

Vládci hněvu – Červení

Podstata hněvu – Vlastnost frakce

Všichni vládci hněvu se nemusí bát vyřazení, protože jejich hněv je ochrání před následky

Vládci hněvu nemají postih za první vyřazení dne a příčetnost počítají až od druhého vyřazení jako by bylo první. (Lze kombinovat s pasivní schopností Ursínů, pak máte první příčetnost až u třetího vyřazení) Zároveň pokud dojde k hromadnému souboji všech červených je jejich příčetnost vyresetována a začínají znovu od prvního stupně.

Válečníci

Povolené zbraně: Obouruční zbraň (110-140 cm), Jednoruční zbraň (max 90 cm)

Fokus: Obouruční zbraň (110-140cm)

1 Esence

Drtivý úder (3x za scénu)

Údery zbraní rudých válečníků se dostanou i skrze nejtvrďší zbroje.

Pokřik: Za dva

Typ: Fyzická

Cena dovednosti: 12 červeného Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Obouruční zbraň (110-140cm)

Podmínka: není

Vládce Hněvu dá za 2 nablízko obouruční zbraní.

Válečné běsnění (2x za scénu)

Rudí válečníci, jsou o to nebezpečnější, čím jsou zraněnější.

Pokřik: Za tři

Typ: Fyzická

Cena dovednosti: 14 červeného Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Obouruční zbraň (110-140cm)

Podmínka: Sesílatel má polovinu nebo méně maximálního počtu životů (zaokrouhleno dolů)

Válečník může dát za 3 nablízko obouruční zbraní, pokud má méně než polovinu maximálního počtu životů zaokrouhleno dolů.

Příklad: Při 3 max. životech to je na 1 životě, při 4 na 2 a stejně tak při 5ti životech na 2 životech.

Poslední dech (1x za scénu)

Zranit vládce Hněvu je snadné. Vyřadit jej z boje je však už něco úplně jiného.

Pokřik: Odolávám

Typ: Fyzická

Cena dovednosti: 16 červeného Iridia

Dosah: Sesílatel

Fokus: Obouruční zbraň (110-140cm)

Podmínka: Lze použít pouze na útok, který by válečníka poslal do vyřazení.

Odolávám na fyzický útok, lze použít pouze na údery, které by válečníka poslaly do vyřazení.

Radost ze smrti

Vládce hněvu pohání životní energie jeho padlých nepřátel

Pokřik: Není

Typ: Magická

Cena dovednosti: 10 červeného Iridia

Dosah: Sesílatel

Fokus: Obouruční zbraň (110-140cm)

Podmínka: Dorazí vyřazeného protivníka, kterého nikdo před ním nedorazil.

Poté co válečník dorazí vyřazeného protivníka, vyléčí si 2 životy. (standardní doražení 6 sekund mrtvého protivníka na zemi)

Poznámka: Tato schopnost lze použít kolikrát za scénu chcete, ale jste limitováni množstvím těl, které na bojišti zůstalo. Násobný nákup u této schopnosti pak zvyšuje doplněný počet životů.

2 Esence

Aura hněvu (1x za scénu)

Válečník se zabalí do aury čirého hněvu, která jej chrání před před čímkoliv, co se mu nepostaví čelem.

Pokřik: Odolávám

Typ: Iluze

Cena dovednosti: 20 červeného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Není

Podmínka: Řev

Dokud je válečník v boji a patřičně projevuje svůj hněv tak odolává všem fyzickým a magickým útokům na dálku, které by ho měli zranit.

Nenávist (1x za scénu)

Rudí válečníci dokáží koncentrovat svůj hněv v sílu namířenou proti jedinému cíli.

Pokřik: Za Dva

Typ: Fyzická

Cena dovednosti: 15 červeného Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Obouruční zbraň (110-140cm)

Podmínka: Jeden cíl

Válečník si vybere jednoho protivníka, kterému dá jasně najevo co si o něm myslí a co se mu stane a do něj dává až do konce scény obouruční zbraň na blízko za 2.

Zemětřesení (1x za scénu)

Když rudý válečník udeří do Edenu, tak se Eden zachvěje.

Pokřik: Za jedna všem fyzickým

Typ: Fyzická

Cena dovednosti: 19 červeného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Obouruční zbraň (110-140cm)

Podmínka: Udeří zbraň do země

Válečník udeří svou zbraň do země a dá všem (krom sebe) v doslechu za 1 fyzickým zraněním.

Poznámka: Ano tato schopnost zraňuje všechny tedy i spojení.

3 Esence

Berserkr (2x za den a 1x za scénu)

Síla je v hněvu a v hněvu je síla překonat i samotnou smrt a rozdávat ji sám.

Pokřik: Za Dva, Odolávám Iluzi

Typ: Fyzická

Cena dovednosti: 24 červeného Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Obouruční zbraň (110-140cm)

Podmínka: Upadnutí do vyřazení

Poté co by válečník měl upadnout do vyřazení, může místo toho přejít do Berserka ve kterém hraje patřičné bojové šílenství. Má 5 dalších životů a dává zbraň až do konce scény za 2. Během Berserka je také imunní na veškeré iluze. Na konci scény, nebo až mu dojdou životy upadne do vyřazení se všemi následky s tím souvisejícími.

Poslední úder (2x za den a 1x za scénu)

Tento úder je to poslední, co před smrtí uvidíte.

Pokřik: Za X

Typ: Fyzická

Cena dovednosti: 19 červeného Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Dotek rukou, nebo obouruční zbraň

Podmínka: Musí být maximální náprah doplněný o pořádný řev

Dá za 2x Esence válečníka fyzickým zraněním

(Na třetí esenci tedy za 6, na čtvrté za 8 atd.)

Poznámka: Ano můžete někoho odeslat jednou pěstí do hrobu. Body navíc pokud máte holou hlavu a zrudlý výraz.

Mágové

Povolené zbraně: Jednoruční zbraň (max 60 cm), hůl pouze na obranu.

Fokus: Sféry moci (nosiče)

Zařikávání: Zařikání probíhá pomocí vyslovování slov moci...není až tak důležité co říkáte, ale jak to říkáte. Rudý mág tedy nikdy nemumlá své kouzlo pod fousy, ale celé bojiště ví, co přijde.

Uvedený počet slov je minimální můžete jich klidně říct víc. (Můžete mluvit i cizím jazykem)

1 Esence

Bič destrukce (Neomezeně)

U většiny mágů platí že pokud se k nim dostanete zblízka máte vyhráno. Hřbitovy jsou plné těch co si to mysleli u mágů vládců hněvu.

Pokřik: Za Dva magií

Typ: Magická

Cena dovednosti: 15 červeného Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Bič destrukce (červený šátek nebo pruh látky o délce max 1,5 metr s měkčenou kuličkou na konci)

Podmínka: Zařikávání před prvním sesláním ve scéně - Tři slova z nichž jedno musí být bič.

Mág si vyvolá "bič" který dává za 2 magií.
Pozn: Pokud si mág koupí tuto schopnost podruhé může mít v každé ruce jeden bič.

Ohnivá koule (3x za scénou)

I ta nejjednodušší kouzla rudých mágů jsou nejničivější.

Pokřik: Za Dva magií

Typ: Magická

Cena dovednosti: 12 červeného Iridia

Dosah: Nosič

Fokus: Sféry moci (nosiče)

Podmínka: Zařikávání před sesláním - Dvě slova z nichž jedno musí souviset s ohněm.

Dá nosičem za 2 magií

Aura hněvu (2x za scénou)

Zaútočit na rudého mága znamená se vystavit síle jeho kouzel.

Pokřik: Za jedna magií

Typ: Magická

Cena dovednosti: 10 červeného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: není

Podmínka: sesilatel je zraněn na blízko, nebo úspěšně vyblokuje, či odolá cizí magické dovednosti

Zařikávání po seslání - Dvě slova z nichž jedno musí souviset s hněvem.

Pokud je mág zraněn na blízko, nebo úspěšně vyblokuje, či odolá cizímu magickému útoku může dát iniciátorovi útoku za 1 magií ukázáním.

Štít síly (2x za scénou)

Slabé útoky nejsou pro vládců hněvu žádný problém.

Pokřik: Blok!

Typ: Magická

Cena dovednosti: 12 červeného Iridia

Dosah: Sesilatel

Fokus: Sféry moci (nosiče)

Podmínka: Zařikávání po seslání - Tři slova jenž uráží sesilatele.

Blok magie nebo fyzický 2

2 Esence

Meteor (2x za scénou)

Vládci hněvu dokáží lehce ukončit samotného protivníka

Pokřik: Za 3 magií

Typ: Magická

Cena dovednosti: 14 červeného Iridia

Dosah: Nosič

Fokus: Sféry moci (nosiče)

Podmínka: Zařikávání před sesláním - Tři slova z nichž jedno musí souviset s destrukcí.

Dá nosičem za 3 magií

Exploze nepřítele (1x za scénu)

Mágové rudého Iridia dokáží pracovat s energií svých nepřátel a ti nejlepší je mohou doslova nechat explodovat.

Pokřik: Za 2 magií a vy dva za 1 magií

Typ: Magická

Cena dovednosti: 11 červeného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Sféry moci (nosiče)

Podmínka: Zařikávání před sesláním - Pět slova z nichž jedno musí souviset s výbuchem.

Mág dá ukázáním na doslech za 2 magií do jednoho nepřítele a za 1 magií do dvou nepřátel max. metr od prvního cíle.

Průrazná magie (2x za scénu)

Síla kouzel rudých mágů se dokáže prodat i skrz ty nejsilnější obrany

Pokřik: Za 2 magií

Typ: Magická

Cena dovednosti: 12 červeného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Sféry moci (nosiče)

Podmínka: Cíl musí vyblokovat nebo odolat vámi vyvolanému kouzlu.

Zařikávání po seslání - Dvě slova z nichž jedno musí souviset s neodvratitelností.

Pokud někdo vyblokuje nebo odolá kouzlu seslanému vámi, můžete mu dát následně magií za 2 magií na doslech.

3 Esence

Nestabilní imploze (2x za den a 1x za scénu)

Ani spojenci, ani nepřátelé nemají rádi toto kouzlo, ale přináší výsledky.

Pokřik: Za 5 magií, Za 3 magií, Za 3

Magií, Za 1 magií, Za 1 magií.

Typ: Magická

Cena dovednosti: 33 červeného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Sféry moci (nosiče)

Podmínka: První za 3 a první za 1 tohoto kouzla musí jít do spojence nebo do mága

samotného. Žádný z cílů nemůže být terčem vícekrát pokud vám dojdou cíle zbytek propadá. Zařikávání před sesláním - Šest slov z nichž jedno musí souviset s chaosem.

Mág dá za 5 magií nepříteli, poté za 3 magií sobě nebo spojenci, za 3 magií jinému nepříteli, za 1 magií sobe nebo spojenci a za 1 magií dalšímu jinému nepříteli.

Apokalypsa (2x za den a 1x za scénu)

Vládci hněvu dokáží vydat veškerou svou energii aby vyhladili celé bojiště najednou.

Pokřik: Všichni přede mnou za 3 magií.

Typ: Magická

Cena dovednosti: 18 červeného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Sféry moci (nosiče)

Podmínka: Po seslání kouzla upadá mág do vyřazení se všemi následky z toho plynoucími. Zařikávání před sesláním - Tři slova z nichž jedno musí souviset se smrtí.

Mág roztáhne ruce aby určil výseč (Max 180°) a všem stojícím v této výseči dá za 3 magií. Po seslání okamžitě upadne do třetího stupně přičetnosti.

Dům statečných – Oranžový

Válečníci

Povolené zbraně: Jednoruční zbraň (max 90 cm), štít

Fokus: Štít nebo zbraň do 90cm

1 Esence

Pohotový štít (1x za scénu)

Oranžový válečník dokáže se svým štítem pracovat jako opravdový mistr a chrání s ním sebe i své spojence.

Pokřik: Blok

Typ: Fyzická

Cena dovednosti: 11 oranžového Iridia

Dosah: Sesílatel nebo spojence v dosahu zbraně

Fokus: Štít

Podmínka: není

Blok 3 na fyzické zranění pro sebe nebo na spojence který stojí vedle něj v řadě.

Výzva (1x za scénu)

Válečníci dokáží zmanipulovat své nepřátele a donutit je útočit na ně, vědomi si své vlastní nezničitelnosti. .

Pokřik: Iluze: Musíš útočit na mě

Typ: Iluze

Cena dovednosti: 12 oranžového Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: není

Podmínka: není

Na jednoho nepřítel sešle Iluzi: Musíš útočit na mě.

Sražení magie (1x za scénu)

Oranžový válečník dokáže se svým štítem pracovat jako opravdový mistr a chrání s ním sebe i své spojence před magií.

Pokřik: Blok

Typ: Magická

Cena dovednosti: 11 oranžového Iridia

Dosah: Sesílatel nebo spojence v dosahu zbraně

Fokus: Štít

Podmínka: není

Blok 3 na magické zranění pro sebe nebo na spojence který stojí vedle něj v řadě.

Omračující úder (1x za scénu)

Oranžový válečníci jsou známí spíše svou odolností, ale dokáží i tvrdě zasáhnout.

Pokřik: Rozkaz: Chodíš

Typ: Rozkaz

Cena dovednosti: 10 oranžového Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Zbraň do 90cm.

Podmínka: není

Válečník může seslat zásahem Rozkaz: Chodíš

2 Esence

Ostražitý strážce (1x za scénu)

Oranžový válečník vidí svět takový jaký je.

Pokřik: HA

Typ: Magická

Cena dovednosti: 9 oranžového Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: není

Podmínka: není

Válečník může použít HA

Tvrdohlavost (3x za scénu)

Pokud se oranžový válečník pro něco rozhodne, je extrémně těžké ho přesvědčit o opaku.

Pokřik: Odolávám Iluzi/Rozkazu

Typ: Iluze

Cena dovednosti: 12 oranžového Iridia

Dosah: Sesílatel

Fokus: Štít

Podmínka: Obranná činnost

Válečník si vybere jasně danou obranou činnost RP ji oznámí a během ní odolá množství iluzí, co by mu měli tu činnost znemožnit.

Poznámka: Jde si například vybrat: střezím vchod do domu, mága co zařikává rituál. Předmět co tu leží na stole.

Obranná činnost není jdu vyčistit dungeon tady s kamarádem a hlídám ho u toho. Také nelze dovednost seslat až jako odpověď na seslanou iluzi, ale pouze jako preventivní opatření.

Perfektní obrana (1x za scénu)

Oranžový válečník ustojí cokoliv.

Pokřik: Odolávám

Typ: Fyzická/Magická

Cena dovednosti: 17 oranžového Iridia

Dosah: Sesílatel

Fokus: Štít

Podmínka: není

Válečník odolá jednomu fyzickému nebo magickému útoku.

Podmínka: není

Válečník si vybere cíl a sešle na něj "Rozkaz: Útočíš jenom na mě". Navíc mu všechny zásahy od tohoto cíle dávají jen za 1. (Nadále může používat bloky odolání)

3 Esence

Sebeobětování (2x za den a 1x za scénu)

Válečníci z domu statečných se nezaleknou žádné výzvy a pro své přátele se ochotně obětují.

Pokřik: NE

Typ: Magická

Cena dovednosti: 25 oranžového Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Štít

Podmínka: Válečník se stane jedním z cílů kouzla

Magické NE na jakékoliv kouzlo, ale válečník sám schytá efekt seslaného kouzla a nemůže žádným způsobem efekt kouzla u sebe vynegovat, nebo si ho nechat vynegovat od někoho jiného.

Definitivní výzva (2x za den a 1x za scénu)

Ještě nikdo nevyhrál duel s mocným válečníkem z domu statečných. .

Pokřik: Rozkaz: Útočíš jenom na mě

Typ: Rozkaz

Cena dovednosti: 29 oranžového Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Štít

Mágové

Povolené zbraně: Jednoruční zbraň (max 60 cm), hůl pouze na obranu.

Fokus: Hůl

Zařikávání: Není

1 Esence

Koncentrovaná energie (Neomezeně)

Mág oranžového Iridia dokáže donutit volnou manu ve vzduchu k tomu, aby se pokusila protivníka rozdrtit.

Pokřik: Za Jedna magií

Typ: Magická

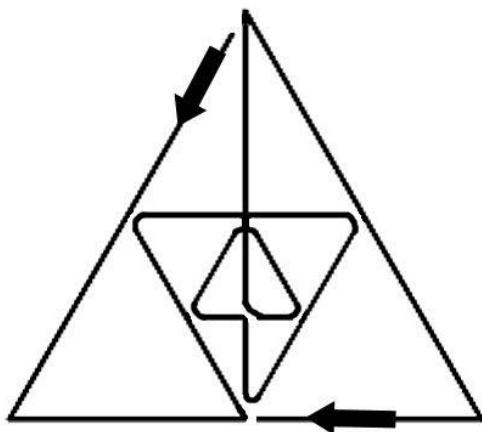
Cena dovednosti: 15 Oranžového Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Hůl

Podmínka: Nakreslit ve vzduchu požadovaný obrazec o velikosti aspoň půl metru.

Dá jednomu cíli za 1 magií na doslech



Odhalení (1x za scénu)

Oranžoví mágové vidí svět takový, jaký je.

Pokřik: HA

Typ: Magická

Cena dovednosti: 10 Oranžového Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Hůl

Podmínka: není

Mág může použít HA

Magická odolnost (2x za scénu)

Mág odolnosti je působením svého Iridia příliš rezistentní na to, aby mu slabá magie jakkoliv ublížila.

Pokřik: Blok

Typ: Magická

Cena dovednosti: 14 Oranžového Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Není

Podmínka: Není

Blok 2 na magii, který lze použít i na spojence, kterého se mág zvládne okamžitě dotknout rukou, nebo holí.

Ochranná bariéra (1x za scénu)

Oranžoví mágové ví jak zastavit čepel a zatvrdit zbroje s klidem jim vlastním.

Pokřik: Blok

Typ: Magická

Cena dovednosti: 11 Oranžového Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Hůl

Podmínka: Není

Blok 3 - fyzického zranění, který lze použít i na spojence, kterého se mág zvládne okamžitě dotknout rukou, nebo holí.

2 Esence

Převedení pozornosti (1x za scénu)

Oranžoví mágové dokážou správně zmanipulovat své nepřátele aby útočili na jejich spojence a jich si nevšimli.

Pokřik: Iluze: Jdi útočit na XY (Jméno vašeho spojence)

Typ: Magická

Cena dovednosti: 9 Oranžového Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Hůl

Podmínka: Musíte být pod útokem od cíle Mág sešle na cíl Iluzi: Jdi útočit na někoho jiného. Cíl na něj musí útočit.

Poznámka: Toto kouzlo jde například použít pokud na vás někdo běží s

vytaženým mečem, ale nejde použít večer v hospodě, abyste vyprovokovali rvačku.

Magická bariéra (1x za scénu)

Mágové domu statečných zastaví cokoliv, co by mělo jimi chráněné osobě ublížit.

Pokřik: Odolává/Odolávám

Typ: Magická

Cena dovednosti: 19 Oranžového Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Hůl

Podmínka: není

Spojenec nebo mág odolá jakémukoliv fyzickému, či magickému zranění, kterého se mág zvládne okamžitě dotknout rukou, nebo holí.

Náraz reality (1x za scénu)

Oranžový mágové ví jak má svět vypadat a lehce přenesou všechno na stejnou rovinu bytí.

Pokřik: STOPTIME - Všichni se zhmotní

Typ: Magická

Cena dovednosti: 13 Oranžového Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Hůl

Podmínka: Není

Okamžitě zhmotní všechny nehmotné ve scéně.

3 Esence

Vlna klidu (2x za den a 1x za scénu)

Bez ohledu na to co se děje Oranžový mág zastaví jakoukoliv událost.

Pokřik: Všichni Iluze Stojíš

Typ: Magická

Cena dovednosti: 15 Oranžového Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Hůl

Podmínka: Není

Mág sešle na všechny (krom sebe) ve scéně Iluze Stojíš.

Poznámka: Ano zastaví i spojence

Deenergetizace (2x za den a 1x za scénu)

Oranžový mágové vidí tok energie a pokud pochopí podstatu jedince. Dokaží jej doslova vypnout.

Pokřik: Rozkaz Freeze

Typ: Magická

Cena dovednosti: 19 Oranžového Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Hůl

Podmínka: Mág musí vyblokovat nebo odolat jeden útok od jednoho cíle

Mág může poté co nějakým způsobem zneuguje jeden útok cíle na něj může seslat "Rozkaz Freeze"

Zednářská lóže - Žlutí

Válečníci

Povolené zbraně: Vždy může používat jen jednu z těchto zbraní zároveň (U sebe jich můžete mít klidně zbrojnici)

Jednoruční zbraň max. 90cm,

Nerfky (Nábojů v nich všech můžete mít nabitů jen tolik kolik vám umožňuje vaše Esence)

Kombinace dvou jednoručních nerfek

Obouruční zbraně 110-140cm

Kopí 150-200cm

Luky

Fokus: Prototypy

Zakázané zbraně:

Kombinace zbraní mimo dvě nerfky, štíty.

Vlastnost povolání:

Žlutí válečníci dokáží vytvářet prototypy magických předmětů a z těch posléze sepsáním dokumentace vyrobit artefakty, které už může používat každý.

Arteficiři mají zvýšený počet prototypů a kouzelných předmětů, které jsou schopní používat současně (4x 1. Esence, 3x 2. Esence, 2x 3. Esence).

Předměty na 3. esenci dokáží používat místo 1x denně, 2x denně (opět platí limit max 1x za scénu).

Jsou ale omezeni tím, že na každé úrovni mají počet slotů a do slotů je možné dát jen artefakt s nějakým druhem vlastnosti.

Výroba předmětu

Každý prototyp musí být nějaký reálný předmět, který musí být schválen orgem, může jim být i Nerfka.

Výroba schopnosti předmětu je součet hodnot jednotlivých kategorií schopnosti. Kategorie - Typ je vždy předmět tedy +3 Iridia.

Následně uplatníte slevu za Esenci

Vyberte efekt který má předmět umět.

Určete dosah

Vytvořte podmínku

Před posilováním počtu seslání na scéně musí být cena větší, nebo stejná jako 3.

Na výrobu předmětu potřebujete Iridium barvy daného efektu a nebo žluté iridium, které můžete suplovat za jakoukoliv barvu.

Upgradovaný počet použití za scénu

Předměty lze vyrábět, či upgradovat a zvedat jim tak počet použití ve scéně.

Každé nové použití předmětu ve scéně je nutné dokoupit (u upgradu se platí rozdíl).

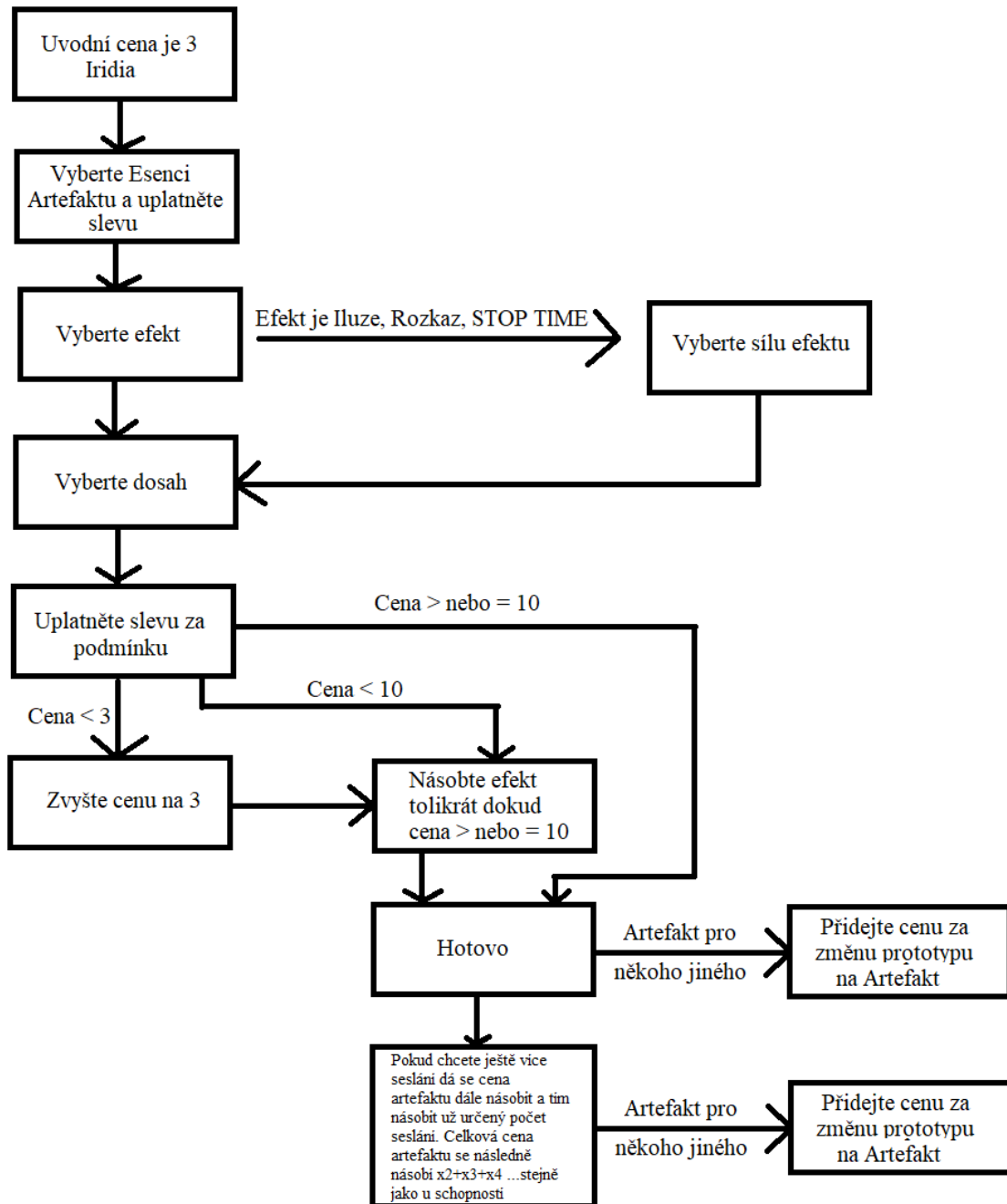
Pokud je počáteční cena dovednosti nižší jak 10 dokupuje se v poměru 1:1.

Pokud cena dovednosti dosáhne na 10 začíná platit násobné dokupování stejně jako u dovedností (2x, 3x, 4x cena).

Předmět co umí za jedna magií a stojí v základu 4 Iridia, můžu upgradnout na 2x za scénu (cena 8), 3x za scénu (nová cena 12) V tuto chvíli je předmět hotov a vy můžete začít s násobným

vylepšováním. Takže další upgrade na 6x za scénu stojí 36 iridia (12+24) 9x za scénu by stálo 72 iridia (12+24+36) atd.

Výroba artefaktu



Prodej předmětů

Ostatní vašim prototypům tak úplně nerozumí, a tak je pro ně musíte udělat trochu blbuvzdornější a sepsat pro ně dokumentaci. Což je občas náročnější než výroba vlastního artefaktu.

Pokud chcete vyrobit artefakt, který by měl používat někdo jiný než vy musíte po dokončení výroby přidat ještě cenu za změnu prototypu na artefakt, která je závislá na Esenci předmětu.

Předměty s plošným efektem

Jsou nechutně drahé a je možné je vyrábět až na 3 Esenci. Pokud vyrábíte předmět s plošným efektem počítáte cenu (typ artefaktu 3 + sleva za Essenci -6 + efekt + 5) x množství cílů. Pokud je cílů 7 a víc tak je předmět automaticky na všechny ve scéně. Následně si můžete uplatnit slevu za podmínku a popř zaplatíte změnu z prototypu na artefakt.

1 Esence (6 nábojů manual/semi – 6 nábojů automat)

Žlutý válečník dokáže být propojený až s 4 předměty 1 úrovně.

Základní cena předmětu nesmí přesáhnout 14 Iridia.

Při jejich výrobě **lze** použít tyto klíčová slova.

Blok, HA!, Iluze se slabým efektem, Nehmotný, Neviditelný, Odolej (Iluze), Za Jedna, Za Dva

A dosah může být jen sesílatel a dotek.

Útočný slot

Může obsahovat prototyp s klíčovým slovem za X

Defenzivní slot

Může obsahovat prototyp s klíčovým slovem Blok, nebo Odolej.

Utilitní slot

Může obsahovat prototyp s klíčovým slovem HA!, Iluze, Nehmotný, Neviditelný.

Univerzální slot

Může obsahovat prototyp s jakýmkoliv klíčovým slovem 1 esence.

2 Esence (12 nábojů manual/semi – 9 nábojů automat)

Žlutý válečník dokáže být propojený až s 3 předměty 2 úrovně.

Základní cena předmětu nesmí přesáhnout 24 Iridia.

Při jejich výrobě **nelze** použít tyto klíčová slova:

Léčím, NE!, Odolej (tři a více kategorií), ROZKAZ s významný efektem, STOP TIME se středním efektem a lepší, Za čtyři, Za pět

A dosah může být jen sesílatel, dotek.

Útočný slot

Může obsahovat prototyp s klíčovým slovem za X

Defenzivní slot

Může obsahovat prototyp s klíčovým slovem Blok, nebo Odolej.

Utilitní slot

Může obsahovat prototyp s klíčovým slovem HA!, Iluze, Rozkaz, Nehmotný, Neviditelný, Stop-time.

3 Esence (Neomezeně nábojů manual/semi – 12 nábojů automat)

Žlutý válečník dokáže být propojený s 2 předměty 3 úrovně.

Při vyrábění předmětu existují jenom velmi vágní limity toho co je a není možné.

Prototypy třetí Esence je možné použít maximálně 2x za den a 1x ve scéně.

Univerzální slot (2x)

Může obsahovat prototyp s jakýmkoliv klíčovým slovem.

Mágové

Povolené zbraně: Jednoruční zbraň (max 60 cm), hůl pouze na obranu

Fokus: Svitky s nákresey konstrukcí

Zařikávání: Není

Vlastnost povolání: Mágové zednářské lóže dokáží takřka instantně vytvářet magické budovy. Tyto budovy jsou reprezentovány buď Geoškou nebo patřičně ofáborkovaným stanem který je magicky vylepšen. Tyto budovy v sobě dokáží držet nějaké dovednosti, které dokáže využívat jen majitel budovy, na pozemcích budovy.

Výroba

Výroba magické budovy se řídí takřka stejnými pravidly jako výroba kouzelných předmětů.

Kategorie - Typ je vždy budova tedy -3 Iridia.

Budovy nemají Esenci ani slevu za ni. Stavitel dokáže do budovy vkládat jen efekty stejné, nebo nižší Esence, na jaké je.

Dosah je vždy jeden cíl na doslech, který je na pozemcích budovy. *(Typicky nemůžete magickými turety zabít hosta přede dveřmi, pokud ale vejde dovnitř)*

Budovy mohou mít jen snadnou podmínku, nebo žádnou.

Opět platí, že před posilováním počtu seslání na scéně musí být cena schopnosti větší, nebo stejná jako 3. A po překročení hranice 10 Iridia je nutné začít platit násobně víc jako u nákupu schopností.

Velikost budovy a síla dveří

Budovy jsou tak velké podle toho kolik Iridia se do nich vloží. Za každé Iridium které do magické budovy dáte získáte 2 metry zdí budovy. Pokud vám na konci stavby nevystačil rozpočet na celou délku zdí můžete za 1 Iridium navíc postavit další 2 metry zdí.

Síla dveří se také odvíjí od množství Iridia do Budovy vložené. Vždy musí v budově být aspoň X Iridia aby dané dveře vznikly. Na dveře vždy výrazně napište jejich sílu, aby bylo poznat jak je rozbít. Protože jsou to dveře magické, tak se po scéně, během které byli rozbity se zase opraví. Zároveň majitel budovy může jasně určit pro koho se dveře budou otvírat.

0–0 Dveře

12–1 Dveře

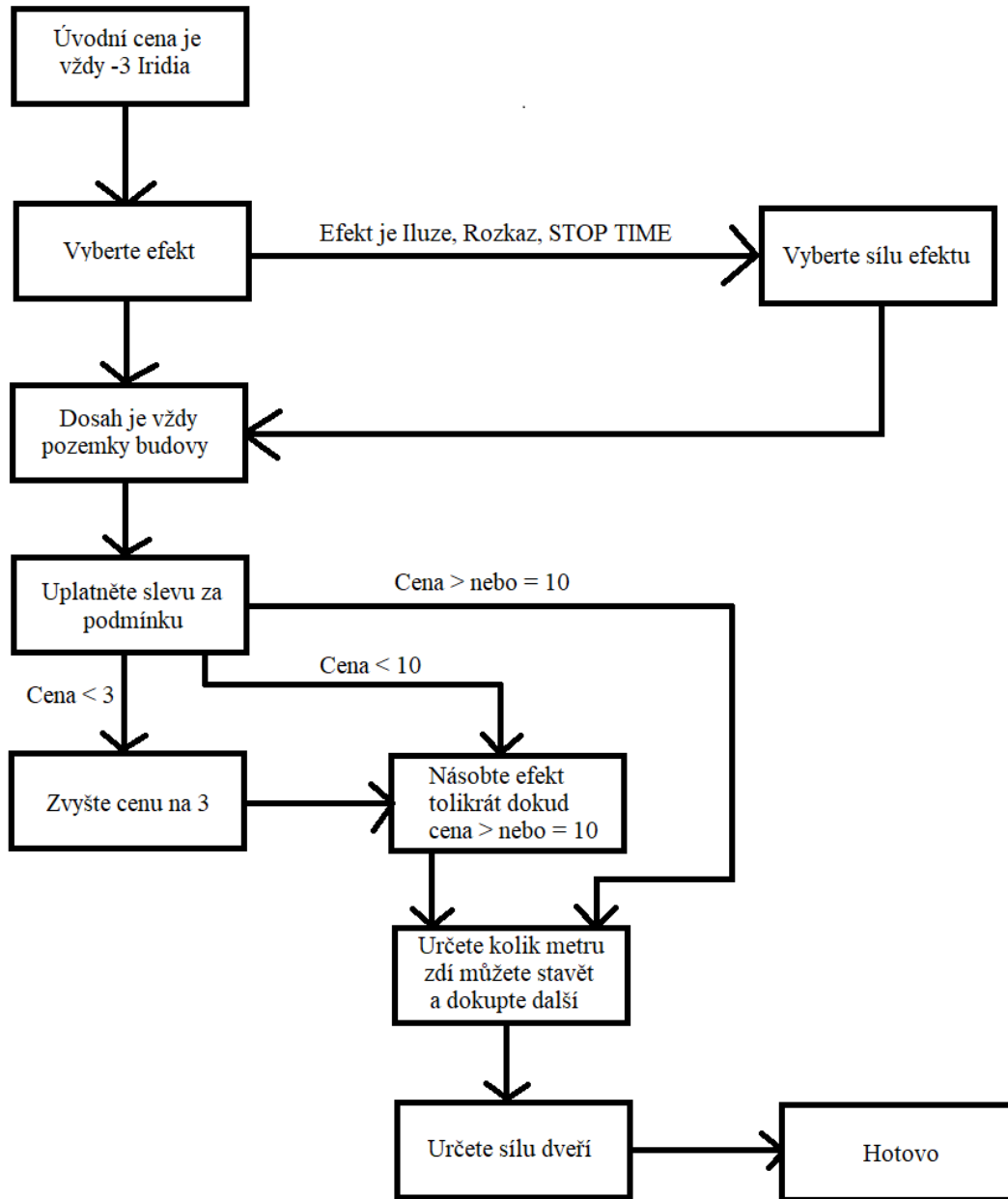
24–2 Dveře

36–3 Dveře

48–4 Dveře

60–5 Dveře

Výroba budov



Další efekty

Budova dokáže pojmout nekonečné množství různých efektů. Pokud je chcete ke své budově přidat, musíte je zaplatit jako by jste stavěli novou budovu a její schopnosti připadnou na majitele už stojící budovy.

Majitel budovy

Je vždy jen jeden člověk, který může aktivovat schopnosti. V případě úmrtí majitele, přechází budova na osobu určenou v magické závěti. Pokud závěť není tak na osobu která si ji na sebe propojí jako první magickým rituálem. Neexistuje limit na počet budov, které můžete vlastnit.

1 Esence

Cihlou (Neomezeně)

Zednáři, který dokáže vytvářet zlaté paláce během minut, nečiní žádnou námahu vytvořit si v ruce cihlu, nebo dlažební kostku.

Pokřik: Za 1 Fyzickým

Typ: Fyzická

Cena dovednosti: 12 Žlutého Iridia

Dosah: Nosič

Fokus: Svitky

Podmínka: není

Mág může dát nosičem za 1 fyzickým zraněním

Zlatá hradba (1x za scénu)

Členové lóže mají ve zvyku přetvořit si bojiště podle svých potřeb.

Pokřik: Není

Typ: Magická

Cena dovednosti: 7 Žlutého Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Svitky

Podmínka: Svitek s nákresem hradby

Mág dokáže vytvářet jednoduché zdi z provázku. Které se na konci scény rozpadnou.

Strukturální defragmentace (3x za scénu)

Mágové stavitelé dokáží obětovat část konstrukcí aby zranili ty co u nich stojí.

Pokřik: Za 1 fyzickým

Typ: Magická

Cena dovednosti: 15 Žlutého Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Svitky

Podmínka: Cíl stojí metr od konstrukce
Mág může dát na doslech za 1 fyzickým ukázáním, pokud se cíl nachází metr od nějaké konstrukce. Počítají se: stany, stěny v podzemí, které někdo vystavěl, zříceniny a hromady stavební sutě.
Nepočítají se: skály, hromady kamení, přírodní jeskyně.

Splynutí se stavbou (1x za scénu)

Zednáři dokáží splynout se svými stavbami

Pokřik: Odpočet od 6ti, Nehmotnost

Typ: Magická

Cena dovednosti: 12 Žlutého Iridia

Dosah: Sesílatel

Fokus: Svitky

Podmínka: Odpočet od 6ti, Sesílatel nemůže chodit, musí se nacházet ve své stavbě nebo se dotýkat své konstrukce. Mág se může znehmotnit, ale nemůže u toho chodit, ani používat kouzelné předměty. Může ale sesílat Zednářské dovednosti a aktivovat dovednosti budovy ve které je.

2 Esence

Pylon přátelstva (1x za scénu)

Zednáři jsou velmi otevřeni kvalitnímu PR.

Pokřik: Za 1 magií

Typ: Magická

Cena dovednosti: 12 Žlutého Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Svitek s nákresem pylonu, Pylon

Podmínka: Musí se dotýkat pylonu
Mág si postaví Pylon (Obežene strom provázkem nebo si postaví trojnožku, pokud ho chce trvalý musí si ho postavit z geošky) A dokud se ho dotýká dokáže sesílat každých 6 sekund za Za 1 magií na doslech. Mezi výstřely může normálně používat své ostatní schopnosti. Další nákupy zvyšují počet trvalých pylonů mág může mít a počet dočasných pylonů které může během jedné scény vytvořit. Nelze střílet nikdy z více pylonů zároveň.

Krystalizace (1x za scénu)

Žlutý mág dokáže své oběti zabalit do vrstvy stavebního materiálu.

Pokřik: Iluze: Freeze

Typ: Magická

Cena dovednosti: 13 Žlutého Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Svitek s nákresem sochy

Podmínka: žádná

Mág může seslat na jeden cíl "Iluze: Freeze"

Dno kreativity (1x za scénu)

Občas jsou ty nejjednodušší nápady ty nejlepší a oponenti se mnohem lépe řeší, když jsou po pás zapaštěni v zemi.

Pokřik: Rozkaz: Stojíš

Typ: Magická

Cena dovednosti: 22 Žlutého Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Svitek s nákresem patřičné jámy

Podmínka: žádná

Mág může na jeden cíl seslat "Rozkaz stojíš"

3 Esence

Zlatý portál (3x za den a 1x za scénu)

Zlatí mágové dokáží vytvořit ty nejlepší a nejstabilnější portály, kterými se dokáží přesouvat celé armády napříč kontinenty.

Pokřik: Portál za 10, 9, 8 ...2,1

STOPTIME teleport k portálu všeho čeho se mág dotýká

Typ: Magická

Cena dovednosti: 20 Žlutého Iridia

Dosah: Sesílatel + Dotek

Fokus: Svitky

Podmínka: Svitek s nákresem portálu.

Roztažené ruce a odpočet.

Mág si dokáže postavit na jednom místě masivní portál. Do kterého se může kdykoliv odteleportovat se všemi kteří se ho dotýkají. V Praxi to funguje tak, že se na konci odpočtu všichni co se dotýkali mága, nebo se dotýkali někoho kdo se

dotýkal mága dají ruku na hlavu a mág je co nejrychleji odvede ke svému portálu ze kterého všichni vypadnou a začíná nová scéna. Mág může mít jen jeden portál a počet seslání určuje kolikrát za den se do něj může přemístit.

Poznámka: Přesun by měl být co nejrychlejší a hráči během něj nemohou nijak interagovat se světem ani sebou navzájem.

Nestabilní portál (2x za den a 1x za scénu)

Zlatí mágové jsou mistři realit a dokáží ji převrátit ve svůj prospěch.

Pokřik: odpočet od šesti - Do portálu s tebou! - Magie - STOPTIME - Jdi najít organizátory

Typ: Rozkaz

Cena dovednosti: 28 Žlutého Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Svitky

Podmínka: Svitek s nákresem nestabilní červí díry

Mág dokáže poslat jeden cíl na výpravu skrz náhodné reality. Daný cíl okamžitě zmizí ze scény se vším co u sebe měl a je odeslán do náhodné reality, nebo místa. Je tedy možné že se do hry už nikdy nevrátí, ale je také možné že se za chvíli objeví na druhé straně herního území bohatší o artefakty nabyté na cestách.
Poznámka: Pokud tuto schopnost na někoho sešlete oznamte mu, že má jít za Organizátory. A ti mu doslova vymyslí nebo sehrají co se s ním stalo. To co se s cílem stane je naprosto v moci organizátora.

Hlas jednoty – Zelení

Vyvolení zeleného Iridia – Vlastnost frakce

Zelené spojení bylo přetvořeno a nyní jsou zelení vázáni k frakcím které jsou na Edenu.

Vyvolenými zelených jsou nyní všichni členové dané frakce. (červení, oranžový atd.). A mohou aplikovat schopnost na vyvoleného na kteréhokoliv čleena této frakce. Zelení se zároveň necítí dobře pokud nevidí nebo neví kde je jejich vyvolení jsou a jdou je co nejrychleji najít.

Rozředěné Iridium – Vlastnost frakce

Rozmělnění vazeb vedlo k tomu, že zeleného lze nyní zabít stejně jako jiné členy frakcí. Přesto se na nich tento nový stav projevil zvýšenou odolností na příčetnost a vyřazení je nyní ovlivňuje následovně:

1. vyřazení - bez postihu
2. vyřazení - 1 stupeň
3. vyřazení - 1 stupeň
4. vyřazení - 2 stupeň
5. vyřazení - 2 stupeň
6. vyřazení - 3 stupeň

Válečníci

Povolené zbraně: Kopí max 200 cm nebo meč 90 cm

Fokus: Kopí max 200 cm nebo meč 90 cm

1 Esence

Kryj se tou zbraní (1x za scénu)

Zelení válečníci ví, kdy je lepší se bránit nebo chránit své spojence

Pokřik: Blok

Typ: Fyzická

Cena dovednosti: 11 Zeleného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Kopí nebo meč

Podmínka: není

Válečník může dát sobě nebo spojenci Blok 2. Vyvolenému Blok 3.

Neflákat a zpátky na frontu (2x za scénu)

Válečníci dokáží skvěle namotivovat své spojence aby se vrátili do boje.

Pokřik: “Koukej vstávat ty simulante atd. atd. atd” Léčím

Typ: Magická

Cena dovednosti: 15 Zeleného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Kopí nebo meč

Podmínka: Nelze uplatňovat na bojujícího hráče (je nutné jej odtáhnout aspoň kousek od boje) a bude se neprodleně pokračovat na další výpravu, nebo zpátky do boje.

Válečník dokáže patřičně hlasitým nadáváním přesvědčit zraněného vojáka, že ho nic nebolí a doplnit mu tím ztracené životy a vyléčit mu příčetnost. Na Vyvoleného může být při sesílání dovednosti hodný.

Poznámka: Proslov by měl být zvučný jasný plný nadávek a popohánění. Jde použít jenom na výpravě, takže jej typicky nejde použít v táboře, aby vás Válečník doléčil před tím, než si půjdete sednout k obědu, na to poproste raději zeleného mága.

Opři se do toho (2x za scénu)

Válečník dokáže plně vytěžit potenciál svých spojenců a pomoci jim k lepším výsledkům.

Pokřik: Za 1 Magii/ Za 2 magii

Typ: Magická

Cena dovednosti: 10 Zeleného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Kopí nebo meč

Podmínka: Spojenec nebo vyvolený někoho zraní.

Pokud spojenec zraní cíl, může dát válečník cíli na doslech Za 1 Magií. V

případě zranění vyvoleným je to za 2 magií.

Spolu to zvládneme (3x za scénu)

Zelení válečníci ví jak správně využít slabin nepřítele.

Pokřik: Za 2

Typ: Fyzická

Cena dovednosti: 12 Zeleného Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Kopí nebo meč

Podmínka: Cíl je mezi válečníkem a spojencem a nebo je to společný cíl jeho a vyvoleného

Pokud se cíl nachází mezi válečníkem a jeho spojencem může mu dát válečník nablízko za 2 fyzickým. Pokud jeho vyvolený je vedle něj a útočí na stejný cíl společně jde tuto schopnost aktivovat také.

2 Esence

Ty a která armáda (1x za scénu)

Zelený válečník nechodí nikdy sám, a už mnoho jedinců bylo překvapeno kolik vojáků má sebou.

Pokřik: Není

Typ: Magická

Cena dovednosti: 11 Zeleného Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Kopí nebo meč

Podmínka: Jeden musí být vždy vidět
Válečník může zneviditelnit libovolné množství jedinců, kteří se ho během seslání dotýkají. Ti se pak musí držet v těsném hloučku u válečníka až někam vyrazí. Válečník se může prohodit se svým vyvoleným, ale ten který armádu vede nemůže být za žádných okolností neviditelný.

K zemi (2x za scénu)

Zelení válečníci vidí, kdy se přiznou velká kouzla a dokáže pomoci svým spojencům je ustát.

Pokřik: Blok

Typ: Magická

Cena dovednosti: 14 Zeleného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Kopí nebo meč

Podmínka: Není

Válečník dokáže dát spojenci Blok magie 2. V případě vyvoleného Blok magie 3

Schopnosti barevných spojení

Válečník má schopnost **Zbraně (ne)přítele** a může si koupit jednu z následujících schopností podle toho ke které frakci patří.

Zbraně (ne)přítele

Mohou používat stejné zbraně jako válečníci dané frakce.

Pozn: Ano Oranžový si může vzít štít a kopí.

Krev pro skupinu (1x za scénu) (Červený)

Tento jednoduchý rituál maximalizuje léčivý potenciál krve zeleného

Pokřik: Léčím

Typ: Magická

Cena dovednosti: 18 Zeleného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Kopí nebo meč

Podmínka: Zraní se za 2 životy

Válečník se zraní za dva životy a okamžitě doplní do plných životů své dva vyvolené.

Převzetí zranění (1x za scénu) (Oranžový)

Válečník dokáže převzít břímě svého vyvoleného.

Pokřik: Léčím

Typ: Magická

Cena dovednosti: 12 Zeleného Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Kopí nebo meč

Podmínka: Dotek

Válečník dotekem převede na sebe veškerá zranění a příčetnosti, které jeho

vyvolený má a během 20 sekund je v sobě vyléčí. (Během těchto 20 vteřin mu však chybí životy a má patřičnou příčetnost)

Přátelské artefakty

(Žlutý)

Spojenci žlutých u sebe objevily nečekanou zručnost.

Může si vyrobit artefakt na 2 esenci s univerzálním slotem stejně jako žlutý. A může vyrábět artefakty stejně jako žlutý válečník.

Léčivé výstřely (3x za scénu)

(Modrý)

Ukázalo se, že magické kanony jsou ideálním chirurgickým nástrojem.

Pokřik: Za 2 magií/Za 2 léčím

Typ: Magická

Cena dovednosti: 14 Zeleného Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Nerfka

Podmínka: není

Válečník dokáže zesílit svoji Magii skrze magický kanon. Může dát za 2 magií a nebo vyléčit nerfkou za 2.

Plíživý léčitel (1x za scénu)

(Fialový)

Zjistil, že stíny jsou pro něj mnohem přirozenější

Pokřik: Neviditelnost, Léčím

Typ: Magická

Cena dovednosti: 14 Zeleného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Kopí nebo meč

Podmínka: Není

Může se zneviditelnit a chodit krokem a během této neviditelnosti může šeptem sesílat nevlákej se a zpátky na frontu, které má pro něj tři seslání za scénu.

3 Esence

Vzdušné přepadení (2x za den a 1x za scénu)

Zelení velitelé dokáží zformovat zelenou magii kolem sebe do jasně zářivé zelené platformy které unese celé jednotky.

Pokřik: Letím

Typ: Magická

Cena dovednosti: 30 Zeleného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Kopí nebo meč

Podmínka: maximálně 2 minuty.

Válečník dokáže vzlétnout a vzít s sebou až 7 dalších spojenců. Ve vzduchu se udrží maximálně 2 minuty. Pro letící platí klasická pravidla, kdy nemohou bojovat nablízko krom jiných létajících bytostí a jsou zasažitelní jen útoky na dálku či doslech. V Dungech nelze létat není-li to povoleno dungeonmasterem.

Kupředu! (2x za den a 1x za scénu)

Zelení vůdci dokáží rozhýbat svou armádu a převálcovat s ní nepřátelské síly.

Pokřik: Za 3 Magií

Typ: Magická

Cena dovednosti: 18 Zeleného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Kopí nebo meč

Podmínka: Musí uběhnout aspoň 5 kroků na začátku boje

Válečník posbírání 5 svých spojenců, namotivuje je do útoku a pak se s nimi rozběhne na nepřítele. Až dorazí k nepříteli dá za 3 magií na doslech 6ti cílům. Každý cíl může toto zranění dostat jen jednou. S každou skupinou může, jako podmínku využít jen jeden zelený válečník.

Mágové

Povolené zbraně: Jednoruční zbraň max. 60 cm hůl pouze na obranu.

Fokus: Tetování

Zařikávání: Není

Vlastnost povolání: Tetování jsou malovaná na lidi a jsou poměrně trvanlivá.

1 Esence

Zesílený výboj (2x za scénu za 2, pak neomezeně za 1)

Zelení mágové jsou nejen schopní léčitelé, ale dokáží rozdávat i údery ryzí energií.

Pokřik: Za 1 Magií/Za 2 Magií

Typ: Magická

Cena dovednosti: 10 Zeleného Iridia

Dosah: Nosič

Fokus: Vlastní Tetování

Podmínka: není

Zelený mág může seslat za 1 magií nosičem, nebo pokud se dotýká svého vyvoleného může dát v boji 2x za 2 magií nosičem.

Léčivé tetování (5x za scénu)

Zelení mágové jsou velice schopní léčitelé a skrze správné obrazce vyléčí nejrůznější zranění.

Pokřik: Léčím

Typ: Magická

Cena dovednosti: 10 Zeleného Iridia

Dosah: Sesilatel nebo Dotek

Fokus: Tetování

Podmínka: Cíl má na sobě tetování

Zelený mág dokáže v boji cíli doléčit 1 život. Nebo svému vyvolenému 2 životy. Mimo boj dokáže malováním tetování, nebo rozšířením starého tetování. Vyléčit všechny životy a zbavit cíl všech problémů s příčteností.

Ve stínu přátel (1x za scénu)

Zelení mágové jsou nenápadní a dokáží se překvapivě dobře skrývat, když jsou na misi.

Pokřik: Není

Typ: Magická

Cena dovednosti: 10 Zeleného Iridia

Dosah: Sesilatel

Fokus: Vlastní Tetování

Podmínka: Cíl má na sobě tetování

Zelený mág dokáže být neviditelný, pokud se nehýbe. Pokud se dotýká svého vyvoleného může i chodit. Pokud zaútočí, neviditelnost končí.

Poznámka: Ano dva mágové mohou jít někam neviditelní spolu.

Společná bariéra (1x za scénu)

Zelení mágové dokáží ochránit sebe nebo své blízké

Pokřik: Blok

Typ: Magická

Cena dovednosti: 12 Zeleného Iridia

Dosah: Sesilatel nebo Doslech

Fokus: Společné Tetování

Podmínka: Není

Zelený mág může na sebe nebo svého vyvoleného použít Blok 3 magie.

2 Esence

Mrazivé pouto (2x za scénu)

Zelení mágové jsou si vědomi pouta, které mezi sebou členové hlasu jednoty mají a dokáží je vykristalizovat mezi sebou a svým vyvoleným.

Pokřik: Iluze chodiš/Iluze Freeze

Typ: Iluze

Cena dovednosti: 18 Zeleného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Společné Tetování

Podmínka: nic nebo cíl je mezi

vyvoleným a sesilatelem

Zelený mág může seslat na doslech "Iluze chodiš", nebo pokud se cíl nachází mezi ním a vyvoleným tak "Iluze Freeze"

Vlna nepřátelství (1x za scénu)

Zelení mágové vypustí vlnu zelené energie která zaútočí na všechno, co nenese tetování

Pokřik: Všichni nepotetovaní za 1 magií

Typ: Magická

Cena dovednosti: 18 Zeleného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Tetování

Podmínka: Cíl na sobě nemá tetování
Zelený mág sešle na všechny nepotetované za 1 magií.

Schopnosti barevných spojení

Mág si může si koupit jednu z následujících schopností podle toho ke které frakci patří.

**Léčivý plamen (3x za scénu)
(Červený)**

Nic nezacelí ránu jako ji vypálit.

Pokřik: Za 3 léčím/magií

Typ: Magická

Cena dovednosti: 12 Zeleného Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Tetování

Podmínka: Mág může dát nosičem bud za 3 magií, nebo vyléčit 3 životy.

**Náraz rozumu (1x za scénu)
(Oranžový)**

Občas je potřeba připomenout ostatním, že mají myslet.

Pokřik: Všichni odolávají iluzi.

Typ: Magická

Cena dovednosti: 20 Zeleného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Tetování

Podmínka: Mág může odstranit iluzi ze všech ve scéně.

**Pylon přátelství (1x za scénu)
(Žlutý)**

Pylon co léčí?

Pokřik: Léčím za 1

Typ: Magická

Cena dovednosti: 12 Zeleného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Tetování

Podmínka: Musí se dotýkat pylonu
Mág si postaví Pylon (Obežene strom provázkem nebo si postaví trojnožku, pokud ho chce trvalý musí si ho postavit z geošky) A dokud se ho dotýká dokáže sesílat každých 10 sekund léčím za 1 na doslech. Mezi léčením může normálně používat své ostatní schopnosti. Další nákupy zvyšují počet trvalých pylonů mág může mít a počet dočasných pylonů které může během jedné scény vytvořit. Nelze střílet nikdy z více pylonů zároveň.

**Iluze nezranitelnosti (1x za scénu)
(Modří)**

Zelená magie umí dělat zázraky s tlumením bolesti.

Pokřik: -Stop time- necítíš bolest

Typ: Magická

Cena dovednosti: 14 Zeleného Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Tetování

Podmínka: Mág sešle na sebe či někoho jiného otupení proti bolesti. Místo toho aby jedinec po vyčerpání upadl do vyřazení dostane ještě dalších 6 životů navíc. Na konci scény upadne do vyřazení jakmile mu dojde co se děje.

**Řetězový heal (2x za scénu)
(Fialový)**

Hromadné léčení je nejlepší léčení

Pokřik: Léčím za 3,2,1

Typ: Magická

Cena dovednosti: 18 Zeleného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Tetování

Podmínka: Mág vyléčí zároveň na doslech jednomu jedinci 3 životy, dalšímu 2 a třetímu 1 život.

3 Esence

Resurekce (2x za den a 1x za scénu)

Mistři zelené magie dokáží kompletně revitalizovat jedince s tetováním hlasu

Pokřik: Heal do plných a vstávej s vyřazení

Typ: Magická

Cena dovednosti: 16 Zeleného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Tetování

Podmínka: Cíl má na sobě tetování
Zelený mág může kompletně oživit jeden cíl který je ve vyřazení s plným počtem životů bez zvýšení přičetnosti. Pokud se jedná o vyvoleného doplní mu i schopnosti, kromě schopností 3 esence.

Pouto smrti (2x za den a 1x za scénu)

Zelení mágové pracují s životní energií.

Kterou dokáží zacyklit a nechat vytrysknout v proudu ničivé energie.

Bohužel s velmi fatálními následky pro toho, jehož životní energie je použita.

Pokřik: Za 5 magií a za 5 magií.

Typ: Magická

Cena dovednosti: 25 Zeleného Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Tetování

Podmínka: První cíl má na sobě tetování
Zelený mág určí jeden cíl s jasně viditelným tetováním a tomu dá na doslech za 5 magií (V případě vyvoleného to je za 3 magií) a dalšímu cíli do 2 metrů od prvního také za 5 magií.

Kruh logiků – Modří

Vlastnost frakce: Jsou to experti, co se týče rituálů. Pro potřeby rituálů se jejich Iridum počítá u válečnicků 1,5x a u mágů 2x.

Válečníci

Povolené zbraně: *Jednoruční zbraň max. 90 cm střelná zbraň luk nebo Nerfka (Náboje dle Essence) .*

Válečníci u sebe mohou mít nerfek a zásobníků kolik chtějí, ale vždy může v nich všech být nabyto maximálně tolik nábojů kolik jim dovoluje jejich Essence. Typicky není problém na 2 Esenci nosit 2 šestirané nerfky a používat je zároveň.

Fokus: *Střelná zbraň - Luk nebo Nerfka*

Vlastnost povolání: Modří válečníci mohou používat jak luky tak i nerfky. Rozdíl mezi nimi je, že lukem se dává primárně Dmg fyzicky, Nerfka dává magicky. Zároveň je výhodou luku, že u schopností, kde je jako dosah uveden nosič mohou použít šípky jako nosiče.

1 Essence (6 nábojů manual/semi – 6 nábojů automat)

Přesná střela (2x za scénu)

Modrý válečník si zamíří a najde ten nejdůležitější bod na oponentovi

Pokřik: Za 2

Typ: Fyzická/Magická (dle zbraně)

Cena dovednosti: 12 Modrého Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Střelná zbraň

Podmínka: není

Válečník může dát nerfkou nebo lukem za 2

Změna munice (5x za scénu)

Modří válečníci jsou vždy o krok napřed a změnit podstatu střel je pro ně snadné

Pokřik: Za 1 Magií/Fyzickým

Typ: Fyzická/Magická

Cena dovednosti: 10 Modrého Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Střela

Podmínka: není

Válečník může změnit povahu svého dalšího běžného útoku na magický/fyzický.

Kryplící výstřel (2x za scénu)

Modří dokáží poznat slabinu oponenta a zaútočit na ni.

Pokřik: Iluze: Chodíš

Typ: Iluze

Cena dovednosti: 10 Modrého Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Střelná zbraň

Podmínka: není

Válečník může dát střelnou zbraň "Iluze: Chodíš".

Výpočet trajektorie (2x za scénu)

Rychle vypočítat úhel výstřelu a trajektorii střeli je extrémně jednoduché pro válečníky s intelektem

Pokřik: Blok

Typ: Magická

Cena dovednosti: 16 Modrého Iridia

Dosah: Sesílatel

Fokus: Není

Podmínka: Jen na útoky nosičem nebo na doslech.

Válečník může použít blok 3 magická na útok vedený z dálky. (Projektíl, nosič nebo doslech)

2 Esence (12 nábojů manual/semi – 9 nábojů automat)

Explozivní šíp/granát (2x za scénu)

Výbuch je vždy strategickou výhodou.

Pokřik: Za 3 (Magická)

Typ: Fyzická/Magická

Cena dovednosti: 16 Modrého Iridia

Dosah: Nosič

Fokus: Upravený šíp nebo granát

Podmínka: není

Válečník může dát nosičem za 3 fyzickým šípem, nebo za 3 magickým granátem.

Mrazící šíp/granát (2x za scénu)

Modří válečníci si rádi udržují odstup a zmrazit svého protivníka se k tomu náramně hodí.

Pokřik: Iluze: Freeze

Typ: Iluze

Cena dovednosti: 18 Modrého Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Upravený šíp nebo granát

Podmínka: není

Válečník může seslat "Iluze: Freeze" na granátu/šípů

Tříštivý granát/šíp (1x za scénu)

Válečník použije speciální trhavinu která nejen zchromí cíl ale pocuchá i ty okolo.

Pokřik: Za 1 fyzickým a zasažený

Rozkaz: chodíš

Typ: Fyzická

Cena dovednosti: 17 Modrého Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Upravený šíp nebo granát

Podmínka: není

Válečník dá zasaženému a nepřítelům kolem něj (Max 1 metr) za 1 fyzickým a zasažený navíc dostane efekt "Rozkaz chodíš"

3 Esence (Neomezeně nábojů manual/semi – 12 nábojů automat)

Ofenzivní baráž (2x za den a 1x za scénu)

Modří válečníci v rychlém sledu vypálí 6 výstřelů s děsivou přesností

Pokřik: Za 2

Typ: Fyzická/Magická

Cena dovednosti: 16 Modrého Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Střelná zbraň

Podmínka: není

Válečník zbraní namíří na 6 cílů a každému oznámí za 2 Magií/Fyzickým na doslech podle použité zbraně.

Precizní zásah (2x za den a 1x za scénu)

Modří ostrostřelci si najdou svůj cíl a ten nemá šanci pokud si nevšimne, že na něj míří.

Pokřik: počítá do X a Za X

Typ: Fyzická/Magická

Cena dovednosti: 19 Modrého Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Střelná zbraň a laser

Podmínka: Cíl je zaměřený laserem.

Válečník namíří laserovým ukazovátkem na svůj cíl a začne počítat od 2+jeho Esence za každý odpočet dostane jeho konečný útok +1 zranění až do maxima za 2+jeho esence magií/fyzickým.

Tento útok tak například na 4 Esenci bude dávat maximálně za 6

Pokud namíří ale stihne napočítat jen do 3, útok dá za 3.

Mágové

Povolené zbraně: Jednoruční zbraň max. 60 cm hůl pouze na obranu.

Fokus: Hůl

Zařikávání: Malování čísel ve vzduchu před sebou. Pohyb musí vycházet z lokte a zápěstí je pevné.

1 Esence

Pocit tíhy (Neomezeně)

Mág vnukne své oběti těžkosti se kterou nedokáže běžet.

Pokřik: Iluze: Chodíš

Typ: Rozkaz

Cena dovednosti: 10 Modrého Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Hůl

Podmínka: Zařikávání před sesláním – 1x symbol nekonečna

Mág sešle na jeden cíl na doslech "Iluze: Chodíš"

Křeč (3x za scénu)

Modrý mág lehce zmanipuluje cokoli, třeba taková malá křeč

Pokřik: Za 2 Magií

Typ: Magická

Cena dovednosti: 12 Modrého Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Hůl

Podmínka: Zařikávání před sesláním - 42
Cíl je pod vlivem Iluze nebo Rozkazu.

Zařikávání před sesláním - 42

Mág dá za 2 na doslech magií cíli o kterém je přesvědčen, že je pod vlivem Iluze nebo rozkazu.

Poznámka: Nezapomeňte, že pokud cíli pod vlivem iluze dáte zranění iluze na něm končí.

Selhání magie (2x za scénu)

Modří mágové vidí vzorce magie a rozplést vržené kouzlo je pro ně hračka.

Pokřik: Blok

Typ: Magická

Cena dovednosti: 10 Modrého Iridia

Dosah: Sesílatel

Fokus: Není

Podmínka: Zařikávání po seslání - 8
Mág může použít blok 2 magická na sebe.

Zmatení smyslů (1x za scénu)

Modrý mág vnukne cíli pocit, že se jeho nohy propadají do země a on s nimi nedokáže hnout.

Pokřik: Iluze stojíš

Typ: Magická

Cena dovednosti: 9 Modrého Iridia

Dosah: Iluze

Fokus: Hůl

Podmínka: Zařikávání před sesláním - 3
Mág sešle na jeden cíl na doslech "Iluze stojíš"

2 Esence

Iluze nepřítele (1x za scénu)

Mág podsuně cíli pocit, že jeho spojenec vypadá jako monstrum, které je potřeba zničit.

Pokřik: Iluze: Musíš útočit na X

Typ: Iluze

Cena dovednosti: 10 Modrého Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Hůl

Podmínka: Zařikávání před sesláním - 155

Mág sešle na doslech na jeden cíl "Iluze: Musíš útočit na svého spojence X"

Pocit malosti (2x za scénu)

Modří mágové ve svých cílech dokáží vzbudit pocit úzkosti a malosti.

Pokřik: Iluze: Nemůžeš používat schopnosti.

Typ: Iluze

Cena dovednosti: 14 Modrého Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Hůl

Podmínka: Zařikávání před sesláním - 829

Mág sešle na doslech na jeden cíl "Iluze: Nemůžeš používat schopnosti"

Zastavení dechu (3x za scénu)

Modrý mág dokáže svému cíli na chvíli vyřadit plíce

Pokřik: Za 3 Magií

Typ: Magická

Cena dovednosti: 15 Modrého Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Hůl

Podmínka: Cíl je pod vlivem Iluze nebo Rozkazu. Zařikávání před sesláním - 42
Mág dá za 3 na doslech magií cíli o kterém je přesvědčen, že je pod vlivem Iluze nebo rozkazu.

Poznámka: Nezapomeňte, že pokud cíli pod vlivem iluze dáte zranění iluze na něm končí.

3 Esence

Dominace (2x za den a 1x za scénu)

Mág vytvoří ve svém cíli jasný pocit, že mág je jeho nejlepší přítel

Pokřik: Rozkaz: Jsi můj přítel

Typ: Rozkaz

Cena dovednosti: 21 Modrého Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Hůl

Podmínka: Zařikávání před sesláním - 69

Mág sešle na doslech na jeden cíl

"Rozkaz: Jsi můj přítel "

Poslední prokletí (2x za den a 1x za scénu)

Modrý mág dokáže vytvořit pouto ke svému cíli skrze které zničí každou jeho akci

Pokřik: NE

Typ: Magická

Cena dovednosti: 25 Modrého Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Hůl

Podmínka: Mág stojí na místě a ukazuje holí na cíl Zařikávání během celého sesílání - 8

Mág se zastaví ukáže svou holí na cíl a druhou rukou začne ve vzduchu zařikávat osmičky to dělá po celou dobu než sešle na cíl 6x NE na jeho akce. Mág nemá na výběr a musí NEgovat KAŽDOU akci (fyzický útok, nebo použití dovednosti), kterou cíl udělá, dokud dovednost neskončí (výjimkou jsou Blok, Odolej, NE!).

Poznámka: Díky tomu jak tento skill potřebuje značnou dávku přípravy není možné jej použít jako klasické NE abyste zrušili něco, co právě někdo vysypal z rukávu a vy jste to nečekali a chcete to teď hned znegovat.

Gilda stínů – Fialoví

Válečník

Povolené zbraně: Jednoruční zbraň max. 90 cm, dvě zbraně max 60 cm

Fokus: Dvě zbraně o délce 60 cm, nebo jednoruční zbraň max 90 cm.

1 Esence

Úskok (2x za scénu)

Fialoví válečníci jsou na bojišti jen rozmazanou šmouhou

Pokřik: Blok

Typ: Fyzická

Cena dovednosti: 10 Fialového Iridia

Dosah: Sesílatel

Fokus: Dvě zbraně, nebo jednoruční zbraň max 90 cm.

Podmínka: Není

Válečník může použít Blok 2 fyzický

Úkrok (2x za scénu)

Fialový válečník vidí přicházející kouzla a lehce se jim vyhnou

Pokřik: Blok

Typ: Magická

Cena dovednosti: 10 Fialového Iridia

Dosah: Sesílatel

Fokus: Dvě zbraně, nebo jednoruční zbraň max 90 cm.

Podmínka: Není

Válečník může použít Blok 2 Magický

Rychlý přehled (1x za scénu)

Fialový válečník lehce postřehne detaily které by jiným unikly

Pokřik: HA

Typ: Magická

Cena dovednosti: 10 Fialového Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Není

Podmínka: Není

Válečník může použít HA a to i na pasti v dungeonu.

Pozn: Při použití v dungeonu se obraťte na Orga a ten vám pošeptá kde některé pasti jsou.

Skrytý pohyb (1x za scénu)

Fialový válečník rozvibruje své tělo natolik rychle, že se stane prakticky neviditelným.

Pokřik: Není

Typ: Magická

Cena dovednosti: 12 Fialového Iridia

Dosah: Sesílatel

Fokus: Dvě zbraně, nebo jednoruční zbraň max 90 cm.

Podmínka: Pohyb jen krokem

Válečník se může zneviditelnit a pohybovat se krokem, pokud zaútočí tak se zviditelní.

2 Esence

Přepadení

Fialový válečník se dokáže prohnat skupinou nepřátel jako smrt.

Pokřik: Za 2

Typ: Fyzická

Cena dovednosti: 15 Fialového Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Dvě zbraně, nebo jednoruční zbraň max 90 cm.

Podmínka: První zranění cíle a cíl jej ještě nezranil

Válečník dá svým prvním útokem nepříteli za 2 fyzickým zbraní za předpokladu, že jej ještě cíl nezranil.

Poznámka: Pokud použijete úspěšně blok nebyli jste cílem zranění. Tuto schopnost můžete v boji použít kolikrát chcete, jste jen limitováni množstvím vašich cílů.

Násobné nákupy u této schopnosti zvyšují počet zásahů které dají za dva se zachováním první podmínky, že jste ještě nebyli zranění. Tj druhý nákup vám dá prvníma dvěma útoky za dva atd.

Rozptýlení magie (1x za scénu)

Fialový válečník dokáže odolat jakémukoliv zraňujícímu kouzlu, ale za cenu vlastní podstaty.

Pokřik: Odolávám magii

Typ: Magická

Cena dovednosti: 15 Fialového Iridia

Dosah: Sesílatel

Fokus: Dvě zbraně, nebo jednoruční zbraň max 90 cm.

Podmínka: Na 6 sekund odhmotnění Válečník může odolat magickému zraňujícímu útoku, ale na 6 sekund se znehmotní. Může se pohybovat jen pomalým krokem a nemůže na nikoho útočit.

Pirueta (1x za scénu)

Fialový válečník dokáže elegantně zasáhnout všechny kolem sebe.

Pokřik: Za 1 fyzickým

Typ: Fyzická

Cena dovednosti: 13 Fialového Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Dvě zbraně, nebo jednoruční zbraň max 90 cm.

Podmínka: není

Válečník dá všem okolo sebe (1,5 metru) za 1 fyzickým.

3 Esence**Assasinace (2x za den a 1x za scénu)**

Fialový válečník provede rychlý a smrtelně přesný útok ze zálohy.

Pokřik: Za X

Typ: Fyzická

Cena dovednosti: 15 Fialového Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Dvě zbraně, nebo jednoruční zbraň max 90 cm.

Podmínka: Musí zaútočit do zad, nebo do dveří

Válečník může dát zezadu za 2+svoje esence fyzických zranění. Nebo může zničit téměř jakékoliv dveře.

Zmizení (2x za den a 1x za scénu)

Už nejednomu se stalo, že vedli rozhovor s Fialovým válečníkem a ten najednou zmizel.

Pokřik: Rozkaz: Necháte mě odejít ze scény.

Typ: Rozkaz

Cena dovednosti: 32 Fialového Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Dvě zbraně, nebo jednoruční zbraň max 90 cm.

Podmínka: Nesmí už nijak zasáhnout do scény

Válečník může na všechny ve scéně seslat "Rozkaz: Necháte mě odejít ze scény" a následně musí okamžitě opustit scénu a už se do ní nemůže vrátit, ani nijak zasáhnout.

Mág

Povolené zbraně: Jednoruční zbraň max. 60 cm hůl pouze na obranu.

Fokus: Zbraň do 60 cm

Zařikávání: Obrazce tvořené rukou se zbraní: Pohyb může vycházet už ze zápěstí.

1 Esence

Blesk (neomezeně)

Fialovému mágu vystřelí z ruky blesk

Pokřik: Za 1 magií

Typ: Magická

Cena dovednosti: 10 Fialového Iridia

Dosah: Nosič

Fokus: Zbraň do 60 cm

Podmínka: Zařikávání před sesláním - (Blesk)

Mág dá za 1 magií nosičem

Rychlá mysl (1x za scénu)

Fialoví mágové jsou rychlí a na cestě za svým cílem nezastavitelní

Pokřik: Odolávám Iluzi

Typ: Iluze

Cena dovednosti: 8 Fialového Iridia

Dosah: Sesílatel

Fokus: Zbraň do 60 cm

Podmínka: Zařikávání po sesláním - XX (Dva křížky)

Mág může odolat jedné Iluzi

Průrazný pohled (1x za scénu)

Fialovému mágu nic neunikne.

Pokřik: HA

Typ: Magická

Cena dovednosti: 10 Fialového Iridia

Dosah: Doslech

Fokus: Zbraň do 60 cm

Podmínka: Zařikávání před sesláním - O (Kolečko)

Mág může použít HA

Únik Magii (1x za scénu)

Fialový mág uhne hravě i těm nejničivějším kouzlům

Pokřik: Blok

Typ: Magická

Cena dovednosti: 10 Fialového Iridia

Dosah: Sesílatel

Fokus: Zbraň do 60 cm

Podmínka: Zařikávání po sesláním - X (Jeden křížek)

Mág může použít blok 3 magie

2 Esence

Řetězový blesk (1x za scénu)

Mágovi vyrazí z ruky blesk který si najde svoje cíle.

Pokřik: Za 2, za 1 a za 1 magií.

Typ: Magická

Cena dovednosti: 12 Fialového Iridia

Dosah: doslech

Fokus: Zbraň do 60 cm

Podmínka: Zařikávání před sesláním - (Trojúhelník a dva blesky)

Mág dá na doslech za 2 magií a potom dvěma cílům za 1 magií. Žádný cíl se nesmí opakovat.

Vysátí rychlosti (1x za scénu)

Fialoví mágové mohou ukrást rychlost tvorů kolem sebe.

Pokřik: všichni nepřátelé přede mnou - Iluze - chodíte

Typ: Iluze

Cena dovednosti: 22 Fialového Iridia

Dosah: Doslech, rozpažení rukou určuje výseč

Fokus: Zbraň do 60 cm

Podmínka: Zařikávání před sesláním - (Spirála)

Mág může seslat na své nepřátele "Iluze chodíte"

Dimenzionální posun (1x za scénu)

Fialový mág se dokáže přesunout pryč z viditelného spektra.

Pokřik: Není

Typ: Magická

Cena dovednosti: 10 Fialového Iridia

Dosah: Sesílatel

Fokus: Zbraň do 60 cm

Podmínka: Pohyb jen krokem

Mág se může zneviditelnit a pohybovat se krokem, pokud zaútočí tak se zviditelní.

3 Esence**Protitah (2x za den a 1x za scénu)**

Fialový mág rozpozná hrozící nebezpečí a dokáže rozložit vznikající kouzlo v zárodku.

Pokřik: NE

Typ: Magická

Cena dovednosti: 29 Fialového Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Zbraň do 60 cm

Podmínka: Zařikávání po sesláním - XXX (3 křížky)

Mág může použít NE.

Defibrilace (2x za den a 1x za scénu)

Fialový mágové mají občas potřebu udržet naživu zdroj informací. A nic neprobudí tak jako dávka elektřiny.

Pokřik: Zvedám s vyřazení s půlkou životů

Typ: Magická

Cena dovednosti: 15 Fialového Iridia

Dosah: Dotek

Fokus: Zbraň do 60 cm

Podmínka: Zařikávání před sesláním symbol červeného kříže.

Mág zvedne jedince z vyřazení s polovinou životů. Tento proces neléčí příčinnost.