

## 9. kategorie

---

### OBŘADNÍ MÍSTO

**Popis:** Upír si vyhlídne poklidné místočko, které je jeho „srdci“ nějak blízké. Jedná se o místo, kde může pokojně meditovat a odpočívat, každý Jiný takové má a právě, zde se jeho únava a zranění regenerují rychleji, než kdekoliv jinde. Místo může být buď v přírodě, nebo ve městě. Musí však být klidné a nehlučné.

**Účinky:** Jedná se o kouzlo, které působí v okolí obřadního místa. Pokud zde upír odpočívá, za účelem doplnění životů doba regenerace se snižuje nejprve o 10 minut. Hráč má za povinnost označit nějak své obřadní místo (nejlépe svým cejchem). Tato značka, zde zachovává otisk aury dotyčného.

### KOMUNIKACE

**Popis:** Díky tomuto kouzlu je upír schopen verbálně komunikovat s jedním či 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 stejné kouzlo, neznamená 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. Pokud se někdo nabourá telepatovi do verbální rozmluvy, tak musí mít vyšší Mysl, než on.

### KRVESAJ

**Popis:** Upír dokáže díky tomuto kouzlu sát ze své oběti krev, která mu složí jako prostředek k existenci.

**Účinky:** Upír může sát buď z krční tepny, ze zápěstní tepny nebo z tepen na pažích a stehnech. Tato úroveň kouzla umožňuje sát 1 život z oběti za 1 minutu. Oběť může být člověk i Jiný. Tímto kouzlem si upír může doplnit ztracené životy.

### ÚHYB

**Popis:** Díky tomuto kouzlu se upír dokáže vyhnout 1 hmotnému nemagickému útoku nablízko, který zraňuje okamžitě.

**Účinky:** Hráč zahlásí „úhyb“ a může takto vyhnout díky své přirozené rychlosti ničivé ráně. Úhyb může být praktikován pouze vůči kouzlům, které zraňují okamžitě.

### BLUDIČKA – MAH-MAR

**Popis:** Upír vytvoří v prostoru 1-3 metrů kolem sebe světlý bod, který může zvětšit dle své vůle až trojnásobně. Upír může bludičku poslat například za účelem zmatení jiné osoby, aby odvedl pozornost od sebe.

**Účinky:** Bludička slouží jakou nástroj, ke zmatení jiné osoby. Zmatená osoba je naprosto uchválena krásou světelné iluze a je jí pohlcena. Jakýkoliv agresivní čin v jejím okolí tuto autosugesci naruší. Při seslání kouzla je důležité, aby upírova Mysl byla stejná nebo vyšší než Mysl cíle. Kouzlo se aplikuje na dohled a upír svou oběť musí vidět.

### MLHA – MAH-ATRABACH

**Popis:** Upír je schopen na prostoru 20 čtverečních metrů vytvořit hustý neprůhledný opar mlhy.

**Účinky:** Kouzlo se provádí soustředěním se na prostor seslání. Všechny osoby, které stojí, v onom prostoru podléhají účinkům negativního efektu zmatení a oslepení (RP efekt). Zároveň je toho kouzlo apelací na RP obětí jelikož není postihováno ztrátou životů.

## 8. kategorie

---

### **PROMĚNA – EHRE-VYREL**

**Popis:** Upír se dokáže změnit do podoby většího netopýra.

**Účinky:** Upír se během 10 sekund promění v netopýra. V této formě je schopen pouze létat. Proměna je závislá na vůli upíra, ale nejdéle může trvat 5 minut. Upír v této formě je zranitelný pouze na dálku.

### **NAHLÉDNUTÍ – EHRE-HARUMO**

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

**Účinky:** Toto kouzlo se může seslat pouze na osoby se stejnou nebo nižší Myslí. Aby byla aplikace platná, musí se upír 20 sekund soustředit na cílovou osobu, čili jí musí vidět do očí. Poté se jí může zeptat na její pravou totožnost.

### **ODOLNOST – EHRE-GNULAK**

**Popis:** Upír získává částečnou odolnost proti stříbru.

**Účinky:** Odolnost se používá, pouze když je seslaná a aktivní po celou dobu jejího trvání. Díky ní je upír méně alergický na stříbro. Nyní již nepodléhá negativním účinkům a záchvatům, které mu vyvolávala tato alergie. Stříbrná zbraň mu nyní působí jen hmotné zranění. Kouzlo trvá 20 minut a upír může mít na sobě pouze jednu.

### **Vylepšený KRVESAJ\***

**Popis:** Upír dokáže díky tomuto kouzlu sát ze své oběti krev, která mu složí jako prostředek k existenci.

**Účinky:** Upír může sát buď z krční tepny, ze zápěstní tepny nebo z tepen na pažích a stehnech. Tato úroveň kouzla umožňuje sát 3 životy z oběti za 1 minutu. Oběť může být člověk i Jiný.

## 7. kategorie

---

### **RÁNA MYSLI – TRVE-KALABRAN**

**Popis:** Díky tomuto kouzlu je upír schopen přivodit bolest jakékoliv končetiny a to na dohled.

**Účinky:** Zasažený se chytne za bolavou končetinu a začne vzlykat (RP) po dobu trvání. V zasažené končetině nemůže nic držet ani s ní konat jakékoliv jiné akce. Na jednu končetinu nelze v jednu chvíli seslat dvě a více dovedností ochromujícího charakteru až po uplynutí doby trvání. Doba trvání je závislá na úrovni zaklínadla. K seslání je potřeba, aby upír měl vyšší nebo stejnou hodnotu Mysli.

### **VNÍMÁNÍ – TRVE-NARUK**

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

**Účinky:** Upír 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. Upír může vnímat skutečné záměry osob, které jsou nižší nebo stejné kategorie. K seslání je potřeba, aby upír měl vyšší nebo stejnou hodnotu Mysli.

### **RYCHLOST – TRVE-HADMOMBUH**

**Popis:** Toto kouzlo umožní upírovi být několikrát rychlejší v pohybu, než všichni v jeho okolí.

**Účinky:** Při seslání tohoto kouzla jsou všichni v doslechu pod vlivem „zrychlení“ zpomaleni vůči tomu kdo jí seslal. Všichni v doslechu od upíra v danou chvíli po dobu trvání musí zpomalit své akce. Pokud ostatní běželi, musí nyní jít a pokud šli, musí se nyní hodně pomalu pohybovat. Toto kouzlo je apelací na RP okolních

hráčů kolem upíra. Pokud se sejdou dva a více jiných pod vlivem zrychlení účinky kouzel se negují, čili se vůči sobě pohybují normálně.

#### **KOST – TRVE-GENSVAS**

**Popis:** Toto kouzlo na nějakou dobu vytvoří v šeru energetický zdroj nebo „bublinu“, která chrání upírovo srdce proti vniknutí cizího objektu, jako je například kůl nebo ostří.

**Účinky:** Pokud upírovi při použití tohoto kouzla někdo zabodne ostří ze stříbra nebo posvěceného kovu kost mu snižuje zranění o 1. Pozn.: Každý kůl nebo ostří určené k zabití upíra ranou do srdce po provedení upíra nikdy nezabije ihned. Z tohoto důvodu jsou tyto předměty považovány za zbraně a proti upírům mají o +2 větší zranění, ale pouze ranou do srdce. Trvání kouzla je závislé na vůli upíra, ale nejdéle trvá 30 minut.

## **6. kategorie**

---

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

#### **OKO PRAVDY\* - DERO-VENANHEI**

**Popis:** Upír je schopen koncentrací na mysl oběti prohlédnout, zda oběť lže.

**Účinky:** Kouzlo lze aplikovat pouze v klidném prostředí. Upír 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) K seslání je potřeba, aby upír měl vyšší nebo stejnou hodnotu Mysli.

#### **ÚTOK Z ŠERA\* - DERO-MEHLF**

**Popis:** Upír může útočit skrz hladiny šera. Může zraňovat pouze nablízko hmotnou zbraní. (např. dýka)

**Účinky:** Při seslání může upír zaútočit do vyšší hladiny reality, než ve které se nachází. Pokud je upír v 1. hladině může provést 1 útok nablízko do reálného světa. Pokud je ve 2. Hladině, může provést totéž buď do 1. hladiny, ale nikoliv už do reálného světa. Tato úroveň kouzla umožňuje útok z 1. hladiny do reálného světa. Útok z šera nemůže zraňovat za více jak 3.

#### **HRA STÍNŮ – DERO-EBRO-DUNULUT**

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

**Účinky:** Upír 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 dotyčným zamezí vstup do šera. Toto kouzlo musí upír držet magickým gestem jedné ruky. Kouzlo tedy trvá tak dlouho jako dlouho upír drží gesto.

#### **Vylepšený ÚHYB – DERO-MELO-ABUH**

**Popis:** Díky tomuto kouzlu se upír dokáže vyhnout 2 po sobě jdoucím hmotným útokům nablízko, které zraňují ihned.

**Účinky:** Hráč zahlásí „úhyb“ a může takto uhnout díky své přirozené rychlosti ničivé ráně. Úhyb může být praktikován pouze vůči kouzlům, které zraňují okamžitě.

## 5. kategorie

---

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

### **VÁŠEŇ\*** - KAAS-NARADA

**Popis:** Upír dokáže díky očnímu kontaktu navodit vášeň cílené oběti na svou osobu. Lidově řečeno může zapříčinit to, aby osoba slabší nebo stejné Myslí vzplanula horkou vášní k upírovi.

**Účinky:** Upír potřebuje oční kontakt na 20 sekund. Poté cílová osoba k němu vzplane velkou vášní, která trvá dle upírovy vůle, ale nejdéle 10 minut. Jakýkoliv agresivní čin v okolí omámené osoby efekt vášně ruší. Aby byla aplikace platná, musí být Mysl cíle nižší nebo stejná jako upírova a zároveň je toto kouzlo apelací na RP oběti.

### **HLAS\*** - KAAS-LOTFAI

**Popis:** Upír je schopen na dálku k sobě přivolat jeden cíl, který podléhá účinkům omámení.

**Účinky:** Upír přijde ke své oběti a oba porovnájí svou Mysl, přičemž upírova musí být větší nebo stejná. Cíle je potom po dobu závislou na upírově vůli, ale nejdéle 10 minut, pod kontrolou upírova hlasu, který jej k sobě volá. Toto kouzlo nelze používat k vražedným aktům a jakýkoliv rušnější agresivní počín obět z omámení vytrhne.

### **Vylepšená ODOLNOST – KAAS-MELO- GNULAK**

**Popis:** Upír získává částečnou odolnost proti stříbru a alkoholu.

**Účinky:** Odolnost se používá, pouze když je seslaná a aktivní po celou dobu jejího trvání. Díky ní je upír méně alergický na stříbro a alkohol. Nyní již nepodléhá negativním účinkům a záchvatům, které mu vyvolávají tyto alergie. Stříbrná zbraň mu nyní působí jen hmotné zranění. Kouzlo trvá 30 minut a upír může mít na sobě pouze jednu.

### **Vylepšené VNÍMÁNÍ – KAAS-MELO- NARUK**

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

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

## 4. kategorie

---

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

### **Vylepšená PROMĚNA\*** - MADD-MELO-VYREL

**Popis:** Upír se dokáže změnit do podoby většího netopýra.

**Účinky:** Upír se během 10 sekund promění ve většího netopýra. V této formě je schopen létat a působit svými pařáty hmotné zranění za 1. Proměna je závislá na vůli upíra, ale nejdéle může trvat 10 minut. Upír v této formě je zasažitelný na dálku.

### **Vylepšená KOST – MADD-MELO- GENSVAS**

**Popis:** Toto kouzlo na nějakou dobu vytvoří v šeru energetický zdroj nebo „bublinu“, která chrání upírovo srdce proti vniknutí cizího objektu, jako je například kůl nebo ostří.

**Účinky:** Pokud upírovi při použití tohoto kouzla někdo zabodne ostří ze stříbra nebo posvěceného kovu kost mu snižuje zranění o 2. Pozn.: Každý kůl nebo ostří určené k zabití upíra ranou do srdce po provedení upíra nikdy nezabije ihned. Z tohoto důvodu jsou tyto předměty považovány za zbraně a proti upírům mají o +23

větší zranění, ale pouze ranou do srdce. Snížené zranění se nikdy nerovná nule. Trvání kouzla je závislé na vůli upíra, ale nejdéle trvá 10 minut.

#### **Vylepšený ÚTOK Z ŠERA\* - MADD-MELO- MEHLF**

**Popis:** Upír může útočit skrz hladiny šera. Může zraňovat pouze nablízko hmotnou zbraní. (např. dýka)

**Účinky:** Při použití může upír zaútočit do vyšší hladiny reality, než ve které se nachází. Pokud je upír v 1. hladině může provést 1 útok nablízko do reálného světa. Pokud je ve 2. hladině může provést totéž buď do 1. hladiny, ale nikoliv už do reálného světa. Tato úroveň kouzla umožňuje útočit z 2. hladiny do 1. hladiny. Útok nemůže dávat více jak za 3.

#### **Profesionální ODOLNOST – MADD-PROFO- GNULAK**

**Popis:** Upír získává částečnou odolnost proti stříbru, alkoholu a posvěceným předmětům a svatým symbolům.

**Účinky:** Odolnost se používá, pouze když je seslaná a aktivní po celou dobu jejího trvání. Díky ní je upír méně alergický na stříbro, alkohol a svátost. Nyní již nepodléhá negativním účinkům a záchvatům, které mu vyvolávají tyto alergie. Stříbrná zbraň mu nyní působí jen hmotné zranění. Kouzlo trvá 60 minut a upír může mít na sobě pouze jednu

### **3. kategorie**

---

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

#### **USPÁNÍ\* - ART-IGUA-NULKRUM**

**Popis:** Upír je schopen na dohled vnuknout své oběti pocit únavy, který ji dovede ke spánku.

**Účinky:** Toto kouzlo nelze použít při boji. Upír potřebuje 20 sekund oční kontakt, přičemž Mysl cíle musí být nižší nebo stejná než Mysl upíra. Poté je cíl vystaven účinkům únavy a následného spánku. Pokud obdrží nějaké zranění, tak se automaticky ruší efekt. Spánek trvá dle upírovy vůle, ale nejdéle 10 minut.

#### **VYROVNANOST\* - ART-IGUA-VELEKRUM**

**Popis:** Upír je schopen na dohled vnuknout své oběti pocit vyrovnanosti.

**Účinky:** Toto kouzlo nelze použít při boji. Upír potřebuje 20 sekund oční kontakt, přičemž Mysl cíle musí být nižší nebo stejná než Mysl upíra. Poté je cíl vystaven účinkům vyrovnanosti. Pokud obdrží nějaké zranění, tak se automaticky ruší efekt. Vyrovnanost trvá dle upírovy vůle, ale nejdéle 10 minut.

#### **OKO CHAOSU\* - ART-IGUA-HELKRUM**

**Popis:** Upír dokáže vidět pravou podstatu věcí, odhalí duševní i psychický stav cíle.

**Účinky:** Upír odhalí duševní stav 1 oběti, která má menší nebo stejnou hodnotu Mysli. Prohlížení trvá 5 minut. Toto kouzlo je apelací na RP oběti.

#### **Profesionální KRVESAJ\***

**Popis:** Upír dokáže díky tomuto kouzlu sát ze své oběti krev, která mu složí jako prostředek k existenci.

**Účinky:** Upír může sát buď z krční tepny, ze zápěstní tepny nebo z tepen na pažích a stehnech. Tato úroveň kouzla umožňuje sát 5 životů z oběti za 1 minutu. Oběť může být člověk i Jiný.

## 2. kategorie

---

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

### **Profesionální PROMĚNA\* - EGRE-MASTO- VYREL**

**Popis:** Upír se dokáže změnit do podoby většího netopýra.

**Účinky:** Upír se během 10 sekund promění ve velkého netopýra. V této formě je schopen létat a působit svými pařáty hmotné zranění za 1 a je také schopen uzvednout dospělého člověka (v tom případě se doba trvání proměny snižuje na polovinu). Proměna je závislá na vůli upíra, ale nejdéle může trvat 15 minut. Upír v této formě je zasažitelný na dálku.

### **Profesionální KOST – EGRE-MASTO- GENSVAS**

**Popis:** Toto kouzlo na nějakou dobu vytvoří v šeru energetický zdroj nebo „bublinu“, která chrání upírovo srdce proti vniknutí cizího objektu, jako je například kůl nebo ostří.

**Účinky:** Pokud upírovi při použití tohoto kouzla někdo zabodne ostří ze stříbra nebo posvěceného kovu kost mu snižuje zranění o 3. Pozn.: Každý kůl nebo ostří určené k zabíjení upíra ranou do srdce po provedení upíra nikdy nezabije ihned. Z tohoto důvodu jsou tyto předměty považovány za zbraně a proti upírům mají o +3 větší zranění, ale pouze ranou do srdce. Trvání kouzla je závislé na vůli upíra, ale nejdéle trvá 10 minut.

### **Mistrovská ODOLNOST – EGRE-MASTO- GNULAK**

**Popis:** Upír získává úplnou odolnost proti stříbru, alkoholu a posvěceným předmětům a svatým symbolům.

**Účinky:** Odolnost se používá, pouze když je seslaná a aktivní po celou dobu jejího trvání. Díky ní je upír imunní na stříbro, alkohol a svátost. Nyní již nepodléhá negativním účinkům a záchvatům, které mu vyvolávají tyto alergie. Stříbrná zbraň mu nyní působí jen hmotné zranění. Kouzlo trvá 20 minut a upír může mít na sobě pouze jednu.

## 1. kategorie

---

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

### **PŘÍKAZ\* - MIHO-TULBREGO-MAHU-ESAAL**

**Popis:** Díky tomuto zaklínadlu je Jiný schopen na dohled přikázat aby 1 cíl splnil 1 složitější příkaz.

**Účinky:** Příkaz nesmí být v rozporu s přesvědčením cíle. (složitější příkaz: schovej zbraň a otoč se a jdi z dohledu, sedni si, zavři oči a spi....) V příkaze nesmí být obsaženy formulace, které by hráči výslovně nakazovaly sebevraždu (ať už je formulace jakákoliv), odevzdání osobní věci, vraždu někoho jiného či jakýkoliv větší násilný čin. Pozor vzpomínky oběti nelze nijak odstranit ani narušit. Oběť si pamatuje vše před ovládnutím, během něho si nepamatuje nic a poté si pamatuje vše ihned po skončení účinků ovládnutí. Laicky řečeno: za svůj příkaz nemůžete připojit dovětek "...zapomeň to." "...tohle si nepamatuješ." a jiné slovní hříčky tohoto druhu.

### **VAR\* - MIHO-TULBREGO-OBFUHA-MARHAK**

**Popis:** Toto kouzlo dokáže přivést jakoukoliv tekutinu během několika sekund do bodu varu.

**Účinky:** Upír může přivést jakoukoliv tekutinu do bodu varu, i když jí jí přímo nevidí, ale musí vědět, že v cíli nějaká tekutina je. Jinak kouzlo nefunguje. Takováto tekutina poté způsobí, ujmu 3 životy za každých 20 sekund varu. Doba trvání varu je maximálně 1 minuta jinak je regulovatelná sesilatelem.