

## ABI-DALZIMOVO STRAŠLIVÉ SUCHO

*Nekromancie 8. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 30 sáhů

**Složky:** V, P, S (kousek houby)

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Čaroděj, kouzelník

Vytáhneš všechnu vlhkost z každého tvora v krychli o hraně 6 sáhů se středem nacházejícím se na tebou určeném místě v rámci dosahu. Každý tvor v ovlivněné oblasti si musí hodit záchrany hod na Odolnost. Konstrukty a nemrtví nejsou tímto kouzlem ovlivněni, zatímco rostliny a vodní elementálové mají k tomuto hodu nevýhodu. Zasažený tvor utrpí 12k8 nekrotického zranění, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodě.

Nemagické rostliny v oblasti, které se nepočítají jako tvorové (např. Stromy nebo tráva), okamžitě seschnou a odumřou.

## ODOLEJ ŽIVLŮM

*Vymítání 1. úrovně*

**Vyvolání:** 1 reakce, kterou provedeš, když jsi zraněn kyselinovým, chladným, ohnivým, bleskovým, nebo hromovým útokem.

**Dosah:** Ty sám

**Složky:** P

**Trvání:** 1 kolo

**Povolání:** Druid, čaroděj, hraničář, kouzelník

Tvé kouzlo pohltí část zranění, kterou by ti útok způsobil a uchová ji do doby než zaútočíš zbraní nablízko. Až do začátku svého dalšího kola jsi odolný vůči typu zranění, které způsobilo seslání tohoto kouzla. Kromě toho, při prvním útoku zbraní nablízko, který provedeš ve svém dalším kole, cíl tvého útoku utrpí navíc 1k6 zranění typu, který spustil toto kouzlo a toto kouzlo poté skončí.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. se zranění zvýší o 1k6.

## AGANAZZARŮV ŽÁR

*Zaklínání 2. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 6 sáhů

**Složky:** V, P, S (šupina rudého draka)

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Čaroděj, kouzelník

V libovolném směru od tebe se zažehne ohnivý proud dlouhý 6 sáhů a široký 1 sáh. Každý tvor zasažený tímto proudem si musí hodit záchrany hod na Obratnost. Zasažený tvor utrpí 3k8 ohnivého zranění, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodě.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 3. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 2. se zranění zvýší o 1k8.

## ZVÍŘECÍ POUTO

*Věštění 1. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 6 sáhů

**Složky:** V, P, S (kousek kožešiny zabalený v látce)

**Trvání:** Soustředění, až 10 minut

**Povolání:** Druid, hraničář

Navážeš telepatické spojení s tvorem, který je k tobě přátelský, nebo je tebou zmámený. Kouzlo selže pokud je tvorova Intelligence rovna 4 nebo vyšší. Toto spojení trvá až do konce kouzla, a je aktivní po celou dobu, kdy jsi v dohledu od zacíleného zvířete. Skrz vaše spojení můžeš zvířeti telepaticky předávat zprávy a zvíře ti může odpovídat formou emocí a jednoduchých myšlenek. Dokud je spojení aktivní, zvíře má výhodu ke všem útokům na jakéhokoliv tvora kterého vidíš a který se nachází se do 1 sáhu od tebe.

## KOSTI ZEMĚ

*Transmutace 6. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 24 sáhů

**Složky:** V, P

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Druid

Na tvůj příkaz ze země vyrostou až šest kamených sloupů na místech která vidíš a jsou v dosahu. Každý sloup je válec o průměru 1 sáhu a výšce až 6 sáhů. Kus povrchu na kterém má sloup vyrůst musí být dost veliký na to, aby se tam sloup vešel. Každý ze sloupů má OČ 5 a 30 životů. Klesnou-li sloupu životy na 0, sloup se rozpadne na kusy, čímž z okruhu 2 sáhů udělá těžký terén do doby, než jsou sutiny odklizeny. Holýma rukama trvá odklizení sutin z 1 sáhu alespoň 1 minutu.

Sloup můžeš nechat vyrůst pod tvorem, který je Střední velikosti, nebo menší. Zvedný tvor si hodí záchraný hod na Obratnost a neuspěje-li, zvedne se i se sloupem. Tvor může v tomto hodu úmyslně neuspět. Pokud sloup nemůže vyrůst do své plné výše, například kvůli stropu, nebo jiné překážce, tvor na sloupu utrpí 6k6 drtivého zranění a je zadržovaný, uvíznutý mezi sloupem a překážkou. Zadržovaný tvor může použít svou akci k hodu na Sílu, nebo na Obratnost (dle volby tvora) proti SO kouzla. Uspěje-li, není nadále zadržovaný a buď se ze sloupu dostane sám, nebo z něj spadne.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 7. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 6. můžeš vytvořit jeden další sloup.

## KATAPULT

*Transmutace 1. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** P

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Čaroděj, kouzelník

Zvolíš si objekt vážící mezi 1 a 5 librami, který se nachází v dosahu kouzla a který nikdo nedrží ani nenese. Objekt se vymrští a letí přímo čarou 18 sáhů, než spadne na zem, nebo jej předčasně zastaví náraz do pevného objektu. Zasáhne-li vymrštěný objekt tvora, tvor musí provést záchraný hod na Obratnost. Neuspěje-li, objekt jej zasáhne. Když vržený objekt

zasáhne někoho, nebo něco, jak vržený objekt, tak zasažený cíl, utrpí shodně 3k8 drtivého zranění.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. se maximální váha vymrštitelného objektu zvýší o 5 liber a zranění o 1k8.

## ŠLOFÍK

*Očarování 3. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 6 sáhů

**Složky:** P, S (špetka písku)

**Trvání:** 10 minut

**Povolání:** Bard, čaroděj, kouzelník

Provedeš uklidňující gesto a až tři tvorové, kteří s tím souhlasí, nacházející se v dosahu a které vidíš, upadnou po dobu trvání kouzla do bezvědomí. Kouzlo skončí předčasně, pokud bezvědomého tvora něco zraní, nebo někdo využije svou akci k tomu aby tvora probudil profackováním, nebo zatřesením s ním. Pokud tvor zůstane v bezvědomí po celou dobu kouzla, je odpočatý jako by právě absolvoval krátký odpočinek a až do jeho důkladného odpočinku na něj další seslání tohoto kouzla nemá žádný vliv.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 4. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 3. můžeš tímto kouzlem zacílit jednoho tvora navíc.

## VYSTRÁŠ

*Nekromancie 1. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** V

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta

**Povolání:** Černokněžník, kouzelník

V jednom tvorovi v dosahu, kterého vidíš, probudíš děs z jeho vlastní smrtelnosti. Cíl musí uspět v záchraném hodů na Moudrost, jinak je až do konce kouzla vystrašený. Tvor vystrašený tímto kouzlem může svůj záchraný hod opakovat na konci každého svého kola. Jakmile uspěje, kouzlo končí. Ze zřejmých důvodů toto kouzlo nefunguje na konstrukty ani na nemrtvé.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. můžeš tímto kouzlem zacílit jednoho tvora navíc. Všichni tvorové, které tímto kouzlem zacílíš se musí nacházet do 6 sáhů od sebe.

## OBŘAD

*Vymítání 1. úrovně (rituál)*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** Dotyk

**Složky:** V, P, S (stříbrný prášek v hodnotě 25zl, který kouzlo spotřebuje)

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta

**Povolání:** Kněz, paladin

Provedeš zvláštní náboženský obřad, který je prodchnut magií. Když sesíláš toto kouzlo, zvol si jednu z následujících svátostí. Cíl tohoto kouzla se během sesílání od tebe nesmí vzdálit na více než 2 sáhy.

**Pokání.** Dotkneš se tvora, který si to přeje a jehož přesvědšení se změnilo a provedeš ověření Moudrosti(Vnímání) s SO20. Uspěješ-li, tvorovi se navrátí jeho původní přesvědšení.

**Svěcení vody.** Dotkneš se flakónu s vodou a proměníš ji na svěcenou.

Zkouška dospělosti. Dotkneš se tvora, ne už dítěte, ne ještě dospělého. Po dalších 24 hodin, kdykoliv tento tvor provede ověření dovednosti, může navíc hodit 1k4 a přičíst si výsledek tohoto hodu k výsledku svého ověření. Jeden tvor tuto svátost může přijmout jen jednou.

**Zasvěcení.** Dotkneš se tvora, který chce zasvětit svůj život službě tvému bohu. Po dalších 24 hodin, kdykoliv tento tvor provede ověření dovednosti, může navíc hodit 1k4 a přičíst si výsledek tohoto hodu k výsledku svého ověření. Jeden tvor tuto svátost může přijmout jen jednou.

**Pohřeb.** Dotkneš se jedné mrtvoly a po dalších 7 dní nic kromě kouzla *Přání* nedokáže tuto mrtvolu přeměnit na nemrtvého.

**Svatba.** Dotkneš se dvou dospělých humanoidů, kteří chtějí spojit své osudy svátostí manželství. Po dalších 7 dní, každý z nich získává bonus +2 k OČ, zatímco jsou do 6 sáhů od sebe. Tvor může tuto svátost přijmout teprve až po ovdovění.

## CHAOTICKÝ BLESK

*Zaklínání 1. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 24 sáhů

**Složky:** V, P

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Čaroděj

Vrhneš šumící a vlnící se hmotu stvořenou z čistého chosu na jednoho tvora, který se nachází v dosahu. Při zásahu cíl utrpí 2k8+1k6 zranění. Zvol si jednu z k8, číslo které na ni padlo určí typ zranění, podle tabulky níže. Pokud na obou k8 padly stejná čísla, energie chaosu přeskočí na dalšího tvora, kerého zvolíš a který se nachází do 6 sáhů od předchozího zasaženého. Při tomto dalším zásahu si hoď opět na zranění. Pokud opět padnou dvě stejná čísla, blesk může přeskočit opět na další cíl.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. blesk způsobí o 1k6 zranění více.

+---+-----+
k8   Typ zranění
+---+-----+
1   Kyselinové
+---+-----+
2   Chladné
+---+-----+
3   Ohnivé
+---+-----+
4   Silové
+---+-----+

5   Bleskové
+---+-----+
6   Jedové
+---+-----+
7   Psychické
+---+-----+
8   Hromové
+---+-----+

## ZMAM OBLUDU

*Očarování 4. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 6 sáhů

**Složky:** V, P

**Trvání:** 1 hodina

**Povolání:** Bard, druid, čaroděj, černokněžník, kouzelník

Pokusíš se zmámit tvora, kterého vidíš a který se nachází v dosahu. Tvor si musí hodit záchranný hod na Moudrost a pokud s ním ty, nebo tví společníci zrovna bojujete, má k němu výhodu. Pokud v tomto hodu selže, je tebou zmámený až do konce trvání kouzla, nebo do okamžiku, kdy ty nebo tví společníci tvorovi jakkoliv ublížíte. Když kouzlo skončí, tvor ví, že byl tebou zmámen.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 5. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 4. můžeš zmámit jednoho tvora navíc. Všichni tvorové, které tímto kouzlem ovlivníš se musí nacházet do 6 sáhů od sebe.

## OVLÁDNI PLAMENY

*Transmutační trik*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** P

**Trvání:** Ihned, nebo 1 hodina

**Povolání:** Druid, čaroděj, kouzelník

Zvolíš si nemagický oheň, který vidíš v dosahu a který se vejde do krychle s hranou 1 sáhu. Oheň můžeš ovlivnit jedním z následujících způsobů:

- Okamžitě necháš oheň rozšířit se o 5 sáhů v libovolném směru. Na místě kam se mají plameny rozšířit musí být dostupné palivo.
- Okamžitě uhasíš plameny nacházející se v krychli.
- Na 1 hodinu zpolovičíš, nebo zdvojnásobíš plochu kterou oheň osvětluje jasným a tlumeným světlem, nebo na 1 hodinu změníš barvu světla.
- Zúsobíš, že se v plamenech začnou zjevovat jednoduché obrazy, jako siluety tvorů, nebo míst, podle tvé volby. Můžeš si zvolit, zda a jakým způsobem se mají obrazy pohybovat. Obrazy vydrží 1 hodinu.

Na jednom ohni mohou být současně aktivní až tři efekty najednou. Zrušení jednoho z těchto efektů vyžaduje akci.

## OVLÁDNI VÍTR

### *Transmutace 5. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 60 sáhů

**Složky:** V, P

**Trvání:** Soustředění, nebo 1 hodina

**Povolání:** Druid, čaroděj, kouzelník

Ovládneš vzduch v krychli o hraně 20 sáhů, která se nachází v dosahu. Při sesílání kouzla si zvol jeden z následujících účinků kouzla. Účinek trvá až do skončení kouzla, nebo do chvíle kdy pomocí své akce aktivní účinek vyměníš za nějaký jiný. Krom toho můžeš svou akci použít k dočasnému pozastavení aktivního účinku, případně jeho znovuaktivování.

**Poryv.** Krychlí začne vát vítr v horizontálním směru dle tvého uvážení. Můžeš si zvolit sílu těchto poryvů větru: bezvětří, středně silný víchř a silná víchřice. Pokud je víchř středně silný, nebo silný, útoky zbraní na dálku, které do ovlivněné oblasti vstupují, vystupují, nebo jí prochází, jsou prováděny s nevýhodou. Pokud je víchř silný, každý tvor, který se pohybuje proti větru musí za každý sáh pohybu utratit o jeden sáh navíc.

**Klesající proud.** Z vrcholu krychle začne směrem dolů vát silný víchř. Útoky zbraní na dálku, které do ovlivněné oblasti vstupují, vystupují, nebo jí prochází, jsou prováděny s nevýhodou. Tvor, který létá a vstoupí do krychle, nebo v ní začne svůj tah, si musí hodit záchranný hod na Sílu. Pokud neuspěje, je sražen na zem.

**Vzestupný proud.** Ze dna krychle směrem nahoru začne vát silný víchř. Pád na zem v ovlivněné oblasti působí jen polovinu zranění co normálně a pokud v této oblasti nějaký tvor vyskočí do výšky, doskočí o 2 sáhy výše, než by normálně dokázal.

### STVOŘ TÁBORÁK

*Vyvolávací trik*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** V, P

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta

**Povolání:** Druid, čaroděj, černokněžník, kouzelník

Na místě, které vidíš necháš vyšlehnout táborák, který zaplní krychli o hraně 1 sáhu. Každý tvor, který se v ovlivněné oblasti nachází, poprvé do ni během svého tahu vstoupí, nebo v ní zakončí svůj tah, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost, nebo utrpí 1k8 ohnivého zranění. Táborák podpálí všechny hořlavé předměty v ovlivněné oblasti, které nikdo nenese ani nedrží.

Zranění se zvýší o 1k8 když dosáhneš 5. úrovně a pak znovu na 11. (3k8) a 17. úrovni (4k8).

### STVOŘ HOMONKULA

*Transmutace 6.úrovně*

**Vyvolání:** 1 hodina

**Dosah:** Dotyk

**Složky:** V, P, S (hlína, popel a kořen mandragory, které kouzlo spotřebuje a dýka osázená drahokamy, v hodnotě alespoň 1000 zlatých)

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Kouzelník

Za odříkávání složitých zaklínadel se řízneš drahokamy osázenou dýkou a necháš svou krev stékat na zbylé suroviny, čímž stvoříš Homonkula. Obětování krve ti způsobí 2k4 bodného zranění, které není možné žádným způsobem snížit.

Statistiky homonkula najdeš v Bestiáři. Je tvým věrným společníkem a pokud zemřeš, zemře také. Kdykoliv dokončíš krátký odpočinek a tvůj homonkulus je ve stejné sféře jako ty, můžeš utratit až polovinu svých kostek životů. Pokud tak učiníš, hod' zvoleným počtem kostek a přičti ke každé z nich svou opravu Odolnosti. Tvoje maximum životů se o tolik životů sníží a maximum životů homonkula, stejně jako jeho momentální životy, se o stejný počet zvýší. Tvé maximum životů však nemůže klesnout pod 1 a změna trvá až do tvého dalšího dlouhého odpočinku. Do té doby ti nic, krom smrti homonkula, nemůže obnovit přesunuté životy. Najednou můžeš mít jen jednoho homonkula. Pokud sešleš toto kouzlo zatímco je tvůj homonkulus naživu, kouzlo automaticky selže.

## HVĚZNÁ KORUNA

*Zaklínání 7. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** Ty sám

**Složky:** V, P

**Trvání:** 1 hodina

**Povolání:** Čaroděj, černokněžník, kouzelník

U hlavy se ti objeví sedm malých, zářivých hvězdiček, které okamžitě začnou kroužit kolem tvé hlavy. Jako bonusovou akci můžeš jednu z těchto hvězdiček vymrstit z její oběžné dráhy a zasáhnout tak tvora, nebo věc, který se nachází do 24 sáhů od tebe. Při zásahu tvor, nebo objekt, utrpí 4k12 zářivého zranění. Ať zasáhneš, nebo mineš, hvězda je vypotřebovaná. Pokud vyčerpáš všechny hvězdy, kouzlo skončí.

Pokud ti zbývá 4 nebo více hvězdiček, svítí jasným světlem 6 sáhů od tebe a dalších 6 sáhů osvětlují tlumeným světlem. Pokud máš jednu až tři hvězdičky, osvětlují prostor do 6 sáhů od tebe tlumeným světlem.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 8. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 7. kouzlo stvoří o dvě hvězdičky víc.

## TANEC MRTVÝCH

*Nekromancie 5. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** V, P

**Trvání:** Soustředění, až 1 hodina

**Povolání:** Černokněžník, kouzelník

Z prstů ti vyskočí nitky temné magie a přichytí se až k pěti malým, nebo středním mrtvolám, které vidíš a které jsou v dosahu kouzla. Každá mrtvola okamžitě povstane jako zombie, nebo kostlivec, podle tvé volby (statistiky obou najdeš v Bestiáři) a získá bonus k zásahu i ke zranění rovný opravě tvé sesílací schopnosti. Každému z takto ovládnutých nemrtvých můžeš myšlenkou vydat příkaz, pokud se nachází do 12 sáhů od tebe. Příkaz může být konkrétní, jako kam se během svého dalšího tahu má pohnout, na koho zaútočit, nebo můžeš vydat příkaz obecnější povahy, jako strážit dveře, nebo chodbu před tvými nepřáteli. Jakmile nemrtvý dostne příkaz, bude ho vykonávat až do jeho splnění. Pokud nevydáš

žádné rozkazy, nemrtví prostě stojí a nedělají vůbec nic, kromě sebeobranu, jsou-li napadeni. Nemrtví jsou pod tvou kontrolou po celou dobu kouzla, na jehož konci z nich vyprchá nekromantická energie a stanou se opět jen mrtvolami.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 6. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 5. se maximální počet oživených nemrtvých zvýší o dva.

## ÚSVIT

*Zaklínání 5. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** V, P, S (Přívěsek ve tvaru slunce, v ceně alespoň 100 zlatých)

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta

**Povolání:** Klerik, kouzelník

Na místo v dosahu které zvolíš sestoupí sloup světla v podobě válce se středem ve zvoleném bodě, poloměrem 6 sáhů a výškou 8 sáhů. Tento sloup je naplněn jasným světlem, které se počítá jako sluneční.

Každý tvor, který se nachází v ovlivněné oblasti v okamžiku seslání kouzla, nebo v této oblasti ukončí svůj tah, si musí hodit záchranný hod na Odolnost. Neuspěje-li, utrpí 4k10 zářivého zranění, při úspěchu polovic.

Pokud se nacházíš do 12 sáhů od hranice zářivého sloupu, můžeš s ním pomocí bonusové akce během svého kola pohnout až o 12 sáhů.

## DRAČÍ DECH

*Transmutace 2. úrovně*

**Vyvolání:** 1 bonusová akce

**Dosah:** Dotyk

**Složky:** V, P, S (Pálivá paprika)

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta

**Povolání:** Čaroděj, kouzelník

Dotkneš se jednoho tvora, který s tím souhlasí a naplníš jej schopností chrlit ze svých úst magickou energii, za předpokladu, že tvor má ústa. Zvol si kyselinové, chladné, bleskové, jedové, nebo ohnivé zranění. Až do konce kouzla může očarovaný tvor využít svou akci k tomu, aby ze sebe vychrlil kužel energie zvoleného typu dosahující tři sáhy od něj. Každý tvor v zasažené oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Neuspěje-li, utrpí 3k6 zranění daného typu, při úspěchu polovic.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 3. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 2. se zranění způsobené výdechem zvýší o 1k6.

## POSVÁTNÝ HÁJ

*Vymítání 6. úrovně*

**Vyvolání:** 10 minut

**Dosah:** Dotyk

**Složky:** V, P, S (snítka jmelí sklizená za světla úplňkové noci zlatým srpem, kterou kouzlo spotřebuje )

**Trvání:** 24 hodin

**Povolání:** Druid



Povoláš duchy přírody aby chránili oblast v krajině, nebo v podzemí. Chráněná oblast je krychlí o hraně minimálně 6 sáhů a maximálně 18 sáhů. Budovy a další stavby do chráněné oblasti nejsou zahrnuty. Pokud toto kouzlo sesíláš každý den po celý rok, stane se trvalým a vydrží až do rozptýlení.

Když sesíláš toto kouzlo, můžeš označit libovolné množství tvorů jako přátele, takže na ně účinky kouzla nebudou mít žádný vliv. Můžeš také určit heslo, které, je-li vyřčeno, učiní mluvčího imunním vůči účinkům kouzla.

Celá oblast chráněná tímto kouzlem vyzahuje magii. Kouzlo *Rozptyl magie* rozptýlí jen jeden z účinků kouzla, nikoliv všechny najednou. Sesílatel si může zvolit, který účinek ukončí. Teprve když jsou ukončeny všechny jeho účinky, je zrušeno i kouzlo.

Kouzlo má více účinků:

**Hustá mlha.** Naplníš libovolný počet čtverců o straně 1 sáh, které leží na zemi, hustou mlhou, čímž z nich uděláš hustě zahalenou oblast. Kromě toho, každý sáh pohybu v mlze stojí 2 sáhy pohybu navíc. Mlha sahá 2 sáhy vysoko. Tvorům imunním proti tomuto účinku mlha nic nezahaluje a připadá jim jen jako jemný opar ve kterém se vznášejí jiskřičky zeleného světla.

**Chápavý podrost.** Naplníš libovolný počet čtverců o straně 1 sáh, které leží na zemi, a které nejsou naplněny mlhou, chápavým plevelem a liánami, jako by byly ovlivněny kouzlem zapletení. Pro tvory imunní proti tomuto účinku je tato oblast naplněná měkkou trávou, která se v případě potřeby dočasně přetvoří do sedátek či postelí.

**Strážci háje.** Oživíš až čtyři stromy v oblasti a způsobíš tak, že vytrhnou své kořeny ze země. Tyto stromy mají stejné statistiky jako probuzený strom, který najdeš v *Bestiáři*, s tím rozdílem, že nedokáží mluvit a jejich kůra je pokrytá druidskými symboly. Pokud jakýkoliv tvor, který vůči tomuto účinku není imunní vstoupí do chráněné oblasti, strážci bojují dokud vetřelce nezastraší, nebo neskolí. Strážci háje jsou schopni vykonávat rozkazy, které vyslovíš (nevyžaduje tvou akci) v chráněné oblasti. Pokud jim nezadáš žádný příkaz a do háje se nesnaží proniknout žádní vetřelci, strážci nečinně stojí. Strážci nemohou opustit oblast zabezpečenou tímto kouzlem. Když kouzlo skončí, magie, která je oživila vyprchá a stromy, pokud je to jen trochu možné, opět zakoření.

**Další účinky kouzla.** Do chráněné oblasti můžeš umístit jeden z následujících účinků:

- Permanentní *Proryv větru* na dvě místa podle tvé volby.
- Trny na jedno místo podle tvé volby.
- Větrnou zeď na jedno místo podle tvé volby.

Pro tvory imunní vůči tomuto účinku jsou větry jen příjemným vánkem a Trny na ně nemají žádný účinek.

## PRAŠNÝ VÍR

*Vyvolávání 2. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** V, P, S (špetka prachu)

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta

**Povolání:** Druid, čaroděj, kouzelník

Zvol si neobsazenou krychli o hraně jednoho sáhu, kterou vidíš a která se nachází v dosahu. V krychli se objeví živelná síla připomínající prašný vír, který vydrží po celou dobu trvání kouzla.

Každý tvor, který skončí svůj tah do 1 sáhu od prašného větru si musí hodit záchranný hod na Sílu. Neuspěje-li tvor, utrpí 1k8 drtivého zranění a je odtlačen 2 sáhy od víru, při úspěchu utrpí pouze poloviční zranění a není odtlačen.

Jako bonusovou akci můžeš prašným vírem pohnout až o 12 sáhů v libovolném směru. Pokud se vír přesune přes písek, prach, nezpevněnou hlínu, nebo jemný štěrk, vír jej nasaje a tento materiál pak poletuje v okruhu 2 sáhů okolo víru. Tento oblak vydrží až do tvého dalšího kola a po dobu svého trvání hustě zahaluje oblast.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 3. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 2. se zranění způsobené výdechem zvýší o 1k8.

## UZEMĚNÍ

*Transmutace 2. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 60 sáhů

**Složky:** V

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta

**Povolání:** Druid, čaroděj, černokněžník

Zvol jednoho tvora, kterého vidíš a který se nachází v dosahu kouzla. Tvor obklopí zlatavé popruhy magické energie. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu, nebo je jeho rychlost letu (má-li nějakou) snížena na 0. Létaující tvor ovlivněný tímto kouzlem klesá rychlostí 12 sáhů za kolo, dokud bezpečně nepřistane, nebo kouzlo neskončí.

## ZATŘES ZEMÍ

*Zaklínání 1. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 2 sáhy

**Složky:** V, P

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Druid, čaroděj, kouzelník

Způsobíš silné otřesy v zemi kolem tebe v rámci dosahu. Každý tvor kromě tebe, který se v oblasti nachází si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Selže-li, je tvor sražen na zem a utrpí 1k6 drtivého zranění. Pokud toto kouzlo sešleš na vrstvě neusedlé hlíny, nebo nestabilního kamene, z povrchu se stane těžký terén. Zprůchodnění každého čtverečního sáhu takto zasažené oblasti trvá jednu minutu.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. se zranění způsobené otřesem zvýší o 1k6.

## ŽIVELNÁ ZKÁZA

*Transmutace 4. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 18 sáhů

**Složky:** V, P

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta

**Povolání:** Druid, černokněžník, kouzelník

Zvol si jednoho tvora kterého vidíš a který se nachází v dosahu a zvol si jeden z následujících druhů zranění: kyselinový, chladný, ohnivý, bleskový nebo hromový. Cíl musí uspět v záchranném hodě na Odolnost, nebo bude trpět následky kouzla po dobu jeho trvání. Poprvé, když je ovlivněný tvor ve svém kole zasažen daným typem zranění, utrpí navíc 2k6 zranění tohoto typu. Kromě toho cíl až do konce kouzla ztrácí odolnost vůči tomuto typu zranění.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 5. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 4. můžeš zacílit o jednoho tvora navíc. Všichni tvorové, které tímto kouzlem ovlivníš se musí nacházet do 6 sáhů od sebe.

## OBKLÍČENÍ

*Očarování 3. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 24 sáhů

**Složky:** V, P

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta

**Povolání:** Bard, černokněžník, kouzelník

Vnoříš se do mysli jednoho tvora kterého vidíš a přinutíš jej hodit si záchranný hod na Inteligenci. Je-li tvor imunní proti stavu Vystrašený, automaticky v tomto hodu uspěje. Neuspěje-li, ztrácí schopnost rozlišovat mezi přítelem a protivníkem a až do konce kouzla považuje všechny za své nepřátele. Pokaždé, když je tvor zraněn, může si zopakovat záchranný hod. Při úspěchu účinek končí.

Kdykoliv si ovlivněný tvor volí nový cíl, musí si zvolit náhodně mezi tvory které vidí a kteří jsou v dosahu útoku, kouzla, nebo jiné schopnosti, kterou používá. Pokud nějaký z nepřátel vyprovokuje příležitostný útok ovlivněného tvora, tvor musí zaútočit, je-li toho schopný.

## VYČERPÁNÍ

*Nekromancie 5. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** V, P

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta

**Povolání:** Čaroděj, černokněžník, kouzelník

Natáhne se z tebe inkoustově černé chapadélko a dotkne se tvora, kterého vidíš a který se nachází v dosahu, aby z něj vysálo život. Cíl si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Uspěje-li, utrpí pouze 2k8 nekrotického zranění a kouzlo tím končí. Neuspěje-li, utrpí 4k8 nekrotického zranění a svou akci mu na konci každého svého následujícího kola můžeš způsobit dalších 4k8 nekrotického zranění. Kouzlo skončí ve chvíli, kdy svou akci použiješ k čemukoliv jinému, tvor se dostane z dosahu kouzla, nebo pokud se tvor nachází v plném krytu.

Kdykoliv tímto kouzlem cíl zraníš, obnovíš si množství životů rovné polovině nekrotického zranění, které cíl utrpěl.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 6. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 5., zranění se zvýší o 1k8.

## VYBUCHUJÍCÍ ZEMĚ

*Transmutace 3. úroveň*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 24 sáhů

**Složky:** V, P, M (kousek obsidiánu)

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Druid, čaroděj, kouzelník

Zvol si bod na zemi který vidíš v dosahu. Zvolený bod je středem krychle o hraně 4 sáhů, uvnitř které vyletí hlína i kamení do povětří. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchrany hod na Obratnost. Neuspěje-li tvor, utrpí 3k12 drtivého zranění, při úspěchu polovic. Navíc se z povrchu oblasti stane těžký terén. Zprůchodnění každého čtverečního sáhu takto zasažené oblasti trvá jednu minutu.

## DALEKOKROK

*Vyvolávání 5. úroveň*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** Ty sám

**Složky:** V

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta

**Povolání:** Čaroděj, černokněžník, kouzelník

Teleportuješ se až 12 sáhů daleko, na neobsazené místo které vidíš. V každém svém následujícím kole po dobu trvání kouzla můžeš použít bonusovou akci k tomu aby ses teleportoval znovu.

## NAJDI HONOSNĚJŠÍHO OŘE

*Vyvolávání 4. úroveň*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 6 sáhů

**Složky:** V, P

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Paladin

Přivoláš ducha, který na sebe vezme podobu neobyčejně majestátního a oddaného oře. Oř se objeví na volném místě v dosahu v podobě, jakou zvolíš: gryf, pegas, peryton, lítý vlk, nosorožec nebo šavlozubý tygr.

Statistiky oře najdeš v *Bestiáři*, i když je buď běs, nebešťan, nebo víla (dle tvé volby) místo běžného typu. Mimo to, má-li tvůj oř Inteligenci 5 či nižší, jeho Inteligence se změní na 6 a získá schopnost rozumět jednomu jazyku dle tvé volby, který umíš.

Tvůj oř slouží jako jezdecké zvíře, v boji i mimo boj, a máte spolu instinktivní pouto, které vám umožňuje bojovat jako jedna jednotka. Když sedíš v sedle na svém oři, tak kouzlo, které cílí pouze na tebe, můžeš při sesílání zacílit také na svého oře.

Když mu klesnou životy na 0, zmizí a nezanechá po sobě žádné fyzické tělo. Kdykoliv také můžeš zrušit svého oře jako akci, načež zmizí. V každém případě, opětovné seslání tohoto kouzla znovu přivolá stejného oře s plným počtem životů. Když je oř do 1 míle od tebe, můžeš s ním komunikovat telepaticky.

Najednou můžeš mít jen jednoho oře připoutaného tímto kouzlem, nebo kouzlem *Najdi oře*. Jako akci můžeš oře kdykoliv propustit z jeho pouta, načež zmizí navždy.

Kdykoliv oř zmizí, zanechá za sebou jakékoliv předměty, které nesl, nebo měl na sobě.

## PLAMENÉ ŠÍPY

*Transmutace 3. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** Dotyk

**Složky:** V, P

**Trvání:** Soustředění, až 1 hodina

**Povolání:** Druid, hraničář, čaroděj, kouzelník

Dotkneš se toulce obsahujícího šípy, nebo šipky. Když je cíl zasažen útokem na dálku střelou vytaženou z tohoto toulce, utrpí navíc 1k6 ohnivého zranění. Očarování střely končí ve chvíli, kdy zasáhne, nebo mine cíl a kouzlo samotné končí po vytažení dvanácté střely z toulce.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 4. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 3. můžeš z toulce vytáhnout o dvě střely navíc.

## OMRZLINY

*Zaklínací trik*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 10 sáhů

**Složky:** V, P

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Druid, čaroděj, černokněžník, kouzelník

Způsobíš, že se na tvorovi, kterého vidíš v dosahu, začnou tvořit otupující omrzliny. Tvor musí uspět v záchraném hodu na Odolnost. Při neúspěchu cíl utrpí 1k6 chladného zranění a má nevýhodu k dalšímu útoku který udělá před koncem svého dalšího kola.

Zranění kouzla se zvýší o 1k6 když dosáhneš 5.úrovně (2k6) a pak znovu na 11. (3k6) a 17.úrovni (4k6).

## OCHRÁNCE PŘÍRODY

*Transmutace 4. úrovně*

**Vyvolání:** 1 bonusová akce

**Dosah:** Ty sám

**Složky:** V

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta

**Povolání:** Druid, hraničář

Duch přírody odpoví na tvé volání a promění tě na mocného ochránce. Můžeš přijmout jednu z následujících forem: Divé zvíře nebo Mocný strom. Nová podoba vydrží po dobu trvání kouzla.

**Divé zvíře.** Tvé tělo pokryje zvířecí srst, tvá tvář získá divoké rysy a získáváš následující výhody:

- Tvá rychlost chůze se zvýší o 2 sáhy.
- Získáš vidění ve tmě na 24 sáhů.
- Máš výhodu ke všem útokům založeným na Síle.
- Tvá zbraň na blízko působí při zásahu 1k6 silového zranění navíc.

**Mocný strom.** Tvou kůži pokryje vrstva kůry, ze tvých vlasů raší listí a získáváš následující výhody:

- Získáváš 10 dočasných životů.
- Máš výhodu k záchranným hodům na Odolnost.
- Máš výhodu k útokům založeným na Obratnosti, nebo Moudrosti.
- Když se nohama dotýkáš země, země v okruhu 3 sáhů kolem tebe se pro tvé nepřátele počítá jako obtížný terén.

## ZÁVAN

*Transmutační trik*

**Vyvolání:** 1 bonusová akce

**Dosah:** 6 sáhů

**Složky:** V, S

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Druid, čaroděj, kouzelník

Zmocniš se větru a vnutíš mu svou vůli. Na místě v dosahu, které vidíš způsobíš jeden z následujících účinků:

- Jeden střední, nebo menší tvor, kterého zvolíš, musí uspět v záchranném hodě na Sílu, nebo je odtlačen 1 sáh od tebe.
- Odfoukneš zvolený předmět vážící 5 liber, nebo méně. Předmět je odtlačen 2 sáhy od tebe. Předmět není odtlačen natolik silně, aby způsobil jakékoliv zranění.
- Necháš vítr způsobit neškodný smyslový účinek jako šumění listí, zabouchnutí okenic, nebo povlávání tvého pláště v mírném vánku.

## LÉČIVÝ DUCH

*Vyvolávání 2. úrovně*

**Vyvolání:** 1 bonusová akce

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** V, S

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta

**Povolání:** Druid, hraničář

Povoláš ducha přírody aby těšil zraněné. Nehmatatelný duch se zjeví v prostoru krychle o hraně 1 sáhu, který vidíš v dosahu. Duch na sebe vezme podobu průsvitného zvířete nebo víly (záleží na tobě).

Až do konce kouzla, kdykoliv se tvor, kterého vidíš, poprvé ve svém tahu zastaví na místě obsazeném duchem, nebo na tomto místě začne své kolo, můžeš způsobit, že duch tomuto tvorovi obnoví 1k6 životů (nevyžaduje akci). Duch nedokáže vyléčit výtvořky ani nemrtvé.

Jako bonusovou akci ve svém tahu můžeš duchem pohnout až o 6 sáhů na místo, které vidíš.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 3. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 2. duch obnoví 1k6 životů navíc.

## SVĚCENÁ ZBRAŇ

*Zaklínání 5. úrovně*

**Vyvolání:** 1 bonusová akce

**Dosah:** Dotyk

**Složky:** V, P

**Trvání:** Soustředění, až 1 hodina

**Povolání:** Klerik, Paladin

Svým dotykem nabiješ zvolenou zbraň svatou silou. Až do konce kouzla zbraň září jasným světlem 6 sáhů daleko a dalších 6 sáhů svítí tumeně. Kromě toho úspěšný útok touto zbraní působí dalších 2k8 zářivého zranění. Po dobu trvání kouzla se zbraň hodnotí jako magická i kdyby před očarováním tuto vlastnost neměla.

Jako bonusovou akci během svého kola můžeš oto kouzlo zrušit. Pokud to uděláš, zbývající magie ze zbraně unikne v podobě zářivého výbuchu. Každý tvor podle tvé volby, kterého vidíš do 6 sáhů od tebe si musí hodit záchraný hod na obratnost. Neuspěje-li, tvor utrpí 4k8 zářivého zranění a je na 1 minutu oslepen. Při úspěchu tvor utrpí jen poloviční zranění a není oslepen. Na konci každého ze svých tahů může oslepený tvor záchraný hod zopakovat, při úspěchu se účinek zruší.

## LEDOVÝ NŮŽ

*Vyvolávání 1. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** P, S (kapka vody, nebo kousek ledu)

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Druid, čaroděj, kouzelník

Ze vzduchu zhmotníš střípek ledu a vrhneš jej na jednoho tvora v dosahu. Při zásahu cíl utrpí 1k10 bodného zranění. Následně střípek exploduje, bez ohledu na to, jestli zasáhl nebo ne. Cíl a každý tvor do 1 sáhu od něj musí uspět v záchraném hodu na Obratnost, nebo utrpí 2k6 chladného zranění.

## ILUZORNÍ DRAK

*Iluze 8. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 24 sáhů

**Složky:** P

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta.

**Povolání:** Kouzelník

Ze Stínopádu přitáhneš hroudy stínové hmoty a zformuješ je do Obrovského stínového draka na místě v dosahu, které vidíš a které není obsazené. Iluze vydrží po dobu kouzla a zabírá místo tak jako by byla skutečným tvorem.

Když se iluze objeví všichni tví nepřátelé musí uspět v záchraném hodu na Moudrost, nebo budou vystašeni na 1 minutu. Pokud vystrašený tvor skončí svůj tah na místě, kde iluzi nevidí, může hod zopakovat a při úspěchu účinek skončí.

Jako bonusovou akci můžeš během svého tahu pohnout s iluzí až o 12 sáhů. Během pohybu můžeš draka kdykoliv nechat vychrlit proud surové energie v podobě kužele s délkou 12 sáhů s počátkem v prostoru zabraném iluzí. Během tvorby draka si zvolíš jaký druh zranění bude jeho dech působit z těchto: kyselinové, chladné, ohnivé, bleskové, nekrotické nebo jedové. Každý tvor zasažený dračím dechem si musí hodit záchraný hod na Inteligenci. Neuspěje-li, utrpí 7k6 zranění které jsi zvolil, při úspěchu polovic.

Iluze je hmatatelná, neboť je stvořena z hmoty, byť stínové povahy. Nicméně, všechny útoky ji automaticky minou a je imunní vůči všem druhům zranění a stavů. Tvor, který svou akci využije k tomu aby si draka pořádně prohlédl. Pokud uspěje v ověření Pátrání (Intelligence) proti tvému OČ záchrany kouzla, rozpozná, že se jedná o iluzi. Pokud tvor pozná, že se jedná jen o iluzi, zůstává výhodou k záchraným hodům proti dračímu dechu a drak samotný se pro tohoto tvora stane průhledným.

## UPÁLENÍ

*Zaklínání 5. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 18 sáhů

**Složky:** V

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta.

**Povolání:** čroděj, Kouzelník

Plameny ověří jednoho tvora, kterého vidíš v dosahu. Cíl si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Když neuspěje, utrpí ohnivé zranění 7k6, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodě. Při neúspěšném záchranném hodu cíl navíc hoří po dobu trvání kouzla.

Hořící cíl osvítl jasným světlem okruh o poloměru 6 sáhů a dalších 6 sáhů slabým světlem. Na konci každého svého tahu si cíl záchranný hod zopakuje. Když neuspěje, utrpí ohnivé zranění 3k6. Když uspěje, kouzlo skončí. Tyto magické plameny se nedají uhasit nemagickými prostředky.

Pokud zranění z tohoto kouzla sníží cíli jeho životy na 0, cíl je spálen na popel.

## PEKELNÉ VOLÁNÍ

*Vyvolávání 5. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 18 sáhů

**Složky:** V, P, S (rubín v hodnotě alespoň 999 zl)

**Trvání:** Soustředění, až 1 hodina.

**Povolání:** Čaroděj, kouzelník

Zapovězenými slovy temných vzývání přivoláš ďábla z hlubin Devíti pekel. Konkrétní druh ďábla, kterého přivoláš závisí na tvé volbě, ale musí se jednat o ďábla s nebezpečností 6 a méně, jako jsou Ostnatý ďábel, nebo Vousatý ďábel. Vyvolaný ďábel se objeví na volném místě, které vidíš v dosahu. Ďábel zase zmizí, když klesne na 0 životů, nebo když kouzlo skončí.

Ďábel není k tobě ani k tvým společníkům přátelský. Po vyvolání se zařadí do pořadí iniciativy jako samostatná bytost. Ďábel je pod kontrolou Pána jeskyně a chová se podle své přirozenosti, což může vést k tomu, že tě napadne, bude-li mít důvod domnívat se, že mu to projde, nebo se tě bude pokoušet přesvědčit k spáchání nějakého ohavného činu výměnou za to, že ti (trochu) pomůže. Pán jeskyně má jeho statistiky u sebe.

V každém ze svých kol se můžeš pokusit vydat ďáblu slovní rozkaz (nevyžaduje akci). Ďábel bez remcání poslechne příkaz pokud jeho nejpravděpodobnější výsledek prospěje jeho zájmům, zvláště pokud tě výsledek této akce přiblíží zlu. V opačném případě poslechne jen v případě úspěšného ověření tvého Charismatu (Klamání, Zastrasování, nebo Přesvědčování) proti jeho ověření Moudrosti (Vhledu). Pokud znáš ďábluovo pravé jméno, máš k tomuto hodu výhodu.



Pokud v tomto konfliktu selžeš, ďábel se stane imuním vůči tvým příkazům až do konce trvání kouzla, nicméně tě stále může poslechnout, pokud si tak přeje. Pokud prohraje ďábel, vykoná tvůj příkaz – například „pobij moje nepřátele“, „prozkoumej místnost před námi“, nebo „předej mou zprávu královně“ – a po jeho vykonání se k tobě vrátí aby ti to oznámil.

Pokud se přestaneš soustředit na kouzlo před uplynutím jeho maximální doby trvání a zároveň se ďábel stal imuním vůči tvým příkazům, ďábel nezmizí. Místo toho si dalších 3k6 minut dělá co chce a teprve poté zmizí.

Pokud máš u sebe talisman konkrétního ďábla, můžeš tohoto ďábla vyvolat, pokud je jeho nebezpečnost rovná, nebo menší, než je dané tímto kouzlem + 1. Takto vyvolaný ďábel poslouchá všechny tvé příkazy bez nutnosti ověření Charisma.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 6. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 5. maximální nebezpečnost ďábla vzroste o 1.

## ZAMOŘENÍ

*Vyvolávací trik*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 6 sáhů

**Složky:** V, P, S (živá veš)

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Druid, čaroděj, černokněžník, kouzelník

Na okamžik přivoláš mračno vší, blech, a jiných parazitů na jednoho tvora kterého vidíš v dosahu. Cíl musí uspět v záchraném hodu na Obratnost, nebo utrpí 1k6 jedového zranění a pokud má prostor a zbýající pohyb, pohne se o 1 sáh náhodným směrem. Hod' si k4 na určení směru: 1, sever; 2, jih; 3, východ; 4, západ. Tento pohyb nevyvolává příležitostný útok a pokud se daným směrem tvor nemůže pohnout, zůstane stát na místě.

Zranění způsobené kouzlem se zvýší o 1k6 když dosáhneš 5.úrovně (2k6) a pak znovu na 11. (3k6) a 17. úrovni (4k6).

## PLAMENNÝ PLÁŠŤ

*Transmutace 6. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** Ty sám

**Složky:** V, P

**Trvání:** Soustředění, až 10 minut

**Povolání:** Druid, čaroděj, černokněžník, kouzelník

Po těle ti začnou pobíhat plaménky osvětlující jasným světlem 6 sáhů od tebe a dalších 6 sáhů osvětlují tlumeným světlem. Plameny tě nijak nezraňují. Až do konce trvání kouzla máš následující užítky:

- Jsi imunní vůči ohnivému zranění a máš odolnost vůči chladnému zranění.
- Každý tvor který poprvé během svého tahu vstoupí do prostoru do jednoho sáhu od tebe, nebo v tomto prostoru ukončí svůj tah utrpí 1k10 ohnivého zranění.
- Můžeš svou akci využít k vytvoření výšlehu ohně, tři sáhy dlouhého a jeden sáh široký ve směru podle tvého výběru. Každý tvor v zasažené oblasti si musí hodit

záchraný hod na Obratnost. Neuspěje-li, utrpí 4k8 ohnivého zranění, při úspěchu polovic.

### LEDOVÝ PLÁŠŤ

*Transmutace 6. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** Ty sám

**Složky:** V, P

**Trvání:** Soustředění, až 10 minut

**Povolání:** Druid, čaroděj, černokněžník, kouzelník

Tvé tělo obklopí krusta ledu a až do konce trvání kouzla máš následující užítky:

- Jsi imunní vůči chladnému zranění a jsi odolný vůči ohnivému zranění.
- Můžeš se pohybovat přes obtížný terén tvořený ledem nebo sněhem bez utracení pohybu navíc.
- Povrch v okruhu 2 sáhů od tebe je pokryt vrstvou ledu, která se s tebou pohybuje a která je obtížným terénem pro všechny kromě tebe.
- Můžeš použít svou akci k tomu abys stvořil kužel mrazivého vzduchu o délce tří sáhů, který proudí z tvé natažené ruky. Každý tvor v zasažené oblasti si musí hodit záchraný hod na Odolnost. Neuspěje-li, utrpí 4k6 chladného zranění a jeho rychlost je snížena na polovi až do začátku tvého dalšího tahu, při úspěchu utrpí jen poloviční zranění a není zpomalen.

### KAMENNÝ PLÁŠŤ

*Transmutace 6. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** Ty sám

**Složky:** V, P

**Trvání:** Soustředění, až 10 minut

**Povolání:** Druid, čaroděj, černokněžník, kouzelník

Tvou kůži pokryjí oblázky a až do konce trvání kouzla máš následující užítky:

- Jsi odolný vůči drtivému, bodnému a sečnému zranění z nemagických útoků.
- Můžeš svou akci použít k způsobení menšího zemětřesení v okruhu tří sáhů od tebe. Všichni tvorové kromě tebe si musí úspěš v záchraném hodu na Obratnost, nebo jsou sraženi na zem.
- Můžeš se pohybovat přes obtížný terén tvořený hlínou nebo kamením bez utracení pohybu navíc. Kromě toho se můžeš pohybovat hlínou nebo kamenem jako by to byl vzduch aniž bys tento materiál jakkoliv destabilizoval, ale nemůžeš v něm ukončit svůj tah. Pokud se o to přesto pokusíš, budeš vymrštěn ze zdi na nejbližším volném místě, jsi až do konce svého dalšího tahu ochromený a kouzlo okamžitě končí.

### VĚTRNÝ PLÁŠŤ

*Transmutace 6. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** Ty sám

**Složky:** V, P

**Trvání:** Soustředění, až 10 minut

**Povolání:** Druid, čaroděj, černokněžník, kouzelník

Tvé tělo obklopí vzdušný vír a až do konce kouzla máš následující užítky:

- Útoky na dálku namířené proti tobě jsou činěny s nevýhodou.
- Získáváš rychlost letu 10 sáhů. Pokud stále létaš když kouzlo skončí, spadneš na zem, pokud tomu nějak nezabráníš.
- Můžeš svou akci použít k vytvoření krychle naplněné vířícím vzduchem o hraně 3 sáhů se středem v místě, které vidíš a které je do 10 sáhů od tebe. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchraný hod na Odolnost. Neuspěje-li, utrpí 2k10 drtivého zranění, při úspěchu polovic. Veliký, nebo menší tvor je navíc odstrčen až o 2 sáhy od středu krychle.

## NEZRANITELNOST

*Vymítání 9. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** Ty sám

**Složky:** V, P, S (kousek adamantia v ceně alespoň 500zl, který kouzlo spotřebuje)

**Trvání:** Soustředění, až 10 minut

**Povolání:** Kouzelník

Po dobu trvání kouzla jsi imunní vůči veškerému zranění.

## PŘESUN ŽIVOTA

*Nekromancie 3. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 6 sáhů

**Složky:** V, P

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Klerik, kouzelník

Obětuješ něco ze své životní síly abys zhojil zranění druhého. Utrpíš 4k8 nekrotického zranění a jeden tvor kterého visíš v dosahu si obnoví počet životů rovný zranění, které jsi utrpěl.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 4. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 3. se utrpěné zranění zvýší o 1k8.

## NESNESITELNÁ TEMNOTA

*Zaklínání 8. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 30 sáhů

**Složky:** V, S (kapka smůly promíchaná s kapkou rtuti)

**Trvání:** Soustředění, až 10 minut

**Povolání:** Černokněžník, kouzelník

Z bodu, který zvolíš v dosahu se začne šířit magická tma a během okamžiku vyplní kouli s poloměrem 12 sáhů, která vydrží po celou dobu trvání kouzla. Z okrajů této koule se do okolí natahují jemná chapadélka temnoty. Tato tma je neproniknutelná i pro tvory obdařené viděním ve tmě a žádné kouzlo osmé či nižší úrovně ji nedokáže osvětlit.

Ze tmy se ozívají výkřiky, blábolení a šílený smích. Každý tvor který započne svůj tah v kouli si musí hodit záchraný hod na Moudrost. Neuspěje-li, utrpí 8k8 psychického zranění, při úspěchu polovic.

## MAELSTRÖM

*Zaklínání 5 úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 24 sáhů

**Složky:** V, P, S (papír nebo list smotaný do trychtýře)

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta

**Povolání:** Druid

Zvol si bod na zemi který vidíš v dosahu. Na místě které jsi zvolil se objeví 1 sáh hluboké vířící jezírko vody s průměrem 6 sáhů. Zvolený bod musí ležet na zemi, nebo ve vodě.

Až do konce kouzla je zasažená oblast obtížným terénem a každý tvor, který v ní začne své kolo musí uspět v záchraném hodu na Sílu, nebo utrpí 6k6 drtivého zranění a je stržen o 2 sáhy směrem ke středu víru.

## KOUZELNÝ OBLÁZEK

*Transmutační trik*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** Dotyk

**Složky:** V, P

**Trvání:** 1 minuta

**Povolání:** Druid

Dotkneš se až tří oblázků a naplníš je magií. Buď ty, nebo někdo jiný s nimi může provést útok kouzlem na dálku tím, že je hodí, nebo vystřelí prakem. Pokud se jimi hází, oblázky mají dostřel 12 sáhů. Pokud s nimi útočí někdo jiný než ty, přičítá si k útoku tvou opravu sesílací vlastnosti a ne svoji. Při zásahu oblázek způsobí drtivé zranění rovné 1k6+ tvá oprava sesílací vlastnosti. Ať útok oblázkem trefí, nebo mine, kouzlo ihned poté z oblázku vyprchá.

Pokud toto kouzlo sešleš znova, magie ze všech dříve tebou očarovaných oblázků ihned vyprchá.

## HROMADNÁ PROMĚNA

*Transmutace 9. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 24 sáhů

**Složky:** V, P, S (kokon housenky)

**Trvání:** Soustředění, až 1 hodina

**Povolání:** Bard, čaroděj, kouzelník

Přeměníš až deset tvorů, které vidíš v dosahu. Tvor, který je nedobrovolným cílem, si může hodit záchraný hod na Moudrost a pokud uspěje, kouzlo na něj nepůsobí. Tvaroměnci v tomto hodu automaticky uspějí.

Každý cíl přijme zvířecí podobu podle tvé volby, která může být pro všechny stejná, nebo u každého jiná. Nová podoba může být jakékoliv zvíře, které jsi již viděl a jehož

nebezpečnost je stejná, nebo menší než nebezpečnost cíle (nebo polovině jeho úrovně, nemá-li cíl nebezpečnost)

. Vlastnosti cíl, včetně mentálních schopností, jsou nahrazeny statistikami zvoleného zvířete, cíl si však udrží své životy, přesvědčení a osobnost.

Každý cíl získává dočasné životy rovné životům jejich nové podoby. Tyto dočasné životy nemohou být nahrazeny dočasnými životy z kteréhokoli jiného zdroje. Cíl se promění do své normální podoby, když přijde o poslední z těchto dočasných životů, nebo pokud zemře. Pokud kouzlo skončí dříve než k tomu dojde, cíl přichází o všechny dočasné životy a navrátí se do své normální podoby.

Tvor je omezený akcemi, které může vykonávat z povahy nové podoby, a nemůže mluvit, sesílat kouzla ani provádět jiné akce, které vyžadují ruce či mluvení, pokud těchto akcí není schopna nová podoba. Tvorovo vybavení splyne s novou podobou. Tvor ho nemůže aktivovat, používat, držet ani nijak jinak mít prospěch ze svého vybavení.

## MAXMILIÁNOVA HLINĚNÁ RUKA

*Transmutace 2. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 6 sáhů

**Složky:** V, P, S (drobný keramický model humanoidní ruky)

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta

**Povolání:** Čaroděj, kouzelník

Zvolíš si čtvercovou oblast o straně 1 sáhu v dosahu, kterou vidíš a která není obsazená. Na zvoleném místě se ze země vynoří hliněná ruka střední velikosti a natáhne se po jednom tvorovi kterého vidíš a který se nachází do 1 sáhu od ní. Tvor musí uspět v záchranném hodě na Sílu nebo utrpí 2k6 drtivého zranění a je zadrženy až do konce kouzla.

Jako akci můžeš přikázat ruce aby drtila končetinu kterou drží. Zadrženy tvor si musí hodit záchranný hod na sílu. Neuspěje-li, utrpí dalších 2k6 drtivého zranění, při úspěchu polovic.

Zadrženy tvor se může pokusit se vysvobodit ze spárů hliněné ruky tak, že svou akci použije k ověření Síly proti tvému SO záchrany kouzla. Uspěje-li, tvor se osvobodí a není dále zadrženy.

Jako akci můžeš způsobit, že se ruka natáhne po jiném tvorovi, nebo se přesune na jiné neobsazené místo v dosahu. Ať zvolíš jakoukoliv z těchto možností, ruka pustí svého současného vězně.

## MELFOVY DROBNÉ METEORY

*Zaklínání 3. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** Ty sám

**Složky:** V, P, S (kulička uhnětená z ledku, síry a dřevěného dehtu)

**Trvání:** Soustředění, až 10 minut

**Povolání:** Čaroděj, kouzelník

Zhmotníš šest drobných meteorů, které tě začnou obletovat a létají kolem tebe po dobu trvání kouzla. Když sešleš toto kouzlo, a v každém ze svých následujících tahů, můžeš jako bonusovou akci jeden, nebo dva ze svých meteoritů vymrstit z jeho oběžné dráhy a zasáhnout tak bod na zemi, který se nachází do 24 sáhů od tebe. Když dorazí na místo

určení, nebo na cestě tam narazí na pevnou překážku, meteor exploduje. Každý tvor do 1 sáhu od místa exploze si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Zasažený tvor utrpí 2k6 ohnivého zranění, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 4. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 3. zhmotníš dva meteory navíc.

## ILUZORNÍ VĚZENÍ

*Iluze 6. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** P

**Trvání:** Soustředění, až 10 minut

**Povolání:** Čaroděj, černokněžník, kouzelník

Zvol si jednoho tvora kterého vidíš v dosahu. Pokusíš se zvoleného tvora zajmout do iluzorní cely, kterou vnímá jen on. Tento tvor si musí hodit záchranný hod na Inteligenci. Tvor imunní vůči zmámení v tomto hodu automaticky uspěje. Pokud tvor uspěje, utrpí 5k10 psychického zranění. Neuspěje-li, utrpí 5k10 psychického zranění a prostor těsně kolem něj se mu zdá být nebezpečný. Co konkrétně vidí záleží na tom jak jsi kouzlo zformoval. Podle tvé volby může mít dojem, že je obklopen ohněm, rojem poletujících žiletek, nebo slintajícími mordami přetékanými ostrými zuby.

Ať mají stěny iluzorní cely jakoukoliv podobu, zajmutý tvor nevidí ani neslyší nic co je mimo jeho celu, dokud kouzlo neskončí. Pokud něco, nebo někdo donutí tvora se pohnout z jeho cely, nebo skrz stěny cely na tvora zaútoží zbraní nablízko, nebo se tvora dotkne, tvor utrpí 10k10 psychického zranění a kouzlo končí.

## MOCNÝ HRAD

*Vyvolávání 6. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 1 míle

**Složky:** V, P, S (diamant v hodnotě alespoň 500 zl, který kouzlo spotřebuje)

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Kouzelník

Zvol si nezastavěnou čtvercovou oblast o straně 24 sáhů, kterou vidíš v dosahu. Během okamžiku na zvoleném místě ze země vyroste kamenná pevnost. Jakýkoliv tvor který v oblasti stál je bezpečně vyzdvýžen spolu s tím jak pevnost roste do výšky.

Pevnost má čtyři obranné věže se čtvercovými základnami, každá o straně 4 sáhy a 6 sáhů vysoká. Věže jsou propojeny zdmi, které jsou každá 16 sáhů dlouhá, takže vytváří uzavřenou oblast. Každá zeď je tvořená z pospojovaných segmentů, z nichž každý je 1 stopu tlustý, 2 sáhy široký a 4 sáhy vysoký. Každý z těchto segmentů plynule navazuje buď na další segment, nebo na věž. Ve vnějších stěnách můžeš nechat vzniknout až čtyři kamenné brány.

Uvnitř ohraničené oblasti se nachází obytná věž. Tato věž má čtvercovou základnu o straně 10 sáhů a dvě nadzemní podlaží. Každé patro má strop vysoký 2 sáhy a může být rozděleno na libovolný počet místností, za předpokladu, že tyto místnosti nejsou v žádném ze svých rozměrů menší než 1 sáh. Jednotlivá patra jsou propojena vnitřním, kamenným

schodištěm. Stěny obytné věže jsou silné 6 coulů. Vnitřní stěny mohou mít kamenné dveře, nebo otevřené klenuté průchody, podle toho co si přeješ. Obytná věž je plně zařízená a vyzdobená ve stylu jaký si přeješ a v její spižárně se nachází dost jídla k tomu aby se každý večer pořádala hostina o devíti chodech pro až 100 lidí. Nábytek, dekorace i jídlo a vše ostatní vytvořené magií se rozpadnou v prach, pokud opustí hranice pevnosti.

Pevnost obývá stovka neviditelných služebníků, kteří poslechnou jakýkoliv rozkaz který jim dá kdokoliv z postav, kterým to dovolíš během sesílání kouzla. Každý z těchto služebníků jedná, a je schopný stejných věcí, jako by byl stvořen kouzlem *Neviditelný služebník*.

Hradby pevnosti, obranné věže i obytná věž jsou celé z kamene, který může být poškozen. Každý úsek zdi o rozměrech 2x2 sáhy má OČ 15 a 30 životů za každý coul tloušťky zdi a je imunní vůči psychickému a jedovému zranění. Pokud úsek zdi přijde o všechny životy, je probořen a, dle úvahy PJ, může způsobit prolomení, až zhroucení sousedících sekcí.

Po 7 dnech, nebo pokud toto kouzlo sešleš někde jinde, se zase ponoří do země ze které povstala. Tvorové, kteří byli uvnitř, nebo na hradbách skončí bezpečně na zemi.

Trvalou pevnost můžeš vytvořit tak, že toto kouzlo sešleš každých 7 dní na stejném místě po dobu jednoho roku.

## MENTÁLNÍ BODEC

*Věštění 2. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** P

**Trvání:** Soustředění, až 1 hodina

**Povolání:** Čaroděj, černokněžník, kouzelník

Pronikneš do mysli jednoho tvora kterého vidíš v dosahu. Cíl si musí hodit záchranný hod na Moudrost. Neuspěje-li, utrpí 3k8 psychického zranění, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Navíc, pokud v záchranném hodu selže, až do konce trvání kouzla víš přesně kde se cíl nachází, tvor se před tebou nemůže skrýt a jeho případné zneviditelnění na tebe nemá žádný efekt. Tento účinek funguje jen dokud jsi ty, i cíl ve stejné sféře existence.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 3. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 2. Zranění způsobené tímto kouzlem se zvýší o 1k8.

## TVARUJ ZEMI

*Transmutační trik*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 6 sáhů

**Složky:** P

**Trvání:** Ihned, nebo až 1 hodina

**Povolání:** Druid, čaroděj, kouzelník

Vybereš si kus hlíny, nebo kamene, který vidíš v dosahu a který se vejde do krychle o hraně 1 sáhu. Můžeš s ním naložit jedním z následujících způsobů:

- Pokud zvolený objem materiálu tvoří kyprá hlína, můžeš ji okamžitě vykopat, nechat ji sunout se po zemi a uložit ji až 1 sáh od hranic díry. Pohyb hlíny nemá dostatečnou sílu k tomu, aby způsobil jakékoliv zranění.
- Můžeš z kamene, či hlíny nechat vystoupit obrazce, barvy, jednotlivé znaky, celá slova, nebo složité obrazy. Změny vydrží 1 hodinu.
- Pokud se zvolený objem kamene, nebo hlíny nachází na zemi, můžeš jej přeměnit na obtížný terén. Nebo, je-li to už obtížný terén, můžeš jej změnit na normální terén.

Sešleš-li toto kouzlo několikrát, můžeš mít až dva jeho neokamžitě účinky současně, a takový účinek můžeš zrušit jako akci.

## ZÁPLAVA NEGATIVNÍ ENERGIE

*Nekromancie 5. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** V, S (zlomená kost a čtvercový kus černého hedvábí)

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Černokněžník, kouzelník

K jednomu tvoru, kterého vidíš v dosahu, vyšeš stuhly negativní energie. Pokud cíl není nemrtvý, musí si hodit záchraný hod na Odolnost. Když tvor neuspěje, utrpí 5k12 nekrotického zranění, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hod. Cíl zabitý tímto kouzlem povstane jako zombie na začátku tvého dalšího tahu. Zombie zaútočí na nejbližšího tvora, kterého vidí. Statistiku zombie najdeš v *Bestiáři*.

Pokud je cíl nemrtvý, neháže si záchraný hod. Místo toho hod' 5k12. Cíl získá polovinu výsledku hodu jako dočasné životy.

## SLOVO MOCI „BOLEST“

*Očarování 7. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** V

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Čaroděj, černokněžník, kouzelník

Řekneš slovo moci, které jednomu tvoru, kterého vidíš v dosahu, způsobí nevýslovnou bolest. Má-li cíl 100 či méně životů, je zasažen ochromující bolestí. V opačném případě je kouzlo bez účinku. Kouzlo též nepůsobí na tvory, kteří jsou imunní vůči zmámení.

Dokud je tvor ochromený bolestí, žádná z jeho rychlostí nemůže být vyšší než 2 sáhy. Cíl má též nevýhodu ke všem hodům na útok, ověřením schopností a záchranným hodům, s výjimkou záchranných hodů na Odolnost. A konečně, pokud se cíl pokusí seslat kouzlo, musí uspět v záchranném hodě na Odolnost, nebo sesílání selže a pozice je vyplývaná.

Cíl, který trpí bolestí může zopakovat záchraný hod na Odolnost na konci každého ze svých kol. Při úspěchu bolest zmizí.

## DIVOKÉ ROZTRHÁNÍ

*Transmutační trik*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** Ty sám

**Složky:** P

**Trvání:** Ihned



**Povolání:** Druid

Necháš sebou proudit pradávnu magii přírody, aby ti proměnila nehty v drápy, nebo zuby v ostré tesáky, vhodné k zasazení bolestivého úderu. Proved' útok kouzlem na blízko. Když zasáhneš, cíl utrpí 1k10 kyselinového zranění. Ať útok zasáhne nebo mine, tvé zuby, nebo nehty se poté vrátí do své normální podoby.

Zranění tohoto kouzla se zvýší o 1k10, když dosáhneš 5. úrovně (2k10), 11. úrovně (3k10) a 17. úrovně (4k10).

**PRVOTNÍ BARIÉRA**

*Vymítání 6. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** Ty sám

**Složky:** V, P

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta

**Povolání:** Druid

Po dobu trvání kouzla jsi odolný proti kyselinovému, chladnému, ohnivému, bleskovému a hromovému zranění.

Když utrpíš zranění některého ze zmíněných typů, můžeš použít svou reakci k získání imunity proti tomuto typu zranění, včetně zranění, které reakci spustilo, ale ztratíš přitom odolnost ke všem ostatním typům zranění. Pokud to uděláš, imunita vydrží až do konce tvého dalšího tahu a kouzlo skončí.

**TELEPATICKÝ VÝKŘIK**

*Očarování 9. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 18 sáhů

**Složky:** P

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Bard, čaroděj, černokněžník, kouzelník

Uvolníš plnou sílu své mysli a zasáhneš mysl až deseti tvorů podle tvé volby, které vidíš v dosahu. Kouzlo neovlivní tvory, kteří mají hodnotu Inteligence 2 a méně.

Každý zasažený tvor si musí hodit záchranný hod na Inteligenci. Pokud v něm tvor selže, utrpí 14k6 psychického zranění a je ochromený. V případě úspěchu utrpí jen poloviční zranění a není ochromen. Pokud je tvor zabit tímto kouzlem, jeho hlava exploduje, tedy za předpokladu, že má hlavu.

Ochromený tvor se na konci každého ze svých tahů může pokusit o záchranný hod na Inteligenci. Uspěje-li, není nadále ochromený.

**PYROTECHNIKA**

*Transmutace 2. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** V, P

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Bard, čaroděj, kouzelník

Zvol si oblast hořící nemagickým plamenem, kterou vidíš v dosahu, a která se vejde do krychle o hraně 1 sáhu. Můžeš oheň uhasit, nebo jej proměnit v rachejtle, či dým.

**Rachejtle.** Oheň vybuchne do oslňujících barev. Každý tvor do 2 sáhů od ohně musí uspěv v záchranném hodu na Odolnost, nebo je až do konce tvého dalšího tahu oslepen.

**Dým.** Z ohně se vyvalí hustý dým, který zahalí vše v okruhu 4 sáhů. Oblast zakrytá dýmem se počítá jako hustě zahalená. Dým vydrží na místě 1 minutu, nebo dokud ho nerozfouká silný vítr.

## ROZPRAŠ

*Vyvolávání 6. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 6 sáhů

**Složky:** V

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Čaroděj, černokněžník, kouzelník

Vzduch kolem až pěti tvorů které zvolíš, a které vidíš v dosahu, se zachvěje. Tvor, který je nedobrovolným cílem, si může hodit záchranný hod na Moudrost a pokud uspěje, kouzlo na něj nepůsobí. Každý tvor ovlivněný tímto kouzlem je teleportován na tebou zvolené místo, které vidíš a které se nachází do 24 sáhů od tebe. Zvolené místo musí být na zemi, nebo na podlaze.

## STÍNOČEPEL

*Iluze 2. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** Ty sám

**Složky:** V, P

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta

**Povolání:** Čaroděj, černokněžník, kouzelník

Spleteš dohromady nitky stínu a stvoříš tak ve své ruce meč z pevného šera. Tanto magický meč existuje dokud trvá kouzlo. Počítá se jako jednoduchá zbraň nablízko se kterou jsi zdatný. Při zásahu způsobuje 2k8 psychického zranění a má následující vlastnosti: vytříbená, lehká a vrhací (dostřel 4/12 sáhů). Kromě toho, když tímto mečem útočíš v tlumeném osvětlení, nebo ve tmě, máš k tomuto útoku výhodu.

Když zbraň upustíš, nebo ji vrhneš, na konci tvého kola se rozplyne jako pára nad hrncem. Poté, pokud kouzlo stále ještě trvá, můžeš meč znovu zhmotnit ve své ruce jako bonusovou akci.

**Na vyšších úrovních.** Když toto kouzlo sešleš s použitím pozice 3. Nebo 4. úrovně kouzla, zranění způsobené mečem se zvýší na 3k8. Pokud použiješ pozici 5. Nebo 6. Úrovně, meč působí 4k8. A pokud jej sešleš za pomoci pozice 7. nebo vyšší úrovně, zranění se zvýší na 5k8.

## STÍN MOILU

*Nekromancie 4. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** Ty sám

**Složky:** V, P, S (nemrtvé oko uzavřené v drahokamu, který má hodnotu alespoň 150 zl)

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta

**Povolání:** Černokněžník

Stíny podobné plamenům zahálí tvé tělo a až do konce kouzla se staneš pro ostatní hustě zahaleným. Stíny které tě obklopují změní tlumená světla do 2 sáhů od tebe na tmou a jasná světla na tlumená.

Po dobu trvání kouzla jsi odolný proti zářivému zranění. Navíc, kdykoliv tě tvor do 2 sáhů od tebe zasáhne zbraní nablízko, stíny se po něm oženou a způsobí mu 2k8 nekrotického zranění.

## TVARUJ VODU

*Transmutační trik*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 6 sáhů

**Složky:** P

**Trvání:** Ihned, nebo až 1 hodina

**Povolání:** Druid, čaroděj, kouzelník

Vybereš si objem vody, který vidíš v dosahu a který se vejde do krychle o hraně 1 sáhu.

Můžeš s ním naložit jedním z následujících způsobů:

- Okamžitě přesuneš vodu, nebo jinak změniš směr proudu až o 1 sáh libovolným směrem. Tento pohyb nemá dost síly na to, aby způsobil zranění.
- Přiměješ vodu aby se zformovala do jednoduchých tvarů, které se budou pohybovat zadaným způsobem. Tato změna vydrží 1 hodinu.
- Změniš barvu, nebo průhlednost vody. Lze měnit jen vzhled celého vybraného objemu naráz. Tato změna vydrží 1 hodinu.
- Zmrazíš vodu, za předpokladu, že se v ní nenachází žádný tvor. Voda rozmrzne za 1 hodinu.

Sešleš-li toto kouzlo několikrát, můžeš mít až dva jeho neokamžitě účinky současně, a takový účinek můžeš zrušit jako akci.

## ODPORNÉ ZÁŘENÍ

*Zaklínání 4. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 24 sáhů

**Složky:** V, P

**Trvání:** Soustředění, až 10 minut

**Povolání:** Čaroděj, černokněžník, kouzelník

Ze zvoleného místa, které vidíš v dosahu, se začne šířit tlumené, zelenkavé světlo do 6 sáhů od výchozího bodu. Světlo obtéká rohy a existuje po celou dobu trvání kouzla.

Když tvor během svého tahu poprvé vstoupí do oblasti zalité tímto světlem, nebo zde začne svůj tah, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost, nebo utrpí 4k10 zářivého zranění, získá jeden stupeň únavy a začne sám svítit tlumeným zelenkavým světlem, které dosáhne 1 sáh od něj. Toto světélkování znemožní ovlivněnému tvorovi aby měl jakýkoliv prospěch z neviditelnosti. Stupeň únavy a zelenkavé světlo zmizí ve chvíli, kdy kouzlo skončí.

## POSÍLENÍ SCHOPNOSTI

### *Transmutace 5. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** Dotyk

**Složky:** V, P

**Trvání:** Soustředění, až 1 hodina

**Povolání:** Bard, čaroděj, kouzelník

Pomocí své magie pomůžeš zvolenému tvorovi prohloubit jeho znalosti. Dotkneš se jednoho tvora a učiníš jej zdatným v jedné dovednosti podle tvé volby. Až do konce kouzla si tvor zdvojnásobí svůj zdatností bonus ke všem ověření této dovednosti.

Musíš zvolit dovednost ve které je cíl zdatný již před sesláním kouzla a která není již zdvojnásobena nějakým jiným efektem, například Kvalifikací.

### NEBEPIS

#### *Transmutace 2. úrovně (Rituál)*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** Dohled

**Složky:** V, P

**Trvání:** Soustředění, až 1 hodina

**Povolání:** Bard, druid, kouzelník

Způsobíš, že se, na té části nebe kterou vidíš, zformuje až deset slov podle tvé volby. Slova vypadají, jako by byla tvořena maraky a zůstanou na obloze vidět po celou dobu trvání kouzla. Oblačná slova zmizí, když kouzlo skončí, nebo když je rozeženo silný vítr a ukončí tak kouzlo předčasně.

### SMYČKA

#### *Vymítání 1. úrovně*

**Vyvolání:** 1 minuta

**Dosah:** Dotyk

**Složky:** V, P, S (3 sáhy provazu, které kouzlo spotřebuje)

**Trvání:** 8 hodin

**Povolání:** Druid, hraničář, kouzelník

Během sesílání tohoto kouzla na zemi z provazu vytvoříš kruh s průměrem 1 sáhu. Když dokončíš sesílání kouzla, provaz zmizí a z kruhu se stane magická past.

Tato past je prakticky neviditelná, rozeznání jejích hranic vyžaduje úspěšné ověření Inteligence(Pátrání) proti tvému SO záchrany kouzla.

Past se spustí pokud do vyznačeného kruhu vstoupí Malý, Střední, nebo Velký tvor. Tvor, který past spustil musí uspět v záchranném hodů na Obratnost, nebo je magií vytažen do vzduchu, kde zůstane viset hlavou dolů 3 stopy nad zemí nebo podlahou. Tvor je v této pozici zadržený až do konce kouzla.

Tvor zadržený tímto kouzlem se může na konci každého svého kola pokusit o záchranný hod na Obratnost. Uspěje-li, kouzlo na něj přestane působit. Případně se může pokusit o ověření Inteligence(Mystiky) proti tvému SO záchrany kouzla. Pokud v něm uspěje, není nadále zadržený.

Poté co je past jednou spuštěna, kouzlo skončí ve chvíli, kdy jím není zadržený ani jeden tvor.

### ROJ SNĚHOVÝCH KOULÍ

#### *Zaklínání 2. úrovně*

**Vyvolání:** 1 minuta

**Dosah:** 18 sáhů

**Složky:** V, P, S (kousek ledu, nebo odštěpek bílého kamene)

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Čaroděj, kouzelník

Z bodu, který zvolíš v rámci dosahu, vytryskne metelice magických sněhových koulí. Každý tvor v kouli o poloměru 1 sáh se středem v daném bodě si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Když tvor neuspěje, utrpí 3k6 chladného zranění, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 3. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 2. se zvýší zranění o 1k6.

## VĚZENÍ DUŠE

*Nekromancie 6. úrovně*

**Vyvolání:** 1 reakce, kterou provedeš, když humanoid, kterého vidíš, zemře do 12 sáhů od tebe

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** V, P, S (drobná stříbrná klíčka v hodnotě alespoň 100 zl.)

**Trvání:** 8 hodin

**Povolání:** Černokněžník, kouzelník

Toto kouzlo uzme duši umírajícího humanoida a uvězní ji v drobné klíčce, kterou jsi použil jako surovinovou složku kouzla. Takto ukradená duše zůstává v kleci dokud kouzlo neskončí, nebo dokud nezničíš klíčku, což ukončí kouzlo.

Když máš duši v klíčce, můžeš ji zneužívat jedním ze způsobů popsaných níže.

Uvězněnou duši můžeš použít až šestkrát. Po šestém zneužití se duše osvobodí a kouzlo skončí. Dokud je duše uvězněná, mrtvý humanoid nemůže být oživen.

**Ukradni život.** Jako bonusovou akci můžeš z duše vysát trochu životní síly a obnovit si 2k8 životů.

**Výslech duše.** Můžeš se duše zeptat na jednu otázku (není třeba akce) a obdržet od ní krátkou telepatickou odpověď, které rozumíš nehledě na jazyk, na který je duše zvyklá. Duše ví jen to, co věděla zaživa, ale musí ti odpovědět pravdivě a nejlépe jak umí. Odpověď je omezena na jednu, dvě věty a může být nejasná.

**Propůjčení zkušeností.** Jako bonusovou akci můžeš donutit duši aby se s tebou podělila o své životní zkušenosti a mít tak výhodu k tvému dalšímu ověření dovednosti, hodu na útok, nebo záchrannému hodu. Pokud této výhody nevyužiješ do začátku svého dalšího tahu, je ztracena.

**Oči mrtvého.** Můžeš utratit svou akci a jmenovat místo, které humanoid viděl během svého života a vytvořit tak neviditelný senzor někde v daném místě, pokud je ve stejné sféře existence jako ty. Senzor vydrží po dobu kdy se na něj soustředíš, nejdéle však 10 minut (udržování senzoru se počítá jako soustředění se na kouzlo). Ze senzoru k tobě proudí vizuální a sluchové vjemy, jako bys na daném místě byl a používal své vlastní smysly.

Tvor, který vidí senzor (například díky pravdivému vidění, nebo kouzlu *Spatří neviditelné*), vidí průsvitný obraz trpícího humanoida, jehož duši jsi uvěznil.

## ÚDER OCELOVÉHO VICHRU

*Vyvolávání 5. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 6 sáhů

**Složky:** P, S (zbraň nablízko v hodnotě alespoň 1 st.)

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Kouzelník

Zamáváš zbraní, která tvoří tvou surovinovou složku kouzla a zbraň poté zmizí, jen aby udeřila silou vichru. Zvol si až pět tvorů, které vidíš v dosahu. Hod' si na útok kouzlem nablízko proti každému z vybraných tvorů. Při zásahu tvor utrpí 6k10 silového zranění.

Poté se můžeš teleportovat na neobsazené místo do 1 sáhu od jednoho z cílů tohoto kouzla, bez ohledu na to, zda je útok tímto kouzlem zasáhl, nebo minul.

**BOUŘNÁ KOULE**

*Zaklínání 4. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce**Dosah:** 30 sáhů**Složky:** V, P**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta**Povolání:** Čaroděj, kouzelník

Vytvoříš kouli rozvířené vzduchu o poloměru 4 sáhy se středem v bodě v dosahu. Každý tvor v kouli, když se objeví, nebo který v ní skončí svůj tah, musí uspět v záchranném hodů na Sílu, jinak utrpí 2k6 drtivého zranění. Oblast koule je těžký terén. J

ako bonusovou akci můžeš v každém svém tahu, než kouzlo skončí, způsobit, že ze středu koule vystřelí blesk na jednoho tvora, kterého zvolíš do 12 sáhů od středu. Hod' si na útok na dálku kouzlem. Je-li cíl v kouli, máš výhodu k hodů na útok. Když blesk zasáhne, cíl utrpí 4k6 bleskového zranění.

Tvorové do 6 sáhů od koule mají nevýhodu k ověření Moudrosti (Vnímání) na naslouchání.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 5. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 4. se zvýší zranění každého z účinků o 1k6.

**VYVOLEJ MOCNÉHO DÉMONA**

*Vyvolávání 4. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce**Dosah:** 12 sáhů**Složky:** V, P, S (ampule s krví humanoida zabitého v posledních 24 hodinách)**Trvání:** Soustředění, až 1 hodina**Povolání:** Černokněžník, kouzelník

Vyřkneš odporná slova a vyvoláš tak jednoho démona z hlubin Propasti. Můžeš si vybrat jeho typ, ale musí se jednat o démona s Nebezpečností 5, nebo nižší, jako například stínový démon, nebo balgura.

Démon se objeví na neobsazeném místě které vidíš v dosahu a zase zmizí, když jeho životy klesnou na 0, nebo když kouzlo skončí. Po vyvolání se démon zařadí do pořadí iniciativy jako samostatná bytost.

Když démona vyvoláš a v každém ze svých následujících kol, můžeš démonovi vydat slovní příkaz (nevyžaduje akci), ve kterém mu určíš co má dělat ve svém dalším kole. Pokud mu nic nepřikážeš, stráví své kolo útočením na tvora který na něj předtím zaútočil a je v jeho dosahu.

Na konci každého ze svých kol si démon hodí záchranný hod na Charisma. Pokud vyřkneš jeho pravé jméno, má k tomuto hodů nevýhodu. Pokud v hodů neuspěje, je nadále poslušný tvých příkazů. Uspěje-li však, ztrácíš nad ním kontrolu a po zbytek trvání kouzla démon pronásleduje a útočí na všechny ne-démony v okolí nejlépe jak umí. Pokud se na kouzlo přestaneš soustředit, kouzlo sice skončí, ale pokud démonovi zbývají životy, nezmizí ihned a vydrží ještě 1k6 kol.

Jako součást sesílání kouzla můžeš na zemi nakreslit kruh krví, která tvoří surovinovou složku kouzla. Tento kruh opisuje prostor který je tebou obsazený. Do konce

kouzla démon tento kruh nemůže překročit, a tvor unitř kruhu nemůže být cílem jeho útoku, nebo schopností. Pokud surovinovou složku použiješ takto, seslání kouzla ji spotřebuje. **Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 5. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 4. Se maximální Nebezpečnost zvýší o 1.

### VYVOLEJ MENŠÍ DÉMONY

*Vyvolávání 3. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** V, P, S (ampule s krví humanoida zabitého v posledních 24 hodinách)

**Trvání:** Soustředění, až 1 hodina

**Povolání:** Černokněžník, kouzelník

Vyřkneš odporná slova a vyvoláš tak démony z hlubin Propasti. Hoď si k6 abys určil co se ti povedlo přivolat:

```
+-----+-----+
| k6 | Přivolaní démoni |
+-----+-----+
| 1-2 | Dva démoni s Nebezpečností 1, nebo nižší |
+-----+-----+
| 3-4 | Čtyři démoni s Nebezpečností 1/2, nebo nižší |
+-----+-----+
| 5-6 | Osm démonů s nebezpečností 1/4 nebo nižší |
+-----+-----+
```

PJ zvolí typ démonů, jako například Dráč, nebo Stal, a ty zvolíš neobsazené místo, které vidíš v dosahu, na kterém se mají objevit. Démoni zmizí, pokud kouzlo skončí, nebo pokud jejich životy klesnou na 0.

Démoni, které vyvoláš jsou nepřátelští vůči všem tvorům, včetně tebe. Do iniciativy se zařazují jako skupina, která jedná ve svých kolech. Démoni se ze všech sil snaží napadat a pronásledovat ne-démony, kteří se nachází poblíž.

Jako součást seslání kouzla můžeš na zemi nakreslit kruh krví, která tvoří surovinovou složku kouzla. Tento kruh opisuje prostor který je tebou obsazený. Do konce kouzla démon tento kruh nemůže překročit, a tvor uvnitř kruhu nemůže být cílem jeho útoku, nebo schopností. Pokud surovinovou složku použiješ takto, seslání kouzla ji spotřebuje.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 6. Nebo 7. úrovně, vyvoláš dvakrát tolik démonů. Pokud toto kouzlo sešleš s použitím pozice kouzla 8. Či 9. úrovně, vyvoláš třikrát tolik démonů.

### SYNAPTICKÝ ŠUM

*Očarování 5. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 24 sáhů

**Složky:** V, P

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Bard, čaroděj, černokněžník, kouzelník

V bodě, který zvolíš v dosahu, exploduje psychická energie. Každý tvor v okruhu 4 sáhů si musí hodit záchraný hod na Inteligenci. Selže-li tvor v záchraném hodě, utrpí 8k6 psychického zranění, při úspěchu polovic. Tvor s Inteligencí 2, nebo méně nemůže být tímto kouzlem ovlivněn.

Po neúspěšném záchranném hodu je myšlení tvora zakaleno na 1 minutu. Během této doby, kdykoliv si hází na útok, ověření schopnosti, nebo záchranný hod na Odolnost, si musí si hodit k6 a výsledek tohoto hodu si odečíst od hodu k20. Na konci každého ze svých tahů si zasažený tvor může hodit záchranný hod na Inteligenci. Při úspěchu pro něj tento účinek končí.

## BOŽÍ CHRÁM

*Vyvolávání 7. úrovně*

**Vyvolání:** 1 hodina

**Dosah:** 24 sáhů

**Složky:** V, P, S (svatý symbol v ceně alespoň 5 zl.)

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Klerik

Způsobíš, že vzduch zavlní a najednou chrám stojí tam, kde před chvílí byla jen holá zem. Zvol si neobsazený prostor v podobě krychle o hraně až 24 sáhů. Chrám stojí dokud kouzlo neskončí. Chrám je zasvěcen bohu, panteonu, nebo filozofii reprezentované svatým symbolem použitým během sesílání kouzla.

Chrám je tvořen podlahou, zdmi, střechou, jedněmi dveřmi a tolika okny, kolik si budeš přát. Jeho výzdoba záleží jen na tvém rozhodnutí. Dveře do chrámu můžeš otevřít jen ty a tvorové, kterým to dovolíš během sesílání kouzla.

Vnitřek chrámu je otevřený sál se sochou, nebo oltářem na jednom konci, naplněný vůní kadidla. Uvnitř chrámu se udržuje příjemné teplo. Při sesílání si zvolíš, zda je vnitřek chrámu osvětlen, a pokud ano, zdá se toto osvětlení jasné, nebo tlumené.

Chrám nesnaží tvory, které jsi zvolil během sesílání tohoto kouzla. Zvol jeden či více z následujících typů tvorů: běsi, elementálové, nebešťané, nemrtví nebo víly. Pokud se tvor zvoleného typu pokusí vstoupit do chrámu, musí uspět v záchranném hodu na Charisma, nebo nebude schopen do chrámu vstoupit po následujících 24 hodin. I když se mu do chrámu podaří vstoupit, magie uvnitř chrámu je proti němu; kdykoliv si uvnitř hází záchranný hod, hod na útok, nebo ověření schopnosti, musí si hodit k4 a výsledek tohoto hodu si odečíst od hodu k20.

Navíc, senzory vytvořené věšteckou magií se nemohou objevit uvnitř chrámu a tvorové uvnitř chrámu nemohou být cílem věšteckých kouzel.

A konečně: kdykoliv si tvor uvnitř chrámu obnoví životy díky kouzlu 1. Nebo vyšší úrovně, tvor si obnoví životy navíc rovné tvé opravě Moudrosti (minimálně 1).

Chrám je postaven z neprůhledného silového pole, které přesahuje do Éterické sféry, takže blokuje jakékoliv éterické cestování do prostoru chrámu. Zdmi nic nemůže fyzicky projít, ani nemohou být narušeny pomocí kouzla *Rozptyl magie* a *Antimagické pole* na ně nijak nepůsobí. Kouzlo *Rozklad* však chrám okamžitě zničí.

Trvalý chrám můžeš vytvořit tak, že toto kouzlo sešleš každý den na stejném místě po dobu jednoho roku.

## TENSEROVA PROMĚNA

*Transmutace 6. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** Ty sám

**Složky:** V, P, S (pár chlupů z býka)

**Trvání:** Soustředění, až 10 minut

**Povolání:** Kouzelník

Použiješ magii k posílení své výdrže a fyzické zdatnosti. Až do konce tohoto kouzla nemůžeš sesílat jiná kouzla a získáváš následující výhody:



- Získáváš 50 dočasných životů, které vydrží do konce kouzla, nebo dokud se nepotřebují.
- Máš výhodu k hodům na útok s jednoduchou, nebo vojenskou zbraní nablízko.
- Když zasáhneš cíl zbraní, cíl navíc utrpí 2k12 silového zranění.
- Jsi zdatný v záchranch hodech na Sílu a Odolnost.
- Můžeš zaútočit dvakrát, místo jednou, kdykoliv ve svém tahu provedeš akci Útok. Ignoruj tento účinek, pokud již máš schopnost, která ti dává útoky navíc, jako je například Útok navíc.

Ohledně poté co kouzlo skončí musíš uspět v záchranném hodu na Odolnost, nebo utrpíš jeden bod Únavy.

## ZAHŘMĚNÍ

*Zaklínací trik*

**Vyvolání:** 1 hodina

**Dosah:** 1 sáh

**Složky:** P

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Bard, druid, čaroděj, černokněžník, kouzelník

Způsobíš, že krátce, ale silně zahřmí. Zvuk hromu je slyšet až 20 sáhů daleko a každý tvor v dosahu, mimo tebe, si musí hodit záchranný hod na Odolnost, nebo utrpí 1k6 hromového zranění.

Zranění tohoto kouzla se zvýší o 1k6 když dosáhneš 5. Úrovně (2k6) a pak znovu na 11. (3k6) a 17. Úrovní (4k6).

## HROMOKROK

*Vyvolávání 3. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 18 sáhů

**Složky:** V

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Čaroděj, černokněžník, kouzelník

Teleportuješ se na neobsazené místo které vidíš v dosahu. V okamžiku, kdy se přemístíš se z výchozího bodu ozve hlasité zahřmění a každý tvor do 2 sáhů od výchozího bodu si musí hodit záchranný hod na Odolnost. Selže-li tvor v tomto hodu, utrpí 3k10 hromového zranění, při úspěchu polovic. Zahřmění je slyšet 50 sáhů daleko.

Můžeš se přemístit i s libovolným počtem předmětů, pokud jejich celková váha nepřekračuje tvou nosnost. Kromě toho můžeš spolu se sebou a svým vybavením přemístit i jednoho tvora, který si to přeje, který je ve stejné, nebo menší velikostní třídě než je tvoje. Spolu s druhým tvorem přemístíš i věci, které má u sebe, ne však více, než je jeho nosnost.

Abys mohl s sebou vzít jiného tvora, musí v okamžiku sesílání kouzla stát do 1 sáhu od tebe a do 1 sáhu od tvého cílového místa se musí nacházet neobsazený prostor do kterého se druhý tvor vejde. Pokud nějaká z těchto podmínek není splněna, tvor zůstane na místě.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 4. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 3. se zvýší zranění o 1k10.

## PŘÍLIVOVÁ VLNA

*Vyvolávání 3. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 24 sáhů

**Složky:** V, P, S (kapka vody)

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Druid, čaroděj, kouzelník

Vyvoláš vodní vlnu, která projde zvolenou oblastí a strhne s sebou každého, kdo jí bude stát v cestě. Zasažená oblast může být až 6 sáhů dlouhá, 2 sáhy široká a 2 sáhy vysoká. Každý tvor v této oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost,. Selže-li v něm, utrpí 4k8 drtivého zranění a je sražen na zem. Při úspěchu utrpí jen poloviční zranění a sražen není.

Vlna pak přepadne, voda, která ji tvořila se rozteče do okolí a tak uhasí všechny nechráněné ohně, které se nachází v dráze vlny, nebo do 6 sáhů od ní. Voda poté zmizí a kouzlo končí.

## DROBNÝ SLUŽEBNÍK

*Transmutace 3. úrovně*

**Vyvolání:** 1 minuta

**Dosah:** Dotyk

**Složky:** V, P

**Trvání:** 8 hodin

**Povolání:** Kouzelník

Dotkneš se jednoho drobného, nemagického předmětu, který není připojen k jinému předmětu, nebo povrchu a není nošen jiným tvorem. Zvolený předmět ožije, narostou mu ručičky a nožičky a stane se tvorem kterého ovládáš až dokud kouzlo neskončí, nebo tvorovy životy neklesnou na 0.

Jako bonusovou akci můžeš telepaticky ovládat oživlý předmět, pokud je do 24 sáhů od tebe (pokud jich máš víc, můžeš jim všem vydávat příkazy najednou). Můžeš mu přikázat, které akce má provádět během svého tahu a kam se bude pohybovat, nebo mu zadat jednoduchý, všeobecný příkaz, jako například "Přines klíč", "Hlídej", nebo "Urovnej knihy v knihovně". Jakmile mu zadáš příkaz, tvůj služebník jej bude vykonávat dokud jej zcela nesplní.

Když služebníkovi klesnou životy na 0, navrátí se do své původní podoby a jakékoliv přebývající zranění se přenesou na tuto podobu.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 4. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 3. Můžeš oživit o 2 předměty navíc.

////////////////////////////////////

## DROBNÝ SLUŽEBNÍK

*Drobný výtvar, bez přesvědčení*

**Obranné číslo:** 15 (přirozená zbroj)

**Životy:** 10 (4k4)

**Rychlost:** 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL / OBR / ODL / INT / MDR / CHA

4 (-3) / 16 (+3) / 10 (+0) / 2(-4) / 1 (-5)

**Imunita vůči zranění** jedová, psychická

**Imunita vůči stavům** oslepený, zmámený, hluchý, únava, vystrašený, paralyzovaný, zkamenělý, otrávený

**Smysly** mimozrakové vnímání 12 sáhů (za touto hranicí je slepý), pasivní Vnímání 10

**Jazyky** --

## AKCE

**Úder pěstí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl.

Zásah: Drtivé zranění 5 (1k4 + 3).

//

## HLAS UMÍRÁČKU

*Nekromantický trik*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** V, P

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Černokněžník, klerik, kouzelník

Ukážeš na jednoho tvora, kterého vidíš v dosahu a vzduch kolem něj se na chvíli naplní hlasem vyzvánějícího umíráčku. Cíl musí uspět v záchranném hodě na Moudrost, nebo utrpí 1k8 nekrotického zranění. Pokud cíl chybí byť jediný život, zranění se zvýší na 1k12.

Zranění tohoto kouzla se zvýší o jednu kostku, když dosáhneš 5. úrovně (2k8 nebo 2k12), 11. úrovně (3k8 nebo 3k12) a 17. úrovně (4k8 nebo 4k12).

## PŘEMĚŇ KÁMEN

*Transmutace 5. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 24 sáhů

**Složky:** V, P, S (jíl a voda)

**Trvání:** Do rozptýlení

**Povolání:** Druid, kouzelník

Zvolíš si objem bláta, nebo kamene, která se vejde do krychle o hraně 8 sáhů a který vidíš v dosahu. Zvol jden z následujících účinků.

***Kámen na bláto.*** Nemagický kámen jakéhokoliv druhu se v celém objemu promění na husté, tekoucí bláto a zůstane tak po celou dobu trvání kouzla.

Pokud kouzlo zacílíš na podlahu, výsledná bažina je dostatečně řidká na to, aby se do ní zanořili ti, kdo tam vstoupí. Na každý sáh, který v ovlivněné oblasti projde, musí tvor utratit 4 sáhů pohybu. Pokud tvor stojí na zemi, kterou jsi proměnil na bláto, nebo do ní vkročil poprvé během svého tahu, nebo v ní skončil svůj tah, musí si hodit záchranný hod na Sílu. Pokud v tomto hodu selže, zaboří se do bahna a je zadržený, může však svou akci použít k tomu, aby se z bahna vyhrabal a ukončil tak svoje zadržení.

Pokud toto kouzlo sešleš na strop, bláto spadne. Každý tvor, na kterého bláto spadne si musí hodit záchranný hod na obratnost. Selže-li v něm, utrpí 4k8 drtivého zranění, při úspěchu polovic.

***Bláto na kámen.*** Vrstva nemagického bláta, nebo tekutého písku, ne hlubší než 2 sáhů, se promění na měkký kámen a zůstane tak po celou dobu trvání kouzla. Tvor, který se nachází v blátě v okamžiku, kdy se proměňuje si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Uspěje-li, stihne vyskočit a dopadne na nový, kamenný povrch. Pokud selže, je zadržen kamenem. Zadržený tvor, nebo jiný tvor v dosahu, může použít svou akci k pokusu o rozbítí kamene. Aby kámen rozbili, musí uspět buď v ověření Síly (SO 20), nebo kameni udělit dostatek zranění. Kámen má 25 životů, OČ 15 a je imunní proti jedovému a psychickému zranění.

## JEDOVATÁ KOULE

*Zaklínání 4. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 30 sáhů

**Složky:** V, P, S (kapka žluči obřího slimáka)

**Trvání:** Ihned

### **Povolání:** Čaroděj, kouzelník

Ukážeš na bod v dosahu. Vystřelíš na něj koule smaragdové kyseliny a vybuchne v okruhu o poloměru 4 sáhy. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Když tvor neuspěje, utrpí kyselinové zranění 10k4 a na konci svého příštího tahu kyselinové zranění 5k4. Když v záchranném hodu uspěje, utrpí polovinu počátečního zranění a žádné na konci svého příštího tahu.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 5. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 4. se zvýší počáteční zranění o 2k4.

### SVĚTELNÁ ZEDĚ

*Zaklínání 5. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 24 sáhů

**Složky:** V, P, S (ruční zrcátko)

**Trvání:** Soustředění, až 10 minut

**Povolání:** Čaroděj, černokněžník, kouzelník

Třpytivá zeď z jasného světla se objeví na místě které zvolíš v dosahu. Zeď se objeví v libovolné orientaci, kterou zvolíš: jako svislá či vodorovná bariéra, nebo pod jistým úhlem. Může se volně vznášet, nebo spočívat na pevném povrchu. Ať ji už postavíš na jakékoliv místo, zeď může být až 12 sáhů dlouhá, 2 sáhy vysoká a 1 sáh tlustá. Zeď je neprůhledná, nicméně je průchozí pro tvory i předměty. Vyzařuje jasné světlo do 24 sáhů od sebe a dalších 24 sáhů svítí tlumeně.

Když se zeď objeví, každý tvor v oblasti, kterou zabírá si musí hodit záchranný hod na Odolnost. Neuspěje-li v něm, utrpí tvor 4k8 zářivého zranění a je na 1 minutu slepý. V případě úspěchu tvor utrpí jen poloviční zranění a není oslepen. Takto oslepený tvor může na konci každého svého tahu zopakovat záchranný hod a pokud uspěje, vrátí se mu zrak.

Tvor, který skončí svůj tah v prostoru zdi, utrpí 4k8 zářivého zranění.

Dokud kouzlo neskončí, můžeš použít svou akci k vystělení zářivého paprsku ze zdi na jednoho tvora kterého vidíš do 12 sáhů od zdi. Hod si na útok kouzlem na dálku. Při zásahu cíl utrpí 4k8 zářivého zranění. Ať zasáhneš, nebo mineš, výstřel zkrátí stěnu o 2 sáhy. Pokud se délka stěny sníží na 0, kouzlo končí.

**Na vyšších úrovních.** Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 6. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 5. se zvýší zranění o 1k8.

### PÍSEČNÁ ZEDĚ

*Zaklínání 3. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** V, P, S (hrst písku)

**Trvání:** Soustředění, až 10 minut

**Povolání:** Kouzelník

V bodě, který vidíš na zemi v rámci dosahu, vytvoříš zeď z vířícího písku. Můžeš ji vytvořit až 6 sáhů dlouhou, až 2 sáhy vysokou a až 1 stopu tlustou. Zeď zmizí, když kouzlo skončí. Zeď je neprůhledná, nicméně je průchozí. Tvor, který se nachází v prostoru zdi je oslepen. Na každý sáh, který v prostoru zdi ujde, musí tvor utratit 3 sáhy pohybu.

### VODNÍ ZEDĚ

*Zaklínání 3. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** V, P, S (kapka vody)

**Trvání:** Soustředění, až 10 minut

**Povolání:** Druid, čaroděj, kouzelník

V bodě, který vidíš na zemi v rámci dosahu, vytvoříš vodní zeď. Můžeš ji vytvořit až 6 sáhů dlouhou, až 2 sáhy vysokou a až 1 stopu tlustou, nebo kruhovou s průměrem až 4 sáhy, až 4 sáhy vysokou a až 1 stopu tlustou. Zeď zmizí, když kouzlo skončí. Oblast zdi je těžký terén.

Každý útok na dálku zbraní, který vstoupí do oblasti zdi, má nevýhodu k hodu na útok a ohnivé zranění se sníží na polovinu, pokud ohnivý účinek prostupuje zdí, aby dosáhl na cíl. Kouzla, která způsobují chladné zranění a prostupují zdí, způsobí oblasti zdi, skrz níž prostupují, že zmrzne na pevný led (zmrzne nejméně čtvercový blok o straně 1 sáh). Každý čtvercový blok o straně 1 sáh má OČ 5 a 15 životů. Když se zmrzlému bloku sníží životy na 0, zničí se. Když je blok zničen, voda zdi ho nezaplní.

## STRÁŽNÝ VICHR

*Zaklínání 2. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** Ty sám

**Složky:** V

**Trvání:** Soustředění, až 10 minut

**Povolání:** Bard, druid, čaroděj, kouzelník

Silný víchř (20 mil za hodinu) vane do 2 sáhů od tebe do všech směrů. Vzdušné proudy se pohybují spolu s tebou tak, abys vždy byl v jejich centru a vydrží po dobu trvání kouzla.

Vítr působí následující účinky:

- Jsi hluchý, stejně jako všichni v ovlivněné oblasti.
- Všechny nechráněné ohně velké jako plamen pochodně, nebo menší, které se nachází v ovlivněné oblasti, jsou uhašeny.
- Rozhání výpary, plyny a mlhy, které lze rozehnat jen silným větrem.
- Pro všechny kromě tebe je ovlivněná oblast těžký terén.
- Hody na útok zbraní nadálku jsou činěny s nevýhodou, pokud prochází ovlivněnou oblastí.

## VODNATÁ KOULE

*Vyvolávání 4. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 12 sáhů

**Složky:** V, P, S (kapka vody)

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta

**Povolání:** Druid, čaroděj, kouzelník

Na místě které vidíš v dosahu, vyvoláš kouli vody s poloměrem 1 sáh. Koule se může vznášet, ale ne více než 2 sáhy nad zemí. Koule vydrží po dobu trvání kouzla.

Jakýkoliv tvor, který se nachází v prostoru koule si musí hodit záchranný hod na Sílu. V případě úspěchu je vytlačen z prostoru koule na nejbližší volné místo vně koule podle jeho volby. V případě neúspěchu je tvor pohlcen vodou a zadržen uvnitř koule. Obrovský, nebo větší tvor v tomto hodě úspěšně automaticky, a Velký, nebo menší tvor si může zvolit v něm neuspět. Zadržený tvor si na konci každého ze svých tahů může zopakovat záchranný hod a pokud úspěšně, osvobodí se.

Koule může zadržet až čtyři střední tvory, nebo jednoho velkého tvora. Pokud je koule už naplněná a pohltní další oběť, jeden náhodně vybraný tvor z předchozích vězňů je osvobozen a dopadne na zem do 1 sáhu od koule.

Jako akci můžeš pohnout koulí až o 6 sáhů v přímce. Pokud se dostane nad útes, průrvu, nebo jiný náhlý pokles úrovně země, pomalu se snese do 2 sáhů nad novou úroveň

země. Jakýkoliv tvor, který je koulí zadrženy se pohybuje spolu s ní. Můžeš s koulí nabourat do tvorů a donutit je tak hodit si záchranný hod.

Když kouzlo skončí, voda tvořící kouli ztratí tvar, spadne na zem, rozlije se a uhasí všechny nemagické ohně do 6 sáhů od ní. Tvorové, kteří byli zadrženi koulí spadnou na zem na stejném místě kam dopadla voda z koule než se rozlila. Voda poté zmizí.

## SMRŠŤ

*Zaklínání 7. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 60 sáhů

**Složky:** V, S (kousek slámy)

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta

**Povolání:** Druid, čaroděj, kouzelník

Na místo které vidíš v dosahu přivoláš malý cyklón, který se považuje za válec s poloměrem 2 sáhy a výškou 6 sáhů centrováný. Do konce kouzla můžeš svou akcí pohnout tornádem po zemi až o 6 sáhů libovolným směrem. Tornádo nasává střední, nebo menší předměty, které nejsou nijak připevněné, nošené, nebo je nikdo nedrží.

Tvor, který ve svém tahu poprvé vstoupil do oblasti cyklónu, nebo do jehož prostoru Smršť vstoupí, nebo se tam při vyvolání poprvé objeví, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost. Neuspěje-li, utrpí 10k6 drtivého zranění, při úspěchu polovic. Kromě toho, Velký, nebo menší tvor, který v tomto hodu neuspěje, musí uspět v záchranném hodu na Sílu, nebo je vcucnut do víru a až do konce trvání kouzla je zadrženy. Když tvor začne svůj tah zadrženy v cyklonu, je vytažen o 1 sáh výše, pokud není již úplně na vrchním okraji tornáda. Zadrženy tvor se pohybuje spolu se Smršť a když kouzlo skončí, spadnou dolů, pokud nemají nějaký způsob jak se udržet ve vzduchu.

Zadrženy tvor může použít svou akci k ověření Síly, nebo Obratnosti proti tvé SO záchrany kouzla. Pokud uspěje, není nadále zadrženy a je z víru vystřelen 3k6 x 2 sáhů daleko náhodným směrem.

## SLOVO SVĚTLA

*Zaklínací trik*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 1 sáh

**Složky:** V, S (svatý symbol)

**Trvání:** Ihned

**Povolání:** Klerik

Proneseš slovo boží a vyjde z tebe spalující záře. Každý tvor podle tvé volby, kterého vidíš v dosahu, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost, nebo utrpí 1k6 zářivého zranění.

Zranění tohoto kouzla se zvýší o 1k6, když dosáhneš 5. úrovně (2k6), 11. úrovně (3k6) a 17. úrovně (4k6).

## HNĚV PŘÍRODY

*Zaklínání 5. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** 24 sáhů

**Složky:** V, P

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta.

**Povolání:** Druid, hraničář

Promluvíš k duchům přírody abys je poštvál proti svým nepřátelům. Zvol si bod, který vidíš v dosahu. Duchové způsobí, že stromy, kameny a trávy v krychli o hraně 12 sáhů se středem v zvoleném bodě se ožíví a zůstanou tak po celou dobu trvání kouzla.

**Tráva a podrost.** Povrch země v krychli, který je zarostlý travou, nebo jiným lesním podrostem je pro tvé nepřátele těžký terén.

**Stromy.** Na začátku každého ze svých tahů, každý z tvých nepřátel, který se nachází v krychli do 2 sáhů od libovolného stromu, musí uspět v záchraném hodů na Obratnost, nebo jej švihnou větve nejbližšího stromu a způsobí mu 4k6 sečného zranění.

**Kořeny a liány.** Na konci každého z tvých tahů, jeden tvor kterého vidíš v krychli musí uspět v záchraném hodů na Sílu, nebo je až do konce kouzla zadrženy. Zadrženy tvor může použít svou akci k ověření Síly (Atletiky) proti tvému SO záchranu kouzla. Uspěje-li, není dále zadrženy.

**Kameny.** Jako bonusovou akci během svého tahu můžeš způsobit, že volně ležící kámen vystřelí ze země na tvora, kterého vidíš v krychli. Hod' si na útok kouzlem na dálku. Zasáhneš-li, cíl utrpí 3k8 nemagického drtivého zranění a musí uspět v záchraném hodů na Sílu, nebo je sražen na zem.

## ZEFÝRŮV ÚDER

*Transmutace 1. úrovně*

**Vyvolání:** 1 akce

**Dosah:** Ty sám

**Složky:** V

**Trvání:** Soustředění, až 1 minuta.

**Povolání:** Hraničář

Pohybuješ se rychlostí větru. Až do konce kouzla tvůj pohyb nevyvolává příležitostné útoky.

Než kouzlo skončí si jednou můžeš dát výhodu k jednomu útoku zbraní během svého kola. Pokud tento útok zasáhne, způsobí navíc 1k8 silového zranění. Ať už útok zasáhne, nebo mine, do konce tohoto kola se tvá rychlost pohybu zvýší o 6 sáhů.