**Magické umění (2)**

Potřeby: nosiče kouzel (měkké míčky), je povinné přečíst si informace o magii v sekci Svět

Magické umění umožňuje sesílat kouzla. K seslání kouzla je potřeba jej umět, tzn. naučit se jej ze svitku nebo u učitele. Způsob seslání se u každého kouzla liší. Za seslání se musí zaplatit magickou energií, někdy je potřeba pronést zaklínadlo. Každý mág má do začátku 4 magy. Maximum magické energie se dá zvýšit různými způsoby. Magická energie se doplní meditací rychlostí 1 mag za 5 minut meditace. Meditace musí být jasně poznat a mág při ní nesmí dělat nic jiného. Meditace je přerušena, když je mág agresivně vyrušen. Do začátku získává mág znalost jednoho kouzla (v případě kvalitně sepsaného příběhu může být i více). **Zná a může sbírat kouzelné a psychotropní rostliny.**

* **Fajrból**

Cena: 2 magy

Zaklínadlo: *Ohnivá koule!*

Mág hodí ohnivou kouli (nosič červené barvy), která zraní a zapálí cíl. Zapálený se musí uhasit. Kdo se neuhasí, uhoří. Dá se vykrýt štítem. Zásah do zbraně zraní ruku, která zbraň drží.

* **Mrazivá střela**

Cena: 2 magy

Zaklínadlo: *Zmrzni!*

Mág hodí ledovou kouli (bílý nebo modrý nosič), která znehybní cíl na 10 sekund. Při zásahu do končetiny ji nepoužíváte a držíte podél těla, při zásahu do trupu se nemůžete hýbat vůbec. Dá se vykrýt štítem. Zásah do zbraně zraní ruku, která zbraň drží.

* **Vzplanutí**

Cena: 2 magy

Zaklínadlo: *Vzplaň!*

Mág se dlaní dotkne cíle. Cíl je poté v místě dotyku těžce popálen a musí se uhasit.

* **Dotek šílenství**

Cena: 3 magy

Zaklínadlo: *Tvůj rozum teď zvolna zmizí, přemýšlení je ti cizí!*

Mág se dlaní dotkne cíle a ten se chová jako šílenec/blázen/idiot (podle toho, co se mu dobře hraje) dokud z něj tato kletba není odstraněna.

* **Malá iluze**

Cena: 4 magy

Mág může seslat iluzi na jeden cíl. Chvíli cíl upřeně sleduje a pak mu do ucha pošeptá charakter iluze. Postava se podle této iluze musí 5-10 minut chovat. Lze zlomit Očištěním.

* **Antimagický štít**

Cena: 3 magy

Zaklínadlo: *I nejmocnější magie se o ochranu mou/tvou rozbije!*

Mág se dotkne cíle, pronese a cíl je poté chráněn jednorázovým magickým štítem. Štít pohltí první kouzlo, které ho zasáhne. Doba trvání není omezena časem. Mág může štít seslat i na sebe.

* **Znič nemrtvé**

Cena: 3 magy

Zaklínadlo: *Ty mrtvý, lež a nevstávej, Pivor ti věčný pokoj dej!*

Mág pronese zaklínadlo a poté hodí magickou střelu (nosič jakékoli barvy kromě červené). Pokud je nemrtvý zasažen touto střelou, okamžitě se rozpadá.

* **Očištění**

Cena: 3 magy

Zaklínadlo: *Očistím tě mocí svou, všechny kletby ustanou!*

Mág pronese zaklínadlo a sejme z jedné postavy všechna magická prokletí.

* **Spánek**

Cena: 2 magy

Zaklínadlo: *Chce se ti spát... chce se ti spát... chce se ti spát.../jakákoliv ukolébavka*

Mág pronese zaklínadlo a postava, které se dotkne, usne na 5 minut.

* **Požehnání**

Cena: 2 magy

Mág se dotkne cíle a požehná mu. Požehnání zkracuje doby u Ranhojiče, Medika, Útěku z pout, Hornictví, Kovařiny a Pěstitelství o třetinu. Spotřebuje se na první z těchto schopností, kterou cíl použije.

* **Prolom iluzi**

Cena: 3 magy

Zaklínadlo: *Tohle se neděje./Tohle není skutečné.*

Mág se začne šíleně soustředit, pronese zaklínadlo a poté na něj přestane působit iluze, ale pouze na něj.

Tento výčet obsahuje pouze základní a ve Watershnegu legální kouzla. Ve hře samotné jich můžete nalézt více. O možnosti studia "zakázaných" kouzel se domluvíme u každé postavy zvlášť. Stejně tak znění zaklínadel můžeme individuálně změnit, aby více sedla dané postavě.