

# *Kouzelníková kniha*

*nový grimoár*



<http://www.budejovicti.wz.cz/>

*George*

# Kouzla

Na dalších stránkách najdete něco kolem 100 nových kouzel pro čaroděje. Snažil jsem se napsat kouzla pro všechny obory a pro všechny typy kouzelníků, ale nepodařilo se mi to úplně rovnoměrně, a tak je z některého oboru popsáno kouzel více a z některého méně. Většina kouzel není úplně nová, ale pochází z jiných RPG her a to hlavně z DnD. Efekty a popis jsou ale jiné tak, aby to odpovídalo stylu DrD+. Z některých kouzel jsem použil jen názvy, z některých i část popisu, ale většina je úplně jiná než je znáte z jiných her. Snažil jsem se aby vše co nejvíce odpovídalo pravidlům, ale chybu jsem udělat mohl, tak prosím buďte tolerantní. Mistrovská kouzla, která jsem zařadil na konec, jsou sice velmi silná, ale musí se vzít v úvahu, že je zvládne jen kouzelník na 21. úrovni a ten se vyskytne třeba jen jeden na celém kontinentě. Doufám, že se vám kouzla budou líbit, a že vám zpestří hru.

George

## Obsah

|  |    |   |           |
|--|----|---|-----------|
| Oheň z ruky ( en ).....                        | 3  | Očaruj zbraň ( mat ).....                   | 13        |
| Elektrický dotyk ( en ).....                   | 3  | „živlový“ štít ( en ).....                  | 14        |
| Břichomluvectví ( vit ).....                   | 3  | Proměň ostatní ( vit ).....                 | 14        |
| Magická střela ( en ).....                     | 3  | Přízračný zabiják ( men ).....              | 14        |
| Dotyk nemrtvého ( vit ).....                   | 3  | Stínová příšera ( inv ).....                | 14        |
| Falešná aura ( mat ).....                      | 4  | Hromadný strach ( men ).....                | 15        |
| Lez jako pavouk ( vit ).....                   | 4  | Hromadná panika ( men ).....                | 15        |
| Poplach ( inv ).....                           | 4  | Dýchatelná voda ( mat ).....                | 15        |
| Porozuměj ( inv ).....                         | 4  | Kamenná zeď ( mat ).....                    | 15        |
| Proměň jiné ( vit ).....                       | 4  | Kužel mrazu ( en ).....                     | 15        |
| Olej ( mat ).....                              | 5  | Hlídací pes ( inv ).....                    | 16        |
| Magický trik ( jakýkoliv ).....                | 5  | Mrak smrti ( mat ).....                     | 16        |
| Zavři ( inv ).....                             | 5  | Skála na bláto ( mat ).....                 | 16        |
| Vymazání ( inv ).....                          | 6  | Přivolej „živlového“ elementála ( en )..... | 16        |
| Mezi 4 ušima ( inv ).....                      | 6  | .....                                       | 16        |
| Hluboké kapsy ( čas ).....                     | 6  | Přivolej stín ( vit ).....                  | 16        |
| Hypnotizující barvy ( men ).....               | 6  | Slabomyslnost ( men ).....                  | 17        |
| Zamkni ( inv ).....                            | 7  | Tvaruj kámen ( mat ).....                   | 17        |
| Magická past ( mat ).....                      | 7  | Železná zeď ( mat ).....                    | 17        |
| Kyselinový šíp ( čas ).....                    | 7  | Antimagická ulita ( čas ).....              | 17        |
| Panika ( men ).....                            | 7  | Kouzlo smrti ( vit ).....                   | 17        |
| Plápolající koule ( en ).....                  | 7  | Molekulární rozpad ( mat ).....             | 17        |
| Kopřivka ( vit ).....                          | 8  | Odlákání ( čas ).....                       | 18        |
| Posílení ( vit ).....                          | 8  | Odražení ( čas ).....                       | 18        |
| Zapáchající mrak ( mat ).....                  | 8  | Ledová koule ( en ).....                    | 18        |
| Uvaž provaz za nic ( mat ).....                | 8  | Permanentní iluze ( čas ).....              | 18        |
| Zapomeň ( men ).....                           | 9  | Pravdivé vidění ( inv ).....                | 18        |
| Zrcadlový obraz ( čas ).....                   | 9  | Voda na prach ( mat ).....                  | 19        |
| Infravidění ( vit ).....                       | 9  | Smrtící mlha ( mat ).....                   | 19        |
| Jasnoslyšení ( vit ).....                      | 9  | Přivolání ( čas ).....                      | 19        |
| Jasnozřivost ( vit ).....                      | 9  | Dvojměrnost ( čas ).....                    | 19        |
| Promluv ( inv ).....                           | 9  | Mistrovský meč ( mat ).....                 | 20        |
| Velká plachta ( čas ).....                     | 10 | Úžasný pokoj ( čas ).....                   | 20        |
| Malé meteority ( mat ).....                    | 10 | Prst smrti ( vit ).....                     | 20        |
| Nejistitelnost ( inv ).....                    | 10 | Převrať gravitaci ( čas ).....              | 20        |
| Ohnivý šíp ( čas ).....                        | 10 | Slovo moci – OMRAČ ( vit ).....             | 20        |
| Ochrana před nemagickými střelami ( mat )..... | 11 | Čistá mysl ( men ).....                     | 20        |
| .....  | 11 | Hořící mrak ( en ).....                     | 21        |
| Přízračný oř ( čas ).....                      | 11 | Klon ( vit ).....                           | 21        |
| Rychlost ( vit ).....                          | 11 | Labyrint ( men ).....                       | 21        |
| Tajná stránka ( inv ).....                     | 11 | Ocelové sklo ( mat ).....                   | 21        |
| Zeď větru ( mat ).....                         | 12 | Slovo moci – OSLEP ( vit ).....             | 21        |
| Šnek ( čas ).....                              | 12 | <b>Mistrovská kouzla.....</b>               | <b>22</b> |
| Iluzorní zeď ( men ).....                      | 12 | Živlová bouře ( en ).....                   | 22        |
| Kopej ( mat ).....                             | 12 | Zastav čas ( čas ).....                     | 22        |
| Křik ( vit ).....                              | 13 | Vytržení duše ( men ).....                  | 22        |
| Ledová bouře ( en ).....                       | 13 | Přivolání meteorů ( mat ).....              | 22        |
| Ledová zeď ( en ).....                         | 13 | Odhal pravdu ( inv ).....                   | 23        |
| Postav malý úkryt ( mat ).....                 | 13 | Dokonalé usmrcení ( vit ).....              | 23        |
| Ochrana před magií ( vit ).....                | 13 |   |           |

## Oheň z ruky ( en )

**Magenergie:** 3[3]

**Náročnost:** +12                      Síla: +3  
                  +15                        +6  
                  +18                        +9

**Vyvolání:** +6 ( 2 kola)

**Dosah:** +3 ( 1,5 m )

**Rozsah:** popis kouzla

**Trvání:** +6 ( 2 kola)

**Popis:** Poté, co kouzelník vyvolá toto zaklínadlo, vystřelí z konečků jeho prstů proud plamenů. Kouzelníkovy palce musí být při sesílání propleteny a prsty roztaženy. Kouzlem vytvořený plamen je dlouhý 1,5 metru a pokryje oblast 120 stupňů před kouzelníkem. Všechny bytosti v dosahu plamene jsou zraněny za + síla kouzla. Zápalný materiál, který se nachází v dosahu plamene, začne hořet (list papíru, oblečení, pergamen, kousek dřeva).

## Elektrický dotyk ( en )

**Magenergie:** 2[4]

**Náročnost:** +13                      Síla: +6  
                  +16                        +9  
                  +20                        +15

**Vyvolání:** +0

**Dosah:** dotyk

**Rozsah:** 1 tvor ( čaroděj )

**Trvání:** +0

**Popis:** Jakmile kouzelník sešle toto kouzlo, nabije se elektrickou energií, která se přenesou ve výboji na dotknutou bytost. Elektrický šok způsobí zranění o velikosti + síla kouzla. Kouzelník se musí dotknout rukou těla bytosti, na kterou chce kouzlo seslat. Druhou možností je dotknout se něčeho, co vede elektrický proud a čeho se cílová bytost dotýká.

## Břichomluvectví ( vit )

**Magenergie:** 2[2]

**Náročnost:** +11                      Kvalita: +6  
                  +16                        +10  
                  +21                        +15

**Vyvolání:** +0

**Dosah:** dotyk

**Rozsah:** 1 tvor

**Trvání:** +36 ( 10 min )

**Popis:** S pomocí tohoto kouzla může kouzelník

nechat vycházet svůj nebo jakýkoli jiný hlas či zvuky z nějakého místa, jako jsou třeba jiná postava, socha, za dveřmi nebo ze schodů atd. apod. Kouzelník může mluvit jakoukoliv řečí kterou zná. Kvalita kouzelníkovy promluvy je dána součtem jeho inteligence a kvality kouzla. Ostatní si hází na odhalení klamu 2k6 + inteligence.

**Celková kvalita:** int. kouzelníka + kvalita kouzla

**Hod na odhalení:** 2k6 + int.

## Magická střela ( en )

**Magenergie:** 4[2]

**Náročnost:** +11                      Síla: +0,+1,+3,+1,+0  
                  +14                        +1,+3,+5,+3,+1  
                  +18                        +2,+5,+7,+5,+2

**Vyvolání:** +0

**Dosah:** +26 ( 20 m )

**Rozsah:** 1 tvor

**Trvání:** +0

**Popis:** Sesláním *magické střely* vytvoří kouzelník 5 střel, které mu vyletí ze špiček prstů. Kouzelník musí cílovou oběť vidět, případně jinak rozpoznat, kde se nachází. Téměř úplný kryt však úspěšně seslání kouzla znemožňuje, stejně jako není možné střilet z luku za roh. Za cíl není možné zvolit pouze část těla. Neživé předměty (zámek apod.) nemohou být tímto kouzlem poškozeny a každý takový pokus se bere jako vyplývané kouzlo. Proti bytostem způsobí každá z 5 střel poškození podle síly kouzla. Protivník se může bránit každé z 5 střel uhýbáním.

**Magická střela:**

| Potřebná síla | Útočnost | Zranění     | Typ | Dostřel |
|---------------|----------|-------------|-----|---------|
| -             | 7        | Síla kouzla | +Vo | Dosah   |

Každá střela má jednu z charakteristik síla kouzla.

## Dotyk nemrtvého ( vit )

**Magenergie:** 2[4]

**Náročnost:** +15                      Síla: +1  
                  +17                        +2  
                  +20                        +3

**Vyvolání:** +6

**Dosah:** dotyk

**Rozsah:** 1 tvor ( čaroděj )

**Trvání:** +16 ( 6 kol )

**Popis:** Když kouzelník dokončí toto kouzlo, obklopí jeho ruku modrá záře. Tato energie napadne jakoukoliv formu života, kterou kouzelník zasáhne

v útoku tváří v tvář. Po zásahu se protivníkovi udělá špatně a přijde o tolik bodů síly kolik činí síla kouzla.

- síla = - (+ síla kouzla)

Na nemrtvé a magické bytosti toto kouzlo nepůsobí.

### ***Falešná aura ( mat )***

**Magenergie:** 3[2]

**Náročnost:** +11 Trvání: +51 ( hod )  
+14 +73 ( 12 h )  
+17 stálé

**Vyvolání:** +16 ( 6 kol )

**Dosah:** dotyk

**Rozsah:** 1 tvor

**Trvání:** podle úspěchu

**Popis:** Tímto kouzlem může kouzelník vytvořit kolem jednoho předmětu, který má velikost maximálně -6, magickou auru, jež se bude jevit, jako kdyby měl předmět magické schopnosti. Tato aura může být detekována jiným kouzelníkem v případě, že překoná hodem na inteligenci hod na seslání kouzla. Dále ještě může kouzelník specifikovat, o jaký typ magické aury se bude jednat – záleží jen na fantazii. Aura nemá na předmět žádný pozitivní ani negativní vliv – slouží jen k oklamání lidí či zlepšení vzhledu předmětu.

### ***Lez jako pavouk\* ( vit )***

**Magenergie:** 3[6]

**Náročnost:** +17 Síla: +3  
+20 +6  
+25 +12

**Vyvolání:** +16 ( 6 kol )

**Dosah:** dotyk

**Rozsah:** 1 tvor

**Trvání:** +36 ( 10 min )

**Popis:** *Lez jako pavouk* umožní příjemci šplhat nebo se jiným způsobem pohybovat po svislém povrchu stejně dobře, jako šplhá obří pavouk. Možné je taky se někde zavěsit hlavou dolů ze stropu. Příjemce musí mít holé ruce a nohy, aby se mohl normálně pohybovat. V době trvání kouzla nemůže příjemce pracovat s jakýmkoliv lehkým předmětem ( hmotnost do -26 ), protože takový předmět se přilepí na jeho ruce nebo nohy ( postih k zručnosti je 5 ).Kouzelník také zjistí, že je prakticky nemožné sesílat jiná kouzla, pokud je sám pod vlivem tohoto kouzla ( postih k hodů na seslání 5 ). Bonus ke šplhu a lezení je roven síle kouzla.

Nikdo pod vlivem tohoto kouzla nemůže při šplhu spadnout pokud se stěny / provazu / žebříku atd. dotýká alespoň jednou končetinou.

### ***Poplach ( inv )***

**Magenergie:** 3[3]

**Náročnost:** +13 Síla: +10  
+16 +15  
+19 +20

**Vyvolání:** +36

**Dosah:** dotyk

**Rozsah:** 1 předmět

**Trvání:** do prvního spuštění

**Popis:** Pokud je kouzlo *poplach* sesláno, reaguje cílový předmět na přítomnost jakékoliv bytosti větší, než je normální krysa, stejně tak na vše objemnější než jeden litr nebo těžší než 1,5 kg. Kouzlo může být sesláno na jakýkoliv úložní prostor do velikosti -6 nebo na jakékoliv dveře. Jakmile jakákoliv bytost, která nezná heslo (zadané kouzelníkem při seslání), otevře dveře / úložní prostor, začne *poplach* zvonit – a to tak, že toto zvonění může být zřetelně zaslechnuto do vzdálenosti +12+síla kouzla. Zaklínadlo přestane zvonit po jedné minutě.

### ***Porozuměj ( inv )***

**Magenergie:** 4[4]

**Náročnost:** +16 široce známý jazyk  
+19 nářečí, malé jazyky  
+22 neznámé jazyky

**Vyvolání:** +0

**Dosah:** dotyk

**Rozsah:** 1 tvor ( čaroděj )

**Trvání:** +36 ( 10 min )

**Popis:** Kouzlo je velmi podobné kouzlu přelož z příručky pro čaroděje, až na to že překládá mluvené slovo. Čaroděj pod vlivem kouzla sice jazyku rozumí, ale mluvit jím nemůže. Jinak platí stejná omezení jako u přelož.

### ***Proměň jiné\* ( vit )***

**Magenergie:** 3[6]

**Náročnost:** +19 náhodný tvor i podoba  
+23 náhodná podoba  
+27 tvor i podoba dle přání

**Vyvolání:** +16 ( 6 kol )

**Dosah:** dotyk  
**Rozsah:** 1 tvor  
**Trvání:** +51 ( hod )

**Popis:** Toto kouzlo umožňuje kouzelníkovi změnit zevnějšek nějakého tvora – včetně oblečení a výbavy – aby vypadal o půl metru menší nebo větší, hubený, tlustý, jako člověk, humanoid nebo jakékoli dvounohé stvoření. Kouzlo nedokáže napodobit určitého jedince a ani nedodává dovednosti nebo chování vybrané podoby. Možnost odhalení nezávisí jen na úspěchu kouzla ale také na inteligenci a charismatu proměněného jedince tedy na tom jak dokáže zahrát chování tvora / člověka ve kterého je proměněn. Velikost tvora se při proměně nesmí změnit o více jak 6.

### **Olej ( mat )**

**Magenergie:** 3[4]  
**Náročnost:** +13 Plocha: +12 ( 4 m<sup>2</sup> )  
+16 +20 ( 10 m<sup>2</sup> )  
+19 +26 ( 20 m<sup>2</sup> )  
**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )  
**Dosah:** dotyk  
**Rozsah:** chodba, místnost, předmět  
**Trvání:** +16 ( 6 kol )

**Popis:** Kouzlo *olej* pokryje povrch nějakého materiálu kluzkou vrstvou oleje. Všechny bytosti, které vstoupí do dané oblasti nebo jsou v ní chyceny v době, kdy je kouzlo sesláno, musí uspět v hodu obr. + 2k6: upadl, uklouzl ~10~ustál. Ti, kteří uspějí v hodu, mohou z takto pomazané oblasti uniknout někam mimo a to do konce kola. Kdo zůstane v kluzké oblasti, musí si házet každé kolo, dokud se z oblasti nedostane nebo kouzlo neskončí.. Toto kouzlo také umožňuje pomastit povrch nějakých předmětů – lana, příček žebříku, rukojeť zbraně, atd. V těchto případech určí vliv kouzla a postihy k hodům dle uvážení PJ.

### **Magický trik ( jakýkoliv )**

**Magenergie:** 2[1]  
**Náročnost:** +8  
**Vyvolání:** různé  
**Dosah:** různé  
**Rozsah:** různé  
**Trvání:** různé

**Popis:** *Magický trik* je jednoduché kouzlo, které se učí všichni kouzelníci v době svých studií nehladě

na školu magie, ke které se hlásí. *Trik* je praktická metoda, jíž se adeпти učí, jak udržovat magickou energii. Seslání *triku* umožňuje kouzelníkovi vytvořit malé magické efekty po dobu trvání kouzla. Jaký to může být efekt, to je přísně limitováno. Efekt kouzla určitě nemůže způsobit jakékoliv zranění. Nemůže narušit koncentraci ostatních kouzelníků a dokáže vytvořit jen velmi málo nepotřebného kouzelného materiálu. Věci vytvořené pomocí kouzla *trik* jsou velmi křehké a nemohou být použity jako nástroje jakéhokoliv druhu. A nakonec, *trik* není dostatečně silné kouzlo, aby mohlo simulovat efekt jakéhokoliv jiného kouzla. Ať už má *trik* jakoukoliv formu a podobu, trvá toto kouzlo pouze tak dlouho, dokud se na něj kouzelník soustředí. Kouzelníci obvykle používají kouzla *trik* na ovlivnění obyčejných lidí, pro pobavení dětí a pro obarvení jejich jednotvárného života. Obyčejné *triky* se skládají z hraní nadpozemské hudby, vytahování pestrých květin odnikud, žonglování se vším možným, co potom mizí v kouzelníkových rukou, vytváření vůní dobrých jídel a malých větrných vírů vymetajících prach z pod koberečků a předložek. Kouzelníci na vyšších úrovních dokáží pomocí tohoto kouzla dělat i větší představení. Kvalita představení / jednotlivého triku je dána hodem na seslání. Obor magie je dán popisem triku – hráč popíše podobu triku a PJ určí obor. Po určení oboru může čaroděj aplikovat oborové schopnosti ke kterým má z daného oboru přístup ( například tiché kouzlo, sesílání bez gest atd. ).

### **Zavři ( inv )**

**Magenergie:** 3[3]  
**Náročnost:** +12 Síla: +3  
+15 +6  
+19 +12  
**Vyvolání:** +36 ( 10 min )  
**Dosah:** dotyk  
**Rozsah:** 1 dveře, truhla  
**Trvání:** do prvního otevření / vyražení

**Popis:** Toto kouzlo magicky uzavře dveře, bránu, ale i truhlu, padací dveře apod. Magické uzavření je tak silné, jako kdyby se dveře řádně zavřely a zamkly ( a to i když zamčené nebudou ). Síla kouzla se přičítá ke kvalitě celých dveří nebo víka a v případě uzamčení i k pevnosti zámku ( ne však ke kvalitě uzamčení ). Takto zavřené věci se dají otevřít jen násilím za použití síly a nebo jakýmkoliv rozptýlením magie. Efekt

kouzla se jeví jakoby někdo dveře z druhé strany držel. Po prvním otevření se kouzlo rozplyne.

### **Vymazání ( inv )**

**Magenergie:** 2[2]  
**Náročnost:** +11 dočasně vymaže část textu  
+14 dočasně vymaže celý text  
+17 trvale vymaže celý text  
**Vyvolání:** +0  
**Dosah:** dotyk  
**Rozsah:** 1 stránka textu  
**Trvání:** podle úspěchu +73 nebo trvale

**Popis:** Kouzlo *vymazání* odstraní psaný text buď z magického či normálního svitku nebo z jedné stránky papíru, pergamenu nebo něčeho tomu podobného. Nemagický text je odstraněn automaticky, jakmile se jej kouzelník dotkne, u magického textu musí svým hodem na seslání překonat hod kouzelníka, který ho vytvořil.

### **Mezi 4 ušima ( inv )**

**Magenergie:** 3[4]  
**Náročnost:** +15 Možnost zaslechnutí: -9  
+19 -15  
+23 -21  
**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )  
**Dosah:** dohled  
**Rozsah:** skupina až 5 tvorů  
**Trvání:** +36 ( 10 min )

**Popis:** Když je toto kouzlo sesláno, může kouzelník zašeptat zprávu a dostat odpověď s velmi malou šancí na odposlechnutí. Jakmile je kouzlo sesláno, ukáže kouzelník prstem na všechny bytosti, které si přeje zahrnout do působení kouzla. Kouzelník může do kouzla začlenit až pět postav, ale za více než 2 osoby platí toto: 3 osoby – možnost zaslechnutí se zvyšuje o 1; 4 osoby – o 3; 5 osob - o 5. Ty bytosti, které obdrží zprávu, mohou zašeptat odpověď kouzelníkovi. Mezi kouzelníkem a příjemci musí být volná cesta. Zpráva musí být zašeptána v řeči, kterou mluví kouzelník – toto kouzlo, samo o sobě, neumožňuje přeložit, to co příjemci odeslali kouzelníkovi jako odpověď (pokud to bylo v jiném jazyku, kterému kouzelník nerozumí). Toto kouzlo se velmi často používá na vedení rychlých a soukromých hovorů, když si kouzelník nepřeje být odposloucháván. Možnost zaslechnutí se počítá k hodů na sluch u posluchače.

**Sms ( sluch ) + 2k6 + možnost zaslechnutí - podmínky**

### **Hluboké kapsy ( čas )**

**Magenergie:** 2[3]  
**Náročnost:** +14 3x větší prostor  
+17 5x větší prostor  
+22 10x větší prostor  
**Vyvolání:** +16 ( 6 kol )  
**Dosah:** dotyk  
**Rozsah:** úschovný prostor do objemu 1 l  
**Trvání:** +73 ( 12 h )

**Popis:** Toto kouzlo umožňuje kouzelníkovi nacpat do kapes svého oděvu nebo do jakéhokoli vyhovujícího úložního prostoru více věcí, než je obvyklé. Kouzlo *hluboké kapsy* umožní zvětšení vnitřního objemu prostoru a celkové nosnosti – všechny věci uvnitř se počítají jako by měli nulovou hmotnost. Efekt kouzla se nijak neprojeví na vnější podobě předmětu. Kouzlo pracuje na principu mimodimenzionálního prostoru. Pokud kouzlo vyprchá v době, kdy jsou v kapse nějaké předměty, všechny předměty se náhle objeví kolem nositele a bohužel spadnou na zem. Kouzelník také může takto vyprázdnit kapsy jediným příkazem.

### **Hypnotizující barvy\* ( men )**

**Magenergie:** 3[4]  
**Náročnost:** +15 Postih: 1  
+18 2  
+21 4  
**Vyvolání:** +0  
**Dosah:** dohled  
**Rozsah:** 1 tvor  
**Trvání:** +16 ( 6 kol )

**Popis:** Sesláním kouzla vytvoří kouzelník ve vzduchu vlnící se a rotující směs barev ( takto se to jeví terči ). Tato směs přinutí terč, aby se na ní koukal. Ten je tak fascinován, stojí a upřeně sleduje barvy a na jinou činnost se nemůže moct soustředit. Toto je vyjádřeno postihem ke všem činnostem vyžadujícím plné soustředění, které v době působení kouzla provozuje. **Postih ke všem hodům: podle úspěchu hodu na seslání**





**Popis:** Kouzlo *Plápolající koule* vytvoří hořící kouli v oblasti dohledu kouzelníka. Koule se kutálí kterýmkoliv směrem, kam kouzelník ukáže, rychlostí +18 – omezení terénu. Může se kutálet i přes překážky, které jsou ale nižší než +2, jako je nábytek, malá stěna, atd. Hořlavé předměty po kontaktu s koulí začnou ihned hořet. Koule se pohybuje tak dlouho, jak dlouho jí kouzelník řídí, jinak zmizí. Když kouzelník navede kouli na protivníka a zasáhne způsobí mu zranění rovné síle kouzla, když nezasáhne, ale dostane se alespoň do vzdálenosti +0 způsobí mu zranění za +síla kouzla / 2. Ve vzdálenosti větší než +0 koule nezpůsobí žádné zranění.

**Plápolající koule:**

| Potřebná síla | Útočnost | Zranění     | Typ | Dostřel |
|---------------|----------|-------------|-----|---------|
| -             | 6        | Síla kouzla | +0  | dohled  |

**Kopřivka\* ( vit )**

**Magenergie:** 2[2]

**Náročnost:** +10 Síla: +1  
+13 +2  
+16 +3

**Vyvolání:** +0  
**Dosah:** dotyk  
**Rozsah:** 1 tvor  
**Trvání:** +36 ( 10 min )

**Popis:** Toto kouzlo ovlivní pokožku vybraných bytostí. Nestvůry s velmi tlustou kůží (jako je třeba slon, kovové nestvůry atd.) nemohu být tímto kouzlem očarovány. Očarování nemohou být ani nemrtví. Kouzlo způsobí nepříjemnou vyrážku po celém těle, která vytrhává terč ze soustředění, protože se musí neustále škrábat nebo na vyrážku jen myslet. Terč si hází nejdříve na odolnost.

**Odl + 2k6: vyrážka se projeví~11~vyrážka se neprojeví**

Když se vyrážka projeví má terč postih ke všem činnostem vyžadujícím plnou koncentraci.

**Postih = síla kouzla**

**Posílení\* ( vit )**

**Magenergie:** 2[6]

**Náročnost:** +18 Síla: +2  
+21 +4  
+24 +6

**Vyvolání:** +0  
**Dosah:** dotyk

**Rozsah:** 1 tvor  
**Trvání:** +51 ( 1 hodina )

**Popis:** Kouzlem *posílení* dodá kouzelník do svalů jakéhokoliv člověka ( humanoida ) nadlidskou sílu. Kouzlo ovlivňuje všechny schopnosti a dovednosti na síle závislé. Po skončení trvání kouzla odezní veškerý jeho efekt a postava se cítí slabá a vyčerpaná. To znamená, že dostává 10 bodů únavy a na 1 hodinu se mu síla o 1 snižuje.

**Zvýšení síly = + síla kouzla**

**Zapáchající mrak ( mat )**

**Magenergie:** 3[3]

**Náročnost:** +12 Plocha: +12 ( 4 m<sup>2</sup> )  
+15 +18 ( 8 m<sup>2</sup> )  
+18 +24 ( 16 m<sup>2</sup> )

**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )  
**Dosah:** dohled  
**Rozsah:** místnost, chodba  
**Trvání:** +16 ( 6 kol )

**Popis:** Sesláním *zapáchajícího mraku* vytvoří kouzelník v jakémkoliv vnitřním prostoru v oblasti svého dohledu odpornou vlnící se a zapáchající masu mlhy. Všechny postavy, které se dostanou do styku s mrakem musí hodit hod na odolnost: **odl + 2k6: neuspěl~9~uspěl**. Ti, kteří v hodě uspějí mohou oblak opustit bez efektů choroby a postihů, ale pokud v něm zůstanou musí si házet každé kolo. Ti co neuspějí, se otráví a tedy dostávají postižení .

**Postižení: Doména: fyzická Prudkost: kolo**  
**Zdroj: pasivní Vlastnost: odolnost Nebezpečnost: 7 Velikost: 4 Živel: +Vo Efekt: postih ke všem hodům: velikost/2**

**Uvaž provaz za nic ( mat )**

**Magenergie:** 3[2]

**Náročnost:** +13  
**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )  
**Dosah:** dotyk  
**Rozsah:** 1 provaz  
**Trvání:** +36 ( 10 min )

**Popis:** Kouzlo způsobí, že provaz kterého se kouzelník dotýká, se zachytí a pevně uváže i tam kde to není možné ( tj. i za vzduch ). Stačí když kouzelník provaz drží a navádí ho na místo kde se má zachytit. Potom jen ukáže prstem na konec provazu, ten se zachytí a pevně drží jako by ho

držela nejsilnější opora. Provaz unese tolik osob, kolik mu jen jeho pevnost dovolí. Obzvlášť se to hodí, když je třeba celá družina na dně propasti a nemůže se odtud dostat. Pak stačí seslat na provaz toto kouzlo a všichni jsou za chvíli venku. Ale toto kouzlo má i mnoho jiných využití – záleží jen na nápadu a podmínkách.

### **Zapomeň\* ( men )**

**Magenergie:** 3[4]  
**Náročnost:** +14 poslední 3 kola  
+17 posledních 6 kol  
+20 posledních 12 kol  
**Vyvolání:** +0  
**Dosah:** dohled  
**Rozsah:** 1 tvor  
**Trvání:** ihned

**Popis:** Kouzelník s pomocí toho kouzla způsobí, že jeden tvor zapomene události několika předchozích kol. Velmi inteligentní tvorové ( inteligence 8 a více ) nejsou tímto kouzlem nijak ovlivněni. Tvorové s inteligencí 4 a více si přičítají velikost své inteligence k hodu na odolání. Výsledný efekt kouzla rozhoduje PJ, ale při úspěchu si každopádně terč nebude pamatovat události z tolika kol, kolik určuje efekt kouzla podle úspěchu kouzelníka při seslání.

### **Zrcadlový obraz ( čas )**

**Magenergie:** 3[4]  
**Náročnost:** +14 1 obraz  
+17 2 obrazy  
+20 3 obrazy  
**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )  
**Dosah:** dotyk  
**Rozsah:** 1 tvor ( čaroděj )  
**Trvání:** +16 ( 6 kol )

**Popis:** Když je kouzlo *Zrcadlový obraz* vyvoláno, vytvoří kouzelník kolem sebe 1 - 3 naprosto věrné kopie sebe sama. Tyto obrazy dělají přesně to co kouzelník. V době seslání se kouzelník rozmaže a různě zprohýbá, takže je pro jeho nepřátele potom nerozeznatelné kde je on a kde jsou jeho iluze. Jakmile je obraz zasažen jak zbraní na blízko, střelou, magií nebo jiným útokem zmizí, ale ostatní obrazy zůstanou tak dlouho dokud někdo neudeří i je nebo nepřestane kouzlo působit. Obraz je jen iluzí a tak je možné ji odhalit.

**Hod na odhalení:** int + 2k6: neodhalil~10~odhalil

### **Infravidění\* ( vit )**

**Magenergie:** 2[3]  
**Náročnost:** +13  
**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )  
**Dosah:** dotyk  
**Rozsah:** 1 tvor  
**Trvání:** +51 ( 1hodina )

**Popis:** Toto kouzlo poskytne terči schopnost infravidění. Ta je úplně stejná jako trpasličí infravidění popsané v PPH.

### **Jasnoslyšení\* ( vit )**

**Magenergie:** 2[4]  
**Náročnost:** +14 Sluch: +5  
+17 +10  
+20 +15  
**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )  
**Dosah:** dotyk  
**Rozsah:** 1 tvor  
**Trvání:** +51 ( 1 hodina )

**Popis:** Toto kouzlo umožní tvorovi, který je pod vlivem kouzla, slyšet to co ostatní neslyší. Slyší vzdálené zvuky, velmi tiché zvuky a když se soustředí může dokonce slyšet šeptání dvou osob v hostinci plném lidí. Cíl má bonus ke kvalitě sluchu podle kouzelníkova úspěchu v hodu na seslání.

### **Jasnozřivost\* ( vit )**

**Magenergie:** 2[4]  
**Náročnost:** +14 Zrak: +5  
+17 +10  
+20 +15  
**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )  
**Dosah:** dotyk  
**Rozsah:** 1 tvor  
**Trvání:** +51 ( 1 hodina )

**Popis:** *Jasnozřivost* radikálně zvýší kvalitu zraku jednoho tvora. Zvyšuje se celkový dohled, ostrost zraku a možnost zahlédnout malé nebo ukryté věci.

### **Promluv ( inv )**

**Magenergie:** 3[6]  
**Náročnost:** +19 široce známý jazyk

+22 nářečí, malé jazyky  
 +25 neznámé jazyky  
**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )  
**Dosah:** dotyk  
**Rozsah:** 1 tvor ( čaroděj )  
**Trvání:** +36 ( 10 min )

**Popis:** Toto kouzlo umožňuje kouzelníkovi mluvit dalším jazykem. Může to být místní jazyk nebo třeba nářečí – záleží na úspěchu seslání. Toto kouzlo neumožňuje kouzelníkovi mluvit se zvířaty. Zaručuje, že kouzelníkovi budou rozumět postavy do vzdálenosti normální slyšitelnosti. Toto kouzlo neumožní kouzelníkovi rozumět cizímu jazyku ( to je účinek kouzla porozuměj )! Zbytek pravidel je shodný s kouzly přelož a porozuměj.

### **Velká plachta ( čas )**

**Magenergie:** 4[4]  
**Náročnost:** +14 prostor pro 1 osobu  
 +18 prostor pro 2 osoby  
 +22 prostor pro 4 osoby  
**Vyvolání:** +16 ( 6 kol )  
**Dosah:** +0  
**Rozsah:** jakýkoliv přijatelný exteriér  
**Trvání:** +73 ( 12 h )

**Popis:** Tímto kouzlem okolo sebe kouzelník vytvoří matnou kouli nepohyblivé energie o barvě zvolené kouzelníkem. Horní polovina je nad zemí a ta spodní pod ní, tudíž se objekt nejeví jako koule ale jako polokoule. Dovnitř se společně s kouzelníkem vejde maximálně tolik bytostí, kolik je dáno úspěchem hodů na seslání. Ty mohou do koule přicházet a znovu z ní odcházet jak si přejí. Malinká chýše také poskytuje ochranu před živly, jako je déšť, prach, písečná bouře a podobné. Koule také vydrží jakýkoliv vítr menší než hurikán. Pokud je ale vítr větší, úkryt zničí. Vnitřek je polokoule a kouzelník jí může osvětlit světlem takové intenzity jaké si bude přát. Přestože je povrch polokoule matný, je zevnitř průhledný. Střelné zbraně a většina kouzel polokoulí projde. Útočníci však dovnitř polokoule nevidí.

### **Malé meteority ( mat )**

**Magenergie:** 3[5]  
**Náročnost:** +16 3 meteority  
 +20 5 meteoritů  
 +24 7 meteoritů

**Vyvolání:** +0  
**Dosah:** +28 ( 25 m )  
**Rozsah:** 1 či více tvorů  
**Trvání:** ihned

**Popis:** Kouzelník tímto kouzlem přivolá z nebe několik hořících meteoritů, které se budou řídit přímo na protivníka, na kterého kouzelník ukáže. Kouzelník si může vybrat pro všechny meteority jeden cíl nebo třeba pro každý meteorit cíl jiný. Meteorit je naváděný na bytost na kterou kouzelník ukázal, a proto je velmi těžké mu uhnout.

**Hod na uhýbání: uhýbání + 2k6: neuhnul~13~uhnul**

Meteoritům se nelze ubránit nemagickou zbraní nebo štítem – v případě pokusu se poškodí a jsou téměř nepoužitelné. Každý meteorit způsobuje zranění ohněm za +6 převedeno podle tabulky zranění a únavy.

### **Nejistitelnost ( inv )**

**Magenergie:** 3[8]  
**Náročnost:** +22 předměty  
 +25 bytosti  
**Vyvolání:** +16 ( 6 kol )  
**Dosah:** dotyk  
**Rozsah:** 1 předmět, tvor do velikosti +8  
**Trvání:** +102 ( 1 měsíc )

**Popis:** Kouzlo *nejjistitelnost* zajistí, že jeden předmět nebo tvor se stane pro okolí méně viditelný. Způsobí, že předmět splývá s pozadím, není tak důležitý, aby si ho někdo všiml. Kouzlo přidá nenápadnosti předmětu +18, schválně schovanému předmětu +12. Nejdůležitější ovšem je, že se předmět pod vlivem tohoto kouzla stane naprosto nejistitelný kouzly investigativní magie jako je např. Najdi. Tímto kouzlem nelze očarovat velké věci jako jsou budovy nebo vozy.

### **Ohnivý šíp ( čas )**

**Magenergie:** 2[3]  
**Náročnost:** +12 Síla: +6  
 +15 +9  
 +18 +12  
**Vyvolání:** +0  
**Dosah:** +26 ( 20 m )  
**Rozsah:** 1 tvor  
**Trvání:** ihned

**Popis:** Toto kouzlo vytvoří magický šíp, který je



## **Zed' větru ( mat )**

**Magenergie:** 3[5]

**Náročnost:** +15      Tloušťka: -20  
                  +18                    -15  
                  +22                    -10

**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )

**Dosah:** +6 ( 2 m )

**Rozsah:** viz popis kouzla

**Trvání:** +16 ( 6 kol )

**Popis:** Toto kouzlo vytvoří neviditelnou vertikální bariéru vzduchu vysokou +6, dlouhou +12, tlustou podle úspěchu hodů na seslání a značně silnou - takto silný vítr postačuje k tomu aby jím neproletěli malí ptáci (až do velikosti orla) nebo list papíru a podobné materiály, které nikdo nedrží (pokud ano musí si hodit na sílu aby se zjistilo jestli je drží dost pevně). Normální hmyz nemůže bariérou projít. Obyčejné věci, jako je třeba plášť s kapucou odletí jakmile se dostanou do styku s větrnou bariérou. Šípy se odkloní a minou. To v praxi znamená postih k ÚČ.

**Tloušťka: -20 Postih: 3**

**Tloušťka: -15 Postih: 6**

**Tloušťka: -10 Postih: 9**

Kameny do praku nebo jiné předměty vážící více jak -26 ( 0,5 kg ) dostávají postih na ÚČ menší.

**Tloušťka: -20 Postih: 2**

**Tloušťka: -15 Postih: 4**

**Tloušťka: -10 Postih: 6**

Útoky dechem ( ne ty dračím ) a postavy tvořené vzduchem nemohu projít skrze tuto bariéru. Kdo chce skrz bariéru projít nebo v ní držet nějaký předmět musí si hodit na sílu.

**Tloušťka: -20 Hod na sílu: >6**

**Tloušťka: -15 Hod na sílu: >9**

**Tloušťka: -10 Hod na sílu: >12**

## **Šnek\* ( čas )**

**Magenergie:** 3[5]

**Náročnost:** +14      -BČ: 6  
                  +18                    10  
                  +22                    14

**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )

**Dosah:** +20 ( 10 m )

**Rozsah:** 1 tvor

**Trvání:** +16 ( 6 kol )

**Popis:** Kouzlo šnek sníží reakce jednoho tvora, jeho připravenost, předvídatost a celkovou rychlost reakcí. V praxi to znamená, že se silně sníží bojové

číslo cíle a to o hodnotu -BČ podle úspěchu hodů na seslání.

## **Iluzorní zed' ( men )**

**Magenergie:** 3[4]

**Náročnost:** +14      Trvání: +73 ( 12 h )  
                  +17                    +102 ( 1 měsíc )  
                  +20                    stále

**Vyvolání:** +16 ( 6 kol )

**Dosah:** +0

**Rozsah:** 1 zed'

**Trvání:** podle úspěchu

**Popis:** Toto kouzlo vytvoří iluzi zdi, podlahy nebo stropu či podobné konstrukce, která je v oblasti po dobu trvání kouzla nebo do vyrušení její magie jiným kouzelníkem. Tato zed' vypadá na pohled naprosto reálně a dokonce i pomocí magie ji nikdo nerozpozná. Ale fyzické objekty jí mohou volně procházet bez jakékoliv obtíže. Pokud je kouzlo použito na zakrytí díry, pasti nebo normálních dveří, normální schopnosti všech ras a magie to mohou objevit a dotykem nebo podrobným prohledáním se pozná pravá podstata místa iluzí zakrytého. Ale to neznamená že bude iluze rozptýlena.

**Hod na odhalení iluze: int + 2k6:  
odhalil~12~neodhalil**

## **Kopej ( mat )**

**Magenergie:** 4[3]

**Náročnost:** +13      potřeba nástrojů  
                  +17                    bez nástrojů

**Vyvolání:** +16 ( 6 kol )

**Dosah:** +0

**Rozsah:** 1 jáma

**Trvání:** + 51 ( 1 hodina )

**Popis:** Pomocí tohoto kouzla může kouzelník vyhloubit v jakémkoliv terénu jámu. Při nižším stupni úspěchu potřebuje všechny nástroje na kopání. Nástroje se pohybují sami jako by jimi pohyboval mistr kopáč. Při vyšším stupni úspěchu se jáma prohlubuje úplně sama. Za dobu trvání kouzla se v normálním terénu vytvoří jáma o objemu +20. Za jiné terény určí PJ postih k velikosti jámy. Postih není nikdy větší než 10 a to ani na skále.

### ***Křik\* ( vit )***

**Magenergie:** 2[3]

**Náročnost:** +12                      Síla: +6  
                  +15                      +9  
                  +18                      +12

**Vyvolání:** +0

**Dosah:** dotyk

**Rozsah:** 1 tvor

**Trvání:** +36 ( 10 min )

**Popis:** Tímto kouzlem získá cíl hrozivou sílu hlasu. To je užitečné třeba při přeřvávání davu, zastrásování nepřítele, přivolávání přátel apod. Zaslechnutelnost se zvyšuje o sílu kouzla podle úspěchu hodů na seslání.

### ***Ledová bouře ( en )***

**Magenergie:** 3[7]

**Náročnost:** +20                      Síla: +6  
                  +24                      +9  
                  +28                      +12

**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )

**Dosah:** +24 ( 16 m )

**Rozsah:** plocha o velikosti 5 x 5 m

**Trvání:** +16 ( 6 kol )

**Popis:** Po dobu 6 kol v oblasti o velikosti 5x5 m padají ohromné kroupy, které způsobují každé kolo zranění o velikosti síly kouzla jakékoliv postavě nacházející se v této oblasti. Kroupům se nedá uhýbat, ale ochrana zbroje se od zranění odčítá. Viditelnost v této oblasti je téměř nulová a nikdo nevidí dále než 1 metr.

### ***Ledová zeď ( en )***

**Magenergie:** 3[6]

**Náročnost:** +17                      Tloušťka: -10  
                  +20                      -6  
                  +23                      +0

**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )

**Dosah:** +6 ( 2 m )

**Rozsah:** 1 zeď

**Trvání:** +36 ( 10 min )

**Popis:** Po seslání kouzla vznikne hladká křišťálově lesklá ledová stěna o délce +14, výšce +12 a tloušťce podle parametru kouzla podle úspěchu hodů na seslání. Zeď je nezničitelná běžnými zbraněmi ( dobývací stroje se nepočítají ), nedá se po ní skoro šplhat ( náročnost 25 ) a běžná kouzla a

zlodějské schopnosti na ní nepůsobí. Může se roztát, ale jen působením žáru o velikosti dračího dechu. Dá se umístit do volné přírody, místnosti ale i chodby.

### ***Postav malý úkryt ( mat )***

**Magenergie:** 4[5]

**Náročnost:** +18

**Vyvolání:** +16 ( 6 kol )

**Dosah:** +0

**Rozsah:** 1 úkryt

**Trvání:** ihned

**Popis:** Ihned po seslání kouzla se na místě určení začne stavět malý úkryt z okolního přírodního materiálu. Podoba úkrytu se odvozuje od materiálu ze kterého se vytvoří. Na sněhu vznikne jakési iglů, na poušti nejspíše podzemní komora, v lese stan z větví apod. Do úkrytu se vejde v leže maximálně 5 osob, ale volně se v něm mohou pohybovat tak 2 středně velcí lidé. Úkryt může být zničen, ale také může zůstat na určitém místě dokud se o něj příroda nepostará. Úkryt nikdy nevznikne na holé skále, pod vodou, v sopce a na jiných nedostupných a extrémních místech. Jeho kvalita je velmi vysoká – je prakticky nepromokavý a je dosti pevný.

### ***Ochrana před magií\* ( vit )***

**Magenergie:** 3[6]

**Náročnost:** +16                      Síla: +3  
                  +19                      +6  
                  +22                      +9

**Vyvolání:** +0

**Dosah:** dotyk

**Rozsah:** 1 tvor

**Trvání:** +16 ( 6 kol )

**Popis:** Kouzlo zvýší dočasně odolnost na magii jednoho tvora. To se projeví bonusem o velikosti síly kouzla k hodům na odolání magii.

### ***Očaruj zbraň ( mat )***

**Magenergie:** 2[6]

**Náročnost:** +15                      Síla: +2  
                  +20                      +4  
                  +25                      +6

**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )

**Dosah:** dotyk

**Rozsah:** 1 zbraň

**Trvání:** +36 ( 10 min )

**Popis:** Pomocí tohoto kouzla zvýší čaroděj magicky zranění a útočnost zbraně, které se dotkne. Zranění a útočnost se zvýší o sílu kouzla. Po skončení trvání kouzla se efekt úplně rozplyne a nezůstanou po něm žádné stopy. Při neúspěšném seslání se zranění obyčejné nemagické zbraně sníží o 1 na dobu 2k6 týdnů.

### **„živlový“ štít ( en )**

**Magenergie:** 3[7]

**Náročnost:** +18      Síla: +9  
                  +22            +12  
                  +26            +15

**Vyvolání:** +0

**Dosah:** čaroděj

**Rozsah:** 1 tvor - čaroděj

**Trvání:** +16 ( 6 kol )

**Popis:** Kouzlo se může čaroděj naučit ve 4 formách – *Ohnivý štít*, *Štít země*, *Vodní štít*, *Vzdušný štít*. Ve všech případech obklopí čaroděje kruh energie daného živlu, který způsobí zranění o velikosti síly kouzla každému nepříteli přebytkem tohoto živlu.

**Zranění (+ živlu) = + síla kouzla**

Štít se pohybuje s čarodějem. Čaroději štít nikdy neublíží a nebude na něj mít žádný vliv.

### **Proměň ostatní\* ( vit )**

**Magenergie:** 4[9]

**Náročnost:** +22      náhodný tvor i podoba  
                  +26      náhodná podoba  
                  +30      tvor i podoba podle přání

**Vyvolání:** +16 ( 6 kol )

**Dosah:** dotyk

**Rozsah:** 1 tvor

**Trvání:** +51 ( 1 hodina )

**Popis:** Toto kouzlo je velmi podobné kouzlu *Proměň jiné*. Kouzlo umožňuje kouzelníkovi změnit zevnějšek nějakého tvora – včetně oblečení a výbavy – aby vypadal o půl metru menší nebo větší, hubený, tlustý, jako člověk, humanoid nebo jakékoli dvounohé stvoření. Kouzlo dokáže napodobit určitého jedince a dodává dovednosti a chování vybrané podoby. V praxi pak dokáže cíl mluvit stejnou řečí, používat stejné nástroje a vystupovat podobně jako ten, ve kterého je proměněn. Ovšem nekouzelník se nenaučí kouzlit, bezbožnému bůh nesešle zázrak i kdyby byl proměněn v nejvyššího

kněze apod. Velikost tvora se při proměně nesmí změnit o více jak 12.

### **Přízračný zabiják\* ( men )**

**Magenergie:** 3[8]

**Náročnost:** +20      Síla: +9  
                  +23            +12  
                  +26            +15

**Vyvolání:** +0

**Dosah:** dohled

**Rozsah:** 1 tvor

**Trvání:** +16 ( 6 kol )

**Popis:** Když je toto kouzlo sesláno vytvoří kouzelník iluzi nejobávanější věci, kterou si umí cíl kouzla představit. Jednoduše se zformují nejtemnější a nejohroživější představy cíle kouzla a dá se jim viditelná podstata. Pouze ten na koho je kouzlo sesláno může přízračného zabijáka vidět (původce kouzla vidí pouze jeho stínovou formu). Ale pokud se povede přízračnému zabijákovy zasáhnout, způsobí cíli psychické zranění. Takto je možné cíl i zabít. Zabiják vypadá stejně jako tvor, kterého se cíl nejvíce obává, má stejné charakteristiky jako on a jediným rozdílem je právě stínová podoba. V případě hmyzu se využívají hejna nebo přerostlí jedinci. Souboj probíhá podle normálních pravidel až na to, že zranění způsobené zabijákem je psychické a zabiják je imunní vůči všem útokům a může procházet skrze jakékoliv překážky. Pokud je již jednou seslán, neúprosně půjde po té postavě z jejíž mysli byl vytvořen. Jediná obrana proti *Přízračnému zabijáku* je přestat věřit v to, že existuje (postava má pouze jednu šanci) nebo omráčením postavy, na kterou je kouzlo sesláno. Postava pod vlivem kouzla kolem sebe mlátí a pro ostatní vypadá jako blázen.  
**Hod na odhalení iluze: Int+2k6: neuspěl~síla kouzla~uspěl**  
Kdo překoná hod okamžitě se zbaví vlivu kouzla. Házet lze jen jednou a to jen první kolo působení kouzla.

### **Stínová příšera ( inv )**

**Magenergie:** 3[10]

**Náročnost:** +25

**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )

**Dosah:** +0

**Rozsah:** 1 stín

**Trvání:** +36 ( 10 min )

**Popis:** Kouzlo vytvoří rychle pohyblivý stín, který když se někoho dotkne, ukáže čaroději všechno co cíl spojuje s vyšetřovanou událostí. Když má cíl dostatečně velkou vůli, může odolat.

**Hod na odolání: vol+2k6: neodolal ~ 18 ~ odolal**

### ***Hromadný strach ( men )***

**Magenergie:** 3[6]

**Náročnost:** +17            Síla: -1  
                  +20            -2  
                  +23            -3

**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )

**Dosah:** +0

**Rozsah:** kruh o poloměru +14 ( 5 m )

**Trvání:** +16 ( 6 kol )

**Popis:** Kouzlo je stejné jako kouzlo *Strach* z příručky pro čaroděje až na to, že působí na více tvorů. Kouzlo působí na úplně všechny tvory v oblasti působení kouzla.

### ***Hromadná panika ( men )***

**Magenergie:** 4[10]

**Náročnost:** +24            Síla: -4  
                  +27            -6  
                  +30            -8

**Vyvolání:** +0

**Dosah:** +0

**Rozsah:** kruh o poloměru +14 ( 5 m )

**Trvání:** +16 ( 6 kol )

**Popis:** Efekt kouzla je totožný s kouzlem *Panika* až na to že působí na všechny tvory v oblasti působení kouzla.

### ***Dýchatelná voda ( mat )***

**Magenergie:** 3[5]

**Náročnost:** +18

**Vyvolání:** +16 ( 6 kol )

**Dosah:** +0

**Rozsah:** koule o poloměru +14 ( 5 m )

**Trvání:** +36 ( 10 min )

**Popis:** Zaklínadlo *Dýchatelná voda* přemění vodu nebo na vodě založenou kapalinu v méně hustou, dýchatelnou substanci. Tudiž kouzelník, který si přeje vstoupit do nějakých zatopených prostor normálně sešle toto kouzlo a bezstarostně se ponoří do hlubin aniž by musel zdržovat dech. On a jeho

případní společníci se mohou svobodně pohybovat v oblasti účinnosti kouzla a dýchat bublající vodu jako kdyby šlo o úplně normální vzduch. Oblast působnosti s je centrována a pohybuje se zároveň s kouzelníkem. Vodu dýchající bytosti by se měly koule *Dýchatelné vody* ve vlastním zájmu vyvarovat, jelikož v ní nemohou v žádném případě dýchat. Nicméně inteligentní jedinci mohou prostě a jednoduše také zadržet dech a do oblasti účinnosti vstoupit. K seslání kouzla je potřeba verbální složka. Jedná se ovšem jen o jedno jednoduché slovo. Proto může být toto kouzlo sesláno dokonce i pod vodou. A při využití seslání beze slov odpadá i tato povinnost. *Dýchatelná voda* nijak nefiltruje složky, které kapalina obsahuje.

### ***Kamenná zeď ( mat )***

**Magenergie:** 3[5]

**Náročnost:** +15            Tloušťka: -10  
                  +20            -6  
                  +25            +0

**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )

**Dosah:** +0

**Rozsah:** 1 zeď

**Trvání:** +36 ( 10 min )

**Popis:** Po seslání kouzla vznikne hrubá odolná kamenná stěna o maximální délce +14, výšce +12 a tloušťce podle parametru kouzla podle úspěchu hodu na seslání. Zeď je nezničitelná běžnými zbraněmi ( dobývací stroje se nepočítají ), dá se po ní šplhat, ale špatně ( náročnost 18 ) a běžná kouzla a zlodějské schopnosti na ní nepůsobí. Dá se umístit do volné přírody, místnosti ale i chodby.

### ***Kužel mrazu ( en )***

**Magenergie:** 2[6]

**Náročnost:** +17            Síla: +9  
                  +20            +12  
                  +23            +15

**Vyvolání:** +0

**Dosah:** +14 ( 5 m )

**Rozsah:** popis kouzla

**Trvání:** ihned

**Popis:** Sesláním tohoto zaklínadla kouzelník vytvoří kuželovitou oblast extrémního chladu. Kužel začíná u kouzelníkových rukou a je dlouhý jako velikost dosahu kouzla. Kužel se rozšiřuje směrem od kouzelníka do oblasti, kterou pokrývá úhel 90°. Všem co se mu postaví do cesty ubírá teplo. Živé



bytosti zraňuje za hodnotu síla kouzla. Zranění je charakteru –Vo. Celé kouzlo je velmi krátké – kužel zmizí ještě to kolo, ve kterém vznikl. A proto vždy zraní 1 bytost jen jednou.

### ***Hlídací pes ( inv )***

**Magenergie:** 3[7]  
**Náročnost:** +23  
**Vyvolání:** +36 ( 10 min )  
**Dosah:** +0  
**Rozsah:** 1 pes  
**Trvání:** +102 ( 1 měsíc )

**Popis:** Kouzlo vytvoří přízračného psa, který hlídá čarodějem požadované místo. Nikdy nemusí jíst, pít ani spát a nikdy neopouští své místo. Je to dokonalý hlídač. Když se objeví vetřelec začne štěkat a na vetřelce zaútočí. Má stejné charakteristiky jako vlk na 5. úrovni z PPJ. Zranění jím způsobené je však psychické a on sám není zranitelný normálními zbraněmi. Toto kouzlo se dá použít jen na určitou oblast. Jeho použití při souboji je nemožné, protože se vyvolává dosti dlouho.

### ***Mrak smrti ( mat )***

**Magenergie:** 4[10]  
**Náročnost:** +24 Síla: +1  
+27 +2  
+30 +3  
**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )  
**Dosah:** 0  
**Rozsah:** kruh o poloměru +14  
**Trvání:** +16 ( 6 kol )

**Popis:** Po zakouzlení vznikne v oblasti působení kouzla veliký zelený smrtelně nebezpečný mrak. Mrak se šíří přímo od kouzelníka, na kterého jediného nepůsobí. Všechny bytosti v oblasti působení kouzla si musí hodit na odolnost nebo je postihne jeden z těchto efektů.

**Hod na odolnost:**

**Odl+2k6:** smrt ~ -4+síla kouzla ~ ztráta všech životů kromě jednoho ~ 0+síla kouzla ~ ztráta 2 řádek životů ~ 4+síla kouzla ~ ztráta 1 řádky životů+vyřazení na 1k6 kol ~ 6+síla kouzla ~ ztráta 1 řádky životů ~ 8+síla kouzla ~ vyřazení na 1k6 kol ~10+síla kouzla ~ ztráta životů o velikosti síla kouzla ~ 12+síla kouzla ~ bez efektu

### ***Skála na bláto ( mat )***

**Magenergie:** 3[5]  
**Náročnost:** +15 Objem: -6 ( 0,5 m3 )  
+18 +0 ( 1 m3 )  
+21 +6 ( 2 m3 )  
**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )  
**Dosah:** dotyk  
**Rozsah:** 1 kamenný předmět / skála  
**Trvání:** ihned

**Popis:** Pomocí kouzla přemění kouzelník jakýkoliv kámen na husté mokré bláto. Takto může vytvořit třeba průchod ve skále, zničit kamenné nástroje, zbavit se kamene v cestě apod.

### ***Přivolej „živlového“ elementála ( en )***

**Magenergie:** 4[10]  
**Náročnost:** +25 Trvání: +16 ( 6 kol )  
+28 +36 ( 10 min )  
+31 +51 ( 1 hod )  
**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )  
**Dosah:** +0  
**Rozsah:** 1 elementál  
**Trvání:** podle úspěchu

**Popis:** Pomocí kouzla čaroděj přivolá bytost, která se skládá ze samotné podstaty daného živlu. Kouzlo se může čaroděj naučit ve 4 variacích a to podle požadovaného živlu – oheň, voda, země a vzduch ( to znamená, že pokud umí toto kouzlo v určité variaci může vyvolávat jen toho elementála, který do ní patří ). Toto kouzlo se musí naučit 4x každý kdo chce umět přivolat všechny elementály.

### ***Přivolej stín ( vit )***

**Magenergie:** 2[9]  
**Náročnost:** +24  
**Vyvolání:** +16 ( 6 kol )  
**Dosah:** +0  
**Rozsah:** 1 stín  
**Trvání:** ihned

**Popis:** Podmínkou je dobrý stín, do kterého je kouzlo sesláno. Vznikne stín s charakteristikami z bestiáře pro DrD+. Má stejné schopnosti i slabiny. Čaroděj stín neovládá, ale stín na něj nezaútočí ( to neplatí o čarodějových společnicích ). Stín nikdy nenásleduje čaroděje, ani mu jinak nepomůže ( kromě toho, že zabije jeho nepřátele někoho vystraší atd. ale to udělá jen z vlastní vůle.

## ***Slabomyslnost\* ( men )***

**Magenergie:** 3[7]

**Náročnost:** +18      Síla: +2  
                  +21            +4  
                  +25            +7

**Vyvolání:** +0

**Dosah:** dotyk

**Rozsah:** 1 tvor

**Trvání:** +36 ( 10 min )

**Popis:** Terč tohoto kouzla se cítí unavený, nedokáže přemýšlet, nic ho nenapadá, to co dříve uměl bez problémů teď skoro neumí, nemůže seslat kouzlo atd. V praxi se efekt projevuje snížením inteligence terče a tedy celkovým zhoršením myšlení a ostatních činností, které na inteligenci závisí.

**Postih k inteligenci:** síla kouzla

## ***Tvaruj kámen ( mat )***

**Magenergie:** 2[6]

**Náročnost:** +18      Objem: -6 ( 0,5 m<sup>3</sup> )  
                  +21            +0 ( 1 m<sup>3</sup> )  
                  +24            +6 ( 2 m<sup>3</sup> )

**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )

**Dosah:** dotyk

**Rozsah:** 1 kamenný předmět nebo skála

**Trvání:** ihned

**Popis:** Zaklínadlem *Tvaruj kámen* může kouzelník formovat existující kus kamene do tvaru, který mu vyhovuje. Například si může udělat kamennou zbraň, padací dveře, sochu atd. Může si vytvořit kamenné dveře a uniknout z uvěznění, pokud dokáže změnit dostatek kamene. I když dokáže vyrábět dveře, detailnost není příliš velká. Pokud má konstrukce zahrnovat malé pohyblivé části, je šance, že nebudou fungovat.

## ***Železná zed' ( mat )***

**Magenergie:** 3[8]

**Náročnost:** +20      Tloušťka: -10  
                  +25            -6  
                  +30            +0

**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )

**Dosah:** +0

**Rozsah:** 1 zed'

**Trvání:** +36 ( 10 min )

**Popis:** Po seslání kouzla vznikne hladká odolná železná stěna o maximální délce +14, výšce +12 a tloušťce podle parametru kouzla podle úspěchu hodu na seslání. Zed' je nezničitelná jakýmikoliv zbraněmi nebo kouzly, dá se po ní šplhat, ale špatně ( náročnost 21 ) a zlodějské schopnosti na ní nepůsobí. Dá se umístit do volné přírody, místnosti ale i chodby.

## ***Antimagická ulita\* ( čas )***

**Magenergie:** 3[10]

**Náročnost:** +24      Trvání: +10 ( 3 kola )  
                  +27            +16 ( 6 kol )  
                  +32            +36 ( 10 min )

**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )

**Dosah:** +14 ( 5 m )

**Rozsah:** 1 tvor

**Trvání:** podle úspěchu

**Popis:** Efektem kouzla *Antimagická ulita* je naprostá odolnost terče na magii. Jakákoliv kladná nebo záporná magie seslaná přímo proti terči je pohlcena a zmizí bez jakéhokoliv efektu.

## ***Kouzlo smrti ( vit )***

**Magenergie:** 4[15]

**Náročnost:** +26      Síla: +1  
                  +30            +2  
                  +34            +3

**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )

**Dosah:** dohled

**Rozsah:** 1 tvor

**Trvání:** ihned

**Popis:** Pomocí tohoto mocného kouzla dokáže čaroděj zabít jakéhokoliv živého tvora, který má maximální úroveň 2 + síla kouzla a zároveň má odolnost menší než 10. Každému tvorů, který má úroveň mezi 2 + síla kouzla a 5 + síla kouzla a zároveň má odolnost menší než 10, způsobí kouzlo zranění za 4k6 životů. Na tvory s vyšší úrovní a na ty co mají odolnost vyšší než 10 kouzlo nepůsobí. Kouzlo také nepůsobí na magické tvory, nemrtvé a draky.

## ***Molekulární rozpad ( mat )***

**Magenergie:** 3[10]

**Náročnost:** +25      Objem: -6 ( 0,5 m<sup>3</sup> )  
                  +28            +0 ( 1 m<sup>3</sup> )

+31 +6 ( 2 m3 )  
**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )  
**Dosah:** +26 ( 20 m )  
**Rozsah:** 1 předmět  
**Trvání:** ihned

**Popis:** Toto zaklínadlo způsobuje absolutní rozpad hmoty. Rozkládá veškerou hmotu na nic! Působí i na hmotu a energii magické povahy. *Molekulární rozpad* je okamžitý a následky jsou trvalé. Je možné zasáhnout jednu neživou věc. Kouzlo vytváří tenký zelený paprsek. Čeho se paprsek dotkne, to zmizí. Zmizí vždy první zasažený předmět. Zasažená hmota zanechá po sobě jenom prach. Kouzlo je velmi užitečné v boji ( zmizení zbroje, zbraně či vykouzlené věci na straně protivníka nebo překážky na straně čaroděje ) ale i mimo něj. Kouzlo působí i na zdi vytvořené magií.

### **Odlákání ( čas )**

**Magenergie:** 4[10]  
**Náročnost:** +24 Neviditelnost: +15  
+27 +21  
+30 +27  
**Vyvolání:** +0  
**Dosah:** 0  
**Rozsah:** 1 tvor - kouzelník  
**Trvání:** +16 ( 6 kol )

**Popis:** Po seslání se objeví na místě čaroděje jeho dokonalá iluze a čaroděj sám je přesunut do vzdálenosti +14 a zneviditelněn. Iluze čaroděje se chová přesně tak jako by se choval čaroděj – pokračuje v boji, mluví, jde nebo dělá cokoli jiného co čaroděj chce. Každý, kdo se s iluzí setká, si hází na odhalení 2k6+int: neodhalí~12~odhalí. Čaroděj je mezitím neviditelný a může si dělat co chce.

### **Odražení ( čas )**

**Magenergie:** 3[7]  
**Náročnost:** +19  
**Vyvolání:** +0  
**Dosah:** 0  
**Rozsah:** kruh o poloměru +14  
**Trvání:** ihned

**Popis:** Tímto kouzlem může kouzelník způsobit, že se všechna stvoření a předměty o hmotnosti max. +26 odsunou pryč od kouzelníka a to přímo za oblast působení kouzla. *Odražení* nastává rychlostí,

jakou se bytosti pokouší blížit ke kouzelníkovi. Odražená bytost je tímto pohybem zaměřována na celé kolo, a to i v případě, že je odsunuta i mimo oblast působnosti zaklínadla.

### **Ledová koule ( en )**

**Magenergie:** 2[10]  
**Náročnost:** +23 Objem: -20 ( 0,1 m3 )  
+27 -10 ( 0,3 m3 )  
+31 +0 ( 1 m3 )  
**Vyvolání:** +0  
**Dosah:** +20 ( 10 m )  
**Rozsah:** 1 nebo několik tvorů / předmětů  
**Trvání:** +16 ( 6 kol )

**Popis:** Po seslání kouzla vznikne malá ledová koule kdekoli do vzdálenosti +20 od kouzelníka . Kouzelník s ní pohybuje a navádí jí na její cíl. Koule se pohybuje rychlostí +26 ( 20 m/k ). Všechno čeho se dotkne mrzne. Každé kolo zmrzne objem, který je dán úspěchem hodů na seslání. Předmět / osoba začíná vždy mrznout od místa styku s koulí.

### **Permanentní iluze ( čas )**

**Magenergie:** 4[10]  
**Náročnost:** +22 Velikost: +6  
+26 +20  
+30 +32  
**Vyvolání:** +16 ( 6 kol )  
**Dosah:** 0  
**Rozsah:** 1 iluze  
**Trvání:** stálé

**Popis:** Kouzlo vytvoří naprosto dokonalou iluzi všeho co si čaroděj přeje. Omezen je jen maximální velikostí předmětu. Iluze vytvoří pachové, zvukové, hmatové, chuťové i vizuální vjemy tohoto předmětu. Odhalení iluze je značně obtížné a závisí na inteligenci.

**Hod na odhalení iluze:** int+2k6:  
neodhalil~16~odhalil

### **Pravdivé vidění ( inv )**

**Magenergie:** 2[10]  
**Náročnost:** +25  
**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )  
**Dosah:** dohled  
**Rozsah:** 1 místnost / chodba / vymezená oblast

**Trvání:** ihned

**Popis:** Tímto kouzlem vidí kouzelník vše, tak jak to ve skutečnosti vypadá. Kouzlo protrhne normální i magickou tmou. Tajné dveře jsou jasně vidět. Přesné umístění přemístěných věcí je jasné. Neviditelné je viditelné. Iluze jsou rozpoznatelné. Přeměněné, změněné nebo očarované předměty jsou jasně rozpoznatelné. Podmínkou je seslání kouzla přímo v oblasti kde se kouzelník chce něco dozvědět. Když to udělá vidí vše tak jak to doopravdy je všude ve svém dohledu, ale když oblast opustí kouzlo přestane účinkovat.

### ***Voda na prach ( mat )***

**Magenergie:** 2[5]

**Náročnost:** +16      Objem: -6 ( 0,5 m<sup>3</sup> )

+19                      +0 ( 1 m<sup>3</sup> )

+22                      +6 ( 2 m<sup>3</sup> )

**Vyvolání:** +0

**Dosah:** dotyk

**Rozsah:** voda podle daného objemu

**Trvání:** ihned

**Popis:** Tímto kouzlem se zasažený objem okamžitě změní z kapaliny na prach. Platí, že pokud je voda bahnitá, je objem zdvojnásoben. Pokud se mění jen mokré bahno, je oblast čtyřnásobná. Jestliže se voda dotýká přeměněného prachu, pak ji prach rychle pohlcuje a mění na řídké bahno (pokud je dostatek vody). Kouzlo zasáhne jenom tu tekutinu, která se nachází v oblasti účinnosti kouzla v okamžiku seslání. Tekutiny, které jsou vodou jenom zčásti jsou kouzlem ovlivněny jen částečně. Jenom vodní složka se mění na prach. Lektvary (které obsahují vodu) jsou kouzlem neovlivnitelné. Živá stvoření nejsou zasažena, s výjimkou stvoření z Elementární sféry vody. Taková stvoření mají povolen hod na odolání. Při neúspěchu jsou zraněna za 2k6 životů.

### ***Smrtící mlha ( mat )***

**Magenergie:** 4[10]

**Náročnost:** +24      Poloměr: +12 ( 4 m )

+27                      +18 ( 8 m )

+30                      +24 ( 16 m )

**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )

**Dosah:** +26 ( 20 m )

**Rozsah:** oblast o poloměru podle úspěchu

**Trvání:** +16 ( 6 kol )

**Popis:** Kouzlo vytvoří oblast husté mlhy, která je vysoce žíravá. Výpary jsou smrtící a tak zasažená vegetace pomře. Tráva a podobné malé rostliny za dvě kola. Křoví za 4, malé stromy za 8 a velké za 16 kol ( v posledních dvou případech musí být toto kouzlo sesláno vícekrát za sebou nebo dojde jen k poškození odpovídajícímu době, po kterou kouzlo působilo ). Zvířecí, lidský život ,který není imunní vůči kyselině je zraněn podle doby, kterou byl vystavený výparům. Za každé kolo působení vzniká zranění za +0 životů z oblasti +Vo.

### ***Přivolání ( čas )***

**Magenergie:** 3[8]

**Náročnost:** +23

**Vyvolání:** +0

**Dosah:** zvláštní

**Rozsah:** 1 předmět

**Trvání:** ihned

**Popis:** Pomocí kouzla si může čaroděj přivolat jakýkoliv konkrétní předmět, který dobře zná nebo ho dříve označil za cíl kouzla. Předmět nesmí mít velikost větší než +0. Čaroděj může přivolat předmět, který vidí nebo se na něj soustředí. Nemůže přivolat předmět ke kterému má zrovna v tu chvíli vyšší vazbu někdo jiný ( třeba válečník držící svůj oblíbený meč proti kouzelníkovy, který ho jen vidí a nemá k němu žádný osobní vztah.

### ***Dvojměrnost ( čas )***

**Magenergie:** 3[6]

**Náročnost:** +18      Objem: -6 ( 0,5 m<sup>3</sup> )

+21                      +0 ( 1 m<sup>3</sup> )

+24                      +6 ( 2 m<sup>3</sup> )

**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )

**Dosah:** dotyk

**Rozsah:** 1 předmět

**Trvání:** +36 ( 10 min )

**Popis:** Pomocí kouzla přemění čaroděj jeden předmět o max. objemu podle úspěchu hodů na seslání na dvouměrný s hmotností 1/10 původní. S takovýmto předmětem může pohybovat, zabalit ho do něčeho, zničit ho apod. Dvouměrný předmět je ale stejně tvrdý jako byl původně ( tedy tak jak je tvrdý jeho materiál ).

## ***Mistrovský meč ( mat )***

**Magenergie:** 3[9]  
**Náročnost:** +23  
**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )  
**Dosah:** +14 ( 5 m )  
**Rozsah:** 1 meč  
**Trvání:** +16 ( 6 kol )

**Popis:** Tímto kouzlem vytvoří kouzelník zářící sílu ve tvaru meče. Kouzelník dokáže tuto zbraň mentálně držet a používat (nemůže při tom dělat nic jiného než se pohybovat) a bojuje s ní tak, jako bojovník. Obrovskou výhodou je ale, že kouzelník může být mimo bojiště. Meč poslouchá kouzelníka do vzdálenosti +26 – ve větší vzdálenosti prostě zmizí. Všechny charakteristiky pro boj se neodvozují ze síly a obratnosti, ale jen z vůle, a kouzelník s mečem zachází jako by měl boj s meči na III. Charakteristiky zbraně jsou stejné jako u jedenapůlručního meče. Meč je ovšem magický a tak dokáže zranit i upíry, duchy a jiné příšery odolné na normální zbraň.

## ***Úžasný pokoj ( čas )***

**Magenergie:** 5[12]  
**Náročnost:** +26  
**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )  
**Dosah:** 0  
**Rozsah:** 1 místnost / vnitřní prostor  
**Trvání:** +73 ( 12 hod )

**Popis:** Tímto kouzlem udělá čaroděj královský pokoj pro 10 osob s nejlepší výbavou v jakémkoliv vnitřním prostoru – od pokoje v hostinci, přes stan až k přístřešku z větví. Principem je posunutí vnitřního prostoru do jiné dimenze. Tímto kouzlem čaroděj dokáže nejen zapůsobit na ostatní, ale také si tím zajistí spánek v přepychu. Po skončení trvání kouzla pokoj zmizí a lidé se objeví v původní místnosti ( třeba i naskládání v malém stanu ).

## ***Prst smrti\* ( vit )***

**Magenergie:** 5[15]  
**Náročnost:** +25 Síla: +1  
+29 +2  
+34 +4  
**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )  
**Dosah:** dohled  
**Rozsah:** 1 tvor  
**Trvání:** ihned

**Popis:** Čaroděj ukáže na cíl, zamumlá zaklínadlo a cíl padá mrtev k zemi. Toto velmi mocné, ale také náročné kouzlo vysaje všechny život z oběti. Všichni tvorové s úrovní 5 + síla kouzla a zároveň s vůlí menší než 10 okamžitě zemřou. Ostatní tvorové si házejí na vůli.

**Hod na vůli: vol+2k6: zemřel ~ 10 ~ 2 řádky zranění ~14 ~ 1 řádek zranění ~ 18 ~ omráčení na 2k6 kol ~ 22 ~ bez efektu**

## ***Převrat' gravitaci ( čas )***

**Magenergie:** 2[9]  
**Náročnost:** +24  
**Vyvolání:** +0  
**Dosah:** 0  
**Rozsah:** 1 místnost / chodba / vnitřní prostor  
**Trvání:** +22 ( 12 kol )

**Popis:** Toto kouzlo v oblasti účinku převrátí gravitaci, všechny nepřípevněné předměty nebo stvoření „spadnou“ nahoru. Pokud během „pádu“ narazí do pevného předmětu, je to jakoby normálně spadnul. Na konci kouzla zasažené předměty spadnou zase dolů. Kouzlo zasahuje celou plochu, takže zasahuje předměty v jakékoliv výšce.

## ***Slovo moci – OMRAČ\* ( vit )***

**Magenergie:** 2[9]  
**Náročnost:** +23 Trvání: +36 ( 10 min )  
+26 +51 ( 1 hod )  
+29 +73 ( 12 hod )  
**Vyvolání:** +0  
**Dosah:** +20 ( 10 m )  
**Rozsah:** 1 tvor  
**Trvání:** podle úspěchu

**Popis:** *Slovo moci – OMRAČ* je mnohem silnější verzí kouzla omráčení z příručky pro čaroděje. Efekt kouzla je totožný, ale trvání se mění.

## ***Čistá mysl\* ( men )***

**Magenergie:** 3[8]  
**Náročnost:** +21 Trvání: +36 ( 10 min )  
+24 +51 ( 1 hod )  
+27 +73 ( 12 hod )  
**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )  
**Dosah:** dotyk  
**Rozsah:** 1 tvor

**Trvání:** podle úspěchu

**Popis:** Po dobu trvání tohoto kouzla se stane cíl absolutně nepostihnutelný mentálním soubojem a jeho projevy.

### ***Hořící mrak ( en )***

**Magenergie:** 4[10]

**Náročnost:** +24      Síla: +9  
                  +27            +12  
                  +30            +15

**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )

**Dosah:** +20 ( 10 m )

**Rozsah:** plocha o velikosti +26 ( 20 m<sup>2</sup> )

**Trvání:** +16 ( 6 kol )

**Popis:** Po seslání vznikne a za dobu jednoho kola se rozšíří mohutný mrak hořících plynů. Všichni, kteří budou v oblasti působení mraku, jsou každé kolo zraňováni za velikost síly kouzla. Mimo to začne všechen hořlavý materiál co mají na sobě ( i jakýkoliv jiný v oblasti působení kouzla ) hořet.

### ***Klon ( vít )***

**Magenergie:** 10[15]

**Náročnost:** +26

**Vyvolání:** +51 ( 1 hodina )

**Dosah:** 0

**Rozsah:** 1 tvor

**Trvání:** ihned

**Popis:** Toto kouzlo je považováno za nekromancii a také nekromancii je, a proto může být na některých světech trestné. Pro kouzlo čaroděj potřebuje tvora kterého bude „klonovat“ ( třeba i sebe ) a čerstvé mrtvé tělo tvora stejného druhu. Tvořa uspí a začne s namáhavým sesíláním. Při sesílání rozdělí duši tvora a polovinu vloží do mrtvého. Který ihned změní svou podobu do podoby cíle kouzla. Oba se nakonec probudí a budou od sebe k nerozeznání. Jednoho tvora lze naklonovat maximálně 10x – více rozdělení duše už nelze učinit. Rozdělení duše není vůbec dobrá věc a terči kouzla neprospěje, ale zato se stane skoro nesmrtelným ( aby zemřel musí být zabiti i všichni kloni, protože i oni mají jeho vědomí ). Každé rozdělení duše způsobí oslabení vůle a inteligence cíle o 1. Pro každé seslání je také třeba spáchat vraždu nějakého tvora ( kvůli čerstvému mrtvému tělu ). Čaroděj je po seslání kouzla velmi unavený a musí si neprodleně odpočinout.

### ***Labyrint\* ( men )***

**Magenergie:** 2[9]

**Náročnost:** +23

**Vyvolání:** +0

**Dosah:** +20 ( 10 m )

**Rozsah:** 1 tvor

**Trvání:** popis kouzla

**Popis:** Kouzlo uvrhne cíl doprostřed velkého labyrintu ( toto vidí terč kouzla ve svých myšlenkách – popravdě je pořád na stejném místě ), ze kterého se musí dostat. Doba projití labyrintu závisí na inteligenci cíle.

**Inteligence:** 12+ - odhalí trik a ještě to samé kolo je schopen akce

10+ - terč projde za 2 kola

8+ - terč projde za 4 kola

6+ - terč projde za 6 kol

4+ - terč projde za 8 kol

2+ - terč projde za 10 kol

0+ - terč projde za 12 kol

-2+ - terč projde za 15 kol

-10+ - terč projde za 20 kol

-20+ - terč projde za 50 kol

Ve chvíli, kdy je terč v labyrintu nemůže v reálném světě nic dělat, ale také zde nemůže být úplně zabit – vždy mu zbude alespoň 1 život. Pokud tvor hranici svých životů překročil zemře až po návratu z labyrintu.

### ***Ocelové sklo ( mat )***

**Magenergie:** 2[5]

**Náročnost:** +18      Objem: -6 ( 0,5 m<sup>3</sup> )

+21                    +0 ( 1 m<sup>3</sup> )

+24                    +6 ( 2 m<sup>3</sup> )

**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )

**Dosah:** dotyk

**Rozsah:** 1 skleněný předmět

**Trvání:** stálé

**Popis:** Po seslání na jeden skleněný předmět se změní tvrdost skla a to na tvrdost ocele. Ostatní vlastnosti zůstávají stejné. Takto je možné vlastnit třeba skleněný meč ( lesklý, průhledný ale tvrdý jako by byl ocelový ).

### ***Slovo moci – OSLEP\* ( vít )***

**Magenergie:** 2[8]

**Náročnost:** +21      Trvání: +36 ( 10 min )

|                  |               |                |
|------------------|---------------|----------------|
|                  | +24           | +51 ( 1 hod )  |
|                  | +27           | +73 ( 12 hod ) |
| <b>Vyvolání:</b> | +0            |                |
| <b>Dosah:</b>    | dotyk         |                |
| <b>Rozsah:</b>   | 1 tvor        |                |
| <b>Trvání:</b>   | podle úspěchu |                |

**Popis:** Čaroděj tímto kouzlem dokonale oslepí jednoho tvora ( schopnost šerozrakost mu nijak nepomůže, ale boj poslepu nebo infravidění funguje normálně ). Tvor je naprosto slepý, nedokáže se orientovat a provozovat jakoukoliv činnost na zraku závislou.

## Mistrovská kouzla

Mistrovská kouzla jsou těmi nejmocnějšími, která se může čaroděj naučit. Každý čaroděj může umět jen jedno. Požadavkem je 21. úroveň a 10. stupeň oboru, ze kterého kouzlo je. Soslání kouzla je velmi vyčerpávající ( 20 bodů únavy za jedno soslání ) a velmi náročné na magenergii. Kouzlo lze soslát jen 1x denně. Čaroděj také musí myslet na to, že takové kouzlo může ovlivnit život mnoha bytostí a nebo poškodit krajinu. Na mistrovská kouzla nelze použít žádné oborové schopnosti.

### Živlová bouře ( en )

|                    |                        |          |
|--------------------|------------------------|----------|
| <b>Magenergie:</b> | 10[21]                 |          |
| <b>Náročnost:</b>  | +30                    | Síla: +9 |
|                    | +35                    | +12      |
|                    | +40                    | +15      |
| <b>Vyvolání:</b>   | +6 ( 2 kola )          |          |
| <b>Dosah:</b>      | +26 ( 20 m )           |          |
| <b>Rozsah:</b>     | území o rozloze 10x10m |          |
| <b>Trvání:</b>     | +16 ( 6 kol )          |          |

**Popis:** Kouzlo vytvoří ohromnou bouři, která zničí skoro vše co jí stojí v cestě. Z nebe prší oheň, vítr fouká ohromnou rychlostí, země se otřásá, láme a pohlcuje vše živé a mezi tím vším ze země vytryskávají prameny vařící vody. Každého, kdo je v oblasti působení kouzla, zraní každý ze čtyř živlů ( pokud není odolný na některý z nich ) za zranění o velikosti síla kouzla každé kolo. Zranění je charakteru + živel. Všechny dřevěné předměty, stromy a méně pevné věci a budovy jsou naprosto zničeny tímto kouzlem.

### Zastav čas ( čas )

|                    |               |
|--------------------|---------------|
| <b>Magenergie:</b> | 10[21]        |
| <b>Náročnost:</b>  | +33           |
| <b>Vyvolání:</b>   | +0            |
| <b>Dosah:</b>      | 0             |
| <b>Rozsah:</b>     | 1 tvor        |
| <b>Trvání:</b>     | +16 ( 6 kol ) |

**Popis:** Čaroděj tímto kouzlem způsobí, že se 1 tvorovi nebo jemu samotnému zastaví okolní čas. Tvor po tuto dobu může dělat cokoli co chce, ale všechny změny se projeví až po konci kouzla. Takto je možné zabít člověka, sesílat kouzla, přemisťovat věci a podobně. Na všechny činnosti má tvor dohromady 1 minutu – po tuto dobu v okolním světě neubude ani 1 sekunda.

### Vytržení duše\* ( men )

|                    |               |
|--------------------|---------------|
| <b>Magenergie:</b> | 10[21]        |
| <b>Náročnost:</b>  | +33           |
| <b>Vyvolání:</b>   | +6 ( 2 kola ) |
| <b>Dosah:</b>      | +20 ( 10 m )  |
| <b>Rozsah:</b>     | 1 tvor        |
| <b>Trvání:</b>     | ihned         |

**Popis:** Cíl tohoto kouzla vidí asi tak 2-3 s úžasné věci a pak už nic. Kouzlo zaútočí na mysl tvora, dezorientuje ho a nakonec jeho duši vytrhne z těla. Oběť si nepamatuje vůbec nic ze svého předchozího života, její inteligence se trvale snižuje na -20 a už nikdy není schopna žádného myšlení ani jiné duševní činnosti. Je to jen pohyblivé tělo chovající se jen podle základních instinktů. Osoby s vysokou vůlí mohou kouzlu odolat.

**Hod na odolání: vol+2k6: neodolal ~ 20 ~ odolal**

### Přivolání meteorů ( mat )

|                    |  |
|--------------------|--|
| <b>Magenergie:</b> | 10[21]                                 |
| <b>Náročnost:</b>  | +30 Počet meteorů: 3                   |
|                    | +35 6                                  |
|                    | +40 9                                  |
| <b>Vyvolání:</b>   | +6 ( 2 kola )                          |
| <b>Dosah:</b>      | +26 ( 20 m )                           |
| <b>Rozsah:</b>     | 1 meteor/oblast o rozloze +14 ( 5 m2 ) |
| <b>Trvání:</b>     | ihned                                  |

**Popis:** Čaroděj tímto kouzlem vyvolá meteority a každý pošle na dané území ( musí zvládnout určit cíl všech v jednom kole ). Když meteor dopadne, vytvoří kráter v oblasti o rozloze +14. Všechny

bytosti v této oblasti jsou zraněny za +24 životů. Všechny běžné věci, budovy a podobně, které jsou v oblasti dopadu, jsou zničeny. Takový efekt má každý z vyvolaných meteorů ( pokud jsou poslány všechny na jedno místo, počítá se efekt maximálně 2 z nich ).

### ***Odhal pravdu ( inv )***

**Magenergie:** 10[21]

**Náročnost:** +33

**Vyvolání:** +16 ( 6 kol )

**Dosah:** 0

**Rozsah:** 1 místo / tvor / událost

**Trvání:** ihned

**Popis:** Když je toto kouzlo seslané na jeden organismus nebo místo a je požadována pravda o jedné konkrétní události, nejenom že se pravda ukáže, ale čaroděj vidí i všechny věci, tvory a vazby k této události. V praxi to vypadá jako by byl události svědkem a k tomu ještě věděl vše o pozadí události a o pohnutkách jednotlivých lidí, kteří mají k této události vazby.

### ***Dokonalé usmrcení\* ( vit )***

**Magenergie:** 10[21]

**Náročnost:** +33

**Vyvolání:** +6 ( 2 kola )

**Dosah:** dotyk

**Rozsah:** 1 tvor

**Trvání:** ihned

**Popis:** Tímto kouzlem dokáže čaroděj jednoho tvora naprosto nevratně usmrtit. V jednu chvíli je tvor živý a v druhou mu přestanou fungovat všechny orgány a padá mrtev k zemi. Efektu kouzla odolají jen velmi silní tvorové ( ti co mají alespoň jednu vlastnost 17 a více a ti co mají úroveň vyšší než 16 ). Ostatní si házejí na odolnost.

**Hod na odolání: odl+2k6: nepřežil ~ 25 ~ přežil**