

# Čtvrtá Esence

## Avatar stav (3x za den)

Čtvrtá esence dává uživatelům magie netušenou moc i problémy. Především síla čtvrté esence přichází v mnohem turbulentnější formě a tou je tzv. Avatar stav. V tomto stavu jste za jedno se svým Iridiem, což přináší mnohé nové možnosti i pasivní efekty. Obvyklými projevy je sloup světla vaší barvy do nebe (dobré prezentovat např. svítící ledkou vaší barvy na čele) či jiným prvkem, kterým dáváte najevo, že teď jste v Avatar stavu. Stejně tak přechod do něj není nikterak poklidný, ale naopak si ho zahrajte (roztažené ruce, ďábelský smích atd.).

Do Avatara stavu je možné vstoupit podle vašeho uvážení až 3x denně a když jste v něm tak vždy benefituje z pasivních schopností 4té Esence. Zároveň můžete sesílat aktivní schopnosti čtvrté esence. Avatar stav trvá do konce scény.

## Posedlost čtvrté Esence

Čtvrtá Esence sebou přináší posedlost, kterou získáváte navíc ke klasické přičetnosti vašeho Iridia, a nedá se nijak léčit. Tato posedlost je více individuální než běžná přičetnost Iridia a zjistíte, jaká je až poté, co se dostanete na 4 esenci. Po dosažení 4 esence se zastavíte za Orgem, který vám nabídne pytlíček posedlostí vaší barvy. Z něj si vylosujete 3 posedlosti a jednu si vyberete. Tato posedlost se potom u vás bude projevovat vždy potom, co vstoupíte do Avatar stavu a nejde vyléčit jako běžná přičetnost.

První vstup: Půl hodina posedlosti

Druhý vstup: Hodina posedlosti

Třetí vstup: Dvě hodiny posedlosti

## Avatar stav během rituálů

Můžete do Avatar stavu vstoupit i abyste posílili rituál. V takovém případě se vaše vnitřní Esence po uplatnění vašeho modifikátoru (např. mág) vynásobí ještě 5x.

## Disclaimer

*Na aktivní schopnosti 4té esence se neaplikují modifikátory pasivních schopností, není-li řečeno jinak. Takže vám pasivní skilly zvyšují jen běžné útoky a schopnosti 1-3 esence.*

## Pátá Esence

Pokud se někdo ocitne na páté esenci zjistí, že je od teď permanentně v Avatar stavu.

Také zjistí, že všechny schopnosti, které mají použití několikrát za den, může nyní seslat dvakrát tak často.

Zároveň se ale u něj projevuje neustále posedlost a hráč ji hraje permanentně. Především pak po tom co použije nějakou schopnost.

## Červený válečník - Avatar zkázy

### Podstata síly (pasivní)

*Válečník se v Avataru zkázy stane ještě smrtonosnější zbraní.*

**Pokřik:** Za X

**Typ:** Fyzická

**Cena dovednosti:** Zdarma postupem na 4. esenci.

**Dosah:** Dotek

**Fokus:** Obouruční zbraň (110-140cm)

**Podmínka:** Avatar stav

Všechny útoky vládce hněvu jsou o jedna silnější.

### Svaly z ocele (pasivní)

*A pak jsem o toho červeného kolohnáta zlomil meč.*

**Pokřik:** Odolávám

**Typ:** Fyzická

**Cena dovednosti:** 40 červeného Iridia

**Dosah:** Dotek

**Fokus:** není

**Podmínka:** Avatar stav

Vládce Hněvu odolává všem fyzickým útokům za 1.

### Drtivý skok (1x za den)

*Je to pták, létající pevnost .... ne, to je našťvaný červený.*

**Pokřik:** Rozkaz odhození a za 3 fyzickým

**Typ:** Fyzická

**Cena dovednosti:** 20 červeného Iridia

**Dosah:** 5 metrů okolo epicentra dopadu

**Fokus:** Obouruční zbraň (110-140cm)

**Podmínka:** Avatar stav

Vládce Hněvu se vznese do vzduchu a získá efekt let, až uzná za vhodné, může dopadnout a všem v okruhu 5 metrů dát za rozkaz odhození a fyzickým za 3.

### Vampirická čepel (1x za den)

*Meče vládců hněvu žízní po krvi stejně jako jejich vlastníci.*

**Pokřik:** Léčím

**Typ:** Fyzická

**Cena dovednosti:** 20 červeného Iridia

**Dosah:** Dotek

**Fokus:** Obouruční zbraň (110-140cm)

**Podmínka:** Avatar stav

Vládce Hněvu si následujícími 5 údery doplní tolik životů, za kolik dá zranění (ne nad maximum).

## Červený mág - Avatar ohně

### Hořící krev (pasivní)

*Mágovi vládců hněvu doslova proudí oheň v žilách.*

**Pokřik:** Za 1 magií

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** Zdarma postupem na 4. esenci.

**Dosah:** sesílatel

**Fokus:** není

**Podmínka:** Avatar state.

Dá tomu, kdo jej zranil za 1 magií

### Podstata ohně (pasivní)

*Rudý mág je za jedno s ohněm*

**Pokřik:** Za X

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** 40 červeného Iridia

**Dosah:** Nosič

**Fokus:** Sféry moci (nosiče)

**Podmínka:** Avatar stav

Všechny schopnosti rudého mága dávají o 1 větší zranění

### Esence fénixe (1x za den)

*Oheň dokáže dávat i brát.*

**Pokřik:** Esence 4 - vyřazení.

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** 20 červeného Iridia

**Dosah:** Dotyk

**Fokus:** Není

**Podmínka:** Avatar stav. Zařikávání před sesláním - Tři slova, z nichž jedno musí souviset s ohněm a smrtí.

Mág se dotkne nepřítele, a pokud má cíl stejnou nebo nižší esenci, tak společně shoří. Protivník je odeslán do vyřazení a červený mág se na konci scény zrodí z popela s plně doplněnými životy a vyléčenou přičetností.

### Ohnivá forma (1x za den)

*To vypadá, jakoby to pole hořelo, ne to je ohnivý mág.*

**Pokřik:** Za Dva magií

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** 20 červeného Iridia

**Dosah:** Nosič

**Fokus:** Sféry moci (nosiče)

**Podmínka:** Avatar stav. Zařikávání před sesláním - Pět slov, z nichž jedno musí souviset s ohněm.

Mág se stane živým ohněm, do konce scény je nehmotný a všechny jeho schopnosti krom ohnivého biče dávají o 1 větší zranění.

## Oranžový válečník - Avatar Nezdolnosti

### Podstata odolání (pasivní)

*Oranžový válečník je doslova mužem ze železa*

**Pokřik:** Odolávám

**Typ:** Fyzická

**Cena dovednosti:** Zdarma postupem na 4. esenci.

**Dosah:** Sesilatel

**Fokus:** Štít

**Podmínka:** Avatar stav

Válečník odolává všem fyzickým útokům za 1.

### Čistá mysl (pasivní)

*Mysl válečníka je nezlomná jako jeho tělo.*

**Pokřik:** Odolávám

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** 40 oranžového Iridia

**Dosah:** Sesilatel

**Fokus:** Štít

**Podmínka:** Avatar stav

Válečník odolá všem iluzím a magickým útokům za 1, které jsou na něj seslány.

### Konverze energie (1x za den)

*Válečník v sobě dokáže shromáždit úderý na sebe vedené a vypustit je v jednom strašlivém útoku.*

**Pokřik:** Za X (až 10)

**Typ:** Fyzická

**Cena dovednosti:** 20 oranžového Iridia

**Dosah:** Dotek

**Fokus:** Štít

**Podmínka:** Avatar stav - vyblokováný úder

Válečník může svým štítem, mečem a schopnostmi vyblokovat zranění za až 10 dmg a pak dát jednomu cíli za až 10 v té samé scéně.

### Druhý dech (1x za den)

*Smrt je to poslední co by oranžového válečníka zastavilo od jeho cíle.*

**Pokřik:** -

**Typ:** Fyzická

**Cena dovednosti:** 20 oranžového Iridia

**Dosah:** Sesilatel

**Fokus:** Štít

**Podmínka:** Avatar stav

Pokud je oranžový válečník vyřazen v boji, tak je místo toho vyléčen na plné životy a jsou mu doplněny všechny použité schopnosti 1 a 2 esence. Dál zůstává v Avatar formě.

## Oranžový mág - Avatar cílevědomosti

### Zesílená magie (Pasivní)

*Oranžoví mágové vidí jasně svůj cíl a dosahují jej.*

**Pokřik:** Za dva, nebo Blok

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** Zdarma postupem na 4. esenci.

**Dosah:** Doslech

**Fokus:** Hůl

**Podmínka:** Avatar stav

Všechny kouzla oranžového mága dávají o 1 větší dmg a bloky jsou o 1 silnější.

### Redirekce magie (1x za den)

*Oranžový mágové umí nejen magii negovat, ale také ji spoutat a využít pro sebe.*

**Pokřik:** NE a sesílám X

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** 20 Oranžového Iridia

**Dosah:** Doslech

**Fokus:** Hůl

**Podmínka:** Avatar stav

Mág může dát NE na kouzlo nějakého jiného jedince a seslat dané kouzlo sám.

### Zesílené vzorce (Pasivní)

*Oranžový mág ve spojení s Iridiem dokáže lépe využít své možnosti.*

**Pokřik:** -

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** 40 Oranžového Iridia

**Dosah:** Sesílatel

**Fokus:** Hůl

**Podmínka:** Avatar stav

V Avatar stavu se mágovi zdvojnásobí počet seslání schopností 1 a 2 Esence.

### Štít nezranitelnosti (1x za den)

*Štít oranžového mága dokáže učinit osobu nezranitelnou.*

**Pokřik:** Odolává

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** 20 Oranžového Iridia

**Dosah:** Dotek

**Fokus:** Hůl

**Podmínka:** Avatar stav

Mág sešle na sebe nebo svého spojence štít, který odolá 5 jakýmkoliv útokům, iluzím, nebo rozkazům.

## Žlutý válečník - Avatar tvořivosti

### Vnitřní vylepšení (Pasivní)

*Avatar stav žlutého válečníka je stejně unikátní jako on sám.*

**Pokřik:** Odolávám nebo za X

**Typ:** Fyzická/magická

**Cena dovednosti:** Zdarma postupem na 4. esenci.

**Dosah:** Sesilatel

**Fokus:** Ne

**Podmínka:** Avatar stav

Žlutý mág si postupem na 4 esenci vybere jednu ze dvou pasivních schopností.

- Odolá všem fyzickým útokům za 1.
- Všechny jeho útoky dávají o 1 větší dmg.

### Přetížení jádra (Pasivní)

*Válečník je v naprosté synchronizaci se svými artefakty a dokáže z nich získat víc než dřív.*

**Pokřik:** -

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** 40 Žlutého Iridia

**Dosah:** Sesilatel

**Fokus:** Prototypy

**Podmínka:** Avatar stav

V Avatar stavu se válečníkovi zdvojnásobí počet seslání prototypů 1 a 2 Esence.

### Orbitální platforma smrti lásky a porozumění (2x za den)

*Orbitální platforma se zesíleným artefaktem. Víc není potřeba dodat.*

**Pokřik:** Dle vloženého artefaktu

**Typ:** Magická/fyzická

**Cena dovednosti:** 20 Žlutého Iridia za každý modul

**Dosah:** Doslech

**Fokus:** -

**Podmínka:** Avatar stav

Válečník si může vytvořit satelit, který následuje svého uživatele. Tento satelit může osadit až dvěma moduly. Moduly musí být různé a každý lze použít 1x za den. Moduly mohou být:

- Paprsek smrti: Pošle charakter na nižší esenci do vyřazení. (tj 3 a míň)
- Cluster bomb: Dá všem nepřátelům na scéně v okolí za 2
- Léčivý paprsek: Vyléčí všechny spojence v okruhu 2 metrů na plný počet životů. (nezvedá z vyřazení a neléčí přičetnost)
- Projekce štítu: Válečník odolá následujícím 4 útokům.
- Záchranný teleport: V případě vyřazení je válečník okamžitě teleportován na předem připravené místo (pravděpodobně operační sál) a není jej tak možné dorazit.

*Pozn: Díky pokroku v magii nyní tento satelit dokáže následovat svého majitele skrze mezisvět a být tak funkční i na jiných planetách, na které jeho majitel zavítá.*

## Žlutý mág - Avatar reality

### Jasná vize (Pasivní)

*Struktury a vzorce žlutého mága se stávají mnohem silnějšími*

**Pokřik:** Za X

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** Zdarma postupem na 4. esenci.

**Dosah:** Doslech/Dotek

**Fokus:** Svitky

**Podmínka:** Avatar stav

Všechny kouzla žlutého mága dávají o 1 větší dmg.

### Efektivní použití materiálu (Pasivní)

*Nač plýtvat, když lze ze stejného množství udělat 2x tolik*

**Pokřik:** -

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** 40 Žlutého Iridia

**Dosah:** Sesílatel

**Fokus:** Svitky

**Podmínka:** Avatar stav

V Avatar stavu se mágoví zdvojnásobí počet seslání schopností 1 a 2 Esence. Cihla navíc dává o ještě jedna větší zranění (tj. za 3).

### Černá díra (1x za den)

*Pro zednáře 4 esence není problém pohrávat si s gravitací a cihla o gravitaci malé černé díry je hračka.*

**Pokřik:** Rozkaz: Nepřátelé k cihle/Všichni u cihly za dva

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** 20 Žlutého Iridia

**Dosah:** Nosič

**Fokus:** Svitky

**Podmínka:** Avatar stav, svitek s nákresem černé díry

Mág hodí cihlou načež sešle: Rozkaz: K Cihle, jakmile se k ní nepřátelé přeskupí (5-10 vteřin) zahlásí všichni u cihly za dva. Černá díra je přátelská a přitahuje pouze nepřátele.

*Pozn: Černá díra přitahuje jen nepřátele a spojence nechává na pokoji*

### Živoucí meteorit (1x za den)

*Gravitace je pro zednáře 4 Esence hračka, kterou dokážou použít, jak uznají za vhodné.*

**Pokřik:** Za 5

**Typ:** Fyzická

**Cena dovednosti:** 20 Žlutého Iridia

**Dosah:** Nosič/Doslech

**Fokus:** Svitky

**Podmínka:** Souhlasící spojenec, Avatar stav, svitek s nákresem meteoritu.

Mág dokáže zvednout jednoho hráče do vzduchu (ten získá efekt let) a následně s ním mrštit do bojiště. Na místě dopadu dostane daný hráč za 10 a všichni do dvou metrů kolem něj za 5. (Místo dopadu určuje hráč, který byl levitován)

## Zelený válečník - Avatar sjednocení

### Spojení ve vizi (pasivní)

*Válečník nenechá svého vyvoleného nikdy o samotě a je s ním spojen i v Avatar stavu.*

**Pokřik:** -

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** Zdarma postupem na 4. esenci.

**Dosah:** Sesílatel

**Fokus:** Kopí nebo meč

**Podmínka:** Vyvolený nebo on sám vstupuje do Avatar stavu.

Když válečník vstoupí do Avatar stavu okamžitě si vyléčí všechny životy a zároveň získá 3 životy navíc, které má, dokud Avatar stav trvá. Zároveň mu tato schopnost umožňuje vstupovat do Avatar stavu 3x za den zdarma, pokud do něj vstoupí i vyvolený z jeho frakce. Pokud vstoupí do Avatar stavu na pomoc vyvolenému, stále platí, že se mu vyléčí životy a získá 3 navíc. K tomu se mu ještě za takový Avatar stav nespouští posedlost. Na páté esenci se tento efekt spustí na začátku každé scény a získá 5 životů navíc místo 3.

### Síla sjednocení (1x za scénu)

*Zelený válečník se stává v Avatar stavu ještě mocnějším.*

**Pokřik:** Za X

**Typ:** magická/fyzická

**Cena dovednosti:** 40 Zeleného Iridia

**Dosah:** Dotek/Doslech

**Fokus:** Kopí nebo meč

**Podmínka:** Avatar stav

Všechny útoky válečníka jsou o 1 silnější a stejně tak pokud by měl sesílat heal, co léčí jasně daný počet životů, tento léčí o 1 víc.

### Štít velitele (1x za den)

*Válečník nenechá svoji armádu zemřít a vede ji k drtivému vítězství i v těch nejtěžších situacích.*

**Pokřik:** Odolává

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** 20 Zeleného Iridia

**Dosah:** Za kopím

**Fokus:** Kopí

**Podmínka:** Avatar stav, jen chodí, nemůže bojovat

Válečník dá své kopí vodorovně a to se stane neproniknutelným štítem (cca 2x2 metry), který chrání ty, co jsou za ním, před jakýmkoliv útokem na dálku nebo na blízko. Spojenci mohou skrz tento štít používat své útoky na dálku. Štít trvá, dokud ho válečník udržuje, ale může se s ním pohybovat pouze krokem a nemůže sám bojovat. Se štítem se může otáčet jen pomalu a nelze jej zvednout nad hlavu, takže jedinci za ním jsou zranitelní útoky od létajících nepřátel. Štít lze použít reaktivně na kouzlo, které seslal nepřátelský mág.

### Archon (1x za den)

*Vyvrcholení spojení zelených.*

**Pokřik:** A teď jsme jeden (*Power overwhelming je taky přijatelné*)

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** 20 Zeleného Iridia

**Dosah:** Sesílatel

**Fokus:** Kopí nebo meč

**Podmínka:** Druhý vyvolený

Viz níže.



## Zelený mág - Avatar spojení

### Spojení v cíli (pasivní)

*Mág nenechá svého vyvoleného nikdy o samotě a je s ním spojen i v Avatar stavu.*

**Pokřik:** -

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** Zdarma postupem na 4. esenci.

**Dosah:** Sesílatel

**Fokus:** Společné tetování

**Podmínka:** Vyvolený nebo sám vstupuje do Avatar stavu.

Když mág vstoupí do Avatar stavu, okamžitě si vyléčí všechny životy a zároveň získá 3 životy navíc, které má, dokud Avatar stav trvá. Zároveň mu tato schopnost umožňuje vstupovat do Avatar stavu 3x za den zdarma, pokud do něj vstoupí i vyvolený z jeho frakce. Pokud vstoupí do Avatar stavu na pomoc vyvolenému, stále platí, že se mu vyléčí životy a získá 3 navíc. K tomu se mu ještě za takový Avatar stav nespouští posedlost. Na páté esenci se tento efekt spustí na začátku každé scény a získá 5 životů navíc místo 3.

### Spojená síla (pasivní)

*Schopnosti zeleného mága překračují předem definované hranice.*

**Pokřik:** Za X

**Typ:** magická

**Cena dovednosti:** 40 Zeleného Iridia

**Dosah:** Dotek/Doslech

**Fokus:** Tetování

**Podmínka:** Avatar stav

Všechny útoky válečníka jsou o 1 silnější a stejně tak pokud by měl sesílat heal, co léčí jasně daný počet životů, tento léčí o 1 víc.

### Společné vzkříšení (1x za den)

*Zelení mágové jsou mistři nad životem a smrtí.*

**Pokřik:** Oživení

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** 20 Zeleného Iridia

**Dosah:** Doslech

**Fokus:**

**Podmínka:** Avatar stav

Zelený mág dokáže oživit až 6 jedinců a doplnit jim tím životy na plný počet. Pokud nemá v okolí dostatek spojenců, může takto oživit i nepřátele ve vyřazení, kteří do konce scény bojují na jeho straně (pak upadnou do vyřazení).

### Archon (1x za den)

*Vyvrcholení spojení zelených.*

**Pokřik:** A teď jsme jeden (*Power overwhelming je taky přijatelné*)

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** 20 Zeleného Iridia

**Dosah:** Sesílatel

**Fokus:** Společné tetování

**Podmínka:** Druhý vyvolený, Avatar stav  
Viz níže.

## Archon forma

*Toto je ultimátní spojení dvou jedinců, před kterým se třesou celé armády.*

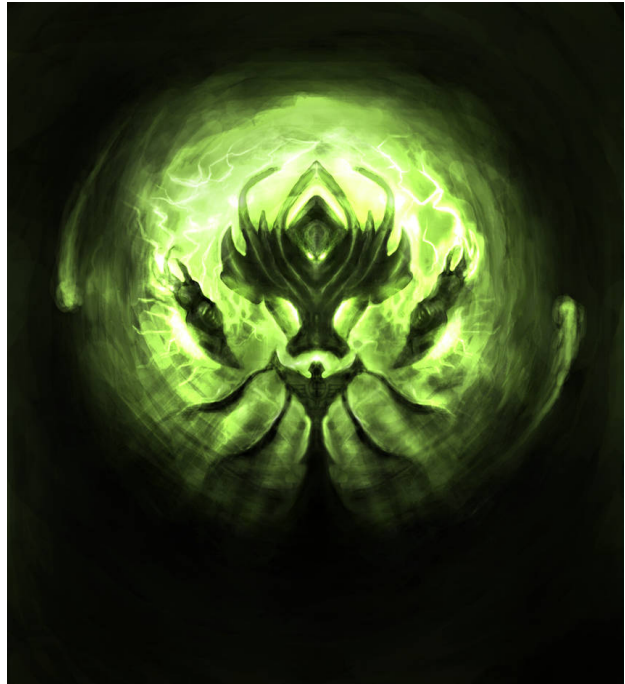
Archon forma stojí seslání jen iniciátora splynutí.

Přechodem do Archon formy jsou vyléčeny všechny životy a oba hráči benefitují z pasivních dovedností Avatar stavu. Barevný získá pasivní schopnosti zeleného a zelený získá pasivní schopnosti barevného.

Barevný hráč hraje Archona který získá všechny společné životy (pravděpodobně 15) a může normálně bojovat a pokud je vyřazen, upadají oba do vyřazení.

Zelený se musí držet do jednoho metru od prvního hráče je nehmotný a nemůže aktivně útočit zbraní na blízko, ale je nezranitelný a může normálně používat svoje schopnosti a kouzla a může zbraněmi vykrývat útoky vedené na Archona.

Archon forma končí na konci scény.



## Modrý válečník - Avatar přesnosti

### Absorbce (Pasivní)

*Válečník s modrou aurou hravě pohltí magické střely.*

**Pokřik:** Odolávám

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** Zdarma postupem na 4. esenci.

**Dosah:** sesílatel

**Fokus:** střelná zbraň

**Podmínka:** Avatar stav

Válečník v Avatar stavu odolá všem magickým útokům za 1.

### Logické trajektorie (pasivní)

*Střely modrých vždy najdou svůj cíl.*

**Pokřik:** Za X

**Typ:** Fyzická/Magická (dle zbraně)

**Cena dovednosti:** 40 Modrého Iridia

**Dosah:** Dotek

**Fokus:** Střelná zbraň

**Podmínka:** Avatar stav

Všechny útoky válečníka dávají o 1 větší zranění.

### Gun Kata (1x za den)

*Pouze pod kontrolou chladné logiky, je válečník schopen vykonat tento manévr.*

**Pokřik:** Za 3

**Typ:** Fyzická/Magická (dle zbraně)

**Cena dovednosti:** 20 Modrého Iridia

**Dosah:** Doslech

**Fokus:** Střelná zbraň

**Podmínka:** Avatar stav

Válečník dá všem nepřítelům v okolí za 3. Je jedno, jestli jsou nepřátelé před ním nebo za ním. Stejně tak nezasáhne žádné spojení.

### Kryogranát (1x za den)

*Modří válečníci jsou mistři ve zpomalování svých nepřátel, a tenhle kousek je vrchol jejich umění.*

**Pokřik:** STOP TIME Freeze a nezranitelnost

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** 20 Modrého Iridia

**Dosah:** Dotek

**Fokus:** Upravený šíp, nebo Granát.

**Podmínka:** Avatar stav

Pokud se válečník trefí Kryogranátem, je zasažený cíl okamžitě zmražen do kostky ledu, ve které je na něm Efekt freeze a nezranitelnost. Tento cíl se až do konce scény nemůže hnout z místa a je nezranitelný. Na konci scény rozmrzne bez ztráty životů. Pokud válečník chce a potřebuje, může granát použít i sám na sebe.

## Modrý mág - Avatar mysli

### Pochopení mysli (Pasivní)

*Mág modrého iridia pochopil ty nejjemnější zakoutí své i cizí mysli a je pro něj jednodušší je využít.*

**Pokřik:** Iluze

**Typ:** Iluze/Rozkaz

**Cena dovednosti:** Zdarma postupem na 4. esenci.

**Dosah:** Doslech/Sesilatel

**Fokus:** Hůl

**Podmínka:** Avatar stav

Modrý mág odolá všem iluzím a zároveň všechny jeho iluze zasahují dva cíle namísto jednoho.

### Rozbití magie (Pasivní)

*Mág vidí proudy magie a je pro něj hračka rozplést jakýkoliv co se na něj řítí.*

**Pokřik:** Odolávám

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** 40 Modrého Iridia

**Dosah:** Sesilatel

**Fokus:** Hůl

**Podmínka:** Avatar stav

Mág v Avatar stavu odolá všem magickým útokům za 3 a méně.

### Převzetí kontroly (1x za scénu)

*Moc modrých mágů nad běžnými jednotlivci je může dohnat od vraždy až do hrobu.*

**Pokřik:** Rozkaz: Esence 2 si můj otrok.

**Typ:** Rozkaz

**Cena dovednosti:** 20 Modrého Iridia

**Dosah:** Doslech

**Fokus:** Hůl

**Podmínka:** Zařikávání před sesláním -

666, Avatar stav

Mág sešle na až 3 cíle, které mají o 2 nižší esenci jako on: Rozkaz jsi můj otrok. Tyto postavy může donutit udělat cokoliv, klidně jim třeba přikázat, aby spáchali sebevraždu.

### Stvoření loutky (1x za den)

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

**Pokřik:** Rozkaz: Esence 4 posloucháš moje příkazy.

**Typ:** Rozkaz

**Cena dovednosti:** 20 Modrého Iridia

**Dosah:** Doslech

**Fokus:** Hůl

**Podmínka:** Zařikávání před sesláním - 9210, Avatar stav

Mág sešle na jeden cíl, který má stejnou nebo nižší Esenci: Rozkaz, posloucháš moje příkazy. Tyto příkazy nemohou být sebevražedné, ale mohou například přikázat cíli: Jdi bojovat s Behemotem. Kontrola trvá do konce scény.

## Fialový válečník - Avatar úskoků

### **Skrytý úmysl (pasivní)**

*Nikdo neví, co bude další krok fialového válečníka, někdy ani on sám.*

**Pokřik:** Za X

**Typ:** Fyzická

**Cena dovednosti:** Zdarma postupem na 4. esenci.

**Dosah:** Sesilatel

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

**Podmínka:** Avatar stav

Pokud je fialový válečník v Avatar stavu nemusí to dávat nijak najevo. Zároveň každý jeho útok vedený do zad je o 1 silnější. Stejně tak pokud je neviditelný, nemusí se nijak omezovat rychlostí pohybu.

### **Kritické útoky (pasivní)**

*Zásahy fialových válečníku jsou zdrcující.*

**Pokřik:** Za X

**Typ:** Fyzická

**Cena dovednosti:** 40 Fialového Iridia

**Dosah:** Sesilatel

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

**Podmínka:** Avatar stav

Všechny útoky válečníka dávají o 1 větší zranění.

### **Neviděný útočník (1x za den)**

*Hej kde je, teď tu byl.*

**Pokřik:** Neviditelný.

**Typ:** Neviditelnost

**Cena dovednosti:** 20 Fialového Iridia

**Dosah:** Sesilatel

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

**Podmínka:** Avatar stav

Válečník se zneviditelní a dokáže se přemístit až o 50 metrů. Během tohoto přesunu dokáže sebou vzít jakýkoliv cíl velikosti člověka. Pokud sebou chce vzít nepřítele, stačí se jej dotknout. Cíl, který je takto přesouván se svému přesunu nedokáže bránit během přesunu. Ale jakmile přesun skončí, může s válečníkem normálně bojovat. Takovýchto skoků může válečník udělat během jedné scény, kolik chce. Podmínkou je jen to, že na místo, na které se takto přemísťuje, musí vidět.

### **Válečný tanec (1x za den)**

*Snažit se zranit fialového válečníka vyvolává u nich jen smích.*

**Pokřik:** Odolávám

**Typ:** Fyzická/Magická

**Cena dovednosti:** 20 Fialového Iridia

**Dosah:** Sesilatel

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

**Podmínka:** Avatar stav

Válečník dokáže odolat až 5 následujícím útokům, co na něj budou ve scéně vedeny.

## Fialový mág - Avatar bouře

### Let (pasivní)

*Dodnes se vedou spory, zdali mágové létají za pomoci své zbraně, nebo je tato vlastnost jim vrozená. Přesto se zdá, že jen oni jsou této schopnosti hodni.*

**Pokřik:** Letím

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** Zdarma postupem na 4. esenci.

**Dosah:** Sesílatel

**Fokus:** Zbraň do 60 cm

**Podmínka:** Avatar stav

Mág v Avatar stavu může létat. Zároveň je imunní na Efekty, které obsahují: chodíš/stojíš.

### Síla bouře (pasivní)

*Vyvolení rychlosti dokáží zvýšit rychlost a ničivost svých blesků.*

**Pokřik:** Za X

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** 40 Fialového Iridia

**Dosah:** Nosič

**Fokus:** Zbraň do 60 cm

**Podmínka:** Avatar stav

Mág dává všemi svými útoky o 1 větší zranění

### Kulový blesk (1x za den)

*Fialovému mágu vystřelí z ruky kulový blesk, který se prožene nepřáteli.*

**Pokřik:** Za 5,4,3,2,1 magií

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** 20 Fialového Iridia

**Dosah:** Doslech

**Fokus:** Zbraň do 60 cm

**Podmínka:** Avatar stav, zařikávání před sesláním symbol pentagramu.

Mág dá na doslech za 5, 4, 3, 2 a 1 magií do různých cílů.

### Záměna osudu (1x za den)

*Fialový mágové dokáží zmanipulovat i tu nejhorší situaci ke svému prospěchu.*

**Pokřik:** STOP TIME, Vyřazení Esence 4

**Typ:** Magická

**Cena dovednosti:** 20 Fialového Iridia

**Dosah:** Doslech

**Fokus:** Zbraň do 60 cm

**Podmínka:** Zařikávání po sesláním - †, †, †, †, †, †, †, †

Poté co by mág měl upadnout do vyřazení, tak do něj neupadá a namísto toho může odeslat do vyřazení svého vraha, pokud má vrah stejnou nebo nižší Esenci. Následně mág povstane s plným počtem životů. Použitím této schopnosti, přejde mág okamžitě od Avatar stavu.