

Sebraná pouliční zaklínadla – mikro-katalog díl 1.



Janet Rulisa

Burned-Out Mage

Vážení zmraziváci,

zde jsme pro Vás připravili několikero magických zaklínadel o než se s námi s láskou podělily naši drazí spolupracovníci oboru magického, takž neváhejte a sosejte vědění, jen taková drobnost. Ačkoliv jsou tyhle formule k volnému šíření, nejsou nikde registrované, takže užití takového zaklínadla je velice pěkný trestný čin s velice nepěknými následky. A co není, že?

Váši kybernetičtí přátelé

Manipulační

Šipka

typ: fyzické

poškození: L

odliv: (U:2) +1 L

cíl: tělo

dosah: 2x hodnocení magie metrů

trvání: ihned

Kouzelník vytvoří fyzickou šipku (velikosti tak vrhací šipky pro hru šipky :-D, která se bude snažit proniknout soupeřovou zbrojí a způsobit mu tak zranění. Účinnost útoku je rovna hodnocení magie sesilatele. Cíl může využít protinárazový pancíř na ochranu proti průniku.

Šíp

typ: fyzické

poškození: M

odliv: (U:2)+1 M

cíl: tělo

dosah: 3x hodnocení magie metrů

trvání: ihned

Kouzelník vytvoří fyzický šíp(ten samý jako se střílí z luku), který se bude snažit proniknout soupeřovou zbrojí a způsobit mu tak zranění. Účinnost útoku je rovna hodnocení magie sesilatele. Cíl může využít protinárazový pancíř na ochranu proti průniku. Pokud hodnocení účinnosti šípu je 1,5x větší než hodnocení obráncovo protinárazového pancíře, tak šíp proniká bez snížení účinnosti a po udělení zranění způsobí 1 čtverec dodatečného zranění.

Léčivá kouzla (tedy jak se to vezme)

Bolehlavík

typ: fyzické

poškození: M (omráčení)

odliv: (U:2)+2 V

cíl: tělo

dosah: dotyk

trvání: dočasné

Sesilatel se dotkne cíle a způsobímu tak nesnesitelnou bolest hlavy čímž pěkne naruší koncentraci a ještě způsobí cíli omráčení. Toto kouzlo má i další výhody a to: 1) každý pod vlivem tohoto kouzla má +2 ke VŠEM cílovým číslům (navíc k postihu za omráčení) 2) každý pod vlivem tohoto kouzla má postih -2 kostky na aplikaci jakékoliv dovednosti (včetně odolávání zranění tělem) 3) podobu trvání kouzla má cíl o dvě kostky bojových rezerv méně. Kouzla trvá tak dlouhou dobu má cíl nějaký postih za omráčení (viz. Pravidla o omráčení)

Migréna

typ: fyzické

poškození: M (omráčení)

odliv: (U:2)+2 S

cíl: tělo

dosah: (hodnocení magie x 3 m) x stupeň iniciace

trvání: dočasné

Toto kouzlo je zesílenou verzí kouzla Bolehlavík. Respektive má posílený dosah jinak je vše stejné jako u kouzla Bolehlavík. Kouzelník se musí prvně naučit kouzlo Bolehlavík a až potom toto kouzlo.

Tisíc malých permoníků

typ: fyzické

poškození: V (omráčení)

odliv: (U:2) + 4 S

cíl: tělo

dosah: (hodnocení magie x 5 m) x stupeň iniciace

trvání: dočasné

Toto kouzlo je zesílenou verzí kouzla Migréna. Respektive má posílený dosah. Veškeré postihy jsou DVOJNÁSOBNÉ oproti kouzlu Migréna. Kouzelník se musí prvně naučit kouzlo Migréna a až potom toto kouzlo.

