

ŽIVA VATRA

4 AKCIJE

Stvori malu repliku sunca na maksimalno 10₂ od sebe. Svi protivnici 1₂ oko te užarene lopte primaju □□□□ štete, sve zapaljive stvari u istoj razdaljini kreću da se polako pale. Ako je objekat izložen uticaju užarene lopte duže od jednog poteza on počinje da gori. Svaki potez ova užarena lopta dobija veću zapreminu, njen prečnik se povećava za 2₂ svaki potez. Ova magija traje 10 minuta, ili dok sfera ne dotakne veliko područje vode. Nakon što istekne trajanje magije ili se lopta ugasi ona se naglo skuplja i eksplodira 10₂ prečnika oko sebe, nanoseći 20 štete, i praveći krater dubine od 10₂, istog prečnika kao eksplozija.

██████ MAGIJA ██████

ČELIČENJE

1 AKCIJA

Meta magije dobija +4 odbojnosti do kraja dana.

██████ MAGIJA ██████

CRPI ŽIVOT

1 AKCIJA

Odaberite živo biće u razdaljini od 2₂, kada magija uspe i meta ne prebaci 14 Prisustva onda ona privremeno dobija 4 boda zamora, i gubi 5 bodova svesti. Mag sklanja 4 boda zamora.

██████ MAGIJA ██████

PIJAVICA

3 AKCIJE

Odaberi bilo koje biće koje ima krv ili tečnost slične funkcije u svom organizmu; Ako to biće ne sačuva 14 Prisustvo onda svako polje koje se to biće pomeri mu nanosi 1□ štete. Magija traje do kraja sukoba.

██████ MAGIJA ██████

PREOBRAŽENJE

2 AKCIJE

Odaberi bilo koje biće sa čijom si anatomijom upoznat, ako ova magija uspe dobijaš statistike tog bića, gubeći sve magije koje imaš dok si u tom obliku ali zadržavajući sve talente. U ovom obličiju ostaješ dok se ne onesvestiš ili voljno prekineš metamorfozu. Nakon izlaženja iz obličija tog bića dobijate zamor jednak broju kockica svesti tog bića, zadržavajući dodatno sav zamor koji ste sakupili dok ste bili u tom obliku.

Težina 10 + kocke svesti željenog bića.

██████ MAGIJA ██████

VIHOR

3 AKCIJE

Odaberite područje veličine 3 sa 8₂, svi likovi moraju da spasu 15 okretnosti. Ako ne uspeju biće odgurnuti □□□ polja. Svi nepričvršćeni objekti takođe bivasju odgurnuti, ali za njih nije neoiphodno spašavati. Svi likovi i objekti u dometu koji nisu sačuvali primaju □□ štete.

██████ MAGIJA ██████

VASKRSNUĆE

4 AKCIJE

Odaberite smrtnog lika koji je mrtav ne duže od 10 minuta, vratite ga nazad u život sa 1 bodom svestič Taj lik mora da prebaci 12 Snage, ako ne uspe ova magija više ne može da utiče na njega.

██████ MAGIJA ██████

DVOSTRUKI PUT

4 AKCIJE

Magija korišćena za prelazak iz jednog Ogledala Dvostrukosti ka bilo kojem telu vode ili bilo kom drugom ogledalu dvostrukosti. Pri svakom bacanju magije lik koji je baca mora da naznači od kog ogledala ili tela vode želi da se teleportuje. Sva ogledala imaju začaranu lozinku, koju morate znati da bi ste se teleportovali do njih.

██████ MAGIJA ██████

PLES MAČEVA

2 AKCIJE

Kada baciš ovu magiju baci □, rezultat na kocki predstavlja broj mačeva, svaki mač koji pleše oko tebe povećava odbranu za 1! Kada vam neko nanese štetu jedan od mačeva napada metu sa +2 bonusom i nanosi □ štete. Nakon što je mač napao on pada na tlo. Magija traje dok svi mačevi ne padnu na zemlju.

██████ MAGIJA ██████