

## Magie divoké přírody

Magie divoké přírody vyjadřuje temnější složku hvozdu. Oproti klasické přírodě je tato magie surovější a divočejší. Její následovníci udělají téměř vše pro ochranu přírody a oproti klasické přírodě jsou více fantastičtí.

### Seznam kouzel

#### 1) Kruh (kar)

- a) *Strach* (Quas, Wis, Corp)
- b) *Halucinace* (Rel, Wis)
- c) *Kořeny* (Rel, Por)
- d) *Mluv se zvířaty* (In, Wis, Natura)

#### 2) Kruh (dur)

- e) *Zapomnění* (An, Uus, Wis)
- f) *Ohnivá koule* (In, Flame)
- g) *Ovládnutí zvířete* (Rel, Wis, Natura)

#### 3) Kruh (nox)

- h) *Uzdravení* (Kal, Uus, Mani)
- i) *Ochrana Přírody* (Kal, Uus, God, Sanct)
- j) *Spoutání* (Rel, Por, Ylem)

#### 4) Kruh (rax)

- k) *Vnitřní síla divoké přírody*
- l) *Ovládnutí* (In, Uus, Rel, Wis)
- m) *Teror* (Quas, Wis, Corp, Vas)

#### 5) Kruh (rexis)

- n) *Hněv lesa* (Kal, Uus, God, Natura)
- o) *Oživení* (An, Corp)

## Popis jednotlivých kouzel

### 1) Kruh

#### a) Strach

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Po zásahu nosičem obětí okamžitě dostává ohromný strach a utíká z dohledu šamana (cca 30m). Poté se strach ruší, ale nadále nemáte moc velký zájem útočit na mága...

Rp: Kolem šamana potemní les, začnou se z něj ozývat strašidelné zvuky a skřeky, stromy se začínají sápat po lidech stojící pod nimi, najednou máš ze šamana a z toho co se děje kolem neovladatelný strach. Začneš křičet a utíkat co nejdále od něj. Úprk je neřízený, nepřemýšlíš jedině, co víš, že se od něj musíš dostat co nejdále. (Prosím všechny, aby pouze neodkráčeli pryč, ale opravdu vzali nohy na ramena)

#### b) Halucinace

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Kouzlo se zaměřuje automaticky, není potřeba házet míček. Mág může jedné osobě přivolat smyšlené halucinace. Osoba vidí věci, kterých se smrtelně bojí, nebo je ostatní lidé nechápou (růžový slon, spousty nepřátel apod.). Halucinace trvají 15s, poté odezní.

Rp: Koukal jsem na šamana, jak gestikuluje rukama, najednou se mi zamžlil obraz, byl jsem někde kousek od jahodové řeky, chtěl jsem se v ní vykoupat, když po mě začali lézt brouci, obrovské množství brouků, nemůžu je setřást aaa.....

#### c) Kořeny

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Po zásahu nosičem obětí dostává stav Znehybnění. Postava se 15s nemůže pohnout z místa. Vším ostatním však hýbat může. Funguje pouze, pokud se v 10m okolí nachází nějaký strom.

Rp: To mi neuvěříte, co se nám to vlastně stalo. Už jsme ho měli, krásný krystal co jsme našli v nedaleké jeskyni. Ten bychom určitě dobře zpeněžili. No, ale na okraji lesa, když už jsme byly skoro venku, to tady Dexter z ničeho nic popadlo. No nekecám, normálně ze země vyrostly nějaký kořeny a chudáku Dexterovi úplně omotali nohy. Z ničeho nic se objevil smějící se šaman a vzal Dexterovi ten krystal, dřív než jsme mu stačili pomoc. Pak utekl a něco na nás při tom posměšně ukazoval. Naštěstí po chvíli kořeny opět zalezli do země a chudáka Dexter nechal být...

#### *d) Mluv se zvířaty*

Rozsah: osoba šamana + 1 běžné zvíře (na nemrtvá zvířata, či podobná nepřirozená stvoření se kouzlo nevztahuje)

Účinek: Zvíře zasažené míčkem nebo dotykem dostává možnost mluvit s šamanem. Účinek trvá asi 10 min, nebo dokud se zvíře neztratí z dohledu šamana

Rp: Po cestě proti skupince šamanů běžel vystrašený vlk, a jak bylo patrné něčeho se bál. Šaman se vlka snažili uklidnit. Použili pár formulí a hned místo kňučení a vrčení slyšely hřmotný hlas, který jim připadal jako lidský a vycházel právě z vlka. Ten jim sdělil, o beliarových poskocích, kteří ničí les a ohrožují jeho doupě s mláďaty. Šamani se nemuseli dlouho rozhodovat a okamžitě se vydali Přírodě pomoci.

## 2) Kruh

### e) Zapomnění

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Šaman se dotkne hlavy zvolené osoby, která okamžitě zapomene, co se stalo v posledních 15min (dostane stav amnesie)

Rp: Šel jsem ven z hradu lovit nějaké mrchožrouty, potřeboval jsem si vydělat nějaké ty stříbrňáky. Vidím, jak ke mně z dálky přicházejí tři muži, dva s lukem a jeden divný pomalovaný v rouchu. Obklíčili mě, zřetelně jsem viděl jejich obličej, ten v rouchu byl určitě šaman. Zdvořile mě požádali o všechny mé peníze....Odmítl jsem. To co následovalo, bych nikomu z vás nepřál. Když jsem ležel na zemi obranný o všechno, přistoupil ke mně šaman. Sáhl mi na čelo a já se propadl do hlubokého spánku. Otevřel jsem oči, ležel jsem někde v roští kousek od cesty do hradu, nemám u sebe nic jen spodní oblečení, nevím, co se stalo, ale asi jsem to zase přehnal s alkoholem. Vydal jsem se tedy zpátky do hradu.

### f) Ohnivá koule

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Při zásahu míčkem dotyčný dostane vzplanutí. Po 30s není li uhašen, umírá. (Toto kouzlo vyrušuje efekt zamrznutí na dané osobě, daná osoba není pak ničím poškozena, tedy ani ohnivou koulí) K uhašení hořícího jsou potřeba min ještě jeden člověk, který ho udusá, či polije vodou.

Rp: Šaman vyšle proti svému cíli obrovskou kouli ohně, která ho zcela pohltí a zapálí. Zasažený vyběhne z řady a hořící pádí dozadu. Kde čekají jeho spolubojovníci s kýbly vody. Hned to na něj začnou lít a udusávat ho pláštěm. Nakonec je uhašen. „Tak“ Povídá „Snad už mu došla mana“ A rozběhne se zpět do řady. Bohužel podruhé už nebyl nikdo, kdo by ho uhasil.....

### g) Ovládnutí zvířete

Rozsah: osoba šamana + 1 běžné zvíře (na nemrtvá zvířata, či podobná nepřírozená stvoření se kouzlo nevztahuje)

Účinek: Zvíře zasažené míčkem nebo dotykem dostává možnost kompletně ovládat zvíře na 30 min.

Rp: Skupina šamanů v lese náhle narazila na medvěda. Nebyl nijak nepřátelsky naladěný a chtěl se spíše klidit z cesty. Záhy i šamani pochopili proč. Lesem se řítila skupina banditů odhodlaná medvěda i šamany zahubit. Nezbyvalo tedy, než medvěda přesvědčit k boji, nezbyval však čas na vyjednávání. Jeden ze šamanů rychle seslal kouzlo a v očích medvěda se místo strachu objevila čirá nenávisť. A šamani, povzbuzeni silným medvědem v čele, se s podobnou vervou pustili do banditů.

### 3) **Kruh**

#### *h) Uzdravení*

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Šaman 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: Šaman chodil mezi lidmi, kteří sténali na bojišti, koho se dotknul, ten zázrakem vstal. Bylo to jako kdyby rozdával život. Chodil vzpřímeně a nezajímal se o okolní nebezpečí. On věřil, že ho chrání víra v Přírodu.

#### *i) Ochrana přírody*

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Posvětlí postavu Přírodní 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: At' Příroda vede tvé kroky i přes všechny nástrahy a pokušení“ Zvolal šaman. Říkal jsem si, k čemu nám to bude. Slova bitvu nevyhrají.... Už to začalo, vlna vojáků se na nás rozběhla. Stál jsem v první řadě, když vidím, jak se na mě směje nějaký mág. 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 mágovi, který nevěděl co se děje. Druhá ohnivá koule mě již, ale vyvedla z omylu. Sežehla mě a já mrtvý dopadl na zem vedle mága. Jeho tvář se na mě, ale stále usmívala.

#### *j) Spoutání*

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Při zásahu míčkem dotyčný dostane efekt Paralyza. Dotyčný je spoután kořeny a rostlinami jako provazy. Dle vůle šamana může mít svázaný různé části těla, takže zajatý hráč může i chodit. Pouta nelze ničím roztrhnout, lze je však zrušit pomocí obranné runy a negování magie kruhu, která na kouzlo byla použita. Pokud se hráč vzpouzí, pouta ho budou utahovat více a více. Šaman se musí, ale na svoji oběť pořád koukat, pokud z ní spustí oči jen na okamžik, ztrácí koncentraci a pouta se uvolní. Funguje pouze, pokud se v 10m okolí nachází nějaký strom.

Rp: Druid tušil, že jeho soupeř už nemá dostatek sil, aby s ním dále bojoval. Chtěl ho však dovést živého a neměl po ruce žádný provaz. Stačila rychlá gestikulace a po dotyku omotali banditu kořeny stromu a šlahouny rostlin jako provazy. Ten se chvíli vzpouzel, ale zjistil, že jakákoliv snaha je marná.

## 4) Kruh

### *k) Vnitřní síla Divoké přírody*

Rozsah: Šaman (pasivní schopnost)

Účinek: Divoká příroda promlouvá ke svým divokým a věrným následovníkům, platí však pouze pokud se šaman nachází v lese. Díky tomuto spojení příroda zná vaše skutky a za vaší ochranu vás naučí pokročile ovládat svou moc. Kouzla Mluv se zvířaty a Ovládnutí zvířete může šaman nyní sesílat zdarma, bez použití runového kamene.

### *l) Ovládnutí*

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Šaman dokáže ovládnout určitou osobu. Ovládaná osoba musí být v klidu, kouzlo nelze použít například v žáru boje. Kouzlo se zaměřuje pouze dotykem. Ovládnutá osoba musí na slovo poslechnout následující jeden příkaz od šamana. Tento příkaz v sobě může zahrnovat více věcí, jako třeba otevři támhle tu truhlu a přines mi její obsah. Šaman je ale schopen zadat příkazy osobě jen jednou, poté již není možné dotyčného ovládat a musí přerušit spojení. (ovládnutí vydrží maximálně 15 minut). Ovládnutá postava si po vykonání příkazu nic nepamatuje od doby, co byla ovládnuta. Nepamatuje si, že jí někdo ovládnul a tedy ani kdo. Dále postava nevykoná sebevraždu, kterou by se měla úmyslně zabít, či vykonat předem jasný sebevražedný akt. Neherní příkazy jako dones mi vodu, nemusejí být hráčem vykonány.

Rp: Ze šamana se vznese oblak zeleného dýmu, který se přenesení k hráči a vstoupí do něj. Hráč nad sebou okamžitě ztrácí kontrolu, a pokud nedostane příkaz, tak nic nedělá. Př: Šaman ovládne stráž a řekne jí, ať projde na hrad do horní čtvrti a vezme mu ze skladiště meč. Hráč se o to musí pokusit, i za cenu násilí.

### *m) Terror*

Rozsah: Okolí šamana

Účinek: Šaman rozhodí rýži, lidé v zasažené oblasti dostávají efekt strach. Oběti okamžitě propadají ohromnému strachu a utíkají z dohledu šamana (**cca 30m**). Poté se strach ruší, ale nadále nemají moc velký zájem útočit na šamana. Kouzlo jde házet pouze na přímo, nelze házet obloukem, či z výšky.

Rp: Kolem šamana potemní les, začnou se z něj ozývat strašidelné zvuky a skřeky, stromy se začínají sápat po lidech stojící pod nimi, najednou máš ze šamana a z toho, co se děje kolem neovladatelný strach. Začneš křičet a utíkat, co nejdále od něj. Úprk je neřízený, nepřemýšlíš, jediné co víš, že se od něj musíš dostat co nejdále. (Prosím všechny, aby pouze neodkráčeli pryč, ale opravdu vzali nohy na ramena)

## 5) Kruh

### *n) Hněv lesa*

Rozsah: Šamanovy spojenci v okolí

Účinek: Šaman vysloví zaklínadlo a rozhodí rýži na vyznavače přírody.

Zasažení spojenci jsou posíleni mocí divoké přírody. Jsou okamžitě zbaveni veškerých záporných efektů a ignorují jakákoliv již utržená zranění, avšak nejsou vyléčena a po uplynutí se všechna zranění opět vrátí. Jsou v nich dočasně probuzeny a posíleny zvířecí instinkty. Nadechnou se a dokud **vydávají velmi hlasitý řev** a jiné zvuky a **nenadechnou se**, jsou nezranitelní fyzickým zraněním (efekt trvá na jedno nadechnutí). Tento efekt se může vztahovat i na vyvolávajícího šamana. Po uplynutí dané doby se stávají spojenci i šaman opět normálně smrtelnými. Před použitím tohoto kouzla musí být bojovníci obeznámeni před bitvou s jeho efekty. Pro použití musí být v okolí šamana 10m alespoň nějaký strom.

Rp: Naše řady čelily obrovské přesile, vypadalo to pro nás bídne, většina skřetů již byla velmi zraněná či umírala pod nohama protivníků. Poslední šance, rychlé gesta trochu odříkávání a hle, jakoby se našim skřetům do těla vlila nová energie, všechny zranění se jim okamžitě zahojila a jakákoli další zranění co skřeti utržili, se hojili před nosem. Za tu krátkou chvíli jsme dokázali změnit poměr a z jisté prohry jsme vyrovnali početní stavy protivníků. Silná chvíle však rychle pominula a ještě nás čeká hodně práce, abychom tento boj vyhráli....

### *o) Oživení*

Rozsah: Mrtvý hráč

Účinek: Šaman 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: Šaman procházel bojištěm, kde leželi mrtví a zranění, když se zastavil u jednoho těla. Přiložil mu ruku na čelo a něco zašeptal. Oslnilo ho obrovské světlo, stromy se naklonily až vytvořili jakési přístřeší. Když se rozjasnilo, vidím, jak vedle šamana stojí ten mrtvý, co předtím ležel na zemi. Ale nikde nebyla vidět ani stopa po jeho zraněních. Šaman se na něj obrátil: „Ještě si mi nevrátil mince, co mi dlužíš. S tímhle to bude za příplatek“ A odešel....