

Innosova magie

Innosovi mágové jsou světloonoši v hluboké noci. Jejich kroky poskytují ostatním víru, že po dlouhé noci přijde rozbřesk.

Seznam kouzel

1) Kruh (kar)

- a) *Šílenství* (Wis, Rel)
- b) *Znič nemrtvého* (An, Ort, Corp)
- c) *Proměna ve žravou štěnici* (In, Ylem, Ex, Wis)

2) Kruh (dur)

- d) *Ohnivá koule* (In, Flame)
- e) *Salamandr* (In, flame, Corp)
- f) *Léčba lehkých zranění* (In, Bet, Mani)

3) Kruh (nox)

- g) *Teleport* (Ex, Por, Ylem)
- h) *Božská ochrana* (Kal, Uus, God, Sanct)
- i) *Ohnivý provaz* (An, Por)

4) Kruh (rax)

- j) *Vnitřní síla Innose*
- k) *Hromadné šílenství* (Wis, Rel, Vas)
- l) *Magický plášť* (Ort, God, Sanct)

5) Kruh (rexis)

- m) *Pyrokineze* (In, Uus, Flame, Wis)
- n) *Ohnivý déšť* (Kal, Uus, Flame, Vas)
- o) *Znovuzrození*

Popis jednotlivých kouzel

1) Kruh

a) Šílenství

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Při zásahu míčkem dotyčná osoba propadne šílenství. Začne se chovat jako blázen (nemá pud sebezáchovy), má násilnické sklony a zaútočí na všechna nejbližší stvoření v okolí. Trvání tohoto stavu je vždy závislé na jeho zdroji (lektvar/magie/jiné) a bude vám hlášen. Tento efekt **15s** poté se postava probere.

Rp: Sledoval jsem jeho oči. Byl bystrý a ostražitý. Sledoval každý můj pohyb. Vyhnul se dokonce ohnivé kouli a ještě se mi smál. Mistr říkal, že se mi to bude hodit. Pořád jsem sledoval jeho oči. Po rychlém zaříkání mu z nich vyprchala všechna barva. Všechn rozum odešel někam stranou a nechal tam jen prázdnou schránku. Schránku, která nevěděla co se děje. S řevem se vrhnul mezi nejbližší stromy a začal je osekávat. Smál se jim jako před tím mě, ale jeho oči byly prázdné. Mistr říkal, že to dlouho nevydrží tak jsem se rychle vzdálil pryč.

b) Znič nemrtvého

Rozsah: Jeden nemrtvý

Účinek: Kouzlo působí pouze na nemrtvé bytosti. Ty jsou po zásahu míčkem okamžitě proměněny v prach.

Rp: Mág vyšle bílé světlo proti nemrtvé stvůře, která je jím pohlcena a spálena na prach. Jen ty nejvyšší nemrtvé bytosti se mohou proti tomuto kouzlu bránit.

c) Přeměna v žravou štěnici

Rozsah: Mág

Účinek: Mág se může přeměnit v žravou štěnici. V této formě ho nemůže nikdo vidět. Pokud však je někdo přítomen přeměně (vidí mága sesílat kouzlo), může štěnici pronásledovat a zašlápnout. Mág nemůže útočit jen se pohybovat krokem. Doba trvání kouzla je **10 minut**. Dotyčný si dá klasicky ruku na hlavu. Přeměnit zpět se může kdykoli chce, ale maximálně do 10 minut. V přeměněné podobě nelze kouzlit, ani přenášet předměty větší než dlaň. V okamžiku přeměny z mága padají na zem všechny magické předměty kromě runových kamenů a předměty větší než dlaň ruky. Štěnice jako taková nemůže nic uchopit.

Rp: Tělo mága obklopí zelené světlo. Poté co ustoupí, není po mágovi ani vidu ani slechu. Pouze pár žravých štěnic, které někam utíkají.

2) Kruh

d) 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: Mág vyšle proti svému cíli obrovskou kouli ohně, která ho zcela pohltí a zapálí. Zasažený vyběhne z řady a hořící pádí do zadu. Kde čekají jeho spolubojovníci s kýbly vody. Hned to na něj začnou lít a udusávat ho pláštěma. Nakonec je uhašen. „Tak“ Povídá „Snad už mu došla mana“ A rozběhne se zpět do řady. Bohužel podruhé už doběhnout nestihl.

e) Salamandr

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Po dotyku může mág na někoho přenést salamandrovu kletbu. Tato kletba postupně zvyšuje oběti její těsnou teplotu. Oběť se potí a je na dotek horká, musí neustále odpočívat. Po 5 min tato teplota dosáhne takového stupně, že člověk se bolest nedá vystát. Po dalších 10 minut ztrácí jakoukoli kontrolu. Kletba sama odezní po 20 min. Po odeznění dotyčný ztrácí na 5 minut vědomí. Po nabytí vědomí následuje vyčerpání, a těžká dehydratace. Kletbu může vyléčit mág vody, sesilatel či nějaký speciální lektvar.

Rp: Zajatý bandita nechtěl vypovídat, lámali jsme ho, jak jsme mohli, ale neoblomili. Tu informaci jsme ale nutně potřebovali. Lord Andre nám poslal na pomoc nějakého ohnivého mága. Jsem zvědav, jak on nám pomůže. Když přišel, neřekl ani slovo. Pouze něco zamumlal a dotknul se bandity a opět odešel. Necháпали jsme co se děje. Po 5 minutách z bandity tekl pot a křičel, že je mu hrozné vedro. Po dalších 10 minutách už pouze ležel na zemi a řval, že nám vše poví, ať zavoláme ohnivého mága. Nikoho jsme volat nemuseli, v tu chvíli zrovna přišel. Bandita nám vše pověděl, polohu banditského tábora, jejich heslo u vstupu prostě vše. Mág se znovu dotknul bandity a ten si odechl úlevou, stále byl však moc slabí aby vstal. Následujícího rána byl bandita veřejně popraven, roztrhán v aréně bestii.

f) 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

3) Kruh

g) Teleport

Rozsah: Pouze sesilatel

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

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

h) Božská ochrana

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Posvěť 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 Innos vede tvé kroky i přes všechny nástrahy a pokušení“ Zvolal mág ohně. 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 šamanovi, 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 vyhasínajícima očima.

i) Ohnivý provaz

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Kouzlo jde seslat pouze dotykem. Dotyčný je spoután ohnivými provazy. Dle vůle mága může mít svázaný různé části těla, takže zajatý hráč může i chodit. Pouta nejdou ničím roztrhnout pouze za pomoci vodního nebo ohnivého mága. Pokud se hráč vzpouzí, pouta ho budou pálit více a více. Mág se musí, ale na svoji oběť pořád koukat, pokud z ní spustí oči jen na okamžik, ztrácí koncentraci a pouta se rozplynou. (Toto kouzlo ruší efekt zamrznutí na dané osobě, daná osoba je pak ničím nepoškozena, tedy ani ohnivým provazem)

Rp: Ohnivý mág Corvus s pomocníky, zajal obávaného banditu Moreka. Chtěl ho však dovést živého a neměli po ruce žádný provaz. Stačila rychlá gestikulace a po dotyku omotali banditu ohnivé provazy. Ten se chvíli vzpouzel ale zjistil, že jakákoliv snaha je marná.

4) Kruh

j) Vnitřní síla Innose

Rozsah: Mág (pasivní schopnost)

Účinek: Mág dokáže používat kouzla ohnivá koule a zničit nemrtvého i přes runy, které jsou nabitě na obranu. Taková runa je po použití kouzla vybita a nelze už použít na obranu.

k) Hromadné šílenství

Rozsah: Okolí kolem mága

Účinek: Mág rozhodí rýži, a každý v zasažené oblasti dostává efekt šílenství. Začne se chovat jako blázen (nemá pud sebezáchovy), má násilnické sklony a zaútočí na všechna nejbližší stvoření v okolí. Tento efekt **15s** poté se postava probere. Kouzlo jde házet pouze na přímo, nelze házet obloukem, či z výšky.

Rp: Mág v bitvě, které se nevyvíjela zrovna šťastně spatřil svojí šanci. Skupina protivníků se zrovna probíjela skrz jejich střed a hrozila, že ostatním vpadne do zad. Chvilé gestikulace a útočníky zasáhla zvláštní vlna. Z očí se jim okamžitě vytratil rozum a zaútočili na sebe navzájem. Řvali při tom jak pominutí a navzájem se osekávali. Ačkoliv se přímo nezabili, ve chvíli kdy se probrali ze šílenství již byla situace pod kontrolou a ti co byli bojeschopní byli zahnáni zpět.

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 vzplanutí (tedy všechny kouzla a lektvary co dávají efekt vzplanutí). 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) Pyrokineze

Rozsah: 1 osoba

Účinek: Mág po zásahu míčkem, spálí danou oběť zevnitř na prach. Oběť se 15s válí na zemi a snaží se uhasit oheň, který jí stravuje zevnitř. Tento oheň nelze ničím uhasit. Pouze nejvyšší mágové jsou schopni tomuto kouzlu za vypětí všech jejich sil odolat.

Rp: Zasažený hráč se zmítá ve smrtelné agonii (řev, válení po zemi, neuvěřitelná bolest) poté zemře.

n) Ohnivý déšť

Rozsah: Okolí kolem mága

Účinek: Mág rozhodí rýži a každý v zasažené oblasti dostává efekt vzplanutí. Jako u ohnivé koule. 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. Kouzlo jde házet pouze na přímo, nelze házet obloukem, či z výšky.

Rp: Kolem mága začnou na zem padat ohnivé úštěpky meteoritu, které automaticky zapálí osoby i předměty a rostliny blízkosti mága. Kolem mága se vytvoří takové malé žhavé peklo. On sám tomu odolá pouze s magickým pláštěm.

o) Znovuzrození

Rozsah: Mág (pasivní schopnost)

Účinek: Pokud je mág zabit a má nabytou alespoň jednu runu libovolným kruhem zažehne Innosovým planem a je spálen na popel. Jeho vrah dostává efekt Vzplanutí. Po uplynutí 30 vteřin se popel znovu rozhoří a v plamenech povstane znovuzrozený mág. Tento proces vybiže mágovi veškeré zbylé runy. Znovu lze použít až po pomodlení na oltáři.

Rp: “Ve jménu Innose, pána světla a spravedlnosti, HOŘ!” zvolal kněží oděný v honosné červené róbě na skřeta. Ten se rozeběhl se na mága se svým zubatým mečem. Mág v mžiku zažehl v rukou plamen a mrštil jej na útočníka. Kouzlo se od skřeta pouze odrazilo. Skřet s výkřikem “To je všechno co máš šašku!” a proklál mágovo tělo svou čepelí. Mág se pouze usmál a slabě zašeptal “Mám svou víru a co máš ty?”. V tu ránu se skřet zděsil, jelikož mágova krev se změnila v tekutý plamen, který oba pohltit a spálil na popel. Po nedlouhé době se popel opět rozhořel a z plamenů povstal mág. Otočil se ke svým následovníkům s přátelským úsměvem na tváři jakoby se nic nestalo “Omlouvám se, kdeže jsme to skončili?”.