

Magie

Kouzlení (str. 130)

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

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

Neživé věci používají při odolávání Rezistenci (str. 129).

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

Kouzla (str. 132)

Vždy jsou sesílána testem Kouzlení + Magie, opozitní strana/práh a efekty jsou popsány u jednotlivých kouzel. **Hodnocení útoku (HÚ):** Atribut tradice + Magie

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

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

Detekční kouzla: Test Kouzlení + Magie proti Tělu + Vůlí nebo Rezistenci. Výsledek podle tabulky detekčních kouzel (str. 134).

Čisté úspěchy	Výsledky
1	Obecné informace bez podrobností
Příklady: <i>Jsou to dvě formy života, je to lékařský přístroj, nějaké kouzlo je aktivní</i>	
2	Více informací o formě a funkci bez specifikací
Příklady: <i>Obě formy života jsou zvířata, je to diagnostický nástroj, kouzlo je iluzivní</i>	
3	Specifika jsou podrobnější
Příklady: <i>Jsou to psi, je to skener vnitřních poranění, kouzlo je „masový zmatek“</i>	
4	Jsou poskytnuty kritické podrobnosti, včetně emocí a funkcí
Příklady: <i>Psi jsou zuřiví, skener je jen částečně funkční, kouzlo je silné</i>	

Manipulační kouzla: Používají test Kouzlení + Magie. Pokud zahrnují změny tvarů věcí, Tabulka objemů (str. 137) říká, kolik materiálu lze ovlivnit.

Čisté úspěchy	Výsledek	Příklad
1 úspěch	½ metru krychlového	Malá lednička
2 úspěchy	1 metr krychlový	Klasický gauč
3 úspěchy	1 a ½ metru krychlového	Motocykl
4 úspěchy	2 metry krychlové	Kontejner
5 úspěchů	2 a ½ metru krychlového	Jídelní stůl s osmi židlemi
6 úspěchů	3 metry krychlové	Michelangelův David

Tělesná kouzla bývají ovlivňována Esencí cíle.

Rituály (skupinová magie, str. 143)

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

Vyvolávání (str. 147) a duchové (str. 148)

Je třeba zvolit Moc ducha. Test je Vyvolávání + Magie proti (Moc x 2). Za to vyvolávač získá počet služeb rovný čistým úspěchům (v případě vymítání se naopak snižuje počet služeb, jinak je to stejné). Odliv je rovný počtu úspěchů ducha, pokud je výsledné zranění vyšší než Magie, je (F), pokud ne, tak (O) a odolává se mu Atributem tradice + Vůlí. Za ingredience (Moc dramů) je možné získat bod Hrany. Duchů je možno držet až do celkové Moci rovné Magii vyvolávače x 3. Všichni duchové končí nejpozději okamžikem svítání/soumraku.

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

Zaklínání (očarování předmětu, str. 149)

Při **alchymii** (str. 144) vznikají výtvoři – dočasné předměty, které vážou kouzla, ale formule na ně je třeba se naučit zvlášť. Je třeba zvolit spouštěč a případné úpravy kouzla. Výroba trvá tolik hodin, kolik je HP Odlivu. Test je Zaklínání + Magie proti Odlivu. Odliv se skládá z Odlivu kouzla + úpravy + spouštěč a lze ho snížit za dramy ingrediencí. Pokud je výsledné zranění vyšší než Magie, je (F), pokud ne, tak (O) a odolává se mu Atributem tradice + Vůlí. Čisté úspěchy jsou Účinností. Výtvor má plnou sílu Účinnost x 2 hodin, poté se Účinnost každých (aktuální Účinnost) x 2 sníží o 1. Když dojde na 0, výtvor končí. Použit výtvor může kdokoliv testem Účinnosti + Magie tvůrce bez odlivu. Výtvoři lze odpojit (str. 153) testem Zaklínání + Magie proti Účinnosti + Magii tvůrce (+ případná fixace). Čisté úspěchy snižují Účinnost každý o 1. Odliv je jako při výrobě.

Při **výrobě ohnisek** (str. 151) je třeba telesma (základ), formule ohniska, ingredience, lóže s Moci rovnou ohnisku a karma. Tvá to Moc formule dnů. Na konci se hází Zaklínání + Magie proti Moci formule + Rezistence telesmy. Čisté úspěchy se stanou Moci ohniska, až do výše Moci formule. Neúspěch znemožní odolávat Odlivu, kritický neúspěch sníží trvale Esenci o 1. Odliv je omrácení, rovný Moci formule + úspěchy x 2 z testu Zaklínání. Kdo to zvládne, může ohnisko vázat body karmy v počtu Moci ohniska. Aktivní ohnisko lze deaktivovat i zničit (str. 153) testem Zaklínání + Magie proti Moci ohniska + Magie vlastníka (u cího při zničení). Odliv je 1 O/F (podle Moci, zda je vyšší než Magie) za každý úspěch opozitní strany.

Astrální prostor (str. 159)

Při čtení aur se používá test Astrální zdatnosti + Intuice, úspěchy se pak srovnají s tabulkou Čtení aur (str. 160). Existují signatury (ozvuky), které je možné čistit (str. 160). Při astrálním vnímání postih – 2 na nemagické akce.

Úspěchy	Získané informace
0	Žádné informace
1	Celkový stav zdraví (je-li subjekt zdravý či nemocný), celkový emoční stav (naštvaný/smutný/šťastný atd.), zda je subjekt světský/Probuzený
2	Přítomnost a umístění standardního kyberwaru, kategorie/typ magie, která je aktivní (detekční kouzlo, ohnivý duch, silové ohnisko atd.), již pozorovaná aura může být i skrytá/maskovaná rozpoznána testem paměti (str. 67)
3	Přítomnost a umístění alfawaru, porovnání Esence/Magie/Moci subjektu s Magií pozorovatele, přítomné astrální signatury
4	Přítomnost a umístění biowaru a betawaru, přesná Esence/Moc subjektu, Obecná příčina astrální signatury (bojové kouzlo, duch vzduchu atd.)
5+	Přítomnost a umístění deltawaru, genewaru či nanowaru, přesná diagnóza onemocnění/toxinů ovlivňujících subjekt, subjekt je technomant/monád

Při astrálním stopování se používá test Astrální zdatnost + Intuice (5, 1 hodina) s modifikátory dle tabulky na str. 161. Pravidla pro manové bariéry na str. 162.

Astrální boj (str. 161)

Hodnocení útoku (HÚ)	Magie + Atribut tradice
Hodnocení obrany (HO)	Intuice + Přirozené pancéřování
Iniciativa	Intuice + Logika + 2K6
Útočné a obranné hody	
Boj beze zbraně	Astrální zdatnost + Vůle
Zbrojní ohnisko	Boj na blízko + Vůle
Sesílání kouzel	Kouzlení + Magie
Obrana	Intuice + Logika
Odolávání poškození	Vůle
Hodnocení poškození	
Boj beze zbraně	(Atribut tradice / 2, zaokrouhleno nahoru)
Zbrojní ohnisko	Jako zbraň