

# MAGIE

## KOUZLENÍ (STR. 130)

Naučit se nové kouzlo vyžaduje formuli/učitele. Test je prakticky vždy Kouzlení + Magie, práh nebo opozitní strana testu jsou popsány v popisech kouzel.

Je možné kouzla upravit: Některým lze posouvat plochu. Některá lze posílit (za 1 bod HP se zvyšuje Odliv o 2). Některým lze zvětšit plochu (za 2 metry poloměru se zvyšuje Odliv o 1). Základní Odliv je uveden u kouzel, má formu HP a odolává se mu Atributem tradice (Charisma/Logika) + Vůli. Pokud je výsledné zranění vyšší než Magie, je (F), pokud ne, tak (O). Případně udržování kouzla dává postih – 2 kostky na všechny akce. Udržovaná kouzla lze i rozptýlit: Čisté úspěchy z testu Kouzlení + Magie ruší čisté úspěchy kouzla. Magická obrana: Čisté úspěchy z testu Kouzlení + Magie přidávají všem do 2 metrů bonusové kostky proti kouzlům.

Typ objektu	Hodnocení
Přirozené objekty	3
<i>Stromy, skály, půda, dřevo, kov ručně zpracovaný za studena, nezpracovaná voda</i>	
Objekty a materiály zpracované na nízké technologické úrovni	6
<i>Cihly, sklo, kůže, papír, jednoduché plasty</i>	
Objekty a materiály zpracované na vysoké technologické úrovni	9
<i>Pokročilé plasty, slitiny, beton, elektronická zařízení, střelné zbraně, senzory</i>	
Vysoce zpracované objekty na špičkové technologické úrovni	15+
<i>Komlinky, kyberdecky, drony, dopravní prostředky, komplexní toxický odpad, Cheez-Bitz</i>	

## BOJOVÁ KOUZLA (STR. 132)

**Přímá bojová kouzla:** Test Kouzlení + Magie proti Intuici + Vůli. Čisté úspěchy jsou HP, neodolává se jim.

**Nepřímá bojová kouzla:** Test Kouzlení + Magie proti Reakci + Vůli. Základní HP je (M / 2) + čisté úspěchy, odolává se jim Tělem.

**Hodnocení útoku (HŮ):** Atribut tradice + Magie

## RITUÁLY (SKUPINOVÁ MAGIE, STR. 143)

Vůdce musí znát formuli rituálu (případně kouzla), ostatní ne. Je třeba magická lóže stálá/dočasná, bývají třeba ingredience, lze za ně vždy snížit Odliv. Některé rituály vyžadují mystické/materiální spojení. Jejich trvání je v popisech. Při uzavírání vůdce hází test Kouzlení + Magie s prahem určeným rituálem. Ostatní mohou pomoci testem spolupráce. Všichni musí odolávat Odlivu rovnému 2 x úspěchy v testu uzavírání (minimálně 2). Pokud je výsledné zranění vyšší než Magie, je (F), pokud ne, tak (O). Vlastní popisy rituálů jsou na str. 144.

## DETEKČNÍ KOUZLA (STR. 134)

Test Kouzlení + Magie proti Tělu + Vůli nebo Rezistenci. Výsledky podle tabulky detekčních kouzel (str. 134).

Čisté úspěchy	Výsledek
1	Obecné informace bez podrobností
<b>Příklady:</b> Jsou přítomny dvě formy života, je to lékařský přístroj, nějaké kouzlo je aktivní	
2	Více informací o formě a funkci bez specifik
<b>Příklady:</b> Obě formy života jsou zvířata, je to diagnostický nástroj, kouzlo je iluzivní	
3	Specifika jsou podrobnější
<b>Příklady:</b> Zvířata jsou psi, nástroj slouží k vnitřnímu skenování možných zranění, kouzlem je „masový zmatek“	
4	Jsou poskytnuty kritické podrobnosti, včetně emocí a funkcí
<b>Příklady:</b> Psi jsou naštvaní a hladoví, nástroj vypadá jen jako částečně funkční, kouzlo bylo sesláno mocným kouzelníkem	

## ILUZIVNÍ KOUZLA (STR. 136)

Test Kouzlení + Magie proti atributům v popisech kouzel.

## MANIPULAČNÍ KOUZLA (STR. 137)

Test Kouzlení + Magie. Odolává se jim podle popisů kouzel, neživé věci Rezistenci. Pokud zahrnují změny tvarů věcí, Tabulka objemů (str. 137) říká, kolik lze ovlivnit.

Čisté úspěchy	Výsledek	Příklad
1 úspěch	1/2 metru krychlového	Malá lednička
2 úspěchy	1 metr krychlový	Klasický gauč
3 úspěchy	1 a 1/2 metru krychlového	Motocykl
4 úspěchy	2 metry krychlové	Kontejner
5 úspěchů	2 a 1/2 metru krychlového	Jídelní stůl s osmi židlemi
6 úspěchů	3 metry krychlové	Michelangelův David

## TĚLESNÁ KOUZLA (STR. 141)

Test Kouzlení + Magie, vliv má často Esence cíle (nízká snižuje efekt).

## VYVOLÁVÁNÍ (STR. 147) A DUCHOVÉ (STR. 147)

Test je Vyvolávání + Magie proti (Moc ducha x 2). Počet služeb je rovný čistým úspěchům (vymítání naopak počet služeb snižuje). Odliv je rovný počtu úspěchů ducha, pokud je výsledné zranění vyšší než Magie, je (F), pokud ne, tak (O) a odolává se mu Atributem tradice + Vůli. Za ingredience (Moc dramů) je možné získat bod Hraný. Duchů je možno držet až do celkové Moci rovné Magii vyvolávače x 3. Všichni duchové končí nejpozději okamžikem svitání/soumraku.

Duchové mají zvolenou kategorii a Moc. Statistiky a Síly/Slabiny jsou určeny Moci, při vyvolávání se určí i volitelné Síly. Kondiční záznamník má (Moc / 2) + 8. Duchové mohou získat pouze vyvolávačem předanou Hranu, ale mají HŮ i HO.

## ASTRÁLNÍ PROSTOR (STR. 159)

Při čtení aur se používá test Astrální zdatnost + Intuice, úspěchy je třeba porovnat s tabulkou Čtení aur (str. 160). Existují signatury (ozvuky), které je možné i čistit (str. 160). Při astrálním vnímání postihů – 2 na nemagické akce.

Úspěchy	Získané informace
0	Žádné
1	Celkový stav zdraví subjektu (je-li zdravý či nemocný) Celkový emoční stav subjektu (naštvaný, smutný, šťastný atd.) Zda je subjekt světský nebo Probuzený
2	Přítomnost a umístění jakýchkoli kyberwarových implantátů standardní třídy Obecná kategorie nebo typ magie, která je aktivní (manipulační kouzlo, ohnivý duch, silové ohnisko atd.) Pokud byla tato aura již viděna, může být pomocí testu paměti (str. 67) rozpoznána, i když je skrytá nebo maskovaná
3	Přítomnost a umístění alfawarových implantátů Zda je Esence, Magie či Moc subjektu vyšší, nižší, nebo rovná Magii pozorovatele Obecná diagnóza jakýchkoli chorob subjektu nebo diagnóza účinků toxinů Jakékoli astrální signatury přítomné na tomto subjektu
4	Přítomnost a umístění biowaru a betawarových implantátů Přesná Esence, či Moc subjektu Obecná příčina existující astrální signatury (bojové kouzlo, duch vzduchu atd.)
5+	Přítomnost a umístění deltawarových implantátů, genových změn či nanotechnologií Přesná diagnóza jakéhokoliv onemocnění nebo toxinů ovlivňujících subjekt Skutečnost, že subjektem je technomant nebo monád

Při astrálním stopování se používá test Astrální zdatnost + Intuice (5, 1 hodina) s modifikátory dle tabulky na str. 162. Pravidla pro manové bariéry na str. 162.

Podmínka	Modifikátor prahu
Každá hodina uplynulá od chvíle, co bylo astrální spojení aktivní	+ 1
Cíl je za manovou bariérou	+ (Moc bariéry)
Vystopování vyvolavače ducha	+ 2

  

Manová bariéra	Astrální nebo fyzická	Strana
Astrální ochrana (rituál)	Obojí	Str. 145
Kouzlo „manová bariéra“	Jedno nebo druhé	Str. 139
Kruh ochrany (rituál)	Obojí	Str. 146
Magická lóže	Obojí	Str. 129

## ASTRÁLNÍ BOJ

Hodnocení útoku	Magie + Atribut tradice
Hodnocení obrany	Intuice + Přirozený pancíř
Iniciativa	Intuice + Logika + 2k6

### ÚTOČNÉ A OBRANNÉ HODY

Boj beze zbraní	Astrální zdatnost + Vůle
Zbrojní ohnisko	Boj na blízko + Vůle
Sesílání kouzel	Kouzlení + Magie
Obrana	Intuice + Logika
Odolávání poškození	Vůle

### HODNOCENÍ POŠKOZENÍ

Boj beze zbraní	Atribut tradice / 2 (zaokrouhлено nahoru)
Zbrojní ohnisko	Jako zbraň

## ZAKLÍNÁNÍ (OČAROVÁNÍ PŘEDMĚTU)

Při alchymii (str. 149) vznikají výtvoři – dočasné předměty, které vážou kouzla, ale formule na ně je třeba se naučit zvlášť. Je třeba zvolit spouštěč a případné úpravy kouzla. Výroba trvá tolik hodin, kolik je HP Odlivu. Test je Zaklínání + Magie proti Odlivu. Odliv se skládá z Odlivu kouzla + úpravy + spouštěč a lze ho snížit za dramy ingrediencí. Pokud je výsledné zranění vyšší než Magie, je (F), pokud ne, tak (O) a odolává se mu Atributem tradice + Vůlí. Čisté úspěchy jsou účinností.

Výtvor má plnou sílu účinnost x 2 hodin, poté se účinnost každých (aktuální účinnost) x 2 sníží o 1. Když dojde na 0, výtvor končí. Použit výtvor může kdokoliv testem Účinnosti + Magie tvůrce bez odlivu.

Výtvoři lze odpojit (str. 153) testem Zaklínání + Magie proti Účinnosti + Magii tvůrce (+ případná fixace). Čisté úspěchy snižují účinnost každý o 1. Odliv je jako při výrobě.

Při výrobě ohnisek (str. 151) je třeba telesma (základ), formule ohniska, ingredience, lóže s Moci rovnou ohnisku a karma. Tvá to Moc formule dnů. Na konci se hází Zaklínání + Magie proti Moci formule + Rezistence telesmy. Čisté úspěchy se stanou Moci ohniska. Neúspěch znemožní odolávat Odlivu, kritický neúspěch sníží trvale Esenci o 1. Odliv je omračení, rovný Moci formule + úspěchy x 2 z testu Zaklínání. Kdo to zvládne, může ohnisko vázat body karmy v počtu Moci ohniska.

Aktivní ohnisko lze deaktivovat i zničit (str. 153) testem Zaklínání + Magie proti Moci ohniska + Magie vlastníka (u cího při zničení). Odliv je 1 O/F (podle Moci, zda je vyšší než Magie) za každý úspěch opozitní strany.