



Mág

Tito tajemní mužové jsou schopni silou mysli ovládnout nejen věci ale i mysli jiných. Už ne jeden mizerný se divil když se pokusil vyloupit mágův dům a ke svému zjištění, že tento muž sedí pohodlně v ušáku a naproti dveřím a čeká až se ten chudák dostane dovnitř a on ho mohl donutit svou myslí jít zamknout dveře z druhé strany.

Mágova moc se projeví především uvnitř města. Na nejnižších úrovních se bude nejspíš muset spokojit s podřadnou rolí potulného kouzelníka, později se ale snadno stane skutečným vládcem města. Mág je ideálním povoláním pro plnění nejrůznějších questů. Mágovy schopnosti jsou tyto (římská číslice za názvem udává úroveň, od které můžeš schopnost používat):

Rozšířené vědomí (II)

Mág není odkázán jen na své smysly, ale dokáže poznávat okolní svět i mnohem přímější cestou. Mág některé věci prostě ví... To se ve hře projeví hned v několika oblastech.

Mág vidí i přes zdi. Rozhlédneš-li se okolo sebe, nemusíš brát ohled na to, že jsou kolem zdi – to, co vidíš jako hráč, to vidíš i jako postava. Platí to však jen v tvé těsné blízkosti, tedy nevidíš skrze zeď na druhém konci města (obdobně lupiče nebo vědomí). Výjimkou jsou neviditelní – jejich přítomnost sice vnímáš, ale nevidíš je dost dobře na to, abys je byl schopen přesně identifikovat, zaměřit kouzlem či zasáhnout zbraní.

Mág pozná účel magických předmětů. Nasadíš-li si magický šperk, nebo se chopíš magické zbraně, můžeš si přečíst vnitřní stranu průvodky.

Mág vidí vědomí jiných mágů, která opustila svá těla (viz níže).

Mág vidí i ukrytého Lupiče.

Meditace (I)

Aby mág dokázal používat své další schopnosti, musí nejprve díky meditaci získat magickou energii (tzv. manu). Během meditace získává mág **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 mága 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 mága:

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

Energetická magie (I)

Jelikož mág zná i část učení čarodějů, dokáže ovládnout několik základních kouzel energetické magie. 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) (vnějšího 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 nabítí uzemnit a vybit se.

Čarovné brnění (I)

Potřebná mana: 3, 4, 5, 7, 8 nebo 9

Zaklínadlo: defendo

Čaroděj překříží ruce na hrudi, vysloví zaklínadlo a kolem jeho těla se vytvoří neviditelný energetický obal, který jej chrání jako brnění. 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 mág dvakrát otočí kolem své osy a pak se ve formě informačního obláčku přemístí na libovolné místo do cca 10 metrů. Mág se může přemístit spolu s dalšími postavami, které se drží za ruce (točit se pak během vyvolávání musí celá skupina). Za každého teleportovaného musí mág 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 kouzelníkově ruce se objeví malý kulový chomáč energie, který mág vrhne proti své oběti. Je-li ta zasažena, je zraněna za jeden život fyzického 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

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

Psychická kouzla (II)

Největší mágovou silou jsou kouzla týkající se psychiky. Každé z nich stojí určitou manu a nějakým způsobem se vyvolává. V průběhu vyvolávání kouzla se mág musí plně soustředit na tuto činnost! Je-li někým vyrušen (např. napadne-li jej někdo), kouzlo se nezdařilo a použitá mana je ztracena.

Kouzla psychické magie lze seslat jen na živé myslící tvory.



Duševní štít (II)

Potřebná mana: 7

Je-li na mága sesláno psychické kouzlo či prokletí, či použita schopnost ovlivňující psychiku, (markytánky, kancléř, bankéř, obchodník) může účinkům uniknout. Mág musí zareagovat **okamžitě** po jeho seslání a doprovodit své protikouzlo náležitým gestem. Mág takto může chránit i druhou osobu – musí ji ale držet za ruku ještě před tím, než bylo na ni kouzlo sesláno (mág jej tedy musí čekat).

Pracuj! (II)

Potřebná mana: 8

Po nejméně minutovém rozhovoru může mág pomocí tohoto druhu hypnózy donutit jednu postavu k pracovní činnosti. Příkaz tedy může znít: „Namíchej mi léčivý lektvar!“ nebo „Postav mi dům!“. Podmínkou ale je, že mág musí být u postavy po celou dobu této činnosti a že **veškeré potřebné suroviny musí poskytnout mág!** Chce-li tedy lektvar, musí felčarovi poskytnout příslušné bylinky, chce-li meč, musí dát kováři rudu a uhlí, chce-li dům, musí si nanosit hromadu kamení sám. Kouzlo musí být sesláno v blízkosti pracoviště (to je důležité zejména nutíte-li horníky do dolu).

Zhypnotizovaný působí při práci malátně a tupě (připomíná náměsíčního). Z hypnotického spánku jej lze poměrně snadno probudit – kouzlo se přeruší zatřese-li jím někdo, dostane-li sprchu, je-li napaden, vybuchne-li něco v jeho blízkosti... (přeruší jej vše, co by probudilo člověka v hlubokém spánku, kromě jeho vlastní činnosti). Kouzlem Pracuj nelze nikoho přinutit k činnostem, při nichž se spotřebovává mana.

Po předání výrobku se zhypnotizovaný probudí, ale poslední, co si pamatuje, je rozhovor s mágem.

Hypnóza (III)

Potřebná mana: 12

Po nejméně minutovém rozhovoru může mág své oběti vnuknout jeden jednoduchý příkaz. Příkaz musí být **opravdu jednoduchý** (Např. „Řekni Železnému lordu: Chtějí tě zabít.“ nebo „Vypij tento lektvar!“ „Běž se projít k lávovému zřídlu!“ „Otevři nám bránu!“...) Příkaz nesmí obsahovat pracovní činnost („Vytvoř mi meč!“), obchodování („Vyměň tohle za dávku Eharu!“), kouzlení („Sešli uprostřed náměstí Armageddon!!!), sebevražedný příkaz nebo přímé ohrožení života někoho jiného („Běž si ve své plátovce zaplavat!“, „Zaútoč na krále“), tahání informací („Řekni mi, kde jsi našel ten Mithril!“) či jakoukoli náročnější manipulaci s předměty (chceme-li, aby zhypnotizovaný použil nějaký předmět, musíme mu ho dát do ruky – nemůžeme tedy zadat ani příkaz „Dej mi všechno svoje zlato“, ale „Dej mi ten meč, co máš v ruce!“ už jde.)

Zhypnotizovaný působí během plnění příkazu malátně a tupě a probudit lze stejně jako v případě kouzla Pracuj.

Po splnění úkolu se zhypnotizovaný probudí, ale poslední, co si pamatuje, je rozhovor s mágem. Pokud se mu příkaz nedaří splnit, po deseti minutách kouzlo samo odezní. (Doporučujeme nechat zhypnotizovaného nahlédnout do pravidel, aby přesně pochopil, jak toto kouzlo funguje.)

Psychický úder (III)

Potřebná mana: 9

Mág si klekne na jedno koleno, dlaň si přitiskne na čelo a druhou paží míří na jakoukoli inteligentní bytost v dohledu jeho rozšířeného vědomí. Po minutě intenzivního soustředění v tomto postoji, vezme do rukou **předem nachystanou** dřevěnou větev a přelomí ji. Ve chvíli, kdy je větev zlomena, ztrácí cíl kouzla jeden život (kategorie vnitřní zranění).

Oběť kouzla cítí odkud přišla vlna negativní energie. Nikdo nemůže být zasažen dvěma psychickými údery v jedné minutě, i kdyby je sesílalo více mágů.



Pozor! Stojí-li v nějaké budově asi 50 cm vysoká trojnožka vyrobená ze stříbra, jedná se o rušičku a všichni v takové budově jsou před psychickým úderem chráněni.

Strach (IV)

Potřebná mana: 10

Toto kouzlo může mág seslat, jedině je-li ve své věži (případně v jiné budově). Mág se hlasitě rozchechtá a každý, kdo jej slyší, propadne hrůze. Vyděšený člověk bude mágovu věž obloukem obcházet a ani ho nenapadne ji obléhat, pokoušet se dovnitř proniknout, vyrážet dveře...

Pokud mág svou věž opustí (fyzicky), účinek kouzla pomine, jinak trvá do konce hodiny.

Opuštění těla (III)

Potřebná mana: 15

Mág si lehne jakoby spal a nechá své vědomí opustit své tělo. Po třech minutách uvolňování, může nechat své vědomí přeskočit na libovolnou inteligentní bytost do pěti metrů od těla. Mágovo vědomí pak (ve formě informačního obláčku) doprovází cílovou postavu. Mágův cíl si přítomnost cizího vědomí neuvědomuje, dokud na něj mág nepromluví – oba pak spolu mohou telepaticky hovořit (mág ale nemůže násilně číst mysl své oběti). Mág vidí a slyší to, co druhá postava, a navíc mu zůstává jeho Rozšířené vědomí. Své ostatní schopnosti mág používat nemůže.

Mágovo vědomí nemůže cestovat samo bez cizí postavy (ani přeskakovat z postavy na postavu)! Výjimkou je situace, kdy mág chce cizí tělo opustit – musí pak jít nejkratší cestou k tělu vlastnímu.

Opuštění těla není časově omezené, podmínkou ale je, že ve chvíli, kdy odbíjí celá, mág musí být zpět ve svém těle. Pokud to nestihne (nebo jeho tělo někdo ukryje či zničí), jeho duše zabloudí a nikdy se už nevrátí.

Opouští-li mág své tělo poprvé, trvá proces uvolňování deset minut a hráč jej využije k tomu, aby nakreslil či vyrobil své spící tělo a napsal na něj: „Toto je spící tělo mága ...“ To pak nechává na místě svého odpočinku.

Díky svému rozšířenému vědomí mág vidí cestující duše jiných mágů. Vyhnat mága z cizího těla umí kněz (postup je stejný jako při snímání prokletí druhého stupně.)

Zapůjčení (IV)

Zapůjčení je vyšší formou opuštění těla, při níž mág ovládne mysl jiného tvora. Nemůže to však být tvor ledajaký ale pouze **teplokrevné** zvíře (neinteligentní nemagický tvor) ve vlastnictví mága. Mág může zvíře libovolně ovládat, včetně všech jeho schopností. Stejně tak může činit každý, kdo dané zvíře chytí. Lovce je schopen se s mágem ve zvířeti dorozumívat, potřebuje k tomu však klid a soukromí. Pro návrat do vlastního těla a časové omezení zapůjčení platí to samé, co pro opuštění těla. Nestihne-li se mág včas vrátit, zůstává uvězněn v těle ovládnutého zvířete. Zpět se může dostat jen s boží pomocí. Jedná se o prokletí 3. stupně.

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, hadrový míček na blesk... hodinky!

Doporučené potřeby: nějaká zdobená kápě, či vyšívaná sutana, panenka představující spící tělo mága, loutka zvířete, tajemný pohled ...