

Adanosova magie

Adanova magie je cestou harmonie a míru. Její následovníci poskytují bezpečný přístav pro vše živé, které za každou cenu ochraňují.

Seznam kouzel

1) Kruh (kar)

- a) *Léčba lehkých zranění* (In, Bet, Mani)
- b) *Ledový blok* (In, Aqua)
- c) *Ztráta koordinace* (Rel, Por, Ylem)

2) Kruh (dur)

- d) *Blesk* (In, Xen)
- e) *Uzdravení* (In, Uus, Mani)
- f) *Božská ochrana* (Kal, Uus, God, Sanct)

3) Kruh (nox)

- g) *Teleport* (Ex, Por, Ylem)
- h) *Ošal mysl* (In, Quas, Wis)
- i) *Ledová plocha* (In, Aqua, Vas)

4) Kruh (rax)

- j) *Vnitřní síla Adanose*
- k) *Ledová vlna* (In, Uus, Por, Aqua)
- l) *Magický plášť* (Ort, God, Sanct)

5) Kruh (rexis)

- m) *Božský zásah* (In, Quas, God)
- n) *Hromadné uzdravení* (In, Uus, Por, Aqua)
- o) *Oživení* (An, Corp)

Popis jednotlivých kouzel

1) Kruh

a) Léčení lehkých zranění

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Dané osobě vyléčí dotykem jedno lehké zranění. Všechna léčení se hrají jako regenerace, trvá cca **10s**.

Rp: Mágovi se rozzáří ruce jasným světlem, a skrze jeho dotýkající se ruku, obklopí zraněnou partii postiženého. Jeho rány se zacelí a vyhladí.

b) Ledový blok

Rozsah: 1 nepřítel

Účinek: Kouzlo se nemusí zaměřovat míčkem, stačí ukázat. Zasažený zmrzne do kostky ledu. Osoba dostane stav zmražení na **10s**.

Rp: Kolem zasažené osoby se vytvoří kostka ledu a on zmrzne uvnitř v pohybu, který zrovna vykonával. Zmražený je po dobu 10s zamrzlý v ledu nemůže se hýbat, ale je nezranitelný. (toto kouzlo ruší všechny plamenné efekty vzplanutí na dotyčné osobě, dá si jimi uhasit nebo vyrušit efekty kouzel jako ohnivá koule, plamenný provaz, nebo ohnivý déšť. Kouzlo se vyruší na daném jednotlivci a ve výsledku není postava postižena žádným efektem tedy ani ledovým blokem)

c) Ztráta Koordinace

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Po zásahu míčkem, zasažený ztratí schopnost na **10s** stát a chodit rovně, není schopen běhu. Rovné chůze je schopen pouze pokud ho bude někdo podpírat.

Rp: Běžel ke mně, s meče napřaženým a řval. Na tuto chvíli znám krásné kouzlo. Po rychlém zařikávání ke mně už nedoběhl. Zakopl, nohy se mu podlomili u kolen a už se kutálel. Snažil se zvednout, ale všechny jeho svaly ho vůbec neposlouchali. Válel se tam jak ryba na suchu. Neměl si to tak přehánět s alkoholem zavolal jsem a v klidu odešel.

2) **Kruh**

d) Blesk

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Po zásahu míčkem dostává osoba elektrický šok, který doprovází stav omráčení. Omráčenou osobu lze probudit např. třesením, fackami či vodou. Po probírání je tato postava ale přesto chvíli malátná a trvá jí, než se zorientuje

Rp: Mág vyšle z rukou proud elektřiny, který zasaženého odhodí. Tělem zasaženého probíjí elektrický proud (znáte scénu z hvězdných válek Luke Skywalker vs Císař Palpatin) Tak takhle si představujeme RP tohoto stavu

e) Uzdravení

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Mág dokáže dotykem vyléčit jednu osobu. Dotyčná osoba je zbavena všech fyzických zranění a základních efektů lektvarů. Léčí taky efekt Nemoc. Všechna léčení se hrají jako regenerace, trvá cca 10s.

Rp: Mágovi se rozzáří ruce jasným světlem, a světlo prostupuje skrz nataženou ruku. Kompletně obklopí zraněného a zacelí mu všechny rány. Dotyčný se po skončení této procedury cítí jako znovuzrozený .

f) Božská ochrana

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Posvětil postavu Božskou ochranou, která způsobuje, že první kouzlo, zakouzlené na hráče, postavě neuškodí. Ochrana se značí modrou stuhou na viditelném místě a může být aktivní vždy jen jedna, po použití se stuha musí ihned sundat.

Rp: „Ať adanos vede tvé kroky i přes všechny nástrahy a pokušení“ Zvolal mág vody. Říkal jsem si, k čemu nám to bude. Slova bitvu nevyhrají..... Už to začalo, vlna skřetů se rozběhla na nás. Stál jsem v první řadě, když vidím, jak se na mě směje nějaký skřetí šaman. A vzápětí za tím úsměvem letěla ohnivá koule přímo mě do obličeje. Říkal jsem si, že je to můj konec. Když v tom koule narazila do něčeho přede mnou. Nějaká neviditelná ochrana tu kouli zadržela a vstřebala. Byl jsem nepopálen a ani jsem se nezahřál. S vervou jsem se rozběhl proti šamanovy, který nevěděl co se děje. Druhá ohnivá koule mě již, ale vyvedla z omylu, že bych snad byl pod ochranou bohů. Sežehla mě a já mrtví dopadl na zem vedle šamana, kterému ze zad trčela sekera se zlomeným toporem. Jeho tvář se na mě, ale stále usmívala, i když už vyhasínajícím očima.

3) **Kruh**

g) Teleport

Rozsah: Pouze sesilatel

Účinek: Mág se může libovolně přemístit do své základny, ke svému oltáři, dle druhu mága. Přemístění pobíhá s rukou na hlavě. Mág při přemístění nesmí do ničeho zasahovat ani mluvit s jakoukoli osobu kromě organizátora.

Rp: Po vyčarování kouzla, doprovázeného mohutnými gestikulacemi, se mág teleportuje do své základny.

h) Ošal mysl

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Navodí dotyčnému hypnotický stav mysli, kde si oběť neuvědomuje očarování. Mág cílové osobě popíše prostředí, ve kterém se právě nachází a osoby (např. její sourozenec, kolega, mistr, velitel, atd.), jež jí obklopují (viz RP). Každá přítomná osoba musí mít přiřazenu v mysli dotyčného určitou roli a není možné do iluze vymýšlet další postavy. Mág musí mít očarovanou osobu neustále na očích, pokud z ní spustí zrak, kouzlo pomíjí. Ideální je toto kouzlo používat v klidu, s malým množstvím lidí kolem, jelikož při náhlém zjevení jiné osoby či jiných podezřelých aktivitách v okolí (boj, rvačka) může omámená osoba kouzlo prohlédnout. Pokud je daná osoba mágem ohrožována či raněna, účinek kouzla okamžitě vyprchává. Maximální doba trvání je 10 minut. Po uplynutí je osoba přesvědčena o tom co se stalo, pouze pokud kouzlo není přerušeno.

Rp: Tak mě konečně dostali! Zavřeli mě do cely, že prý pošlou pro mága, aby mi rozvázal jazyk. No to tak, nic jim neřeknu! Ale co to?!? Najednou jsem ve skrýši našeho zlodějského cechu a přede mnou můj šéf a kámoši. Prý kde jsem ukryl ten kontraband z posledního kšeftíku. No šéf je šéf, přece mu nebudu zapírat. O pár minut později už mě i s kradeným zbožím vedou k soudu.

i) Ledová plocha

Rozsah: Okolí kolem mága (zhruba poloměr 5m)

Účinek: Každá osoba co se nachází v zmrzlém poli, krom samotného mága, dostává stav ztrátu koordinace po dobu, co se vyskytuje na této ploše. Tato plocha zůstává na místě 5min. Poté led roztaje. Kouzlo ovlivňuje herní prostředí a neplatí na něj ochrana před kouzly.

Rp: V okruhu kolem mága zmrzne plocha v čistý klouzavý led. Pohyb po této ploše tě stojí značné úsilí. A každých 5 kroků se neobejde bez pádu. Postavy pohybující po ledu dostávají ztrátu koordinace.

4) Kruh

j) Vnitřní síla Adanose

Rozsah: Mág (pasivní schopnost)

Účinek: Mág dokáže používat léčící kouzla a teleport i přes runy, které jsou nabitě na obranu. Taková runa je po použití léčení vybita a nelze už použít na obranu.

k) Ledová vlna

Rozsah: Nepřátelé kolem mága

Účinek: Mág rozhodí do vzduchu rýži, lidé v zasažené oblasti dostávají stav zmrznutí na **10 s**. (Toto kouzlo vyrušuje efekt vzplanutí na dané osobě, daná osoba je pak ničím nepoškozena). Kouzlo jde házet pouze na přímo, nelze házet obloukem, či z výšky.

Rp: Z mága na všechny strany vyšlehně ledová vlna, která zmrazí vše, co potká. Všichni zasažení se promění v ledové kostičky a platí na ně to samé jako ledový blok.

l) Magický plášť

Rozsah: Mág

Účinek: Magický plášť pohlcuje až 3 jakékoli letící pevné projektily (nikoliv kouzla). Mág musí za každý pohlcený projektil gestikulovat runu AN, jinak není pohlcen. (musí navíc přerušit kouzlení, pokud je při něm zasažen a chce projektil odvrátit) Navíc zajišťuje imunitu vůdčí mrazícím kouzlům.(tedy všechny kouzla co dávají efekt zmrazení a ledová plocha). Kouzlo se musí aktivovat dopředu, vydrží na mágovi **maximálně 1h**, nebo do pohlcení 3 projektilů.

Rp: Tělo mága je pokryto slabým závojem síly. Jakékoli letící projektily v blízkosti mága se zneškodní. Mága se však nikdy nedotknou.

5) Kruh

m) Božský zásah

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Osoba po zásahu míčkem umírá v bezbolestné, a rychlé smrti.

Rp: Z mágových rukou vytryskne paprsek světla, který pohltí danou oběť. Daná oběť prožije pocit naplnění a s úsměvem na rtech se bezhlasně sesune mrtva k zemi.

n) Hromadné Uzdravení

Rozsah: Okolí kolem mága (zhruba 5m)

Účinek: Každý hráč v daném okruhu (vymezeného hozením rýže) prožije uzdravení. Dotyčné osoby jsou zbaveny všech fyzických zranění a základních efektů lektvarů. Také efektu Nemoci. Všechna léčení se hrají jako regenerace, trvá cca 10s. Kouzlo jde házet pouze na přímo, nelze házet obloukem, či z výšky.

Rp: Mág se rozzáří bílým světlem a na všechny strany z něj vytryskne světlo, které zregeneruje jeho spolubojovníky. Ti pak s pozvedlou morálkou a hromovým křikem zaútočí na nepřítel v plné síle.

o) Oživení

Rozsah: Mrtvý hráč

Účinek: Mág dotykem přivede již mrtvého hráče zpět k životu, hráč dostává stav únava, ale jinak si pamatuje vše až do své smrti. Aby bylo možné hráče oživit, musí být k dispozici jeho kompletní mrtvola, která je ještě teplá a musí být u ní přítomna duše (mrtví hráč). Tělo, které chtějí oživit musí být uzdraveno ze smrtelných zranění, nebo po procitnutí opět zemře. To znamená maximálně 10 min po jeho smrti.

Rp: Tohle je moje poslední bitva. Věřím velmi silně v Adanose, ale zároveň moc dobře vím, že nejsem nejlepší válečník. Radši jsem se zdržoval na farmě a pěstoval zeleninu, aby bylo co jíst. Věděl jsem, že tak pomůžu mnohem více, nežli někde v lese, nebo dokonce ve městě. Tentokrát nás však skřeti zastihli nepřipravené. Netrvá to dlouho a dostávám smrtelný úder a padám k zemi. Nepodařilo se mi porazit jediného protivníka, ani jsem nevydržel moc dlouho, ale i tak jsem do toho dal vše co jsem mohl. Nyní jen následuji modré hřejivé světlo. Když k němu dojdu slyším známý hlas. Nejdříve mu příliš nerozumím, ale nakonec se mi vyjasní a vidím před sebou kněžího v modré róbě. Jen tak nade mnou stojí a usmívá se. Než stačím cokoliv říct, tak slyším “Měl jsi štěstí a příště buď opatrnější. Tak a teď honem do práce, ty brambory se sami nesklidí.”