Triky

Divotvorství

Transmutace

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V

Trvání: až 1 minuta

Povolání: Klerik

(str. 361)

Jedna minuta, až 3 efekty naráz:

(1) zesílení svého hlasu

(2) změna vzhledu plamenů

(3) neškodné otřesy země

(4) změna vzhledu svých očí

Nebo okamžitě:

(5) náhlý zvuk

(6) otevřít/zavřít okno/dveře

5. Úroveň: nadpozemský hlas

11. Úroveň: až 4 efekty naráz, silnější otřesy, otevřít/zavřít všechna okna/dveře

17. Úroveň: Trvání až hodinu, otřesy způsobí Zásah za 1 Bod výdrže/Kolo předmětům

Dotek smrti

Nekromancie

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P

Trvání: 1 Kolo

Povolání: Čaroděj, Černokněžník, Kouzelník

(str. 361)

Útok na dálku kouzlem, jeden Cíl.

Nekrotický zásah, 1k8 Bodů výdrže. Do začátku tvého příštího Tahu si Body výdrže nemůže obnovit.

Zasažení nemrtví – Nevýhoda k Útokům na tebe až do konce tvého příštího Tahu.

5. Úroveň: 2k8

11. Úroveň: 3k8

17. Úroveň: 4k8.

Drobná iluze

Iluze

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: P, S (kousek ovčího rouna)

Trvání: 1 minuta

Povolání: Bard, Čaroděj, Černokněžník, Kouzelník

(str. 362)

Zvuk nebo obraz. Akce k prohlédnutí – Inteligence (Pátrání).

Zvuk:

- od šepotu po křik,
- hlas, zvuk zvířete, nebo jiný zvuk,
- jeden stálý zvuk nebo více samostatných zvuků

Obraz:

- Krychle o hraně 1 sáh,

- jen obraz, nic jiného, věci jím prochází

5. Úroveň: Dosah 12 sáhů;

11. Úroveň: odložení efektu až o 1 minutu;

17. Úroveň: obraz tekutiny nebo kakofonie zvuků.

Drtivé úponky

Transmutace

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Druid

(str. 362)

Útok na blízko kouzlem, jeden Cíl.

Drtivý zásah, 1k6 Bodů výdrže. Bonusová akce – posuneš Cíl o 1 sáh libovolným směrem.

5. Úroveň: 2k6 a 2 sáhy

11. Úroveň: 3k6 a 3 sáhy

17. Úroveň 4k6 a 4 sáhy

Druidství

Transmutace

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Druid

(str. 362)

Vyber si efekt:

(1) neškodný efekt, předpoví počasí na 24 hodin

(2) rozkvést květinu, otevřít semínko, vyrašit poupě

(3) neškodný smyslový účinek v Krychli o hraně 1 sáh

(4) zapálíš nebo uhasíš malý plamínek

5. Úroveň: další efekty na výběr:

(5) bariéra proti nemagickému počasí, 10 minut, Koule, střed v tobě, poloměr 2 sáhy

(6) utlumení malého plamene na poloviční dosvit

(7) silný smyslový efekt v Krychli o hraně 2 sáhy

(8) dotykem odstraníš nepřirozený zápach

11. Úroveň: zapálit nebo uhasit všechny malé plamínky. Efekt 2 pro všechny rostliny, nebo s obráceným účinkem.

17. Úroveň: uvnitř bariéry proti počasí ovlivníš i teplotu a vlhkost vzduchu.

Hadí uštknutí

Vyvolávání

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P, S (zub z jedovatého hada)

Trvání: ihned

Povolání: Čaroděj, Druid

(str. 363)

Útok na blízko kouzlem, jeden Cíl.

Bodný zásah, 1k4 Bodů výdrže a Jedový zásah, 1k4 Bodů výdrže.

5. Úroveň: 2k4 + 2k4

11. Úroveň: 3k4 + 3k4

17. Úroveň 4k4 + 4k4

Hlas bouře

Iluze

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel (Kužel 2 sáhy)

Složky: V

Trvání: ihned

Povolání: Čaroděj, Druid

(str. 363)

Kužel o velikosti 2 sáhy. Záchrana na Odolnost.

Hromový zásah, 1k6 Bodů výdrže. Cíl je do konce svého příštího Tahu Ohlušený.

5. Úroveň: 2k6

11. Úroveň: 3k6

17. Úroveň: 4k6

Jedovatá sprška

Vyvolávání

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 2 sáhy

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Čaroděj, Černokněžník, Druid, Kouzelník

(str. 363)

Záchrana na Odolnost – jeden tvor, kterého vidíš.

Jedový zásah, 1k12 Bodů výdrže.

5. Úroveň: 2k12

11. Úroveň: 3k12

17. Úroveň: 4k12

Kejkle

Transmutace

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 2 sáhy

Složky: V, P

Trvání: až 1 hodina

Povolání: Bard, Čaroděj, Černokněžník, Kouzelník

(str. 363)

Drobné magické efekty. Až 3 efekty naráz.

(1) neškodný smyslový účinek

(2) zapálíš nebo uhasíš malý plamínek

(3) vyčistíš nebo ušpiníš předmět, Krychle o hraně 30 cm.

(4) ochladíš nebo ohřeješ neživý materiál, Krychle o hraně 30 cm, 1 hodina

(5) značka nebo symbol na předmětu či povrchu, 1 hodina

(6) iluzorní obraz nebo cetka, vejde se do dlaně, vydrží 1 Kolo

5. Úroveň: Až 5 efektů naráz. Usušit jednu mokrou věc nebo tvora.

11. Úroveň: Dosah 6 sáhů. Efekt 2 pro všechny malé plamínky.

17. Úroveň: Efekt 3 až Krychle o hraně 1 sáh. Efekt 6 až Krychle o hraně 30 cm. Všechny efekty, které nejsou okamžité, vydrží až 8 hodin.

Kyselinová koule

Vyvolávání

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Čaroděj, Kouzelník

(str. 363)

Záchrana na Obratnost – až dva Cíle, navzájem do 1 sáhu od sebe.

Zásah kyselinou, 1k6 Bodů výdrže.

5. Úroveň: 2k6

11. Úroveň: 3k6

17. Úroveň: 4k6

Mágova ruka

Vyvolávání

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P

Trvání: 1 minuta

Povolání: Bard, Čaroděj, Černokněžník, Kouzelník

(str. 364)

Objeví se přízračná levitující ruka. Můžeš zrušit jako Akci. Ruka zmizí, pokud se ocitne mimo Dosah, nebo když ji Sešleš znovu.

Ruku ovládáš svou Akcí. Může manipulovat s předmětem, otevřít odemčené dveře či nádobu, vytáhnout či uložit předmět z nebo do nádoby, vylít obsah Flakónku. Pohyb rukou až o 6 sáhů.

Ruka nemůže útočit ani aktivovat kouzelné předměty. Unese až 5 kg.

5. Úroveň: Bez Verbální složky. Hmotný vzhled.

11. Úroveň: Dosah 12 sáhů. Jakýkoli vzhled.

17. Úroveň: Ruka může být až 2x větší. Unese až 10 kg.

Mentální úder

Očarování

T

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: P

Trvání: ihned

Povolání: Bard, Čaroděj, Černokněžník, Klerik, Kouzelník

(str. 364)

Záchrana na Inteligenci – jeden tvor, kterého vidíš.

Psychický zásah, 1k6 Bodů výdrže, nebo 1k10 Bodů výdrže, pokud je Cíl Vystrašený nebo Zmámený.

5. Úroveň: 2k6 nebo 2k10

11. Úroveň: 3k6 nebo 3k10

17. Úroveň: 4k6 nebo 4k10

Mrazivý paprsek

Zaklínání

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Čaroděj, Kouzelník

(str. 364)

Útok na dálku kouzlem. Jeden Cíl.

Chladný zásah, 1k8 Bodů výdrže. Rychlost Cíle se do začátku tvého příštího Tahu sníží o 2 sáhy.

5. Úroveň: 2k8

11. Úroveň: 3k8

17. Úroveň: 4k8

Neuvěřitelný půvab

Iluze

T

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Bard, Čaroděj, Černokněžník, Kouzelník

(str. 364)

Ověření Charismatu vůči tvorům, kteří tě vidí nebo slyší – plus Zdatnostní bonus.

Po skončení Cíle pochopí, že šlo o iluzi. Nevýhoda na všechna Ověření charismatu vůči původním Cílům na 1 minutu.

5. Úroveň: Nahrazení Verbální a Pohybové složky Surovinovou (viditelným šperkem). Pasivní ovlivnění Cílů (upoutat pozornost, vzbudit soucit atp.).

11. Úroveň: Trvání a následná Nevýhoda až 10 minut.

17. Úroveň: Nevýhoda nenásleduje (ale Cíle stále pochopí, že šlo o iluzi).

Odolání

Vymítání

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (miniaturní plášť)

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Druid, Klerik

(str. 365)

Souhlasící Cíl si může přičíst 1k4 k jedné Záchraně dle své volby. Touto kostkou si může hodit před hozením Záchrany, nebo až potom. Kouzlo poté skončí.

5. Úroveň: Dosah 6 sáhů.

11. Úroveň: Jednorázové přehození 1k4 hodu, pokud padne 1.

17. Úroveň: Až dva Cíle – každý získá přínos z tohoto kouzla nanejvýš jednou.

Ohnivá střela

Zaklínání

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Čaroděj, Kouzelník

(str. 365)

Útok na dálku kouzlem. Jeden Cíl.

Ohnivý zásah, 1k10 Bodů výdrže. Hořlavé volné předměty vzplanou.

5. Úroveň: 2k10

11. Úroveň: 3k10

17. Úroveň: 4k10

Oprava

Transmutace

T

Vyvolání: 1 minuta

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (dva magnetovce)

Trvání: ihned

Povolání: Bard, Čaroděj, Druid, Klerik, Kouzelník

(str. 365)

Drobná oprava poškození do 30 cm – např. roztržený článek řetězu, dvě půlky zlomeného klíče, roztržený plášť nebo prosakující měch na víno.

Nevrací ztracenou magii opraveným kouzelným předmětům.

5. Úroveň: Oprava poškození do 1 metru. Spojení střepů objektu, o velikosti do Krychle o hraně 30 cm. Odstranění škrábanců z kovu nebo spáleniny z oblečení.

11. Úroveň: Dosah až 3 sáhy. Oprava poškození do 2 sáhů. Spojení střepů objektu, o velikosti do Krychle o hraně 1 sáh. Odrezivění kovových předmětů.

17. Úroveň: Seslání je 1 Akce.

Posvátný plamen

Zaklínání

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Klerik

(str. 365)

Záchrana na Obratnost – jeden tvor, kterého vidíš.

Zářivý zásah, 1k8 Bodů výdrže. Tvor nemá pro tento hod žádný prospěch z Krytu.

5. Úroveň: 2k8

11. Úroveň: 3k8

17. Úroveň: 4k8

Přesný úder

Věštění

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: P

Trvání: (S), až 1 Kolo

Povolání: Bard, Čaroděj, Černokněžník, Kouzelník

(str. 365)

Jeden Cíl. Výhoda na Útok proti Cíli ve tvém příštím tahu.

5. Úroveň: Můžeš si místo Výhody vzít bonus +5 k Útoku. Ignoruje až Tříčtvrtinový kryt. Nevyžaduje Soustředění.

11. Úroveň: Trvání až 1 minuta – Výhoda na první další Útok proti Cíli. Zjistíš, která ze Záchran Cíle na Sílu, Obratnost a Odolnost je nejnižší.

17. Úroveň: Další bytost v Dosahu získá z kouzla získá stejný přínos, jako ty.

Stvoř plamen

Vyvolávání

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P

Trvání: 10 minut

Povolání: Druid

(str. 366)

Útok na dálku kouzlem – při Seslání nebo Akce v pozdějším tahu.

Ohnivý zásah, 1k8 Bodů výdrže.

Plamen ve tvé dlani svítí Jasným světlem v okruhu o poloměru 2 sáhy a další 2 sáhy Slabým světlem. Kouzlo skončí, když ho zrušíš jako Akci, když ho Sešleš znovu, nebo pokud plamenem zaútočíš.

5. Úroveň: 2k8

11. Úroveň: 3k8

17. Úroveň: 4k8

Sukovice

Transmutace

T

Vyvolání: 1 Bonusová akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (jmelí, trojlístek z jetele a Hůl, nebo Kyj)

Trvání: 1 minuta

Povolání: Druid

(str. 366)

Můžeš použít svou Sesílací vlastnost na Hody na Útok a na Zásah v boji na blízko s Holí nebo Kyjem.

Kostka zásahu Zbraně je k8, zbraň je magická.

Kouzlo skončí, pokud ho Sešleš znovu, nebo pokud Zbraň odložíš.

Světlo

Zaklínání

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, S (světluška nebo světélkující mech)

Trvání: 1 hodina

Povolání: Bard, Čaroděj, Klerik, Kouzelník

(str. 366)

Cílový předmět osvítí Jasným světlem okruh o poloměru 4 sáhy a další 4 sáhy Slabým světlem. Předmět lze zakrýt a světlo blokovat. Kouzlo skončí, pokud ho Sešleš znovu, nebo pokud ho ukončíš jako Akci.

Pokud předmět drží tvor, který nesouhlasí, se může vyhnout Záchranou na Obratnost.

5. Úroveň: snížení svícení až na 1 sáh. Změna síly a barvy světla do 60 sáhů jako Bonusová akce.

11. Úroveň: Blýsknutí paprskem až na 24 sáhů. Tvor v Dráze, který nesouhlasí, se může vyhnout Záchranou na Obratnost.

17. Úroveň: můžeš při Seslání způsobit, že je světlo viditelné pouze pro tvory v jeho dosahu.

Šokující sevření

Zaklínání

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Čaroděj, Kouzelník

(str. 366)

Útok na blízko kouzlem. Jeden Cíl. Výhoda, pokud má Cíl na sobě kovovou Zbroj.

Bleskový zásah, 1k8 Bodů výdrže. Cíl nemůže Reagovat až do začátku svého příštího Tahu.

5. Úroveň: 2k8

11. Úroveň: 3k8

17. Úroveň: 4k8

Tajemný výšleh

Zaklínání

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Černokněžník

(str. 366)

Paprsek jiskřící energie. Útok na dálku kouzlem. Jeden Cíl.

Silový zásah, 1k10 Bodů výdrže.

5. Úroveň: 2 paprsky, libovolné Cíle

11. Úroveň: 3 paprsky, libovolné Cíle

17. Úroveň: 4 paprsky, libovolné Cíle

Tančící světla

Zaklínání

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P, S (trocha fosforu, kousek světélkujícího dřeva nebo světluška)

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Bard, Čaroděj, Kouzelník

(str. 367)

Až čtyři vznášející se světla o velikosti pochodně, můžeš spojit do jednoho svítícího neurčitého Humanoidního těla Střední velikosti. Každé světlo Slabě osvítí okruh o poloměru 2 sáhy.

Bonusová akce – pohnout světly až o 12 sáhů. Světla musí být do 4 sáhů od sebe. Světlo mimo Dosah zhasne.

5. Úroveň: světla můžou svítit Jasně do 2 sáhů a Slabě do dalších 2 sáhů. Spojená podoba může být i zvíře Střední velikosti.

11. Úroveň: Připnutí světla ke tvorovi nebo předmětu. Pokud Cíl nesouhlasí, Útok na dálku kouzlem. Připnuté světlo neovládáš a nezhasne, když se vzdálí. Cíl může světlo zničit jako Akci.

17. Úroveň: až 6 světel. Spojená podoba může být i Velký humanoid nebo zvíře.

Ušetři umírajícího

Nekromancie

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Klerik

(str. 367)

Cíl je živý tvor, který má 0 Bodů výdrže. Tvor se Stabilizuje. Nepůsobí na Nemrtvé a Výtvory.

5. Úroveň: Můžeš ignorovat Pohybové složky kouzla.

11. Úroveň: Cíl se probere s 1 Bodem výdrže, pokud hodinu neutrpí žádný Zásah.

17. Úroveň: Až 2 Cíle, druhý do 2 sáhů od prvního. Cíl se probere s 1 Bodem výdrže, pokud minutu neutrpí žádný Zásah.

Vedení

Věštění

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Druid, Klerik

(str. 367)

Cíl musí souhlasit. Cíl si může přičíst 1k4 k jednomu hodu na Vlastnost dle své volby. Může si hodit před hodem na Vlastnost nebo až po něm. Kouzlo poté skončí.

5. Úroveň: Dosah 6 sáhů.

11. Úroveň: Jednorázové přehození 1k4 hodu, pokud padne 1.

17. Úroveň: Až dva Cíle – každý může z kouzla těžit právě jednou.

Zlomyslný výsměch

Očarování

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V

Trvání: ihned

Povolání: Bard

(str. 367)

Záchrana na Moudrost – tvor, který tě slyší, ale nemusí ti rozumět.

Psychický zásah, 1k4 Bodů výdrže. Cíl má Nevýhodu k prvnímu dalšímu hodu na Útok do konce jeho příštího Tahu.

5. Úroveň: 2k4

11. Úroveň: 3k4

17. Úroveň: 4k4

Zpráva

Transmutace

T

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P, S (kousek měděného drátu)

Trvání: 1 Kolo

Povolání: Bard, Čaroděj, Kouzelník

(str. 368)

Zašeptáš zprávu, ukážeš na Cíl. Cíl ji uslyší a může odpovědět zašeptáním. Pouze ty a Cíl slyšíte šepot.

Kouzlo můžeš Seslat skrz pevné objekty, nebo zahýbat kolem rohů. Kouzlo neprojde 30 cm kamene, 2,5 cm běžného kovu, tenkou vrstvou olova nebo 1 m dřeva či hlíny.

Magické ticho blokuje zprávu.

5. Úroveň: Dosah až 60 sáhů.

11. Úroveň: Můžeš ignorovat Pohybovou a Surovinovou složku.

17. Úroveň: Můžeš ignorovat všechny složky. Zpráva může být telepatická s jednoduchým obrazem. Cíl může odpovědět stejně. Takovou Zprávu nelze blokovat magickým tichem.

1. Stupeň

Azyl

Vymítání

1

Vyvolání: 1 Bonusová akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P, S (stříbrné zrcátko)

Trvání: 1 minuta

Povolání: Klerik

(str. 368)

Chráníš tvora před cíleným Útokem. Každý, kdo na chráněného tvora zaútočí nebo proti němu Sešle Zásah způsobující Kouzlo, musí uspět v Záchraně na Moudrost. Pokud selže, musí si vybrat nový Cíl, jinak o svůj Útok nebo Kouzlo přijde.

Nechrání před plošnými účinky.

Pokud chráněný tvor zaútočí nebo Sešle kouzlo, které působí na nepřátelského tvora, toto Kouzlo skončí.

Bájný lučištník

Iluze

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 15 sáhů

Složky: P, S (letky k šípu z barevných per)

Trvání: ihned

Povolání: Bard, Hraničář

(str. 368)

Útok na dálku kouzlem.

Psychický zásah, 3k8 Bodů výdrže.

Na okamžik na sebe vezmeš podobu bájného lučištníka a vystřelíš iluzorním lukem na Cíl do 15 sáhů.

Na vyšších Stupních: Zásah +1k8 Bodů výdrže za každý další Stupeň.

Barevná sprška

Iluze

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel (Kužel 3 sáhy)

Složky: V, P, S (červeně, žlutě a modře zbarvená špetka písku nebo prášku)

Trvání: 1 Kolo

Povolání: Čaroděj, Kouzelník

(str. 368)

Oslnivá škála barevných záblesků. Hoď 6k10, výsledek je součet Výdrže tvorů, které Kouzlo může ovlivnit. Ignoruj tvory v Bezvědomí a tvory, kteří nevidí.

Začni tvorem s nejmenším množstvím Bodů výdrže. Každý zasažený tvor Oslepne, dokud Kouzlo neskončí. Za každého tvora uber jeho Výdrž z hozeného maxima a pak přejdi na tvora s dalším nejmenším počtem Bodů výdrže. Počet Bodů výdrže tvora musí být nižší nebo roven zbývající síle Kouzla, aby na něj působilo.

Na vyšších Stupních: +2k10 k hodu na součet Výdrže za každý další Stupeň.

Černý jed

Nekromancie

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: P, S (černý inkoust)

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Čaroděj, Černokněžník, Kouzelník

(str. 368)

Útok na dálku kouzlem. Jeden Cíl.

Jedový zásah, 2k6 Bodů výdrže.

Dokud je Cíl v Dosahu, můžeš v něm jako Akci jed rozšířit. Záchrana na Odolnost.

Jedový zásah, 1k6 Bodů výdrže a Cíl je do začátku tvého příštího Tahu Otrávený. Při úspěchu polovina Zásahu a k Otrávení nedojde.

Na vyšších Stupních: Zásah +2k6 Bodů výdrže za každý další Stupeň.

Děsivý smích

Očarování

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P, S (drobné dortíčky a peříčko, které se vlní ve vzduchu)

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Bard, Kouzelník

(str. 369)

Záchrana na Moudrost – tvor s Inteligencí 5 nebo více, kterého vidíš.

Při selhání Cíl spadne, stane se Ležícím, je Otřesený a nemůže vstát.

Na konci každého svého Tahu a pokaždé, když je Zasažen, si Cíl může hodit další Záchranu na Moudrost. Pokud si hází kvůli Zásahu, má Výhodu. Při úspěchu Kouzlo skončí.

Dlouhokrok

Transmutace

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (špetka hlíny)

Trvání: 1 hodina

Povolání: Bard, Druid, Hraničář, Kouzelník

(str. 369)

Dotkneš se tvora a jeho Rychlost se zvýší o 2 sáhy.

Na vyšších Stupních: jeden Cíl navíc za každý další Stupeň.

Dobrůvka

Transmutace

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (snítka jmelí)

Trvání: ihned

Povolání: Druid, Hraničář

(str. 369)

Až 10 bobulí. Každá bobule tvorovi, který ji sní, obnoví 1 Bod výdrže a poskytne mu dostatek výživy na 1 den. Po 24 hodinách Dobrůvky ztratí svou moc a stanou se obyčejnými bobulemi.

Elementální erupce

Zaklínání

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 18 sáhů

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Čaroděj, Kouzelník

(str. 369)

Záchrana na Odolnost – jeden tvor, kterého vidíš.

Zásah 2k10 Bodů výdrže, při úspěchu polovina. Typ Zásahu můžeš vybrat: Bleskový, Drtivý, Hromový, Chladný, Jedový, Kyselinový nebo Ohnivý.

Na vyšších Stupních: Zásah +1k10 Bodů výdrže za každý další Stupeň.

Falešný život

Nekromancie

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P, S (malé množství alkoholu nebo destilátu)

Trvání: 1 hodina

Povolání: Čaroděj, Kouzelník

(str. 369)

Posílíš se nekromantickou napodobeninou života. Po dobu Trvání získáš 1k4 + 4 Dočasných bodů výdrže.

Na vyšších Stupních: +5 Dočasných bodů výdrže za každý další Stupeň.

Hexenšus

Nekromancie

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (hadrová panenka)

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Černokněžník, Klerik, Kouzelník

(str. 370)

Záchrana na Odolnost – jeden tvor, kterého vidíš. Při úspěchu žádný efekt.

Při selhání, Nevýhoda ke všem Ověřením a Záchranám na Sílu a Obratnost a hodům na Útok. Rychlost Cíle se sníží na polovinu (zaokrouhleno dolů) a nemůže provést Akci Běh.

Pro udržení Soustředění musí Cíl uspět na začátku každého svého Tahu v Záchraně na Odolnost se SO 10.

Zasažený tvor si musí hodit další Záchranu na Odolnost na konci každého svého Tahu. Při úspěchu Kouzlo skončí.

Hněv živlů

Transmutace

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (prach z barevných krystalů)

Trvání: ihned

Povolání: Čaroděj, Druid, Kouzelník

(str. 370)

Obrátíš živel v Dosahu proti Cíli do 6 sáhů od něj.

Oheň. Dráha k Cíli 1 sáh široká a až 4 sáhy dlouhá. Záchrana na Obratnost (plameny 1 sáh vysoké – Nevýhoda). Ohnivý zásah, 3k6 Bodů výdrže, při úspěchu polovina. Volné hořlavé předměty v Dráze vzplanou.

Voda. Cíl 4 sáhy daleko. Záchrana na Obratnost (voda má 1 sáh ve všech směrech – Nevýhoda). Chladný zásah, 3k6 Bodů výdrže a Rychlost je 0 až do konce jeho příštího Tahu.

Pokud je Cíl ve vodě, jsou zasaženi i všichni tvorové do 1 sáhu. Tvor bez Rychlosti plavání se začne topit – k vyváznutí je třeba Akce, Ověření síly (Atletiky).

Vzduch. Cíl a všichni do 2 sáhů od něj. Záchrana na Odolnost (volný prostor o objemu Krychle o hraně alespoň 8 sáhů – Nevýhoda). Hromový zásah, 2k6 Bodů výdrže. Do konce svého dalšího Tahu jsou tvorové Ohlušení a nemůžou Reagovat.

Země. Cíl na hlíně nebo kamení a všichni do 2 sáhů od něj. Záchrana na Sílu (tvorové jsou kamenem či hlínou obklopeni – Nevýhoda). Drtivý zásah, 2k6 Bodů výdrže. Tvorové jsou Sraženi a stanou se Ležícími.

Na vyšších Stupních: Zásah +1k6 Bodů výdrže za každý další Stupeň.

Hořící ruce

Zaklínání

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel (Kužel 3 sáhy)

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Čaroděj, Kouzelník

(str. 370)

Kužel o velikosti 3 sáhy.

Záchrana na Obratnost.

Ohnivý zásah, 3k6 Bodů výdrže, při úspěchu polovina.

Oheň zapaluje volné hořlavé předměty v oblasti.

Na vyšších Stupních: Zásah +1k6 Bodů výdrže za každý další Stupeň.

Hrdinství

Očarování

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Bard, Paladin

(str. 371)

Cíl musí souhlasit. Cíl je Imunní vůči Vystrašení a na začátku každého svého Tahu získá Dočasné body výdrže rovné tvé Opravě sesílací vlastnosti. Zbývající Dočasné body výdrže z tohoto Kouzla zmizí, když Kouzlo skončí.

Na vyšších Stupních: jeden Cíl navíc za každý další Stupeň.

Hromová vlna

Zaklínání

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel (Krychle o hraně 3 sáhy)

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Bard, Čaroděj, Druid, Kouzelník

(str. 371)

Krychle o hraně 3 sáhy vycházející z tebe.

Záchrana na Odolnost.

Hromový zásah, 2k8 Bodů výdrže a Cíl je odtlačen 2 sáhy od tebe. Při úspěchu poloviční Zásah a odtlačen není.

Nezajištěné předměty, celé v oblasti, jsou automaticky odtlačeny 2 sáhy od tebe. Zahřmění lze slyšet až 60 sáhů.

Na vyšších Stupních: Zásah +1k8 Bodů výdrže za každý další Stupeň.

Iluzorní text

Iluze

1 (R)

Vyvolání: 1 minuta

Dosah: dotyk

Složky: P, S (Inkoust na bázi olova v hodnotě alespoň 10 zl, který je Kouzlem spotřebován)

Trvání: 10 dní

Povolání: Bard, Černokněžník, Kouzelník

(str. 371)

Text překrytý iluzí vypadá jako v nějakém nesrozumitelném, neznámém nebo magickém písmu nebo jako úplně jiná zpráva, psaná jinou rukou a jiným jazykem, který ale znáš.

Pro tebe a tvory, které určíš při Sesílání kouzla, vypadá text normálně a je v něm to, co při psaní zamýšlíš.

Pokud je Kouzlo Rozptýleno, původní text i iluze zmizí. Tvor s Pravdivým viděním dokáže skrytý text přečíst.

Léčivé slovo

Zaklínání

1

Vyvolání: 1 Bonusová akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V

Trvání: ihned

Povolání: Bard, Druid, Klerik

(str. 371)

Tvor, kterého vidíš, si obnoví Body výdrže rovné 1k4 + tvá Oprava sesílací vlastnosti. Nepůsobí na Nemrtvé a Výtvory.

Na vyšších Stupních: Obnovení +1k4 Bodů výdrže za každý další Stupeň.

Levitující disk

Vyvolávání

1 (R)

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P, S (kapka rtuti)

Trvání: 1 hodina

Povolání: Kouzelník

(str. 371)

Vodorovný silový disk o průměru 1 m a tloušťce 2,5 cm, vznáší se 1 m nad zemí na volném místě, které vidíš. Disk unese až 250 kg. Při větším zatížení Kouzlo skončí.

Dokud jsi do 4 sáhů od něj, je disk nehybný, ale když se vzdálíš více, následuje tě. Pohybuje se přes nerovný terén, do schodů i ze schodů, svahů a podobně, ale nepřekoná převýšení 2 či více sáhů. Pokud se vzdálíš víc než 20 sáhů od disku, Kouzlo skončí.

Lovcova kořist

Věštění

1

Vyvolání: 1 Bonusová akce

Dosah: 18 sáhů

Složky: V

Trvání: (S), až 1 hodina

Povolání: Hraničář

(str. 372)

Označíš tvora, kterého vidíš. Tvé Zásahy zbraní proti tomuto tvorovi se zvýší o 1k6 Bodů výdrže. Výhoda k hodům na Moudrost (Vnímání) či Moudrost (Přežití), když tohoto tvora hledáš. Pokud Body výdrže Cíle klesnou na 0 před koncem Kouzla, můžeš ve svém pozdějším Tahu použít Bonusovou akci k označení nového tvora.

Na vyšších Stupních: 3. či 4. Stupeň: Trvání: (S), až 8 hodin; 5. Stupeň: Trvání: (S), až 24 hodin.

Magická střela

Zaklínání

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Čaroděj, Kouzelník

(str. 372)

Tři světélkující magické šipky. Cílem je tvor, kterého vidíš. Každá šipka způsobí Cíli Silový zásah za 1k4 + 1 Bodů výdrže. Šipky udeří všechny současně a můžeš je nasměrovat na jeden nebo více Cílů.

Na vyšších Stupních: +1 šipka za každý další Stupeň.

Mágova zbroj

Vymítání

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (kus tvrzené kůže)

Trvání: 8 hodin

Povolání: Čaroděj, Kouzelník

(str. 372)

Cíl beze Zbroje, který souhlasí. Jeho základní OČ se změní na 13 + jeho Oprava obratnosti. Kouzlo skončí předčasně, pokud si Cíl navlékne Zbroj nebo pokud ho svou Akcí zrušíš.

Mluv se zvířaty

Věštění

1 (R)

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P

Trvání: 10 minut

Povolání: Bard, Druid, Hraničář

(str. 372)

Můžeš rozumět a verbálně komunikovat se zvířaty. Rozum mnoha zvířat, stejně jako jejich povědomí o okolí, jsou omezené jejich Inteligencí, ale minimálně ti můžou dát informace o blízkých místech a nestvůrách, včetně čehokoliv, co dokážou vnímat nebo co vnímala za poslední den. Dle úvahy PH se ti může podařit přesvědčit zvíře, aby pro tebe vykonalo malou laskavost.

Najdi jed a nemoc

Věštění

1 (R)

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P, S (tisový list)

Trvání: (S), až 10 minut

Povolání: Druid, Hraničář, Klerik, Paladin

(str. 372)

Do 6 sáhů od sebe vnímáš přítomnost a polohu jedů, jedovatých tvorů a Nemocí a poznáš jejich druh.

Kouzlo neprojde 30 cm kamene, 2,5 cm běžného kovu, tenkou vrstvou olova nebo 1 m dřeva či hlíny.

Najdi magii

Věštění

1 (R)

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P

Trvání: (S), až 10 minut

Povolání: Bard, Čaroděj, Druid, Hraničář, Klerik, Kouzelník, Paladin

(str. 372)

Do 6 sáhů od sebe vnímáš přítomnost magie. Kolem jakéhokoliv viditelného tvora či předmětu, který má v sobě magii, můžeš pomocí své Akce spatřit slabou auru a poznáš Školu kouzel.

Kouzlo neprojde 30 cm kamene, 2,5 cm běžného kovu, tenkou vrstvou olova nebo 1 m dřeva či hlíny.

Najdi Přítelíčka

Vyvolávání

1 (R)

Vyvolání: 1 hodina

Dosah: 2 sáhy

Složky: V, P, S (dřevěné uhlí, kadidlo a byliny, to vše dohromady v hodnotě 10 zl, které se při Sesílání spálí v bronzovém koši na oheň)

Trvání: ihned

Povolání: Kouzelník

(str. 373)

Do služby k tobě vstoupí Přítelíček – duch v podobě drobného zvířete. Má vlastnosti zvolené podoby, ale je Běs, Nebešťan, nebo Víla. Vždy uposlechne tvé rozkazy.

V boji má vlastní Iniciativu a vlastní Tah. Nemůže Útočit. Když mu klesnou Body výdrže na 0, zmizí a musíš ho vyvolat znovu Sesláním kouzla.

Telepatická komunikace do 20 sáhů. Jako Akci můžeš až do začátku tvého příštího Tahu vidět jeho očima a slyšet jeho ušima. Tvé tělo má po tuto dobu Stavy Ohlušený a Oslepený.

Jako Akci můžeš Přítelíčka dočasně odvolat do kapesní dimenze. Z té ho můžeš svou Akcí znovu přivolat.

Můžeš mít jen jednoho Přítelíčka. Seslání kouzla, když už Přítelíčka máš, mu změní podobu.

Když je Přítelíček do 20 sáhů od tebe, můžeš přes něj Sesílat dotyková kouzla, Přítelíček musí k Seslání použít Reakci.

Najdi zlo a dobro

Věštění

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P

Trvání: (S), až 10 minut

Povolání: Klerik, Paladin

(str. 373)

Vnímáš, jestli a kde je do 6 sáhů od tebe Běs, Elementál, Nebešťan, Nemrtvý, Víla nebo Zrůda. Podobně víš, jestli je do 6 sáhů od tebe magicky posvěcené nebo znesvěcené místo či předmět.

Kouzlo neprojde 30 cm kamene, 2,5 cm běžného kovu, tenkou vrstvou olova nebo 1 m dřeva či hlíny.

Naváděcí blesk

Zaklínání

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P

Trvání: 1 Kolo

Povolání: Klerik

(str. 373)

Útok na dálku kouzlem. Jeden Cíl.

Zářivý zásah, 4k6 Bodů výdrže. Příští hod na Útok proti tomuto Cíli, před koncem tvého příštího Tahu, má Výhodu.

Na vyšších Stupních: Zásah +1k6 Bodů výdrže za každý další Stupeň.

Neviditelný služebník

Vyvolávání

1 (R)

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (kus řetězu a kousek dřeva)

Trvání: 1 hodina

Povolání: Bard, Černokněžník, Kouzelník

(str. 374)

Neviditelná, neinteligentní, beztvará síla, která plní tvé příkazy. Služebník má OČ 10, 1 Bod výdrže, Sílu 2 a nemůže Útočit. Pokud mu klesnou Body výdrže na 0, Kouzlo skončí.

Jednou v každém svém Tahu můžeš jako Bonusovou akci služebníkovi mentálně přikázat, aby se pohnul až o 3 sáhy a interagoval s předmětem. Služebník může vykonávat jednoduché služebnické činnosti. Tvé příkazy plní, jak nejlépe dokáže. Po dokončení činnosti čeká na tvůj další příkaz.

Pokud se služebník vzdálí více než 12 sáhů od tebe, Kouzlo skončí.

Oblak mlhy

Vyvolávání

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P

Trvání: (S), až 1 hodina

Povolání: Čaroděj, Druid, Hraničář, Kouzelník

(str. 374)

Koule mlhy o poloměru 4 sáhy, střed v Dosahu. Mlha se šíří kolem rohů a oblast je Hustě zahalená. Skončí dříve, pokud ji rozfouká mírný či silnější vítr (o rychlosti alespoň 15 km za hodinu).

Na vyšších Stupních: poloměr mlhy +4 sáhy za každý další Stupeň.

Očisti jídlo a pití

Transmutace

1 (R)

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 2 sáhy

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Druid, Klerik, Paladin

(str. 374)

Všechno nemagické jídlo a pití v Kouli o poloměru 1 sáh se středem v Dosahu se očistí a zbaví se Jedů a Nemocí.

Ochrana před zlem a dobrem

Vymítání

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (svěcená voda nebo stříbrný a železný prášek, které jsou Kouzlem spotřebovány)

Trvání: (S), až 10 minut

Povolání: Černokněžník, Klerik, Kouzelník, Paladin

(str. 374)

Jeden tvor, který souhlasí, má ochranu před určitými typy tvorů: Běsy, Elementály, Nebešťany, Nemrtvými, Vílami a Zrůdami.

Tvorové těchto typů mají Nevýhodu k hodům na Útok proti Cíli. Tito tvorové také nemůžou Cíl posednout, Vystrašit ani Zmámit. Pokud už Cíl je takovým tvorem posednutý, Vystrašený nebo Zmámený, má k novým Záchranám proti příslušnému účinku Výhodu.

Pekelné pokárání

Zaklínání

1

Vyvolání: 1 Reakce na tvora v Dosahu kouzla, kterého vidíš a který tě právě úspěšně Zasáhl

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Černokněžník

(str. 374)

Tvora, který tě Zasáhl, obklopí pekelné plameny.

Záchrana na Obratnost.

Ohnivý zásah, 2k10 Bodů výdrže, při úspěchu polovina.

Na vyšších Stupních: Zásah +1k10 Bodů výdrže za každý další Stupeň.

Plášť zmaru

Nekromancie

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P, S (černý kapesník)

Trvání: 1 minuta

Povolání: Černokněžník

(str. 375)

Viditelná aura nekrotické energie 1 sáh okolo Sesilatele.

Záchrana na Odolnost – každý tvor, který v auře začne svůj tah. Výtvory automaticky uspějí.

Nekrotický zásah, 1k6 + Zdatnostní bonus Sesilatele Bodů výdrže.

Sesilatel na začátku svého Tahu získá Dočasné body výdrže – nejvyšší počet Bodů výdrže, které aura od konce jeho předchozího Tahu vysála.

Na vyšších Stupních: Zásah +2 Body výdrže za každý další Stupeň.

Pohled smrti

Nekromancie

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel

Trvání: (S), až 8 hodin

Složky: P, V, S (oko z Nemrtvého)

Povolání: Černokněžník

(str. 375)

Tvé oči se naplní smrtí. Jako Bonusovou akci můžeš zvolit jednoho tvora do 12 sáhů.

Záchrana na Moudrost. Nemrtví a Výtvory uspějí automaticky.

Nekrotický zásah, 1k4 Bodů výdrže, při úspěchu polovina.

Na vyšších Stupních: Zásah +1k4 Bodů výdrže za každý další Stupeň.

Pomalý pád

Transmutace

1

Vyvolání: 1 Reakce, kterou provedeš, když ty nebo tvor do 12 sáhů od tebe spadne

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, S (pírko nebo chmýří)

Trvání: 1 minuta

Povolání: Bard, Čaroděj, Kouzelník

(str. 375)

Až 5 padajících tvorů. Rychlost klesání každého z nich se zpomalí na 12 sáhů za Kolo.

Pokud tvor dopadne na zem před skončením Kouzla, neutrpí pádem z výšky žádný Zásah a může přistát na nohou. Kouzlo tím pro tohoto tvora skončí.

Poplach

Vymítání

1 (R)

Vyvolání: 1 minuta

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P, S (zvonek a kus jemného stříbrného drátku)

Trvání: 8 hodin

Povolání: Hraničář, Kouzelník

(str. 375)

Dveře, okno nebo oblast v Dosahu. Cíl nesmí být větší než Krychle o hraně 4 sáhy. Když se Drobný nebo větší tvor střežené oblasti dotkne nebo do ní vstoupí, alarm tě mentálně nebo zvukově upozorní. Při Sesílání můžeš určit tvory, kteří poplach nespustí.

Mentální poplach vnímáš ve tvé hlavě, pokud jsi do jedné míle od střežené oblasti. Probudí tě i ze spánku.

Zvukový poplach bude deset sekund vydávat zvuk ručního zvonku, který je slyšet do dvanácti sáhů.

Porozumění jazykům

Věštění

1 (R)

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P, S (trocha sazí a soli)

Trvání: 1 hodina

Povolání: Bard, Čaroděj, Černokněžník, Kouzelník

(str. 375)

Rozumíš doslovnému významu mluveného jazyka, který slyšíš. Rozumíš také psanému jazyku, který vidíš na povrchu, kterého se dotýkáš. Během 1 minuty přečteš 1 stranu textu.

Toto Kouzlo nerozšifruje tajné textové zprávy ani znak, například magickou runu, který není součástí psaného jazyka.

Požehnání

Očarování

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P, S (kropenka svěcené vody)

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Klerik, Paladin

(str. 376)

Požehnáš až třem tvorům. Kdykoliv, než Kouzlo skončí, si Cíl hodí na Útok nebo Záchranu, může si hodit 1k4 a hozené číslo si k danému hodu přičíst.

Na vyšších Stupních: jeden Cíl navíc za každý další Stupeň.

Přátelství zvířat

Očarování

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P, S (pamlsek)

Trvání: 24 hodin

Povolání: Bard, Druid, Hraničář

(str. 376)

Můžeš přesvědčit zvíře, že mu nechceš ublížit. Zvol zvíře s Inteligencí 3 či nižší, které vidíš. Musí tě vidět a slyšet. Záchrana na Moudrost, jinak ho Zmámíš. Pokud mu ty nebo někdo z tvých společníků způsobíte Zásah, Kouzlo skončí.

Na vyšších Stupních: jedno zvíře navíc za každý další Stupeň.

Přestrojení

Iluze

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P

Trvání: 1 hodina

Povolání: Bard, Čaroděj, Kouzelník

(str. 376)

Změníš svůj vzhled (včetně vybavení). Můžeš zrušit svou Akcí. Můžeš vypadat až o 30 cm menší nebo větší a můžeš vypadat hubenější nebo tlustší. Musíš si zachovat stejný typ těla. Jinak je ale rozsah iluze na tobě.

Iluze neuspěje při fyzické kontrole, přidanými prvky procházejí předměty. Pokud budeš vypadat hubenější a chtěl by se tě někdo dotknout, jeho ruka na tebe narazí, i když je napohled stále ve vzduchu.

Tvor může použít Akci k prohlédnutí – Inteligence (Pátrání).

Přízeň bohů

Zaklínání

1

Vyvolání: 1 Bonusová akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Paladin

(str. 376)

Tvá modlitba tě posílí božským zářením. Dokud Kouzlo neskončí, Útoky tvou Zbraní způsobí při Zásahu dodatečný Zářivý zásah za 1k4 Bodů výdrže.

Rozkaz

Očarování

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V

Trvání: 1 Kolo

Povolání: Klerik, Paladin

(str. 376)

Záchrana na Moudrost, jinak ve svém příštím Tahu musí Cíl splnit tebou zadaný jednoslovný rozkaz (plus předložky nebo “se”). Nemá efekt, pokud je Cíl Nemrtvý, nerozumí ti nebo pokud by příkaz přímo vedl k obdržení Zásahu. Pokud Cíl nemůže rozkaz vykonat, Kouzlo skončí.

Příklady rozkazů a jejich účinků:

K zemi! Cíl si lehne a skončí Tah.

Přistup! Cíl se pohne směrem k tobě. Když se přiblíží na jeden sáh, skončí Tah.

Pusť! Cíl pustí vše, co drží, a skončí Tah.

Stůj! Cíl se nepohne a neprovede žádnou Akci. Létající tvor uletí jen minimální vzdálenost nutnou pro udržení se ve vzduchu.

Uteč! Cíl stráví Tah co nejrychlejším pohybem od tebe.

Na vyšších Stupních: jeden Cíl navíc za každý další Stupeň. Tvorové musí být v momentě Seslání nanejvýš 6 sáhů od sebe.

Řetězy upoutání

Vyvolávání

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 16 sáhů

Složky: V, P, S (kus řetězu, který je Kouzlem spotřebován)

Trvání: (S), až 10 minut

Povolání: Černokněžník

(str. 377)

Útok na dálku kouzlem. Jeden Cíl. Při Zásahu 1k4 na určení typu řetězu. Každý řetěz způsobí Cíli na začátku jeho Tahu Zásah za 1k6 Bodů výdrže a má dodatečný efekt.

1: Řetězy prázdnoty. Chladný zásah. Jeho Rychlost se sníží na polovinu (zaokrouhleno dolů).

2: Řetězy utrpení. Bodný zásah. Nevýhoda na Záchrany na Sílu.

3: Řetězy zmaru. Nekrotický zásah. Všichni tvorové do 1 sáhu od něj utrpí poloviční Nekrotický zásah (zaokrouhleno dolů).

4: Řetězy omráčení. Hromový zásah. Až do začátku svého dalšího Tahu nemůže provádět Reakce.

Tvor může použít Akci ke shození řetězu Záchranou na Obratnost. Pokud má tvor 0 Bodů výdrže nebo řetězy shodí, můžeš jako Akci zaútočit řetězem znovu (na libovolný Cíl).

Na vyšších Stupních: 1 řetěz navíc za každý další Stupeň. Na 1 Cíl může naráz působit pouze 1 řetěz. V rámci Akce můžeš zaútočit všemi volnými řetězy.

Sádlo

Vyvolávání

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (kus vepřové kůže nebo máslo)

Trvání: 1 minuta

Povolání: Kouzelník

(str. 377)

Čtverec na zemi o straně 2 sáhy, střed v Dosahu. Husté mazadlo jej promění v Težký terén.

Záchrana na Obratnost – tvorové v oblasti v době Sesílání a ti, kteří poprvé ve svém Tahu vstoupí do oblasti, nebo v ní svůj Tah skončí.

Pokud selžou, uklouznou a spadnou (stanou se Ležícími).

Síla fénixe

Zaklínání

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel (okruh 2 sáhy)

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Čaroděj, Černokněžník

(str. 377)

Záchrana na Obratnost – tvorové do 2 sáhů od tebe.

Ohnivý zásah, 2k6 Bodů výdrže, při úspěchu polovina. Ty si navíc obnovíš 1 + tvůj Zdatnostní bonus Bodů výdrže.

Na vyšších Stupních: Zásah +1k6 Bodů výdrže a obnovení +2 Body výdrže výdrže za každý další Stupeň.

Skok

Transmutace

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (zadní noha kobylky)

Trvání: 1 minuta

Povolání: Čaroděj, Druid, Hraničář, Kouzelník

(str. 377)

Dotkneš se tvora a Kouzlo až do konce svého Trvání ztrojnásobí vzdálenost, kterou tvor doskočí.

Slizký úder

Zaklínání

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P, S (ostatky z mrtvého Slizu)

Trvání: (S) až 10 minut

Povolání: Čaroděj, Černokněžník, Kouzelník

(str. 378)

Útok na dálku kouzlem. Jeden Cíl, na který hodíš kyselinovou kouli.

Drtivý zásah, 1k6 Bodů výdrže a Zásah kyselinou, 1k6 Bodů výdrže a kyselinová koule se vrátí zpátky k tobě.

V každém Tahu můžeš pomocí Akce zaútočit tímto Kouzlem znovu. Pokud Útok mine nebo pokud ve svém Tahu koulí nezaútočíš, Kouzlo skončí.

Na vyšších Stupních: jedna koule navíc za každý další Stupeň. S každou koulí můžeš v rámci jedné Akce zaútočit zvlášť (na libovolné Cíle).

Spánek

Očarování

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 18 sáhů

Složky: V, P, S (špetka jemného písku, okvětní lístky růže nebo cvrček)

Trvání: 1 minuta

Povolání: Bard, Čaroděj, Kouzelník

(str. 378)

Toto Kouzlo magicky uspí tvory do 4 sáhů od Výchozího bodu. Hoď 5k8 a výsledek ti určí součet Výdrže tvorů, které toto Kouzlo může ovlivnit. Ignoruj tvory v Bezvědomí.

Začni tvorem s nejmenším množstvím Bodů výdrže. Každý zasažený tvor upadne do Bezvědomí, dokud Kouzlo neskončí, dokud spáč neutrpí Zásah, nebo dokud někdo nepoužije Akci, aby ho probudil. Za každého tvora uber jeho Výdrž z hozeného maxima a pak přejdi na tvora s dalším nejmenším počtem Bodů výdrže. Počet Bodů výdrže tvora musí být nižší nebo roven zbývající síle Kouzla, aby na něj působilo.

Nepůsobí na Nemrtvé a tvory Imunní vůči Zmámení.

Na vyšších Stupních: +2k8 k hodu na součet Výdrže za každý další Stupeň.

Spěšný ústup

Transmutace

1

Vyvolání: 1 Bonusová akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P

Trvání: (S), až 10 minut

Povolání: Čaroděj, Černokněžník, Kouzelník

(str. 378)

Dokud toto Kouzlo neskončí, můžeš v každém svém Tahu (včetně aktuálního) použít v rámci Bonusové akce Akci Běh.

Stvoř nebo znič vodu

Transmutace

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P, S (kapka vody pro stvoření vody, nebo pár zrníček písku pro zničení vody)

Trvání: ihned

Povolání: Druid, Klerik

(str. 378)

Stvoření vody. V otevřené nádobě stvoříš až 40 litrů čisté vody. Nebo voda může spadnout jako déšť v Krychli o hraně 6 sáhů v Dosahu a uhasit tak nekryté plameny.

Zničení vody. V otevřené nádobě zničíš až 40 litrů vody. Nebo zničíš mlhu v Krychli o hraně 6 sáhů v rámci Dosahu.

Na vyšších Stupních: stvoříš či zničíš +40 litrů nebo +1 sáh hrany Krychle za každý další Stupeň.

Štít

Vymítání

1

Vyvolání: 1 Reakce, kterou provedeš, když tě zasáhne Útok nebo když tě protivník zvolí za Cíl Kouzla Magická střela

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P

Trvání: 1 Kolo

Povolání: Čaroděj, Kouzelník

(str. 378)

Ke tvé ochraně se objeví neviditelná bariéra magické síly. Až do začátku svého příštího Tahu máš bonus +5 k OČ, a to i proti původnímu Útoku, na který tímto Kouzlem Reaguješ. Kouzlo Magická střela ti nezpůsobí žádný Zásah.

Štít víry

Vymítání

1

Vyvolání: 1 Bonusová akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (malý Pergamen, na kterém je napsaný kus svatého textu)

Trvání: (S), až 10 minut

Povolání: Klerik, Paladin

(str. 379)

Kolem tvora, kterého zvolíš v Dosahu, se objeví třpytivé ochranné pole a poskytne mu po dobu Trvání kouzla bonus +2 k OČ.

Tichý obraz

Iluze

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (kousek ovčího rouna)

Trvání: (S), až 10 minut

Povolání: Bard, Čaroděj, Kouzelník

(str. 379)

Krychle o hraně 3 sáhy, Výchozí bod, který vidíš v Dosahu. Obraz je čistě optický, nevydává žádné jiné smyslové efekty.

Pomocí své Akce můžeš obrazem pohnout na libovolné místo v Dosahu a můžeš měnit jeho vzhled tak, aby pohyb vypadal přirozeně. Například obraz tvora bude při pohybu kráčet. Fyzická interakce s obrazem prozradí, že jde o iluzi, věci jím prochází. Tvor může použít Akci k prohlédnutí – Inteligence (Pátrání). Při úspěchu může vidět skrz obraz.

Určení

Věštění

1 (R)

Vyvolání: 1 minuta

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (perla v hodnotě alespoň 100 zl a soví pero)

Trvání: ihned

Povolání: Bard, Kouzelník

(str. 379)

Pokud je Cílový předmět kouzelný nebo magií prodchnutý, zjistíš jeho vlastnosti, jak ho používat, jestli vyžaduje Sladění, a pokud má Dávky, tak kolik. Zjistíš, jestli předmět ovlivňují nějaká Kouzla a o která jde. Pokud předmět vytvořilo Kouzlo, dozvíš se které.

Pokud je Cílem tvor, zjistíš, jaká Kouzla na něj právě působí.

Uřknutí

Očarování

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P, S (kapka krve)

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Bard, Klerik

(str. 379)

Záchrana na Charisma – až 3 tvorové, které vidíš.

Kdykoliv si Cíl, který v tomto hodu selže, hodí na Útok nebo Záchranu, musí si hodit ještě 1k4 a hozené číslo od hodu odečíst.

Na vyšších Stupních: jeden Cíl navíc za každý další Stupeň.

Vílí oheň

Zaklínání

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Bard, Druid

(str. 379)

Krychle o hraně 4 sáhy v Dosahu.

Záchrana na Obratnost.

Předměty a ovlivnění tvorové vyzařují po dobu Trvání Slabé světlo v okruhu o poloměru 2 sáhy.

Hody na Útok na ovlivněné tvory nebo předměty mají Výhodu, pokud útočník Cíl vidí, a ovlivněný tvor či předmět nemají žádný prospěch z Neviditelnosti.

Zapletení

Vyvolávání

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 18 sáhů

Složky: V, P

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Druid

(str. 379)

Čtverec o straně 4 sáhy, Výchozí bod v Dosahu. Plevel a réva změní zem v oblasti na Těžký terén. Když Kouzlo skončí, vyvolané rostliny uvadnou.

Záchrana na Sílu, jinak jsou tvorové v oblasti při Sesílání Zadržení rostlinami.

Pokus o vyproštění – Akce Ověření Síly proti tvému SO Záchrany kouzla.

Zhoj zranění

Zaklínání

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Bard, Druid, Hraničář, Klerik, Paladin

(str. 380)

Cíl si obnoví počet Bodů výdrže rovný 1k8 + tvá Oprava sesílací vlastnosti. Nepůsobí na Nemrtvé a Výtvory.

Na vyšších Stupních: Obnovení +1k8 Bodů výdrže za každý další Stupeň.

Zmam osobu

Očarování

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P

Trvání: 1 hodina

Povolání: Bard, Čaroděj, Černokněžník, Druid, Kouzelník

(str. 380)

Humanoidní Cíl. Záchrana na Moudrost. Výhoda, pokud s ním ty nebo tví společníci bojujete. Pokud selže, Zmámíš ho, dokud Kouzlo neskončí nebo dokud mu ty či tví společníci neublížíte. Zmámený tvor na tebe pohlíží jako na dobrého známého.

Na vyšších Stupních: jeden Cíl navíc za každý další Stupeň. Cíle musí být navzájem do 6 sáhů od sebe.

Způsob zranění

Nekromancie

1

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Klerik

(str. 380)

Útok na blízko kouzlem. Jeden Cíl.

Nekrotický zásah, 3k10 Bodů výdrže.

Na vyšších Stupních: Zásah +1k10 Bodů výdrže za každý další Stupeň.

2. Stupeň

Antropomancie

Nekromancie

2 (R)

Vyvolání: 1 minuta

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (nůž na rozřezávání masa, kůže a šlach, palička na kosti)

Trvání: 5 Kol

Povolání: Černokněžník, Klerik, Kouzelník

(str. 380)

Vytrhneš z mrtvého těla až 3 části a zjistíš poslední vjem, který jimi prošel. Tělní části nemají vědomí a nemůžou lhát, ale ani rozlišit skutečnost od iluze.

- **Oči.** Spatříš poslední obraz, který viděly. Obraz je statický a pomine, jakmile mrkneš.
- **Uši.** Zaslechneš poslední slovo nebo zvuk, který zesnulý slyšel, než zemřel.
- **Srdce.** Pocítíš poslední emoci, kterou zesnulý cítil v její plné intenzitě.
- **Ruce.** Vnímáš tvar a materiál předmětu, kterého se ruce naposledy dotkly.
- **Jazyk.** Uslyšíš poslední tři slova, která zesnulý pronesl.
- **Nos.** Ucítíš poslední vůni či zápach, které zesnulý cítil.

Části těla, ze kterých chceš věštit, musí být zachovalé. Kouzlo zničí použité části.

Běsnění

Očarování

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Bard, Čaroděj, Černokněžník, Kouzelník

(str. 381)

Útok na blízko kouzlem. Jeden Cíl. Pokud Zasáhneš, Zmámíš ho a vyvoláš v něm vražedné běsnění.

Běsnící Cíl musí na začátku každého svého Tahu uspět v Záchraně na Moudrost, jinak napadne nejbližšího tvora, nebo tvora náhodně určeného z více nejbližších. Pomocí své Reakce můžeš Cíli způsobit Nevýhodu na Útok. Pokud Cíl v Záchraně uspěje, může v daném Tahu jednat normálně.

Tvorové s Výhodou proti Zmámení mají Výhodu i ke všem Záchranám proti tomuto Kouzlu.

Cejchovací úder

Zaklínání

2

Vyvolání: 1 Bonusová akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Paladin

(str. 381)

Tvůj příští úspěšný Útok zbraní způsobí Cíli dodatečný Zářivý zásah za 2k6 Bodů výdrže, Cíl začne do vzdálenosti jednoho sáhu slabě světélkovat a do konce Trvání se nemůže zneviditelnit. Pokud už Neviditelný byl, stane se viditelným.

Na vyšších Stupních: Zásah +1k6 Bodů výdrže za každý další Stupeň.

Duchovní zbraň

Zaklínání

2

Vyvolání: 1 Bonusová akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P

Trvání: 1 minuta

Povolání: Klerik

(str. 381)

Vytvoříš levitující přízračnou Zbraň. Zmizí, pokud sešleš toto Kouzlo znovu.

Při Sesílání hoď Útok na blízko kouzlem proti tvorovi ve vzdálenosti do 1 sáhu od Zbraně.

Silový zásah, 1k8 + tvá Oprava sesílací vlastnosti Bodů výdrže.

Jako Bonusovou akci můžeš pohnout Zbraní až o 4 sáhy a zopakovat Útok proti tvorovi do 1 sáhu od ní.

Na vyšších Stupních: Zásah +1k8 Bodů výdrže za každé dva další Stupně.

Důstojný odpočinek

Nekromancie

2 (R)

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (špetka soli a po jednom měďáku umístěném na každé oko mrtvoly, které tam musí zůstat po dobu Trvání)

Trvání: 10 dní

Povolání: Klerik, Kouzelník

(str. 381)

Cíl, mrtvola nebo jiné ostatky, je chráněn před rozkladem a nemůže se stát Nemrtvým.

Kouzlo prakticky prodlužuje časový limit pro vzkříšení Cíle – dny, po které působí, se nepočítají do časového limitu Kouzel typu Vzkříšení.

Fascinuj

Očarování

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P

Trvání: 1 minuta

Povolání: Bard, Černokněžník

(str. 382)

Záchrana na Moudrost – tvorové dle tvé volby, které vidíš a kteří tě slyší. Výhoda, pokud s tvorem ty nebo tvoji společníci bojujete. Tvor, kterého nelze Zmámit, automaticky uspěje.

Při neúspěchu má Cíl Nevýhodu k hodům na Moudrost (Vnímání) na postřehnutí jiného tvora než tebe. Kouzlo na něj působí, dokud neskončí nebo dokud tě slyší. Kouzlo skončí, pokud se staneš Otřeseným nebo pokud nemůžeš mluvit.

Chapadlo

Vyvolávání

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 9 sáhů (1 sáh)

Složky: V, P, S (chapadlo z chobotnice v ceně 3 md, které je Kouzlem spotřebováno)

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Bard, Čaroděj, Černokněžník, Kouzelník

(str. 382)

Na volném místě vyroste chapadlo z chobotnice, které zabere prostor 1x1 sáh. Má OČ 10, 15 Bodů výdrže a Imunitu vůči Psychickým zásahům. Automaticky selže ve všech Záchranách.

Útok na blízko na každého, kdo začne svůj Tah do 1 sáhu od chapadla nebo tam poprvé ve svém Tahu vstoupí.

Drtivý zásah, 2k8 Bodů výdrže.

Na vyšších Stupních: +5 Bodů výdrže a Zásah +1k8 Bodů výdrže za každý další Stupeň.

Kůrokůže

Transmutace

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (hrst dubové kůry)

Trvání: (S), až 1 hodina

Povolání: Druid, Hraničář

(str. 382)

Dotkneš se tvora, který s tím souhlasí. Dokud Kouzlo neskončí, získá jeho kůže hrubý, kůrovitý vzhled a jeho OČ nemůže být nižší než 16 bez ohledu na Zbroj, kterou má na sobě.

Kyselinový šíp

Zaklínání

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 18 sáhů

Složky: V, P, S (prášek z rebarborového listu a žaludek zmije)

Trvání: ihned

Povolání: Kouzelník

(str. 382)

Útok na dálku kouzlem. Jeden Cíl.

Kyselinový zásah, 4k4 Bodů výdrže. Další Kyselinový zásah za 2k4 Bodů výdrže na konci příštího Tahu Cíle.

Při minutí šíp jednorázově pocáká Cíl za polovinu počátečního Zásahu bez dalších pokračujících efektů.

Na vyšších Stupních: Oba Zásahy +1k4 Bodů výdrže za každý další Stupeň.

Léčivá modlitba

Zaklínání

2

Vyvolání: 10 minut

Dosah: 6 sáhů

Složky: V

Trvání: ihned

Povolání: Klerik

(str. 382)

Až šest tvorů, které vidíš. Každý z nich si obnoví Body výdrže rovné 2k8 + tvá Oprava sesílací vlastnosti. Nepůsobí na Nemrtvé a Výtvory.

Na vyšších Stupních: Obnovení +1k8 Bodů výdrže za každý další Stupeň.

Levitace

Transmutace

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (buď malá kožená smyčka, nebo kus zlatého drátu ohnutý do tvaru hrníčku s dlouhým ouškem na konci)

Trvání: (S), až 10 minut

Povolání: Čaroděj, Kouzelník

(str. 383)

Jeden Cíl – tvor či předmět o hmotnosti až 250 kg. Pokud nesouhlasí, Záchrana na Odolnost. Po konci Kouzla se Cíl pozvolna se snese na zem.

Cíl se vznese až o 4 sáhy svisle vzhůru. Může se pohybovat pouze přitahováním nebo odstrkováním od předmětů nebo povrchů.

Ve svém Tahu můžeš Cílem pohnout až o 4 sáhy nahoru nebo dolů. Pokud jsi Cíl ty, můžeš se takto pohybovat jako součást svého Pohybu. Jinak musíš k pohybu Cíle použít svou Akci a Cíl musí zůstat v Dosahu.

Magická ústa

Iluze

2 (R)

Vyvolání: 1 minuta

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P, S (kousek medové plástve a rozdrcený nefrit v hodnotě alespoň 10 zl, které jsou Kouzlem spotřebovány)

Trvání: do Rozptýlení

Povolání: Bard, Kouzelník

(str. 383)

Zvol volný předmět, který vidíš. Vyslov maximálně 25 slov dlouhou zprávu, kterou lze říct za nejvýše 10 minut. Urči okolnost, která odříkání zprávy spustí.

Když daná okolnost nastane, objeví se na předmětu magická ústa (pokud už předmět ústa nemá), která pronesou zprávu tvým hlasem a stejně hlasitě jako ty.

Spouštěcí okolnost musí být založena na vizuálních nebo zvukových podmínkách, které se vyskytnou do 6 sáhů od předmětu.

Při Sesílání tohoto Kouzla si zvol, zda skončí, jakmile se zpráva doručí, nebo zda se bude opakovat zprávu pokaždé, když nastane spouštěč.

Magická zbraň

Transmutace

2

Vyvolání: 1 Bonusová akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P

Trvání: (S), až 1 hodina

Povolání: Kouzelník, Paladin

(str. 383)

Nemagická Zbraň stane Magickou zbraní s bonusem +1 k hodům na Útok a na Zásah.

Na vyšších Stupních: bonus +2 za 4. nebo 5. Stupeň. Bonus +3 za 6. či vyšší Stupeň.

Měsíční paprsek

Zaklínání

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P, S (několik semen jakékoliv lunoplodovité rostliny a kus opalizujícího živce)

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Druid

(str. 383)

Válec s poloměrem 1 sáh, výškou 8 sáhů a středem v bodě v Dosahu.

Záchrana na Odolnost – tvorové, kteří ve svém Tahu do oblasti poprvé vstoupí nebo v ní začnou svůj Tah. Tvaroměnci mají Nevýhodu, při neúspěchu se vrátí do své přirozené podoby a v oblasti se nemůžou proměnit.

Zářivý zásah, 2k10 Bodů výdrže, při úspěchu polovina.

Každý svůj další Tah můžeš použít svou Akci k posunu paprsku až o 12 sáhů.

Na vyšších Stupních: Zásah +1k10 Bodů výdrže za každý další Stupeň.

Mlžný krok

Vyvolávání

2

Vyvolání: 1 Bonusová akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V

Trvání: ihned

Povolání: Čaroděj, Černokněžník, Kouzelník

(str. 384)

Na okamžik tě obalí stříbrný závoj mlhy a ty se teleportuješ až na vzdálenost 6 sáhů na volné místo, které vidíš.

Mystický zámek

Vymítání

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (zlatý prach v hodnotě nejméně 25 zl, který je Kouzlem spotřebován)

Trvání: do Rozptýlení

Povolání: Kouzelník

(str. 384)

Uzamkneš zavřené dveře, okno, truhlu, nebo podobný předmět.

Ty a tvorové, které určíš při Sesílání, můžete otevřít předmět normálně. Můžeš nastavit heslo. Když ho tvor vysloví do 1 sáhu od zámku, Kouzlo se na 1 minutu potlačí.

Kouzlo Zaklep potlačí Mystický zámek na deset minut.

SO pro zničení (vyražení) předmětu nebo otevření na něm umístěných zámků šperhákem se zvyšuje o 10.

Najdi oře

Vyvolávání

2

Vyvolání: 10 minut

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Paladin

(str. 384)

Přivoláš si ducha v podobě oře, například Válečný kůň, Poník, Velbloud, Los nebo Mastif. Oř má vlastnosti zvolené podoby, ale jeho typ je podle tvé volby buď Běs, Nebešťan nebo Víla a jeho Inteligence je minimálně 6.

Oř rozumí jednomu jazyku z těch, které umíš. Do jedné míle s ním můžeš komunikovat telepaticky.

S ořem máte instinktivní pouto. Když sedíš v jeho sedle, můžeš při Seslání kouzlo, které má za Cíl pouze tebe, vztáhnout i na něj.

Když oři klesnou Body výdrže na 0, nebo když ho jako Akci propustíš, zmizí. Opětovné Seslání tohoto Kouzla znovu přivolá stejného oře s plným počtem Bodů výdrže.

Najednou můžeš mít tímto Kouzlem připoutaného jen jednoho oře.

Najdi pasti

Věštění

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Druid, Hraničář, Klerik

(str. 384)

Vnímáš přítomnost jakékoliv pasti, kterou máš ve výhledu. Neznáš polohu každé pasti, ale víš obecnou povahu jejího nebezpečí.

Kouzlo považuje za past cokoliv, co způsobuje náhlý nebo nečekaný účinek, který by byl tebou považován za zraňující či nežádoucí, a co má tvůrce, který to za tímto účelem navrhl.

Najdi předmět

Věštění

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P, S (rozdvojující se větev)

Trvání: (S), až 10 minut

Povolání: Bard, Druid, Hraničář, Klerik, Kouzelník, Paladin

(str. 384)

Popiš nebo jmenuj předmět, který znáš. Pokud je do 200 sáhů od tebe, zjistíš směr k místu, kde se nachází. Pokud se pohybuje, vnímáš směr pohybu. Kouzlo dokáže najít konkrétní předmět, který ti je známý – viděný ze 6 sáhů nebo méně – nebo nejbližší předmět konkrétního druhu.

Toto Kouzlo nedokáže najít předmět, pokud přímou cestu mezi ním a tebou blokuje jakákoliv vrstva olova.

Najdi zvířata a rostliny

Věštění

2 (R)

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P, S (kus kožešiny z psa honiče)

Trvání: ihned

Povolání: Bard, Druid, Hraničář

(str. 385)

Popiš nebo jmenuj konkrétní druh Zvířete nebo rostliny. Dozvíš se směr a vzdálenost k nejbližšímu Zvířeti či rostlině daného druhu, pokud se nějaké vyskytuje do 5 mil od tebe.

Neviditelnost

Iluze

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (oční řasa obalená v kousku arabské gumy)

Trvání: (S), až 1 hodina

Povolání: Bard, Čaroděj, Černokněžník, Kouzelník

(str. 385)

Cíl se stane Neviditelným. Cokoliv nese, je Neviditelné, dokud to neodloží. Kouzlo pro daný Cíl skončí, pokud provede Útok nebo Sešle kouzlo.

Na vyšších Stupních: jeden Cíl navíc za každý další Stupeň.

Nižší navrácení

Vymítání

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Bard, Druid, Hraničář, Klerik, Paladin

(str. 385)

Dotkneš se tvora a můžeš ukončit buď jednu Nemoc, nebo jeden Stav, který na něj působí. Stav může být Ohlušený, Oslepený, Otrávený nebo Paralyzovaný.

Odhal myšlenky

Věštění

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P, S (měďák)

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Bard, Čaroděj, Kouzelník

(str. 385)

Při Seslání a jako Akci v každém svém Tahu, můžeš Zacílit jednoho tvora, kterého vidíš do 6 sáhů od sebe. Dozvíš se povrchové myšlenky Cíle.

Kouzlo nepůsobí na tvory s Inteligencí 3 nebo nižší nebo na ty, kteří neumí žádný jazyk.

Po Seslání můžeš jako Akci:

- změnit Cíl
- ponořit se hlouběji do mysli současného Cíle – Záchrana na Moudrost, při úspěchu Kouzlo skončí. Zjistíš jeho uvažování, emocionální stav a něco, co je pro něj významné. Cíl si Kouzla všimne a může použít Akci k vyvolání Střetu mezi svou a tvou Inteligencí; pokud uspěje, Kouzlo skončí.
- najít myslící tvory do 6 sáhů od tebe. Kouzlo neprojde 60 cm kamene, 5 cm běžného kovu ani tenkou vrstvou olova. Můžeš číst myšlenky odhaleného tvora, i když ho nevidíš.

Ohnivá čepel

Zaklínání

2

Vyvolání: 1 Bonusová akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P, S (list škumpy)

Trvání: (S), až 10 minut

Povolání: Druid

(str. 386)

Ve volné ruce vyvoláš ohnivou čepel. Jasné světlo v okruhu o poloměru 2 sáhy a další 2 sáhy Slabé světlo. Pokud čepel pustíš, zmizí. Jako Bonusovou akci ji můžeš vyvolat znovu.

Akce – Útok na blízko kouzlem.

Ohnivý zásah, 3k6 Bodů výdrže.

Na vyšších Stupních: Zásah +1k6 Bodů výdrže za každé dva další Stupně.

Ochrana před jedem

Vymítání

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P

Trvání: 1 hodina

Povolání: Druid, Hraničář, Klerik, Paladin

(str. 386)

Pokud je Cíl Otrávený, neutralizuješ jed a tvor Otrávený být přestane. Pokud na něj působí více jedů zároveň, neutralizuješ pouze jeden – buď ten, který znáš, nebo jeden náhodně.

Cíl má Výhodu k Záchranám proti Otrávení a je Odolný vůči Zásahu jedem.

Paprsek slabosti

Nekromancie

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Černokněžník, Kouzelník

(str. 386)

Útok na dálku kouzlem. Jeden Cíl.

Poloviční Zásahy ze všech úspěšných útoků, k nimž Cíl používá Sílu. Na konci každého svého Tahu si může hodit Záchranu na Odolnost, a při úspěchu Kouzlo skončí.

Pavoučí šplh

Transmutace

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (kapka asfaltu a pavouk)

Trvání: (S), až 1 hodina

Povolání: Čaroděj, Černokněžník, Kouzelník

(str. 386)

Jeden tvor, který s tím souhlasí, získá schopnost pohybovat se nahoru, dolů i do stran na svislých površích a po stropech s volnýma rukama. Cíl také získá Rychlost šplhání rovnou své Rychlosti chůze.

Pavučina

Vyvolávání

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (kousek pavučiny)

Trvání: (S), až 1 hodina

Povolání: Čaroděj, Kouzelník

(str. 386)

Ve Výchozím bodě vyvoláš velké množství pavučiny. Krychle o hraně 4 sáhy, Těžký terén a oblast je Slabě zahalená.

Pavučina musí být uchycena nebo rozprostřena, jinak se zbortí a Kouzlo skončí na začátku tvého příštího Tahu.

Záchrana na Obratnost, jinak Zadržení – tvorové, kteří v pavučině začnou svůj Tah, nebo do ní vstoupí. Osvobození – Akce, hod na Sílu proti tvému SO záchrany kouzla.

Při zapálení shoří 1 sáh pavučiny během 1 Kola. Tvor, který v ohni začne svůj Tah, utrpí Ohnivý zásah za 2k4 Bodů výdrže.

Planoucí koule

Vyvolávání

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (kousek loje, špetka síry a prach ze železného prášku)

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Druid, Kouzelník

(str. 387)

Koule ohně o průměru 1 sáh.

Záchrana na Obratnost – tvorové, kteří skončí svůj Tah do jednoho sáhu od Koule.

Ohnivý zásah, 2k6 Bodů výdrže, při úspěchu polovina.

Bonusová akce – můžeš Koulí pohnout až o 6 sáhů. Pokud s ní narazíš do tvora, musí si hodit Záchranu na Obratnost.

Koule překoná až 1 sáh vysoké bariéry a přeskočí až 2 sáhy široké jámy. Koule zapaluje volné hořlavé předměty. Jasné světlo v okruhu o poloměru 4 sáhy a další 4 sáhy Slabé světlo.

Podpora

Vymítání

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P, S (malý proužek bílé látky)

Trvání: 8 hodin

Povolání: Klerik, Paladin

(str. 387)

Až 3 Cíle, každému se zvýší Maximum výdrže a aktuální Body výdrže o 5. Poté, co Kouzlo skončí, se Maximum výdrže vrátí na původní hodnotu a přebytečné Body výdrže zmizí.

Na vyšších Stupních: +5 Bodů výdrže a Maximum výdrže za každý další Stupeň.

Poryv větru

Zaklínání

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel (Dráha 12 sáhů)

Složky: V, P, S (luštěninové semínko)

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Čaroděj, Druid, Kouzelník

(str. 387)

Fouká z tebe silný vítr po 12 sáhů dlouhé a 2 sáhy široké Dráze ve zvoleném směru. Ten můžeš změnit jako Bonusovou akci.

Záchrana na Sílu – každý tvor, který v Dráze začne svůj Tah.

Pokud selže, je odtlačen ve směru Dráhy 3 sáhy od tebe. Za každý sáh Pohybu v Dráze směrem k tobě musí tvor utratit o 1 sáh Rychlosti více.

Poryv větru rozfoukává v oblasti plyny a výpary a sfoukává nechráněné plameny. Chráněné plameny mají 50% šanci, že zhasnou.

Projdi beze stop

Vymítání

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P, S (popel ze spáleného listu jmelí a snítka smrku)

Trvání: (S), až 1 hodina

Povolání: Druid, Hraničář

(str. 387)

Každý tvor, kterého zvolíš do 6 sáhů od tebe (včetně tebe), má bonus +10 k hodům na Obratnost (Nenápadnost) a nelze ho stopovat jinak než magickými prostředky. Tvor, který obdrží tento bonus, za sebou nezanechává žádné stopy ani jiné známky svého průchodu.

Předvídání

Věštění

2 (R)

Vyvolání: 1 minuta

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P, S (speciálně označené tyčky, kosti nebo obdobné symboly v hodnotě nejméně 25 zl)

Trvání: ihned

Povolání: Klerik

(str. 387)

Použitím věšteckého náčiní získáš znamení ohledně toho, jaké by byly výsledky konkrétní Akce, kterou hodláš provést v následujících 30 minutách. Možné odpovědi:

Blaho pro dobré výsledky.

Žal pro špatné výsledky.

Blaho a žal pro výsledky dobré i zlé.

Nic pro výsledky, které nejsou vyloženě dobré ani špatné.

Kouzlo nepočítá s potenciálními okolnostmi, které by mohly změnit výsledek. Pokud Sešleš kouzlo dvakrát či vícekrát mezi dvěma Dlouhými odpočinky, je u každého dalšího Seslání kumulativní 25% šance, že dostaneš chybnou odpověď. PH si tento hod hází v tajnosti.

Rozmazání

Iluze

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Čaroděj, Kouzelník

(str. 388)

Tvé tělo se jakoby zamlží, přesouvá se a kolísá v očích každého, kdo tě vidí. Každý tvor má proti tobě Nevýhodu k hodům na Útok. Útočník je vůči tomuto účinku Imunní, pokud se neopírá o zrak, například s Mimozrakovým vnímáním, nebo pokud vidí skrz iluze, například s Pravdivým viděním.

Rozpal kov

Transmutace

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (kus železa a plamen)

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Bard, Druid

(str. 388)

Vyrobený kovový předmět, který vidíš, se rozpálí do ruda.

Ohnivý zásah, 2k8 Bodů výdrže – tvor ve fyzickém kontaktu s předmětem.

Záchrana na Odolnost, jinak předmět upustí. Pokud selže, ale předmět upustit nemůže, má až do začátku tvého příštího Tahu Nevýhodu k Útokům a Ověřením vlastností.

Pokud tvor předmět nepustí, můžeš v každém ze svých pozdějších Tahů jako Bonusovou akci znovu způsobit tento Zásah a vynutit novou Záchranu.

Na vyšších Stupních: Zásah +1k8 Bodů výdrže za každý další Stupeň.

Roztříštění

Zaklínání

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (odštěpek slídy)

Trvání: ihned

Povolání: Bard, Čaroděj, Černokněžník, Kouzelník

(str. 388)

Koule o poloměru 2 sáhy, střed v Dosahu.

Záchrana na Odolnost. Tvor vyrobený z neživého materiálu má Nevýhodu.

Hromový zásah, 3k8 Bodů výdrže, při úspěchu polovina. Poškození utrpí i všechny volné nemagické předměty v oblasti.

Na vyšších Stupních: Zásah +1k8 Bodů výdrže za každý další Stupeň.

Sežehující paprsek

Zaklínání

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P

Trvání: ihned

Povolání: Čaroděj, Kouzelník

(str. 388)

Tři ohnivé paprsky, libovolné Cíle.

Útok na dálku kouzlem – za každý paprsek.

Ohnivý zásah, 2k6 Bodů výdrže.

Na vyšších Stupních: jeden paprsek navíc za každý další Stupeň.

Slepota nebo hluchota

Nekromancie

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V

Trvání: 1 minuta

Povolání: Bard, Čaroděj, Klerik, Kouzelník

(str. 389)

Tvor, kterého vidíš. Záchrana na Odolnost, jinak je buď Oslepený nebo Ohlušený (dle tvé volby).

Na konci každého svého Tahu si může Záchranu zopakovat, a pokud uspěje, Kouzlo skončí.

Na vyšších Stupních: jeden Cíl navíc za každý další Stupeň.

Spatři neviditelné

Věštění

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P, S (kousek slídy a malá špetka stříbrného prášku)

Trvání: 1 hodina

Povolání: Bard, Čaroděj, Kouzelník

(str. 389)

Vidíš Neviditelné tvory a předměty, jako by byli viditelní, a vidíš do Éterické sféry. Éteričtí tvorové a předměty vypadají přízračně a průsvitně.

Strážné pouto

Vymítání

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (dvojice platinových prstenů, každý v hodnotě alespoň 50 zl, které musíte mít ty i Cíl navlečené po dobu Trvání na prstech)

Trvání: 1 hodina

Povolání: Klerik

(str. 389)

Cíl musí souhlasit. Vytvoří se mezi vámi mystické spojení. Do 12 sáhů od tebe má Cíl +1 k OČ a Záchranám a je Odolný vůči všem Zásahům. Když je Cíl zasažen, trpíš i ty Zásah o stejné hodnotě.

Kouzlo skončí, pokud ti klesnou Body výdrže na 0, vzdálíte se od sebe na víc než 12 sáhů, pokud je na tebe nebo Cíl Sesláno znovu, nebo pokud ho zrušíš jako Akci.

Sugesce

Očarování

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, S (hadí jazyk a buď kousek včelího plástu, nebo kapka sladkého oleje)

Trvání: (S), až 8 hodin

Povolání: Bard, Čaroděj, Černokněžník, Kouzelník

(str. 389)

Tvorovi, kterého vidíš a který tě slyší a rozumí ti, vsugeruješ pomocí jedné nebo dvou vět nějakou činnost. Tvorové, které nelze Zmámit, jsou Imunní. Zadaná činnost musí znít rozumně. Pokud je činnost očividně sebepoškozující, Kouzlo skončí.

Záchrana na Moudrost, jinak musí Cíl splnit danou činnost, jak nejlépe dovede. Pokud Cíl stihne dokončit činnost rychleji, Kouzlo skončí i před uplynutím doby Trvání.

Můžeš i vymezit podmínky, které činnost spustí. Pokud dané podmínky nenastanou před uplynutím doby Trvání, činnost se neprovede. Kouzlo skončí, pokud ty nebo tví společníci Cíl Zasáhnete.

Tajemná magická aura

Iluze

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (čtvereček hedvábí)

Trvání: 24 hodin

Povolání: Bard, Čaroděj, Kouzelník

(str. 389)

Kouzlo maskuje Cíl před věšteckými kouzly. Tvor musí souhlasit, předmět nesmí nikdo držet ani nést.

Pokud Sešleš toto Kouzlo na stejný Cíl se stejným efektem každý den po dobu 30 dní, Trvání je do Rozptýlení.

Falešná aura. Nemagický předmět vypadá magický či obráceně, aura vypadá jako z jiné Školy magie. Falešná aura může být zjevná pro kohokoliv, kdo s předmětem nakládá.

Maska. Změníš, jak vypadá Typ tvora nebo Přesvědčení.

Ticho

Iluze

2 (R)

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P

Trvání: (S), až 10 minut

Povolání: Bard, Hraničář, Klerik

(str. 390)

Uvnitř Koule o poloměru 4 sáhy se středem v Dosahu, nevznikne žádný zvuk ani skrz ni žádný zvuk neprojde. Každý tvor či předmět, který je celý v Kouli, je Ohlušený a Imunní vůči Hromovému zásahu. Seslání Kouzla, které obsahuje Verbální složku, je v Kouli nemožné.

Tma

Zaklínání

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, S (netopýří trus a kapka dehtu nebo kus uhlí)

Trvání: (S), až 10 minut

Povolání: Čaroděj, Černokněžník, Kouzelník

(str. 390)

Koule o poloměru 3 sáhy, střed v Dosahu. Tma se šíří kolem rohů. V této tmě nevidí ani tvor s Viděním ve tmě a nedokáže ji osvítit žádné nemagické světlo.

Tmu můžeš připnout na volný předmět, nebo předmět který držíš a tma se pohybuje spolu s ním. Úplné zakrytí daného předmětu něčím neprůsvitným tmu blokuje.

Tma Rozptýlí světlo vytvořené kouzlem 2. či nižšího Stupně.

Trik s lanem

Transmutace

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (moučkový kukuřičný extrakt a stočený pergamen)

Trvání: 1 hodina

Povolání: Kouzelník

(str. 390)

Lano maximálně 12 sáhů dlouhé se natáhne, dokud celé nevisí svisle k zemi. U horního konce se otevře neviditelný vchod do mimodimenzionálního prostoru.

Do tohoto prostoru se dá vyšplhat po laně. Vejde se do něj až 8 Středních nebo menších tvorů. Lano lze vtáhnout dovnitř.

Skrze vchod nelze Útočit ani kouzlit, ani dovnitř ani ven. Tvorové uvnitř vidí ven, jako by se dívali skrz okno velké 1x1,5 metru se středem na laně.

Když Kouzlo skončí, všechno uvnitř mimodimenzionálního prostoru vypadne ven.

Trny

Transmutace

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 30 sáhů

Složky: V, P, S (sedm ostrých trnů nebo sedm větviček ořezaných do špičky)

Trvání: (S), až 10 minut

Povolání: Druid, Hraničář

(str. 390)

Kruh o poloměru 4 sáhy, střed v Dosahu. V oblasti vyrostou ostny a trny a stane se Těžkým terénem.

Bodný zásah, 2k4 Bodů výdrže za každý sáh, který tvor urazí skrz oblast.

Oblast vypadá přirozeně. Tvor, který nevidí Sesílání kouzla, musí před vstupem do oblasti uspět v Ověření moudrosti (Vnímání) proti tvému SO Záchrany kouzla, aby si trnů všiml.

Uklidni emoce

Zaklínání

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Bard, Klerik

(str. 391)

Koule o poloměru 4 sáhy, střed v Dosahu.

Záchrana na Charisma – každý Humanoid v oblasti, může dobrovolně neuspět. Při neúspěchu zvol jeden efekt:

- Potlačíš Vystrašení či Zmámení. Když Kouzlo skončí, potlačený efekt se znovu obnoví, pokud už mezitím neskončilo jeho Trvání.
- Cíl bude lhostejný vůči zvoleným tvorům, vůči kterým je nepřátelský. Lhostejnost pomine, pokud je Cíl napaden, Zasažen Kouzlem nebo pokud je svědkem úspěšného Zásahu svých přátel. Když Kouzlo skončí, tvor se, dle situace, může stát opět nepřátelským.

Věčný plamen

Zaklínání

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (rubínový prach v hodnotě 50 zl, který je Kouzlem spotřebován)

Trvání: do Rozptýlení

Povolání: Klerik, Kouzelník

(str. 391)

Z Cílového předmětu vyšlehne plamen jasný jako světlo pochodně. Účinek vypadá jako běžný plamen, ale nevytváří žádné teplo a nespotřebovává kyslík. Věčný plamen lze zakrýt nebo schovat, ale nelze ho udusit ani uhasit.

Vidění ve tmě

Transmutace

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (buď špetka sušené mrkve, nebo achát)

Trvání: 8 hodin

Povolání: Čaroděj, Druid, Hraničář, Kouzelník

(str. 391)

Dotkneš se tvora, který s tím souhlasí, a udělíš mu schopnost vidět ve tmě. Po dobu Trvání má Vidění ve tmě na vzdálenost 12 sáhů.

Zaklep

Transmutace

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V

Trvání: ihned

Povolání: Bard, Čaroděj, Kouzelník

(str. 391)

Zvolený předmět se otevře, zaklepání je slyšet až 60 sáhů daleko. Cílem může být jakýkoliv předmět obsahující obyčejné nebo magické prostředky k zamezení přístupu.

Na předmětu se uvolní všechny petlice, závory a vzpříčené prvky a odemkne se 1 zámek.

Pokud je předmět zamčený Mystickým zámkem, účinek toho Kouzla je na 10 minut potlačen a během této doby lze předmět normálně otevřít i zavřít.

Zlepši Vlastnost

Transmutace

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: dotyk

Složky: V, P, S (srst nebo pero ze zvířete)

Trvání: (S), až 1 hodina

Povolání: Bard, Čaroděj, Druid, Klerik

(str. 391)

Zvol jeden z následujících účinků.

- **Býčí síla.** Výhoda k Ověřením síly a dvojnásobná Nosnost.

- **Medvědí houževnatost.** Výhoda k Ověřením odolnosti a 2k6 Dočasných bodů výdrže, které zmizí, když Kouzlo skončí.
- **Kočičí grácie.** Výhoda k Ověřením obratnosti. Neutrpí žádnou újmu pádem z výšky ze 4 nebo méně sáhů, pokud není Otřesený.
- **Liščí chytrost.** Výhoda k Ověřením inteligence.
- **Soví Moudrost.** Výhoda k Ověřením moudrosti.
- **Orlí velkolepost.** Výhoda k Ověřením charismatu.

Na vyšších Stupních: jeden Cíl navíc za každý další Stupeň.

Změň svůj tvar

Transmutace

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P

Trvání: (S), až 1 hodina

Povolání: Čaroděj, Kouzelník

(str. 392)

Vezmeš na sebe jinou podobu. Zvol si jeden z následujících efektů. Jako Akci ho můžeš ukončit a nahradit jiným.

- **Přirozené zbraně.** Drápy, tesáky, ostny, rohy nebo podobně. Máš s nimi Zdatnost a bonus +1 k Útoku i Zásahu, Kostka zásahu je 1k6. Způsobují magický Bodný, Drtivý nebo Sečný zásah, dle své povahy.
- **Vodní adaptace.** Žábry a blány mezi prsty. Můžeš dýchat pod vodou a máš Rychlost plavání rovnou tvé Rychlosti chůze.
- **Změna vzhledu.** Změníš svůj vzhled. Můžeš změnit i svou Rasu, ale kromě vnější podoby tím nezměníš žádný Rasový rys nebo charakteristiku. Musíš zachovat svou Třídu velikosti a základní tvar těla.

Znehybni osobu

Očarování

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (malý rovný kus železa)

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Bard, Čaroděj, Černokněžník, Druid, Klerik, Kouzelník

(str. 392)

Záchrana na Moudrost – Humanoid, kterého vidíš. Nepůsobí na Nemrtvé.

Při selhání je Cíl Paralyzovaný.

Na konci každého svého Tahu si Cíl může hodit další Záchranu, a pokud uspěje, Kouzlo pro něj skončí.

Na vyšších Stupních: jeden Cíl navíc za každý další Stupeň. Cíle musí být navzájem do 6 sáhů od sebe.

Zóna pravdy

Očarování

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P

Trvání: 10 minut

Povolání: Bard, Klerik, Paladin

(str. 392)

Koule o poloměru 3 sáhy, střed v Dosahu.

Záchrana na Charisma – každý tvor, který do oblasti působení Kouzla vstoupí, nebo který se v zóně nachází v momentě Seslání. Maximálně jednou za Tah.

Pokud selže, nemůže tvor v oblasti vědomě lhát – může odmítnout odpovědět nebo může odpovědět vyhýbavě, pokud to, co řekne, bude samo o sobě pravdivé.

O každém tvorovi víš, zda ve své Záchraně uspěl, nebo selhal.

Zrcadlový obraz

Iluze

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: Sesilatel

Složky: V, P

Trvání: 1 minuta

Povolání: Čaroděj, Černokněžník, Kouzelník

(str. 392)

Kolem tebe se objeví 3 tvé iluzorní kopie, které se pohybují spolu s tebou, napodobují tvé Akce a přesouvají svou pozici. Nelze vysledovat, která postava je skutečná.

Když se staneš Cílem Útoku, hoď k20. Pokud máš 3 kopie, místo tebe trefí Útok kopii při hodu 6 a více, při 2 kopiích při hodu 8 a více a s 1 kopií při hodu 11 a více.

Kopie má OČ 10 + tvá Oprava obratnosti. Při Zásahu se kopie zničí. Kopie ignoruje všechny Zásahy a efekty, které nejsou Útokem přímo na tebe. Kouzlo skončí, když jsou všechny kopie zničeny, nebo je zrušíš jako Akci.

Nepůsobí na tvora, který nevidí nebo se spoléhá na jiné smysly než zrak, např. Mimozrakové vnímání, nebo pokud vidí skrz iluze, například s Pravdivým viděním.

Zvětšení nebo zmenšení

Transmutace

2

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P, S (špetka železného prášku)

Trvání: (S), až 1 minuta

Povolání: Čaroděj, Kouzelník

(str. 393)

Tvor nebo volný předmět, kterého vidíš, se zvětší či zmenší. Pokud Cíl nesouhlasí, Záchrana na Odolnost, a když uspěje, Kouzlo neúčinkuje.

S tvorem změní velikost vše, co má na sobě nebo co nese. Předměty, které Cíl odloží, se vrátí do své normální velikosti.

Zmenšení. Cíl se zmenší na polovinu ve všech rozměrech, hmotnost na osminu. Třída velikosti se zmenší o 1. Nevýhoda k hodům na Ověření síly a Záchranám na Sílu. Zmenšené Zbraně odečítají od hodnoty Zásahu 1k4 (ale nejméně na 1 Bod Výdrže).

Zvětšení. Cíl se zvětší na dvojnásobek ve všech rozměrech, hmotnost na osminásobek. Třída velikosti se zvětší o 1. Pokud není dost místa, Cíl vyplní dostupný prostor. Výhoda k hodům na Ověření síly a Záchranám na Sílu. Zvětšené Zbraně přičítají k hodnotě Zásahu 1k4.

Zvířecí posel

Očarování

2 (R)

Vyvolání: 1 Akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P, S (pamlsek)

Trvání: 24 hodin

Povolání: Bard, Druid, Hraničář

(str. 393)

Zvol Drobné zvíře, které vidíš. Popíšeš mu místo, které tvá postava už někdy navštívila, a příjemce. Nadiktuješ mu zprávu o délce až 25 slov. Zvíře bude cestovat na popsané místo, létající posel urazí za den 80 mil, ostatní zvířata 40 mil.

Když posel dorazí, doručí zprávu tvým hlasem pouze tvorovi, který odpovídá popisu. Pokud posel nedorazí do Cílového místa, než Kouzlo skončí, zpráva se ztratí a zvíře se vrátí zpět.

Na vyšších Stupních: +2 dny Trvání za každý další Stupeň.