

## 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.

### KOMUNIKACE

**Popis:** Díky tomuto kouzlu je mág schopen verbálně komunikovat s jedním a více jiných věštců či upírů. Pokud chce Jiný použít tento druh komunikace, zvedne ruku se zařatou pěstí do výše čela. Oba komunikující musí zvednout ruku ve stejnou chvíli, aby se mezi nimi vytvořil komunikační kanál. Všichni kdo tuto dovednost nemají a jsou v doslechu obou telepatů si musejí zacpat uši nebo jiným způsobem zabránit tomu, aby slyšeli rozhovor telepatů.

**Účinky:** Pokud někdo má dovednost Verbální komunikace neznámá to, že automaticky slyší všechny bavící se telepaty okolo sebe. Aby se někdo, mohl tzv. nabourat do cizího rozhovoru, musí ve stejnou chvíli zvednout též svou ruku, ale musí se nacházet minimálně 10 metrů od místa hovoru, do něhož se nabourává, tato vzdálenost je závislá na úrovni dovednosti. Rozsah odposlouchávání je závislý na nejvyšší úrovni dovednosti komunikace mezi mluvícími nikoliv toho kdo odposlouchává. Pokud se někdo nabourá telepatovi do verbální rozmluvy, tak to není jak zjistit. Jediný způsob jak zjistit, že někdo odposlouchává je vidět, jak zvedá ruku.

### PŘITÁHNUTÍ/ODHOZENÍ

**Popis:** Díky tomuto zaklínadlu je Jiný schopen na krátkou vzdálenost odhodit/přitáhnout cokoliv od drobné věci až po živou osobu. Pokud je osoba imunní vůči efektům odhození, sražení či povalení dovednost nefunguje. Přitáhnutá osoba musí bez známek agresivity přistoupit do těsné blízkosti Jiného nebo odstoupit.

**Účinky:** Na vzdálenost 1-10 metrů je věštec odhodit kohokoliv nižší, své nebo o 1 vyšší kategorie. Odhozený musí odstoupit 5 kroků vzad. Za nepropustné překážky (např. zed) se odečítá -1 život za každou.

### DOTYK - CONTACTUS

**Popis:** Mág dotykem nebo spíše lehkým „hnípnutím“ do zásahové plochy může způsobit okamžité magické zranění.

**Účinky:** Mág působí dotykem magické zranění za 1 život okamžitě.

### ZNALOST

**Popis:** Kouzlo umožňuje mágovi identifikovat neznámé předměty, od obyčejných přes ty technicky vymožené až po složité magické a zbraňové mechanismy a ohniska. Tato úroveň Znalosti umožňuje identifikovat na pouze jednoduché předměty.

**Účinky:** Každý herní předmět má svůj identifikační kód, který si mág poznamená. Doporučuje se identifikaci provádět až po skončení akce. Kód předmětu slouží k určení pro orgy. Kód předmětu hráč pošle na mail [alwi.z-balduru@seznam.cz](mailto:alwi.z-balduru@seznam.cz) načež se na Nástěnce na webu akce objeví informace k přiděleným kódům. Výsledky analýzy mág (zřejmě jako analytik) nalezne na Nástěnce.

### OBNOVA – RE COLO

**Popis:** Mág je schopen dotykem kohokoliv zbavit neduhů v podobě vedlejších účinků (bolest, strach, deprese atd.)

**Účinky:** Mág přiloží ruce a do 10 minut vysaje z oběti negativní vedlejší účinky. Mág může obnovovat pouze do své kategorie.

## 8. kategorie

---

### **KOULE TEMNOTY/SVĚTLA - OCTAVO SPHAERA**

**Popis:** Mág dokáže na kratší vzdálenost stvořit na určitém prostoru kouli pulzujícího světla nebo naopak vše zahalit do temnoty o průměru 3-5 metrů. (temnota = vedlejší efekt oslepení v obou případech)

**Účinky:** Mág hodí míčkem nebo koulí na určený objekt. Místo dopadu koule se bere jako střed vyvolané koule. Kouzlo trvá 1 minutu.

### **ZHOUBA - OCTAVO NAUFRAGIUM**

**Popis:** Mág dokáže dotykem na nějaký čas snížit stupeň vybrané vlastnosti své oběti. Kouzlo začne působit 5 minut po aplikaci.

**Účinky:** Mág se dotkne zásahové plochy oběti a díky kouzlu je schopen snížit libovolnou vlastnost 1-3 stupně. 1 stupeň snížení vlastnosti = 10 vteřin kontaktu dotykem s obětí.

### **VNÍMÁNÍ - OCTAVO PERCEPTIO**

**Popis:** Toto kouzlo umožní odhalit skutečné záměry cílové osoby. Je ale třeba, aby se mág nějakou dobu soustředil na jeho mysl.

**Účinky:** Mág se musí 2 minuty soustředit na mysl cíle (oční kontakt) a poté se jej „mimo herně“ může zeptat na jeden z jeho záměrů (pokud má cíl pouze jeden záměr může sdělit jen jeho část) Toto kouzlo je apelací na RP oběti. Jelikož není sankcionováno ztrátou životů, tak je snadno zneužitelné. Mág může vnímat skutečné záměry osob, které jsou nižší nebo stejné kategorie.

### **NAHLÉDNUTÍ - OCTAVO CERNO**

**Popis:** Díky tomuto kouzlu může mág odhalit maskování nebo jiné magické přestrojení. Nejčastěji se používá na odhalení skutečné totožnosti osoby. Mág musí být v přímém očním kontaktu s cílovou osobou

**Účinky:** Mág toto kouzlo může uplatnit pouze na osoby nižší nebo své kategorie. Aby byla aplikace platná, musí se mág 20 sekund soustředit na oči cílové osoby, čili musí vidět oči. Poté se jí může zeptat na její pravou totožnost.

## 7. kategorie

---

### **OKO PRAVDY – SEPTIMO VERE OCULO**

**Popis:** Mág je schopen 2 minutovou koncentrací na mysl oběti prohlédnout, zda oběť lže.

**Účinky:** Kouzlo lze aplikovat pouze v klidném prostředí. Mág se může zeptat na jednu otázku a cíl musí odpovědět podle toho, co on sám považuje za pravdu. Otázka musí být jednoduchá (ne víc jak 3 souvětí) a odpověď také (ne víc jak 3 souvětí)

### **OHEŇ – SEPTIMO IGNIS**

**Popis:** Na krátkou vzdálenost (1-10 metrů) dokáže mág nechat vzplanout jakoukoliv hořlavou věc.

**Účinky:** Mág se musí 1 minutu soustředit na objekt, který chce zapálit a musí přitom myslet na oheň a plamen, který ho tvoří. V poslední řadě mágovi musí být ve chvíli sesílání teplo (vnější) Mág tedy oheň nemůže vyčarovat je li v chladu. Pokud se zadaří, tak menší věc nebo menší objekt (židle, stůl atd.) vzplane. Jeli někdo přítomen v blízkosti vzplanutí je ihned zranění za 1 život. Pokud poblíž ohně stojí delší dobu je postižen vedlejším efektem a to popáleninami.

### ČISTÁ OBLAST – SEPTIMO DITIO PURO

**Popis:** Díky tomuto kouzlu může mág vyčistit ovzduší ve svém okolí (15 metrů okolo něj) od nečistot, jako nebezpečné plyny, toxiny či jiné škodlivé látky nemagické podstaty.

**Účinky:** Kouzlo rozežene do 20 sekund v okolí 15 metrů okolo mága všechny škodlivé látky a vyčistí ovzduší.

### Vylepšená ZNALOST – SEPTIMO MELIO CALLIDITAS

**Popis:** Kouzlo umožňuje mágovi identifikovat neznámé předměty, od obyčejných přes ty technicky vymožené až po složité magické a zbraňové mechanizmy a ohniska. Tato úroveň znalosti umožňuje identifikovat střední a pokročilejší věci.

**Účinky:** Každý herní předmět má svůj identifikační kód, který si mág poznamená. Doporučuje se identifikaci provádět až po skončení akce. Kód předmětu slouží k určení pro orgy. Kód předmětu hráč pošle na mail [alwi.z-balduru@seznam.cz](mailto:alwi.z-balduru@seznam.cz) načež se na Nástěnce na webu akce objeví informace k přiděleným kódům. Výsledky analýzy mág (zřejmě jako analytik) nalezne na Nástěnce.

## 6. kategorie

---

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

### ROZPLEŤ VZOREC – SEXTO IMAGO PARECTERE

**Popis:** Toto kouzlo je dobré používat pouze v přítomnosti orga poněvadž pouze on může hráči sdělit výsledek, pokud není zaznamenán přímo na předmětu. Pomocí tohoto kouzla může mág odhalovat například při vyšetřování skryté prostory či přicházet na kloub složitým kombinacím zámků nebo šifer.

**Účinky:** Mág za 10 minut studování objektu dokáže zjistit o něm základní informace, které mu nejčastěji sdělí org, nebo to vyplýne ze situace na místě. Mohou se tam, také objevit skryté zprávy v podobě papírků, které může odhalovat pouze věštec s tímto kouzlem. Toto kouzlo je apelace na RP hráče.

### BOLEST\* - SEXTO ALGOS

**Popis:** Na krátkou vzdálenost (1-10 metrů) je mág schopen své oběti přivodit vnitřní bolest například hlavy nebo kloubů.

**Účinky:** Mág se musí 1 minutu koncentrovat na svůj cíl v bezprostřední blízkosti a musí na něj zřetelně vidět. Toto kouzlo je apelací na RP toho, kdo je postižen efektem kouzla. Jelikož není sankcionováno ztrátou životů je tudíž snadno zneužitelné. Cílová osoba se po dobu trvání drží za bolavé místo a chová se jako by trpěla velkým psychickým zraněním. Kouzlo trvá až 5 minut dokud mág kouzlo drží gestem. Nelze kumulovat víc kouzel tohoto typu na jednu osobu v jednu chvíli. Hodnoty se nesčítají, ale silnější vždy přebijí slabší.

### Vylepšené PŘITÁHNUTÍ/ODHOZENÍ\* - SEXTO PER VENIO / SEXTO PER EXECUTIO

**Popis:** Díky tomuto zaklínadlu je Jiný schopen na krátkou vzdálenost odhodit/přitáhnout cokoli od drobné věci až po živou osobu. Pokud je osoba imunní vůči efektům odhození, sražení či povalení dovednost nefunguje. Přitáhnutá osoba musí bez známek agresivity přistoupit do těsné blízkosti Jiného nebo odstoupit.

**Účinky:** Mág musí na cíl papírovou nebo molitanovou koulí, a pokud objekt, nebo předmět treť tak bylo kouzlo úspěšné. Věštec je schopen odhodit kohokoliv nižší nebo své. Odhozený musí odstoupit 10 kroků vzad. Za nepropustné překážky (např. zed') se odečítá -1 život za každou.

### HRA STÍNŮ\* - SEXTO UMBRA IOCO

**Popis:** Mág je schopen ovládnout stín někoho, kdo je nižší nebo stejné kategorie. Jeho stín je posléze pod vládou mága, který s ním může manipulovat (pohybovat) čímž cílové osobě znemožní vstup do šera.

**Účinky:** Mág se musí 1 minutu soustředit na svůj cíl a nesmí být ničím rušen (hlučné prostředí atd.), který musí vidět v bezprostřední blízkosti (1-10 metrů). Posléze je na až 5 minut stín cíle pod jeho vůli a on s ním může samovolně pohybovat a tak dotýcnému zamezí vstup do šera. Toto kouzlo musí mág držet magickým gestem jedné ruky. Kouzlo tedy trvá tak dlouho jako dlouho mág drží gesto.

## 5. kategorie

---

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

### **Vylepšený OHEŇ\* - QUINTO MELIO IGNIS**

**Popis:** Na krátkou vzdálenost (1-20 metrů) dokáže mág nechat vzplanout jakoukoliv hořlavou věc.

**Účinky:** Mág se musí 1 minutu soustředit na objekt, který chce zapálit a musí přitom myslet na oheň a plamen, který ho tvoří. V poslední řadě mágovi musí být ve chvíli sesílání teplo (vnější) Mág tedy oheň nemůže vyčarovat je li v chladu. Pokud se zadaří, tak menší věc nebo menší objekt (židle, stůl atd.) vzplane. Jeli někdo přítomen v blízkosti vzplanutí je ihned zranění za 2 životy. Pokud poblíž ohně stojí delší dobu je postižen vedlejším efektem a to popáleninami.

### **Vylepšené VNÍMÁNÍ\* - QUINTO MELIO PERCEPTIO**

**Popis:** Toto kouzlo umožní odhalit skutečné záměry cílové osoby. Je ale třeba, aby se mág nějakou dobu soustředil na jeho mysl.

**Účinky:** Mág se musí 2 minuty soustředit na mysl cíle (oční kontakt) a poté se jej „mimo herně“ může zeptat na hlubší význam jednoho svého záměru. Toto kouzlo je apelací na RP oběti. Jelikož není sankcionováno ztrátou životů, tak je snadno zneužitelné. Mág může vnímat skutečné záměry osob, které jsou nižší nebo stejné kategorie.

### **Profesionální DOTYK\* - QUINTO PROFESO CONTACTUS**

**Popis:** Mág dotykem nebo spíše lehkým „hnípnutím“ do zásahové plochy může způsobit okamžitě magické zranění.

**Účinky:** Mág působí dotykem magické zranění za 2 životy okamžitě.

### **Profesionální ZNALOST – QUINTO MELIO CALLIDITAS**

**Popis:** Kouzlo umožňuje mágovi identifikovat neznámé předměty, od obyčejných přes ty technicky vymožené až po složité magické a zbraňové mechanismy a ohniska. Tato úroveň znalosti umožňuje identifikovat složité a komplexní mechanismy, ohniska či artefakty.

**Účinky:** Každý herní předmět má svůj identifikační kód, který si mág poznamená. Doporučuje se identifikaci provádět až po skončení akce. Kód předmětu slouží k určení pro orgy. Kód předmětu hráč pošle na mail [alwi.z-balduru@seznam.cz](mailto:alwi.z-balduru@seznam.cz) načež se na Nástěnce na webu akce objeví informace k přiděleným kódům. Výsledky analýzy mág (zřejmě jako analytik) nalezne na Nástěnce.

## 4. kategorie

---

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

### **KONTRADIKCE – QUATRO CONTRAPACT**

**Popis:** Tato aplikace slouží jako proti-kouzlo. Funguje, tak, že mág je jeho prostřednictvím schopen odklonit stranou, jakékoliv 1 útočné kouzlo, které zraňuje okamžitě (např. ohnivá koule, blesk) Dvě na sebe navzájem seslané Kontradike se negují. Jsou tudíž bez jakéhokoliv efektu.

**Účinky:** Mág musí proti-kouzlo seslat ihned po seslání útočného kouzla (do několika sekund) aby jej byl schopen odklonit. Útočné kouzlo bude posléze odkloněno do ztracena.

### **Vylepšený DOTYK\* - QUATRO MELIO CONTACTUS**

**Popis:** Mág dotykem nebo spíše lehkým „hnípnutím“ do zásahové plochy může způsobit okamžitě magické zranění.

**Účinky:** Mág působí dotykem magické zranění za 2 životy okamžitě.

### **SLABOST\* - QUATRO DEBILITO**

**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, ve 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 mág dokud kouzlo drží tak se slabost v oběti stupňuje. Kouzlo může trvat až 5 minut dokud jej mág drží gestem.

### **Vylepšené ROZPLEŤ VZOREC – QUATRO MELIO IMAGO PARECTERE**

**Popis:** Toto kouzlo je dobré používat pouze v přítomnosti orga poněvadž pouze on může hráči sdělit výsledek, pokud není zaznamenán přímo na předmětu. Pomocí tohoto kouzla může mág odhalovat například při vyšetřování skryté prostory či přicházet na kloub složitým kombinacím zámek nebo šifer.

**Účinky:** Mág za 10 minut studování objektu dokáže zjistit o něm podrobnější informace, které mu nejčastěji sdělí org, nebo to vyplyne ze situace na místě. Mohou se tam, také objevit skryté zprávy v podobě papírků, které může odhalovat pouze věštec s tímto kouzlem. Toto kouzlo je apelace na RP hráče.

## **3. kategorie**

---

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

### **Vylepšené OKO PRAVDY\* - TERTIO MELIO VERE OCULO**

**Popis:** Mág je schopen 5 minutovou koncentrací na mysl oběti prohlédnout, zda oběť lže.

**Účinky:** Kouzlo lze aplikovat pouze v klidném prostředí. Mág se může zeptat na dvě otázky a cíl musí odpovědět podle toho, co on sám považuje za pravdu. Otázka musí být jednoduchá (ne víc jak 3 souvětí) a odpověď také (ne víc jak 3 souvětí)

### **Vylepšená BOLEST\* - TERTIO MELIO ALGOS**

**Popis:** Na krátkou vzdálenost (1-20 metrů) je mág schopen své oběti přivodit vnitřní bolest například hlavy nebo kloubů.

**Účinky:** Mág se musí 3 minuty koncentrovat na svůj cíl v bezprostřední blízkosti a musí na něj zřetelně vidět. Toto kouzlo je apelací na RP toho, kdo je postižen efektem kouzla. Jelikož není sankcionováno ztrátou životů je tudíž snadno zneužitelné. Cílová osoba se po dobu trvání drží za bolavé místo a chová se jako by trpěla velkým psychickým zraněním. Kouzlo trvá až 10 minut dokud mág kouzlo drží gestem. Nelze kumulovat víc kouzel tohoto typu na jednu osobu v jednu chvíli. Hodnoty se nesčítají, ale silnější vždy přebijí slabší.

### **Profesionální PŘITÁHNUTÍ/ODHOZENÍ\* - TERTIO PER VENIO / TERTIO PER EXECUTIO**

**Popis:** Díky tomuto zaklínadlu je Jiný schopen na krátkou vzdálenost odhodit/přitáhnout cokoliv od drobné věci až po živou osobu. Pokud je osoba imunní vůči efektům odhození, sražení či povalení dovednost nefunguje. Přitáhnutá osoba musí bez známek agresivity přistoupit do těsné blízkosti Jiného nebo odstoupit.

**Účinky:** Mág musí na cíl papírovou nebo molitanovou koulí, a pokud objekt, nebo předmět trefí tak bylo kouzlo úspěšné. Věštec je schopen odhodit kohokoliv nižší nebo své. Odhozený musí odstoupit 15 kroků vzad. Za nepropustné překážky (např. zeď) se odečítá -1 život za každou.

### **Mistrovský DOTYK\* - TERTIO MAGISTRO CONTACTUS**

**Popis:** Mág dotykem nebo spíše lehkým „hnípnutím“ do zásahové plochy může způsobit okamžité magické zranění.

**Účinky:** Mág působí dotykem magické zranění za 3 životy okamžitě.

## 2. kategorie

---

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

### **CHŮZE VĚTREM – SECUNDO ANEMO BASIS**

**Popis:** Toto kouzlo funguje podobně jako Levitace, jen s tím rozdílem, že mág je ve vzduchu nyní schopen se již pohybovat chůzí.

**Účinky:** Mág se smí pohybovat pouze chůzí a kouzlo trvá tak dlouho dokud mág drží jednou rukou magické gesto, ale maximálně 1 minutu.

### **Profesionální OHEŇ\* - SECUNDO PROFESO IGNIS**

**Popis:** Na krátkou vzdálenost (1-20 metrů) dokáže mág nechat vzplanout jakoukoliv hořlavou věc.

**Účinky:** Mág se musí 3 minuty soustředit na objekt, který chce zapálit a musí přitom myslet na oheň a plamen, který ho tvoří. V poslední řadě mágovi musí být ve chvíli sesílání teplo (vnější) Mág tedy oheň nemůže vyčarovat je-li v chladu. Pokud se zadaří, tak menší věc nebo menší objekt (židle, stůl atd.) vzplane. Jeli někdo přítomen v blízkosti vzplanutí je ihned zranění za 3 životy. Pokud poblíž ohně stojí delší dobu je postižen vedlejším efektem a to popáleninami.

### **Profesionální ROZPLEŤ VZOREC – SECUNDO PROFESO IMAGO PARECTERE**

**Popis:** Toto kouzlo je dobré používat pouze v přítomnosti orga poněvadž pouze on může hráči sdělit výsledek, pokud není zaznamenán přímo na předmětu. Pomocí tohoto kouzla může mág odhalovat například při vyšetřování skryté prostory či přicházet na kloub složitým kombinacím zámků nebo šifer.

**Účinky:** Mág za 10 minut studování objektu dokáže zjistit o něm detailní informace.

## 1. kategorie

---

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

### **POULIČNÍ SVĚTLA\* - PRIMO LUCIS PLATEA**

**Popis:** Mág z pouličních lamp, reflektorů aut, žárovek z vitrín obchodů uzme jejich světlo a přemění je na poletující koule pulzujícího fluida. Takovýto roj pouličních světylek může mág vyslat požadovaným směrem.

**Účinky:** Pouliční světylka mají dohromady zranění za 5, ale nikdy nemohou být poslána na jeden cíl. Účinek kouzla se sesílá na 2 a více cílů a jejich zranění se rozkládá podle počtu cílů. Pokud jsou dva cíle tak jeden obdrží magické zranění za 3 a druhý za 2. Pokud jsou 3 cíle, tak např. jeden ztratí 2, druhý taky 2 a třetí 1 život. U toho kouzla se nemusí ničím házet kouzlo je automatické.

### **Vylepšená KONTRADIKCE\* - PRIMO MELIO CONTRAPACT**

**Popis:** Tato aplikace slouží jako proti-kouzlo. Funguje, tak, že mág je jeho prostřednictvím schopen odklonit stranou, jakékoliv 1 útočné kouzlo, které zraňuje okamžitě (např. ohnivá koule, blesk) Dvě na sebe navzájem seslané Kontradikce se negují. Jsou tudíž bez jakéhokoliv efektu.

**Účinky:** Mág musí proti-kouzlo seslat ihned po seslání útočného kouzla (do několika sekund) aby jej byl schopen odklonit. Útočné kouzlo bude posléze odkloněno zpět na svého sesilatele. Jednou odkloněné kouzlo již nejde nijak jinak odklonit.