

4.14. Mágové

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
- Svitek 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 snížené 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. Jeden rozměr = dotyková kouzla (*na začátku hry*)
2. úr. Dva rozměry = plošná kouzla (*vytvořit pět jednorozměrných kouzel za min. 8mg*)
3. úr. Tři rozměry = prostorová kouzla (*vytvořit deset dvourozměrných 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

	PODPORA	NEUTRÁL	ODPOR
ZEMĚ	VODA	OHEŇ	VZDUCH
OHEŇ	VZDUCH	ZEMĚ	VODA
VODA	ZEMĚ	VZDUCH	OHEŇ
VZDUCH	OHEŇ	VODA	ZEMĚ