

## 5.12. Mág

### Pravidla základního povolání

- Kouzla lze tvořit jen u magických zřidel, nebo v kterémkoli místě u uložených zdrojů many.
- Mágova osoba jako taková není nositelem žádné many, ale je schopen magii skrze sebe nechat prostoupit (u magických zřidel, nebo z uložených zdrojů many v kterémkoli místě).
- Maximální množství magie určuje, kolik magie skrze sebe může mág nechat prostoupit za jeden herní blok.
- Maximální průtok magie určuje, kolik magie skrze sebe může mág nechat prostoupit při tvorbě jednoho kouzla.
- Kouzla se tvoří rýsováním obrazců na svitky.
- Kouzlo se aktivuje vyvoláním názvu kouzla.
- Kouzlo lze vytvořit na více použití (počet použití bude na vnější straně svitku znázorněn tabulkou, a po každém použití se odškrtně jedno políčko
- Svitky může použít kdokoliv, kdo dokáže rozluštit zaklínadlo (zasažená osoba a tvůrce kouzla může od osoby, která není mág a vyvolala kouzlo, požadovat vysvětlení šifry nebo dokázání, že mu bylo zaklínadlo sděleno. Pokud toho tato osoba nebude schopna, efekt kouzla na ostatní se ruší a osobě, která vyvolala kouzlo org sdělí následky - zmrzačení apod.).
- Aby bylo kouzlo úspěšné, musí být na svitku narýsovány osy, které musí být pojmenovány x, y, z a u každé z těchto os musí být uveden použitý element. Do soustavy os musí narýsovat obrazec a vydefinovat všechny rozměry obrazce a akce objektu.
- Počet použitých mágů určuje výpočet délky, obsahu nebo objemu obrazce upravený o dodatečné vlivy (je třeba nastudovat ve hře).
- Ke každé ose lze přiřadit jen jeden element = jedna jednotka vydestilovaného elementu, bez ohledu na rozměry kouzla.
- Hráč kouzlo vytvoří a donese ke kontrole určenému organizátorovi nebo arcimágovi, ten kouzlo vyhodnotí, připiše poškození a komentáře a kouzlo zapečetí.
- Hráč zjistí výsledek kouzla a vedlejší efekt až po roztržení svitku.
- Při vyvolání musí mág zařvat název kouzla (ohnivá koule atd.) a musí zajistit, aby se ovlivněné osoby ihned dozvěděly efekt kouzla.
- U kouzel na dálku mág ukáže směr, kam chce, aby kouzlo letělo, a odpočítá přibližnou dobu do zásahu cíle, v průběhu počítání se mág nesmí pohnout, ani když cíl uhne, pokud cíl uhne, kouzlo minulo (pokud není naváděno).
- Pokud se mág při odpočítávání kouzla na dálku pohne, okamžitě omdlí na 1 minutu a kouzlo propadne.
- Je-li délka, obsah nebo objem kouzla vyšší než mágův maximální průtok magie nebo jeho maximální množství magie snižené o množství magie použité při předchozích kouzlech v daném herním bloku, pak může kouzlo způsobit nějaký vedlejší efekt včetně smrti (určuje ten, kdo kontroluje vytvořené kouzlo - organizátor nebo arcimág).
- Mágové si mohou ukládat magii do předmětů, toto ukládání spotřebovává průtok a max množství, při používání magie z uloženého předmětu už se průtok a max množství nespotebovává
- Mágové si mohou své výpočty usnadnit klasickým kuličkovým počítadlem, NE však magickou krabičkou zvanou: „kalkulátor“.

### Maximální množství magie

- Udává maximální množství magie, které může mág použít za herní blok.

1. úr. 37 mágů *(na začátku hry)*

2. úr. 75 mágů *(musí ve dvou jakýchkoli herních blocích využít veškerou dostupnou magii)*

3. úr. 150 mágů *(musí ve čtyřech jakýchkoli herních blocích využít veškerou dostupnou magii)*

### Maximální průtok magie

- Udává maximální množství magie, které může mág použít na jeden svitek.

1. úr. 12 *(na začátku hry)*

2. úr. 37 *(musí jím protéct celkem 74 mágů)*

3. úr. 150 mágů *(musí jím protéct celkem 300 mágů)*

### Rozměr kouzla

1. úr. Dva rozměry = plošná kouzla *(na začátku hry)*

2. úr. Tři rozměry = prostorová kouzla *(vytvořit pět dvourozměrných kouzel za min. 8mg)*

3. úr. Čtyři rozměry = psychická kouzla *(vytvořit deset třírozměrných kouzel za min. 15mg)*

### Počet elementů v kouzle

1. úr. 5 ks elementů

2. úr. 20 ks elementů - odemčená dvourozměrná kouzla

3. úr. 50 ks elementů - odemčená trojrozměrná kouzla

### Vztahy elementů

	<b>PODPORA</b>	<b>NEUTRÁL</b>	<b>ODPOR</b>
<b>ZEMĚ</b>	VODA	OHEŇ	VZDUCH
<b>OHEŇ</b>	VZDUCH	ZEMĚ	VODA
<b>VODA</b>	ZEMĚ	VZDUCH	OHEŇ
<b>VZDUCH</b>	OHEŇ	VODA	ZEMĚ

## 5.12.1. Strážce konkláve

### Pravidla základního povolání

- Strážce konkláve je na začátku vybaven svou hlavní zbraní oboustrannou holí max 140 cm dlouhou a jako záložní si může vzít dýku nebo tesák
- Do hole si nabíjí kouzla pomocí „točení“ sestav
- Každý strážce má u sebe krystal se zásobou magie, kterou využívá k nabíjení kouzel. Krystal má omezenou kapacitu a lze jej doplnit u magického zřídla

### Pravidla použití kouzel

- Po nabití se kouzlo použije zasažením cíle koncem hole
- Nezraňující kouzlo ignoruje zbroj, zraňující se počítá jako klasický útok
- Maximální doba, kterou kouzlo vydrží v holi nabité jeden herní blok. Pokud do té doby není využito, kouzlo se ruší, a magie se vrací zpět do krystalu
- U každého nabití je nezbytné zatočit jako první sestavu za použití svitku (pokud se použije), poté sestavy za všechny elementy, které jsou použity v kouzle, a poté zatočit počet nabití.
- Každé kouzlo se musí odtočit zvlášť (nelze zatočit 1x počet pro více kouzel)
- Točení musí být plynulé, pokud je strážce přerušen (například zásah), nebo mu tyč spadne, musí začít znova
- Počet nabitých kouzel
  - Pro počty existují 4 sestavy, A, B, C, D, E, které se kombinují k získání určitého počtu
  - A=1, AA=2, BA=3, BB=4, CA=5, CB=6, CC=7, DA=8, DB=9, DC=10, DD=11, E = 12, EA = 13, EB = 14, EC = 15
- Na začátku si může zvolit 2 z následujících základních kouzel:
  - Popálení – zraění za 1 (element ohně)
  - Odhození + omráčení na 5 s (element vzduchu)
  - Kamenné brnění + 1 život na 30 minut (max 3x na jednu osobu beze zbroje) (element země)
  - Probuzení – odstranění omráčení, paralýzy, strachu (element vody)

### Ovládání hole

- Určuje, co všechno lze do hole nabít

**1. úr.** Lze nabít jen základní kouzla (na začátku hry).

**2. úr.** Lze nabít svitek s počtem použití určeným svitkem (musí se naučit sestavu pro svitky).

**3. úr.** Lze navýšit počet použití ze svitku – podmínkou je, že má u sebe potřebné suroviny (musí nabít 10 svitků)

### Druhy kouzel

- Určuje maximální počet druhů kouzel, která mohou být v holi zároveň nabita

**1. úr.** Může mít v holi max 1 druh kouzel (na začátku hry).

**2. úr.** Může mít v holi max 2 druhy kouzel (musí 10x nabít 1 kouzlo do hole).

**3. úr.** Může mít v holi max 3 druhy kouzel (musí 10x nabít 2 kouzla do hole).

### **Maximální počet použití**

- Určuje, maximální možný počet použití kouzel, které si lze do hole nabít
- 1. úr.** Celkový počet použití v holi je 5. (*na začátku hry*)
  - 2. úr.** Celkový počet použití v holi je 10. (*musí nabít a použít 10 kouzel*)
  - 3. úr.** Celkový počet použití v holi je 15. (*musí nabít a použít 20 kouzel*)