



Čaroděj

Povídá se o nich mnoho, méně je již pravdou, ale mnohem více je neznámou. Mnoho skřetů vzpomíná, jak jim tajemná postava v plášti usmažila kamaráda do řádně podané pečinky... Ale jsou i tací, kteří z paměti tahají historky, jak poté on a dalších pět jeho kamarádů rozsekali tohoto fajnového mužička na cimprcampr, neb čepelím neuměl uhýbat lépe než stará trpasličí bába.

Čaroděj je veskrze magickým povoláním, zabývajícím se magií v její nejsyrovější a nejprostší podobě. Již na nízkých úrovních se velmi dobře uplatní v boji i v období míru, jeho obrovská moc se ale v plné síle projeví až na vyšších úrovních. Má tyto schopnosti (římská číslice za názvem udává nejnižší úroveň, od které můžeš schopnost používat):

Meditace (I)

Aby čaroděj dokázal používat své další schopnosti, musí nejprve díky meditaci získat magickou energii (tzv. manu). Během meditace získává čaroděj **dva body many za minutu**, dokud množství jeho many nedosáhne svého maxima. Rychlost získávání many lze různými způsoby zvýšit. Pokud je meditace ukončena předčasně (tedy dříve než mana dosáhla maxima) je veškerá nově získaná mana ztracena a meditace byla zbytečná.

Na meditaci je potřeba ticho a klid. Pokud meditujícího čaroděje někdo napadne, osloví, nebo se k němu třeba jen přiblíží, je meditace ukončena. Vhodným místem pro meditaci je dům v klidnější čtvrti města, věž, tichý palouček...

Maximum many závisí na úrovni čaroděje:

I - 5 bodů, II - 10 bodů, III - 20 bodů, IV - 30 bodů

Živelná meditace (III)

Čaroděj se může rozhodnout, že podstoupí takzvanou živelnou meditaci. Tu lze provádět jen na místech kumulace daného živlu (ty můžeš najít na herním území označené cedulí). Při takovéto meditaci získá čaroděj o deset bodů many více, než je jeho maximum. Živelně nabitý čaroděj může ale sesílat jen kouzla toho živlu, kterým je nabit (viz níže).

Energetická magie (I)

Energetická magie je nejjednodušším kouzelnickým oborem. Každé kouzlo stojí určitou manu a vyžaduje vyslovení určité magické formule. Některá kouzla navíc vyžadují nějaký specifický postup při vyvolávání – pokud je tento postup někým přerušen, kouzlo se nepovedlo a mana byla vyplýtvána zbytečně.



Šok (I)

Potřebná mana: 1 (3, 6)

Zaklínadlo: offendo

Toto je nejprimitivnější útočné kouzlo. Čaroděj se nabije energií, která se sama vybije do první živé bytosti, které se čaroděj dotkne a zraní ji za 1 (2, 3) život(y) (vnější zranění). K vybití může docházet i skrze zbraň (ale ne skrze hůl). Z účinku kouzla nelze nikoho vyjmout – dotknete-li se přítele, je zraněn on. Kouzlo nelze vyvolat při úderu – čaroděj si jej musí vyvolat předem a čekat na úspěšný zásah. Čaroděj může kdykoli nabití uzemnit a vybit se.

Čarovné brnění (I)

Potřebná mana: 3, 4, 5, 6, 7 max. 8

Zaklínadlo: defendo

Čaroděj překříží ruce na hrudi, vysloví zaklínadlo a kolem jeho těla se vytvoří neviditelný energetický obal, který jej chrání jako brnění (vnější zranění). Brnění má jeden život, může být ale sesláno vícekrát – každé další brnění stojí o jednu manu víc než předchozí. Není-li brnění zničeno, vydrží do konce příští meditace. (Čarovné brnění lze kombinovat se skutečným brněním.)

Teleport (II)

Potřebná mana: 5

Zaklínadlo: teleportio

Během zaklínání se čaroděj dvakrát otočí kolem své osy a pak se ve formě informačního obláčku přemístí na libovolné místo do cca 10 metrů. Čaroděj se může přemístit spolu s dalšími postavami, které se drží za ruce (točit se pak během vyvolávání musí celá skupina). Za každého teleportovaného musí čaroděj zaplatit daný počet many.

Pozor! Stojí-li v nějaké budově asi 50 cm vysoká trojnožka vyrobená ze stříbra, jedná se o rušičku a do takovéto budovy se nelze teleportovat!.

Blesk (III)

Potřebná mana: 5

Zaklínadlo: fulgur

V čarodějově ruce se objeví malý kulový chomáč energie, který mág vrhne proti své oběti. Je-li ta zasažena, je zraněna za jeden život vnějšího zranění. Blesk nelze krýt štítem ani zbraní! Není-li blesk vržen do jedné minuty od vyvolání, jeho energie vyprchá.

Neviditelnost (III)

Potřebná mana: 7

Zaklínadlo: avision

Čaroděj si zakryje oči a třikrát vysloví magickou formuli. Po té se stává neviditelným. Neviditelnost trvá, dokud čaroděj nepromluví, nezačne čarovat, dotýkat se někoho nebo meditovat. (Pozor! Některé bytosti vidí neviditelné!)

Aura nedotknutelnosti (IV)

Potřebná mana: 10+

Zaklínadlo: tutamen magnificentia

Čaroděj vztáhne ruku k nebi a po deseti vteřinách vyřkne magickou formuli. Poté se kolem něj vytvoří stěna neprorazitelná jakýmkoliv vnějším útokem či kouzlem. Na její udržení je za každou načatou minutu třeba vydat 1 manu. Pro udržení této ochrany musí mít čaroděj neustále alespoň jednu ruku vztaženou k nebi. Během trvání kouzla může čaroděj **pouze** mluvit a chodit (tj. nelze nic brát, sesílat atp.). Není možno používat žádné schopnosti. Jednorázovým přidáním 5 man může čaroděj pod auru přibrat jednu osobu, tím že ji chytne za ruku. Pokud tato chráněná osoba provede cokoliv útočného či magického charakteru nebo se pustí čaroděje, kouzlo se zhroutí.



Magie živlů (II)

Kouzla magie živlů jsou již o mnoho náročnější. Platí pro ně stejná pravidla jako pro kouzla energetické magie. Jelikož tato kouzla mívají o mnoho náročnější pravidla, je zcela nezbytné je sesílat hromovým hlasem a s pořádnou gestikulací (především u těch kouzel, kde po svém cíli nic nehážete ani se jej nedotýkáte). Všeobecně platí, že **nepozná-li cíl kouzla, že bylo něco sesláno, kouzlo je považováno za nepodařené a mana byla vyplývána zbytečně!!!** O každého kouzla je uvedeno, jakému živlu náleží.

Ohnivá koule (II) (*Magie ohně*)

Potřebná mana: 2

Zaklínadlo: ignis

Čaroději vyletí z dlaně ohnivá koule, která když zasáhne cíl, způsobí popálení za jedno vnější zranění. Ohnivou kouli lze krýt štítem či zbraní.

Sprcha (II) (*Magie vody*)

Potřebná mana: 3

Zaklínadlo: pluvia

Cíl, na nějž čaroděj ukáže, je skropen pořádnou studenou sprchou ledové vody z malého mráčku, který se cíli vytvoří nad hlavou. Tato sprcha zchladí každou horkou hlavu, uklidní rozvášněné muže. (Ruší např. efekt markytánčiny provokace.) Zasažený je dočasně chráněn proti ohni, což znamená, že první ohnivý útok (i kouzlo) na něj neúčinkuje (tuto výhodu musí využít dokud neuschne - cca půl hodiny). Sprcha je schopna uhasit oheň do velikosti vatry.

Úder (II) (*Magie vzduchu*)

Potřebná mana: 4

Zaklínadlo: flo ferio

Čaroděj ukáže na jinou postavu, vykřikne magickou formuli a pak na ni z plných plic foukne. Cíl kouzla musí stát blízko čaroději (tzn. na dosah zbraně tváří v tvář). Zasaženému je vyražen z ruky předmět, který zrovna drží (zbraň, kouzelná hůlka, lektvar... ne štít - ten je připnutý). Nefunguje na magické zbraně.

Bahno (II) (*Magie země*)

Potřebná mana: 4

Zaklínadlo: terra palustris

Čaroděj vykřikne magickou formuli, vyplázne jazyk a udělá zvuk jakoby prskal. Jeho cíli se začne měnit pod nohama země v bláto (ať šlápne kamkoli). Toto kouzlo nezraňuje, ale cíl nemůže po dobu pěti minut běhat. (Cíl při boji svou obratnost neztrácí - pokusí-li se ale běžet, musí se stále jednou nohou dotýkat země).

Ohnivý štít (III) (*Magie ohně*)

Potřebná mana: 10

Zaklínadlo: propugnaculum ignis

Čaroděj rozpaží ruce a probouzí v sobě ohnivou sílu. Po přibližně dvaceti sekundách vykřikne kouzelnou formuli a kolem něj se rozhoří ohnivá bariéra. Tento ohnivý štít se pohybuje spolu s čarodějem. Každý, kdo čaroděje zasáhne zbraní tváří v tvář či kouzlem, které se sesílá dotekem, je zraněn za jeden život vnějšího zranění. Ohnivý štít vydrží deset minut.

Přimrznutí (III) (*Magie vody*)

Potřebná mana: 10

Zaklínadlo: glacies

Čaroděj ukazuje na svůj cíl, který je od něj vzdálen několik kroků, a sedmkrát zopakuje kouzelnou formuli. Zasažené postavě pak přimrznou nohy k zemi a není schopna udělat ani krok (otočit k útočníkovi se může, ale udělat krok při výpadu už ne). Ostatní vlastnosti zasaženého se ale nemění - může normálně bojovat, kouzlit, pracovat... Přimrznutí trvá dvě minuty.



Leť (III) (*Magie vzduchu*)

Potřebná mana: 5

Zaklínadlo: avio anthropos

Čaroděj vykřikne magickou formuli, začne mávat rukama a rozběhne se. Po pěti krocích se vznese do vzduchu. Let trvá, dokud čaroděj mává rukama. Čaroděj nemůže za letu kouzlit či bojovat. Čaroděj může vzletět s jednou až dvěma dalšími postavami – všichni se ale musí držet za ruce (mávají ti krajní). Mana se ale počítá za každého jednotlivce.

Rozražení (III) (*Magie země*)

Potřebná mana: podle druhu dveří

Zaklínadlo: erozio destruktor

Tímto kouzlem je možno dotykem rozrážet dveře. Čaroděj opakuje magickou formuli a dlaně drží přiložené na překážce. Ta se po dokončení kouzla s rachotem rozletí. Byla-li opatřena zámkem, tak ten je nepoškozen (dveře jsou zničeny). Cenu a potřebnou dobu shrnuje tabulka rozražení (viz níže). Mitrilové nebo očarované dveře nelze rozrazit.

Tabulka rozražení		
Typ dveří	Potřebná množství many	Délka zaklínání a soustředění
Dřevěné	6	ihned
Okované	10	1 minuta
Železné	20	3 minuty
Brána	20	5 minut

Plamenná koule (IV) (*Magie ohně*)

Potřebná mana: 10

Zaklínadlo: flama rotundum

Čaroděj vyřkne magickou formuli a v jeho ruce se začne zhmotňovat koule z plamenů. Proces zhmotňování trvá nejméně deset sekund. Během vyvolávání si čaroděj v ruce (či rukou) shromáždí libovolný počet koulí (kolik má a pobere), které pak naráz vrhne. Jeden tvor může být zraněn naráz za dva. Kouli lze krýt zbraní či štítem. Čaroděj musí kouli odhodit do jedné minuty, jinak mu vybuchne v ruce. Má-li čaroděj v ruce plamennou kouli, nemůže vyvolávat další kouzla.

Ledová socha (IV) (*Magie vody*)

Potřebná mana: 10

Zaklínadlo: glacies stabilis

Čaroděj mocným hlasem vykřikne magickou formuli a dotkne se oběti. Ta je zamrazena do pevného ledového bloku.

Nemůže se hýbat, mluvit ani používat jakékoli své schopnosti. Zmrazenou postavu není možné zranit zbraní, zasáhnout kouzlem... ani jakkoli jinak ovlivnit. Po deseti minutách ledový blok naráz pukne a postava je osvobozena. V teple se doba zmrazení zkracuje na polovinu.

Odhození (IV) (*Magie vzduchu*)

Potřebná mana: 8

Zaklínadlo: turbo vertex

Čaroděj pronese magické slovo a foukne si (proti cíli) do dlaně (jakoby odfukoval smítko). Cíl tohoto kouzla je mrštěn o třicet kroků směrem od čaroděje (musí udělat 30 kroků zpět). Pokud oběť narazí na překážku (zed'), je zraněna za jeden život vnějšího zranění.



Zemětřas (IV) (*Magie země*)

Potřebná mana: 15

Zaklínadlo: tremor concrementum

Čaroděj vykřikne zaklínadlo a třese rukama či holí nad hlavou po dobu třiceti sekund. Pak vykřikne zaklínadlo znovu, ještě mocnějším hlasem a kromě jeho rukou se začne trást i zem. Každý v okruhu do patnácti metrů od čaroděje je sražen k zemi. Postavy na zemi nemohou vstát, jakýmkoli způsobem se pohybovat, čarovat, meditovat, ani cokoli vyrábět.

Mohou ale pít lektvary, požívat předměty či (pokud dosáhnou) s někým (v leže) bojovat. Kouzlo neúčinkuje na létající tvory. Kouzlo končí, jakmile dá čaroděj ruce k zemi (nejpozději ale po šedesáti sekundách). V průběhu kouzla se čaroděj musí soustředit, nemůže bojovat, ani se **pohybovat**. V tomto případě je velmi vhodné zastavit hru a sdělit postiženým, co mohou dělat a taky je předem upozornit na to, že můžou vstát, až dás ruce dolů.

Knihovna

V knihovně je uloženo bezpočet spisů nejrůznějšího stáří a kvality. Některé jsou moudré a učené, jiné už dávno ztratily svůj význam, či jsou pomýlené a lživé.

Pro knihovnu všeobecně platí, že každý svitek představuje jeden objemný magický spis- není ji tedy možné sbalit pod paži a odnést (svitky nelze krást, lze je však upravovat herní psací potřebou).

Zakázaná sekce

Jen čaroděj a mág smí číst v této tajemné sekci knihovny! Dokumenty z ní nesmí běžně vynášet, ani je sem zařazovat, ale může je někomu předčítat. Pokud dosáhne úrovně mistra, tak jednou za život smí jeden dokument do této sekce zařadit nebo ho z ní přesunout do běžné knihovny (vyjma katalogu).

Knihovní systém

Není sice možno nikomu bránit, aby v knihovně hledal, co potřebuje, je však možno mu (za příplatek) pomoci či zabránit v tom, aby to našel. K tomu prvnímu slouží knihovní systém, k tomu druhému obrovské množství knih v knihovně.

Každá písemnost, která je obsažena, či zařazena v knihovně totiž nese inventární číslo. Pokud se snad dostanete k novému svitku, který by měl být do knihovny zařazen, opatřete jej takovýmto číslem, pomůžete příštím generacím. Inventární číslo je na první pohled zmatená směsice znaků a čísel obsahující:

- ☞ **Pořadové číslo**
- ☞ **Písmeno oboru**
- ☞ **Číslo okruhu**

Vysvětlení systému inventárního čísla, přehled oborů a okruhů nalezneš v katalogu, jež je umístěn v zakázané sekci knihovny a mají k němu tedy přístup jen čarodějové a mágové.

Povinné potřeby: alespoň plášť... hodinky!



Doporučené potřeby: *Nějaká zdobená kápě, či vyšívovaná sutana, tajemný pohled ...*