

Magický štít

1.úroveň

2 many

*Ústy šeptám, pohled hoří,
do kouzla se tělo noří.
Do kouzla, jež život mága
ochrání, když den se smráká.*

Dosah

Kouzelník, Dotyk

Sesílá na sebe, či na jiného kouzelníka. Očarovaného kouzelníka nezraní příští platné 2 zásahy (ruční či střelnou zbraní), zásahy kouzlem platí nadále. Může dále kouzlit i při zásahu a nemusí hlásit imunitu, ani nijak komentovat situaci, dokud nepronese zaklínadlo. Na požádání je nutné ovšem vaši imunitu vysvětlit. Jedná se tedy o imunitu vůči fyzickým zraněním ve hře.

Bojové heslo: Imunita

Polymorf

2. úroveň

1 bílá koule

*Řekni bé bé vojáčku,
proměním tě v ovečku.*

Dosah

Zásah

Změní jednoho nepřítele při zásahu do platné zásahové plochy (běžného hráče, ne další postavu) na 3 minuty v ovci. Ovce padne na zem na všechny čtyři, dělá komické bébéé. První platný zásah jí ubere patřičný počet životů a hráč se mění okamžitě zpátky v pěkně rozzuřeného bojovníka. Může vás zasáhnout vlastní spoluhráč. Může vás v ovci i zabít. (Podobné pravidlo má teď i bojové heslo zastrašení.)

Kouzelník od třetí úrovně výše může kouzlit „Vylepšený polymorf“ – proměna bude trvat deset minut a kouzelník svůj cíl může proměnit v prase, želvu, krávu, nebo ovci, dle své vlastní volby. Musí si ovšem vymyslet vlastní zaklínadlo (minimálně stejně dlouhé, jako u Polymorfu)!

Bojové heslo: Ovce! (pokud je to jiné zvíře, tak pak Ovce+ jsi -doplň proměnu, např. Ovce-jsi kůň!)

Zrušitelné kouzlem Zlom kouzlo.

Postav věž

Kouzlo 4. úrovně

*Větru chybí bělost tvá a slunci zas záře
Vše, co mocné jako ty, zastíňuje tváře
Nebe volá střechu tvou a zem zase sklepy
Krásu tvou ať nevidí, jen ten kdo je slepý!*

Dosah

Pohled

Kouzelník vybere vhodné místo (stromy) kde po přečtení formule za pomoci provázku a přidělené značky postaví kouzelnickou věž. Každý kouzelník může vyvolat pouze jedinou věž. Věže mohou stát kdekoli na pevnině, mimo města, míst a jeskyně. Věže nemají brány. Tato věž je jeho útočiště, kde se může kdykoli skrýt, žádný jiný než RP efekt nemá.

Spoutej magii

3. úroveň

3 many

*Tvoje snaha platná není,
už máš brachu po kouzlení,
Co pravím já tak to teď platí,
mé kouzlo moc tvou ihned zhatí.*

Dosah

Pohled

Spoutá magii nepřátelského kouzelníka na 10 minut, cíl pak nemůže kouzlit. Kouzelníci se mohou spoutat navzájem, pokud toto kouzlo začnou vyvolávat ve stejný čas. Kouzelník nemůže další spoutání zakouzlit dříve než za 15 minut po předchozím. Nelze spoutat kněží. Pro zachování přehlednosti je potřeba, aby mág, na kterého je kouzlo sesíláno věděl, že je cílem kouzla. Je více než pravděpodobné, že by mohl začít kouzlit další kouzla. Proto je nutné toto kouzlo sesílat z co nejkratší vzdálenosti co nejhromovějším hlasem. Jestliže mág nevěděl, že je cílem kouzla, toto kouzlo neplatí.

Utiš magii

1. úroveň

1 mana

*Ve jménu magie!
Silencio, nihil magicis!*

Dosah

Pohled

Zruší účinek jednoho protivníkovy právě sesílaného kouzla. Toto kouzlo se musí začít sesílat ve chvíli, kdy nepřátelský kouzelník čte formuli svého kouzla. Předtím, nebo potom nemá žádný účinek! Kouzlo se počítá jako seslané (svitek se ztratí), ale nijak se nikde neprojeví. Je potřeba, aby si tohoto protikouzla příslušný mág všimnul, proto je doporučeno ho sesílat s výraznou gestikulací, z co nejbližšího místa a co nejhřmotnějším hlasem. Kouzlo „Utiš magii“ jde také zrušit tímtež kouzlem. Pro přehlednost a atmosféru stačí při rušení tohoto kouzla (Utiš magii) odříkat pouze druhý řádek tohoto kouzla.

Zlom kouzlo

4. úroveň

*Kdo pod těžkým kouzlem strádá,
koho temná kletba zvládá,
ať hned volně dýchá zas,
ať zase vidí světla jas.*

Dosah

Pohled

Zruší probíhající efekt Bojového hesla (např. Ovce, Zmražení). Zničí vyvolaného Mazlíka. Zruší Morovou ránu, nadvládu démonů, prakticky cokoliv co trvá déle a je magické povahy, kromě Kouzelnické věže a dalších věcí co si vymyslí Nox.

Iluze

4. úroveň

1 mana

*Síla mága mate smysly,
smysly matou cesty myslí.
Pohled', uzříš nevidané,
dvakrát jeden před tebou stane.*

Dosah

Kouzelník

Vedle kouzelníka stane jeho přesná kopie, která se po obdržení 2 zásahů rozplyne. V praxi může kouzelník 2 krát zahlásit úhyb. Do konce působení tohoto kouzla není možno získat jakékoliv další úhyby (imunity ano, například magický štít).

Bojové heslo: Úhyb

Záblesk

1. úroveň

1 bílá koule

*Výbuch světél barvy víří,
Strach se srdcem rychle šíří.*

Dosah

Zásah

Záblesk zastraší hráče, který byl kouzlem zasažen.
Bojové heslo: Zastrašení

Rozbij hradbu

4. úroveň

3 many

*Hradbo městská, zboř svou zed',
vojáku můj, projdi ted'.*

*Hradbo městská, ustup nám,
magii já v dlaních mám.*

Dosah

Město

Zničí úsek hradby města. Kouzelník se dotkne hradby, odříká zaklínadlo a uvolní karabinku poutající danou sekci hradeb (opatrně, aby nespadly ostatní části hradby – nejlépe za asistence správce města). Potom ustoupí, napočítá POMALU do desíti a teprve potom je otvor použitelný. Otvor se chová jako nová brána do města (může být uzavřen Magickou bránou).

Ohnivá koule

2. 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.

Ledové kopí

2. 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