

POKROČILÝ KOUZELNÍK

Dokument obsahuje volitelná pravidla pro kouzelníky (a jiné uživatele mystické magie), prezentovaná v *Old-School Essentials Advanced Fantasy*. Jde o pravidla převzatá z 1. edice AD&D, která kouzelníkům dávají trochu víc možností než v základním OSE.

Kouzelníci a hole

Kouzelníci, iluzionisti a podobní uživatelé mystické magie mohou podle běžných pravidel bojovat jen dýkou. Volitelně je možné povolit takovým postavám použití v boji i hůl.

Knihy kouzel a učení se kouzlům

Podle běžných pravidel je počet kouzel, která si uživatelé mystické magie mohou do své knihy kouzel zapsat, omezený na tolik, kolik si jich zvládnou v jednom dni zapamatovat (jak udává tabulka postupu po úrovních pro příslušné povolání). Skupiny, které chtějí dopřát kouzlicím postavám větší výběr kouzel, mohou místo toho používat následující pravidla.

Počáteční kouzla

Počet kouzel, která mají uživatelé mystické magie zapsaná do své knihy kouzel na začátku hry, se odvíjí od inteligence postavy (viz tabulka vpravo). Sudí může kouzla určit sám nebo hráči dovolit, aby si je vybral.



Přidávání kouzel

Uživatel mystické magie se může pokusit zapsat si do knihy další kouzla tím, že je opíše z jiných zdrojů, například svitků nebo knih patřících jiným čarodějům.

- Počet kouzel, která může postava ve své knize kouzel mít, není nijak omezený.
- Šance na úspěšné opsání kouzla závisí na inteligenci postavy (viz tabulka dole). Pokud postava v hodu neuspěje, nedokáže se dané kouzlo *nikdy* naučit.
- Stále platí běžná pravidla pro kouzelné knihy a čtení svitků (viz část *Knihy kouzel* v základních pravidel, str. 70).
- Postava si nedokáže opsat kouzla vyšší úrovně než té, kterou sama dokáže sesílat.

Knihy kouzel a učení se kouzlům

Inteligence	Počátečních kouzel	Šance na opsání
3	1	20 %
4–5	1	30 %
6–7	2	35 %
8–9	2	40 %
10–12	3	50 %
13–14	3	70 %
15–16	4	75 %
17	4	85 %
18	5	90 %