MAGIE

V roce 2011 změnilo Probuzení tvář světa tím, že se magie stala skutečností. V Šestém světě mají někteří ten vzácný dar, že mohou využívat magické síly. Nazývají se *probuzení*.
V *Shadowrunu* je probuzenou každá postava s atributem magie 1 a vyšším. Postavy s magií 0 jsou světské. Probuzené postavy disponují různými magickými dovednostmi a schopnostmi. Probuzené postavy, které studují a používají magické dovednosti, jsou kouzelníky. Ostatní probuzené postavy ovládají magii, která je v nich samých a propůjčuje jim podivuhodné tělesné schopnosti. Nazývají se *adepti*.
Kouzelníci následují dvě odlišné tradice. Tradice, zvaná též škola, je systémem věrouk a technik, pomocí kterých kouzelník provozuje svou magii. Tradice ovlivňuje vzhled a vystupování kouzelníka a má také vliv na to, jakým způsobem se magii učí a jak ji užívá. Rozhodnutí se pro jednu z obou tradic ovlivňuje celý život kouzelníka. Jakmile se vydá po své osobní stezce, není již cesty zpět.
Příslušník šamanské tradice je šaman. Šamani využívají sílu přírody kolem sebe a své vlastní emoce jako ohnisko a pohon pro svou magii. Magické znalosti jim zpřístupňuje jejich *totem*.
Příslušníci hermetické tradice jsou mágové. Hermetická magie je magie rozumu. Mágové se dívají na vesmír jako na komplexní systém sil, kterým je možné pomocí správných formulí a rituálů manipulovat a měnit ho. Jejich magické znalosti jsou produktem intenzivního výzkumu a studia.
Adepti *ki* následují svou vlastní jedinečnou stezku, cestu těla. Usilují o to, aby dokonale sjednotili své tělo i ducha, a tak uvolnili své vnitřní magické síly. Adepti *ki* se učí svým jedinečným schopnostem prostřednictvím meditace a neustálého procesu sebenalézání.

Mana

Probuzený svět je prostoupen *manou*, magickou energií. Mana je neviditelná a také nezachytitelná běžnými smysly. Pomocí techniky ji nelze měřit, lokalizovat ani ovlivňovat. Toto dokáže pouze duch probuzeného. Mana reaguje na silné emoce a je poslušná vůle probuzených. Je pohonem pro čarodějnictví a vyvolávání a umožňuje kouzelníkům sesílat zaklínadla a přivolávat duchy. Pro adepty *ki* a četné probuzené tvory je mana životodárnou tekutinou, která jim propůjčuje jejich neuvěřitelné schopnosti (viz **Schopnosti** v kapitole **Duchové a draci**).

Atribut magie

Magie je speciální atribut, který mají pouze probuzené postavy. Je to měřítko jejich magických schopností. Na počátku odpovídá esenci postavy zaokrouhlené dolů. Postava s esencí 5,8 má například magii 5. Ztráty esence (díky kyberwaru či jiné) snižují automaticky i atribut magie, přičemž se i nadále zaokrouhluje dolů.
Pokud by tedy postava s esencí 5,8 a magií 5 ztratila další bod esence, spadla by její esence na 4,8, její magie ale na 4 (4,8 zaokrouhleno dolů).

Ztráta magie

Ke sníženi atributu magie může dojít z řady příčin. Vedle jiného mohou vést ke ztrátě magie smrtelné fyzické poškození a špatné lékařské ošetření, poškozovaní těla drogami nebo jinými škodlivými substancemi, opuštění stezky totemu nebo rozvrácení v astrálním boji. Tyto šoky ničí citlivou tělesnou/duševní rovnováhu, na kterou jsou probuzení při užívání své magie odkázáni. Jestliže je nutný test na ztrátu magie, hoďte 2k6. Je-li výsledek nižší nebo roven momentálnímu atributu magie postavy, snižuje se o jeden bod. V opačném případě se nestane nic. Výsledek 2 znamená ztrátu bodu magie *vždy*.
Adepti, kteří ztratí část své magie, jsou penalizováni ve svých schopnostech (viz **Schopnosti adeptů**).
Pokud by měl atribut magie někdy klesnout na 0, postava vnitřně „vyhoří“, ztratí veškeré své magické schopnosti a stane se jednou provždy světskou. Její magické vědomosti a dovednosti jí zůstanou zachovány, ovšem už je nebude moci nikdy použít. Aktivní magické dovednosti se stanou pouhými teoretickými vědomostmi.

Účinnost

Magické objekty jako zaklínadla, duchové a magické předměty (ohniska) mají stupeň účinnosti, který měří jejich magickou sílu. Účinnost zaklínadla představuje cílové číslo pro test odolnosti oběti a udává také sílu zaklínadla. Účinnost ducha rovněž udává jeho sílu atd.

Teorie o existenci magie

Příručka praktické thaumaturgie, 22. vydání

O astrálním prostoru

Probuzení rozlišují tři různé „roviny“ existence. První je fyzická rovina, naše normální Země, poslouchající zákony přírodovědy. Potom máme – hned vedle – astrální prostor. „Překrývá“ fyzickou rovinu existence, zabírá tentýž prostor, má však své vlastní (astrální?) zákony. Je stále tady, vzdálený nepatrný krok, všude kolem nás. Astrální prostor „vyrůstá“ ze života na fyzické úrovni a je formován a měněn emocemi lidí a probuzených tvorů. Myšlenka, duch a pocit zde nabírají tvar. Astrální prostor je plný života, je neoddělitelně spojen s živými tvory fyzického světa. Bez života by neexistoval žádný astrální prostor; spolu s životodárnou atmosférou Gaiy přestává ve stratosféře existovat i astrální prostor.

Za astrálním prostorem leží oblast metarovin. Neexistuje pouze jedna metarovina, nýbrž je jich celá řada, a jejich skutečná povaha, stejně jako jejich význam a účel přesahují vědění většiny kouzelníků.

Mezi těmito třemi základními rovinami se nalézají bariéry, které zabraňují tomu, abychom náhodou nevklopýtali z jedné do druhé. Kouzelníci se ovšem naučili, jak svými smysly proniknout i do astrálního prostoru a jak vnímat, co se tam děje. Plnohodnotní kouzelníci mohou dokonce opustit své tělo a promítnout svého ducha do astrálního prostoru.

Mana, esence magie, proudí z metarovin do našeho fyzického světa a skrze něj do astrálního prostoru. Tento proces se ovšem podobá spíše oceánským vlnám než proudění řeky nebo efektům úhorových čar. Když mana proniká fyzickým světem, je všude, obklopuje a dotýká se všeho živého – je obrovským polem, které vše spojuje dohromady. Člověk ji nemůže ani vidět, ochutnat nebo se jí dotknout, ovšem probuzení si ji mohou podřídit své vůli. Naplňuje život fyzického světa a proudí dále do astrálního prostoru.

Zatímco mana prochází fyzickým světem, vrhá „dopředu“ zrcadlové odrazy všech živých tvorů na astrální rovinu. Těmto odrazům se říká aury. Kdo je dokáže spatřit a studovat (uchopovat), může z nich vyčíst informace. Aury nejsou v astrálním prostoru hmatatelné a astrální bytosti jimi jednoduše projdou. Všechno, co má magickou podstatu, má v astrálním prostoru viditelnou auru, i například aktivní zaklínadla – manipulace s manou mající tvar. Mrtvé věci žádnou auru nemají.

Existují zvláštní bytosti a také předměty (zvláště aktivní ohniska), jež jsou magií prostoupeny natolik, že je proudy many kolem nich ovlivňují natolik, že existují současně v astrálním prostoru i fyzickém světě. Nazývají se duální bytosti. Zatímco normálně mana fyzickou formu do astrálního prostoru jen odráží, je zrcadlení u těchto tvorů tak intenzivní, že v astrálním prostoru nabývají pevné formy. Duální bytosti existují současně v obou rovinách a jejich fyzická a astrální forma tvoří jednotu. Probuzení tvorové, kteří mají aktivované své astrální vnímání, mění proudění many stejným způsobem. Také oni se stávají po dobu svého astrálního vnímání duálními bytostmi.

Zaklínadla nejsou nikdy duální, protože jsou tvořená manou, a mana prochází oběma rovinami odděleně.

Protože astrální prostor je živen životní silou, je naplněn světlem, která pochází ze samotné Gaiy. Předměty, které existují ve fyzickém světě, lze sice principielně spatřit a slyšet v astrálním světě, avšak neživé věci se jeví pouze jako šedé, vybledlé odrazy sebe samých. Naproti tomu aury živých tvorů pulzují a září všemi barvami duhy.

Všechno, co existuje v astrálním prostoru, má astrální formu – plnohodnotní kouzelníci, kteří se astrálně projektují, duchové, duální bytosti apod. Astrální forma je „tělem“ astrální bytosti. Je pevná a hmatatelná a září pestřeji a jasněji než pouhá aura. Jedna astrální forma nemůže projít skrze druhou. Samotná Země, jako zdroj veškerého života, má rovněž astrální formu.

O manipulaci s manou

Použití magických dovedností představuje přímou manipulaci s manou. Pomocí čarodějnictví se s manou manipuluje tak, že vznikají přímé efekty, kterým se říká zaklínadla nebo kouzla, zatímco vyvolávání ovlivňuje manu tak, že přivolává, vytváří nebo zahání duchy.

Čarodějnictví je intuitivní manipulací s manou skrze kouzelníka, který propůjčuje „neforemné“ maně tvar, cíleně vytváří její návaly, aby došlo k určitému efektu. Přijatelnou metaforou pro všeobjímající manové pole je všudypřítomný vzduch. Podle ní čarodějnictví vysílá určitá vlnění, která mohou spustit rozličné efekty. Pro seslání zaklínadla nasaje kouzelník manu do svého těla a vyzáří ji na určité frekvenci. Toto usměrňování many zatěžuje tělo a duši kouzelníka a vyvolává odliv. Signál, jejž kouzelník vysílá, je založen na nastudované formuli, na níž závisí forma a účinek zaklínadla. Protože zaklínadlo vždy vyžaduje cíl, představuje tento „přijímač“, a signál musí být k tomuto přijímači vyslán na speciální frekvenci. Když je signál přijat, spustí mana proudící do cíle působení zaklínadla (proto je například pancíř neúčinný proti bojovým zaklínadlům; ta totiž působí „zevnitř“). Vyslání, cesta „vln“ a jejich absorbování cílem se v zásadě odehrávají na té samé

rovině, fyzické nebo astrální, na níž se nachází cíl i kouzelník. U elementárních manipulačních zaklínadel sbírá kouzelník manu, kterou transformuje přímo na hmotu, jíž pak propůjčí kinetickou energii a vrhne ji na cíl.
Plošná zaklínadla fungují podobně s tou výjimkou, že kouzelník vysílá svůj signál současně na více frekvencích – frekvencích všech „cílů“ v oblasti působení zaklínadla. Přesto však musí kouzelník vybrat ústřední cíl, který bude představovat středobod efektu. Pokud se v oblasti působení zaklínadla nacházejí cíle, které kouzelník nevidí, nejsou účinkem kouzla zasaženy, jelikož kouzelník nemůže zvolit „frekvenci“ svého zaklínadla tak, aby ji mohl přijmout pro něj neviditelný cíl.
Toto přirovnání ozřejmuje i další oblasti používání čarodějnictví, například zaklínací obranu. Při ní vysílá kouzelník „rušivé signály“, které blokují veškerá frekvenční pásma.

Kouzelníci

Kouzelníci používají k práci s magií především magické dovednosti čarodějnictví a vyvolávání. V astrálním prostoru mají rozličné schopnosti. Existují dva druhy kouzelníků: plnohodnotní a aspektoví.

Plnohodnotní kouzelníci

Plnohodnotní kouzelníci ovládají v plném rozsahu dovednosti, které jim daná tradice nabízí. Mohou používat dovednosti čarodějnictví a vyvolávání, jsou schopni astrálního vnímání a ovládají astrální projekci a pro zlepšení svých magických dovedností používají ohniska.

Aspektoví kouzelníci

Aspektoví kouzelníci ovládají jen určitý aspekt zvolené tradice. Jsou schopni astrálního vnímání, avšak neovládají astrální projekci. Mohou si připoutávat a používat ohniska, ovšem pouze v rozmezí své působnosti. Jinak pro ně platí stejná pravidla jako pro plnohodnotné kouzelníky.
Plnohodnotní kouzelníci zas a znovu nazývají aspektové kouzelníky pohrdavě „polosvětci“, „groggies“ nebo „polospáči“. Existuje ovšem mnoho aspektových kouzelníků, kteří jsou v rámci své specializace schopnější a mocnější než plnohodnotní kouzelníci.

Vyvolávači

Vyvolávači mohou používat dovednost vyvolávání, avšak nejsou schopni čarodějnictví. Vyvolávači se mohou stát jak šamani, tak mágové. Ohledně vyvolávání pro ně platí běžná pravidla pro jejich tradici. Šamanští vyvolávači obdrží rovněž své totemové modifikátory.

Elementaristé

Elementaristé jsou vždy mágové. Dokáží sesílat zaklínadla a vyvolávat duchy pouze jednoho hermetického živlu. Elementarista země může sesílat pouze manipulační zaklínadla a vyvolávat zemní elementály. Elementarista vzduchu může sesílat pouze detekční zaklínadla a vyvolávat vzdušné elementály. Elementaristé ohně ovládají bojová zaklínadla a vyvolávají ohnivé elementály. Elementaristé vody jsou pány šalebné magie a vodních elementálů.
Elementaristé mohou v rámci svého aspektu používat dovednosti čarodějnictví a vyvolávání jako plnohodnotní kouzelníci. Toto platí rovněž pro testy odolnosti vůči zaklínadlům a zahánění duchů. Na druhou stranu mají elementaristé při testech proti zaklínadlům a duchům svého komplementárního živlu o jednu kostku méně. To se týká testů odolnosti vůči zaklínadlům, zahánění, testům na ovládnutí apod. Protikladné živly jsou vzduch a země, stejně jako oheň a voda. Elementarista ohně by tedy měl při svém čarodějnictví nebo vyvolávání o jednu kostku méně, pokud by odolával šalebnému zaklínadlu nebo měl co do činění s vodním elementálem.

Šamanisté

Šamanisté, jak již jejich označení napovídá, musí být šamani. Šamanisté mohou sesílat pouze taková zaklínadla a vyvolávat takové duchy, pro něž jim jejich totem poskytuje bonusy. Medvědí šamanista může například sesílat pouze léčivá zaklínadla a vyvolávat lesní duchy. Šamanisté podléhají všem omezením svého totemu. Neexistují šamanisté totemů jako je kojot, který svým příznivcům neposkytuje žádné bonusy, nebo sova, jejíž modifikátory závisí na čase a nikoli na druhu magie. Šamanisté mohou používat dovednosti čarodějnictví a vyvolávání, ve všech ostatních oblastech, jako u zaklínací obrany nebo zahánění, podléhají ovšem svým totemovým modifikátorům.

Čarodějové
Čarodějové mohou používat dovednost čarodějnictví, nejsou však schopni vyvolávat žádné duchy. Čaroději se mohou stát jak šamani, tak mágové. Pro jejich čarodějnictví platí pravidla spojená s jejich tradicí. Šamanští čarodějové podléhají při čarodějnictví obvyklým totemovým modifikátorům.

Magické dovednosti
Kouzelníci používají magické dovednosti čarodějnictví a vyvolávání, aby neviditelné maně vnutili svou vůli a mohli užít svou magii. Testy u obou těchto dovedností se řídí běžnými pravidly pro testy ve spojení se speciálními pravidly z této kapitoly. Ačkoli se i světské postavy mohou naučit těmto dovednostem a používat je jako teoretické vědomosti, pouze probuzené postavy dokáží manipulovat s manou a používat aktivní magické dovednosti.

Exkluzivní akce
Některé magické procesy se považují za exkluzivní. Vyžadují zvláštní míru koncentrace a pečlivosti a nelze je provádět současně s jinými magickými dovednostmi nebo během používání jiných magických schopností. Kouzelník nemůže například sesílat exkluzivní zaklínadlo a současně udržovat nějaké jiné. Nejprve by musel to druhé zaklínadlo předčasně ukončit. Exkluzivní akce vylučují také zaklínací obranu ve prospěch jiné osoby. Některé magické akce jsou natolik prekérní, že kouzelníkovi přátelé musí zůstat bez ochrany.
Všechny exkluzivní akce jsou popsány v této kapitole a jsou ještě jednou shrnuty v tabulce **Exkluzivní akce**.

EXKLUZIVNÍ AKCE	
Čarodějnictví	Seslání exkluzivního zaklínadla
	„Nabití“ zaklínacího zásobníku
Vyvolávání	Vyvolávání
	Přivolání elementála
	Zahánění
	Ovládnutí
Další	Začátek nebo ukončení astrální projekce

Odliv
Použití magických dovedností, jako je sesílání zaklínadel a vyvolávání duchů, způsobuje *odliv*. Protože kouzelník nechává manu, se kterou provozuje svou magii, proudit silou vůle svým tělem, nežli ji uvolní, mohou tak jak tělo, tak duše kouzelníka přijít společně k úhoně. Magie způsobující odliv má kód odlivu, který vypadá jako kód poškození zbraní a udává potenciální poškození, které může kouzelník utrpět.
Účinnost je založena na stupni účinnosti sesílaného zaklínadla resp. vyvolávaného ducha. U čarodějnictví odpovídá účinnost v zásadě polovině účinnosti zaklínadla (zaokrouhleno dolů) plus modifikátor. Úroveň poškození je uvedena v popisu zaklínadla. Při vyvolávání je účinnost rovná účinnosti ducha. Úroveň poškození se určí srovnáním účinnosti ducha a charismatu kouzelníka.
Existují omezená zaklínadla se sníženým odlivem. Udržování zaklínadla vyžaduje ze strany kouzelníka intenzivní koncentraci, pročež se účinnost odlivu nového zaklínadla zvyšuje o 2 za každé dosud udržované zaklínadlo.
Test odolnosti vůči odlivu při čarodějnictví se provádí vůlí, odlivu při vyvolávání se čelí charismatem. Každé dva úspěchy dosažené při testu odolnosti vůči odlivu snižují úroveň poškození o 1. Jestliže klesne pod lehkou, neutrpí postava žádné poškození.
Poškození při odlivu je za běžných okolností omráčením. Jakmile ovšem kouzelník sešle zaklínadlo, jehož stupeň účinnosti přesahuje jeho magii, způsobuje odliv fyzické poškození. Rovněž odliv magie, která je provozována během astrální projekce, způsobuje místo omráčení fyzické poškození nezávisle na stupni účinnosti. Další informace najdete v oddílech **Čarodějnictví** a **Vyvolávání**. Fyzické poškození způsobené odlivem nelze vyléčit pomocí magie, ale pouze klidem na lůžku a lékařskou péčí.

Jak nápadná je magie?
Jak nápadná je magie? Moc ne, jelikož většina zaklínadel a duchů se ve fyzickém světě sotva objeví. Pozorovatel však může spatřit ve tváři kouzelníka výraz svrchované koncentrace, zaslechnout šeptané kouzelné formule, všimnout si nepatrných gest a znaků jako šamanské masky. Surová energie a komplexita určují, jak nápadné je kouzelníkovo snažení.
Ke zjištění toho, zda někdo používá magickou dovednost, je nezbytný test vnímání. Cílové číslo činí 4 plus atribut magie kouzelníka mínus účinnost provozované magie. Kouzelník s magií 6, který sesílá kouzlo

s účinností 4, představuje pro případného pozorovatele cílové číslo 6 (4 + 6 – 4), pokud si bude chtít všimnout jeho snah. Pokud by mělo zaklínadlo účinnost 2, bylo by cílové číslo 8 (4 + 6 – 2).
Situační modifikátory testů vnímání platí i zde (viz **Vnímání**). Další modifikátory jsou uvedeny v tabulce **Odhalení magických činností**.

ODHALENÍ MAGICKÝCH ČINNOSTÍ	
Situace	**Modifikátor**
Pozorovatel je probuzený	-2
Pozorovatel uchopuje	-2
Je vidět šamanská maska	-2
Šaman používá magii bonifikovanou totemem	-1
Kouzelník používá fetiš pro omezené zaklínadlo	-1

Šamanská tradice

Šamanova magie pochází ze síly přírody a světa duchů (astrálního prostoru). Kmenové kultury praktikují šamanskou magii všude na světě. Když Probuzení přivedlo magii zpět na svět, byli šamani mezi prvními, kteří ji ovládli. Následkem esoterického a okultního boomu konce 20. století mohl šamanismus zapustit kořeny i v mnoha městských oblastech. Když přišlo Probuzení, odhalili „městští šamani“, že staré rituály fungují v jejich městech právě tak dobře jako v divočině.
Pro šamana je svět plný živých duchů, mocných bytostí, které šaman žádá o magickou pomoc. Šamani žijí v souladu s přirozenými proudy energie života a magie.

Totemy

Každý šaman má svůj totem. Totem je mocná bytost, která šamanovi propůjčuje jeho magickou moc a jeho vědění. Šaman na oplátku sleduje ideály a cíle, jež jeho totem ztělesňuje.
Šamanův totem se určuje během vytváření postavy. Popravdě řečeno je to *totem*, kdo si vybírá šamana. V určitém životním momentě potenciálního šamana ho dostihne volání totemu, většinou ve formě snu nebo vize. Volání se často objevuje v důsledku nějaké traumatizující události, jako třeba těžké nemoci, velkého šoku nebo smrtelného nebezpečí. Z hlediska herních mechanismů si ovšem vybírá totem šamana jeho hráč v průběhu tvorby postavy.

Ideály

Každý totem ztělesňuje ideál, mýtický obraz nebo archetyp. Tím, že se šaman pokouší tento ideál ztělesnit, získává svou magickou moc. Aby si šamani svou moc zachovali, musí následovat cíle svého totemu.
Samozřejmě, že ne všichni šamani interpretují ideály svého totemu stejným způsobem. Někteří psí šamani mohou být nelítostní bojovníci, zatímco jiní dobromyslní učenci, ale jeden ani druhý neodepře svou pomoc někomu, kdo ji potřebuje. Ne všichni žraločí šamani musejí být brutální zabijáci (někteří jsou dokonce vysoce kultivovaní), avšak nikdo ještě neviděl žraločího šamana, jak utíká z boje. Ne všichni mývalí šamani jsou zloději; někteří dávají přednost hádankám a duševním výzvám. V rámci základních ideálů totemu je prostor pro individuální styl a rozlišné interpretace totemového ideálu.

Domovina

Existují totemy divočiny a totemy, jejichž domov je spíše městské povahy. Totemy divočiny jsou zvířata, která je možné (více či méně) nalézt v nedotčené přírodě, zatímco městské totemy zdomácněly ve městech. Některé totemy spadají do obou kategorií a lze je najít všude. V rámci divočiny nebo města může mít totem oblíbenou doménu, jako medvěd, jehož doménou je les, nebo orel, jehož doménou jsou hory. Domovina totemu spoluurčuje, kde by mělo být zřízeno jeho sídlo medicíny.

Totemové modifikátory

Totem ukládá šamanovi určitá omezení co se týče jeho chování a jeho magie. Poskytuje mu také rozličné výhody. Šamani dostávají kostky navíc, pokud své čarodějnictví nebo vyvolávání provádějí v souladu s totemem. Šaman může ovšem také kostky ztrácet, pokud své magické dovednosti provozuje v nesouladu s totemem. Tyto bonusy a postihy se nazývají *totemové modifikátory*. Aplikují se konečný počet kostek, nemají ovšem vliv na stupeň dovednosti.
Některé totemové modifikátory po šamanovi požadují, aby si vybral určitý permanentní bonus. Jakmile toto rozhodnutí padne, nelze ho již odvolat.

Šamanská maska
Před Probuzením nosili šamani masky, které symbolizovaly jejich totem. Pokud měl šaman masku na sobě, stával se ztělesněním samotného totemu. Dnes již šamani žádné umělé masky nepotřebují. Pokud šaman používá magické dovednosti, mění se rysy jeho tváře a ukazují příbuznost k jeho totemu. Tomuto zjevu se říká šamanská maska. Čím je jeho magie mocnější, tím nápadnější je změna. Tato změna je halucinací, kterou jsou postiženi pouze ti, kdo šamana přímo vidí, která však může vypadat velmi působivě. Masku šamana nelze zachytit pomocí strojů. Neobjeví se na filmu ani na videokazetě, ale pouze v hlavách přítomných.
Pohled orlí šamanky, která sesílá snadné zaklínadlo, se může lehce přiostřit nebo její vyvolávací formule může znít jako křik orla. U mocnější magie se její oči mohou stát zrakem tohoto létajícího lovce nebo se její prsty změní v mocné pařáty. Při provozování nejsilnější magie se mohou rysy šamanky zcela setřít a nahradí je nádherný obraz obrovského orlího těla s rozpjatými křídly.
Informace o tom, do jaké míry mohou ostatní šamanskou masku postřehnout, naleznete v odstavci **Jak nápadná je magie?**

Hraní totemu
Vztah mezi šamanem a jeho totemem je základním pilířem šamanské tradice. Díky následování ideálů totemu je šamanovi propůjčena jeho magická moc. Totem je šamanovým průvodcem na jeho mystické cestě a jeho učitelem, který mu odhaluje nejhlubší tajemství magie. Totemy sesílají šamanům radu a pomoc ve formě snů, vizí a jiných znamení.
Gamemaster může šamanův totem použít, aby mu předal informace a zintenzívnil hraní na hrdiny. Totemy dávají šamanům skryté pokyny, kladou hádanky, zjevují znamení a velmi, velmi vzácně poskytují dokonce srozumitelné rady. Gamemaster může předhodit nástin nadcházejícího děje tak, že šaman v jeho skupině bude mít sen, v němž spatří dopředu náznaky této události. Totem může být dokonce hnací silou v pozadí dobrodružství, jestliže šamana varuje před magickým nebezpečím, které mohou zlikvidovat pouze hráčské postavy.
Pokud šaman sejde ze své stezky, může na něho totem seslat vizi nebo jiné znamení nelibosti, aby ho přivedl znovu na správnou cestu. Jestliže šaman tuto zprávu ignoruje, může jeho atribut magie klesnout o jeden bod. Pouze navázání kontaktu s totemem a návrat k jeho ideálům mohou šamanovi poskytnout naději, že svou ztracenou moc získá zpět. Gamemaster rozhodne, zda toto vyžaduje samostatné dobrodružství, v němž si šaman znovu vydobude náklonnost totemu.

Orel
Orel je králem vzduchu. Ze všech ptáků létá nejvýše a je uctíván šamany v severní a střední Americe a Evropě. Je to hrdý samotář a vidí vše, co se děje ve světě pod ním. Orlí šamani jsou hrdí a vznešení obránci země a čistoty přírody. Netolerují žádné jiné názory a mají výraznou nedůvěru vůči technice a jejím nástrojům. Kdo škodí přírodě, je nepřítelem orla, a orlí šamani se vystaví i velkým nebezpečím a vysokým rizikům, aby přemohli znečišťovatele životního prostředí a jiné zloduchy.
Domovina: hory
Výhody: +2 kostky pro detekční zaklínadla, +2 kostky pro vyvolávání duchů oblohy
Nevýhody: Ztráta esence způsobená kyberwarem se u orlích šamanů díky silným psychologickým účinkům zdvojnásobuje.

Aligátor
Aligátora lze nalézt především mezi šamany v blízkosti bažin a řek, avšak také mezi pouličními šamany, protože podle legend přebývá i v kanalizacích velkých měst. Je náladový a líný, avšak strašlivý bojovník a velký jedlík. Aligátoří šamani dávají přednost zakázkám, které hodí pořádný balík, aby si pak mohli přinejmenším dlouho válet šunky. Často je zapotřebí několika pádných argumentů, aby se aligátor do věci opravdu vložil, avšak jakmile se jednou rozhodne, je přinejmenším stejně obtížné ho od tohoto úmyslu zase odvrátit.
Domovina: bažiny, řeky nebo město
Výhody: +2 kostky pro bojová a detekční zaklínadla. Jako totem divočiny +2 kostky pro vyvolávání bažinných, jezerních nebo říčních duchů (podle volby šamana). Jako městský totem +2 kostky pro vyvolávání městských duchů.
Nevýhody: -1 kostka pro šalebná zaklínadla. Šaman musí provést test vůle proti cílovému číslu 6, aby mohl přerušit boj, pronásledování nebo jinou, právě vykonávanou činnost.

Medvěd
Medvěd je totem, který lze nalézt ve všech kulturách, v nichž je medvěd známý, od severní Ameriky po Evropu a Asii. Medvěd je silný, ale také jemný a moudrý. Zdá se být pomalý a uvolněný, avšak jen do té doby, dokud

není donucen běžet. Aby se medvěd rozzlobil, už je zapotřebí opravdu něčeho, avšak jeho hněv a zuřivost v boji jsou velmi obávané. Medvědí šamani jsou často klidní, rozvážní a trpěliví. Jsou to léčitelé a ochránci přírody. Medvědí šaman nemůže odmítnout nikoho, kdo potřebuje jeho léčivou sílu, pokud k tomu nemá dobrý důvod.
Domovina: les
Výhody: +2 kostky pro léčivá zaklínadla, +2 kostky pro vyvolávání lesních duchů
Nevýhody: Medvědí šaman se může změnit v berserka, jestliže je zraněn. Kdykoli utrpí v boji fyzické poškození, musí podstoupit test vůle proti cílovému číslu 4. Šaman je posedlý amokem po tři kola mínus jedno kolo za každý úspěch. Tři a více úspěchů toto šílenství zcela potlačí. Šaman posedlý amokem útočí na nejbližšího živého tvora v dosahu a používá při tom své nejsilnější zbraně (světské nebo magické). Pokud šaman vyřadí protivníka z boje dříve, než uplyne daná doba, zbytek jeho bojového šílenství vyprchá.

Bizon
Bizon je totem, který se vyskytuje pouze v severní Americe. Ví mnoho o léčení a medicíně a s tímto věděním bdí nad svým lidem. Je dobrosrdečný a velkorysý, silný a při své práci nezná únavu. Jeho lid přijímá jeho dary a na oplátku ctí jeho ducha. Bizoní šamani jsou léčitelé a ochránci, nemohou odmítnout žádost o pomoc od nikoho, kdo ji opravdu potřebuje. Bizoní šaman bude kdykoli riskovat svůj život pro opravdového přítele nebo spojence a často podstoupí značná rizika, aby pomohl ostatním.
Domovina: prérie
Výhody: +2 kostky pro léčivá zaklínadla, +2 kostky pro vyvolávání prérijních duchů
Nevýhody: -1 kostka pro šalebná zaklínadla

Delfín
Delfín je volný duch moře, tančící na vlnách. Je moudrý, a přesto hravý přítel lidí. Delfín pomáhá lidem proti hrozbám moře (jako je žralok). Delfíní šamani jsou obětaví pomocníci a ochránci. Nemohou nikomu v nouzi odepřít svou podporu a musí porazit všechno zlo, které ohrožuje lidi nebo přírodu.
Domovina: na moři nebo u moře
Výhody: +2 kostky pro detekční zaklínadla, +2 kostky pro vyvolávání mořských duchů
Nevýhody: -1 kostka pro bojová zaklínadla

Sova
Sova je moudrá a vše vidí. Ovládá noční oblohu a cokoli chce ulovit, to také dostane. Ve dne je téměř bezmocná. Sovu ctí kultury celého světa, přestože v některých se její objevení považuje za zlé znamení. Soví šamani jsou noční samotáři a dobře se hodí pro život ve stínech. Ve dne je jejich magie slabší a soví šamani tíhnou k tomu, že i přes den zůstávají ve stínu.
Domovina: všude
Výhody: +2 kostky pro čarodějnictví a vyvolávání v noci
Nevýhody: -2 kostky pro všechny testy spojené s magií ve dne

Žralok
Žralok je chladný a nemilosrdný lovec. Pokud udeří, nezná slitování a krev jeho oběti ho uvádí do vytržení. Žraločí šamani mají sklony k toulání a neustálému pohybu. Jsou to tvrdí a smrtonosní válečníci. Pro žraločího šamana je jediný dobrý nepřítel mrtvý nepřítel. Pokud je vyzván, neztrácí čas hrozbami nebo chvástáním, nýbrž udeří s úmyslem zabíjet.
Domovina: na moři nebo u moře
Výhody: +2 kostky pro bojová a detekční zaklínadla, +2 kostky pro vyvolávání mořských duchů
Nevýhody: Žraločí šamani mohou upadnout do bojového šílenství podobně jako medvědí šamani, pokud jsou v boji zraněni nebo zabijí protivníka (viz výše). Pokud si to hráč přeje, může žraločí šaman v záchvatu bojového šílenství místo útoků na živé cíle nadále napadat mrtvolu své poslední oběti.

Pes
Pes je loajální přítel, kterého uctívají šamani po celém světě. Bojuje zarputile, pokud je ohrožen jeho domov nebo je napaden někdo, kdo je pod jeho ochranou. Psí šamani střeží lidí před temnou magií a nebezpečnými duchy. Jsou loajální vůči ostatním, velkorysí a ochotní pomoci, pokud jsou ostatní na oplátku loajální k nim a respektují je. Jsou cílevědomí, že to hraničí až s tvrdošíjností.
Domovina: město
Výhody: +2 kostky pro detekční zaklínadla, +2 kostky pro vyvolávání polních a domácích duchů
Nevýhody: Psí šaman musí provést test vůle proti cílovému číslu 6, pokud chce změnit své plány nebo taktiku. Zatímco pes bojuje sám se sebou, proběhne v každém případě jedna celá komplexní akce.

Kočka
Kočka je uctívána v kulturách celého světa. Je nenápadná, mazaná a marnivá. Zná mnohá tajemství, ale nerada se o ně dělí s ostatními. Kočičí šamani jsou většinou samotáři, kteří cítí povinnosti pouze vůči sobě samým. Jsou až puntičkářsky čistotní a neustále se snaží, aby i za nejnemožnějších okolností vypadali jako ze škatulky. Kočičí šamani mají v oblibě hrát si se svými protivníky – hrozit jim, vysmívat se jim a znejišťovat je – místo toho, aby je rovnou zabili.
Domovina: město
Výhody: +2 kostky pro šalebná zaklínadla, +2 kostky pro vyvolávání městských duchů
Nevýhody: +1 pro všechna cílová čísla spojená s duševními testy, pokud je šaman špinavý nebo neupravený. Nezraněný kočičí šaman musí nejprve podstoupit test vůle proti cílovému číslu 6, jestliže chce seslat zaklínadlo, jež způsobuje přímé poškození. Pokud v testu neuspěje, musí seslat takové zaklínadlo ze svého repertoáru, které způsobuje nejmenší poškození (s nejnižším stupněm poškození, pokud to má být zaklínadlo s variabilním stupněm poškození, a nanejvýš o účinnosti rovné polovině maximálního stupně účinnosti). Jakmile je kočka zraněna, přestává s těmito hrátkami a jde tvrdě na věc.

Kojot
Kojot, velký komediant, je v jednu chvíli nečekaně smělý, v další již zbabělý. Může být přítelem, ale také potměšilým podvodníkem, Vyznačuje se neukojitelnou zvědavostí a občas jen tak pro zábavu podstupuje rizika, kdy jeho život visí na vlásku. Kojotí šamani jsou příliš nezávislí, než aby se cítili vázáni něčím jiným než svým slovem. Mají svá vlastní pravidla a přežívají díky neustálé duchapřítomnosti a svému zvláštnímu šarmu.
Domovina: venkov
Výhody/*nevýhody*: žádné

Lev
Lva uctívají šamani z afrických savan i z evropských nížin. Je to statečný a silný válečník a svou rodinu chrání vlastním životem. Při lovu má nejraději na své straně moment překvapení a útočí ze zálohy, ve vážných případech však necouvne ani před přímou a otevřenou výzvou. Lví šamani neustále vyžadují nejvyšší výkony. Od svého okolí očekávají a vyžadují respekt a loajalitu. Lví šaman je věrný přítel a smrtící nepřítel.
Domovina: prérie
Výhody: +2 kostky pro bojová zaklínadla, +2 kostky pro vyvolávání prérijních duchů
Nevýhody: -1 kostka pro léčivá zaklínadla

Myš
Myš je prohnaná a hýří nápady; v každé situaci zná vhodné řešení. Její moudrost často pomáhá divokým a hrdým totemům jako vlk a lev z bryndy, když je přiměje používat zdravý lidský rozum, kterým by jinak opovrhli. Myš není ničím nepřítelem a pokud má nějakou slabost, je to její nezkrotná zvědavost. Myší šamani jsou často sběratelé a křečci, kteří schraňují „pro strýčka Příhodu“ neuvěřitelné množství krámů a veteše.
Domovina: město nebo pole
Výhody: +2 kostky pro detekční a léčivá zaklínadla, +2 kostky pro vyvolávání polních a domácích duchů
Nevýhody: -2 kostky pro všechna bojová zaklínadla

Krkavec
Krkavec je v kulturách celého světa znám jako zvěstovatel potíží a temných událostí. Je to temný a prohnaný švindlíř a ten, kdo je odpovědný za změny. Krkavec získává kořist z krveprolití a chaosu, avšak není jejich příčinou. Využívá pouze příležitostí, které se mu nabízejí. Krkavčí šamani milují dobré jídlo a téměř nikdy neodmítnou pozvání ke stolu.
Domovina: kdekoli pod širým nebem
Výhody: +2 kostky pro manipulační zaklínadla, +2 kostky pro vyvolávání duchů oblohy
Nevýhody: +1 k cílovým číslům všech testů spojených s magií, pokud není pod širým nebem

Krysa
Krysu lze nalézt všude, kde žijí lidé, neboť kdo jiný by jí poskytoval obživu? Krysa je nenápadná zlodějka, příliš zahleděná do sebe, než aby se s někým dělila. Je to zbabělec, který raději utíká než bojuje. Krysí šamani bývají špinaví a neupravení. Neradi pracují v otevřeném terénu a raději zůstávají ve stínu. Krysí šamani se vyhýbají bojům, kdykoli je to možné. Pokud však už musí bojovat, bojují na život a na smrt.

Domovina: město
Výhody: +2 kostky pro detekční a šalebná zaklínadla, +2 kostky pro vyvolávání městských duchů
Nevýhody: -1 kostka pro bojová zaklínadla

Had
Had je moudrý a zná mnohá tajemství. Je to dobrý rádce, za svou radu si však vždy žádá odměnu. Hadí šamani jsou pacifisté; bojují pouze tehdy, pokud brání sebe nebo druhé. Jsou posedlí tajemstvími a riskují pro ně krk i s límcem. O své znalosti se dělí s ostatními, pokud za ně mohou něco získat.
Domovina: kdekoli na venkově
Výhody: +2 kostky pro detekční, léčivá a šalebná zaklínadla. Jako totem divočiny +2 kostky pro vyvolávání libovolného druhu ducha země (podle volby šamana). Jako městský totem +2 kostky pro vyvolávání libovolného druhu ducha člověka (podle volby šamana).
Nevýhody: -1 kostka pro *všechna* zaklínadla, která sesílá během boje

Mýval
Mýval je práskaný zloděj, který se umí vloupat do každé pasti a sebrat návnadu. Bojuje, pokud musí, ale dává přednost strategii a trikům. Mývalí šamani jsou navýsost zvědaví, což často způsobuje, že se odváží do jámy lvové nebo jiného nebezpečí. Mohou být lakomí (mýval je zlodějský totem) a mnozí z nich kradou jen to nejlepší. Krádeže maličkostí a loupežná přepadení jsou pod úroveň mývalího šamana.
Domovina: kdekoli kromě pouště
Výhody: +2 kostky pro manipulační zaklínadla, +2 kostky pro vyvolávání městských duchů
Nevýhody: -1 kostka pro bojová zaklínadla

Vlk
Vlk je lovec a válečník respektovaný na celém světě. Je absolutně věrný členům své smečky. Říká se, že zvítězí v každém boji až na ten poslední. Vlčí šamani jsou své rodině a přátelům oddáni až za hrob. V boji nikdy neukáží zbabělost a jejich slovo má absolutní platnost.
Domovina: les, prérie nebo hory
Výhody: +2 kostky pro bojová a detekční zaklínadla, +2 kostky pro vyvolávání lesních, prérijních nebo horských duchů
Nevýhody: Stejně jako medvědí šamani mohou i vlčí šamani propadnout bojovému šílenství (viz výše).

Sídlo medicíny
Šamanovo sídlo medicíny je posvátné místo, v němž šaman provozuje mocnou magii. Zde splývají světský fyzický svět a šamanův svět magie. Sídlo medicíny je vždy zasvěceno jednomu určitému totemu a pouze šamani tohoto totemu ho mohou využívat. Téměř každé místo se může stát sídlem medicíny: jeskyně, stan, pokoj, dokonce i kruh stromů nebo kamenů. Musí mít pouze pevné a jasně rozpoznatelné hranice a mít velkost minimálně třikrát tři metry (pokud chce toto sídlo sdílet skupina šamanů, taková velikost samozřejmě nestačí). Sídlo medicíny se musí nacházet v domovině daného totemu. Medvědí sídla leží v lese, krysí sídla ve městě apod.
Každé sídlo medicíny má účinnost, která udává jeho sílu. K jeho zřízení jsou zapotřebí magické materiály jako srst, krystaly, kameny, barevný písek (pro malby z písku), peří, bylinky a podobné věci. Většinou je možné sehnat je u prodavačů talismanů, avšak většina šamanů dává přednost materiálu, který si sami nasbírají. Gamemaster může stanovit paušální cenu za sběr a hledání na 500 ¥ za stupeň účinnosti.
Jakmile má šaman pohromadě patřičný materiál, může zřídit sídlo medicíny a provést rituál, který aktivuje jeho moc a spojí ho se zemí. Toto trvá tolik dní, kolik činí účinnost sídla medicíny. Jakmile je tento rituál ukončen, sídlo medicíny přestává být mobilním. Pokud se s ním pohne, ztrácí svou magickou moc a šaman ho musí zbudovat znovu. Pokud chce šaman zvýšit účinnost již existujícího sídla medicíny, musí shromáždit dodatečný materiál a provést nový aktivační rituál. Toto trvá tolik dnů, kolik činí rozdíl mezi původní a nově zamýšlenou účinností. Zlepšení účinnosti sídla medicíny ze stupně 4 na stupeň 6 by tedy stálo 1 000 ¥ a trvalo dva dny.
Sídlo medicíny potřebují šamani především k učení se novým zaklínadlům. V tomto případě musí být účinnost sídla medicíny alespoň tak velká jako účinnost daného zaklínadla.
Aktivované sídlo medicíny existuje jak ve fyzickém světě, tak v astrálním prostoru. V astrálním prostoru vytváří bariéru (viz **Astrální prostor**). Pro šamany, kteří se podíleli na aktivaci daného sídla medicíny, nepředstavuje tato bariéra žádnou překážku a mohou dovolit jiným astrálním formám, aby jí mohly podle libosti procházet. Sídlo medicíny obsahuje navíc astrální signaturu šamanů, kteří ho aktivovali (viz **Astrální signatury**). S těmito šamany je magicky spojeno. Toto spojení mohou astrálně se projektující kouzelníci vysledovat (viz **Astrální stopování**).

Hermetická tradice

Mágova magie je založena na komplikovaném systému teorií, které se pokoušejí objasnit existenci many, dimenzí astrálního prostoru a jejich interakci s fyzickým světem. Někteří tvrdí, že těchto teorií existuje minimálně tolik, kolik je mágů, ale to je asi přehnané. Jestliže mág porozumí principu těchto kosmických interakcí, může je sám ovlivňovat a řídit a provozovat magií pomocí rituálů a čisté síly vlastní vůle.

Hermetická magie byla intenzivně zkoumána již před Probuzením. Podniky a mnohé vlády začaly nejdříve využívat hermetickou magii, než se odvážily na šamanismus, avšak i na mágy se zpočátku pohlíželo s vyslovenou nedůvěrou a skepticismem. Jakmile však šamani se svým Velkým tancem duchů dokázali i těm nejposlednějším, že jejich magie nemá nic společného se smokingy, bílými králíky a papírovými květinami, ale s mocí, začali lidé věnovat magickým uměním nepřehlédnutelný zájem. Ovšem i dnes pracuje pro podniky daleko víc mágů než šamanů (jen si někdy zkuste vysvětlit kojotímu šamanovi, že má jen hodinovou polední přestávku).

Mágové jsou učenci, kteří magii systematicky studují a chápou pomocí formulí a výpočtů. Hermetická disciplína dnes neustále a intenzívně zkoumá nové poznatky o zákonitostech magie, a s jejím věděním roste i její moc.

Hermetické knihovny

Všichni mágové se věnují intenzivnímu bádání a potřebují velké knihovny. Hermetická knihovna je sbírkou pramenů pro určitou magickou dovednost. Existují odlišné knihovny pro čarodějnictví a pro vyvolávání. Knihovny mají stupně, které udávají jejich úplnost a užitečnost.

V 21. století tisk téměř úplně vymřel. Někteří staromódní mágové pořád ještě sbírají pro své knihovny opravdové knihy, avšak většina z nich využívá výhod digitálních médií a své knihovny přechovává na optických čipech nebo CD. Tištěné kopie jsou neskladné a zabírají mnoho místa, lze je ale používat i bez počítače. V konečném důsledku však jde u hermetických knihoven o informace, nikoli o použité médium.

Cena hermetické knihovny pro jednu konkrétní dovednost odpovídá druhé mocnině jejího stupně, vynásobené 1 000 ¥. Vyžaduje (stupeň^2 x 100) megapulsů počítačové paměti. Knihovna v tištěné podobě vyžaduje jeden metr krychlový skladovacího prostoru na každý stupeň. Knihovna čarodějnictví na stupni 6 tak stojí 36 000 ¥ a vyžaduje 3 600 Mp (3,6 gigapulsů neboli Gp) paměti. Pokud chce mág svou knihovnu zvětšit, odpovídá cena za tento požadavek rozdílu ceny původního stupně a nového stupně. Udělat z knihovny na stupni 3 (9 000 ¥) knihovnu stupně 5 (25 000 ¥) by tedy stálo 16 000 ¥.

Mágové mohou své knihovny sdílet společně. Mnoho univerzit, podniků a magických skupin dovoluje užívání svých knihoven za poplatek (stupeň x 100) nujenů za hodinu i osobám mimo jejich okruh. Některé knihovny jsou dokonce připojeny k matrixu a přístupné za tentýž poplatek. Postavy musí samozřejmě zaplatit za *celý* stupeň knihovny, nikoli pouze za ten, který potřebují. Stejně samozřejmě reagují tyto organizace velmi podrážděně na nepovolané vetřelce.

Mágové potřebují knihovny čarodějnictví pro zvýšení svého stupně čarodějnictví a pro učení se novým zaklínadlům, a vyvolávací knihovny pro vyvolávání elementálů. Stupeň knihovny musí být přinejmenším stejně vysoký jako jejich cílový záměr.

Hermetický kruh

Hermetický kruh je rituální obrazec, který mág vytváří pro určitou magickou operaci. Kruh je komplexní diagram magických symbolů, který je nakreslen pomocí křídy, barvy nebo jiné substance podle přání mága. Hermetický kruh má stupeň a může být vytvořen kdekoli, kde je dostatek místa. Většina mágů však dává i tak přednost oblastem, kde jsou chráněni před zvědavými pohledy. Nakreslení kruhu trvá tolik hodin, kolik činí jeho stupeň, a má takový průměr v metrech, který musí rovněž přinejmenším odpovídat jeho stupni (resp. větší, pokud mág potřebuje více prostoru). Kruh stupně 4 by tedy ke svému vzniku potřeboval čtyři hodiny a měl by průměr alespoň čtyři metry. Náklady na vytvoření jsou zanedbatelné – činí druhou mocninu stupně v nujenech za křídu nebo barvu.

Mágové používají hermetické kruhy k vyvolávání elementálů, přičemž stupeň kruhu musí být přinejmenším roven účinnosti ducha. Hermetické kruhy se zřizují vždy pro jeden určitý magický rituál. Mág nemůže pomocí kruhu, v němž vyvolal vodního elementála, vyvolat ohnivého elementála (což by kromě toho bylo pro elementála urážkou), ovšem jinak je možné kruhy znovu použít. Mág může nakreslit kruh, v němž vyvolá ohnivého elementála, a tento kruh ponechat pro pozdější využití, pokud zatím zůstane nedotčen. Aby toto zajistili, používají mnozí mágové komponenty trvalé povahy z kovu, slonoviny, dřeva, kamene apod. Vytvoření permanentního kruhu trvá tolik *dnů*, kolik činí stupeň kruhu, a stojí přinejmenším (stupeň^2 x 100) nujenů. Každé poškození, které poruší vzor kruhu, ho učiní pro magické účely bezcenným.

Hermetický kruh, v němž se provozuje magie, je přítomen duálně jak ve fyzickém světě, tak v astrálním prostoru. V astrálním prostoru vytváří navíc bariéru (viz **Astrální prostor**), která chrání mága, jenž stojí uvnitř kruhu. Pro tvůrce kruhu nepředstavuje tato bariéra žádnou překážku a on může dovolit jiným astrálním formám, aby jí mohly podle libosti procházet. Kruh obsahuje astrální signaturu mága, který ho vytvořil (viz **Astrální signatury**) a je s ním magicky spojen. Toto spojení lze v astrálním prostoru vysledovat (viz **Astrální stopování**).

Adepti

Adepti nebo adepti *ki*, kteří následují stezku těla, nepoužívají magické dovednosti kouzelníků (ačkoli v astrálním boji mohou používat čarodějnictví). Nejsou schopni astrální projekce a astrální vnímání se musí naučit jako jednu ze schopností. Umění adeptů *ki* se koncentruje na zdokonalení těla a ducha. Na cestě adepta nejde nic bez intenzivního tréninku a železné sebekázně.

Schopnosti adeptů

Adepti *ki* disponují schopnostmi, magickými dovednostmi, které adept zdokonaluje studiem a tréninkem. Adept *ki* začíná hru s tolika *body*, kolik činí jeho atribut magie. Za tyto body si může „nakoupit“ schopnosti. Každá schopnost má cenu v bodech. Jakmile jsou body vynaloženy, nejsou už více k dispozici. Rozhodnutí pro určité schopnosti je neodvolatelné. Pokud má schopnost více stupňů a adept si bude chtít její stupeň později zvýšit, musí zaplatit rozdíl mezi původním a novým stupněm v bodech.
Adept *ki*, který utrpí ztrátu magie, ztrácí odpovídající množství schopností. Ztráta bodu magie vede automaticky ke ztrátě schopností v hodnotě jednoho bodu. Schopnosti, o které adept přijde, si volí jeho hráč. Stupeň žádné schopnosti nesmí překročit adeptovu magii. Adept s magií 3 může mít schopnosti v maximální hodnotě 3 bodů a žádná z nich nesmí mít stupeň 4.
Během hry si mohou adepti koupit další body v ceně 20 bodů dobré karmy za 1 bod na nákup schopností. Tento bod je přiřazen k jejich magii v poměru 1 : 1. Jestliže adept tento bod magie ztratí, přijde i bod na nákup schopností, a tedy o schopnosti, které si za něj koupil.

Adrenalinový nával
Cena: 0,25 za stupeň
Tato schopnost dovoluje adeptovi aktivovat jeho skryté rezervy, aby mohl podávat neuvěřitelně vysoké výkony. Tuto schopnost je možné získat pro každý tělesný atribut: sílu, tělo nebo rychlost. Nepůsobí na duševní nebo speciální atributy a za každý atribut je třeba zaplatit zvlášť.
Ke zvýšení požadovaného atributu musí adept provést test magie proti polovině nemodifikovaného stupně daného atributu (zaokrouhleno dolů), který chce zvýšit. Pokud nepadne ani jediný úspěch, zůstává atribut na své původní hodnotě. V opačném případě vzroste o stupeň schopnosti. Zvýšení působí tolik kol, kolik padlo úspěchů při testu magie. Žádný atribut se nedá zvýšit nad dvojnásobek běžného rasového maxima. Jakmile efekt odezní, musí adept provést test odolnosti vůči odlivu. Cílové číslo se rovná polovině hodnoty zvýšeného atributu (zaokrouhleno nahoru). Úroveň poškození závisí na poměru zvýšeného atributu k rasovému maximu postavy. Přesnou hodnotu naleznete v tabulce **Adrenalinový nával**.
Test odolnosti vůči odlivu se provádí pomocí vůle. Každé dva úspěchy snižují úroveň poškození o 1. Odliv způsobuje omráčení.
Schopnost Adrenalinový nával není kompatibilní s umělými vylepšeními (kyberwarem) nebo zvýšeními založenými na zaklínadlech. Je kompatibilní se schopností Zvýšený tělesný atribut.

ADRENALINOVÝ NÁVAL	
Zvýšení atributu sahá	**Úroveň odlivu**
až do běžného rasového maxima	L
až do absolutního rasového maxima	M
až do dvojnásobku běžného rasového maxima	V

Astrální vnímání
Cena: 2
Adept má schopnost rozšířit dosah svých smyslů až do astrálního prostoru. Nedokáže provádět astrální projekci. Pro adepta s touto schopností platí všechna běžná pravidla pro astrální vnímání.

Zrychlené léčení
Cena: 0,5 za stupeň
Adept disponuje neobvyklou schopností regenerace a je schopen si vyléčit všechny druhy zranění za pomoci své magie rychleji než obvykle. Každý stupeň této schopnosti poskytuje jednu kostku navíc při testech těla při léčení a při testech, které mají určit, zda adept utrpí trvalé fyzické poškození. Tato schopnost nezvyšuje adeptovu odolnost vůči zraněním, jedům a původcům nemocí, avšak umožňuje mu zotavit se rychleji z jejich účinků. Zrychlené léčení nemá vliv na hody zjišťující ztrátu magie.

Zostřené smysly
Cena: 0,25 za každé zlepšení
Adept disponuje smysly, které normálním smrtelníkům nejsou přístupné. K zostřeným smyslům patří noční vidění a infravidění, vysoko- a nízkofrekvenční sluch apod. Pokud vylepšení nezahrnuje žádné radiovlny nebo podobné technologické fenomény, může být každé zlepšení, jehož lze dosáhnout pomocí kyberwaru, získáno i pomocí této schopnosti (viz **Výbava**). Pokud má takový kyberware stupeň, tato schopnost poskytuje automaticky nejvyšší možný (například zvětšování 3). Na rozdíl od kyberwaru ovšem u této schopnosti neexistuje žádná množstevní sleva. V následujícím textu jsou popsány další zostřené smysly:
Orientační smysl. Adeptův orientační smysl je natolik přesný a spolehlivý, že adept stále ví, kde je která světová strana a zda se nachází pod nebo nad hladinou moře, pokud uspěje v testu vnímání s cílovým číslem 4. Tato schopnost je užitečná především pro kmenové lovce, průvodce, špiony a runnery s podobnými sklony.
Zlepšený čich. Adept má nos jako lovecký pes. Pomocí úspěšného testu vnímání může identifikovat osoby na základě jejich pachu a zjistit, zda někdo, jehož pach zná, se přednedávnem zdržoval v blízkosti. Silný zápach plexu však může být pro někoho s tak citlivým čichem na překážku a mít za následek modifikátory k cílovému číslu při testech vnímání.
Zlepšená chuť. Pouze pomocí chuti dokáže adept identifikovat složení potravy nebo nápojů. Úspěšný test vnímání dovoluje adeptům s vědomostí chemie nebo příbuznou dovedností odhalit jedy a drogy, které jsou ukryty v pokrmech nebo nápojích. Úspěšný test vnímání s cílovým číslem 4 umožňuje adeptovi posoudit, zda je voda čistá natolik, že je možné ji pít.
Vyrovnávač oslnění. Adeptovy oči se bleskurychle přizpůsobují drastickým změnám osvětlení, čímž je možné vyhnout se efektům oslepujících granátů a podobných zbraní. Tato schopnost funguje úplně stejně jako kybernetická verze vyrovnávače oslnění.
Tlumič. Adeptovy uši jsou chráněny před hlasitými zvuky a okamžitě se přizpůsobují náhlým změnám hladiny hluku. Tato schopnost funguje zcela stejně jako kybernetický tlumič.

Zachycení projektilu
Cena: 1
Adept dokáže ještě ve vzduchu srážet a zachytávat pomalu letící projektily jako šípy, vrhací nože a šurikeny. K tomu je zapotřebí test reakce (plus případné kostky z bojových rezerv) proti cílovému číslu 10 mínus základní cílové číslo dané dostřelem zbraně. Zachytávání šípu, který na adepta někdo vypálil z dlouhého dostřelu, by tedy probíhalo proti cílovému číslu 4 (10 – 6, základní cílové číslo pro dlouhý dostřel).
K úspěšnému zachycení projektilu ve vzduchu musí adept docílit více úspěchů ve svém testu reakce než útočník při svém útočném testu. V případě shody vítězí útočník. Zachycení projektilu vyžaduje volnou akci.

Zlepšená dovednost
Cena: viz tabulka **Zlepšené dovednosti**
Tato schopnost zvyšuje počet kostek, které má adept k dispozici pro test určité dovednosti. Kostky získané pro tuto dovednost se vztahují i na její specializace. Pokud adept přechází na zlepšenou dovednost, může použít pouze polovinu (zaokrouhleno dolů) kostek získaných v rámci schopnosti Zlepšená dovednost.
Počet dodatečných kostek, které může adept získat pomocí této schopnosti, nemůže překročit jeho stupeň dané dovednosti resp. stupeň jeho magie. Například adept s pistolemi 4 a magií 5 může získat pouze čtyři dodatečné kostky za Zlepšenou dovednost (pistole). Nezapomeňte, že tato schopnost vám poskytuje pouze kostky navíc, ale nezvyšuje skutečný stupeň dovednosti.
Pokud bude gamemaster souhlasit, může povolit adeptovi zahrnout do Zlepšených dovedností i ovládání jednotlivých dopravních prostředků (v ceně 0,5 bodu za kostku), avšak takto získané kostky nebude mít adept k dispozici, jestliže bude rigovat.

ZLEPŠENÉ DOVEDNOSTI	
Dovednost	**Cena za kostku**
Tělesné dovednosti	
Atletika, potápění, nenápadnost	0,25
Bojové dovednosti	
Ostré zbraně, tupé zbraně, tyčové zbraně	0,5
Kybernetické zbraně, boj beze zbraně	0,5
Vrhací zbraně, metací zbraně	0,5
Boj pod vodou	0,5
Pistole, samopaly, pušky	0,5
Útočné pušky, brokovnice	0,5
Těžké zbraně, laserové zbraně	0,5
Biče, dělostřelba, raketomety	0,5

Zrychlené reflexy
Cena: viz tabulka **Zrychlené reflexy**
Tato schopnost zvyšuje adeptovu reakční rychlost stejně jako reflexní vlákna. Za každý stupeň obdrží adept bonus +2 k reakci a jednu kostku iniciativy navíc. Nejvyšší možný stupeň této dovednosti činí 3 a toto zvýšení není kompatibilní s technickými nebo jinými magickými zlepšeními reakce nebo iniciativy.

ZRYCHLENÉ REFLEXY	
Stupeň	**Cena**
1	2
2	3
3	5

Bojový smysl
Cena: viz tabulka **Bojový smysl**
Bojový smysl obdařuje adepta instinktivním vnímáním všech nebezpečí v určitém okruhu. Každý stupeň mu poskytuje určitý počet dodatečných kostek do jeho bojových rezerv a umožňuje mu použít určitou část kostek z těchto rezerv při testu reakce na překvapení (zaokrouhluje se dolů).

BOJOVÝ SMYSL			
Stupeň	**Cena**	**Bojové rezervy**	**Kostky bojových rezerv pro test překvapení**
1	1	+ 1 kostka	25 %
2	2	+ 2 kostky	50 %
3	3	+ 3 kostky	Všechny

Ovládání těla
Cena: 0,25 za stupeň
Vláda ducha nad tělem pomáhá adeptovi při odolávání vůči toxinům a nemocím. Každý stupeň ovládání těla přidává adeptovi jednu kostku navíc při testech odolnosti vůči takovým účinkům.

Odolnost vůči magii
Cena: 1 za stupeň
Adept má vrozenou rezistenci vůči čarodějnictví. Za každý stupeň této dovednosti dostává jednu kostku navíc pro testy odolnosti vůči všem zaklínadlům. Odolnost vůči magii se netýká zaklínadel, jejichž účinkům se chce adept podvolit. Jedinou schopností nestvůr, před níž tato schopnost chrání, je *přirozené sesílání zaklínadel* (a samozřejmě poskytuje ochranu před probuzenými tvory, kteří používají čarodějnictví).

Mystický pancíř
Cena: 0,5 za stupeň
Tato schopnost zpevňuje magickým způsobem adeptovu pokožku a zvyšuje její odolnost vůči poškození. Každý stupeň poskytuje adeptovi 1 bod protinárazového pancíře, který je kumulativní s jinak nošeným protinárazovým pancířem. Mystický pancíř neposkytuje adeptovi žádné balistické pancéřování, chrání ovšem před poškozeními způsobenými v astrálním prostoru.

Odolnost vůči bolesti
Cena: 0,5 za stupeň
Odolnost vůči bolesti dovoluje adeptovi ignorovat symptomy zranění. Nesnižuje sice skutečné poškození, ale zato jeho efekty. Předtím, než určíte modifikátory zranění, odečtěte stupeň této schopnosti od současného adeptova zranění. Adept s Odolností vůči bolesti na stupni 3 by například nedostal žádné modifikátory při lehkém nebo mírném zranění. Při čtyřech čtvercích poškození by měl pouze modifikátor +1 (4 – 3 = 1 neboli lehké zranění). Schopnost působí jak na omráčení, tak na fyzické poškození.
S touto odolností může také adept uniknout bolestem způsobeným mučením, magií, nemocemi apod. Stupeň adeptovy schopnosti se odečítá od cílového čísla pro test, kterým adept odolává bolesti, například testům vůle nebo těla při bolestivých účincích některé nemoci, tvrdého výslechu nebo samotného mučení.

Hibernace
Cena: 1
S pomocí této schopnosti se adept dokáže uvést do meditativního transu, který zpomalí jeho tělesné funkce na minimum a následně znatelně sníží jeho potřebu jídla, vody, vzduchu a také eventuelní průtok krve. K uvedení se do hibernace proveďte test vůle proti cílovému číslu 4 a započítejte případné modifikátory zranění. Podívejte se na popis zaklínadla Zimní spánek a řiďte se tam uvedenými stupni úspěšnosti.
Pokud adept s touto schopností utrpí smrtelné fyzické poškození a ztratí vědomí, tato schopnost se automaticky aktivuje.

Smrtící spáry
Cena: viz tabulka **Smrtící spáry**
Za normálních okolností způsobují útoky beze zbraně poškození (síla)M omráčení. S touto schopností se však adeptovy ruce mění ve smrtící zbraně, které způsobují zhoubné fyzické poškození. Jestliže adept bojuje beze zbraně, může si vybrat, zda bude způsobovat běžné omráčení nebo takto získané fyzické poškození. Pokud chce použít v boji beze zbraně Smrtící spáry, musí to ohlásit současně s útokem. Ceny pro rozdílné úrovně poškození této schopnosti jsou uvedeny v tabulce níže. Pokud Smrtící spáry nezpůsobují pouze lehké poškození, může adept použít v útoku i nižší úroveň poškození, než jakou maximálně ovládá, což musí ohlásit současně s útokem. V tom případě však obdrží modifikátor +1 ke svému cílovému číslu za každý stupeň, o nějž úroveň poškození sníží.
Útok Smrtícími spáry působí také na bytosti, které jsou imunní vůči běžným zbraním (viz **Schopnosti**). Jejich bonusy k obraně proti Smrtícím spárům nepůsobí. Pokud má adept schopnost Astrální vnímání a používá ji, může Smrtící spáry použít i v astrálním prostoru (viz **Astrální boj**).

SMRTÍCÍ SPÁRY	
Fyzické poškození	**Cena**
Lehké	0,5
Mírné	1
Vážné	2
Smrtelné	4

Zvýšený tělesný atribut
Cena: 0,5 za stupeň
S touto schopnosti si může adept zvýšit jeden tělesný atribut (tělo, sílu nebo rychlost). Každý stupeň této schopnosti zvyšuje daný atribut o 1 a zvýšení každého atributu je třeba zaplatit zvlášť. Pokud budete později chtít zvýšit tento atribut pomocí karmy, bude cena vycházet ze stupně takto zvýšeného atributu. Rychlost vylepšená tímto způsobem zvyšuje podle běžných pravidel reakci a množství kostek v bojových rezervách.
Tato schopnost adeptovi umožňuje překročit běžné rasové maximum, ale cena zvýšení za každý stupeň nad tímto maximem je dvojnásobná (1 bod za stupeň).

Zlepšené vnímání
Cena: 0,5 za stupeň
Tato schopnost zostřuje adeptovy smysly. Každý stupeň přidává jednu kostku navíc při testech vnímání. To se týká i astrálního vnímání, pokud ho adept ovládá. Množství dodatečných kostek získaných v rámci této schopnosti nesmí převýšit adeptovu inteligenci resp. magii (podle toho, co je nižší).

Astrální prostor

Astrální prostor resp. astrální rovina je paralelní dimenze, která překrývá náš fyzický svět a zároveň je jeho určitým odrazem nebo „stínem“. Astrální a fyzický svět jsou od sebe jasně odděleny, ačkoli zaujímají totéž místo jak v prostoru, tak v toku času. Světští obyvatelé fyzického světa nemohou astrální prostor vidět, dotknout se ho ani ho přímo ovlivňovat. Člověk si může spojení mezi astrálním prostorem a fyzickým světem přestavit jako zrcadlo, které je průhledné pouze z jedné strany – z astrálního prostoru. Někteří probuzení nazývají astrální prostor skutečně „světem za zrcadlem“.

Astrální vnímání

Mnohé probuzené postavy dokáží vidět astrální prostor z fyzického světa. Věda nazývá tuto schopnost astrálním vnímáním, mnozí probuzení ji označují za „druhou tvář“. Nezávisle na pojmenování funguje astrální vnímání samostatně a není závislé na fyzických smyslech. Je to psychický smysl.
Pro použití astrálního vnímání musí postava vynaložit jednoduchou akci, během níž se její vnímání rozšíří. Pomocí astrálního vnímání může postava vidět vše, co se kolem ní v astrálním prostoru nachází. Jsou vidět také zářící aury, které obklopují živé a magické věci, a je možné z nich vyčíst informace pomocí *uchopování*. Postava se může dotknout astrálních forem a spojit se s nimi za použití běžných atributů a dovedností. Má to tu nevýhodu, že astrální formy jsou také schopné dotknout se *postavy*, takže ty jsou zranitelné astrálními útoky, dokud je astrální vnímání aktivní. Postavy a bytosti, jejichž astrální vnímání je aktivní, se označují za *duální bytosti*, protože se nacházejí zároveň ve fyzickém a astrálním světě.
Pro spatření astrálních forem, jako jsou například duchové nebo bariéry, je třeba pouze volná akce a dokud není v blízkosti žádný astrální tvor, který se pokouší ukrýt, nemusí podstava podstupovat žádný test vnímání.

Uchopování

Když kouzelník uchopuje auru bytosti v astrálním prostoru, dozvídá se informace o tomto tvorovi. Aury živých tvorů ukazují jejich obecný zdravotní stav, jejich emoce a jejich magickou povahu (pokud existuje). Očarované objekty ukazují svou magickou povahu. Nemagické objekty nemají žádnou auru, živé aury na nich ovšem zanechávají „otisky“. Jestliže tyto předměty uchopíte, můžete tyto „stopy“ přečíst.
Zaklínadlo, ať již bylo sesláno ve fyzické nebo astrální rovině, vytváří kolem cílové osoby viditelnou auru.
Aby mohla postava přečíst auru, musí vynaložit jednoduchou akci a provést test uchopování s cílovým číslem 4. Použitým atributem je inteligence. Počet úspěchů určuje množství informací, které se postava dozví. Přesnější údaje naleznete v tabulce **Úspěšnost uchopování**.
Dovednost čtení aury může být použita jako doplňková dovednost při testu uchopování. Proveďte test této dovednosti s cílovým číslem 4. Každé dva úspěchy dosažené v tomto testu se počítají jako jeden dodatečný úspěch při předtím provedeném testu uchopování. Aby ovšem mohla postava využít úspěchů doplňkové dovednosti, musí jí předchozí test uchopování přinést alespoň jeden úspěch. Postava může test opakovat vícekrát za sebou, aby dosáhla lepšího výsledku, ovšem počet pokusů nesmí být vyšší než její inteligence. Každý nový pokus zvyšuje cílové číslo o 2.

ÚSPĚŠNOST UCHOPOVÁNÍ

Počet úspěchů	Získané informace
0	Žádné
1-2	- Obecný zdravotní stav cílové osoby (zdravá, zraněná, nemocná), plus přítomnost resp. nepřítomnost kyberwarových implantátů. - Obecné emocionální rozpoložení cílové osoby (šťastná, stísněná, rozzlobená) nebo odpovídající dojem u nemagického předmětu. - Kategorie magického cíle (ohnivý elementál, manipulační zaklínadlo, silové ohnisko apod.). - Zda je cíl světský nebo probuzený. - Pokud uchopující postava tuto auru již předtím viděla, pozná ji, i když má cíl převlek nebo podstoupil kosmetickou operaci.
3-4	Všechny dříve uvedené informace plus: - Zda je esence a magie cíle nižší, stejná nebo vyšší než uchopující postavy. - Zda je účinnost cíle nižší, stejná nebo vyšší než magie uchopující postavy. - Přibližné umístění případných kyberimplantátů.

- Obecná představa o nemocích a jedech, jejichž účinky je cíl postižen.
- Přesné emocionální rozpoložení postavy resp. podstata zanechaného „otisku“.
- Všechny astrální signatury zanechané na cíli.

5+ Všechny dříve uvedené informace plus:

- Přesná hodnota esence, magie a účinnosti cíle.
- Přesné umístění případných kyberimplantátů.
- Přesné určení všech nemocí a jedů, jejichž účinky je cíl postižen.
- Přibližný důvod uchopovaného emocionálního rozpoložení (vražda, povstání, náboženský obřad apod.).
- Obecný původ astrální signatury (bojové zaklínadlo, přírodní duch, elementál).

Astrální signatury

Magické dovednosti zanechávají na všem, co ovlivní, *astrální signaturu*. Tento magický „otisk prstů“ kouzelníka mohou postřehnout ostatní probuzení pomocí uchopování. Signatura zůstává čitelná tolik hodin, kolik činí účinnost magického efektu, počítáno od jeho konce. Ohniska a další magické objekty (jako hermetické kruhy a šamanská sídla medicíny) uchovávají astrální signaturu svého tvůrce *permanentně*.

Postava může zkusit astrální signaturu uchopit, a tak ji „číst“. Pro odhalení signatury jsou zapotřebí tři úspěchy v testu uchopování. Pro opakované pokusy platí běžná pravidla. Pokud postava signaturu odhalila, dokáže si ji automaticky zařadit (pokud ji již viděla). Jestliže tuto signaturu viděla poprvé, dokáže ji od tohoto okamžiku znovu poznat. Při pěti a více úspěších navíc získá ponětí o tom, jaký magický efekt signaturu vytvořil (tzn. magickou dovednost, jež byla použita, a obecnou třídu zaklínadla nebo ducha, který zde působil). Experti na magické zabezpečení sbírají informace o astrálních signaturách zločineckých kouzelníků, pročež by postavy měly dávat pozor na to, kde své astrální signatury zanechávají.

Postava se může pokusit „vymazat“ svou astrální signaturu z určitého cíle, když podstoupí test patřičné dovednosti (čarodějnictví pro seslaná zaklínadla, vyvolávání pro přivolané duchy) proti cílovému číslu, jež se rovná účinnosti kouzla nebo ducha. Každé signatuře je třeba se věnovat samostatně. Nemůžete jich „smýt“ více najednou. Každý úspěch snižuje o jednu hodinu čas, po nějž signatura zůstává na místě činu. Pokud počet úspěchů dosáhne nebo překročí účinnost efektu, zmizí signatura okamžitě. Přirozené signatury magických objektů, jako jsou aktivní zaklínadla, duchové a ohniska, *nelze* odstranit. Po tomto testu dovednosti musí postava podstoupit test odlivu proti poškození (účinnost)L. Pokud je účinnost vyšší než magie postavy, je poškození způsobené odlivem fyzické povahy. Vymazání jedné signatury vyžaduje tolik komplexních akcí, kolik činí účinnost efektu. Během této činnosti musí být astrální vnímání aktivní.

Astrální interakce

Zatímco je astrální vnímání aktivní, může se postava dotýkat věcí v astrálním prostoru a být s nimi v interakci. Ani postava není ovšem chráněná před doteky objektů v astrálním prostoru, proto se vyplatí obezřetnost. Postava může bojovat s astrálními formami (viz **Astrální boj**) za použití svých fyzických atributů a dovedností. Fyzické zbraně a pancíř jsou nanic, ovšem postava může používat proti svým protivníkům aktivní zbraňová ohniska a přirozený pancíř – například jde-li o trolla nebo adeptův Mystický pancíř. Během astrálního vnímání můžete sesílat na astrální protivníky manová zaklínadla (viz **Zaměření cíle**).

Zatímco je astrální vnímání aktivní, může se i postava stát obětí astrálního útoku. Ostatní astrální formy ji mohou napadnout v astrálním boji nebo na ni seslat manové zaklínadlo. Astrální bariéry představují pro postavy pevné neproniknutelné překážky; kromě toho tvoří překážku ve výhledu, jejichž účinnost se přičítá jako modifikátor cílového čísla při testech vnímání. Astrální vnímání může být náročné a odvádí pozornost. Pokud chce postava provést nějakou zcela světskou, nemagickou činnost (vystřelit, řídit auto apod.), zatímco je její astrální vnímání aktivní, obdrží modifikátor +2 ke svým cílovým číslům.

Astrální projekce

Prostřednictvím astrální projekce je postava schopna vyslat svou *astrální formu* na cestu astrálním prostorem, zatímco své fyzické tělo opustí. K odpoutání se od těla v rámci astrální projekce musí postava vynaložit jednu exkluzivní komplexní akci. Na samotný pobyt v astrálním prostoru není třeba vynakládat žádné akce, ovšem považuje se za magickou aktivitu. Díky tomu nemůže postava provádět během astrální projekce žádné jiné exkluzivní akce. Návrat do fyzického těla vyžaduje rovněž exkluzivní komplexní akci.

Astrální atributy
Astrální forma je projekcí ducha postavy. Tělesné atributy jsou v astrálním prostoru irelevantní. Jsou nahrazeny duševními atributy následujícím způsobem:

- astrální síla je charisma
- astrální rychlost je inteligence
- astrální tělo je vůle
- duševní atributy postavy se nemění.

Modifikace duševních atributů prostřednictvím zaklínadel, kyberwaru a dalších zdrojů se projeví na schopnostech astrální formy.
Astrální forma vypadá jako odraz fyzického těla. Astrální forma zaklínadel a fetišů se rovněž projevuje v astrálním prostoru. Nemagická výbava zůstává u fyzického těla. K tomu patří i kyberware a další implantáty. Astrální forma může mít na sobě jakékoli šaty, jaké si jen dovedete představit. Nepředstavují *žádnou* magickou ani pancéřovou ochranu, jde pouze o vnější dojem.

Astrální smysly
Astrální forma má běžný lidský zrak a sluch. Kromě toho je postava schopna uchopovat aury a získávat o nich informace. Astrální forma nemá čich ani chuť, ačkoli některé smyslové vjemy, které nemají ve fyzickém světě obdobu, tak mohou být vnímány. Postava se může dotknout pouze astrálních objektů a bytostí. Fyzické objekty jsou pro ni nedotknutelné a nemají žádný pevný tvar; paže postavy projde jednoduše skrz. Astrální smysly jsou vyloženě „psychické“, pročež mohou v astrálním prostoru perfektně vidět i slepí kouzelníci.
Astrální prostor je prozářen světlem aur živých tvorů, včetně aury živoucí Země, a proto stav fyzického osvětlení neovlivňuje astrální viditelnost. Je ovšem obtížné prohlédnout skrz astrální bariéry. Jejich účinnost představuje modifikátor cílového čísla pro testy vnímání.
Astrální prostor je původní místo. Získat zde abstraktní informace je daleko obtížnější než konkrétní. Psané informace a symboly zprostředkovávají svůj *emocionální* obsah, nikoli ryzí informace. Postava může například uvidět značku „stop“ a na základě její formy poznat, o co se jedná, avšak nedokáže přečíst tabulku s názvem ulice, protože neobsahuje žádné citové vjemy. Rovněž tak je možné vnímat u kusu papíru pocity lásky a touhy, ovšem postava takový milostný dopis nebude schopná přečíst. Pronesená slova a ostatní zvuky je možné v astrálním prostoru zaslechnout stejně jako ve fyzickém světě.

Manifestace
Všechny astrální formy mají schopnost *manifestovat se*, tj. zviditelnit a zeslyšitelnit se ve fyzickém světě pouhou silou vůle. Astrální forma postavy se jeví všem pozorovatelům z fyzického světa jako duchu podobný obraz. Astrální formy se není stále možné dotknout a ona sama se rovněž nemůže ničeho dotýkat.
Manifestace je čistě psychickou záležitostí. Stroje ji nedokáží zachytit ani zaznamenat. Kamery nezachytí manifestující se zjevení, mikrofony nenahrají jejich hlasy apod. Postavy s kyberočima ovšem zachytí obraz „mimo“ své oči přímo duchem, pročež jim nic nebrání v tom, aby manifestující se zjevení spatřily.
K manifestaci astrální formy je zapotřebí jednoduché akce. Ukončení manifestace vyžaduje pouze volnou akci a lze je provést kdykoli.

Astrální pohyb
Astrální pohyb probíhá rychlostí myšlenky a nezpůsobuje únavu. Normální rychlost pohybu činí (inteligence x 4) metry za bojové kolo. Tuto rychlost by měly postavy používat, jestliže chtějí vnímat své okolí.
Rychlý pohyb je *velmi* rychlý. Astrální forma může urazit za kolo tolik kilometrů, kolik činí její magie (cca magie x 1 000 km/h). Při maximální rychlosti se míhá okolí postavy tak extrémní rychlostí, že vše splývá dohromady. Postava si udržuje přibližné povědomí o poloze a směru a může se vyhnout astrálním překážkám, pokud však nezpomalí, nemůže nic uchopovat nebo detailně pozorovat. Dvě astrální formy, které se obě pohybují rychle, spolu ovšem mohou bojovat.
Astrální formy mohou při jakékoli rychlosti létat. Neodvažujte se ovšem opustit atmosféru (překročit výšku 80 km) – kouzelníci, kteří to učiní, ve většině případů zemřou a ve zbývajících zešílí. Vzpomínky přeživších jsou téměř vždy zablokovány těžkým šokem nebo traumatem.
Fyzický svět neomezuje astrální formy v jejich pohybu, tzn. mohou proletět pevnými objekty, aniž by se jejich pohyb zpomalil. Pouze astrální forma může zpomalit jinou astrální formu nebo se jí dotknout. Země je v astrálním prostoru právě tak pevná jako ve fyzickém světě a astrální formy skrze ni nemohou proletět. Zařízení s nejvyšším stupněm bezpečnosti se často staví v podzemí, aby se zabránilo astrálním vetřelcům v průniku.

Astrální odhalení
Fyzičtí tvorové mohou ucítit, pokud skrze ně proletí astrální forma. Toto vyžaduje test vnímání s cílovým číslem 10. Je-li subjekt probuzený, snižuje se cílové číslo o 2. Pokud má subjekt také schopnost astrální projekce, klesá cílové číslo rovněž o 2. Pokud je test úspěšný, ucítí prolétaná osoba lehké mrazení nebo šimrání. Některé postavy (obzvláště magický bezpečnostní personál) tento pocit poznají a vědí, že je nablízku astrální vetřelec.

Zatímco jsi spal…
Během astrální projekce se tělo postavy nachází ve stavu podobnému kómatu, v hlubokém transu. Čím déle zůstává postava v astrálním prostoru, tím více její tělo slábne. Astrální forma je nositelem esence postavy. Bez ní začíná tělo umírat. Na konci každé hodiny, kterou postava stráví v astrálním prostoru, ztrácí její tělo jeden bod esence. Jestliže klesne na nulu, tělo umírá. Astrální forma si udržuje plnou hodnotu esence a magie, zatímco tělo slábne. Jakmile dojde k návratu astrální formy do těla, obnovuje se ztracená esence rychlostí jeden bod za minutu, dokud není dosaženo její původní hodnoty.
Zatímco je postava v astrální prostoru, nevnímá okolí svého těla, pokud ho náhodou astrální forma nemůže vidět. Postava instinktivně ví, kdy její tělo utrpí poškození, nezjistí ovšem, co se s ním jinak děje, zatímco je „pryč“. Pokud někdo (nebo něco) pohne s tělem, zatímco je postava v astrálním prostoru, nevšimne si toho, dokud se nevrátí a neutrpí svůj životní šok.
Naštěstí má astrální forma silnou vazbu k tělu, na jejímž základě ho lze hledat. Postava může své ztracené tělo hledat, pokud podstoupí test vůle proti cílovému číslu 4. Základní čas činí 6 hodin, dělený počtem úspěchů (zaokrouhleno nahoru). Na konci této doby se postava ocitne (pokud se mezitím její esence nevyčerpala) opět před svým tělem. Pokud se však tělo nachází v držení nepřátel, mohou již na postavu čekat astrální protivníci a bariéry, aby jí zablokovali cestu.
Nepřátelé mohou tělo také jednoduše zabít. Fyzická forma je bezbranná a lze jí snadno způsobit smrtelné zranění. Postava se okamžitě dozví, když její tělo zemře. Astrální forma zůstane naživu, dokud se běžnou rychlostí nevyčerpá její vlastní esence. Potom ztratí svou soudržnost a rozplyne se. Taková ubohá duše může své zbývající hodiny využít k hledání pomsty a gamemaster může takové beztělé bytosti použít jako strašidla.

Astrální bariéry
Magie dokáže vytvářet v astrálním prostoru bariéry. Takové bariéry jsou trvalé povahy, protože se skládají jak z astrálních, tak fyzických komponentů. Fyzické komponenty mohou sestávat z křídových, barevných nebo gravírovaných run (hermetické kruhy), mít podobu zdi (hradba) nebo je mohou tvořit perlové závěsy, srst probuzených tvorů či jiné části sílel medicíny. Astrální komponenty jsou neviditelné a pro fyzické tvory nenahmatatelné, ačkoli ti, kdo procházejí astrální bariérou, mohou podstoupit test vnímání, jako kdyby jimi proletěla astrální forma. V astrálním prostoru se tyto bariéry jeví jako mléčně zabarvené pevné stěny. Blokují volný pohyb a představují výhledovou překážku, pročež se jejich hodnocení přičítá k cílovému číslu pro testy vnímání. Jediná cesta k překonání astrální bariéry spočívá v jejím zničení v astrálním boji (viz **Astrální boj**). Astrální forma bariéry nemusí bezpodmínečně odpovídat jejím fyzickým rozměrům. Tvůrce bariéry není postižen jejími účinky a může jí podle libosti procházet. Jestliže si to přeje, může neomezený volný průchod povolit i někomu jinému.
Zaklínadla, jež jsou sesílána na cíl na druhé straně bariéry, obdrží pro svůj test úspěšnosti jako modifikátor cílového čísla účinnost bariéry. Toto platí jak pro fyzickou, tak pro astrální rovinu.
Hermetické kruhy a šamanská sídla medicíny vytvářejí astrální bariéry. Hermetický kruh ovšem funguje jako bariéra pouze tehdy, jestliže je aktivní a používá se k provozování magie. Bariéra má tvar polokoule, jejíž průměr odpovídá průměru kruhu a její výška jeho poloměru (nebo výšce nejvyšší postavy, podle toho, co je větší). Šamanská sídla vytvářejí bariéru, jejíž hranice se kryjí s hranicemi sídla. Sídla medicíny, jež nemají pevný strop, vytvářejí polokulovou bariéru jako hermetický kruh. V obou případech má bariéra takový stupeň účinnosti, který odpovídá účinnosti sídla nebo kruhu.

Hradba
Další formou astrální bariéry je *hradba*. Hradba je astrální bariéra, která nemá žádnou jinou magickou funkci. Každá probuzená postava se schopností astrálního vnímání dokáže hradbu vytvořit. Největší možná oblast, kterou je možno hradbou zaštítit, má rozměr (magie tvůrce x 50) metrů krychlových. Skupina postava může hradbou zaštítit až takovou oblast, jejíž rozměr činí (součet atributů magie všech postav x 50) metrů krychlových. Existují firmy a kouzelníci na volné noze, kteří si vydělávají tím, že pro všechny, kdo kladou důraz na své astrální soukromí, vytvářejí a udržují hradby. V průměru si účtují asi 100 ¥ za hodinu práce (a kouzelníka).
Hradba musí být vytvořena na neživém objektu (zdi, dopravním prostředku, skále apod.). Hradbu nelze oddělit od jejích fyzických komponentů.

Rituál k vytvoření hradby trvá tolik hodin, kolik činí účinnost hradby, a nevyžaduje žádný zvláštní materiál. Na konci rituálu je třeba provést test magie proti cílovému číslu rovnému účinnosti hradby. Každá z postav, jež se podílela na tvorbě, podstupuje vlastní test, a nakonec se sečtou úspěchy. Počet úspěchů udává, kolik týdnů hradba vydrží, než se rozplyne. Lze vytvořit i permanentní hradbu, pokud postava nebo postavy zaplatí množství karmy rovné její účinnosti.
Odliv při tvorbě hradby činí (účinnost)L. Tento odliv nemá nikdy fyzickou formu, ovšem nejvyšší účinnost, kterou hradba může mít, odpovídá magii postavy. Skupina může vytvořit až takovou hradbu, jejíž účinnost může sahat až k součtu magií všech členů.
Rituál tvorby může také prodloužit životnost již existující hradby. V tomto případě odpovídá cílové číslo účinnosti dané hradby. Životnost se prodlouží o tolik týdnů, kolik v tomto testu padne celkem úspěchů. Pokud rituál selže, nemá to na již existující hradbu žádný vliv, jestliže nepadnou samé jedničky. Tehdy se hradba rozplyne.

Astrální boj

Každá astrální forma se může podílet na astrálním boji. Fyzické postavy – včetně probuzených postav, které nepoužívají astrální vnímání ani projekci – jsou vůči přímým útokům z astrálního prostoru imunní.
Pro astrální boj platí stejná pravidla jako pro boj zblízka. Povaha astrálního prostrou vylučuje použití zbraní pro boj na dálku s výjimkou zaklínadel. Astrální forma může napadnout jiné astrální formy bez postihů za astrální pohyb.

Astrální iniciativa

Postavy s astrálním vnímáním a jiné duální bytosti používají svou normální tělesnou reakci a iniciativu.
Postavy provádějící astrální projekci používají místo reakce inteligenci a jejich iniciativa se rovná inteligenci + 20 + 1k6.
Postavy, které začnou bojové kolo ve svém fyzickém těle a poté začnou s astrální projekcí (exkluzivní komplexní akce), se řídí svou fyzickou iniciativou až do konce kola. Postavy, které začínají v astrální projekci a poté se vrátí zpět do svého těla (rovněž exkluzivní komplexní akce), musí po návratu do fyzického světa vynechat dva průběhy iniciativy.

Astrální bojové testy

Postavy s astrálním vnímáním a další duální bytosti používají v astrálním boji své běžné fyzické atributy, dovednosti a bojové rezervy. Duální bytosti se musí pohybovat v obou rovinách simultánně. Toto platí i pro manifestující se duchy. Nemohou se nacházet na jednom místě v astrálním prostoru a na jiném ve fyzickém světě. Jsou tak vázáni na svou fyzickou rychlost a iniciativu.
Astrálně se projektující postavy používají své běžné duševní a speciální atributy (až na reakci, viz výše), ovšem jejich tělesné atributy jsou nahrazeny duševními. Projektující se postavy a duchové mají astrální bojové rezervy, které sestávají ze součtu jejich duševních atributů děleného dvěma a zaokrouhleného dolů (viz **Rezervy kostek**).
Pro vyhodnocování astrálních útoků platí pravidla pro boj zblízka, včetně modifikátorů za dosah. Postava vyzbrojená zbraňovým ohniskem používá příslušnou dovednost pro boj se zbraní zblízka. Jinak se útoky provádění pomocí dovednosti boj beze zbraně příp. čarodějnictví, pokud postava výše uvedenou dovednost neovládá. Dokonce i postavy, které nejsou schopné sesílat zaklínadla (jako adepti) mohou používat specializaci čarodějnictví astrální boj. (Nezapomeňte, že toto použití dovednosti čarodějnictví spotřebovává kostky pro zaklínací obranu, sesílání zaklínadel apod.). Duchové a další astrální bytosti používají pro všechny astrální bojové testy svou účinnost, pokud se nematerializují.

Astrální poškození

Kódy poškození pro astrální útoky jsou uvedeny v tabulce **Astrální poškození**. Test odolnosti vůči poškození se provádí pomocí vůle resp. účinnosti u astrálních bytostí a tělem u duálních bytostí. Duální bytosti s přirozeným tělesným pancířem získávají bonusy za tento pancíř i v astrálním boji; účinnost útoku se snižuje o stupeň přirozeného pancíře. Jiné fyzické pancéřování postav nemá proti astrálním útokům žádný účinek.
Astrální poškození může být podle volby postavy fyzické nebo omráčení. Adept s Astrálním vnímáním může své Smrtící spáry naplno využít i v astrálním boji.
Veškerá poškození, která utrpí astrální forma postavy, se okamžitě projeví také na jejím fyzickém těle a naopak. Pokud je postava zraněna v astrálním prostoru, objeví se totéž zranění ihned i na jejím fyzickém těle. Pokud je astrální forma zabita, zemře současně i tělo. Naštěstí tento paralelní efekt platí i pro léčivá opatření, ať už magická nebo světská.
Astrální forma, která utrpí smrtelné omráčení, je *rozvrácena*. Rozvrácená astrální forma zmizí okamžitě z astrálního prostoru; astrálně se projektující postavy se vrátí zpět do svých těl (bez ohledu na blokující bariéry),

zatímco duchové zmizí beze stopy. Postava je v bezvědomí (u smrtelného omráčení) a musí se zotavovat podle normálních pravidel. Postava, která je rozvrácená v astrálním boji, musí okamžitě provést test, zda nedojde ke ztrátě magie. Duch rozvrácený v astrálním boji se může objevit znovu v astrálním prostoru nebo fyzickém světě až poté, co uplyne minimálně 28 dní mínus jeho účinnost.

ASTRÁLNÍ POŠKOZENÍ	
Druh útoku	**Kód poškození**
Útok beze zbraně	(charisma)M
Ozbrojený útok	(charisma) + poškození zbraňovým ohniskem (viz **Zbraňová ohniska**)
Duální bytost	(síla)M nebo podle druhu
Duch, ohnisko nebo bariéra	(účinnost)M

Astrální objekty

Astrální objekty jsou neinteligentní astrální formy jako bariéry nebo ohniska, které v astrálním boji útočí pouze tehdy, jsou-li napadeny. Astrální objekty způsobují v astrálním boji fyzické poškození. Mohou být poškozeny rovněž pouze fyzicky. Majitel resp. tvůrce bariéry nebo ohniska se okamžitě dozví, jsou-li napadeny.

Kdo zaútočí na objekt v astrálním prostoru, podstupuje srovnávací test úspěšnosti se svým charismatem (resp. účinností) proti účinnosti objektu. Počet vítězových čistých úspěchů snižuje atribut magie (nebo účinnost) útočníka resp. účinnost objektu. Pro tento útok nelze použít žádné rezervy s výjimkou karmových. Permanentní bariéry mají karmové rezervy, které odpovídají množství karmy, která do nich byla investována. Ohniska mají karmové rezervy o velkosti součtu jejich připoutávacího násobitele a jejich skutečné účinnosti (silové ohnisko stupně 3 by mělo karmové rezervy 5 + 3 = 8).

Pokud na astrální objekt útočí více útočníků, vyhodnocuje se každý útok odděleně (na testy se nevztahují žádné modifikátory), ačkoli snižování účinnosti je kumulativní, pokud se objekt nemůže regenerovat celé bojové kolo. Pokud útočník používá zbraňové ohnisko, zvyšuje se jeho charisma pro tento útok o 1 za každé dva body účinnosti ohniska (zaokrouhleno dolů).

Pokud magie útočníka klesne na nulu, je rozvrácen (viz **Astrální poškození**) a vrátí se do svého těla. Jakmile postava dále neprovádí astrální projekci, vrací se její magie na původní stupeň rychlostí 1 bod za hodinu. Duchové, jejichž účinnost klesla na nulu, jsou rozvráceni a mohou se objevit znovu v astrálním prostoru nebo fyzickém světě až poté, co uplyne minimálně 28 dní mínus jejich účinnost.

Jakmile účinnost objektu klesne na nulu, útočník ho porazil, ale ještě nezničil. Účinnost objektu se obnoví během jednoho bojového kola na svou původní hodnotu. Postava, která snížila účinnost objektu na nulu, aniž by ho zničila, ho může „potlačit“, pokud na to v každém kole investuje jednu komplexní akci. Potlačený objekt není schopen svou účinnost regenerovat, dokud není alespoň jedno bojové kolo ponechán v klidu. Je-li potlačena astrální bariéra, může jí projít jakákoli astrální forma resp. duální bytost.

Pro zničení objektu musí být jeho účinnost snížena na nulu a útočník musí poté podstoupit test charismatu proti cílovému číslu ve výši dvojnásobku původní účinnosti objektu. Ke zničení objektu stačí jediný úspěch.

Pokud je v astrálním boji zničeno ohnisko, zmizí i jeho očarování. Dočasné bariéry (jako hradby) mohou být zničeny úplně, avšak permanentní bariéry budou pouze vůči svému přemožiteli trvale neúčinné, jinak se ovšem nedají zničit a vůči ostatním vetřelcům budou nadále efektivní. Permanentní bariéra se může ovšem tímto způsobem stát natolik neúčinnou, že budou její tvůrci nuceni zřídit ji znovu. V případě sídla medicíny nebo hermetického kruhu je třeba pouze nově vytvořit spojení sídla se zemí (tolik dnů, kolik je účinnost) příp. je třeba nově nakreslit kruh (tolik hodin, kolik je účinnost). Permanentní hradby je třeba vytvořit zcela znovu pomocí nového rituálu a na jejich trvalost vynaložit novou karmu.

Jestliže je astrální objekt napaden manovým zaklínadlem, ať už ve fyzické nebo astrální rovině, musí podstoupit test odolnosti vůči poškození za pomoci své účinnosti. Tvůrce bariéry resp. ten, kdo si připoutal ohnisko, mu může přidělit kostky ze svých zaklínacích rezerv pro zaklínací obranu bez ohledu na to, kde se právě nalézá. Pokud objekt utrpí smrtelné poškození, je zničen. V opačném případě snižuje každá úroveň poškození (L, M, V) jeho účinnost o jeden bod, které se objektu obnoví během jednoho kola, pokud neutrpí žádné další poškození.

Astrální uhýbaní

Díky nesmírné rychlosti, kterou se astrální formy pohybují, nepředstavuje vyhýbání se jiným astrálním formám žádnou potíž. Některé věci je však třeba mít na paměti.

Duální bytost se může pohybovat pouze svou fyzickou rychlostí a ve volnosti pohybu je omezena fyzickými překážkami. Astrálně se projektující postava může přerušit boj s duální bytostí prostě tak, že se vzdálí z jejího dosahu a například projde zdí.

Pokud se ovšem oba bojovníci astrálně projektují, zjišťuje se pomocí srovnávacího testu magie, zda se jedné straně podaří boj přerušit a uniknout druhé straně (duchové používají svou účinnost). Jakmile má postava co do

činění se dvěma nebo více pronásledovateli, provádí se srovnávací test magie proti pronásledovateli s nejvyšším stupněm magie resp. nejvyšší účinností, s modifikátorem +1 pro pronásledovaného za každého pronásledovatele. Strana s vyšším počtem úspěchů rozhoduje o tom, co se stane; nerozhodný výsledek jde ve prospěch pronásledovatele. Buď může postava uprchnout, nebo zůstane v bezprostřední blízkosti svých protivníků.

Astrální stopování

Všechny existující magické věci (zaklínadla, duchové, ohniska, sídla a kruhy) jsou spojeny se svým majitelem. K nalezení tohoto spojení a jeho sledování zpět je zapotřebí testu astrálního vnímání s cílovým číslem 4. Základní čas činí 6 hodin, děleno počtem úspěchů. Pokud je to déle, než může stopař zůstat v astrálním prostoru, může tento hledání přerušit, zotavit se a pak znovu pokračovat. Pokud začíná znovu s hledáním, musí podstoupit test inteligence nebo magie (podle toho, co je vyšší) proti cílovému číslu, které se rovná počtu hodin, které uplynuly od ukončení pokusu. K opětovnému nalezení stopy stačí jeden úspěch. Pokud není dosaženo žádného úspěchu, je stopa ztracena. Stopař to může zkusit znovu, obdrží ovšem modifikátor +2 ke svému cílovému číslu pro test vnímání.

Astrální cesta

Tweezil vrhl krátký pohled na bezvědomou postavu svého mistra Grimleyho, než se sám uvedl do transu. Když ho obklopil astrální prostor, zazněl za ním dunivý hlas: „Kde se couráš, hochu?“ Tweezil se otočil a zíral na postavu orka, oděnou v šatu ze světla, a obzvláště na široký meč, který se mu houpal u pasu.

„Sorry, šéfe,“ zamumlal.

„Pojď,“ řekl Grimley. „Máme práci.“

Astrální formy Tweezila a jeho mentora vyrazily k obloze skrze stop malého apartmánu kolem nic netušící rodiny v bytě nad nimi, která kompletně dřepěla u tridea. Jakmile opustili svá fyzická těla, proletěl Tweezil jedním z dětí, jež si hrálo před trideem, zatímco Grimley proklouzl jednoduše kolem. Když sebou orčí děvčátko trhlo a začalo plakat, učedník se usmál, zatímco jeho mistr pouze potřásl hlavou. Prosvištěli střechou a vylétli vzhůru k jasné noční obloze.

Budovy a ulice plexu byly jako temné stíny, které zakrývaly světlo živoucí Země, na druhou stranu je však osvětlovali lidé, kteří se vydávali za svými záležitostmi. Grimley celou dvojici vedl a oba klouzali ulicemi k cíli své cesty. Tweezil byl rád, že ho jeho mistr vede, protože nemohl přečíst tabulky s názvy ulic. Pro něho to byly jen nesmyslné změti nerozluštitelných znaků. Zakrátko dosáhla dvojice řady krámků v boční ulici.

„Tady to je,“ řekl Grimley. Proklouzli roletami a výlohou z pancéřovaného skla, jako by to nebylo nic než kouř, a ocitli se v obchodě s talismany. Tweezil vrhl krátký pohled na rozličné předměty v regálech a pohrdavě ohrnul nos. Většina z nich byla bledě šedá a bez života, bezcenné tretky, které nic netušícím světským lidem vysávají nujeny z kreditních hůlek. Několik věcí vykazovalo aury, které vypadaly jako ohniskové, a Tweezil je chtěl zrovna podrobit bližší prohlídce, když vtom ho Grimley zatahal za jeho astrální ucho.

„Není čas na denní snění, hochu, to zde je sama vážnost života.“ Tweezil si mnul ucho a následoval Grimleyho do zadní části krámu. Učedník se pokusil proletět zadní stěnou a narazil plnou silou do bariéry, že si až vyrazil dech.

„Au!“ vyrazil ze sebe a Grimley se zasmál.

„Ne tak rychle, skopová hlavo. Krysák má v této části krámu své sídlo medicíny. Ztracení šamani.“ Grimleyho obočí se stáhlo, když si zadní stěnu prohlédl. „Nedá se to obejít,“ zabručel. „Dělej, hochu, prorazíme skrz.“ S těmito slovy tasil svůj široký meč. „Jedna, dva, tři!“ Obě astrální formy udeřily současně na astrální bariéru, která reagovala uvolněním magické energie. Tweezila ten úder skoro omráčil, ale sebral se, jak mu to ukázal Grimley, a bojoval ze všech sil. Bariéra zeslábla a pod společným útokem se zhroutila, takže oba mohli skrze ni proklouznout.

„Teď rychle,“ zašeptal Grimley. „Krysák ví, že jsme se právě vlámali do jeho sídla a…zatraceně.“ Grimleyho hlas odumřel, když v rohu sídla vyskočila prskající astrální forma. Tweezil poznal tmavý, psovi podobný tvar. Byl to pekelný pes, hlídací pes, který existoval současně jak ve fyzické rovině, tak v astrálním prostoru. Pes zavrčel ještě jednou a vrhl se na Grimleyho chvějící se postavu, zatímco ten se marně pokoušel dostat svůj meč mezi sebe a pekelného psa. Pes narazil do orčího mága a strhl ho k zemi.

„Žádný strach, šéfe, já toho zablešence dostanu!“ vykřikl Tweezil přeskakujícím hlasem, zatímco se začal koncentrovat na zaklínadlo.

„Ne, hochu, ne…“ Grimleyho varování přišlo příliš pozdě, neboť to již místnost vyplnilo třpytivé světlo Manového blesku. Vytí pekelného psa umlklo, když mana pronikla do jeho těla, a změnilo se v žalostné kňučení. Forma černého psa se rozpadla pod úderem zaklínadla a zmizela. V tu samou chvíli kleslo jeho tělo k zemi a zůstalo mrtvé ležet.

Tweezilovi ovšem nezbyl čas radovat se ze svého úspěchu, neboť jeho astrální tělo se okamžitě začalo otřásat křečemi, když ho zasáhla bolest ze zaklínadla. Cítil se, jako by byl zevnitř roztrhán jako ten pekelný pes. Grimley se ihned ocitl u něho.
„To bylo bláznovství," vyjel na Tweezila. „Už nikdy nezkoušej sesílat zaklínadlo v astrálním prostoru, dokud nebudeš o sakra víc dál než teď. Právě jsi nechal svou astrální formou projít tolik síly, že tě bolesti pravděpodobně knokautují, až se vrátíš do svého těla. Pohni sebou, ať už jsi doma. Já tam budu hned."
Tweezil kývl a soustředil se na své tělo. Jeho astrální forma prosvištěla místností, zatímco jeho okolí se rozplizlo, a za několik vteřin byl zpět v malé Grimleyho pracovně. Klesl zpět do svého těla a polkl, když spatřil popáleniny na svém obličeji, pažích a rukou. Když otevřel oči a zvedl ruce, aby se podíval, jak moc se zřídil, všiml si, jak sebou Grimleyho tělo cuklo. Ork se posadil a přešel ke gauči naproti. Otevřel lékárničku a přilepil Tweezilovi na krk náplast, aby utišil jeho bolesti, než přinesl mast na popáleniny.
„Léčivá zaklínadla s hloupostí nic nezmohou," řekl starý ork. „V budoucnu bys měl více přemýšlet, jestli se se mnou chceš ještě někdy vydat na cestu, hochu."
Tweezil strnule přikývl, zatímco se pomalu začaly projevovat spásné účinky zabijáka bolesti. Ještě se musí hodně učit.

Čarodějnictví

Čarodějnictví je magická dovednost, se kterou probuzené postavy formují manu tak, že vznikají určité efekty, kterým se říká *zaklínadla*. S pomocí této dovednosti lze zaklínadla sesílat (sesílání zaklínadel), vzdorovat jim (zaklínací obrana) a zcela likvidovat jejich účinky (lámání zaklínadel).
Mágové ovládají manu speciálními nastudovanými formulemi a čistou silou vůle. Šamani sesílají totéž zaklínadlo pouze zřídka dvakrát tím samým způsobem. Jejich magie vychází z intuice, improvizace a dané situace. V obou případech kouzelníkovi stačí, aby se pouze soustředil. Veškeré prozpěvování, gesta, taneční kroky a další parádičky jsou pouze pro efekt.
Ačkoli se používané metody čarodějnictví, které používají mágové a šamani, od sebe liší, sesílají obě tradice zaklínadla podle stejných pravidel. Co se týče pravidel *Shadowrunu*, zůstává zaklínadlo stejné, ať už ho sešle mág nebo šaman.

Zaklínadla

Zaklínadla se dělí podle druhu, kategorie, trvání, dosahu, účinnosti, úrovně odlivu a účinku. Zaklínadla způsobující poškození mají stejný kód poškození jako zbraně.

Druh

Fyzická zaklínadla směřují proti fyzickým vlastnostem cíle. S neživými objekty něco zmohou pouze fyzická zaklínadla.
Manová zaklínadla směřují proti duševním, spirituálním nebo magickým věcem jako duchům, emocím, životní síle, myšlenkám apod. Proti astrálním formám něco zmohou pouze manová zaklínadla (viz **Astrální prostor**).

Kategorie

Kategorie zaklínadla blíže vymezuje jeho zamýšlený účinek. Existuje pět kategorií: bojová, detekční, léčivá, šalebná a manipulační.
Bojová zaklínadla jsou rychlá, neelegantní a brutální. Energie zaklínadla směřuje přímo do cíle, a tak způsobuje jeho poškození zevnitř. Bojová zaklínadla ignorují účinky pancíře a jiných nemagických vnějších ochranných opatření.
Detekční zaklínadla zlepšují a doplňují smyslové vnímání. Svému cíli dovolují vidět nebo slyšet na značnou vzdálenost a propůjčují nové smysly, jako například čtení myšlenek. Existují také detekční zaklínadla, jež upozorňují na přítomnost jiných tvorů, magie, života obecně nebo nepřátel.
Léčivá zaklínadla mají vliv na zdravotní stav a výkonnost živého těla. Používají se k ošetření a vyléčení zranění a nemocí, k neutralizaci jedů a ke zvýšení nebo snížení atributů.
Šalebná zaklínadla matou smysly. Mohou být použita k oklamání protivníků, zneviditelnění věcí, zmatení smyslů a k tvorbě jednoduché nebo komplexní zábavy.
Manipulační zaklínadla mění, ovládají nebo oživují hmotu a energii. Jsou to komplexní zaklínadla, jež jsou často spojena se silným odlivem. Manipulační zaklínadla mohou ovlivňovat a ovládat jednání a emoce určité osoby, pohybovat předměty, formovat, vytvářet nebo usměrňovat energii jako světlo nebo oheň, stejně jako změnit tvar a vzhled cíle.

Dosah
Všechna zaklínadla mají dosah, v jehož rámci je lze seslat na cíl. U většiny zaklínadel se jedná o *dohled* (D). Pokud může kouzelník cíl vidět, může na něj seslat zaklínadlo bez ohledu na vzdálenost.
Některá zaklínadla, zejména léčivá, vyžadují dotek cíle. K tomu, aby se kouzelník dotkl cíle, který s tím nesouhlasí, musí se mu v rámci komplexní akce sesílání zaklínadla podařit útok beze zbraně (viz **Boj zblízka**). Cílové číslo pro tento útok podléhá modifikátoru –1, protože se kouzelník musí svého cíle pouze dotknout a ne ho zranit. Stačí jeden čistý úspěch, aby se kouzelník mohl cíle dotknout.

Trvání
Vzhledem k době trvání existují tři druhy zaklínadel: okamžitá, udržovaná a permanentní.
Okamžitá zaklínadla se sesílají a účinkují v rámci jediné akce. Jejich účinek je ovšem zpravidla trvalý. Do této kategorie spadají bojová a některá manipulační zaklínadla.
Udržovaná zaklínadla mohu být udržovaná po delší čas. Dokud se kouzelník na zaklínadlo koncentruje, trvá jeho účinek. Toto nevyžaduje ze strany kouzelníka žádnou akci. Pokud ztratí koncentraci, působení zaklínadla končí. Pokud by měl kouzelník utrpět poškození, zatímco udržuje zaklínadlo, musí podstoupit test čarodějnictví proti účinnosti zaklínadla (plus eventuelní modifikátor zranění), aby ho mohl nadále udržovat. Pomocí volné akce lze zaklínadlo kdykoli ukončit.
Postavy, jež udržují zaklínadlo, podléhají za každé udržované zaklínadlo modifikátoru +2 pro všechny testy, včetně testů odolnosti vůči odlivu (ale nikoli normálních testů odolnosti vůči poškození). Postava může udržovat současně až tolik zaklínadel, kolik činí stupeň jejího čarodějnictví. K provedení exkluzivní akce musí postava všechna udržovaná zaklínadla ukončit.
Permanentní zaklínadla musí být udržovaná po určitou dobu. Potom se jejich účinek stává trvalým. Mnohá léčivá zaklínadla jsou permanentní. Pokud kouzelník zaklínadlo ukončí dříve, než uplyne nezbytná doba, skončí jeho působení stejně jako u udržovaných zaklínadel. Délka doby, po kterou musí být permanentní zaklínadlo udržováno, závisí na úrovni odlivu zaklínadla a je uvedena v tabulce **Základní čas permanentních zaklínadel**.
Sesilatel permanentního zaklínadla má možnost použít úspěchy ze svého testu čarodějnictví na zkrácení potřebné doby. Pro zjištění času, který takto musí postava vynaložit na udržování, vydělte základní čas počtem použitých úspěchů. Úspěchy použité ke zkrácení této doby se nezapočítávají do účinku zaklínadla.

ZÁKLADNÍ ČAS PERMANENTNÍCH ZAKLÍNADEL	
Úroveň odlivu	**Nezbytný čas**
Lehká	5 kol
Mírná	10 kol
Vážná	15 kol
Smrtelná	20 kol

Účinnost
Účinnost zaklínadla je měřítkem toho, kolik magické energie kouzelník do svého zaklínadla investoval. Na tom závisí zejména síla účinku zaklínadla.
Kouzelníci se učí zaklínadla s pevně danou účinností. Pokud si to přejí, mohou seslat jakékoli své zaklínadlo i s nižší účinností, ovšem nikdy ne s vyšší. Minimální účinnost zaklínadla činí 1. Postavy, které chtějí zvýšit účinnost svého zaklínadla, se ho musí znovu naučit (viz **Učení se zaklínadlům**).
Čím vyšší je účinnost zaklínadla, tím větší je jeho účinek a tím těžší je pro cíl odolat jeho působení. Zaklínadla s vyšší účinností se ovšem také obtížněji sesílají a jsou spojena s vyšším odlivem. Pokud si vybíráte zaklínadlo, měli byste zvážit poměr mezi co možná největší efektivitou a schopnostmi vaší postavy a rovněž zohlednit s tím spojený odliv.

Odliv
Úroveň odlivu zaklínadla udává, jak vysilující je pro kouzelníka jeho seslání.
Úrovně odlivu jsou odstupňovány podobně jako úrovně poškození zbraní (L, M, V a S). Ve skutečnosti je možné pohlížet na odliv dokonce jako na určitý druh útoku energie zaklínadla na kouzelníka. Čím více energie kouzelník do zaklínadla vrazí (čím vyšší je jeho účinnost), tím obtížnější je pro něho uniknout odlivu.
Poškození při odlivu je za normálních okolností omráčení, kromě zvláštních případů. Jestliže účinnost zaklínadla překročí stupeň magie kouzelníka, způsobuje odliv fyzické poškození. Jakmile je schopnost těla usměrňovat energii vyčerpána, mění se poškození z příznaků únavy (omráčení) na skutečné zranění (fyzické poškození) jako natržení svalů, zúžení cév, popáleniny apod. Odliv zaklínadel, jež kouzelník sesílá, zatímco se astrálně projektuje, je vždy fyzické povahy, bez ohledu na jejich účinnost. Pro postavu je daleko obtížnější vést manu astrální formou než fyzickým tělem.

Odolnost vůči odlivu se provádí podobně jako vůči poškození zbraněmi. Kouzelník podstupuje test odolnosti vůči odlivu svou vůlí proti účinnosti odlivu, jež je založena na účinnosti zaklínadla. Každé zaklínadlo, které musí být v danou chvíli udržováno, přidává postavě modifikátor +2 k jejímu cílovému číslu. Dosažené úspěchy snižují úroveň poškození. Další informace viz **Test odolnosti vůči odlivu**.

Zaklínací rezervy

Kouzelníci mají zvláštní rezervy kostek, tzv. *zaklínací rezervy*. Zaklínací rezervy sestávají ze součtu atributů inteligence, vůle a magie, děleného 3 a zaokrouhleného dolů. Kostky ze zaklínacích rezerv mohou být použity při testech čarodějnictví u sesílání zaklínadel, zaklínací obrany a lámání zaklínadel. Kouzelník ovšem může použít maximálně tolik kostek, kolik v daném testu použije kostek čarodějnictví. Kostky ze zaklínacích rezerv mohou rovněž podpořit test odolnosti vůči odlivu tak, že se přidají k vůli. Zaklínací rezervy se obnovují stejně jako ostatní rezervy kostek (viz **Rezervy kostek**).

Učení se zaklínadlům

Předtím než může postava seslat zaklínadlo, musí se ho naučit. Může se ho naučit od učitele, který ho již ovládá, nebo na základě formule zaklínadla té tradice, k níž přísluší.

Učitelé stojí hromadu nujenů, protože nedělají nic jiného, zatímco do postavy vtloukají zaklínadlo, jež si vybrala. Pokud učitel zmizí dříve, než se žák zaklínadlo naučí, byl celý vložený čas zbytečný. Učitelé si účtují zpravidla takovou cenu, která podle jejich názoru odpovídá trhu, ale typická je cena 1 000 ¥ krát účinnost zaklínadla plus životní náklady. Učitel může naučit žáka jakémukoli zaklínadlu, které sám ovládá, až do účinnosti, na které ho umí sám.

Kouzelníci se mohou zaklínadlu naučit také na základě formule zaklínadel. Formule je publikovanou verzí zaklínadla, již prodávají například obchodníci s talismany (někdy dokonce prostřednictvím matrixu). Šamanské formule zaklínadel jsou většinou umělecká díla jako obrazy nebo sochy, zatímco hermetické formule jsou komplexní diagramy plné kouzelnických symbolů. Cena zaklínací formule závisí na samotném zaklínadlu a jeho účinnosti a je uvedena v kapitole **Výbava**. Pro zaklínadla s variabilním kódem odlivu se pro určení ceny formule počítá s nejvyšším možným použitelným odlivem.

Šaman, který se učí zaklínadlu, tráví tento čas nekonečným prozpěvováním, tancem a hlubokým transem. Musí se zaklínadlu učit v sídle medicíny, jehož účinnost je minimálně stejně velká jako účinnost daného zaklínadla. Naproti tomu mág tráví svůj čas při odloučených meditacích a intenzivním studiu a komplikovaných hermetických rituálech. Mág potřebuje hermetickou knihovnu alespoň na takovém stupni, který odpovídá účinnosti zaklínadla.

Pro naučení se zaklínadlu je zapotřebí úspěšný test čarodějnictví, ať už se tak děje za pomoci učitele nebo formule zaklínadla. Vědomost *teorie magie* může být použita jako doplňková dovednost. Cílové číslo je rovno dvojnásobku zamýšlené účinnosti. Šaman obdrží pro tento test totemové modifikátory. Mág může s ohledem na kategorii zaklínadla dostat kostky navíc při použití odpovídajícího elementála. Modifikátory za zranění se rovněž uplatňují, stejně jako postihy za udržovaní jiných zaklínadel, špatné podmínky apod.

Pokud učitel ovládá dovednost vyučování, může podstoupit test této dovednosti proti cílovému číslu 4. Každé dva úspěchy v tomto testu poskytují jeho žáku jednu kostku navíc pro jeho test čarodějnictví. Virtuální mentory nelze při učení se zaklínadlům použít.

Naučení se zaklínadlu trvá tolik dní, kolik činí zamýšlená účinnost. Vydělte tento čas počtem dosažených úspěchů. Minimum činí jeden den. Kouzelník musí mimoto do svého nového zaklínadla investovat tolik bodů dobré karmy, kolik činí jeho zamýšlená účinnost.

Pokud postava při testu čarodějnictví nedosáhne žádného úspěchu, pokus o naučení se selže. Tím je promrháno tolik dní, kolik činí zamýšlená účinnost. Neúspěšné pokusy nestojí karmu, ale stále je třeba zaplatit rozzlobenému učiteli.

Omezená zaklínadla

Normální zaklínadla, která jsou popsána v pravidlech *Shadowrunu*, mohou kouzelníci, kteří se je naučili, používat bez omezení. Soustředí se a zaklínadlo je na světě. Někteří kouzelníci si ovšem u určitých zaklínadel stanovují pro jejich použití jistá omezení, aby je mohli snáze sesílat nebo se jim snadněji naučit. To jsou tzv. *omezená* zaklínadla.

Omezení mohou buď snížit účinnost zaklínadla pro účely určování odlivu, nebo zmenšit cenu karmy a obtíže při učení. Hráč se pro jednu z možností rozhodne, když se jeho postava zaklínadlu učí. Snížení účinnosti se projevuje také na tom, zda kouzelník utrpí při odlivu omráčení nebo fyzické poškození.

Existují dvě omezení, která může kouzelník pro určité zaklínadlo přijmout: fetišová zaklínadla a exkluzivní zaklínadla. Zaklínadlo může požadovat jak fetiš, tak být exkluzivní, ovšem obě tato omezení nesmí být použita

na tentýž efekt (tj. snížení účinnosti pro odliv nebo snížení ceny při učení). Pokud se postava bude chtít naučit neomezenou verzi zaklínadla, musí se jí učit jako novému zaklínadlu; potom bude ovládat obě verze.
Fetiš (modifikátor –1). K seslání zaklínadla vyžadujícího fetiš je třeba mít speciální, očarovaný a opakovaně použitelný předmět, jemuž se říká fetiš. Fetiše prodávají obchodníci s talismany. Vyrábějí se pro určitou kategorii zaklínadel (např. bojová nebo detekční zaklínadla) a mohou být použity pouze pro zaklínadla této kategorie. Když se postava zaklínadlu učí, vzniká spojení se speciálním fetišem kouzelníka. Jakmile se tento fetiš nedotýká pokožky kouzelníka, nelze dané fetišové zaklínadlo seslat. Pokud kouzelník svůj fetiš ztratí, musí si obstarat nový a vytvořit spojení mezi ním, sebou a zaklínadlem. Za tímto účelem musí kouzelník meditovat tolik hodin, kolik činí účinnost zaklínadla. Příklady pro fetiše naleznete v oddílu **Ohniska**.
Exkluzivita (modifikátor –2). Exkluzivní zaklínadlo vyžaduje více koncentrace než obyčejné zaklínadlo, čímž se jeho seslání a udržování stává exkluzivní akcí (viz **Exkluzivní akce**).

Tatíček Bones se chce naučit zabijáckou Ohnivou kouli. Rozhodne se naučit se toto zaklínadlo na stupni účinnosti 8. Protože jeho atribut magie činí pouze 6 a on se nechce vystavovat fyzickému poškození při odlivu, rozhodne se vložit na toto zaklínadlo omezení. Zaklínadlo se bude učit jako exkluzivní, čímž jeho účinnost pro účely určení poškození při odlivu o 2 body klesne. Když Bones toto zaklínadlo sešle, odečte od jeho účinnosti 2, než se určí, zda odliv způsobí omráčení nebo fyzické poškození a než se započítá odlivový modifikátor Ohnivé koule.
Bones by se mohl rovněž rozhodnout, že na sebe vezme riziko fyzického odlivu a místo toho si ulehčí učení se tomuto zaklínadlu. Potom by mohl modifikátor –2 započíst do cílového čísla při testu čarodějnictví a do ceny karmy, již zaplatí při učení se. Tak by si musel házet pouze proti cílovému číslu 14 [(8 x 2) – 2] a vydat pouze 6 bodů karmy.

Sesílání zaklínadel

Tato specializace čarodějnictví se zaobírá efekty, které se mají postarat o viditelný úspěch hned, tady a nyní, zaklínadly, která lze seslat v rámci jedné jediné komplexní akce. Průběh veškerého sesílání zaklínadel se řídí krokem 3B u **Provádění akcí** v sekvencích bojového kola.
Z hlediska herních mechanismů probíhá seslání zaklínadla následovně:

1. Příprava
2. Výběr cíle
3. Test čarodějnictví
4. Test odolnosti vůči zaklínadlu
5. Účinek zaklínadla
6. Test odolnosti vůči odlivu

1. Příprava

Postava si vybere zaklínadlo, které chce seslat, a rozhodne se, jakou bude mít účinnost, kolik kostek ze zaklínacích rezerv bude chtít použít a zda bude ještě nějaká zaklínadla udržovat nebo ukončovat. Musí se rovněž rozhodnout, kolik kostek čarodějnictví přidělí sesílání zaklínadla. Je třeba určit rádius působení u plošných zaklínadel.
Seslání zaklínadla vyžaduje komplexní akci. Kouzelníci mohou ovšem své kostky čarodějnictví a zaklínacích rezerv rozdělit mezi více zaklínadel a seslat je všechna během jedné komplexní akce. Každé další seslané zaklínadlo přidává modifikátor +2 pro testy odlivu u všech zaklínadel seslaných v daném kole. Postava, která chce současně zakouzlit Manový blesk a Bariéru, musí tedy rozdělit své kostky čarodějnictví a zaklínacích rezerv mezi obě zaklínadla. Poté by kouzelník podstupoval samostatný test odolnosti vůči odlivu pro každé z obou zaklínadel s modifikátorem +2 pro každý z nich.
Pořadí, v němž se vyhodnotí najednou seslaná zaklínadla, určuje sesílající kouzelník. Je možné seslat totéž zaklínadlo vícekrát, např. tři Manové blesky na tři různé cíle. V tomto případě by postava musela rozdělit své kostky čarodějnictví a zaklínacích rezerv mezi tři kouzla a přijmout modifikátor +4 pro všechny tři testy odolnosti vůči odlivu. Maximální počet zaklínadel, která může postava seslat během jedné jediné komplexní akce, odpovídá jejímu stupni čarodějnictví (musí každému zaklínadlu přidělit alespoň jednu kostku čarodějnictví). Ke všem zaklínadlům lze přidat kostky ze zaklínacích rezerv, ale nanejvýš tolik, kolik bylo danému zaklínadlu přiděleno kostek čarodějnictví (viz **Test čarodějnictví**).
Plošná zaklínadla mohou současně působit na více než jeden cíl. Základní rádius všech plošných zaklínadel se rovná magii kouzelníka v metrech. V rámci tohoto rádiu jsou účinkem kouzla zasaženy všechny cíle, ať už přátele nebo nepřátele, včetně kouzelníka. Kouzelníci jsou schopni rádius plošných zaklínadel změnit. To se provádí tak, že se nepoužijí kostky čarodějnictví. Kouzelník může základní rádius zmenšit o jeden metr za každé

dvě nepoužité kostky. Nepoužité kostky nelze využít pro jiné testy čarodějnictví. Rádius zaklínadla lze na druhou stranu také zvětšit. V tomto případě se rádius zvyšuje o jeden metr za každou nepoužitou kostku. Je daleko těžší moc ovládat než jí povolit uzdu.

2. Výběr cíle

Při sesílání zaklínadla musí kouzelník svůj cíl vidět a nacházet se ve stejné rovině jako on (astrální nebo fyzické). Většina zaklínadel nevytváří efekty viditelné ve fyzickém světě. V astrálním prostoru se třpytí magická energie zaklínadla v auře sesilatele (viz **Jak nápadná je magie?**).

Kouzelník ve fyzickém prostoru může seslat zaklínadlo na jakýkoli cíl, který může vidět bez pomoci technologie na zpracovaní obrazu. Optické čočky, zrcadla a světlovodná vlákna mohou ovšem dohled prodloužit, stejně jako kyberoptické modifikace (koneckonců, bylo za ně zaplaceno esencí). Metalidské zrakové schopnosti mohou dohled rovněž rozšířit, ovšem nikoli zaklínadla jako Jasný pohled nebo jiná magie na změnu viditelnosti. Vše, co mění původní obraz cíle předtím, než se dostane ke kouzelníkovi, jako digitální nahrávací technika nebo simsensová technologie, k seslání zaklínadla nestačí.

Pro cíle, které se nacházejí v krytu, obdrží kouzelník obvyklé modifikátory cílového čísla. Pokud je sporné, zda se cíl ještě nachází v dohledu kouzelníka, může si gamemaster vyžádat test vnímání, jehož výsledek rozhodne.

Průhledné překážky ve výhledu jako sklo nepředstavují pro většinu zaklínadel žádný problém. Protože jsou průhledné, může kouzelník svůj cíl vidět a působit na něj zaklínadlem. Zaklínadlo ve skutečnosti sklem neprochází – kouzelník manipuluje s manou přímo na místě, kde se cíl nachází. Neprůsvitná bariéra zabraňuje působení zaklínadla. Částečně průhledné překážky mají pro zaklínadlo za následek obvyklé modifikátory viditelnosti (viz **Vnímání**).

Plošné zaklínadlo účinkuje na všechny platné cíle v rámci svého rádiu. Po testu čarodějnictví se výsledek porovná se všemi cílovými čísly všech platných cílů. Pokud v rámci rádiu působnosti nejsou nějaké osoby nebo předměty platnými cíli, nejsou zaklínadlem postiženy. Někdo, kdo by se například nacházel v rádiu Silové koule, ovšem pro kouzelníka by byl zcela zakryt kamennou zdí, by nebyl účinkem Silové koule zasažen, protože ho kouzelník nemohl vidět (protože však ona kamenná zeď může být docela dobře účinkem Silové koule postižena, mohlo by to v dalším kole vypadat zcela jinak, až z krytu onoho šťastlivce zůstane jen kouřící kráter).

Elementární manipulační zaklínadla. Elementární manipulační zaklínadla fungují trochu jinak než ostatní zaklínadla. Elementární zaklínadlo vytvoří ve fyzickém světě škodící substanci (oheň, kyselinu, elektrický výboj), kterou kouzelník odpálí na cíl jako zbraň. Protože elementární zaklínadlo skutečně vytváří dostupnou hmotu nebo energii, blokují jeho dráhu i průhledné bariéry jako sklo. Hmota nebo energie narazí do bariéry a pouze jeden může vyhrát (viz **Útoky skrz**). Protože fyzické komponenty zaklínadla jsou poháněny a ovládány magií, může být stále zastaveno vším, co účinkuje proti zaklínadlům, například zaklínací obranou nebo astrálními bariérami.

Protože elementární zaklínadlo vytváří fyzické médium, jsou cíle v jeho rádiu působnosti zasaženy jako při fyzické explozi. Výsledek testu čarodějnictví se porovná s cílovými čísly *všech* cílů v poli působnosti. Také cíle, již se nacházejí zcela v krytu, jsou účinkem cíle zasaženy. Cíl, který se nachází uvnitř rádiu Ohnivé koule, ale je zcela ukrytý za zdí, je tedy přesto zasažen.

Zaklínadla v astrálním prostoru. Astrálně se projektující postava může seslat zaklínadlo na jakoukoli astrální formu, kterou může vidět. Sem spadají ostatní projektující se nebo astrálně vnímající postavy, duchové, duální bytosti a aktivní ohniska. Proti astrálním cílům (včetně duálních bytostí) něco zmohou pouze manová zaklínadla. Projektující se kouzelník by například mohl zpozorovat auru osoby, která je ve fyzickém světě maskována zaklínadlem Neviditelnost, nemohl by však na ni žádné zaklínadlo seslat, protože se nenachází v astrálním prostoru jako on. Odliv zaklínadel seslaných během astrální projekce je vždy fyzický, bez ohledu na účinnost zaklínadla.

Astrálně vnímající postava může seslat zaklínadlo na každý fyzický *nebo* astrální cíl, který může zachytit svým normálním nebo astrálním vnímáním. Takovým postavám se nabízí větší možnosti při výběru cíle, ovšem nevýhodou je, že se mohou rovněž samy stát obětí útoků z astrálního prostoru a fyzického světa. Takový kouzelník by *mohl* seslat zaklínadlo na někoho, kdo je skrytý zaklínadlem Neviditelnost, neboť ho může vidět díky astrálnímu vnímání, a přesto se nachází na stejné (fyzické) rovině jako jeho cíl.

Bariéra mezi fyzickou a astrální rovinou je jako nezničitelná skelněná tabule, která je průhledná pouze z jedné strany. Kouzelník na fyzické „straně“ skla se nachází na neprůhledné straně a nemůže vidět nic, co se nachází v astrálním prostoru. Může sesílat zaklínadla jenom na ty cíle, které se nacházejí na jeho straně skla. Kouzelník na astrální straně skla – někdo, kdo se astrálně projektuje – může sice všechno na fyzické straně vidět, ovšem jeho zaklínadla blokuje sklo, bariéra mezi oběma rovinami. Duální bytost (jako postava s astrálním vnímáním) existuje současně na obou stranách skla. Může vnímat postavy na obou stranách a napadnout jakýkoli libovolný cíl, může se ale také stát obětí útoků obou stran.

3. Test čarodějnictví

Aby mohla postava seslat zaklínadlo, musí provést test čarodějnictví. Může použít tolik kostek čarodějnictví a zaklínacích rezerv, kolik chce, ale nezapomeňte, že může použít pouze tolik kostek zaklínacích rezerv, kolik přidělila danému zaklínadlu kostek čarodějnictví. Pokud nepadne ani jeden úspěch, zaklínadlo selže a nemá žádný účinek. Jestliže na všech kostkách padnou jedničky (viz **Pravidlo jedničky**), zaklínadlo rovněž selže a cílové číslo pro test odolnosti vůči odlivu se zvýší o 2.

Při testu čarodějnictví u plošného zaklínadla si postava hází jen jednou. Srovnejte výsledek s cílovými čísly, která odpovídají platným cílům v rámci rádiu. Úspěchy se počítají pro každý cíl zvlášť a každý cíl podstupuje vlastní test odolnosti.

Test čarodějnictví u detekčních zaklínadel hází *gamemaster*, nikoli hráč. Test provádí utajeně a sdělí hráči jenom informace, které získá. Při neúspěšném testu může říci: „Nic ses nedozvěděl." nebo „Dojmy, které jsi získal, jsou nejasné." Při hodu ze samých jedniček *lže* a poskytne hráči falešné nebo zavádějící informace.

Cílové číslo závisí na druhu a kategorii zaklínadla. Pokud je cílem živý tvor, představuje cílové číslo zpravidla u manových zaklínadel jeho vůle, u fyzických jeho tělo. Cílové číslo zaklínadel, jež jsou sesílána na neživé předměty, závisí na tom, z jakého materiálu jsou tyto vyrobeny. Čím více sofistikované techniky v předmětu vězí nebo čím vyšší je stupeň průmyslového zpracování, tím obtížnější je pro kouzelníka použít na něj svou magii. Účinnost zaklínadla musí být vyšší nebo rovná polovině odolnosti předmětu (zaokrouhleno dolů), jinak zaklínadlo nemá žádný účinek. U dopravních prostředků se k odolnosti přičítá trup a polovina pancíře (zaokrouhleno dolů), než dojde k dělení. Příklady materiálů a jim odpovídajících odolností (tj. cílových čísel pro test čarodějnictví) jsou uvedeny v tabulce **Odolnost předmětů**.

Jiná zaklínadla mají pevné cílové číslo, jež je uvedeno v jejich popisu.

Pokud kouzelník kvůli zakrytí nebo zhoršené viditelnost nemůže zcela vidět, platí obvyklé modifikátory viditelnosti cílového čísla. Rovněž tak se uplatní postihy za zranění a za udržování jiných zaklínadel.

Astrální bariéra – jako sídlo medicíny, hermetický kruh nebo hradba – zvyšuje cílové číslo o svůj stupeň, pokud má být zaklínadlo sesláno skrze ni. Toto neplatí pro tvůrce bariéry.

Pokud kouzelník udržuje ještě jiná zaklínadla, obdrží za každé další zaklínadlo modifikátor +2 ke svému cílovému číslu.

Zaklínadla, jejichž dosah vyžaduje dotknout se cíle, nepřibírají modifikátory cílového čísla za krytí a viditelnost, neboť kouzelník musí být s to se svého cíle dotknout. Test boje beze zbraně podléhá ovšem běžným modifikátorům boje zblízka.

Elementární manipulační zaklínadla. S elementárními zaklínadly se zachází jako s útoky na dálku, při nichž se čarodějnictví používá místo bojové dovednosti. Kostky zaklínacích rezerv mohou být použity. Základní cílové číslo je 4, bez ohledu na vzdálenost, pokud kouzelník svůj cíl může vidět. Modifikátory za krytí, viditelnost a udržovaná zaklínadla ovšem platí. Těmto zaklínadlům se lze vyhnout pomocí testu uhýbání.

ODOLNOST PŘEDMĚTŮ

Kategorie	Cílové číslo
Přírodní předměty (stromy, půda, přírodní voda)	3
Jednoduché vyrobené předměty a materiály (cihly, kůže, jednoduché plasty)	5
Vysoce technologicky zpracované předměty a materiály (nové umělé hmoty, slitiny, elektronické přístroje)	8
Průmyslově zpracované předměty (počítače, vysoce zamořený jedovatý odpad)	10+

4. Test odolnosti vůči zaklínadlu

Živé cíle mohou vždy podstoupit test odolnosti vůči zaklínadlu, pokud s jeho sesláním na svou osobu dobrovolně nesouhlasí. Cíl provádí tento test s příslušným atributem (za normálních okolností tělem, vůlí nebo inteligencí). Cílové číslo v tomto testu je účinnost zaklínadla. V tomto testu se neuplatní žádné modifikátory, pokud to není výslovně uvedeno. Neživé a nemagické cíle test odolnosti neprovádějí.

Elementární manipulační zaklínadla. U elementárních manipulačních zaklínadel se test odolnosti vůči zaklínadlu rovná testu odolnosti vůči poškození, jaký je popsán v kapitole **Boj na dálku**. K testu uhýbání před elementárními zaklínadly lze využít bojové rezervy.

5. Účinek zaklínadla

Pokud cíl neprovádí test odolnosti vůči zaklínadlu, použijí se všechny úspěchy z testu čarodějnictví, aby se podle popisu zaklínadla zjistil jeho účinek. U zaklínadel zaměřených na cíle, které nekladou žádný odpor (prakticky

všechny neživé objekty), stačí jeden úspěch, aby bylo dosaženo určitého účinku. Pokud dojde k testu odolnosti vůči zaklínadlu, srovnají se úspěchy sesilatele a cíle. Pokud dosáhne cíl více úspěchů než sesilatel, zaklínadlo neúčinkuje. Pokud dosáhne více úspěchů kouzelník, zaklínadlo se podaří. Jeho účinek je založen na čistých úspěších, které kouzelníkovi zůstanou po odečtení úspěchů cíle. Přesný účinek je popsán vždy u konkrétního zaklínadla. U všech zaklínadel, jež způsobují poškození, vzrůstá úroveň poškození za každé dva čisté úspěchy o jeden stupeň.

Elementární manipulační zaklínadla. Elementární zaklínadla zasáhnou cíl, jestliže ten se jim zcela nevyhne. Úroveň poškození se zvyšuje o jeden stupeň za každé dva čisté úspěchy, jež padnou kouzelníkovi při jeho testu čarodějnictví. Cíl snižuje stejným způsobem pomocí testu odolnosti vůči poškození úroveň poškození o jeden stupeň za každé dva své čisté úspěchy. Dokonce i když je takto poškození sníženo na nulu, může zaklínadlo stále nadělat škody svým sekundárním efektem (viz **Elementární manipulace**).

6. Test odolnosti vůči odlivu

Okamžitě poté, co je zaklínadlo sesláno (v té samé komplexní akci), musí kouzelník podstoupit test odolnosti vůči odlivu. Tento test se provádí pomocí vůle a může být podpořen kostkami ze zaklínacích rezerv, jež kouzelník pro tento test přidělí. Cílové číslo se rovná účinnosti zaklínadla dělené 2 (zaokrouhleno dolů), plus individuální modifikátor zaklínadla. V tomto testu neplatí žádné modifikátory, pokud není výslovně uvedeno jinak. Každé dva úspěchy v testu odolnosti vůči odlivu snižují úroveň odlivu o jeden stupeň. Pokud poškození klesne pod lehké, neutrpí kouzelník při odlivu žádné poškození.

Jakmile účinnost zaklínadla přesáhne magii sesilatele, způsobuje odliv fyzické poškození. Všechna zaklínadla seslaná během astrální projekce způsobují rovněž fyzické poškození, bez ohledu na svou účinnost. V ostatních případech je poškození při odlivu zpravidla omráčením.

Zaklínací obrana

Čarodějnictví nemusí být používáno pouze k sesílání zaklínadel, ale také k podvázání jejich účinků. Pro tento účel musí postava stanovit, kolik kostek čarodějnictví a zaklínacích rezerv chce přisoudit zaklínací obraně a které cíle tak chce chránit. Kouzelník může chránit nejen sebe, ale i jiné cíle, pokud se nacházejí na stejné úrovni – astrální nebo fyzické – jako on a nejsou dále než jeho magie x 100 metrů. Může chránit nanejvýš tolik cílů, kolik činí stupeň jeho čarodějnictví. Většina kouzelníků přiděluje zpravidla část svých kostek čarodějnictví zaklínací obraně, aby se mohli chránit před překvapivými magickými útoky.

Pokud se cíl chráněný zaklínací obranou stane terčem nepřátelského kouzla, chránící kouzelník tuto hrozbu ucítí a může použít kostky přidělené zaklínací obraně, aby toto zaklínadlo „zablokoval“. K zaklínací obraně dochází automaticky a nevyžaduje ze strany kouzelníka žádnou akci. Kouzelník si hází přidělenými kostkami zaklínací obrany proti účinnosti nepřátelského zaklínadla. Všechny úspěchy, jichž je přitom dosaženo, se odečítají přímo od úspěchů z testu čarodějnictví útočníka ještě dříve, než dojde k individuálním testům odolnosti vůči zaklínadlu. Pokud úspěchy zaklínací obrany sníží kouzelníkovy úspěchy na nulu nebo níže, zaklínadlo selže. V opačném případě se provádějí individuální testy odolnosti vůči zaklínadlům těch cílů, jež byly chráněny zaklínací obranou, proti čistým úspěchům nepřátelského kouzelníka, zredukovaným zaklínací obranou.

Hráč, který zaklínací obranu poskytuje, se může rozhodnout, zda ji proti danému zaklínadlu použije či nikoli. Přidělení kostek zaklínací obrany vyžaduje volnou akci. Jakmile jsou tyto kostky použity, jsou až do začátku dalšího bojového kola pro kouzelníka ztraceny. Kostky zaklínacích rezerv přidělené do zaklínací obrany se až do začátku dalšího kola neobnovují.

Mág Cullen Trey dělá zeď, zatímco jeho kámoši Jack Skater a Quint Duran po výjimečně náročném shadowrunu konečně provádějí výměnu dat za nujeny. Trey vzal pod svou zaklínací obranu sebe, Jacka, Durana a váček s čipy. To jsou celkem čtyři podporované cíle; méně než jeho stupeň čarodějnictví. Trey vydělí ze svého čarodějnictví a zaklínacích rezerv šest kostek pro zaklínací obranu.

Náhle se na místo předání snese magie. Treyovi kámoši se stávají obětí Manového blesku s účinností 4. Jelikož stojí pod jeho zaklínací obranou, může se Trey pokusit zaklínadlo zablokovat. Rozhodne se použít čtyři kostky zaklínacích rezerv proti účinnosti zaklínadla 4. Zbývající dvě kostky si ponechá jako eso v rukávu, pokud by se objevil ještě nějaký nepřátelský kouzelník.

Treyovi padnou tři úspěchy, které gamemaster odečte od úspěchů z testu čarodějnictví kouzelníka. Tím nepřátelskému mágovi zbyly navíc dva úspěchy. Nyní provádějí Jack a Duran své testy odolnosti vůči zaklínadlu, které proti zredukovanému počtu úspěchů hravě zvládnou.

Lámání zaklínadel

Prostřednictvím komplexní akce mohou postavy použít své čarodějnictví ke zlomení existujících udržovaných zaklínadel. Kouzelník musí cíl zaklínadla vidět a nacházet se na té samé úrovni. Test lámání se provádí pomocí

kostek čarodějnictví a eventuelních kostek ze zaklínacích rezerv. Cílové číslo odpovídá účinnosti zaklínadla. Každý úspěch snižuje počet úspěchů (původního testu čarodějnictví) o 1. Pokud už zaklínadlu nezbudou žádné úspěchy, zaklínadlo zmizí a jeho účinek skončí. Jestliže má zaklínadlo práh (viz) a test lámání sníží počet úspěchů pod tuto hodnotu, je zaklínadlo rovněž zrušeno.
Po každém testu lámání musí kouzelník podstoupit test odlivu, jako kdyby dané zaklínadlo sám seslal. Je-li účinnost zaklínadla vyšší než kouzelníkova magie, způsobuje odliv fyzické poškození. Z tohoto důvodu se doporučuje zaklínadlo nejdříve uchopit a zjistit jeho účinnost (viz **Astrální vnímání**).
Na zlomení jednoho jediného zaklínadla může spolupracovat více kouzelníků. Každý z nich provádí vlastní test lámání, kterým snižuje počet úspěchů zaklínadla, a podstupuje vlastní test odolnosti vůči odlivu.

Talonův kamarád Trouble byl proměněn zaklínadlem Zkamenění s účinností 4 a pěti úspěchy v dekorativní kamennou sochu. Talon chce kouzlo zlomit a podstupuje test lámání. Hází šesti kostkami za své čarodějnictví 6 a dvěma kostkami ze zaklínacích rezerv proti cílovému číslu 4 (účinnost zaklínadla). Padnou mu tři úspěchy, čímž zaklínadlu zbývají ještě dva. Normálně by to k jeho zlomení nestačilo, avšak zaklínadlo Zkamenění má práh ve výši poloviny těla cíle. A protože Trouble má tělo 6, ke zlomení dojde. Talon nyní musí podstoupit test odolnosti vůči odlivu s kódem 3V, jako kdyby toto zaklínadlo sám seslal. Jelikož účinnost zaklínadla není vyšší než jeho atribut magie, způsobuje odliv omráčení.

Vyvolávání

Vyvolávání je magická dovednost, která se týká zacházení s duchy. Vyvolávání se používá k přivolávání a rozkazovaní duchům (přivolávání), k získání moc nad neovládanými duchy (ovládnutí) a ke zničení duchů tím, že se rozptýlí energie, jež je drží pohromadě (zahánění).
Otázka, zda se duchové přivolávají z jiné roviny nebo zda je akt vyvolávání vytvoří z čisté many, je předmětem vášnivých hádek mezi teoretiky magie. V praxi však tato hádka nemá skoro žádný význam. Duchové existují a představují mocné spojence pro všechny, kdo je dokáží ovládat.
Každý duch má účinnost, kterou určuje jeho vyvolávač. Účinnost neurčuje pouze duchovy schopnosti, ale také obtížnost jeho ovládání. Čím mocnější duch (čím vyšší účinnost), tím obtížnější je ducha přivolat, ovládnout nebo zahnat.

Přírodní duchové

Přírodní duchové personifikují síly přírody; zemi, moře, oblohu a lidi. Pouze šaman dokáže přírodní duchy přivolat a ovládat.
Popis schopností přírodních duchů se nachází v kapitole **Duchové a draci**.

Domény

Šaman dokáže přivolat přírodního ducha pouze v jeho *doméně*. Doména je prostředí, které duch ztělesňuje; větrní duchové potřebují volný prostor, lesní duchové zalesněné oblasti, domácí duchové obydlenou budovu apod. Ducha nelze vyvolat mimo jeho doménu. Uvnitř obydlené budovy nemůže šaman například vyvolat větrného nebo lesního ducha.
Přírodní duchové vládnou svými schopnostmi pouze v rámci své domény. Svou doménu nemohou ani opustit, ani mimo ni používat své schopnosti. Městský duch může použít svou schopnost hledání na ulicích a náměstích, nedokáže ovšem dotyčný objekt najít, pokud se nachází v obydlené budově (doména domácího ducha), v parku (doména lesního ducha), ve člunu na řece (doména říčního ducha) nebo na moři (doména mořského ducha). Někteří duchové mají domény, jež plynule přecházejí v jiné. Oblasti mohou sestávat z více domén, které se vzájemně překrývají. Zalesněný vrcholek hory může například patřit do domény lesa, hor a dokonce oblohy. V tomto případě na sebe mohou duchové těchto domén navzájem působit a rovněž se vzájemně utkávat. Šaman se může nacházet vždy pouze v jedné doméně, i když se jich několik překrývá. V tomto případě si musí jednu doménu zvolit. Na tom závisí, jaké přírodní duchy bude moci přivolat. Pokud se chce soustředit na jinou doménu, z hlediska herních mechanismů svou dosavadní doménu opustí. V každé doméně může šaman vyvolat pouze jednoho přírodního ducha.
Jestliže šaman opustí doménu svého ducha, přichází o veškeré zbývající služby, které mu duch ještě dluží. Duch bude plnit služby, jež od něj šaman vyžadoval před opuštěním domény, a zůstane, dokud nebude služba vykonána nebo do nejbližšího východu nebo západu slunce, podle toho, k čemu dojde dříve.

Muž Mnoha Jmen se nachází v horské chatě (doména ducha domova), kde právě zjistil, že cíl jeho extrakčního runu je mrtev – past! Zatímco podnikoví gardisté začínají vyrážet dveře, přivolá Muž Mnoha Jmen domácího

ducha a poprosí ho, aby proti gardistům použil svou schopnost zmatení. Potom proskočí oknem a duchovu doménu opustí. V tomto momentě ztrácí všechny služby, které měl ještě k dobru, ovšem duch svou schopnost použije, aby zadržel pronásledovatele, jak to šaman vyžadoval.
Mimo chatu se Muž Mnoha Jmen nachází v zalesněném koutě hor pod širým nočním nebem (překrývající se domény lesa, hor a oblohy). Odhalí ho další podnikový tým ve vrtulníku. Požádá o pomoc oblohu a vyvolá bouřkového ducha, jehož poprosí, aby na helikoptéru zaútočil.
Vedle chaty ovšem číhá nepřátelská šamanka a Muž Mnoha Jmen, který dává pozor jen na helikoptéru, si jí nevšimne. Šamanka vyvolá horského ducha a poprosí ho, aby použil schopnost nehoda, při níž by Muže Mnoha Jmen pohřbil pod závalem. Ten unikne lavině jen tak-tak a všimne si šamanky. Muž Mnoha Jmen se rozhodne přivolat vlastního horského ducha, čímž opustí doménu oblohy a vstoupí do hor. Bouřkový duch útočí na helikoptéru i nadále, ale jeho zbývající služby přišly vniveč.

Vyvolávání přírodních duchů
Přivolání přírodního ducha je exkluzivní komplexní akce. Šaman se rozhodne, jak mocný má duch být tak, že stanoví jeho účinnost. Účinnost přírodního ducha představuje cílové číslo pro šamanův test vyvolávání. Při ní platí totemové modifikátory a dodatečné kostky za spirituální ohniska. Šaman si může kostky vyvolávání ponechat v záloze pro použití při následném testu odolnosti vůči odlivu. Každý úspěch v testu vyvolávání představuje jednu službu, kterou má šaman u ducha k dobru. Pokud šamanovi nepadnou žádné úspěchy, žádný duch se neobjeví.
Ať se již duch zjeví nebo ne, šaman musí v každém případě podstoupit test odolnosti vůči odlivu (viz **Odliv při vyvolávání**). Pokud odliv šamana zabije nebo srazí do bezvědomí, duch se vzdálí. Přírodní duchové mizí při východu nebo západu slunce, ať už je slunce vidět či nikoli. V této chvíli končí všechny služby a zbývají služby propadají.

Služby přírodních duchů
Je-li přírodní duch vyvolán, objeví se v astrálním prostoru a manifestuje se tak, že ve fyzickém světě bude viditelný jako přízraku podobné zjevení. Může zůstat v astrálním prostoru nebo mu šaman může přikázat, aby se vrátil tam, odkud přišel. Dokud se šaman nachází v duchově doméně, může ho kdykoli přivolat zpátky. Pozdější přivolání přírodního ducha vyžaduje pouze jednoduchou akci a na rozdíl od samotného vyvolání se nejedná o exkluzivní.
Služba zahrnuje použití jedné z duchových schopností takovým způsobem, jak to šaman poručí. Přírodní duch v astrální formě může používat pouze manové schopnosti, jež se týkají astrálních forem nebo jeho vyvolavatele. Ten má se svým duchem zvláštní magické spojení, které to umožňuje. Aby mohl duch používat své schopnosti proti fyzickým tvorům nebo věcem, musí na sebe vzít fyzickou podobu.
V závislosti na druhu schopnosti ji duch může použít proti jedinému cíli nebo proti skupině cílů. Trvalé použití schopnosti se považuje pouze za jednu službu. Pokud se parametry schopnosti změní, například když šaman ducha požádá, aby vzal pod ochranu své schopnosti maskování další postavy, jedná se o další službu. Pokud šaman ducha požádá, aby použil své bojové schopnosti nebo dovednosti ve prospěch svého vyvolavatele, počítá se to bez ohledu na počet nepřátel pouze jako jedna služba. Přírodní duchové ve fyzické formě mohou kromě toho jako službu provádět jakoukoli fyzickou činnost (včetně útoku na šamanova nepřítele).

Elementálové
Elementálové pocházejí ze čtyř hermetických živlů: země, vzduchu, ohně a vody. Elementála může přivolat nebo ovládnout pouze mág.
Popis schopností elementálů se nachází v kapitole **Duchové a draci**.

Příprava
Mág potřebuje knihovnu pro vyvolávání a hermetický kruh patřičného druhu, jejichž stupně musí odpovídat alespoň účinnosti přivolávaného elementála. Vyvolávací rituál vyžaduje navíc speciální rituální materiál, který prodávají obchodníci s talismany zhruba v ceně 1 000 ¥ za stupeň účinnosti elementála.
Kromě toho potřebuje elementál zdroj svého živlu, z něhož by se mohl manifestovat. Ohniví elementálové mohou povstat z táborového ohně, ohně v krbu nebo pánve žhavého uhlí (pozor na hlásiče požáru a protipožární zařízení). Vodní elementálové mohou povstat z bazénu nebo velké vany. Stačí, pokud se rezervoár vody nalézá v bezprostřední blízkosti hermetického kruhu. Vzdušní elementálové vyžadují velké množství kadidla (opět pozor na požární hlásiče). Zemní elemetálové potřebují hromadu země, hlíny nebo kamení, vysokou jako člověk. Stačí, pokud se hermetický kruh nachází na normální zemi.

Vyvolávání elementálů
Vyvolávací rituál trvá tolik hodin, kolik činí účinnost elementála, a jedná se o exkluzivní akci. Na konci této doby podstupuje vyvolávač test vyvolávání proti účinnosti elementála. Spirituální ohniska poskytují dodatečné kostky a mág si může ponechat některé kostky vyvolávání v záloze pro test odolnosti vůči odlivu. Pokud dojde k přerušení rituálu, znamená to automatický neúspěch a kouzelník musí čelit odlivu.
Je-li vyvolávací rituál úspěšný, vyvolávací materiál je spotřebován a elementál se materializuje před vyvolávačem vně hermetického kruhu. Počet dosažených úspěchů udává počet služeb, jež elementál mágovi dluží. Pokud nepadne ani jeden úspěch, elementál se neobjeví, avšak veškerý materiál pro vyvolávání je spotřebován.
Nezávisle na tom, zda se elementál objeví nebo ne, musí mág podstoupit test odlivu proti cílovému číslu ve výši účinnosti ducha. Pro tento test může použít dodatečné kostky spirituálních ohnisek nebo případné kostky vyvolávání, pokud je všechny nepoužil při samotném přivolávání (viz **Odliv při vyvolávání**).
Pokud odliv mága zabije nebo srazí do bezvědomí, elementál se stane *nespoutaným*. Gamemaster hází za takového elementála test účinnosti s cílovým číslem 6. Pokud padne alespoň jeden úspěch, popadne duch příležitost za pačesy a okamžitě prchne jak z fyzické, tak astrální roviny. Nepadne-li žádný úspěch, napadne svého někdejšího mistra. Pokud je tento už mrtev, propadne elementál šílenství a bude útočit na ostatní živé tvory, dokud nebude zabit, zahnán nebo ovládnut jiným mágem.

Připoutání elementálů
Elementál, jenž dluží mágovi službu, je k němu připoután a chová se k němu jako ke svému mistrovi. Postava si k sobě může připoutat současně tolik elementálů, kolik činí její charisma. Jestliže mág dosáhne své hranice a chce vyvolat dalšího elementála, musí nejprve jednoho zprostit jeho závazků. Tento elementál poté zmizí.
Mistr nemusí využít všechny služby svého elementála najednou. Od okamžiku svého vyvolání je elementál nucen uposlechnout volání svého mistra. Po vyvolání zmizí z astrálního prostoru a fyzického světa, dokud není zavolán.
Aby mohl mág využít služeb elementála, musí ho pomocí exkluzivní komplexní akce zavolat. Elementál se před ním objeví ve své astrální formě. Toutéž komplexní akcí leze přivolat i více elementálů, pokud patří ke stejnému živlu (zemi, ohni apod.). Mistr jim pak může pomocí jednoduché akce udílet příkazy.
Přivolaný elementál se sám od sebe zdržuje v astrálním prostoru. Fyzickou podobu na sebe bere jen tehdy, jestliže to dostane příkazem. Po uplynutí 24 hodin, po něž se elementál zdržuje v astrálním prostoru nebo fyzickém světě, i kdyby přitom prokazoval určitou službu, se spotřebuje další služba. Toto neplatí, jestliže připoutaný duch čeká na zavolání svého mistra, nýbrž jen tehdy, je-li skutečně přítomen.
Pokud je elementál zavolán, musí se zdržovat ve vzdálenosti rovné součtu mágovy vůle, charismatu a magie, vynásobené 10 metry. Elementál tento rádius neopustí, pokud mu to není přikázáno v rámci služby na dálku (viz **Služba na dálku**). Jestliže je elementál z jakéhokoli důvodu z tohoto prostoru vytlačen, všechny jeho zbývající služby propadají, avšak stále ještě musí splnit své poslední poslání.
Elementálův mistr mu může poručit, aby poslouchal jinou postavu, ať už probuzenou nebo světskou. Toto stojí jednu službu. Světské postavy nemohou používat elementála k sesílání zaklínadel, ovšem jinak mají k dispozici tytéž služby jako mág: pomoc při čarodějnictví pro zaklínací obranu, fyzické služby apod. Elementálové jako tělesní strážci jsou vzácní a drazí, ovšem stává se, že střeží politiky, podnikové hodnostáře, šéfy syndikátů a další velká zvířata.
Pokud je elemenál přítomen, když jeho mistr zemře nebo utrpí smrtelné omráčení, stává se nespoutaným.

Služby elementálů
Existuje pět druhů služeb, které může elementál svému mistrovi prokázat: pomoc při čarodějnictví, pomoc při studiu, udržování zaklínadel, fyzické služby a služby na dálku. Každá z těchto možností stojí mága jednu službu. Elementál smí v každém okamžiku vykonávat pouze jednu službu.

Pomoc při čarodějnictví
Elementál může postavě poskytnout dodatečné kostky pro testy čarodějnictví pro určitou kategorii zaklínadel. Každá kostka navíc snižuje elementálovu účinnost o 1 bod. Tyto kostky mohou být použity pro všechny testy čarodějnictví, jež se týkají odpovídající kategorie, včetně zaklínací obrany a lámání. Elementálové mohou používat zaklínací obranu jak pro probuzené, tak pro světské postavy. Tyto kostky navíc musejí být přiděleny ve stejnou chvíli a použity stejným způsobem jako normální kostky čarodějnictví. Tímto způsobem může postavě pomáhat vždy jen jeden elementál.

Ohniví elementálové podporují bojová zaklínadla.
Vzdušní elementálové podporují detekční zaklínadla.
Vodní elementálové podporují šalebná zaklínadla.

Zemní elementálové podporují manipulační zaklínadla.
Žádní elementálové nepodporují léčivá zaklínadla.

Pokud účinnost elementála klesne na nulu, tento zmizí. Může být ovšem zavolán zpět, pokud je ještě vázán nějakými službami. K tomu je zapotřebí další komplexní akce. Elementál se vrací s účinností odpovídající původnímu stupni. Během této služby může být elementál ve své astrální formě.

Pomoc při studiu

Elementál může poskytnout kouzelníkovi dodatečné kostky při učení se novým zaklínadlům. To vyžaduje jednu službu a duch může přidat svou účinnost v kostkách k pokusu o naučení se (viz **Učení se zaklínadlům**). Elementál může asistovat pouze při učení se zaklínadlům své kategorie (viz výše). Postava může při učení se zaklínadlu využívat vždy pomoc pouze jednoho elementála. Během této služby může být elementál ve své astrální formě.

Fyzické služby

Mistr může svému elementálovi přikázat, aby se materializoval a použil své schopnosti. Ohnivý elementál se může propálit skrze dveře, zemní elementál může pohnout velkým objektem a všichni elementálové mohou bojovat s mágovými nepřáteli. Další informace naleznete v kapitole **Duchové a draci** a v oddílu **Boj duchů**.

Udržování zaklínadel

Mág může zavolat elementála, aby tento použil svou účinnost k udržování zaklínadla své kategorie. Za každý stupeň své účinnosti může elementál udržovat zaklínadlo jedno bojové kolo. Jakmile účinnost klesne na nulu, elementál zmizí. Mág může zaklínadlo znovu převzít, než k tomu dojde, aby zaklínadlo nezmizelo spolu s elementálem. Duchové, jejichž účinnost je spotřebována tímto způsobem, mohou být znovu přivoláni stejným způsobem, jak je popsáno v oddílu **Pomoc při čarodějnictví**.

Kromě toho může mág elementála připoutat k jednomu zaklínadlu. To ovšem spotřebovává elementálovu účinnost nenávratně a natrvalo. Elementál může tímto způsobem udržovat zaklínadlo tolik dní, kolik činí jeho účinnost. Každý započatý den snižuje elementálovu účinnost o 1. Pokud elementálova účinnost dosáhne nuly, je jeho energie beze zbytku vyčerpána a on zmizí. Mág může elementála propustit dříve, než se jeho účinnost spotřebuje, a tak zaklínadlo předčasně ukončit, avšak elementál k němu není ani takto nadále vázán. Zmizí a není možné ho zavolat zpět.

Pokud je duch během udržování zaklínadla zabit nebo zahnán, končí také účinek zaklínadla. Během této služby může být elementál ve své astrální formě.

Služba na dálku

Mág může od elementála vyžadovat službu, k jejímuž splnění smí duch opustit mágův kontrolní rádius. Služba na dálku spotřebovává všechny elementálovy zbývající služby, ovšem duch je stále připoutaný a počítá se do maximálního množství duchů, jež může mág v závislosti na svém charismatu současně ovládat.

Služba na dálku znamená, že mág ducha vyšle, aby splnil určitý úkol mimo jeho obvyklý akční rádius, například nějakou fyzickou službu. Jakmile elementál obdrží svůj příkaz, bude ho cílevědomě provádět, dokud ho nesplní nebo při tom nebude zničen. Dokonce ani původní ovládají mág nemůže svého ducha zastavit, jakmile se tento vydá za službou na dálku. Když je služba na dálku splněna, elementál se ze svého pouta osvobodí a zmizí. Elementál může službu na dálku provádět jak ve fyzické, tak v astrální formě, a obě dvě podle potřeby střídat.

Odliv při vyvolávání

Poté, co dojde k vyvolání ducha, musí kouzelník podstoupit test odolnosti vůči odlivu (viz **Odliv**). Test se provádí pomocí charismatu proti účinnosti ducha, se započtením eventuelních totemových modifikátorů a spirituálních ohnisek. Postava si může ponechat některé kostky vyvolávání v záloze, aby je mohla poté použít při testu odolnosti vůči odlivu. Úroveň odlivu se určuje v závislosti na rozdílu účinnosti ducha a charismatu vyvolávače, jak udává tabulka **Odliv při vyvolávání**. Je-li účinnost ducha vyšší než magie kouzelníka, způsobuje odliv fyzické poškození. Postava nemůže vyvolat ducha s větší účinností, než kolik činí dvojnásobek její magie.

ODLIV PŘI VYVOLÁVÁNÍ

Účinnost ducha je	Úroveň odlivu
nižší nebo rovna polovině charismatu kouzelníka	L
nižší nebo rovna charismatu kouzelníka	M
vyšší než charisma kouzelníka	V
vyšší než 1,5násobek charismatu kouzelníka	S

Forma ducha

Duchové na sebe mohou vzít dvojí formu: astrální a fyzickou. Přechod mezi nimi vyžaduje jednoduchou akci.

Astrální forma

V astrální formě existuje duch výlučně v astrálním prostoru. Jeho veškeré astrální atributy odpovídají jeho účinnosti. V astrální formě mohou duchové plnit pouze ty služby, jež se týkají samotného astrálního prostoru nebo přes zvláštní magické spojení jejich vyvolávače.

Duch v astrální formě může se svým vyvolávačem komunikovat a může být spatřen a uchopen postavami v astrálním prostoru. Nemůže být zraněn fyzickými zbraněmi. Zbraňová ohniska jsou v astrálním prostoru přítomná a mohou ducha v astrální formě zranit, ovšem jejich vlastník musí být v astrálním prostoru přítomen, aby je mohl použít v astrálním boji. Proti duchům v astrálním prostoru něco zmohou pouze manová zaklínadla. Duchové se mohou stejně jako projektující se postavy manifestovat.

Fyzická forma

Duchové mohou prostřednictvím své schopnosti materializace přijmout fyzickou formu, aby mohli své schopnosti použít proti cíli, jenž se nenachází v astrálním prostoru. Všichni duchové mají averzi vůči fyzické formě, neboť jsou v ní zranitelní fyzickými útoky. Ovšem i tehdy je pro nemagické postavy velmi obtížné ducha napadnout a zranit. Pouze opravdu stateční, zoufalí nebo šílení mají dost osobní energie, aby jejich útoky mohly duchovi uškodit.

Duchové ve fyzické formě mají tělesné atributy, jež jsou uvedeny v jejich popisu (viz kapitola **Duchové a draci**). Duch ve fyzické formě funguje jako duální bytost, jež je simultánně přítomná ve fyzické i astrální rovině.

Duchové ve fyzické formě mají schopnost imunita vůči běžným zbraním, jež jim propůjčuje proti všem útokům pancéřování ve výši dvojnásobku jejich účinnosti. Proto jsou mocní duchové prakticky imunní vůči většině fyzických útoků.

Postava (světská nebo magicky aktivní), jež je zapletena do boje nablízko s materializovaným duchem, se může pokusit překonat obrané schopnosti ducha místo sílou svých zbraní silou své vůle. Postava přitom používá svou vůli místo dovednosti pro boj zblízka. Nasazení kostek z bojových rezerv není dovoleno. Může použít zbraň, ačkoli ta nemá na základní poškození vliv (je to jen symbol odhodlání bojovat a v boji nemá skutečný účinek). Modifikátor dosahu se ale počítá. Pokud postava uspěje, způsobí její útok poškození (charisma)M Omráčení. Ke snížení poškození může duch použít pouze svou účinnost; proti takovému útoku nemá k dispozici ani bojové rezervy, ani pancíř.

Duch ve fyzické formě může své schopnosti použít proti jakémukoli cíli, jejž má na dohled. Každé použití se považuje za samostatnou službu, pokud nezahrnuje jeden útok na více cílů. Použití jedné schopnosti na více protivníků se vždy považuje pouze za jednu jedinou službu.

Boj duchů

Pro duchy platí stejná pravidla pro boj jako pro ostatní postavy. Popis jednotlivých schopností v kapitole **Duchové a draci** udává, jaké kostky, cílová čísla a poškození se použijí při jejich zvláštních útocích.

Jako tvorové ze rtuti a stínů se duchové ve srovnání s fyzickými tvory pohybují enormní rychlostí. Reakce duchů v astrální formě se rovná jejich účinnosti. Mají k dispozici 1 kostku iniciativy (1k6) a bonus +20 k celkovému součtu iniciativy. Reakce duchů ve fyzické formě je uvedena v jejich popisu. Mají rovněž 1 kostku iniciativy (1k6) a bonus +10 k celkovému součtu. V sekvencích bojového kola jednají duchové stejným způsobem jako postavy.

Iniciativa duchů závisí na jejich formě. Pokud duch v astrální formě na sebe vezme během bojového kola fyzickou formu, musí vynechat dva průběhy iniciativy. Duchové ve fyzické formě, kteří přejdou do astrální, nedostanou žádné modifikátory iniciativy, dokud nezačne další bojové kolo. Teprve tehdy mohou využívat svou změněnou iniciativu.

Duchové mohou dostat nové příkazy pouze během akcí svých vyvolávačů nebo mistrů. Pokud žádné příkazy nedostanou, odloží si své akce, aby vyčkali příkazů.

Duchové mohou bojovat přímo jeden proti druhému. Takové boje se vyhodnocují v závislosti na jejich formě podle běžných pravidel pro fyzický nebo astrální boj. Další informace se nacházejí v oddílu **Astrální boj**.

Elementálové jsou zranitelní útoky elementálů svého protikladného živlu, dokonce i v astrálním boji. To zvyšuje úroveň poškození útoku o jeden stupeň. Protikladné živly představují oheň a voda, stejně jako země a vzduch.

Přírodní duchové mohou vystupovat proti sobě v rámci jedné domény. Řešení takového konfliktu (například nehoda versus ochrana) je jednoduché: duch s větší účinností vyhrává. Schopnost bude mít takový účinek, jenž odpovídá rozdílů obou účinností. Mají-li oba stejnou účinnost, nic se nestane.

Proti schopnostem způsobujícím poškození nebo škodícím zbraním platí běžná pravidla pro poškození a boj. Použijte odpovídající atributy uvedené v kapitole **Duchové a draci**. Duchové mají obvyklé kondiční záznamníky pro znázornění poškození.
Pokud duch zemře nebo je rozvrácen, jeho vyvolávač se to okamžitě dozví.
Stejně jako jiné nestvůry mají i duchové bojové, astrální bojové a karmové rezervy. Karmové rezervy ducha odpovídají počtu úspěchů, dosažených při testu vyvolávání kouzelníka, plus 1.

Ovládnutí

Dva kouzelníci s dovedností vyvolávání spolu mohou svést boj o nadvládu nad jedním duchem. Pouze šaman může zkusit ovládnout přírodního ducha a pouze mág se může pokusit získat kontrolu nad elementálem.
Kouzelník, jenž se pokouší strhnout na sebe vládu na duchem, pro to musí vynaložit exkluzivní komplexní akci, stejně jako při přivolávání ducha. Kouzelník, který ducha právě ovládá, se může bránit, i když není momentálně přítomen nebo nemá k dispozici akce. Oba kouzelníci provádějí test vyvolávání proti cílovému číslu ve výši účinnosti ducha. Vyvolávač ducha může navíc použít své kostky charismatu. Další kostky mohou být získány za totemové modifikátory nebo spirituální ohniska, pokud je bojující mají k dispozici.
Kouzelník s větším počtem úspěchů získává vládu nad duchem. Pokud zvítězí dosavadní pán ducha, nic se nemění a vyzyvatel musí podstoupit test odolnosti vůči odlivu, jako by daného ducha právě vyvolal. Mají-li oba kouzelníci stejně úspěchů, vítězí dosavadní pán a vyzyvatel musí vzdorovat odlivu. Pokud má více úspěchů vyzyvatel, získá kontrolu na duchem (s jednou službou za každý čistý úspěch) a oba kouzelníky čeká test odolnosti vůči odlivu. Pokud nepadne ani jednomu žádný úspěch, musí odlivu čelit oba a duch se stane nespoutaným (je-li to elementál) nebo zmizí (je-li to přírodní duch).

Nespoutaní elementálové

Pokud se mág setká s nespoutaným elementálem, může se se svou dovedností vyvolávání pokusit převzít nad ním kontrolu. Mág provádí stejný test, jako by chtěl elementála zahnat (viz níže). Pokud mág uspěje, podřídí se elementál jeho příkazu a bude mu dlužit jednu službu. Pro získání dalších služeb musí mág provést test vyvolávání proti účinnosti ducha. Modifikátory za spirituální ohniska se počítají. Každé dva úspěchy znamenají pro mága jednu další službu.

Zahánění

Pomocí zahánění dochází ke zničení duchů a jejich vymazání z fyzické i astrální roviny. Zahánění vyžaduje exkluzivní komplexní akci. Kouzelníci obou tradic mohou zahánět jak elementály, tak přírodní duchy.
Zahánějící kouzelník provádí test vyvolávání proti cílovému číslu ve výši účinnosti ducha. Je-li zahánějící zároveň i vyvolávačem ducha, může navíc v tomto testu použít i kostky charismatu. Stejně tak je možné použít totemové modifikátory a spirituální ohniska. Duch podstupuje test účinnosti proti cílovému číslu, jež odpovídá magii zahánějícího.
Pokud padne víc úspěchů duchovi, snižuje se kouzelníkova magie dočasně o 1 za každý čistý úspěch. Má-li více úspěchů zahánějící kouzelník, snižuje se duchova účinnost za každý čistý úspěch o 1. Stejný počet úspěchů znamená, že se žádné straně nepodařilo zvítězit a boj pokračuje.
V opačném případě se vítěz rozhodne, zda bude boj pokračovat v dalším kole. Pokud ano, nesmí nikdo z bojujících až do další bojové fáze vítěze jednat; obě strany jsou zapleteny do svého magického boje.
Tento proces se opakuje, dokud jedna strana tu druhou neporazí (tj. sníží účinnost resp. magii svého protivníka na nulu) nebo se vítěz daného kola nerozhodne střet přerušit. Pokud účinnost ducha klesne na 0, je tento zničen. Pokud klesne na 0 magie postavy, utrpí postava smrtelné omráčení a upadne do bezvědomí; duch je volný. Kromě toho musí kouzelník okamžitě zjistit, zda nedojde k permanentní ztrátě magie. Za normálních okolností se duch, jenž přeruší boj, pokusí uprchnout, ovšem za určitých okolností může dojít k něčemu jinému.
Body magie nebo účinnosti, které byly ztraceny v průběhu zahánění, se regenerují rychlostí jeden bod za hodinu.

Astrální vyvolávání

Rozličná použití vyvolávání jsou exkluzivní. Proto je nelze provádět během astrální projekce. Je možné vyvolat ducha, pak se astrálně projektovat a přikazovat duchovi z astrálního prostoru. Zahánění během astrálního vnímání nebo projekce není možné. Jedinou cestu, jak se v astrálním prostoru vypořádat s nepřátelskými duchy, představuje astrální boj.

Ohniska

Ohnisko je magický předmět. Pro světské osoby jsou ohniska obyčejné věci, které jim nepropůjčují žádné magické schopnosti. V rukou probuzených postav to jsou ovšem zdroje síly, které je podporují při užívání magických dovedností.
Existuje pět kategorií ohnisek: zaklínací ohniska, která podporují čarodějnictví; spirituální ohniska, jež podporují vyvolávání; silová ohniska, která zvyšují atribut magie a podporují obě magické dovednosti; zaklínací zásobníky, jež udržují zaklínadla; a zbraňová ohniska, pomáhající probuzeným postavám v boji.

Forma

Ohniska se kupují u prodavačů talismanů (obchodníků s kouzelnickými potřebami). Čím je ohnisko mocnější (čím vyšší je jeho účinnost), tím nižší je šance na jeho získání.
Zbraňová ohniska mají vždy formu nějaké zbraně, avšak ostatní ohniska a fetiše mohou mít jakoukoli podobu, takže postava je může bez obtíží nosit s sebou a používat. Šamanská ohniska jsou často bubny, chřestítka, nože, vyřezávané dřevěné předměty, kouzelnické hole ze zvířecích rohů nebo kostí, řezby, masky a medicinové váčky, jež jsou naplněny nejrůznějšími bylinami, minerály a někdy preparovanými mršinami zvířat. Hermetickými ohnisky mohou být zdobené kouzelnické hůlky, prsteny, amulety a jiné šperky, dřevěné hole, chemické roztoky a nápoje, stejně jako komplikované diagramy a formule na svitcích pergamenu. Forma ohniska však postavám opačné tradice nebrání v tom, aby je přesto používaly.
Ačkoli obchodníci s talismany tíhnou k tomu, že většinou nabízejí pouze tradiční ohniska, může být jakýkoli hmotný předmět očarován a stát se ohniskem. Někteří ujetí pouliční mágové používají jako ohniska očarovaná rádia, kapesní počítače, šálky na sójovou kávu, zapalovače a kreditní hůlky. Pokud má ohnisko navíc nemagické použití, musí postava vedle ceny ohniska zaplatit i cenu světského předmětu.

Připoutání

Než může vlastník ohnisko používat, musí si ho nejprve *připoutat*. Majitel musí do ohniska vypálit svou vlastní astrální signaturu. To vyžaduje magický rituál, který trvá tolik hodin, kolik činí účinnost ohniska, avšak nevyžaduje žádný zvláštní materiál. Na konci rituálu vynaloží kouzelník karmu (přesné množství závisí na kategorii ohniska a jeho účinnosti; viz tabulka **Cena připoutání ohniska**).
Jakmile je zaplacená potřebná karma, má vlastník ohniska k dispozici jeho schopnosti. Ohnisko si může připoutat a využívat jeho schopnosti vždy pouze jedna osoba. Pokud postava „najde“ (v širším nebo užším slova smyslu) ohnisko někoho jiného, musí si ho k sobě nejprve připoutat, než ho bude moci sama používat. Tím se také přeruší pouto k předchozímu majiteli. Ohnisko obsahuje vždy astrální signaturu svého vlastníka (viz **Astrální signatury**). Spojení mezi ohniskem a jeho majitelem lze v astrálním prostoru vysledovat (viz **Astrální stopování**).

CENA PŘIPOUTÁNÍ OHNISKA	
Druh ohniska	**Potřebná karma**
Jednorázové ohnisko	0
Ohnisko specifického zaklínadla	1 x účinnost
Ohnisko kategorie zaklínadel	3 x účinnost
Spirituální ohnisko	2 x účinnost
Silové ohnisko	5 x účinnost
Zaklínací zásobník	1 x účinnost
Zbraňové ohnisko	(3 + dosah) x účinnost

Aktivace

Postava musí ohnisko před jeho použitím aktivovat. Aktivace ohniska vyžaduje jednoduchou akci, avšak k jeho použití již není žádná akce zapotřebí. K použití zbraňového ohniska je stejně jako při jiných útocích zblízka zapotřebí komplexní akce (viz **Boj zblízka**).
Pro nabití zaklínadla do zaklínacího zásobníku je třeba exkluzivní komplexní akce. K deaktivaci ohniska je zapotřebí volné akce, již lze provést kdykoli.
Součet účinností ohnisek, jež smí mít postava současně aktivovaná, odpovídá její inteligenci. Jakmile je ohnisko aktivováno, má postava k dispozici jeho schopnosti, dokud ho drží, nosí nebo má jinak u sebe. Pokud postava ohnisko ztratí nebo je jí ukradeno, neprodleně se deaktivuje a postava ztrácí veškeré jeho výhody, dokud ho znovu nenajde a neaktivuje.

Zaklínací ohniska

Existují tři druhy zaklínacích ohnisek: jednorázová ohniska, ohniska specifických zaklínadel a ohniska kategorií zaklínadel. Všechny tři druhy poskytují kouzelníkovi dodatečné kostky ve výši své účinnosti. Jakmile se použijí, jsou až do začátku dalšího bojového kola nedostupné. Obnovují se stejně jako jiné rezervy kostek.

Jednorázová ohniska

Jednorázová ohniska se vyrábějí proto, aby poskytla kouzelníkovi přísun energie pro jedno jediné zaklínadlo. Jakmile je ohnisko použito, je jeho energie vyčerpána a ohnisko se rozpadne. Jednorázová ohniska jsou oblíbená, protože nevyžadují karmu pro připoutání a jsou levná. Při jejich použití (bez ohledu na účinnost) se seslání příslušného zaklínadla stává exkluzivní akcí.

Jednorázová zaklínací ohniska se pořizují pro určitou kategorii zaklínadel (bojová, léčivá, detekční apod.) a mohou být použita pro jakékoli zaklínadlo z této kategorie. Jakmile je aktivováno, lze použít jeho dodatečné kostky buď pro test čarodějnictví, nebo odolnosti vůči odlivu, ovšem nikoli pro oba.

Ohniska specifických zaklínadel

Ohnisko specifického zaklínadla poskytuje dodatečné kostky ve výši své účinnosti pro test čarodějnictví nebo odolnosti vůči odlivu. Zaklínadlo, jejž má ohnisko podporovat, musí být vybráno při připoutávání. Existují například ohniska Manového blesku, ohniska Neviditelnosti apod. Dodatečné kostky mohou být libovolně rozděleny mezi oba testy. Nelze je ovšem použít při zaklínací obraně nebo pro lámání.

Ohniska kategorie zaklínadel

Ohnisko kategorie zaklínadel lze použít pro všechna zaklínadla dané kategorie. Ta musí být určena při připoutávání. Ohnisko poskytuje kouzelníkovi dodatečné kostky ve výši své účinnosti pro testy čarodějnictví a odolnosti vůči odlivu u zaklínadel dané kategorie. Navíc lze tyto kostky použít i při zaklínací obraně nebo lámání, pokud dotyčné zaklínadlo spadá rovněž do téže kategorie. Uživatel může tyto kostky rozdělit mezi jednotlivé testy podle libosti.

Spirituální ohniska

Spirituální ohnisko poskytuje svému majiteli dodatečné kostky pro přivolávání, ovládnutí a zahánění duchů. Druh dotyčných duchů (elementál vody, pouštní duch apod.) musí být určen při připoutávání ohniska. Majitel spirituálního ohniska má k dispozici dodatečné kostky ve výši účinnosti ohniska pro všechny testy vyvolávání resp. s nimi spojené testy odolnosti vůči odlivu. Kostky lze mezi tyto testy dělit podle libosti.

Silová ohniska

Silové ohnisko je nejvšestrannější a nejmocnější ze všech druhů ohnisek. Zvyšuje atribut magie svého vlastníka o svou účinnost, pokud jde o to, zda odliv způsobí fyzické poškození nebo omráčení, stejně jako při stanovování maximální účinnosti, již může mít vyvolávaný duch. Kostky silového ohniska mohou být navíc použity pro testy čarodějnictví, vyvolávání a odolnosti vůči odlivu. Lze je užít rovněž při zaklínací obraně. Mezi tyto testy může majitel ohniska dostupné kostky rozdělit libovolným způsobem.

Zaklínací zásobníky

Toto ohnisko se „nabíjí“ udržovaným zaklínadlem, aniž by na něj musel sesílající kouzelník vynakládat pozornost nebo koncentraci. Zaklínací zásobník může udržovat pouze zaklínadlo s takovou účinností, jež nepřesahuje jeho vlastní. Při připoutávání určuje vlastník zásobníku, jaké zaklínadlo má udržovat. Zaklínací zásobník může udržovat pouze toto zaklínadlo a aby mohlo být změněno, je třeba si zásobník znovu připoutat.

Před sesláním zaklínadla musí být zaklínací zásobník v tělesném kontaktu s cílem zaklínadla. Proto se cílem „nabitého“ zaklínadla mohou stát pouze fyzické objekty a tvorové. Vlastník sešle zaklínadlo a tím aktivuje ohnisko, které ho pak bude automaticky udržovat. „Nabití“ zásobníku představuje exkluzivní akci. Následkem toho nelze do zaklínacího zásobníku seslat exkluzivní zaklínadla.

Ohnisko zůstává aktivním, dokud se nachází v kontaktu s cílem zaklínadla, i když není nadále v kontaktu se svým vlastníkem. Pokud se kontakt ohniska s cílem přeruší, deaktivuje se a zaklínadlo skončí. Také vlastník zaklínacího zásobníku ho může kdykoli deaktivovat a zaklínadlo ukončit. Aby mohl být zásobník znovu aktivován, musí být zaklínadlo sesláno znovu.

Protože zaklínací zásobník obsahuje astrální signaturu svého vlastníka a toho lze na základě jeho zaklínacího zásobníku vytopovat (viz **Astrální stopování**), nedávají kouzelníci své zaklínací zásobníky lehkovážně z ruky.

Zbraňová ohniska

Zbraňová ohniska jsou kouzelné zbraně pro boj zblízka. Zbraňové ohnisko si může připoutat a používat každá probuzená postava. Aktivní zbraňové ohnisko zvyšuje v boji stupeň dané dovednosti pro boj zblízka o svou účinnost.

Zbraňové ohnisko způsobuje své základní poškození (podle typu zbraně) ve fyzickém i astrálním boji (viz **Astrální boj**). Schopnost ochrany před běžnými zbraněmi (viz **Schopnosti**), již mají probuzení tvorové, nechrání před zbraňovými ohnisky. Pokud se vlastník zbraňového ohniska astrálně projektuje, doprovází ho astrální forma ohniska, a má ji tak k dispozici i v astrálním prostoru. Aktivní zbraňová ohniska lze použít proti cílům v astrálním prostoru, jestliže se tam jejich vlastníci rovněž nalézají. V astrálním boji se do účinnosti zbraně projektující se postavy započítává její charisma, nikoli síla.

Všechna zbrojní ohniska obsahují magický kov orichalkum. Orichalkum je slitina mědi, zlata, stříbra a rtuti, metalurgická monstrózita vytvořená magií. Má zlatooranžovou barvu a podle legendy pochází z potopeného světadílu Atlantidy.

Ačkoli zvěsti o očarovaných střelách neutichají, doposud nikdo nenašel způsob, jak očarovat zbraně pro boj na dálku. Problémem je to, že zbraňové ohnisko funguje stejně jako jiná ohniska pouze v rukou svého vlastníka. Jakmile s ním ztratí kontakt, deaktivuje se. Tím se očarování střelných zbraní stává, mírně řečeno, problematickým.

Pouliční grimoár

V následujícím textu jsou uvedena nejpoužívanější zaklínadla ve stínech 21. století. Jméno zaklínadla představuje označení, jež je mezi shadowrunnery nejvíc rozšířené. Rozličná zaklínadla mohou mít různá jména, avšak jejich účinek a herní hodnoty zůstávají stejné.

Každé zaklínadlo má následující hodnoty: druh, cílové číslo, trvání a odliv.

Z hlediska **druhu** existují manová zaklínadla (M) nebo fyzická zaklínadla (F).

Cílové číslo pro většinu zaklínadel je buď vůle (V), tělo (T) nebo inteligence (I). Zaklínadla účinkující na neživé objekty používají jako cílové číslo odolnost předmětu (OP). Ostatní zaklínadla mají zvláštní cílová čísla. Zaklínadla seslaná na cíl, jenž s tím nesouhlasí, vyžadují vždy test odolnosti vůči zaklínadlu. Pokud zaklínadlo vyžaduje souhlas cíle, automaticky selže, pokud cíl tento souhlas nedá.

Trvání je buď okamžité (O), udržované (U) nebo permanentní (P).

Odliv sestává z modifikátoru účinnosti odlivu (základem je polovina účinnosti zaklínadla, zokrouhleno dolů) a úrovně odlivu, tzn. úrovně poškození, které odliv normálně způsobuje. Některá zaklínadla mají proměnlivou úroveň odlivu, obzvláště ta, jež způsobují nebo léčí poškození. Jestliže by se úroveň odlivu měla zvednout nad smrtelnou, vzrůstá místo toho účinnost odlivu o 2 za každý stupeň nad smrtelnou úroveň. Naopak měla-li by úroveň odlivu klesnout pod lehkou, bude kouzelník i přesto odolávat lehkému poškození, tj. úroveň odlivu nemůže být nulová.

Léčivá zaklínadla

Léčivá zaklínadla léčí fyzická zranění a nemoci (nebo se o to pokouší), odstraňují z metabolismu jedy a drogy (nebo simulují jejich účinky) a mění atributy. Není znám způsob léčení omráčení, odstraňování psychologických defektů nebo poškození utrpěných při odlivu.

Všechna léčivá zaklínadla vyžadují, aby se kouzelník cíle dotkl. Toto „vkládání rukou“ je známé a tradičně používané ve všech částech světa.

Snížení (atributu)
Druh: M
Cílové číslo: 10 – esence
Trvání: U
Odliv: +1(V)
Snížení (kybernetizovaného atributu)
Druh: F
Cílové číslo: 10 – esence
Trvání: U
Odliv: +2(V)

Cíl odolává zaklínadlu pomocí daného atributu. Pokud zvítězí kouzelník, snižuje se atribut za každé dva jeho čisté úspěchy o 1, maximálně však o tolik, kolik činí účinnost zaklínadla. Je-li snížen na nulu tělesný atribut, je postava ochromena. Je-li snížen na nulu duševní atribut, postává oběť bezduše na místě. Existují verze tohoto zaklínadla pro všechny tělesné a duševní atributy, ale nikoli pro speciální atributy (esenci, magii a reakci). Zaklínadlo Snížení (atributu) nepůsobí na atributy, jež jsou modifikovány kyberwarem.

Snížení (kybernetizovaného atributu) funguje úplně stejně jako zaklínadlo Snížení (atributu), působí ovšem pouze na kybernetizované atributy.

Zvýšení (atributu)
Druh: M
Cílové číslo: atribut
Trvání: U
Odliv: +1(M)
Zvýšení (kybernetizovaného atributu)
Druh: F
Cílové číslo: atribut
Trvání: U
Odliv: +2(M)
Tato zaklínadla mohou zvýšit tělesné nebo duševní atributy osoby, která s tím souhlasí. Každý atribut vyžaduje vlastní zaklínadlo (Zvýšení síly, Zvýšení inteligence apod.). Cílové číslo představuje atribut, který má být zvýšen. Každé dva úspěchy zvyšují daný atribut o 1, maximálně však o účinnost zaklínadla. Zaklínadlo Zvýšení (atributu) nepůsobí na atributy modifikované kyberwarem. Zvýšení rychlosti a inteligence zvyšuje odpovídajícím způsobem i reakci. Každý atribut může být zvýšen vždy pouze jedním zaklínadlem.
Zvýšení (kybernetizovaného atributu) funguje úplně stejně jako zaklínadlo Zvýšení (atributu), působí ovšem pouze na kybernetizované atributy.

Neutralizace
Druh: M
Cílové číslo: účinnost jedu
Trvání: P
Odliv: -2(úroveň poškození jedu)
Neutralizace odstraní účinky drog nebo jedů, pokud je účinnost zaklínadla alespoň rovná účinnosti jedu. K eliminování všech symptomů stačí jediný úspěch. Toto zaklínadlo neléčí ani nezabraňuje poškození, jež jed způsobuje, ovšem odstraňuje všechny vedlejší účinky (závratě, nevolnost, halucinace, bolesti apod.). Zaklínadlo Neutralizace je dokonalým prostředkem proti kocovině pro všechny, kdo si ho mohou dovolit.

Obnova buněk
Druh: M
Cílové číslo: 4
Trvání: U
Odliv: L
Toto zaklínadlo zdůrazňuje lesk očí a vlasů, odstraňuje odumřelé kožní buňky, zlepšuje krevní oběh a obecně podporuje dobré zdraví. Bohatí na celém světě používají toto kosmetické zaklínadlo jako odznak svého statusu a pro posílení image. Zaklínadlo je sice permanentní v tom smyslu, že ho není třeba udržovat, ovšem po (účinnost x 24) hodinách jeho účinek odezní.

Protijed
Druh: M
Cílové číslo: účinnost jedu
Trvání: P
Odliv: (úroveň poškození jedu)
Toto zaklínadlo pomáhá otrávenému cíli překonat účinky jedu, je-li účinnost zaklínadla vyšší než účinnost jedu. Každý úspěch snižuje účinnost jedu o 1, maximálně však o tolik, kolik činí účinnost zaklínadla, čímž se usnadní test odolnosti vůči jedu. Zaklínadlo je třeba seslat dříve, než jed způsobí poškození.

Léčení
Druh: M
Cílové číslo: 10 – esence
Trvání: P
Odliv: (úroveň poškození léčeného zranění)
Ošetření
Druh: M

Cílové číslo: 10 – esence
Trvání: P
Odliv: -1(úroveň poškození ošetřovaného zranění)
Jak Léčením, tak Ošetřováním se uzdravují fyzická zranění. Každý úspěch v testu čarodějnictví může vyléčit jeden čtverec fyzického poškození (maximálně tolik, kolik činí účinnost zaklínadla) nebo může být použit na zkrácení doby, po kterou je nutno zaklínadlo udržovat, aby byl jeho účinek permanentní. Vydělte základní čas počtem k tomu určených úspěchů. Celkové úspěchy mohou být podle libosti rozděleny mezi obě tyto možnosti (léčení a redukci času).
Ošetření je možné seslat pouze do jedné hodiny po utrpění poškození, ovšem k tomu, aby se jeho účinek stal permanentním, je zapotřebí pouze polovina běžné doby (zaokrouhleno dolů). Léčení lze použít po libovolné době. „Sada“ zranění postavy může být magicky léčena pouze jednou, ať už Léčením, nebo Ošetřením. Úroveň odlivu odpovídá stupni zranění v době, kdy bylo zaklínadlo sesláno. Zaklínadlo, jímž má být vyléčeno vážné zranění postavy, by mělo například vážnou úroveň odlivu.

Léčení nemoci
Druh: M
Cílové číslo: účinnost nemoci
Trvání: P
Odliv: (úroveň poškození nemoci)
Toto zaklínadlo lze použít libovolně dlouho poté, co se pacient nakazil, aby mohl nemoc snáze překonat. Každý úspěch v testu čarodějnictví snižuje účinnost nemoci o 1, maximálně však o tolik, kolik činí účinnost zaklínadla, čímž je usnadněn test odolnosti vůči nemoci. Zaklínadlo neléčí poškození, které nemoc do té doby způsobila. K tomu je zapotřebí jiného zaklínadla.

Profylaxe
Druh: M
Cílové číslo: 4
Trvání: U
Odliv: +1(L)
Toto zaklínadlo poskytuje osobě, která s jeho sesláním souhlasí, dodatečné kostky (1 kostku navíc za každé dva úspěchy) pro odolávání infekcím, drogám nebo jedům, maximálně však tolik, kolik činí účinnost zaklínadla. Zaklínadlo nerozlišuje mezi škodlivými a prospěšnými drogami, pročež musí cíl v rámci jeho efektu provádět i testy odolnosti vůči lékům a dalším užitečným látkám. Účinnost užitečných látek se snižuje o 1 za každé dva úspěchy, maximálně však o tolik, kolik činí účinnost zaklínadla. Dva nebo více úspěchů zabrání tomu, aby na cíl působil alkohol.

Zvýšení reakce
Druh: M
Cílové číslo: reakce
Trvání: U
Odliv: +1(V)
Tato zaklínadlo zvyšuje reakci cíle, jenž s jeho sesláním souhlasí. Každé dva úspěchy zvyšují reakci o 1, maximálně však o tolik, kolik činí účinnost zaklínadla. Cíle, jejichž reakce již byla zvýšena kyberwarem, nemohou z tohoto zaklínadla profitovat.

Zrychlení reflexů 1
Druh: M
Cílové číslo: reakce
Trvání: U
Odliv: +1(V)
Zrychlení reflexů 2
Druh: M
Cílové číslo: reakce
Trvání: U
Odliv: +1(S)

Zrychlení reflexů 3
Druh: M
Cílové číslo: reakce
Trvání: U
Odliv: +3(S)
Toto zaklínadlo zvyšuje počet kostek iniciativy cíle, který s jeho sesláním souhlasí. Pokud je zaklínadlo úspěšné, obdrží cíl tolik dodatečných kostek iniciativy, kolik je uvedeno u daného zaklínadla (1, 2 nebo 3). Neexistuje žádná kyberverze tohoto zaklínadla, takže postavy, jejichž reflexy již byly zlepšeny kyberwarem, z tohoto zaklínadla nemohou profitovat. Zrychlení reflexů není kompatibilní s jinými zvýšením počtu kostek iniciativy cíle, včetně schopnosti adeptů *ki* Zrychlené reflexy.

Kyslíková maska
Druh: F
Cílové číslo: 4
Trvání: U
Odliv: +2(L)
Toto zaklínadlo zásobuje kyslíkem krevní oběh cíle, který s jeho sesláním souhlasí, čímž se zvyšuje jeho tělo o 1 za každé dva úspěchy, maximálně však o tolik, kolik činí účinnost zaklínadla. Toto zvýšení platí pouze pro testy odolnosti vůči udušení, uškrcení, jedovatým plynům nebo jiným případům akutního nedostatku kyslíku. Pomocí tohoto zaklínadla může cíl rovněž dýchat pod vodou.

Odolnost vůči bolesti
Druh: M
Cílové číslo: 4
Trvání: P
Odliv: -2(úroveň poškození)
Odolnost vůči bolesti umožňuje cíli ignorovat účinky zranění, čímž se ruší postihy způsobené fyzickým poškozením (ovšem nikoli postihy za omráčení). Každý úspěch eliminuje účinek jednoho čtverce fyzického poškození na kondičním záznamníku, maximálně však tolik, kolik činí účinnost zaklínadla. Neodstraňuje poškození, ale pouze modifikátory. Odolnost vůči bolesti může být pro „sadu“ poškození použita pouze jednou. Zaklínadlo neúčinkuje na smrtelné poškození, protože postava s takovým zraněním upadá do bezvědomí a musí být léčena.
Zaklínadlo je „permanentní“ do té doby, dokud u cíle neodezní endorfinový nával. Pokud poškození cíle přesáhne počet úspěchů nebo dojde k vyléčení zranění, účinek kouzla odezní.

Stabilizace
Druh: M
Cílové číslo: 4 + minuty
Trvání: P
Odliv: +1(M)
Pokud je toto zaklínadlo použito na postavu se smrtelným fyzickým poškozením, jejíž nadměrné poškození není vyšší než účinnost zaklínadla, stabilizuje všechny její životní funkce a zabrání tomu, aby postava zemřela. K zjištění, zda postava nezemře, není třeba provádět žádný test těla. Kouzelník musí přičíst k cílovému číslu tolik minut, kolik jich uplynulo od doby, kdy postava utrpěla smrtelné poškození.

Zimní spánek
Druh: M
Cílové číslo: 4
Trvání: U
Odliv: +1(M)
Kouzelník se musí dotknout cíle, který se sesláním souhlasí nebo je v bezvědomí. Zaklínadlo uvede cíl do přechodné zimní strnulosti. Vynásobte dvěma počet úspěchů z testu čarodějnictví (výsledek však nesmí být vyšší, než kolik činí účinnost zaklínadla). Toto je faktor, o nějž se zpomalí všechny metabolické funkce. Pokud padnou čtyři úspěchy, je metabolismus cíle zpomalen o faktor 8. Cíl, který by byl zavřen v místnosti, v níž je dostatek vzduchu pro jeden den, by tak mohl přežít osm dní.

Šalebná zaklínadla

Nezávisle na tom, jak moc jsou iluze realistické, nemohou způsobit žádné permanentní poškození. Mohou se postarat o odvrácení pozornosti, ztrátu rovnováhy nebo orientace či dokonce způsobit symptomy jako nevolnost nebo bolest. Všechny tyto efekty ovšem zmizí ve chvíli, kdy nechá kouzelník zmizet iluzi. Iluze mohou samozřejmě způsobit poškození, když jejich oběť nevědomky vběhne na rušnou dálnici nebo přepadne ze střechy budovy, ovšem toto poškození je nepřímé.
Zjevné iluze slouží výhradně pro pobavení a nemohou publikum přimět k tomu, aby je považovalo za realitu. Existují iluze monosenzorické, jež matou jen jeden smysl, a polysenzorické, jež působí na všechny smysly. Ačkoli se manové iluze mohou objevit v astrálním prostoru, jejich magická aura odhalí každému, kdo uspěje v testu uchopování, že se jedná o šalbu (viz **Astrální vnímání**). Iluze nemohou žádné aury měnit nebo vytvářet.
Iluze na manovém základě působí na mozek a nemají vliv na technické systémy jako kamery. Fyzická šalebná zaklínadla skutečné ohýbají světlo a působí rovněž na techniku. Aby oběť poznala, že iluze není reálná, musí dosáhnout v testu odolnosti vůči zaklínadlu stejně nebo více úspěchů než kouzelník ve svém testu čarodějnictví. Pokud není zaklínadlo zcela neutralizováno, projeví se na cíli jeho plný účinek.
Šalebná zaklínadla je možné seslat na libovolný cíl nebo oblast v dohledu postavy.

Cílená šalebná zaklínadla

Cílená šalebná zaklínadla se sesílají na jeden cíl a působí na jeho psychiku nebo jeho smysly. Ostatní, na něž není zaklínadlo sesláno, nejsou jeho účinkem postiženi, pokud se nejedná o plošnou iluzi a nenacházejí se v dosahu její působnosti. Cílená šalebná zaklínadla lze seslat pouze na cíle v dohledu kouzelníka. Manovým iluzím se čelí vůlí, fyzickým inteligencí.

Chaos
Druh: F
Cílové číslo: I
Trvání: U
Odliv: +1(V)
Chaotický svět
Druh: F
Cílové číslo: I
Trvání: U
Odliv: +1(S)
Zaklínadlo Chaos je fyzickou verzí Zmatení (viz níže), účinkuje tedy i na technická a poplašná zařízení. Chaotický svět je plošnou verzí Chaosu.

Zábava
Druh: M
Cílové číslo: V
Trvání: U
Odliv: L
Trideozábava
Druh: F
Cílové číslo: I
Trvání: U
Odliv: +1(L)
Tato plošná zaklínadla musí být seslána na cíl, který s tím souhlasí. Vytvářejí zjevné, ovšem zábavné optické iluze. Počet úspěchů udává, za jak zábavné publikum toto představení považuje. Kouzelník může po úspěšném testu čarodějnictví vytvořit libovolný obraz. Pro upřesnění detailů může gamemaster vyžadovat určitý počet úspěchů.
Zábava je pouze duševní iluzí a nelze ji zachytit technickými přístroji. Trideozábava je fyzické zaklínadlo, jež mohou vnímat jak živí tvorové, tak technické výdobytky.
Tato zaklínadla se používají jak k zábavě, tak i jako umění. Zábavní průmysl používá iluzionisty jako osobní mágy-baviče. Magičtí designeři a umělci pracují soustavně na tvorbě nových a vzrušujících senzací, které jinak nejsou v reálném světě dostupné. Služby těchto specialistů na zábavu si mohou dovolit pouze opravdoví boháči.

Zmatení
Druh: M
Cílové číslo: V
Trvání: U
Odliv: V
Masové zmatení
Druh: M
Cílové číslo: V
Trvání: U
Odliv: S
Tato zaklínadla způsobují masivní příliv protichůdných smyslových vjemů, které matou všechny smysly. Za každý úspěch v testu čarodějnictví obdrží cíl modifikátor +1 ke všem cílovým číslům, maximálně však tolik, kolik činí účinnost zaklínadla.
Zmatení má vliv pouze na jediný cíl, Masové zmatení je plošné zaklínadlo.

Nepřímá šalebná zaklínadla

Nepřímá šalebná zaklínadla manipulují s energiemi, čímž vytváří iluzorní obrazy, zvuky a další smyslově vnímatelné efekty. Musí být seslána „kolem“ určité osoby nebo nad určitou oblast (magie v metrech), jež se nacházejí v dohledu kouzelníka. Všem nepřímým šalebným zaklínadlům se odolává inteligencí.

Nenápadnost
Druh: F
Cílové číslo: 4
Trvání: U
Odliv: +1(M)
Nenápadnost se sesílá na cíl, jenž se pak stává pro běžný sluch neslyšitelným. Cíl se může pohybovat absolutně tiše a nic, co dělá, nevyvolává zvuky. Objekty, kterých se cíl nedotýká, však zvuky stále vydávají, takže postava, která by zaklepala na dveře, by nezpůsobila žádný hluk. Pokud by je ovšem vyrazila, byl by jejich dopad na zem jasně slyšitelný.

Maska
Druh: M
Cílové číslo: 4
Trvání: U
Odliv: M
Fyzická maska
Druh: F
Cílové číslo: 4
Trvání: U
Odliv: +1(M)
Zaklínadlo Maska změní hlas, pach a další tělesné charakteristiky cíle. Cíl na sebe bere jiný tělesný vzhled (stejné velikosti a tvaru), který určí kouzelník. Pozorovatelé mohou provést test odolnosti vůči zaklínadlu, aby iluzi prohlédli. Zaklínadlo Maska klame pouze mysl své oběti. Naproti tomu Fyzická maska působí i na technické senzory.

Ticho
Druh: F
Cílové číslo: 4
Trvání: U
Odliv: +1(V)
Ticho vytváří prostor, v němž jsou potlačeny všechny zvuky. Protože se jedná o fyzické zaklínadlo, má vliv i na technické přístroje a může být použito k zablokování alarmů, sledovacích zařízení, sonarů a taktické komunikace. Zvukové útoky do nebo z pole jsou ve své účinnosti sníženy o účinnost zaklínadla. Cílová čísla všech akustických testů vnímání uvnitř nebo nad danou oblastí se zvyšují o 1 za každý úspěch v testu čarodějnictví, maximálně však o tolik, kolik činí účinnost zaklínadla.

Iluzorní obraz
Druh: M
Cílové číslo: 4
Trvání: U
Odliv: S
Iluzorní trideoobraz
Druh: F
Cílové číslo: 4
Trvání: U
Odliv: +1(S)
Tato plošná zaklínadla vytvářejí přesvědčivé iluze jakéhokoli předmětu nebo tvora podle přání kouzelníka. Kouzelník může vytvářet iluze všeho, co již kdy viděl, od květiny nebo kreditní hůlky až po draka chrlícího oheň, pokud iluze neopustí dosah působnosti. Iluze se zdá být absolutně reálnou, jestliže pozorovatel neprovede úspěšný test odolnosti vůči zaklínadlu. Iluzorní obrazy vnímají pouze živí tvorové, zatímco Iluzorní trideoobrazy vytvářejí jevy, jež zachytí i umělé senzory.

Neviditelnost
Druh: M
Cílové číslo: 4
Trvání: U
Odliv: M
Zlepšená neviditelnost
Druh: F
Cílové číslo: 4
Trvání: U
Odliv: +1(M)
Zaklínadlo zneviditelní cíl pro běžné optické vnímání. Cíl je však stále možné nalézt po hmatu nebo pomocí dalších smyslů. Aura cíle je při astrálním vnímání stále viditelná.
Útoky na neviditelné cíle podléhají modifikátoru za střelbu naslepo, jestliže útočník svůj cíl nevidí ani nemůže odhalit jiným způsobem.
Zaklínadlo Neviditelnost mate pouze mysl své oběti. Zlepšená neviditelnost účinkuje i na umělé senzory.

Bojová zaklínadla
Všechna bojová zaklínadla způsobují svému cíli poškození přímo a zevnitř. Fyzické pancéřování a další nemagická ochranná opatření jsou proti nim neúčinná. Bojové zaklínadlo lze seslat na jakýkoli cíl, který se nachází v dohledu kouzelníka. Sesilatel bojového zaklínadla si volí jeho základní úroveň poškození ve chvíli, kdy ho sesílá. Na základní úrovni poškození závisí odliv zaklínadla.

Omračující blesk
Druh: M
Cílové číslo: V
Trvání: O
Odliv: -1(úroveň poškození)
Omračující koule
Druh: M
Cílové číslo: V
Trvání: O
Odliv: -1(úroveň poškození + 1)
Omračující blesk a Omračující koule vedou magickou energii do svého cíle a způsobují omráčení. Často se jim říká „uspávací zaklínadla“, protože jejich cíle mohou upadnout do bezvědomí. Omračující blesk se sesílá pouze na jediný cíl, Omračující koule je plošné zaklínadlo.

Silový blesk
Druh: F
Cílové číslo: T
Trvání: O
Odliv: +1(úroveň poškození)

Silová koule
Druh: F
Cílové číslo: T
Trvání: O
Odliv: +1(úroveň poškození + 1)
Silový blesk a Silová koule usměrňují destruktivní magickou energii na svůj cíl a způsobují fyzické poškození. Tato zaklínadla působí jak na živé, tak na neživé cíle. Odolává se jim tělem. Silový blesk se sesílá pouze na jediný cíl, Silová koule je plošné zaklínadlo.

Manový blesk
Druh: M
Cílové číslo: V
Trvání: O
Odliv: (úroveň poškození)
Manová koule
Druh: M
Cílové číslo: V
Trvání: O
Odliv: (úroveň poškození + 1)
Manový blesk a Manová koule usměrňují destruktivní magickou energii na svůj cíl a způsobují fyzické poškození. Stejně jako jiná manová zaklínadla působí pouze na živé a magické cíle. Odolává se jim vůlí. Manový blesk se sesílá pouze na jediný cíl, Manová koule je plošné zaklínadlo.

Ruka smrti
Druh: M
Cílové číslo: V
Trvání: O
Odliv: (úroveň poškození - 1)
Ruka smrti vyžaduje, aby se kouzelník cíle dotknul. Zaklínadlo způsobí jedinému cíli fyzické poškození. Jedná se o manové zaklínadlo, jež proto účinkuje pouze na živé cíle a odolává se mu pomocí vůle.

Manipulační zaklínadla

Manipulační zaklínadla ovládají, oživují nebo proměňují hmotu a energii. Mnoho manipulačních zaklínadel má *práh*. Tím se rozumí počet čistých úspěchů, které jsou zapotřebí, aby zaklínadlo účinkovalo. Pokud kouzelník po testu odolnosti vůči zaklínadlu cíle tohoto počtu nedosáhne nebo ho nepřekročí, zaklínadlo selže.
Manipulační zaklínadla lze seslat na jakýkoli cíl v dohledu kouzelníka.

Elementární manipulace

Elementární manipulační zaklínadla vytvářejí hmotu nebo energii, která je následně vržena na cíl, aby mu způsobila přímé poškození. Na rozdíl od bojových zaklínadel se s nimi zachází jako s normálními útoky na dálku, při nichž se jako bojové dovednosti používá čarodějnictví. Mají základní cílové číslo 4 bez ohledu na vzdálenost, pokud kouzelník může svůj cíl vidět. Před poškozením elementárními zaklínadly chrání protinárazový pancíř, ovšem pouze polovinou svého stupně (zaokrouhleno dolů). Kouzelník si volí základní úroveň poškození zaklínadla, na níž pak závisí i úroveň odlivu. Elementární zaklínadla způsobují primární poškození, jež odpovídá kódu poškození zaklínadla. Kromě toho mají i sekundární efekt, který závisí na působení zaklínadla na okolí. Například Ohnivá koule může v rámci svého dosahu zapálit oheň, přivést k výbuchu munici, vyhodit do vzduchu nádrže s palivem, zapálit oblečení a pancíř apod. Proud kyseliny může proměnit veškeré hmotné předměty v hromadu kouřícího bahna.
Pokud po primárním efektu zaklínadla ještě někdo nebo něco stojí a mohlo by být postiženo sekundárním efektem, určí se hodem 2k6 další účinek na neživé cíle. Výsledek musí být vyšší než odolnost předmětu. Pokud zaklínadlo způsobuje vážné poškození, zvyšuje se odolnost o 2, při mírném poškození o 4. Zaklínadla s lehkou úrovní poškození sekundární efekt nemají. U sekundárního efektu je zapotřebí, aby gamemaster podle okolností rozhodl zdravým selským rozumem.

Blesk
Druh: F
Cílové číslo: 4

Trvání: O
Odliv: +1(úroveň poškození + 1)
Kulový blesk
Druh: F
Cílové číslo: 4
Trvání: O
Odliv: +1(úroveň poškození + 2)
Tato zaklínadla vytvářejí a vedou elektřinu. Blesky mohou zkratovat nebo přetížit elektroniku (-1 k odolnosti předmětu tohoto vybavení) nebo zapálit hořlavé materiály (jako obě ohnivá zaklínadla níže). Kovové pancéřování neposkytuje žádnou ochranu, ovšem speciální izolace nebo chybějící uzemnění (jako například u létajících nebo levitujících cílů) mohou účinnost zaklínadla podle úvahy gamemastera snížit.
Blesk je zaklínadlo, jež se sesílá na jediný cíl, zatímco Kulový blesk má plošný účinek.

Plamenomet
Druh: F
Cílové číslo: 4
Trvání: O
Odliv: +1(úroveň poškození + 1)
Ohnivá koule
Druh: F
Cílové číslo: 4
Trvání: O
Odliv: +1(úroveň poškození +2)
Tato zaklínadla vytvářejí plameny, které může kouzelník usměrňovat. Plameny vytrysknou zdánlivě z ničeho a vypaří se poté, co zasáhnou svůj cíl, mohou ovšem zapálit hořlavé materiály, které mohou hořet i poté, co zaklínadlo odeznělo.
Extrémně hořlavé materiály jako benzín, suché dřevo, papír, výbušniny a munice podléhají modifikátoru –1 ke své odolnosti předmětu. Pokud se vznítí šatstvo, utrpí postava, jež ho má na sobě, každé kolo poškození 6M, dokud není oheň uhašen.
S výbušnou municí, granáty apod. se zachází jako s přímým útokem zbraní, přičemž pancíř poškození nesnižuje. Bojové rezervy mohou pomoci při snižovaní poškození, pokud se cíl pokouší explodující látku odmrštit. Palivo dopravních prostředků může explodovat, avšak dopravní prostředek obdrží bonus +2 ke své odolnosti předmětu, pokud nádrž není otevřená.
Plamenomet je zaklínadlo, které se sesílá pouze na jeden cíl, zatímco Ohnivá koule je plošné zaklínadlo, které vytváří explozi plamenů.

Proud kyseliny
Druh: F
Cílové číslo: 4
Trvání: O
Odliv: +1(úroveň poškození + 1)
Jedová vlna
Druh: F
Cílové číslo: 4
Trvání: O
Odliv: +1(úroveň poškození + 2)
Tato zaklínadla vytvářejí silně žíravou kyselinu, která cíl postříká a způsobuje děsivé poleptání. Rozežírá organické a kovové materiály. Cíl v pancíři kryjícím celé tělo, který je upraven tak, aby odolával toxickým poškozením (jako požárnické kombinézy) neutrpí žádné poškození. Kyselina vytváří oblak hustého dusivého dýmu. Všichni, kdo se nacházejí v zasažené oblasti, obdrží pro zbytek bojového kola modifikátor +4 ke všem cílovým číslům. Tato oblast se navíc po zbytek kola považuje za obtížné prostředí. Všechno, co kyselina zasáhne, se může díky sekundárnímu efektu roztéci na kaši nebo přinejmenším utrpět těžké škody. Pneumatiky dopravních prostředků mohou bouchnout. Pancíř může utrpět postih –1 jak ke svému balistickému, tak protinárazovému stupni, jelikož je proleptán a roztaven. Pokud kouzelník sesílá zaklínadlo s poškozením S, mohou dokonce i střelné zbraně zkorodovat na šrot. Kyselina se rychle rozplyne v kole po seslání zaklínadla, ovšem poškození zůstává. Proud kyseliny se sesílá pouze na jeden cíl, zatímco Jedová vlna je plošné zaklínadlo.

Kontrolní manipulace

Zaklínadla kontrolní manipulace působí na jednání a myšlenky živých tvorů. Odolává se jim vůlí a mají práh v hodnotě poloviny vůle cíle (zaokrouhleno dolů).
Příkazy udílí kouzelník telepaticky, takže je nemusí vyslovovat a také jazyková bariéra nemá význam. Takto je možné udílet příkazy i zvířatům, protože kouzelník přebírá kontrolu nad jejich myslí. Rovněž odlišnost zvířecí inteligence od lidské se nebere v potaz, protože se s ní de facto nepracuje. Jakmile je zaklínadlo sesláno, cíl se může vzdálit z dohledu kouzelníka, ale mějte na paměti, že pokud k tomu dojde, kouzelník nebude vědět, kde se cíl právě zdržuje a co dělá, takže nemusí být schopen udílet efektivní a proveditelné příkazy.

Ovlivnění
Druh: M
Cílové číslo: V
Trvání: P
Odliv: V
Toto zaklínadlo vnukne oběti jeden jediný pokyn jako mocný hypnotický příkaz. Postava ho bude provádět, jako by to byl její vlastní nápad, a poté na něj zapomene. Pokud oběť někdo upozorní na to, že dělá něco scestného, může tato podstoupit test vůle, jak je popsáno u zaklínadla Ovládnutí myšlenek. Kouzelník může navíc pokyn kdykoli zrušit.

Ovládnutí myšlenek
Druh: M
Cílové číslo: V
Trvání: U
Odliv: +1(V)
Kouzelník na sebe strhne vládu nad myslí cíle a dokáže ho přimět k tomu, aby bezpodmínečně plnil jeho rozkazy. Kouzelník může udílet příkazy jako jednoduché akce a cíl jich uposlechne. Každý příkaz, který by měl pro oběť nebo pro nějakou jí blízkou osobu silně zničující následky, umožňuje oběti test vůle proti účinnosti zaklínadla. Pokud není kouzelník přítomen, stačí ke zlomení zaklínadla jediný úspěch. Pokud je kouzelník přítomen, hází se srovnávací test vůle mezi kouzelníkem a obětí. Oběť potřebuje jeden čistý úspěch, aby se mohla rozkazu vzepřít a zlomit zaklínadlo.

Ovládnutí pocitů
Druh: M
Cílové číslo: V
Trvání: U
Odliv: +1(M)
Cíl se ocitne pod přívalem emocí, které mu kouzelník diktuje, jako např. lásky, nenávisti, strachu apod. Cíl dané emoci věří, ale nikoli bezhlavě. Jako pravidlo může platit, že pokud postava dělá něco, co je v souladu s její emocí (např. bojuje, pokud je naplněna nenávistí nebo hněvem), neobdrží žádné postihy. Pokud ovšem podniká něco, co nemá vztah k její vsugerované emoci (například řídí auto, zatímco ji popadl záchvat smíchu), nemůže se soustředit a obdrží modifikátor +2 ke všem cílovým číslům. Pokud se cíl pokouší své pocity přemoci (a například složit svou „milovanou“ útočným kanónem), musí podstoupit test vůle proti účinnosti zaklínadla, aby mohl jednat. I když se test podaří, obdrží pro svou akci modifikátor cílového čísla +2.

Ovládnutí jednání
Druh: M
Cílové číslo: V
Trvání: U
Odliv: +1(M)
Kouzelník ovládá tělesné akce cílové osoby, jako by ta byla jeho loukou. Vědomí cíle zůstává nedotčeno a je pouze pasažérem ve svém vlastním těle. Oběť používá své dovednosti a schopnosti na rozkaz kouzelníka, ale s modifikátorem cílového čísla +4, protože se rozkazům vzpírá.

Telekinetická manipulace

Telekinetická manipulace kouzelníkovi dovoluje směrovat proti objektům surovou magickou sílu a tím jimi pohybovat.

Kyj
Druh: F
Cílové číslo: 4
Trvání: O
Odliv: (úroveň poškození)
Kyj vytváří paprsek neviditelné psychokinetické energie, jež způsobuje omráčení. Používá se jako běžný útok na dálku, při němž čarodějnictví nahrazuje bojovou dovednost. Ochranu poskytuje protinárazový pancíř.

Levitace
Druh: F
Cílové číslo: 4
Trvání: U
Odliv: +2(M)
Levitace kouzelníkovi dovoluje telekineticky zvednout určitý objekt a pohybovat jím v rámci kouzelníkova dohledu. Rychlost pohybu odpovídá magii kouzelníka v metrech za sekundu, vynásobené počtem úspěchů v testu čarodějnictví (ale maximálně tolika, kolik činí účinnost zaklínadla). Cílové číslo se zvyšuje o 1 za každých 100 kg hmotnosti objektu. Objekty, které jsou vrženy na jiné cíle, zasáhnou s kódem poškození (rychlost pohybu : 10)M omráčení. Obzvláště ostré a nebezpečné předměty mohou podle úvahy gamemastera způsobit i fyzické poškození.
Pokud se kouzelník pokouší o levitaci s předmětem, který pevně drží nějaký živý tvor, může tento provést test síly, aby se zaklínadlu ubránil. Aby mohl kouzelník s předmětem nadále pohybovat, musí dosáhnout alespoň jednoho čistého úspěchu. Pokud se kouzelník pokouší o levitaci s živým tvorem, může se tento bránit silou nebo vůlí (podle toho, co je vyšší). Toto zaklínadlo může kouzelník rovněž použít, chce-li levitovat sám.

Poltergeist
Druh: F
Cílové číslo: 4
Trvání: U
Odliv: +1(M)
V oblasti působení tohoto zaklínadla poletují nazdařbůh všechny malé předměty a úlomky až do hmotnosti 1 kg. Tím se zde zhoršuje viditelnost (+2 ke všem cílovým číslům). Zaklínadlo způsobuje také lehké omráčení tím, že bombarduje cíle poletujícím odpadem. Cíle v oblasti působení používají každé kolo pro test odolnosti vůči tomuto poškození rychlost (nikoli tělo) a cílové číslo se rovná účinnosti zaklínadla. Poškození snižuje protinárazový pancíř. Pokud je gamemaster toho názoru, že jsou poletující předměty dostatečně nebezpečné (např. rozbité sklo nebo hřebíky), může zaklínadlo způsobit i fyzické poškození.

Prak
Druh: F
Cílové číslo: viz text
Trvání: O
Odliv: +1(M)
Toto zaklínadlo mrští na zvolený cíl jeden předmět, který nesmí vážit více než (magie kouzelníka) kg, s účinností, jež se rovná účinnosti zaklínadla. Kouzelník se předmětu musí dotknout. Test čarodějnictví se provádí jako běžný test boje na dálku, aby se zjistilo, zda předmět cíl zasáhne. Vrhací zbraně, jež jsou urychleny tímto zaklínadlem, používají svůj běžný dostřel, založený na účinnosti zaklínadla.

Kouzelné prsty
Druh: F
Cílové číslo: 6
Trvání: U
Odliv: +2(M)
Kouzelné prsty vytváří psychokinetický efekt, který jako „neviditelné ruce“ může držet předměty nebo s nimi manipulovat. Úspěchy z testu čarodějnictví se stávají efektivní silou a rychlostí zaklínadla, ale jejich stupeň nesmí překročit účinnost zaklínadla. Kouzelník může své Kouzelné prsty užít v rámci svých dovedností, ovšem s modifikátorem cílového čísla +2 na základě chybějící jemné motoriky. Dokonce i jednoduché činnosti jako zvednutí mince mohou podle úvahy gamemastera vyžadovat test rychlosti kouzelníka.

Kouzelník může bojovat, rozlouskávat zámky nebo provádět jakoukoli jinou činnost, kterou by mohl normálně provádět svýma rukama. Zaklínadlo může dosáhnout jakéhokoli bodu, který kouzelník může vidět, a prostřednictvím Jasného pohledu nebo technických pomůcek lze obraz zvětšit, pokud se i on nachází v původním dohledu kouzelníka. Toto zaklínadlo je velice užitečné například při zneškodňování bomb nebo k provádění jiných nebezpečných úkolů na bezpečnou vzdálenost.

Transformační manipulace

Transformační manipulační zaklínadla tvoří, ovládají nebo transformují hmotu a energii.

Fyzická bariéra
Druh: F
Cílové číslo: 6
Trvání: U
Odliv: +2(V)
Astrální bariéra
Druh: M
Cílové číslo: 6
Trvání: U
Odliv: +1(V)
Zaklínadla bariér vytvářejí světélkující průhledné silové pole. Stačí jeden úspěch, aby vzniklo pole se stupněm bariéry ve výši účinnosti zaklínadla. Každé dva úspěchy zvyšují stupeň bariéry o 1.
Kouzelník může bariéru zformovat do kupole o poloměru a výšce podle běžného rádiu zaklínadla. Může také vytvořit zeď o výšce rovné účinnosti zaklínadla a o šířce rovné magii kouzelníka. Velikost bariéry se dá upravit stejně jako rádius plošných zaklínadel.
Fyzické bariéry vytvářejí fyzickou zeď. Všechno, co není větší než molekula, může touto bariérou proniknout, včetně vzduchu nebo jiných plynů. Na vše ostatní účinkuje bariéra jako normální fyzická zeď. Útoky skrz bariéru podléhají modifikátoru viditelnosti +1 k cílovému číslu. Bariéra neblokuje žádná zaklínadla s výjimkou elementárních manipulačních zaklínadel, právě tak jako průhledné sklo. Může být zlikvidována fyzickými útoky. Všechna snížení stupně bariéry se v následujícím kole zregenerují. Pokud je bariéra proražena, zhroutí se a zaklínadlo končí. Fyzické bariéry nelze použít v astrálním prostoru. Astrální bariéra funguje úplně stejně jako fyzická, ovšem pouze v astrálním prostoru. Nejedná se o duální bariéru a ve fyzickém světě nijak nepůsobí.

Ledová plocha
Druh: F
Cílové číslo: 4
Trvání: O
Odliv: +1(V)
Toto zaklínadlo vytváří ledovou plochu, jejíž poloměr je roven magii kouzelníka v metrech. Postavy, které chtějí tuto plochu přejít, musí podstoupit test rychlosti proti účinnosti zaklínadla, aby neupadly, přičemž se cílové číslo zvyšuje o 1 za každé dva úspěchy kouzelníka, ale maximálně o tolik, kolik činí účinnost zaklínadla. Dopravní prostředky musí podstoupit test havárie. Tato plocha taje při běžné teplotě rychlostí 1 m^3 za minutu.

Vznícení
Druh: F
Cílové číslo: 4
Trvání: P
Odliv: +1(S)
Zaklínadlo Vznícení urychluje pohyb molekul cíle, a tak ho zapálí. Práh zaklínadla činí polovinu těla nebo stupně bariéry cíle (zaokrouhleno dolů). Základní čas, za který dojde k vznícení cíle, činí 10 kol děleno počtem úspěchů nad prahovou hodnotou (maximálně tolika, kolik činí účinnost zaklínadla). Jakmile cíl vzplane, hoří normálně dále, dokud ho nestráví plameny nebo není oheň normálně uhašen.
Živé cíle zahalí plameny, které v prvním kole způsobují poškození 6M. Účinnost se zvyšuje o 1 za bojové kolo. Poškození se vyhodnocuje na konci každého kola testem odolnosti vůči poškození. Před tímto poškozením chrání protinárazový pancíř. Munice nebo jiné výbušné látky, jež má postava s sebou, mohou explodovat (viz **Plamenomet**). Pokud nejsou plameny uhašeny, uhasí se samy po 1k6 bojových kolech.

Proměna
Druh: F
Cílové číslo: T
Trvání: U
Odliv: +2(S)
Cíl, který souhlasí se sesláním, se změní na jedno běžné zvíře, zachová si však lidské vědomí a duševní atributy. Tělesné atributy odpovídají zvířecím a zvyšují se o 1 za každé dva úspěchy kouzelníka. Reakce zvířete se zvyšuje o inteligenci. Kouzelníci, již jsou sami pod vlivem tohoto zaklínadla, mohou nadále kouzlit, nejsou ovšem s to pohybovat rukama nebo podobných věcí, kterých není schopno samotné zvíře.

Světlo
Druh: F
Cílové číslo: 4
Trvání: U
Odliv: +2(M)
Toto zaklínadlo vytvoří pohybující se zdroj světla, který osvětlí plochu o poloměru magie kouzelníka v metrech. Zaklínadlo nelze použít k oslepení, ovšem ruší modifikátory za tmu. Za každý úspěch v testu čarodějnictví se modifikátor snižuje o 1, maximálně však o účinnost zaklínadla.

Pancíř
Druh: F
Cílové číslo: 6
Trvání: U
Odliv: +2(M)
Toto zaklínadlo vytvoří kolem cíle světélkující pole magické energie, které ho chrání před poškozením ve fyzickém světě. K vytvoření pole se stupněm bariéry ve výši účinnosti zaklínadla stačí jeden úspěch. Tato účinnost se přičítá k stupni balistického a protinárazového pancíře; další úspěchy nemají žádný efekt a pancéřování nijak nezvyšují. Účinky zaklínadla jsou kompatibilní s dalšími druhy vnější ochrany. Pokud je na postavu sesláno více než jedno zaklínadlo Pancíř, působí pouze to s největší účinností, tj. jejich účinek není kumulativní. Jelikož je tento pancíř magické povahy, postavu nijak fyzicky neomezuje.

Stín
Druh: F
Cílové číslo: 4
Trvání: U
Odliv: +2(M)
Stín vytváří kouli tmy, jejíž poloměr odpovídá magii kouzelníka v metrech. Každý úspěch vede k modifikátoru viditelnosti +1 pro cílová čísla proti cílům, které se v působnosti zaklínadla nacházejí. Modifikátor může být roven maximálně 8 nebo účinnosti zaklínadla (podle toho, co je nižší).

Zkamenění
Druh: F
Cílové číslo: T
Trvání: U
Odliv: +1(V)
Toto zaklínadlo proměňuje živou tkáň na zvápenatělou, kameni podobnou hmotu. Práh tohoto zaklínadla činí polovinu těla cíle (zaokrouhleno dolů). Neživé materiály – včetně oblečení, výbavy a kyberwaru – nejsou postiženy. Cíl pod vlivem tohoto zaklínadla je plně při vědomí a veškeré poškození, které zkamenělá forma utrpí, se přenáší na cíl v poměru 1:1. Během zkamenění má cíl stupeň bariéry ve výši svého těla plus účinnost zaklínadla.

Detekční zaklínadla

Detekční zaklínadla propůjčují cíli po dobu svého trvání nový smysl, který se nachází mimo pěti běžných smyslů. Abyste určili dosah, v němž nový smysl působí, vynásobte účinnost zaklínadla magií kouzelníka. Výsledek udává vzdálenost v metrech.
Nový smysl je obvykle spojen se směrem pohledu. Smysly založené na plošných detekčních zaklínadlech zachycují podněty ze všech směrů. Nejsou zaměřeny na jeden určitý cíl nebo cíle, pročež se neprovádí pro každý cíl v dosahu samostatný test. Gamemaster provádí jediný test čarodějnictví za hráče, srovná výsledek s cílovými

čísly všech cílů v dosahu a podívá se do níže uvedené tabulky, aby určil konkrétní účinek. Pokud kouzelník sesílá plošné detekční zaklínadlo, porovnává se výsledek testu čarodějnictví i s novými cíli, které vstoupí do oblasti působení zaklínadla.
Detekční zaklínadla lze seslat na všechny souhlasící osoby (včetně samotného kouzelníka) a poskytují jim svůj smysl. Kouzelník se musí při sesílání cíle dotknout. Každý, kdo nechce být dobrovolně odhalen detekčním zaklínadlem, může provést svou vůlí test odolnosti vůči zaklínadlu, ať už si je zaklínadla vědom nebo ne.

CÍLOVÁ ČÍSLA DETEKČNÍCH ZAKLÍNADEL

Cíl	Cílové číslo
Cíl se nachází v dohledu kouzelníka	4
Cíl se nenachází v dohledu kouzelníka	6
Cíl se nachází v jiné rovině než kouzelník	10
Cíl se nachází za astrální bariérou	+účinnost bariéry

ÚSPĚŠNOST DETEKČNÍCH ZAKLÍNADEL

Počet úspěchů	Výsledek
1	Pouze všeobecné informace bez detailů.
2	Detailní informace s malými nepřesnostmi.
3	Všechny jednotlivosti souhlasí, ale některé maličkosti jsou nejasné nebo chybí.
4+	Přesné a detailní informace.

Prověř přístroj
Druh: F
Cílové číslo: OP
Trvání: U
Odliv: +1(M)
Cíl pozná účel a základní ovládání jednoho přístroje nebo předmětu v oblasti působení zaklínadla. Každé dva úspěchy poskytují postavě jeden stupeň odpovídající teoretické nebo konstrukční/opravárenské dovednosti pro manipulaci s analyzovaným předmětem. Bonus nebo stupeň dovednosti získané prostřednictvím tohoto zaklínadla nemůže být vyšší než jeho účinnost. Již existující obeznámenost s předmětem nebo jemu podobnými objekty snižuje cílové číslo o 2.

Prověř pravdu
Druh: M
Cílové číslo: V
Trvání: U
Odliv: L
Kouzelník je schopen zjistit, zda cíl mluví nebo nemluví pravdu. Polopravdy nebo nepravdy, jež cíl považuje za pravdu, se budou kouzelníkovi jevit jako pravda. K určení pádnosti výpovědi je zapotřebí alespoň jeden úspěch. Zaklínadlo neúčinkuje na písemnosti a všechny formy elektronické komunikace. Aby mohl kouzelník posoudit pravdivost výpovědi, musí ji sám slyšet.

Nalezení nepřátel
Druh: M
Cílové číslo: viz tabulka výše
Trvání: U
Odliv: M
Cíl vnímá živé tvory v dosahu zaklínadla, již vůči němu chovají nepřátelské úmysly. Zaklínadlo neupozorňuje na pasti (protože nejsou živé), ani by neupozornilo na střelce posedlého amokem, který se právě chystá střílet bezhlavě do davu, protože jeho agrese není vázána na osobu cíle. Zaklínadlo může upozornit na léčku nebo překvapivý útok.

Nalezení individua
Druh: M
Cílové číslo: viz tabulka výše
Trvání: U
Odliv: L

Cíl dokáže vycítit přítomnost jednoho určitého jedince, který se nachází v oblasti působení zaklínadla. Konkrétního jedince určuje kouzelník v době seslání zaklínadla.

Nalezení života
Druh: M
Cílové číslo: viz tabulka výše
Trvání: U
Odliv: L
Cíl si uvědomí přítomnost všech živých tvorů v dosahu zaklínadla a obdrží informace o jejich počtu a přibližné pozici. V hustě obydlené oblasti je zaklínadlo prakticky k ničemu a rozeznává pouze beztvarou masu.

Nalezení (formy života)
Druh: M
Cílové číslo: viz tabulka výše
Trvání: U
Odliv: -1(L)
Cíl si uvědomí přítomnost daného druhu formy života v dosahu zaklínadla a obdrží informace o jejich počtu a přibližné pozici. Každá forma života vyžaduje vlastní zaklínadlo (Nalezení orků, Nalezení elfů, Nalezení draků apod.).

Nalezení magie
Druh: M
Cílové číslo: 6
Trvání: U
Odliv: L
Cíl vycítí přítomnost všech ohnisek, zaklínadel a duchů v dosahu smyslu. Zaklínadlo neupozorní na probuzené postavy nebo efekty permanentních zaklínadel, jakmile se jejich účinek stal již trvalým.

Nalezení (objektu)
Druh: M
Cílové číslo: viz tabulka výše
Trvání: U
Odliv: +1(M)
Cíl vycítí přítomnost všech objektů dané kategorie v dosahu zaklínadla a obdrží informace o jejich počtu a přibližné pozici. Každý druh objektu vyžaduje vlastní zaklínadlo (Nelezení zbraní, Nalezení počítačů, Nalezení výbušnin apod.).

Sonda do mysli
Druh: M
Cílové číslo: V
Trvání: U
Odliv: V
Zaklínadlo dovoluje kouzelníkovi, aby v mysli cíle pátral proti jeho vůli po odpovědích na své otázky. Cíl musí být vidět a nacházet se v dosahu smyslu. Nejprve se určí, kdy bylo zaklínadlo sesláno. Pokud kouzelník dosáhne jednoho nebo více úspěchů, udává tabulka **Sonda do mysli**, jaké informace z mysli oběti získá.
Kouzelník se může v každém průběhu iniciativy dozvědět jednu informaci. Každé další použití tohoto zaklínadla na tentýž cíl během tolika hodin, kolik činí vůle cíle, zvyšuje kouzelníkovo cílové číslo o 2 za každý pokus.

SONDA DO MYSLI

Počet úspěchů	Efekt
1-2	Kouzelník může číst povrchní myšlenky cíle.
3-4	Kouzelník může nalézt vše, čeho je si cíl aktivně vědom a co se týká jeho vzpomínek.
5+	Kouzelník může prozkoumat podvědomí cíle a dozvědět se informace, kterých si cíl možná není ani sám vědom, např. psychologické maroty, skryté obavy nebo zapadlé vzpomínky.

Jasný sluch
Druh: M
Cílové číslo: 6
Trvání: U
Odliv: M
Cíl vnímá vzdálené zvuky v dosahu zaklínadla, jako by byl sám přítomen na místě dění. Cíl se na použití tohoto smyslu musí soustředit a během této doby nemůže používat svůj běžný sluch. Toto zaklínadlo zprostředkovává pouze zvuk, nikoli vizuální vjemy.

Jasný pohled
Druh: M
Cílové číslo: 6
Trvání: U
Odliv: M
Cíl vnímá vzdálené scény v dosahu zaklínadla, jako by byl sám přítomen na místě dění. Cíl se na použití tohoto smyslu musí soustředit a během této doby nemůže používat svůj běžný zrak resp. astrální vnímání. Kouzelníkům neposkytuje toto zaklínadlo platné cíle pro sesílání zaklínadel. Toto zaklínadlo nelze použít ve spojení s astrálním vnímáním. Ostatní vylepšení zraku (přirozená nebo kyberwarová) fungují normálně. Zaklínadlo nepřenáší žádné zvuky.

Bojový smysl
Druh: M
Cílové číslo: 4
Trvání: U
Odliv: V
Cíl je schopen v oblasti působení zaklínadla instinktivně analyzovat bojové a jiné nebezpečné situace a vybírat nejlepší možné postupy. Vnímá události o zlomek sekundy dříve, než k nim skutečně dojde. Každé dva úspěchy v testu čarodějnictví poskytují cíli po dobu trvání zaklínadla jednu kostku bojových rezerv navíc, maximálně však tolik, kolik činí jeho účinnost. U Bojového smyslu neexistuje žádný test odolnosti vůči zaklínadlu, jelikož se týká jen cíle.

Telepatie
Druh: M
Cílové číslo: 4
Trvání: U
Odliv: V
Prostřednictvím telepatie spolu mohou dvě souhlasící osoby mentálně konverzovat a vyměňovat si pocity a duševní obrazy. K navázání spojení stačí jeden úspěch v testu čarodějnictví. Cílové osoby se musí nacházet na dohled od kouzelníka. Jakmile je zaklínadlo sesláno, musí zůstat v jeho dosahu, avšak nemusí zůstat na dohled sobě navzájem.