

# Akční magie

## Obecná pravidla magie

Verze 4.1

Magie je nejdůležitějším systémem na hře a váže se k němu několik základních pravidel.

Jedním ze zásadních pravidel je způsob sesílání kouzel, a to: **mantra, název kouzla, efekt kouzla.**

Pokud sesíláte totéž kouzlo vícekrát za sebou, není nutné opakovat efekt kouzla. Vypadá to tedy například takto:

Aam Terra Staticus Rang – Freeze – Na 10 minut se nemůžeš hýbat

Aam Terra Staticus Rang – Freeze

Aam Terra Staticus Rang – Freeze

...

(lze doporučit po seslání celé řady stejného kouzla pro jistotu zopakovat efekt, ale není to nutné)

Sesílatel odpovídá za to, že cíl či cíle budou vědět, jak na kouzlo reagovat. Ke každému kouzlu přistupujte tak, že cíl neví, co kouzlo dělá, proto efekt vysvětľujte s prvním sesláním. Pokud se mezi sesláním stejného kouzla něco událo (sesílali jste něco dalšího, přibyli další hráči apod.) raději efekt zopakujte.

Na druhou stranu není účelem zbytečný formalismus. Pokud jste cílem kouzla, víte, co kouzlo dělá, nicméně sesílatel efekt nedostatečně vysvětlil, reagujte podle toho, co o kouzlu víte. Pro seslání kouzla je důležitá mantra a název kouzla – ty samy o sobě tvoří trvání a složitost sesílání. Vysvětlení efektu je technická záležitost, proto přístup „Sice vím, co freeze dělá, sám ho umím, ale Anastázie efekt nevyšvětlila, tak na to kašlu.“ není v pořádku a je dobré se mu vyhnout.

Shrnuto – sesílatel by se měl snažit cíl informovat a nespoléhat na to, že kouzlo „přeci každý zná“. Pokud cíl kouzlo a jeho efekt zná, měl by reagovat již na mantru a název kouzla. Konečné rozhodnutí je vždy na cíli.

V případě, že se sesílatel splete, špatně vysloví mantru, vynechá název apod., kouzlo nebylo sesláno a sesílatel neztrácí energii.

Všechna kouzla je třeba sesílat nahlas, dbejte na artikulaci. Podle jednotlivých slov můžete velmi rychle rozpoznat, o jaké jde kouzlo a adekvátně reagovat.

Kouzla jsou rozdělena podle živlů. Efekt útočných kouzel proto hlaste jako zranění daným živlem. Např. „Um Aer Idis Rang, Trojité ostří, Jana, Pepa a týpek ve žluté bundě vzduchem za 4“.

Dalším pravidlem je pravidlo „NESLYŠÍM.“ Někdy se může stát, že kouzlo i při nejlepší vůli a síle hlasu zanikne v okolním hluku. Jinými slovy, cíl kouzla si neuvědomí, že na něj bylo kouzleno. Takové kouzlo ho prostě minulo a nemělo na něj žádný účinek. V každém případě bylo kouzlo sesláno a magická energie, která byla vynaložena, je ztracena. Důrazně vás žádáme, abyste tohoto pravidla nezneužívali.

Kouzla je dobré sesílat do vzdálenosti, v které si můžete být jisti, že je protivník schopný rozumět vašemu zaklínání. Optimální vzdálenost neexistuje, každá situace je jiná. Vzdálenost mezi sesílajícím a jeho cílem by však neměla přesáhnout 15 metrů.

Kouzlo je možné ZRUŠIT platným zraněním během sesílání a to i magickým. V takovém případě kouzlo nebylo sesláno a sesílatel neztrácí energii.

POZOR! Ve hře se vyskytují štíty, které zcela zabrání průchodu kouzla či jiného útoku. Určitá kouzla tyto štíty zcela pohltí a ta nemají na zasaženého žádný efekt. Útok, který by jiného nikterak neovlivnil, ani nepřerušil sesílání.

Kouzlete pouze na jednom místě či v pomalé chůzi. Žádné sesílání kouzel v běhu. Na magii je třeba se vrcholně soustředit a v běhu to prostě nejde.

O zásahu kouzlem rozhoduje vždy zasažený, tak jako u klasického souboje. Nicméně, opět vás žádáme – nezneužívejte toho jako díry v pravidlech.

V případě neshod či nejasností během jakékoli situace na hře – pokud to jen trochu jde, zkuste udržet RP a nekazit tak atmosféru hry sobě i ostatním hráčům. S daným problémem se potom obraťte přímo na organizátory.

## Učení kouzel

Seznam níže slouží pro lepší orientaci v pravidlech, avšak není určen k hernímu učení kouzel. Získávání nových kouzel probíhá několika různými způsoby (popsáno níže).

Pro učení kouzel a všech schopností platí následující jednoduchá pravidla:

1) Kouzlo je možné studovat pod vedením osoby, která toto kouzlo již zná a umí. V jeden moment je možné studovat pouze pod jedním učitelem, ale učitel může učit libovolné množství žáků naráz (avšak pouze jedná-li se o učení stejného kouzla či schopnosti).

2) Naučení kouzla není okamžité. Doba, po kterou je potřebné kouzlo nebo schopnost studovat a cvičit, se rovná hodnotě vynaložených EXP (kouzla) krát **5 minut**. Na naučení kouzla je potřeba se soustředit a jakékoliv výraznější vyrušení toto soustředění zkrátka prolomí. Pro naučení kouzla si tedy vyberte dobu, kdy budete mít dostatek času, abyste se svým učitelem nebyli rušeni. Záleží však na učiteli, zda bude celé učení kouzla probíhat v jednom kuse, nebo zda bude rozloženo do více částí. Pokud budete při studiu vyrušeni či jej přerušíte neplánovaně, musíte začít od začátku.

3) Kouzla IV. a vyšší úrovně je možné vyučovat pouze, pokud ovládáte magii alespoň o jeden stupeň vyšší (v případě úrovně IV se tedy jedná o V. úroveň).

4) Kouzla stupňovaná úrovněmi magie se jiní dokáží učit sami od sebe, pouze svým vlastním cvičením a bádáním. Zabere jim to však dvojnásobné množství času. Podmínkou pro další studium nějakého stupňovaného kouzla, je naučení alespoň prvního stupně tohoto kouzla.

## Způsoby učení kouzel

Prvním způsobem je učení se od instruktora. Taková výuka je zcela v režii instruktora. Vítané je cvičení, teoretické disputace, psaní traktátu na téma daného kouzla či nějakého jeho aspektu atd. Buďte kreativní a zábavní.

Druhým způsobem je učení se z magických grimoárů či ze svitků. Grimoár (svítek) není obyčejný papír. Materiál je nabit magickou energií, která při dotyku dokáže evokovat velmi silné představy o daném kouzle a tím napomáhat jeho snazšímu naučení. Takovéto materiály není možné bez patřičné znalosti výroby grimoárů a svitků opisovat či kopírovat. Z kopie není možné učit se magická umění. V praxi se stává, že grimoáry svým používáním, ztrácí svůj náboj. Je proto dobré se z grimoáru učit jako jeden z prvních, náročnost na pozdější naučení kouzla je potom mnohem větší. Kdykoliv se učíte kouzlo z grimoáru, podepište se do vyhrazené oblasti. Po podpisu spočítejte své předchůdce a k základní hodnotě EXP připočtete právě tolik, kolik se jich nachází před vámi. Příklad: učím-li se kouzlo za 4exp a jsem již třetí, nestojí mě dané kouzlo 4exp ale sedm.

Třetím způsobem je výše zmíněné samostudium magických postupů kouzel stupňovaných pomocí magické úrovně.

### Darování energie

Energie je přenosná látka. Hráči si ji mohou dle libosti předávat a to krátkým dotykem a sdělením: „dávám ti X jednotek energie.“ Energií mohou darovat všichni Jiní, ale pouze jedenkrát denně (24hod). Běžně není možné darovat energii na dálku, avšak ve hře se vyskytují situace a postavy, které toho jsou schopny.

### Herní pravidlo kontaktu

Jak si jistě všimnete níže, kouzla užívaná bez jakéhokoliv dotyku nebo nosiče nesou koncovku "RANG." V momentě, kdy je tímto kouzlem zasažen cíl, který se ale ve stejný okamžik dotýká další osoby (nebo osob), platí pro všechny dotýkající se zasaženého, že byli taktéž zasaženi. Cílený náboj kouzla přeskočil i na ně.

Sekundárně zasažení se chovají stejně, jako by byli sami zasaženi. Zvláště si porovnávají funkci štítů a magické obrany (Mg. DEF).

### Amulety a hůlky

Amulety a hůlky jsou předměty, v nichž je nabit kouzlo - skrze tyto magické předměty pak dané kouzlo může použít i ten, kdo ho sám o sobě neovládá. Amulety a hůlky obvykle mají 14denní dobu expirace, po které z nich nabitá kouzla vyprchají.

Do amuletu je možné nabít POUZE jedno kouzlo, a to obranného či neúčinného charakteru. Pro seslání kouzla z amuletu je třeba daný amulet pevně sevřít v dlani a vyslovit příslušnou mantru.

Hůlky se používají pro útočná kouzla a jsou schopny v sobě nést více tzv. nábojů. Proto je možné je použít vícekrát. Pro seslání kouzla z hůlky je třeba hůlku namířit na cíl a vyslovit příslušnou mantru.

Dále se na hře setkáváte s tzv. energetickými amulety neboli "baterkami". Tyto amulety v sobě obsahují určité množství energie, kterou z nich je možné jednorázově vyčerpat v případě potřeby. Pro použití energetického amuletu je třeba amulet pevně sevřít v dlani a soustředit se na energii, kterou z něj chcete získat. Efekt je prakticky okamžitý. Energetické amulety neexpirují.

Všechny typy amuletů a bojové hůlky musí být opatřeny tzv. průvodkou, která obsahuje název kouzla, efekt, zaklínadlo, popis předmětu a množství energie vložené do amuletu (= cenu kouzla či kouzel bez jakýchkoli slev či navýšení) datum expirace a také jméno tvůrce amuletu/hůlky.

Vzor průvodky amuletu najdete [zde](#).

### Koncentrační ohniska

Koncentrační ohnisko je specifickým druhem amuletu, přes který je možné sesílat kouzla. Ohnisko umožňuje sesílat kouzla s úsporou 25% energie (základ tvoří základní energetická náročnost kouzla). Vyrábí se pro jedno konkrétní kouzlo, přes jedno ohnisko nelze sesílat více různých kouzel. Ohniska je možné používat opakovaně. Stejně jako amulety a hůlky mají 14denní expirační lhůtu. Pro seslání kouzla přes koncentrační ohnisko je nutné ohnisko pevně svírat v dlani a vyslovit příslušnou mantru.

V případě stupňovaných kouzel je možné koncentrační ohnisko používat na všechny nižší stupně daného kouzla, nikoli na vyšší.

Koncentrační ohnisko musí být opatřeno tzv. průvodkou, která obsahuje název kouzla, efekt, zaklínadlo, popis předmětu a množství energie vložené do amuletu (= cenu kouzla či kouzel bez jakýchkoli slev či navýšení) datum expirace a také jméno tvůrce ohniska.

Vzor průvodky amuletu najdete [zde](#).

### Artefakty

Na hře se mohou objevit předměty, označené jako artefakty. Tyto předměty mají speciální průvodky a speciální pravidla. V případě nejasností kontaktuje organizaci.

### Runy Zaklínadel

Pro některé hráče, obzvláště nováčky, může být zprvu níže popsaný systém magie komplikovaný. Radou pro správné, rychlé a intuitivní zvládnutí magie je porozumění obsahu mantry daného kouzla.

Každé kouzlo je tvořeno runou pro úroveň kouzla (aam, um, trim, arch, mega) a element magie, do kterého dané kouzlo spadá. Následuje specifické slovo/-a, definující kouzlo jako takové. Na konci mantry můžeme nalézt runu označující, jakým způsobem kouzlo působí.

Pochopením systému tvoření manter je možné zúžit množství magických slov k zapamatování na zlomek. Není však pochyb, že mnozí z hráčů se budou mantry učit raději jako celky. Nedá se říci, že by jeden nebo druhý způsob byly chybné. Způsob je na každém jednotlivci.

Runa	Význam	Runa dosahu	Význam
Aam	první stupeň	Cas	Sesílatel
Um	druhý stupeň	Tarch	Dotyk

Trim	třetí stupeň	Taar	Střela
Arch	čtvrtý stupeň	Rang	Cílený výboj
Mega	pátý stupeň	Rig	Okruh okolo sesilatele
Igni	Oheň		
Aer	Vzduch		
Aqua	Voda		
Terra	Země		
Nhi	Smrt		
Phre	Psychika		

### Kouzla elementu ohně

#### **Elementální útok – Oheň**

Základním a nejsnazším útočným kouzlem je elementální útok. Mág užije svou energii k vytvoření plamene nebo silného mrazu ve svých dlaních. Na pohled to vypadá, jakoby sesilateli vzplály dlaně (či z nich šel mráz). Změněná povaha energie, která se takto nahromadila v dlaních sesilatele, může velmi dobře sloužit k boji.

#### Elementální souboj

- útočné kouzlo

- kouzlo vydrží aktivní 10 minut nebo do vyčerpání útoků

- kouzlo je okamžitě ukončeno také dostane-li se sesilatel do vyřazení nebo je-li pod vlivem kouzla Freeze či Opium

Zaklínadlo: „*Síla + Igni (aqua) Tarch!*“

1. Stupeň – Aam – nabije čtyři útoky, Mg. DMG 3 (10 mg) /1exp/

2. Stupeň – Um – nabije čtyři útoky, Mg. DMG 4 (15 mg) /1exp/

3. Stupeň – Trim – nabije šest útoků, Mg. DMG 4 (20 mg) /2exp/

4. Stupeň – Arch – nabije šest útoků, Mg. DMG 5 (25 mg) /2exp/

5. Stupeň – Mega – nabije osm útoků, Mg. DMG 5 (30 mg) /3exp/

#### **Karabáč Šaabův – Oheň**

Mocné útočné kouzlo tvořené čistým ohněm. Jako nosiče použijte šátek nebo kus látky (ohnivých barev) o takové délce, jakou udává úroveň kouzla, kterou ovládáte.

Šátek může mít na konci uzel nebo mírnou zátěž, aby byl ovladatelný, vzhledem k potenciálnímu nebezpečí však toto podléhá schválení organizace.

Vyvolání dává Jinému do ruky magickou zbraň, kterou může normálně bojovat. Karabáč Šaabův nezraňuje sesilatele.

Karabáč je možné krýt pouze magickými zbraněmi (jmenovitě: Karabáč Šaabův, Dýka z Šera). Karabáč Šaabův není možné vykrýt normálním fyzickým předmětem. (Nelze chytat do ruky, a to ani sesilatelem.)

- nutný nosič v ohnivě barvě, bezpečný „larpový bič“, šátek, látka

- Karabáč vydrží vyvolaný 10 minut

- útočné kouzlo

- na zlomení tohoto kouzla po seslání (tj. cca 5 vteřin), je nutné ovládat Zlom kouzlo na 5. úrovni

- Karabáč Šaabův není možné kombinovat s žádnou jinou vyvolanou zbraní

- Karabáč Šaabův není možné nikomu předávat. Je-li nosič puštěn z ruky, je kouzlo okamžitě zrušeno. Zrušeno je i tehdy, dostane-li se sesilatel do vyřazení či pod vliv kouzel Freeze nebo Opium.

Zaklínadlo: „*Síla + Igni Nig Flagrum Cas!*“

1. Stupeň – Aam – Karabáč o délce 40cm (kratší nelze!), Mg. DMG 3 (30 mg) /2exp/

2. Stupeň – Um – Karabáč o maximální délce 60cm, Mg. DMG 4 (45 mg) /3exp/

3. Stupeň – Trim – Karabáč o maximální délce 80cm, Mg. DMG 5 (60 mg) /4exp/

4. Stupeň – Arch – Karabáč o maximální délce 100cm, Mg. DMG 6 (75 mg) /5exp/

5. Stupeň – Mega – Karabáč o maximální délce 120cm, Mg. DMG 7 (90 mg) /6exp/

#### **Fireball – Oheň**

Čaroděj hodí ohnivou kouli a zasaženému je způsobeno Mg. DMG 4.

Při vyvolání tohoto kouzla se čaroději v rukou zhmotní až pět ohnivých koulí, které může házet po protivníkovi. Koule

je nutné házet po jedné.

POZN. i když toto kouzlo působí na všech běžných hladinách Šera najednou, uvědomte si, že pokud osobu, která se pohybuje hlouběji v Šeru, nevidíte, nemůžete na ní Fireball hodit.

- nezbytně nutný kulový magický nosič (míček, papírová koule aj.)
- Firebally vydrží v rukou vyvolané 10 minut
- kouzlo působí až do třetí hladiny šera najednou (+ realita)
- Vyvolané nosiče není možné nikomu předat. Pokud mág vyvolaný nosič pustí z ruky, je kouzlo okamžitě ukončeno. Kouzlo je okamžitě ukončeno také dostane-li se sesílatel do vyřazení nebo je-li pod vlivem kouzla Freeze či Opium
- útočné kouzlo

Zaklínadlo: „Síla+ Igni Taar!“

1. Stupeň – Aam – Jeden fireball, Mg. DMG 4 (20 mg) /2exp/
2. Stupeň – Um – Dva Firebally, Mg. DMG 4 (30 mg) /3exp/
3. Stupeň – Trim – Tři Firebally, Mg. DMG 5 (40 mg) /3exp/
4. Stupeň – Arch – Čtyři Firebally, Mg. DMG 6 (50 mg) /4exp/
5. Stupeň – Mega – Pět Fireballů, Mg. DMG 6 (60 mg) /5exp/

### Nespoutaný plamen – Oheň

Kouzla ohně mají mnoho forem a možností. Jedno z nejzákladnějších je kouzlo nespoutaného ohně, které čaroději dovolí naplnit si ruce plameny a jedním pohybem je vrhnout do prostoru. Koho takové plameny zasáhnou, je zraněn za Mg. DMG 4.

Vyšší úrovně toho to zaklínadla se projevují větším množstvím „dávek“ ohně.

- Nespoutaný plamen vydrží vyvolaný a připravený k útoku 10 minut
- Vyvolaný nosič není možné nikomu předat. Pokud mág vyvolaný nosič pustí z ruky, je kouzlo okamžitě ukončeno. Kouzlo je okamžitě ukončeno také dostane-li se sesílatel do vyřazení nebo je-li pod vlivem kouzla Freeze či Opium
- útočné kouzlo
- nutný nosič v podobě hrachu, čočky či BB kuliček (nepoužívejte rýži, ve vlhkém prostředí nechává bílé skvrny)
- jedna dávka znamená jednu hrst nosiče

Zaklínadlo: „Síla + Igni Flamma Lenis Rig“

1. Stupeň – Aam – Jedna dávka ohně, Mg. DMG 4 (30 mg) /1exp/
2. Stupeň – Um – Dvě dávky ohně, Mg. DMG 4 (45 mg) /2exp/
3. Stupeň – Trim – Tři dávky ohně, Mg. DMG 4 (60 mg) /3exp/
4. Stupeň – Arch – Čtyři dávky ohně, Mg. DMG 5 (75 mg) /3exp/
5. Stupeň – Mega – Pět dávek ohně, Mg. DMG 6 (90 mg) /4exp/

### Síla ohně – Oheň

Kouzlo Síla ohně je pravděpodobně jedním z nejužitečnějších kouzel ze všech. Na nižších úrovních dokáže udržet i smrtelně zraněné při životě. Na vyšších úrovních je umožní dokonce opravdově oživit.

Sílu ohně je možné užít pouze, pokud je postava ve vyřazení, tj. 10 minut (mínus případné zkrácení vyřazení) od smrtelné rány nebo než vyprchá čas, který postava získala nějakou magickou operací navíc. Nelze tedy použít ani na postavu, jejíž vyřazení (agonie) skončilo, ani na postavu, která ve vyřazení (agonii) vůbec není.

Kouzlo síla ohně neumožňuje oživení osob, jimž byla poslední rána zasazena kouzlem nebo rituálem z elementu smrti. Prodlužování doby vyřazení však funguje stále.

- léčivé kouzlo
- toto kouzlo není možné nabít do amuletu
- prochází všemi štíty
- není redukováno magickými obranami (Mg. DEF) a nevztahují se na něj žádné imunity

Zaklínadlo: „Síla+ Igni En Vitae Tarch!“

1. Stupeň – Aam – Prodlouží dobu vyřazení o 5 minut (20 Mg) /3exp/
2. Stupeň – Um – Prodlouží dobu vyřazení o 10 minut a přidá 15Mg (40 Mg) /4exp/

3. Stupeň – Trim – Vytáhne z vyřazení, přidá 1 HP a 15Mg / prodlouží dobu vyřazení o 15 minut (60 Mg) /5exp/

4. Stupeň – Arch – Vytáhne z vyřazení, přidá 4 HP a 30Mg / prodlouží dobu vyřazení o 20 minut (80 Mg) /6exp/

5. Stupeň – Mega – Vytáhne z vyřazení, přidá 8 HP a 45Mg / prodlouží dobu vyřazení o 25 minut (100Mg) /7exp/

### Plamenná jehla (35mg) /3exp/

„Um Igni Sygnathus Rang“

Toto kouzlo umožňuje vyslat proud velmi zkoncentrovaného plamene (jako by byl plamen hnán pod obrovským tlakem jemnou tryskou), jež projde skrz Mágův štít a zasáhne cíl. Zasažený je zraněn za Mg. DMG 3.

- kouzlo prochází skrz Mágův štít
- plamenná jehla nepoškozuje štít, protože jím prochází
- útočné kouzlo

### Zpopelnění – Oheň (40mg) /3exp/

„Um Igni Combuo Magna Tarch!“

Na světě jsou různá kouzla. Některá slouží k tvoření jiná k ničení, ale toto kouzlo je ve své podstatě unikátní. Kouzlo Zpopelnění dokáže během několika málo vteřin spálit mrtvé tělo velmi horkým plamenem. Tělo se díky vysoké teplotě téměř změní v páru a nezůstává žádný popel.

POZN: Není vhodné takto pálit těla třeba na dřevěné podlaze či na trávě. Zanechává stopu po spálení.

- doba spálení člověka je zhruba jedna minuta
- pálit je možné pouze mrtvá těla (není možné zneužít k mučení či ukončení vyřazení)

### Ohnivá odplata – Oheň (50mg) /5exp/

„Trim Igni Preamium Cas!“

Ohnivá odplata je zajímavé a poměrně unikátní kouzlo. Obklopí sesilatele plamenem (červený šátek, stuhu apod. kolem hlavy, hlásit hlasitě obklopení plamenem), který v momentě fyzického zranění od drápů, noží apod. oplácí velikost zranění útočnickovi. Vraceno je přesně stejně velké zranění, jako hlásí útočnick, jenže ne fyzicky, ale magicky elementem Oheň (Mg.DMG). Hodnota síly oplaceno zranění není ovlivněna DEF ani tím, zdali útok prošel skrz štítu.

Tzn: Je-li seslána Ohnivá odplata a daná osoba je fyzicky napadena útokem DMG 3, je útočnickovi oplaceno Mg. DMG 3. Jiný chráněný kouzlem je však normálně zraněn.

Příklad: Šárka, zaříkavačka II. kategorie, bojuje ve druhé hladině Šera s vlkodlakem III. kategorie Ctiradem. Na boj se dobře připravila a seslala na sebe kouzlo Ohnivá odplata. Než se Ctirad stihl proměnit a přiběhnout k ní, seslala na něj Trojitě ostří, které jej zranilo za 3 životy (4 Mg. DMG – 1 Mg. DEF). Pak už stál Ctirad u Šárky a třikrát ji rychle udeřil svými drápy, pokaždé za 3 DMG. Šárka je tedy se svým DEF 2 zraněna celkem za 3 životy. Ctirad je s každou ranou mocně popálen za 4 Mg. DMG, což vzhledem k jeho Mg. DEF 1 znamená ztrátu 3 životů s každou ranou. Zatímco tedy podrápaná Šárka stojí na nohou (zbývá jí 7 životů, byla 3x zraněna za 1), Ctirad chroptě padá k zemi, protože mu životy nezůstávají žádné (byl 4x zraněn za 3).

- ve chvíli seslání spálí sesilatele Mágův štít, stejně jako Dangexerovu obranu, které po dobu trvání nelze obnovit
- kouzlo vydrží aktivní 15 minut.
- Mágův štít nechrání před výboji Ohnivé odplaty
- neútočné kouzlo

### Betlémský oheň (80 mg) – Oheň /8exp/

„Arch Igni Columna Magna Rang!“

Velmi silné kouzlo bílých mágů. Mág na svůj cíl vrhne až hmatatelný proud jasného světla, které je na bázi bílé energie a ohně. Tato metla je světlymi užívána pouze v nejkrajnějším případě a v nejtěžších bojích. Když už je toto kouzlo použito, působí obrovská zranění Mg. DMG 8 a cíl odhodí o 10 metrů.

- Betlémský oheň prochází kouzlem Mágův štít.
- útočné kouzlo
- vyhrazeno pro Světlé!

### Ohnivá proměna (100 mg) /7exp/

„Trim Igni Mutatio Cas!“

Jiný, který se rozhodne použít kouzlo ohnivá proměna, se sám na dobu 10 minut promění v lidskou pochodeň.

V této změně dokáže zraňovat pouhým dotykem za Mg. DMG 3 a získává celkovou Mg. DEF 5 (tato hodnota se nesčítá s pasivním základem, v době aktivace Ohnivé Proměny je Mg. DEF právě 5), která se počítá proti všem kouzlům, vyjma kouzel elementu vody (pro kouzla elementu vody není počítána žádná Mg. DEF), která dotyčného naopak zraňují o 1HP silněji. Ohnivá proměna též poskytuje po dobu užití plnou imunitu na všechna kouzla elementu ohně.

Kolem proměněného Jiného se též drží obrovské horko, které zraňuje všechny osoby ve vzdálenosti 1m kolem Jiného za Mg. DMG 1. Zranění se opakuje každých deset vteřin. Žár je natolik velký, že pokud se Jiný s Ohnivou proměnou prochází po trávě nebo dřevěné podlaze, zůstávají po něm viditelné propálené stopy.

Ohnivou proměnu není možné ukončit dříve, než vyprší doba jejího trvání.

- útočné kouzlo

- zranění způsobí Mg. DMG 3 způsobí i pouhý dotyk proměněné osoby rukou (např. při sesílání dotykových kouzel), naopak útoky chladnými zbraněmi či drápy (i reprezentovanými jen rukou) útočnicka nezraní

- Ohnivá proměna se značí červenými stuhami připevněnými nad lokty obou rukou. Snažte se, ať jsou dobře vidět.

- Ohnivá proměna ze sesilatele sejme Mágův štít, který nevydrží takový žár

- Ohnivá proměna nemůže být kombinována s kouzlem Ohnivá odplata

### Kouzla elementu vody

#### **Balzám – voda**

Jednou z nejdůležitějších schopností Jiných je magické hojení. Nestává se často, aby Jiný vyvázl z potyčky nezraněn, tudíž je kouzlo balzám přesně tím, co potřebuje mít téměř každý bojovník v zásobě, když jde do tuhého. Kouzlo Balzám způsobí, že se rány jím ošetřené začnou velice rychle hojit. Zhojení ran bohužel není okamžité, vše záleží na použité síle Balzámu. HP jsou doplněny až po ukončení hojení utržených ran.

- léčivé kouzlo

- nedokáže zachránit z Vyřazení

- prochází všemi štíty

- není redukováno magickými obranami (Mg. DEF) a nevztahují se na něj žádné imunity

- sesilatel se může balzámem léčit za předpokladu, že přidá patřičnou runu (Cas) a zaplatí dvojnásobné množství energie.

Zaklínadlo: „*Síla + Aqua Balsamum Tarch!*“

1. Stupeň – Aam – Vyléčí 1HP, hojení probíhá 5 minut (30 Mg) /3exp/

2. Stupeň – Um – Vyléčí 2HP, hojení probíhá 4 minut (40 Mg) /4exp/

3. Stupeň – Trim – Vyléčí 3HP, hojení probíhá 3 minuty (50 Mg) /5exp/

4. Stupeň – Arch – Vyléčí 4HP, hojení probíhá 2 minuty (60 Mg) /6exp/

5. Stupeň – Mega – Vyléčí 5HP, hojení probíhá 1 minuty (70 Mg) /7exp/

#### **Zlom kouzlo – voda**

Kouzlo je třeba si představit jako jemné předivo energie. Když mág pronáší mantru, tak energii, kterou ovládá, přikazuje, aby se zformovala do kouzla nebo efektu, který si mág přeje. Je logické, že tak jemnou strukturu je možné přetřhnout nebo zlomit. Přesně k tomu účelu slouží kouzlo Zlom kouzlo. Nejčastěji se tímto kouzlem rozrušují útočná kouzla, ale na vyšší úrovni už je možné dokonce ovlivňovat dlouhodobá zakletí. I když mág získá velké mistrovství v této schopnosti, vždy dokáže lámat pouze kouzla mantrového charakteru (i seslaná bez mantry). Tedy kouzla, k jejichž aktivaci či tvorbě byla užita běžná mantra (nikoliv komplikované rituály, u kterých se užívá dlouhých zakletí, přímo oslovujících podstatu Šera).

- neútočné kouzlo

- Zlom kouzlo není možné nabít do amuletu

- toto kouzlo se nedá zlomit ani odrazit

- Zlom kouzlo je cíleno na kouzlo, které láme, nikoli na sesilatele daného kouzla

- Tímto kouzlem nelze zlomit kouzla, jejichž sesilatel se nachází tak hluboko v Šeru, že jej sesilatel Zlom kouzla nevidí.

Zaklínadlo: „*Síla+ Aqua Nihilo Rang!*“

1. stupeň- Aam – mág může zlomit kouzlo první úrovně, nelze lámat kouzla seslaná pomocí amuletů, hůlek a artefaktů (20 mg) /5exp/

2. stupeň –Um- mág může zlomit kouzlo do druhé úrovně, nelze lámat kouzla seslaná pomocí amuletů, hůlek a artefaktů (30 mg) /6exp/

3. stupeň – Trim – mág může zlomit kouzlo do třetí úrovně, dokáže zlomit i kouzla seslaná pomocí amuletů a hůlek, ale nikoli artefaktů (40 mg) /7exp/

4. stupeň – Arch -mág může zlomit kouzlo do čtvrté úrovně, dokáže zlomit i kouzla seslaná pomocí amuletů, hůlek a artefaktů (50 mg) /8exp/

5. stupeň- Mega – Jiný mimo kategorie dokáže zlomit kouzla do páté úrovně včetně kouzel seslaných za pomoci amuletů či artefaktů. Na této úrovni je možné zlomit kouzla i po daných pěti vteřinách, ale pouze kouzla dlouhodobějšího charakteru, tedy nikoliv útočná s okamžitým efektem (60 mg) /9exp/

#### Umrtvující dotek - voda (30mg)

/2exp/

"Um Aqua Neurolues Tarch"

Velmi jednoduché bojové kouzlo, které způsobuje krátkodobou paralýzu zasažené končetiny. Zasažená končetina je vyřazena na dobu přesně jedné minuty. Paralyzovanou končetinu není možná nijak používat. Předměty, v této ruce držené, jsou okamžitě upuštěny a ruka pouze mrtvě visí podél těla.

Jedno seslání poskytuje dva náboje, užitečné v boji na blízko. Umrtvující dotek vydrží aktivní 5 minut.

- útočné kouzlo

- toto kouzlo účinkuje pouze na končetiny, nikoliv na tělo či hlavu

- není možné kumulovat (jednou paralyzovaná končetina bude vyřazena pouze jedním efektem)

#### Dýka z Šera – voda (30 mg)

/5exp/

„Um Aqua Scalprum Crepusculum Cas!“

Mág tímto kouzlem vyvolá dýku, která má různé bojové vlastnosti v různých vrstvách šera/reality.

V reálném světě je to dýka zraňující za Mg. DMG 3, v první hladině Šera zraňuje již za Mg. DMG 4 a v druhé hladině Šera to je smrtící nástroj zraňující za Mg. DMG 5.

Pro vyvolání dýky je třeba vlastnit nosič (dýka do 40cm) upravený tak aby bylo jasně poznat, že nejde o obyčejnou dýku (výrazné pásky, fluorescenční barvy atd. záleží na fantazii). Výhodou tohoto kouzla je, že i mág díky němu může užívat dvou zbraní naráz (2x40cm) obyčejný nůž a Dýku z Šera.

Dýku z Šera je možné krýt pouze magickými zbraněmi (jmenovitě: Karabáč Šaabův, Dýka z Šera, upíří Magický boj). Dýku z Šera není možné vykrývat normálními fyzickými předměty.

- Vyvolanou dýku není možné nikomu předat. Pokud mág vyvolanou dýku pustí z ruky, je kouzlo okamžitě ukončeno. Kouzlo je ukončeno také dostane-li se sesílatel do vyřazení nebo je-li pod vlivem kouzel Freeze či Opium.

- nosič (nezakouzlená dýka) není možné odebrat při prohlídce

- útočné kouzlo

- Dýkou z šera není možné prořezávat nebo prosekávat zdi, dveře ani jiné neživé předměty.

- na zlomení tohoto kouzla po seslání (tj. cca 5 vteřin), je nutné ovládat Zlom kouzlo na 5. úrovni

- Dýku z Šera není možné kombinovat s žádnou jinou vyvolanou zbraní

- Dýka z Šera vydrží vyvolaná 10min

#### Krvácivá rána – voda (50mg)

/4exp/

„Um Aqua Haemorrhagica Vulnus Cas“

Zlovolné a mnohdy odsuzované kouzlo z arzenálu temných. Toto zaklínadlo má dva způsoby užití.

Po zakouzlení tohoto kouzla na chladnou zbraň jakákoliv smrtelná rána (ta poslední) způsobená touto zbraní zkracuje vyřazení zasaženého na polovinu (na 5 minut).

Druhá možnost užití je zkombinování tohoto kouzla se zaklínadlem Dýka z Šera. Útoky Dýky z Šera působí na končetiny, které zasáhnou efekt podobný jako kouzlo Postižení (tj. vyřadí ji a zasažený ji nemůže používat). Končetina je vyřazena po dobu dvou minut. Efekt je patrný pouze při zásahu končetiny. Dýka z šera získává také stejný efekt, jako chladná zbraň tzn. poslední zásah, vedený Dýkou z Šera (v kombinaci s kouzlem Krvácivá rána) zkracuje dobu vyřazení zasaženého na polovinu (na 5 minut).

- útočné kouzlo
- toto kouzlo je vyhrazeno pro Temné
- kouzlo Krvácivá rána vydrží seslané 10 minut.
- toto kouzlo není možné nabít do amuletu

**Zrcadlo – voda (50 mg)**

/6exp/

*„Trim aqua arm nihilo Cas!“*

Kouzlo určené k odražení magie zpět na sesilatele. Odrazit kouzlo je možné nejpozději do pěti vteřin od seslání kouzla (používejte mozek, letí-li na vás dvě kouzla v jeden moment, buďte si jistí, že obě neodrazíte) a lze odrazet pouze kouzla s koncovkou Rang.

Zrcadlem jdou odrazit i kouzla seslaná pomocí amuletů, hůlek či artefaktů. Zrcadlo bohužel neúčinkuje proti psychické magii.

Kouzlem Zrcadlo lze v jednu chvíli odrazit jen jedno kouzlo, směřující na jednu osobu.

Pokud kouzlo směřuje na více osob, sesilatel Zrcadla se musí rozhodnout, kterou z nich chce chránit.

Zároveň je třeba si uvědomit, že při ochraně jiné osoby Zrcadlem se této osoby musí sesilatel dotknout, čili pokud na něj je sesláno kouzlo s koncovkou Rang, přeneso se jeho efekt na chráněnou osobu. Proto prakticky nemá smysl chránit Zrcadlem jinou osobu ve chvíli, kdy je na sesilatele i chráněnou osobu sesláno stejné kouzlo.

Příklad:

Vlkodlak Karel a černý mág Milan stojí proti bílému mágovi Pepovi. Bílý mág Pepa na ně na oba sešle kouzlo Freeze druhé kategorie. Černý mág Milan sešle kouzlo Zrcadlo a má teoreticky na výběr, zda jím bude chránit sebe, a vlkodlak Karel ostrouhá (a zmrzne) nebo vlkodlaka Karla (a ostrouhá a zmrzne Milan). Prakticky by se ovšem musel vlkodlaka Karla v okamžiku zásahu dotýkat - a tedy by se kouzlo Freeze, dopadající na Milana, přeneslo i na Karla, a zmrzli by oba. Prakticky tedy mág Milan na výběr nemá - Zrcadlem může účinně ochránit jen sebe.

Připomínám, že pokud chcete chránit kouzlem Zrcadlo někoho jiného než sebe, musíte se ho dotýkat ve chvíli zásahu (tedy vyřčení útočného zaklínadla), nestačí se ho dotknout posléze.

- kouzlo není možné nabít do amuletu
- toto kouzlo není možné zlomit kouzlem Zlom kouzlo
- Zrcadlo neodráží kouzlo Zapletení
- neútočné kouzlo
- Zrcadlem není možné odrazit kouzla: Očistná záře, Černý úsvit a psychickou magii
- Zrcadlem nelze odrazit kouzla, jejichž sesilatel se nachází tak hluboko v Šeru, že jej sesilatel Zrcadla nevidí.

**Kladivo osudu – voda (50/80mg)***„Trim Aqua Malleus Eventum Tarch“* /5exp/*„Arch Aqua Malleus Eventum Rang“* /3exp/

Toto kouzlo rozdrťí jakýkoliv štít či magickou ochranu vyjma štítů mágů mimo kategorie (úrovně 5, Mega).

Sekundárním jevem v případě ničení štítu je zbytková Mg.DMG vzniklá rozpadem integrity daného obranného kouzla. Mg.DMG je rovna úrovni magické ochrany, zničené kouzlem Kladivo osudu. Například při zničení ochranného kouzla 3. úrovně se bude jednat o Mg.DMG 3.

V případě rituálu či bariéry stačí po vyřčení mantry přetnout kruh. Vždy je možné rušit pouze jednu vybranou ochranu.

Druhou variantou tohoto kouzla je možné zrušit štít na dálku, proto má kouzlo koncovku Rang. Tuto variantu lze použít pouze na osobní štíty, nelze na dálku ničit bariéry (jako je Šaabova zeď apod.)

V obou případech musí sesilatel vědět, jakou ochranu ničí, tzn. musí vědět, že existuje, a při seslání jednoznačně cílovou ochranu označit. Pokud tak neučiní, je volba na cíli. Pokud sesilatel označí ochranu, kterou cíl nemá, kouzlo neudělá nic.

Například pokud se sesilatel domnívá, že cíl má seslánu Dangexerovu obranu, a kromě toho má cíl viditelně Mágův štít III., a sesilatel při seslání označí Dangexerovu obranu, nestane se nic, Mágův štít zůstává nedotčen.

V případě odražení Rang verze Kladiva osudu kouzlem Zrcadlo nebo Zrcadlovou aurou se Kladivo osudu chová podobně, jako by bylo na sesláno bez určení cílové ochrany, čili původní sesilatel Kladiva osudu, na kterého je kouzlo odraženo, se může rozhodnout, která z jeho ochran bude zrušena.

Kladivo osudu dokáže zrušit následující štíty a bariéry: Ohnivá odplata, Zrcadlová aura, Mágův štít, Krystalový val, Dangexerova obrana, Hradba tisíce čepelí, Psychický štít, Bariéra duše, Diamantová duše, , Psychická stabilita .



(Tento výčet je informativní, pokud narazíte na štít , který zde není vyjmenován, optejte se organizace, zda nejde o opomenutí. S největší pravděpodobností o opomenutí půjde.)

Pozor, Zrcadlovou auru lze zrušit pouze Tarch verzí kouzla, Rang verze je (stejně jako všechna ostatní Rang kouzla) odražena zpět na sesilatele.

- útočné kouzlo

### Zrcadlová aura – voda (100mg)

/8exp/

„Arch Aqua Noenia Magna Cas!“

Zrcadlová aura je velmi silné obranné kouzlo. Perfektně funguje proti všem druhům beznosičových útočných kouzel (s koncovkou RANG). Taková kouzla okamžitě vrací na jejich sesilatele. Toto kouzlo bohužel neúčinkuje proti psychické magii.

- obranné kouzlo

- Zrcadlová aura vydrží 15 minut
- Pokud kouzlo není vyčarováno z amuletu, je možné jej za polovinu sesílací energie opakovaně prodloužit o 15 minut.
- znázorňuje se bílým štítkem na prsou
- po uplynutí 5 vteřin tuto auru není možné narušit kouzlem Zlom kouzlo
- Zrcadlová aura se nachází nad vyvolaným Mágovým štítem, a tudíž odražená kouzla Mágův štít nepoškozují.
- Zrcadlová aura neodráží kouzlo Zapletení

### Cejch Iron maiden (35 mg)

/5exp/

„Um Aqua Deiera Geremant´ho Rang!“

Mág pronese zaklínadlo a ukáže až na tři osoby, které příštím zraněním magií nebo zbraní, které udělí, budou samy zraněny.

Zranění, způsobené cejchem Iron maiden, prochází Mágovým štítem a je modifikováno pouze Mg. DEF nositele cejchu Iron maiden (nikoli DEF či Mg. DEF cíle jeho útoku).

Příklad: Upír IV. Kategorie Bořivoj nejde pro ránu daleko. Léčitelka Ludmila na něj sešla Cejch Iron maiden a na sebe pro jistotu Kamennou kůži, která jí propůjčí DEF 2. Dokud se upír Bořivoj chová slušně, je vše v pořádku, ale ve chvíli, kdy Ludmilu udeří svými spáry a uštedří jí DMG 3, sám pocítí bolest. Cejch Iron maiden jej v tu chvíli zraní za 2 životy (Mg. DMG 3 vodou, redukováno upírovým Mg. DEF 1). Ludmila je zraněna pouze za 1 život (DMG 3 redukováno DEF 2), což však nemá na upírovo zranění žádný vliv.

Např. Budu pod vlivem Iron maiden – půjdu do bitvy – zraním někoho za 2 HP = a sám jsem také zraněn za 2 HP – kouzlo mizí

- trvá neomezeně dlouho až do vyčerpání. Kouzlo jde zlomit pouze při sesílání.
- tento cejch se zapisuje do osobního listu postavy (po aktivaci cejchu je ho možné vyškrtnout)
- zákaz kumulování. Jedna osoba může nést pouze jeden cejch Iron maiden.
- útočné kouzlo
- cejch

## Kouzla elementu země

### Mágův štít – Země

Mágův štít patří k nejzákladnějším ale zároveň k nejefektivnějším kouzlům. Podle schopnosti sesilatele může být tento štít velmi silnou ochranou i proti nejsilnějším kouzlům.

Mága obklopí tenké pole energie, které magickou energii do sféry svého vlivu zkrátka nepustí. Stejně jako magická energie je pohlcena i obyčejná fyzická síla útoků zbraněmi či drápy.

Štíty vyšších stupňů (viz. rozpis níže) jsou schopné redukovat energii určitých slabých kouzel, která přes ně přestávají procházet a ani jej nepoškozují. Tyto štíty jsou již tak pevně stavěné, že pro jejich prolomení je potřeba větší síly. Pozor, nejedná se o Mg. DEF štítu, štít neredukuje zranění udělené kouzlem.

Mágův štít nechrání proti těmto specifickým kouzlům: Balzám, Síla ohně, Znamení Thanatos, Betlémský oheň, Očistná záře, Černý úsvit, Ohnivá odplata a psychická kouzla či schopnosti.

Pozn. K přetížení štítu dochází, vyčerpá-li se jeho kapacita. Např. při užití 3. stupně štítu obdržím čtyři fyzická zranění nebo dvě jiná kouzla. (pokud je na mě sesláno jedno kouzlo a tři fyzická zranění, tak štít stále drží).

Zásahy kouzly Elementální útok, Dýka z Šera a Karabáč Šaabův se pro účely poškozování štítu považují za kouzla II. stupně (Um), stejně jako magická zranění způsobená drápy nebo rukama.

Kapacita štítu se plně obnoví 6h od posledního pohlceného zranění či kouzla.

- obranné kouzlo
- štít působí před zasažením těla, tzn. předtím, než kouzlo dopadne na tělo cíle. Případné Mg.DEF či DEF se tedy počítají až po průchodu kouzla štítem.
- kouzlo telekineze nenarušuje mágův štít. Buď je pohlceno, nebo prochází.
- znázorňuje se zeleným štítkem s vyznačenou úrovní štítu, připevněným na hrudi

Zaklínadlo: „Síla + Terra Caom Cas!“

1. stupeň – Aam – štít zachytí jedno kouzlo první úrovně či dva fyzické útoky (60mg) /3exp/

2. stupeň – Um – zachytí kouzlo první a druhé úrovně nebo tři fyzické útoky (80mg) /4exp/

3. stupeň – Trim – zachytí kouzla od první do třetí úrovně (maximálně dvě) nebo čtyři fyzické útoky (100mg) /5exp/

Útoky a kouzla, jejichž jediným efektem je Mg. DMG 2 a nižší, tento štít nepoškozují.

4. stupeň – Arch – zachytí kouzla od první do čtvrté úrovně (maximálně tři) nebo pět fyzických útoků (130mg) /6exp/

Útoky a kouzla, jejichž jediným efektem je Mg. DMG 3 a nižší, tento štít nepoškozují.

5. stupeň – Mega - toto kouzlo vydrží tři hodiny, vykryje kouzla od první do páté úrovně (maximálně čtyři) nebo osm fyzických útoků (150mg) /7exp/

Útoky a kouzla, jejichž jediným efektem je Mg. DMG 4 a nižší, tento štít nepoškozují.

POZN: Mágův štít 5. úrovně je možné udržovat energetickou podporou o velikosti 50mg/h. Podporu je nutné zahájit ihned po uplynutí 3 hodin (v během spánku se štít nevybívá)

Příklady užití Mágova štítu:

Černá mágyně Kazi (II. kategorie, Mágův štít Arch, Mg. DEF 3, DEF 1), obrateňka Teta (III. kategorie, Mágův štít Trim, Mg. DEF 1, DEF 2) a jasnovidka Libuše (V. kategorie, Mágův štít Um) stojí vedle sebe v první hladině Šera.

## Zapletení

Toto zajímavé zemní kouzlo přivolá z hlubin Šera energetické úponky, které připomínají popínavé rostliny.

Při seslání zapletení je cíli znemožněn pohyb nohou. Zasažená osoba může normálně bojovat či kouzlit, ale nesmí chodit. Na vyšších úrovních se toto kouzlo může rozšířit i na ruce, což má za následek neschopnost boje zbraněmi. Dalším efektem tohoto kouzla je vysátí energie zasaženému. Vysátá energie zmizí přímo v Šeru (sesílatel takto nemůže získat žádnou energii).

- útočné kouzlo

- efekt zapletení trvá 5 minut

-úponky jsou vyvolanou „bytostí“ která se mírně podobá golemovi, tzn. kouzlo Prach tyto úponky okamžitě zapudí a zasaženého osvobodí (i okamžité aplikování tohoto kouzla způsobí případné vysátí energie).

- kouzlo není možné odrazit Zrcadlem ani Zrcadlovou auroou.

Zaklínadlo: „Síla+Terra Impedio Rang!“

1. Stupeň – Aam – Zapletení nohou jedné osoby (20 Mg) /3exp/

2. Stupeň – Um – Zapletení nohou dvou osob (30 Mg) /4exp/

3. Stupeň – Trim – Zapletení nohou dvou osob a vysátí 40mg od každého (50 Mg) /5exp/

4. Stupeň – Arch – Zapletení rukou i nohou dvou osob a vysátí 50mg od každého (60 Mg) /6exp/

5. Stupeň – Mega – Zapletení rukou i nohou tří osob a vysátí 60mg od každého (70 Mg) /7exp/

## Freeze – země

Freeze je jedním z nejzákladnějších kouzel, které nechybí v repertoáru žádného mága. Kouzlo Freeze umožňuje osoby uzavřít do velmi tenké, ale fyzicky nezničitelné membrány, která zasaženému znemožní jakoukoliv akci, ke které je potřeba pohybu jakékoliv části těla (boj, mluvení, seílání kouzel, vytahování amuletů aj.) Osoby zasažené tímto kouzlem pociťují krutou až nesnesitelnou bolest, jako by se jim do těla zabodávaly tisíce jehel najednou.

Jiní, kteří nemusí vyslovovat mantry mohou i v tomto stavu sesílat kouzla, nemohou se však hýbat.

Freeze hrajte okamžitým strnutím v pohybu (pozor na bezpečnost) a nemluvením.

Zasažený se v době spoutání tímto kouzlem stává fyzicky nezranitelným a magická membrána také částečně chrání před magickým zraněním. Pro silové prolomení Freeze je nutné užít kouzel o minimálním součtu Mg. DMG 15, která cíl však nezraní (magickou slupku prorazí až poslední Mg. DMG).

Úspěšně zasaženému tímto kouzlem, jsou ihned ukončena kouzla Dýka z šera, Karabáč Šaabův, Elementální útok, Fireball a Nespoutaný plamen

- útočné kouzlo

- na osobu pod kouzlem Freeze není možné sesílat efektní kouzla (Postižení, Záhvího pouta, Poklop aj.)

- doba trvání kouzla Freeze je 10 min

- Jiný postižený tímto kouzlem, jakoby přibral 200-300 kg, k pohybu s takovým kolosem je potřeba síly alespoň tří statných osob.

-Toto kouzlo je pro zasaženého velice bolestivé

Zaklínadlo: „Síla + Terra Staticus Rang!“

1. Stupeň – Aam – Freeze maximálně jedné osoby (30 Mg) /3exp/

2. Stupeň – Um – Freeze maximálně dvou osob (50 Mg) /4exp/

3. Stupeň – Trim – Freeze maximálně tří osob (70 Mg) /5exp/

4. Stupeň – Arch – Freeze maximálně čtyři osob (90 Mg) /6exp/

5. *Stupeň – Mega – Freeze maximálně pěti osob (110 Mg) /7exp/*

### Slabost – země

Kouzlo obzvláště účinné proti transformovaným Jiným. Kouzlo slabost, jak jde z názvu odhadnout, oslabuje všechny fyzické útoky zasažených o 4 DMG (vždy však zůstává minimální útok DMG 1).

Sesilatel ukáže na jeden až pět cílů, jejichž útok bude oslaben.

- **trvá 30s**

- neúčinné kouzlo

- kouzlo není možné seslat kumulativně na jeden cíl

„*Síla + Terra Infirmitas Rang!*“

1. *Stupeň – Aam – Jeden cíl (25 mg) /2exp/*

2. *Stupeň – Um – Dva cíle (30 mg) /3exp/*

3. *Stupeň – Trim – Tři cíle (35 mg) /3exp/*

4. *Stupeň – Arch – Čtyři cíle (40 mg) /4exp/*

5. *Stupeň – Mega – Pět cílů (45 mg) /5exp/*

### Kamenná kůže – země (30mg)

/3exp/

„*Um Terra Anti Alteratio Cas*“

Toto kouzlo způsobí, že se tělo sesilatele pokryje tenkou, ale velmi pevnou slupkou, která zvýší sesilatelovu odolnost proti fyzickému zranění o DEF 2.

-toto kouzlo není možné kumulovat (je možné tímto způsobem získat maximálně DEF 2).

-Kamenná kůže je aktivní 10 minut.

-Obranné kouzlo

### Retransformace - země (25mg)

/2exp/

„*Um Terra Reverte Metatrofí Tarch*“

Jak je jistě známo, s transformovanými Jinými může být spousta problémů. Obzvláště s těmi nepříliš přátelsky naladěnými. Jak je známo, takové Jiné je problematické zatýkat a poutat a často se zvládnou vysekat z všemožných pohyb omezujících kouzel. Z toho důvodu Jiní vyvinuli magickou manipulaci, která umožňuje transformovaného násilím vrátit do jeho původní, lidské podoby.

Na rozdíl od přirozené proměny, násilná proměna pomocí kouzla Re-transformace velmi bolí a proto se k ní Jiní uchylují, jen když všechny jiné možnosti selžou. **Kouzlo sesilatel aplikuje pomocí 10s nepřetržitého dotyku.** Jiný se potom začne měnit zpět do lidské podoby. Proměna trvá přesně tak dlouho, jak transformovanému trvá klasická proměna. Kouzlo Retransformace, kromě proměny zpět, také po dobu 15 minut zasaženému znemožňuje proměnu do transformované formy.

Pozn: Toto kouzlo neužívejte v aktivním boji. Pokud se mág v boji dotkne vlkodlačího těla s myšlenkou, že mu vnutí proměnu v člověka, je na omylu. Transformovaný musí být zpacifikován minimálně do té míry, že se nemůže hýbat, či se Re-transformaci nebrání.

- působí pouze na Vlkodlaky/Upíry/Bojové mágy (obratně)

- útočné kouzlo

### Krystalový val – země (30mg)

/3exp/

„*Um Terra Icís Cas!*“

Sesilatel se postaví, nohy od sebe ruce nad hlavu a za stálého opakování mantry se před ním vytvoří „deska z průhledného krystalu o rozměrech: výška rukou x šířka nohou (kolem 2x1m)“ Štít má absolutní tvrdost, čili se takřka nedá prorazit. Fyzicky je to NEMOŽNÉ a vydrží součet Mg.DMG 60.

Trvání: do prolomení nebo přerušení zaříkávání (přerušeni je i přeroknutí!) nebo do výrazné změny pozice rukou a nohou (velice drobná chůze a pomalé otáčení je povoleno). Toto kouzlo nechrání před psychickou magií.

- Při použití kouzla Zlom kouzlo do 4. úrovně je možné kouzlo Krystalový val zlomit pouze do pěti vteřin od prvního pronesení mantry a efektu, v průběhu udržovacího opakování mantry už ne.

- obranné kouzlo

### Prach – země (25mg)

/5exp/

„*Aam Terra Nhi Pulvis Tarch!*“

Prach je dalším ze specializovaných kouzel, která arzenál Jiných obsahuje. Byl vyvinut ve starém Egyptě, když byl boom tvorby džinů, golemů a děvů. Právě tyhle výtvoři museli jejich tvůrci občas zničit. Někdy za trest, jindy se jim třeba při nedodržení postupu vyvolání golem „splasil“ a přestal poslouchat rozkazy tvůrce. Kouzlem Prach se dá takový problém snadno vyřešit, protože zásah kouzlem Prach způsobí, že se golem rozpadne. Působí pouze na vyvolané tvory, tj. zejména na golemy a úponky kouzla Zapletení.

Některí léčitelé dokáží vyvolat golema, který je na kouzlo Prach odolnější, takže je potřeba toto kouzlo použít opakovaně.

- útočné kouzlo

### Záhvího pouta – země (40mg/h)

/4exp/

„*Um Terra Vincula Tarch!*“

Někdy v životě Jiného nastává situace, ve které je potřeba pevně spoutat člověka či Jiného. K tomuto účelu slouží právě Záhvího pouta. Jedná se o jednoduché avšak velmi účinné kouzlo, které spoutané osobě nedovoluje užívat ruce.

Spoutaného informujte, jak dlouho bude spoután. Spoutat Záhvího pouty je možné minimálně na hodinu, ale maximální doba spoutání neexistuje. Kouzlo je možné prodloužit pouhým dodáním další energie (nepočítá se do přenášení energie).

Záhvího pouta je možné seslat na osobu zbavenou štítů a ochran, nejlépe však na osobu již zpacifikovanou. Nejedná se o bojové kouzlo, není tedy dovoleno jej užívat jako aktivní bojový prvek.

Kouzlo poutá ruce a brání spoutanému kouzlit a proměňovat se. Sejmout pouta může jakýkoliv Jiný, vyjma spoutaného, pokud ten není o dvě a více kategorií silnější než sesilatel. Není možné spoutat transformovaného Jiného ani osobu pod kouzlem Freeze či chráněnou Mágovým štítem nebo Dangexerovou obranou (v případě Dangexerovy obrany sesilatel Záhvího pout pozná, že kouzlo nebylo účinné).

Při zaplacení dvojnásobného množství energie za hodinu, je možné spoutat i nohy.

- Záhvího pouta brání vstupu do Šera, ale nebrání výstupu.

- neútočné kouzlo

- toto kouzlo není možné užít v přímém boji

- trvání tohoto kouzla není redukováno Mg.DEF

### Dangexerova obrana – země (100 mg)

/8exp/

„*Arch Terra Casua Magna Cas*“

Odkaz velmi mocného středověkého mága. Toto silné kouzlo vytvoří ochrannou bariéru okolo sesilatele, která pohltí veškerá kouzla na bázi země, větru a ohně (včetně pozitivních), ostatní kouzla prochází beze změny. Fyzické útoky jsou oslabeny o 8 DMG až na nulu.

Dangexerova obrana se ustaluje nad Mágovým štítem a tudíž chrání i štít před zbytečným oslabováním. Teprve kouzla či fyzické útoky, které projdou skrz tuto obranu, dopadají na štít.

Pokud kouzlo není vyčarováno z amuletu, je možné jej za polovinu sesilací energie opakovaně prodloužit o 15 minut.

Pokud je na Jiného chráněného Dangexerovou obranou proveden útok (ať už fyzický či magický), je tento povinen útočníkovi či útočníkům jasně oznámit, že útoky neúčinkují.

- obranné kouzlo

- trvá 15 minut

- vyhrazeno pro Mágy a Léčitele

- Dangexerovu obranu není možné kombinovat s Ohnivou odplatou

### Kouzla elementu vzduchu

#### Shock – Vzduch

Poměrně oblíbené kouzlo slabších a průměrně silných Jiných, kterým ale ani zkušenější Jiní mnohdy nepohrdnou. Toto kouzlo je vlastně velmi prosté, z rukou sesilatele vyšlehe malý náboj energie velmi podobný podvyživenému blesku, který zraní cíl.

- útočné kouzlo

Zaklínadlo: „Síla + Aer Attonitum Rang!“

1. stupeň – Aam – Mg. DMG 2 (15 mg) /1exp/
2. stupeň – Um – Mg. DMG 3 (20 mg) /2exp/
3. stupeň – Trim – Mg DMG 4 (30mg) /3exp/
4. stupeň – Arch – Mg. DMG 5 (35 mg) /4exp/
5. stupeň – Mega – Mg. DMG 6 (40 mg) /5exp/

### Telekineze

Manipulace s předměty na delší vzdálenost se nazývá telekinezí. Toto kouzlo patří k vůbec nejstarším magickým manipulacím. Telekineze se zlepšuje prostřednictvím vyšší úrovně kouzla a může mít několik odlišných efektů. Telekineticky je možné od sebe odstrkovat či přitahovat osoby či předměty. Na vyšší úrovni funguje jako výborný nástroj pro odzbrojování, protože umožňuje vytrhávat z rukou, pouzder či kapes předměty protivníků.

- útočné kouzlo

- toto kouzlo není možné nabít do amuletu

- Kouzlo telekineze není natolik silné, aby narušovalo Mágův štít. Telekineze, kterou štít pohltí je pohlcena, telekineze kterou nepohltí, normálně prochází.

- Případné RP a kreativní užití této schopnosti je organizací podporováno, pokud nebude narušovat jiné schopnosti. V případě nejasnosti kontaktujte organizaci. Šrkčení pomocí telekineze se předem nepovoluje. :)

-Pokud by hráč při odhození narazil do překážky či hrozil pád, je telekineze automaticky zastavena (toto kouzlo není možné použít pro shazování protivníků z oken, zdí, střech atd)

Zaklínadlo: „Síla+ Aer Telekinesis Rang“

1. Stupeň – Aam – Až o 10m, odhodí či přitáhne jednu osobu (10 Mg) /1exp/
2. Stupeň – Um – Způsobí vyrazení předmětů z obou rukou (nikoli však magicky vytvořených zbraní např. Dýka ze Šera). Předměty musí být odhozeny alespoň 3m od místa, kde zasažený stojí. (15 Mg) /2exp/
3. Stupeň – Trim – Až o 10m odhodí či přitáhne až dvě osoby (20 Mg) /3exp/
4. Stupeň – Arch – Způsobí vyrazení předmětů z obou rukou až dvou osob. Předměty musí být odhozeny alespoň 3m od místa, kde zasažení stojí. (25 Mg) /4exp/
5. Stupeň – Mega – Umožní tři osoby odhodit či přitáhnout o 10m nebo je zbavit všech herních předmětů (které nejsou připevněny k tělu) z rukou i kapes (30 Mg) /5exp/

**Zmámení Golema - vzduch (60mg)**

**/5exp/**

„Trim Aer Mantra Rang“

Již dávno byly pryč doby, kdy tvorba a užívání golemů jako sluhů či strážců prožívala největší boom. V současnosti se však trend umělých pomocníků začíná opět posilovat. Ruku v ruce takovou renesancí jdou také antagonní snahy, jak se proti golemům zajistit.

Kouzlo Zmámení golema účinkuje na všechny typy běžných golemů. Golem, na kterého je tato kouzla aplikována, ztrácí na patnáct vteřin pouto na svého stvořitele (který jako jediný doposud mohl udělovat rozkazy) a napadá nejbližší osobu ve svém okolí.

POZN: pokud dojde z zabití tvůrce golema, golem se rozpadá a okamžitě umírá.

- účinkuje pouze na golemy

- efekt kouzla trvá 15 vteřin

- útočné kouzlo

**Pravdivé vidění - Vzduch (10mg)**

**/1exp/**

„Aam Aer Incorrupta Species Cas!“

Toto jednoduché kouzlo Jiným umožňuje vidět i do hlubších hladin Šera, než v které se právě nachází. Kouzlo Pravdivé vidění umožňuje pouze nahlížet, tímto kouzlem není možné nikoho a nic v hlubší hladině ovlivňovat.

Pravdivé vidění dává schopnost vidět vždy o jednu hladinu hlouběji, než se Jiný nachází. Tzn. nachází-li se v první hladině Šera, po seslání pravdivého vidění je možné pozorovat dění v druhé hladině.

- neúčinné kouzlo
- Pravdivé vidění vydrží aktivní 10min.
- toto kouzlo není možné nabít do amuletu

**Trojité ostří- Vzduch (45 mg)****/5exp/***„Um Aer Idis Rang!“*

Mág ve vzduchu vykouzlí tři velmi ostré čepele, kterými může udeřit na tři různé cíle. Každé ostří způsobí Mg. DMG 4. Při použití proti jednomu cíli je trojitě ostří bráno jako jedno kouzlo (1x Mg. DMG 4).

*Dozrvejte prosím formát:“ Mantra + Trojitě ostří za 4 vzduch na (jméno nebo popis osob)“*

- účinné kouzlo

**Hradba tisíce čepelí- Vzduch (50mg)****/5exp/***„Trim Aer Tensorius Parie Cas!“*

Toto silné kouzlo vytvoří kolem mága vír rotujících žilettek, který zraní každého na dosah ruky od sesilatele za Mg. DMG 4 a odhodí ho o pět metrů.

Sesilatel během užití Hradby musí stát na místě. Pokud se pohne, kouzlo se okamžitě přerušuje.

Přes Hradbu tisíce čepelí neprochází žádné fyzické útoky (drápy, nože), magické útoky prochází bez omezení.

Sesilatel tohoto kouzla nemůže přes pomyslnou bariéru užívat kontaktních způsobů boje (magických i fyzických). První útok takovým způsobem Hradbu zruší.

- obranné kouzlo
- sesilatel je povinen hlásit vizuální efekt rotujících čepelí a velikost zranění.
- Pokud má zasažený Mg. DEF 3 a vyšší, Hradba tisíce čepelí jej neodhodí.
- Pokud někdo plně zredukoval efekt odhození a zůstává v dosahu Bariéry, je zraňován jedním útokem každé dvě vteřiny.
- Hradba tisíce čepelí vydrží vyvolaná 5min.

**Řetězový blesk- Vzduch (60 mg)****/5exp/***„Trim Aer Akel Magna Rang!“*

Toto ničivé kouzlo vždy zasahuje a zraní první cíl Mg. DMG 5 a potom začne přeskakovat vždy k nejbližšímu cíli. Každý odraz je o 1 slabší (tj. za 5 za 4 za 3...) Mág vždy ukáže na osoby a zahlásí zranění. Dosah odskoku blesku: 2 metry (blesk nikdy neudeří do jednoho místa dvakrát), ale při neopatrném užití zraní i spolu bojovníka.

- účinné kouzlo

**Očistná záře- Vzduch (120 mg)****/10exp/***„Arch Aer Alb Fulgor Rang!“*

Velice silné kouzlo světlých mágů, ke kterému se ale díky jeho globálnosti málokdy uchylují. Kouzlo zasáhne vybrané cíle (maximálně 6 osob) chomáči bílé zářící mlhy za Mg.DMG 6 a na minutu je paralyzuje. Zasahuje všechny hladiny Šera (vč. reality), avšak o Jiných v hlubších hladinách musíte vědět.

- Pokud je toto kouzlo použito proti světlému, projeví se zranění i omračující efekt i na sesilateli.
- toto kouzlo nejde odrazit kouzlem Zrcadlo (Zrcadlová aura)
- prochází skrz Mágův štít
- proti tomuto kouzlu je možné uplatnit minimálně Mg.DEF 3
- účinné kouzlo
- dosah kouzla je 10 metrů
- vyhrazeno pro Bílé mágy

**Černý úsvit- Vzduch (150mg)****/12exp/***„Arch Aer Nig Prima Luce Rang!“*

Černý úsvit je jedno z takřka ultimátních kouzel z arzenálu Temných mágů. Kouzlo zasáhne vybrané cíle svazky „černého

světla“. Okamžitě zraní až tři osoby za Mg.DMG 8 a na 30 vteřin je paralyzuje. Zasahuje všechny hladiny Šera (vč. reality), avšak o Jiných v hlubších hladinách musíte vědět.

- útočné kouzlo
- toto kouzlo nejde odrazit kouzlem Zrcadlo (Zrcadlová aura) a nepohlí ho Mágův štít!
- proti tomuto kouzlu je možné uplatnit minimálně Mg.DEF 3
- vyhrazeno pro Temné mágy.
- při užití proti jednomu cíli se Mg. DMG nesčítá a počítá se jako jeden útok

#### Kouzla elementu smrti

#### **Vysátí energie – smrt (25 mg)**

„Um Nhi Aqua Haurio Tarch!“ /1exp/  
 „Trim Nhi Aqua Haurio Rang!“ /2exp/

Cíli je odsáto 30mg a 3HP (je zraněn za 3 Mg. DMG - Mg. DEF, 30mg -Mg. DEFx10) stejné hodnoty se přičtou osobě, která kouzlo seslala. Počet HP nikdy nemůže být vyšší než 10.

Při užití vyššího stupně magie je možné odčerpání energie a HP provést i na dálku.

- toto kouzlo není možné nabít do amuletu
- toto kouzlo není možné odrazit zrcadlem ani zrcadlovou aurou
- postižený sesilateli ohlásí o kolik energie a HP, v závislosti na Mg.DEF, jej kouzlo připraví
- útočné kouzlo

#### **Transfer – smrt (40Mg) /5exp/**

„Um Nhi Transfuzio Vitae Tarch!“

Toto kouzlo umožňuje pouhým dotykem jednu osobu zranit za Mg.DMG 5 a přesunout 5HP (5HP-Mg.DEF Jiného, jemuž je energie odebírána) osobě jiné. HP si nemůže připočíst ani odečíst sám sesilatel, který v tomto procesu slouží pouze jako prostředník.

- Tímto kouzlem je možné zachránit z vyřazení, avšak nikoliv, pokud byla smrtelná rána způsobena kouzlem nebo rituálem elementu smrti.
- Transfer životní energie je možný do 60 vteřin od vysátí energie, po vypršení času je tato energie ztracena.
- toto kouzlo není možné nabít do amuletu
- Postižený sesilateli ohlásí o kolik HP, v závislosti na Mg.DEF, jej kouzlo připraví
- Pozor, toto kouzlo neprochází Mágovým štítem ani při zraňování, ani při předávání HP.
- útočné kouzlo

#### **Prstenec šílencův – smrt (60 mg) /3exp/**

„Um Nhi Scurra Circulus Rig“

Další z kouzel mága Morghothortha, který byl znám jako velmi silný nekromancer. Na počátku padesátých let dvacátého století byl tento mág zničen speciální skupinou světlých mágů a jediné co po něm na světě krom utrpení, které způsobil, zůstalo, byla série kouzel, přímo oslovujících smrt.

Po seslání prstence šílencova z těla sesilatele do všech stran do vzdálenosti pěti metrů, vystřelí vlna energie, která zraní každého nepřítele za Mg. DMG 3 a všechny dotyčné na 5s paralyzuje.

- útočné kouzlo
- toto kouzlo není možné přesně zamířit, zranění jsou všichni v okolí

#### **Prst smrti – smrt (100mg) /6exp/**

„Trim Nhi Dactilos Morte Rang“

Prst smrti prochází kouzlem Mágův štít a zasaženého zraní za Mg. DMG 6.

Toto kouzlo je sice velice silné, avšak také velmi nevhodné a jeho užití je potřeba důkladně rozmyslet.

- útočné kouzlo

- prochází skrz Mágův štít

### Znamení Thanatos – smrt (40mg)

/6exp/

„Trim Nhi Lagum Interitus Tarch!“

Kouzlo, které okamžitě odebere cíli všechny HP, tj. způsobí vyřazení. Postižen je pouze Jiný, který má nejvýše poloviční množství energie, než sesílatel po seslání Thanatosu. (Nepočítá se energie v baterkách, naopak tzv. overbuff, čili nevlastní magická energie se počítá.)

- útočné kouzlo
- prochází skrz Mágův štít
- vyhrazeno pro mágy
- toto kouzlo není možné nabít do hůlky nebo amuletu!
- toto kouzlo nejde odrazit zrcadlem, nebo zrcadlovou aurou!

### Šerá modlitba – smrt (40mg)

/5exp/

„Um Nhi Preces Rang!“

Specializované kouzlo, určené přímo proti upírům. Zásah takovýmto kouzlem upírovi způsobí Mg. DMG 5 a na 10s jej paralyzuje. Toto kouzlo je takřka nutností pro boj s upíry. Upír se z paralýzy probírá ihned po prvním platném fyzickém či magickém zásahu.

- útočné kouzlo
- působí pouze na upíry
- toto kouzlo nesmí užít žádný upír

### Velká Šerá modlitba – smrt (120mg)

/7exp/

„Arch Nhi Preces Magna Rig!“

Tomuto kouzlu se ihned po jeho oznámení začalo přezdívat „konečné řešení upíří otázky.“ V roce 2011 si Pařížská laboratoř Noční hlídky uvědomila hrozbu, která pro Světlé plyne z rukou upírů, a po krátkém výzkumu vyvinula, nebo spíše vylepšila kouzlo šedá modlitba, které je určené pro likvidaci upírů nejvyšších kategorií. Kouzlo bylo dramaticky vylepšeno, co se týká síly. Jeho hlavní výhodou ale je jeho komplikovanost, díky které mu není tak snadné odolat.

Velká Šedá modlitba zraní všechny upíry v okolí deseti metrů od sesílatele za MG. DMG 8 a všechny na minutu paralyzuje.

- proti tomuto kouzlu není možné užít Mg. DEF nižší než 2
- útočné kouzlo
- nepůsobí na ostatní Jiné, pouze na upíry
- toto kouzlo nesmí užít žádný upír
- vyhrazeno pro Světlé

### Transylvánský závoj – smrt (15mg/vteřinu)

/8exp/

„Arch Nhi Velumi Alb Rig!“

Jedno z nejsilnějších obecně používaných kouzel. Okruh kolem sesílatele o poloměru deset metrů zahalí bílá mlha, která začne drtit všechny v okruhu. Toto extrémně silné kouzlo způsobí všem cílům Mg. DMG 4. Každá vteřina je brána, jako jeden magický útok.

Při seslání nemůže sesílatel chodit a musí mít jednu ruku neustále zdviženu do výšky. Sesílatel hlásí zranění nebo alespoň hlasitě počítá, aby se zasažení mohli lépe orientovat v čase, který v kruhu strávili a snadněji vypočítávali zranění, jež utrpěli.

POZN: za každou spřátelenou osobu mág zaplatí dalších 30 mg, ta pak není zraňována. Energetická ochrana spolubojovníků se od energie sesílatele odečítá ještě před započítáním kouzla. (aby se předešlo nedorozumění, že by se někdo dostal s energií do hypotetického mínusu)

- útočné kouzlo
- sleva na sesílání kouzel se počítá až z celkového množství energie, užitě k seslání kouzla
- funguje na všech hladinách Šera naráz (vč. reality).



- proti tomuto kouzlu není možné uplatnit Mg. DEF nižší než 3

**Kruh smrti - smrt (100mg) /5exp/**

"Trim Nhi Circulus Morte Rig!"

Kruh smrti způsobuje zvláštní a doposud složitě vysvětlitelný jev. Všem zasaženým na krátkou dobu odebere část životní síly. Tento úbytek je spojen s velmi nepříjemnými pocity nicoty, prázdnoty, chladu a vyčerpání.

Zasažení kouzlem Kruh smrti přichází právě o 5 HP ze základu životů. Tyto HP se v plném množství navrátí po uplynutí 10 minut. Efekt kouzla Kruh smrti se nesnižuje vlivem Mg. DEF.

Pokud zasažený Kruhem smrti upadne do vyřazení (0 HP), životy mu navraceny nejsou, ale efekt snížení maximálního počtu HP končí.

- útočné kouzlo

- zasažení jsou všichni v okruhu 10 metrů od sesilatele

- zasažení tímto kouzlem není zraněním - nekombinovat s kouzlem Znamení trojitého klíče, Iron maiden, Amplify Damage

- kouzlo Kruh smrti není možné kumulovat

### Psychická magie

POZOR: Pomocí psychické magie se mnohdy udělují příkazy. Pokud hráč odmítne daný příkaz vykonat (je pro něj ponižující či je pro něj nebezpečný) je povinen se na dobu minimálně pět minut vzdálit z dohledu (či alespoň 100m, nestačí zajít pouze za roh) a za žádnou cenu do probíhající akce nezasáhnout. Postava je útokem na svou mysl natolik otřesena, že se k útočníkovi nehodlá přiblížit.

Omezující efekty psychických kouzel NELZE zkracovat pomocí MgDEF!

**Sesílatel psychického kouzla nepozná, jestli zapůsobilo úspěšně na cíl, pokud není u obraného kouzla či schopnosti, které má na sobě cíl, uvedeno jinak.**

### **Neurální úder- Psychické**

Neurální úder patří k nejzákladnějším, ale také nejzákeřnějším kouzlům všech Jiných. Jedná se o magický útok zasahující přímo nervy zasaženého. Takové zranění má pochopitelně na jiného velice neblahé následky.

Zaklínadlo: „Síla + Phre Verber Rang!“

1. Stupeň – Aam – Mg.DMG 1 + 5 vteřiny paralýza (20 mg) /3exp/

2. Stupeň – Um – Mg.DMG 2 + 10 vteřin paralýza (25 mg) /4exp/

3. Stupeň – Trim – Mg.DMG 3 + 15 vteřin paralýza (35 mg) /5exp/

4. Stupeň – Arch – Mg.DMG 4 + 20 vteřin paralýza (45 mg) /6exp/

5. Stupeň – Mega – Mg.DMG 5 + 25 vteřin paralýza (55 mg) /7exp/

- paralýza je zrušena prvním platným zásahem (kouzlem či fyzickým útokem).

- vyhrazeno pro mágy

- útočné kouzlo

- toto kouzlo není možné nabít do amuletu

- prochází všemi ochranami, vyjma psychických

### **Příkaz- Psychické**

**/5exp/**

Magie ovládnutí je brána, jako jedna z nejsilnějších. Toto kouzlo je jejím základním stavebním kamenem. Kouzlo Příkaz umožňuje osobě zadat libovolný krátkodobý příkaz o maximální délce slov dané úrovni kouzla. Příkaz musí být neprodleně vykonán (musí jít vykonat). Příkazy nesmí přímo ohrožovat život cílové osoby (dávejte pozor na příkazy ohrožující zdraví hráče!).

Příkazy uvádějte ve formě: „Přikazuji ti: ...“

Trvání kouzla je do splnění příkazu nebo 10 minut, podle toho, co je kratší. Pokud je zadán příkaz, jehož vykonání trvá déle, než 10 minut, cíl začne příkaz plnit a bude jej plnit po dobu 10 minut.

- kouzlo prochází všemi ochranami, vyjma psychických.

- kouzlo není možné nabít do amuletu

- útočné kouzlo

- kouzlem Příkaz nelze simulovat účinky jiných kouzel! (Např. Retransformace a psychická kouzla. To znamená, že příkazy typu "Retransformuj se!", "Nelži!" apod. nebudou fungovat!

zaklínadlo: „síla+ Phre Iussumi Rang!“

1. Stupeň – Aam – K udělení příkazu je možné užít jednoho slova.

K probrání z Příkazu je možné užít lehkého nebolestivého kontaktu (facka) (20 Mg) /5exp/

2. Stupeň – Um – K udělení příkazu je možné užít dvou slov.

K probrání z Příkazu je možné užít lehkého fyzického zranění (min DMG 1) (40 Mg) /5exp/

3. Stupeň – Trim – K udělení příkazu je možné použít čtyř slov.

K probrání z Příkazu je možné užít fyzického zranění (min DMG 3) (60 Mg) /6exp/

4. Stupeň – Arch – K udělení příkazu je možné užít osmi slov.

K probrání z Příkazu je možné užít velkého fyzického zranění (min DMG 5) (80 Mg) /6exp/

5. Stupeň – Mega – K udělení příkazu je možné použít šestnácti slov.

K probrání z Příkazu je možné užít téměř smrtelného fyzického zranění (min DMG 7) (100 Mg)/7exp/

### Amnézie- Psychické (15 mg/osoba)

„Aam Phre Amnesia Rang!“ /2exp/

„Trim Phre Amnesia Rang!“ /1exp/

Kouzelník ukáže na osobu (osoby) a řekne zaklínadlo, zasažený okamžitě zapomene, co se stalo za posledních 15 minut.

Tyto vzpomínky může zpět vyvolat kouzlo Telepatické vyšetření nebo Jiný první kategorie nebo silnější krátkým RP rituálem (pouze pokud si dotyčný chce vzpomenout, nezapomínejte to říct dotyčnému). Jiný první kategorie nebo silnější o úpravě paměti musí aspoň tušit a rollplayový rituál by měl trvat cca 5 minut, kde se budou rozebírat okolnosti před a po amnezii.

Lze seslat na neomezené množství osob naráz (záleží pouze na energii).

Kouzlo Amnézie má ještě vyšší úroveň, která je mnohem sofistikovanější. Po zakouzlení tohoto kouzla „agresor“ odebere danou část vzpomínky a mysl zasaženého ji nahradí neutrálním vzorcem chování.

Pokročilá verze amnézie (tj. úroveň Trim) prochází psychickým štítem a nepoškozuje jej.

Např: Dva Jiní sedí a povídají si. Jeden vytáhne zajímavý amulet. Druhý amulet chce, tak dotyčného spoutá kouzlem Zapletení a amulet mu sebere. Pro jistotu ještě zakouzlí kouzlo Amnézie, aby si původní vlastník nic nepamatoval. Kouzlo amnézie způsobí, že si cíl myslí, že amulet například někde ztratil. Průběžné jevy probíhajícího sporu o amulet však zakryty automaticky nejsou.

A poškozený může přemýšlet, kde například přišel k té krvavé ráně na ruce, kterou mu agresor způsobil hodinkami přetahování o předmět.

- kouzlo Amnézie není možné použít během boje

- kouzlo prochází všemi ochranami, vyjma psychických

- cíl kouzla si své ovlivnění samozřejmě nepamatuje

- neútočné kouzlo

- kouzlo není možné nabít do amuletu!

### Štědrost- Psychické

Kouzlo Štědrost patří k běžným kouzlům, která ovládá téměř každý Jiný. Umožňuje ovlivnit smrtelníky směrem ke štědrosti vůči vaší osobě. Takto "ošetřená" osoba je následně puzeza k přenechání určitého finančního obnosu Jinému, který kouzlo použil.

Ovlivnění probíhá následujícím způsobem:

Jiný si vyhlédne movitou osobu, která dokáže splnit jeho finanční nároky. Následně tuto osobu navštíví a provede magické ovlivnění. Prvotní efekt není patrný, nic se nestane. Pokud je Jiný přesvědčen, že mu tato míra štědrosti postačuje, druhého dne inkasuje na svůj účet malý finanční obnos. Tím celá procedura může skončit.

Pokud se však Jiný rozhodne z dotyčného dostat více peněz, musí stejnou proceduru, na stejném místě, ve stejný čas, aplikovat další den znovu. Druhá aplikace způsobí mohutnější reakci a cíl je ochoten vydat větší množství peněz (jakoby bylo užito kouzlo vyššího stupně, tak jej i zaznamenejte do zanechaného symbolu). Nejvyšším stupněm takto eskalované schopnosti je 5 (pokud je použito kouzlo páté úrovně, kouzlo se již nezesiluje).

Získané částky se sčítají a v momentě oznámení ukončení ovlivňování cíle, bude výsledek připočten na účet Jiného.

Připočtení probíhá až po ukončení ovlivňování. Není možné zahájit ovlivňování a nevědět, zdali v něm sesilatel bude pokračovat. Buď se Jiný rozhodne pro jednorázové užití s okamžitým ukončením, nebo operaci neukončí, s tím, že pokud následujícího dne na svého štědrého sponzora zapomene, nezíská žádné peníze.

Příklad:

Mág Jiří se rozhodne přivydělat si nějaké peníze. Vyhlédne si tedy bohatého podnikatele a provede aplikaci 1. stupně. Pokud by se rozhodl skončit, získal by 30 EUR. Jiří se ale rozhodne ještě párkrát pokusit štěstí, proto druhého dne vyrazí opět za podnikatelem a provede následné ovlivnění. Použije zase první stupeň, ale protože s podnikatelovou myslí již pracoval, aplikace tohoto kouzla bude silnější (jako podle 2. stupně) tedy 70 EUR (30 + 70 = 100). Protože se to Jiřímu již zdá zdlouhavé, a je to relativně schopný mág, rozhodne se na potřetí použít 3. stupeň a tím celou operaci ukončit. Použije tedy kouzlo vyšší magie a získá 320 eur (320 + 70 + 30 = 420). Dohromady tedy za tři dny ovlivňování člověka získal 420 EUR.

Když mu druhého dne peníze přijdou na účet, Jiří se pousměje, pomyslí si, že to je lepší než se týden pachtit v hlídce a jde s přítelkyní na dobrý oběd.

Organizační:

Pokud provádíte ovlivnění, zašlete organizaci SMS (jako při čerpání energie), v které bude stát: Koho ovlivňujete, kde se to místo nachází (čím přesněji, tím lépe), stupeň užitého kouzla a přesné datum a čas. Velmi důležitou součástí této sms, je informace o tom, zdali v ní hodláte pokračovat, či nikoliv (pokud nenapíšete nic, organizace bude počítat s opakováním druhého dne).

Pro jistotu přidejte ještě podpis.

Pokud budete v ovlivňování pokračovat, musíte být druhý den na stejném místě a ve stejný čas.

Pro každé ovlivnění kreslete symbol zvlášť a dávejte pozor na správné zakreslení stupně aplikovaného kouzla.

Dobře si promyslete, zda hodláte v ovlivňování pokračovat. Pokud necháte operaci otevřenou a následujícího dne na ní nepracujete, přijdete o zisk.

- psychická magie
- neútočné kouzlo
- za jeden den (24hodin) je možné provést pouze jednu aplikaci kouzla Štědrost
- toto kouzlo není možné nabít do amuletu

Zaklínadlo: „*Síla + Phre Bonita Magna Rang!*“

1. Stupeň – Aam – 30 EUR (30Mg) /1exp/
2. Stupeň – Um – 70 EUR (40 Mg) /2exp/
3. Stupeň – Trim – 150 EUR (50Mg) /3exp/
4. Stupeň – Arch – 320 EUR (60 Mg) /4exp/
5. Stupeň – Mega – 650 EUR (70Mg) /5exp/

#### Opium – Psychické

„Um Phre Sol Tarch!“ (35mg) /3exp/  
 „Trim Phre Sol Rang!“ (50mg) /3exp/

Kouzlo opium, v podstatě okamžitě vyvolá, jisté neurologické změny v nervové soustavě a uvede cílovou osobu do velmi hlubokého spánku. Při vnějším pozorování je efekt okamžitý.

Po užití kouzla Opium cíl přesně na 5min usne velmi tvrdým spánkem. Z tohoto spánku je možné postiženého probrat bolestivým podnětem (pořádná a dobře mířená facka, bodnutí nožem, apod.). Další věcí, která zasaženého spolehlivě probudí, je jakákoliv magická aktivita směřovaná na jeho osobu.

- kouzlo prochází všemi ochranami, vyjma psychických.
- útočné kouzlo
- toto kouzlo není možné nabít do amuletu
- Spánek trvá 5min a zasažený může usnout i ve stoje. Cíl si nepamatuje, co se během doby, kdy spal, dělo; není schopen vnímat své okolí.
- Úspěšně zasaženému tímto kouzlem jsou ihned ukončena kouzla Dýka z šera, Karabáč Šaabův, Elementární útok, Fireball a Nespoutaný plamen.

**Sérum pravdy- Psychické (30 mg) /4exp/**

„Um Phre Veritte Kommunikato Rang!“

Kouzlo určené k ověření pravdivosti odpovědí. Často užívané zejména při výsleších. Mág může po zakouzlení cíli kouzla položit až tři otázky, na něž lze odpovědět ano/ne. Cíl musí popravdě odpovědět nebo říci nevím (jen pokud skutečně neví). Tato osoba musí být zbavena ochranných zaklínadel působících proti psychické magii.

- kouzlo prochází všemi ochranami, vyjma psychických.
- neúčinné kouzlo
- toto kouzlo není možné nabít do amuletu
- Osoby pod vlivem Cejchu trestajícího ohně, jsou vůči působení Séra v případě výsledku, který se těsně týká události či informace chráněné Cejchem imunní (pokud se tak stane, nesdělujte, že jste pod Cejchem, pouze řekněte „Imunita“).

### Psychický štít- Psychické

„*Aam Phre Tutela Mentis Cas!*“ (30mg) /4exp/  
 „*Um Phre Tuela Mentis Cas!*“ (40mg) /2exp/  
 „*Trim Phre Tuela Mentis Cas!*“ (50mg) /2exp/  
 „*Arch Phre Tuela Mentis Cas!*“ (60mg) /2exp/  
 „*Mega Phre Tuela Mentis Cas!*“ (70mg) /2exp/

Seslání tohoto kouzla vytvoří magický štít určený výhradně proti psychické magii. Kouzlo dokáže zastavit psychické kouzlo jakékoliv síly. Množství možných pohlčených psychických kouzel je přímo úměrný úrovni užitého kouzla (při užití kouzla 2. úrovně, zastaví dvě kouzla).

- znázorňuje se na hrudi připnutým žlutým štítkem s uvedenou silou štítu
- chrání proti kouzlům označeným jako „Psychické“
- obranné kouzlo
- toto kouzlo není možné nabít do amuletu

### Palečnice (30mg) /3 exp/

„*Um Phre Cruciare Rang!*“

Psychická magie se dá využít k mnoha věcem. Kromě ovládní se jí také dají přenášet různé podněty, jako třeba náklonnost v případě Dominanty či ovlivnění RM fáze v případě Opia. Dalším podnětem, který je možné přenášet, je bolest. Toto kouzlo se často používá u nutných výsledků, ale svou nedobrou pověst získalo, kvůli mnoha Jiným, kteří jej používají zkrátka k mučení pro zábavu.

Jiný, užívající toto kouzlo, vysílá přímo do nervového systému zasaženého „informaci“ o velmi velké bolesti v jeho těle.

Kouzlo se realizuje neustálým opakováním mantry (podobně jako u krystalového valu). Bolest je přenášena tak dlouho, jak je opakována mantra. Bolest je možné přirovnat k drcení či lámání kostí a ani vlivem zvýšeného adrenalinu nepoleví.

Pozn: toto kouzlo je pouze RP záležitost, zasaženému sdělte typ bolesti a její intenzitu. Dotyčný by se podle tohoto popisu měl co nejpřesněji zachovat. Rovněž není možné toto kouzlo použít akčně kupříkladu v boji apod., pocit je třeba vybudovat v relativním klidu.

- kouzlo Palečnice je možné použít namísto jedné podmínky při telepatickém výsledku (nelze zároveň použít kouzlo Amygdala)
- kouzlo není možné nabít do amuletu
- prochází všemi ochranami, vyjma psychických
- Při odražení kouzlem Diamantová duše sesilatel zažije cca 5 vteřin dlouhou velkou bolest
- účinné kouzlo

### Amygdala (40 mg) /4exp nebo 1exp v případě, že postava ovládá kouzlo Palečnice/

„*Trim Phre Sentire Rang!*“

Toto kouzlo je jakýmsi rozšířením kouzla Palečnice, umožňuje sesilateli přenášet celou škálu podnětů, nejen bolest (například je možné cíl přesvědčit o tom, že ho naopak něco nebolí).

Jiný, užívající toto kouzlo, vysílá přímo do nervového systému zasaženého „informaci“ o velmi silném pocitu v jeho těle.

Kouzlo se realizuje neustálým opakováním mantry (podobně jako u krystalového valu). Pocit je přenášen tak dlouho, jak je opakována mantra.

Pozn: toto kouzlo je pouze RP záležitost, zasaženému sdělte typ pocitu a jeho intenzitu. Dotyčný by se podle tohoto popisu měl co nejpřesněji zachovat. Rovněž není možné toto kouzlo použít akčně kupříkladu v boji apod., pocit je třeba vybudovat v relativním klidu.

- kouzlo Amygdala je možné použít namísto jedné podmínky při telepatickém výsledku (nelze zároveň použít kouzlo Palečnice)
- kouzlo není možné nabít do amuletu
- prochází všemi ochranami, vyjma psychických
- při odražení kouzlem Diamantová duše sesilatel zažije cca 5 vteřin dlouhý intenzivní pocit, podobný tomu, který chtěl vyvolat v cíli.
- účinné kouzlo

### Bariéra duše- Psychické (40 mg)

/5exp/

„Trim Phre Protego Anima cas!“

Kouzlo ihned po seslání obrní mysl sesílajícího proti psychickým útokům. Působí jako skvělá obrana proti veškerým psychomagickým útokům včetně všech schopností, ovlivňujících mysl.

- ochrana trvá 2 hodiny.

- Je třeba důsledně u všech kouzel ohlásit „Imunita“, v tomto výjimečném případě totiž sesílatel pozná, že kouzlo neprošlo.

- chrání proti kouzlům označeným jako „Psychické“

- kouzlo není možné nabít do amuletu.

- obranné kouzlo.

**Diamantová duše- Psychické (40mg)**

**/4exp/**

„Trim Phre Psyche Cristallium Cas“

Efekt kouzla Diamantová duše chrání proti psychickým kouzlům stejně jako psychický štít. Zákeřnost tohoto kouzla tkví v tom, že první psychické kouzlo je okamžitě odraženo zpět na útočníka, který toto kouzlo již sám odrazit nemůže (Pohltil štítem či neutralizovat schopností však ano).

- Diamantová duše odrazí první psychické kouzlo či schopnost jakékoliv síly.

- po svém užití se kouzlo okamžitě rozplyne

- doba trvání je jedna hodina.

- kouzlo není možné nabít do amuletu.

- obranné kouzlo

- chrání proti kouzlům označeným jako „Psychické“

**Psychický nápor- Psychické (40mg)**

**/5exp/**

„Trim Phre Impetus Rang!“

Velmi užitečné soubojové kouzlo umožňující na dálku přetížít jakoukoliv psychickou obranu (vyjma imunity na psychická kouzla) a tím ji zrušit.

- kouzlo prochází všemi ochranami vyjma psychických, které ničí.

- kouzlo zničí vždy pouze jednu psychickou obranu (buď Bariéru duše, Diamantovou duši, Psychický štít nebo Psychickou stabilitu)

- Je třeba vědět, na jakou ochranu je kouzlo cíleno, a tuto ochranu označit při sesílání.

- kouzlo není možné nabít do amuletu

- útočné kouzlo

**Pacifismus- Psychické (50mg)**

**/4exp/**

„Um Phre Moderatia Rang!“

Po vyřčení mantry tohoto silného kouzla sesílatel vyšle silný mentální příkaz až pěti osobám. Tento příkaz přímo rozeznívá samotnou osobnost ovlivněných a všechny ovlivňuje směrem k pacifismu a nenásilí. Zasažení se rozhodnou pro jakékoliv jiné řešení, než je boj a agrese. Efekt kouzla se zruší prvním zraněním zasažených osob.

Pozor! Sesílatel tohoto kouzla je jím sám postižen a to i v případě, že je pod vlivem některého z psychických štítů či má imunitu na psychická kouzla.

- trvá 15min nebo do přerušení

- kouzlo prochází všemi ochranami vyjma psychických.

- kouzlo není možné nabít do amuletu

- neútočné kouzlo

- vyhrazeno pro Světlé!

**Telepatické vyšetření- Psychické (50mg)**

**/5exp/**

„Trim Phre Qaestio Cogtatio Rang!“

Ovlivněný tímto kouzlem pravdivě, jasně a bez vytáček popíše situaci, která se stala a které byl svědkem. Tímto kouzlem není možné zastoupit kouzlo Sérum pravdy. Je nutné se ptát na konkrétní situaci ideálně přesně časově ohraničenou.

Cíli lze položit až tři doplňující otázky, které se musí striktně týkat situace, o které cíl vypovídá. Za každou takovou doplňující otázku sesilatel platí 20Mg, protože zdůrazňuje a zosťhuje telepatický výslech.

Osoby pod vlivem kouzla Cejch trestajícího ohně při výslechu na téma, které je cejchem chráněné, sdělí pouze okrajové součásti dané situace. Pokud by byl výslech formulován příliš přesně a cíleně, vyslýchaný odpovídá, že do tohoto místa v paměti v současné době nemá přístup.

Osoba vyslýchaná tímto kouzlem se nachází v jakémsi transu, v kterém je však schopna bez problémů vnímat okolí a na otázky odpovídá nahlas.

Telepatickým vyšetřením lze za dodržení všech podmínek prolomit účinky kouzla Amnézie. V takovém případě je k provedení telepatického výslechu potřeba splnit alespoň tři konfrontační podmínky tázané situace. Konfrontační podmínkou se rozumí vjem, který osoba měla, když prováděla dotazovanou činnost (či jí byla účastna). Může se jednat o místo, kde se dotyčný nacházel (pochopitelně s tolerancí umístění), může se jednat o zranění (pokud byl dotyčný zraněn), je možné použít rekonstrukci situace, je možné dodat další důkazy, zbraně, fotografie podezřelého atd. Buďte kreativní. Každou podmínku je možné použít pouze jednou (čili pokud tázaného přivedu na místo vraždy, další předměty odkazující na místo vraždy není možné brát jako jinou podmínku). Namísto jedné z konfrontačních podmínek je možné použít vynucení pomocí kouzla Palečnice.

- kouzlo prochází všemi ochranami vyjma psychických
- kouzlo není možné nabít do amuletu!
- neúčinné kouzlo

### Dominanta- Psychické (30mg)

/8exp/

„Trim Phre Nig Imperio Rang!“

Kouzlo použitelné pouze nejvyššími upíry. Cíl kouzla se upírovi naprosto podrobí. Ten mu může zadat libovolný příkaz (v délce jednoho pochopitelného souvětí), který je nutné ihned vyplnit (příkazy by neměly být dlouhodobého charakteru a neměly by jedince přímo zabít). Nad to ještě cíl kouzla cítí k upírovi obrovské sympatie a považuje ho za vládce či velice charismatickou osobu, kterou má potřebu uznávat či dokonce uctívat. Takovéto chování trvá do splnění jasného příkazu, vyřčeného formou: „přikazuji ti...“ nebo 10 minut.

Pokud je zadán příkaz, jehož vykonání trvá déle, než 10 minut, cíl začne příkaz plnit a bude jej plnit po dobu 10 minut.

- kouzlo prochází všemi ochranami vyjma psychických
- vyhrazeno pro upíry
- kouzlo nejde nabít do amuletu
- účinné kouzlo

### Hromadný příkaz- Psychické (100mg)

/10exp/

(Pokud hráč ovládá kouzlo Příkaz alespoň úrovně Aam, je cena Hromadného příkazu pouze 7exp.)

„Trim Phre Iussumi Magna Rang!“

Mágové jsou známi nejen svou velkou mocí, ale také schopností si velké množství osob podrobit a ovládnout. Toto kouzlo jim v tom může velmi pomoci, pokud selže diplomacie a přesvědčovací schopnosti.

Mág může skupině až tří osob udělit jakýkoliv krátkodobý příkaz o délce maximálně čtyř slov, který je přímo neohrožuje na životě, zasažení tento příkaz musí co nejdříve vyplnit.

Trvání kouzla je do splnění příkazu nebo 10 minut, podle toho, co je kratší. Pokud je zadán příkaz, jehož vykonání trvá déle, než 10 minut, cíl začne příkaz plnit a bude jej plnit po dobu 10 minut.

- kouzlo prochází všemi ochranami vyjma psychických.
- účinné kouzlo
- kouzlo není možné nabít do amuletu
- vyhrazeno pro mágy

### Marioneta- Psychické (100mg)

/10exp/

„Arch Phre Pupae Magna Rang!“

Silní temní mágové si s lidmi a Jinými rádi pohrávají. Kouzlo Marioneta umožňuje plně ovládnout mysl jiné osoby. Zasažený se kouzelníkovi zcela podrobí a vyplní všechno, co mu mág přikáže. Zasažený netuší, že na něj bylo kouzlo

sesláno. Pouze poctivě plní vše, co mu osoba, která kouzlo seslala, přikáže. Příkaz je možné udělit slovně, písemně, telefonicky i pomocí SMS.

Toto očarování je možné z dotyčného sejmout odeklínacím rituálem nejméně III. stupně. **Po odstranění kouzla, či jeho vyprchání si zasažený pamatuje vše, kromě toho, že jednal na něčí příkazy. Veškeré své chování si racionalizuje, jako svoje úmysly (podobně jako u TRIM Amnésie). Změna paměti je tak masivní, že se nedá nikterak obnovit. Jedná se o obranný mechanismus tohoto kouzla. Zcela podrobí znamená, že nehledá klíčky v příkazech svého zotročitele.**

Identifikovat, zdali je dotyčný pod kouzlem marioneta, dokáží pouze vysocí Jiní (mimo kategorie).

Světlí se k tomuto kouzlu uchylují pouze velmi zřídka a i tehdy dbají na opatrné využívání vlivu, jež jim Marioneta poskytuje.

- kouzlo trvá jeden celý týden (7dnů) a zapisuje se do průvodní listiny.

- útočné kouzlo

- kouzlo není možné nabít do amuletu

### Nezačleněná magie

**Scan** /0 exp/

Jedním z nejběžnějších, ale také nejdůležitějších kouzel je bezesporu Scan. Cíl je nucen oznámit kategorii, příslušnost ke Světlu nebo Temnotě a své herní jméno.

Pozn: Příslušnost musí oznámit každý i při neúspěšném Scanu.

- sesílá se pouze na Jiné (tedy nikoliv na předměty apod.)

- úroveň Scanu také určuje, do jaké míry jste schopni se před případným Scanem uzavřít.

**- Scan dokáže zakrýt i proti empatii. Jako u scanu platí stejné porovnání kategorií.**

- při sdělování informací ze Scanu se na dvojici neútočí

- Scan dostáváte zdarma při přechodu mezi kategoriemi

- neútočné kouzlo

- prochází Mágovým štítem

- není redukováno magickými obranami (Mg. DEF) a nevztahují se na něj imunity

- Scan se nedá nabít do amuletu.

### *Zaklínadlo:*

*Scan: „Síla + Alte Vista Rang (Kategorie sesilatele)“*

*Ochrana před Scanem: „Síla + Alte Vista Cas“*

*1. stupeň- Aam- mág dokáže proscanovat Jiné do čtvrté a sám se uzavřít před scanem Jiných o jednu kategorii nižší než je on sám. Ochrana před Scanem se sesílá zvláště a vydrží 30 minut (3mg)*

*2. stupeň – Um- mág dokáže proscanovat Jiné do třetí a sám se uzavřít před scanem Jiných o jednu kategorii nižší než je on sám. Ochrana před Scanem se sesílá zvláště a vydrží 60 minut (5mg)*

*3. stupeň – Trim- mág dokáže proscanovat Jiné do druhé a sám se uzavřít před scanem Jiných o jednu kategorii nižší než je on sám. Ochrana před Scanem se sesílá zvláště a vydrží 120 minut (10mg)*

*4. stupeň – Arch- mág dokáže proscanovat Jiné do první a sám se uzavřít před scanem Jiných o jednu kategorii nižší než je on sám. Ochrana před Scanem se sesílá zvláště a vydrží 240 minut (20mg)*

*5. stupeň- Mega- mág dokáže proscanovat všechny Jiné a chránit se proti scanu všech Jiných všech kategorií krom Jiných mimo kategorie. Ochrana před Scanem se sesílá zvláště a vydrží 360 minut (30mg)*

**Podrobný scan (30 mg)** /3exp/

*„Síla + Alte Vista Magna Rang (kategorie sesilatele)“*

Podrobný scan je vylepšená forma scanu. Stále na něj platí kategoriální omezení (tzn. i při tomto scanu hlásíte vlastní kategorii). Cíl je nucen oznámit tytéž informace jako při běžném Scanu (kategorii, příslušnost ke Tmě či ke Světlu, jméno), specializaci, množství energie v amuletech v držení Jiného (udávejte ve stovkách, zaokrouhlovaně nahoru), množství energie v artefaktech, množství vlastní magické energie a případné cejchy. Informace jde získávat z Jiných či předmětů (není-li poblíž osoba, která informace může podat, kontaktujte organizátora). Podrobný scan se škáluje podle kategorie sesilatele, stejně jako Scan. Proti Podrobnému scanu se lze zaštitit stejnou obranou jako

proti běžnému Scanu.

Podrobným scanem na lze také zjistit, zda je cíl potenciální Jiný.

- pozor, Podrobný scan na předměty není stoprocentní a nikdy nevíte, zda získáte vůbec nějaké informace
- Podrobným scanem nemá smysl scanovat magický symbol (otisk aury), nelze takto získat žádné informace.
- kouzlo není možné nabít do amuletu
- neúčinné kouzlo
- prochází Mágovým štítem
- není redukováno magickými obranami (Mg. DEF) a nevztahují se na něj imunity
- při scanování neznámého artefaktu kontaktujte organizaci

1. *Stupeň – Aam – mág dokáže proscanovat Jiné do čtvrté kategorie*

2. *Stupeň – Um – mág dokáže proscanovat Jiné do třetí kategorie*

3. *Stupeň – Trim – mág dokáže proscanovat Jiné do druhé kategorie*

4. *Stupeň – Arch – mág dokáže proscanovat Jiné do první kategorie*

5. *Stupeň – Mega – mág dokáže proscanovat všechny Jiné*

### Postižení

Jiní si dokáží dělat stejně zločinné věci jako lidé. V tomto nejsme o nic lepší. Kouzlo postižení podle své síly vyřadí jednu či více končetin a nakonec způsobí celkovou paralýzu. Vyřazené končetiny není možné po dobu trvání kouzla používat (Ruce prostě jen visí podél těla. Jedná-li se o nohy, není možné chodit, ale lepší je, když dotyčný zahraje ochrnutí a lehne si na zem.)

- účinné kouzlo.
- trvá 5 minut
- kouzlo sice brání v užívání rukou, ale beznosičová kouzla je možné sesílat i tak.

„Síla + Deiera Nemec’ho Rang!“

1. *Stupeň – Aam – Cíli je vyřazena jedna ruka (20 mg) /1exp/*

2. *Stupeň – Um – Zasaženému jsou vyřazeny obě ruce (40 mg) /2exp/*

3. *Stupeň – Trim – Zasažený ztrácí vládu nad oběma rukama a jednou nohou (stále může stát na jedné noze) (60 mg) /3exp/*

4. *Stupeň – Arch – Zasažený ztrácí vládu nad všemi končetinami a padá k zemi (80 mg) /4exp/*

5. *Stupeň – Mega – Zasažený je na 5 minut naprosto paralyzován. V tomto stavu přichází i o možnost sesílat kouzla (100 mg) /5exp/*

**Znamení trojitého klíče (25 mg) /4exp/**

„Um Deiera Went’ho Rang!“

Mág pronese zaklínadlo a určí až tři osoby, které jsou následujícím zraněním postiženi o 2 HP více. (zákaz kumulování)

- trvá 10 minut.
- účinné kouzlo

### Amplify Damage

„Trim Verdro’ra Con’tara Bagor Rang“ (60mg) /5exp/

„Arch Verdro’ra Con’tara Bagor Rang“ (100mg) /8exp/

Kouzlo Amplify Damage snižuje MG DEF cíle o 2 po dobu 5ti minut. (Na úpravu doby kouzla se počítá snížená MG DEF). ARCH verze snižuje MG DEF o 3. Snížená MG DEF není nikdy menší jak 0.

*Příklad: Mág Andrej má Mg. DEF 2 a schopnost stínochodec. Je na něj v realitě zakouzleno “Amplify Damage” úrovně*



Arch. Andrej má tedy Mg. DEF o 3 sníženou. V realitě má tedy Mg. DEF 0 (nemůže být záporná). Pokud vstoupí po dobu trvání do šera - získá za stínododce k Mg. DEF +1, ale stále na něj působí efekt kouzla -3 Mg. DEF a proto má stále 0. Amplify Damage bude trvat plných 5 minut, protože Andrejova snížená Mg. DEF 0 nijak neredukuje trvání kouzla.

útočné kouzlo  
Nelze zrcadlit  
Lze zlomit  
Trvání 5 minut

**Krycí kouzlo I. (60mg)** /4exp/

„Trim Oculatus Cas!“

**Krycí kouzlo II. (60mg)** /2exp/

„Arch Oculatus Cas!“

„Arch Oculatus Tarch!“

To, že Jiní svou činností zanechávají v Šeru stopy je známá věc. Méně známý je ale fakt, že je možné tyto stopy zakrývat. Po seslání Krycího kouzla je Jiný na půl hodiny určitým způsobem maskován. Efekt tohoto maskování má několik projevů. Prvním je možnost na Scanu lhat. Vymýšlet si můžete v rozsahu +/- 2 kategorie, zbytek je libovolný (jméno, kategorie, energie, stranová příslušnost...) Stejně jako na Scan funguje Krycí kouzlo také na schopnost Empatie.

Jiní mimo kategorie účinek maskování a následné lhaní prohlédnou.

Druhým efektem je zahlazování stop, které Jiný zanechává v Šeru. Pokud na sobě máte maskovací kouzlo, je možné při kreslení energetické stopy (svého symbolu) nakreslit pouze jeho polovinu. (polovinou je v tomto případě myšleno buď horizontální, nebo vertikální oddělení poloviny obrazu). Tento efekt funguje i v případě rituální magie – z osobního symbolu, kresleného do mandaly, lze takto nakreslit pouze polovinu.

Třetím efektem je ochrana proti odhalení Pátracím rituálem.

V případě užití vyššího stupně magie (Arch) se doba působení kouzla prodlužuje na jednu hodinu. Při této aplikaci je možné malovat pouze čtvrtinu symbolu. Pokud na vás někdo použije Scan/Empatii je možné pohybovat se v rozmezí +/- 4 kategorie.

Krycí kouzlo je možné použít také k zakrytí již vytvořeného symbolu, který ani nemusí být sesilatelův. K této praktice slouží modifikace tohoto kouzla na 4. úrovni magie (arch) s koncovkou tarch a toto kouzlo se platí zvlášť pro každý symbol.

Takto zakrývaný symbol není mazán, ale je možné jej křídou upravit ku obrazu svému. Není možné takto vědomě napodobit jiný symbol.

Pozn: nepozměňujte informace v mezikruží (množství Mg, úroveň kouzla atd).

- kouzlo není možné nabít do amuletu.

- neútočné kouzlo

V případě nejasností kontaktujte organizaci.

**Poklop (40mg)** /6exp/

„Um Operculum Tarch!“

Při správném užití může být Poklop velmi silné kouzlo. Poklop znemožní Jinému vstoupit do hlubší hladiny Šera, než se právě nachází (nebo z ní vystoupit). Při seslání na Jiného v realitě tak znemožní vstup do první hladiny, v první hladině znemožní vstup do druhé či zpět do reality atp.

Kouzlo Poklop se sesílá dotykem ruky a porovnáním množství Mg energie sesilatele s energií cíle. Pokud má cíl méně nebo stejně energie, jako sesilatel. tak se dostává „pod poklop“ a nemůže vstoupit hlouběji do šera ani z něj vystoupit.

- trvá 1 minutu

- prochází skrz Mágův štít

- neútočné kouzlo

- vyhrazeno pro mágy, Vědmy/Zaříkávače

- kouzlo není možné nabít do amuletu.

**Fialový mrak (60 mg)** /8exp/

*„Arch Deiera belg´ho Rang!“*

Cíli kouzla ihned klesne množství energie na nulu, tedy nemůže kouzlit. Energie je zablokována na jednu minutu, po nichž se plná hodnota energie obnoví na původní počet. Po dobu trvání kouzla není cíl schopen žádným způsobem energii přijmout.

- zasažený stále dokáže používat amulety (vyjma energetických)
- útočné kouzlo
- trvá 1 minutu

**Závojíček (20mg)****/3exp/***„Aam Re´condo Cas“*

Toto kouzlo zabraňuje všem lidem v zaregistrování jakéhokoliv nepatřičného vzhledu či efektu nepřirozeného (pro lidi) původu.

Závojíček možné ho zakouzlit před upíří/vlkodlačí/obratní transformací a jako jediné kouzlo z dotyčného při transformaci nespadne. Proměněný Jiný pod efektem tohoto kouzla vypadá pro lidi naprosto normálně. Upír vypadá jako normální člověk. Obrateň či vlkodlak jako kočka/pes/ještěrka, prostě obyčejné zvíře daného biotopu.

Pokud mág vyčaruje nějakou magickou zbraň, která však neopouští jeho tělo (dýka z šera, karabáč Šaabův, elementární útok...) není lidmi vůbec vnímána.

Kouzla na bázi ohnivých koulí, blesků atd. lidé normálně zaregistrují.

- toto kouzlo vás neučiní neviditelnými!
- obranné kouzlo
- kouzlo není možné nabít do amuletu
- trvání kouzla 30 minut
- Jiní skrz závojíček vidí jako by neexistoval.

**Malý magický pořadač (30mg)****/4exp/***„Um Arcanus Sequentia Cas“*

Velmi zvláštní avšak hojně užívané kouzlo. Toto zaklínadlo umožní kouzelníkovi připravit si jedno kouzlo první či druhé (aam, um) úrovně k okamžitému použití. Při sesílání tohoto kouzla je sesláno i „nabíjené“ kouzlo a je za něj odečtena energie. Energie nabitého kouzla se poté může začít volně obnovovat.

Toto kouzlo je využíváno ke zvýšení sesílací kapacity Jiných. Je možné mít aktivovaný pouze jeden malý nebo velký pořadač. Nikdy nejde mít dva (ať už malé, velké, nebo malý a velký).

Příprava magického pořadače trvá patnáct minut soustředěné meditace bez vyrušování. Expirační doba je jeden týden.

Např: užiji pořadač k pohotovostní přípravě kouzla Trojitě ostří, proto zaplatím 30Mg za pořadač a 30Mg za Trojitě ostří. Nabité kouzlo se aktivuje svou vlastní mantrou. (u trojitě ostří um aer idis rang) a při seslání se již neodečítá žádná energie (odečtena byla při přípravě pořadače).

Slevu na sesílání je možné uplatnit pouze na dané kouzlo, nikoliv na seslání pořadače.

- kouzlo se nedá nabít do amuletu
- neútočné kouzlo
- expirační doba je jeden týden.

**Velký magický pořadač (50mg)****/7exp/***„Trim Arcanus Sequentia Cas“*

Vyšší forma malého magického pořadače umožňuje uložit až dvě kouzla první, druhé, třetí, čtvrté či páté úrovně (aam, um, trim, arch, mega) k budoucímu užití.

Při užití tohoto kouzla jsou seslána i „nabíjená“ kouzla a je za ně odečtena energie, která se pak ihned může začít obnovovat. Do pořadače je možné uložit pouze jedno kouzlo, byť stejně jako do hůlky dvakrát.

Toto kouzlo je využíváno ke zvýšení sesílací kapacity Jiných. Je možné mít aktivovaný pouze jeden malý nebo velký pořadač. Nikdy nejde mít dva nebo více (ať už malé, velké, nebo malý a velký).

Příprava magického pořadače trvá patnáct minut soustředěné meditace bez vyrušování. Expirační doba je jeden týden.

Např: užijí pořadač k pohotovostní přípravě kouzla Betlémský oheň, proto zaplatím 50Mg za pořadač a 140Mg za dva Betlémské ohně. Nabitá kouzla se aktivují svou vlastní mantrou. (u Betlémského ohně Arch Igni Columna Magna Rang) a při seslání se již neodečítá žádná energie (odečtena byla při seslání pořadače). Kouzla se z pořadače nesešlou naráz, ale každé zvlášť. Pořadač s polovičním nábojem, není možné doplňovat. Musí být vyčerpán a nabit znovu.

Slevu na sesílání je možné uplatnit pouze na dané kouzlo, nikoliv na seslání pořadače.

- kouzlo se nedá nabít do amuletu
- neútočné kouzlo.
- expirační doba je jeden týden.

#### Indikační cejch (70mg)

/5exp/

„Um Vestigo Tarch“

Užitečný cejch, který umožňuje okamžitě zjistit polohu cejchované osoby.

Cejch je nezbytné sesílat na osobu, která s jeho sesláním souhlasí (nesmí být pod vlivem žádného mysl ovlivňujícího kouzla).

Cejch se zapisuje do průvodní listiny a sejmout ho může POUZE osoba minimálně o dvě kategorie silnější než sesílatel, nebo pochopitelně Jiný, který cejch sesílal.

Systém tohoto cejchu vytváří magické spojení mezi sesílatelem a cílovou osobou. Dvakrát denně je možné této osobě poslat SMS (nikoliv zavolat) a zjistit její okamžitou polohu (minimálně adresa, ideálně GPS). Jiné informace, kromě polohy, není možné žádat ani poskytnout!

Cejchovaný je povinen pravdivě odpovědět ihned, jak je to možné,

- cejch
- neútočné kouzlo
- kouzlo není možné nabít do amuletu
- kouzlo vydrží aktivní až do svého sejmutí
- toto kouzlo je možné užít jako naváděcího prvku pro pátrací rituál (a jiné rituály s cílením, tj. nahrazuje osobní předmět – více info Rituální magii). V případě takového použití musí sesílatel tohoto kouzla být součástí rituálu – nemusí sám rituál provádět.

#### Konzumační Cejch (60mg)

/5exp/

„Trim Mensa Re Mando Tarch“

Tento cejch umožňuje monitorovat příjem energie Jiných. Funguje na všechny Jiné, nejen na upíry či vlkodlaky.

Cejch je nezbytné sesílat na osobu, která s jeho sesláním souhlasí (nesmí být pod vlivem žádného mysl-ovlivňujícího kouzla).

Cejch se zapisuje do průvodní listiny a sejmout jej může POUZE osoba, která je alespoň o dvě kategorie vyšší než sesílatel, nebo Jiný, který cejch sesílal.

Dotyčný, postižený tímto kouzlem je povinen (neherně) sesílateli kdykoliv oznámit svůj příjem energie (vyjma regenerované energie) za poslední týden (sedm dnů zpět). Upíři a vlkodlaci musí oznámit počet svých obětí i energii, kterou z nich získali (pouze při osobním kontaktu, nikoliv přes telefon či internet).

- cejch
- tento cejch vydrží aktivní až do svého sejmutí
- neútočné kouzlo

#### Cejch trestajícího ohně (70mg)

/10exp/

„Trim Disciplio Igni Tarch“

Magický zásah umožňující zabezpečit loajalitu a mlčenlivost osob. Tento cejch musí být Jiným, na kterého je seslaný, vědomě a dobrovolně přijat (tzn. dotyčný k tomu nesmí být přinucen, ani nesmí být ovlivněn žádným z kouzel ovlivňujících vůli a myšlení). Cejch trestajícího ohně je potřeba aplikovat před začátkem utajované činnosti.

Cejch trestajícího ohně se napojí na auru přijímající osoby a v momentě, kdy dotyčný vyzradí vázané tajemství, okamžitě jeho auru spálí, což vede k okamžité smrti dotyčného. Jiného, který zemřel působením Cejchu trestajícího ohně, není možné oživit Rituálem oživení.

Cejch se zapisuje do průvodní listiny a sejmout ho může POUZE osoba, která je alespoň o dvě kategorie vyšší než sesílatel nebo Jiný, který cejch sesílal.

Pravidla pro cejch (ve zkrácené formě), vč. kategorie cejchujícího, vypište do průvodní listiny. Skutečnost, o které dotyčný nesmí hovořit, vypište na zvláštní papír a předejte cejchovanému. Je možné vytvořit MP3 nahrávku či video záznam, pro snazší definování utajené skutečnosti.

Je-li na vás sesláno toto kouzlo okamžitě to oznamte organizaci a vyčkejte dalších instrukcí.

Cejch trestajícího ohně však není pouze nástrojem strachu a loajality. Mimo výše popsané efekty způsobuje také ochranu vázaného tajemství při jakékoliv magické manipulaci odhalujíc myšlenky či informace.

- cejch
- neútočné kouzlo
- kouzlo není možné nabít do amuletu

### Cejch připoutání - Nezařazený

Jiní ochraně svého majetku věnují velkou pozornost a péči. Užívají nespočet různých vychytralých silových štítů, ochranných kruhů atd. Většina těchto ochran je však doménou opravdu silných Jiných, těch, kteří mají co skrývat a chránit.

Mezi Jinými běžné síly se velmi často užívá Cejch připoutání. Tento cejch umožňuje připoutat si artefakt či velmi silný amulet (nad 500mg) zvláštním poutem, poskytujícím dobrou ochranu v případě odcizení či manipulace s takto chráněným předmětem.

Cejch připoutání není možné běžnými způsoby sejmout, jsou však známy případy, kdy tak bylo učiněno pomocí přesně cílených magických operací, obvykle velkého rozsahu a náročnosti.

Efekt tohoto pouta je značně nepředvídatelný. Může způsobovat dálkovou detekovatelnost zajištěného artefaktu, může způsobovat, že se artefakt bude chovat nestandardně, a v některých případech je schopen efekt artefaktu zcela zablokovat či jej dokonce zničit. Toto je způsobeno tím, že magicky aktivní předmět reaguje současně se zakletím (Cejchem připoutání) a utváří vlastní specifické podmínky ochrany. Ani Jiný, který toto kouzlo užije, si nemůže být plně jistý, jaký přesný efekt může nastat. Může si však být jist tím, že pro něj je předmět zcela bezpečným.

S předmětem připoutaným kouzlem Cejch připoutání může bezpečně manipulovat a užívat jej pouze osoba, jíž náleží zakletí.

K artefaktu připojte malou kartičku (toto sdělení nepište na průvodní listinu, je možné, že dojde k prolomení či expiraci cejchu a byl by v tom zmatek): "Předmět je chráněn aktivním kouzlem Cejch připoutání, při jakékoliv neautorizované manipulaci, kontaktujte organizaci."

- Aplikovat Cejch připoutání je možné až po uplynutí 48hodin, během nichž je předmět nepřetržitě v držení osoby, která se jej pokouší připoutat (během této doby nesmí předmět nikdo jiný používat, ani s ním jakkoliv manipulovat)
- Cejch má trvání podle stupně kouzla a Cejch je potřeba obnovit vždy před vypršením jeho působení. V opačném případě je potřeba opakovat postup s 48 hodinami. Obnovit zakletí může POUZE původní vlastník (tj. pokud má předmět přecházet pod jiného vlastníka, následuje procedura s 48 hodinami, ale až po ukončení fungování Cejchu připoutání).
- Předmět pod vlivem Cejchu připoutání není možné připoutat, dokud toto zakletí nevyprchá či není jinak odstraněno
- Úmrtím připoutané osoby se celý cejch ruší
- Alternativní aplikací tohoto kouzla, je přivázání předmětu k třetí osobě, v tomto případě tak možné učinit za dvojnásobek investované energie
- toto kouzlo není možné nabít do amuletu

„Síla + Modo ad Manum Possesor Tarch!“

1. Stupeň – Aam – Poskytuje mírnou ochranu po dobu tří dnů (30mg) /2exp/
2. Stupeň – Um – Poskytuje střední ochranu po dobu jednoho týdne (60mg) /2exp/
3. Stupeň – Trim – Poskytuje velkou ochranu po dobu jednoho měsíce (120mg) /3exp/
4. Stupeň – Arch – Poskytuje velkou ochranu s pravděpodobnými silnými efekty po dobu jednoho roku (240mg) /3exp/
5. Stupeň – Mega – Poskytuje velmi velkou ochranu s pravděpodobnými silnými a velmi nebezpečnými efekty po dobu pěti let (480mg) /4exp/