

Magie - Tenebris

3. Kruh

Čepel stínů

Cena: 1 esence krve

Upír získá a může použít libovolnou zbraň do 40 cm. Až do chvíle seslání kouzla musí být tato zbraň označena bílou stužkou a herně neexistuje. Kouzlo trvá 10 minut, danou zbraň může používat pouze sesílatel a lze mít současně pouze jednu čepel stínů.

Hořící krev

Cena: 1+ esence krve

Za každou obětovanou 1 esenci krve zranění cíle 10 metrů za 2 esence. Sílu kouzla lze kumulovat (ne však počet cílů).

Krvavý bič

Cena: 1 esence krve

Zranění cíle do 10 metrů za 1 život.

Kostěný štít

Cena: 1 esence krve

Redukce zranění zbraněmi o 1 (ale ne na 0). Lze seslat pouze na sebe, kombinovat (ne však kumulovat) a kouzlo trvá 10 minut.

Krev teče zpět

Cena: 1 esence krve

Odstraní cíli dotykem efekt Krvácení. Počet odstraněných stupňů lze kumulovat, ale kouzlo je možné seslat pouze mimo boj.

Mámení

Cena: 1+ esence krve

Upír může do vzdálenosti 15 metrů vyvolat statickou (nepohyblivou) iluzi nejvýše velikosti člověka. Jedná se přitom o klam pouze vizuální a kouzlo trvá 5 minut. Pro úspěch je třeba test SM, kdy útočná hodnota je rovna SM upíra a podstupuje jej každý, kdo se k iluzi přiblíží na méně, než 15 metrů. Upír zároveň může pro účely tohoto kouzla svoji SM zvednout za každé další obětované 2 esence krve o 1. Iluze se rovněž rozplyne, jakmile ji kdokoliv prohlédne, nebo pokud se od ní upír vzdálí.

Našeptání

Cena: 1 esence krve

Upír může cíli do 20 metrů, pokud ten souhlasí, telepaticky sdělit krátkou informaci (cca. 3 věty).

Otevření ran

Cena: 1 esence krve

Způsobení cíli do 10 metrů efektu Krvácení. Musí být sesláno na již zraněného.

Pohlazení agonie

Cena: 1 esence krve

Zranění dotykem za 2 životy.

Pouta a okovy

Cena: 1+ esence krve

Způsobení cíli do 10 metrů efekt Zapletení. Pro úspěch je třeba test SM, kdy útočná hodnota je rovna SM upíra. Sesílatel zároveň může pro účely tohoto kouzla svoji SM zvednout za každé další obětované 2 esence krve o 1.

Rekrax

Cena: 2 esence krve

Zrušení kouzla cíle do 10 metrů, pokud ještě nebylo dokončeno jeho seslání. Rekrax má pouze jednoslovnou sesílací formuli.

Silencio

Cena: 1 esence krve

Způsobení cíli do 10 metrů efektu Umlčení.

J.J. Kruh

Čtení myšlenek

Cena: 2+ esence krve

Upír může jiné osobě položit otázku, na niž musí být dána pravdivá odpověď. Otázka i odpověď probíhají v mentální rovině. Ani terč, ani nikdo jiný si kouzla není vědom. Pro úspěch je třeba test SM, kdy útočná hodnota je rovna SM upíra - 1 a sesílatel pozná, zda kouzlo účinkovalo, či nikoliv. Upír zároveň může pro účely tohoto kouzla svoji SM zvednout za každé další obětované 2 esence krve o 1.

Dech zásvěti

Cena: 1+ esence krve

Zranění cíle do 10 metrů za 1 život a 1 esenci. Počet cílů kouzla lze kumulovat (ne však jeho sílu).

Falešné vzpomínky

Cena: 1+ esence krve

Upír může 1 osobě do vzdálenosti 10 metrů vnutit jednu falešnou událost či informaci, nebo ji naopak přimět tutéž zapomenout. Pro úspěch je třeba test SM, kdy útočná hodnota je rovna SM upíra - 1. Sesílatel zároveň může pro účely tohoto kouzla svoji SM zvednout za každé další obětované 2 esence krve o 1.

Krutý ortel

Cena: 2+ esence krve

Veškeré léčení životů cíle do 10 metrů je na dobu 20 minut sníženo na 1/2 (zaokrouhleno dolů). Pro úspěch je třeba test SM, kdy útočná hodnota je rovna SM upíra - 1. Sesílatel zároveň může pro účely tohoto kouzla svoji SM zvednout za každé další obětované 2 esence krve o 1.

Rozklad

Cena: 2 esence krve

Zničení libovolné zbraně, kterou má cíl do 10 metrů právě v rukou.

Řeky krve

Cena: 1 esence krve

Upír získá 1 esenci krve za každou postavu pod efektem Krvácení v okruhu 15 metrů.

Slabost

Cena: 1+ esence krve

Cíl do 20 metrů se může po dobu 10 minut pohybovat pouze krokem. Pro úspěch je třeba test SM, kdy útočná hodnota je rovna SM upíra. Sesílatel zároveň může pro účely tohoto kouzla svoji SM zvednout za každé další obětované 2 esence krve o 1. Lze kumulovat co do počtu cílů i síly kouzla (její navýšení však automaticky platí pro všechny cíle).

Tisíc tváří

Cena: 2 esence krve

Upír může na každý druhý zásah zbraní použít Úhyb. Pro počítání platí, že se vyhne vždy každému lichému (1., 3., 5.,...) a kouzlo trvá 10 minut.

Černá smrt

Cena: 2 esence krve

Dotykem cíl po dobu 1 hodiny vždy po uplynutí 15 minut ztratí 1 život + 1 za každý takto již ztracený. Pro uplatňování jakýchkoliv herních mechanismů je tento efekt brán jako kouzlo i chemický.

Železná panna

Cena: 2 esence krve

Bude-li upír zasažen zbraní na blízko, útočník je zraněn za 1 život. Kouzlo trvá 10 minut.

§§§. Kruh

Křik banshee

Cena: 2+ esence krve

Způsobení cíli do 10 metrů efektů Krvácení a Paralýza. Počet cílů kouzla lze kumulovat (ne však jeho sílu).

Mordenkainenův meč

Cena: 3 esence krve

Každým zásahem zbraní na blízko (nesmí být nahlášen Úhyb ani Imunita) si upír vyléčí 1 život. Kouzlo trvá 10 minut, danou zbraň s efektem může aktivně používat pouze sesílatel a lze mít současně pouze jeden Mordenkainenův meč.

Pán loutek

Cena: 2+ esence krve

Naprosté ovládnutí cíle do 10 metrů po dobu 10 minut. Ovládnutý splní i sebevražedný příkaz a pro úspěch je třeba test SM, kdy útočná hodnota je rovna SM upíra - 2. Sesílatel zároveň může pro účely tohoto kouzla svoji SM zvednout za každé další obětované 2 esence krve o 1.

Prst smrti

Cena: 3+ esence krve

Cíl do 10 metrů upadne do agonie. Pro úspěch je třeba test SM, kdy útočná hodnota je rovna SM upíra - 2. Sesílatel zároveň může pro účely tohoto kouzla svoji SM zvednout za každé další obětované 2 esence krve o 1.

Zrcadlo hrůzy

Cena: 1+ esence krve

Způsobení cíli do 10 metrů efektu Strach. Pro úspěch je třeba test SM, kdy útočná hodnota je rovna SM upíra. Sesílatel zároveň může pro účely tohoto kouzla svoji SM zvednout za každé další obětované 2 esence krve o 1. Lze kumulovat co do počtu cílů i síly kouzla (její navýšení však automaticky platí pro všechny cíle).

Běsnění

Cena: 2+ esence krve

Způsobení cíli do 10 metrů efektu Šílenství. Pro úspěch je třeba test SM, kdy útočná hodnota je rovna SM upíra - 1. Sesílatel zároveň může pro účely tohoto kouzla svoji SM zvednout za každé další obětované 2 esence krve o 1.

Krvavá stezka

Cena: 3 esence krve

Upír se rozloží v kaluž krve. Od této chvíle se hráč nachází mimo hru a musí zamířit nejkratší cestou do útočiště, kde se teprve může do hry opět zapojit. Po dobu své cesty přitom nevnímá nic z toho, co se kolem něj děje.

Ponurý žnec

Cena: 3 esence krve

Snížení libovolné vlastnosti cíle do 10 metrů o 1. Vždy po uplynutí 3 hodin se tato však opět o 1 navýší, až na původní hodnotu. Při opakovaném efektu kouzla obnova vlastností probíhá rychlostí vždy právě pouze 1 bod za 3 hodiny pro jednu vybranou vlastnost.