

## 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.

### DIVOKÁ EMPATIE

**Popis:** Toto kouzlo umožní mágovi komunikovat se zvířaty skrze jejich vlastní jazyk, takže mág je schopen se domluvit se psy, kočkami, vlky, havrany či jakýmkoliv obyčejným zvířetem, ale pouze ve zvířecí formě.

**Účinky:** Účinek kouzla se dostaví ihned po seslání. Mág je nyní, jak v lidské tak ve zvířecí formě schopen komunikovat se zvířaty po dobu 5 minut.

### PROMĚNA

**Popis:** Toto kouzlo umožňuje mágovi se během několika vteřin změnit do zvířecí formy.

**Účinky:** Pokud mág nemá toto kouzlo, tak to neznamená, že se nemůže proměnit. Normální proměna bez kouzla trvá 5 minut (RP trhání oděvu a předsouvání kostí). Za použití této úrovně proměny se mág zformuje do zvířecí podoby během 10 sekund +RP. Mág se změní do podoby kočkovité šelmy a v této podobě má +1 život navíc k maximu.

### SKOK

**Popis:** Díky tomuto kouzlu může mág ve zvířecí formě dělat až 5 metrové skoky. Nejčastěji se toto kouzlo využívá při přeskakování „herních zdí“ či zábran též herních.

**Účinky:** Celé kouzlo funguje pouze na bázi RP, kdy mág zahraje akci, jak přeskakuje „herní zde“ a díky němu se mu skok podaří.

### LÍZÁNÍ RAN

**Popis:** Díky tomuto kouzlu si mág ve zvířecí formě může vyléčit ztracené životy.

**Účinky:** Mág hraje RP, jak si jako zvíře líže krvavé rány. Takto si mág vyléčí 1 život za 5 minut. Toto kouzlo nelze kumulovat vícekrát na sebe.

### PLÍŽENÍ

**Popis:** Mág je schopen se skrýt ve stínu, ale pouze v lidské formě.

**Účinky:** Mág si položí dlaň na hlavu a v tuto chvíli je ukryt ve stínu. Ve stínu se lze ukrýt pouze v reálném světě protože stíny v šeru nemají již takovou intenzitu a v hlubších hladinách je téměř nemožné nějaký najít. Mága nesmí při vcházení do stínu nikdo spatřit jinak je akce neplatná. Mág se může i pohybovat, ale pouze stíny a pouze velmi pomalým krokem. V tuto chvíli je neviditelný pro všechny kdo se na něj dívají (pokud nemají nějaké odhalovací kouzlo ovšem nikdo neví že tam mág je pokud ho do stínu nikdo neviděl vcházet. Plížení může probíhat tak dlouho, dokud mága nikdo neodhalí nebo se sám neprozradí. (Pokud mág z plížení zaútočí nebo sešle jakékoliv kouzlo efekt skrytí okamžitě zmizí)

## 8. kategorie

---

### ÚHYB

**Popis:** Díky tomuto kouzlu se může mág vyhnout zraňujícímu útoku v obou formách.

**Účinky:** Mág se může vyhnout 1 hmotnému zásahu zbraní nablízko. Musí tak však učinit ihned po obdržení zásahu.

### ODHOZENÍ

**Popis:** Toto kouzlo umožní mágovi, jak v lidské tak ve zvířecí formě, buď zraňujícím zásahem nebo lehkým hnípnutím odhodit svého nepřítele.

**Účinky:** Mág se dotkne svého cíle (zásah nebo hnípnutí) a cíl, pokud není též obrateň nebo vlkodlak, který právě použil totéž kouzlo, je odhozen 5 kroků vzad. Pokud je jeden cíl v jednu chvíli sesláno více těchto kouzel se počítá, ale nikdy nemůže být v součtu vyšší než 15 kroků.

### SEKÁČEK

**Popis:** Toto kouzlo přidá +1 ke mágovu zranění v boji nablízko ve zvířecí formě.

**Účinky:** Mág má na dobu jednoho zásahu o 1 zvětšené zranění jedním drápem. Sekáče je možno seslat pouze na jeden dráp. Po zásahu kouzlo mizí.

### ANALYZUJ SUBSTANCI

**Popis:** Mág ve zvířecí formě může zjistit původ a podstatu jakékoliv neznámé substance. (např. tekutina, prášek apod.)

**Účinky:** Mág „ochutná“ neznámou substanci a poté si může na lístečku, který k ní bývá nejčastěji připevněn, přečíst co poznal a případně jaké účinky na něho substance má. Jedná se o velmi rizikové kouzlo poněvadž mág může i zemřít. Pokud na identifikované věci není žádný papírek hráč kontaktuje svého šéfa nebo orga, který mu výsledek sdělí.

## 7. kategorie

---

### OCHROMENÍ

**Popis:** Mág může jedním zásahem ochromit zasaženou končetinu svého nepřítele, ale pouze ve zvířecí formě.

**Účinky:** Mág se musí trefit do ruky nebo nohy, aby kouzlo bylo platné. Posléze je zasažená končetina na 10 sekund ochromena. Ochromení se hlásí při zásahu a nelze takto naráz zasáhnout jedno místo, aniž by se čas počítal. Silnější úroveň vždy přebíjí tu slabší nebo jí obnovuje, pokud už nějakou na sobě cíl má.

### RYCHLOST

**Popis:** Mág je buď v lidské nebo ve zvířecí formě schopen vyvinout až 5x větší rychlost než obyčejný člověk nebo zvíře.

**Účinky:** Mág zahlásí „celebrita“ a všichni v jeho doslechu se musí viditelně vůči němu zpomalit. Pokud se okolí pohybuje během, tak nyní musí pouze jít a pokud jen jde tak se nyní musí velmi pomalu „šourat“. Celebrita trvá 20 sekund.

### KAMUFLÁŽ

**Popis:** Mág je schopen se v obou formách skrýt, jak v reálném světě, tak v šeru každému, kdo má menší nebo stejnou hodnotu Mysli.

**Účinky:** Mág je schopen se skrýt kdekoliv si to situace vyžaduje. Jen hráč s vyšší myslí nebo odhalovacím kouzlem je schopen mága v kamufláži vidět. Pokud je skupinky hráčů, kde byť jen jeden má vyšší Mysl, tak mága vidí i všichni ostatní.

## Vylepšené PLÍŽENÍ

**Popis:** Mág je schopen se skrýt ve stínu, jak v lidské tak ve zvířecí formě.

**Účinky:** Mág si položí dlaň na hlavu a v tuto chvíli je ukryt ve stínu. Ve stínu se lze ukryt pouze v reálném světě protože stíny v šeru nemají již takovou intenzitu a v hlubších hladinách je téměř nemožné nějaký najít. Mága nesmí při vcházení do stínu nikdo spatřit jinak je akce neplatná. Mág se může i pohybovat, ale pouze stíny a pouze velmi pomalým krokem. V tuto chvíli je neviditelný pro všechny kdo se na něj dívají (pokud nemají nějaké odhalovací kouzlo ovšem nikdo neví že tam mág je pokud ho do stínu nikdo neviděl vcházet. Plížení může probíhat tak dlouho, dokud mága nikdo neodhalí nebo se sám neprozradí. (Pokud mág z plížení zaútočí nebo sešle jakékoliv kouzlo efekt skrytí okamžitě zmizí)

## 6. kategorie

---

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

### SEHRANOST\*

**Popis:** Pokud se v boji setkají dva obrateni s tímto kouzlem jejich boj ve dvojici je více efektivní.

**Účinky:** Toto kouzlo vyžaduje jednoho společníka obrateně s tímto kouzlem. Oba jej musí seslat ve stejnou chvíli a poté se v boji musí držet blízko u sebe a navzájem se doplňovat. Pokud se oba hráči vzdálí od sebe na více jak 5 metrů efekt kouzla zmizí. Po seslání dostanou oba bonus +1 ke zranění, ale pouze za předpokladu, že už nejsou jejich zbraně nějak jinak vylepšeny (dávají zranění). Efekt kouzla trvá tak dlouho dokud se oba hráči nerozdělí nebo dokud neskončí boj.

### UPŘÍMNÁ OČKA\*

**Popis:** Díky tomuto kouzlu je mág schopen díky svým zvířecím očím v lidské podobě přesvědčit kohokoliv téměř o čemkoliv.

**Účinky:** Mág se upřímně zahledí do očí své oběti a musí mít větší nebo stejnou hodnotu Mysli, jako ona. Kouzlo nelze seslat v boji nebo v hlučném, agresivním prostředí. Oběť je poté na 30 minut zmanipulovaná a uvěří mágovi cokoliv co jí řekne. Kouzlo nefunguje jako příkaz nelze jím nic přikazovat. Oběť je pod vlivem „zmámení“ a jakýkoliv násilný čin v její blízkosti já nechá procitnout.

### Vylepšené ANALYZUJ SUBSTANCI

**Popis:** Mág ve zvířecí formě může zjistit původ a podstatu jakékoliv neznámé substance. (např. tekutina, prášek apod.)

**Účinky:** Mág „ochutná“ neznámou substanci a poté si může na lístečku, který k ní bývá nejčastěji připevněn, přečíst co poznal a případně jaké účinky na něho substance má. Jedná se o velmi rizikové kouzlo poněvadž mág může i zemřít. Pokud na identifikované věci není žádný papírek hráč kontaktuje svého šéfa nebo orga, který mu výsledek sdělí. Tato úroveň kouzla tlumí smrtelné účinky jedovatých substancí, takže pokud je otrávená tak mág nezemře nebo není postihnut následky v plné míře. Pokud má postih nějaké parametry tak se snižují na 50%.

### Vylepšený SEKÁČEK\*

**Popis:** Toto kouzlo přidá +2 ke mágovu zranění v boji nablízko ve zvířecí formě.

**Účinky:** Mág má na dobu jednoho zásahu o 2 zvětšené zranění jedním drápem. Sekáče je možno seslat pouze na jeden dráp. Po zásahu kouzlo mizí. Toto kouzlo nelze seslat na hráče, který už má nějakým způsobem své zbraně vylepšené (že mají vylepšené zranění)

## 5. kategorie

---

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

### **BOJ NASLEPO**

**Popis:** Díky tomuto kouzlu může mág ignorovat účinky slepoty nebo oslepení, ale pouze je li oslepení sesláno v boji a toto kouzlo také. Kouzlo funguje na obě formy.

**Účinky:** Mág je po dobu jednoho boje (šarvátky) imunní na jakékoliv oslepení. Toto kouzlo se ovšem sesílá až poté co je mág oslepen, nikoliv předtím. Pokud je sesláno předtím nemá žádný efekt.

### **ÚTOK V OBRANĚ**

**Popis:** Díky tomuto kouzlu může mág při boji vracet hmotné zranění svým protivníkům.

**Účinky:** Toto kouzlo se používá pouze proti útokům, které dávají nablízko 2 a více. Zranění se nyní při zásahu dělí a to tak, že se od celkového působeného zranění odečte 1, které se vrací zpět na toho, kdo zranění způsobil.

### **Vylepšený ÚHYB**

**Popis:** Díky tomuto kouzlu se může mág vyhnout zraňujícímu útoku v obou formách.

**Účinky:** Mág se může vyhnout 1 hmotnému zásahu zbraní nablízko i magickému na dálku. Musí tak však učinit ihned po obdržení zásahu. Zde mág volí, jestli se vyhne útoku nablízko nebo na dálku.

### **Vylepšené OCHROMENÍ\***

**Popis:** Mág může jedním zásahem ochromit zasaženou končetinu svého nepřítele, ale pouze ve zvířecí formě.

**Účinky:** Mág se musí trefit do ruky nebo nohy, aby kouzlo bylo platné. Posléze je zasažená končetina na 1 minutu ochromena. Ochromení se hlásí při zásahu a nelze takto naráz zasáhnout jedno místo, aniž by se čas sčítal. Silnější úroveň vždy přebijí tu slabší nebo jí obnovuje, pokud už nějakou na sobě cíl má.

## 4. kategorie

---

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

### **MRZAČENÍ\***

**Popis:** Tímto kouzlem může mág při zásahu někoho zmrzačit na cílovém místě, ale pouze ve zvířecí formě.

**Účinky:** Oběť je po zásahu zmrzačená a toto zranění trvá 1 hodinu. Efekt je stejný jako při ochromení jen s tím rozdílem, že nyní není zraněný téměř ani schopen se pohybovat, pokud je zasažena noha.

### **TICHÝ ÚTOK\***

**Popis:** Pokud se mág dostane někomu nepozorovaně do zad, tak jej může zaskočit nečekaným útokem ze zadu. Kouzlo funguje v obou formách.

**Účinky:** Mág nesmí být odhalen. Musí se někomu nepozorovaně dostat a pak dotyčnému zasadit ránu se slovy „tichý útok“ pokud si oběť ničeho nevšimne tak obdržené zranění se rovná dvojnásobku zranění mága nablízko. Tato hodnota nikdy nemůže přesáhnout 5.

### **VYRAŽENÍ ZBRANĚ\***

**Popis:** Mág může při boji nebo i mimo něj v obou formách komukoliv vytrhnout zbraň z ruky a vzít si jí.

**Účinky:** Mág musí lehce „hnípnout“ do loktu cíle v níž je držena zbraň se slovy „vyrazení zbraně“ Cíl poté musí buď zbraň mágovi dát, nebo jí odhodit.

### Vylepšené ODHOZENÍ\*

**Popis:** Toto kouzlo umožní mágovi, jak v lidské tak ve zvířecí formě, buď zraňujícím zásahem nebo lehkým hnípnutím odhodit svého nepřítele.

**Účinky:** Mág se dotkne svého cíle (zásah nebo hnípnutí) a cíl, pokud není též obrateň nebo vlkodlak, který právě použil totéž kouzlo, je odhozen 8 kroků vzad. Pokud je jeden cíl v jednu chvíli sesláno více těchto kouzel se počítá, ale nikdy nemůže být v součtu vyšší než 15 kroků.

## 3. kategorie

---

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

### OŠÁLENÍ\*

**Popis:** Mág může svou oběť několika záludnými větami ošálit a ta je poté po nějakou dobu naprosto zmatená aniž by vnímala co se kolem ní děje.

**Účinky:** Kouzlo funguje pouze v lidské formě. Mysl mága musí být větší nebo stejná, než mysl oběti. Mág pronese několik vlastních vět na nějaké téma, přičemž oběť nesmí odhalit, že se jí snaží ošálit. Úspěch znamená, že cíl je poté 5 minut naprosto dezorientován a zmaten, tudíž nevnímá ani co se kolem něj děje. Jakýkoliv zraňující zásah od nepřítele nebo agresivní čin v jejím okolí efekt kouzla ruší.

### UMLČENÍ\*

**Popis:** Mág dokáže na dálku svým cíleným úderem a to v obou formách kohokoliv na patřičnou dobu umlčet.

**Účinky:** Mág musí způsobit svému nepříteli zraňující útok s dodatkem „umlčení“. Takový cíl je poté na 5 minut umlčen což znamená, že nemůže seslat žádné kouzlo. Jakýkoliv zraňující zásah od nepřítele nebo agresivní čin v jejím okolí efekt kouzla ruší.

### SPECIÁLNÍ KOMBINACE

**Popis:** Mágovi ve zvířecí formě narostou delší drápy čímž se zvýší i hrozba.

**Účinky:** Mág nyní může používat kombinace zbraní 40+50, 50+50, 50+60, 60+60 cm.

### Vylepšený ÚTOK V OBRANĚ\*

**Popis:** Díky tomuto kouzlu může mág při boji vracet hmotné zranění svým protivníkům.

**Účinky:** Toto kouzlo se používá pouze proti útokům, které dávají nablízko 3 a více. Zranění se nyní při zásahu dělí a to tak, že se od celkového působeného zranění odečte 2, které se vrací zpět na toho, kdo zranění způsobil.

## 2. kategorie

---

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

### CESTA\*

**Popis:** Mág ve zvířecí formě může při použití tohoto kouzla okamžitě proskočit z jedné hladiny šera do druhé, aniž by se zdržoval se zvedáním stínu.

**Účinky:** Mág platí životy jako normálně, jen s tím rozdílem, že si nemusí uvazovat pásku, ale jen ukáže číslo hladiny a „proskočí“ do jiné. Takto se lze ve zvířecí formě okamžitě dostat z 1 hladiny šera do 2 a naopak. Toto kouzlo lze použít jednou za 7 hodin.

### PARADOX ČASU\*

**Popis:** Pomocí tohoto kouzla umí mág zmást svého nepřítele.

**Účinky:** Pro užití je potřeba cíli přednést nějakou mystickou hádanku, poukazující na relativnost času. Na 10 minut není cíl schopen používat žádné své schopnosti a vykonávat cokoliv kromě řešení této hádanky. Mysl mága musí být větší nebo stejná, než mysl oběti. Jakýkoliv zraňující zásah od nepřítele nebo agresivní čin v jejím okolí efekt kouzla ruší.

### **Profesionální SEKÁČEK\***

**Popis:** Toto kouzlo přidá +3 ke mágovu zranění v boji nablízko ve zvířecí formě.

**Účinky:** Mág má na dobu jednoho zásahu o 3 zvětšené zranění jedním drápem. Sekáče je možno seslat pouze na jeden dráp. Po zásahu kouzlo mizí. Toto kouzlo nelze seslat na hráče, který už má nějakým způsobem své zbraně vylepšené (že mají vylepšené zranění)

## **1. kategorie**

---

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

### **OPOŽDĚNÁ SMRT\***

**Popis:** Díky tomuto kouzlu je mág schopen jedním hnípnutím své oběti způsobit fatální zranění.

**Účinky:** Použitelné v obou formách. Mysl mága musí být větší nebo stejná, než mysl oběti. Mág si vybere nějaký bod na těle oběti a do něj lehce hnípne. Cílová osoba nesmí o útoku předem vědět. Pokud vše dopadne úspěšně, mág zavolá orgovi, kterému nahlásí jméno, příslušnost, kategorii oběti a čas, kdy byl dimmak použit. Orgové se následující den ozvou oběti.

### **DUPNUTÍ\***

**Popis:** Mág může toto kouzlo použít v obou formách. Mág uhodí do země a ta se otřese. Výsledný efekt je, že všichni stojící okolo popadají jako domeček z karet a je-li kouzlo sesláno v budově budíš jí země lehká.

**Účinky:** Mág „dupne“ a mocně zavyje nebo zařve. Všichni, kdo stojí v okruhu 20 metrů okolo mága, jsou okamžitě srazeni k zemi a poté není nikdo z poražených 10 sekund nic dělat (následek otřesu)