

TENGLARUIN ARVIGELAN JANIR KILLMAN
MENDAXINOR NABÍZÍ:

KILLMAN'S TOME

KRONIKA TEMNÉHO VĚKU

- sbírka fantasy i jiných básní

PŘICHÁZÍ STÍN

- zatím nejnovější básně

NÁHRDELNÍK PRO NÍRIAN

- fantasy povídka

KILLMAN'S TOME

- měsíčník s kouzly pro Dr.D

I TY

SE MŮŽEŠ STÁT MÁGEM!

TENGLARUIN ARVIGELAN
JANIR KILLMAN
MENDAXINOR

KONTAKT: PETR KRÁL, Plzeňská 40, Praha 5
PSČ: 150 00, TEL: 02/54 20 44

1996

≈Σ≈

OBSAH:

ZÁVĚR

- 2 - OBSAH
- 3 - ÚVOD
- 4 - KILLMAN'S TOME 1
- 8 - KILLMAN'S TOME 2
- 12 - KILLMAN'S TOME 3
- 16 - KOUZLA CHAOSU
- 20 - ČERNÁ MAGIE
- 24 - TRANSPORTNÍ MAGIE
- 28 - TVORBA ŽIVOTA
- 32 - PRÁCE S DUŠÍ
- 36 - KOUZLA S AUROU
- 40 - BÍLÁ MAGIE
- 44 - DODATEK
- 48 - AMULETY
- 51 - ZÁVĚR

Tak a to je všechno, nic víc se již do ročenky KILLMANS TOME 1996 nevešlo. To co jsi právě přečetl je téměř rok mojí práce na kouzletech pro DrD. Zdá-li se ti tolik kouzel mnoho, pak věř, že toto je teprve začátek a jen průznamku z nepřeherného množství kouzel, tak jak jsou známa a používána na Odrii, světě, kde je magie denním chlebem i nevyšší vědou. Pokud se ti záda této vice jak 120 kouzel málo, pak nemí důvod zourat, KILLMAN'S TOME bude, nestane-li se nějaká pohroma, vybalet i v roce 1997, a budou vni stále nová a nová kouzla z nejrůznějších oborů magie, možná se na jejich stránkách objeví další symboly i nepříjemné magie, možná příbudo další kouzla k vám již známým symbolům, a možná se představí i kouzla tak zvláštních oborů, jako je numerická nebo matricová magie. Rikáte, že nevive, co to je? Čtete KILLMAN'S TOME a možná už v roce 1997 se to dozvijte, a pokud ne, tak usí vlnětce z let dálších. Magie je energii, která se dá využít k čemukoliv, k něčemu, tvoreni aneb ořeba pro zabavu, sačí jen znát ty správné postupy, a k tomu jest zde KILLMAN'S TOME. Pokud jsi nečemu neprozaměl, nebo pokud máš nějaké dotazy, navrhy, připomínky, zavolej nebo napiš na adresu uvedenu na zadní straně. Můžeš též zaúčastnit se jakém oboru, i když magie by ses rád dočkal v KILLMAN'S TOME. Rád vyslechnu jakýkoliv názor a možná, bude-li to možné a bude-li ohlas dosatečně velký, se budou časem v KILLMANS TOME objevovat kouzla podle toho, o jaký obor je momenčinku zájem.

Další věc, o které bych se rád dozvěděl je používání kouzel z KILLMAN'S TOME. Iak v pravidlech DrD tak i v KILLMAN'S TOME jsou kouza dvojího druhu - ty často používaná a ty méně používaná. Příkladem těch prvních z pravidel DrD jsou například modré blesky, hyperprostor, neviditelnost, záček druhých bych mohl vymenovat třeba Zeměterov kartu. Melennu krásu či Hromadnou metamorfózu. Jak je tomu u kouzел z KILLMAN'S TOME se zatím dozvídám pouze ze strany mojí družiny, kde se nevýve uchyla trojice Quicquiammet, Freeze a spell a Blue stormlight. Čistecneť e to tak, proto, že vme dřužné zatím není kouzelníka schopného používat kouzla ASC, natočí vysí. To se ale brzy změní tudž se možná dostanou do popředí kouzla jiná. Tímto bych tedy rád vyzval čtenáře KILLMAN'S TOME ozvět se! Rekñete, která kouzla používáte a která byste uvitali v budoucnu.

Na uplynuly závěr rád poděkoval všem, kteří mi v mém snažení jakoliv pomohli, všem těm co si kupili KILLMAN'S TOME, ALTARU za vydání pravidel DrD HEXAEDRU za vše co dělá pro své čtenáře, pořadatelům GAMECONU za to, že něco takového pořádají, a členům mojí družiny za inspiraci a potěšení ze hry v DrD. Drakobjejem zdar a kouzelníkům zvláš!

ÚVOD

ŽLUTÝ AMULET OKA : Na den má 73 magů pouze na kouzla chaosu, zvyšuje kouzelníkovi strop magenergie o 46 magů, strop životu o 35 životů, dáva nositel odolnost proti magii 30%, proti ohni 15% a proti mrazu 10%, zvyšuje inteligenci o 3, obranost o 2, charismu o 2, sílu o 1 a odolnost o 1, dáva bonus k OC a k UČ +3, dokáže něst dvě kleby jakéhokoli symbolu chaosu, útoky způsobujici oslnění či steoput mají jen 40% šanci na úspěch, třikrát za den může nositel obdarit nositele schopnosti vidět 1) infarvizně, 2) magii, 3) skrz zed' do 4 sáhu, 4) auru, nositel amuletu je schopen vždy vidět co se děje v nejbližším centru chaosu.

MODRÝ AMULET ČERNÉHO PENTAGRAMU : Na den má 34 magů pouze na kouzla černého pentagramu, zvyšuje kouzelníkovi strop magenergie o 22 magů, strop životu o 16 životů, dáva nositel odolnost proti ohni 15%, proti mrazu 10% a proti jedu a kyselinám 5%, zvyšuje sílu o 1, odolnost o 1 a inteligenci o 1, dává bonus k OC a k UČ +1, dokáže něst jednu klebu černého pentagramu, nositel amuletu je schopen poznat na pohled nemrtev, 1* týdne dokáže stvářit stín.

ZELENÝ AMULET ČERNÉHO PENTAGRAMU : Na den má 66 magů pouze na kouzla černého pentagramu, zvyšuje kouzelníkovi strop magenergie o 38 magů, strop životu o 29 životů, dáva nositel odolnost proti ohni 30%, proti mrazu 20%, proti jedu a kyselinám 15% a proti magii 10%, zvyšuje sílu o 2, odolnost o 2, obranost o 1 a inteligenci o 2, dává bonus k OC +3 a k UČ +2, dokáže něst jednu klebu černého pentagramu, anebko spojenou s černým pentagramem, nositel amuletu je schopen na pohled poznat nemrtev, 1* za pět dní dokáže zhromit stín, 1* za den dokáže zhrozit přesvědčení jednoho tvora o 1 (past roz. + int. 9).

FIALOVÝ AMULET ČERNÉHO PENTAGRAMU : Na den má 100 magů pouze na kouzla černého pentagramu, zvyšuje kouzelníkovi strop magenergie o 54 magů, strop životu o 42 životů, dáva nositel odolnost proti ohni 45%, proti mrazu 30%, proti jedu a kyselinám 25% a proti magii 20%, zvyšuje sílu o 2, odolnost o 3, obranost o 2 a inteligenci o 3, dává bonus k OC +4 a k UČ +3, dokáže něst dvě kleby černého pentagramu, anebko spojenou s černým pentagramem, nositel amuletu je schopen na pohled poznat nemrtev, jejich druh a přiblíženová schopnost, * za dny dokáže zhromit stín, 1* za den dokáže zhrozit přesvědčení jednoho tvora o 1 (past roz. + int. 9), všechna kouzla způsobujici strach sesilání kouzleníkem mají o 1 větší nebezpečnost pasti.

ZELENÝ AMULET BENEFIXU : Na den má 33 magů pouze na kouzla Benefixu, zvyšuje kouzelníkovi strop magenergie o 21 magů, strop životu o 17 životů, dáva nositel odolnost proti mrazu 15%, proti magii 10% a proti ohni 5%, zvyšuje sílu o 1, obranost o 1 a odolnost o 1, dává bonus k OC a k UČ +1, dokáže něst jednu klebu Benefixu, doteč nositele působi na nemrtev jako zásah svěcenou vodou, amulet je schopen 2* denně vyčít nositele anebo tvora, jehož se dokáne za 3-8 životů, amulet se chvíje, je-li někde v okolí 50 sáhu silné zlo.

MODRÝ AMULET BENEFIXU : Na den má 62 magů pouze na kouzla Benefixu, zvyšuje kouzelníkovi strop magenergie o 36 magů, strop životu o 45 životů, dáva nositel odolnost proti mrazu 45%, proti magii 30%, proti ohni 20% a proti omega 10%, zvyšuje sílu o 2, obranost o 3, odolnost o 3, inteligenci o 2 a charismu o 1, dává bonus k OC +4 a k UČ +3, dokáže něst dvě kleby Benefixu, doteč nositele působi na nemrtev jako zásah svěcenou vodou, amulet je schopen 2* denně vyčít nositele anebo tvora, jehož se dokáne za 5-10 životů, amulet se chvíje, je-li v okruhu 100 sáhu silné zlo, nositel amuletu odvraci nevidětě jako by byl o 1 uroven vyšě.

To co právě dříž v ruce je slumutin deset čísel KILLMANS TOME, všechna kouzla, která v ní vysíla najdeš i zde plus kouzla navíc, která nikde jinde nevysíla a nevyjdou. Vzávěru ročenky jsou navíc popsaný základní amulety těch symbolů neprémie magie, které se objevily na stránkách KILLMAN'S TOME. Pokud jsi již KILLMAN'S TOME někdy četl, pak už nejspíš víš, co znamenají ty nadstandardní údaje v kouzlu, pokud ne, tak že se dozvíd. K dílkaladnejším popisům jsem zvolil tři nové údaje, jsou to ZÁRAZENÍ, NÁROCNOŠT a ČAS. Nyní si je tedy probereme od zadu ČAS - je číslo, které údava iniciativu kouzla, zatím jen při konzeleném souboji, celý nový soubojový systém ještě není hotov. ČAS kouzlu může být buď menší než 10, v tom případě se jedná o kouzlo, které je sesláno v kole, kdy je vyvoláno. ČAS 10 známená, že kouzlo je sesláno na konci kola, kdy bylo vyvoláno. ČAS větší jak 10 známená, že kouzlo se vyvolává ČAS/10 zaobrouhleno nahoru kol a pokud je desítkový, je sesláno na konci posledního kola vyvoláni. Iniciativa probíhá jako hod 1k10, ke kterému se příteče ČAS, iniciativa vyhrává ten snejněžním číslem, jeho kouzlo přidělení. Jsou-li dvě čísla stejná, pak tato kouzla přijdou společně. U ČASu 10 se iniciativa hraje pouze pokud se má takových kouzel seslat v daném kole vice, platí, že kouzlo s iniciativou 10 nemůže být nikdy rychlěji než kouzlo s iniciativou menší. U kouzle s ČASem nad 10 se každé kolo vyvolávaní odečte 10 dokud číslo není rovno nebo menší 10, pak se postupuje jako u kouzla s vyvoláním 1 kola. NÁROCNOŠT - jsou dvě čísla, první z nich udává jak moc je kouzlo ičeské na naučení a to druhé udává jak je dané kouzlo ičeské na seslání. Většinu kouzel má NÁROCNOŠT 1. To známená, že při přestupe na vyšší úroveň, když si konzelení může vrátit nová kouzla, mini se tím tří kouzla NÁROCNOŠTI 1, nebo jedno s NÁROCNOŠTI 2 a jedno o 2. NÁROCNOŠTI 1 a nebo dvě NÁROCNOŠTI 1 a dvě s NÁROCNOŠTI 0,5. Druhé číslo v NÁROCNOŠTI udává o kolik procen je menší nebo veši sance na úspěšné vyvolání kouzla. ZÁRAZENÍ - fiktivní do takého oboru magie kouzlo spadá, jedna-li se o kouzlo ičeské, obranné, ihuž či ituba protikouzlo do jaké kategorie složitosti kouzlo spadá. Kategorie složitosti je pět:

BSC (Basic spelling cast) - Základní HSC (Higher spelling cast) - Vyšší
ASC (Advanced spelling cast) - Pokročilá DSC (Developed spelling cast) - Rozvinutá
MSC (Master spelling cast) - Mistrovská
DSC od 15. úrovně kouzla podle kategorie je nasledujici: BSC od 1. úrovně, HSC od 2. úrovně, ASC od 8. úrovně, DSC od 25. úrovně MSC od 25. úrovně.
U kouzlu neprémie magie je ZÁRAZENÍ ještě údaj o úrovni kouzla, přičemž úroveň kouzla nemá nic spoletného s úrovní zasvěcení symbolu kouzleníka, jak jsou dostupna kouzla neprémie magie podle úrovně bude vysvětleno v kapitole AMULETY.

Nemá smysl ičiž vice ičiž zadřovat tímto úvodem, na dalších stránkách čekají kouzla na to, aby byla přečtena, tudíž mnoho záaru a at' je ti KILLMANS TOME k užítku.

FIALOVÝ AMULET BENEFIXU : Na den má 95 magů pouze na kouzla Benefixu, zvyšuje kouzelníkovi strop

magennergie o 36 magů, strop životu o 31 životů, dáva nositel odolnost proti mrazu 30%, proti magii 20% a proti ohni 10%, zvyšuje sílu o 2, obranost o 2, odolnost o 2, inteligenci o 1, dává bonus k OC +3 a k UČ +2, dokáže něst jednu klebu Benefixu, doteč nositele působi na nemrtev jako zásah svěcenou vodou, amulet je schopen 2* denně vyčít nositele anebo tvora, jehož se dokáne za 3-8 životů, amulet se chvíje, je-li někde v okolí 50 sáhu silné zlo.

FIALOVÝ AMULET BENEFIXU : Na den má 62 magů pouze na kouzla Benefixu, zvyšuje kouzelníkovi strop

magennergie o 51 magů, strop životu o 45 životů, dáva nositel odolnost proti mrazu 45%, proti magii 30%, proti ohni 20% a proti omega 10%, zvyšuje sílu o 3, obranost o 3, odolnost o 3, inteligenci o 2 a charismu o 1, dává bonus k OC +4 a k UČ +3, dokáže něst dvě kleby Benefixu, doteč nositele působi na nemrtev jako zásah svěcenou vodou, amulet je schopen 2* denně vyčít nositele anebo tvora, jehož se dokáne za 5-10 životů, amulet se chvíje, je-li v okruhu 100 sáhu silné zlo, nositel amuletu odvraci nevidětě jako by byl o 1 uroven vyšě.

KILLMAN'S TOME 1

KOUZLO: DEVOURING EYES (Pohlcujici oči)

VYVOLÁNÍ: 2. řola

DOSAH: 20 sáhů

ROZSAH: 1-3 postavy do vzdálenosti 20 sáhů / 1 pář ok / 4 iuromě nad 8 sesilateli

MAGENERGIE: 23 magů

VYVOLÁNÍ: 3kola / 3 hodiny

ZAŘAŽENÍ: Psychické útočné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 16

POPIŠ: Kouzlo vyroří pář (či více páru) planoucích očí levitujících ve výšce 2,5 sáhu nad povrchem. Očím je nutno zadat počet postav od 1 do 3 na, které se oči budou dívat a v jakém poradí. Každý pář očí se může dívat na jinou postavu. Postava, která se dívá na oči, které se na ni dívají, si háze proti pasti, urovení + od 20. Pokud přehodí tuto pasti, je pouze jakožto bez sebe a okolí připada bezduch (postih -6 na jakoukoliv činnost vyžadující bezvědomí, že kterého nemůže být probuzena jinak než pomocí kouzla *Sacral Shine*, *Breakeru* a jiných specifických kouzel), či magických metod léčení. I kouzlo se postava na oči též na ni civí nedívá, háze proti pasti urovení + od 16. Při uspořádání na jen slabý věřejný počet očí spřátnou (-1 na všechny ká -2 na ká -2 na ká -2,0% na ká %). Při smíšení je tento počet snížen, postava má pocit, že je sledována a je jí velmi i nepříjemné (-2 na ká - ká -4 na ká - ká -20% na ká %). Pokud se na existující oči divá postava, na kterou se oči nedívají házi proti pasti urovení + od 16 / postih) jako při uspěchu spřápně, že se postava na oči nedívá. Postih se každou oči proti pasti, pokud se na postavu dívá více páru očí, má -2 postih za každé další oči od první. Oči samotné nelze nijak fyzicky poškodit, žež je však rozprýlit jakýmkoliv způsobem.

KOUZLO: DEMONIC STING (Demoničké žihadlo)

MAGENERGIE: 88 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

ROZSAH: instantně/trvalý efekt

DOSAH: 60 sáhů

ZAŘAŽENÍ: 1 postava

NÁROČNOST: 79% MSC

ČAS: 9

POPIŠ: Toto kouzlo, o němž se neví do jaké kategorie magie spadá, kámen bylo zaneseno zvyššími astrálními silami. K samonávra vyuvolaní kouzla je třeba mit volné ruce, prostor ke gestikulaci, volná ústa, nerušené kolo a materiální komponenty zmíněné na konci popisu. Postava, na níž te kouzlo sesílano musí být v zorném poli sesilatele. Posížená postava (nenemusí být humanoid, ale musí mit fyzické tělo, mit inteligenci větší jak 1 a nesmí se jednat o nemravného, demona či jinou nepozenskou bytost) má pocit (jakoby ji projel ostrý hrot a je zraněna za 42-60 životů, když si proti pasti od 118 - datí hod proti pasti odl 15 okamžita smrt, viz. dále. Postava, která neuspěla v hodu proti pasti je zůstána malostí a horečkami a každý den po prvních 8 dnech příčíza 0,24 životu, daříšich 8 dní každý den o 3 životu, daříšich 8 dní o 48 životů a tak dále až smrt postavy. Do této takto zamířelé postavy se nejprve dojde k hodiny po smrti nastoupí démon ze stíny stejně jako byla krev demona použitá jako jeden z materiálních komponent kouzla. Stane se tak i když te postava zabila jakýmkoliv jiným způsobem. Není znám žádoucí způsob jak tento efekt vyvěřit, rozprýlit, zlomit či jakkoliv odstranit. Jediná se o kouzlo, které je na zemi pomerne nové a výzkumu stále pokračuje. Snaď se jednou podaří najít kouzlo rušicí efekt tohoto. Materiálními komponenty jsou zapřevé krev demona z šestnacté a výšší stíny preventa při teplotě převyšující 800°C po dobu 8 minut. Zadruhé amulet sdemonom ze stíny shodné se sférou původu demona, jehož krev je používána. Zatřeti: šíp vyroběný zdráží šupiny, na něž byla sesíjana kouzla Demonic strength, Reaper's cloak, Eye of Apsath a Tarket's body power.

BÍLÝ AMULET POTKÁNÍ LEBKY: Na den má 47 magů pouze na kouzla chaosu, zvyšuje kouzelníkoví strop magenergie o 28 magů, strop životů o 22 životů, davaňostí odolnosti proti jedu 22%, proti ohni 11% a proti mrazu 11%, zvyšuje sílu o 1, inteligenci o 2, odolnost o 2 a obrannost o 1, dává bonus k OČ a UČ +2, dokáže nesti jednu klebetu potkaní lebky, dvakrát za den může zvýšit rychlosť běhu kouzelnika na 1 směnu na 120 sáhů za kolo, amulet se chvěje nachází-li se v okruhu 100 sáhů od kouzelníka pro něj smrtelně nebezpečí, amulet dokáže vždy určit smrt k nejbližším centru chaosu

MODRÝ AMULET POTKÁNÍ LEBKY: Na den má 73 magů pouze na kouzla chaosu, zvyšuje kouzelníkoví strop magenergie o 42 magů, strop životů o 33 životů, dává nositelci odolnosti proti jedu 34%, proti ohni 18%, proti mrazu 18% a proti magi 10%, zvyšuje sílu o 2, inteligenci o 3, odolnost o 3 a obrannost o 1, dává bonus k OČ a UČ +3, dokáže nesti dve kleby potkaní lebky, dvakrát za den může zvýšit rychlosť běhu kouzelnika na 1 směnu na 140 sáhů za kolo, amulet svítí, je-li v okruhu 150 sáhů nebezpečí,

slníčko svítí je-li nebezpečí blíži a je-li větší, amulet vždy dokáže určit smrt k nejbližším centru chaosu a označit, které z nich je nejbližší.

ČERVENÉ ÁJKO: Na den má 28 magů pouze na kouzla chaosu, zvyšuje kouzelníkoví strop magenergie o 20 magů, strop životů o 15 životů, dává nositelci odolnosti proti kyselinám 15%, proti magi 11% a proti jedu 5%, zvyšuje sílu o 1, inteligenci o 1, obrannost o 1, dává bonus k OČ a UČ +1, dokáže nesti jednu klebetu jakýmkoliv symbolu chaosu, jednou za den dokáže obdarit nositele nezámitnosti jakýmkoliv útoky zbrani, kousáním, pádem, drzemím ad. na 1 minutu, tvorové s chaotickým přesvědčením mají o 1 menší bojovnost vůči nositelům tohoto amuletu, amulet dokáže 1 * za den teleportovat nositele do centra chaosu, které je blíže jak 1 milí, není-li transport z místa, kde je blokován.

MODRÉ ÁJKO: Na den má 47 magů pouze na kouzla chaosu, zvyšuje kouzelníkoví strop magenergie o 35 magů, strop životů o 27 životů, dává nositelci odolnosti proti kyselinám 30%, proti magi 20%, proti jedu 10% a proti omega 5%. Zvyšuje sílu o 2, inteligenci o 2, obrannost o 1 a charismu o 1, dává bonus k OČ a UČ +2, dokáže nesti jednu klebetu jakýmkoliv symbolu chaosu, jednou za den dokáže obdarit nositele nezámitnosti jakýmkoliv útoky zbrani, kousáním, pádem, drzemím ad. na 1 minutu, tvorové s chaotickým přesvědčením mají o 1 menší bojovnost vůči nositelům tohoto amuletu, amulet dokáže 1 * za den teleportovat nositele do centra chaosu, které je blíže jak 1 milí, není-li transport z místa, kde je blokován.

BÍLÉ ÁJKO: Na den má 73 magů pouze na kouzla chaosu, zvyšuje kouzelníkoví strop magenergie o 50 magů, strop životů o 40 životů, dává nositelci odolnosti proti kyselinám 45% proti magi 30%, proti jedu 20% a proti omega 10%, zvyšuje sílu o 3, inteligenci o 3, obrannost o 2, odolnost o 1 a charismu o 2, dává bonus k OČ a UČ +3, dokáže nesti dve kleby jakýmkoliv symbolu chaosu, dvakrát za den dokáže obdarit nositele nezámitnosti jakýmkoliv útoky zbrani, kousáním, pádem, drzemím ad. na 1 minutu, tvorové s chaotickým přesvědčením mají o 2 menší bojovnost vůči nositelům tohoto amuletu a o 1 vyšší bojovnost vůči jeho nepřátele, amulet dokáže 2 * za den teleportovat nositele do centra chaosu, které je blíže jak 3 milí, není-li transport z místa, kde je blokován.

MODRÝ AMULET OKA: Na den má 28 magů pouze na kouzla chaosu, zvyšuje kouzelníkoví strop magenergie o 18 magů, strop životů o 13 životů, dává nositelci odolnosti proti magi 10%, proti kyselinám 10% a proti ohni 5%, zvyšuje inteligenci o 2, obrannost o 1, charismu o 1 a sílu o 1, dává bonus k OČ a UČ +2, dokáže nesti jednu klebetu oka, útoky způsobující oslnění či slpotu mají jen 50% šanci na úspěch, jedenkrat za den může amulet obdarit nositele schopnosti videt 1) infavizně, 2) magi, 3) skrz zed do 2 sáhů na 1 minutu.

ZELENÝ AMULET OKA: Na den má 47 magů pouze na kouzla chaosu, zvyšuje kouzelníkoví strop magenergie o 32 magů, strop životů o 24 životů, dává nositelci odolnosti proti magi 20%, proti kyselinám 20%, proti ohni 10% a proti mrazu 5%, zvyšuje inteligenci o 2, obrannost o 1, charismu o 1 a sílu o 1, dává bonus k OČ a UČ +2, dokáže nesti jednu klebetu oka, útoky způsobující oslnění či slpotu mají jen 50% šanci na úspěch, dvakrát za den může amulet obdarit nositele schopnosti videt 1) infavizně, 2) magi, 3) skrz zed do 3 sáhů, nositel amuletu je schopen vždy videt co se deje v nejbližším centru chaosu.

AMULET

V KILLMAN'S TOME 4,5 a 10 jsí se dočet o symbolech nepríme magie. Magie nepríma znamená to, že kouzlník nesestí kouzlo přímo svou silou, ale obraci se kněžákemu symbolu o pomoc. Existuje velké množství různých symbolů, existují například symboly ohnivé a ledové magie, zatím však bylo popsáno pouze pět, z toho tří symbolů chaosu, které, když chce neprímo magii použít musí být členem řádu některého symbolu a k symbolu jeho kouzlu potřebí AMULET. To, že amulety iší barvou a počtem magii iž víš, to co nevíš jsou další schopnosti amuletu, které nebyly nikde popsaný a těž nejasná je otázka jaký amulet přísluší kouzelníkovi s jakým stupnem zásahu, konzul které urovne smí používat a kdy a jak může zvýšit svoji úroveň. Toto všechno by se měl dozvědět na nasledujících třech stránkách.

Zájemcům s tím, co je pro všechny symboly a to i souřeštění na úrovně Kouzelník na 1.-5. úrovni se může během úrovně nechat zasést do jednoho symbolu anebo postoupit o jednu úroveň v symbolu, na 6.-10. úrovni může postoupit až do 2 úrovní anebo může přestupej na se nechat zasvěti, na 11.-15. úrovni jsou to 3 přestupy, na 16.-20. úrovni jsou o 4 přestupy atd. Dobrá nutra na přestupech, příslušnost amuletu a dostupnost kouzlu se ale každého symbolu iší a tak si ji popíše a každého symbolu zvlášť.

První se na stránkách KILLMANS TOME objevila kouzla chaosu a tak i zde začne se symboly chaosu.

Potkan lebka je nejjednodušším symbolem chaosu, přestup o 1 úrovně trvá normálně 10 dní, anebo 6 dní při zrychněním přestupu (studuje se 16 hodin denně), přestup ale není automatický, je třeba přehodit past na inteligenci /7 - přestup, pokud se přestup nepodaří, musí kouzleníku zapoít do sítě pasty bude mít past o 1 nizi. Amulety náležející kouzlenkám takto: černý - 1-3. úrovení, bílý - 4-6. úrovení, modrý - 7-10. žlutý - 11-14. úrovení, oranžový - 15-18. úrovení, fialový - 19-22. úrovení, žlutý - 23-26. úrovení.
Na každé úrovni zasvěcení dostanete konzelinku dvě kouzla chaosu té úrovni, která je pro něj doporučena. 2. úrovení. Kouzlo je dostupné od 3. úrovně zasvěcení, 3. úrovení od 5. úrovně zasvěcení a 4. úrovení od 8. úrovně zasvěcení.
Aké je nejsložitějším symbolem chaosu, přestup o 1 úrovně trvá normálně 16 dní, anebo 9 dní při zrychněním přestupu. na přestupu má stejnou nebezpečnost jako u potkan lebky, tedy 7. amulety náležejí konzelinkům zasvěceným, 3. úrovení kouzel od 7. úrovně zasvěcení, 4. úrovení kouzel od 10. úrovně zasvěcení.
Oko je pravděpodobně nejjednodušším symbolem chaosu, přestup o 1 úrovně trvá normálně 13 dní, anebo 7 dní při zrychněním přestupu, naštěstí má stejnou nebezpečnost jako u potkan lebky, tedy 7. amulety náležejí konzelinkům zasvěceným, 3. úrovení kouzel od 7. úrovně zasvěcení, 4. úrovení kouzel od 10. úrovně zasvěcení.

Dalším symbolem, který se objevil na stránkách KILLMANS.TOME byl černý pentagram. U černého pentagramu bylo uvedeno, že je stejná jako u potkaní lebky.

Dostupnostou kouzla a amuletu je následující:

- 1. úrovně zasvěcení - 1. úroven kouzla, modrý amulet, 4-5.
- 2. úrovně zasvěcení - 2. úroven kouzla, žlutý amulet, 6-8.
- 3. úrovně zasvěcení - 3. úroven kouzla, fialový amulet, 9.

Zároveň zavýšení - 4. úrovně kouzle), oranžový amulet až do 1. urovně zavýšení v KILLMANS TOME je Benefit. Prestup u Benefitu trvá 20 dní normálně (za 12 dní zrychleně, nebezpečnost přestupové pasti je 8. Dostupnost kouzla i amuletu je stejná jako u nezeměního pentagramu).

S výjimkou Benefixu a černého pentagramu je u věštiny symbolů zvykem zaplňován přímočrteky obrosovou amulet, když vstupují na kruh a nosí na kruhu. Lepší amulet dostane konzument výměnou za starý a menší obnosový. Amulety jsou vlastně pouze jinou formou plátny, které "vzdá" lindě nějaký žádoun. Kouzlení může být sám amulet nebo i jiný symbol, který má vlastní význam pro majitele. Kromě toho může být amulet i jednoduchý amulet nebo i jednoduchý symbol. A může i být amulet s významem.

ČERNÝ AMULET POTKÁNÍ LEBKY: Na den má 28 magů pouze na kouzlu chaosu, zvyšuje kouzelníkovi stop magenerie o 15 magů, stop životu o 12 životů, dává nositeli odolnost proti jedu 10%, proti ohni 5% a proti mrazu 5%, zvyšuje silu o 1, inteligenci o 1 a odolnost o 1, dává bonus k OC a k OC +1, dokáže nesít jednu klehu počkané lebky, jedenkrát za den může zvýšit rychlosť běhu kouzelnika na 1 minutu na 120 sáhů za kolo, amulet se chvíje nachází-li se vokruhu 50 sáhů od kouzleníka pro něj samotného nebezpečí.

KOUZLO: WAXFACE (Vosková tvář)
MAGENERGIE: 3 magy/hodina

VYVOLANI: 2 kola	ČAS: 18
TRVÁNÍ: dle dodané mæjetnergie	POPIIS: Toto kouzlo obdaří přjemce 100% obyčejnou tváří, což má za efekt, že osoby, které takovou postavu vidí, a nejednou past int. 10 tuto postavu nepoznají pokud s ní nezačnou milovat a nejsou lejní dlouhověkými přítelem.
DOSAH: døtek	ROZSAH: 1-3 humanoidní osoby
ZÁRÄZENÍ: iluzionistické kouzlo BSC	OPÄT: Waxface ji nepozají. Kouzlo dokáže velmi pomocí například pokud přijemce vykonává nějakou spinávavou práci, při které mæech být spartaen a následně identifikován. Pokud je kouzlo sesáno na 3 terče, musí byt jediným
NAROGENOST: 0,5	Zmocněním kouzelníka, když se vymazává z existencie.

KOUZLO	SMALL AVENGER	(Malý mstite)
MAGENERGIE:	5 magů / 10 kol	
VYVOLANI:	1 kolo	
TRVÁNÍ:	de dodané magenergie, maximálně 30 kol	
DOSAH:	0	
ROZSAH:	10 sahů okolo sesítatele	
ZARÁZENÍ:	Uročné kouzlo speciální BSC	
NÁROČNOST:	0,5	
CAS:	5	
POPIS:	Toto kouzlo zasáhne magickým výbojem každého, kdo sesítatele jakýmkoliv způsobem (zbraní, střelu, lžíci, kouzlem) zasáhne a zraní alespoň za 1 stínový život a způsobi mu zranění za 1k3 životů. Utočník musí být v dosahu kouzla.	

KOUZLO: WEAPONS MAN (Zbrojíř)	MAGENERGIE: viz níže	VYVOLÁNÍ: 0,5 kola	TRYVÁNÍ: 1 směna	DOSAH: 0	ROZSAH: sesítat	ZÁRAZENÍ: Kreativní kouzlo HSC	NAROČNOST: 1
-------------------------------	----------------------	--------------------	------------------	----------	-----------------	--------------------------------	--------------

CROZ 2
OPIS: Toto kouzlo vytvoří v rukou sesilaté zbraň, kterou si přejete. Tač zbraň funguje jako typická zbraň typu jazýčkové sesilatky požaduje. Pokud je tač zbraň upuštěna, mizí. Šípy a vrnaci zbraň mizí po úspěšném zásahu, nebo po dopadu na zem. V všechn ostatních případech zbraň trvá do uplynutí smrtelné. Magenergie potřebná k využití zbraň je využívána u lehkých zbraní 2 magů, u středních a vrhacích 4 magů a u těžkých a střílečných 6 magů. Sříbrna zbraň má i sebe vzhledem k tomu, že je využívána k zásahu.

KOUZLO: ODIOS IMAGE (Odporný zjev)

MAGENERGIE: 22 magů

VYVOLÁNÍ: 3 kola

TRVÁNÍ: 2 směry

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 osoba

ZÁRAZENÍ: Psychické / Iluzionistické kouzlo ASC

NÁROCNOST: 1

ČAS: 30

POPIIS: Postava na niž bylo toto kouzlo sesláno je vočích všech, kdož se na ní dívají a nejsou vyčítati způsobeni kouzla iim nejstaršíjm stvořením, kterého se tato bytost nevíce bojí. Tiskováno bytost si okamžitě nazí proti pasti na bojovník 15, a pokud neuspěje, prechne. Past lze upravit podle okolnosti. Pokud věštna postav z většího skupiny přechá , past se zvýší o 2, kouzla, přičte svůj bonus, či postih za inteligenci. Pokud postava vidí vzdálenou výslednou (pokud přehá velitel o +4, pokud velitel skupinky porovnuje - 2 ad. Každá akorá představa je vždy reálna (nikdo např. neuvidí v chodobě sám sirotek a 2 vysokou dráku, nebo žraloka plujícího ve vzdachu (pokud te ovšem chtví bytosť přesvědčena, že žraloci mohou bez problémů letat ve vzdachu, pak ano)). Iluze jako taková zahrnuje obraz, zvuk, pách a vše tak, jak si to člověka bytosť představuje. Pokud nedalo s takto očekávanou postavou začít bojovat, všechna zranění, která ji způsobi se zdraví opravduová, ovšem sama iluze nemůže dlečit a neznamená to, že bojovník 15, protože pro sama sebe a pro postavu vyjmuté z působnosti kouzla, je postih na 20 sáh od OC i

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

KOUZLO: INTEGRA ONE - SEVEN (Integra jedna až sedm)

MAGENERGIE: viz popis

VYVOLÁNÍ: jedna - 4 kola, čtyři - 5 kol, pět - 7 kol, sedm - 8 kol

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: jedna - 10 coulů, čtyři - 20 coulů, ostatní 1 sáh

ROZSAH: viz popis

ZÁRAZENÍ: Praktické kouzlo jedna - HSC, dva až pět - ASC, šest a sedm - DSC

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

POPIIS: Postava, na niž bylo toto kouzlo sesláno je vočích všech, kdož se na ní dívají a nejsou vyčítati způsobeni kouzla iim nejstaršíjm stvořením, kterého se tato bytost nevíce bojí. Tiskováno bytost si okamžitě nazí proti pasti na bojovník 15, a pokud neuspěje, prechne. Past lze upravit podle okolnosti. Pokud věštna postav z většího skupiny přechá , past se zvýší o 2, pokud přehá velitel o +4, pokud velitel skupinky porovnuje - 2 ad. Každá akorá představa je vždy reálna (nikdo např. neuvidí v chodobě sám sirotek a 2 vysokou dráku, nebo žraloka plujícího ve vzdachu (pokud te ovšem chtví bytosť přesvědčena, že žraloci mohou bez problémů letat ve vzdachu, pak ano)). Iluze jako taková zahrnuje obraz, zvuk, pách a vše tak, jak si to člověka bytosť představuje. Pokud nedalo s takto očekávanou postavou začít bojovat, všechna zranění, která ji způsobi se zdraví opravduová, ovšem sama iluze nemůže dlečit a neznamená to, že bojovník 15, protože pro sama sebe a pro postavu vyjmuté z působnosti kouzla, je postih na 20 sáh od OC i

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

ČAS: jedna - 38 čtvrt - 47, dva, tři a šest - 57, pět - 68, sedm - 77

NÁROCNOST: 1, jedna a čtyři +0%, ostatní -5%

KOUZLO: FAIL MAGIC (Selhání kouzla)

MAGENERGIE: 13 magů

VYVOLÁNÍ: 3 kola

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 4 sáhy

ROZSAH: 1 kouzlo

ZÁRAZENÍ: Protiokuzlo ASC

NÁROCNOST: 1, -5%

ČAS: 25

POPIIS: Toto kouzlo se snaží poškodit kouzlo na které bylo sesláno. Kouzlo se dá seslat pouze na kouzla, která fungují po určitému anebho neurčitému dobu, minimálně řádk. jednu směnu. Nemíti tedy možné. Fail magic seslat na kouzlo, které ho totéž kouzlo sesláno na platný cil, záleží na složitosti clovného Kouzla co se stane. U kouzla BSC - hod k%, výsledek 1 - 40 - kouzlo seho do směru výsledným efektem. 41-60 - kouzlo seho směrem výsledným za pravou záruku, 61-75 - kouzlo seho - magoploze za aktuální počet magů kouzla, 76 - 85 kouzlo pouze poskozeno. 86-95 - kouzlo seho odolalo, návc vyhložil zranující sesilateli fail magic. HSC - 1-30 - selhání neskôdné, 31-50 - selhání svýbojem, 51-65 - selhání magoploze, 66-80 kouzlo poskozeno. 81-95 - kouzlo odolalo, 96-00 - kouzlo seho odolalo svýbojem, 66-95 - kouzlo seho poskozeno, 96-00 - kouzlo seho odolalo svýbojem. DSC - 1-5 selhání neskôdné, 6-20 selhání svýbojem, 21-35 magoploze, 36-50 poskození, 51-90 odolalo, 90-00

KOUZLO: LIKVIDATE (Zlikviduj)
 MAGENERGIE: 15 magů
 VYVOLÁNÍ: 1 kolo
 TRVÁNI: ihned
 DOSAH: 50 sahů
 ROZSAH: 1 sah
 ZAŘAŽENÍ: Nicivé kouzlo / ASC
 NAROČNOST: 1, +0%

ČAS: 7

POSPIS: Toto kouzlo účinkuje pouze na neživé předměty (skála, stůl, meč). Nemagický předmět, na nějž bylo sesláno toto kouzlo má past 9 - / značení. Zněním prohlíží tak, že se předmět rozletí na kusy (případně je-li sesláno na tekutinu, tak, že se vypaří). U předmětu zdejnosti je past vzdálenost sítěy pílovodu 9 - / učinek. U předmětu očarovaných nejakejho kouzlem je to past 9 značení o 1 za každých 5 magů kouzla v předmětu - / účinek. Predmet, vyrobené z materiálu magicky anormálních, či pílovodem magických nemůžou být tímto kouzlem zničeny. Pokud se vnitřním předmětem nachází živí tvorové, nejsou tímto kouzlem nikak ovlivněni, kouzlo samo není zrušeno. Kouzlo se nedá seslat na předměty, které se rychle pohybují (meč za boje, vržený kámen atd.).

KOUZLO: WEAPON PILLLOW (Polštář na zbraně)
 MAGENERGIE: 8 magů
 VYVOLÁNÍ: 1 kolo
 TRVÁNI: 1 směna
 DOSAH: 22 sahů
 ROZSAH: 1 zbraní
 ZAŘAŽENÍ: Ochranné kouzlo / ASC
 NAROČNOST: 1, -0%

ČAS: 6

POSPIS: Toto kouzlo vytvoří kolem zbraně růžový polštář, který znamoží účinnou používání této zbraně ke zraňování blížních. Kouzlo se nedá použít na střílení zbraně, ale za to účinkuje i na zbraně konzelné. Zásah takto očarovanou zbraní je stejně nepřijemný jako zásah pětovým polštářem. Pouze pokud je sila utončenka +5 a vyšší - způsobuje stínovou zranění za 1/4 - 10 životů normálního zásahu. Kvality zbraně v obraně nejsou nikterak poskozeny.

KOUZLO: OPEN (Otevří)
 MAGENERGIE: 4 magů
 VYVOLÁNÍ: 1 kolo
 TRVÁNI: ihned
 DOSAH: 10 sahů
 ROZSAH: 1 objekt
 ZAŘAŽENÍ: Praktické kouzla HSC
 NAROČNOST: 1, +0%

ČAS: 8

POSPIS: Toto kouzlo otevře cokoli co není kouzlem zavřeno, otevře dveře, truhlu, šuplík, láhev, okno, tlamu psov, stavilo rybníka atd. Objekt, který se má ovrátit nesmí být ale větší než brána statku a kouzlo též nedělají, pokud je objekt držen zavřený hrubou silou větší jak 50.

KOUZLO: UNHOLY ENCHANTIMENT (Nečistis očarování)
 MAGENERGIE: 54 magů
 VYVOLÁNÍ: 1 směna
 TRVÁNI: stále
 DOSAH: doteč.
 ROZSAH: 1 předmět, nebo oblast max. 2x2x2 sahy
 ZAŘAŽENÍ: Černá magie ASC
 NAROČNOST: 1

ČAS: -

POSPIS: Předmět, nebo oblast zasazená tímto kouzlem vyzářuje negativní energii zla. Osobu s přesvědčením 1 - 3, takovou předmět páli a ruce a spaní v takovémto prostoru může za následek děsitivé až a nulový přibýtek životu. Vlastně vše, jakýto takovýto předmět zhorší pílovod oblasti zhorší pílovod oblasti všechn takovýchto předmětů. Spaní v takovémto prostoru po dobu převyšující 1 týden zhorší pílovod oblasti o 1 na 1 městci. Riká se, že takovýto předmět způsobuje postavám s dobrým až neutralním přesvědčením smrti když se naskyne příležitost. Kouzlo je možno bezpečně rozptýlit. Svěcená voda sycí při styku s tímto kouzlem, její větší množství může totto kouzlo zrušit.

KOUZLO: RAGE (Zářivost)
 MAGENERGIE: 17 magů
 VYVOLÁNÍ: 5 kol
 TRVÁNI: 1 den
 DOSAH: 50 sahů
 ROZSAH: 1 postava
 ZAŘAŽENÍ: Psychické kouzlo HSC
 NAROČNOST: 1

ČAS: 48

POSPIS: Toto kouzlo funguje jako past int. 10 - / účinek. Bytosí s přesvědčením 1 mají při hodu proti pasti bonus +2. Bytosí, na kterou bylo kouzlo sesláno má na celou dobu trvání o 4 nizší inteligenci, ale nejméně 1, o 2 nižší charismu, i ale nejméně 1, o 2 větší odolnost, o 2 větší obratnost a +1 životu. Bytosí je i navzdory svému jiskříku dobrému přesvědčení schopna mrázcti ba i zabijet pro sebebení úrazku, pokud má s někým nevyžáděný účely, snáší ze každou cenu ponstit. V boji odmítá ustoupit a počíná si naneyž kručet a zbesile. Pokud se ji nenaštýne příležitost, snadkým zabolovat po dobu celé hodiny, rozhodně bezohledně předměty okolo sebe a chová se hnule a bezohledně. Po skončení kouzla mužeť (pokud je její přesvědčení 1 či 2)

KOUZLO: ADMIRATION (Obdiv)
 MAGENERGIE: 4 magů
 VYVOLÁNÍ: 1 kolo
 TRVÁNI: stále
 DOSAH: 0
 ROZSAH: okruh o poloměru 30 sahů, viditelnost ZAŘAŽENÍ: Psychické kouzlo / ISC
 NAROČNOST: 1

ČAS: 8

POSPIS: Toto kouzlo je nejlépe seslat následně po vykonání nějaké akce nebo nějakého gesta, které by mohlo být považováno za obdivuhodné či jinak prospěšné, může tam být předvedené nějakého kouzla, chycení kapsáře, vyrávání o úspěšných dnech apd. Kžidly, kdo je vloženou a ví co se děje, je objektem zájmu tohoto kouzla, které u takového objektu využívají pocit obdivu a spízněnosti se seslalelem, připadně družinou do 10 lidí. Past int. 7. Tj. tenž v hodu uspější nejsou ovlivněni a reagují normálně, je však 8% šance na faktálně nevelmi nelichotivého Kouzlo a - v tom případě si takový člověk začne myslit o seslalém či družině až všechny věci normálně psychická kouzla nepisobí. Toto kouzlo lze výhodně použít ke spřátelelni se s vesničany, jinak nedivitelnými klobodrohrami, nebo k přimění lakoněho hostinského snížit ceny apod.

DODATEK

KOUZLO AWAKE! /Probudí se/

MAGENERGIE: viz. popis
VYVOLÁNÍ: viz. popis

TRVÁNI: stále

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 mrvola

ZÁRAZENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 1. - 4. úroveň

NÁROČNOST: 2. - 5%

ČAS: -

POPIŠ: Toto kouzlo slouží k vypálování nemrtvých, podobně jako kouzlo Oziv neživého, ale je mnohem výkonnější. Nemrtví stvoření tímto kouzlem mají vždy přesčítání zákonné zlo, naprosto ve všem poslouchaj svého stvořitele a nevyžadují žádnou ohět' magenergie při meditaci.

Hodnou magenergií a dobou potéchnou na vyvolání zachycuje tabulkou kouzla Awake!

TABULKU KOUZLA AWAKE!

MAGENERGIE **+ 1 ÚROVEN**

NEMRTVÝ

KOSTLIVEC

ZOMBIE

GHUL

DUCH

PŘÍZRÁK

MUMIE

FEXT

SPEKTRA

UPIR

82

9 směny

Další výhodou kouzla je možnost zvýšit při vyvolání silu, obratnost nebo inteligenci nemrtvého. Zvýšení je možné maximálně na 21+4,5, u sily i obratnosti stojí zvýšení o 1 stupeň 2 magy, u inteligence 1 stupeň 4 magy.

Poslední možnosti kouzla je, že je možné stvořit nemrtvého schopného kouzlit - základ je 25 magy, za každý naučit sám.

KOUZLO ASSASSATIVENESS (Smyslová nezjistitelnost)

MAGENERGIE: 6 magů

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNI: 11 hodina

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 ivor

ZÁRAZENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 2. úroveň

ČAS: 15

POPIŠ: Toto kouzlo učini příjemce neviditelným, neslyšitelným a nevycititelným. Kouzlo netučíkuje proti vili příjemce. Pokud uživatel kouzla začne mluvit, ztratí pouze neslyšitelnost, pokud začne čarovať, ztrati neviditelnost a neslyšitelnost, pokud zaútočí, ztratí pouze neviditelnost. Nevycititelnost nelze najít ztratit.

KOUZLO: GAZER (Čumil)

MAGENERGIE: 1. - 28, 2. - 41, 3. - 53 magů

VYVOLÁNÍ: 2 směny

TRVÁNI: stále

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 místo

ZÁRAZENÍ: Kreativní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1. - 10%

ČAS: -

POPIŠ: Tímto kouzlem čaroděj stvoriř magické oko, které samo o sobě pouze pozoruje okoli a je 1. viditelné, 2. neviditelné, 3. neviditelné, magicky píthalující pozornost. Toto oko musí být umístěno na pevném podkladu a nemůže se v žádém případě hýbat. Kvalita zbroje oka je 5 a pokud je oko poškozeno utokem, lze jej opravit až při směny při vynaložení 1 litru magů. Materiálním komponentem při vytvářání kouzla je oko jakéhokoliv tvora velikosti králíka a výš.

KOUZLO: SCRAYER (Špináž)

MAGENERGIE: 52 magů

VYVOLÁNÍ: 9 směn

TRVÁNI: stále

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 místo + 1 gazer

ZÁRAZENÍ: Kreativní/transportní kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1. - 15%

ČAS: -

POPIŠ: Toto kouzlo pracuje v součinnosti skouzlem Gazer. Vytváří neviditelné propojení místa, kde je vytvářáno Gazerem. Toho lze využít a) k pozorování všeček, které Gazer vidí, b) k seskláni kouzlu prostřednictvím Gazeera. Je možno využít nekoměře mnoho Gazeerů, tež je možno napojit jeden Gazer k více Gazeerům, magenergie potřebná k takovému dodatečnému spojení je 47 magů a doba vytvářání ostani parametry jsou stejné jako u základního kouzla. Nutno ještě podotknout, že předánění obrazu z vice Gazeerů k jednomu Gazeerovi je dobré osévit výborem heslem, jinak pozorovatel dostane smíšený obraz ze všech připojených Gazeerů a nebude možno sesilit kouzlu skrz.

KOUZLO: STORE (Zásobník)

MAGENERGIE: 25 + 5 magů / 100 magů kouzlu v zásobníku

VYVOLÁNÍ: 3 směny

TRVÁNI: stále

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 kouzlo

ZÁRAZENÍ: Kreativní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1. - 5%

ČAS: -

POPIŠ: Toto je další kouzlo, které může být použito v návaznosti na Gazeru, anebo jakékoli jiné kouzlo se stálejí trváním. Toto kouzlo vytváří zásobník na kouzla, která jsou všechna seslati se za předem stanovenými podmínkami, souvisejícími skouzlem, ke kterému patří a na předmět specifikované terče. Např. u Gazeera blesk, který bude seslati na osobu, která se na Gazeru podívá, u Orcanova zámků Mrač smrti, který se sesle na prostor před dvermi až se je někdo pokusí vyrazit až. Vzásobníku mohou být uložena kouzla různých druhů, ale i těch celková magenergie nesmí přesahovat hranici stanovenou při vytvářání. Pokud by přesto byla překročena, způsobí seslati všechna kouzla podle výpadu zásobníku náhodně do prostoru, až dokud celková magenergie neblesne pod hranici. Součástí kouzla je i heslo pro vypínání a zapínání činnosti. Zásobník lze kdykoliv doplnovat, měnit pořadí, či kouzla rušit.

KILMANS TOME '96

Strana 10

KILMANS TOME '96

Strana 43

KOUZLO: HIDE (Sky)

MAGENERGIE: 45 magů

VYVOLÁNÍ: 4 kola

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 objekt o velikosti max. 15*15*15 sahů

ZARÁZENÍ: Praktické kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 40

POPS: Tímto kouzlem se stane jeden neživý objekt naprostě nezjistitelný smysly ani kouzly. Lze skrz něj i bez potříží projít. Objekt je na svém místě nadále fyzicky přítomen a může nadále plnit svou funkci, ovšem nesmí se používat jinak než obáčet, mít lásku atd. Kouzlo Hide se nedá rozprášit ani jinak lamať. Objekt skrytý tímto kouzlem je možno odkryt kouzlem Reveal.

KOUZLO: REVEAL (Odkryj)

MAGENERGIE: 13 magů

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 200 sahů

ROZSAH: 1 objekt anebo plocha max. 10*10 sahů

ZARÁZENÍ: Kouzlo Benefitu 4. úrovně

NÁROČNOST: 1,5, +0%

ČAS: 60

POPS: Toto kouzlo je kouzlem hromadným, jeho seslání je třeba ale sponu patnacti lidí (elfů, krolů, skeletů), kteří se shromáždí na jednom místě a jsou zjádění koliv důvod užívání na objekt, Jenž je třeba kouzla Upřímně nahévaní samozřejmě neznamená že v někdo přemiloval aby se na to či ono prošel natrvali! Kouzlo, pokud je úspěšně sesláno způsobu na daném objektu poškození za úroveň seslajete (- seslajete, může jich byt i více) * 100 + za každého účastníka uroven * 50 + 5 * počet magů navíc životu. Je-li objektem kouzla živý tvor přímo, či nachází -li se na ploše, kam má být kouzlo sesláno, iž dve kola před dokončením kouzla citi velmi silný pocit ohrožení a musel byt hodně pitomý, nebo zaslepeny aby se z plochy zasažené kouzlem nedostal, anebo nezadal prchati a tam se ztratil jakožto cel kouzla (pokud terč kouzla přichá, je ten 25% šance, že bude kouzlem zasažen, pokud únikne zásahu, nemůže být zasažen vůbec a kouzlo se nedráží automaticky). Sesilatele musí při vyvolávání kouzla stát na místě a tudíž nemohou pronásledovat přechajici oběť.

KOUZLO: WIZARDS CRY (Žárodej řev)

MAGENERGIE: 15, 5, 1 mag

VYVOLÁNÍ: 24 magů

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 0

ROZSAH: 1 otazka

ZARÁZENÍ: Kouzlo Benefitu 3. úrovně

NÁROČNOST: 1,5, -5%

ČAS: 7

POPS: Tímto kouzlem je kouzelník schopen zeptat se na jednu konkrétní otazku mocnosti dobrá. Otazka musí být formulována tak, aby se na ni dalo odpovědět ano či ne a nemůže obsahovat žádné dvojznačnosti. Pokud by otazka byla nejednoznačná anebo nejasná, odpověď nepřijde. Odpověď též nepřijde pokud te přísně utajována a neexistuje žádny člověk (či jiný inteligentní tvor) od kterého by se otazka odpověď získat uplatkem té jiným způsobem vyma může či pod polníkou využáděnou rodiny. Pokud se otazka tyká budoucnosti nemusí být odpověď vzhledem ke svobodné vůli lidí přesná, vypořádá pouze o tom, jak by to bylo, kdyby nikdo zainteresovaný neudělal nic neobyčejného. Materialním komponentem kouzla je malý stříbrný krížek (ryží stríbro), který je kouzlem spotřebován. Kouzlo je možné seslat pouze 1 * deník.

KOUZLO: WHITE SHIELD (Bílý štít)

MAGENERGIE: 5 a více magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: 3 kola - možno prodloužit přidáním 5 a více magů na další 3

DOSAH: 0

ROZSAH: jen kouzelník

ZARÁZENÍ: Kouzlo Benefitu 1. úrovně

NÁROČNOST: 1, +0%

ČAS: 7

POPS: Toto kouzlo vytvoří bílý štít lebce zastírající vřídlo (asi jako řídká mlha) před kouzelníkem. Štít se po dobu trvání použije skouzelníkem, který jej může vzdádat myšlenkou a nemusí se na něj nijak soustředit! Štít přidává bonus k OC proti střelcům a vrhacím zbraním +3, +1 za každé 3 magy kouzla navíc. Proti útoku vráž v tvář přidává +4, +1 za každé 2 magy kouzla navíc. Pravděpodobnost zásahu útočných kouzel snížuje o 22% + 2% za každý mag navíc. Pokud kouzelník kouzlu přes stří, je 15% pravděpodobnost, že kouzlo štítem neprojde.

KOUZLO: REPULSE EVIL (Odraž zlo)
 MAGENERGIE: 15 magů za prvního + 10 magů za každého dalšího
 VYVOLÁNÍ: 1 kolo
 TRVÁNÍ: 1 den
 DOSAH: 40 sahů
 ROZSAH: dle dodané magenergie, max. počet = úroveň kouzelnika
 ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Benefiku 2. úrovně
 NAROČNOST: 1, +0%

ČAS: 8

POPIŠ: Toto kouzlo přisobí na jakéhokoliv tvora spřesvědčením jakékoli zlo. Úřenek kouzlu je past odl. + roz. 4 - úřenek. Tvor, na něž totto kouzlo zaúčinkováno je neodolatelnou silou odpuzován od Kouzelníka, který jej sesílá, v nemagických tvorů je havic vzbuzen strach a nenávist kseslateli, po celý den i svrátí kouzla se obražený tvor bude vyhýbat mistu, kdež se pohybuje sesilata a spáří-li ho někdo, okamžitě se bude snažit dostat pryč z jeho dohledu a nejspíše se bude snažit dostat někam, kde by byl před ním vbezpečí.

KOUZLO: BANISHMENT (Výhnání)
 MAGENERGIE: 65 + 2* úroveň terče magů
 VYVOLÁNÍ: 1 směna
 TRVÁNÍ: věčně
 DOSAH: dle
 ROZSAH: 1 tvor
 ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Benefiku 4. úrovně
 NAROČNOST: 2, -10%

ČAS: -

POPIŠ: Toto rituální kouzlo používání krychňami duše terče a její vydání do otroctví mocnosti dobrá. Kouzlo učinkuje pouze na tvory zlé, nebo ty, kteří se nějak provinily, je-li použito na nevninného, má to zpravidla fatalní následky pro sesilatele (kleba atd.) (pro terč také). Pokud je kouzlo správně seslano, je duše vymnáčeno vydána do věčného otroctví mocnosti dobrá, pokud se někde stala chyba, je oběť pouze mrtva a duše putuje tam, kam by šla normálně. Tento Kouzlem je možné vyhnat i duše démonů původem zastrášných sfér, které na sebe vyzali hmotou (či polohmotnou) podobou, celé kouzlo je pak drážsí o 100 magů. Kouzlo je zbytecne používáno na tvory původem z pekla či nadprostoru, neboť jejich duše nepodléhají pravidlum platným pro ty původem ze země či astrálních sfér a jejich duše se vzdá vraci zpět okud přišla a tudíž se může, má-li k tomu dostatek sil kdykoliv vrátit. K provedení celého rituálu je třeba mit 3 flakony svěcené vody, svěcený oheň. Benefixu zasvěcený měč a ovčí krev. Ovčí krví se musí nakreslit krk oběti na čelo, svěcenou vodou je nutné ji předepsaným způsobem postříkat. Benefixovým mečem se oběť propichne a její telo se spálí svěceným ohinem. Zvyše uvedeného tedy vyplyvá, že oběti musí být znamožněno pohybovat se Kouzlit a. Toto kouzlo se nedá quicjkammerovat.

KOUZLO: UNSTOPPABLE THUNDER (Nezastavitelný hrom)

MAGENERGIE: 38 magů
 VYVOLÁNÍ: 1 kolo
 TRVÁNÍ: ihned
 DOSAH: 30 sahů
 ROZSAH: všechni tvorové v oblasti 3*30 sahů před kouzleníkem
 ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Benefiku 4. Úrovně
 NAROČNOST: 1, +0%

ČAS: 5

POPIŠ: Toto kouzlo vytvoří výboj sil omesa, který projde jakokoliv látkou výjma kamene a hliny. Skrz kovy prochází zcela bez zábran a dlevo pronáli. Každý, kdo se nachází spolu kouzla si háže proti pasti odl. 8 zranění za 3-13/13-28 životů. Z působení kouzla nelze nikoho vymout. Materialním komponentem kouzla, který není sesláni spotřebovan jsou dvě zelené kuličky o váze 1-2 mn.

KOUZLO: POINT LIGHTNING (Zamíří blisk)

MAGENERGIE: 22 magů
 VYVOLÁNÍ: 0,5 kola
 TRVÁNÍ: ihned
 DOSAH: 0

ROZSAH: jen čároděj
 ZAŘAŽENÍ: Kvalitativní kouzlo ASC
 NAROČNOST: 1,5, -10%

ČAS: 2

POPIŠ: Toto kouzlo se sesílá bezprostředně před kouzlem typu blisk a způsobuje: dosah zvětší na 25 sahů, čas blesku se zvětší na 7, pravděpodobnost zásahu 100%, zásah konkrétní části těla (např. oka, prstu) = 100% - 3*obr. terče, blesk je sesílan zprvu mimo oči kouzleníka.

KOUZLO: WORD OF AWAKENING (Slovo probuzení)

MAAGENERGIE: 100 magů / 100 sahů čtvrtěčných
 VYVOLÁNÍ: 3 kola
 TRVÁNÍ: stále
 DOSAH: 30 sahů
 ROZSAH: dle dodané magenergie
 ZAŘAŽENÍ: Černá magie DSC
 NAROČNOST: 1, 0%

ČAS: 29

POPIŠ: Tímto kouzlem čaroděj uvede vživot všechna mrtvá těla i kostry vzasažené lokalitě. Taktó vzniklé zombie a kostlivci jsou mimofádně agresivní a napadají jakékoli živé tvory a požírají je. Pokud celý den nesní živé maso - umírají. Tito nemrtví poslouchají svého strojitele a pánna vždy a doslova. Kouzlo musí být vyvoláno v noci a všechni nemrtví jim stvoření jsou oslepěni na denním světě.

KILLMAN'S TOME 3

KOUZLO: EXORCISEMENT (Vymýtaní)

KOUZLO: EXORCISEMENT (Vymýtaní)
MAGENERGIE: 3 + ,5 * životašchopnost magů a +
VYVOLÁNÍ: 12 kola

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 5 sáhů

ROZSAH: 1 vymýtaný objekt

ZÁRĀZENÍ: Kouzlo Benefixu 1. úroveň
NÁROČNOST: 1. -10%

ČAS: -

POPS: Toto je jedno ze základních kouzel Benefixu, protože umožňuje vymýtat za světa demony, däby, hřezy a nemrty. Demony a däby totto kouzlo výhání zpět do jejich domova (sfér, pekla), nemrty a hrázy zabijí. Kouzleník vymýtí svěcenou vodu a sfíro o vymýtaného tvora a po následujících šest kol probíhá souboj. Vymýtající kouzleník seče svoji úroveň bonusu za inteligenci, úroveň v Benefixu, úroveň svého amuletu, přítele i za každých 5 magů nad základní magenergii kouzla a příteče hod 66+. Vymýtaný tvor seče svůj bonus za odolnost s bonusem za inteligenci, příteče svou životašchopnost a hod 65+. Pokud vymýtaný tvor kouzleníkovo číslo dorovná aneb přehodí více jak dvakrát, te vymýtaní neúspěšně, stejně tak je vymýtaní neúspěšně pokud se kouzleník vzdálí vymýtanému tvoru za dosah kouzla. Telo uspěše vymýceného tvora (pokud je jaké) se ztrácí bez života k zemi.

KOUZLO: REPEL UNDEAD (Odpud' nemrtvě)

MAGENERGIE: 7 magů za 1. směru +4 magy za každou další

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 0

ROZSAH: kuh o poloměru 20 sáhů

ZÁRĀZENÍ: Kouzlo Benefixu 1. úroveň

NÁROČNOST: 1. +0%

ČAS: 7

POPS: Toto kouzlo zapadí všechny nemrtvě na vzdálenost 20- rozdílu úrovni sáhu, nepřekáží-li tomu povární překážka. Kouzlo se pohybuje skouzleníkem, nežže ho však použit křížmáčkem nemrtvého na zed a pokud se kouzleník začne přiblížovat křížmáčkem, který hodlá setrvat na místě, je tento nemrtvý při vzdálenosti menší než 10 sáhů odpuzován. Setrvání je past na rozdíl úrovni i - sil, o nebezpečnosti 3+ vzdálenost o kolik je nemrtvý blížejík 10 sáhů od kouzleníka. Na setrvání se hází pokazd, když se past zvýší.

KOUZLO: STOP SPELL (Zastav kouzlo)

MAGENERGIE: 2 magy

VYVOLÁNÍ: 0,5 kola

TRVÁNÍ: max. do příští meditace

DOSAH: 0

ROZSAH: 1 kouzlo

ZÁRĀZENÍ: Pomocné kouzlo BSC

NÁROČNOST: 0,3, +10%

ČAS: 4

POPS: Tento kouzlem kouzleník zastaví vylívání kouzla, které bylo přerušeno. Kouzlo je přerušeno na dobu mezičasu pouze do začátku meditace a kouzleník se může kdykoliv v této době vrátit. Kouzlo, které je zastaveno se uvolní taktéž po smrti sesilatele.

KOUZLO: BURN UNDEAD (Spal nemrtvě)

MAGENERGIE: viz. popis

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: 4 kola

DOSAH: 25 sáhů

ROZSAH: 1-5 nemrtvých

ZÁRĀZENÍ: Kouzlo Benefixu 2. úroveň

NÁROČNOST: 1. +0%

ČAS: 15

POPS: Při vylívání kouzla je nezbytné dřít amulet. Kouzlo tříknuje na 1-5 nemrtvých - past odl. 10- / hoření za 4-14 životů (kolo + nemrtvost dřít amulet, kouzleník vylívá kouzlo a kouzleník se na něj nemusí soustředit, musí jen použít k namáčkání nemrtvých na zed). Kouzlo trvá 4 kola a kouzleník se na něj nemusí soustředit, musí jen dřít amulet v ruce. Kouzleník vylívá kouzla na začátku - ihned po vylívání a v průběhu kouzla iž je nemrtvost změnit. Magenergie závisí na úspěšnosti kouzla - v případě 1. nemrtvosti, při úspěchu 5 magů, při selhaní 2 magů - v případě 2. - 5 nemrtvostí, při úspěchu 4 magů, při selhaní 1 mag. Pokud te kouzlo sesilano na jiz. hořčího nemrtvěho, je úspěch kouzla 100% a doba hoření nemrtvěho se prodlouží o další 4 kola.

BÍLÁ MAGIE



BENEFIX je jedním z nejmočnějších symbolů neřípmé magie. Je to symbol představující mocnosti bez zbytku. Vstupní oběti může být cokoli, kdo sphiňuje nasledující podmínky: 1) vstupuje do řádu zvláštní výše obětí, však není nějak katastrofická. Zkouskou oddanosti výše většinou vykonanou nějakého činu spojeného s nebezpečím, ale je pro něj prakticky splnitelný, konkrétně o co se bude jednat se dozví každý pří zavěcovacím rituálu. Zavěcovací rituál je možno vykonat pouze na místě zazevceném symbolu Benefix, za přítomnosti lespon sedmi členů řádu zohlo minimálně jednoho na deváté či vyšší úrovni zasvěcení. Člen kultu musí každý den strávit 3 hodiny meditaci a obětovat 10% svých děláných peněz.

Pořád hany a počty magů amuletu: 1) zelená - 33 2) modrá - 62 3) žlutá - 95 4) šedá - 145 5) bílá - 220 6) rudá - 300 7) zlatá - 420. Magy se v anuolu doplňují vždy při východu slunce. Sčítensivm v kultu se pojí nasledujici výhody: - poznání do 30 sánu přítomnost nemrtvých stvořených černým pentagramem, - odvraci neviděné jako by byl o 2 úrovně výše, - nemůže být terčem Benefixové kleby, - má bonus +2 na všechny hodby proti strachu, přirozenemu, i magickému.

KOUZLO: MENTAL PRISON (Mentalní vězení)

MAGENERGIE: 2* životaschopnost +5 magů

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: 2 hodiny

DOSAH: 20 sáhu

ROZSAH: 1 tvor s inteligencí > 1

ZÁRAZENÍ: Kouzlo Benefixu 2. úroveně

NAROČNOST: 1, +0%

ČAS: 15

POPIŠ: Toto kouzlo vytvoří bílou svítici mříž viditelnou na hlavě zasaženého tvora. Tento si háže proti pasti int.+túnek, proti nemrtnym a démonym (ne tém zadečkám, či hlavě posečešelého) má navíc +5. Pokud uspěje mříž zmizí, pokud však podlehne, není po dobu trvání kouzla schopen kouzlit ani utocit a navíc uspěšném útoku na uvězněného tvora, anebo po seslaní útočného kouzla na jeho.

KOUZLO: WRATH OF AKAN-LAGAR (Akán-lagářův hněv)

MAGENERGIE: 34 magů

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: ihned

ROZSAH: 15 sáhů

ZÁRAZENÍ: Kouzlo Benefixu 3. úroveně

NAROČNOST: 1, -5%

ČAS: 14

POPIŠ: Toto útočné kouzlo je pozoruhodné tím, že nedělá normální zranění, ale láme či drtí kosti zasaženého. Jeho využití vypadá jako bily proud energie znamenající ruky kouzelnika které Pravěpodobnost zasahuje se rovná 77 +- 3* obr. terče. Zasazeny si hoří na odi, a pokud je rysidek menší než 5 počítá se, iako by byl zraněn za 42-60 životů, je-li rysidek větší, jak 5 a menší jak 10-22-40 životů a nad 10-22-40 životů. Místo skutečného zranění má však 1) je-li zraněn > 1/8, ale <1/4 maximu životů - má zlomeny nohy 2) je-li zraněn > 1/4, ale <3/4 maximu životů - má zlomené nohy, ruce a žebra 3) je-li zraněn > 3/4 maximu - má zlomené všechny kosti v těle.

KOUZLO: CONCENTRATE AURA (Zkoncentruj aura)

MAGENERGIE: 2 magu / 1 bod sily aura
VYVOLANI: 2 kola
TRVANI: ihned

DOSAH: 0

ROZSAH: aura

ZÁRAZENÍ: Kvantitativní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: 19

POPI: Tímto kouzlem může kouzelník doplňovat anebo zvyšovat sílu aury. Platí však jisté hranice, kam až zezí sílu aury zvýší. U kouzla ASC je totiž maximum rovnou 20* úroven aury, u kouzla SIA je to 30* úroven aury a u kouzla ALIA je to 45* úroven aury.

KOUZLO: AURA FEED (Pojídání aura)

MAGENERGIE: 5 magu

VYVOLANI: 2 kola

TRVANI: ihned

DOSAH: 0

ROZSAH: aura

ZÁRAZENÍ: Transformační kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 17

POPI: Použitím tohoto kouzla může kouzelník převádět sílu aury na magy a nebo životy v poměru 2:3 u magu a 1:2 u životů. Síla aury nemusí nikdy klesnout pod nulu a pokud klesne na nulu, je aura ztracena.

KOUZLO: PALE LIGHT AURA (Aura bledého světla)

MAGENERGIE: 12 magu/ kolo

VYVOLANI: 1 kolo

TRVANI: dle dodané magenergie

DOSAH: 0

ROZSAH: aura

ZÁRAZENÍ: Komplexní kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, 5,-5%

ČAS: 7

POPI: Po seslání kouzla se kolem kouzelníka rozšíří bledé světlo a kouzelník začne levitovat 5 coulů nad zemí. Kouzelníkův zrak je schopen vidět ve tmě jako v červnu a na dvojnásobnou vzdálenost, slyší i zvuky nad a pod prahem slyšitelnosti, te schopen zaslechnout zvuky zahrávající vzdálenost a dvakrát tisíč, čichem je schopen rozpoznat na příčinu jed, jeho hlas působí jako hypnoza a pochází jako susec, vůli je schopen polohovat předmety do výšky 300 minci a nebo roztrnit ohň o velikosti maleho taboráku do vzdálenosti 30 sah, ziskává přehled o polozě nepřítele, nevidění se kněmu nemůže přiblížit více, jak na 3 sahy a ostatní nepřátele kterí se k němu dostanou na 2 sahy upří zranění 1kg životů za kolo, OČ kouzelníka vzniká o úroveni aury, jakýkoliv úspěšný zásah do kouzelníka ze vzdálenosti menší jak 50 sah vyuvolí zpětnou odezvu - výboj zraňující za 3k6 životů, pravděpodobnost seslání kouzla se zvyšuje o 8% pravděpodobnost zásahu nepřáteleckých kouzel se snižuje o 20%, kouzelník může dýchací pod vodou, jeho SM vobraně se zvyšuje o 3, není možné jej zmazat, ovlivnit psychickými kouzly anebo zrání ihuzemi, nekouzelné zařízené dveře může kouzelník otevřít jako by nebyly nijak zajištěny, kouzelníkova síla a oddolnost je po dobu trvání kouzla o 2 výšší.

KOUZLO: MAGICAL GUARDIAN (Magický strážce)

MAGENERGIE: 42 magu při seslání, 2 magy každý den
VYVOLANI: 3 hodiny

TRVANI: stále

DOSAH: dírek

ROZSAH: 1 osoba

ZÁRAZENÍ: Kreativní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: -

POPI: Toto kouzlo se po seslání stane součástí osobby na kterou bylo sesláno. Existuje 4 polohy ráckých se kouzlo může nacházet a to 1)Hyperaktivní, 2)Aktivní, 3)Hladovějící 4)Mrtvý. Vnormální poloze 2, tj. aktivní kouzlo musí být zabezpečováno dvěma magy na den, jinak spadne na úroveň 3, ve které vydří bez magu 10 dní a pak pada na úroveň 4, ve které zůstává kouzlo nedostatečně ale spíše 2 magy na přechod na 3, úroveň. K přechodu zpět na úroveň 2 je potřeba dodat tak magu, aby za každý den ve kterém společe 3 nebyly magy dochány byly dodány magy 3. Na přechod do polohy 1 je třeba 5 magu a následně 2 magy na smíchu. Uspěšné rozptýlení kouzla sníží jeho polohu o 1, rozptýlení v poloze 4 kouzlo zníčí. A myni co vlastně kouzlo dělá. V poloze 2 zvyšuje při boji OČ o 3, zjistíuje polohu nepřátele vokruhu 20 sah, ve které umožňuje infiravu na 15 sah, snižuje pravděpodobnost úspěšného zásahu kouzla ze strany nepřátele o 15% zaníjuje 20% oddolnosti proti ohni, mráz a jedlum a zranění padem sníží na 1/2. V polozě zvyšuje OC o 5, zjistí polohu nepřátele do 35 sah, infiravu prodlouží na 25 sah, pravděpodobnost zásahu kouzla sníží o 20% a zajišťuje 30 % oddolnosti proti ohni, mrazu a jedlum, neguje zranění padem, navíc kromě polohy zjistí i velikost a přibližně druh nepřátele. V polozě 3 je zajišťováno pouze OČ o 2 lepsi, zjistí ováni polohy nepřátele na 10 sah, snižen pravděpodobností zásahu kouzla o 10% a 10% oddolnosti proti ohni, mrázu a jedlum. V polozě 4, jen OČ lepsi o 1 a snižení pravděpodobnosti zásahu kouzla o 5%. Magy na zajistění 2 polohy je možno zaplatit s předstihem na neomezený počet dní dopředu.

KOUZLO: RESPONDING GUARDIAN ADVANCED (Pohyblivý reakční strážce)

MAGENERGIE: 121 magu při seslání, 5 magu na udržování

VYVOLANI: 4 hodiny, +

TRVANI: stále

DOSAH: dírek

ROZSAH: 1 osoba

ZÁRAZENÍ: Kreativní kouzlo DSC

NÁROČNOST: 2, -10%

ČAS: -

POPI: Toto kouzlo se stavá nedílnou součástí osobby na niž bylo sesláno. Má dvě polohy, aktivní a neaktivní, přičemž neaktivní nastane nejsou-li dodány magy a v této poloze kouzlo nečítá nic. Na opětovnou aktivaci je třeba 15 magu. Strážce je zadán buďto při sesání, nebo dodatečně (za 7 magu) jak na reagovat na různé situace a jevy, které můžou nastat. Muže se jednat o útok na vlastní osobu, o pad kamene z vršky, explozi bomby v blízkosti, výbuch sopky, či o pokus seslat kouzlo konzlu na vlastní osobu, všeobecně (může být nebezpečné), nebo o pokus seslat konkretní kouzlo (musí být předvedeno) na vlastní osobu či na plochu, kde se nachází atd. Reakce se může skládat maximálně ze 3 po sobě jdoucích kouzel, tato musí být předeslána minimálně jednou, maximálně třikrát na každou reakci. Pokud se kouzlu podaří vyčerpat zásobu kouzlu, bude se pokusit seslat další, za použití magu osobou na niž, kouzlo jsou-li nějaké k dispozici. Využití předeslána konzlu je možno kdykoliv doplnit. Situace, na které má strážce reagovat, musí být jasná a jednoznačně specifikovány, jinak může dojít k identifikaci několika reakčních jedinců vzniklou situaci. Pro případ reakce na konzlu se počítá čas kouzle seslaných strážcům jako o 1 lepsi než je u kouzla obvyklé. Strážce sesílá všechna kouzla se 100% pravděpodobnosti seslání a pro účely pasti se počítá jakoby kouzlo bylo sesláno původním sesilateli strážce. Strážce je schopen zjistit, kouzlo bylo sesláno na nějaký určený jev nejvýše do vzdálenosti 1 milie.

KOUZLA CHAOSU

CHAOS je vlastně jedinim ze symbolů nepříme magie. Vyznavačem Chaosu se může stát kdokoliv, používat kouzla Chaosu i řásk mohou i ten posavý smagenergií (nikoli vazanou alchymistickou), ostatní i ten prostědnečtivým amulet. A amulety i vlastně to co představují dany symbol, většina kouzel se bez něj nedá seslat. Barva amuletu takéž určuje úroveň vlastníka. Vranci Chaosu existují tři symboly, rovnocenně v sile i (na následujících úrovnicích) vymožovat a druhu kouzlo. Jsou to: 1) *praktik lebka*

2) *áčko*3) *oko*

Před barev amuletu je u každého jiný - 1) černý, bílý, modrý, zelený, oranžový, fialový, žlutý 2) červený, modrý, bílý, zelený, žlutý, šedý, hnědý, 3) modrý, zelený, žlutý, hnědý, černý, růžový. Amulety se konečně barvy liší i v počtu magů na den. Počty magů na den jsou shodné pro všechny tři symboly a jsou to: 1. barva - 28, 2. barva - 47, 3. barva - 73, 4. barva - 111, 5. barva - 158, 6. barva - 228, 7. barva - 313.

Magy se dopřívají najednou vrájakou noční dobu, každý den vinou. Podmínkou přijetí za člena komunity Chaosu je přinést oběť (králik či věšť) a pochopitelně dostavit se na obřad u oltáře, za přítomnosti dospařecného počtu členů (minimum jsou tri). Každý člen musí minimálně jednou týden vykonat oběť čchosy od úrovně králeka výš, můžně i více obětí menších zwřátek, jinak ztratí všechny schopnosti spojené se symbolem.

KOUZLO: WORLDWIDE RANDOM REPLACER (Náhodný světový přemisňovač)

MAGENERGIE: 11 magů + všechny z amuletu

VYVOLÁNÍ: ihned

DOSAH: 0

ROZSAH: kouzelník + vybavení

ZÁŘAZENÍ: kouzlo Chaosu 2. úroveň

NÁROČNOST: 1, +5%

CAS: 6

CASLO: MAGENERGIE (Prvek Chaosu) POPIS: Využitím tohoto kouzla kouzelník zmizí zmisa, kde právě je a objevit se muže naprostu kdekoli na světě. Cilové místo je vždy na některém z kontinentů nebo ostrovů a není obsazeno žádným pevným předmětem.

V jednom případě zde se kouzelník objeví ve vzdálinu vevýše do 200 sah. Tímto kouzlem se lze doslat i z většího proti přenosům odstíňených mist, ale nikdy do takových mist. Mezi vybavení se počítá vše co má kouzelník u sebe v rukou, tedy nikoliv kůň atd.

KOUZLO: CHAOS ELEMENT (Prvek Chaosu)

MAGENERGIE: 3 magy/ kolo + 5 z amuletu (jedno)

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 0

ROZSAH: aura

ZÁŘAZENÍ: Obraňné kouzlo HSC

NÁROČNOST: 1, +5%

CAS: 5

CASLO: CHAOS ELEMENT (Prvek Chaosu) POPIS: Využitím tohoto kouzla kouzelník zmizí zmisa, kde právě je a objevit se muže naprostu kdekoli na světě. Cilové místo je vždy na některém z kontinentů nebo ostrovů a není obsazeno žádným pevným předmětem. V jednom případě zde se kouzelník objeví ve vzdálinu vevýše do 200 sah. Tímto kouzlem se lze doslat i z většího proti přenosům odstíňených mist, ale nikdy do takových mist. Mezi vybavení se počítá vše co má kouzelník u sebe v rukou, tedy nikoliv kůň atd.

KOUZLO: CHAOS ELEMENT (Prvek Chaosu) POPIS: Využitím tohoto kouzla kouzelník zmizí zmisa, kde právě je a objevit se muže naprostu kdekoli na světě. Cilové místo je vždy na některém z kontinentů nebo ostrovů a není obsazeno žádným pevným předmětem.

V jednom případě zde se kouzelník objeví ve vzdálinu vevýše do 200 sah. Tímto kouzlem se lze doslat i z většího proti přenosům odstíňených mist, ale nikdy do takových mist. Mezi vybavení se počítá vše co má kouzelník u sebe v rukou, tedy nikoliv kůň atd.

KOUZLO: CHAOS ELEMENT (Prvek Chaosu) POPIS: Využitím tohoto kouzla kouzelník zmizí zmisa, kde právě je a objevit se muže naprostu kdekoli na světě. Cilové místo je vždy na některém z kontinentů nebo ostrovů a není obsazeno žádným pevným předmětem.

V jednom případě zde se kouzelník objeví ve vzdálinu vevýše do 200 sah. Tímto kouzlem se lze doslat i z většího proti přenosům odstíňených mist, ale nikdy do takových mist. Mezi vybavení se počítá vše co má kouzelník u sebe v rukou, tedy nikoliv kůň atd.

KOUZLO: CHAOS ELEMENT (Prvek Chaosu) POPIS: Využitím tohoto kouzla kouzelník zmizí zmisa, kde právě je a objevit se muže naprostu kdekoli na světě. Cilové místo je vždy na některém z kontinentů nebo ostrovů a není obsazeno žádným pevným předmětem.

V jednom případě zde se kouzelník objeví ve vzdálinu vevýše do 200 sah. Tímto kouzlem se lze doslat i z většího proti přenosům odstíňených mist, ale nikdy do takových mist. Mezi vybavení se počítá vše co má kouzelník u sebe v rukou, tedy nikoliv kůň atd.

KOUZLO: ARADARK'S HIGH AURA (Aradarckova vysoká aura)

MAGENERGIE: úroveň aury * 17 magů
VYVOLÁNÍ: 4 minuty

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 0

ROZSAH: jen kouzelník

ZÁŘAZENÍ: Kvalitativní kouzlo ASC, DSC

NÁROČNOST: 1,5 - 20%

CAS: -

POKUS: Toto je další kouzlo na využití aury, slněnější než předechozí dle. Dokáže vybudit auru až 20. úrovně, na úrovni ASC až 4. úrovně. Síla aury je 12* úroveň aury. Další účinky aury jsou zvýšení stropu magenergie o 2*, zlepšení úroveň aury, zvýšení stropu životů o 1* úroveň aury, zvýšení OČ o +2, zlepšené cestidlní kouzlo o 3%, zlepšené odvracení neviditelný jako o dvě úrovně výše, zvýšení SM vobraně o 2. Kouzlo výzaduje údržbu 1* za 10 dní 2 kola a úroveň * 4 magy. Kouzelníkovy přátele zletí aura čerpají 2,5* více magenergie.

KOUZLO: AURIC SHIELD (Aurický štít)

MAGENERGIE: 2 magy/úroveň/3 kola
VYVOLÁNÍ: dle dodané magenergie

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 0

ROZSAH: aura

ZÁŘAZENÍ: Obraňné kouzlo HSC

NÁROČNOST: 1, +0%

CAS: 5

POKUS: Toto kouzlo způsobi, že magický využitá aura funguje jako magický štít obkloupující celou postavu, odřážející zbraně pro boj tváři vuvrat. stejně tak jako štít nebo vržené předměty. OČ štítu zjistíme tak, že silu aury vydělíme třemi (zaokrouhleno nahoru) a přičteme úroveň aury. Po dobu trvání aurického štítu má kouzelník postih na UC v hodnotě úroveň aury.

KOUZLO: AURICAL SPELL REPULSION (Aurické odřazení kouzlo)

MAGENERGIE: 7, 14, 21 magů
VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: 1 směna

DOSAH: 0

ROZSAH: aura

ZÁŘAZENÍ: Obranné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, 0%

CAS: 6

POKUS: Toto kouzlo se pokusí odvrátit první kouzlo, které bude sesláno na kouzelníka proti jeho vůli. Síla odvracení kouzla je při použití 7 magů rovná síle aury/4, při 14 mazich síle aury/3 a při 21 mazich síle aury/2. Je-li sila odvracení měří než je polovina magenergie, se kterou bylo odvraceno kouzlo sesláno, je ten 10% šance, že bude kouzlo odrazeno. Je-li sila odvracení větší jak polovina, ale méně jak 90% magenergie kouzla, je 30% šance na odvracení kouzla a 5% šance, že kouzlo bude odvraceno zpět na seslivatele. Je-li sila odvracení větší jak 90% a méně jak 110% magenergie kouzla, je 50% pravděpodobnost na odvracení kouzla a 10% na odvracení zpět na seslivatele. Je-li sila odvracení větší jak 110% a méně jak 120% magenergie kouzla, je 80% pravděpodobnost na odvracení kouzla a 20% na odvracení kouzla zpět na seslivatele. Je-li sila odvracení větší než magenergie kouzla, je 100% odvráceno a 30% případů se vrátí zpět svému seslaviteli. Pokud po dobu trvání kouzla nebylo na kouzelníka sesláno žádné kouzlo s jehož sesláním by nesouhlasil, přísla

KOUZLA S AUROU

KOUZLO: AURA SPELL (Kouzlo aury)

MAGENERGIE: 8 - 20, 45 magů

VYVOLÁNÍ: 5 minut

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 0

ROZSAH: jen kouzelník

ZAŘAŽENÍ: Kvalitativní kouzlo BSC, HSC

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo magicky nabíjí přirozenou aura kouzelníka. Aura je jakési pole obklopující každou duši a bylo zjištěno, že jakousi auru mají i nemravní. Na to, aby se saurov dalo pracovat kouzly musí být nejdříve očarována nějakou kouzlem kteroum určený. Ne každá aura je žádá stejně - aura mají i urovny, přičemž platí, že urovny očarování může být různé, ale ne větší než vlastní urovny aury. (urovni aury nadále rozuměj urovny očarování) Uroveni aury závisí na SP, je-li SP kouzelníkem tak i 14 má aura, i 1 urovň. I hrance kradé další urovny aury, je o 0,7 SP vyšší. Kouzlo AS dokáže namenýže 3. urovň aury, na urovni BSC pouze 1. urovň. Síla aury při použití tohoto kouzla je 5 * urovň aury. Aura vybuzena tímto kouzlem nemá žádné další schopnosti. Kouzlo využívají týdeními minuty obo údržbu za 5, 10, 20 magů. Kouzelníkovi přátelé z této aury čerpají 1,5 * více magenergie.

KOUZLO: SAGLIGOR'S INTENSE AURA (Sagligorova intenzivní aura)

MAGENERGIE: urovň aury * 12 magů

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 0

ROZSAH: jen kouzelník

ZAŘAŽENÍ: Kvalitativní kouzlo HSC, ASC

NÁROČNOST: 1, -15%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo slouží ke stejnemu účelu, jako to předchozí, jenom je o pozitivní silnější. Dokáže vybudit auru až 7. urovny, první tri urovny na urovni HSC. Síla aury je 8 * urovň aury. Aura má dále pozitivní účinky mediaci, strop magenergie zvyšuje o trolik magů, kolik je její urovň, při obraně, OC +1 při sesílání kouzel +2% na úspěšné sesílání. Kouzlo samo vyžaduje údržbu jedinou za pět dní 3 kola a urovň (samozřejmě aury) * 6 magů. Kouzelníkovi přátelé získavé aury čerpají 2 * více magenergie.

KOUZLO: AURA FADE (Zhádá aura)

MAGENERGIE: dle uvážení sesítatele

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 20 sáhu

ROZSAH: 1 aura

ZAŘAŽENÍ: Protkouzlo HSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 16

POPIS: Toto kouzlo slouží k likvidaci aury. Magenergie potřebná na úspěšné znížení aury je 5 * urovň aury. U SIA se při úspěchu pouze sníží urovň aury o 2, u AHA pouze o 1. Je-li použitá magenergie nedostatečná, nic se nestane, je-li větší 2 násobné, jsou 2 násobné účinky, atd.

KOUZLO: CHAOSMORPH

(Chaosmorph)

MAGENERGIE: 23 magů + 13 z amuletu

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: 1 směna

DOSAH: 0

ROZSAH: kouzelník

ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Chaosu 4. úroveň

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 13

POPIS: Po sesání tohoto kouzla může kouzelník libovolně měnit tvar, nechávat si vyrůst další konětiny ryhlostí i kolo, vytvořit více očí na různých místech, nebo se zvětšovat v objemu, při čemž se jeho počet životů zvyšuje až o 5 za kolo. Všechny vytvořené životy, nebo skončení kouzla zmizí, zranění však zůstanou. Účinná a obranná čísla závisí na tom, jaký způsob proti kouzlník provede. Během pišťobení kouzla se vyzrazení kouzelníkova charisma. Věškere vyhaveni kouzlníkům zůstává nezměněno, kouzlo na něj nepůsobí. Kouzelník během proměny může provádět tématě jakoukoliv činnost.

KOUZLO: PYROSTRIKE/CRYOSTRIKE

(Pyroútok/Cryotútok)

MAGENERGIE: 9 magů jeden, 15 magů dva

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 28 sáhu

ROZSAH: 1 nebo 2 cíle

ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Chaosu 2. úroveň

NÁROČNOST: 0,75, +10%

ČAS: 5

POPIS: Tímto kouzlem kouzelník využije zdánlivě proud ohně/mrazu ve tváru přímky směrem ke koli. V jednom kole může vystat k každé ruce nejvýše jeden strike. Pravděpodobnost úspěšného zásahu cíle = 40+ 5k 10 - 2* stupen obratnosti cíle %. Úspěšný zásah zášení za 12 - 30 životů a zapálí hořlavé / zmrzlá zmařazitelné předměty v okolí. Kouzelník se musí naučit obě verze kouzla samostatně.

KOUZLO: VISUAL DISINFORMATION

(Zraková desinformace)

MAGENERGIE: 5 magů za směnu, nebo všechny magy + všechny zamuletu na pořad

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: do dodání magenergie

DOSAH: 28 sáhu

ROZSAH: 1 osoba

ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Chaosu 3. úroveň

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 9

POPIS: Cíl tohoto kouzla vidí všechny věci, tvory i liné objekty na jiném místě a jinak velké než ve skutečnosti jeho. Při boji to znamená - 8 na UČ a OC (lepší je bojovat poslepu) a mino boj z toho může vyplynout témačokoliv. Kouzlo se dá normálně lámat všemi dostupnými metodami. V případě že bylo kouzlo sesítano natrvalo, počítá se magenergie kouzla rovna okamžitému počtu magů Kouzelníka + počet magů v amuletu při sesítání + 228 magů.

KOUZLO: TRANSPossession (Převzetí)

MAGENERGIE: $10 + 10 * SP$ magů při vytváření, $5+5 * SP$ magů za směnu návíc
VYVOLÁNÍ: 2 kola
TRVÁNI: dle dodané magenergie

DOSAH: 50 sahů

ROZSAH: 1 osoba s duší

ZÁRAZENÍ: Psychické útočné kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: 16

POPIŠ: Tímto kouzlem je kouzelník schopen převzít kontrolu nad tělem jiného tvora tím, že jeho duši dočasně vystří a zaujme jeho místo. Toto je past na rozdíl sily myší 8 - / převzetí. Tělo kouzelníka je po dobu trvání kouzla naprostě nehybné, zachovává si pouze všecké tělesné funkce. Kouzelník v převzatém těle může provádět jakékoli akce, které toto tělo umožňuje, včetně tělesných zvláštěních schopnosti a všecké své psychické schopnosti. Je-li převzaté tělo zabito, kouzlo je přerušeno a kouzelníkova duše se vraci do téla vlastního. Všecká tělesná zranění způsobená převzatému tělu se na kouzelníkovi nijak neprojeví, kouzelník však cití všeckou bolest převzatého těla. Je-li kouzelníkovo vlastní tělo zabito, je-li přerušeno duševní spojení s jeho tělem, aneb je-li kouzelníkovo tělo převzato - jedna šance kouzelníka je vypudit duši převzatého těla mentálním soubojem. Takto získané tělo se následně chová jako jeho vlastní.

KOUZLO: STRIVINGO'S AYSALONMAGENERGIE: $30 * SP$ magů

VYVOLÁNÍ: 7 minut

TRVÁNI: stále

ROZSAH: všechny chycené duše v krystalu

ZÁRAZENÍ: Něčivé / transformační kouzlo MSC

NÁROČNOST: 2, -10%

ČAS: -

POPIŠ: K tomuto kouzlu je potřeba mit čistý krystal přírodního glaceritu o váze nejméně 10 mincí a alespoň jednu duši v určenou. To že je v krystalu nejaka duše uvczrena se pozna podle namodraře záře, kterou krystál vydává. Do jednoho krystalu glaceritu se vejdé najednou nejvýše 2,5 * váha krystalu v miních SP duší, značeny a všecká jejich sila v své čisté podobě je zachována v krystalu. Hodnota SP sily v krystalu po provedení kouzla je rovna 99% celkové SP duší před kouzlem. To že krystal obsahuje silu se pozáva podle naterverené záře, kterou krystal vydáva. Veskterá sila v krystalu je v něm tak dlouho, dokud není nijak použita nebo přenesena jinam. Krystal sam není kouzleníkem nijak poškozen.

KOUZLO: POWER INSERT (Vložení sily)MAGENERGIE: 49 magů

VYVOLÁNÍ: 2 minuty

TRVÁNI: ihned

DOSAH: dotek

ZÁRAZENÍ: Transportní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, +5%

ČAS: -

POPIŠ: Po seslání tohoto kouzla je možné do jednoho předmětu vložit libovolné množství sily z jednoho zdroje. Pokud tento předmět není připraven tuto silu nest, tato sama výprcha rychlostí 1 SP / den, jinak v něm zůstává trvale.

KOUZLO: SACRIFICE (Oběť)

MAGENERGIE: 4 magů
VYVOLÁNÍ: 1 směna

DOSAH: 0

ROZSAH: 1 oběť

ZÁRAZENÍ: Kouzlo Chaosu 1. úroveň

NÁROČNOST: 1, +50%

ČAS: -

POPIŠ: Toto kouzlo je nutno vytvát před každou obětí, at už jednotlivou nebo skupinovou. Kouzlo vytvárává ten, kdo oběť vykonává. Po dobu oběti nesmí být obětníci nijak výrazně rušen (bojem atd.), jinak se oběť nezdáří. Oběti na funkčním ohláfi trvají o půl směny krátki dobu. Akt obětování je tež součástí různých rituálů a kouzel. Toto kouzlo je vhodné k obětování různých obětí zvěřičho původu.

KOUZLO: UNBIND/UNSTUN (Odputávaní/odochromení)

MAGENERGIE: 5 magů + magy navíc z amuletu

VYVOLÁNÍ: 3 kola

TRVÁNI: ihned

DOSAH: 0

ROZSAH: veskerá pouta a paralyzační kouzla

ZÁRAZENÍ: Kouzlo Chaosu 1. úroveň

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 30

POPIŠ: Použitím tohoto kouzla se kouzleník vymání ze všech nemagických pout či provazů a ve většině případů se též zbaví všech kouzel způsobujících paralyzu či zmrazení, ochromení (ne zkamenění). Magy potřebné na zlomení kouzla se vezmou z zamku. Pokud v vanutě není dost magie, přidje jej zbytek skrze symbol. Jen velmi málo kouzel schopných očolat tomuto. (Většina z nich jsou kouzla symbolová)

KOUZLO: MINUTE TRANSFORMATION (Minutová transformace)

MAGENERGIE: 2 magy

VYVOLÁNÍ: 1 minuta

TRVÁNI: ihned

DOSAH: 0

ROZSAH: max. 100 magů nebo životu na 1 transformaci

ZÁRAZENÍ: Kouzlo Chaosu 3. úroveň

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 60

POPIŠ: Při vytváření tohoto kouzla musí kouzleník unít kolik magů či životu chce obětovat. Na konci jedné minuty soustředění získá (3k10/10) * počet obětovaných životů magů, nebo (3k10/10) * počet obětovaných magů životů. Kouzlo lze použít totiž dvakrát denně.



ČERNÁ MAGIE

ČERNÝ PENTAGRAM je symbol nepříme magie. Jdeho se o symbol mocnosti představovaných d'álly ad Členem kultu se může stát kdokoliv, podniknouc přijeti je zasvěcovací rituál s oběti intelektuálního tvora (int. > 1) na konci učelu zasvěcených místech za účasti nejméně pěti dalších členů, z nichž alespoň jeden musí být na pře vysíti tvořenou zasvěcení a musí znat průsise rituálu. Člen kultu musí minimálně obden vykonat obět minimálně o tycovnu ovce. Pořádá barev a počty magu na den amuletů je následujici: 1) modrá - 34 žlutá - 66 3) hnědá - 100 4) oranžová - 138 5) červená - 235 6) žlutá - 312 7) černá - 444. Magy v amuletech - 66 3) hnědá - 100 4) oranžová - 138 5) červená - 235 6) žlutá - 312 7) černá - 444. Magy poji následujici výhody - na člena kultu nemohou útočit žádní nemrvi tímto Symbolem svorení. Tež neviděni na něj nesutoši. Démon a jiní tvorové původem zpěkla i z vyšších míst na člena neutočí pokud je k tomu sam nevyprovokuje. Člen kultu nemůže být cílem pentagramové kleby.

KOUZLO: BLOODBANE (Krvzehouba)

MAGENERGIE: 13 magi

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNI: statické

DOSAH: dotek

ZROZAH: 1 osoba

ZARÁZENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 2. úroveně

NÁROČNOST: 1, +0%

CAS: 10

POPIS: K sesání tohoto kouzla není potřeba spolupráce amuletu. Kouzlo se vyzvolává pouze mentálně, bez slov, povídání či gest. Kouzelník vyzvolávající toto kouzlo se musí všechno říct a udělat na oběti projevovat po šesti hodinách od sesání kouzla třináctu a méně kontaktu s kůží). Kouzlo samo se začne na oběti projevovat po šesti hodinách od sesání kouzla třináctu a méně nevolnosti, za dalších 6 hodin už jsou zřejmě požadavky slýchání, horček a halucinace doprovázené ztrátou 1k6 životu. Za dalších šest hodin přichází bezvedomí a ztrata 4k6 životů. Do jednoho dne od sesání kouzla nastane zástava srdce, kterou předchází ukrumné bolesti (oběť se probudi z bezvědomí a tedy neprudce smrt). Kouzlo působí na krev, která se postupně sráží a černá, až se nakonec změní v mazlavou černou kaši neschopnou zajistit život. Osobu posízenou tímto kouzlem lze zachránit zlomením kouzla do dvacet hodin od sesání, nebo použitím lečivých kouzel a lektvaru ve výši alespoň dvoučtvrtka počtu životů ztracených v důsledku přisobení krvzehoubu.

KOUZLO: ARMBURST⁽¹⁾

MAGENERGIE: 4 magy / kolo

VYVOLÁNÍ: 0,5 kola

TRVÁNI: dle dodané magenergie

DOSAH: 12 sáhů

ZARÁZENÍ: 1-3 + úroveň 1/4 terče za kolo

NÁROČNOST: 1, +0%

CAS: 3

POPIS: Po sesání se kouzelníkovi rozříží dlán miným žlutým světem. Z tohoto světa může kouzelník vyslat 1 kolo 1-3 + úroveň 1/4 tenkých paprsků, které když zasáhnou cíl, zrani za 1k4 + 1 životu. Pravděpodobnost zásahu je 70 % - 4* obr. cíle. Přiromost amuletu je nutná ačkolik žádné magy z něj nejsou použity.

KOUZLO: SOUL SPILT (Rozdělení duše)

MAGENERGIE: 20 + 50*SP magu

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNI: statické

DOSAH: 10 sáhů

ZROZAH: 1 duše

ZARÁZENÍ: Praktické kouzlo DSC

NÁROČNOST: 2, -15%

CAS: -

POPIS: Tímto kouzlem je možné rozdělit jednu duši ve dva. To se většinou dělí proti vůli oběti a tudíž je to pro nás na SP/5 10 oddolározdělenia. Pokud rozdělení uspěje proběhne, vzniknou dvě nové duše, které mohou být buďto stejně silné - každá bude mit SP = 45%, SP původní duše (tento způsob byvá zejména využíván proti vůli oběti), nebo je možné rozdělit duši na dobrou a zlou polovinu, které jsou zpravidla různě silné s tim, že se projeví ztráta 10% SP anebo je možné pokusit se tímto způsobem napravit nějaká trvalá poškození duše, ženské atd., v tomto případě je většinou cílem této ztráty výběr původní duše + oddělený odpadní produkt kterýžto osamostatněny může být velice nebezpečný) + 10% ztráta. Používání tohoto kouzla není bez rizika. Pokud se kouzlo nedzadí (nejedná se o případ, že duše odhalila) byva výsledkem vážné poškození duše, silensví, anebo prosté ztráta 10 - 30% SP. Dělá je možné i duši, která je vžijením této.

KOUZLO: FORMESSENCE (Formování esence)

MAGENERGIE: 30 + 100*SP magu

VYVOLÁNÍ: 30 směna

TRVÁNI: statické

DOSAH: dotek

ZROZAH: dle dodané magenergie

ZARÁZENÍ: Transformační kouzlo MSC

NÁROČNOST: 3, -10%

CAS: -

POPIS: Tímto kouzlem je možné udělat zlásti, celé anebo více duší tzv. esencii. Esence je narodzili od prostí sily nositelem podstaty daného tvora od něhož duše pochází, je jakýmsi odrazem života, který tento tvor prožil a je u duší pocházejících z různých druhů jiná. Z tohoto důvodu tedy je možné vytváret esenci vícero duší najednou pouze pokud jsemu původem stejněho druhu. Esence se ihned po svém vytvoření musí vložit do nějakého předmětu, do kterého se vsakne, nebo spráše jsem prostoupl. Pokud se tak nestane, během dvou směn vyrážá Předmět prosíklý osmou získává rysy příslušující druhu, z kterého pochází, ve většině případů se na něj přenáší tež rozdílné zvláštní schopnosti a dovednosti tohoto tvora např. hál s esencí, když se bude schopna obřásně nebudé uročit.

KOUZLO: DIPLOCRAINE'S FORMULA OF POWER CONTAINING (Diplocamova formule pojmutí sily)

MAGENERGIE: 22* SP magu

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNI: statické

DOSAH: dotek

ZROZAH: 1 předmět

ZARÁZENÍ: Kvalitativní kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -20%

CAS: -

POPIS: Toto kouzlo připraví jeden předmět pro nesení sily. Předmět je schopen pojmuti silu takového SP, na kolik by kouzlem připraven, věkra nadbytčná síla z předmětu odteče jako by předmět nebyl připraven.

PRÁCE S DUŠÍ

KOUZLO: BIND SOUL (Sváz duši)

MAGENERGIE: 40 * SP magu

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNI: 1 den

DOSAH: 200 sáhů

ZÁRAZENÍ: Ochranné kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -15%

ČAS: 15

POPI: Toto kouzlo má za úkol svázat duši, která je mimo tělo (např. po smrti). Magenergie potřebná na takovýto úkon se rovná 40x násobku SP. Sou Power, což je sila duše. Sila duše průměrného člověka na 1. urovni je 1, u lesních šelem jako např. vlk či medvěd je to okolo 0,3. SP roste se zkušeností prvních 10 úrovní o 0,2 za úroveň, druhých 10 úrovní o 0,3 za úrovní, třetích 10 úrovní o 0,4 za úrovní a dále za každou další úroveň se přírůstek zvyšuje vždy o 0,1 SP. SP se iž vždy po zničení jiné duše snadně souboj útok na inteligenci). Je-li SP sběti 5 a větší, haže si proti pasti 8 bez oprav a podaří-li se jí uspat unikla kouzlu. Je-li SP nad 10, past je 6, nad 15 je 5, nad 20 4, nad 25 3, nad 30 2 a duše s SP nad 35 se chytí nedá. Končí-li doba trvání kouzla, je možné jej prodloužit za 20 * SP magu o další den. Se svazanou duší se dá kouzly manipulovat dle libosti.

KOUZLO: ATTACH (Připoj)

MAGENERGIE: 15 * SP +30 magu

VYVOLÁNÍ: 3 minuty

TRVÁNI: stále

DOSAH: 5 sáhů

ZÁRAZENÍ: Kreativní kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: -

POPI: Tuto kouzlem je možné připoout chycenou duši kněžákem tělu, ale i když zdejší jinému předchádět tak jako by tato duše s ním byla sjata odjakživa. Tato duše může bez ohledu na svůj nový příbytek zvýkně a bude jej mocí plně využít. V případě že se kouzlo nezdarí, je 30% pravděpodobnost, že duše umíre.

KOUZLO: BLACKHAMMER (Černé kladiivo)

MAGENERGIE: 58 magu

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNI: ihned

DOSAH: 40 sáhů

ZÁRAZENÍ: Utočné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: 7

POPI: Toto kouzlo útočí na duši formou tědu a výboje. Pravděpodobnost zásahu je 80-3* bonus za obratnost. Zásah znamená ztrátu 0,1-0,4 SP, přičemž ztráta 0,1 a 0,2 SP má za následek snížení intelligence o 1 a zásah za více ztrátu úrovně.

KOUZLO: FEXT INVULNERABILITY (Fexti nezranitelnost)

MAGENERGIE: 2 magy/ kolo + 3magy/ kolo amulet

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNI: dle dodané magenergie

DOSAH: dle dodeklu

ZÁRAZENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 1. úroven

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: 7

POPI: Po seslání tohoto kouzla je příjemce zranitelný pouze takovým způsobem jako fext (viz. Princův PJ, pravidla DrD pro pokročilej). Nevyhodou kouzla je, že za každé kolo trvání ubude příjemci 1 život. Kouzlo lze seslat pouze na osobu která s přijetím kouzla souhlasí.

KOUZLO: JETZAKAAREL'S LIVING ZOMBIE (Jetzakarelova žijící zombie)

MAGENERGIE: 3 magy za každé 2 životy postavy, možno i zamaletu

VYVOLÁNÍ: 6 kol + 6 kol + 6 kol

TRVÁNI: stále

DOSAH: 20 sáhů

ZÁRAZENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 3. úroven

NÁROČNOST: 2, -5%

ČAS: 60, 60

POPI: Toto kouzlo je prohlíž ve třech fázích. Během první fáze kouzelník vynaloží 1/3 celkových magů a tím vysaje z terče věšky život. Třetí kouzla není schopen cokoliv délat během vyzvolávání kouzla, pouze vyzvolávat mentálně vyzvolávaná kouzla. Kouzlo se nezdá pokud má kouzelník méně magu než je potřeba na dokončení kouzla, aneb že terč uspeje proti pasti od 1. + rozdíl úrovní 22. Ve druhé fázi ryvolvan si kouzelník podmaní terč kouzla tak, aby ho mohl po oživení plně ovládat. Toto stojí další řízenou magu. Třetí fázi je z terče vydělan nemrty slaha temného maga. Tentot nemrty si zachovává své vzpomínky, osobnost, akorát musí splnit podle svých nejlepších možností jakýkoliv rozkaz svého pána. Takovéto živé zombie si zachovává svého úrovní i povolaní a může používat všechny schopnosti jaké mohou mít. Vlastnosti zombie jsou stejně, jen odolnost je typu 21 a silou 2. výši. Tělo zombie se začne mimo rozkladat až při roku po stvoření. Zombie se též může regenerovat ryhlostí 3 životy za směnu. Téměř nikdo nepozná rozdíl mezi původní postavou a myněší zombie.

KOUZLO: LINK UNDEAD (Spoj nemrty)

MAGENERGIE: 8 magu za 1 nemrtevho + 4 magy za zamaletu

VYVOLÁNÍ: 1 smrda

TRVÁNI: stále

DOSAH: 5 sáhů

ZÁRAZENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 3. úroven

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: -

POPI: Tento kouzlem je možné stvořit myšlenkové spojení mezi kouzelníkem a nemrty. Toto spojení má dosah 1 milie a nemrty se odposlouchávají. Spojení zaniká jestliže je spojený nemrty zabit, všechna spojenia zanikají je-li zabit kouzelník.

KOUZLO: ABBERKAINE'S HOLLOW EYE (Aberkainenovo duté oko)

VYVOLÁNÍ: 2 *úroveň cíle +5 + 2 *úroveň cíle zamletu

MAGENERGIE: 2 *

VYVOLÁNÍ: 4 kola

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 10 sáh

ROZSAH: 1 humanoid

ZARAZENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 3. úroveň

NÁROCNOST: 1, -15%

ČAS: 34

POPS: Toto kouzlo zpočátku vypadá jako hypnotiza, protože zježdilo základu bylo vytvořeno. Nicméně efekt je naprostě odlišný. Pro terč kouzla je to past na rozdíl úrovni + int. 16. Pokud se podaří uspět v hodu proti pasti, má postava jen velmi slíny pocti ohrození a může se ji zaobratit hlava. V případě neúspěchu postava zapomene ani jak chodit, mluvit, jist přívozem ad. Její bývale vzpomínky se nedají předjet ani využít v hypnóze. Při pokusech o počítání myslí te zteřejná prázdnou a přitomnost magie, le pravděpodobnost 20%, že osoba pokusující se přečist počítání osobě myšlenky bude postižena též. Pokud je toto kouzlo rozprýtno, všechny vzpomínky postavy jsou ztraceny nevratně.

KOUZLO: HELLS DOORWAY (Peckelný průchod)

MAGENERGIE: alespoň 1 mag, možno i z amuletu, jinak 75 magů

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: 1 směna

DOSAH: 6 sáh

ROZSAH: 1 prachod

ZARAZENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 1. úroveň

NÁROCNOST: 1, +20%

ČAS: -

POPS: Po seslání tohoto kouzla se objeví ohnivá brána o velikosti 2 * 1 sáh. Touto branou se vhazuje oběti do pekla. Každý zasycený kouzelník pentagramu ve povinen vykonat oběti, minimálně 1* tyče velikosti nejméně ovcí. Výtavy jsou rovněž oběti lidí, zvláště těch zdublého tábora. Z každé lidské oběti, kterou kouzelník vylíčila (ne jako součást jiného kouzla) získá 1/10 její sily (pochopitelně duševní, nikoli fyzické). Za dobu trvání brány může kouzelník projít branou (ovšem už se nikdy nevrátí). Brána se nedá nijak rozprýlit, existuje pouze postup uzavření.

KOUZLO: SCREAM OF GORE (Výkřik hrůzy)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 magický tvor

ZARAZENÍ: Kreativní kouzlo MSC

NÁROCNOST: 2, -30%

ČAS: -

POPS: Tímto kouzlem může kouzelník utváret osobnost magického tvora, který je pod jeho kontrolou (soulblasi s kouzlem) ne něž toto kouzlo nebylo eště použito. Je-li toto opomenuto, mívá to za následek psychickou labilitu tvora. Vyvážení osobnosti je pro kouzelníka dost obtížné a leží uspěšné stvoření podle představ kouzelníka je past na int. 6, pokud kouzelník selže, podaří se mu vytvořit tvoru s jinými vlastnostmi než zamýšlen. Pokud se kouzlo píce ien zadali, magický tvor tím získá schopnost číst, povahové rysy, jaké kouzelník zamýšlal a tím i jisté přesvědčení. Toto kouzlo se nedá použít na nemrtv.

KOUZLO: INDEPENDENCE (Nezávislost)

MAGENERGIE: 47 magů

VYVOLÁNÍ: 1 minuta

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 5 sáh

ROZSAH: 1 tvor

ZARAZENÍ: Kvalitativní kouzlo ASC

NÁROCNOST: 1, -10%

ČAS: 59

POPS: Kouzelník zakřítí zvuk, který naplní všechny tvory vdsahu hružou. Bylosti sinteligenční nižší jak 9 precházej bez ohledu na přesvědčení či svou bezpečnost. Je pravděpodobnost 50%, že se při upráku ztráty za 1-4 životy, haže se každé kolo trvání. Bylosti sinteligenční mají pouze postih - 3 na UČ a - 20% na kouzlení. Kouzlo neudělkuje na hružou 1 minutu. Bylosti sinteligenční mají pouze postih - 3 na UČ a - 20% na kouzlení. Kouzlo neudělkuje na magické tvory, demony, hlučné a na členy řádu Černého pentagramu.

KOUZLO: FLEXIBILIZE (Zobehn)

MAGENERGIE: 1 nebo 5 magů/dm³

VYVOLÁNÍ: 3 minuty

TRVÁNI: stále

DOSAH: 5. sáhu

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZARÁZENÍ: Kvalitativní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: -

POPIIS: Toto kouzlo dokáže rozříbat kámen, kov i jiné jinak naprostě neohbezné látky. Za použití magu je dary materiál schopen menších ohybů, za 5 magů je materiál plně ohbezny. Pri seslání tohoto Kouzla na objekt se většinou jen některá místa (klouby) zohreibují i za 5 magů a zbytek za 1. Kouzlo se z pochopitelných důvodů nedá aplikovat na magický anorfy materialy. Toto kouzlo se nedá znásilit rozptylem kouzla a ani větinou jiných protikouzel, existuje pouze jistá speciální kouzla, která dokáží odstranit. Materialním komponentem kouzla je olej, 1 litr oleje stačí na rozříbaní 100 dní materiálu.

KOUZLO: ANIMAL LEVEL INTELLIGENCE SPELL (Kouzlo zvítěci intelligence)

MAGENERGIE: 143 magů

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNI: stále

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 živý objekt s inteligencí 0

ZARÁZENÍ: Kreativní kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -20%

ČAS: -

POPIIS: Toto kouzlo obdaří jednoho živého tvora bez inteligence zvítěci inteligenci 1/-5. Ten tov se chová zcela neutrálne a instinktivně, má pud sebezáchravy a další zvítěci pudy.

KOUZLO: INTELLIGENCE PROJECTION (Promítnutí intelligence)

MAGENERGIE: 50 + int. vzdoru²

VYVOLÁNÍ: 6 směn

TRVÁNI: stále

DOSAH: dotek

ROZSAH: vzor a terč

ZARÁZENÍ: Kreativní kouzlo MSC

NÁROČNOST: 3, -30%

ČAS: -

POPIIS: Toto kouzlo má za cíl ohodit cílového tvora smělou inteligenci i intelligenci vysíti. Klíomuto i učelu je třeba mit vzor, tj. tvora jehož inteligence se bude promítat, kterel je třeba uvést do hypnotického stavu speciálním lektvarem z hub lycosilávek. Jedu chřestýše a několika lečivých bylin (zdejš. pylne, že např. kostivec jako vzor neproslouží), dale jsou započebí 2 přiblžně stejně velké krytiny křískau či lepší krystalické látky, jeden musí držet vzor a druhý musí být nějak připraven na terč, který musí být po dobu provádění kouzla znehybněn. Krytiny jsou po skončení kouzla popraskané a nedají se znova použít. Při vyvolání kouzla se též často používá, není však podmínkou, kovová deska za zadý terče srozmetří takovými, aby ji terč žádnou částí těla nepřečkuoval. Použití této desky zvyšuje pravděpodobnosti úspěšného seslání kouzla o 10%. Ieli kouzlo úspěšné, terč ziská intelligenci stejněho stupně jako vzor. Neziská však žádnému rasyku neznačky ani použití ani též nejbezejmějších předmětů. Vše, je ho třeba naučit tak, jak se učí malé děti. Kouzlem se nepřenáší žádne povahové rasy natříž přesvedčení. Terč kouzla, jedná-li se o magického tvora, je tedy naprostě neutrální a nerozložuje dobré a zlé, dílá co se mu Fekne, neboť nemá pravděpodobnost, že terč bude po úspěšném seslání kouzla schopen samostatných aktivit. Je-li vzor kouzla dusevně chorý, promítn se to i do terče!

KOUZLO: SPOILS OF EVIL (Kofřist zla)

MAGENERGIE: 27 magů + 14 z amuletu

VYVOLÁNÍ: 3 kola

TRVÁNI: stále

DOSAH: 0

ROZSAH: 1 mrtvola

ZARÁZENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 4. Úroveň

NÁROČNOST: 2, -10%

ČAS: -28%

POPIIS: Toto kouzlo lze seslat pouze na mrtvou tvora smělou inteligenci větší jak 1 velikosti minimálně hobia, kterého kouzelník zabíl, či ale spolu přispěl k jeho smrti alespoň z jedné čtvrtiny. Kouzelník pravou rukou chytí amulet, levou položí na tělo mrtvoly a za 3 kola soustředění zamíří rysaje věškerou fyzickou energii, zdejš. pylne, že mrtvola musí být jakžakž zachována a nevyře 1 den stará. Po seslání mrtvola seschne a nelze ji již použít k využití anižu jiného nemrtného než Kouzleníkem takto ziskané energie se dá požít ke zvýšení sily, odolnosti, obratnosti anebo počtu životů následujícím způsobem: 1. Zvýšení sily o 1 do 18 - 10 jednotek, do 21 - 20 jednotek, nad 21 - 100 (+ 50 za každž již provedené zvýšení nad 21) jednotek 2. Zvýšení odolnosti o 1 do 18 - 10 jednotek, do 21 - 20 jednotek, nad 21 - 100 (+ 50 za každž již provedené zvýšení nad 21) jednotek 3. Zvýšení obratnosti o 1 do 18 - 40 jednotek, do 21 - 80 jednotek, nad 21 - 400 (+ 100 za každž již provedené zvýšení nad 21) jednotek 4. Zvýšení počtu životů o 1 - 5 + 5 při 11 - 20 zvýšení, +10 při 21 - 30 zvýšení atd.) jednotek. Počet ziskaných jednotek závisí na velikosti mrtvoly - vel. A - 1K6 jednotek vel. B - 2 + 1K8 jednotek, vel. C - 6 + 1K2 jednotek, vel. D - 15 + 2K20 jednotek, vel. E - 40 + 6K10 jednotek. Mrtvola musí pocházet z tvora majícího krev, maso až níkolik však znamených či magických tvorů.

KOUZLO: PROJECT HELFLAME (Vrhni pekelný plamen)

MAGENERGIE: 15 magů + 3 z amuletu

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNI: ihned

ROZSAH: 1-3 cíle

ZARÁZENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 3. úroveň

ČAS: 5

POPIIS: Z rukou kouzelníka výslechně plamenně pekelného plamene. Tímto je možné zasáhnout nejvýše trž vele sebe stojící cíle. Plamen zapálí jakékoli hofávce předměty vodotku, neuhasi jej ani obyčejná voda a nedá se udusit. Hasit se dá pouze kouzlem zvěcenou vodou nebo pískem. Zranění způsobené zasazením je u terče 25 + 3K12 životů, u 2 terčů 15 + 2K6 životů, a u 3 terčů 5 + 1K12 životů. Kouzlo lze použít i pod vodou. Zranění způsobené pekelným plamenem se neuhasi a nedílji se normálně lečit. Nejdříve musí být popáleniny vymýty svěcenou vodou a poté se dají lečit kouzly a lektvary tak, že za každž 4. život, lektvar vylečí, vylečí se postava o život jeden.

TRANSPORTNÍ MAGIE

KOUZLO: REPLACE DISFUNCTION TOTAL (Znemožnění přemísťení)

KOUZLO: TRANSFORMATION III (Transformace III)

MAGENERGIE: 65 magů / 10 sáh² +, 123 magů / 10 sáh²

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 10 sáh

ROZSAH: dle počtu magů

ZARÁZENÍ: Prokouzlo ASC, DSC

NÁROCNOST: 1, -10%, 2, -20%

CAS: -

POPIS: Tímto kouzlem lze stavět barrière rušící použití kouzlu typu hyperprostor; replace, dvětnák ad. Aby bylo možné odstínit tak nějaký prostor od hyperprostorů, je nutné vypovědít pomocí RD uzavřený prostor, jinak by RD chranilo akorát tak před dvětnáky sesilane sítí barrière. Bariera RD může procházet zdí, ale může být i prostornou. Pokud bariera tvoří uzavřený prostor, není možné použít kouzla hyperprostor; replace, teleport, dvětnák zevnitř ven ani zvenku dovnitř, kouzla přemísťující tvrzení stříteného prostoru RD ignoruje. U RD je na znázornění 1 hyperprostoru a replace nutno vynaložit 1 mag, a na dvětnák 3 magy. Pokud RD tyto magy nemá - kouzla se zdrží. Zdroj magů pro RD může být libovolný. Izzu kam třeba každý den dodávat ze zbytků kouzelníka před mediací. U TRD je různý kouzlen automatičké a nejsou k tomu zapořebo žádat další magy. TRD navič ruší i kouzlo transport, intrusum, penetrace v 90% případu a letecká další. U RD i TRD lze nastavit při využívání tzv. průnikový kod. Jedná se o možnost hyperprostorů se zevnitř ven či naopak z předem daného místa O a předem daný počet sáhů ve všech třech směrech X,Y,Z. Kouzla RD a TRD se nedají zrušit rozptýlen kouzla, zlom kouzlo. Bariera RD a TRD nijak neovlivňuje normální pohyb, let, plavání či levitaci.

KOUZLO: REPLACE (Přemísťí)

MAGENERGIE: 2 magy / 1 sáh² / 5 sáh, +5magů za 1 sáh děleni

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: viditelnost

ROZSAH: objem dle dodané magenergie

ZARÁZENÍ: Transportní kouzlo ASC

NÁROCNOST: 1, 0%

CAS: 10

POPIS: Toto transportní kouzlo přenesne daný objem hmoty z jednoho místa na druhé. Prenesená hmota musí mít tvar jednoduchého geometrického tělesa - krychle, hranoč, valce, naneyž koule. Přeneseno je vše co se nachazi uvnitř přenášeného prostoru (včetně vzduchu). Předmět, který využívá z přenášeného objemu bude na okrají čisté oddělen, od dletem nepodléhají pouze předměty využívající vlastnosti magů. Živá hmota a materiály magicky orofní. Tento kouzlem ze například přemísťí blok skály, neobsahující živou magu. Živé součásti či pohyblivé a pohybující se části. Pokud kouzlo musí oddělit i pevnou hmotu, odebírá kouzelníkovi magy na oddělení, pokud jich nebude dost automaticky se nezdá. Replace se také automaticky nezdáti na neoddělitelný předmět. Po obvodu přenášeného objemu je před přenesením vidět zelené světlo obějkající tvar přenášeného. Kouzlo lze seslat na jakýkoliv objekt v dosahu vzdálenosti a odeslat jej na libovolnou vzdálenost, na kterou státi magy, libovolným směrem. Pokud je na cílovém místě nějaký materiál, bude odsunut, je-li to možné. Nezíti možné materiál na cílovém místě odsunout, přenos se neuskuteční a kolen přenášeného objemu proběhne výboj magie se silou exploze 20/10/5.

KOUZLO: VITALIZE (Oživí)

MAGENERGIE: 2 magy / dm³

VYVOLÁNÍ: 2 směny

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: dolek

ZARÁZENÍ: 1 předmět

ROZSAH: 1 předmět

ZARÁZENÍ: Kvalitativní kouzlo ASC

NÁROCNOST: 1,5 , -10%

CAS: -

POPIS: Toto kouzlo obdarí cílový předmět životní silou. Takovýto předmět (může to být itéba i mrvola) začne projevovat známky života, nitemeně ne vznámkou inteligence, jako by měl inteligenci. U ozivených lží se rozebrouží životní funkce, dveře se sami od sebe začnou náhodně otevřít a zavírat, stůl se bude smazit ohnout zpět až do konce. Cokoliv oziveného lze zpochopenitelných dvoudílnou záblí, samo od sebe by to ale nikdy nezamělo. Životaschopnost oziveného předmětu zavísí na velikost a materiálu. Velikost A = živ. 1, velikost B = živ. 2, velikost C = živ. 4, velikost D = živ. 8, velikost E = živ. 16. Toto zcela přesně odpovídá na organickou a dvětnáku hmotu. Kamen má životaschopnost přibližně 1,5 * větší, železo asi 2 * větší, sklo 4 * menší atd. životaschopnost lze zvýšit o 1/2 původní opětovným použitím kouzla. Vitalize na předmět maximálně vás na 4 nasobek původní. Silu určíme podle velikosti a materiálu takto: velikost A - síla 8/-1, velikost B síla -120, velikost C -16/-2, velikost D -20/-4, velikost E -24/-6, kamen -4/-, železo +6, sklo -3 ad. Obraťnost podle velikosti B 18/-3, velikost C 14/-1, velikost D 12/0, velikost E 9/-1, toto platí pro těla, nebo kamenný a podobně látky jsou neohibné, nemohou se ani po oživení ohýbat. Tato vzniklí tvorové jsou pochopitelně magičtí.

TVORBA ŽIVOTA

KOUZLO: TRANSFORMATION (Transformace)

MAGENERGIE: 50 + magu * počet transformovaných tvorů

VYVOLÁNÍ: 5

TRVÁNI: stále

DOSAH: 20 sáhů

ZÁRAŽENÍ: Kvalitativní kouzlo ASC

CAS: 48

POPI: Timo kouzlem je možné transformovat jednoho živého tvora výjdeho Kouzelník musí znát kouzlené slovo naležející tvoru, ve kterém chce transformovat, z čehož plyně, že transformaci nelze vyvoleit tvora nového druhu. Živým tvorem zhlédla kouzla není tvor magický aniž demon, ale je jím i strom nebo květina.

Magenergie kouzla se určí 1. podle rozdílu velikostí: 01 +15 magu, 02 +40 magu, 03 +75 magu, 04 +120 magu

2. pokud tvary silového tvora mají svou podobnou tvářinu původního, nasobi se celková magenergie 1,2 - 2 *

3. pokud se transformuje fauna na floru či napak - magenergie se dvojnásobi

protokouzla výšší úrovni jej zruší. Kouzlo se sice nedá rozplít rozpylem kouzla, ale

magenergie kouzla se nelze transformovat vnejakého konkrétního tvora, pouze typického tvora daného druhu.

Všecky sáťstvo a jiné vybavení nejsou předmětem transformace. Kouzelník transformovány v tvora, který nemůže mluvit, či který má znadná omezení v rozsahu zvuků, které může vydávat může kouzlit jen mentálně vyvolávanou kouzlu (např. Detransformation). Je-li kouzlo aplikováno na tvora, když již je transformován, jedná se o tzv. Dvojí transformaci, jejž následky mohou být velice zajímavé např. vyvolení jakéhosi mutanta, nebo trvalá a nezvratná transformace vnečno úplně cizího, magoploze atd. Je-li nejaká bytos transformována proti své vůli, haže si proti pasti na odl. 14 - / transformace. Více tvorů současně ze transformovat pouze ve tvory stejněho výjmut se z okruhu přeměny objektů. Magenergie na transformaci tvora, pro kterého bylo potřeba magenergie nejvíce vynásobíme počtem transformovaných tvorů.

KOUZLO: TRANSFORMATION II (Transformace II)

MAGENERGIE: 35 + magu * počet transformovaných předmětů

VYVOLÁNÍ: 5 kol

TRVÁNI: stále

DOSAH: 20 sáhů

ZÁRAŽENÍ: Kvalitativní kouzlo ASC

CAS: 48

POPI: Timo kouzlem je možné transformovat jeden nežívý předmět na jiný. Toto kouzlo je svou funkčí podstatou stejně jako TI, magenergie závisí na rozdílu velikosti předmětu jako u TI, díle na rozdílnosti materiálů, ze kterého má být silový předmět - magenergie se nasobi 1,2 až 1,8 * ,je-li o transformaci organického materiálu (anorganicky), či napak - nasobi se navíc dvěmi. Při vyvolání kouzla je nutné určit kouzleným slovem silový předmět, připadně materiál znáku má být vyrobén. Není-li i materiál udán, transformace probíhne v takový materiál jaký je pro takový předmět nejvhodnější. Transformován může být pouze předmět, který není jízka pevný spojen s kolom, je nemagický a není tvoren magický, anorganický materiály. Vysledky předmět se neprojevují jako magický a též není možné tímto kouzlem vytvářet složitější stroje anebo velmi vzačné či neobvyklé materiály. Kouzlo není možno aplikovat na předměty, které se po dobu vyvolávání výrazně hybají.

KOUZLO: REPLACEMENT (Nezměnitelnost)

MAGENERGIE: 32 magu/ 0,1 sáhu²

VYVOLÁNÍ: 8 kol

TRVÁNI: stále

DOSAH: dotek

ZROZAH: I předmět objemu dle dodané magenergie

ZÁRAŽENÍ: Ochranné kouzlo DSC

NAROČNOST: 1, - 5%

ČAS: 74

POPI: Předmět na něj bylo sesláno toto kouzlo nelze možno přenosit žádným transportním kouzlem, předmět nemůže být přenášen teleporty a potud je v objetu přenašeň někdejší kouzla, toto kouzlo se nezdáti,

KOUZLO: ASTRAL GATE RETRANSFORMATION (Retransformace astrální brány)

MAGENERGIE: 189 magů

VYVOLANI: 8 kol

TRVÁNI: ihned

DOSAH: dolek

ROZSAH: 1 osoba

ZARÁZENÍ: Transportní kouzlo MSC!

NÁROČNOST: 1,5, -20%

ČAS: 76

POPIΣ: Tímto mocným kouzlem kouzelník otevří astrální bránu, transformuje příjemce na paprsek magenergie a následně téj nechává projít skrz astrální sféru na místo vzdálené od místa, kde se nachází min. 1 mil., max. 10 mil. Ani TRD ani ochránce před kouzly nedokáží zadřít toho, jenž tímto kouzlem uniká. Místo, na které se příjemce kouzla přemění je povrch zemský vůči svářenosť. Kouzlo nelze seslat proti vůli teče. Při přenosu je sance 2%, že příjemce uvízne v astrální sféře Venuhia.

KOUZLO: ASTRAL ACCESS DISABLEMENT (Znemožnění astrálního přístupu)MAGENERGIE: 166 magů/ 10 sáh²

VYVOLANI: 2 směny

TRVÁNI: stále

DOSAH: 10 sáh

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZARÁZENÍ: Ochranné kouzlo MSC!

NÁROČNOST: 2, -10%

ČAS: -

POPIΣ: Tímto kouzlem se staví bariéry podobně jako u RD. Bariéra musí být uzavřena aby fungovala. V prostoru chráněném tímto kouzlem není možno vylákat astrální sféry, otevřít astrální bránu, ani se strany astrálních sfér (stěry nemají žádné informace o tom, co se v takovém prostoru deje, nemají moc tan cokoliv ovlivnit nebo změnit), démoni nemohou opustit předměty resp. osoby, ve kterých se nachází a vrátit se do světa (vymýšlaní se žánr, nicméně démon ihned napadne další oběť a uhnízdí se u ní) ani o své vůli opustit takový prostor. Jediná jejich žánsce je, že je někdo vynesl. Toto kouzlo nelze zničit rozprýlením kouzla.

KOUZLO: TRIALEX ESCAPE (Trialexový únik)

MAGENERGIE: 62+

VYVOLANI: 4 kola

TRVÁNI: ihned

DOSAH: dolek

ZARÁZENÍ: Transportní protokouzlo DSC

NÁROČNOST: 1,-5%

ČAS: 34

POPIΣ: Toto kouzlo slouží k úniku z prostoru chráněných RD, TRD (nikoliv ochráncem před kouzly). Kouzlo se snaží nanutit strukturní barrière tak, aby pak bylo možné hyperprostorovat se skrz, což se září pouze v 75% případu. V případě nezdařu je příjemce zraněn za 1k6 životů. V případě úspěchu je příjemce hyperprostorován daným směrem do nejblíže vojného prostoru za bariérou, mážy se odčítají jako u hyp.II spojil, dojdou-li je příjemce mrtvý. Je li bariéra nařízena, není možný. Vylávání kouzla se projevuje třemi paprsky energie z kouzelníkovi dlaně ke stěně bariéry.

KOUZLO: ANTI-MATERIAL BARRIER (Protimhmota bariéra)MAGENERGIE: 47 magů/ 10 sáh²

VYVOLANI: 20 kol

TRVÁNI: stále

DOSAH: 5 sáh

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZARÁZENÍ: Ochranné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: -

POPIΣ: Tímto kouzlem kouzelník stvoří bariéru, která nepropusťtí vůbec žádnou hmotu (ani vzduch, světlo, blesk, ohřívadlo). Stěna vypadá jako černá, nepropustná rovná plocha, skrz kterou není vidět, neží se žádá, světlo zdeky ani patky. Prozatíž bariérou mohou bez problémů magický anormální materiály. Pro ostatní je past sil 320/- proražení. Kouzelník může udělat bariéru jednosměrnou, nebo určit heso, které umožní projít vždy jednomu tělesu.

KOUZLO: ANTI-MAGIC BARRIER (Protimagiccká bariéra)MAGENERGIE: 41 magů/ 10 sáh²

VYVOLANI: 20 kol

TRVÁNI: stále

DOSAH: 5 sáh

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZARÁZENÍ: Ochranné kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: -

POPIΣ: Toto kouzlo se podobá AMB. Prvkem, který není propoštěn je v tomto případě magenergie, atž surava či v podobě kouzla. Touto bariérou neprojdou žádná kouzla, předměty a osoby obsahující magenergií atž už kouzelníkem, hraničářskou nebo alchymistickou. Všekrá kouzla se o bariéru zarazí. Zářivý způsobem nelze kouzlem působit přes stěnu bariéry (hyperprostory nadále fungují). Bariéra sama však není proti kouzlinám nikterak odolná. Stejně jako u AMB lze svorit bariéru jednosměrnou či propouštějí na heslo. Proražení bariéry je past na Uroveň + magenergie kouzla 550/- proražení.

KOUZLO: ANTI-SOUL BARRIER (Bariéra proti duším)MAGENERGIE: 158 magů/ 10 sáh²

VYVOLANI: 40 kol

TRVÁNI: stále

DOSAH: 5 sáh

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZARÁZENÍ: Ochranné kouzlo MSC!

NÁROČNOST: 2, -10%

ČAS: -

POPIΣ: Toto kouzlo je podobné AMB akorát mnohem mocnější. Bránil totiž vprůchodu duším (duši mají všechny tvorové s inteligencí i výše vyjma magických vlastností). Bariéra je neviditelná pevná stěna o kterou se zarazí každá duše (i démon v předmetu na duši). Stejně jako u AMB lze tvorit bariéry jednosměrně či na heslo. Proražení bariéry je past na SP 130/- proražení.