

Slova moci

Magie

Pro použití magie potřebujete tři věci. Za prvé, aspekt, který vyjadřuje, že provozujete magii. Za druhé, potřebujete vysokou dovednost Učenost. Učenost je dovednost, která se používá k sesílání kouzel. Vyšší Učenost představuje větší dovednost a znalost magie a rovněž v ostatních znalostech souvisejících s odpovídajícím aspektem. A konečně potřebujete rovněž znát magická slova.

Zaklínadla jsou tvořena pomocí slov. Každé slovo uvedené níže má svou sféru působnosti, zastřešuje magické účinky konkrétní oblasti. Každé slovo má tři slabiky, každá zvyšuje jeho sílu. Každý, kdo je zběhlý v magii, ovládá první slabiku každého slova. Pro přístup k druhé a třetí slabice každého slova, je nutné si vzít následující triky. Student magie – získá přístup k druhé slabice všech slov. Mistr magie – získá přístup ke třetí slabice všech slov.

Sesílání kouzla

Když sesíláte kouzlo, musíte ho nejprve zformovat ze slov, vtisknout do své mysli a pronést zaříkadlo.

Když formujete kouzlo, určete, čeho chcete dosáhnout, a potom vyberte všechny relevantní slova. Když kouzlo formulujete ve své mysli, určíte, jaké slabiky použijete, a jak je těžké kouzlo seslat. Pokud účinek, který chcete použít je v možnostech slabik, které ovládáte, přidejte hodnotu slabiky k celkové obtížnosti kouzla. Pokud není, použijte nejbližší vyšší slabiku, pokud není účinek ani ve třetí slabice, přidejte +4 k obtížnosti. Toto učíte pro každé slovo použité v kouzlu.

Zaklínadlo pronášíte jasným hlasem, utratíte bod osudu a hodíte si na dovednost Učenost.

- Pokud neuspějete, kouzlo buď nepůsobí nic a vy získáte svůj bod osudu nebo kouzlo začne působit, ale nemá viditelné (často katastrofické) následky.
- Pokud remízuje, kouzlo začne působit, ale má nějaké drobné nepředvídatelné následky.
- Pokud uspějete, kouzlo začne působit.
- Pokud uspějete se stylem, kouzlo začne působit a navíc můžete vybrat jedno použité slovo a zdarma použít o stupeň vyšší slabiku a to i když ke slabice nemáte přístup.

Knihy a suroviny

Kouzelníci si při sesílání kouzel často pomáhají používáním knih a vhodných surovin. Herně se jedná o aspekty. Kniha může být trvalý aspekt vaší postavy, Suroviny jsou obvykle posílení. Volné vyvolání těchto aspektů můžete kromě bonusu použít i místo Bodu osudu, který musíte zaplatit za seslání kouzla.

Výchozí vlastnosti kouzel

Než přidáte slova do kouzla, má kouzlo tyto vlastnosti:

- Působí na vás nebo smrtelníka, kterého se dotknete.
- Trvá tak dlouho dokud vidíte na cíl.
- Nemá žádný zvláštní efekt.
- Vytváří Nevalnou (+0) obtížnost.

Pokud na někoho sesíláte kouzlo proti jeho vůli, přidejte Vůli cíle k obtížnosti sesílaného kouzla.

SLOVA

Příkaz

Můžete ovlivnit chování tvora a donutit ho, aby jednal konkrétním způsobem.

První slabika: Umístíte na tvora speciální posílení, které představuje váš příkaz. Volné vyvolání můžete použít pouze k donucení tvora, aby poslechl váš příkaz. Příkazu může tvor za Bod osudu odolat.

Druhá slabika: Aspekt, který vytvoříte je spíš situační aspekt než posílení, přesto ho může vyvolat zdarma pouze jednou.

Třetí slabika: Pokud cíl vzdoruje vašemu příkazu, způsobí to cíli duševní následek – použijte nejnižší volný.

Vzdálenost

Můžete seslat kouzlo na větší vzdálenost. Bez tohoto slova, můžete ho seslat pouze na sebe nebo na věci, kterých se můžete dotknout.

První slabika: Můžete působit na cokoliv, co vidíte.

Druhá slabika: Můžete působit na cokoliv, s čím máte nějaký druh symbolického propojení (pramen vlasů, kousek sochy, atd.) bez ohledu na vzdálenost.

Třetí slabika: Můžete působit na cokoliv, pokud můžete pronést jeho jméno.



Živel

Můžete působit na živly: vzduch, země, oheň, voda. Toto slovo ve skutečnosti představuje čtyři různá slova. Pokud chcete působit na dva různé živly, musíte použít dvě různá slova.

První slabika: Můžete působit na živly, které jsou ohraničené nebo nějakým způsobem omezeny: sochy, plameny v lucerně apod.

Druhá slabika: Můžete působit přímo na živel samotný: divoké plameny, země pod vašimi nohama, vzduch kolem vás, řeka apod.

Třetí slabika: Můžete působit na tvory tvořené z živlu: džin vytvořený z ohně nebo golem vytvořený ze země.

Znalost

Můžete nahlédnout skrz závoj kosmu a spatřit neviditelné pravdy. Všechny odpovědi, které získáte vám poskytnou posílení.

První slabika: Můžete PH položit jednu otázku a on vám musí poskytnout pravdivou a užitečnou informaci.

Druhá slabika: Můžete PH položit dvě otázky.

Třetí slabika: Můžete PH položit tři otázky.

Štěstí

Můžete změnit něčí štěstí. Cíl bude mít víc štěstí nebo smůly.

První slabika: Umístíte na cíl speciální posílení, které vyjadřuje fakt, že má štěstí nebo smůlu. Můžete ho vyvolat kdykoliv. Cíl buď zažije nějaký šťastný zvrat osudu (nalezne váček s penězi) nebo menší nepříjemnost (potřísni se barvou). Můžete rozhodnout, že o vyvolání posílení rozhodne sám cíl. Nelze seslat na sebe.

Druhá slabika: Můžete vyvolat posílení s větší efektem. Cíl bude mít buď velkou kliku (těsně se vyhne pošlapání koněm) nebo zažije osobní nezdár (ve kartách prohraje hodně peněz). Můžete ovlivnit i vlastní štěstí. Časté používání na sebe může mít nedozírné následky.

Třetí slabika: Dobrodiní nebo tragedie, kterou můžete způsobit nezná limitů. Můžete cíli dát nebo vzít cokoliv. Můžete ovlivnit své vlastní štěstí a bude to fungovat téměř úplně tak, jak jste zamýšleli. Většinou.

Pohyb

Můžete změnit rychlost věcí, které se mohou hýbat, nebo dokonce způsob, jakým se pohybují.

První slabika: Můžete nepohyblivým věcem dát schopnost se pohybovat po zemi nebo způsobit, aby se mobilní věc pohybovala pomalu nebo rychle.

Druhá slabika: Můžete něčemu dát schopnost hýbat se novým způsobem. Ryba může teď chodit nebo koberec létat.

Třetí slabika: Můžete něco někam okamžitě přenést.

Očista

Můžete očistit věci od nečistot nebo se silnější verzí kouzla můžete dokonce odstranit poškození nebo zranění.

První slabika: Můžete očistit neživou hmotu od nečistot a drobných vad. Takto můžete očistit jídlo nebo pití, odstranit drobné kazy na drahokamu nebo odstranit rez z brnění.

Druhá slabika: Můžete očistit živé tvory od nečistot a opravit malá poškození na tvorech a předmětech. Z herního hlediska, pokud tvor nebo předmět má situační aspekt nebo drobný následek představující zranění, jed, nemoc nebo něco podobného, můžete to odstranit.

Třetí slabika: Můžete na tvorech a předmětech opravit vážné škody. Z herního hlediska, můžete odstranit mírné následky. Vážné následky jsou stále mimo vaše schopnosti.

Podoba

Můžete ovlivnit podobu předmětu a změnit ji. Pokud cíl vzdoruje přidejte jeho Vůli nebo Kondici k obtížnosti seslání kouzla.

První slabika: Můžete věci kosmeticky pozměnit: barvu, tvar apod. Vytvoříte situační aspekt s jedním vyvoláním zdarma, který představuje přestrojení nebo drobnou změnu vzhledu.

Druhá slabika: Můžete měnit podobu věcí ve větší míře a dát věci vlastnosti, které předtím neměli. Vytvoříte jeden nebo několik situačních aspektů, které můžete zdarma vyvolat celkem až třikrát. Tyto situační aspekty mohou cíli dát nové schopnosti, ale tvorů jejich užívání nebude přirozené. Schopnosti nemůžete odebrat ani měnit tvorovu základní povahu.

Třetí slabika: Může věci kompletně změnit, přeměnit jednu věc na jinou. To může kompletně změnit aspekty cíle, PH má poslední slovo.

Čas

Vaše kouzla mohou působit delší dobu. Pokud sešlete kouzlo bez tohoto slova, bude trvat tak dlouhou, dokud uvidíte cíl.

První slabika: Kouzlo trvá do svítání.

Druhá slabika: Kouzlo trvá rok a den.

Třetí slabika: Kouzlo je trvalé, pokud ho něco předčasně neukončí. To můžete bez ohledu na vzdálenost provést hlasovým příkazem.