

KILLMAN'S TOME

1996

$\approx \sum \approx$

TENGLARUIN ARVIGELAN
JANIR KILLMAN
MENDAXINOR

OBSAH:

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

ÚVOD

To co právě držíš v ruce je shrnutím deseti čísel KILLMANS TOME, všechna kouzla, která vní vyšla najdeš i zde, plus kouzla navíc, která nikde jinde nevyšla a nevyjdou. Vzávěru ročenky jsou navíc popsány základní amulety těch symbolů nepřímé 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 u kouzel, pokud ne, tak zde se to dozvíš. K důkladnějšímu popisu jsem zvolil tři nové údaje, jsou to ZAŘAZENÍ, NÁROČNOST a ČAS. Nyní si je tedy probereme od zadu. ČAS - je číslo, které udává iniciativu kouzla, zatím jen při kouzelném souboji, celý nový soubojový systém ještě není hotov. ČAS kouzel může být buďto menší než 10, v tom případě se jedná o kouzlo, které je sesláno vkole, kdy je vyvoláno. ČAS 10 znamená, že kouzlo je sesláno na konci kola, kdy bylo vyvoláno. ČAS větší jak 10 znamená, že kouzlo se vyvolává ČAS/10 zaokrouhleno nahoru kol a pokud je desítkový, je sesláno na konci posledního kola vyvolání. Iniciativa probíhá jako hod 1k10, ke kterému se přičte ČAS, iniciativu vyhrává ten snejnižším číslem, jeho kouzlo přijde nejdříve. Jsou-li dvě čísla stejná, pak tato kouzla přijdou společně. U ČASu 10 se iniciativa háže pouze pokud se má takových kouzel seslat v daném kole více, platí, že kouzlo s iniciativou 10 nemůže být nikdy rychlejší než kouzlo s iniciativou menší. U kouzel s ČASem nad 10 se každé kolo vyvolávání odečte 10 dokud číslo není rovno nebo menší 10, pak se postupuje jako u kouzel s vyvoláním 1 kola. NÁROČNOST - jsou dvě čísla, první z nich udává jak moc je kouzlo těžké na naučení a to druhé udává jak je dané kouzlo těžké na seslání. Většina kouzel má NÁROČNOST 1. To znamená, že při přestupu na vyšší úroveň, kdy si kouzelník může vzít tři nová kouzla, míni se tím tři kouzla NÁROČNOSTi 1, nebo jedno s NÁROČNOSTí 2 a jedno s NÁROČNOSTí 1 anebo dvě s NÁROČNOSTí 1 a dvě s NÁROČNOSTí 0.5. Druhé číslo v NÁROČNOSTi udává o kolik procent je menší nebo větší šance na úspěšné vyvolání kouzla. ZAŘAZENÍ - říká do jakého oboru magie kouzlo spadá, jedná-li se o kouzlo útočné, obranné, iluzi či třeba protikouzlo a do jaké kategorie složitosti kouzlo spadá. Kategorií 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

Dostupnost kouzel podle kategorií je následující: BSC od 1. úrovně, HSC od 2. úrovně, ASC od 8. úrovně, DSC od 15. úrovně, MSC od 25. úrovně.

U kouzel nepřímé magie je v ZAŘAZENÍ ještě údaj o úrovni kouzla, přičemž úroveň kouzla nemá nic společného s úrovní zasvěcení symbolu kouzelníka, jak jsou dostupná kouzla nepřímé magie podle úrovně bude vysvětleno v kapitole AMULETY.

Nemá smysl již více tě zdržovat tímto úvodem, na dalších stránkách čekají kouzla na to, aby byla přečtena, tudiž mnoho zdaru a at' je ti KILLMANS TOME k užitku.

KILLMAN'S TOME 1

KOUZLO: DEVOURING EYES (Pohlcující oči)

MAGENERGIE: 23 magů

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: 3kola / 3 hodiny

DOSAH: 20 sáhů

ROZSAH: 1-3 postavy do vzdálenosti 20 sáhů / 1 pár ok / 4 úrovně nad 8 sesilatele

ZAŘAZENÍ: Psychické útočné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 16

POPIS: Kouzlo vytvoří pár (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 pořadí. Každý pár očí se může dívat na jinou postavu. Postava, která se dívá na oči, které se na ni dívají si háže proti pasti úroveň + odl. 20. Pokud přehodí tuto past je pouze jakoby bez sebe a okolí připadá bezduchá (postih -6 na jakoukoliv činnost vyžadující hod k4 - k10, -10 na k12 - k20, -60% na k%). Pokud postava past nepřehodí upadá okamžitě do 3 - hodinového bezvědomí, ze kterého nemůže být probuzena jinak než pomocí kouzel Sacral Shine, Breakerů, a jiných specifických kouzel, či magických metod léčení. Pokud se postava na oči jež na ni civí nedívá, háže proti pasti úroveň + odl. 16. Při úspěchu má jen slabý nepřijemný pocit čehosi špatného (-1 na všechny k4 - k10, -2 na k12 - k20, -10% na k%). Při smůle je tento pocit silnější, postava má pocit, že je sledována a je ji velmi nepřijemně (-2 na k4 - k10, -4 na k12 - k20, -20% na k%). Pokud se na existující oči dívá postava, na kterou se oči nedívají házi proti pasti úroveň + odl. 10 - / postihy jako při úspěchu vpřípadě, že se postava na oči nedívá. Postihy se každé kolo sčítají, pokud se na postavu divá více páru očí, má - 2 postih za každé další oči nad první. Oči samotně nelze nijak fyzicky poškodit, lze je však rozptýlit jakýmkoliv způsobem.

KOUZLO: DEMONIC STING (Démonické žihadlo)

MAGENERGIE: 88 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: instantně/trvalý efekt

DOSAH: 60 sáhů

ROZSAH: 1 postava

ZAŘAZENÍ: ??? MSC

NÁROČNOST: 2, -20%

ČAS: 9

POPIS: Toto kouzlo, o němž se neví do jaké kategorie magie spadá, knám bylo zaneseno z vyšších astrálních sfér. K samotnému vyvolání kouzla je třeba mít volné ruce, prostor ke gestikulaci, volná ústa, nerušené kolo a materiální komponenty zmíněné na konci popisu. Postava, na níž je kouzlo sesíláno musí být v zorném poli sesilatele. Postižená postava (nemusí být humanoid, ale musí mít fyzické tělo, mít inteligenci větší jak 1 a nesmí se jednat o nemrtvého, démona či jinou nepozemskou bytost) má pocit jakoby jí projel ostrý hrot a je zraněna za 42 -60 životů. Pokud žije, háže si proti pasti odl. 18 - / další hod proti pasti odl. 15 okamžitá smrt / viz. dále. Postava, která neuspěla v hodu proti pasti je stížena malátností a horečkami a každý den po prvních 8 dnech přichází o 24 životů, dalších 8 dní každý den o 36 životů, dalších 8 dní o 48 životů a tak dále až k smrti postavy. Do těla takto zemřelé postavy se nejpozději do 1 hodiny po smrti nastěhuje démon ze sféry stejně jako byla krev démona použitá jako jeden z materiálních komponentů kouzla. Stane se tak i když je postava zabita jakýmkoliv jiným způsobem. Není znám žádný způsob jak tento efekt vyléčit, rozptýlit, zlomit či jakkoli jinak odstranit. Jedná se o kouzlo, které je na zemi poměrně nové a výzkumy stále pokračují. Snad se jednou podaří najít kouzlo rušící efekt tohoto. Materiálními komponenty jsou zpravidla krev démona z šestnácté a vyšší sféry převařená při teplotě převyšující 800 °C po dobu 8 minut. Zadruhé: amulet sdémonem ze sféry shodné se sférou původu démona, jehož krev je používána. Zatřetí: šíp vyrobený zdračí šupiny, na něž byla seslána kouzla Demonic strenght, Reaper's cloak, Eye of Apsarth a Tarket's body power.

KOUZLO: WAXFACE (Vosková tvář)

MAGENERGIE: 3 magy/hodina

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1-3 humanoidní osoby

ZAŘAŽENÍ: Iluzionistické kouzlo BSC

NÁROČNOST: 0,5

ČAS: 18

POPIS: Toto kouzlo obdaří příjemce 100% obyčejnou tváří, což má za efekt, že osoby které takovou postavu vidí a nepřehodí past int. 10 tuto postavu nepoznají pokud s ní nezačnou mluvit a nejsou jejimi dlouholetými přáteli. Ti, jenž spatří postavu stímto kouzlem si ji později nemohou vybavit a ani při dalším setkání i v případě, že má opět Waxface ji nepoznají. Kouzlo dokáže velmi pomoci například pokud příjemce vykonává nějakou špinavou práci, při které nechce být spatřen a následně identifikován. Pokud je kouzlo sesláno na 3 terče, musí být jedním z nich kouzelník sám (logicky, má jen dvě ruce).

KOUZLO: SMALL AVENGER (Malý mstitel)

MAGENERGIE: 5 magů / 10 kol

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie, maximálně 30 kol

DOSAH: 0

ROZSAH: 10 sáhů okolo sesilatele

ZAŘAŽENÍ: Útočné kouzlo speciální BSC

NÁROČNOST: 0,5

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo zasáhne magickým výbojem každého, kdo sesilatele jakýmkoliv způsobem (zbraní, střelou, pěstí, kouzlem) zasáhne a zraní alespoň za 1 stínový život a způsobi mu zranění za 1k3 životů. Útočník musí být v dosahu kouzla.

KOUZLO: WEAPONSMAN (Zbrojíř)

MAGENERGIE: viz níže

VYVOLÁNÍ: 0,5 kola

TRVÁNÍ: 1 směna

DOSAH: 0

ROZSAH: sesilatel

ZAŘAŽENÍ: Kreativní kouzlo HSC

NÁROČNOST: 1

ČAS: 2

POPIS: Toto kouzlo vytvoří v rukou sesilatele zbraň, kterou si přeje. Tato zbraň funguje jako typická zbraň typu jaký sesilatel požaduje. Pokud je tato zbraň upuštěna, mizí. Šípy a vrhací zbraně mizí po úspěšném zásahu, nebo po dopadu na zem. Ve všech ostatních případech zbraň trvá do uplynutí směny. Magenergie potřebná k vyvolání je u lehkých zbraní 2 magy, u středních a vrhacích 4 magy a u těžkých a střelných 6 magů. Střelná zbraň má u sebe vždy 10 šípů v toulci.

KOUZLO: ODIOUS IMAGE (Odporný zjev)

MAGENERGIE: 22 magů

VYVOLÁNÍ: 3 kola

TRVÁNÍ: 2 směny

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 osoba

ZAŘAŽENÍ: Psychické / Iluzionistické kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1

ČAS: 30

POPIS: Postava, na niž bylo toto kouzlo sesláno je vočích všech, kdož se na ní divají a nejsou vyňati z působení kouzla tím nejstrašnějším stvořením, kterého se tato bytost nejvíce boji. Takováto bytost si okamžitě hází proti pasti na bojovnost 15 a pokud neuspěje, prchne. Past lze upravit podle okolnosti. Pokud postava viděla vyvolání kouzla, přičte svůj bonus, či postih za inteligenci. Pokud většina postav z větší skupiny prchá, past se zvýší o 2, pokud prchá velitel o +4, pokud velitel skupinky povzbuzuje - 2 atd. Každá taková představa je vždy reálná (nikdo např. neuvidí v chodbě 1 sáh široké a 2 vysoké draka, nebo žraloka plujícího ve vzduchu (pokud je ovšem cílová bytost přesvědčena, že žraloci mohou bez problémů létat ve vzduchu, pak ano)). Iluze jako taková zahrnuje obraz, zvuk, pach a vše tak jak si to cílová bytost představuje. Pokud někdo s takto očarovanou postavou začne bojovat, všechna zranění, která jí způsobi se zdají opravdová, ovšem sama iluze nemůže útočit a postava ani neví, co vní cílová bytost vidí, protože pro sama sebe a pro postavy vyjmuté z působnosti kouzla je nezměněna a když zaútočí (např. mečem), bytost pod vlivem kouzla její útok nevidí a proto má postih -2 na OČ i ÚČ. Kouzlo působí i na zvířata a dokonce i na nemrtvé (pokud se něčeho boji), netunguje však na demony a nadzemské bytosti.

KOUZLO: HELL BELL (Pekelný zvon)

MAGENERGIE: 42 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: 1 hodina

DOSAH: 50 sáhů

ROZSAH: nemrtví v okruhu 20 sáhů od středu kouzla

ZAŘAŽENÍ: Černá magie ASC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 10

POPIS: Toto kouzlo způsobi v zasažené oblasti slyšitelné bití velkého zvonu, vycházející ze středu kouzla z výšky kolem pěti metrů (pokud to podmínky dovolují). Všichni nemrtví, kteří slyší tento zvuk, jsou náhle silnější, zuřivější a odolnější - bonus + 4 na ÚČ, OČ, sílu a odolnost a 15 životů navíc. Všichni ostatní s výjimkou démonů, nadplanetárních bytostí, bytostí s inteligenčí 0 a artefaktových bytostí (např. oživlá socha, golem) mají postih -1 na ÚČ i OČ z důvodu strachu a nejistoty, vyvolávané zvukem zvonu. Objekt, který opustí oblast působení kouzla má všechny bonusy, či postihy, ještě 3 kola a to i v případě, že kouzlo pomine. Objekt, který se do oblasti působení kouzla dostane, získá všechny bonusy, postihy, okamžitě. Pokud je kouzlo sesláno do oblasti s tichem, je ticho prolomeno, ale po skončení Zvonu opět může nastat (pokud ještě neskončilo jeho trvání). Pokud je na oblast působení Zvonu sesláno ticho - Zvon je přerušen po dobu trvání ticha. Kseslání kouzla je třeba ruční zvonec, na který bylo sesláno kouzlo Unholy enchantment a Rage. Zvonec zmizí po úspěšném seslání kouzla.

KOUZLO: UNHOLY ENCHANTMENT (Nečisté očarování)

MAGENERGIE: 54 magů

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: doteck

ROZSAH: 1 předmět , nebo oblast max. 2x2x2 sáhy

ZAŘAŽENÍ: Černá magie ASC

NÁROČNOST: 1

ČAS: -

POPIS: Předmět, nebo oblast zasažená tímto kouzlem vyzařuje negativní energii zla. Osobu s přesvědčením 1 - 3, takovýto předmět pálí v ruce a spaní v takovéto oblasti má za následek děsivé sny a nulový přibytek životů. Vlastnictví více jak tří takovýchto předmětů zhoršuje přesvědčení o 1 až do doby, než se postava zbaví všech takovýchto předmětů. Spaní v takovéto oblasti po dobu převyšující 1 týden zhoršuje přesvědčení o 1 na 1 měsíc. Říká se, že takovýto předmět způsobuje postavám s dobrým až neutrálním přesvědčením smůlu kdykoli se naskytne příležitost. Kouzlo je možno běžně rozptýlit. Svěcená voda syčí při styku s tímto kouzlem, její větší množství může toto kouzlo zrušit.

KOUZLO: RAGE (Zuřivost)

MAGENERGIE: 17 magů

VYVOLÁNÍ: 5 kol

TRVÁNÍ: 1 den

DOSAH: 50 sáhů

ROZSAH: 1 postava

ZAŘAŽENÍ: Psychické kouzlo HSC

NÁROČNOST: 1

ČAS: 48

POPIS: Toto kouzlo funguje jako past int. 10 - / účinek. Bytosti s přesvědčením 1 mají při hodu proti pasti bonus +2. Bytost, na kterou bylo kouzlo sesláno má na celou dobu trvání o 4 nižší inteligenci, ale nejméně 1, o 2 nižší charismu, ale nejméně 1, o 2 větší sílu, o 2 větší odolnost, o 2 větší obratnost a + 15 životů. Bytost je i navzdory svému jinak dobrému přesvědčení schopna mrzačit ba i zabijet pro sebemenší urážku, pokud má s někým nevyřízené účty, snaží se za každou cenu pomstít. V boji odmítá ustoupit a počíná si nanejvýš krutě a zběsile. Pokud se jí nenaskytne příležitost si s někým zabojuvat po dobu celé hodiny, rozbíjí bezdůvodně předměty okolo sebe a chová se hrubě a bezohledně. Po skončení kouzla může (pokud je její přesvědčení 1 či 2) svých činů litovat. Kouzlo účinkuje na jakoukoliv bytost s inteligencí alespoň 1.

KOUZLO: ADMIRATION (Obdiv)

MAGENERGIE: 4 magy

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 0

ROZSAH: okruh o poloměru 30 sáhů, viditelnost

ZAŘAŽENÍ: Psychické kouzlo HSC

NÁROČNOST: 1

ČAS: 8

POPIS: Toto kouzlo je nejlépe seslat následně po vykonání nějaké akce nebo nějakého gesta, které by mohlo být považováno za obdivuhodné či jinak prospěšné, může tím být předvedení nějakého kouzla, chycení kapsáče, vyprávění o úspěších družiny atd. Každý, kdo je vdosahu a ví co se děje, je objektem zájmu tohoto kouzla, které u takovýchto objektů vyvolávají pocit obdivu a spřízněnosti se sesilatelem, případně družinou do 10 lidí. Past int. 7. Ti jenž v hodu uspějí nejsou ovlivněni a reagují normálně, je však 8% šance na fatální neúspěch kouzla - v tom případě si takový člověk začne myslet o sesilateli či družině něco velmi nelichotivého. Kouzlo také nedokáže ovlivnit osoby vyloženě znepřátelené, anebo takové, na které normálně psychická kouzla nepůsobí. Toto kouzlo lze výhodně použít ke spřátelení se s vesničany, jinak nedůvěřivými kdobrodruhům, nebo k přimění lakového hostinského snížit ceny apod.

KILLMAN'S TOME 2

KOUZLO: ILUSIONARY OBJECT (Iluzivní objekt)

MAGENERGIE: viz níže

VYVOLÁNÍ: 6 kol

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 2 sáhy

ROZSAH: viz níže

ZAŘAZENÍ: Iluze HSC, ASC, DSC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 60

POPIS: Toto kouzlo stvoří iluzi neživého objektu (zdi, meče, schodiště). Magenergie závisí na rozměrech předmětu a na úrovni kouzla. Při sesilání kouzla na úrovni HSC je magenergie za 1 krychlový sáh 1 mag a iluze je pouze zraková a může zahrnovat pouze menší pohyby. Předmět takto vzniklý nelze uchopit, zdi lze bez problémů projít atd. Rozpoznání takovéto iluze je past int. 10 při zkoumání zdálky. Při prozkoumávání hmatem je iluze zjevná. Na úrovni ASC je magenergie za 1 krychlový sáh 5 magů a iluze je navíc i hmatová, přip. čichová, akustická, chuťová i tepelná. Jinými slovy - meč lze uchopit, po puštění na zem zacinká, budeme-li jej zahřívat, bude na omak horký. Zeď stvořená takovýmto kouzlem se bude i na omak zdát být pevná, zranění mečem se budou zdát opravdová, ale ve skutečnosti nebudou existovat, ale na druhou stranu tato iluze nefunguje při větším zatížení (např. po mostě stvořeném tímto kouzlem se nedá přejít). Na takovýto objekt pohlížíme jako na past int.+ úroveň 20. Na úrovni DSC je magenergie rovna 20ti magům za čtverečný sáh a iluze se chová jako normální objekt, který představuje (takovýmto mečem lze i zabijet, po mostě lze přejít). Pouze ten kdo pozná, že jde o iluzi není zraněn, může projít takovouto zdí atd. Rozpoznání je past 3*int.+ úroveň 30. Postava, která pozná tuto iluzi se může pokusit přesvědčit i ostatní, že jde o iluzi, ti si pak hází proti pasti int.+ úroveň 10, prostě vše trvá, dokud všichni věří.

KOUZLO: GATEKEEPER (Vrátný)

MAGENERGIE: 3 magy na hodinu

VYVOLÁNÍ: 3 kola

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 2 sáhy, 5sáhů

ROZSAH: pouze kouzelník

ZAŘAZENÍ: Praktické kouzlo BSC

NÁROČNOST: 0,3, +10 %

ČAS: 28

POPIS: Toto kouzlo způsobi, že před kouzelníkem se budou automaticky otvírat dveře, kterými chce projít a po jeho projití se zase budou zavírat. Dveře se otevírají na vzdálenost 2 sáhy, pokud jsou nejvýše zavřené na závoru, nebo pokud je klíč v zámku (i z druhé strany) a po projití se uvedou do původního stavu. Vyšší způsoby zabezpečení kouzlo neodstraní. Během působení tohoto kouzla lze slovem, či gestem poručit dveřím do 5ti sáhů od kouzelníka aby se otevřeli, či zavřeli (platí stejná pravidla, pro druhy zabezpečení).

KOUZLO: UNDISPELLMENT (Nerozptylitelnost)

MAGENERGIE: 1/30 celkové magenergie kouzla - min. 36, max. 1000 magů

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 2 sáhy

ROZSAH: 1 kouzlo

ZAŘAZENÍ: Ochranné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -2%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo zajišťuje kouzlu, na něž je sesláno a samo sobě ochranu před kouzly Zlom kouzlo a Rozptyl kouzla.

KOUZLO: GAZER (Čumil)

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

VYVOLÁNÍ: 2 směny

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: doteck

ROZSAH: 1 místo

ZAŘAŽENÍ: Kreativní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: -

POPIS: Tímto kouzlem čaroděj stvoří magické oko, které samo o sobě pouze pozoruje okolí a je 1. viditelné, 2. neviditelné, 3. neviditelné, magicky přitahující pozornost. Toto oko musí být umístěno na pevném podkladě a nemůže se v žádném případě hýbat. Kvalita zbroje oka je 5 a pokud je oko poškozeno útokem, lze jej opravit za půl směny při vynaložení 11ti magů. Materiálním komponentem při vyvolání kouzla je oko jakéhokoliv tvora velikosti králíka a výš.

KOUZLO: SCRAYER (Špión)

MAGENERGIE: 52 magů

VYVOLÁNÍ: 9 směn

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: doteck

ROZSAH: 1 místo + 1 gazer

ZAŘAŽENÍ: Kreativní/transportní kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -15%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo pracuje v součinnosti s kouzlem Gazer. Vytváří neviditelné propojení místa, kde je vyvoláno s Gazerem. Toho lze využít a) k pozorování výjevů, které Gazer vidí, b) k sesílání kouzel prostřednictvím Gazera. Je možno vyvolat nekonečně mnoho Scryerů k jednomu Gazerovi, též je možno napojit jeden Scryer k více Gazerům, magenergie potřebná k takovému dodatečnému spojení je 47 magů a doba vyvolání a ostatní parametry jsou stejné jako u základního kouzla. Nutno ještě podotknout, že přenášení obrazu z více Gazerů k jednomu Scryerovi je dobré ošetřit volbou heslem, jinak pozorovatel dostane smichaný obraz ze všech připojených Gazerů a nebude možno sesílat kouzla skrz.

KOUZLO: STORE (Zásobník)

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

VYVOLÁNÍ: 3 směny

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: doteck

ROZSAH: 1 kouzlo

ZAŘAŽENÍ: Kreativní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: -

POPIS: Toto je další kouzlo, které může být použito vnávaznosti na Gazera, anebo jakékoliv jiné kouzlo se stálým trváním. Toto kouzlo vytvoří zásobník na kouzla, která jsou vněm uložena a sesilají se za předem stanovených podmínek, souvisejících skouzlem, ke kterému patří a na předem specifikované terče. Např. u Gazera blesk, který bude seslán na osobu, která se na Gazera podívá, u Orxanova zámku Mrak smrti, který se sešle na prostor přede dveřmi až se je někdo pokusí vyrazit atd. V zásobníku mohou být uložena kouzla různých druhů, ale jejich celková magenergie nesmí přesáhnout hranici stanovenou při vyvolání Store. Pokud by přesto byla překročena, způsobí seslání všech kouzel podle vpořádi zásobníku náhodně do prostoru, až dokud celková magenergie neblesne pod hranicí. Součástí kouzla je i heslo pro vypínání a zapínání činnosti. Zásobník lze kdykoliv doplňovat, měnit pořadí, či kouzla rušit.

KOUZLO: HIDE (Skryj)

MAGENERGIE: 45 magů

VYVOLÁNÍ: 4 kola

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: doteck

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

ZAŘAZENÍ: Praktické kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 40

POPIS: Tímto kouzlem se stane jeden neživý objekt naprosto nejistitelný smysly ani kouzly. Lze skrz něj i bez potíže projít. Objekt je na svém místě i nadále fyzicky přítomen a může nadále plnit svou funkci, ovšem nesmí se pohybovat jinak než otáčet, naklánět atd. Kouzlo Hide se nedá rozptýlit ani jinak lámat. Objekt skrytý tímto kouzlem je možno odkrýt kouzlem Reveal.

KOUZLO: REVEAL (Odkryj)

MAGENERGIE: 13 magů

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 2 sáhy

ROZSAH: 1 objekt, tvor, či místo

ZAŘAZENÍ: Protikouzlo ASC

NÁROČNOST: 1,5 ,0%

ČAS: 17

POPIS: Toto kouzlo ruší kouzla typu Neviditelnost, Neslyšitelnost, Metamorfóza (ale ne Transformation), Waxface atd., odhalí , nikoliv zruší jakoukoliv iluzi. Lze jej použít kodstranění kouzla Hide za podmínky, že je sesláno přímo na místo, kde by se předmět normálně nacházel. Kouzlo neodhalí neviděné ani jiné přirozeně neviditelné tvory a předměty.

KOUZLO: WIZARD'S CRY (Čarodějův řev)

MAGENERGIE: 15, 10, 5, 1 mag

VYVOLÁNÍ: 0,5 kola

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 15 sáhů

ROZSAH: všichni nepřátelé v dosahu

ZAŘAZENÍ: Psychické útočné kouzlo HSC

NÁROČNOST: 1, +5%

ČAS: 1

POPIS: Toto kouzlo může seslat pouze čaroděj poté, co byl zraněn nepřitelem alespoň za 1 pravý nebo 4 stínové životy a to nezávisle na tom co během kola prováděl. Pokud je kouzlo sesláno s 15ti magy - všichni nepřátelé v dosahu, kteří nejsou od čaroděje odděleni stěnou, nebo dveřmi jsou zraněni za 1k20 životů + 1 život za každé 3 životy pravé nebo 9 stínových, za které byl zraněn čaroděj. Pokud je kouzlo sesláno s 10ti magy - je zranění rovno 1k12 životů + 1 za každých 5 pravých či 15 stínových životů čaroděje, při seslání za 5 magů - 1k6 životů + 1 za každých 10 pravých či 30 stínových životů čaroděje a při seslání za 1 mag - 1-2 životy + 1 za každých 15 pravých či 45 stínových životů čaroděje.

KOUZLO: POINT LIGHTNING (Zamiř blesk)

MAGENERGIE: 22 magů

VYVOLÁNÍ: 0,5 kola

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 0

ROZSAH: jen čaroděj

ZAŘAŽENÍ: Kvalitativní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1,5 , -10%

ČAS: 2

POPIS: Toto kouzlo se sesilá bezprostředně před kouzlem typu blesk a způsobuje: dosah zvětší na 25 sáhů, čas blesku se zvětší na 7, pravděpodobnost zásahu 100%, zásah konkrétní části těla (např. oka, prstu) = 100% - 3*obr. terče, blesk je seslán zprstu místo z očí kouzelníka.

KOUZLO: WORD OF AWAKENING (Slovo probuzení)

MAAGENERGIE: 100 magů / 100 sáhů čtverečních

VYVOLÁNÍ: 3 kola

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 30 sáhů

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZAŘAŽENÍ: Černá magie DSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 29

POPIS: Tímto kouzlem čaroděj uvede v život všechna mrtvá těla i kostry vzasažené lokalitě. Takto vzniklé zombie a kostlivci jsou mimořádně agresivní a napadají jakékoliv živé tvory a požírají je. Pokud celý den nesni živé maso - umírají. Tito nemrtví poslouchají svého stvořitele a pána vždy a doslova. Kouzlo musí být vyvoláno v noci a všichni nemrtví jim stvoření jsou oslepěni na denním světle.

KILLMAN'S TOME 3

KOUZLO: SHIELD OF DISBELIEF (Štit nevíry)

MAGENERGIE: 15 magů / směna

VYVOLÁNÍ: 3 kola

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 0

ROZSAH: kouzelník

ZAŘAZENÍ: Ochranná / Protikouzla DSC

NÁROČNOST: 2, - 15%

ČAS: 30

POPIS: Tímto kouzlem kouzelník vytvoří na své levé ruce průhledný, mírně svítící štit oranžovo-červené barvy. Kouzelník je při pohledu skrz něj schopen rozpoznat jakoukoliv iluzi, či maskování a při poslechu přes něj jakoukoliv vědomě vyřčenou lež. Štit nemůže být poškozen žádným hmotným předmětem, není tvořen žádnou hmotou a nic neváží. Jakákoliv iluzionární zbraň se rozpadne při kontaktu se štítem.

KOUZLO: INTERRUPT SPELL (Přeruš kouzlo)

MAGENERGIE: 1 mag

VYVOLÁNÍ: kdykoliv při vyvolávání kouzla/ ihned

TRVÁNÍ: max. 6 kol

DOSAH: 0

ROZSAH: 1 kouzlo

ZAŘAZENÍ: Pomocné kouzlo BSC

NÁROČNOST: 0,3, +10%

ČAS: 1

POPIS: Tímto kouzlem může kouzelník přerušit vyvolávání kouzla. Kouzlo je přerušeno nejvýše na dobu 1 minuty, po jejímž uplynutí musí být pokračováno ve vyvolávání. Během doby, kdy je kouzlo přerušeno může kouzelník provozovat jakoukoli činnost včetně seslání jiného kouzla. Jediné co není možné je započít s meditací, v takovém případě by přerušené kouzlo bylo nenávratně ztraceno. Kouzelník může použít toto kouzlo kdykoliv během kola a nemusí jeho použití oznámit na jeho začátku. Kouzlo, které je přerušeno se uvolní po smrti sesilatele.

KOUZLO: STOP SPELL (Zastav kouzlo)

MAGENERGIE: 2 magy

VYVOLÁNÍ: 0,5 kola

TRVÁNÍ: max. do příští meditace

DOSAH: 0

ROZSAH: 1 kouzlo

ZAŘAZENÍ: Pomocné kouzlo BSC

NÁROČNOST: 0,3, +10%

ČAS: 4

POPIS: Tímto kouzlem kouzelník zastaví vyvolávání kouzla, které bylo přerušeno. Kouzlo je přerušeno na dobu omezenou pouze do začátku meditace a kouzelník se může k jeho vyvolávání kdykoliv v této době vrátit. Kouzlo, které je zastaveno se uvolní taktéž po smrti sesilatele.

KOUZLO: FREEZE SPELL (Zmraž kouzlo)

MAGENERGIE: 3 magy/ 200 magů kouzla při zmražení, 2 magy/ 200 magů kouzla při meditaci, za kouzla nad 100 magů

VYVOLÁNÍ: kdykoliv při vyvolávání kouzla / ihned

TRVÁNÍ: dokud je dodávána magenergie, nebo do seslání kouzla

DOSAH: 0

ROZSAH: 1 kouzlo

ZAŘAŽENÍ: Pomocné kouzlo HSC

NÁROČNOST: 0.5 , +5%

ČAS: 1

POPIS: Tímto kouzlem může kouzelník zmrazit kouzlo při vyvolávání, nebo právě vyvolané, ještě než začne účinkovat. Zmraženému kouzlu nevadí ani meditace, jen je třeba obětovat při meditaci 2 magy za kouzlo do 100 magů a u kouzel nad 100 magů je třeba při meditaci obětovat 2 magy za každých 200 magů kouzla nad 100. Zmražené kouzlo je možné i dovyvolávat aniž by se odmrazilo. Není žádné omezení v počtu kouzel, která může mít kouzelník zmražena. Vyvolané kouzlo, které je zmraženo lze uvolnit pomyšlením na co se má seslat. Takto může kouzelník uvolnit za jedno kolo až $(\text{Úroveň} - 1)/5$ zaokrouhleno dolů + 5 kouzel. Kouzla se neuvolní ani kouzelníkovou smrtí. Rituální kouzla nelze zmrazit.

KOUZLO: INSIDE SEARCH (Vnitřní hledání)

MAGENERGIE: 6 magů

VYVOLÁNÍ: 4 kola

TRVÁNÍ: 1 směna

DOSAH: doteck

ROZSAH: 1 osoba

ZAŘAŽENÍ: Psychické kouzlo HSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 40

POPIS: Po seslání tohoto kouzla je příjemce schopen si vzpomenout všechna fakta či události související s určitým předmětem, osobou, místem, časem atd. Příjemce se musí celou směnu soustředit a myslet na to o čem si chce vzpomenout. Kouzlo překoná jakékoliv psychické bariéry a příjemce si vzpomene na vše, co s předmětem hledání souvisí tak, jak si to kdysi zapamatoval. Jakékoliv magické blokování paměti toto kouzlo odhalí, ale nepřekoná. Po dobu celé směny soustředění nesmí být příjemce rušen, jinak se kouzlo nezdaří.

KOUZLO: MIND EXTENSION (Rozšíření mysli)

MAGENERGIE: 5 magů * úroveň kouzelníka

VYVOLÁNÍ: 2 hodiny

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 0

ROZSAH: jen kouzelník

ZAŘAŽENÍ: Kvalitativní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1.5 , -15 %

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo zvýší počet magů, které může kouzelník vymeditovat o 1/2 momentálního množství. Při přestupu na vyšší úroveň je nutno kouzlo znova vyvolat ve zkrácené verzi v délce 1 hodina a magenergií 5 magů. Kouzlo nemůže být zdvojeno a pokud jej něco zruší, všechny nadbytečné magy odtečou za 1 směnu.

KOUZLO: CONTROL UNDEAD (Ovládání nemrtvých)

MAGENERGIE: 20 +

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 20 sáhů

ROZSAH: libovolný počet nemrtvých v dosahu

ZAŘAZENÍ: Černá magie ASC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 18

POPIS: Toto je kouzlo sloužící k ovládání nemrtvých jiných kouzelníků anebo neovládaných. Kouzelník, který sešle toto kouzlo si hodí proti pasti spoužitou vlastnosti SM +1 za každé 3 magy nad 20 1) u svobodných nemrtvých se nebezpečnost rovná součtu životaschopnosti všech ovládaných nemrtvých + součet jejich bonusů za inteligenci jsou-li jaké. 2) u nemrtvých pod kontrolou jiného nemrtvého je to součet jejich životaschopnosti + bonusů za inteligenci + úroveň ovládajícího nemrtvého a jeho bonus za inteligenci za každého ovládaného nemrtvého. 3) u nemrtvých pod kontrolou jiného kouzelníka je to součet úrovní a bonusů za inteligenci nemrtvých + SM jejich pána za každého nemrtvého. Pokud se podaří tuto past přehodit, tak všichni nemrtví ovlivnění kouzlem přecházejí pod kontrolu sesilatele a již nadále nejsou povinni poslouchat bývalého pána.

KOUZLO: RAGE ESCALATION (Vzestup zuřivosti)

MAGENERGIE: 5, 10, 15 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: 1 hodina

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 nemrtvý

ZAŘAZENÍ: Černá magie HSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 9

POPIS: K vyvolání tohoto kouzla je potřeba železná tyčinka slebkou na konci, na kterou bylo sesláno kouzlo Unholy enchantment, kterou je nutno dotýkat se nemrtvého koncem šebkou. Kouzlo v nemrtvém vyvolá nekontrolovatelnou zuřivost a chuť zabijet. Po dobu této zuřivosti nemrtvý zaútočí na cokoliv živého v okolí vyjma svého pána a ostatních nemrtvých. Pokud je kouzlo sesláno za 5 magů, nemrtvý má bonus + 2 na iniciativu, bonus +3 k ÚČ, postih -2 k OČ, a pokud 1 směnu nemůže nikoho napadnout, ztrácí 4 životy. Za 10 magů má nemrtvý bonusy +4 k iniciativě, +6 na ÚČ, postih -5 na OČ a za směnu bez boje ztrácí 10 životů. Při patnácti mazích se zuřivost stupňuje na takovou míru, že získává bonusy +8 k iniciativě, +10 na ÚČ, postih -10 na OČ a za směnu bez boje přijde o 20 životů. Toto kouzlo je možné seslat pouze na nemrtvého pod kontrolou sesilatele. Očarovaný nemrtvý není schopen komunikovat ani souvisle přemýšlet, řve a ohání se kolem sebe rukama, do rukou bere pokud je toho schopen zbraně, které jsou nejúčinnější dostupné, nebene ohled na taktické výhody či nevýhody a má za kolo o 1-3 útoky více, podle magenergie.

KOUZLO: QUICKJAMMER (Rychlokaz)

MAGENERGIE: 2 magy

VYVOLÁNÍ: ihned

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 60 sáhů

ROZSAH: 1 kouzlo

ZAŘAZENÍ: Protikouzlo HSC

NÁROČNOST: 0.5, +5%

ČAS: 1

POPIS: Toto kouzlo snižuje pravděpodobnost úspěšného seslání kouzla o 50%

KOUZLO: MAGICAL GUARDIAN (Magický strážce)

MAGENERGIE: 42 magů při seslání, 2 magy každý den

VYVOLÁNÍ: 3 hodiny

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: doteck

ROZSAH: 1 osoba

ZAŘAZENÍ: Kreativní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo se po seslání stane součástí osoby na kterou bylo sesláno. Existují 4 polohy jakých se kouzlo může nacházet a to 1)Hyperaktivní, 2)Aktivní, 3)Hladovějící, 4)Mrtvý. Vnornální poloze 2, tj. aktivní kouzlo musí být zabezpečováno dvěma magy na den, jinak spadne na úroveň 3, ve které vydrží bez magů 10 dní a pak padá na úroveň 4, ve které zůstává dokud nedostane alespoň 2 magy na přechod na 3. úroveň. K přechodu zpět na úroveň 2 je potřeba dodat tolik magů, aby za každý den ve kterém vpoloze 3 nebyly magy dodány byly dodány magy 3. Na přechod do polohy 1 je třeba 5 magů a následně 2 magy na směnu. Úspěšné rozptýlení kouzla sníží jeho polohu o 1, rozptýlení vpoloze 4 kouzlo zničí. A nyní co vlastně kouzlo dělá. Vpoloze 2 zvyšuje při boji OČ o 3, zajišťuje polohu nepřátele vokruhu 20 sáhů, ve tmě umožňuje infravizi na 15 sáhů, snižuje pravděpodobnost úspěšného zásahu kouzel ze strany nepřátele o 15%, zajišťuje 20% odolnost proti ohni, mrazu a jedům a zranění pádem snižuje na 1/2. Vpoloze zvyšuje OČ o 5, zjistí polohu nepřátele do 35 sáhů, infravizi prodlouží na 25 sáhů, pravděpodobnost zásahu kouzel snižuje o 20% a zajišťuje 30 % odolnost proti ohni, mrazu a jedům, neguje zranění pádem, navíc kromě polohy zjistí i velikost a přibližně druh nepřátele. Vpoloze 3 je zajišťováno pouze OČ o 2 lepší, zjišťování polohy nepřátele do 10 sáhů, snížení pravděpodobnosti zásahu kouzel o 10% a 10% odolnost proti ohni, mrazu a jedům. Vpoloze 4 jen OČ lepší o 1 a snížení pravděpodobnosti zásahu kouzel o 5%. Magy na zajištění 2 polohy je možno zaplatit s předstihem na neomezený počet dní dopředu.

KOUZLO: RESPONDING GUARDIAN ADVANCED (Pokročilý reakční strážce)

MAGENERGIE: 121 magů při seslání, 5 magů na udržování

VYVOLÁNÍ: 4 hodiny ,+

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: doteck

ROZSAH: 1 osoba

ZAŘAZENÍ: Kreativní kouzlo DSC

NÁROČNOST: 2, -10%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo se stává nedílnou součástí osoby na níž bylo sesláno. Má dvě polohy, aktivní a neaktivní, přičemž neaktivní nastane nejsou-li dodány magy a v této poloze kouzlo nedělá nic. Na opětovnou aktivaci je třeba 15 magů. Strážci je zadáno buďto při seslání, nebo dodatečně (za 7 magů) jak má reagovat na různé situace a jevy, které můžou nastat. Může se jednat o útok na vlastní osobu, o pád kamene z výšky, explozi bomby v blízkosti, výbuch sopky, či o pokus seslat kouzlo na vlastní osobu všeobecně (může být nebezpečné), nebo o pokus seslat konkrétní 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 předseslána minimálně jednou, maximálně třikrát na každou reakci. Pokud se kouzlu podaří vyčerpat zásobu předseslaných kouzel, bude se pokoušet sesilat další za použití magů osoby na níž je sesláno jsou-li nějaké k dispozici. Využitá předseslaná kouzla je možno kdykoliv doplnit. Situace, na které má strážce reagovat musí být jasně a jednoznačně specifikovány, jinak může dojít k identifikaci několika reakcí jednu vzniklou situaci. Pro případ reakce na kouzla se počítá čas kouzel sesilaných strážcem jako o 1 lepší než je u kouzla obvyklé. Strážce sesilá všechna kouzla se 100% pravděpodobnosti seslání a pro účely pastí se počítá jakoby kouzlo bylo sesláno původním sesilatelem strážce. Strážce je schopen zjišťovat zda nastal nějaký určený jev nejvíce do vzdálenosti 1 míle.

KOUZLA CHAOSU

CHAOS je vlastně jedním ze symbolů nepřímé magie. Vyznavačem Chaosu se může stát kdokoliv, používat kouzla Chaosu však mohou jen postavy smagenergií (nikoli vázanou alchymistickou), ostatní jen prostřednictvím *amuletů*. Amulet je vlastně to, co představuje daný symbol, většina kouzel se bez něj nedá seslat. Barva amuletu taktéž určuje úroveň vlastníka. Vrámcí Chaosu existují tři symboly, rovnocenné v síle i (na nižších úrovních) v množství a druhu kouzel. Jsou to: 1) *potkaní lebka*

2) *áčko*

3) *oko*

Pořadí barev amuletů je u každého jiný - 1) černý, bílý, modrý, zelený, oranžový, fialový, žlutý , 2) červený, modrý, bílý, zelený, zlatý, šedý, hnědý , 3) modrý, zelený, žlutý, hnědý, černý, rudý

Amulety se kromě 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 doplňují najednou vnějakou noční dobu, každý den vjinou.

Podmínkou přijetí za člena komunity Chaosu je přinést oběť (králík či větší) a pochopitelně dostavit se na obřad u oltáře, za přítomnosti dostatečného počtu členů (minimum jsou tři). Každý člen musí minimálně jednou týdně vykonat oběť čehosi od úrovně králíka výš, možné je i více obětí menších zvířat, jinak ztratí všechny schopnosti spojené se symbolem.

KOUZLO: WORLDWIDE RANDOM REPLACER (Náhodný světový přemístňovač)

MAGENERGIE: 11 magů + všechny z amuletu

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 0

ROZSAH: kouzelník + vybavení

ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Chaosu 2. úroveň

NÁROČNOST: 1, +5 %

ČAS: 6

POPIS: Vyvoláním tohoto kouzla kouzelník zmizí zmista, kde právě je a objevit se může naprostě kdekoli na světě. Cílové místo je vždy na některém z kontinentů nebo ostrovů a není obsazeno žádným pevným předmětem. V jednom případě z deseti se kouzelník objeví ve vzduchu vevýšce do 200 sáhů. Tímto kouzlem se lze dostat i z většiny proti přenosům odstíněných míst, ale nikdy do takových míst. Mezi vybavení se počítá vše co má kouzelník u sebe a vrukou, tedy nikoliv kůň atd.

KOUZLO: CHAOS ELEMENT (Prvek Chaosu)

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

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 0

ROZSAH: kouzelník

ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Chaosu 1. úroveň

NÁROČNOST: 1, + 5%

ČAS: 10

POPIS: Užitím tohoto kouzla se kouzelník vboji vydává na milost či nemilost náhodě. Jeho ÚČ a OČ jsou totiž zvyšeny o k20 - 7 (dva různé hody).

KOUZLO: CHAOSMORPH (Chaosmorph)

MAGENERGIE: 23 magů + 13 z amuletu

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: 1 směna

DOSAH: 0

ROZSAH: kouzelník

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Chaosu 4. úroveň

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 13

POPIS: Po seslání tohoto kouzla může kouzelník libovolně měnit tvar, nechávat si vyrůst další končetiny rychlostí 1 za 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 po skončení kouzla zmizí, zranění však zůstanou. Útočná a obranná čísla závisí na tom, jaký způsob proměn kouzelník provede. Během působení kouzla se výrazně snižuje kouzelníkova charisma. Veškeré vybavení kouzelníka zůstává nezměněno, kouzlo na něj nepůsobí. Kouzelník během proměn může provádět téměř jakoukoliv činnost.

KOUZLO: PYROSTRIKE/CRYOSTRIKE (Pyroútok/Cryoútok)

MAGENERGIE: 9 magů jeden, 15 magů dva

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 28 sáhů

ROZSAH: 1 nebo 2 cíle

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Chaosu 2. úroveň

NÁROČNOST: 0.75 , +10%

ČAS: 5

POPIS: Tímto kouzlem kouzelník vyšle zdlaně proud ohně/mrazu ve tvaru přímky směrem kcili. V jednom kole může vyslat z každé ruky nejvýše jeden strike. Pravděpodobnost úspěšného zásahu cíle = $40+ 5k10 - 2*$ stupeň obratnosti cíle %. Úspěšný zásah zraní za 12 - 30 životů a zapálí hořlavé / zmrazi zmrazitelné předměty v okoli. Kouzelník se musí naučit obě verze kouzla samostatně.

KOUZLO: VISUAL DISINFORMATION (Zraková desinformace)

MAGENERGIE: 5 magů za směnu, nebo všechny magy + všechny zamuletum na pořád

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 28 sáhů

ROZSAH: 1 osoba

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Chaosu 3. úroveň

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 9

POPIS: Cíl tohoto kouzla vidí všechny věci, tvory i jiné objekty na jiném místě a jinak velké než ve skutečnosti jsou. Při boji to znamená - 8 na ÚČ a OČ (lepší je bojovat poslepu) a mimo boj z toho může vyplynout téměř cokoliv. Kouzlo se dá normálně lámat všemi dostupnými metodami. V případě že bylo kouzlo sesláno natrvalo, počítá se magenergie kouzla rovna okamžitému počtu magů kouzelníka + počet magů v amuletu při seslání + 228 magů.

KOUZLO: GRIMOIR OF AZARIUS (Azariův grimoár)

MAGENERGIE: veškerá, i z amuletu

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: 1 směna

DOSAH: 0

ROZSAH: grimoár

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Chaosu 3. úroveň

NÁROČNOST: 2, -10%

ČAS: -

POPIS: V případě úspěšného vyvolání kouzla se před kouzelníkem objeví masivní kniha m mitrilové vazbě s diamantovým nápisem „THE GRIMOIR OF AZARIUS THE ARCHLORD OF CHAOS“ (ani mitril ani diamanty není možno od knihy nijak oddělit). V této knize se nalézají téměř všechna známá kouzla i se všemi variantami, seřazená abecedně. Jakékoli jedno kouzlo může kouzelník použít. Magy na kouzlo jsou v grimoáru, ale veškeré materiální komponenty si musí obstarat sám. Kouzelník musí předem vědět jaké kouzlo chce použít a znát jeho přesné jméno, jinak je šance na jeho nalezení mizivá. Toto kouzlo je možno použít pouze 1* za jeden oběh měsíce a stojí kouzelníka 1/3 momentálního množství životů a trvalé snížení počtu životů o 2. Použití některého zkouzel v grimoáru má navíc za následek, že kouzelník bude muset splnit nějaký úkol v závislosti na síle kouzla, které použil, o kterém se dozví při nejbližším obětování. Pokud tento úkol nesplní, mívá to většinou fatální následky.

KOUZLO: POVERTY/RICHNESS ILUSION (Iluze chudoby/ bohatství)

MAGENERGIE: 1 mag/ hodina/ osoba nebo kůň

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 5 sáhů

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Chaosu 1. úroveň

NÁROČNOST: 1, +5 %

ČAS: 18

POPIS: Osoba na niž bylo sesláno kouzlo iluze chudoby vypadá jako žebrák, který nemá zhola nic hodné ukradení. Kouzlo působí tak, že veškeré šaty vypadají jako vlhké plesnivé hadry, meče jako a zbraně jako pokroucené shnilé klacky, měchy svodou a vínem vypadají jako škaredé měchuřiny plné kalné vody, veškeré peníze šperky a jiné cennosti nejsou vidět. Je-li toto kouzlo sesláno na koně, vypadá pak jako vychrtlá prašivá téměř mršina, kterou by nesnědly ani krysy. Kouzlo opačné naopak z příjemce ač by jím byl nejšpinavější žebrák udělá v očích ostatních boháče v nejluxusnějších šatech posety drahokamy, obtíženého šperky, případně s mečem budicím dojem dokonalé mistrovské práce. I chcípající herka s tímto kouzlem vypadá jako Stínovlas v plné síle. Iluze vyvolaná tímto kouzlem je zraková a hmatová a pokud je některý z předmětů od osoby na niž je kouzlo sesláno oddělen, vrací se kpůvodnímu vzhledu, případně mizí. Rozpoznání iluze je past na rozdíl úrovní + int. 28.

KOUZLO: HIRSHA'S MIX (Hirshin mix)

MAGENERGIE: 18 magů + 7 z amuletu

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: do půlnoci

DOSAH: 28 sáhů

ROZSAH: 1 osoba

ZAŘAZENÍ: Kouzlo chaosu 4. úroveň

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 8

POPIS: Toto kouzlo působí jako past na odolnost + rozdíl úrovní 17 - / náhodné promíchání všech vlastností (sily, inteligence atd.).

KOUZLO: SACRIFICE (Oběť)

MAGENERGIE: 4 magy

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: 1 směna

DOSAH: 0

ROZSAH: 1 oběť

ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Chaosu 1. úroveň

NÁROČNOST: 1, +50%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo je nutno vyvolat před každou obětí, at' už jednotlivou nebo skupinovou. Kouzlo vyvolává ten kdo oběť vykonává. Po dobu oběti nesmí být obětující nijak výrazně rušen (bojem atd.) jinak se oběť nezdáří. Oběti na funkčním oltáři trvají o půl směny kratší dobu. Akt obětování je též součástí různých rituálů a kouzel. Toto kouzlo je vhodné k obětování různých obětí zvířecího původu.

KOUZLO: UNBIND/UNSTUN (Odpoutání/ odochromení)

MAGENERGIE: 5 magů + magy navíc z amuletu

VYVOLÁNÍ: 3 kola

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 0

ROZSAH: veškerá pouta a paralyzační kouzla

ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Chaosu 1. úroveň

NÁROČNOST: 1, +5%

ČAS: 30

POPIS: Použitím tohoto kouzla se kouzelník vymaní ze všech nemagických pout či provazů a ve většině případů se též zbaví všech kouzel způsobujících paralýzu či zmrazení, ochromení (ne zkamenění). Magy potřebné na zlomení kouzla se vezmou zamuletu. Pokud v amuletu není dost magenergie, přijde její zbytek skrze symbol. Je jen velmi málo kouzel schopných odolat tomuto.(Většina z nich jsou kouzla symbolová)

KOUZLO: MINUTE TRANSFORMATION (Minutová transformace)

MAGENERGIE: 2 magy

VYVOLÁNÍ: 1 minuta

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 0

ROZSAH: max. 100 magů nebo životů na 1 transformaci

ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Chaosu 3. úroveň

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 60

POPIS: Při vyvolání tohoto kouzla musí kouzelník určit kolik magů či životů chce obětovat. Na konci jedné minuty soustředění získá $(3k10/10) *$ počet obětovaných životů magů, nebo $(3k10/10) *$ počet obětovaných magů životů. Kouzlo lze použít toliko dvakrát denně.

ČERNÁ MAGIE



ČERNÝ PENTAGRAM je symbol nepřímé magie. Jedná se o symbol mocnosti představovaných d'ábly atd. Členem kultu se může stát kdokoliv, podmínkou přijetí je zasvěcovací rituál s obětí inteligentního tvora (int. > 1) na k tomuto účelu zasvěcených místech za účasti nejméně pěti dalších členů, z nichž alespoň jeden musí být na páté a vyšší úrovni zasvěcení a musí znát příslušné rituály. Člen kultu musí minimálně obden vykonat oběť minimálně o úrovni ovce. Pořadí barev a počty magů na den amuletů je následující: 1) modrá - 34 2) zelená - 66 3) fialová - 100 4) oranžová - 158 5) červená - 235 6) zlatá - 312 7) černá - 444. Magy v amuletech se obnovují vždy včase, kdy je v hlavním chrámu na celé planetě půlnoc. Sčlenstvím v kultu se též pojí následující výhody - na člena kultu nemohou útočit žádní nemrtví tímto symbolem stvoření. Též nevidění na něj neútočí. Démoni a jiní tvorové původem zpekla i z vyšších míst na člena neútočí pokud je ktomu sám nevyprovokuje. Člen kultu nemůže být cílem pentagramové kletby.

KOUZLO: BLOODBANE (Krvezhouba)

MAGENERGIE: 13 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: doteck

ROZSAH: 1 osoba

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 2. úroveň

NÁROČNOST: 1, +0%

ČAS: 10

POPIS: K seslání tohoto kouzla není potřeba spolupráce amuletu. Kouzlo se vyvolává pouze mentálně, beze slov, pohybů či gest. Kouzelník vyvolávající toto kouzlo se musí vkole vyvolávání dotknout terče (musí dojít ke kontaktu s kůží). Kouzlo samo se začne na oběti projevovat po šesti hodinách od seslání kouzla únavou a mírnou nevolností, za dalších 6 hodin už jsou zřejmě potíže sdýcháním, horečka a halucinace doprovázené ztrátou 1k6 životů. Za dalších šest hodin přichází bezvědomí a ztráta 4k6 životů. Do jednoho dne od seslání kouzla nastane zástava srdce, kterou předcházejí ukrutné bolesti (oběť se probudí z bezvědomí), a tedy neprodleně smrt. Kouzlo působí na krev, která se postupně sráží a černá, až se nakonec změní v mazlavou černou kaši neschopnou zajistit život. Osobu postiženou tímto kouzlem lze zachránit zlomením kouzla do dvanácti hodin od seslání, nebo použitím léčivých kouzel a lektvarů ve výši alespoň dvojnásobku počtu životů ztracených v důsledku působení Krvezhouby.

KOUZLO: ARMBURST ()

MAGENERGIE: 4 magy / kolo

VYVOLÁNÍ: 0,5 kola

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 12 sáhů

ROZSAH: 1-3 + úroveň /4 terče za kolo

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 1. úroveň

NÁROČNOST: 1, +10%

ČAS: 3

POPIS: Po seslání se kouzelníkovi rozzaří dlaň mírným žlutým světlem. Z tohoto světla může kouzelník vyslat za 1 kolo 1-3 + úroveň /4 tenkých paprsků, které když zasáhnou cíl, zraní za 1k4 +1 životů. Pravděpodobnost zásahu je 70 % - 4*obr. cíle. Přítomnost amuletů je nutná ačkoli žádné magy z něj nejsou použity.

KOUZLO: FEXT INVULNERABILITY (Fextí nezranitelnost)

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

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: doteč

ROZSAH: 1 osoba

ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 1. úroveň

NÁROČNOST: 1, +0%

ČAS: 7

POPIS: Po seslání tohoto kouzla je příjemce zranitelný pouze takovým způsobem jako fext (viz. Příručka PJ, pravidla DrD pro pokročilé). Nevhodou kouzla je, že za každé kolo trvání ubude příjemci 1 život. Kouzlo lze seslat pouze na osobu která spřijetím kouzla souhlasí.

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

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

VYVOLÁNÍ: 6 kol + 6 kol + 6 kol

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 20 sáhů

ROZSAH: 1 humanoid

ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 3. úroveň

NÁROČNOST: 2, -5%

ČAS: 60, 60, 60

POPIS: Toto kouzlo probíhá ve třech fázích. Během první fáze kouzelník vynaloží 1/3 celkových magů a tím vysaje z terče veškerý život. Terč kouzla není schopen cokoliv dělat během vyvolávání kouzla, pouze vyvolávat mentálně vyvolávaná kouzla. Kouzlo se nezdaří pokud má kouzelník méně magů než je potřeba na dokončení kouzla, anebo terč uspěje proti pasti odl. + rozdíl úrovni 22. Ve druhé fázi vyvolávání si kouzelník podmaní terč kouzla tak, aby ho mohl po oživení plně ovládat. Toto stojí další třetinu magů. Třetí fázi je z terče udělán nemrtvý sluha temného mága. Tento nemrtvý si zachovává své vzpomínky i osobnost, akorát musí splnit podle svých nejlepších možností jakýkoliv rozkaz svého pána. Takováto živá zombie si zachovává svojí úroveň i povolání a může používat všech schopností jaké měla. Vlastnosti zombie jsou stejné, jen odolnost je nyní 21 a síla o 2 vyšší. Tělo zombie se začne mírně rozkládat až půl roku po stvoření. Zombie se též může regenerovat rychlostí 3 životy za směnu. Téměř nikdo nepozná rozdíl mezi původní postavou a nynější zombii.

KOUZLO: LINK UNDEAD (Spoj nemrtvé)

MAGENERGIE: 8 magů za 1 nemrtvého + 4 magy zamuletu

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 5 sáhů

ROZSAH: nemrtví a kouzelník

ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 3. úroveň

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: -

POPIS: Tímto kouzlem je možné stvořit myšlenkové spojení mezi kouzelníkem a nemrtvými. Toto spojení má dosah 1 míle a nedá se odposlouchávat. Spojení zaniká jestliže je spojený nemrtvý zabit, všechna spojení zanikají je-li zabit kouzelník.

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

MAGENERGIE: 2*úroveň cíle +5 + 2*úroveň cíle zamuletu

VYVOLÁNÍ: 4 kola

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 10 sáhů

ROZSAH: 1 humanoid

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 3. úroveň

NÁROČNOST: 1, -15%

ČAS: 34

POPIS: Toto kouzlo zpočátku vypadá jako hypnóza, protože zjejího základu bylo vytvořeno. Nicméně efekt je naprosto odlišný. Pro terč kouzla je to past na rozdíl úrovni + int. 16. Pokud se podaří uspět v hodu proti pasti, má postava jen velmi silný pocit ohrožení a může se jí zatočit hlava. V případě neúspěchu postava zapomene všechny svoje vzpomínky, všechny znalosti i své přesvědčení. Jedná jako by byla malým dítětem, nepamatuje si ani jak chodit, mluvit, jist přiborem atd. Jeji bývalé vzpomínky se nedají přečíst ani vyvolat v hypnóze. Při pokusech o čtení mysli je zřejmá prázdnota a přítomnost magie. Je pravděpodobnost 20%, že osoba pokoušející se přečíst postižené osobě myšlenky bude postižena též. Pokud je toto kouzlo rozptýleno, všechny vzpomínky postavy jsou ztraceny nenávratně.

KOUZLO: HELL'S DOORWAY (Pekelný průchod)

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

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: 1 směna

DOSAH: 6 sáhů

ROZSAH: 1 průchod

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 1. úroveň

NÁROČNOST: 1, +20%

ČAS: -

POPIS: Po seslání tohoto kouzla se objeví ohnivá brána o velikosti 2*1 sáh. Touto branou se vhazují oběti do pekla. Každý zasvěcený kouzelník pentagramu je povinen vykonávat oběti, minimálně 1* týdně velikosti nejméně ovce. Vítány jsou rovněž oběti lidí, zvláště těch zdruhého tábora. Z každé lidské oběti, kterou kouzelník vykoná (ne jako součást jiného kouzla) získá 1/10 její sily (pochopitelně duševní, nikoli fyzické). Za dobu trvání brány může kdokoliv projít branou (ovšem už se nikdy nevrátí). Brána se nedá nijak rozptýlit, existuje pouze postup uzavření.

KOUZLO: SCREAM OF GORE (Výkřik hrůzy)

MAGENERGIE: 9 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: 3 minuty

DOSAH: 20 sáhů, slyšitelnost

ROZSAH: tvorové v dosahu

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 2. úroveň

NÁROČNOST: 1, +5%

ČAS: 4

POPIS: Kouzelník zakřičí zvuk, který naplní všechny tvory v dosahu hrůzou. Bytosti sinteligencí nižší jak 9 prchají bez ohledu na přesvědčení či svou bezpečnost. Je pravděpodobnost 50 %, že se při úprku zraní za 1-4 životy, háže se každé kolo trvání. Bytosti sinteligencí 10 - 14 prchají. Bytosti sinteligencí 15 - 19 jsou strnulé hrůzou 1 minutu. Bytosti inteligenčnejší mají pouze postih - 3 na ÚČ a - 20% na kouzlení. Kouzlo neúčinkuje na magické tvory, démony, hluché a na členy řádu Černého pentagramu.

KOUZLO: ENERGY ASCENT (Vzestup energie)

MAGENERGIE: 6 magů z amuletu

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: 1 směna

DOSAH: 0

ROZSAH: pouze kouzelník

ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 4. úroveň

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 9

POPIS: Tímto kouzlem kouzelník získá 100 + 10 magů za každou úroveň od 2. Materiálním komponentem kouzla je malý kovový pentagram (asi 5 coulů vprůměru) očarovaný kouzlem Unholy enchantment. Při použití kouzla se sníží stupeň sily o 1. Kouzlo lze použít nejvýše 1* za 14 dní. Magy získané tímto kouzlem, které převyšují strop se po 1 směně začnou vytrácat, což způsobuje velké bolesti a ztrátu 1 život za každé 3 odteklé magy.

KOUZLO: SPOILS OF EVIL (Kořist zla)

MAGENERGIE: 27 magů + 14 z amuletu

VYVOLÁNÍ: 3 kola

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 0

ROZSAH: 1 mrtvola

ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 4. Úroveň

NÁROČNOST: 2, -10%

ČAS: 28

POPIS: Toto kouzlo lze seslat pouze na mrtvolu tvora sinteligenci větší jak 1 velikosti minimálně hobita, kterého kouzelník zabil, či alespoň přispěl k jeho smrti alespoň z jedné čtvrtiny. Kouzelník pravou rukou chytí amulet, levou položí na tělo mrtvoly a za 3 kola soustředění zmrtvoly vysaje veškerou fyzickou energii, z čehož plyne, že mrtvola musí být jakž takž zachovalá a nejvýše 1 den stará. Po seslání mrtvola seschne a nelze ji již použít k vyvolání jiného nemrtvého než kostlivce. Kouzelníkem takto získaná 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 každé již provedené zvýšení nad 21) jednotek 2. Zvýšení odolnosti o 1 do 18 - 10 jednotek, do 21 - 20 jednotek, nad 21 - 100 (+ 50 za každé již provedené zvýšení nad 21) jednotek 3. Zvýšení obratnosti o 1 do 18 - 40 jednotek, do 21 - 80 jednotek, nad 21 - 400 (+ 100 za každé 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 získaných jednotek závisí na velikosti mrtvoly - vel. A - 1k6 jednotek, vel. B - 2 + 1k8 jednotek, vel. C - 6 + 1k12 jednotek, vel. D - 15 + 2k20 jednotek, vel. E - 40 + 6k10 jednotek. Mrtvola musí pocházet z tvora majícího krev, maso atd. nikoli však znemrvých či magických tvorů.

KOUZLO: PROJECT HELLFLAME (Vrhni pekelný plamen)

MAGENERGIE: 15 magů + 3 z amuletu

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 18 sáhů

ROZSAH: 1-3 cíle

ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 3. úroveň

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 5

POPIS: Z rukou kouzelníka vyšlehne plamen temného pekelného ohně. Tímto je možné zasáhnout nejvýše tří vedle sebe stojící cíle. Plamen zapálí jakékoli hořlavé předměty vdotku, neuhasí jej ani obyčejná voda a nedá se udusit. Hasit se dá pouze kouzlem svěcenou vodou nebo pískem. Zranění způsobené zasazením je u 1 terče 25 + 3k12 životů, u 2 terčů 15 + 2 k6 životů a u 3 terčů 5 + 1k12. Za každé kolo, kdy na zasazeném tvoru hoří pekelný plamen, ztrácí 5 + 1k12 životů. Kouzlo lze použít i pod vodou. Zranění způsobené pekelným plamenem se nehojí a nedají se normálně léčit. Nejdříve musí být popáleniny vymyty svěcenou vodou a poté se dají léčit kouzly a lektvary tak, že za každé 4 životy, které by kouzlo, lektvar vylečil, vylečí se postava o život jeden.

TRANSPORTNÍ MAGIE

KOUZLO: REPLACE DISFUNCTION, TOTAL REPLACE DISFUNCTION (Znemožnění přemístění)

MAGENERGIE: 65 magů/10 sáhů² +, 123 magů /10 sáhů²

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 10 sáhů

ROZSAH: dle počtu magů

ZAŘAZENÍ: Protikouzlo ASC, DSC

NÁROČNOST: 1, -10% , 2, - 20%

ČAS: -

POPIS: Tímto kouzlem lze stavět bariéry rušící použití kouzel typu hyperprostor, replace, dveřník atd. Aby bylo možné odstínit nějaký prostor od hyperprostorů, je nutné vytvořit pomocí RD uzavřený prostor, jinak by RD chránilo akorát tak před dveřníky sesilané skrz bariéru. Bariéra RD může procházet zdí, ale může být i v prostoru. Pokud bariéra tvoří uzavřený prostor, není možné použít kouzla hyperprostor, replace, teleport, dveřník zevnitř ven ani zvenku dovnitř, kouzla přemisťující uvnitř stíněného prostoru RD ignoruje. U RD je na zrušení 1 hyperprostoru a replace nutno vynaložit 1 mag, na teleport 3 magy a na dveřník 4 magy. Pokud RD tyto magy nemá - kouzla se zdaří. Zdroj magů pro RD může být libovolný, lze je tam třeba každý den dodávat ze zbytků kouzelníka před meditací. U TRD je rušení kouzel automatické a nejsou k tomu zapotřebí žádné další magy. TRD navíc ruší i kouzlo transport, intrusion, penetrate v 90% případů a leckterá další. U RD i TRD lze nastavit při vyvolávání tzv. průnikový kód. Jedná se o možnost hyperprostorovat se zevnitř ven či naopak z předem daného místa 0 o předem daný počet sáhů ve všech třech směrech x,y,z. Kouzla RD a TRD se nedají zrušit rozptylem kouzla, zlom kouzlo. Bariéra RD a TRD nijak neovlivňuje normální pohyb, let, plavání či levitaci.

KOUZLO: REPLACE (Přemisti)

MAGENERGIE: 2 magy/1 sáh³ /5 sáhu ,+5magů za 1 sáh² dělení

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: viditelnost

ROZSAH: objem dle dodané magenergie

ZAŘAZENÍ: Transportní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 10

POPIS: Toto transportní kouzlo přenese daný objem hmoty zjednoho místa na druhé. Přenesená hmota musí mít tvar jednoduchého geometrického tělesa - krychle, hranol, válec nanejvýš koule. Přeneseno je vše co se nachází uvnitř přenášeného prostoru (včetně vzduchu). Předmět který vyčnívá z přenášeného objemu bude na okraji čistě oddělen, oddělení nepodléhají pouze předměty v pohybu, předměty s magií, živá hmota a materiály magicky amorfni. Tímto kouzlem lze například přemístit blok skály, neobsahuje-li však magii, živé součásti či pohyblivé a pohybující se části. Pokud kouzlo musí oddělit pevnou hmotu, odebírá kouzelníkovi magy na oddělení, pokud jich nebude dost automaticky se nezdaří. Replace se také automaticky nezdaří narazi-li na neoddělitelný předmět. Po obvodu přenášeného objemu je před přenesením vidět zelené světlo obtékající tvar přenášeného. Kouzlo lze seslat na jakýkoliv objekt v dosahu viditelnosti a odeslat jej na libovolnou vzdálenost, na kterou stačí magy, libovolným směrem. Pokud je na cílovém místě nějaký materiál, bude odsunut, je-li to možné. Není-li možné materiál na cílovém místě odsunout, přenos se neuskuteční a kolem přenášeného objemu proběhne výboj magie se silou exploze 20/10/5.

KOUZLO: IREPLACENESS (Nepřemístitelnost)MAGENERGIE: 32 magů/ 0,1 sáhu³

VYVOLÁNÍ: 8 kol

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: doteck

ROZSAH: 1 předmět objemu dle dodané magenergie

ZAŘAŽENÍ: Ochranné kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 74

POPIS: Předmět na nějž bylo sesláno toto kouzlo není možno přemístit žádným transportním kouzlem, předmět nemůže být přenášen teleporty a pokud je v objemu přenášení nějakého kouzla, toto kouzlo se nezdaří.

KOUZLO: TRANSPORT (Doprav)MAGENERGIE: $(\sqrt{\text{vzdálenost v sázích}}/10) * \text{počet osob či předmětů velikosti B}$

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 20 sáhů, dle dodané magenergie

ROZSAH: kouzelník + další objekty dle přání a magie kouzelníka

ZAŘAŽENÍ: Transportní kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, +5%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo přesune zvolený počet osob či předmětů zvoleným směrem o zvolený počet sáhů. Přenášené objekty nesmí být nijak pevně spojeny snepřenášenými objekty, jinak se přenesení tohoto objektu nezdaří (ostatní jsou přeneseny normálně). Pokud je na cílovém místě pevný materiál, kouzlo má snahu jej odsunout (např. písek, židle nikoliv stromy, skály atd.). Pokud materiál na cílovém místě nelze odsunout, objekt přenášení je v integrován do stávajícího materiálu na tomto místě. Toto kouzlo neodstíní RD, ani bariéra ochránce před kouzly, TRD však ano. Osoby které si nepřejí být přeneseny mají jedinou šanci uniknout kouzlu v tom, že se zachytí nejbližšího pevného předmětu a přehodí past. Roz. + Sil. 8 - / přenesení. Kouzelník nemůže za žádných okolností vyjmout sebe z okruhu přenášených objektů. Magenergie na přenesení objektu velikosti C je dvojnásobná, na D čtyřnásobná, na E osminásobná atd. (spadá-li objekt na rozhraní mezi třídami velikosti, magenergie se podle toho upraví).

KOUZLO: MAGIC PHASE (Magotransformace)

MAGENERGIE: 40 magů + 8 za každý magický předmět

VYVOLÁNÍ: 6 kol

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: doteck

ROZSAH: 1 osoba

ZAŘAŽENÍ: Kvalitativní kouzlo DSC

NÁROČNOST: 2, -10%

ČAS: 58

POPIS: Tímto kouzlem je možno přetransformovat tělo jednoho humanoida max. velikosti C z hmoty na magii (a naopak). Příjemce kouzla, který musí souhlasit s jeho sesláním na sebe, je i se vším co má na sobě přeměněn v magii. Na pohled je k nerozeznání od dřívějška, ale ve skutečnosti nemůže vzít žádný další předmět, může procházet pevnou hmotou, nemůže útočit jinak než kouzly, nebo kouzelnými zbraněmi a nemůže být zraněn jinými zbraněmi, než kouzelnými proti magickým tvorům, útočná kouzla naň neúčinkují, bílá střela ano. V této podobě lze příjemce kouzla rozptýlit protikouzly, počítá se že mé 2 magy za každý život + magy za magické předměty, příp. u postav s magií magy v hlavě. V magické podobě se postava může pohybovat skrz pevné materiály, nikoliv však vzduchem. Zpětná transformace stojí stejně množství magenergie. Pokud by bylo kouzlo sesláno v jeho obrácené podobě na kouzlo, které není transformovanou postavou výsledkem by byla nejspíše magoploze. Kouzelné předměty s vysokou magií, artefakty a magicky amorfni materiály nelze přetransformovat, kouzlo se podaří, nicméně všechny takovéto předměty si zachovávají svou hmotnou podobu. V magické podobě lze projet bariérou ochránce před kouzly, osoba není kouzlo, ale zformovaná magie.

KOUZLO: ASTRAL GATE RETRANSFORMATION (Retransformace astrální branou)

MAGENERGIE: 189 magů

VYVOLÁNÍ: 8 kol

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 osoba

ZAŘAŽENÍ: Transportní kouzlo MSC1

NÁROČNOST: 1,5, -20%

ČAS: 76

POPIS: Tímto mocným kouzlem kouzelník otevírá astrální bránu, transformuje příjemce na paprsek magenergie a následně jej nechává projít skrz astrální sféru na místo vzdálené od místa, kde se nachází min. 1 mili, max. 10 mil. Ani TRD, ani ochránce před kouzly nedokáže zadržet toho, jenž tímto kouzlem uniká. Místo, na které se příjemce kouzla přenáší je povrch zemský vurčené vzdálenosti. Kouzlo nelze seslat proti vůli terče. Při přenosu je šance 2%, že příjemce uvízne vastrální sféře Vehuiah.

KOUZLO: ASTRAL ACCESS DISABLEMENT (Znemožnění astrálního přístupu)MAGENERGIE: 166 magů/ 10 sáhů²

VYVOLÁNÍ: 2 směny

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 10 sáhů

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZAŘAŽENÍ: Ochranné kouzlo MSC1

NÁROČNOST: 2, -10%

ČAS: -

POPIS: Tímto kouzlem se staví bariéry podobně jako u RD. Bariéra musí být uzavřená aby fungovala.

V prostoru chráněném tímto kouzlem není možno vyvolávat astrální sféry, otevřít astrální bránu, ani ze strany astrálních sfér (sféry nemají žádné informace o tom, co se v takovém prostoru děje, nemají moc tam cokoliv ovlivnit nebo změnit), démoni nemohou opustit předměty resp. osoby, ve kterých se nacházejí a vrátit se do své sféry (vymýtání se zdaří, nicméně démon ihned napadne další oběť a uhnízdí se u ní) ani o své vůli opustit takovýto prostor. Jediná jejich šance je, že je někdo vynese. Toto kouzlo nelze zrušit rozptylem kouzla.

KOUZLO: TRIALEX ESCAPE (Trialexový únik)

MAGENERGIE: 62 +

VYVOLÁNÍ: 4 kola

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: dotek

ZAŘAŽENÍ: Transportní/ protikouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 34

POPIS: Toto kouzlo slouží k úniku z prostor chráněných RD, TRD (nikoliv ochráncem před kouzly). Kouzlo se snaží narušit strukturu bariéry tak, aby pak bylo možné hyperprostorovat se skrz, což se zdaří pouze v 75% případů. V případě nezdaru je příjemce zraněn za 1k6 životů. V případě úspěchu je příjemce hyperprostorován daným směrem do nejbližšího volného prostoru za bariérou, magy se odčítají jako u hyp.II spojité, dojdou-li je příjemce mrtev. Je li bariéra např. zdvojená, není úspěch možný. Vyvolávání kouzla se projevuje třemi paprsky energie z kouzelníkovi dlaně ke stěně bariéry.

KOUZLO: ANTI-MATERIAL BARIER (Proti-hmotná bariéra)MAGENERGIE: 47 magů/ 10 sáhů²

VYVOLÁNÍ: 20 kol

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 5 sáhů

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZAŘAZENÍ: Ochranné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: -

POPIS: Tímto kouzlem kouzelník stvoří bariéru, která nepropouští vůbec žádnou hmotu (ani vzduch, světlo, blesk, oheň atd.). Stěna vypadá jako černá, nepropustná, naprostě rovná plocha, skrz kterou není vidět, nešíří se žádné světlo zvuky ani pachy. Prorazit bariérou mohou bez problémů magicky amorfni materiály. Pro ostatní je to past sil. 320 - / proražení. Kouzelník může udělat bariéru jednosměrnou, nebo určit heslo, které umožní projít vždy jednomu tělesu.

KOUZLO: ANTI-MAGIC BARIER (Proti-magická bariéra)MAGENERGIE: 41 magů/ 10 sáhů²

VYVOLÁNÍ: 20 kol

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 5 sáhů

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZAŘAZENÍ: Ochranné kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo se podobá AMB. Prvkem, který není propouštěn je v tomto případě magenergie, at' už surová či v podobě kouzla. Touto bariérou neprojdou žádná kouzla, předměty a osoby obsahující magenergií at' už kouzelnickou, hraničářskou nebo alchymistickou. Veškerá kouzla se o bariéru zarazí, žádným způsobem nelze kouzlem působit přes stěnu bariéry (hyperprostory nadále fungují). Bariéra sama však není proti kouzlům nikterak odolná. Stejně jako u AMB lze stvořit bariéru jednosměrnou či propouštějící na heslo. Proražení bariéry je past na Úroveň + magenergie kouzla 550 - / proražení.

KOUZLO: ANTI-SOUL BARIER (Bariéra proti duším)MAGENERGIE: 158 magů/ 10 sáhů²

VYVOLÁNÍ: 40 kol

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 5 sáhů

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZAŘAZENÍ: Ochranné kouzlo MSC1

NÁROČNOST: 2, -10%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo je podobné AMB akorát mnohem mocnější. Brání totiž vprůchodu duším.(duši mají všechni tvorové s inteligencí 1 a výše vyjma magických tvorů) Bariéra je neviditelná pevná stěna o kterou se zarazí každá duše (i démon v předmětu má duši). Stejně jako u AMB lze tvořit bariéry jednosměrné či na heslo.

Proražení bariéry je past na SP 130 - / proražení.

TVORBA ŽIVOTA

KOUZLO: TRANSFORMATION (Transformace)

MAGENERGIE: 50 + magů * počet transformovaných tvorů

VYVOLÁNÍ: 5

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 20 sáhů

ROZSAH: libovolný počet tvorů v dosahu

ZAŘAZENÍ: Kvalitativní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 48

POPIS: Tímto kouzlem je možné transformovat jednoho živého tvora v jiného. Kouzelník musí znát kouzelné slovo náležející tvoru ve kterého chce transformovat, z čehož plyne, že transformací nelze vytvořit tvora nového druhu. Živým tvorem zhlediska kouzla není tvor magický anebo démon, ale je jím třeba i strom nebo květina.

Magenergie kouzla se určí 1. podle rozdílu velikostí: o1 +15 magů, o2 +40 magů, o3 + 75 magů, o4 +120 magů

2. pokud tvary cílového tvora nejsou podobné tvarům původního, násobi se celková magenergie 1,2 - 2 *

3. pokud se transformuje fauna na flóru či naopak - magenergie se dvojnásobí

Transformace tímto kouzlem je trvalá, ale ne úplná. Kouzlo se sice nedá rozptýlit rozptylem kouzla, ale protikouzla vyšší úrovně jej zruší. Ke zrušení lze též výhodně použít patřičné kouzlo Detransformation za 25 magů. Kouzlem se nelze transformovat vnějakého konkrétního tvora, pouze vtipického tvora daného druhu. Veškeré šatstvo a jiné vybavení nejsou předmětem transformace. Kouzelník transformovaný v tvora, který nemůže mluvit, či který má značná omezení vrozsažu zvuků, které může vydávat může kouzlit jen mentálně vyvolávaná kouzla (např. Detransformation). Je-li kouzlo aplikováno na tvora, který již je transformován, jedná se o tzv. Dvojí transformaci, jejiž následky mohou být velice zajímavé např. vytvoření jakéhosi mutanta, nebo trvalá a nezvratná transformace vněco úplně cizího, magoploze atd. Je-li nějaká bytost transformována proti své vůli, háže si proti pasti na odl. 14 - / transformace. Více tvorů současně lze transformovat pouze ve tvory stejného druhu, magenergie se určí tak, že množství magenergie potřebné na transformaci tvora, pro kterého bylo potřeba magenergie nejvíce vynásobíme počtem transformovaných tvorů.

KOUZLO: TRANSFORMATION II (Transformace II)

MAGENERGIE: 35 + magů * počet transformovaných předmětů

VYVOLÁNÍ: 5 kol

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 20 sáhů

ROZSAH: libovolný počet předmětů v dosahu

ZAŘAZENÍ: Kvalitativní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 48

POPIS: Tímto kouzlem je možné transformovat jeden neživý předmět na jiný. Toto kouzlo je svou funkční podstatou stejně jako T1, magenergie závisí na rozdílu velikosti předmětů jako u T1, dále na rozdílnosti materiálu, ze kterého má být cílový předmět - magenergie se násobí 1,2 až 1,8 *, jde-li o transformaci organického materiálu v anorganický, či naopak - násobí se navíc dvěmi. Při vyvolání kouzla je nutné určit kouzelným slovem cílový předmět, případně materiál z jakého má být vyroben. Není-li materiál udán, transformace proběhne v takový materiál jaký je pro takový předmět nejobvyklejší. Transformovaný může být pouze předmět, který není nijak pevně spojen sokolím, je nemagický a není tvořen magicky amorfniemi materiály. Výsledný předmět se neprojevuje jako magický a též není možné tímto kouzlem vytvářet složité stroje anebo velmi vzácné či neobvyklé materiály. Kouzlo není možno aplikovat na předměty, které se po dobu vyvolávání výrazněji hýbají.

KOUZLO: TRANSFORMATION III (Transformace III)

MAGENERGIE: 120 + magů * počet transformovaných tvorů

VYVOLÁNÍ: 5 kol

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 20 sáhů

ROZSAH: libovolný počet tvorů v dosahu

ZAŘAŽENÍ: Kvalitativní kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 48

POPIS: Tímto kouzlem je možné transformovat živého tvora vneživý předmět. Toto kouzlo je svou funkční podstatou stejné jako T1 a T2, magenergie závisí pouze na rozdílu velikostí takto: o1 +25 magů, o2 +60 magů, o3 +105 magů, o4 +160 magů. Určování cílové podoby je stejné jako u T2. Tvorové, jenž stranfmaci nesouhlasí si házi proti pasti na odl. 14 /-transformace. Transformovaný tvor si zachovává svoji inteligenci, ale nemůže vnímat své okoli, transformovaný kouzelník může sesílat pouze mentálně vyvolávaná kouzla.

KOUZLO: TRANSFORMATION IV (Transformace IV)

MAGENERGIE: 120 + magů * počet transformovaných předmětů

VYVOLÁNÍ: 5 kol

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 20 sáhů

ROZSAH: libovolný počet předmětů v dosahu

ZAŘAŽENÍ: Kvalitativní kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 48

POPIS: Tímto kouzlem je možné transformovat neživý předmět vživého tvora. Toto kouzlo je svou funkční podstatou stejné jako T1, T2 a T3, magenergie závisí na rozdílu velikosti jako u T3. Kouzlo nelze aplikovat na stejně předměty jako u T2. Výsledný živý tvor ovšem není živý, vytvořeno je pouze mrtvé tělo plně schopné života, ovšem bez jakékoliv inteligence, paměti a jakékoliv jiné známky života.

KOUZLO: VITALIZE (Oživ)MAGENERGIE: 2 magy / dm³

VYVOLÁNÍ: 2 směny

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: doteck

ROZSAH: 1 předmět

ZAŘAŽENÍ: Kvalitativní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1,5 , -10%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo obdaří cílový předmět životní silou. Takovýto předmět (může to být třeba i mrtvola) začne projevovat známky života, nicméně ne známky inteligence, jako by měl inteligenci 0. U oživených těl se rozběhnou životní funkce, dveře se sami od sebe začnou náhodně otvírat a zavírat, stůl se bude snažit ohnout nohy atd. Cokoliv oživeného lze zpochopitelných důvodů zabít, samo od sebe by to ale nikdy nezemřelo.

Životaschopnost oživeného předmětu závisí na velikosti 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 dřevěnou hmotu. Kámen 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 však na 4 násobek původní. Silu určíme podle velikosti a materiálu takto: velikost A - síla 8/-1 , velikost B síla - 12/0, velikost C - 16/+2, velikost D - 20/+4, velikost E - 24/+6 , kámen +4 , železo +6 , sklo - 3 atd. Obratnost podobně: velikost A 18/+3, velikost B 16/+2, velikost C 14/+1, velikost D 12/0, velikost E 9/-1 , toto platí pro těla, neboť kameny a podobné látky jsou neohebné, nemohou se ani po oživení ohýbat. Takto vzniklé tvorové jsou pochopitelně magičtí.

KOUZLO: FLEXIBILIZE (Zohebni)MAGENERGIE: 1 nebo 5 magů/dm³

VYVOLÁNÍ: 3 minuty

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 5 sáhů

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZAŘAŽENÍ: Kvalitativní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -5 %

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo dokáže rozhýbat kámen, kov i jiné jinak naprostě neohebné látky. Za použití 1magu je daný materiál schopen menších ohybů, za 5 magů je materiál plně ohebný. Při sesílání tohoto kouzla na objekt se většinou jen některá místa (klouby) zohebňují za 5 magů a zbytek za 1. Kouzlo se z pochopitelných důvodů nedá aplikovat na magicky amorfní materiály. Toto kouzlo se nedá zrušit rozptylem kouzla a ani většinou jiných protikouzel, existují pouze jistá speciální kouzla, která dokáží Flexibilize odstranit. Materiálním komponentem kouzla je olej, 1 litr oleje stačí na rozhýbání 100 dm³ materiálu.

KOUZLO: ANIMAL LEVEL INTELIGENCE SPELL (Kouzlo zvířecí inteligence)

MAGENERGIE: 143 magů

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: doteck

ROZSAH: 1 živý objekt s inteligencí 0

ZAŘAŽENÍ: Kreativní kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -20%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo obdaří jednoho živého tvora bez inteligence zvířecí inteligencí 1/-5. Tento tvor se chová zcela neutrálně a instinktivně, má pud sebezáchovy a další zvířecí pudy.

KOUZLO: INTELIGENCE PROJECTION (Promítnutí inteligence)MAGENERGIE: 50 + int. vzoru²

VYVOLÁNÍ: 6 směn

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: doteck

ROZSAH: vzor a terč

ZAŘAŽENÍ: Kreativní kouzlo MSC

NÁROČNOST: 3, -30%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo má za cíl obdařit cílového tvora sinteligenci 1 intelligencí vyšší. Ktomuto účelu je třeba mít vzor, tj. tvora jehož inteligence se bude promítat, kterého je třeba uvést do hypnotického stavu speciálním lektvarem z hub lysohlávek, jedu chřestýše a několika léčivých bylin (z čehož plyne, že např. kostlivec jako vzor neposlouží), dále jsou zapotřebí 2 přibližně stejně velké krystaly křišťálu či lepší krystalické látky, jeden musí držet vzor a druhý musí být nějak připevněn na terči, který musí být po dobu provádění kouzla znehybněn. Krystaly jsou po skončení kouzla popraskané a nedají se znova použít. Při vyvolání kouzla se též často používá, není však podmírkou, kovová deska za zády terče srozměry takovými, aby ji terč žádnou částí těla nepřečuhoval. Použití této desky zvyšuje pravděpodobnost úspěšného seslání kouzla o 10%. Je-li kouzlo úspěšné, terč získá inteligenci stejného stupně jako vzor. Neziská vzpomínky, dovednosti, povahu ani nic jiného. Terč nově obdařený inteligencí nemá žádné znalosti, neumí mluvit a nerozumí žádnému jazyku, nezná názvy ani použití ani těch nejběžnějších předmětů. Vše je ho třeba naučit tak, jak se učí malé děti. Kouzlem se nepřenáší žádné povahové rysy natož přesvědčení. Terč kouzla, jedná-li se o magického tvora, je tedy naprostě neutrální a nerozlišuje dobré a zlé, dělá co se mu řekne, neboť nemá vlastní iniciativu. Existuje 10% pravděpodobnost, že terč bude po úspěšném seslání kouzla schopen samostatných aktivit. Je-li vzor kouzla duševně chorý, promítne se to i do terče!

KOUZLO: TRANSFER KNOWLEDGE (Přenos znalostí)

MAGENERGIE: 134 magů

VYVOLÁNÍ: 5 směn

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: doteck

ROZSAH: vzor a terč

ZAŘAŽENÍ: Kreativní kouzlo MSC

NÁROČNOST: 2, -20%

ČAS: -

POPIS: Tímto kouzlem lze přenášet znalosti ztvora, sloužícího jako vzor na nějakého magického tvora, na kterého toto kouzlo ještě nebylo použito. Je-li toto opomenuto, má to za následek většinou šílenství nebohého magického tvora. Na jiné tvory, kteří mají vlastní znalosti se toto kouzlo použít nedá, neboť jejich mysl žádné takové znalosti nepřijme. K vyvolání kouzla je třeba vzor uspat jakýmkoliv způsobem, ale nejméně tak spolehlivě, aby se po dobu vyvolávání kouzla neprobudil (probuzení = neúspěch kouzla), dále pak 2 mitrilové kuličky (alespoň 50 % čistota) snejméně 2 couly v průměru. Pokud jsou použity kuličky z čistého mitrili, nejsou kouzlem zničeny, jedná-li se o ne zcela čistý materiál, je použitím kouzla znehodnocen. Při úspěšném seslání kouzla získá terč všechny znalosti vzoru (rozlišuj znalosti, ne dovednosti, může vědět jak se má správně vykovat meč, nicméně nebude to schopen prakticky použít) včetně znalostí jazyků, ne však například kouzla nebo znalosti nějakým způsobem utajované a také neziská žádné vzpomínky vzoru. Toto kouzlo se nedá použít proti vůli terče.

KOUZLO: CREATE PERSONALITY (Stvoř osobnost)

MAGENERGIE: 168 magů

VYVOLÁNÍ: 3 směny

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: doteck

ROZSAH: 1 magický tvor

ZAŘAŽENÍ: Kreativní kouzlo MSC

NÁROČNOST: 2, -30%

ČAS: -

POPIS: Tímto kouzlem může kouzelník utvářet osobnost magického tvora, který je pod jeho kontrolou (souhlasí s kouzlem) ne něž toto kouzlo nebylo ještě použito. Je-li toto opomenuto, mívá to za následek psychickou labilitu tvora. Vytváření osobnosti je pro kouzelníka dosti obtížné a její úspěšné stvoření podle představ kouzelníka je past na int. 6, pokud kouzelník selže, podařilo se mu vytvořit tvora s jinými vlastnostmi než zamýšlen. Pokud se kouzlo přece jen zdaří, magický tvor tím získá schopnost cítit, povahové rysy, jaké kouzelník zamýšlel a tím i jisté přesvědčení. Toto kouzlo se nedá použít na nemrtvé.

KOUZLO: INDEPENDENCE (Nezávislost)

MAGENERGIE: 47 magů

VYVOLÁNÍ: 1 minuta

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 5 sáhů

ROZSAH: 1 tvor

ZAŘAŽENÍ: Kvalitativní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: 59

POPIS: Toto kouzlo způsobuje, že cil kouzla získá, pokud ji nemá, schopnost samostatného rozhodování, pokud mu byla vzata např. hypnózou, ovládnutím mágem či většinou psychických kouzel nižší provenience, toto kouzlo mu jí navráti. Existuje 20% šance, že se tímto kouzlem podaří vymanit nemrtvého, nebo elementála zpod kontroly tvůrce (pokud se toto nezdaří, je cíl rozrušen a zaútočí s bonusem +2 na UČ na sesilatele kouzla, je-li k dosažení).

PRÁCE S DUŠÍ

KOUZLO: BIND SOUL (Svaž duši)

MAGENERGIE: 40 * SP magů

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: 1 den

DOSAH: 200 sáhů

ROZSAH: 1 duše

ZAŘAZENÍ: Ochranné kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -15%

ČAS: 15

POPIS: Toto kouzlo má za úkol svázat duši, která je mimo tělo (např. po smrti). Magenergie potřebná na takovýto úkon se rovná 40ti násobku SP - Soul Power, což je síla duše. Síla duše průměrného člověka na 1. úrovni 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 úroveň, třetích 10 úrovní o 0,4 za úroveň a dále za každou další úroveň se přírůstek zvyšuje vždy o 0,1 SP. SP se též zvýší po zničení jiné duše (např. mentální souboj - útok na inteligenci). Je-li SP oběti 5 a větší, háže si proti pasti 8 bez oprav a podaří -li se jí uspět unikla kouzlu. Je-li SP nad 10, past je 6, nad 15 je to 5, nad 20 4, nad 25 3, nad 30 2 a duše s SP nad 35 se chytit nedá. Končí-li doba trvání kouzla, je možné jej prodloužit za 20* SP magů o další den. Se svázanou duší se dá kouzly manipulovat dle libosti.

KOUZLO: ATTACH (Připoj)

MAGENERGIE: 15 * SP +30 magů

VYVOLÁNÍ: 3 minuty

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 5 sáhů

ROZSAH: 1 duše

ZAŘAZENÍ: Kreativní kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: -

POPIS: Tímto kouzlem je možné připoutat chycenou duši knějakému tělu, ale i ke zcela jinému předmětu tak jako by tato duše s ním byla spjata odjakživa. Tato duše může bez omezení své nové tělo používat. Je-li duše připoutána k nějakému předmětu, trvá jí 1k10 dní, než si na svůj nový příbytek zvykne a bude jej mocí plně využít. V případě že se kouzlo nezdaří, je 30% pravděpodobnost, že duše unikne.

KOUZLO: BLACKHAMMER (Černé kladivo)

MAGENERGIE: 58 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 40 sáhů

ROZSAH: 1 duše

ZAŘAZENÍ: Útočné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: 7

POPIS: Toto kouzlo útočí na duši formou úderu 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 inteligence o 1 a zásah za více ztrátu úrovně.

KOUZLO: SOUL SPLIT (Rozdělení duše)MAGENERGIE: $20 + 50 * \text{SP}$ magů

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 10 sáhů

ROZSAH: 1 duše

ZAŘAŽENÍ: Praktické kouzlo DSC

NÁROČNOST: 2, -15%

ČAS: -

POPIS: Tímto kouzlem je možné rozdělit jednu duši ve dva. Toto se většinou děje proti vůli oběti a tudiž je to pro ni past na SP/5 10 odolá/rozdělena. Pokud rozdelení úspěšně proběhne, vzniknou dvě nové duše, které mohou být buďto stejně silné - každá bude mít $\text{SP} = 45\% \text{ SP}$ původní duše (tento způsob bývá zejména využíván proti vůli oběti), nebo je možné rozdělit duši na dobrou a zlou polovinu, které jsou zpravidla různě silné s tím, že se projeví ztráta 10% SP anebo je možné pokusit se tímto způsobem napravit nějaká trvalá poškození duše, šílenství atd., v tomto případě je většinou cílem větší zbytek původní duše + oddělený odpadní produkt (kterýžto osamostatněný může být velice nebezpečný) + 10% ztráta. Používání tohoto kouzla není bez rizik. Pokud se kouzlo nezdaří (nejedná se o případ, že duše odolala) bývá výsledkem vážné poškození duše, šílenství, anebo prostě ztráta 10 - 30% SP. Dělit je možné i duši, která je vžijícím těle.

KOUZLO: FORM ESSENCE (Formování esence)MAGENERGIE: $30 + 100 * \text{SP}$ magů

VYVOLÁNÍ: 30 směn

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: doteck

ROZSAH: dle dodané magenergie

ZAŘAŽENÍ: Transformační kouzlo MSC

NÁROČNOST: 3, -10%

ČAS: -

POPIS: Tímto kouzlem je možné udělat z části, celé anebo více duší tzv. esenci. Esence je narození od prosté síly nositelem podstaty daného tvora od něhož duše pochází, je i jakýmsi odrazem života, který tento tvor prožil a je u duší pocházejících z různých druhů jiná. Z tohoto důvodu tedy je možné vytvářet esenci zvice duší najednou pouze pokud jsou původem stejného druhu. Esence se ihned po svém vytvoření musí vložit do nějakého předmětu, do kterého se vsákne, nebo spíše jím prostoupí. Pokud se tak nestane, během dvou směn vyprchá. Předmět prosáklý esencí získává rysy příslušející druhu, z kterého pochází, ve většině případů se na něj přenáší též rozličné zvláštní schopnosti a dovednosti tohoto tvora např. hůl s esencí kobry se bude schopna občas zavlnit a při útoku způsobovat otravu, její nositel bude imunní vůči hadímu jedu a většina hadů na něj vůbec nebude útočit.

KOUZLO: DIPLOCRAINE'S FORMULA OF POWER CONTAINING (Diplocarnova formule pojmutí síly)MAGENERGIE: $22 * \text{SP}$ magů

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: doteck

ROZSAH: 1 předmět

ZAŘAŽENÍ: Kvalitativní kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -20%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo připraví jeden předmět pro nesení síly. Předmět je schopen pojmutí sílu takového SP, na kolik byl kouzlem připraven, veškerá nadbytečná síla z předmětu odteče jako by předmět nebyl připraven.

KOUZLO: TRANSPOSSESSION (Převzetí)

MAGENERGIE: 10 + 10 *SP magů při vyvolání, 5+5*SP magů za směnu navíc

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 50 sáhů

ROZSAH: 1 osoba s duší

ZAŘAŽENÍ: Psychické útočné kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: 16

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

KOUZLO: STRIVINGO'S AYSALON

MAGENERGIE: 30 * SP magů

VYVOLÁNÍ: 7 minut

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: doteck

ROZSAH: všechny chycené duše v krystalu

ZAŘAŽENÍ: Ničivé / transformační kouzlo MSC

NÁROČNOST: 2, -10%

ČAS: -

POPIS: K tomuto kouzlu je potřeba mít čistý krystal přírodního glaceritu o váze nejméně 10 mincí a alespoň jednu duši v něm uvězněnou. To že je v krystalu nějaká duše uvězněna se pozna podle namodralé záře, kterou krystal vydává. Do jednoho krystalu glaceritu se vejde najednou nejvýše 2,5 * váha krystalu v mincích SP duší , vždy se tam ale vejde alespoň jedna, i kdyby měla SP větší. Kouzlo způsobí, že všechny duše v krystalu jsou zničeny a veškerá jejich síla ve své čisté podobě je zachována v krystalu. Hodnota SP síly v krystalu po provedení kouzla je rovna 99% celkové SP duší před kouzlem. To, že krystal obsahuje sílu se pozna podle načervenalé záře, kterou krystal vydává. Veškerá síla v krystalu je v něm tak dlouho, dokud není nějak použita nebo přenesena jinam. Krystal sám není kouzlem nijak poškozen.

KOUZLO: POWER INSERT (Vložení síly)

MAGENERGIE: 49 magů

VYVOLÁNÍ: 2 minuty

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: doteck

ROZSAH: 1 předmět

ZAŘAŽENÍ: Transportní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, +5%

ČAS: -

POPIS: Po seslání tohoto kouzla je možné do jednoho předmětu vložit libovolné množství síly z jednoho zdroje. Pokud tento předmět není připraven tuto sílu nést, tato sama vyprchá rychlostí 1 SP / den, jinak v něm zůstává trvale.

KOUZLO: TRISHADE'S COMMANDER + (Trishadin ovladač +)

MAGENERGIE: 18*SP +20 magů

VYVOLÁNÍ: 2 směny

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: dotek

ROZSAH: 1 předmět

ZAŘAZENÍ: Komunikační kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1,5 , -5%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo umožňuje používat sílu vpředmětu k rozličným úkonům jako jsou boj, ničení, transport, tvorba, léčení, oživování a přeměna. Vboji se dá využít síly v předmětu, který je zbraní, zbrojí nebo štítem, k obraně i k útoku a to buďto aktivací síly, nebo jejím spotřebováním. Při aktivaci 0,1 SP dá využít k zvýšení OČ, nebo ÚČ o 1, při spotřebování o 4. Ničení probíhá formou výboje (vždy spotřeba) na libovolnou vzdálenost. Pravděpodobnost zásahu se snižuje se vzdáleností a je rovna $100\% + 4^* \text{ bonus za obr. uživatele} - 4^* \text{ bonus za obr. cíle}$ do vzdálenosti 10 sáhů, za každých dalších 10 i jen započatých sáhů se pravděpodobnost zásahu snižuje o 2%. Ničivá síla 0,1 SP = 10-100 životů. Při transportu je při aktivaci možné se spojitě pohybovat rychlostí až 30 sáhů/ kolo za aktivování 1 SP, při spotřebě probíhá přenos okamžitě na vzdálenost 1000 mil / 1 SP. Při tvorbě se vždy spotřebovává a 0,1 SP dokáže vytvořit 20 minci pevného materiálu (nemagický, bez složitých struktur), nebo 40 minci tekutého materiálu (ne např. tekuté zlato, pouze látky přirozeně tekuté), anebo 100 minci plynu. Při léčení lze spotřebou léčit za 0,01 SP 3 životy. Při oživování se spotřebováním 1 SP dá vrátit k životu osoba mrtvá nejvýše 1 měsíc a maximálně na 5 úrovni. Přeměna je podobná tvorbě, váha materiálu výsledného je vždy stejná jako váha materiálu původního, je-li vytvářen zčehokoli pevný materiál, jeho váha je za 0,1 SP 40 minci, je-li cílový materiál tekutý, je tato váha 80 minci a je-li výsledkem plyn, jeho váha bude 200 minci. Aktivace úkonů probíhá myšlenkami a je-li veškerá síla zpředmětu použita, je jí možno kouzlem Power insert doplňovat.

KOUZLO: AZARIO'S ROAR (Azariův řev)

MAGENERGIE: 82 magů

VYVOLÁNÍ: 6 kol

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 0

ROZSAH: pouze sesilatel

ZAŘAZENÍ: Kvalitativní kouzlo MSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 58

POPIS: Tímto kouzlem lze získat zpět ztracenou SP, a vomezeném množství i SP zvýšit. Kseslání kouzla je třeba zabít zvíře velikosti vlka a výš, obětovat 1/2 životů a materiální komponent v podobě rozdrceného křišťálu anebo glaceritu o váze 2 minci. Získat zpět lze za použití křišťálu $0,3 + (1k12/0,1)$ SP, za použití glaceritu $0,6 + (2k12/0,1)$ SP. U získání nové SP jsou hodnoty stejné jako u získávání zpět, pouze 10 krát nižší. Každopádně toto kouzlo lze použít pouze jednou za čtyřicet dnů.

KOUZLA S AUROU

KOUZLO: AURA SPELL (Kouzlo aury)

MAGENERGIE: 8, 20, 45 magů

VYVOLÁNÍ: 5 minut

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 0

ROZSAH: jen kouzelník

ZAŘAZENÍ: Kvalitativní kouzlo BSC, HSC

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo magicky nabijí přirozenou auru kouzelnika. Aura je jakési pole obklopující každou duši a bylo zjištěno, že jakousi auru mají i nemrtví. Na to, aby se saurou dalo pracovat kouzly musí být nejprve očarována nějakým kouzlem k tomu určeným. Ne každá aura je však stejná - aury mají úrovně, přičemž platí, že úroveň očarování může být nižší, ale ne větší než vlastní úroveň aury. (úrovní aury nadále rozuměj úroveň očarování) Úroveň aury závisí na SP, je-li SP kouzelníka menší jak 1,4 má auru 1. úrovně, hranice každé další úrovně aury je o 0,7 SP vyšší. Kouzlo AS dokáže nanejvýše 3. úroveň aury, na úrovni BSC pouze 1. úroveň. Sila aury při použití tohoto kouzla je $5 * \text{úroveň aury}$. Aura vybuzená tímto kouzlem nemá žádné schopnosti. Kouzlo vyžaduje týdenní minutovou údržbu za 5, 10, 20 magů. Kouzelníkovi přátelé z této aury čerpají $1,5 * \text{více magenergie}$.

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

MAGENERGIE: úroveň aury * 12 magů

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 0

ROZSAH: jen kouzelník

ZAŘAZENÍ: Kvalitativní kouzlo HSC, ASC

NÁROČNOST: 1, -15%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo slouží ke stejnemu účelu jako to předchozí, jenom je o poznání silnější. Dokáže vybudit auru až 7. úrovně, první tři úrovně na úrovni HSC. Sila aury je $8 * \text{úroveň aury}$. Aura má dále pozitivní účinky při meditaci, strop magenergie zvyšuje o tolik magů, kolik je její úroveň, při obraně, OČ +1 a při sesílání kouzel +2% na úspěšné seslání. Kouzlo samo vyžaduje údržbu jednou za pět dní 3 kola a úroveň (samozřejmě aury) * 6 magů. Kouzelníkovi přátelé ztakového aury čerpají $2 * \text{více magenergie}$.

KOUZLO: AURA FADE (Ztráta aury)

MAGENERGIE: dle uvážení sesilatele

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 20 sáhů

ROZSAH: 1 aura

ZAŘAZENÍ: Protikouzlo HSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 16

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

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

MAGENERGIE: úroveň aury * 17 magů

VYVOLÁNÍ: 4 minuty

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: 0

ROZSAH: jen kouzelník

ZAŘAŽENÍ: Kvalitativní kouzlo ASC, DSC

NÁROČNOST: 1,5, -20%

ČAS: -

POPIS: Toto je další kouzlo na vybuzení aury, silnější než předchozí dvě. Dokáže vybudit auru až 20. úrovně, na úrovni ASC až 4. úrovně. Sila aury je 12* úroveň aury. Další účinky aury jsou zvýšení stropu magenergie o 2* úroveň aury, zvýšení stropu životů o 1* úroveň aury, zvýšení OČ o +2, zlepšené sesilání kouzel o 3%, zlepšené odvracení neviděných jako o dvě úrovně výše, zvýšení SM vobraně o 2. Kouzlo vyžaduje údržbu 1* za 10 dní 2 kola a úroveň * 4 magy. Kouzelníkovi přátelé z této aury čerpají 2,5* více magenergie.

KOUZLO: AURIC SHIELD (Aurický štit)

MAGENERGIE: 2 magy/úroveň/3 kola

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 0

ROZSAH: aura

ZAŘAŽENÍ: Obranné kouzlo HSC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo způsobí, že magický vybuzená aura funguje jako magický štit obklopující celou postavu, odrážející zbraně pro boj tváří vtvář, stejně tak jako šípy 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 ÚČ v hodnotě úrovně aury.

KOUZLO: AURICAL SPELL REPULSION (Aurické odrážení kouzel)

MAGENERGIE: 7, 14, 21 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: 1 směna

DOSAH: 0

ROZSAH: aura

ZAŘAŽENÍ: Obranné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 6

POPIS: Toto kouzlo se pokusí odvrátit první kouzlo, které bude sesláno na kouzelníka proti jeho vůli. Sila odvracení kouzla je při použití 7 magů rovna sile aury/4, při 14 mazích sile aury/3 a při 21 mazích sile aury/2. Je-li síla odvracení menší než je polovina magenergie, se kterou bylo odvracené kouzlo sesláno, je jen 10% šance, že bude kouzlo odraženo. Je-li síla odvracení větší jak polovina, ale méně jak 90% magenergie kouzla, je 30% šance na odvrácení kouzla a 5% šance, že kouzlo bude odvráceno zpět na sesilatele. Je-li síla odvracení větší jak 90% a menší jak 110% magenergie kouzla, je 50% pravděpodobnost na odvrácení kouzla a 10% na odvrácení zpět na sesilatele. Je-li síla odvracení větší jak 110% a není ještě 2* větší než magenergie kouzla, je 80% pravděpodobnost na odvrácení kouzla a 20% na odvrácení kouzla zpět na sesilatele. Je-li síla odvracení více jak 2* větší než magenergie kouzla, kouzlo bude 100% odvráceno a v 30% případů se vrátí zpět svému sesilateli. Pokud po dobu trvání kouzla nebylo na kouzelníka sesláno žádné kouzlo s jehož sesláním by nesouhlasil, přišla veškerá magenergie vniveč.

KOUZLO: CONCENTRATE AURA (Zkoncentruj auru)

MAGENERGIE: 2 magy/ 1 bod sily aury

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 0

ROZSAH: aura

ZAŘAŽENÍ: Kvantitativní kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: 19

POPIS: Timto kouzlem může kouzelník doplňovat anebo zvyšovat sílu aury. Platí však jisté hranice, kam až lze sílu aury zvýšit. U kouzla AS je toto maximum rovno 20* úroveň aury, u kouzla SIA je to 30* úroveň aury a u kouzla AHA je to 45* úroveň aury.

KOUZLO: AURA FEED (Pojidání aury)

MAGENERGIE: 5 magů

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 0

ROZSAH: aura

ZAŘAŽENÍ: Transformační kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 17

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

KOUZLO: PALE LIGHT AURA (Aura bledého světla)

MAGENERGIE: 12 magů/ kolo

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 0

ROZSAH: aura

ZAŘAŽENÍ: Komplexní kouzlo DSC

NÁROČNOST: 1.5, -5%

ČAS: 7

POPIS: 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 všeru a na dvojnásobnou vzdálenost, slyší i zvuky nad a pod prahem slyšitelnosti, je schopen zaslechnout zvuky zdvoukrát větší vzdálenosti a dvakrát tišší, čichem je schopen rozpoznat na přičichnutí jed, jeho hlas působí jako hypnóza a pohled jako sugesce, vůli je schopen pohybovat předměty do váhy 300 mincí anebo roznítit oheň o velikosti malého táboráku do vzdálenosti 30 sáhů, získává přehled o poloze nepřátele, nevidění se kněmu nemůžou přiblížit více jak na 3 sáhy a ostatní nepřátelé kteří se k němu dostanou na 2 sáhy utrpí zranění 1k6 životů za kolo, OČ kouzelníka vzniká o úroveň aury, jakýkoliv úspěšný zásah do kouzelníka ze vzdálenosti menší jak 50 sáhů vyvolá zpětnou odezvu - výboj zraňující za 3k6 životů, pravděpodobnost seslání kouzla se zvyšuje o 8%, pravděpodobnost zásahu nepřátelských kouzel se snižuje o 20%, kouzelník může dýchat pod vodou, jeho SM vobraně se zvyšuje o 3, není možné jej zmazat, ovlivnit psychickými kouzly anebo zranit iluzemi, nekouzelně zavřené dveře může kouzelník otevřít jako by nebyli nijak zajištěny, kouzelníkova síla a odolnost je po dobu trvání kouzla o 2 vyšší.

KOUZLO: TERMAL PROTECTION (Tepelná ochrana)

MAGENERGIE: 1 mag/2 kola/5%

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 0

ROZSAH: kouzelník

ZAŘAŽENÍ: Ochranné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 8

POPIS: Tímto kouzlem může kouzelník zvýšit svou odolnost proti ohni na úkor odolnosti proti mrazu, anebo naopak. Kouzelník může zvýšit svoji odolnost proti ohni/mrazu nejvíce o 5% za úroveň aury. Všechna zranění ohněm/mrazení se pak zmenší o procento odolnosti, naopak všechna zranění opačným elementem se o stejně procento zvýší.

KOUZLO: AURA SIGHT (Aurický zrak)

MAGENERGIE: 3 magy/minuta

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 0

ROZSAH: jen kouzelník

ZAŘAŽENÍ: Detekční kouzlo HSC

NÁROČNOST: 1, +5%

ČAS: 10

POPIS: Po seslání tohoto kouzla je kouzelník schopen vidět auru osob v dálce, poznat zdali je aura očarována a zhruba určit úroveň aury (+- 3 úrovně), sílu aury (+- 20) a úroveň tvora, kterého vidí (+- 5 úrovní), pozná též nemrtvé, neboť jejich aura je zcela odlišná od aury duše. Kouzelník musí mít vyvolánu magickou auru aby mohl toto kouzlo používat.

KOUZLO: AURA CLOAK (Aurický plášt')

MAGENERGIE: 10 magů/směna

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 0

ROZSAH: jen kouzelník

ZAŘAŽENÍ: Praktické kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, 0%

ČAS: 18

POPIS: Tímto kouzlem se kouzelník stává nevysledovatelným magickými prostředky detekce, včetně špehování křišťálovou koulí, pomocí astrálních sfér atd. Kouzelník se pohybuje jako by byl neslyšitelný a nevycítitelný, ale normálním zrakem je vidět a též ho svým čichem pozná. Kouzelníka není možné spatřit infravizí ani ultrasluchem, kouzlo aura sight neukáže jeho auru.

BÍLÁ MAGIE



BENEFIX je jedním z nejmocnějších symbolů nepřímé magie. Je to symbol představující mocnosti dobra. Členem kultu se může stát kdokoliv, kdo splňuje následující podmínky: 1) vstupuje do řádu z vlastní vůle bez zlých úmyslů 2) je ochoten obětovat vstupní oběť 3) je ochoten podstoupit zkoušku oddanosti 4) neleží na něm žádná kletba. Vstupní oběť může být cokoli, co to bude konkrétně se každý dozví při zasvěcovacím rituálu, oběť však nikdy není nějak katastrofická. Zkouškou oddanosti bývá většinou vykonání nějakého činu spojeného s nebezpečím, ale je pro něj prakticky splnitelný, konkrétně o co se bude jednat se dozví každý při zasvěcovacím rituálu. Zasvěcovací rituál je možno vykonat pouze na místě zasvěceném symbolu Benefix, za přítomnosti alespoň sedmi členů řádu ztoto minimálně jednoho na deváté či vyšší úrovni zasvěcení. Člen kultu musí každý den strávit 3 směny meditací a obětovat 10% zvydělaných peněz.

Pořadí barev a počty magů amuletů: 1) zelená - 33 2) modrá - 62 3) fialová - 95 4) šedá - 145 5) bílá - 220 6) rudá - 300 7) zlatá - 420. Magy se v amuletu doplňují vždy při východu slunce. Sčlenstvím v kultu se pojí následující výhody: - pozná do 30 sáhů přítomnost nemrtvých stvořených černým pentagramem, - odvrací neviděné jako by byl o 2 úrovně výše, - nemůže být terčem Benefixové kletby, - má bonus +2 na všechny hody proti strachu přirozenému, i magickému.

KOUZLO: MENTAL PRISON (Mentální vězení)

MAGENERGIE: 2* životaschopnost +5 magů

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: 2 hodiny

DOSAH: 20 sáhů

ROZSAH: 1 tvor s inteligencí > 1

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Benefixu 2. úroveň

NÁROČNOST: 1, +0%

ČAS: 15

POPIS: Toto kouzlo vytvoří bílou svítící mříž viditelnou na hlavě zasaženého tvora. Tento si háže proti pasti int.+odl. 10 - / účinek, proti nemrtvým a démonům (ne těm zakletým vpředmětu či v hlavě poselého) má navíc +5. Pokud uspěje mříž zmizí, pokud však podlehne, není po dobu trvání kouzla schopen kouzlit ani útočit a navíc je působení kouzla značně bolestivé. Kouzlo se dá zrušit rozptylem kouzla atd. Kouzlo je též zrušeno po prvním úspěšném útoku na uvězněného tvora, anebo po seslání útočného kouzla na něj.

KOUZLO: WRATH OF AKAN-LAGAR (Akan-lagarův hněv)

MAGENERGIE: 34 magů

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 15 sáhů

ROZSAH: 1 tvor

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Benefixu 3. úroveň

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 14

POPIS: Toto útočné kouzlo je pozoruhodné tím, že nedělá normální zranění, ale láme či drtí kosti zasaženého. Jeho vyvolání vypadá jako bílý proud energie znatažené ruky kouzelníka kterči. Pravděpodobnost zásahu se rovná $77 + - 3*$ obr. terče. Zasažený si hodi na odl. a pokud je výsledek menší než 5 počítá se jako by byl zraněn za 42-60 životů, je-li výsledek větší jak 5 a menší jak 10 - 22-40 životů a nad 10 - 2-20 životů. Místo skutečného zranění má však 1) je-li zranění $> 1/8$, ale $< 1/4$ maxima životů - má zlomené nohy 2) je-li zranění $> 1/4$, ale $< 3/4$ maxima životů - má zlomené nohy, ruce a žebra 3) je-li zranění $> 3/4$ maxima - má zlomené všechny kosti v těle.

KOUZLO: EXORCISEMENT (Vymýtání)

MAGENERGIE: 3 + 1,5* životaschopnost magů a +

VYVOLÁNÍ: 12 kol

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 5 sáhů

ROZSAH: 1 vymýtaný objekt

ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Benefixu 1. úroveň

NÁROČNOST: 1, -10%

ČAS: -

POPIS: Toto je jedno ze základních kouzel Benefixu, protože umožňuje vymýtat za světa démony, d'ábyly, hrůzy a nemrtvé. Démony a d'ábyly toto kouzlo vyhání zpět do jejich domova (sfér, pekla), nemrtvé a hrůzy zabijí.

K vymýtání je potřeba mít amulet, svěcenou vodu a kus ryzího stříbra o váze asi tak 1 mn. Po prvních šesti kolech kouzelník vrhne svěcenou vodu a stříbro na vymýtaného tvora a po následujících šest kol probíhá souboj.

Vymýtající kouzelník seče svoji úroveň, bonus za inteligenci, úroveň vBenefixu, úroveň svého amuletu, přičte 1 za každých 5 magů nad základní magenergií kouzla a přičte hod k6+. Vymýtaný tvor seče svůj bonus za odolnost s bonusem za inteligenci, přičte svoji životaschopnost a hod k6+. Pokud vymýtaný tvor kouzelníkovo číslo dorovnal anebo přehodil více jak dvakrát, je vymýtání neúspěšné, stejně tak je vymýtání neúspěšné pokud se kouzelník vzdálí vymýtanému tvoru za dosah kouzla. Tělo úspěšně vymýceného tvora (pokud je jaké) se zříti bez života k zemi.

KOUZLO: REPEL UNDEAD (Odpud' nemrtvé)

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

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 0

ROZSAH: kruh o poloměru 20 sáhů

ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Benefixu 1. úroveň

NÁROČNOST: 1, +0%

ČAS: 7

POPIS: Toto kouzlo zapudí všechny nemrtvé na vzdálenost 20- rozdíl úrovní sáhů, nepřekáží-li tomu pevná překážka. Kouzlo se pohybuje skouzelníkem, nelze ho však použít kpřimáčknutí nemrtvého na zed' a pokud se kouzelník začne přibližovat knemrvému , který hodlá setrvat na mistě, je tento nemrtvý při vzdálenosti menší než 10 sáhů odpuzován. Setrvání je past na rozdíl úrovní + sil. o nebezpečnosti 3+ vzdálenost o kolik je nemrtvý bliže jak 10 sáhů od kouzelníka. Na setrvání se hází pokaždé, když se past zvýší.

KOUZLO: BURN UNDEAD (Spal nemrtvé)

MAGENERGIE: viz. popis

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: 4 kola

DOSAH: 25 sáhů

ROZSAH: 1-5 nemrtvých

ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Benefixu 2. úroveň

NÁROČNOST: 1, +0%

ČAS: 15

POPIS: Při vyvolení kouzla je nezbytné držet amulet. Kouzlo účinkuje na 1-5 nemrtvých - past odl. 10 - / hoření za 4-14 životů / kolo + nemožnost přiblížit se bliže jak 3 sáhy ke kouzelníku. Kouzlo však nemůže být použito k namáčknutí nemrtvých na zed'. Kouzlo trvá 4 kola a kouzelník se na něj nemusí soustředit, musí jen držet amulet v ruce. Kouzelník volí terč kouzla na začátku, ihned po vyvolání a v průběhu kouzla již jej nemůže změnit. Magenergie závisí na úspěšnosti kouzla - v případě 1. nemrtvého, při úspěchu 5 magů, při selhání 2 magy - v případě 2.-5. nemrtvého, při úspěchu 4 magy, při selhání 1 mag. Pokud je kouzlo sesláno na již hořícího nemrtvého, je úspěch kouzla 100% a doba hoření nemrtvého se prodlouží o další 4 kola.

KOUZLO: REPULSE EVIL (Odraž zlo)

MAGENERGIE: 15 magů za prvního + 10 magů za každého dalšího

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: 1 den

DOSAH: 40 sáhů

ROZSAH: dle dodané magenergie, max. počet = úroveň kouzelníka

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Benefixu 2. úroveň

NÁROČNOST: 1, +0%

ČAS: 8

POPIS: Toto kouzlo působí na jakéhokoliv tvora spřesvědčením jakékoliv zlo. Účinek kouzla je past odl. + roz. 4 -/ účinek. Tvor, na něž toto kouzlo zaúčinkovalo je neodolatelnou silou odpuzován od kouzelníka, který jej seslal, u nemagických tvorů je navíc vzbuzen strach a nenávist ksesilateli, po celý den trvání kouzla se odražený tvor bude vyhýbat mistu, kde se pohybuje sesilatel a spatří-li ho někde, okamžitě se bude snažit dostat pryč z jeho dohledu a nejspíše se bude snažit dostat někam, kde by byl před ním vbezpečí.

KOUZLO: BANISHMENT (Vyhnanství)

MAGENERGIE: 65 + 2* úroveň terče magů

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: věčně

DOSAH: doteck

ROZSAH: 1 tvor

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Benefixu 4. úroveň

NÁROČNOST: 2, -10%

ČAS: -

POPIS: Toto je rituální kouzlo používané kvyhnání duše terče a její vydání do otroctví mocnosti dobra. Kouzlo účinkuje pouze na tvory zlé, nebo ty jenž se nějak provinily, je-li použito na nevinného, má to zpravidla fatální následky pro sesilatele (kletba atd.) (pro terč také). Pokud je kouzlo správně sesláno, je duše vyhnaného vydána do věčného otroctví mocnosti dobra, pokud se někde stala chyba, je oběť pouze mrtva a duše putuje tam, kam by šla normálně. Tímto kouzlem je možné vyhánět i duše démonů původem zastrálních sfér, kteří na sebe vzali hmotnou (či polohmotnou) podobu, celé kouzlo je pak dražší o 100 magů. Kouzlo je zbytečné používat na tvory původem z pekla či nadprostoru, neboť jejich duše nepodléhají pravidlům platným pro ty původem ze země či astrálních sfér a jejich duše se vždy vrací zpět odkud přišla a tudíž se může, má-li k tomu dostatek síly kdykoliv vrátit. K provedení celého rituálu je třeba mít 3 flakóny svěcené vody, svěcený oheň, Benefixu zasvěcený meč a ovčí krev. Ovčí krvi se musí nakreslit kříž oběti na čelo, svěcenou vodou je nutné ji předepsaným způsobem postříkat, Benefixovým mečem se oběť propichne a její tělo se spálí svěceným ohněm. Zvýše uvedeného tedy vyplývá, že oběti musí být znemožněno pohybovat se kouzlit atd. Toto kouzlo se nedá quickjammerovat.

KOUZLO: UNSTOPPABLE THUNDER (Nezastavitelný hrom)

MAGENERGIE: 38 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 30 sáhů

ROZSAH: všichni tvorové v oblasti 3*30 sáhů před kouzelníkem

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Benefixu 4. Úroveň

NÁROČNOST: 1, +0%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo vytvoří výboj sil omega, který projde jakoukoliv látkou vyjma kamene a hlíny. Skrz kovy prochází zcela bez zábran a dřevo propálí. Každý, kdo se nachází vpředu kouzla si háže proti pasti odl. 8 zranění za 3-13/13-28 životů. Způsobení kouzla nelze nikoho vyjmout. Materiálním komponentem kouzla, který není sesláním spotřebován jsou dvě železné kuličky o váze 1-2 mn.

KOUZLO: WRATH OF THE MANY ONES (Hněv mnoha)

MAGENERGIE: 2 magy za každého + dle uvážení

VYVOLÁNÍ: 6 kol

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 200 sáhů

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

ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Benefixu 4. úroveň

NÁROČNOST: 1.5, +0%

ČAS: 60

POPIS: Toto kouzlo je kouzlem hromadným, k jeho seslání je třeba alespoň patnácti lidí (elfů, krollů, skřetů), kteří se shromáždí na jednom místě a jsou zjákéhokoliv důvodu upřímně nahněváni na objekt, jenž je terčem kouzla. Upřímně nahněvání samozřejmě neznamená že je někdo přemluvil aby se na to či ono prostě naštvali! Kouzlo, pokud je úspěšně sesláno způsobi na daném objektu poškození za úroveň sesilatele (sesilatelů, může jich být i více) * 100 + za každého účastníka úroveň * 50 + 5* počet magů navíc životů. Je-li objektem kouzla živý tvor přímo, či nachází -li se na ploše, kam má být kouzlo sesláno, již dvě kola před dokončením kouzla cítí velmi silný pocit ohrožení a musel by být hodně pitomý, nebo zaslepený aby se z plochy zasažené kouzlem nedostal, anebo nezačal prchat a tím se ztratil jakožto cíl kouzla (pokud terč kouzla prchá, je jen 25% šance, že bude kouzlem zasažen, pokud unikne zdosahu, nemůže být zasažen vůbec a kouzlo se nezdaří automaticky). Sesilatele musí při vyvolávání kouzla stát na místě a tudiž nemohou pronásledovat prchající oběť.

KOUZLO: REQUEST (Dotaz)

MAGENERGIE: 24 magů

VYVOLÁNÍ: 1 směna

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 0

ROZSAH: 1 otázka

ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Benefixu 3. úroveň

NÁROČNOST: 1.5, -5%

ČAS: -

POPIS: Tímto kouzlem je kouzelník schopen zeptat se na jednu konkrétní otázku mocnosti dobra. Otázka musí být formulována tak, aby se na ni dalo odpovědět ano či ne a nemůže obsahovat žádné dvojznačnosti. Pokud by otázka byla nejednoznačná anebo nesmyslná, odpověď nepřijde. Odpověď též nepřijde pokud je přísně utajována a neexistuje žádný člověk (či jiný inteligentní tvor) od kterého by se dala odpověď získat úplatkem či jiným způsobem vyjma mučení či pod pohrůžkou vyvraždění rodiny. Pokud se otázka týká budoucnosti nemusí být odpověď vzhledem ke svobodné vůli lidí přesná, vypovídá pouze o tom jak by to bylo, kdyby nikdo zainteresovaný neudělal nic neobvyklého. Materiálním komponentem kouzla je malý stříbrný křížek (ryzi stříbro), který je kouzlem spotřebován. Kouzlo je možné seslat pouze 1* denně.

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

ZAŘAŽENÍ: Kouzlo Benefixu 1. úroveň

NÁROČNOST: 1, +0%

ČAS: 7

POPIS: Toto kouzlo vytvoří bílý štít lehce zastírající vidění (asi jako řidší mlha) před kouzelníkem. Štít se po dobu trvání pohybuje skouzelníkem, který jej může ovládat myšlenkou a nemusí se na něj nijak soustředit. Štít přidává bonus k OČ proti střelným a vrhacím zbraním +3, +1 za každé 3 magy kouzla navíc. Proti útoku tváří v tvář přidává +4, +1 za každé 2 magy kouzla navíc. Pravděpodobnost zásahu útočných kouzel snižuje o 25% + 2% za každý mag navíc. Pokud kouzelník kouzlí přes štít, je 15% pravděpodobnost, že kouzlo štitem neprojde.

DODATEK

KOUZLO: AWAKE! (Probud' se)

MAGENERGIE: viz. popis

VYVOLÁNÍ: viz. popis

TRVÁNÍ: stále

DOSAH: doteck

ROZSAH: 1 mrtvola

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 1. - 4. úroveň

NÁROČNOST: 2, -5%

ČAS: -

POPIS: Toto kouzlo slouží k vyvolávání nemrtvých, podobně jako kouzlo Oživ neživého, ale je mnohem výkonnější. Nemrtví stvoření tímto kouzlem mají vždy přesvědčení zákonné zlo, naprostě ve všem poslouchají svého stvořitele a nevyžadují žádnou oběť magenergie při meditaci. Hodnoty magenergie a dobu potřebnou na vyvolání zachycuje tabulka kouzla Awake!.

TABULKA KOUZLA AWAKE!

NEMRTVÝ	MAGENERGIE	+ 1 ÚROVEŇ	VYVOLÁNÍ
KOSTLIVEC	4	+4	6 kol
ZOMBIE	8	+4	6 kol
GHÚL	12	+4	10 kol
DUCH	18	+6	18 kol
PŘÍZRÁK	26	+6	36 kol
MUMIE	36	+8	1 směna
FEXT	50	+8	2 směny
SPEKTRA	65	+10	4 směny
UPÍR	82	+10	9 směn

Další výhodou kouzla je možnost zvýšit při vyvolání sílu, obratnost nebo inteligenci nemrtvého. Zvýšení je možné maximálně na 21/+5, u sily a obratnosti stojí zvýšení o 1 stupeň 2 magy, u inteligence 1 stupeň 4 magy. Poslední možností kouzla je, že je možné stvořit nemrtvého schopného kouzlit - základ je 25 magů, za každý mag, který nemrtvý bude získávat meditaci je třeba zaplatit 3 magy. Kouzla však musí kouzelník nemrtvého naučit sám.

KOUZLO: ASSANSATIVENESS (Smyslová nejistitelnost)

MAGENERGIE: 6 magů

VYVOLÁNÍ: 2 kola

TRVÁNÍ: 1 hodina

DOSAH: dotyk

ROZSAH: 1 tvor

ZAŘAZENÍ: Kouzlo Černého pentagramu 2. úroveň

NÁROČNOST: 1, +0%

ČAS: 15

POPIS: Toto kouzlo učiní příjemce neviditelným, neslyšitelným a nevycítitelným. Kouzlo neúčinkuje proti vůli příjemce. Pokud uživatel kouzla začne mluvit, ztratí pouze neslyšitelnost, pokud začne čarovat, ztratí neviditelnost a neslyšitelnost, pokud zaútočí, ztratí pouze neviditelnost. Nevycítitelnost nelze nijak ztratit.

KOUZLO: BLUE STORMLIGHT (Modrý stormlight)

MAGENERGIE: 18 za první, 10 za další kolo, nebo 30 za první a 20 za další kolo magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 50 sáhů

ROZSAH: 1 kolo max. 1 terč

ZAŘAŽENÍ: Útočné kouzlo HSC

NÁROČNOST: 1, +0%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo vytvoří proud energie modré barvy ze spojených rukou kouzelníka směrem, kam ukazuje. Pravděpodobnost zásahu terče se rovná $85 + - 3\%$ obratnost terče %, pokud byl terč zasažen v minulém kole a stormlight je držen, je pravděpodobnost zásahu $95 + - 3\%$ obratnost terče %, pokud kouzelník drží stormlight a přesměrovává jej na nový cíl, je pravděpodobnost zásahu rovna $60 + - 3\%$ obratnost terče %. Stormlight se dá vyvolat buďto jednoduchý anebo paralelní (30, 20 magů). Zásah jednoduchým stormlightem zraní terč za 23-50 životů, paralelní stormlight za 46-100 životů. Pokud někdo vstoupí do proudu energie mezi kouzelníkem a terčem, je zraněn místo terče.

KOUZLO: BLUE STORM (Modrá bouře)

MAGENERGIE: 20 za první, 15 za další kolo magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: dle dodané magenergie

DOSAH: 50 sáhů

ROZSAH: $3 \times 3 \times 2$ sáhy

ZAŘAŽENÍ: Útočné kouzlo HSC

NÁROČNOST: 1, +0%

ČAS: 5

POPIS: Toto kouzlo vyvolá na cílové ploše bouři energie modré barvy. Všichni ti, kdož na zasažené ploše stojí jsou zraněni podle objemu, za každý sál za 12-30 životů. S oblakem bouře se dá v druhém kole pohybovat, pravděpodobnost, že tvor jež se na nové ploše nachází nestihne utéct je rovna $65 + - 3\%$ obratnost oběti %.

Vyvolávajícího a oblak spojuje tenký pramen energie, který se nedá nijak přerušit, ani do něj vstoupit.

KOUZLO: ICY DARTS / ICY DAGGERS (Ledové šipky / Ledové nože)

MAGENERGIE: 3 magy / kus - šipky, 5 magů / kus - nože

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 25 sáhů

ROZSAH: 1-8 terčů - šipky / 1-4 terče - nože

ZAŘAŽENÍ: Ledové útočné kouzlo BSC/HSC

NÁROČNOST: 1, +0%

ČAS: 5

POPIS: Tímto kouzlem je možné vypálit až 8 (ledové šipky) anebo až 4 (ledové nože) ledové střely velikosti šipky (nože), které mohou být směrované všechny na jeden cíl, stejně tak jako každá na jiný. Pravděpodobnost zásahu je u obou rovna $72 + - 3\%$ obratnost terče %. Ledové šipky způsobují zranění za 2-7 životů + u tvorů velikosti A způsobí zamrznutí a ztuhnutí zasažené části těla (ruka, noha atd.). Ledové nože způsobují zranění za 4-14 životů + u tvorů velikosti A způsobí zamrznutí a ztuhnutí poloviny těla, která byla zasažena, u tvorů velikosti B zamrzne a ztuhne zasažená část těla.

KOUZLO: LIKVIDATE (Zlikviduj)

MAGENERGIE: 15 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 50 sáhů

ROZSAH: 1 sáh³

ZAŘAŽENÍ: Ničivé kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, +0%

ČAS: 7

POPIS: Toto kouzlo účinkuje pouze na neživé předměty (skála, stůl, meč). Nemagický předmět, na nějž bylo sesláno toto kouzlo má past 9 -/ zničení. Zničení probíhá tak, že se předmět rozletí na kusy (případně je-li sesláno na tekutinu, tak ta se vypaří). U předmětů sděmoný je past vzdálenost sféry původu 9 -/ účinek. U předmětů očarovaných nějakým kouzlem je to past 9 snížená o 1 za každých 5 magů kouzla v předmětu -/ účinek. Předměty, vyrobené z materiálů magicky amorfních, či původem magických nemůžou být tímto kouzlem zničeny. Pokud se v ničeném předmětu nacházejí nějací živí tvorové, nejsou tímto kouzlem nijak ovlivněni, kouzlo samo není zrušeno. Kouzlo se nedá seslat na předměty, které se rychle pohybují (meč za boje, vržený kámen atd.).

KOUZLO: WEAPON PILLOW (Polštář na zbraň)

MAGENERGIE: 8 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: 1 směna

DOSAH: 22 sáhů

ROZSAH: 1 zbraň

ZAŘAŽENÍ: Ochranné kouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, +0%

ČAS: 6

POPIS: Toto kouzlo vytvoří kolem zbraně růžový polštář, který znemožní účinné používání této zbraně ke zraňování bližních. Kouzlo se nedá použít na střelné zbraně, ale za to účinkuje i na zbraně kouzelné. Zásah takto očarovanou zbraní je stejně nepřijemný jako zásah pérovým polštářem. Pouze pokud je síla útočníka +5 a vyšší - způsobuje stínové zranění za 1/4 - 10 životů normálního zásahu. Kvality zbraně v obraně nejsou nikterak poškozeny.

KOUZLO: OPEN (Otevři)

MAGENERGIE: 4 magů

VYVOLÁNÍ: 1 kolo

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 10 sáhů

ROZSAH: 1 objekt

ZAŘAŽENÍ: Praktické kouzla HSC

NÁROČNOST: 1, +0%

ČAS: 8

POPIS: Toto kouzlo otevře cokoliv co není kouzlem zavřeno, otevře dveře, truhlu, šuplík, láhev, okno, tlamu psovi, stavidlo rybníka atd. Objekt, který se má otvírat nesmí být ale větší než brána statku a kouzlo též neúčinkuje, pokud je objekt držen zavřený hrubou silou větší jak 50.

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

MAGENERGIE: viz. popis

VYVOLÁNÍ: jedna - 4 kola, čtyři - 5 kol, dva, tři a šest - 6 kol, pět - 7 kol, sedm - 8 kol

TRVÁNÍ: stále

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

ROZSAH: viz. popis

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

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

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

POPIS: Integra jedna slouží ke spojení více kusů jednoho neživého nekouzelného materiálu, který kdysi tvořil jeden celek v jeden (např. zlomený meč, popraskaná cihla atd.). Magenergie potřebná ke spojení 1 dm³ materiálu jsou 3 magy. Kvalita spoje je taková, že spoj není poznatelný okem, pouze u slitin a krystalických látek není kvalita materiálu taková jako původní.

Integra dvě slouží ke spojení jednoho neživého nemagického materiálu v jeden předmět (např. ze dvou plátů oceli udělat meč, z hrstě šutrů kamennou dýku). Magenergie potřebná ke spojení 1 dm³ materiálu jsou 4 magy.

Výsledný předmět je o něco méně kvalitní, než kdyby byl odlit či vybroušen.

Integra tři slouží ke spojení libovolných dvou nekouzelných neživých předmětů, které můžou být z různých materiálů. (toto kouzlo se používá nejvíce na výrobu zbraní spoužitím kvalitních materiálů). Magenergie potřebná ke spojení 1 dm³ materiálu je 5 magů.

Integra čtyři slouží ke spojení živého materiálu, který byl nějak oddělen, používá se ke spojení zlomených kostí, rozlužených svalů, usknutých údů atd. Magenergie potřebná ke spojení 1 dm³ materiálu je 7 magů. Spojené kosti je lépe alespoň týden po integraci plně nezatežovat.

Integra pět slouží ke spojení několika kusů živého materiálu v jeden celek, dají se tak nahrazovat vykousnuté svaly za použití svaloviny různého původu, obnovovat ztracené končetiny atd. Magenergie potřebná ke spojení 1 dm³ materiálu je 10 magů. Někdy může nějakou dobu trvat než si tvor na novou končetinu zvykne, toto zvykání si může být doprovázeno horečkami a občas je třeba podávat léčivé lektvary či léčit kouzly.

Integra šest slouží ke spojování živých tvorů, dají se tak vytvořit naprosto bizarní výtvory. Magenergie potřebná ke spojení 1 dm³ je 12 magů. Ne každé spojení je ale životaschopné a tak se nezřídka stává, že spojené bytosti umírají.

Integra sedm slouží ke spojení živého s neživým (někteří kouzelníci ho používají ke spolehlivému věznění, tak že vězněnému tvorovi sintegrují některou končetinu se zdí, no a to se potom blbě utiká). Magenergie potřebná ke spojení 1 dm³ materiálu je 15 magů. Varování magické university! Integrování životně důležitých orgánů škodí zdraví a mívá za následek smrt.

KOUZLO: FAIL MAGIC (Selhání kouzla)

MAGENERGIE: 13 magů

VYVOLÁNÍ: 3 kola

TRVÁNÍ: ihned

DOSAH: 4 sáhy

ROZSAH: 1 kouzlo

ZAŘAZENÍ: Protikouzlo ASC

NÁROČNOST: 1, -5%

ČAS: 25

POPIS: Toto kouzlo se snaží poškodit kouzlo na které bylo sesláno. Kouzlo se dá seslat pouze na kouzla, která fungují po určitou anebo neurčitou dobu, minimálně však jednu směnu. Není tedy možné Fail magic seslat na kouzlo, které je hotové ihned po seslání, či takové, kterého efekt přetrvává bez toho, aby byla přítomna magenergie. Pokud bylo kouzlo sesláno na platný cíl, záleží na složitosti cílového kouzla co se stane. U kouzel BSC - hod k%, výsledek 1-40 - kouzlo selhalo s neškodným efektem, 41-60 - kouzlo selhalo s menším výbojem za pár životů zranění, 61-75 - kouzlo selhalo - magoploze za aktuální počet magů kouzla, 76 - 85 kouzlo pouze poškozeno, 86-95 - kouzlo odolalo, 96-00 - kouzlo odolalo, navíc výboj zraňující sesilatele fail magic. HSC - 1-30 - selhání neškodné, 31-50 - selhání svýbojem, 51-65 - selhání magoploze, 66-80 kouzlo poškozeno, 81-95 - kouzlo odolalo, 96-00 - kouzlo odolalo svýbojem. ASC - 1-20 - selhání neškodné, 21-35 selhání svýbojem, 36-50 - selhání magoploze, 51-65 kouzlo poškozeno, 66-95 - kouzlo odolalo, 96-00 - kouzlo odolalo svýbojem. DSC - 1-5 selhání neškodné, 6-20 selhání svýbojem, 21-35 magoploze, 36-50 poškození, 51-90 odolalo, 91-00 odolalo s výbojem. Kouzla MSC jsou příliš složitá a může se stát cokoliv, z 90% negativního pro sesilatele.

AMULETY

V KILLMAN'S TOME 4,5 a 10 jsi se dočetl o symbolech nepříme magie. Magie nepřímá znamená to, že kouzelník nesesilá kouzle přímo svou silou, ale obraci se knějakému symbolu o pomoc. Existuje velké množství různých symbolů, existují například symboly ohnivé a ledové magie, zatím však bylo popsáno pouze pět, z toho tři symboly chaosu. Každý, kdo chce nepřímou magii používat musí být členem řádu některého symbolu a k sesilání jeho kouzel potřebuje AMULET. To, že se amulety liší barvou a počtem magů již víš, to co nevíš jsou další schopnosti amuletů, které nebyly nikde popsány a též nejasná je otázka jaký amulet přísluší kouzelníkovi s jakým stupněm zasvěcení, kouzla které úrovně smí používat a kdy a jak může zvýšit svoji úroveň. Toto všechno by ses měl dozvědět na následujících třech stránkách.

Začneme s tím, co je pro všechny symboly stejné, a to jsou přestupy na úrovně. Kouzelník na 1.-5. úrovni se může během úrovně nechat zasvětit do jednoho symbolu anebo postoupit o jednu úroveň v symbolu, na 6.-10. úrovni může postoupit o 2 úrovně anebo místo přestupu se nechat zasvětit, na 11.-15. úrovni jsou to 3 přestupy, na 16.-20. úrovni jsou to 4 přestupy atd. Doba nutná na přestup, příslušnost amuletů a dostupnost kouzel se ale u každého symbolu liší a tak si jí popíšeme u každého symbolu zvlášť.

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

Potkaní lebka je nejjednodušším symbolem chaosu, přestup o 1 úrovně trvá normálně 10 dní, anebo 6 dní při zrychleném přestupu (studuje se 16 hodin denně), přestup ale není automatický, je ještě třeba přehodit past na inteligenci 7 -/ přestup, pokud se přestup nezdařil, musí kouzelník znova započít se studiem a příště bude mít past o 1 nižší. Amulety náležejí kouzelníkům takto: černý - 1.-3. úroveň, bílý - 4.-6. úroveň, modrý - 7.-10. úroveň, zelený - 11.-14. úroveň, oranžový - 15.-18. úroveň, fialový - 19.-22. úroveň, žlutý - 23.-26. úroveň. Na každé úrovni zasvěcení dostane kouzelník dvě kouzla chaosu té úrovně, která je pro něj dostupná. 2. úroveň kouzel je dostupná od 3. úrovně zasvěcení, 3. úroveň od 5. úrovně zasvěcení a 4. úroveň od 8. úrovně zasvěcení.

Áčko je nejsložitějším symbolem chaosu, přestup o 1 úrovně trvá normálně 16 dní, anebo 9 dní při zrychleném přestupu, past na přestup má stejnou nebezpečnost jako u potkaní lebky, tedy 7, amulety náleží kouzelníkům stejným způsobem jako u potkaní lebky, pouze dostupnost kouzel je jiná, 2. úroveň kouzel od 4. úrovně zasvěcení, 3. úroveň kouzel od 7. úrovně zasvěcení, 4. úroveň kouzel od 10. úrovně zasvěcení.

Oko je průměrně složitý symbol chaosu, přestup o 1 úrovně trvá normálně 13 dní, anebo 7 dní při zrychleném přestupu, past na přestup má stejnou nebezpečnost jako u potkaní lebky a áčka. Amulety náleží kouzelníkům i dostupnost kouzel je stejná jako u potkaní lebky.

Dalším symbolem, který se objevil na stránkách KILLMANS TOME byl černý pentagram. U černého pentagramu trvá přestup o 1 úrovně 21 dní normálně anebo 14 dní zrychleně, nebezpečnost přestupové pasti je 7. Dostupnost kouzel a amuletů je následující: 1.-3. úroveň zasvěcení - 1. úroveň kouzel, modrý amulet; 4.-5. úroveň zasvěcení - 2. úroveň kouzel, zelený amulet; 6.-8. úroveň zasvěcení - 3. úroveň kouzel, fialový amulet; 9.-11. úroveň zasvěcení - 4. úroveň kouzel, oranžový amulet atd.

Zatím poslední symbol popsány v KILLMANS TOME je Benefix. Přestup u Benefixu trvá 20 dní normálně anebo 12 dní zrychleně, nebezpečnost přestupové pasti je 8. Dostupnost kouzel a amuletů je stejná jako u černého pentagramu.

S výjimkou Benefixu a černého pentagramu je u většiny symbolů zvykem zaplatit přiměřený obnos za amulet, když vstupuje nováček do řádu. Lepší amulet dostane kouzelník výměnou za starý a menší obnos peněz. Amulety se nosí na krku a pouze tam jsou něco platné, neboť všude jinde nemají žádný účinek. Kouzelník může být členem neomezeného množství řádů, na krku může mít ale nanejvýš tři amulety různých symbolů a pouze jeden amulet od jednoho symbolu. Amulety jsou vyrobeny ze speciálních slitin, nedají se rozbit fyzickým násilím, rozptýlit a poškodit většinou kouzel.

Amulety velmi často zvyšují stupně vlastnosti, pokud by zvýšená vlastnost přesahovala 21, na zvýšení nad 21, je třeba zvýšení o 2 aby se hodnota zvedla o 1.

A nyní již k vlastnímu popisu amuletů:

ČERNÝ AMULET POTKANÍ LEBKY : Na den má 28 magů pouze na kouzla chaosu, zvyšuje kouzelníkovi strop magenergie o 15 magů, strop životů o 12 životů, dává nositeli odolnost proti jedu 10%, proti ohni 5% a proti mrazu 5%, zvyšuje sílu o 1, inteligenci o 1 a odolnost o 1, dává bonus k OČ a k ÚČ +1, dokáže nést jednu kletbu potkaní lebky, jedenkrát za den může zvýšit rychlosť běhu kouzelnika na 1 minutu na 120 sáhů za kolo, amulet se chvěje nacházi-li se v okruhu 50 sáhů od kouzelnika pro něj smrtelné nebezpečí.

BÍLÝ AMULET POTKANÍ LEBKY : Na den má 47 magů pouze na kouzla chaosu, zvyšuje kouzelníkovi strop magenergie o 28 magů, strop životů o 22 životů, dávánositel odolnost proti jedu 22%, proti ohni 11% a proti mrazu 11%, zvyšuje sílu o 1, inteligenci o 2, odolnost o 2 a obratnost o 1, dává bonus k OČ a ÚČ +2, dokáže nést jednu kletbu potkaní lebky, jedenkrát za den může zvýšit rychlosť běhu kouzelníka na 1 směnu na 120 sáhů za kolo, amulet se chvěje nachází-li se v okruhu 100 sáhů od kouzelníka pro něj smrtelné nebezpečí, amulet dokáže vždy určit směr k nejbližšímu centru chaosu.

MODRÝ AMULET POTKANÍ LEBKY : Na den má 73 magů pouze na kouzla chaosu, zvyšuje kouzelníkovi strop magenergie o 42 magů, strop životů o 33 životů, dává nositeli odolnost proti jedu 34%, proti ohni 18%, proti mrazu 18% a proti magii 10%, zvyšuje sílu o 2, inteligenci o 3, odolnost o 3 a obratnost o 1, dává bonus k OČ a ÚČ +3, dokáže nést dvě kletby potkaní lebky, dvakrát za den může zvýšit rychlosť běhu kouzelníka na 1 směnu na 140 sáhů za kolo, amulet svítí, je-li v okruhu 150 sáhů nebezpečí, silněji svítí je-li nebezpečí bliže a je-li větší, amulet vždy dokáže určit směr ke třem nejbližším centru chaosu a označit, které z nich je nejbližše.

ČERVENÉ ÁČKO : Na den má 28 magů pouze na kouzla chaosu, zvyšuje kouzelníkovi strop magenergie o 20 magů, strop životů o 15 životů, dává nositeli odolnost proti kyselinám 15%, proti magii 10% a proti jedu 5%, zvyšuje sílu o 1, inteligenci o 1 a obratnost o 1, dává bonus k OČ a ÚČ +1, dokáže nést jednu kletbu jakéhokoliv symbolu chaosu, jednou za den dokáže obdařit nositele nezranitelnosti jakýmkoliv útoky zbraní, kousáním, pádem, drcením atd. na 1 minutu, tvorové s chaotickým přesvědčením mají o 1 menší bojovnost vůči nositeli tohoto amuletu.

MODRÉ ÁČKO : Na den má 47 magů pouze na kouzla chaosu, zvyšuje kouzelníkovi strop magenergie o 35 magů, strop životů o 27 životů, dává nositeli odolnost proti kyselinám 30%, proti magii 20%, proti jedu 10% a proti omega 5%, zvyšuje sílu o 2, inteligenci o 2, obratnost o 1 a charismu o 1, dává bonus k OČ a ÚČ +2, dokáže nést jednu kletbu jakéhokoliv symbolu chaosu, jednou za den dokáže obdařit nositele nezranitelnosti jakýmkoliv útoky zbraní, kousáním, pádem, drcením atd. na 1 minutu, tvorové s chaotickým přesvědčením mají o 1 menší bojovnost vůči nositeli tohoto amuletu, amulet dokáže 1 * za den teleportovat nositele do centra chaosu, které je bliže jak 1 mile, není-li transport z místa, kde je blokován.

BÍLÉ ÁČKO : Na den má 73 magů pouze na kouzla chaosu, zvyšuje kouzelníkovi strop magenergie o 50 magů, strop životů o 40 životů, dává nositeli odolnost proti kyselinám 45% proti magii 30%, proti jedu 20% a proti omega 10%, zvyšuje sílu o 3, inteligenci o 3, obratnost o 2, odolnost o 1 a charismu o 2, dává bonus k OČ a ÚČ +3, dokáže nést dvě kletby jakéhokoliv symbolu chaosu, dvakrát za den dokáže obdařit nositele nezranitelnosti jakýmkoliv útoky zbraní, kousáním, pádem, drcením atd. na 1 minutu, tvorové s chaotickým přesvědčením mají o 2 menší bojovnost vůči nositeli tohoto amuletu a o 1 vyšší bojovnost vůči jeho nepřátelům, amulet dokáže 2 * za den teleportovat nositele do centra chaosu, které je bliže jak 3 mile, není-li transport zmísta, kde je blokován.

MODRÝ AMULET OKA : Na den má 28 magů pouze na kouzla chaosu, zvyšuje kouzelníkovi strop magenergie o 18 magů, strop životů o 13 životů, dává nositeli odolnost proti magii 10%, proti kyselinám 10% a proti ohni 5%, zvyšuje inteligenci o 1, obratnost o 1 a charismu o 1, dává bonus k OČ a ÚČ +1, dokáže nést jednu kletbu oka, útoky způsobující oslnění či slepotu mají jen 50% šanci na úspěch, jedenkrát za den může amulet obdařit nositele schopnosti vidět 1) infravizně, 2) magii, 3) skrz zed' do 2 sáhů na 1 minutu.

ZELENÝ AMULET OKA : Na den má 47 magů pouze na kouzla chaosu, zvyšuje kouzelníkovi strop magenergie o 32 magů, strop životů o 24 životů, dává nositeli odolnost proti magii 20%, proti kyselinám 20%, proti ohni 10% a proti mrazu 5%, zvyšuje inteligenci o 2, obratnost o 1, charismu o 1 a sílu o 1, dává bonus k OČ a ÚČ +2, dokáže nést jednu kletbu jakéhokoliv symbolu chaosu, útoky způsobující oslnění či slepotu mají jen 50% šanci na úspěch, dvakrát za den může amulet obdařit nositele schopnosti vidět 1) infravizně, 2) magii, 3) skrz zed' do 3 sáhů, nositel amuletu je schopen vždy vidět co se děje v nejbližším centru chaosu.

ŽLUTÝ AMULET OKA : Na den má 73 magů pouze na kouzla chaosu, zvyšuje kouzelníkovi strop magenergie o 46 magů, strop životů o 35 životů, dává nositeli odolnost proti magii 30%, proti kyselinám 30%, proti ohni 15% a proti mrazu 10%, zvyšuje inteligenci o 3, obratnost o 2, charismu o 2, sílu o 1 a odolnost o 1, dává bonus k OČ a ÚČ +3, dokáže nést dvě kletby jakéhokoliv symbolu chaosu, útoky způsobující oslnění či slepotu mají jen 40% šanci na úspěch, třikrát za den může amulet obdařit nositele schopnosti vidět 1) infravizně, 2) magii, 3) skrz zeď do 4 sáhů, 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 životů o 16 životů, dává nositeli 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 OČ a ÚČ +1, dokáže nést jednu kletbu černého pentagramu, nositel amuletu je schopen poznat na pohled nemrtvé, 1* týdně dokáže stvořit stín.

ZELENÝ AMULET ČERNÉHO PENTAGRAMU : Na den má 66 magů pouze na kouzla černého pentagramu, zvyšuje kouzelníkovi strop magenergie o 38 magů, strop životů o 29 životů, dává nositeli odolnost proti ohni 30%, proti mrazu 20%, proti jedu a kyselinám 15% a proti magii 10%, zvyšuje sílu o 2, odolnost o 2, obratnost o 1 a inteligenci o 2, dává bonus k OČ +3 a k ÚČ +2, dokáže nést jednu kletbu černého pentagramu, anebo spojenou s černým pentagramem, nositel amuletu je schopen na pohled poznat nemrtvé, 1* za pět dní dokáže zhmatnit stín, 1* za den dokáže zhoršit 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 životů o 42 životů, dává nositeli odolnost proti ohni 45%, proti mrazu 30%, proti jedu a kyselinám 25% a proti magii 20%, zvyšuje sílu o 2, odolnost o 3, obratnost o 2 a inteligenci o 3, dává bonus k OČ +4 a k ÚČ +3, dokáže nést dvě kletby černého pentagramu, anebo spojenou s černým pentagramem, nositel amuletu je schopen na pohled poznat nemrtvé, jejich druh a přibližně životaschopnost, 1* za čtyři dny dokáže zhmatnit stín, 1* za den dokáže zhoršit přesvědčení jednoho tvora o 1 (past roz. + int. 9), všechna kouzla způsobující strach sesílaná kouzelníkem 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 životů o 17 životů, dává nositeli odolnost proti mrazu 15%, proti magii 10% a proti ohni 5%, zvyšuje sílu o 1, obratnost o 1 a odolnost o 1, dává bonus k OČ a ÚČ +1, dokáže nést jednu kletbu Benefixu, dotek nositele působí na nemrtvé jako zásah svěcenou vodou, amulet je schopen 1* denně vyléčit nositele anebo tvora, jehož se dotkne za 3-8 životů.

MODRÝ AMULET BENEFIXU : Na den má 62 magů pouze na kouzla Benefixu, zvyšuje kouzelníkovi strop magenergie o 36 magů, strop životů o 31 životů, dává nositeli odolnost proti mrazu 30%, proti magii 20% a proti ohni 10%, zvyšuje sílu o 2, obratnost o 2, odolnost o 2 a inteligenci o 1, dává bonus k OČ +3 a k ÚČ +2, dokáže nést jednu kletbu Benefixu, dotek nositele působí na nemrtvé jako zásah svěcenou vodou, amulet je schopen 2* denně vyléčit nositele anebo tvora, jehož se dotkne za 3-8 životů, amulet se chvěje, je-li někde v okolí 50 sáhů silné zlo.

FIALOVÝ AMULET BENEFIXU : Na den má 95 magů pouze na kouzla Benefixu, zvyšuje kouzelníkovi strop magenergie o 51 magů, strop životů o 45 životů, dává nositeli odolnost proti mrazu 45%, proti magii 30%, proti ohni 20% a proti omega 10%, zvyšuje sílu o 3, obratnost o 3, odolnost o 3, inteligenci o 2 a charismu o 1, dává bonus k OČ +4 a k ÚČ +3, dokáže nést dvě kletby Benefixu, dotek nositele působí na nemrtvé jako zásah svěcenou vodou, amulet je schopen 2* denně vyléčit nositele anebo tvora, jehož se dotkne za 5-10 životů, amulet se chvěje, je-li v okruhu 100 sáhů silné zlo, nositel amuletu odvrací neviděné jako by byl o 1 úroveň výše.

ZÁVĚR

Tak a to je všechno, nic více se již do ročenky KILLMANS TOME 1996 nevešlo. To co jsi právě přečetl je téměř rok mojí práce na kouzlech pro DrD. Zdá-li se ti tolik kouzel mnoho, pak věř, že tohle je teprve začátek a jen pár zlomků z nepřeberného množství kouzel, tak jak jsou známa a používána na Odrii, světě, kde je magie denním chlebem i nejvyšší vědou. Pokud se ti zdá těchto více jak 120 kouzel málo, pak není důvod zoufat, KILLMAN'S TOME bude, nestane-li se nějaká pohroma, vycházet i v roce 1997 a budou v ní stále nová a nová kouzla z nejrůznějších oborů magie, možná se na jejich stránkách objeví další symboly nepřímé magie, možná přibudou další kouzla k vám již známým symbolům, a možná se představí i kouzla tak zvláštních oborů, jako je numerická nebo matricová magie. Říkáte, že nevíte, co to je? Čtěte KILLMAN'S TOME a možná už v roce 1997 se to dozvíté, a pokud ne, tak jistě vněkterém z let dalších. Magie je energií, která se dá využít k čemukoliv, k ničení, tvoření anebo třeba pro zábavu, stačí jen znát ty správné postupy, a k tomu jest zde KILLMAN'S TOME. Pokud jsi něčemu neprozuměl, nebo pokud máš nějaké dotazy, návrhy, připomínky, zavolej nebo napiš na adresu uvedenou na zadní stránce. Můžeš též zavolat a připomenout o jakém oboru magie by ses rád dočetl v KILLMAN'S TOME. Rád vyslechnu jakýkoliv názor a možná, bude-li to možné a bude-li ohlas dostatečně velký, se budou časem v KILLMANS TOME objevovat kouzla podle toho, o jaký obor je momentálně zájem.

Další věc, o které bych se rád doslechl je používanost kouzel z KILLMAN'S TOME. Jak v pravidlech DrD tak i v KILLMAN'S TOME jsou kouzla dvojího druhu - ty často používaná a ty méně používaná. Příkladem těch prvních z pravidel DrD jsou například modré blesky, hyperprostor, neviditelnost, ztěch druhých bych mohl vyjmenovat třeba Zenerovu kartu, Meleninu krásu či Hromadnou metamorfózu. Jak je tomu u kouzel z KILLMAN'S TOME se zatím dozvídám pouze ze strany mojí družiny, kde se nejvíce uchytila trojice Quickjammer, Freeze spell a Blue stormlight. Částečně je to tak i proto, že v mé družině zatím není kouzelníka schopného používat kouzla ASC, natož vyšší. To se ale brzy změní a tudiž se možná dostanou do popředí kouzla jiná. Tímto bych tedy rád vyzval čtenáře KILLMANS TOME ozvěte se! Řekněte, která kouzla používáte a která byste uvítali v budoucnu.

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

**TENGLARUIN ARVIGELAN JANIR KILLMAN
MENDAXINOR NABÍZÍ:**

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!

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