

## 9. kategorie

---

### OBŘADNÍ MÍSTO

**Popis:** Mág si vyhlídne poklidné místočko, které je jeho srdci nějak blízké. Jedná se o místo, kde může mág pokojně meditovat a odpočívat, každý Jiný takové má a právě, zde se jeho únava a zranění regenerují rychleji, než kdekoli jinde. Místo může být buď v přírodě, nebo ve městě. Musí však být klidné a nehlukné.

**Účinky:** Jedná se o okamžité kouzlo, které působí v okolí obřadního místa. Pokud zde mág odpočívá, za účelem doplnění životů doba regenerace se snižuje nejprve o **2** minuty. S každou další kategorií se doba snižuje o **1** další minutu. Toto kouzlo hráč nemusí kouzlit je automatické po jeho získání. Hráč má jen za povinnost označit nějak své obřadné místo (nejlépe svým cejchem). Tato značka zde zachovává otisk aury dotyčného.

### ZMATENÁ ŘEČ - TERPENTUM

**Popis:** Díky tomuto kouzlu dokáže čaroděj na krátkou vzdálenost, zmást řeč své oběti, která je následně na to vystavena efektu zkomolení a zmatení řeči.

**Účinky:** Oběť je zmatená a po dobu trvání není schopna kloudně komunikovat a chová se jako „člověk s vadou řeči“ Efekt kouzla trvá dle vůle čaroděje, ale nejdéle 5 minut. Čaroděj může řeč zmást pouze oběti, která má menší nebo stejnou hodnotu Mysli.

### ZNAMENÍ - ZERAT

**Popis:** Zaklínadlo upokojí na dálku jeden cíl.

**Účinky:** Čaroděj musí svou oběť trefit molitanovou nebo papírovou koulí do zásahové plochy, aby kouzlo bylo platné. Cíl se nesmí hýbat ani provozovat jakékoliv jiné akce celkem 5 minut nebo do prvního zásahu ať už fyzického či psychického, který musí přijít od nepřítele nikoliv od vlastního spoluhráče. Na jeden cíl není možné zároveň seslat více zaklínadel, která nějak ovlivňují pohybový aparát. Během efektu je osoba při vědomí, vše co vidí a slyší si pamatuje.

### SOSÁNÍ

**Popis:** Čaroděj je schopen díky tomuto kouzlu sosat sílu přímo ze svého blízkého okolí a může takto kompenzovat nedostatek odpočinku.

**Účinky:** Tímto kouzlem lze obnovovat pouze ztracené životy jako při odpočinku, jen s tím rozdílem, že čaroděj sají sílu ze svého okolí tzn. z lidí okolo, z rostlin z živočichů Čaroděj se musí uvolnit a koncentrovat. Tato úroveň sosání umožňuje sosat 1 život z okolí za 5 minut

### ZÁMEK

**Popis:** Zámek představuje nejzákladnější magické ohnisko, které čaroděj dokáže stvořit.

**Účinky:** Zámek se rozumí jakýkoliv předmět (kromě zbraně) napuštěný silou Jiného v tomto případě silou čaroděje jako jeho tvůrce. Ke stvoření této úrovně zámku hráč potřebuje 1 předmět, který bude očarovávat, a pak musí konat 5 minutový rituál očarování. Do zámku může být vloženo kouzlo 9. – 6. Kategorie.

### PŘIKOVÁNÍ - EXTERRANOVO

**Popis:** Čaroděj je schopen na dálku přikovat jednu nohou k zemi jeden pohybující se cíl.

**Účinky:** Mág musí vrhnout na cíl molitanovou nebo papírovou kouli, která musí zasáhnout do zásahové plochy. Oběť je poté jednou nohou na 1 minutu přikována k zemi. Pokud do uběhnutí 1 minuty obdrží zraňující zásah od nepřítele efekt kouzla se ruší. Kumulace více kouzel na jednu osobu v jednu chvíli tohoto typu není možná.

## 8. kategorie

---

### **IMPREGNACE: Moc**

**Popis:** Tato impregnace umožní na dobu jejího trvání mít o 1 volitelné kouzlo navíc.

**Účinky:** Kouzlo může být sesláno přímo na svého tvůrce nebo na kohokoliv jiného. Dotyčný poté má na 30 minut o 1 volitelné kouzlo do své kategorie navíc. Nelze ho kumulovat na jednu osobu vícekrát.

### **OTEVŘENÁ MYSL – OCTAVO MONATA**

**Popis:** Toto kouzlo se umožňuje plně oddat koncentraci k potřebnému rituálu. Slouží jako preparace před jakoukoliv výrobou magických nebo zbraňových ohnisek, které je tvůrce nucen dělat v hlučném prostředí.

**Účinky:** Díky tomuto kouzlu může čaroděj tvořit magická ohniska kdekoliv kromě agresivních šarvátek či anti magických zón. Je potřeba jej seslat před započítím rituálu.

### **ZRYCHLENÝ METABOLISMUS – OCTAVO CORPUS CELERI**

**Popis:** Díky tomuto kouzlu čaroděj snadno odolává účinkům chorob, nemocí, nakažení či otrávení.

**Účinky:** Kouzlo může čaroděj seslat pouze na sebe. Kouzlo sníží účinek vaše zmíněných chorob na polovinu. Vedlejší účinek je ten, že veškeré zranění, mu působí o 1 větší újmu. Kouzlo působí 10 minut.

### **ZBRAŇOVÉ OHNISKO**

**Popis:** Zbraňové ohnisko je zbraň, ve které je uzamčena nějaká síla čili kouzlo, které posiluje svého sesilatele.

**Účinky:** Tento typ ohniska je určen pouze pro zbraně. Funguje jako Zámek je s tím rozdílem, že cílovým předmětem je zbraň. Čaroděj k jeho stvoření potřebuje zbraň a 5 minutový rituál. Pro tuto úroveň ohniska jsou určena kouzla 9. - 6. Kategorie.

## 7. kategorie

---

### **SLABOST – SEPTIMO PARX**

**Popis:** Toto kouzlo funguje na dálku a je potřeba očního kontaktu. Oběť poté pocítí nečekanou slabost, která se jí začne dostávat pod kůži. Nakonec je oběť natolik oslabena že, v závěrečné fázi není schopna ani pohybu.

**Účinky:** Kouzlo je možné seslat pouze na oběť nižší nebo stejné kategorie. Je potřeba oční kontakt 10 sekund a poté magické gesto oběma rukama, které kouzlo „drží“ takže čaroděj dokud kouzlo drží tak se slabost v oběti stupňuje. Kouzlo může trvat až 5 minut dokud jej mág drží gestem.

### **OČAROVÁNÍ: Výbuch**

**Popis:** Čaroděj může ze sebe udělat silový zámek. Pokud je tvůrce jakkoliv zasažen s následkem ztráty životů tato ustálená síla exploduje.

**Účinky:** Čaroděj může očarovat pouze sebe a zranění, které aktivuje sílu k výbuchu, musí přijít od nepřítele. Při zásahu síla exploduje a zraní všechny, kdo stojí 3 metry okolo mága za 1 život. Nelze takto na sebe seslat více kouzel tohoto typu.

### **AURA UKLIDNĚNÍ – SEPTIMO PERSEPUO**

**Popis:** Čaroděj smění povahu své aury, tak že je schopen, kohokoliv během několika minut uklidnit.

**Účinky:** Mág dokáže při použití tohoto kouzla dostat osobu v šoku, nějakém záchvatu, pod vlivem drog či alkoholu nebo jinak krátkodobě psychicky postiženou osobu, která má Mysl menší nebo stejnou jako sesilatel. Uklidňování probíhá 1 minutu.

### **Vylepšené SOSÁNÍ**

**Popis:** Čaroděj je schopen díky tomuto kouzlu sosat sílu přímo ze svého blízkého okolí a může takto kompenzovat nedostatek odpočinku.

**Účinky:** Tímto kouzlem lze obnovovat pouze ztracené životy jako při odpočinku, jen s tím rozdílem, že čaroděj sají sílu ze svého okolí tzn. z lidí okolo, z rostlin z živočichů Čaroděj se musí uvolnit a koncentrovat. Tato úroveň sosání umožňuje sosat 2 životy z okolí za 5 minut

## 6. kategorie

---

**\*použití těchto kouzel se kvalifikuje jako zásah 6. kategorie proti Dohodě – lehce závažné přestupky**

### **CLONA\* – SEXTO EXCELSIO**

**Popis:** Čaroděj může zahalit sebe a jednu další osobu, nebo dvě jiné osoby stojící blízko u sebe do clony. V této cloně mají oba absolutní soukromí a mohou mít jistotu, že nikdo neuslyší jejich hovor.

**Účinky:** Kouzlo po seslání účinkuje tak dlouho, jak čaroděj chce, ale maximálně 10 minut. Osoby v této cloně nikdo neslyší, i kdyby stál přímo vedle obou komunikujících. Clona vypadá jako průhledný závoj.

### **POSÍLENÍ: Duše\***

**Popis:** Čaroděj může sobě nebo někomu jinému přidat na nějakou dobu 1 život do maxima pouhým dotykem.

**Účinky:** Cíl získá na dobu 1 hodiny +1 život do maxima. Toto kouzlo nelze kumulovat vícekrát na stejnou osobu.

### **Vylepšené ZNAMENÍ\* – SEXTO MELIO ZERAT**

**Popis:** Kouzlo odzbrojí na krátkou vzdálenost osobu.

**Účinky:** Mág vrhne na cíl molitanovou nebo papírovou kouli, která musí zasáhnout do zásahové plochy. Zbraň se musí odhodit minimálně 3 metry od těla. Zaklínadlo lze seslat pouze na cíl, který drží v ruce nějakou zbraň nebo útočný předmět. Nelze seslat na jednu osobu více-krát po sobě.

### **Vylepšený ZÁMEK\***

**Popis:** Zámek představuje nejzákladnější magické ohnisko, které čaroděj dokáže stvořit.

**Účinky:** Zámek se rozumí jakýkoliv předmět (kromě zbraně) napuštěný silou Jiného v tomto případě silou čaroděje jako jeho tvůrce. Ke stvoření této úrovně zámku hráč potřebuje 1 předmět, který bude očarovávat, a pak musí konat 5 minutový rituál očarování. Do zámku může být vloženo kouzlo 5. – 3. Kategorie.

## 5. kategorie

---

**\*použití těchto kouzel se kvalifikuje jako zásah 5. kategorie proti Dohodě – mírně závažné přestupky**

### **ODHALENÍ\* – QUINTO PLUSCERO**

**Popis:** Toto kouzlo umožňuje odhalit v blízkém okolí neviditelné nebo jinak maskované osoby.

**Účinky:** V rozsahu 5 metrů okolo čaroděje po seslání začne fungovat aura odhalení, která v tomto poloměru odhalí všechny neviditelné objekty a osoby. Aura funguje tak dlouho jak tvůrce chce, ale nejdéle 5 minut.

### **Vylepšené OČAROVÁNÍ: Výbuch\***

**Popis:** Čaroděj může ze sebe udělat silový zámek. Pokud je tvůrce jakkoliv zasažen s následkem ztráty životů tato ustálená síla exploduje.

**Účinky:** Čaroděj může očarovat pouze sebe a zranění, které aktivuje sílu k výbuchu, musí přijít od nepřítele. Při zásahu síla exploduje a zraní všechny, kdo stojí 5 metry okolo mága za 2 životy. Nelze takto na sebe seslat více kouzel tohoto typu.

### **Vylepšené ZBRAŇOVÉ OHNISKO\***

**Popis:** Zbraňové ohnisko je zbraň, ve které je uzamčena nějaká síla čili kouzlo, které posiluje svého sesilatele.

**Účinky:** Tento typ ohniska je určen pouze pro zbraně. Funguje jako Zámek jen s tím rozdílem, že cílovým předmětem je zbraň. Čaroděj k jeho stvoření potřebuje zbraň a 5 minutový rituál. Pro tuto úroveň ohniska jsou určena kouzla 5. - 3. Kategorie.

### **Profesionální SOSÁNÍ\***

**Popis:** Čaroděj je schopen díky tomuto kouzlu sosat sílu přímo ze svého blízkého okolí a může takto kompenzovat nedostatek odpočinku.

**Účinky:** Tímto kouzlem lze obnovovat pouze ztracené životy jako při odpočinku, jen s tím rozdílem, že čaroděj sájí sílu ze svého okolí tzn. z lidí okolo, z rostlin z živočichů Čaroděj se musí uvolnit a koncentrovat. Tato úroveň sosání umožňuje sosat 3 životy z okolí za 5 minut

## 4. kategorie

---

**\*použití těchto kouzel se kvalifikuje jako zásah 4. kategorie proti Dohodě – středně závažné přestupky**

### **PŘÍSAHA – QUATRO MANIFESTO**

**Popis:** Toto kouzlo je nižší stupněm kouzla Splátka. Příklad se uzavírá mezi Jinými, když se ujednáva důležitá usnesení (např. slib mlčenlivosti, slib o neprozrazení atd.) Pokud někdo takovou přísahu uzavře, je nucen jí dodržet, poněvadž by mu ono kouzlo v daném případě ošklivě ublížilo.

**Účinky:** Příklad se vždy uzavírá pouze dva. Sesílatel a oběť. Čaroděj naformuluje znění paktu a oba zúčastnění si podají ruce a oba přísahají, buď na světlo, nebo na tmu. Pokud jeden z nich, nebo oba dva poruší přísahu před stanoveným termínem vypršení, postihne je okamžitá fyzická ujma v podobě 5 životů.

### **Vylepšené POSÍLENÍ: Duše\***

**Popis:** Čaroděj může sobě nebo někomu jinému přidat na nějakou dobu 2 životy do maxima pouhým dotykem.

**Účinky:** Cíl získá na dobu 1 hodiny +2 životy do maxima. Toto kouzlo nelze kumulovat vícekrát na stejnou osobu.

### **Vylepšený ZRAYCHLENÝ METABOLISMUS\* – QUATRO MELIO CORPUS CELERI**

**Popis:** Díky tomuto kouzlu čaroděj snadno odolává účinkům chorob, nemocí, nakažení či otrávení.

**Účinky:** Kouzlo může čaroděj seslat pouze na sebe. Kouzlo okamžitě zruší účinek výše zmíněných chorob. Vedlejší účinek je ten, že veškeré zranění, mu působí o 2 větší újmu. Kouzlo působí ještě 20 minut po vyprchání účinků choroby.

### **Vylepšená AURA UKLIDNĚNÍ\* – QUATRO MELIO PERSEPUO**

**Popis:** Čaroděj smění povahu své aury, tak že je schopen, kohokoliv během několika minut uklidnit.

**Účinky:** Mág dokáže při použití tohoto kouzla dostat osobu v šoku, nějakém záchvatu, pod vlivem drog či alkoholu nebo jinak krátkodobě psychicky postiženou osobu, která má Mysl menší nebo stejnou jako sesílatel. Tato úroveň kouzla navíc umožňuje tahat osoby ze záchvatů zuřivosti a agrese. Uklidňování probíhá 5 minut.

## 3. kategorie

---

**\*použití těchto kouzel se kvalifikuje jako zásah 3. kategorie proti Dohodě – závažné přestupky**

### **Profesionální OČAROVÁNÍ: Výbuch\***

**Popis:** Čaroděj může ze sebe udělat silový zámeček. Pokud je tvůrce jakkoliv zasažen s následkem ztráty životů tato ustálená síla exploduje.

**Účinky:** Čaroděj může očarovat pouze sebe a zranění, které aktivuje sílu k výbuchu, musí přijít od nepřítele. Při zásahu síla exploduje a zraní všechny, kdo stojí 10 metrů okolo mága za 3 životy. Nelze takto na sebe seslat více kouzel tohoto typu.

### **Profesionální ZNAMENÍ\* – TERTIO PROFESO ZERAT**

**Popis:** Toto kouzlo působí na dálku magické zranění 2.

**Účinky:** Čaroděj vrhne na cíl molitanovou nebo papírovou kouli, která musí zasáhnout do zásahové plochy. Dotyčný je poté zraněn za 2 životy.

### **Profesionální ZÁMEK\***

**Popis:** Zámek představuje nezákladnější magické ohnisko, které čaroděj dokáže stvořit.

**Účinky:** Zámekem se rozumí jakýkoliv předmět (kromě zbraně) napuštěný silou Jiného v tomto případě silou čaroděje jako jeho tvůrce. Ke stvoření této úrovně zámku hráč potřebuje 1 předmět, který bude očarovávat, a pak musí konat 15 minutový rituál očarování. Do zámku může být vloženo kouzlo 2. – 1. Kategorie.

### **Mistrovské SOSÁNÍ\***

**Popis:** Čaroděj je schopen díky tomuto kouzlu sosat sílu přímo ze svého blízkého okolí a může takto kompenzovat nedostatek odpočinku.

**Účinky:** Tímto kouzlem lze obnovovat pouze ztracené životy jako při odpočinku, jen s tím rozdílem, že čaroděj sají sílu ze svého okolí tzn. z lidí okolo, z rostlin z živočichů Čaroděj se musí uvolnit a koncentrovat. Tato úroveň sosání umožňuje sosat 2 životy z okolí za 1 minutu.

## **2. kategorie**

---

**\*použití těchto kouzel se kvalifikuje jako zásah 2. kategorie proti Dohodě – velmi závažné přestupky**

### **ŽIRAVINA\* – SECUNDO LABORATUM TARTARUM**

**Popis:** Pomocí tohoto kouzla může čaroděj leptat jakýkoliv materiál od kůže až po kov.

**Účinky:** Mág dotykem aktivuje sílu, která se na povrchu začne chovat jako žiravina. Daná věc je poté do 20 sekund prožrána v místě dotyku. Žiravina zraňuje ihned za 3 životy. Sesílání kouzla trvá 5 minut.

### **Mistrovské OČAROVÁNÍ: Výbuch\***

**Popis:** Čaroděj může ze sebe udělat silový zámek. Pokud je tvůrce jakkoliv zasažen s následkem ztráty životů tato ustálená síla exploduje.

**Účinky:** Čaroděj může očarovat pouze sebe a zranění, které aktivuje sílu k výbuchu, musí přijít od nepřítele. Při zásahu síla exploduje a zraní všechny, kdo stojí 20 metrů okolo mága za 3 životy. Nelze takto na sebe seslat více kouzel tohoto typu.

### **Profesionální ZBRAŇOVÉ OHNISKO\***

**Popis:** Zbraňové ohnisko je zbraň, ve které je uzamčena nějaká síla čili kouzlo, které posiluje svého sesílatele.

**Účinky:** Tento typ ohniska je určen pouze pro zbraň. Funguje jako Zámek jen s tím rozdílem, že cílovým předmětem je zbraň. Čaroděj k jeho stvoření potřebuje zbraň a 5 minutový rituál. Pro tuto úroveň ohniska jsou určena kouzla 2. - 1. Kategorie.

## **1. kategorie**

---

**\*použití těchto kouzel se kvalifikuje jako zásah 1. kategorie proti Dohodě – trestné činy**

### **OSOBNÍ ARTEFKT: HŮLKA\* – PRIMO DAGO REDEMPTEIUM**

**Popis:** Tato hůlka je schopna na velkou vzdálenost metat silové střely.

**Účinky:** Tvorba hůlky trvá 2 hodiny. Čaroděj potřebuje jen kus dřeva, do kterého zakleje sílu. Hůlka je schopna na vzdálenost 1-10 metrů zraňovat za 3 životy. Jedno zranění se rovná jedné střele. Nelze je aktivovat všechny naráz, ale každá s 10 sekundovou prodlevou. Počet střel v hůlce je 4. Po vyplývání se hůlka rozpadne v prach. Tuto hůlku smí používat jen čaroděj a může mít pouze jednu.

### **SPLÁTKA\* – PRIMO FARCEUT**

**Popis:** Toto kouzlo funguje, jako kouzlo Přísaha jen sou její následky smrtelnější.

**Účinky:** Kdo poruší danou přísahu je uveden ihned do agónie.