

KNIHA PRAVIDEL

Kouzelnický svět



Obsah

Desatero dobrého hráče	3
Chování ve hře	3
Chování mimo hru	3
Obecná pravidla	4
Pravidla RPG	7
Princip hraní RPG	7
Kam se mohu obrátit, když mám nějaký problém?	7
Příchod, odchod	7
Ovlivňování cizí postavy	7
Metagaming	7
Mary Sue/Gary Stu:	8
Historie postavy, vzhled a vlastnosti:	8
Viteály	8
Zaměstnání	8
Souboje:	9
Magické předměty ve hře	9
Běžný život kouzelníka	10
Těhotenství	10
Vývoj a růst dítěte	11
Smrt ve hře	11
Nadpřirozené bytosti a zvláštní schopnosti kouzelníků	11
Vlkodlak	11
Proměna na vlkodlaka	11
Těhotenství u vlkodlaků	12
Upír	12
Druhy upírů:	12
Čistokrevný upír:	12
Poloupír:	16
Empatové	18
Metamorfomagie	19
Druhy Metamorfomagie	19
Zvěromorfomág	19
Humanorfomág	19
Vztah a pohlavní styk	19
Těhotenství	20
Dospívání Metamorfomága	20

Povinná registrace Metamorfomágů	21
Rozdíl mezi Metamorfomagií a Zvěromagií	21
Herní lokace	22
Ministerstvo kouzel	22
Prasinky	22
Příčná ulice	22
Obrtlá ulice	23
Godrickův důl	23
Škola čar a kouzel v Bradavicích	23
Nemocnice sv. Munga	23
Azkaban	24
Ústředí smrtijedů	24
Plynutí času ve hře	24
Herní měna	25
Škola čar a kouzel v Bradavicích	26
Kdo má přístup na pozemky školy?	26
Kdo se může přemístit na pozemky školy?	26
Jak se studenti dostanou do školy?	26
Brána školy, letaxová síť v Bradavicích, příchody, odchody (studenti, zaměstnanci, návštěvy)	26
Glenstone	27
Kouzelnické noviny - Denní Věštec	28
Redaktor	28
Kam mohu poslat svůj článek, když ho chci nechat zveřejnit?	28
Komentáře v Denním Věštci	28
Lze herně vyhledat autora článku?	28

Desatero dobrého hráče

Chování ve hře

1. Dobrý hráč si vždy přečte pravidla dopředu a dodržuje je. Nejdříve čte a teprve potom se ptá, jsou-li nejasnosti.
2. Dobrý hráč vždy respektuje tvůrce hry, koncept a prostředí hry i pověřené hráče, kteří se o hru starají a dohlížejí na její hladký běh.
3. Dobrý hráč dodržuje formu psaní, jaká se požaduje. Když si zvolí úhel pohledu (první nebo třetí osoba), snaží se ho více neměnit. Ve hře nepoužívá smajlíky a více než tři identická znaménka za sebou.
4. Dobrý hráč se nebrání a neokolkuje, když napíše Vypravěč.
5. K ostatním a zvláště novým hráčům se dobrý hráč nechová povýšeně nebo neomaleně.
6. Dobrý hráč si nehraje na Mary Sue. Nebojí se přiznat si nějakou tu ránu utrženou v souboji a postavě nedává do vínku božské schopnosti.
7. Dobrý hráč nehraje za cizí postavu, pokud mu to dotyčný sám nepovolí! Vždy dává prostor na reakci.
8. Dobrý hráč nevystupuje z role z jakýchkoli důvodů. Je trpělivý a dá ostatním čas odpovět, aby oběhlo aspoň jedno kolo, než znovu napíše.
9. Dobrý hráč se nesnaží na sebe za každou cenu strhnout pozornost.
10. Dobrý hráč bezdůvodně nezaútočí, nezabíjí; nesnaží se extrémem nahnat body.

Chování mimo hru

1. Dobrý hráč nespamuje a nevyvěšuje reklamy bez povolení.
2. Dobrý hráč nenadává ostatním, problémy řeší soukromě a zdržuje se vulgarit.
3. Dobrý hráč je taktní a pokud se mu nelíbí něco, co napsali nebo vytvořili jiní hráči, umí buďto podat konstruktivní kritiku, nebo mlčí.
4. Dobrý hráč neporušuje zákony České republiky, nešíří erotické a rasistické materiály, chová se přiměřeně svému věku.
5. Dobrý hráč nezakládá více účtů pro své postavy, pokud to není povoleno.
6. Dobrý hráč nepřenáší své vlastní strasti na svou postavu. Dodržuje vlastnosti, jaké postavě přiřkl dříve.
7. To, že ví něco hráč, neznamená, že to ví i jeho postava.
8. Dobrý hráč nikdy nic nekopíruje.
9. Dobrý hráč se snaží psát podle svého nejlepšího svědomí, slohově i gramaticky.
10. Dobrý hráč dodržuje desatera dobrého hráče.

Obecná pravidla

1) RPG školka je **POVINNÁ** pro všechny, kteří nemají herní zkušenosti nebo pokud jim byla účast v RPG školce doporučena při registracích – admini ví, proč to říkají.

2) Ve světě kouzelníků existují vlkodlaci i zvěromágové a stejně tak metamorfágové – ale toto prokletí či schopnost **NEMAJÍ** všichni! Metamorfomágové a zvěromágové musí projít schválením vedení hry a pokud vaši žádost zamítne, nejste jím. Admini nejsou povinni schválit každou žádost o to být zvěromágem a pokud takovou žádost zamítnou, nejsou povinni udávat důvod. Slovo admina je zákon a se zákonem se nepolemizuje. Ohledně vlkodlaků platí totéž, co ohledně zvěromágů.

3) Právo hrát za výše uvedené, tedy zvěromágy a vlkodlaky, se umožňuje pouze aktivním hráčům, schopným dodržet to, co k dané postavě patří (například úplňky v případě vlkodlaků) a také hráčům, kteří již mají herní zkušenosti. Nováček, který je součástí hráčské komunity textového RPG poprvé v životě, obdrží výjimku pouze v případě, že je mimořádně kvalitním hráčem, schopným a **AKTIVNÍM**.

4) Admini mají právo kohokoli vyloučit ze hry pro neaktivitu. Je třeba si uvědomit, že hra stojí, pokud je při konverzaci jeden z konverzujících nepřítomen, pokud se bojuje, útočník čeká na reakci toho, proti komu kouzlí – jelikož neexistuje být na dvou místech najednou, je potřeba čekat na reakci protihráče. Na tuto reakci se ovšem nebude čekat týden (pokud neexistuje objektivní důvod, například hospitalizace v nemocnici) a měsíc už vůbec ne. Po neaktivitě převyšující tři týdny má vedení hry právo hráči zamítnout přístup do hry a jeho postavu smazat. Pokud je neaktivita hráče opakovaná, nebude do hry vpuštěn už nikdy, protože dostane **BAN**.

5) Kouzelnický svět je hra a hra slouží k rozptýlení a pobavení, postavy ovšem nejsou ploché a je třeba s nimi pracovat, budovat jejich životy a vztahy a taky osobnost. Osobnost každého kouzelníka je unikátní a je absolutně nesmyslné její povahu měnit z hodiny na hodinu, ze dne na den. Neexistuje se ráno probudit jako rozumný znalec svého oboru a večer usínat jako šílenec vykřikující jméno pána zla. Pokud vás nezasáhlo nějaké kouzlo, je to nesmysl. Hráč by měl dát své postavě trochu reálný vzhled i vystupování a hrát za ni tak, aby tím nekazil hru ostatním, je jeho **POVINNOST**.

6) Jen jeden člověk z milionu má to štěstí, že přijde na svět jako potomek bohatého rodu a nemusí do konce života sáhnout na práci, všichni ostatní musí celý život pracovat – to se týká i postav ve hře. Každá postava je **POVINNA** zastávat nějakou práci, výjimku samozřejmě mají studenti Bradavic. Jediná přípustná možnost, kdy je

vaše postava dědicem bohatého rodu, je, když vám to dá na vědomí některý z adminů, jinak NE.

7) Věk hráčů není nijak omezen, jejich vyjadřovací (ne)schopnost ovšem ano. NENÍ povinností adminů donekonečna odpovídat na jeden a tentýž dotaz, pokud konverzaci ukončí, je tímto ukončena definitivně.

8) Pokud je hráči odmítnut přístup do hry (agresivní či vulgární jednání, porušování pravidel Kouzelnického světa, urážení či napadání jiných hráčů), o tomto rozhodnutí se NESMLOUVÁ. Admin tak rozhodl a slovo admina je zákon.

9) Vlkodlaci, metamorfomágové, i zvěromágové podléhají registraci a hráč, kterému je umožněno za takovou postavu hrát, je povinen v rámci hry tuto schopnost zaregistrovat na příslušném odboru (Odbor pro dohled nad kouzelnými tvory). Pokud to neučiní, musí hráč počítat, že z toho pro jeho postavu herně vyplynou následky, pokud se jejich schopnost v rámci hry prozradí a ukáže se, že jsou neregistrovaným zvěromágem či nevidovaným vlkodlakem.

10) Hráč smí hrát současně maximálně za 2 postavy, pokud se ukáže, že má postav víc a nebylo mu to výslovně povoleno adminem, dostává automaticky BAN.

11) Duplicitní účty jsou nepřípustné a snaha tímto způsobem obejít pravidlo dvou postav znamená permanentní BAN.

12) U každé volné pracovní pozice jsou jasně uvedeny podmínky, které je třeba splnit, pokud se postava chce ucházet o konkrétní pracovní pozici. Pokud tyto podmínky nesplní, nemůže očekávat přijetí na danou pozici. Toto jsou hráči POVINNI brát plně na vědomí a podle toho směřovat chování své postavy.

13) Veškeré organizační věci se řeší postupně a urgováním hráči nedocílí ničeho jiného, než toho, že budou ze svého místa ve „frontě“ přesunuti zase na její konec. Vyřízení svého dotazu či žádosti tím tedy naopak výrazně zpomalí.

14) Je ABSOLUTNĚ NEPŘÍPUSTNÉ nutit jiného hráče do hry, kterou on hrát nechce, znásilňování postav je ZAKÁZÁNO. Výjimku nemají ani Smrtijedi a to z důvodu toho, že řada hráčů nemá zkušenosti ani se „správným a řádným chodem sexuality“, natož s násilným, a takové chování je jednak morálně odporné a jeho špatný vliv na mysl nezletilého hráče jistě netřeba rozepisovat a jednak nemá v RPG zaměřeném na svět kouzel a magie co dělat. Kouzelnický svět je hra, ne soubor pornografických textů ani ničí ventil pro ukojení skrytých tužeb! Vztah dvou postav považovaný většinou společností za normální je samozřejmě přípustný, zmíněný druh násilného projevu NE.

15) NELZE BÝT NA DVOU MÍSTECH NAJEDNOU. Pokud hrajete například v ulicích v Prasinkách, dokud hru nedokončíte, nemůžete přejít jinam. Porušení tohoto pravidla znamená neuznání vaší hry bez ohledu na to, čeho jste v ní docílili. Pokud během porušení pravidla došlo k usmrcení postavy, bude navrácena do života, získané předměty odebrány.

16) Do Bradavic a na Ministerstvo se mohou přemisťovat jen ti, kteří zastávají tamní vedoucí pozice. NIKDO JINÝ!

17) Azkaban a další vězení v kouzelnickém světě je opatřen stejným kouzlem jako trezory v Gringottovic bance, pokud vstoupíte v přestrojení nebo po použití mnoholicného lektvaru, vaše postava nabude své vlastní podoby. Toto je třeba brát na vědomí!

18) NIKDO nemá automaticky doma zásobu veritasér, jedů ani bazilišcích zubů. Pokud chcete používat například veritasérum, je třeba si ho pořídit či připravit v rámci hry a toto je třeba doložit print screenem, kdykoli o to admin požádá. Nedoložíte-li, nemáte!

20) NIKDO není chovatelem žádného magického tvora typu gryf, drak atd., pokud to jasně neuvede v životopise a pokud nedojde ke schválení adminem. Chov takového tvora podléhá povolení a registraci Odboru pro dohled nad kouzelnými tvory, pokud vaše postava o chov daného tvora odbor nepožádá, musí počítat s možností trestního stíhání.

21) Hráči dbají na to, aby **chování postav bylo přiměřené jejich věku**. Tzn. Děti se nebudou cícmat, osahávat a randit spolu hned v prvním ročníku.

Pravidla RPG

Princip hraní RPG

Pochopit princip hraní rpg není vůbec nic těžkého. RPG je zkratka z anglického značení 'role-playing game'. Spočívá v tom, že si vytvoříte vlastní virtuální postavu a vdechnete jí život. Je to, jako když si malé děti hrají s panenkami a vojáčky. Vytvoříte si postavu podle svého gusta a za tu pak hrajete, tvoříte její osud.

To, co vaše postava říká, píšete mimo hvězdičky, to co dělá, mezi ně. A myšlenky postavy píšeme mezi dvě lomítka.

Vstoupí do zasedacího sálu, rozhlédne se, usadí se na židli a tiše povzdechne.* To je zase den. *Přikývne na pozdrav starému známému. //Toho už jsem dlouho neviděl.//.

Kam se mohu obrátit, když mám nějaký problém?

Pokud máte nějaký dotaz, připomínku nebo máte pocit, že někdo porušuje pravidla RPG kontaktujte nás na emailu info@kouzelnickysvet.cz nebo na FB Kouzelnický svět.

Příchod, odchod

Častá chyba. Kdykoliv někam vejdete, musíte zase odejít, než začnete hrát na jiném místě. Umíte se snad rozdvajovat? Ne. Vaše postava to taky neumí.

Ovlivňování cizí postavy

Ne. Nic takového se nesmí stát. Musíte hrát pouze za sebe a neovlivňovat ostatní. To, že někomu nastavíte nohu, aby zakopl, ještě neznamená, že upadne. To, že na něj jakékoliv kouzlo, ještě neznamená, že jej zasáhne. Musíte dát spoluhráčům šanci zareagovat a vypořádat se s podněty, které jste jim svým příspěvkem připravili.

Metagaming

Zákeřná věc. Je důležité si uvědomit, že vy nejste vaše postava a vaše postava nejste vy. Je tudíž důležité naučit se oddělit realitu od hry. Vy si můžete přečíst profily hráčů, jiné hry a dozvědět se tak spoustu informací, ale vaše postava ne. Co nezažije ve hře na vlastní kůži, to neví. (Takže i když znáte všechna kouzla z knih o Harrym

Potterovi, vaše postava je nezná. Zná jen ta, co se naučila během vyučování. – platí hlavně pro studenty). A i když si můžete přečíst z profilu, jak se postava jmenuje, dokud se vám nepředstaví, vaše postava by o tom neměla vědět, nejedná-li se ovšem o všem známého kouzelníka.(Např. ministr/yně kouzel)

Mary Sue/Gary Stu:

Neboli dokonalá postava. Všechno zná, umí, je nejlepší, je nejkrásnější a nikdo ji nikdy neporazí. Hráč tohoto druhu postav si zřejmě myslí, že je středem vesmíru. Ne! Je mnohem zajímavější a zábavnější hrát za postavu, která má nějaké nedostatky a slabosti, než za téměř nelidskou bytost. Mary Sue a Gary Stu se stávají často neoblíbenými mezi normálními kouzelníky.

Historie postavy, vzhled a vlastnosti:

Každá postava má tak jako i reálná osoba svoje typické charakterové vlastnosti a schopnosti. Vlastnosti vyjadřují hlavně povahu a charakter osoby.

Viteály

Předměty černé magie, které se vytvářejí černokněžníky perfektně ovládajícími černou magii. Čili viteály si nesmí vytvořit kdekdo. Viteál je předmět, v kterém kouzelník uchová část své duše a dokud zůstane viteál nezničen, stává se nesmrtelným. Pokud si budete chtít vytvořit viteál, musíte zabít kouzelníka. A vytvořený viteál uložit na bezpečné místo. Poté funkcí „Printscreen” vyfotíte důkaz o existenci vašeho viteálu a obrázek si uložíte na později, abyste mohli prokázat své případné z mrtvých vstání.*Viteál musí být vytvořen ještě před úmrtím postavy.*

Zaměstnání

Každý kouzelník potřebuje nějaké zaměstnání ke své obživě. Bez zaměstnání nemá peníze, a tedy si nemůže nic dovolit. Místo toho je z něj žebrák na ulici, který nic nemá. Každý hráč napíše alespoň dva příspěvky týdně do svého zaměstnání, tedy nějaké kanceláře nebo pracovny, aby bylo vidět, že hráč je aktivní se svojí postavou, a svou práci vykonává.

Souboje:

Základním pravidlem v RPG-souboji tedy je, nepřehánět. Nikdo z Vás není bůh, takže musí dbát svých schopností a používat jen kouzla a techniky, které skutečně umí a výbavu, kterou skutečně má.

Souboje probíhají na tahy, kdy hráči na začátku souboje určí pořadí a toho se pak po zbytek souboje drží. Hráč nesmí psát výsledky kouzel, které by ještě soupeř mohl včas ovlivnit (odzbrojení- Expeliarmus, vykrytí kletby-Protego, atd..) a naopak musí dle svých vlastností objektivně zhodnotit, zda dokáže uhnout nebo ho kouzlo zasáhne. V případě hrubého porušení pravidel RPG se trestá na místě a to sic vyhoštěním postavy ze souboje po dobu minuty, za udání pádného důvodu a vysvětlení. Poté se smí vrátit a pokračovat ve hře.

Hráč nesmí používat informace, které zjistil mimo hru a jeho postava k nim nemá přístup (na chatboxu, pročitáním fóra nebo profilu soupeře)

Každý z dvojice soupeřů má dvě akce. Obranu a útok. Bojuje se tak, že po prvním útoku se do jedné zprávy píše obrana na soupeřův útok a následná reakce. (útok, úprk, atd.)

Jestliže hráči bojují, střídají se a nechávají protivníkovi možnost reagovat.

Tato pravidla mají zabránit tomu, aby vznikala další nedorozumění a dohady. Týkají se všech hráčů RPG – HP, kteří se kdy dostanou do potyčky mezi kouzelníky.

Magické předměty ve hře

Relikvie smrti (bezová hůlka, neviditelný plášť a kámen mudrců) – ve hře existují avšak jsou ztraceny. NIKDO z vás nemá obraceč času, NIKDO z vás nevlastní zatmívač Albuse Brumbála, pokud se nedomluvíte s hlavním adminem hry.

Běžný život kouzelníka

Těhotenství

Jak jistě většina z nás již ví. Děti nenosí čáp, ani vrána. Dokonce ani ta kouzelnická miminka nepřinese opeřenec v uzlíčku. Těhotenství se týká dvou postav, které jsou ke vzniku nového života zapotřebí. Důležitá je dohoda, mezi hráči, pakliže se ještě necítí dostatečně zralí na to, aby vypisovali samotný akt lásky a přesto by chtěli postavám pořídit miminko. Mějte však na paměti, že když se nedohodnete, mezi postavami nedojde více než k polibku a najednou přijdete s pohádkou o těhotenství. Je to automaticky považováno za porušení RPG pravidel.

Přestože těhotenství v reálném světě trvá spíše těch 9 měsíců. Některé kouzelnice si jej zkrátí i během týdne a rodí tak děti jako smetí. Ne. Tato doba se zkrátí na 4 reálné měsíce.

IRL týdnů	IRL měsíců	KS dny po otěhotnění
4 t.	1. měsíc	15 dní
8 t.	2. měsíc	30 dní (1 měsíc)
13 t.	3. měsíc	45 dní
17 t.	4. měsíc	60 dní (2 měsíce)
21 t.	5. měsíc	75 dní
25 t.	6. měsíc	90 dní (3 měsíce)
29 t.	7. měsíc	105 dní
34 t.	8. měsíc	120 dní (4 měsíce)
38 t.	9. měsíc	135 dní

Tabulka funguje tak, že se podíváte na dny po otěhotnění. A podle dní kolik uběhlo si spočítáte v prvním sloupečku v kolikátém týdnu je vaše postava. Vždy se musíte orientovat podle toho v jakém týdnu jste. Pokud jste v 8 t. logicky ještě nevíte pohlaví vašeho dítěte a musíte počkat.

Příklad: Moje postava otěhotněla 1.6. 2020. Dnes je 15. 8. 2020. Podívám se do tabulky na pravo a najdu tam 75 dní po otěhotnění. V tabulce vlevo se dozvím, že moje postava je v 21 týdnu. To pro mě znamená, že s ní mohu dojít k lékouzelníkovi, který mi prozradí pohlaví dítěte. Pokud si tabulkou nejste jisti, kontaktujte nás na info@kouzelnickysvet.cz

Vývoj a růst dítěte

Pokud se nemůžete dočkat, až vaše dítě nastoupí do prvního ročníku v Bradavicích, můžete si jeho vývoj zkrátit na 10 reálných měsíců (jeden měsíc + 1 rok). Pokud si ale chcete užít hru s malým špuntem, tak o rok zestárne klasicky po 6 reálných měsících. (6 reálných měsíců = 1 rok v KS)

Smrt ve hře

Je to prosté. Zemře-li vaše postava, je mrtvá. (po zasažení kletbou Avada Kedavra, sebevražda – ano i takové jsou případy...) **Neexistuje**, aby se objevil někdo mrtvý, jako živý a zdravý kouzelník bez újmy. NIKDO vás nemůže oživit obrázcem času. Zda si svou smrt vyloženě nepřejete, může vás od toho zachránit pouze viteál, který musí být z pochopitelných důvodů vytvořen před úmrtím vaší postavy.

Nadpřirozené bytosti a zvláštní schopnosti kouzelníků

Vlkodlak

Je bájná bytost; člověk s možností proměnit se ve vlka či jiného antropomorfního tvora, který je vlku podobný. V knihách Harryho Pottera byl *Remus Lupin* a *Fenrir Greyback*. Není důvod vlkodlaky ve hře zakazovat.

Proměna na vlkodlaka

Proměna probíhá VŽDY za úplňku. Za úplňku se změní ať chtějí, či ne v krvelačné bestie hladovějící po čerstvém mase. Ublíží i nejlepšímu příteli. Nakazit se mohou pokousáním jiným vlkodlakem, poraněním vlkodlačími drápy, či se mohou takto narodit (rodičům vlkodlakům) I v lidské podobě disponují citlivým sluchem a čichem. Mají větší sílu než běžný kouzelník. Jejich rány se hojí rychleji.

Těhotenství u vlkodlaků

U vlkodlaků se termín příchodu nového člena smečky čítá na 6. měsíc těhotenství (kvůli rychlému vývoji dítěte). Volba pro ty, které chtějí svou hru uspěchat je minimální 3 měsíce.

Upír

Upíři dle historie vznikly v Římě. Je velmi spjat s černou magií, a to z prostého důvodu. Posedlí mágové černé magie, kteří se tak moc báli smrti hledali různé způsoby jak se jí vyhnout. Někteří z nich se proměnili v upíry, aby mohli životní energii čerpat z jiných lidí a tím žít navždy.

Upíři (nemrtví) se živí životní silou (krví) živých. Upír je velmi zvláštní rasa, která se člověku charakteristikou podobá ještě méně než vlkodlak. Nelze ho na první pohled s jistotou poznat. Ačkoliv jsou mrtví tak ve svém těle stále mají krev a zůstali jim některé lidské vlastnosti i potřeby. Jednou z těchto potřeb je například spánek, který však nepociťují tak často jako normální lidé. Lidé mají potřebu spát každý den, upír tak průměrně jednou za týden, ale záleží na okolnostech.

Druhy upírů:

Čistokrevný upír

Čistokrevný upír je potomek dvou upírů. Narodil od pokousaných upírů, se dokáže lépe ovládat a rychleji se cvičí. Často jsou nemilosrdní a mají problém dát najevo svoje emoce a city.

Krmení: Upírům nejvíce chutná panenská krev, ale jsou schopni pozřít jakoukoliv, dokonce i krev vlkodlaka, která jim ale moc nechutná. Jediné z lidských potravin, které cítí je alkohol, který na ně působí víc než na obyčejné smrtelníky. Jiné lidské potraviny je nezasytí, ani je neucítí. Upír nevydrží bez krmení déle než šest dní. Sedmý den bez jídla sebou přináší velké riziko.

Při kousnutí člověk cítí bodnutí, tlak a sání. Postupně se stává malátným a unaveným v důsledku ztráty krve. Pokud mu upír vysaje moc krve, umírá. Jiný požitek člověk z kousnutí nemá. Naopak upír má z kousnutí jistý požitek, protože se krmí.

Lidem může pak pomoci dokrvovací lektvar.

Jed: Čistokrevný upír má ve svých tesácích jed, který dokáže pokousané lidi měnit v upíry. Tento jed dokáže ovládat, takže pokud si přeje jenom se z oběti napít, jed z tesáků nevypustí.

Schopnosti: Čistokrevní upíři disponují neobvyklou rychlostí, velkou silou, lepšími reflexy a lépe vidí ve tmě. Jsou velmi mrštní a dokážou se pohybovat téměř nepozorovatelně. Mají zvýšený práh bolesti, cítí změny teplot, ale i zde je práh vnímání vyšší, takže nikdy nevidíte upíra jak se třese zimou.

Stejně tak dokážou manipulovat mysl svých obětí. Avšak i toto je omezené. Pokud má jeho oběť dost silnou vůli, dokáže mu do jisté míry odolávat. Navíc tuto schopnost ovládají perfektně až starší upíři, kteří ji mají perfektně nacvičenou. (Kdo se považuje za staršího upíra se dočtete ve stárnutí upírů). Pokud je upír hladový, rozhozený, nebo jinak neuspokojený, má i s ovládním této schopnosti potíže. Pokud se snaží ovládat více lidí najednou, na každém jedinci jeho působení zeslábne. Odvíjí se to podle počtu lidí, které se snaží ovládat. Také záleží na tom jestli se snaží ovládnout mudlu, nebo čaroděje. Mudly ovládne téměř bez problémů (pokud je upír starší), jelikož nemají obrany jako čarodějové.

Mladší upír dokáže díky této schopnosti manipulace například svést svou oběť, nebo mu vnutit svou myšlenku. Nedokáže ho ovládat déle jak na dvě minuty a i na dvě zmíněné minuty musí být už aspoň trochu trénovaný. Navíc na zmíněné dvě minuty dokáže částečně ovládnout jen jednu oběť.

Pokud se upír doopravdy rozběhne svou plnou silou, dokáže se zamaskovat za rozmazanou šmouhu barev. Avšak i tato jeho schopnost je dost omezená. Pokud je hladový, tak jako v boji, ve vidění, tak i v běhu je slabší. Když je najedený a všeobecně uspokojený, dokáže v podobě této šmouhy běhat několik minut. Pokud je hladový, neuspokojený, nebo rozhozený tak se tato jeho schopnost sníží, nebo úplně přestane fungovat. To samé platí pro všechny jeho schopnosti.

Slabiny: Slabiny upírů jsou dřevěné kůly z osikového dřeva, které je mohou zabít, pokud jim je zarazíte do srdce. Další slabinou jsou náboženské motivy. Svěcená voda, bible, kříže a tak dále. Proto jste ještě žádného věřícího upíra nepotkali. Pokud se upíra dotkne zmíněná věc, tak se mu objeví černé popáleniny, které se mu léčí docela dlouho. Velmi nebezpečná slabina je pro ně i kouzlo Lumos Solem. Už jste někdy určitě slyšeli báchorku že upíra zabije světlo. Nikoliv. Tato pověra vznikla tím, že na upíry účinkuje Lumos Solem jako zbavovač schopností, nedokáže je tedy zabít, pouze oslabit. Jakmile pošlete na upíra zmíněné kouzlo, ucítí strašnou bolest. Kromě toho po několika minutách ztrácí své schopnosti. Pokud to zajde moc daleko, tak upírovi trvá celý den než se mu schopnosti úplně vrátí. V Lumos Solem mu schopnosti fungují pouze pět sekund. To je doba ve které ze záře mohou utéct, nebo jí nějakým způsobem zrušit.

Běsnění: Být upírem má i své vlastní úskalí a to například, že upíři trpí tzv. krvavým běsněním. Nemá-li upír dostatečně silnou vůli, tak při ucítění krve dostane záchvat, kdy se stává velmi nebezpečným. Upír se v takovém případě zaměřuje pouze na oběť, které krev patří. V tomto případě se stává silnějším a oči se mu zbarví do ruda s černým bělmem. V tomto běsnění upír udělá cokoliv, aby dosáhl svého cíle (oběť). U upíra se může projevit tzv. obranný reflex, kdy bojuje o přežití a snadno zaútočí na člověka. Svě činy v tomto momentu nemůže korigovat.

Rozmnožování: Upíři se mezi sebou mohou rozmnožovat. Stejně tak se mohou rozmnožovat s lidmi. S vlkodlaky to není možné. Pokud se spolu zkříží člověk a upír, vznikne takzvaný “poloupír”. Pokud se spolu rozhodnou mít děti upír a upírka, vzniká čistokrevný upírek.

Těhotenství: Těhotenství u upírů trvá stejně jako u lidí 4 reálné měsíce. Pokud se těšíte na své malé upírky, je tu však druhá možnost. Zabití: Upíra můžeme zabít několika způsoby. Velmi osvědčeným způsobem je zaražení dřevěného kůlu přímo do srdce. Upíra také zabije vlkodlačí kousnutím, ačkoliv jeho krev ne. Jakmile se upír dotkne ohně, ukáže se jeho pravá tvář (běsnění), navíc může uhořet. Upíra nelze zabít kouzlem Avada Kedavra, ani jinou smrtící kletbou. Upír se do několika hodin opět probudí, pokud to zkusíte.

Pokousaný upír

Pokousaný upír je člověk, který se dostal do styku s upířím jedem. Jakmile vás kousne upír, tak získáte stejnou sílu, jako má on. Pokousaný upír se nedokáže ovládat tak dobře jako čistokrevný. Krom toho je nespoutaný a často nezvladatelný, pokud nemá dost silnou vůli.

Krmení: Upírům nejvíce chutná panenská krev, ale jsou schopni pozřít jakoukoliv, dokonce i krev vlkodlaka, která jim ale moc nechutná. Jediné z lidských potravin, které cítí je alkohol, který na ně působí víc než na obyčejné smrtelníky. Jiné lidské potraviny je nezasytí, ani je neucítí. Upír nevydrží bez krmení déle než šest dní. Sedmý den bez jídla sebou přináší velké riziko.

Při kousnutí člověk cítí bodnutí, tlak a sání. Postupně se stává malátným a unaveným v důsledku ztráty krve. Pokud mu upír vysaje moc krve, umírá. Jiný požitek člověk z kousnutí nemá. Naopak upír má z kousnutí jistý požitek, protože se krmí.

Lidem může pak pomoci dokrvovací lektvar.

Jed: Pokousaný upír má, stejně jako čistokrevný upír, ve svých tesácích jed, který dokáže pokousané lidi měnit v upíry. Tento jed dokáže ovládat, takže pokud si přejí jenom se z oběti napít, jed z tesáků nevy pustí.

Přeměna: Přeměna začíná kousnutím. Když upír někoho kousne i s jedem, začíná velmi bolestivý proces který trvá několik dní. Kromě toho, že je jeho přeměna dost bolestivá, je extrémně nebezpečná. Jen málokdo dokáže přeměnu přežít. Pokud je člověk dost silný a přežije, tak první co nastává při jeho přeměně je silná horečka a třes. Jako další člověku začínají selhávat orgány, zpomaluje se tep i srdce. Nezáleží na

tom kdy upír svou oběť kousne, oběť se po kousnutí vždy probudí další den v noci, přímo o půlnoci. Nitrozpyté, Empaté aj., po přeměně ztrácejí své schopnosti.

Schopnosti: Čistokrevní upíři disponují neobvyklou rychlostí, velkou silou, lepšími reflexy a lépe vidí ve tmě. Jsou velmi mrštní a dokážou se pohybovat téměř nepozorovatelně. Mají zvýšený práh bolesti, cítí změny teplot, ale i zde je práh vnímání vyšší, takže nikdy nevidíte upíra jak se třese zimou.

Stejně tak dokážou manipulovat mysl svých obětí. Avšak i toto je omezené. Pokud má jeho oběť dost silnou vůli, dokáže mu do jisté míry odolávat. Navíc tuto schopnost ovládají perfektně až starší upíři, kteří ji mají perfektně nacvičenou. (Kdo se považuje za staršího upíra se dočtete ve stárnutí upírů). Pokud je upír hladový, rozhozený, nebo jinak neuspokojený, má i s ovládnutím této schopnosti potíže. Pokud se snaží ovládat více lidí najednou, na každém jedinci jeho působení zeslábne. Odvíjí se to podle počtu lidí, které se snaží ovládat. Také záleží na tom jestli se snaží ovládnout mudlu, nebo čaroděje. Mudly ovládne téměř bez problémů (pokud je upír starší), jelikož nemají obrany jako čarodějové.

Mladší upír dokáže díky této schopnosti manipulace například svést svou oběť, nebo mu vnutit svou myšlenku. Nedokáže ho ovládat déle jak na dvě minuty a i na dvě zmíněné minuty musí být už aspoň trochu trénovaný. Navíc na zmíněné dvě minuty dokáže částečně ovládnout jen jednu oběť.

Pokud se upír doopravdy rozběhne svou plnou silou, dokáže se zamaskovat za rozmazanou šmouhu barev. Avšak i tato jeho schopnost je dost omezená. Pokud je hladový, tak jako v boji, ve vidění, tak i v běhu je slabší. Když je najedený a všeobecně uspokojený, dokáže v podobě této šmouhy běhat několik minut. Pokud je hladový, neuspokojený, nebo rozhozený tak se tato jeho schopnost sníží, nebo úplně přestane fungovat. To samé platí pro všechny jeho schopnosti.

Slabiny: Slabiny upírů jsou dřevěné kůly z osikového dřeva, které je mohou zabít, pokud jim je zarazíte do srdce. Další slabinou jsou náboženské motivy. Svěcená voda, bible, kříže a tak dále. Proto jste ještě žádného věřícího upíra nepotkali. Pokud se upíra dotkne zmíněná věc, tak se mu objeví černé popáleniny, které se mu léčí docela dlouho. Velmi nebezpečná slabina je pro ně i kouzlo Lumos Solem. Už jste někdy určitě slyšeli báhorku že upíra zabije světlo. Nikoliv. Tato pověra vznikla tím, že na upíry účinkuje Lumos Solem jako zbavovač schopností, nedokáže je tedy zabít, pouze oslabit. Jakmile pošlete na upíra zmíněné kouzlo, ucítí strašnou bolest. Kromě toho po několika minutách ztrácí své schopnosti. Pokud to zajde moc daleko, tak upírovi trvá celý den než se mu schopnosti úplně vrátí. V Lumos Solem mu schopnosti fungují pouhou půl minutu. To je doba ve které ze záře mohou utéct, nebo jí nějakým způsobem zrušit.

Běsnění: Být upírem má i své vlastní úskalí a to například, že upíři trpí tzv. krvavým běsněním. Nemá-li upír dostatečně silnou vůli, tak při ucítění krve dostane záchvat, kdy se stává velmi nebezpečným. Upír se v takovém případě zaměřuje pouze na oběť, které krev patří. V tomto případě se stává silnějším a oči se mu zbarví do ruda s černým bělmem. V tomto běsnění upír udělá cokoliv, aby dosáhl svého cíle (oběť). U upíra se může projevit tzv. obranný reflex, kdy bojuje o přežití a snadno zaútočí na člověka. Svě činy v tomto momentu nemůže korigovat.

Rozmnožování: Upíři se mezi sebou mohou rozmnožovat. Stejně tak se mohou rozmnožovat s lidmi. S vlkodlaky to není možné. Pokud se spolu zkrátí člověka upír, vznikne takzvaný "poloupír". Pokud se spolu rozhodnou mít děti upír a upírka, vzniká čistokrevný upírek.

Těhotenství u upírů trvá stejně jako u lidí 4 reálné měsíce.

Zabití: Upíra můžeme zabít několika způsoby. Velmi osvědčeným způsobem je zaražení dřevěného kůlu přímo do srdce. Upíra také zabije vlkodlačí kousnutí, ačkoliv jeho krev ne. Jakmile se upír dotkne ohně, ukáže se jeho pravá tvář (běsnění), navíc může uhořet. Upíra nelze zabít kouzlem Avada Kedavra, ani jinou smrtící kletbou. Upír se do několika hodin opět probudí, pokud to zkusíte.

Pokousaný čaroděj: Pokud se někdy stane, jako že už se to párkrát stalo, že upír pokouše kouzelníka, jeho moc mu zůstává. Stane se z něm napůl upír se všemi schopnosti pokousaného upíra a magickou mocí. Může se nadále učit kouzla, pokud by byl kousnul moc mladý, a naučená kouzla si ponechat, pokud byl kousnut v dospělosti. Ačkoliv je to čaroděj, tak má stejné slabiny jako normální upír. (Svěcená voda, Lumos Solem, dřevěný kůl do srdce)

Poloupír

Je to potomek upíra a člověka.

Stárnutí: Poloupír žije průměrně 150-200 let. Dospělosti dosáhne po dvaceti letech svého života. Poté se mu tělesné stárnutí zastaví. Po 80 letech (v jeho 100 letech) začne stáhnout jako normální smrtelník.

Krmení: Tento druh upíra, jelikož je napůl člověk, napůl upír, dokáže jíst lidské jídlo i krev. Nasytí se obojího, ovšem lidské jídlo mu nechutná. Stejně tak jako u normálních upírů na ně alkohol působí víc než na normální lidi, avšak méně než na plnohodnotné upíry.

Při kousnutí člověk cítí bodnutí, tlak a sání. Postupně se stává malátným a unaveným v důsledku ztráty krve. Pokud mu upír vysaje moc krve, umírá. Jiný požitek člověk z kousnutí nemá. Naopak upír má z kousnutí jistý požitek, protože se krmí.

Lidem může pak pomoci dokrvovací lektvar.

Jed: Poloupír jako jediný z upírů nemá jedové žlázy. To znamená že nikoho nemůže proměnit na upíra.

Schopnosti: Toto je jeden z nejméně silných upírů. Silný je dvakrát víc, než dospělý urostlý muž. V plné síle může běžet třikrát rychleji než člověk. Dokáží sami sebe léčit, ale dost pomalu. Nejsou náchylní na nemoci, ale může se stát na 1% šanci, že nemoc chytí. Cítí chlad i teplo, mají čich jen dvakrát silnější než člověk.

Běsnění: Poloupíři se dokážou nejlépe, protože je většina rodičů učí aby u nich převládala jejich lidská stránka. Krvavé běsnění nezažívají tak jako čistokrevní nebo pokousaní. Z prostého důvodu a tím je že nejsou tak silní. Dokážou se rozzuřit stejně jako oni, ale při krvavém běsnění se jim pouze protáhnou tesáky a oči se jim změní do ruda. Při tom panenky setrvávají černé a bělmo bílé. Při běsnění nemají takovou sílu. Spíš se chovají zmateně, rozrušeně a často v tomto stavu naráží do věcí, kvůli dezorientaci.

Rozmnožování: Toto početí je také velmi nebezpečné, pokud je matka obyčejný člověk. V tu chvíli je pro ni nejhlavnější pít dostatek dokrvovacího lektvaru, protože dítě z ní krev vysává zevnitř. Pokud je tomu naopak, a matka je upír, nemá s těhotenstvím takové problémy. Stačí aby pravidelně sála krev a dítě přijde na svět v pořádku.

Tento druh upíra se také může rozmnožovat, ale je to tu poněkud složitější. Pokud poloupír počne dítě s člověkem, gen upíra není tak silný na to aby bylo dítě také poloupír. Proto je narozené dítě pouhý člověk. Pokud poloupír počne s upírem, tak narozené dítě bude slabší upír.

Zabití: Poloupíra zabít téměř všemi způsoby. Zraní ho smrtelné kletby, oheň, mudlovské zbraně (nože, pistole). Možné je tedy zabít je vším.

Empatové

Magický empatic se se schopností magické empatie se již narodí. Tato schopnost je ale natolik vzácná, že se s ní nemusí narodit v rodině žádný potomek klidně i pět generací. Jde o čtení reálných emocí daného člověka v reálném čase.

Netrénovaný nebo neuvědomělý empatik dokáže vnímat pouze silné emoce lidí kolem sebe a z přesycení často mívá migrény a silné bolesti hlavy.

Trénovaný empatik dokáže v soustředění vycítit i slabší emoce jednotlivce, nebo zachytit silnější emoce přes tenkou překážku. Úměrně počtu osob v okolí empatika narůstá i energie, kterou musí empatik na vnímání vydat. Dlouhé čtení emocí v přeplněné místnosti tak může mít za následek celkový kolaps.

Člověk se schopností magické empatie dokáže nejenom cítit pocity jiných. Dokáže s nimi i manipulovat, nebo druhému člověku podsouvat to, co chce, aby cítil. Tuto schopnost dokáže použít jen zkušený empatik a pouze dotekem s danou osobou. V spojení s černou magií dokáže v člověku vyvolat vztek nebo bolest tak silnou, že daný člověk z toho zešílí a chytí se ho emoční záchvat, ve kterém je schopný i zabít. Pro empatika je ale o to náročnější a často se obrací proti němu, protože se část emocí může uchytit i na empatikovi samotném.

Každý trénovaný empatik společně s rostoucí silou své schopnosti musí trénovat i dostatečné tvoření štítu. Držení štítu je velice namáhavé a vyčerpávající. Proto jsou trénovaní empatici většinou samotáři. Tato citová bariéra může být oslabena v případech, že je empatik vyčerpaný nebo zraněný.

Když empatik najde svého životního partnera, vytvoří se mezi nimi velice silné pouto. Toto pouto empatikovi usnadňuje hledání svého partnera díky emocím na dálku. Smrt prožívají empatici velice silně, stejně jako odmítnutí ze strany partnera. Pokud zemře empatik, jeho partner často pociťuje při protrhávání tohoto pouta silné bolesti břicha a nevolnosti.

Schopnost empatika nijak nezasahuje do jeho kouzelnického umění. Únava a vyčerpání z častého používání čtení emocí může ovlivnit sílu kouzel. Avšak samotný fakt, že je člověk empatikem, jeho schopnost kouzlit nikterak neovlivňuje.

Metamorfomagie

Druhy Metamorfomagie

Metamorfomagové se dělí na dva “druhy”:

1. Zvěromorfomág
2. Humanorfomág

Tyto “druhy” jsou dědičné v rodině. Není možné, aby se Zvěromorfomágovi narodil sám od sebe Humanorfomág, pokud jistěže není jeden rodič jedním a druhý druhým. Toto rozdělení se vztahuje hlavně k chování jejich schopností v afektu a pubertě. Nakonec ale oba “druhy” mají stejné schopnosti a nijak speciálně se jinak neliší.

Zvěromorfomág

Zvěromorfomág je druh Metamorfomága, který je ve strachu, hněvu a pubertě náchylný na proměny ve zvířata. Kdykoliv kdy je ve velkém psychickém nebo emočním vypětí tak se spustí silné a bolestivé proměny trvající 5 - 30 minut. Tyto křeče se dají uklidnit uklidňováním od druhé osoby a utišit Lektvary Proti Bolesti. Pokud se tak ale nestane, Zvěromorfomág může omdlít nebo ve velmi speciálních případech i zemřít (10% šance).

např.: Zvěromorfomága začnou pokrývat hadí šupiny, nebo ostny Molocha Ostnitého, což bolí jelikož mu vystupují z kůže a ostny ji propichují, nebo kůže mění texturu na tvrdou a to je také bolestivé.

Humanorfomág

Humanorfomág je druh Metamorfomága, který je ve strachu, hněvu a pubertě náchylný na proměny vzhledu. Kdykoliv kdy je ve velkém psychickém nebo emočním vypětí tak se spustí silné a rozsáhlé celotělové proměny vzhledu. Tyto změny vyvolávají pouze slabou bolest, zato mnohem více unavují. Tyto proměny se dají uklidnit uklidňováním od druhé osoby a nebo zamezit Douškem Míru. Pokud se tak nestane, Humanorfomág se může dostat únavou do mdlob a mít velké zdravotní potíže z nedostatku energie. V pubertě je dobré brát proto i Životabudič.

např.: Humanorfomágovi se začnou měnit vlasy. Barva, délka, hustota aj.. Tyto proměny jsou mnohem frekventnější než u Zvěromorfomága a proto více unavují. Další příklady jsou: Velikost kostí (výška) nebo barva kůže.

Vztah a pohlavní styk

Metamorfomág je ovlivňován svými emocemi. Proto je vcelku nebezpečné se zamilovat. Míchá se tam Láska, Euforie, ale může přijít i Žárlivost nebo Smutek. Toto jsou všechno emoce které dokáží vyvolat záchvat proměn. Při výboji hněvu, například

při zjištění podvodu ve vztahu, se může objevit velmi negativní “proměnlivá reakce”, která byla popsána na začátku. Při tomto záchvatu může dojít ke kompletnímu zčernání bělma i duhovky a záchvatu agrese, kdy mu jde o zranění druhé osoby. Jinak je láska a vztahy u Metamorfomágů úplně normální.

Pohlavní styk. Občas největší náznak lásky který existuje, ale pro klučičího Metamorfomága je to trochu těžší. Zatímco holčičí Metamorfomág má komplikace při porodu, chlapec při styku a stvoření dítěte. Do mužů se dostává při styku určitá... divokost. Tato divokost smíchaná s pozitivními pocity často vyvolá výše zmíněné bolestivé proměny. Ty se dají překonat a pomáhá na to, kromě lektvaru, důvěra druhé polovičky. Druhá polovička se musí postarat aby ho uvolnila. Tělo vyplavuje hormony stejné, jako při boji a tudíž schopnost tělo brání. Druhá polovička musí dokázat schopnosti, že se nic neděje a že je vše v pořádku. Pokud tohoto úspěšně docílí, může být styk i příjemnější než s normálním kouzelníkem. Přece jen... má kontrolu nad svým tělem. Může se všude zvětšit a upravit.

Těhotenství

Metamorfomágovi se mohou úplně normálně narodit děti a tato schopnost je dědičná. Avšak ne vždy to přejde z rodiče na potomka. Občas se to jen zapíše do genů a přeskočí to z rodiče na praprapra potomka. Je větší šance že potomek dostane tuto schopnost po otci, nežli po matce. Dívka má 20% šanci předat Metamorfomagii, zatímco chlapec 40%. Pokud jsou oba rodiče Metamorfomágové, tak je zde 45% šance že se narodí jejich dítě se stejnými schopnostmi. Zatímco pro Metamorfomága z mužského pohlaví je horší samotné tvoření potomka, pro Metamorfomága z ženského pohlaví je horší porod. Ženám se často při porodu stávají komplikace ve formě náhlých změn, jelikož jejich schopnost je podvědomě brání před bolestí. Ta schopnost si neuvědomuje co se děje a pouze se snaží bránit. Naštěstí se stává jen v 1% že by žena zemřela při porodu z důvodu Metamorfomagie.

Nakonec se Vám ale narodí miminko a jste šťastní. Ale nebude to pro Vás šok když se Vám v kolébce najednou místo bílé holčičky, objeví malý asiát? Gratuluji. Narodil se Vám Metamorfomág. Metamorfomágovi schopnosti, aneb. náhlé proměny v kolébce aj., se “uklidní” asi v jeho 2-3 letech. Pak je to na něm aby používal své schopnosti, ale je to na rodičích aby ho podpořili, jeho schopnosti rozvíjeli, rozvíjeli jejich dosah a naučili ho jak s nimi zodpovědně zacházet.

Dospívání Metamorfomága

Pro každého rodiče nejhorší doba. Avšak u Metamorfomága je to horší pro dítě. Puberta u Metamorfomágů začíná brzy. U dívek v 10 letech a může trvat až do 13 let, u chlapců od 11 a může trvat až do 15 let. Puberta sama o sobě může trvat ještě déle, ale zde se myslí střetnost jejich schopností. Metamorfomág v této době VŮBEC neovládá své emoce a jeho tělo se mění. Doslova. Proto puberťák se Zvěromorfomagii je konstantně v křečích a musí brát EXTRÉMNĚ silné Lektvary Proti Bolesti. Bohužel

i ty nejsilnější, nenechají kompletně zmizet bolest. Puberták s Humanorfomagií zase musí brát Životabudiče z důvodu jeho únavy. Puberta je mnohonásobně bolestivější pro Zvěromorfomága, zato Humanorfomág je častěji unavený a tyto náhlé změny jsou častější.

Povinná registrace Metamorfomágů

Metamorfomágové se musí registrovat, stejně jako Vlkodlaci nebo Zvěrmágové, i když si nezvolili že se narodí s touto schopností.

Registrujte svého potomka do 11 let, před nástupem do prvního ročníku.

Registrace se provádí na Ministerstvu Kouzel, na odboru kouzelnické spolupráce nebo u správce města.

Rozdíl mezi Metamorfomagií a Zvěromagií

Rozdíl je jasný. Metamorfomág si může dát zvířecí části, ale proměnit se kompletně na zvíře mu nejde. Naopak Zvěromág se může kompletně a bezbolestně proměnit na zvíře, ale pouze na jedno.

Při finální části změny ve Zvěromága je zde malá šance, že tělo kouzelníka plně nepřijme novou schopnost a proto se navždy zasekne “v pülce proměny” (5% šance). Metamorfomágovo tělo je na proměny zvyklé a proto tuto šanci ještě zmenšuje (1% šance).

Herní lokace

Ministerstvo kouzel

V kouzelnickém světě je Ministerstvo kouzel. Dalo by se tak trochu přirovnat k vládě. Jeho úkolem je zajišťovat, aby se mudlové nedozvěděli o existenci našeho světa. Do ministerstva se vstupuje nefunkční telefonní budkou na klidné londýnské ulici. Zvednete sluchátko nad hlavu a vytočíte telefonní číslo 62442 (MAGIC). Výtah se s vámi spustí do Atria, dlouhé vysoké haly s tmavou dřevěnou podlahou a stropem v barvách paví modři, který je ozdoben zlatými ornamenty, jež neustále mění tvar. Po obou stranách haly je spousta velkých, pozlacených krbů. Na levé straně jsou krby pro příchozí, ze kterých se každou chvíli vynoří nějaká čarodějka nebo čaroděj. Na konci haly se nachází Fontána kouzelných bratří. Na ministerstvu naleznete několik odborů. Vzhledem k tomu, že se Smrtijedi vrátili, podniká ministerstvo veškeré potřebné kroky k jeho zadržení.

Prasinky

Je to jediná kouzelnická obec v Británii. Tato roztodivná vesnice s domy s doškovými střechami a neobvyklými obchody je mezi učiteli a studenty čarodějnické školy velmi oblíbená. Studenti sem mohou chodit již od 1. ročníku, ale s povolením od rodičů nebo opatrovníků. Děti milují Taškářův obchod s žertovnými předměty a obchod se sladkostmi Medový ráj. Každý, kdo potřebuje nějaké kouzelnické vybavení si je může zajít zakoupit do obchodu Džin v Lahvi. Po náročném nakupování bomb hnojůvek a lotroskopů všichni zajdou do hospody U Tří košťat na velký džbánek Máslového ležáku, nejoblíbenějšího pití kouzelníků. Chutná spíše jako karamely a je tak slabý, že se z něj neopijí ani náctiletí kouzelníci. Na mladé kouzelníky má však opojný vliv spíše dobře vyvinutá madam Rosmerta.

Příčná ulice

Příčná ulice je ulice v Londýně, do které nemají mudlové (pokud je nevezme kouzelník s sebou) přístup. Může se do ní buď přemístit, přepravit letaxovou sítí, nebo přijít přes hospodu Děravý kotel v centru Londýna, která leží na pomezí Příčné ulice a mudlovského světa, ale mudlové ji nevidí. Téměř všechny budovy na Příčné ulici mají obchodní význam. Mezi nejvýznamnější obchody patří hostinec Děravý kotel, Prodejna hůlek rodiny Ollivanderů, nejprestižnější obchod s kouzelnickými hůlkami, Madame Malkinová / hábity pro každou příležitost, Krucánky a kaňoury, kouzelnické knihkupectví. Příčná ulice je i sídlem Kratochvilných kouzelnických kejklí, obchodu s žertovnými předměty Freda a George Weasleyových. Mimo obchodů je Příčná ulice také sídlem Gringottovy banky, jediné kouzelnické banky, kterou vedou skřetové a jejíž trezory jsou ukryty hluboko pod Londýnem.

Obrtlá ulice

Obrtlá ulice je ulice v Londýně, vycházející z Příčné ulice. Stejně jako do Příčné do ní nemají přístup mudlové. Je centrem černokněžníků a obchodů s černou magií, např. obchod Borgina a Burkese, dřívější působiště lorda Voldemorta.

Godrickův důl

Nachází se v jihozápadní Anglii a narodil se zde jeden ze zakladatelů Bradavické školy čar a kouzel – Godrik Nebelvír. V Godrikově dole byla zkuta i první zlatonka a to kovářem Bowmanem Wrigntem. Žil zde jak jeden z bratrů Peverellů, který je zde rovněž pochován na hřbitově společně s dalšími slavnými osobnostmi. Ingotus Peverell je předkem rodiny Potterů, která v Godrikově dole žila. K založení Godrikova dolu došlo roku 1689 po podpisu Mezinárodního zákoníku o utajení kouzel, kdy se kouzelníci definitivně skryli před okolním světem. Je zde hostinec, kostel s hřbitovem, na kterém se nachází hroby prastarých kouzelnických rodů. Také je zde pošta a několik obchodů. V bráně je vytepen znak vesnice a to Relikvie smrti.

Škola čar a kouzel v Bradavicích

Škola byla před více než tisíci lety založena čtyřmi největšími čarodějkami a čaroději té doby – Godrikem Nebelvírem, Helgou z Mrzimoru, Rowenou z Havraspáru a Salazarem Zmijozelem. Podle nich byly pojmenovány čtyři koleje – Nebelvír, Mrzimor, Havraspár a Zmijozel. Heslem školy je Draco dormiens nunquam titillandus – „Nikdy nelechtej spícího draka“. Existuje také hymna Bradavic. Škola je rozlehlá, stojí na skále nad jezerem někde ve Skotské vysočině. Mudlům se díky kouzlu jeví jako zřícenina a bojí se tam chodit.

Nemocnice sv. Munga

V Nemocnici svatého Munga pro kouzelnické choroby a úrazy nejsou lékaři, ale kouzelníci léčitelé (LÉKOUZELNÍCI), kteří nosí citronově zelené hábity. Byla založena léčitелеm Mungem Bonhamem. Budova nemocnice se nachází v centru Londýna ve velkém, starobyle vyhlížejícím domě z červených cihel. Na pohled se jedná o dávno zavřenou budovu firmy Berka a Máčel s. r. o., ale kouzelníci vědí, že když vhodně osloví jednu konkrétní figurínu ve výloze, ta jim nenápadně kývne a oni mohou projít výlohou. Po tomto vstupu se návštěvník ocitne ve velkém atriu, ve kterém mimo jiné visí velký portrét Dylsy Derwentové, slavné léčitelky a ředitelky Bradavic. Nemocnice je neutrálním místem, kde jsou ošetřeni všichni kouzelníci bez výjimky! Je zde zákaz jakýchkoliv útoků či zatčení! Pokud ošetřovatelka uzná, že Váš pobyt v nemocnici již není nutný, jste povinni budovu opustit a nezdržovat se zde pod záminkou azylu!

Azkaban

Azkabanská pevnost stojí a malém ostrůvku v moři daleko od pevniny. K tomu aby vězňům zabránili v útěku však nepotřebují zdi ani moře, ne v situaci, kdy je každý uvězněn ve své vlastní hlavě a není schopen jediné potěšitelné myšlenky. Většina vězňů během několika týdnů zešílí. Je to kouzelnické vězení a je stráženo mozkomory, právě jejich přítomnost je důvodem proč je každý “uvězněn ve své vlastní hlavě.” Uprchnout z Azkabanu bylo pokládáno za nemožné až do doby, kdy se to v létě 1993 podařilo Siriusovi Blackovi. Azkaban je tu více než stovky let, za tu dobu jim prošlo snad stovky zlých kouzelníků a čarodějek.

Ústředí smrtijedů

Ústředí Smrtijedů vzniklo ve starém sídle rodiny Malfoyů. Sídllo bylo po několik let opuštěné a chátralo. Po nastěhování Smrtijedů bylo opraveno do použitelného stavu. Většina sídla je neobydlená, využívá se jen potřebné minimum. Kolem pozemku vede velká zeď porostlá břečťanem. Pokud kouzelník nenese na zápěstí znamení zla, nebude vpuštěn přes velkou ocelovou bránu dovnitř, jelikož je celý pozemek chráněn kouzlem proti vniknutí.

Plynutí času ve hře

Ve hře plyne čas jinak než v reálném světě.

1 herní rok = 4 reálným měsícům

leden – jaro

únor – léto

březen – podzim

duben – zima

květen – jaro

červen – léto

červenec – podzim

srpen – zima

Školní rok nemá standardních reálných 10 měsíců, ale jen 4 měsíce a dva týdny prázdnin.

Každý 9. a 23. den každého měsíce, nastane ve hře úplněk.

Herní měna

Ve hře je platidlem stejná kouzelnická měna jako v Harrym Potterovi – galeony, srpce, svršky. Na začátku hry každý dostane 200 galeonů. Poté si musí každý sehnat práci a nebo brigádničit, jinak mu peníze brzy dojdou.

Museli jsme měnu lehce poupravit z důvodu lehčích výpočtů:

1 galeon = 20 srpců

1 srpec = 30 svršků

1 galeon = 600 svršků

Škola čar a kouzel v Bradavicích

Kdo má přístup na pozemky školy?

Přístup do Bradavické školy mají pouze zaměstnanci, studenti a Ministr kouzel.

Kdo se může přemístit na pozemky školy?

Na pozemky Bradavické školy se může přemístit pouze ředitel školy nebo Ministr kouzel. Ke zkouškám z přemísťování pak slouží speciálně upravená Velká síň.

Jak se studenti dostanou do školy?

Na začátku školního roku se studenti prvního ročníku do školy dostanou s pověřenou osobou pomocí lodiček přes jezero. Studenti vyšších ročníků jsou odvezeny vozy tažené testráli. Na konci školního roku jsou všichni studenti opět odvezeni na nádraží, popřípadě sami opouští pozemky školy jsou-li ubytováni v Prasinkách.

Brána školy, letaxová síť v Bradavicích, příchody, odchody (studenti, zaměstnanci, návštěvy)

Brána školy je střežena imaginárními zaměstnanci školy. Nelze se tedy přes ní dostat, pokud jste neobdrželi pozvánku od ředitele školy. Studenti sedmých ročníků mají povoleno cestovat do Prasinek. Dále je k odchodu či příchodu možno využít tajnou cestu, která se nachází za sochou hrbaté jednooké čarodějnice. Tato cesta končí ve skladu Medového ráje.

Momentálně je každý krb v Bradavické škole odpojen od Letaxové sítě. Je však nutné sledovat upozornění od vypravěče, tyto možnosti se v průběhu hry mohou měnit!!

Glenstone

Kouzelnické noviny - Denní Věštec, Čaroviny

Redaktor

Redaktorem Denního Věštce se může stát každý hráč nebo postava. Redaktor je Bůh, takže pokud jste na nějaké akci nebyli přítomni, i tak můžete napsat reportáž o tom, jak to tam probíhalo.

Kam mohu poslat svůj článek, když ho chci nechat zveřejnit?

Články zasílejte přes formulář na webu v sekci Kouzelnické noviny nebo na info@kouzelnickysvet.cz nebo pomocí herní sovy "Redaktor". Nezapomeňte připojit i fotografii týkající se článku - nejlépe z fotobanky.

Komentáře v novinách

Komentáře psané pod články v DV jsou součástí RPG hry. Komentáře tedy píšete za své postavy, nikoli jako hráč. Jména postav v komentářích jsou jen z technických důvodů, takže pokud se autor do komentáře nepodepíše, nevíte od koho je. Komentáře se samy jeden za druhým objevují v začarovaných novinách.

Lze herně vyhledat autora článku?

Autora článku nelze vyhledat, pokud se sám nepodepsal pod článek.