



Theurg

Je mnoho předmětů, co zdají se být prostého a bezvýznamného charakteru, však v rukou theurga se může i obyčejný předmět, jako je prsten, nůž nebo jehla na šití, stát věcí zásadního významu, který může změnit život - zachránit jej, i zničit.

Znalost magických předmětů (I)

Theurg je schopen odhalit jakékoliv magické vlastnosti kouzelného předmětu. To znamená, že může nahlédnout do vnitřní a zadní části průvodky jakéhokoliv předmětu, který je opatřen zelenou stužkou (a je tedy magický), aniž by se vystavoval nebezpečí, že na něj předmět začne působit. Theurg není schopen odhalit zvláštní schopnosti lektvarů či výbušnin.

Očarování předmětů (I)

Theurg dokáže z obyčejných věcí vyrobit magické předměty. Aby mohl theurg očarovat libovolný předmět, musí provést rituál na místě s koncentrovanou magií (tato místa najdeš na herní ploše - např. Olivový háj, Hořící písky...)

Aby rituál proběhl správně, musíš do něj vložit dostatečné množství energie. Energii získáš tak, že během rituálu obětuješ určité množství rudy drahých kovů (za každou obětovanou jednotku stříbra dostaneš 0,5 energie, zlata 1 energii a mithrilu 2 energie). Kolik energie budeš potřebovat, závisí na „energetické náročnosti“ magických vlastností, co zrovna zaklínáš (viz níže).

Na konci rituálu můžeš vložit **do jednoho nemagického předmětu** kouzelné schopnosti dle svého uvážení. Do jednoho předmětu může být současně vloženo i několik vlastností, jejich celková energetická náročnost ale nesmí překročit úroveň předmětu. (Úroveň šperku najdeš v jeho průvodce. Úroveň jiných předmětů je závislá na kovu, z nějž je jsou vykovány: **železo - úr. 0, stříbro - úr. 2, zlato - úr. 3, mithril - úr. 5**)

Rituál trvá nejméně tolik minut, kolik je celková vložená energie. V průběhu rituálu nezapomeň vyplnit průvodku předmětu (stačí napsat velmi stručně ale pochopitelně, co teď předmět dělá).

Do předmětů můžeš vkládat níže uvedené vlastnosti. U každé je uvedeno zda-li je „aktivní“ nebo „pasivní“. **Pasivní vlastnosti** (např. „+1 život zbroje“) **piš na zadní stranu průvodky** - ty fungují automaticky na každou postavu, co má předmět v ruce (na prstu, na hlavě...). **Aktivní vlastnosti** (např. „jednou za hodinu vyléčí 1 život“) **piš z vnitřní strany** - jsou to ty vlastnosti, které může použít jen ten, kdo o nich ví (a má na to inteligenci).





Tuhý kořínek (I)

Typ: pasivní

Energetická náročnost: 1

Lze zaklít do: šperku, zbroje

Popis: nositel neupadá do agónie ale v případě ztráty všech životů přechází rovnou do kritického stavu.

Vytržení kostí (I)

Typ: pasivní

Energetická náročnost: 1

Lze zaklít do: prstene, náramku

Popis: nositeli se zlomí končetina až po 4 zásazích a nelze mu ji useknout.

Magická zbroj (I)

Typ: pasivní

Energetická náročnost: 1

Lze zaklít do: zbroje

Popis: zvyšuje životy zbroje o 1.

Nerozložitelnost (I)

Typ: pasivní

Energetická náročnost: 1

Lze zaklít do: čehokoli

Popis: magické vlastnosti tohoto předmětu nelze žádným způsobem odstranit či zlomit.

Amulet přeměny v elementála (II)

Typ: aktivní

Energetická náročnost: 2

Lze zaklít do: šperku s jedním i více kameny.

Popis: kámen lze očarovat jen v místě kumulace daného živlu, podle druhu elementála (funkce viz pravidla pro elementály)

Blesk (II)

Typ: aktivní

Energetická náročnost: 2

Lze zaklít do: zbraně, šperku

Popis: jedenkrát za hodinu vystřelí blesk (hadrovou kouli) po libovolné oběti. Při zásahu zraní za 1 život. Nelze krýt zbraní ani štítem!

Léčení (II)

Typ: aktivní

Energetická náročnost: 2

Lze zaklít do: šperku

Popis: jedenkrát za hodinu vyléčí dotekem 1 život (kat. fyz. zranění)

Magická čepel (II)

Typ: pasivní

Energetická náročnost: 2

Lze zaklít do: zbraně

Popis: očarovaná zbraň působí zranění o 1 vyšší.





Vytvrzená zbroj (II)

Typ: pasivní

Energetická náročnost: 2

Lze zaklít do: zbroje

Popis: očarovanou zbroj nelze poškodit střelnými ani vrhacími zbraněmi.

Nezranitelnost končetiny (III)

Typ: pasivní

Energetická náročnost: 3

Lze zaklít do: náramku, prstene

Popis: končetina je zcela nezranitelné nemagickou zbraní (rameno a zadek nejsou považovány za část končetiny).

Ochrana před magií (III)

Typ: pasivní

Energetická náročnost: 3

Lze zaklít do: šperku

Popis: theurg při výrobě musí vybrat jednu z kategorií magie (ohně, vody, země, vzduchu, energetická, černá, bílá, psychická). Nositel je pak zcela chráněn proti všem kouzlům této magie. V případě magie určitého živlu nebo principu (černá, bílá) je nutno předmět očarovat na místě kumulace opačného živlu/principu.

Éterická zbraň (III)

Typ: pasivní

Energetická náročnost: 3

Lze zaklít do: zbraně

Popis: zbraň ignoruje brnění (štítem či zbraní ji ale krýt lze).

Supermagická zbroj (III)

Typ: pasivní

Energetická náročnost: 3

Lze zaklít do: zbroje

Popis: zvyšuje životy zbroje o 4.

Nezničitelný dveře (III)

Typ: pasivní

Energetická náročnost: 3

Lze zaklít do: dveře (ne brána)

Popis: Tyto očarované dveře nelze nikdy zničit – roztavit, odpálit, vyrazit.

Ochrana před magickým zraněním (IV)

Typ: pasivní

Energetická náročnost: 4

Lze zaklít do: šprků, zbroje

Popis: nositeli nelze vzít životy žádným kouzlem (ostatní efekty kouzel na něj ale platí beze změny).





Velké léčení (IV)

Typ: aktivní

Energetická náročnost: 4

Lze zaklít do: šperků

Popis: jednou za hodinu vyléčí dotekem jednomu tvorovi všechny životy (nehledě na kategorii zranění).

Zloděj krve (IV)

Typ: aktivní

Energetická náročnost: 4

Lze zaklít do: zbraní

Popis: zraní-li tato zbraň soupeře (za libovolný počet životů), vyléčí svému nositeli jeden život (fyz. zranění). Zásah musí jít „do masa“ (tedy ne do brnění, magického tvora, kostlivce...)

Zářivé brnění (IV)

Typ: aktivní

Energetická náročnost: 4

Lze zaklít do: zbrojí

Popis: kdo zasáhne postavu v Zářivém brnění zbraní tváří v tvář, je sám zraněn za jeden život (fyz. zranění)

Snímání magických schopností (II)

Theurg může při rituálu získat energii i poněkud jinou cestou. Může rozložit již vyrobený magický předmět a vzít si jeho energii. Získaná energie je o jeden bod nižší, než byla celková energie všech kouzelných vlastností předmětu (energie *Prokletí* je rovna nule). Předmět sám není nijak poškozen a lze jej opět očarovat. Tento způsob získávání energie lze kombinovat s obvyklým obětováním drahého kovu.

Astron (II)

Přebude-li theurgovi při rituálu nějaká energie, tak je bezúčelně ztracena. Vlastní-li ale astron, tak může přebytečnou energii vložit do něj a použít ji beze ztrát při jiném rituálu. Astron dokáže pojmout až sedm jednotek energie.

Astron si nechej vyrobit od klenotníka z jednoho kus smolince a vybroušeného diamantu (označ průvodkou).

Proměna v elementála (I)

Theurg svou magickou moc dokáže projevit i jinak, než jen výrobou kouzelných předmětů. Od první úrovně se dokáže proměňovat v elementála ohně, vody, vzduchu i země. Aby theurg mohl uskutečnit proměnu, musí vlastnit Amulet přeměny v elementála (viz výše). Druh elementála, v nějž se může theurg proměnit, závisí na drahokamu vsazeném do amuletu. Kamenem země je korund, ohně rubín, vody safír, vzduchu diamant.

Proměnu v elementála tě již nic nestojí pokud vlastníš amulet příslušného druhu, ale můžeš ji provést jen jednou za celou hodinu (např. 12:00 - 13:00).

Samotná přeměna probíhá tak, že si theurg dřepne, skloní svou tvář, nasadí si škrabošku barvy daného živlu (viz níže) a poté, co vstane, je proměněn. Theurg přeměnu může uskutečnit kdykoli a kdekoli pokud u sebe má nabitý amulet.





Theurg se promění ze vším všudy. **Veškeré věci (i zbraně, zvířata a děti), které má u sebe, během proměny mizí (i se svými efekty) a na konci přeměny se opět vrací.**

Elementál má své vlastní životy a nevztahují se na něj žádné efekty, co působily na theurga (opilst, otravy, lektvary, drogy, požehnání, prokletí, chybějící končetiny, paraziti, nemoci... v průběhu proměny ale mohou běžným způsobem odeznít). **Theurg v podobě elementála nemůže používat žádné své schopnosti**, nemůže nosit žádné předměty (kromě elementála země) a používat zbraně. Mluvit dokáže normálně.

Délka trvání přeměna závisí na úrovni theurga - **I: 2minut, II: 5minut, III: 10minut, IV: 20minut**. Přeměnu může theurg kdykoli dle svého přání ukončit. Ji-li elementál zabit přeměna okamžitě končí. Po skončení přeměny má theurg stejné množství životů, jako měl před ní.

Jednotlivé druhy elementálů jsou popsány níže:

Salamandr - Elementál ohně

Barva škrabošky: červená

Počet životů: 10

Zranitelnost: vnější i vnitřní, kouzla vyjma ohnivých (ohnivá kouzla místo očekávaného účinku elementála vyléčí za 1 život), kouzla vody zraňují za dvojnásobek

Popis: Salamandr má podobu planoucího ještěra. Je schopen zraňovat pliváním ohně (hadrová koule na provázku/gumičce, délka max. 3 metry. S koulí není možno švihát či točit, pouze házet). Útoky lze blokovat zbraní či štítem. Úspěšný zásah zraňuje za jeden život vnějšího zranění.

Homunkulus - Elementál země

Barva škrabošky: hnědá

Počet životů: 20

Zranitelnost: vnější i vnitřní, vyjma magie země

Popis: Homunkulus je masivní hliněné postavy. Dokáže své soupeře zraňovat svými pěstmi (dvě zbraně každá do 60 cm). Jeho útoky jsou drtivé a po každém úspěšném zásahu (třeba i do štítu) musí soupeř udělat jeden krok vzad. Homunkulus má téměř neomezenou sílu a dokáže přenášet velké předměty (truhlice, beranidla, vysazené brány, naložené vozy...). Homunkulus je schopen jen nepříteli rychle těžkopádné chůze.

Zefyros - Elementál vzduchu

Barva škrabošky: bílá či světle modrá

Počet životů: 3

Zranitelnost: jen vnitřní zranění

Popis: Zefyros má podobu jemného vánku. Je zcela neviditelný a může volně létat, či se protahovat do neuzavřených míst. Není schopen nikoho jakkoliv zranit, či cokoliv uchopit.

Haqua - Elementál vody

Barva škrabošky: tmavě modrá

Počet životů: 12

Zranitelnost: jen vnitřní zranění + veškerá ohnivá kouzla zraňují dvojnásobně

Popis: Haqua má podobu pomalu se přelévající kaluže. Může se pohybovat maximálně rychlou chůzí. Má léčivou moc - dokáže dotekem rozdávat své životy.

Povinné potřeby: barevné papírové škrabošky, popř. míček na gumičce a 2 zbraně do 60cm (na proměny)





Doporučené potřeby: *krystaly či křišťálové koule, barevné písky, tajemná znamení, ...*

