

MÁG

Zdroj: *Carcass Crawler 1*

Přeložil Jan Hartman

Podmínky: žádné

Hlavní vlastnost: inteligence a moudrost

Kostka životů: 1k6

Nejvyšší úroveň: 14

Zbroje: žádné

Zbraně: dýka, krátký meč, meč, hůl

Jazyky: jazyk přesvědčení, obecná řeč

Mágové jsou dobrodruzi, kteří studují samotnou podstatu magie, což z nich dělá cenné spojení.

Hlavní vlastnosti: Mág s inteligencí a moudrostí aspoň 13 získá 5% zkušební bonus. Mág s inteligencí aspoň 16 a moudrostí aspoň 13 získá 10% bonus.

Mystická magie

Mágové si nemůžou zapamatovat mystická kouzla, ale můžou je sesílat ze svitků. Viz část *Magie* v *Old-school Essentials*.

Magické bádání: Mág jakékoli úrovně může investovat čas a peníze do magického bádání. Tímhle způsobem může psát svitky s mystickými kouzly (viz *Psaní svitků* dále) nebo zkoumat jiné magické účinky. Když mág dosáhne 9. úrovně, může vytvářet i jiné kouzelné předměty.

Používání kouzelných předmětů: Mágové umějí sesílat mystická kouzla ze svitků a používat předměty, které dovedou ovládat jen uživatelé mystické magie (např. kouzelné hůlky).

Boj

Mágové můžou používat hole, dýky a jednoruční meče, ale nemůžou nosit zbroje.

Léčení

Mág může jednou denně strávit 1 směnu léčením svého spojení. Tím vyléčí 1 život za každou svou úroveň, nebo umožní nový záchranný hod proti negativnímu účinku (např. prokletí nebo otrávení).

Kouzelná zbroj

Díky svým znalostem podstaty magie dostává mág bonus +2 k třídě zbroje.

Kouzelné dovednosti

Mágové můžou využívat následující dovednosti s dosahem 30 stop. Šanci na úspěch uvádí tabulka na další stránce.

Čtení magie (ČM): Mág dokáže rozluštit magické nápisy a runy. Pokud ve čtení neuspěje, může se o další přečtení stejného textu pokusit až na další úrovni.

Odhalení magie (OM): Mág se musí jednu směnu soustředit na předmět. Nepovedené hody může opakovat, ale musí se znovu jednu směnu soustředit.

Otevírání a zavírání (OZ): Magicky otevře nebo zavře odemčené dveře, brány, poklapy apod. a udrží je otevřené nebo zavřené po dobu 1 kola za úroveň. Na každý průchod jde použít jen jednou.

Povzbuzení a zastrašení (PZ): Povzbuzení zruší magicky způsobený strach. Zastrašení přinutí nepřátele hodit na morálku. Dá se použít jednou za směnu.

Příkaz (PŘ): Při úspěšném hodu dodá mág svým slovům kouzelnou moc. Určitý počet osob (viz část *Osoby* v *Old-school Essentials*), jejichž celkový počet KŽ nepřesáhne mágovu úroveň, musí uspět v **záchráně proti kouzlu**, jinak poslouchají mágův příkaz po dobu 1 kola za jeho úroveň. (Kdyby měl příkaz osobu ohrozit, je záchranný hod automaticky úspěšný.) Osoby si posléze uvědomí, že je mág ovládal. Dá se použít jednou za směnu.

Mágoва hůl

Nezranitelné nestvůry: V ruku mága může i obyčejná hůl zranit monstra, která odolávají běžným útokům.

Světlo: Mágoва hůl dokáže jednou denně vydávat světlo v okruhu 30 stop po dobu jedné směny za úroveň.

Mágův postup po úrovních

Úroveň	zk.	KŽ	THACO	Záchranné hody				
				S	H	P	D	K
1.	0	1k6	19 [0]	12	13	12	15	14
2.	2 800	2k6	19 [0]	12	13	12	15	14
3.	5 600	3k6	19 [0]	12	13	12	15	14
4.	12 000	4k6	19 [0]	12	13	12	15	14
5.	24 000	5k6	19 [0]	12	13	12	15	14
6.	48 000	6k6	17 [+2]	10	11	10	13	11
7.	100 000	7k6	17 [+2]	10	11	10	13	11
8.	200 000	8k6	17 [+2]	10	11	10	13	11
9.	400 000	9k6	17 [+2]	10	11	10	13	11
10.	560 000	9k6+1*	17 [+2]	10	11	10	13	11
11.	720 000	9k6+2*	14 [+5]	7	8	7	10	7
12.	980 000	9k6+3*	14 [+5]	7	8	7	10	7
13.	1 140 000	9k6+4*	14 [+5]	7	8	7	10	7
14.	1 300 000	9k6+5*	14 [+5]	7	8	7	10	7

* Modifikátor odolnosti se už nezapočítává.

S: smrt/jed; **H:** hůlky;
P: paralýza/zkamenění;
D: dechové útoky; **K:** kouzla/žezla/hole.

Psaní svitků

Mág jakékoli úrovně může psát svitky s mystickými kouzly. Viz pasáž *Napodobení kouzla* v části *Tvorba kouzelných předmětů* v *Old-School Essentials*.

Po dosažení 11. úrovně

Mág si může vybudovat tvrz, často v podobě vysoké věže. Do ní pak dorazí 1k6 učedníků na 1. až 3. úrovni, aby pod jeho vedením studovali.

Házení na dovednosti

Hází se k%. Výsledek menší nebo stejný jako uvedená procentuální hodnota znamená úspěch.

Co hráč ví a neví

Na odhalení magie by měl místo hráče házet sudí, protože mág nemusí vždy vědět, jestli je daný předmět magický.

Šance mágových dovedností

Úr.	ČM	OM	OZ	PZ	PŘ
1.	50	75	30	20	20
2.	55	80	35	23	23
3.	60	83	40	25	25
4.	65	85	45	26	26
5.	70	87	50	35	35
6.	75	90	55	45	45
7.	80	92	60	55	55
8.	83	93	65	65	65
9.	86	94	70	70	70
10.	90	95	75	75	75
11.	92	96	80	80	80
12.	95	97	85	85	85
13.	98	98	90	90	90
14.	99	99	95	95	95