

Ledové kopí

Ledový mág, 1. úroveň

Jedna modrá koule

Je čas jít k ledu!

Dosah

Zásah

Kouzelník vyčaruje ledovou střelu s mrazivou silou. Zásahem MODROU koulí do trupu (jen a pouze trupu) cíl kouzla ztrácí DVA životy a je zmražen.

Bojové heslo: Zmražení

Vodní elementál

Ledový mág, 1. úroveň

1 mana

*Vkládám vzorec do tvé fáze,
tvořím dále jde to snáze,
krystal, vodní skupenství,
ničení má prvenství,
voda, síla života, magii teď klokotá.*

Dosah

Rituál

Kouzelník provede adekvátně epický rituál svazující vodu pomocí magických metod do formy živé bytosti. Elementála (či elementály, ale ze začátku smíte mít jen jednoho tak ať se nenudí) si přivezete sebou – hráč s vhodným kostým (modrá barva, na rukávech nohavicích modré třásně, na meči taky, kreativita je vhodná). Rituálem ho přivedete k životu a službě. Pokud bude elementál zabít nebo ho odvláste, tak musíte opět provést rituál k jeho "zprovoznění". Váš vodní elementál vás poslouchá na slovo, má minimum vlastní vůle (když ho pošlete do obřího šlehače, tak tam s klidem vpluje). Nemluví, prostě si tak bublá okolo vás.

Elementál má tyto schopnosti.

Počet životů = počet životů mága při vyvolání elementála

Meč z tekutého ledu – zranění vždy za 1, ale při platném zásahu zmrazí může použít bojové heslo Zmražení a protivníka zmrazit. Manu mu hodí, ať z toho něco má.

Kouzlo Ledové kopí – max 3ks. Tyto koule může na požádání mága doplňovat do jeho limitu (mág jednu hodí, o další si požádá, taková chodící zásobárna).

Dobíjí si koule dle pravidel pro kouzelníky (pokud je živý s zaráz s mágem, logicky). Polopaticky – buď je hodí nebo dá mágovi, ať si je hází sám.

Doplnění many – má na sobě 3 magické kuličky co může zaráz všechny předat mágovi (nesmí přesáhnout jeho kapacitu, pokud se tak stane, musí nadbytečné odhodit). Ty reprezentují jeho magickou rovnováhu. Pokud to udělá (mág si o ně řekne), tak je zničen a je třeba ho znovu vyvolat).

Bojová hesla: Zmražení

Stínová šipka

Pán démonů, 1. úroveň

Jedna černá koule

Stíny rychle, přijďte ke mně!

Dosah

Zásah

Kouzelník vyčaruje rychlou stínovou střelu. Zásahem ČERNOU koulí do trupu (jen a pouze trupu) cíl kouzla ztrácí JEDEN život a je zastrašen.

Bojové heslo: Zastrášení

Ohnivá šipka

Pán démonů, 1. úroveň

Jedna červená koule

Shoř, shoř, shoř, shoř, SHOŘ!

Dosah

Zásah

Ano, musíte říct shoř 5x, jinak shoříte sami. Kouzelník vyčaruje rychlou ohnivou střelu. Zásahem ČERVENOU koulí do trupu (jen a pouze trupu) cíl kouzla ztrácí DVA životy.

Vyvolání démona

Pán démonů, 1. úroveň

1 mana

*Přijdi tvore mezi nás,
než nastane zkázy čas,
ve jménu našeho pána,
další svět na kolena padá,
nenech se však dlouho zvát,
krvavá zástava již bude vlát.*

Dosah

Rituál

Černokněžník provede rituál vyvolávací/spoutávací démona trhlinou v realitě ze Zvrácené prázdnoty. Ať to stojí za to.

Démona si přivezete s sebou. Je na vás pro kterého se rozhodnete, každopádně ze začátku budete mít moci jen jednoho, tak ať se druhý nenudí. Každý démon má speciální bonusy. A vzhled! Takže pokud se rozhodnete pro Succubu, v průběhu hry z ní Impa neuděláte (teda... hm pokud máte dost kostýmů, pak klidně).

Démon vás na slovo poslouchá, ale MÁ vlastní rozum ovšem udělá co mu řeknete (s nadávkami a výčitkami se třeba nechá ušlapat i od rozdováděných slůňat). Prostě skvělý prostor pro RP. Při smrti/odvolání/ztracení démona je třeba rituál provést znovu (je logické, že potřebujete nového ne?)

VŠICHNI démoni mají schopnost/možnost předat zbytek svých životů svému černokněžníkovi na požádání. Tato schopnost je zabije a je potřeba je znovu vyvolat.

Imp – malý zelený šotek, co kouzlí ohnivé střely (kostým polonahého goblina ideál :D, pištivý hlas)

- HP dle černokněžníka (při vyvolání) mínus 1

- 3 ks kouzla Ohnivá šipka, dobíjí ve městě spolu s černokněžníkem (sám nesmí a hlavně pokud žijí), může předávat do počtu

černokněžníkovi

- dýka, 1dmg

Succuba – zvrhlá svůdná démonka neskutečně okouzlující dle potřeby (jestli neznáte... google some cosplay pls)

- HP dle černokněžníka (při vyvolání) mínus 1

- jednoruční zbraň, 1dmg

- při platném zásahu do BĚŽNÉHO hráče (na rozkaz černokněžníka) může daného hráče omámit, aby bojoval na její straně. Maximálně jeden ochočený hráč v jednom okamžiku. Když ochočený zemře, může omámit dalšího.

Chodec prázdnotou – děsivý „štít“ z oblaků vířící nicoty (černé rozevláté oblečení, s příměsí temně fialové, runové znaky na oblečení, jednoruční meč a štít)

- HP (při vyvolání) černokněžníka + 4

- meč a štít

Pekelník – zeleně hořící hroudy kamení držící pospolu pouze silou magie (cosplay oříšek, tmavě zelená dominuje, má pouze bojové ruce, pod kostýmem idelaně alespoň prošívká, helma v kostýmovém duchu, fakt bacha)

- HP (při vyvolání) černokněžníka + 1

- když obdrží platný zásah, dá útočnickovi 1 ohnivě zranění automaticky

- může útočit pouze pěstními zbraněmi (ideálně molitanové balvany), 2 dmg

Strážný záhuby (měl by to být *felguard*-ano vím špatný překlad, klidně i *doomguard* ale prostě s mečem) – vraždící tornádo ocele (dvouruční meč, rohy, kopyta, prostě ten správný brutální démon/čert s fialovou/červeno/černu kůží a vražedným výrazem)

- HP (při vyvolání) černokněžníka +0

- dvouruční meč, 2 dmg

Ohnivá koule

Ohnivý mág, 1. úroveň

Jedna červená koule

Máš rád oheň? Máš ho mít!

Dosah

Zásah

Kouzelník vyčaruje ohnivou střelu. Zásahem ČERVENOU koulí do trupu cíl kouzla ztrácí TŘI životy, zásahem kamkoli jinam (ruka, kotník, štít, meč, hůl atd – KROMĚ zakázaných zásahovým ploch) cíl ztrácí JEDEN život.

Pyroblast

Ohnivý mág, 1. úroveň

1 mana, jedna červená koule

*Hoř má sílo nenadále,
spal vše, mladé staré,
na uhel a prach,
ať se šíří strach!*

Dosah

Zásah

Kouzelník vyčaruje ohnivou střelu s mrazivou silou. Zásahem ČERVENOU koulí do trupu cíl kouzla ztrácí ŠEST životů, zásahem kamkoli jinam (ruka, kotník, štít, meč, hůl atd – KROMĚ zakázaných zásahovým ploch) cíl ztrácí TŘI životy.

Stínová koule

Zkázonoš, 1. úroveň

Jedna černá koule

Stínu sílo, poddej se mi, nepřátele oddej zemi!

Dosah

Zásah

Kouzelník vyčaruje stínovou střelu značné síly. Zásahem ČERNOU koulí do trupu (jen a pouze) cíl kouzla ztrácí ČTYŘI životy.

Zášleh chaosu

Zkázonoš, 1. úroveň

1 mana, jedna černá koule

*Zvící šílí černá díra,
nahlédnout dá všehomíra,
blázni se k ní podívají,
bezduší pak utíkají.*

Dosah

Zásah

Kouzelník vyčaruje stínovou střelu ze srdce Zvrácené prázdnoty. Zásahem ČERNOU koulí kamkoli do těla– KROMĚ zakázaných zásahovým ploch- cíl ztrácí ČTYŘI životy a je zastrašen.

Bojové heslo: Zastrašení

Chodec prázdnotou

Zkázoňš, 2.,4. úroveň

1 mana

*Přijdi tvore mezi nás,
než nastane zkázy čas,
ve jménu našeho pána,
další svět na kolena padá,
nenech se však dlouho zvát,
krvavá zástava již bude vlát.*

Dosah

Rituál

Děsivý „živý štít“ černokněžníka z oblaků vířící nicoty (černé rozevláté oblečení, s příměsí temně fialové, runové znaky na oblečení, jednoruční meč a štít)

- HP černokněžníka (při vyvolání) + 4
- meč a štít

Ohnivý elementál

Ohnivý mág, 2.,4. úroveň

1 mana

*Vkládám vzorec do tvé fáze,
tvořím dále jde to snáze,
magma, horké šílenství,
ničení má prvenství,
oheň, síla života,
magií teď klokotá.*

Dosah

Rituál

Ohnivý elementál – tzn červené oblečení, nějaké fábory, ohnivý planoucí meč, ohnivá verze vodního ve zkratce. Be creative.

Počet životů = počet životů mága (při vyvolání) +1

Ohnivý meč – zranění za 2.

Dračí dech

Ohnivý mág, 2. úroveň

2 many

*Nádech, výdech, trošku víc,
budeš křičet z plných plic,
vlasy, kůže, oči ven,
škvařený tuk, to je sen,
jak grilované kuřátko,
pochutnám si zakrátko!*

Dosah

Pohled-ukázání

Kouzelník do svého dalšího výdechu vloží obrovskou sílu ohně a zraní TŘI nejbližší nepřátele za JEDEN život. Další dračí dech je možné zakouzlit nejdříve za 1 minutu. Pokud to udělá dříve, kouzlo se provede ALE kouzelník umírá na spálení plic, krásně to RP zahraje, nechá se okrást jako hodná úhledná hromádka popela a pak valí na mrchoviště.

Oživ nemrtvého

Zkázonoš, 2. úroveň

2 many

*Chtěl bych sluhu, takhle zrána,
A tenhle sluha nemá pána
Volám já tě, přijdi hned,
Nežli vztáhnu ruku vpřed.
Budeš sloužit na věčnosti,
a když né ty, tak aspoň kosti.*

Dosah

Dotyk

Vyvolá z jednoho mrtvého spolubojovníka (cíl kouzla s tím nemusí souhlasit) kostlivec. Kostlivec má 3 životy, je imunní vůči veškeré magii (krom kněžského Vymýtání/Zatracení) a je imunní vůči střelným zbraním. Po smrti se může reinkarnovat zpět se svým glejtem. Kouzlo trvá nejdéle 10 minut, pak se kostlivec sám od sebe rozpadne. Jeden kouzelník nemůže ovládat více jak jednoho kostlivec najednou. Kostlivec nemůže za žádnou cenu létat (ani díky kouzlu, předmětu, lektvaru a ani vzducholodí)! Nutno doprovodit výrazným rituálem nad tělem mrtvého a po oživení kostlivec označit bílou šerpou (pokud bude). Každopádně kostlivec se bude chovat jako pořádná zombie a nebude sprintovat po herní ploše, prostě bojovník šoupající se normální rychlostí, normálně bojující, mírně slintající, nechutný, smrdutý atd.

Blizzard

Mág, 3. úroveň

2 many

*Vítr fouká, mráz se plíží,
Tělo tvé se k zemi blíží
Padni na zem jak kus ledu,
Zapomeň hned na odvetu
Omrzlina obejmě tě, jinovatka zakryje tě
Nespatří tě lidský zrak a spasí už jen zázrak.*

Dosah

Armáda

Mrazivá vánice. TŘEM cílům nejbližší kouzelníka ubere 2 životy a zmrazí je. Další Blizzard může kouzelník zakouzlit nejdříve za pět minut (zamrznutí trvá tři minuty). Při sesílání je více než doporučeno nějaké výraznější RP. Např. rytmické pohyby holí, využití nějaké z vašich propriet. Mělo by být poznat i na dálku a okem „ne kouzelníka“, že toto kouzlo není úplně obyčejně. Při kouzlení není možné se jakkoliv přemísťovat z místa, pokud se tak stane, je kouzlo přerušeno.

Massmorf

Mág, 3.úroveň

2 many

*Není stádo jako stádo,
hýkat kozám, koním není dáno,
strakaté krávy mají hlučné bučení,
všechno hnusné noční rušení,
jen ty krásné ovce dělaj bééé,
a vy tři jste od teď ovce mééé!*

Dosah

Armáda

Hromadné zestádnění. Promění TŘI cíle nejbližze kouzelníka v Ovce. Platí pravidla pro Polymorf. Další Massmorf může kouzelník zakouzlit nejdříve za pět minut. Při sesílání je více než doporučeno nějaké výraznější RP. Např. rytmické pohyby holí, využití nějaké z vašich propriet. Mělo by být poznat i na dálku a okem „ne kouzelníka“, že toto kouzlo není úplně obyčejně. Při kouzlení není možné se jakkoliv přemisťovat z místa, pokud se tak stane, je kouzlo přerušeno.

Bojové heslo: Ovce

Ohnivá stěna

Mág, 3.úroveň

2 many

*Z hlubin pekel, výhně děsů,
volám si tě ku pomoci.
Rudý plamen, oheň běsů,
poslušný buď mé moci!*

Dosah

Město

Sesílá se kamkoliv, její maximální délka jsou 3 metry. Kde přesně stojí ohnivá stěna, vymezuje vysypaná čára rýží, popřípadě nějaký barevný kus provazu (doporučuji přivést s sebou) atd. Může být pouze mezi dvěma stromy, aby se hráči nehádali a nemuseli pořád hledět pod nohy. Vysypávání/pokládání místa stěny probíhá současně s kouzlením. Všechny šípy, co projdou ohnivou stěnou, shoří (nedávají žádné zranění). Každý kdo projde stěnou tam, či zpět (paží, nohou, nebo celým tělem), ztratí 2 životy. Kouzelník určí někoho (i sám sebe), kdo bude ohnivou stěnu hlídat a dohlížet na odečítání životů. Kouzelník má po vyvolání stěny ve své moci a může ji zrušit. Je však potřeba, aby mág celou dobu trvání kouzla stěnu udržoval (rozuměj stání za zdí, max. 2 metry, a pomocí mumlání a gest rukou. Jakmile kouzelník přestane s udržováním, stěna se rozplyne. Kouzelník může někoho pověřit, aby dohlížel na odčítávání životů. Ohnivá stěna trvá max. 5 minut, nebo dokud ji nerozptýlí jiný kouzelník pomocí kouzla Zlom kouzlo.

Úder prázdnoty

Černokněžník, 3.úroveň

2 many

*Tma jde,
tma se blíží!
Dum! Dum! Už ji slyšíš?
Tma tě vezme, poletíš!*

Dosah

Armáda

Hromadné odhození. Černokněžník vyvolá vlnu zhmotněné Zvrácené prázdnoty a způsobí Odhození TŘEM cílům nejbližše kouzelníka. Další Úder prázdnoty může kouzelník zakouzlit nejdříve za pět minut. Při sesílání je více než doporučeno nějaké výraznější RP. Např. rytmické pohyby holí, využití nějaké z vašich propriet. Mělo by být poznat i na dálku a okem „ne kouzelníka“, že toto kouzlo není úplně obyčejně. Při kouzlení není možné se jakkoliv přemisťovat z místa, pokud se tak stane, je kouzlo přerušeno.

Bojové heslo: Odhození

Morová rána

Černokněžník, 3.úroveň

2 many

*Slyš město, jež jsi přede mnou,
poslouchej mne, mám co říct!
Mnoho podob války znáš,
jednou z nich jsou nemoci,
a tak volám mor na vás!
Ať vám není pomoci*

Dosah

Město

Sesílá se na OBLÉHANÉ město. Všichni, kteří jsou vevnitř města, ztratí okamžitě jeden život. Po dalších pěti minutách pak všichni ve městě ztratí další 1 život a po dalších pěti minutách ještě jeden (1+1+1). Na stopování času dohlíží správce. Ve městě je na dobu trvání kouzla přerušené veškeré léčení. Další Morovou ránu může kouzelník zakouzlit nejdříve za pět minut po skončení předchozí. Při sesílání je více než doporučeno nějaké výraznější RP. Např. rytmické pohyby holí, využití nějaké z vašich propriet. Mělo by být poznat i na dálku a okem „ne kouzelníka“, že toto kouzlo není úplně obyčejně. Při kouzlení není možné se jakkoliv přemisťovat z místa, pokud se tak stane, je kouzlo přerušeno. Dá se zrušit kouzlem Zlom kouzlo.

Píseň stínů

Černokněžník, 3.úroveň

2 many

*Pohled'te vy do mých očí,
už vám není pomoci.
V hlavě vaší svět se točí,
zkáza, zhouba nemoci.
Noční můry, pekel běsi,
prchej domů, ať jsi, kde jsi.*

Dosah

Armáda

Zastraší TŘI protivníky nejbliže kouzelníka. Další Zastrášení může kouzelník zakouzlit nejdříve za pět minut. Při sesílání je více než doporučeno nějaké výraznější RP. Např. rytmické pohyby holí, využití nějaké z vašich propriet. Mělo by být poznat i na dálku a okem „ne kouzelníka“, že toto kouzlo není úplně obyčejně. Při kouzlení není možné se jakkoliv přemísťovat z místa, pokud se tak stane, je kouzlo přerušeno.

Bojové heslo: Zastrášení

Zásah bleskem

Ledový mág, 3. úroveň

Jedna modrá koule

Sílo bouře, sílo blesku, vyslyš moje volání!

Dosah

Zásah

Kouzelník hodí po daném MODROU kouli. Pokud ho zasáhne do trupu, cíl ztratí 2 životy a bude odhozen. Pokud ho zasáhne do jiné platné zásahové plochy (hlava, krk a slabiny neplatí nikdy), zasažený je pouze odhozen.

Bojové heslo: **Odhození**

Dotyk smrti

Pán démonů, 3. úroveň

1 mana

*Vojáku mou kletbu slyš,
jsi teď o krok smrti blíž.*

Dosah

Dotyk

Kouzelník se po seslání tohoto kouzla nabije temnou mocí samotného podsvětí. První, koho se po seslání dotkne rukou, nebo holí či mečem, ztratí ČTYŘI životy! Mana spálená na toto kouzlo se nedá doplnit, dokud se kouzlo nevyplývá.

"Doporučujeme užívat na vaše vojáky co vám stojí v cestě do první linie. Můžete je taktně upozornit aby uhnuli, nebo je rovnou poplácat pochvalně po zádech, ať si jdou odpočinout na mrchoviště. The best spell ever." Nox

Plamenné brnění

Ohnivý mág, 3. úroveň

1 mana

*Něžný plamínku, má lásko,
pokryj mě, obal mě cele,
ať ostatní skončí,
jak pečené tele!*

Dosah

Dotyk

Kouzelník sám sebe obklopí plamenným brněním. Toto brnění se projeví při příštím platném zásahu ruční zbraní DO kouzelníka. Okamžitě se vybije a zraní útočníka za ČTYŘI životy. Zásah mágovi samozřejmě ubere počet životů kolik měl udělit. Je možné, že se zabijí s útočníkem navzájem. Mana spálená na toto kouzlo se nedá doplnit, dokud se kouzlo nevyplývá.

Požehnání Prázdnoty

Zkázonoš, 3. úroveň

1 mana

*Přijmi mé tělo, přijmou mou duši,
nepřátelům ukaž, jak strach jim sluší!*

Dosah

Dotyk

Zkázonoš se obklopí aurou nicoty. Tato aura se projeví při příštím platném zásahu ruční zbraní DO kouzelníka. Okamžitě se vybije a černokněžník hlásí Úhyb a útočníka Zastrasí. Mana spálená na toto kouzlo se nedá doplnit, dokud se kouzlo nevyplývá.

Bojové heslo: Úhyb, Zastrasení

Vodní ničitel

Ledový mág, 4. úroveň

4 many

*Vodo silná, vodo dravá,
poslechni znovu svého pána,
není nikde větší síly,
co umí ničit, bořit, drtit,
nepřátele naší víry!*

Dosah

Rituál

Mág neskutečně posílí svého vodního elementála do formy vodního ničitele. Využijte RP velmi mnoho. Stále se chová podle pravidel pro mazlíky a elementála.

Ničitel má teď tyto vlastnosti plus veškeré bonusy za případné vylepšení pomocí talentu.

Počet životů = počet životů mága +2

Meč z tekutého ledu – zranění za 2 a může za 1 manu využít bojové heslo Zmražení.

Kouzlo Ledové kopí – max 4ks. Tyto koule může na požádání mága doplňovat do jeho limitu (mág jednu hodí, o další si požádá, taková chodící zásobárna). Dobíjí si koule dle pravidel pro kouzelníky (pokud je živý a zároveň s mágem, logicky)

Doplnění many – má na sobě 5 magické kolíčků co může zároveň všechny předat mágovi (nesmí přesáhnout jeho kapacitu, pokud se tak stane, musí nadbytečné odhodit). Ty reprezentují jeho magickou rovnováhu. Pokud to udělá (mág si o ně řekne), tak je zničen a je třeba ho znovu vyvolat).

Nadvláda démonů

Pán démonů, 4. úroveň

4 many, jedna černá koule

*Padni ihned na kolena
A naslouchej mému hlasu
Nový pán na tebe čeká
Pro něj získej věhlasu.*

Dosah

Dotyk, Zásah

Kouzlo platí pouze na běžné hráče a kostýmové postavy, vyjma kněží (ne pojmenované). Cíl kouzla až do své smrti (nebo dokud na něj kněz nesešle kouzlo uzdravení) musí bojovat za druhou stranu se všemi aktuálními životy a schopnostmi jak nejlépe dovede. Ovládnutý mág ovšem nemá schopnost používat magii jinak, než pomocí atáme. Ovládnutí také pouze bojují, nemluví, neprovádějí žádné další činnosti. Také se nestahují z boje (můžou se, ale v bitvě přeskupovat a přemísťovat, pouze ji nesmějí přímo opusit). Po skončení boje automaticky vyhledává další.

Živá pochodeň

Ohnivý mág, 4. úroveň

Veškeré životy + veškerá mana

*Vládnu strašnou mocí ohně,
já věnuji ji celou tobě,
půjdem spolu kráčet tmou,
pochodně jež ji rozetnou!*

Dosah

Dotyk

Hádejte co! FWOOOOSH! Shořeli jste. A v tu chvíli až další DVA cíle kterých se jakkoli dotýkáte. Polopaticky: dokončíte sesílání a OKAMŽITĚ se rozběhnete a skočíte mezi nepřátele s křikem SHOŘTE SE MNOU! (max 5sec – jinak umíráte sami), a ti dva nebožáci kterých se zvládnete dotknout (rukou) umírají s vámi (i štítu nebo zbraně). Pokud si vás všimnou a uhnou, uskočí, mají imunitu, dostanete platný zásah během zaklínání, cokoliv podobného, tak uhoříte logicky sami. Každopádně po seslání jste nesmrtelní těch 5 sec (dokud neuhoříte buď sami nebo s někým).

Nejste z fantastické 4 nebo Denethor abyste si běhali po poli a zapalovali lidi. Prostě jste explodovali.

Otázky? Ano můžete zabít své kamarády. Instantně. I nepřátelského vůdce.

Po seslání odevzdejte veškeré své zbylé koule a manové kolíčky a nepoužité svitky nebohým lidem, které jste upálili. Pokud bude zaklínání přerušeno (platný zásah, přerušovací kouzlo), tak umíráte taky, ale dáváte své zbylé magické věci nejbližšímu hráči.
„For PONY!“

Brána pekel

Zkázonoš, 4. úroveň

4 many

*Z místa klidu, vraťte se,
v hrobě mělkém obraťte se,
pro mou slávu povstaňte,
z jiných život vysajte!*

Dosah

Dotyk

Všude, prostě všude jsou mrtvolky! Takové plýtvání! A pokud nejsou tak asi zapomínají že po smrti mají 2 minuty ležet na místě. Upozorněte je na to. Tvrdě. Takže zpět. Co s nimi uděláme? Párty! Oživíte až TŘI jakékoli hráče jako kostlivce. Toto kouzlo porušuje pravidla na množství ovládání kostlivců. A ano pokud se vám chce tak můžete i doplácet manu na Oživení nemrtvého. Podmínka je kouzlit tohle kouzlo první. Teď prostě můžete mít kostlivců kolik unesete! Respektive vaše mana. Jo, a tu laskavě dejte oným mrtvolám. Nepřátelským víc. A mladším. Prostě férově a pohodově. Pravidla pro kostlivce pro osvěžení.

Vyvolá z jednoho mrtvého (cíl kouzla s tím nemusí souhlasit) kostlivce. Kostlivec má 3 životy, je imunní vůči veškeré magii (krom kněžského Vymytání/Zatracení) a je imunní vůči střelným zbraním. Po smrti se může reinkarnovat zpět se svým glejtem. Kouzlo trvá nejdéle 10 minut, pak se kostlivec sám od sebe rozpadne. Jeden kouzelník nemůže ovládat více jak jednoho kostlivce najednou (kromě kouzla. Kostlivec nemůže za žádnou cenu létat (ani díky kouzlu, předmětu, lektvaru a ani vzducholodí)! Nutno doprovodit výrazným rituálem nad tělem mrtvého a po oživení kostlivce označit bílou šerpou (pokud bude). Každopádně kostlivec se bude chovat jako pořádná zombie a nebude sprintovat po herní ploše, prostě bojovník šoupající se nomální rychlostí, normálně bojující, mírně slintající, nechutný, smrdutý atd.