



WIZARDING WORLD

homebrew pravidla Dračí Hlídky
pro hraní ve světě Harryho Pottera

Vítejte v bradavických učebnách, starobylých hradních chodbách a na místech, kde magie není jen vzácným nadáním několika vyvolených, ale samotnou podstatou vaší společnosti. Za tímto účelem je upravený kompletní setting, tak aby se Hlídka dala hrát co možná nejpohodlněji ve skupině složené ryze z kouzelníků.

Rasa

Pouze **Člověk** (rasy jako elfové, gnómové či trpaslíci nestudují v Bradavicích a obecně se straní lidí). Coby člověk využívá klasickou rasovou schopnost Všestrannost pro navyšování počtu dovednostních bodů (+2 body za každou úroveň (dle PPZ 1.1) / +1x úroveň každou sudou úroveň (dle PPZ 1.2))

Povolání

Všichni hráči jsou povolání **Kouzelník**. Specifika kouzelníka s určitými bonusy ovlivňuje výběr **Bradavické koleje**. Tím je zaručena různorodost postav do větší míry, než u klasických pravidel.

Počet bodů many

Celkový maximální počet many všech postav se konstantně navyšuje o **+10 bodů nad rámec standardní Tabulky kouzelníkovy many**.

Zřídla many

Napříč Kouzelnickým světem Bradavic i mimo ně se dají najít tzv. Zřídla many. U nich, lze okamžitě načerpat větší množství many.

Tato mechanika rozšiřuje standardní **Nasátí many** a mění ho v hazard s vlastní životní silou. Když se kouzelník pokusí prudce načerpat energii z okolních vichrů many.

Při každém Nasátí many v bezprostředním okolí Zřídla (do 2 sáhů) získáš automaticky **alespoň 6 bodů many**. Vichry many jsou však v okolí zřídla divoké a nestabilní a mohou se projevit chaoticky.

Proto i tak hází šestistěnnou kostkou k6. Pakliže na kostce padne 6 **hážíš znovu** a počítáš dokud ti padají šestky.

Pozor na přehlcení manou! Pokud celkové množství načerpané many překročí tvé maximální množství many, energie se neudrží a divoce exploduje do okolí. Za každý 1 bod many, o který kouzelník překročí své maximální množství many, utrpí poškození ve výši 1 životů

Alchymie a Lučba

Všichni Bradavičtí studenti procházejí výukou lektvarů a teorie alchymie. Díky tomu se kouzelníci mohou naučit míchat lektvary a elixíry, aniž by k tomu potřebovali celé alchymistické povolání. **Lučba** (OBR/INT) se v tomto případě stává obecnou dovedností v omezené podobě.

Lze připravovat všechny recepty **obecné alchymie 1. úrovně alchymisty, od 3. stupně znalosti dovednosti Lučba obecné lektvary, jedy a různé (Sliz) 2. úrovně alchymisty případně od 6. stupně znalosti dovednosti Lučba i recepty Oboru Lektvary a elixíry**

První úroveň kouzelníka pro PPZ 1.1

Automaticky ovládá blízké obecné dovednosti **Čtení a psaní INT (+3), Historie INT (+3), Cizí jazyky INT (+3)** a profesní dovednost **Sesílání kouzel INT (+3)**.

Na 1. úrovni má dalších **5 dovednostních bodů**, které může rozdělit **nebo** si vzít doporučené obecné dovednosti **Vůle CHAR (+1), Postřeh INT (+1), Teologie INT (+1) a další 2 dovednostní body**.

První úroveň kouzelníka pro PPZ 1.2

Automaticky ovládá blízké obecné dovednosti **Mystika INT (+3), Vůle CHAR (+3), Vzdělání INT (+3)** a profesní dovednost **Sesílání kouzel INT (+3)**.

Na 1. úrovni má další **4 dovednostní body**, které může rozdělit **nebo** si vzít doporučené obecné dovednosti **Hbitost OBR (+1), Postřeh INT (+1), Výdrž ODO (+1) a další 1 dovednostní bod**.



Mechanika kouzelnických hůlek

Hůlky fungují jako hybrid krátké lehké a střelné zbraně použitelné bez postihu i v boji zblízka (vzdálenost pod 2 sáhy).

Výpočet Útočného čísla (ÚČ):

Útok hůlky + oprava za INT

Výpočet Obranného čísla (OČ):

Obrana hůlky + oprava za CHAR

Cena používání hůlky v boji

Každý vystřelený magický projektil z hůlky či pokus bránit se projektilu OČ hůlky stojí **1 bod many**.

Zranění a vyvážení soubojového systému

Zranění způsobené výstřelem z hůlky je fyzicko-magické a uplatňuje se proti němu **Aktivní obrana hůlkou**, **Základní obrana (ZO)** pokud není **možná aktivní obrana** nebo **Odolnost (ODO)** pokud cíl nemá hůlku nebo není kouzelník (např. Motáci a Mudlové):

$$\text{Útok} = \text{ÚČ hůlky} + \text{hod k6}$$

$$\text{Obrana} = \text{OČ obránce} + \text{hod k6} / \text{ZO obránce} / \text{ODO obránce}$$

$$\text{Poškození} = (\text{Útok} - \text{Obrana}) + \text{zranění}$$

Dostřel a postihy:

Efektivní dostřel: do 20 sáhů (bez postihu)

Střední dostřel: 21–50 sáhů (postih -5 k útoku)

Hraniční dostřel: 51–80 sáhů (postih -10 k útoku)

Počáteční typy hůlek:

Doporučuji si vyplnit kvíz na harrypotter.com a zjistit více o své hůlce.

Dřevo hůlky

- **+5 dosah:** Jablň, Buk, Kaštan, Jilm, Líska, Modřín, Javor, Borovice, Sekvoj, Stříbrná lípa, Javor klen, Réva, Vrba
- **+1 obrana:** Olše, Jasan, Cedr, Cypřiš, Anglický dub, Jedle, Cesmína, Hrušeň, Topol, Jeřáb
- **+1 útok:** Akácie, Osika, Černý ořech, Dřín, Eben, Hrab, Červený dub, Ořech
- **+1 zranění:** Trnka, Třešeň, Bez, Hloh, Vavřín, Smrk, Tis

Jádro hůlky

- **+1 obrana:** žíně z jednorozce
- **+1 útok:** péro fénixe
- **+1 zranění:** blána z dračího srdce

Ohebnost hůlky

- **Nepoddajná:** + 5 dosah
- **Pevná:** +1 obrana
- **Pružná:** +1 útok
- **Vrtkavá:** +1 zranění

Vylepšení hůlky (každou třetí úroveň):

Při dosažení další sudé úrovně si kouzelník může vybrat **1 vylepšení** pro svou hůlku z následujících možností:

- **+1 útok hůlky**
- **+1 zranění hůlky**
- **+1 obrana hůlky**
- **+5 sáhů k dostřelu**



Bradavické koleje

Každého mladého kouzelníka a kouzelnici to čeká a nemine. Zařazení do jednotlivých kolejí probíhá ještě před slavností hostinou hned po příjezdu do Bradavic.

Snad každý netrpělivě čeká na konečný verdikt Moudrého klobouku, který spravedlivě rozdělí žáky do jednotlivých kolejí podle jejich vlastností, talentů, potenciálu ale třeba i osobních preferencí a přání. Jak ale jednotlivé koleje vznikaly a co můžete od jejich příslušníků očekávat?

Na začátku byli 4 zakladatelé - Rowena z Havraspáru, Helga z Mrzimoru, Godrik Nebelvír a Salazar Zmijozel. Každý ze zakladatelů přinášel jiné čtnosti, povahové vlastnosti, ale i přesvědčení. Ty se pak promítly do povahy a poslání jednotlivých kolejí.

Všichni hráči se ujímají role mladých kouzelníků. Namísto rasových vlastností získávají výhody plynoucí z tradic, ducha a výuky vlastní koleje.

Připravte si hůlky, oprašte své učebnice lektvarů a připravte se na vstup do světa, kde každé zaklínadlo může rozhodnout nejen o osudu Bradavického hradu ale možná i celého Kouzelnického světa!



Nebelvír

Bonusy koleje:

- +1 Atletika (SIL) **nebo** +1 Výdrž (ODO)
- +1 k hodů na Vůli (CHAR)
- +1 k hodů při Sesílání kouzel Divoké magie **NEBO** Ochranné magie

Charakteristika:

Horkokrevní, odvážní, jednající bezhlavě, se silným smyslem pro spravedlnost.

Místní znalosti:

Nebelvírská věž, chodby v 7. patře (najdeš tu i kabinet havraspárského ředitele a učebnu jasnoviectví), famfrpálové hřiště a okolí Zapovězeného lesa.

Úvodní vybavení:

Křída, 3 svíčky, 1 pergamen, psací potřeby, křesadlo, lano (5 sáhů), školní hábit (+1 KZ, +1 Sesílání kouzel - **PPZ 1.2, pravidla pro Róby**), civilní oblečení, kožená torna, měch na vodu, **7 zl, 8 st.**

Mrzimor

Bonusy koleje:

- +1 Znalost přírody (INT) **nebo** +1 Zvládnutí zvířat (OBR/CHAR)
- +1 k hodů na První pomoc (OBR)
- Obtížnost Vyvolání přítele - **2 NEBO** +1 k Sesílání kouzel Magie proměn

Charakteristika:

Obětaví, pracovití, loajální, s hlubokým vztahem k přírodě a lékárnictví.

Místní znalosti:

Sklepení, hradní kuchyně, hodovní sál, skleníky pro bylinkářství a okrasné zahrady.

Úvodní vybavení:

Křída, 3 svíčky, pergamen, psací potřeby, vlčí mor, železná zásoba, 3 obvazy, školní hábit (+1 KZ, +1 Sesílání kouzel - **PPZ 1.2, pravidla pro Róby**), civilní oblečení, kožená torna, měch na vodu, **10 zl, 5 st.**

Havraspár

Bonusy koleje:

- +1 Postřeh (INT) **nebo** +1 Mechanika (OBR/INT)
- +1 k Vzdělání (INT)
- Paměť na kouzla přidává místo +1 hned **+2 kouzla navíc NEBO** +1 k sesílání kouzel Vysoké magie

Charakteristika:

Zvídaví, intelektuální, excentričtí, preferující logiku a originální postupy.

Místní znalosti:

Havraspárská věž, školní Knihovna (včetně Oddělení s omezeným přístupem) a Astronomická věž.

Úvodní vybavení:

Křída, 3 svíčky, 3 pergameny, psací sady, lupa, školní hábit (+1 KZ, +1 Sesílání kouzel - **PPZ 1.2, pravidla pro Róby**), civilní oblečení, kožená torna, měch na vodu, **12 zl, 0 st.**

Zmijozel

Bonusy koleje:

- +1 Etiketa (INT/CHAR) **nebo** +1 Hbitost (OBR)
- +1 Mystika (INT)
- +1 k hodu při Sesílání kouzel Mentální magie **nebo** Vitální magie

Charakteristika studentů:

Ctižádostiví, pragmatičtí, strategové pohybující se ve stínu tradic a vlivu.

Místní znalosti:

Zmijozelská kolej, podzemní sklepení, učebny Lektvarů a břehy Černého jezera.

Úvodní vybavení:

Křída, 3 svíčky, 1 pergamen, psací potřeby, 3 flakony, kotlík, školní hábit (+1 KZ, +1 Sesílání kouzel - **PPZ 1.2, pravidla pro Róby**), civilní oblečení, kožená torna, měch na vodu, **15 zl, 0 st.**



ÚVÍTEJTE V BRADAVICÍCH!

Vítejte v bradavických učebnách, starobylých hradních chodbách a na místech, kde magie není jen vzácným nadáním několika vyvolených, ale samotnou podstatou vaší společnosti. Za tímto účelem je upravený kompletní setting, tak aby se Hlídka dala hrát co možná nejpohodlněji ve skupině složené ryze z kouzelníků.

Doporučuji si vyplnit kvíz na harrypotter.com a zjistit více o své příslušnosti k jedné z bradavických kolejí a také o své hůlce. Ovlivní to silně váš roleplay i gameplay.

Doplněk je vhodný pro PPZ 1.1 i PPZ 1.2

Homebrew úprava obsahuje;

- Mechanika kouzelnických hůlek coby krátké střelné zbraně vycházející z atributů Inteligence a Charisma.
- Bonusy pro kouzelníky dle kolejí k většímu rozptylu schopností a dovedností.
- Úprava pravidel Lučby lektvarů a elixírů pro kouzelníky.
- Úprava množství many kouzelníka.
- Nový způsob čerpání many pomocí zřidel.

Enjoy,
ZLATOHLÁVEK