



čaroděj





Fantasy hra na hrdiny



příručka povolání

Čaroděj

verze 1.0

edice B



© ALTAR 2012

# OBSAH

O čarodějích	3	Magie pomocníků	20
<b>Čarodějské schopnosti</b>	<b>5</b>	Shrnutí	21
Astrální sféry	5	Zaslechnutí kouzla	21
Využití sfér	5	Mechanismy	21
Zaostření vůle	5	Shrnutí	22
Magenergie	6	Oborové schopnosti	22
Astrální půlnoc	7	Praxe	23
Shrnutí	7	Značení	23
<b>Čarování</b>	<b>7</b>	Seznam	23
Obory kouzel	7	Shrnutí	24
Profil čaroděje	8	Mentální souboj	24
Označení kouzel	9	O souboji duší	24
Studium kouzel	9	Začátek mentálního souboje	25
Seslání kouzel	10	Mechanismy	26
Odolávání magii	12	Mentální praktiky	28
Kouzla v boji	13	Seznam mentálních praktik	29
Součinnost kouzel	14	Shrnutí	31
Shrnutí	14	<b>Grimoár</b>	<b>32</b>
Lámání kouzel	14	Poznámky	32
Parametrizace kouzel	14	Práce s teplotou	32
Hod na lámání	14	Práce s objemem	32
Podmínky lámání	14	Ochranná magie	33
Varianty lámání	15	Priorita pocitu	33
Lámání kouzel a boj	16	Útočná magie	33
Shrnutí	16	Kouzla přímá a nepřímá	33
Hůl	16	Součinnost kouzel	33
Tvorba hole	16	Prodlužování doby trvání	33
Hůl a boj	16	Časoprostorová magie	35
Hůl a důstojnost	18	Energetická magie	45
Hůl a sesílání kouzel	18	Materiální magie	57
Prodloužená ruka	18	Investigativní magie	69
Shrnutí	18	Mentální magie	81
Čarodějovi pomocníčci	19	Vitální magie	91
Přivolání pomocníčka	19	Rejstřík kouzel	104
Podrobněji o pomocnících	19	Abecední seznam kouzel	104
Postup pomocníčků	20	Seznam kouzel dle oborů	
Komunikace s pomocníčkem	20	a požadavků na magenergií	106

Autoři: Petr Machata, Stanislav Nowak

Příběhy: Jan Vávra

Koordinátoři projektu: Martin Landa, Jan Ostatek, Jiřina Vorlová

Obálka: Tomáš Kučerovský

Ilustrace: Tomáš Kučerovský

ISBN 978-80-85979-64-0

©2004–2012 ALTAR

Dračí doupě®, DrD™ a ALTAR® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR.

# O čarodějích

Nechceš-li být bit, najmi bojovníka. Nechceš-li se ve světě ztratit, vyhledej hraničáře. Nechceš-li mít potíže, vyhýbej se čarodějům.

Erik z Mediasu, Sborník lidové moudrosti

Aby se jeden stal čarodějem, k tomu nestačí pouhé impulzivní rozhodnutí. Čarodějové se rekrutují jen z těch, kteří u sebe již během dětských let objeví talent. Talent na magii. Avšak ani samotný talent není všechno. Teprve rozvinutím tohoto talentu a posílením jednotlivých jeho aspektů vznikne skutečný čaroděj.

Čarodějové pracují s magickou energií v její pravé podobě. Získávají ji z astrálních světů, jež obklopují fyzickou zemi. Tok této ryzí a nevázané energie dokážou směrovat a tvarovat, umějí ji zjemnit a přizpůsobit svým konkrétním potřebám, podřídit své vůli a uplést z ní zaklínadlo.

Ovšem k uskutečnění vize mistra, dokonalého ve všech čarodějských umech, vede dlouhá a trnité cesta. Cesta studia, vysedávání v knihovnách a louskání mnohdy nezáživných teoretických prací, memorování grimoárů a luštění rukopisů. A řady pokusů a omylů. Každá nová schopnost, každé jedno kouzlo, které se čaroděj naučí, je zaplaceno krví.

Tato cesta se při nejlepší vůli nedá nazvat procházkou růžovou zahradou. A až dospěje student ke svému prvnímu

kouzlu, tomu nejzákladnějšímu ze základních, jen s hrůzou zjišťuje, kolik práce ho to už stálo, a kolik práce a odříkání ho to ještě stát bude, aby stanul na vrcholu. Ale na jakém vrcholu? Není to nic jiného, než postupný tábor na nekonečné skalní stěně, ze kterého je vidět o něco dále. Cesta magie je cestou neustálého zkoumání, nekonečné práce a tvrdého boje se sebou samým. A pochopitelně, ryzí radostí z objevování.

Jen ti nejsilnější dokážou tuto cestu absolvovat a jen těm bude umožněno stát se ze zeleného nováčka mistrem. Z nováčka, pečlivě artikulujícího, aby ani hláska nepadla mimo své správné místo, aby ani jedno gesto nebylo vedené jinak, než podle Grimoáru věd tajemných (edice XVI., opravená), v mistra, který ví, že na tom všem zase tolik nezáleží, a že je to stejně jen klišé udržované tradicí.

## Objev

Jasná záře Alonsa oslepila, vše záblesků a jisker ho ománil a zmátl. Na krátký okamžik si připadal lehký, téměř nefmotný, jak tak plul mořem světel... pak dopadl na studené kameny a zmocnila se ho nevolnost. Dopotácel se k polorozbořené stěně a opřel se o ni čelem. Příjemně to studilo.



## O čarodějích

„Alonso,“ zaslechl mistra Delaria, „citlivý mladík. Teleportaci snášel vždy špatně.“

„Zvýkne si,“ odvětila věčně opodál stojící žena. Alonso poznal po hlasu Annu, daří vysoce postavenou čarodějkou. Povzdechl si a napřimil se, překonávaje potřebu zvracet. Přidržel si větrem vzdouvané roucho a vykročil k dvojici čarodějů.

Rozvaliny byly temné a nevládné. Jak mladík klopýtal po vyvrácených dlaždicích, všímal si podivných propletericů dávno zapomenutých symbolů a run vyrytych v kameni. Bylo šero, vlastně skoro tma – okolí osvětloval matně zářící krystal z Delariovy hole.

Magický portál za Alonsovy zády zazářil, a když se mladík otočil, spatřil z něj vycházet dívku. Ten pohled mu jako vždy vyrazil dech.

„Laela,“ komentoval opět mistr Delarius. „Elfka, z La' Maer-thu. Nadaná, chytrá, krásná – znáte přece ten typ.“

Anna se potutelně usmála, když viděla Alonsův upřený pohled. Laela odhoďala z čela pramen světlých kadeří, urovnala si bílé šaty a vykročila k nim.

„Dámy a pane,“ řekl Delarius, „vítejte v ruinách Thurgurasu, jednoho z nejstrašnějších a nejnevkusnějších míst tohoto světa. Průzkum, který povedeme, má za úkol nalézt ložiska residuální magenergie. Pokud vám z toho nebude dvakrát dobře, nelekejte se – toto místo nepamatuje právě ty nejsvětlejší časy. Pane Alonso, jistě se rád budete držet slečny Laely. Dejme se do práce.“

Vítr kvílel mezi rozpadlými stěnami a omšelými sloupy z černých kvádrů. Dali se do práce.

\* \* \*

„Co tě přivedlo na Akademii?“ osmělil se Alonso.

Elfka ho nevnímala, soustředěně přecházela z místa na místo, s prsty přitisknutými ke spánkům. Oči měla zavřené – mladík nechápal, jaktože už dávno do ničeho nevrazila.

„Chci říct,“ pokračoval, „vy elfové přece na lidské školy moc nedáte, ne?“

Ticho. Soustředěný výraz, prsty na spáncích.

„Taky jsem slyšel,“ řekl Alonso trochu nakvašeně, „že se bere te moc vážně. Jenom protože jsi elfka, máš studijní úspěchy a jsi... no... nevyypadáš nejhůř, tak to ještě neznamená, že –“

Zajíkl se, když klopýtlo o kus roztříštěné sloupové hlavice. Dívka šla dál, ladně, bez zaváhání. Rozčílilo ho to.

„Neznamená to,“ dokončil, „že na mě budeš kašlat! Už asi půl hodiny se tu s tebou snažím konverzovat, rozumíš? Takže kdybys mi chvíli mohla věnovat pozornost!“

Zastavila se. Stála teď v mělké prohlubni, zády k němu – byla nehybná jako socha. Alonso se zmocnil zvláštní pocit, podivné mrazení, které se objevilo v hlavě, rychle však směřovalo do žaludku.

„Hele,“ zakoktal zaraženě, „nechtěl jsem tě nijak urazit, ale...“

Pomalu se otočila. Oči měla stále zavřené, ruce však již spustila volně podél boků. Když se k němu postavila čelem, Alonso si všiml, že se slabě chvěje. I on sám se trásl, srdce se mu rozbušilo.

Otevřela oči. Byly celé černé.

\* \* \*

Ten výkřik byl slabý a krátký, Delariovi však stačil k tomu, aby v něm vycítil strach. Podíval se na Annu. Oba čarodějové na sebe kývli a rozeběhli se za zvukem.

Když dorazili k oběma novicům, naskytl se jim zvláštní pohled. Laela stála uprostřed prohlubně, ruce měla křečovité sevřené v pěst a celá se trásla. Alonso na ni vydešeně zíral, díval se přímo do černých očních důlků. Po bílých šatech šplhały dívce pokroucené pramínky čehosi černého a lesklého.

Delarius vykřikl zaklínadlo. Šero na chvíli rozptýlil jasný záblesk, Laelu jako by něco udeřilo a odhodilo ji to dozadu. V tutéž chvíli se ozval sytý Annin hlas, čarodějka napráhla hůl a dívku obklopila aura mihotavého světla – místo aby tvrdě dopadla na kamenné dlaždice, jen se na ně pomalu snesla. Anna pohlédlá vyčítavě na Delaria.

Ten si jí nevšimal. Nevšimal si ani Alonsoa, dokonce ani Laely, která teď ležela v bezvědomí na zemi. Místo toho poklekl a upřeně zíral na místo, kde dívka ještě před chvíli stála.

Mezi popraskanými dlaždicemi tu bušila a stříkala zvláštní tekutina. Byla černá a na pohled mazlavá. Delarius do toho úkazu vptíjel oči.

„Neměl by ses tolík přiblížovat“, varovala ho Anna, která mu nahlížela přes rameno. „Ať je to cokoli – nepokoušej to.“

„Co se to děje,“ zasípal Alonso. „Mistře? Co se stalo Laele? Co je to... co je to za věc?“

Delarius trhnutl hlavou a vstal. Udělal pář kroků vzad, odstoupil od temné louže, která jako by se stále neznaměřně rozširovala. „Nevím,“ řekl rázně, „ale mám v plánu to zjistit.“

Bylo ticho, i vítr jako by o něco zeslábl. Laela se náhle pohnula a zamrkala. Alonso s potěšením shrábal, že oči už má zase normální – modré a krásné. „Je ti dobré, děvče?“ zeptala se Anna.

Elfka se opatrně postavila. Stále se trásla – teď už však pouze zimou. „Něco se mi stalo,“ řekla zastřeleným hlasem. „Myslím, že se tu něco...“

Zadívala se na černou tekutinu, Anna k ní však přistoupila a odtáhla ji stranou. „Pokud chceš něco dělat,“ sykla přes rameň na Delaria, „udělej to rychle. Musíme je odsud oba rychle dostat, než se tu z toho pomátnou. To byl nápad, Delarie, bráť studenty do Thurgurasu...“

„Škola života,“ pokrčil mistr ramiety. „Alonso? Podej mi prosím něco, do čeho bych mohl tu věc nabrat. Nosiš s sebou přece pořád nějaké baňky a lahvičky, ne?“

„Ale pane,“ osmělil se mladík. „přece to nechcete brát s sebou... Paní Anna přece říkala, že bychom takové věci neměli pokoušet...“

„Paní Anna to tak nemyslela. My jsme čarodějové, Alonso. Kdybychom se báli věci pokoušet, skončili bychom jako opatrní zbabělci. Jako nějací... theurgové.“ Poslední slovo pronesl se zvláštním odporem.

Alonso už neřekl nic.

\* \* \*

Rozvaliny Thurgurasu opustili za soumraku – Alonso, Laela, Anna, Delarius a flakónek zvláštní, vřící černé kapaliny. Tenhle den se, na rozdíl od těch, které měly následovat, nikdy do historie nezapsal – a to přesto, že tehdy to svým způsobem všechno začalo.

# Čarodějské schopnosti

Elisia přiblížila ruce k bařce. Jak se její dlaně pomalu svírály okolo skleněné nádoby, v místnosti jako by přibývalo stínů. Byl slyšet neznatelný monotónní hukot. Elisiina černá kočka si lhostejně lízala tlapku.

„Co cítíš?“ zašeptal nedočkavě Delarius.

„Trpělivost, kolego,“ odbyla ho bledá žena přísně. Její pošublá tvář byla strnulá, jen víčka zavřených očí se slabě chvěla.

„Co to dělá?“ zašeptal Alonso, který nahlížel spolu s Laesou čaroděje přes rameno. „Co je to za zaklínadlo?“

„Žádné zaklínadlo, mladý muži,“ řekla Elisia úsečně, aniž by se obtěžovala na učně pohlédnout. „Jen cit. Až budeš skutečný čarodějem, pochopíš...“

Její hlas přerušilo zasyčení – ten zvuk vydala kočka, která teď upřeně zírala na černou kapalinu. „Ožilo to,“ vyhrkla čarodějka změněným hlasem, „cítím život... a sílu a moc... a...“

Kapalina začala prudce vrít, z hrnka bařky vyletlo několik temných kapek. Jedna z nich přistála na zádech kočky – ta vyděšeně zavřískla a se zjezenými chlupy seskočila ze stolu. Alonso bezděčně ucukl.

„...a už nic, co bych se nebála vyslovit,“ dokončila tiše mistrovny.

Tato část Příručky čaroděje je celá věnována herním mechanismům. Nečeká tě tu žádný popis konkrétních kouzel – tomu je věnována až následující část Grimoár. Již předtím se však dopteš, jak se kouzla dělají do jednotlivých oborů, co všechno takové sesílání kouzel znamená, co je k němu potřeba, jak probíhá a že se k němu vážou další čarodějské schopnosti – zaslechnutí a lámání kouzel. Celá jedna rozsáhlá kapitola je věnována mentálnímu souboji, jedné z nejobávanějších schopností čaroděje. Dovíš se, že čaroděj je často provázen svým pomocníkem a jak ho získává. A konečně je tu popis toho, co v očích veřejnosti dělá čaroděje čarodějem – jeho hole.

## ASTRÁLNÍ SFÉRY

Mistr čarodějové už v dávných dobách přišli na to, že mimo fyzický svět, ve kterém se děje většina obyčejných věcí, existuje ještě svět astrální. Mistrům se zatím nepodařilo objevit smysl tohoto světa ani jeho původ, přesto se jej naučili využívat. Práce čaroděje není bez tohoto média myslitelná.

Astrální svět se dělí na jednotlivé úrovně, nebo též sféry. Čím je čaroděj zkušenější, tím výše do astrálních sfér dokáže dosáhnout. Předpokládá se, že sféry je celkem jedenadvacet, protože žádnému z mistrů se nepodařilo prorazit do sféry vyšší.

## Využití sfér

Astrální sféry obsahují velké množství surové magické energie, ze které se tvarují a upléタají zaklínadla. Adekt umě-

ní magického u sebe už v útlém dětství vypozoruje schopnost pronikat do sfér a energii si odtamtud získávat. Když se potom dostane do učení k některému mistrovi, naučí se s magickou astrální energií pracovat jemně a využívat ji správným způsobem. Kouzla, která dříve sesílal spíše intuitivně, nabudou na síle a jejich moc postupně vzroste.

Astrální energii, kterou čarodějové používají při vytváření magických efektů, nazývají *magenergie*. Z astrálu ji získávají při složitém mentálním cvičení, za plného transu (viz Příručka pro hráče), při takzvaném *zaostření výle*.

## Zaostření výle

Alonso se držel oběma rukama za hlavu a kyval se na židli sem a tam. Mistr Dorset ho zkoumavě pozoroval.

„Bylo to... šílené,“ zopakoval učeř slabým hlasem. „Měl jsem halucinace... jako by někdo vzal obsah mojí hlavy a vylil mi ho přímo před oči...“

Dorsetova už tak dost přísná tvář se ještě více zachmuřila. „Nemluv o svých vizích, hochu, bud' tak hodný. Fantazirování přenechej theurgum, takovými bludy se tu nezabýváme. Radši mi řekni, co ti sféry opravdu daly.“

Mladík vzhledl. „Myslím,“ řekl po dlonuhé odmlce, „myslím, že snad...“

Nedokončil větu. Místo toho zvedl ruku před sebe, zkřivil prsty do podivného gesta a zašeptal formulí.

Oba muže oslnil prudký záblesk. Alonso vytřeštil oči na svoji dlaně, ze které teď stoupal pramínek kouře. Mezi prsty mu přebíhaly modré jiskřičky, syčely a zářily opalizujícím světlem.

„Získal jsi energii,“ pousmál se mistr. „To jediné ti sféry mohou dát. Nikdy od nich nechtej víc.“

Zaostření výle je speciální mentální cvičení, které čarodějové provádějí zpravidla jednou denně, obvykle hned po ránu, dokud jsou čerství. Nemusejí jej praktikovat každý den, je to však jediný způsob, jak získat magenergiu.

Při zaostření výle se čaroděj maximálně koncentruje. Snaží se uvést své tělo do stavu, kterému se říká trans. V tomto stavu nevnímá nic, jen všeobjímající ticho astrálního prostoru, ve kterém energii nabírá. V tuto chvíli mu není nic vzdálenější než jeho fyzické tělo. Vůbec je nevnímá a svůj trans by neperušil, ani kdyby na něj někdo zaútočil nebo jej dokonce poranil.

Transu umí čaroděj dosáhnout v rozličných polohách. Obvykle se o zaostření výle pokouší vsedě či vleže, ale není žádná předepsaná poloha. Nejdůležitější je pohodl – dosáhnout transu při jízdě ve voze, či dokonce na kozlíku, je možné, i když značně obtížné. Rozhodně to však nejde vestoje uprostřed rozjíhané a rozezpívané hospody.

Zaostření výle trvá půl hodiny. Je stejně únavné jako běh.

**Doba Zaostření výle = +45 (30 minut)**

## Magenergie

Při zaostření vůle získává čaroděj z astrálních sfér energii pro kouzlení – magenergií. Čaroděj dokáže magenergií ze sfér čerpat jen jednou denně, konkrétně jednou mezi dvěma astrálními půlnocemi. O tomto zvláštním okamžiku se dočteš v následující sekci.

Při zaostření vůle po napojení se na sféry veškerá dosavadní čarodějova magenergie unikne do astrálního světa, teprve potom se čaroděj snaží novou navázat. Pokud se pokusí čerpat magenergií dříve, než nastane půlnocní obnova astrální energie, o svou dosavadní magenergií sice přijde, ale žádnou novou se mu nepodaří získat.

Čaroděj si může svou magenergií ponechat i několik dní, pokud ji nevyčerpá. Nemusí zaostřovat vůli každý den.

Magenergií značíme zkratkou mg. Její jednotkou je jeden mag, značka mg.

Příklad: Zápis 3 mg značí tři magy magenergie.

Množství magenergie, kterou dokáže čaroděj zaostřením vůle získat, se určí takto:

**Magenergie = Vol + 5**

Toto číslo se pomocí Tabulky zranění a únavy v Příručce pro hráče převede na skutečnou hodnotu počtu magů.

Příklad: Hobití čaroděj Marian Tráva má Vůli +6. Jeho denní příděl magenergie tedy bude:

Magenergie = +6 + 5 = +11 (11 mg)

Jiný příklad: Čarodějka Magdalene má Vůli +9. Její magenergie tedy je:

Magenergie = +9 + 5 = +14 (16 mg)

## Kvalita magenergie

Na začátku své kariéry čaroděj ze sfér dostává magenergií jen pramálo kvalitní. Je rád, že získá vůbec nějakou, a tak si příliš nevybírá a bere, co je k dispozici. Jak jeho zkušenosti rostou, dovede rozpoznat nevhodnou magenergií, a odfiltrovat ji. S pomocí takto očištěné magenergie potom dokáže sesílat mocnější zaklínadla.

Mezi Kvalitou magenergie a úrovní čaroděje existuje přímá souvislost:

**Kvalita magenergie = úroveň čaroděje**

Ve skutečnosti je totiž Kvalita magenergie zároveň pořadím sféry, ze které ji čaroděj čerpá. Proto s čarodějovou úrovní roste takto přímo – zkušený čaroděj se zkrátka dostane do vyšších sfér a získává z nich lepší magenergií.

Příklad: Marian Tráva je na čtvrté úrovni. Proto získává magenergií ze čtvrté sféry, magenergií s Kvalitou 4.

## Získávání nekvalitní magenergie

Často se čaroději přihodí, že nepotřebuje magenergií nikterak kvalitní, zato jí potřebuje hodně. Rezignuje tedy na



obtížné získávání kvalitní a čisté magenergie a bere všechnu magenergiu, kterou může.

Tento přístup vlastně znamená, že čaroděj nenavštíví nejvyšší sféru, kterou může, aby mu magenergiu poskytla, ale vstoupí do některé nižší, a protože mu to jeho moc umožní, vezme si z ní více magenergie.

Obecně tedy platí, že čím nižší je sféra, do které čaroděj proniká, tím vyšší množství magenergie z ní dostane. Ovšem také platí, že tím nižší bude kvalita této magenergie.

Pokud chce čaroděj čerpat méně kvalitní magenergiu, získá jí následující množství:

$$\text{Magenergie} = \text{Vol} + \text{Úroveň} - \text{Sféra} + 5$$

Příklad: Marian, čaroděj čtvrté úrovně, při zaostření vůle těží magenergiu z druhé sféry s Kvalitou 2.

$$\text{Magenergie} = +6 + 4 - 2 + 5 = +13 \text{ (14 magů)}$$

## Astrální půlnoc

„Za chvíli to přijde,“ zašeptala Laela.

Alonso se jí podíval do tváře. Za měsíčního svitu vypadala zvláštně – chladně světlo jako by proměnilo tu jemnou, krásnou elfskou tvář v umělecké dílo, snad obraz nebo sochu. Přisedl blíž, zvedl ruku, jenž se dotkl jejích vlasů...

„Teď!“ vyhrkla radostně. „Cítíš to? Astrální půlnoc! Jako by se všechno znovu narodilo! No tak, Alonso, posloucháš mě? Není to... magické?“

Povzdechl si a ruku položil zpět do klína. Podíval se na měsíc, který jako by teď skutečně zářil nějak podivně, jasněji.

„Ano,“ řekl zklamaně, „cítím to.“

Bylo to bezesporu velmi magické.

Protože čaroděj získává svou magenergiu přímo z astrálních sfér, dokáže vycítit, kdy nastane okamžik vhodný k opětovnému vstupu do sfér. Vycítí tedy půlnoc, okamžik na rozhraní starého a nového dne, kdy se astrální energie obnovuje.

Čaroděj dokáže *astrální půlnoc* vycítit tak silně, že se dokáže v tomto okamžiku i vzbudit, bude-li si to přát. Tato schopnost je automatická, není třeba provádět žádný hod.

Pokud je čaroděj v bezvědomí, není schopen astrální půlnoc postřehnout, ale po probuzení bude vědět, zda už proběhla (případně kolik jich proběhlo).

## Shrnutí

Astrální sféry jsou nehmotným světem, existujícím zároveň s obyčejným světem fyzickým. Čarodějové je využívají, aby z nich čerpali magenergiu, s jejíž pomocí sesírají kouzla. Ve sférách se nachází různě kvalitní magenergie a čaroděj si v závislosti na své úrovni může zvolit, jak kvalitní magenergiu bude čerpat. Čím kvalitnější, tím jí bude méně, ale tím mocnější kouzla za ni lze seslat.

Čarodějové magenergiu čerpají pomocí mentálních cviků zvaných zaostření vůle, v plném transu. Toto cvičení mohou provádět jen jednou mezi dvěma půlnocemi. Okamžiku, po kterém jsou schopni zaostření vůle znova provést, říkají astrální půlnoc a jsou jej schopni vycítit dokonce i ve spánku.

## ČAROVÁNÍ

Proč čarodějové podstupují všechna ta namáhavá duševní cvičení při získávání magenergie? Protože magenergie je klíčem k sesílání kouzel.

Řečeno důsledně, kouzlo je přirozeným projevem magenergie, která se z astrálního prostoru dostala do skutečného světa. Platí to obecně – v okolí magických zřídel, míst, kde magenergie do okolí sama prýští z astrálních sfér, jsou k vidění podivní tvorové, zmutovaní magií k nepoznání. Návštěvník takového místa trpí halucinacemi. Mezi stromky přeskakují blesky a Eliášovy ohně na konečcích prstů jsou běžnější než písek na poušti. Časoprostor je zdeformován – čas plyne rychlostí a směrem, který mu nepřísluší, a místa, jež se zdají blízko sotva na dosah ruky, jsou ve skutečnosti tisíce mil daleko.

Tak se projevuje divoká, nevázaná magenergie. Je neovládatelná, nikdo nedokáže předpovědět, co udělá. Proto čarodějové ve svých myslích magenergiu zjemní a upraví, spletou ji do obrazců a vytvarují tak, aby dělala, co se po ní chce. Projevem jsou potom mnohem organizovanější kouzla, nejen efektní, ale zejména efektivní. Na takovou magii se lze spolehnout mnohem spíš, ve většině případů udělá to, co po ní čaroděj chce.

Občas se stane, že magie selže. Magenergie nabude zpět část své divoké nezkrotnosti a průběh kouzla si netroufne odhadovat ani ten nejodvážnější vizionář. Obvykle se to stává začátečníkům, když se učí nová kouzla, a mistrům, kteří uchláčholeni pocitem suverenity přecení své možnosti. Jsou však i případy, kdy se magie splaší bez nějakého viditelného důvodu. Dochází k tomu, i když zřídka. Je to riziko, se kterým čaroděj musí žít, pokud chce vůbec nějaká kouzla sesílat.

## Obory kouzel

Čarodějové z historických a praktických důvodů dělí magii do několika oborů. Každý obor je specifický svým přístupem k tvorbě kouzel, každý má vlastní praktiky a každý kýzeného cíle dosahuje jiným postupem.

Všechny svízelné situace je nakonec možné vyřešit pomocí kouzel z různých oborů. Některé z nich k tomu však poskytují vhodnější a přímočařejší prostředky.

Obory jsou dvakrátě tři. V následujícím textu si je postupně představíme.

## Obory magie života

Existují tři obory magie života, totiž magie mentální, vitální a investigativní.

Mentální magie se zabývá vědomím živých inteligentních tvorů, manipuluje s jejich duševními vjemy a pocity. K základním disciplínám patří zjišťování informací z mysli oběti, podouvání informací, našepťování, sugesce, hypnóza, podrobování, psychické týrání a další metody více či méně vybírávě.

Velká část kouzel z oboru mentální magie se věnuje iluzím – přesvědčuje oběť kouzla, že vidí věci, které vidět nemůže, nebo naopak.

## Čarodějské schopnosti

Velkou nevýhodou mentální magie je fakt, že je nepoužitelná proti tvorům, kteří „nemyslí“ nebo myslí výrazně jinak než lidský druh. Proto je těžko použitelná, ne-li nepoužitelná proti široké škále hub, zvířat a různých roztodivných bestií.

Vitální magie je magií života a smrti. Čarodějové zaměření na vitální magii se specializují na přímou práci s živou hmotou. Vitální magie má moc nad pochody v tělech živých tvorů, ovládá pohyblivost těla, smysly, práci vnitřních orgánů. Mezi mistrovská kouzla patří metamorfózy, magie proměn. Rozdíl mezi vitální a mentální magií je v tom, že mentální čaroděj terč přesvědčí o tom, že nic nevidí, kdežto vitální jeho oči rovnou vyřadí z provozu.

Magie investigativní vychází svým způsobem z magie mentální. Je jejím logickým pokračováním a rozšířením. Investigativní magie pracuje s lidskými vědomími jako s celkem. Není vázána na jednoho tvora.

Tato magie se zabývá shromažďováním a vyhodnocováním informací jako takových, hledá v lidských myslích odpovědi na otázky, které klade sám čaroděj. A podobně jako magie mentální sama, podsouvá či tvoří nové informace a zavléká pomluvy.

### Obory magie hmoty

Magie hmoty se v kontrastu k magii života zabývá veškerou neživou přírodou. Skládá se z magie časoprostorové, materiální a energetické.

Prvním oborem je magie časoprostorová, zabývající se prací s časem a prostorem. Čaroděj dokáže čas urychlovat nebo zpomalovat, a čím je zkušenější, tím výrazněji. Dokáže čas i lokálně zastavit, na chvíli – než se okolní čas vzbouří a strhne ten zastavený s sebou. Čaroději s bohatou výbavou časoprostorových kouzel není žádná vzdálenost dost nepřekonatelná, žádná stěna dost silná a žádný otvor dost malý, aby se jím nedalo prolézt.

Cestování časem patří k nejvyšším umům, a zpravidla je možné vrátit se jen o zlomek času zpět – čím hlouběji do minulosti, tím je kouzlo náročnější. Uchovat si v minulosti vzpomínky „na budoucnost“, to po návratu zvládlo za celou dobu existence časoprostorových praktik dohromady snad deset velmistrů.

Dalším z oborů je energetická magie. Tato disciplína se zabývá, jak její název napovídá, prací s energií. Co je to ona energie? Světlo, teplo, surové výboje, ochranné bariéry, silová působení. Hlavní pracovní náplní energetického čaroděje je magie ohně a sily. Dokáže vytvářet kouzelný oheň, dokáže se stát tvůrcem blesků, umí bojovat proti tíze věcí.

Energetický čaroděj však umí energii i vysávat, přesunovat a měnit v energii astrální, umí místo ochladit. A síla, která předmět nadlehčuje, se může docela snadno obrátit v nečekanou zátěž.

Posledním oborem magie hmoty je magie materiální. Obor materiální magie pracuje s materií fyzického světa. Materiální čaroděj umí objektům své práce měnit tvar, přidávat předmětům nové rysy a modelovat je, dokáže měnit i jejich velikost, zmenšovat je nebo zvětšovat a umí dokonce novou hmotu vytvářet, ačkoli to patří k mistrovským

kouskům. Klíčovým slovem tohoto oboru je transformace, změna tvaru.

Avšak předměty mají více vlastností než tvar a velikost. Co třeba skupenství? Ano, materiální magie nabízí klíč i ke změnám skupenství. Že jsi ještě neviděl led za pokojové teply, netající a na omak teplý? Tak to se připrav, že ti tvůj mistr předvede nejedno překvapení. Že dřevo nemůže téci? Že ze vzduchu nelze vytvořit obouruční meč? Kdeže...

Další možností je změna viditelnosti. Předmět nebo bytost je možné udělat částečně, nebo dokonce zcela neviditelnou.

### Profil čaroděje

Každý z čarodějských oborů představuje jiný přístup k magii jako takové. Navíc každý z oborů v sobě obsahuje celou řadu různých skrytých mechanismů, které se adept naučí používat až s postupem času. Na začátku by je jen těžko dokázal uplatnit, a mnohem pravděpodobněji by kouzlo pokazil.

Tyto skryté mechanismy a kličky je však nutné využívat, má-li být seslané kouzlo skutečně silné. Obvykle totiž umožňují tvarovat magenergií tak, aby byla efektivnější a její síla co nejvíce vzrostla. Proto je možné sesílat ta opravdu silná kouzla, až když má čaroděj náležitou praxi v daném oboru.

Jenže oborů je několik a každý dokáže něco trochu jinak, tak, aby to bylo použitelné v situaci, kde jiný obor selže. Lidský (a ani elfí či trpasličí) život není dost dlouhý, aby stačil na naučení se všech mechanismů ve všech oborech.

Proto musí čaroděj vždy volit. Chce být mistrem jednoho oboru? Skutečným mistrem, pro něhož neexistuje v daném oboru neznámá, mistrem, který kouzla daného oboru sesílá jen tak mimochodem při popření dobrého vína ve sklípku „U opilého druida“? Nebo raději praktickým čarodějem pro každou příležitost, který umí každý z oborů tak trochu, má širokou základnu kouzel, ale žádné skutečně mocné?

Je to jen na tom kterém čaroději. Někdo uvítá možnost dostat se pomocí magie z každé situace. Jiný se raději spolehne na to, že když už nastane problém řešitelný jeho kouzly, může to být zatraceně vážný problém, a přesto situaci snadno zvládne.

### Při postupu

Na každé nové úrovni si čaroděj volí, který z oborů bude studovat. Během tohoto studia se může naučit celkem čtyři nová kouzla. Tři musejí být z oboru, který si čaroděj právě zlepšuje, čtvrté kouzlo může být z kteréhokoliv oboru. Je tedy možné naučit se čtyři kouzla z jednoho oboru, ale výhodnější bývá využít volného čtvrtého kouzla pro studium některého z vedlejších oborů.

Množství znalostí, které čaroděj studiem některého oboru načerpá, je dánou stupněm znalosti oboru. Na začátku zná čaroděj každý obor na nultém stupni. S každým zlepšením oboru si zvýší také stupeň znalosti tohoto oboru.

**Příklad:** Čaroděj Mykóza se při úvodním výcviku na první úrovni naučil obor časoprostorové magie na první stupeň, vybral si tři kouzla časoprostorové magie a jedno kouzlo z materiální magie.

Později přestupoval na druhou úroveň a rozhodl se zlepšit se v materiální magii. Vybral si tři kouzla z materiální magie a jedno z investigativní. V tu chvíli uměl materiální i časoprostorovou magii na prvním stupni, protože se každý z těchto oborů učil právě jednou. Znal přitom celkem tři kouzla časoprostorová, čtyři materiální a jedno investigativní.

Při přestupu na třetí úroveň se opět zlepšil v časoprostorové magii. Tři kouzla si vybral z časoprostoru a jedno přidal z vitální magie. Tak měl materiální magii na prvním stupni a časoprostorovou na druhém stupni.

## Mistrovská úroveň

Každý obor lze studovat do desátého stupně. Na desátém stupni je čaroděj v daném oboru mistrem a dále se v něm nedokáže zlepšovat.

## Označení kouzel

V části Grimoár najdeš množství různých zaklínadel. Když se tam podíváš, zjistíš, že jednotlivá kouzla jsou popsána víceméně jednotným způsobem. V této kapitole se dozvíš, co který z parametrů znamená.

**Jméno:** Toto jméno je dáváno kouzlu zejména pro snadnou komunikaci mezi jednotlivými mistry a žáky ze stejného teritoria. Mezi zeměmi či dokonce městy se může jméno jednoho kouzla značně lišit, a naopak kouzla stejných jmen mohou mít velmi rozličné účinky. Netřeba zdlouhavě hovořit o souvislostech provázejících seslání užitečného dýchánkového kouzla *Odlož šavli*, příteli na osobní stráž vévody Eritrejského, ani o tom, proč pak vévodova chot Johanna potřebovala nový šat.

**Magenergie:** Zde je uvedeno, kolik magenergie je kouzlem požadováno a jak kvalitní musí být. První hodnota je počet magů, druhá (v hranaté závorce) je Kvalita magenergie.

**Náročnost:** Tento parametr určuje, jak je těžké kouzlo seslat. Mnoho kouzel má uvedeno několik stupňů náročnosti, a čím se čarodějovi daří při seslání kouzla lépe, tím silnější varianta kouzla bude vyvolána. O herních mechanismech spojených s Náročností se dočteš v sekci Seslání kouzel.

**Příklad:** Kouzlo *Zdvojená střela* má tři stupně Náročnosti: +18, +21 a +24. Když čaroděj překoná Náročnost +18, kouzlo střelu, již čaroděj třímá, zdvojí. Ovšem pokud překoná +21, bude střela ztrojena, a při překonání +24 dokonce zdesateronásobena.

**Vyvolání:** Podstatné je také to, jak dlouho trvá vyvolávání každého kouzla. V této kolonce je uvedena doba, kterou čaroděj sesláním kouzla stráví.

**Dosah:** Dosah představuje maximální vzdálenost mezi čarodějem a epicentrem (tedy středem působení) seslaného kouzla. Čarodějové rozehnávají následující kategorie Dosahu: „0“, „dotyk“, „dohled“ a „znalost“. Kouzla s Dosahem „0“ čaroděj může seslat jen sám na sebe.

Pro seslání kouzla s Dosahem „dotyk“ se čaroděj musí zamýšleného terče kouzla (ať už je jím tvor, předmět nebo místo)

dотknout. Pokud je důvod pochybovat, že se mu to povede, lze použít soubojový systém popsaný v PPH (část Vlastní hra, kapitola Boj). Čaroděj má při tom bonus +3 k ÚČ, neboť mu stačí dotknout se protivníka, nemusí jej zranit.

Kouzla s Dosahem „dohled“ lze seslat na tvory, jež čaroděj vidí. Musí je přitom vidět přímo; pokud je o jejich činnosti informován zprostředkován (např. pomocí věštecké koule), nestačí to. Na druhou stranu je za přímý pohled považován i pohled skrze okno, pomocí zrcadla, atd. Mezi sesilatelem a terčem musí být možno vést jeden paprsek světla.

V případě kouzel s Dosahem „znalost“ musí mít čaroděj ke svému terči tzv. zapamatovaný kontakt, a to se Silou aspoň –4. Více o tom najdeš v sekci Zapamatování si kontaktu v kapitole Mentální souboj. Pokud tento kontakt nemá, musí terč velice dobře znát, o čemž rozhoduje PJ. To je důležité i u investigativní magie, kde je častým jevem kouzlo s dosahem „znalost“, přičemž není nutné si kvůli tomu ke každé informaci zapamatovávat kontakt.

**Rozsah:** Tento parametr předepisuje plochu zasaženou kouzlem nebo počet tvorů či předmětů, které je kouzlo schopno ovlivnit. Příkladem Rozsahu je „čaroděj“ – takové kouzlo působí jen na sesilatele, „1 tvor“, „1 projektil“,...

**Trvání:** Udává jak dlouho bude magie pracovat. Oběť kouzla může být kouzlem ovlivněna i poté, co samo kouzlo skončí. Například kouzlo, které oběť zraní, může trvat jen nepatrny zlomek času, ale oběť bude jeho následky nést celé dny. Trvání kouzla se obvykle uvádí jako bonus, který podle Tabulky času převedeš na skutečnou hodnotu (např. Trvání „+0“ znamená, že kouzlo bude působit jedno kolo). U některých kouzel je jako Trvání uvedeno „ihned“. Taková kouzla trvají jen nepatrny krátký okamžik – spustí vzápětí poté, co čaroděj dokončí kouzlení, a ještě v tom samém kole skončí.

Kouzla sesílaná jedno kolo začnou účinkovat ještě v tom samém kole, v němž sesílaní započalo, a do doby jejich trvání se započte celé toto kolo. Proto pokud je trvání kouzla jedno kolo, kouzlo skončí ještě v tomtéž kole, v němž je čaroděj seslal.

## Studium kouzel

Knihovnou se rozléhalo hlasité chrápání, doprovázené šustěním papíru.

„Co to je?“ zeptala se udiveně Laela.

„Starý mistr Bałthus,“ odvětil s nezájmem Alonso. „Vždycky tu po nocích studuje.“

Seslání kouzla je, vulgárně řečeno, jako vaření. Aby dosáhl kýžených výsledků, musí čaroděj jednak dodržovat nějaká obecně známá pravidla a jednak postupovat dost přesně podle určitého receptu.

Jakkoliv může být vaření komplikovanou a záladnou činností, seslání kouzla je řádově náročnější. Recept na uvaření kouzla je nutno dodržovat pedantsky, protože každá drobná odchylka se ve složitém algoritmu běhu kouzla násobí do ohromných rozměrů. Tuhle čaroděj trochu zaimprovizuje a místo kouzla na usmažení dvacetí skřetů vykouzlí nefunkční změť energetických výbojů, které ublíží tak maximálně jemu.

## Čarodějské schopnosti

Magických předpisů jsou plné grimoáry, tlusté magické knihy, ve kterých jsou stovky svitků popsány desítkami zaklínacích formulí. Není však v silách žádného z čarodějů všechna tato kouzla umět.

Jak již bylo řečeno, při každém přestupu se čaroděj dokáže naučit čtyři nová kouzla. Na první úrovni má tedy čtyři kouzla, na druhé osm, na třetí dvanáct, a tak dále.

**Počet kouzel = 4xÚroveň**

### Více kouzel

Pokud čaroděj svou paměť přetfší, tedy naučí-li se kouzla více, než kolik je obvyklé, kouzla se mu budou navzájem plést, jejich mechanismy se budou překrývat, a výsledek bude spíše nevalný.

Je to však skutečně možné. Čaroděj v případě nutnosti dokáže napnout svou mysl a namemorovat několik kouzel navíc. Vědomosti navíc se mu však budou míchat s těmi již existujícími, a tak se mu všechna kouzla budou sesílat hůře. Konkrétní pravidla uvedeme později v sekci Sesílání kouzel.

### Méně kouzel

Místo toho, aby se učil kouzla navíc, nejeden čaroděj využije možnost zapamatovat si kouzel méně, nevyužije své možnosti až na maximum.

Paměť si díky tomu šetří na kouzla, jejichž předpis by eventuelně mohl získat později, při výpravě. Knihovny opuštěných hradů a prokletých věží jsou všeobecně považovány za vynikající zdroj zapomenutých, například plesnívých magických knih, ze kterých se při troše snahy ještě nějaké to kouzlo obvykle přečíst dá.

### Studium kouzel na výpravě

Když se čaroděj učí nová kouzla v rámci přestupu na vyšší úroveň, v klidu pracovny, není třeba řešit, zda se mu studium skutečně zdaří. Považujeme studium za úspěšné automaticky. Při přestupu je také obvykle na studium dost času, a tak ani dobu studia neřešíme.

Jiná situace je v případě, že se čaroděj snaží co nejrychleji se naučit nové kouzlo někdy v průběhu cesty za dobrodružstvím. Zde je nutné zjistit, kolik času mu studium zabere.

Základní doba je +90 (jeden týden). Tato doba se modifikuje o rozdíl mezi hodem na Inteligenci a náročností kouzla. Konkrétně to pokrývá následující mechanismus:

**Hod na učení = Inteligence + 2k6<sup>+</sup>**

**Doba = +90 + Náročnost kouzla - Hod na učení**

Pokud má kouzlo předepsáno několik úrovní Náročnosti, bere se v úvahu ta nejnižší.

Příklad: Družina na výpravě do Chrámu bohyně Marhul nalezla knihovnu národa Apricotů a v ní informaci, že klíčem k tajným dverím do posvátných chrámových prostor je pecka z čerstvě rozloupnuté meruňky. Komu by se však chtělo dva měsíce čekat, než dozrají ovoce v chrámové zahradě? Naštěstí Marian Tráva ve Velkém grimoáru z téže knihovny objevil kouzlo Ovocný sen, které jako zahradník amatér jis-

tě využije i později, a rozhodne se je naučit. Marian má Vůli +6 a Inteligenci +5. Kouzlo má Náročnost +12.

Hráč tedy provede hod na učení, padne mu 11.

Hod na učení = +5 + 11 = +16

Doba = +90 + 12 - 16 = +86 (56 hodin, tedy asi 5 dní)

Při studiu na výpravě se může čaroděj naučit i nějaká kouzla přes svůj limit.

### Sesílání kouzel

Sesílání kouzel, neboli kouzlení, už tak nějak tradičně patří mezi základní atributy pořádného čaroděje. Je sice fajn, když čaroděj umí vařit, je zručný ve hře na loutnu a ví, za který konec chytit meč – to však není nic proti dojmu, který vyvolají kouzla s názvy jako *Zdrť boží silou*, *Bezohledné vyhlazení* či *Těžkotonážní devastátor Vádela Vidle*.

### Požadavky při seslání

Prvním požadavkem při seslání kouzla je jeho znalost. Čaroděj bezpodmínečně musí kouzlo znát, čili musí znát jeho předpis, musí vědět, jak magenerii správně uplést.

Druhý požadavek směřuje na množství magenerie. Každé kouzlo vyžaduje určité množství magenerie. Tato magenerie je přímo v mazích uvedena u každého kouzla a čaroděj musí mít právě tolik nebo více magů. Jestliže nemá, nedokáže kouzlo seslat.

Posledním požadavkem je Kvalita magenerie. Společně s požadovaným množstvím magenerie se uvádí také její minimální Kvalita. V podstatě je tím určena nejnižší sféra, která dokáže energii odpovídající Kvalitě poskytnout. Má-li čaroděj jen méně kvalitní magenerii, nedokáže kouzlo seslat.

### Hod na seslání

Základní hod na seslání kouzla vypadá následovně:

**Hod na seslání = Inteligence + Obor - Počet kouzel navíc + 2k6<sup>+</sup>**

**Hod na seslání: neúspěch ~ Náročnost ~ úspěch**

Obor je přímo čarodějův stupeň znalosti oboru, do kterého kouzlo spadá.

Počet kouzel navíc reprezentuje množství kouzel, která se čaroděj naučil, ačkoliv tím přesáhl svůj limit čtyř kouzel za úroveň. Počet kouzel navíc nikdy nemůže být záporný, tedy naučí-li se čaroděj méně kouzel, než mu přísluší, nezlepší se mu hod na seslání.

**Počet kouzel navíc =**

**= Počet kouzel - 4xÚroveň čaroděje  
(ale nemůže být menší než 0)**

Některá kouzla mají více stupňů Náročnosti, čili je možné seslat je v několika variantách. Kouzlo se bude nakonec projevovat v nejnáročnejší variantě, kterou čaroděj překonal, nebude-li si čaroděj přát účinek omezit.

Hod na seslání se provádí ve chvíli, kdy čaroděj seslání ukončí. Do samého konce tedy netuší, zda bude úspěšný.

Při seslání kouzla čaroděj potřebuje gestikulovat a pronášet slova zaklínadla. Pokud není jedné z těchto činností

schopen, má k hodu na seslání postih –6. Není-li schopen ani jedné, nedokáže kouzlo seslat. Tyto postihy může čaroděj odstranit použitím příslušných oborových schopností (viz stejnojmenná kapitola).

Ať byl čaroděj při seslání úspěšný nebo ne, jeho magenergie klesne o tolik magů, kolik bylo předepsáno kouzlem. Magenergie klesne, i pokud došlo k neúspěchu vlivem cizí akce nebo rozhodnutím samotného čaroděje. Magenergie se tedy snižuje ihned v okamžiku, kdy čaroděj kouzlit začne.

### Úspěch při seslání

Povede-li se čaroději kouzlo úspěšně seslat, říd' se dále popisem seslaného kouzla.

**Příklad:** Ovocný sen stojí pět magů třetí sféry. Jedná se o kouzlo vitální magie. Náročnost je předepsána takto:

+12: Obyčejný růst

+15: Silný růst

+18: Ďábelsky rychlý růst

Marian (Inteligence +5, Vitální magie na IV. stupni) jej zkouší seslat. Hráči padne na kostkách 2.

Hod na seslání =  $+5 + 4 + 2 = +11$

Tímto hodem nebyla překonána ani základní náročnost +12, což znamená neúspěch. Marian přijde o svých pět magů a rozhodne se pro další pokus. Hráči tentokrát padne neuvěřitelných 12, a tak se zaraduje a pomyslí si něco o tom, jak u Dračáku ta statistika dostává hrozně zabrat.

Hod na seslání =  $+5 + 4 + 12 = +21$

To je ten nejsilnější úspěch (18 a více). Marian seslal Ovocný sen s variantou „Ďábelsky rychlý růst“. Přišel tím pádem o dalších pět magů, strávil několik hodin hledáním cesty z pomení džungle, kterou na své skromné zahradě vytvořil, a zařekl se, že místo malin a angreštu bude raději pestovat jahody a rybíz.

Čaroděj dokáže kouzlo seslat i tak, aby neprekročilo jím zadanou horní mez. Má to smysl zejména u kouzel zraňujících, kdy čaroděj chce protivníka třeba jen lehce poranit.

**Příklad:** Kdyby chtěl Marian seslat v minulém příkladu kouzlo maximálně s variantou „Obyčejný růst“ (Náročnost +12), seslat by je tak dokonce i v druhém případě, kdy se mu povedlo dosáhnout a přesáhnout až hranici +18.

Čaroděj musí omezení působnosti avizovat před sesláním.

### Neúspěch při seslání

V případě, že se čaroději nedařilo a kouzlo se mu nepovedlo seslat, alespoň se snaží magenergií určit do té míry, že nenastane žádný neblahý efekt. Toto je obranný mechanismus, který má čaroděj zakořeněn hluboko mezi podmíněnými reflexy. Když na kouzlo nestačí, dokáže většinou jeho magenergií nechat vyzářit bez následků do prostoru.

Ovšem když se mu nedaří opravdu zásadně, když své síly přesáhne natolik, že ani kouzlo polovičně obtížné (tedy s Náročností o 6 menší) by nezvládl, tehdy nastane fatální neúspěch.



## Čarodějské schopnosti

### Limit fatálního neúspěchu = Náročnost - 6

Náročnost je i v tomto případě míňena nejnižší Náročnost kouzla.

Pokud je tedy hod na seslání nižší než Limit fatálního neúspěchu, nepodařilo se čaroději nejen ovládnout kouzlo, ale ani je převrátit v neškodné efekty.

V rámci fatálního neúspěchu může nastat mnoho nepředvídatelných událostí. Léčivé kouzlo může místo hojení zraňovat, ohnivá koule vybuchne čaroději v rukou a utrhne mu všechny prsty, teleport ho přenese na zcela neznámé místo, blesk sjede na spolužařinu a podobně. Všeobecně závisí na tom, jak hluboko pod Limit se čaroděj při seslání dostal.

Příklad: Základní Náročnost Ovocného snu je +12. Po posuzování fatálního neúspěchu se tedy použije:

$$\text{Limit fatálního neúspěchu} = +12 - 6 = +6$$

Pokud by toto kouzlo sesílal rádobyčarově Klopce s inteligencí +0, vitální magií na 1. stupni, a hráči padly žalostné 2, dopadlo by to následovně:

$$\text{Hod na seslání} = +0 + 1 + 2 = +3$$

Tedy fatálním neúspěchem. Klopce by přišel o svých pět magů a místo zrychlení růstu by třeba vytvořil oblak alergenních spór a dostal záchvat kaše.

### Únava

Seslání kouzel unavuje stejně jako běh.

### Koncentrace

Při seslání kouzla musí čaroděj po celou dobu udržovat plné soustředění. Pokud je důvod domnívat se, že to nezvládne, použij pravidla pro koncentraci uvedená v PPH, která potřebné mechanismy zavádějí (část Vlastní hra, kapitola Činnosti a hody, sekce Činnosti ve hře).

Pokud čaroděj při seslání neudrží soustředění, dojde automaticky k neúspěchu (nikoli fatálnímu neúspěchu).

Čaroděj může koncentraci přerušit i dobrovolně (například pokud chce uhýbat či se krýt), a to v kterémkoli okamžiku mezi začátkem seslání a hodem na seslání. Následky jsou stejné jako při nedobrovolném přerušení koncentrace.

### Kouzlení v boji

Seslání kouzla je činnost, naproti tomu kouzlení samo je akce. Seslání kouzla může totiž trvat déle, než jedno kolo, zato kouzlení vždy zabere jen kolo. K seslání kouzla nepotřebuje splnit nic kromě podmínek uvedených v předcházejících odstavcích.

Základ Bojového čísla je v případě akce kouzlení roven přímo Boji, ale dále se upravuje:

$$\text{BČ} = \text{Boj} [+ \text{ rychlosť}] [+ \text{ délka hole}]$$

První úpravou je změna podle rychlosti kouzla. Kouzla dělíme podle doby seslání na rychlá a pomalá. Rychlá kouzla mají dobu vyvolání jedno kolo a jsou seslána bez postihu k BČ. Pomalá kouzla mají postih k BČ -3. Přehledně to zachycuje následující Tabulka kategorií kouzel.

Tabulka kategorií kouzel

Vyvolání	Kategorie	BČ	Počet kol
+0 či méně	rychlé	+0	1
více	pomalé	-3	*

\*) 1 nebo více kol, podle parametru Vyvolání.

Použij Tabulku času.

Postih k BČ se započítává po celou dobu seslání kouzla.

Pokročilí čarodějové, o nichž bude řeč v kapitole Oborové schopnosti, mohou sesílat svá kouzla takzvaně rychlým způsobem. Doba vyvolání takových kouzel je nižší. Kategorizace kouzel se provádí až podle změněného parametru Vyvolání.

Příklad: Kouzlo s parametrem Vyvolání +3 je pomalé. Doba jeho vyvolávání je jedno kolo, ale čaroděj dostane při hodu na boj postih. Kdyby toto kouzlo sesílal rychlým způsobem, změní se Vyvolání na -3 a kouzlo bude najednou rychlé – čaroděj je sešle v prvním kole a bez postihu.

Na druhou stranu, kouzlo s Vyvoláním +9 by po rychlém seslání mělo Vyvolání +3 – což stále ještě značí postih k BČ. Ovšem takto bude kouzlo sesláno již v prvním kole místo původního třetího.

Druhou úpravou je bonus za hůl. Ten čaroděj dostane, pokud sesílá kouzlo s Dosahem „dotyk“ a tento dotyk hodlá provést pomocí hole.

Kouzlení v boji se týká též situace, kdy se čaroděj sesílající kouzlo s Dosahem „dotyk“ snaží dotknout svého terče. Pokud je důvod pochybovat o tom, že se mu to povede, použij se pravidla pro boj tváří v tvář. Čaroděj si započítá bonus +3 k ÚČ, protože i velice letmý dotyk, který by jinak byl považován za neúspěšný útok, kouzlu stačí. Pokud se protivník kryje zbraní či štítem a uspěje, lze jeho kryt také považovat za dotyk. Nepovede-li se čaroději zasáhnout, kouzlo buď mine, nebo skončí neúspěchem, podle náture kouzla a úvahy PJ.

Útok na kouzlícího čaroděje je považován za útok na protivníka, který se nebrání.

### Zbroj a seslání kouzel

Další závažnou překážkou, která může čaroději zkomplikovat seslání, je zbroj. To odpovídá faktu, že čaroději se ve zbroji hůře gestikuluje, dýchá, pohybuje, soustřeďuje a vůbec se cítí nepohodlně. Velikost postihu k seslání ve zbroji je shodná s Omezením zbroje (viz Tabulka zbrojí a přileb v sekci Příprava k boji, kapitole Boj, část Vlastní hra v Příručce pro hráče), kterou má čaroděj na sobě.

Jestliže čaroděj ovládá dovednost Nošení zbroje, bude postih odpovídajícím způsobem snížen.

Pokud čaroděj bude kouzlit bez gest (o kteréžto technice bude řeč dále), je postih poloviční.

### Odolávání magii

#### Formy kouzla

Čarodějové dělí svá kouzla na dvě skupiny. Říkáme jim *formy kouzla*. První formu mají kouzla ovlivňující terč přímo

(kouzla přímá), druhou kouzla, která ovlivňují terč zprostředkováně (kouzla nepřímá).

Rozdíl mezi přímými a nepřímými kouzly je v tom, že přímá kouzla se sama snaží terč zranit (nebo obecně ovlivnit), kdežto nepřímá kouzla pouze vytvářejí vhodné podmínky nebo nástroje k ovlivňování terče. Například kouzlo na vytvoření meče, jímž protivníka zabiješ, je kouzlo nepřímé – přestože je terč mečem zabit, kouzlo za to nemůže. Na druhou stranu když se snažíš kouzlem samotným terči sehnout hlavu, někam jej teleportovat nebo mu vymýt mozek, je to působení přímé.

Toto dělení je důležité, protože přímo působícím kouzlům se terč může bránit pomocí takzvaného *Odolání magii*. Vzápětí se k němu dostaneme.

## Značení

V Grimoáru jsou kouzla přímá označena hvězdičkou za jménem kouzla, kouzla nepřímá jsou bez hvězdičky.

## Hod na odolání

*Odolání magii* je podvědomá reakce každého živého tvora na magii, která na jeho tělo působí. Není k tomu potřeba žádná speciální schopnost nebo dovednost, dokonce není ani potřeba, aby terč kouzla byl čarodějem. Se stejnou efektivitou se bude magii bránit čaroděj, theurg, bojovník či rolník nebo dřevořezbář. Magii se brání i batolata a pravděpodobně i některé z doposud nenarozených dětí.

O tom, zda zmíněná batolata a rolníci magii skutečně odolají, rozhoduje zejména sféra, z níž pochází magenergie kouzla (tj. její Kvalita), a úroveň terče, na který má být magenergie vyplýtvána. Nakonec svou roli sehráje i obligátní hod  $2k6^+$ , a tak lze celý mechanismus popsat víceméně jako hod na porovnání Úrovni terče a Kvality magenergie čaroděje:

**Odolání = Úroveň terče + 1 + 2k6<sup>+</sup>**

**Kvalita magenergie + 2k6<sup>+</sup>:**

**odolal ~ Odolání ~ neodolal**

Duše se vždy brání každému kouzlu, které by mělo přímo terči ublížit. U ostatních kouzel si terč může vybrat, zda chce kouzlu odolávat nebo ne. Například teleportaci obra do kobky o objemu metr krychlový se jeho duše pokusí zabránit, i kdyby si teleportaci přál. Ale pokud tentýž obr svolí k teleportaci na druhý břeh řeky, a místo toho se ocítne v jejích prudech, duše ničemu bránit nebude. Co se odhadování následků týče, je značně krátkozraká.

Mimo to ber v úvahu, že nehráje roli minimální Kvalita magenergie, kterou kouzlo předepisuje, nýbrž Kvalita skutečně použité magenergie. Slaboučké kouzlo, které lze seslat už s magenergií první sféry, bude s použitím magenergie desáté sféry mnohem mocnější, protože bez obtíží ovlivní mnohem více lidí.

**Příklad:** Čaroděj Vuk seslal kouzlo *Zdrž pohledem* na rolníka Pazgřívce. Pazgřivec je na druhé úrovni (je to zkušený rolník, pravděpodobně má dokonce bonus +1 k Setbě), Vuk používá magenergií s Kvalitou 7. PJ za rolníka hodí 8, hráč za Vuka 7.

Odolání = 2 + 1 + 8 = +11

Vukův hod = 7 + 7 = +14

Rolník magii neodolal a je zdrcen Vukovým pohledem.

## Spánek a bezvědomí

Ve spánku terč automaticky odolává všem přímo působícím kouzlům, ale čím hlubším spánkem spí, tím větší vliv spánek má. PJ ohodnotí Sílu spánku podle Tabulky spánku:

**Tabulka spánku**

Situace	Síla spánku
Plné vědomí	+0
Lehká dřímota, polospánek	+3
Hluboký spánek spravedlivých	+6
Takřka bezvědomí	+10

O tuto Sílu spánku si potom terč modifikuje svůj hod na odolání. Jedná-li se o kouzlo působící na tělo (kouzlo z oboř magie hmoty), odečte si ji, když kouzlo působí na psychiku (obory magie života), přičte si ji.

V bezvědomí terč kouzlům neodolává vůbec. Kouzla pracující s tělem potom nenařazí na žádnou bariéru, ale naopak kouzla působící na psychiku vůbec není možné seslat. Respektive možné to je, ale nemají na co působit.

## Kouzla v boji

Doposud jsme řešili pouze seslání samotné, dávali pozor, aby se po celou dobu seslání čaroděj koncentroval, aby do něj protivníci nešťouchali ostrými konci svých zbraní, a aby si správným způsobem upravil svoje BČ. Jenže pak se mu povede kouzlo seslat a je třeba vysvětlit, jak na kouzlo působí zbroje, zda mu lze uhnout, kde všude se hází kostkou, atd.

Ve skutečnosti už tohle všechno řeší pravidla pro boj, a my je tedy budeme využívat. Veškerá spolupráce se soubojovým systémem se dá shrnout do jedné věty: Kouzla vytvářejí zbraně a zbroje. V následujících odstavcích bude řečeno totéž, jen ve větších detailech.

Kouzla, která se v boji uplatňují, poznáš podle toho, že mají ve svém popisu vloženou tabulkou podobnou Tabulce zbraní nebo Tabulce zbrojí. Mívá jeden rádek, protože kouzlo vytváří jednu zbraň, resp. jednu zbroj. Parametry z této tabulky potom použij pro spočtení čísel nutných pro souboj, a kouzlo použij jako zbraň. Nenech se mást tím, že tato zbraň vydří třeba jen jedno kolo – jako například u kouzla Výboj. Stejně to zbraň je a výboji skutečně lze uhnout.

Tak jako obyčejné zbraně, i kouzla zraňují. Mají ve svých tabulkách parametr Zranění, sloužící jako podklad pro zísčení ZZ. Mají též svou kategorii, jež může oproti klasickému tripletu BSD obsahovat ještě živly (+O, -O, +Z, -Z, +Vo, -Vo, +Vz, -Vz), a symbol Ψ, pokud je způsobené zranění psychické (jako například rána iluzivním krumpáčem).

Některá kouzla způsobují zranění, nejsou však přímo užitečná v boji. Ta mají v popisu uveden parametr ZZ, se kterým se pracuje stejně jako s normálním soubojovým ZZ. Normálně si přihodí 1k6, a převeď podle tabulky Zranění a únavy.

## Čarodějské schopnosti

Poslední poznámka se týká dovedností. Řada kouzel vytváří projektily, s nimiž se nakládá podle pravidel pro střelbu (např. ohnivá koule, výboj, a další). V případě těchto kouzel není potřeba mít střeleckou dovednost, respektive pro soubojové výpočty se započítají hodnoty, jako by čaroděj dovednost měl na III. stupni. Naproti tomu vrhací kouzla svou dovednost vyžadují, neboť je to čaroděj, kdo vrhá. Podobně kouzla tvořící zbraně pro boj tváří v tvář – čaroděj je tím, kdo zbraní vládne, a kouzlo jej potřebné dovednosti nenaučí.

### Součinnost kouzel

V případě, že na jeden terč působí dvě nebo více kouzel se stejným či podobným efektem a stejným mechanismem na pozadí, působí vždy jen to z nich, které je sesláno za magenergií s nejvyšší Kvalitou. V případě shody Kvalit se dále rozhoduje dle času seslání: nejpozději seslané kouzlo přebije ostatní. Kouzlo, které bylo přebito, zůstává v provozu, ale jeho efekt se neprojeví. Je-li to nutné, po skončení trvání vítězného kouzla se podle těch samých pravidel rozhodne o novém vítězi.

Kouzla s trváním „ihned“ se nepřebíjejí.

Kouzla, která pracují na různých principech, přestože mají stejný efekt, se nepřebíjejí. Tj. časoprostorová zbroj se s materiální zbrojí sčítá, stejně tak mentální a časoprostorová neviditelnost.

### Shrnutí

Čarodějská kouzla se dělí do několika oborů. Při každém postupu si čaroděj vybírá, jaký obor bude studovat. Tím se mu zvedne znalost tohoto oboru o jeden stupeň a naučí se nějaká nová kouzla – tři, která do tohoto oboru náleží, a jedno, které do něj náležet nemusí. Čaroděj se tedy na každé úrovni řádně naučí čtyři nová kouzla. Může se jich naučit i více, ale potom má při seslání postih. Naopak se jich může naučit méně, a chybějící kouzla se doučit později na výpravě.

Pro seslání kouzla musí mít čaroděj potřebné množství dostatečně kvalitní magenergie. Musí také překonat Náročnost sesílaného kouzla. Většina kouzel má Náročností hned několik, čím vyšší Náročnost čaroděj překoná, tím mocnější variantu kouzla sešle.

Kouzla se dělí na přímá a nepřímá. Přímým kouzlům se terč brání pomocí *Odolání magii*.

## LÁMÁNÍ KOUZEL

K umění čarodějským patří kromě vlastního seslání kouzel také schopnost blokovat či odvracet (lámat) kouzla, která se povedlo seslat některému z protivníků. Moc čaroděje přitom není omezena jen na samotná kouzla čarodějská. Svět je plný magie a čarodějská kouzla se od ostatních odlišují jen způsobem přípravy.

Následující pravidla budou popisována s ohledem na čarodějská kouzla, leč lze je použít pro všechny typy kouzel, nebo tedy alespoň pro jejich podstatnou část. Z hlediska čaroděje jde o transparentní proces. Chce odvrátit kouzlo, a tak se o to pokusí. Kdo je jeho původcem, na jakých principech jej postavil a jakých teorií k tomu používal, to jej nezajímá.

Do této kategorie tedy spadají například i kouzla generovaná přírodními zdroji magenergie, takzvanými zřídky.

### Parametrizace kouzel

Pro každé kouzlo jsou důležité dvě vlastnosti. První z nich je moc kouzla, pro čaroděje reprezentovaná Kvalitou použité magenergie. Druhá je komplexnost kouzla, reprezentovaná Náročností.

Každá z těchto vlastností má na pravděpodobnost odvracení negativní vliv. Slabá, ale komplexní kouzla se odvracejí stejně těžko jako jednoduchá, ale mocná kouzla.

### Hod na lámání

Už samo lámání kouzla spotřebuje určitou energii. Ve své podstatě je zlomení kouzla jako takové opět kouzlem. Jeho cena je jeden mag a požadovaná Kvalita magenergie je stejná jako Kvalita magenergie lámaného kouzla.

Hod na zlomení vypadá následovně:

**Hod na seslání lámacího kouzla: neúspěch ~  
~ Hod na seslání lámaného kouzla ~ úspěch**

Čili hodíš si na seslání tak, jak jsi zvyklý. Použiješ obor, do kterého odvracené kouzlo spadá, Inteligenci svého čaroděje, počet kouzel, která se naučil navíc atd., a přihodíš 2k6+. Pokud toto číslo dosáhne alespoň soupeřova hodu na seslání, zlomení se povedlo.

Úspěch při lámání kouzla znamená, že kouzlo skončí předčasně. Čaroděj jeho energii nechá neškodně vyzářit do prostoru, a kouzlo tak nikomu neublíží.

### Podmínky lámání

#### Koncentrace

Pro lámání kouzla je nutná stejně silná koncentrace jako pro obyčejné seslání. Pokud jsi na pochybách, zda je takového stupně soustředění snadné dosáhnout, použij podrobnější pravidla z PPH (Vlastní hra, kapitola Činnosti a hody, sekce Soustředění za extrémních podmínek).

#### Únava

Lámání kouzla (včetně dálé popsaných mocnějších variant) čaroděje unavuje stejně jako kouzlení – v podstatě se o nic jiného než zvláštní druh kouzlení nejedná. Je tedy stejně únavné jako běh.

#### Vztažnost magie

Čaroděj dokáže lámat všechna kouzla, která jsou směrována přímo na něj nebo na místo, na kterém stojí. Zlomí tedy i nepřímo působící kouzla, jako třeba *Ohnivou kouli*, pokud je jejich terčem.

Je možné zlomit i kouzlo, které je již v běhu. Například vstoupí-li čaroděj na místo, na kterém je uspávací kouzlo, stane se terčem jeho magie, a může se je pokusit zlomit. Pokud vstoupí do magicky hořícího ohně, může se jej pokusit uhasit zlomením kouzla, které ho způsobuje. Udělá-li si někdo pomocí magie meč, jímž bude čaroděje ohrožovat, může tento čaroděj meč lámat.

Čaroděj pozná, stane-li se terčem kouzla, které se může pokusit lámat. Navíc, jedná-li se o kouzlo přímé, rozezná, bude-li mu automaticky vzdorovat pomocí odolání magii – tedy zda je to kouzlo, které mu chce přímo ublížit, a tudíž by bylo velmi záhadno ho zlomit. U nepřímých kouzel čaroděj pozná, zda jsou směřována na něj, ale nepozná už, zda mu mají škodit. Mimo to čaroděj pozná magický předmět, čili předmět udržovaný magií, pokud se jej dotýká nebo je jeho terčem (někdo jej po něm hází, střílí atd.). Kouzlo udržující takový předmět potom může lámat.

Čaroděj dokáže lámat i svá vlastní kouzla, pokud splní veškeré ostatní podmínky.

### Magie versus důsledky magie

Je třeba rozlišit mezi situací, kdy se čaroděj snaží odvrátit probíhající kouzlo, a situací, kdy už žádné kouzlo aktivní není, jen jeho důsledek je stále pozorovatelný. V prvním případě je kouzlo v činnosti a lze jej odvracet. Ve druhém už obecně činné být nemusí.

Pravidlo tedy zní: Odvracené kouzlo musí v tom kole, ve kterém se čaroděj o odvrácení pokusí, probíhat.

Platí přitom i pravidlo o vztaznosti – nestačí, že kouzlo probíhá, čaroděj musí být navíc terčem jeho magie.

**Příklady:** Kouzlem byl zapálen oheň. Kouzlo samo skončilo po několika kolech působení a oheň dál hoří sám o sobě, nepodporován magií. Jedná se o důsledek magie, a tudíž není možné lámat kouzlo, ani když se čaroděj stane terčem onoho ohně.

Kouzlem byla vytvořena kamenná kostka. Jednalo se o mocné kouzlo, protože kostka na světě zůstane i poté, co kouzlo samo odezní. Pokud bude tato kostka mrštena po cizím čaroději, není co odvracet.

Klasická útočná kouzla, jako *Ohnivá koule* nebo nějaký blesk, však trvají obvykle jedno kolo, ve kterém zraňují. V tomto kole je čaroděj může odvrátit. Nemůže je však odvrátit později, i když jimi byl zraněn (čili důsledek kouzla jej přímo ovlivňuje).

### Kvalita magenergie

Jestliže čaroděj pro zlomení kouzla použije kvalitnější magenergií, než jaká byla použita soupeřem pro formování lámaného kouzla, bude zvýhodněn:

#### Bonus k hodu =

- = Kvalita čarodějovy magenergie –
- Kvalita soupeřovy magenergie

Čili rozdíl Kvalit se připočte k hodu na zlomení kouzla.

Obráceně to však neplatí – nemá-li čaroděj dostatečně kvalitní magenergií, automaticky se mu zlomení nezdáří.

### Varianty lámání

#### Zrcadlení kouzel

Čaroději se může podařit kouzlo dokonce i zrcadlit. Pokud je mezi jeho hodem na zlomení a soupeřovým hodem na

seslání kouzla dostatečný rozdíl, bude kouzlo odvráceno a přesměrováno na svého sesilatele. To nelze použít vždy. U ohnivých koulí, blesků nebo teleportačních kouzel to možné je, ale například kouzla dlouhotrvající, kdy je sesilatel mimo dosah kouzla, zrcadlit nelze. Rovněž nelze zrcadlit kouzla, která vznikla spontánním působením přírodní magie (zřídel).

Aby byl čaroděj úspěšný při zrcadlení, musí platit následující:

#### Rozdíl = Hod na lámání čaroděje –

- Hod na seslání soupeře

#### Rozdíl: neúspěšné zrcadlení ~ 3 ~ zrcadlení

Zrcadlit je možné jen kouzla, jež jsou právě sesílána. Není možno přijít k magickému ohni poté, co sto let hoří, a zrcadlit jej zpět na jeho sesilatele.

#### Přesměrování kouzel

V principu se při zrcadlení kouzla dostává čaroděj znova do pozice sesilatele, který rozhoduje, kde bude nové epicentrum kouzla. Za normálních podmínek se čaroději povede kouzlo pouze zrcadlit, tedy změnit jeho terč tak, aby zasahoval původního sesilatele. Povede-li se však čaroději odvrácení kouzla mimořádně dobře, dostane kouzlo plně do své moci a může se rozhodnout, co s ním udělá – může je obrátit na původního sesilatele (zrcadlit), ale může je i zahodit (prostým zlomením) nebo seslat na někoho úplně jiného.

V takovém případě čaroděj terč kouzla umístí podle původního předpisu kouzla, čili kouzlo s Dosahem „dotyk“ lze přesměrovat opět jen na ty tvory, kterých se čaroděj dotkne, kouzlo s Dosahem „dohled“ na všechny, které vidí.

Přesměrovávat je možné jen kouzla, jež jsou právě sesílána, podobně jako u zrcadlení. Avšak kouzla, která vznikla spontánním působením přírodní magie (zřídel), lze přesměrovat (to je rozdíl oproti zrcadlení).

#### Zobecněné odvracení kouzel

Kompletní tabulka lámání kouzel, zahrnující též zrcadlení a přesměrování, vypadá následovně:

#### Rozdíl = Hod na lámání čaroděje –

- Hod na seslání soupeře

#### Rozdíl:

- méně ~ neúspěch při lámání
- 0 ~ zlomení kouzla
- 3 ~ zrcadlení kouzla
- 6 ~ přesměrování kouzla

Pokud čaroděj dosáhne jednoho z vyšších stupňů zlomení kouzla, může působení kouzla ovlivnit též kterýmkoliv z nižších způsobů.

**Příklad:** Čaroděj Komor uspěl v hodu na zrcadlení kouzla.

To znamená, že může kouzlo nejen zrcadlit, ale může je i zlomit a dokonce je může nechat i nezeslabené zapůsobit (byť pravděpodobně není důvod, proč by jej napřed odvracel a pak nechával působit).

### Přebíjení kouzel

Pokud jeden čaroděj sešle kouzlo a druhý mu jej zrcadlí, může ten první opět kouzlo zrcadlit. Musí splnit podmínky platné pro lámání kouzla, čili musí být obětí daného kouzla (vztažnost magie), a musí mít jeden mag alespoň stejně kvality, jako lámané kouzlo.

Odvraceným kouzlem je v tomto případě samotné lámačí zaklínadlo, tedy onen jeden mag, který lámající čaroděj použil na zlomení původního kouzla. Za nový hod na seslání se považuje hod na lámání jeho soupeře.

Stojí za zmínu, že takto přehazovat si mohou kouzla jen čarodějové, kteří mají stejnou Kvalitu magenergie.

**Příklad:** Čaroděj Molybden seslal na čarodějku Niobi kouzlo Systematická asimilace. Seslal je za magenergií 5. sféry a na seslání hodil +22.

Niobi se rozhodla kouzlo zlomit. I ona má magenergií páté sféry (což se vzhledem k podstatě příkladu dalo čekat) a na zlomení hodila +26, takže mohla kouzlo odzrcadlit.

Molybden je rozčarován. Nejen že Niobi systematicky neasimiloval hněd na první pokus, ale navíc směrem k němu letí jeho vlastní kouzlo. Nyní musí investovat jeden mag a překonat Niobin hod +26, což určitě není jen tak (považte, na seslání hodil +22!).

### Zrcadlení a parametry kouzla

Pokud čaroděj kouzlo zrcadlí, bude kouzlo zakonzervováno v tom stavu, v jakém bylo (týká se zejména doby Trvání kouzla), a příští kolo poletí zpět na svého sesilatele. Podobně to funguje u přesměrování. Důležité je to, že pětikolové kouzlo po dvou kolech vzájemného zrcadlení bude mít stále ještě Trvání pět kol.

Pokud čaroděj při zrcadlení nebo přesměrování použije kvalitnější magenergií než soupeř, nezvýší moc odvrazeného kouzla, jen posílí „obálku“ kolem něj, tedy odvacející kouzlo. Není ani možné kouzlo obohatit o některé zvláštní schopnosti uvedené v kapitole Oborové schopnosti, například není možné udělat kouzlo průbojně. Lze však tímto způsobem změnit samotné odvacející kouzlo – lze je seslat třeba jako tiché a zajistit tak, aby nikdo odvrazení neslyšel.

### Lámání kouzel a boj

Lámání kouzla je typická bojová činnost. Jistě, může se vyskytnout řada případů, kdy je čaroděj v temném hradě terčem cizí magie, aniž by byl jen tušil, kdo je sesilatelem. Leč mnohem zajímavější jsou situace konfliktní, ve kterých lámající čaroděj s pocitem triumfu vychutnává nevěřícný výraz na tváři svého soupeře, když drtivé kouzlo poše zpět k němu.

Lámání kouzla je velice podobné obranným akcím při boji zblízka. Zlomení kouzla je jako uhýbání, zrcadlení a přesměrování jako krytí zbraní. Proto těmito zástupnými názvy budeme lámání, resp. zrcadlení či přesměrování nazývat.

Pro uhýbání platí, že se o ni lze pokusit proti neomezenému množství kouzel.

V případě krytí jsou pravidla trochu složitější. Čaroděj může kouzlo krýt, pokud v daném kole ještě nekouzlil nebo pokud v tomto kole kouzlo dokončil. A pokud již kryl, nemůže znova krýt ani nemůže znova kouzlit.

To platí i pro kouzla, jejichž doba vyvolání je jedno kolo. Můžeš tedy seslat kouzlo a v tom samém kole ještě cizí kouzlo krýt.

Vzhledem k tomu, že se jedná o obrannou akci, není nutno lámání kouzla hlásit dopředu.

### Shrnutí

Když na čaroděje někdo sešle kouzlo nebo předmět (třeba ohnivou koulí) kouzlem vytvořený, ten se je může pokusit zlomit. Může je blokovat, může je odrazit zpět na terč, a může se mu dokonce podařit dostat je plně pod svou kontrolu a udělat s ním cokoliv. Na lámání kouzla je potřeba jeden mag Kvality stejně nebo vyšší, než má lámané kouzlo. Soupeř může zrcadlené kouzlo zkoušet znova lámat, a může je dokonce znova zrcadlit. Takto vzájemně zrcadlené kouzlo je zakonzervováno a jeho parametry se nemění.

## HŮL

Hůl je mocný a praktický nástroj, nejen v magii hojně užívaný. Svému nositeli dodává důstojnosti, lze ji využít při seslání kouzla a hodí se jako opora na cestě. Pokud je vhodně konstruovaná, je to též výtečný bojový nástroj. Skutečně, mnohý čaroděj dá přednost pořádné, čisté a jasné ráne do hlavy, než by do věci tahal nevypočitatelnou a náročnou magii. Nehledě na to, že když dojde magenergie, nic než hůl mezi nestvůrami a čarodějovou smrtí není.

### Tvorba hole

Jako hůl může čaroději posloužit kdoko. Obvykle dávají čarodějové přednost poněkud okázalým typům hole, ale celkem vzato postačí k některým účelům i kdejaký kus dřeva vytažený z hromady listí. Čarodějové si obecně libují v dlouhých štíhlých holích. Malé kouzelné hůlky obvykle nejsou nijak zvlášť použitelné, ačkoliv mnohde pomohou i ty.

Hůl si může, ale nemusí, čaroděj vytvořit sám. Může si ji nechat vyrobít na zakázku, může ji dostat darem, může si hůl kupit a poté třeba ještě upravit. Záleží na jeho osobním gusta. Na čarodějově volbě je také materiál. Chce-li kovovou hůl, má ji mít, ovšem musí se smířit s tím, že důstojnost nedůstojnost, pořád je to těžký kus železa, se kterým se musí tahat.

Čarodějská hůl není žádným způsobem magická, je to jen praktická pomůcka. Tím prosím není řečeno, že nesmí být magická, jen to není nutné. Bude svůj úkol plnit stejně dobře, i když to bude násada od koštěte.

### Hůl a boj

*V laboratori byla tma. Když Alonso vcházel, držel před sebou svícen jako nějaký posvátný symbol, který by ho měl ochránit před strachem a nejistotou. Nezabíralo to.*

*„Pane?“ osměsil se, když spatřil Delaria, jak se nad čímsi skláni u stolu. „Pane, my... s Laelou, na něco jsme přišli. Týká se to té věci, kterou jsme našli v Thurgurasu.“*

„Ano?“ odvětil Delarius ledabyle, aniž by se otočil. „Mluv.“

„Myslíme si, pane, že ta tekutina – tedy, že to je Thurguras sám. Našel jsem spisy, které hovoří o tom, že se jeho životní esence vsáklá do země poté, co byl přemožen. Nerí tedy možné – no – že je to ona? Bojíme se, že by se mohlo něco zlého stát...“

„Vážně? Něco zlého by se mohlo stát?“ zeptal se Delarius a pomalu se otočil. Když učeň spatřil jeho tvář, svícen mu téměř vypadl z ruky.

Mistrovy oči byly černé, roucho měl špinavé a vlasy rozcuchané. V ruce křečovitě svíral svoji zdobenou hůl. „Myslím, že ano,“ řekl ponuře, „myslím, že máš pravdu, Alonso, nebezpečnou pravdu. Vlastně bych řekl, že by se mohlo něco zlého stát přímo tobě.“

Když zaútočil, byl mladík příliš zkoprňehý, než aby se bránil. Delarius ho udeřil špicí hole do žeber, provedl překvapivě rychlou otočku a další mohutnou ranou zvrátil Alonsovu hlavu na stranu. Mladík se pokusil couvnout, čarodějova hůl mu však podrazila nohy. Zřítil se k zemi.

„Když si zahráváš s věcmi, které té přesahují, vždycky se něco zlého stane,“ křičel Delarius, zatímco se napřaňoval k dalšímu úderu.

V boji dokáže čaroděj použít hůl k několika překvapivým akcím a útokům. Musí však ovládat obecnou dovednost Boj s holemi aspoň na 1. stupni.

Má-li být hůl použitelná v boji, musí splňovat určité požadavky. Musí být pevná, pružná a dostatečně dlouhá. Musí být dynamická, žádný klacík, pořádná hůl, aby s ní jeden mohl praštit. Ač to v následujícím textu není výslovně řečeno, za hůl vhodnou k bojovým akcím je považována taková, která sahá čaroději zhruba k hlavě. Ne vycházková hůl a ne žerd' na bojový prapor.

Pokud chceš správně pochopit význam následujícího textu, je třeba, abys byl obeznámen s pravidly pro boj, která nalezneseš v Příručce pro hráče.

### Bodnutí holí

Čaroděj dokáže hůl použít k bodnutí. Tento útok má všechny výhody útoku obouručního, a navíc je možné provádět jej i ve stísněných prostorách a místech, kde by rozmach holí nepřicházel v úvahu. Veškeré charakteristiky hole budou tedy totožné s obouručním útokem holí.

### Kryt dvou úderů

Kryt dvou úderů je bojovou akcí, podobně jako útok. Nelze tedy útočit a zároveň krýt dva údery. Nicméně pokud čaroděj stojí proti více nepřátelům, dokáže se pomocí této finty bránit efektivněji.

### Zaměřování projektilů

Podmínkou je, že čaroděj sesílá kouzlo s projektilom

Mnoho kouzel vytváří projektily – ohnivé koule, blesky, různá magická jiskření a podobně. Čaroděj může kterýkoliv takový projektil při seslání zaměřit pomocí hole, a tím zlepšit svou šanci na zásah.

Tato bojová akce se provádí zároveň s akcí Kouzlení. Při hodu na zásah projektilom zaměřeným pomocí hole má čaroděj bonus +2.



## Hůl a důstojnost

Má-li být hůl nástrojem důstojnosti, rozhodně musí důstojně vypadat. Je sice pěkné, že kdejakou jinou funkci zvládne i mop, ale ten čaroději rozhodně důstojnosti nepřidá.

Hole dodávající důstojnost bývají zdobené řezbami, mívaly v sobě zasazen drahý kámen nebo obsahují nějakou dominantu na svém vrcholu. Když nic jiného, aspoň zdobené kování.

Podle úvahy PJ dá hůl čaroději k Důstojnosti bonus – 1 až +2.

### Improvizovaná hůl (-1, zadarmo)

Někdy se stane, že čaroděj přijde o svou hůl a musí si narýchlo obstarat novou. Improvizovaná hůl může být kůry zbavená rovná větev, násada od lopaty nebo železná tyč.

Hůl, která by čaroděje postihovala ještě hůře než – 1, není hůl, ale kus shnilého klacku, s nímž se nedá rozumě čarovat.

### Běžná hůl (+0)

Běžná hůl bývá rovná dřevěná tyč výšky čaroděje. Není nikterak nápadná, spíše dokresluje oděv čaroděje, a tak Důstojnost ani nezvyšuje, ani nesnižuje.

Samotný pojem „běžná hůl“ je značně relativní. Pro lesního skřeta bude běžnou holí skutečně pokroucený nahnilý klacek, který našel někde na hranici močálu. Na druhou stranu, prostá dřevěná hůl bude zásadně nedostatečná pro čaroděje oděněho do honosného brokátu, zdobeného zlatem a drahými kameny.

### Zdobená hůl (+1)

Pro začínajícího čaroděje není zdobená hůl záležitost nikterak dostupná, protože její výroba vyžaduje zkušeného a umělecky nadaného řemeslníka. Takový si nechá za svůj talent zaplatit, alespoň je to obvyklé.

Zdobená hůl bývá pokryta řezbami, místy může být vykládaná polodrahokamy či stříbrem, avšak je decentní a umírněná.

### Honorová hůl (+2)

Pod pojmem „honorová hůl“ si nepředstavuj nevkusnou zlatou slátaninu. Taková by svědčila spíše o finančním zázemí svého majitele než o jeho čarodějských umech.

Hůl, která dělá čaroděje skutečně důstojného, přesně vystihuje jeho osobnost. Sedne k němu, a přece je něčím výjimečná. Skromný čaroděj dostane prostou hůl, a, ano, čaroděj bohatě vyhlížející dostane hůl s perletí a zlatem.

Vrchol honorové hole často tvoří drobná figura, jež je insignií čaroděje, a podle ní slavného mága poznávají pocestní a (zejména) hostinští celé země.

Honorová hůl je nejdražším typem hole. Cena se neplatí ani za materiál, jako za skutečné zpracování. Udělat takto dobrou hůl umí jen mistři řezbáři a odlévači ve velkých městech. Poblíž magických universit mívají své dílny mistři řemesla, u kterých si největší z mistrů prý hůl nechali dělat.

## Hůl a sesílání kouzel

Alonso se snažil seslat ochranné zaklínadlo, ruce se mu však trášly. Rozšířenýma očima sledoval krystal v Delariově holí, který modře žhnul.

„Tohle je lekce speciálně pro tebe, hochu,“ ozýval se hlas za oslepujícím světlem. „Energetická magie, kapitola čtvrtá, hůl a blesky. Myslím, že si to budeš pamatovat...“

Opalizující proud energie, který vytryská z hole, zvedl mladíkovo tělo do vzduchu. Po dřevěných tytinách přebíhaly jiskry, mistrovská ruka svírající hůl se trásla – stejně jako tělo bezmocného učň. Trvalo to jen pár okamžiků.

Přesto to stačilo k tomu, aby z Alonsova těla vyprchal život.

Při kouzlení dává hůl potřebný důraz na gesta, která čaroděj provádí. Aby byla pro kouzlení použitelná, musí být hůl lehká a snadno ovladatelná. Měla by být i dlouhá, ale není to nutné, protože i krátká hůlka poskytne v tomto případě dobrou službu.

Snadná ovladatelnost však v sobě zahrnuje také délku „tak akorát“. S pětimetrovým dřevcem toho čaroděj moc nenakouzlí, to se bude muset hodně snažit, aby se mu hůl vůbec nezapletla do větví.

Bonus ke kouzlení za hůl má význam jen tehdy, když čaroděj sesílá s gesty (o tom bude řec později). Při sesílání bez gest se neprojeví. Čaroděj také musí hůl ke kouzlení skutečně využívat. Pokud se o ni bude při sesílání jen opírat, moc mu nepomůže.

### Tabulka holí

Délka hole	Bonus
nesmyslně krátká hůlčička	nepoužitelná
malá hůlka (délka min. Výška čaroděje – 12)	+1
střední hůl (max. do Výšky čaroděje)	+2
dlouhá hůl (délka max. Výška čaroděje + 3)	+1
nesmyslně dlouhá hůl	nepoužitelná

Bonus uvedený v Tabulce holí se promítne do hodu na sesláni kouzla.

Hůl se také hodí přímo k zaměřování některých střeleckých kouzel, o čemž hovoří sekce Hůl a boj. Nutno poznat, že k tomuto konkrétnímu účelu se zcela jistě hodí hůl střední či dlouhá, těžko jiná.

### Prodloužená ruka

Další velkou výhodou kouzlení s holí je možnost sesílat kouzla s Dosahem „dotyk“ i pomocí dotyku hole. Hůl se stane doslova čarodějovou prodlouženou rukou. Když se dotkne holí, jako by se dotkl sám. V holí však nemá hmat, a tak nedokáže vnímat povrch, kterého se dotkne.

### Shrnutí

Čaroděj dokáže hůl použít k mnoha činnostem – dokáže s ní bojovat, lépe sesílat kouzla, hůl jej dělá důstojnějším. Čarodějská hůl není kouzelná, čaroději v nouzi postačí i násada smetáku.

## ČARODĚJOVI POMOCNÍČCI

Díky čarodějovu pravidelnému kontaktu se sférou se postupem času vyvine ve sférách astrální bytost, která k němu patří. Říká se, že je obrazem jeho duše, že je jeho druhým já.

Čaroděj umí tuto bytost přivolat na zemi a vtělit ji do zvěřecího těla. Tak vznikne čarodějův pomocníček.

### Přivolání pomocníčka

Čaroděj přivolává svého pomocníčka podobným duševním cvičením, které provádí při vstupu do sféry. Provádí se za plného transu, jedná se o velmi náročnou činnost. Trvá déle než obyčejné zaostření vůle.

**Doba přivolání pomocníčka = +51 (1 hodina)**

Obvykle čarodějové pro vyvolání pomocníčka využívají klidných míst někde v ústraní, kde je nebude nikdo rušit. Na zemi rozestaví podle prastarých zvyklostí několik kamenů a v jejich středu zapálí oheň, který nechají samovolně dohořet (poslední plameny většinou dohasnou po konci obřadu).

Čaroděj se může o přivolání pomocníčka pokusit jednou za úroveň. Ať již se mu přivolání zdaří nebo ne (o tom bude řeč dále), bude druhá a také každá další žádost na té samé úrovni automaticky neúspěšná.

Podobně jako magenergií, i pomocníčka může čaroděj přivolat z různých sfér. Nejvyšší sféra, ze které dokáže bytost vyvolat, je dána přímo úrovni čaroděje, ale podle své volby může pomocníčka přivolat z libovolné nižší sféry.

Čaroděj si může zvolit, jaké tělo si má na zemi pomocníček obstarat. Pomocníček přitom používá těl skutečných tvorů, takže zvolené zvíře musí žít v oblasti, kde čaroděj obřad přivolání provádí. Například je nemyslitelné, aby čaroděj vyvolat kočku v Severských pustinách, kde se vyskytují tak maximálně lišejníky a drobný hmyz. Jako pomocníčka si lze povolat i značně obskurní tvory, například stříbrné orly, gryfy atd. – pokud se v dané oblasti běžně vyskytují, a pokud se jedná o živé tvory (žádní zplozenci pekla, nemrtví, homunkulové a podobně).

Jakmile vybereš vhodné zvěřecí tělo pro svého pomocníčka, požádej PJ, aby ti sdělil hodnoty jeho fyzických vlastností. Pomocníček má tělo tvora na první úrovni. Během rituálu se astrální bytost vtělí do zvoleného tvora a po rituálu přijde až za čarodějem.

Jestliže čaroděj splní všechny podmínky uvedené v předchozích odstavcích, dostane svého prvního pomocníčka automaticky, bez hodu.

Jestliže však jeho pomocníček zemře, na vyvolání dalšího už si budeš muset házet. Obtížnost hodu závisí na sféře a Náročnosti vyvolání. U vyvolávání v pořadí druhého pomocníčka je Náročnost = 0, za každou další smrt pomocníčka se Náročnost zvyšuje o +3. To znamená, že po první smrti musí čaroděj házet, ovšem bez změny Náročnosti. Po druhé musí házet s Náročností zvýšenou o +3, po další o +6 a po ještě další (to už je velmi morbidní čaroděj) o +9.

Hod je následující:

**Vol + 2k6<sup>t</sup>: neúspěch ~ Sféra+Náročnost ~ úspěch**

Příklad: Potulný čaroděj Aristoferes již mnoho zažil a jeho pomocníček během cest třikrát zemřel. Posledně to bylo, když se vracel z noční pitky. Skřípl nebohého pomocníčka, užovku Zmiji, ve dveřích nálevny a rozpůlil ji na dva kusy.

Zmije samozřejmě nepřežila, a proto si musí Aristoferes vyvolat nového pomocníčka. Vybral potkana. Jeden mu běhá po pokoji, a Aristoferes doufá, že tak zabije dvě moučky jednou ranou – zbaví se nezvaného hosta a dostane nového pomocníčka.

Aristoferova Vůle je +4, již dosáhl sedmé úrovně a rád by povolal pomocníčka alespoň ze třetí sféry. Na kostkách hráči padlo 8.

$$\text{Hod} = +4 + 8 = +12$$

$$\text{Obtížnost} = +3 + 6 = +9$$

Potkan se stal novým Aristoferovým pomocníčkem.

Ve skutečnosti si čaroděj nemůže přímo vybrat, kdo se má jeho novým pomocníčkem stát, čili jaké konkrétní tělo si má vzít. Určuje jen druh zvěřete. Astrální bytost si vybírá sama, a to s pověstnou astrální logikou. Pravděpodobně tak k nebohému Aristoferovi přitáhne dalšího potkana.

### Podrobněji o pomocníčcích

#### Duševní vlastnosti

Jelikož je pomocníček astrální bytostí, oplývá sám o sobě jen duševními vlastnostmi. Ty se odvozují od duševních vlastností čaroděje, a to tak, že každá z nich je právě o 3 nižší než čarodějova:

**Vlastnost pomocníčka = Vlastnost čaroděje - 3**

Příklad: Váder Vidle je čaroděj s Inteligencí +4, Charismatem +3 a Vůlí +5. Jeho kočka Mňauda bude tedy mít Inteligenci +1, Charisma +0 a Vůli +2.

Duševní vlastnosti pomocníčka se mění tak, jak se mění čarodějovy vlastnosti. Vliv však mají jen změny dlouhodobé až trvalé; žádná dočasná kouzla či drogy podporující myšlení, které čaroděj pozre, pomocníčkovy vlastnosti nijak nezmění.

#### Fyzické vlastnosti

Fyzické vlastnosti se určují podle typu pomocníčka a mohou být různé pro různé bytosti, do kterých se pomocníček vtělí. Potřebné parametry ti sdělí PJ.

Pomocníčci se normálně vyvíjejí. Pokud čaroděj získá jako pomocníčka kotě, toto nezůstane kotětem navždy, časem vyroste v kočku či kocoura. Doba života pomocníčka se nijak neliší od ostatních příslušníků jeho druhu, a pomocníček tedy může i skonat. Přirozená smrt nezpůsobuje ani nezvyšuje postih k přivolání pomocníčka ve smyslu pravidel ze sekce Přivolání pomocníčka.

### Exkluzivita

V každém okamžiku může mít čaroděj jen jednoho pomocníčka. Po obřadu přivolání je astrální bytost vtělena do živého tvora a není možné ji vyvolat znovu a vtělit jinam.

### Pud sebezáchovy

Ačkoli se jedná o astrální bytost, smrt svého hmotného těla nese pomocníček těžce. Bude se ze všech sil snažit své hmotné tělo chránit, a sebevražedné požadavky svého pána zkrátka neuposlechne.

Mimo to je třeba mít na paměti, že se skutečně jedná o živého tvora, který musí normálně jíst a pít a který cítí a má vrozeny nějaké základní reflexy, jako třeba strach z ohně nebo odpor k vodě. Tento podvědomý reflex má v chování tvora vyšší prioritu než samotná přání jeho astrálního hosta. Je to jako u člověka – když se dostane do mezní situace, nabývají vrchu jeho hluboko zakořeněné, po prapředcích zděděné pudů.

Pomocníček má vlastní myšlení a dokáže se na základě svých znalostí a vědomostí rozhodovat. Pokud po něm čaroděj zrovna nic nechce, bude se chovat, jak uzná za vhodné. Čarodějovým požadavkům se bude pomocníček snažit spíše vyhovět, ačkoli si může postavit hlavu.

### Smrt pomocníčka

Pokud pomocníček přece jen zahyne a čaroděj si po jeho smrti vyvolá dalšího, bude se jednat o tu samou astrální bytost, jen v jiném těle. Bude mít na čaroděje vzpomínky z doby, kdy byla na zemi předtím, a bude si pamatovat, jak zemřela. Je dokonce možné, že po nějaké násilné smrti čarodějovou rukou odmítne nechat se vtělit a s přivoláváním budou velké problémy.

### Znalosti

Pomocníček má stejně znalosti jako jeho čaroděj. Rozumí například těm samým jazykům, umí číst a podobně. Nicméně neumí nic fyzického – například mluvit nebo bojovat mečem.

Pomocníček však má fyzické schopnosti svého hostitele a často dědí značnou část jeho zvyklostí. V kočičím těle bude mít jednak dobrý zrak a čich, jednak bude ucházejícím lovcem, a ovšem bude také nacházet zvrhlou radost v týrání bezbranných tvorů a rozmotávání toaletního papíru.

### Postup pomocníčků

Čaroděj může zvýšit sféru, ze které pomocníček pochází. Dělá to pomocí stejného rituálu jako přivolání nového pomocníčka, jen místo vtělování astrální bytosti do nového těla nechá bytost povýšit.

U rituálu musí být přítomen čaroděj i jeho pomocníček. Není možné zvyšovat pomocníčkovu sféru, zatímco jeho tělo pobíhá po lese a honí myši.

Hod na postup pomocníčka je shodný s hodem na jeho vyvolání. Pokud je pomocníček čarodějův první, je postup automatický – stačí podstoupit rituál, není třeba nic házet. Po první smrti už je třeba házet, po druhé s Náročností zvýšenou o +3 atd.

Na každé úrovni lze provést buď jedno vyvolání, nebo jeden postup pomocníčka.

Pomocníček nemusí postupovat každou úroveň. Teprve když čaroděj chce, je k tomu vhodná doba a podobně, postup provede. Stále platí, že nejvyšší sféra, ze které pomocníček může pocházet, je shodná s čarodějovou úrovni.

Každou třetí úroveň, po kterou žije pomocníček s čarodějem, se zlepšuje i jeho fyzická schránka. Na takové úrovni může svému pomocníčkovi zvýšit jednu libovolnou fyzickou vlastnost o 1. Pamatuj, že toto zvyšování se týká pouze jednoho stálého pomocníčkova těla. Pokud pomocníček zemře, musí se jeho nové tělo znovu vytrénoval.

### Komunikace s pomocníčkem

Za zavřenými víčky, hluboko uvnitř hlavy, ho Delarius vyhledal. Cítil studený vzduch, který havranovi čechral perutě – a byly to teď i jeho perutě. Viděl jeho očima, sledoval, jak se zdí a okna univerzity jen míhají před zrakem plachtícího ptáka. Zpozoroval světlo a zamířil k němu – když spatřil, že jsou okenice otevřené, neubránil se radosti.

Laela polekaně vzhlédlá od knihy. Za oknem slyšela zakrákat havrana.

Čaroděj i jeho pomocníček jsou spolu natolik duchovně sprízněni, že spolu dokážou komunikovat telepaticky, tedy myšlenkami. A to bez ohledu na vzdálenost, je jedno, jestli je pomocníček od čaroděje pět kilometrů nebo půl metru, kvalita komunikace na vzdálenosti nezávisí.

Na telepatickou komunikaci s pomocníčkem se však musí čaroděj plně soustředit. Pokud je přerušeno toto soustředění, bude přerušena též komunikace.

Pokud chce pomocníček něco sdělit čaroději, čaroděj jeho hlas „uslyší“, nebo spíše vycítí, a bude vnímat obsah pomocníkových slov, aniž by se musel soustředit. Nebude mu však moci odpovědět, neboť na to už se soustředit musí.

Pomocníček se nemusí mimořádně soustředit ani na naslouchání čarodějovi, ani na samotné telepatické mluvení.

Ovšem pro čaroděje je už pouhé poslouchání pomocníčkových „slov“ vjemem navíc. Čaroději se bude těžko vnímat zároveň něco jiného, podobně jako je náročné zároveň psát jednu věc a mluvit o jiné. Záleží na tom, čemu dá prioritu. Sluchový vjem i řeč pomocníčka dokáže čaroděj potlačit, tak jako dokážeš ty nevnímat hlasatele v rádiu, když mluvíš s někým jiným.

### Magie pomocníčků

Laela horečnatě listovala zažloutlými stránkami kroniky. Přímo cítila, jak s každým zašustěním papíru ztrácí další střípky drahocenného času. Jako by ho už tak neměla dosť málo...

Pak to našla. Zatajila dech, její pohled léhal po starých literářích. Bezejmenné Proroctví... až podruhé zem na světlo vyvrhne Temnotu, až zachvěje se země křikem a utrpením...

Už se to děje, uvědomila si. Věděla jsem to. Děje se to právě teď a tady...

...a tma rozlíje se jako zhoubná řeka, která pohltí vše živé a měnit to bude k obrazu svému – neboť jest to pramen Moci, Prvního Zla, Thor Gureas...

Za otevřeným oknem už poněkolikáté zakrákal havran. Nevšímala si toho.

*...pak vše staré a moudré bude sraženo na kolena a žádání ze sil rozbitého Světa nedokáže vzdorovat. Tehdy nevzhlížejte k mocným, neboť jejich moc jim zlepí oči a splyně s Její mocí...*

Zvedl se vítr, okenice se prudce rozléty. Chladným vzduchem se nesly další skřeky.

*...avšak vzejde Nové, a z bolesti světa se zrodí hrdinové, jejichž dětská bezmoc jim vdechně sílu...*

Další prudký poryv větru vytrhl Laele kníhu z rukou. Stojan se svítil se převrhla, halda pergamenů na podlaze vzplála jasným plamenem. Laela natáhla ruce po knize, jež listy se divoce zmítaly ve vichřici, vítr ji však odhodil ke zdì. Bezmocně sledovala, jak stránky černají a praskají v žáru ohně.

Havran ještě několikrát zakroužil ve vzduchu, aby se přesvědčil, že je dílo dokonáno. Pak zamával křídly a nechal se pochlít nocí.

Podobně jako čaroděj, i jeho pomocníček si dokáže ze sfér načerpat magenergií. Tato magenergie bude mít vždy Kvalitu takovou, z jaké sféry je pomocníček povolán, a určí se stejně jako magenergie čarodějova, totiž z pomocníčkovy Vûle.

Pomocníček může podstoupit zaostření vûle ve stejné chvíli, kdy to provádí čaroděj, a musí rovněž být v transu. Nemusí to však udělat, pokud má magenergií z předešlého dne, vûbec nemusí zaostření vûle mít zapotřebí. Důležité je, že není schopen zaostřit vûli nikdy jindy.

Pomocníci ovládají všechna kouzla, která zná i čaroděj. Mohou však sesílat jen ta kouzla, na která jim stačí magenergie svou Kvalitou a kvantitou. Sesílání kouzel pomocníčkem se nijak zásadně neliší od sesílání kouzel čarodějem. Provádějí se stejně hody, jen se používají vlastnosti a magenergie pomocníčka. Jediný rozdíl je ten, že na pomocníčkův hod na sesílání nemá vliv počet kouzel, která se čaroděj naučil nad svýj limit. Na pomocníčkovo kouzlení se čaroděj nemusí soustředit, tato činnost je zcela v kompetenci pomocníčka. Pomocníček může používat stejně oborové schopnosti, jako jeho pán.

Pomocníček sám nepotřebuje ke kouzlení gesta a slova (nemá tedy postihy za kouzlení bez gest či bez slov); může je však používat, pokud to jeho nové tělo umožňuje. Pomocníček může také používat hál, pokud k tomu má vhodné tělo, a to se stejnými schopnostmi jako čaroděj.

## Spolupráce s čarodějem

Pomocníček s čarodějem sdílí čarodějovy zapamatované kontakty. Kterýkoli z nich může kontakt do společné „data-banky“ přidat.

## Shrnutí

Čaroděj si na zem může povolat pomocníčka, astrální bytost, která se od čarodějova narození formuje ve sférách. Povolá ji do těla obyčejného pozemského tvora. První povolání je automatické. Když pomocníček zahyne, musí čaroděj na další povolání házet. Zahyne-li pomocníček znovu, hází se

s Náročností zvýšenou o +3. A tak dále. O povolání se lze pokoušet nejvýše jednou za úroveň.

Čaroděj si může vybrat sféru, ze které pomocníčka vyvolá. Tato sféra může být nejvýše taková, jaká je úroveň čaroděje. Pomocníčka lze nechat postoupit do vyšší sféry podle stejných pravidel, jako se provádí jeho povolání. Na každé úrovni lze bud' povolávat, nebo zvyšovat sféru.

S pomocníčkem lze telepaticky komunikovat na jakoukoliv vzdálenost. Čaroděj se na „hovor“ musí plně koncentrovat, pro naslouchání však ne. Pomocníček se koncentrovat nemusí vûbec, komunikace je pro něj zcela přirozená (jedná se o automatickou činnost).

Fyzické vlastnosti pomocníčka jsou dány jeho tělem, psychické se určují modifikací čarodějových vlastností o -3.

Pomocníčci mají magenergií, za niž mohou sesílat kouzla. Magenergie má vždy právě takovou Kvalitu, z jaké sféry je pomocníček vyvolán, její množství se určí stejně jako u čaroděje. Kouzla si pomocníček vybírá přímo z arzenálu čaroděje.

## ZASLECHNUTÍ KOUZLA

Anna vstala tak prudce, až převrhla židlí.

„Cítíl jste to?“ obrátila se na Balthuse, který podřímoval v mořítném kresle. Ve sněmovní stíni už tento večer zbyli jenom sami dva.

„No tak, ctihoný pane, probuďte se přece! Je všude kolem – ozvěna energetické magie! A je v tom i něco víc, něco... mistře, někdo nám tu tropí pořádnou nepřechu! Musíme zasáhnout!“

„Ano, Anno, cítím to,“ řekl stařec rozechvěle, aniž by otevřel oči. „Už dlouho to cítím. Máte pravdu, musíme něco dělat.“

Anna už stála s holí v ruce, připravena se vyřídit z místnosti. Něco v čarodějově filase ji však přimělo se zarazit a poslouchat.

„Povím vám, co uděláme, milá slečno Anno. Zabarikádujte všechny dveře, magit i nábytkem. Vztyče ochranný val, skryjte nás před zrakem světa. To, co přichází, už nedokážeme zastavit. Zhasněte lucerny a schovejte se v koutě. Já... potřebuji si jen vybavit něco, co už jsem dávno zapomněl...“

„Co?“ vyfrkla Anna. „Co by to mělo být?“

„Modlitba,“ zašeptal stařec.

Díky tomu, že běžně pracuje s magií, je čaroděj schopen poznat, že někdo jiný provádí nějakou magický aktivní činnost. Dokáže vycítit změny v ovzduší. Když se magenergie uvolňuje ve fyzickém světě, vyvolává to jistý druh napětí, podobně jako když se z přehrady vylévá voda. Čaroděj umí na základě vycítění těchto změn odhadnout, kde a co bylo vyvoláno.

## Mechanismy

Při naslouchání kouzlům hraje roli bonus za vzdálenost místa, na kterém k sesílání došlo.

**Zaslechnutí = Kvalita magenergie +  
+ Bonus za vzdálenost - Magenergie kouzla  
Hod na zaslechnutí = Úroveň posluchače +  
+ Bonusy + 2k6+**



### Hod na zaslechnutí:

méně	~ nic
Zaslechnutí - 9	~ zaslechnutí
Zaslechnutí - 6	~ určení směru
Zaslechnutí - 3	~ určení oboru
Zaslechnutí	~ určení kouzla

Jako vzdálenost se počítá nejkratší vzdálenost mezi naslouchajícím čarodějem a epicentrem kouzla. Za magenergií kouzla se dosazuje bonus získaný z Tabulky zranění a únavy pro odpovídající počet magů. Čaroděj je schopen určit směr, odkud kouzlo zaslechl, nikoli však vzdálenost, v jaké bylo sesláno. Musí tedy odhadnout podle situace, zda se jednalo o kouzlo vzdálené a silné, nebo o kouzlo slabé a blízké. Je-li terčem kouzla přímo on, uspěje automaticky na nejvyšším stupni.

Lze zaslechnout i lámání (zrcadlení, pěsmeřování) kouzel – v podstatě se projevují jako jednomagová kouzla. Například takové několikanásobné zrcadlení bude znít jako několik po sobě jdoucích kouzel.

Hod na zaslechnutí provádí PJ.

Čaroděj dokáže určit obor pouze tehdy, pokud z něj zná aspoň dvě kouzla, a konkrétní kouzlo určí jen tehdy, když má právě toto kouzlo naučené. I v případě, že neví, z jakého oboru kouzlo bylo, dokáže jednotlivá kouzla porovnávat – pozná, zda dané kouzlo bylo stejně jako to seslané před chvílí. Je to jako s tvářemi lidí – možná toho člověka neznáš, ale až ho uvidíš podruhé, posoudíš, zda je to ten samý.

Čaroděj dokáže zaslechnout i kouzla, jejichž sesílání bylo ukončeno předčasně (postih k hodu je -6), nebo kouzla, která byla neúspěšná (postih k hodu je -3). Stejně tak čaroděj zaslechne magii proudící z nedalekého zřídu a kouzla, jež skončila fatálním neúspěchem. Tyto dva případy nejsou zatřízeny žádným postihem.

**Příklad:** Čaroděj Marian je na čtvrté úrovni. Nedaleko něj (konkrétně pět metrů od něj, čili vzdálenost +14) právě Lech Morbivoj, čaroděj na sedmé úrovni, sesílá kouzlo za pět magů (+4) šesté sféry. PJ si hodí na zaslechnutí 8.

$$\text{Zaslechnutí} = 6 + 14 - 4 = +16$$

$$\text{Marianův hod} = 4 + 8 = +12$$

Marianovi se podařilo zaslechnout, že někde někdo kouzlí, určil i směr, ale nic dalšího se mu odhalit nepodařilo.

### Koncentrace

Očekává-li čaroděj, že bude nějaké kouzlo sesláno, a koncentruje se na jeho zaslechnutí, bude mít při hodu na zaslechnutí bonus +6. Toto jej vyčerpává jako běh.

Má-li čaroděj skutečně velký zájem na zaslechnutí kouzla, může se soustředit silně. To mu dá bonus +12, avšak vyčerpá ho to jako sprint.

V obou případech takové koncentrace se jedná o činnost s plným soustředěním, podle pravidel v PPH. Za stresujících podmínek může být obtížné ji udržet, podobně jako je za takových podmínek obtížné seslat kouzlo.

**Příklad:** Marian Tráva znejistí, skryje se do průchodu a čeká na další seslání. Má štěstí, Lech Morbivoj kouzlo

opakuje. PJ si tedy opět hodí, padne mu 7. Všechny ostatní parametry jsou stejné.

$$\text{Zaslechnutí} = 6 + 14 - 4 = +16$$

$$\text{Marianův hod} = 4 + 7 + 6 = +17$$

A skutečně! Teď Tráva kouzlo zaslechl velmi jasně. Pozná obor, ze kterého pochází, a pokud kouzlo zná, tak i o které se konkrétně jedná.

### Spánek

Pokud čaroděj spí, má na zaslechnutí kouzla postih podle sily spánku (viz Tabulka spánku na straně 13). Ve spánku se čaroděj nedokáže na zaslechnutí kouzla koncentrovat.

Pokud je čaroděj v bezvědomí, není schopen zaslechnout žádná kouzla.

### Shrnutí mechanismů

V následující Tabulce zaslechnutí kouzel jsou pro přehlednost uvedeny všechny případy a jejich opravy, jež mohou čaroděje potkat.

### Tabulka zaslechnutí kouzel

Situace	K hodu na zaslechnutí
Naslouchání obyčejným kouzlům, kouzlům, jež skončila fatálním neúspěchem a magií zřídel	+0
Kouzlo skončilo neúspěchem	-3
Sesílání nebylo dokončeno	-6
Posluchač spí	podle Sily spánku
Koncentrace (vyčerpává jako běh)	+6
Silná koncentrace (vyčerpává jako sprint)	+12

### Shrnutí

Sesílání kouzel dělá jakýsi „astrální hluk“, kterému čaroděj dokáže naslouchat. Na zaslechnutí kouzla se může koncentrovat, a potom má větší šanci na úspěch. Může kouzlo zaslechnout i ve spánku a může zaslechnout i neúspěšná nebo nedokončená kouzla.

## OBOROVÉ SCHOPNOSTI

S každým stupněm znalosti oboru čaroděj získává schopnosti, které mu umožní kouzla posilovat a obměňovat. Oborové schopnosti na nižších stupních nejsou příliš mocné, slouží spíše jako zabezpečení proti odhalení sesilatele a ochraně před případným neúspěchem při kouzlení, ale postupem času se čaroděj naučí opravdu nevídání a velmi užitečná vylepšení.

Oborové schopnosti smí čaroděj použít pouze s kouzly příslušného oboru, ve kterém se schopnost naučil. Například poté, co postoupí v časoprostorové magii na třetí stupeň, naučí se časoprostorová kouzla sesílat bez gest – ale žádná jiná.



## Čarodějské schopnosti

Čaroděj může kouzla sesílat posléná více schopnostmi, pokud chce. Například lze jedno kouzlo seslat zároveň tiché i bezpečné.

### Praxe

Aby dokázal čaroděj využívat speciálních oborových schopností, musí mít dostatečnou praxi. Ta je v tomto případě z velké části tvořena právě rutinou v sesílání kouzel daného oboru (ačkoli to není jen ta rutina). Proto čaroděj, který chce používat oborovou schopnost N-té úrovně, musí kromě N-tého stupně oboru ovládat aspoň  $2 \times N$  kouzel z daného oboru.

**Příklad:** Kouzlo z oboru materiální magie lze seslat jako tiché jedině tehdy, když má čaroděj obor materiální magie nejméně na prvním stupni, a zároveň zná aspoň dvě kouzla z tohoto oboru.

### Značení

U každé oborové schopnosti je uvedena položka Kvalita mg. Ta určuje, o kolik stoupne požadavek na Kvalitu magenergie u kouzla, jež chce čaroděj seslat skrze danou schopnost.

**Příklad:** Chce-li čaroděj seslat kouzlo s požadavkem na Kvalitu magenergie 2 jako bezpečné, musí použít magenergií alespoň 3. sféry.

V případě, že čaroděj použije pro seslání kouzla více schopností, požadavky na Kvalitu magenergie se sčítají.

### Seznam

Tabulka oborových schopností

Stupeň oboru	Schopnost
1	Tiché kouzlo
2	Bezpečné kouzlo
3	Sesílání bez gest
4	Sesílání beze slov
5	Rychlé kouzlo
6	Průbojné kouzlo
7	Vzdálené kouzlení
8	Dlouhotrvající kouzlo
9	Improvizace
10	Mistrovství

### Tiché kouzlo

Kvalita mg: +1

Nepřeje-li si čaroděj, aby někdo zaslechl jeho kouzlo, může je zvlášť upravit, aby do fyzického světa vklouzlo jako žhavý nůž do másla. Každý, kdo se bude snažit takové kouzlo zaslechnout, bude zatízen postihem k hodu na zaslechnutí:

**Postih k hodu na zaslechnutí = -6**

### Bezpečné kouzlo

Kvalita mg: +1

Čaroděj může při sesílání své kouzlo pojistit, a snížit tak pravděpodobnost fatálních následků neúspěšného seslání.

U takového kouzla se mění Limit fatálního neúspěchu takto:

**Limit fatálního neúspěchu = Náročnost - 12**

### Sesílání bez gest

Kvalita mg: +2

Čaroděj se naučí sesílat kouzla bez jediného hnutí prstu. Díky této schopnosti dokáže kouzlit, i když je svázán, stačí mu volná ústa k mluvění.

### Sesílání beze slov

Kvalita mg: +2

Zkušení čarodějové dokážou astrální energii formovat dokonce bez toho, že by si pomáhali recitováním formulí. Čaroděj se díky této schopnosti naučí svá kouzla sesílat bez jediné hlásky, tedy i když je umlčen. V kombinaci se Sesíláním bez gest dokáže tedy seslat kouzlo v téměř jakkoliv nepříznivých podmínkách.

### Rychlé kouzlo

Kvalita mg: +2

V boji je každá vteřina drahá. Zvláště pak pro čaroděje, typicky jen lehce obrněné, může být každý promarněný okamžík rozsudkem smrti.

Kouzlo seslané tímto způsobem bude aktivováno v extrémně krátkém čase. Doba vyvolávání se sníží na polovinu:

**Rychlé vyvolání = Vyvolání - 6**

Při použití v boji musí čaroděj tuto modifikaci ohlásit na začátku kola jako akci prováděnou v souvislosti s kouzlením. Nezapomeň, že změna vyvolávacího času může změnit kategorizaci kouzla z pomalého na rychlé, a odbourat tak postih k BČ.

### Průbojné kouzlo

Kvalita mg: +2

Čaroděj se naučí sesílat kouzla přesněji a účinněji, tak aby snáze pronikla i přes vysokou magickou odolnost některých tvorů.

Oběť takového kouzla bude při hodu na odolání magii zatížena následujícím postihem:

**Postih k hodu na odolání magii = -3**

### Vzdálené kouzlení

Kvalita mg: +3/změnu

Čaroděj téměř splynul se svým oborem a začíná chápát podstatu jeho filozofie. Už vidí v zápisech čarodějských kouzel logiku, všímá si, že určité aspekty kouzla spolu souvisí. Naučí se změnit Dosah sesílaného kouzla.

Dosah kouzel je popisován pomocí následující stupnice:

**0 → dotyk → dohled → znalost**

## Čarodějské schopnosti

Pokud je Dosah kouzla popsán jako bonus za vzdálenost, je to pro účely tohoto diagramu „dotyk“.

Za každý posun po této stupnici se čaroději zvýší potřebná Kvalita magenergie. Pokud tedy zvýší Kvalitu o +3, dokáže seslat kouzlo s Dosahem „0“ jako kouzlo s Dosahem „dotyk“ nebo kouzlo s Dosahem „dotyk“ jako kouzlo s Dosahem „dohled“. Čaroděj může provést i několik přesunů, například kouzlo, které působí jen na něj (tedy s Dosahem „0“), může ovlivnit tak, aby působilo na kohokoliv, koho on zná (má k němu zapamatovaný kontakt), ale kvalita magenergie bude změněna o +9.

V diagramu nelze postupovat opačným směrem, čili není možné chybějící Kvalitu magenergie nahrazovat nižším Dosahem kouzla.

### Dlouhotrvající kouzlo

Kvalita mg: +3/změnu

Čaroděj se naučí také měnit dobu trvání kouzla – konkrétně ji zvyšovat. Kouzla z této příručky používají pro dobu trvání následující stupnici:

+0 -> +6 -> +16 -> +36 -> +51 -> +73

Podobně jako u změny Dosahu, i zde se za každou změnu musí zaplatit zvýšením Kvality magenergie o +3.

V diagramu nelze postupovat opačným směrem, čili není možné chybějící Kvalitu magenergie nahrazovat kratší dobou trvání kouzla.

Nad +73 Trvání zvyšovat nelze.

Kouzla s Trváním „ihned“ prodlužovat nelze.

Některá kouzla mají Trvání odvozeno stavem nějaké vnější činnosti, například „dokud píše“, „dokud se soustředí“, atd. Dále například kouzlo *Uhas* má Trvání odvozeno silou hašeného ohně. Obecně platí, že kouzla se speciálním popisem Trvání prodlužovat nelze.

Některá kouzla (například vyhledávací) mají význam Trvání přehozen. Ani tato kouzla prodlužovat nelze.

### Improvizace

Kvalita mg: +6

Zvýšení Vyvolání: +12

Za roky a roky kouzlení čaroděj sám získává moudrost a nadhled potřebný ke skutečné čarodějské práci. Už zná principy, podle kterých magie pracuje. Viděl už tolik neúspěchů a tolik nepovedených kouzel, tolik cizí magie a provedl tolik duševních cviků, že je schopen podle předpisu odhadnout jak kouzlo seslat.

Čaroděj je schopen seslat kouzlo, aniž by jej měl naučené. Stačí mu předpis tohoto kouzla. Ten je však absolutně nezbytný. Navíc to musí být skutečný čarodějský předpis – čaroděj musí být schopen se z něj kouzlo naučit, pokud si to bude přát.

Takovéto seslání vyžaduje nejen mimořádně kvalitní magenergií, ale také hodně dlouho trvá – čtyřnásobek obvyklé doby.

### Mistrovství

Kvalita mg: +2/mag

Čaroděj dokáže nevýdané – nedostatek magenergie nahrazovat její kvalitou. Dokáže přizpůsobit kouzlo tak, aby jej bylo možné seslat za menší množství kvalitnější magenergie.

Za každý mag, který ušetří na ceně kouzla, vzroste požadovaná Kvalita magenergie o +2. Totéž se dá říci i naopak – za každé dva stupně Kvality magenergie, které má čaroděj oproti požadavku kouzla navíc, lze ušetřit jeden mag.

Kouzlo musí být sesláno s magenergií minimálně jeden mag, dále už zlevňovat nelze.

Tato schopnost funguje jen jednosměrně – není možné nahrazovat chybějící Kvalitu kvantitou.

**Příklad:** Čaroděj chce seslat kouzlo, jehož předpis požaduje 5 magů třetí sféry. S použitím této schopnosti může stejně tak kouzlo seslat za 4 magy páté sféry, 3 magy sedmé sféry, 2 magy deváté sféry nebo jeden mag jedenácté sféry.

## Shrnutí

S rostoucím stupněm znalosti oboru se čaroděj dostává k lepším a lepším postupům seslání kouzel. Jednotlivé postupy nebo jejich kombinace může potom používat k seslání kouzel z oboru, který má na odpovídajícím stupni. Použití některých postupů může ovlivnit požadavek na Kvalitu magenergie seslaného kouzla.

## MENTÁLNÍ SOUBOJ

Když rozrazil dveře, Dorset už ho čekal. Starý čaroděj pomašel vstál a upřel na nezvaného hosta přísný pohled. Neměl strach – což byla chyba.

„Delarius?“

Ne, to už nebyl Delarius. Přicházející postava v čarodějném rouchu byla rozcuchaná a hrozivá, její oči byly černé a roucho pokryvala temná pavučina olejovité substance. Dorset ucítil v hlavě bolest, která ho téměř ochromila. Zkusil vzdorovat. Zaostřil svoji mysl, přitiskl kostnaté prsty ke spánkům a vyslal proti neznámé síle mentální úder. Bylo to, jako by hodil kamennem proti příbojové vlně.

Delarius se nezastavil, ani nezpomalil – kráčel vpřed a za ním šla Temnota a krystal v jeho holi matně žhnul. Dorset slyšel v hlavě ponurý šepot, jeho rty se rozechvěly – byl nucen opakovat ta neznámá slova, jeho myšlenky se zmítaly v agónii. Zamířil hloub, hledal to, co zbylo z jeho vůle.

Nenašel to.

Místností se rozlehlý výkřik starého mistra a pak všechna světla zhasla.

Práce s magenergií není jedinou zvláštní schopností čaroděje. Mentální souboj je schopností magickou, a přesto neastrální, čaroděj tedy při jeho provozování nepracuje s magenergií.

## O souboji duší

Ještě před bližším určením různých detailů mentálního souboje se dozvějte nezbytné minimum o jeho samotné podstatě.

Čaroděj při mentálním souboji zasahuje pomocí duševních cviků přímo do duše tvora, do jeho nejniternějšího já. Díky tomu dokáže také přímo působit na jeho tělo.

S tímto jsou velmi úzce spjaty takzvané mentální praktiky. Mentálními praktikami dokáže čaroděj svou oběť ovlivňovat – vstupovat jí do smyslů, pohybovat jejím tělem nebo ji dokonce přímo zabít.

Aby čaroděj dokázal do těla oběti zasahovat, musí s ní mít kontakt. Platí, že čím silnější tento kontakt je, tím snáze se mu budou provádět mentální praktiky. Nejlepší je silný fyzický kontakt (čaroděj terč pevně drží) spojený s pohledem z očí do očí. Zkušenému čaroději však stačí pouhý pohled, dokonce i na velkou vzdálenost, nebo se dokonce spokojí i jen s tím, že svou oběť slyší.

Z toho také vychází, na koho může čaroděj mentálně zaútočit – na kohokoliv, o kom ví.

Podstatný rozdíl je však v tom, zda se bude oběť aktivně bránit (a všichni víme, že nejlepší obrana je útok). Paradoxně se čaroději nejlépe pracuje s těmi, kteří na mentální útok „slyší“, dokážou jej vycítit a odpoví na něj. Právě oni jsou této formě agrese nejpřístupnější. Když se oběť jen pasivně brání (třeba proto, že o útoku ani neví) a neútočí, je prakticky nemožné prolámat se skrze hráze do duše.

### Začátek mentálního souboje

#### Koncentrace

Mentální souboj je činnost vyžadující celou čarodějovu koncentraci. Proto se jedná o činnost s plným soustředěním.

#### Únava

Každé kolo mentálního souboje čaroděje unaví jako jedno kolo běhu.

#### Vyvolání

Pro čaroděje je nejvhodnější, když mentální útok vyvolá sám. Rozhodne-li se k tomu, prostě k oběti přijde, chňapne ji za paži, aby měl silný kontakt, a zaútočí.

#### Odpověď

Čaroděj dokáže také zareagovat na cizí útok. Jestliže na něj někdo cizí mentálně zaútočil, může tohoto útoku obratně využít ve svůj prospěch. Dokáže kontakt s protivníkem zužitkovat ke svému vlastnímu útoku.

#### Zapamatování si kontaktu

Často se čaroděj dostane do situace, ve které sice může navázat velmi pevný kontakt, ale pro samotný mentální útok se prostředí nehodí.

Řešení tohoto problému není nikterak komplikované. Čaroděj totiž dokáže využít i kontakt, který měl se svým terčem někdy v minulosti. Dokáže si kontakt zapamatovat.

Dělá se to tak, že ve chvíli, kdy čaroděj kontakt naváže, provede krátkou mentální praktiku. Kontakt si díky tomu zapamatuje a později jej může využít.

Pro čaroděje je zapamatovaný kontakt podobného druhu, jako vjem, který jej způsobil. Nedokáže přes něj sesílat kou-





## Čarodějské schopnosti

zla, ale dokáže jej porovnávat s jiným aktuálním vjemem (tj. kontakt navázaný na základě čichového vjemu lze porovnat s tím, co čaroděj zrovna cítí).

Podobné je to, pokud na čaroděje někdo mentálně útočí. Dokáže soupeřův kontakt porovnávat se svými kontakty, s lidmi, které vidí nebo zná, a posoudit tak, kdo na něj zaútočil.

Zapamatované kontakty se kryjí s takzvanými *zapamatovanými místy*, která čaroděj používá při sesílání některých kouzel. Více najdeš v úvodních poznámkách části Grimoár.

### Charakteristiky pro mentální souboj

Než začneš mentálně bojovat, urči svému čaroději charakteristiky, které bude v mentálním souboji využívat.

Útok se používá při pokusu o vniknutí duše.

$$\text{Útok} = (\text{Int} + \text{Úroveň}) / 2$$

Příklad: Čaroděj Komor má Inteligenci +4 a je na 4. úrovni. Jeho Útok bude:

$$\text{Útok} = (+4 + 4) / 2 = +4$$

Jiný příklad: Čarodějka Ystar má Inteligenci +5 a je na 6. úrovni. Její Útok bude:

$$\text{Útok} = (+5 + 6) / 2 = +5,5, \text{ zaokrouhleno } +6$$

Pevnost se použije jako obrana. Je to síla (nebo spíše výška) hráze, kterou čaroděj ve své mysli vztyčí. Čaroděj se dokáže automaticky bránit jakémukoli útoku, tedy na použití Pevnosti se nemusí nijak koncentrovat.

### Pevnost = Úroveň

Už z těchto vztahů je vidět, že Útok roste pomaleji než Pevnost. Proto je velmi náročné mentálně bojovat s postavami na vyšších úrovních, jejich Pevnost je pravděpodobně mnohem vyšší než čarodějův Útok a čaroději bude dělat značné obtíže pokročit takové nepřátele.

Příklad: Čaroděj Komor je na čtvrté úrovni, a proto:

$$\text{Pevnost} = +4$$

Jiný příklad: Čarodějka Ystar je na páté úrovni, a proto:

$$\text{Pevnost} = +5$$

### Síla kontaktu

Poslední věcí, kterou je třeba zjistit před započetím mentálního souboje, je síla kontaktu, který si čaroděj pro útok vytvořil.

Hodnota, pomocí které to posuzujeme, se jmenuje nečekaně Síla kontaktu a je odvozována právě od způsobu, jakým čaroděj se svým terčem navázal spojení.

Konkrétní velikost Síly kontaktu určíš v závislosti na situaci z Tabulky síly kontaktu.

Příklad: Komor chce vyzvat na mentální souboj čarodějku Ystar. Tahle osoba mu svým břitkým humorem už nějakou dobu pěkně leze na nervy, a on ji chce trochu potrápit.

Zvlášť kvůli tomu se rozhodne navázat s Ystar blízký kontakt a jednoho dne ji mezi dveřmi v knihovně chytí oběma rukama za ramena. To stačí na kontakt o Síle -2

Protože pochybuje, že by se mu kdy naskytla lepší příležitost, kontakt si zapamatuje a použije později, až bude vhodná situace.

### TABULKA SÍLY KONTAKTU

Situace	Síla
Zběžný pohled na velkou vzdálenost	-10
Pozorování na velkou vzdálenost	-8
Fyzická blízkost, vnímání několika smysly	-6
Podrobný pohled, letmý dotyk	-4
Pohled z očí do očí nebo těsný dotyk	-2
Pevné držení s pohledem z očí do očí, zranění	+0

### Mechanismy

#### Koncentrace

Ještě jednou připomínáme, že během celého mentálního souboje a během provádění všech mentálních praktik musí být čaroděj plně soustředěn. Pokud není plného soustředění schopen dosáhnout, nedokáže mentálně bojovat. Použij mechanismus uvedený v pravidlech pro koncentraci v PPH (sekce Činnosti ve hře v kapitole Činnosti a hody).

#### Průnik

Při mentálním souboji se čaroděj snaží prolámat se přes ochranné bariéry svého soupeře, aby pak mohl účinněji provést některou z mentálních praktik. Pro posouzení, jak moc se mu to daří, používáme hodnotu nazvanou *Průnik*.

Před samotným začátkem mentálního souboje je Průnik nezměřitelně malý, ovšem už prvním útokem jej čaroděj změní na určitou hodnotu. Ta se odvíjí přímo od Síly kontaktu, který čaroděj pro útok zvolil.

#### Průnik = Síla kontaktu

Příklad: Když se Komor konečně odhodlá k mentálnímu útoku, použije k tomu zapamatovaný kontakt o Síle -2.

Proto:

$$\text{Průnik} = -2$$

Průnik zmizí po skončení mentálního souboje, tj. ve chvíli, kdy se čaroděj přestane na mentální souboj koncentrovat.

#### Kolo boje

Mentální souboj se odehrává po kolech, stejně jako souboj fyzický. V každém kole může každý z bojujících útočit i bránit se.

Útok může v každém kole provést jeden, směřovaný proti jednomu protivníkovi. Může se jej však vzdát, neútočit a soustředit se na obranu.



## Čarodějské schopnosti

Ovšem bránit se může každý z bojujících libovolnému množství útoků. Dokonce i postavy nemagických povolání, vesničané a tupé nestvůry se mohou bránit mentálnímu útoku, a obvykle to dělájí stejně efektivně jako čaroděj.

Když chce čaroděj zaútočit, hráč se chopí kostek a provede hod na útok:

$$\text{Hod na útok} = \text{Útok} + 2k6^+$$

Terč jeho útoku si hodí na pevnost. Stejný hod provede i čaroděj, pokud na něj někdo útočí:

$$\text{Hod na pevnost} = \text{Pevnost} + 2k6^+$$

Příklad: Komor útočí na Ystar. Aby bylo jasno, napřed se podíváme na jejich jednotlivé charakteristiky:

Komor: Útok = +4

Komor: Pevnost = +4

Ystar: Útok = +6

Ystar: Pevnost = +5

Už teď vidíme, že Komor se pouští na tenký led. On to ovšem neví a jeho hráč už se teď těší na pokoření zlomyslné čarodějky.

Komorův hráč si hodí a padne mu 8. Komorův hod na útok je tudíž:  $+4 + 8 = +12$

Za Ystar si hází PJ, protože Ystařina hráčka doposud o útoku nic neví. Padne mu 5:

$$\text{Hod na pevnost} = +5 + 5 = +10$$

Poznámka: Terč si mentálního útoku vůbec nemusí všimnout. Později bude podrobněji řečeno, za jakých okolností bude útok zaregistrován.

### Vyhodnocení útoku

Podle rozdílu mezi hodem na útok a hodem na pevnost se posoudí, zda se čaroději (respektive jeho soupeři) podařil nějaký zásadnější úspěch:

$$\text{Přesah} = \text{Hod na útok} - \text{Hod na pevnost}$$

Útok byl úspěšný tehdy, když vyšel kladný Přesah. Nulový nebo nižší Přesah značí neúspěch.

Příklad: Komor útočil +12, Ystar odolávala +10:

$$\text{Přesah} = +12 - 10 = +2$$

Při úspěchu může útočník rozhodnout, co s Přesahem provede. K dispozici má jednu z následujících tří možností.

### Dočasné zvýšení Průniku

Čaroděj může vždy svůj Průnik dočasně navýšit o hodnotu Přesahu. Toto navýšení vydrží jedno kolo, proto je možné s takto změněnou hodnotou Průniku provést v následujícím kole jednu mentální praktiku.

Na konci příštího kola se Průnik sníží o hodnotu Přesahu.

Příklad: Komor se rozhodne pro dočasné zvýšení Průniku.

Doposud měl jeho Průnik jen základní velikost  $-2$  za Sílu navázaného kontaktu. Nyní se změní:

$$\text{Průnik} = -2 + 2 = +0$$

Ať Komor provede mentální praktiku nebo ne, v příštím kole Průnik opět o dvojku klesne.

### Dlouhodobé zvýšení Průniku

Jestliže chce čaroděj zvýšit svůj Průnik dlouhodobě, musí jeho soupeř taktéž provádět mentální útok. Není důležité na koho, zcela stačí, když jej vůbec provádí.

Dlouhodobě navýšený Průnik se nesnází „sám od sebe“ (ale po skončení mentálního souboje samozřejmě zmizí). Čaroděj s jeho pomocí může provést mentální praktiku kdykoliv.

Příklad: Protože Ystar v tomto kole neútočila (neměla důvod, čte si, uvelebena v lenošce u krbu, v Magikonu pohádku o magenergií z patnácté sféry a Komorovo mentální snažení zatím nezaregistrovala), nemůže Komor navýšit svůj Průnik trvale.

Dlouhodobě je možné zvýšit průnik i tehdy, když terč mentálně nebojuje, ale v tom případě je Přesah zatížen postihem  $-10$ .

Příklad: Kdyby byl Komor guru, třeba by se mu podařilo dosáhnout Přesahu 15. Potom by se rozhodl, že navzdory tomu, že Ystar mentálně nebojuje, navýší svůj Průnik trvale:

$$\text{Průnik} = -2 + 15 - 10 = +3$$

### Snížení soupeřova Průniku

Čaroděj dokáže také snížit Průnik toho, kdo na něj v tomto kole zaútočí.

Podmínkou je nejen to, aby terč útočil, ale aby útočil na samotného čaroděje. Pokud je to splněno, bude Průnik čarodějova soupeře snížen o Přesah.

### Povšimnutí si mentálního útoku

#### Neúspěšný útok

Terč si mentálního útoku všimne tehdy, když se jedná o první neúspěšný útok po sérii úspěšných.

Také pokud po několika úspěšných útocích čaroděj útočit přestane, terč si předchozí útoky uvědomí.

Příklad: Poslední Komorův útok byl úspěšný, proto si jej Ystar nevšimla. Komor nezahálí a znova útočí. Hráči padne na útok 3, PJ na pevnost 8:

$$\text{Komorův hod na útok} = +4 + 3 = +7$$

$$\text{Ystařin od na pevnost} = +5 + 8 = +13$$

To je ovšem naprostě zdrcující porážka. Ystar nejen že Komorův útok nebetyčně zvalchovala a obrátila v prach, navíc zaregistrovala nekalé duševní praktiky, které jí dopodud unikaly.

### Výzva

Čaroděj může terč vyzvat. Výzva je zvláštní druh mentálního útoku, který je sám o sobě stavěn tak, aby byl nápadný.

## Čarodějské schopnosti

Terč si výzvy všimne vždy, a pokud něco ví o mentálním souboji, pozná, že se jedná o výzvu.

### Povšimnutí si konce souboje

Pokud mentální útok, kterého si čaroděj všiml, ustane, čaroděj se to okamžitě dozvídá.

### Reakce na mentální útok

Chování terče poté, co si všimne mentálního útoku, je zcela v jeho rukou a hodně záleží na tom, jaké má s mentálním soubojem zkušenosť. Nezkušený bojovník nebo prostý rolník, který o něm nanejvýš slyšel příběh, nebude schopen podivný pocit zařadit, bude se jen cítit ohrožen.

Avšak každý z mágů, každá z postav schopných provádět mentální útok, si dokáže pocit zařadit a hned ví, kolik uholilo. Může útok akceptovat a do souboje se zapojit, ale nemusí.

Také čaroděj hned pozná mentální souboj, když si jej povšimne. Také on jej může odmítnout a nezúčastnit se ho. Ale pocit, že se v něm někdo přehrabuje a dělá si, co se mu zhlíbí, je hodně nepříjemný.

Čaroděj je schopen poznat, zda se jednalo o výzvu nebo o skutečný nepovedený mentální útok, a dokáže tak rozoznat férové vyzvání od zákeřného útoku bez upozornění.

### Využití soupeřova útoku

Čaroděj dokáže využít mentálního útoku, který proti němu vede jiná postava. Dokáže Sílu jejího kontaktu převést částečně na svou stranu, a tím už udělat první krůček k porážce soka.

**Síla kontaktu čaroděje =**  
**= Síla kontaktu útočníka - 3**

**Příklad:** Ystar Komorův útok zaznamenala a rozruřila se. Taková zbabělost! Pokoutně a zákeřně útočit na chudáka dívčinu.

Moc se nerozmýší, obratně využívá Síly Komorova kontaktu a vrací úder. Komorův kontakt má Sílu -2 a její bude jen o málo slabší:

$$\text{Síla kontaktu} = -2 - 3 = -5$$

### Rozpoznání útočníka

Pokud má čaroděj zapamatovaný kontakt s útočníkem (může to být shoda okolností nebo předem dohodnutý boj), pozná to, a pozná i identitu svého soupeře. V takovém případě může použít svůj kontakt místo kontaktu soupeřova.

### Předávání zpráv

Pokud mají dva mentální bojovníci navzájem Průnik větší než +0, mohou si v rámci souboje předávat zprávy. Drobné vzkazy a inverktivy jsou automatickou činností, na delší porady (mentální konference) se musejí obě strany plně soustředit.



## Mentální praktiky

### Značení mentálních praktik

V této sekci jsou uvedeny takzvané *mentální praktiky*, což jsou duševní cvičení, kterými čaroděj po úspěšném mentálním souboji provádí zásahy do soupeřova organismu.

Každá mentální praktika je jinak náročná. Aby ji mohl čaroděj vykonat, musí být dostatečně daleko za soupeřovými hradbami, musí mít dostatečný Průnik. Konkrétně to pro každou mentální praktiku určuje parametr Síla mentální praktiky. Budeme jej označovat zkratkou SMP:

**SMP = Síla mentální praktiky**

Čaroděj může každou mentální praktiku použít dokonce i s vyšší Silou, než je uvedena v popisu mentální praktiky.

### Provádění mentálních praktik

Nejdříve zvol, kterou praktiku chce tvůj čaroděj provádět, a z popisu zjistí její Sílu. Čaroděj je schopen provést jakoukoliv praktiku, ježíž Síla je nižší nebo stejně velká jako jeho Průnik.

Pokud chceš, můžeš Sílu také libovolně zvýšit. Ovšem stále platí, že není možné překročit velikost samotného Průniku.

Nyní sníž čarodějův Průnik o Sílu mentální praktiky:

**Průnik =**  
**= Původní Průnik - Síla mentální praktiky**

Nakonec podle popisu mentální praktiky určí, co se protivníkovi pěkného stalo nebo jakým způsobem jeho tělo čaroděj využil.

Na provádění mentálních praktik se čaroděj musí soustředit po celou dobu jejich provádění. Jakmile se rozhodne praktiku provést, začne se soustředovat, a její efekt bude působit po celou dobu jeho soustředění.

**Příklad:** Ystar dosáhne Průniku +16 a rozhodne se provést mentální praktiku, ježíž základní Síla je +15. Aby zvýšila efekt této praktiky, rozhodne se použít celý Průnik, který má, provede tuto praktiku se Silou +16. Její průnik se tedy sníží:

$$\text{Průnik} = +16 - 16 = +0$$

### Status útoku

Pokud čaroděj provádí mentální praktiku, je to z hlediska mechanismů mentálního souboje to samé, jako by mentálně útočil.

Na provádění mentálních praktik se čaroděj musí soustředit po celou dobu jejich provádění. Nebude se tedy schopen přímo zapojit do mentálního souboje, ačkoli pro ostatní bude vystupovat jako by mentálně útočil (což se projeví zejména na použití Přesahu).

### Boj se spícím protivníkem

Při mentálním napadení spícího protivníka se používají stejné mechanismy jako při napadení bdíceho protivníka.

Pokud terč útok zaregistrouje a rozhodne se bojovat, musí se probudit, a tedy se na boj nevztahuje žádné modifikace.

Veškeré mentální praktiky prováděné proti spící postavě jsou dražší, a to o takzvanou Sílu spánku. Tabulkou síly spánku najdeš v sekci Odolávání magii v kapitole Čarování. To vlastně znamená, že pokud chce čaroděj provést mentální praktiku s nějakou danou SMP, musí svůj Průnik snížit navíc o Sílu spánku:

#### **Průnik = Průnik - SMP - Síla spánku**

**Příklad:** Mentální praktika Zpomalení má SMP 15. Pokud však terč spí spánkem spravedlivých (rekněme že Síla spánku je +6), musí čaroděj, aby dokázal SMP 15 dosáhnout, investovat 21 bodů z Průniku.

Poznámka: Pozorně si přečti též odstavec Další specifické vlastnosti terče. Úzce s tímto souvisí.

#### **Boj s bezvědomým protivníkem**

Pokud je terč v bezvědomí, nedokáže čaroděj provádět žádné mentální praktiky. To samé platí ještě pro několik zajímavých případů, například pro čaroděje při zaostrování vůle.

#### **Další specifické vlastnosti terče**

Tu a tam se čaroději stane, že narazí na protivníka, který očividně odolává určitému druhu mentálních praktik. Minulé odstavce popisovaly terč spící a bezvědomý, což jsou dva zvláštní případy specifických vlastností terče.

Členové určitých komunit však mohou být proti mentálním praktikám více či méně odolní, čili stávají se jejich oběťmi snáze či méně snadno. Lze toho dosáhnout vědomě (cvičením), ale stává se, že terč sám o tom nemá ani potuchy.

Aby byl čaroděj schopen takto změněnou mentální praktiku provést, musí ze svého Průniku investovat mimo základní SMP ještě navíc Modifikátor:

#### **Průnik = Původní průnik - SMP - Modifikátor**

Za zmínku stojí, že Modifikátor může být též záporný, a potom je naopak snazší mentální praktiku vykonat.

V praxi se toto pravidlo používá tak, že PJ hráče informuje o změně ve chvíli, kdy se to pro jeho čaroděje stane relevantním.

**Příklad:** Pro vykonání praktiky se SMP +15 a Modifikátorem +2 je třeba investovat +17 bodů z Průniku. Pokud má čaroděj Průnik +15 a chce danou mentální praktiku vykonat, PJ hráče informuje, že na ni ještě nedosáhl. Neřekne mu, jaký Průnik jeho čaroděj potřebuje, jen že ten jeho je stále ještě příliš nízký.

Naopak, pokud by ta samá mentální praktika měla Modifikátor -2, stačilo by pro její vykonání mít Průnik +13. Ve chvíli, kdy se na tento průnik čaroděj dostane, PJ hráči řekne, že již na praktiku dosáhne. Čaroděj ji potom může vykonat, chce-li.

#### **Únava**

Čaroděj je během provádění mentální praktiky unavován stejně, jako by mentálně bojoval. Únava je tedy shodná s únavou při běhu.

#### **Čas provádění mentální praktiky**

Čaroděj bude kteroukoliv mentální praktiku provádět tak dlouho, jak se mu zlší (nebo dokud nepadne únavou). Ve chvíli, kdy si sníží svůj Průnik za použitou SMP, začne se plně koncentrovat na mentální praktiku. Dokud tuto koncentraci drží, soupeřovo tělo je ovlivněno popsanou praktikou. Ve chvíli, kdy se koncentrovat přestane (například proto, aby pokračoval dalším mentálním útokem), ukončí i působení mentální praktiky.

#### **Seznam mentálních praktik**

##### **Zpomalení**

Síla mentální praktiky: +15

Čaroděj zpomalí reakce a pohyblivost svého soka, což se projeví postihem k Obratnosti (a druhotně i k dalším odvozeným charakteristikám):

##### **Postih k Obr = SMP - 12**

##### **Ochromení**

Síla mentální praktiky: +18

Terč zůstane zcela ochromen a neschopen pohybu. Všechny velké svaly jsou vyřazeny. Oběť útoku se nedokáže ani posadit, poskládá se na zem jako domeček z karet.

Oběť stále může pohybovat malými svalovými partiemi, tedy koulet očima, hýbat prsty a dělat podobné užitečné věci. Také její smysly zůstanou neovlivněny.

##### **Postih k Sil a Obr = SMP - 9**

##### **Ovládnutí hrubé motoriky**

Síla mentální praktiky: +21

Čaroděj vstoupí do pohybů oběti. Dokáže ovládat všechny její velké svaly, tedy je schopen chodit, hýbat rukama, otáčet hlavou, posadit se.

Pohyb oběti je však značně neobratný a pohyby jsou prkenné a trhavé. Čaroděj také nedokáže ovládnout pohyby malých svalů, tedy není například schopen uchopit nůž a zabořit jej oběti do břicha. Malé pohyby jsou stále v moci postavy, stejně jako její smysly, které zůstanou praktikou neovlivněny.

Čaroděj ovládne Obratnost a Sílu terče. Obě vlastnosti zůstávají nezměněné, čaroděj tedy vtělen do silného těla může odvalovat balvany a podobně.

Myšlení oběti však zůstane neovlivněno. Pokud je toho schopna, může oběť i přes svůj handicap čaroděje mentálně morit nadále. Může tak dojít k paradoxní situaci, kdy si dva čarodějové navzájem ovládají těla. Tvrdí se, že existují nezákonné soutěže, slušnými čaroději zavrbované pro netičnost, ve kterých dva čarodějové vstoupí do těl „dobrovolníků“ a snaží se takto jeden druhého porazit.

## Vstup do smyslů

Síla mentální praktiky: +24

Díky této praktice dokáže čaroděj vidět očima své oběti, slyšet jejíma ušima, cítit jejím čichem a podobně. Ovšem pozor – nedokáže mluvit jejím hlasem. Tato praktika jen zjišťuje, nedokáže podsouvat.

Čaroděj je schopen využít všech smyslů, které oběť má, dokonce i speciálních smyslů jako třeba hadího infravidení. Dokáže dokonce pomocí netopýřího sluchu rozpoznat obrys místnosti, zkrátka čte ze smyslu přímo význam, jaký poskytovaná informace má.

## Izolace

Síla mentální praktiky: +27

Izolace je svou funkčností podobná mentální praktice Ochromení. Touto praktikou však čaroděj omezí všechny drobné svaly oběti, tedy prsty na nohou i rukou, mimiku a zejména smysly.

To se projeví omezením Zručnosti a Smyslů oběti:

**Postih k Zrč a Sms = SMP - 18**

Čaroděj si může vybrat, zda ovlivní jen svalstvo, nebo jen smysly, nebo obojí, případně který ze smyslů ovlivní a který nechá být.

## Ovládnutí jemné motoriky

Síla mentální praktiky: +30

Nejvyšší praktikou orientovanou na práci s jemnou motorikou je její ovládnutí. Čaroděj vstoupí do smyslů a svalstva oběti a dokáže pohybovat všemi malými svaly oběti. Navíc je schopen podsunout smyslům terče jakékoliv vjemy, může je tedy nechat například i zcela izolované (oči nevidí, uši neslyší).

I při této praktice si může čaroděj vybrat, zda bude ovlivňovat pohyblivost nebo smysly (nebo oboje), případně který ze smyslů bude ovlivňovat (může i všechny najednou).

Čaroděj může do smyslů oběti také předávat vjem svých vlastních fyzických očí, uší a dalších smyslů. Oběť tak bude vidět, slyšet, cítit to, co čaroděj.

Čaroděj ovládne Zručnost terče. Ta zůstává nezměněna, čaroděj její velikost neovlivní.

## Bolest

Síla mentální praktiky: +33

Způsobení bolesti je velmi vhodnou reprezentací čarodějovy nadvlády nad terčem. Bolest sama se projevuje jako postih ke všem hodům, podobný tomu, jaký postava dostane, když její zranění zaplní první řádek mřížky zranění. Prohlédni si pravidla pro bolest uvedená v PPH, v části Vlastní hra, kapitole Poškození, a připomeň si potřebné mechanismy.

Síla bolesti, kterou je čaroděj schopen způsobit, může být maximálně takováto:

**Síla bolesti = SMP - 26**

Čaroděj ji však může učinit i jakkoliv menší, vždy však kladnou.

Oběť tedy bude mít ke všem aktivním činnostem postih o velikosti:

**Postih za bolest = -Síla bolesti**

Má-li oběť zároveň postih za zranění, uplatňuje se větší z nich.

Jakmile čaroděj přestane tuto praktiku provádět, postih za bolest zmizí a zůstane jen standardní postih za zranění.

## Vtělení

Síla mentální praktiky: +36

S pomocí tohoto mentálního působení čaroděj zcela ovládne veškeré pohyby a vnímání bytosti. Předchozí praktiky byly orientovány buď na hrubou motoriku, tedy velké skupiny svalů, nebo na jemnou motoriku, tedy smysly a malé svaly.

V tomto mentálním cviku se veškeré tyto praktiky sloučují. Čaroděj dokáže terčem libovolně pohybovat, vnímá pomocí jeho smyslů a pohybuje terčem, jako by to bylo jeho vlastní tělo. Může však se soupeřovým tělem provádět pouze automatické činnosti (protože sám je plně koncentrován na mentální praktiku).

Veškeré vlastnosti těla zůstávají nezměněny.

## Ovládnutí životních funkcí

Síla mentální praktiky: +39

Touto praktikou čaroděj získá moc nad veškerými vnitřními orgány oběti. Může například zastavit trávení oběti nebo povolit její svěrače, což je počítáno k těm nejpotpornějším porážkám v mentálním souboji.

Čaroděj může svého nepřítele také zabít, a to jednoduše tak, že zastaví jeden z jeho životně důležitých orgánů, například srdce, ochromí dýchací svaly a oběť zadusí, nebo přeruší míchu.

## Metamorfóza

Síla mentální praktiky: +42

Až zde dosáhne čaroděj na elementární funkce živé hmoty jako takové. Dokáže díky tomu měnit tvar těla své oběti.

Teprve v této a vyšších úrovních jsou k dispozici ty skutečně efektní způsoby zabít oběti. Čaroděj může oběť zardousit, aniž se jí dotkne, a bude to zardoušení realistické, včetně otlaků na hrdle. Nebo vymodeluje otvor v břichu a nechá vnitřnosti svého soka vypadnout na zem jako hromadu hnoje z děravého kyblíku. Může cokoli. Vše závisí na jeho nápaditosti.

Pomocí této mentální praktiky dokáže čaroděj také napravovat malá postižení se Zdrojem „deformace“. Lépe řečeno: lze nahrazovat jednu deformacijinou. Vesměs se jedná o drobnosti: usekané prsty, rovnánízlomených kostí a podobně. Modelovat velké části, jako třeba ruce, nelze.

Jmenovitě lze napravovat deformace, pro které platí:

## Velikost < První pomoc

kde První pomoc je stupeň čarodějovy znalosti obecně dovednosti První pomoc.

PJ může rozhodnout, že náprava určité deformace je těžká, například oko může mít opravu +1 k Velikosti. Obecně tedy:

#### **Velikost + Složitost < První pomoc**

Čaroději bude náprava trvat pět minut za každý bod Velikosti.

#### **Regenerace a degenerace**

Síla mentální praktiky: +45

Mezi mistrovské kousky se počítá také práce se stárnutím a mládnutím živé tkáně tvora. Čaroděj dokáže léčit a stejně tak dokáže nechat postavu zestárnout a zplesnit během několika kol.

Když se čaroděj rozhodne léčit, vylečí každé kolo jeden bod zranění. Na oběti je doslova vidět, jak krev zasychá, rány se zacelují a překrývají se zdravou růžovou pokožkou. Pomocí Regenerace lze léčit všechna zranění, dokonce i ta „před kolečkem“. Při použití mentální praktiky Regenerace nejprve posuň hranici ošetření (kolečko) na poslední políčko zranění, nebo novou hranici na posledním políčku vytvoř. Pak zruší všechna velká zranění. Dále probíhá léčení tempem jeden bod zranění za kolo. Nakonec, poté co odstraní všechny křížky, čaroděj odstraní i kolečko samotné.

Tato rovina Průniku však také umožňuje nejefektnější zabítí postavy vůbec. Každé kolo je schopen čaroděj způsobit oběti jeden bod psychického zranění ( $\Psi$ ), což se projeví hnitím, mokváním a posléze sesycháním tkáně. Na samém konci z postavy zbude jen kostra potažená nevábným povlakem zpráchnivělé tkáně.

#### **Zabití duše**

Síla mentální praktiky: +48

Nejvyšší praktikou vůbec dokáže čaroděj doslova připravit tělo o duši. Jakmile to udělá, stane se z těla jen živá schránka bez myšlenek, pracující na základě reflexů mozkového kmene. Nemá ani základní pudy, jen sedí a kouká, maximálně vnímá světlo, ale nic víc od ní není možné čekat. Nemá žádnou inteligenci, je to jen kus nemyslící živé hmoty.

#### **Shrnutí**

Mentální souboj, čili souboj duší, umožňuje páchat na terči zlovolné praktiky, aniž by se jej přímo dotýkal. Čaroděj může mentální souboj vyvolat, pokud má se svým protivníkem takzvaný kontakt – fyzický vztah. Kontakt si může zapamatovat a použít později, až k tomu bude vhodnější příležitost.

V průběhu mentálního souboje čaroděj proniká do hloubi soupeřovy duše. Jakmile pronikne dostatečně hluboko, může provést nějakou mentální praktiku. Na průběh mentální praktiky se musí soustředit, takže má-li například minutu působit terči hrozivou bolest, musí se na to minutu plně koncentrovat.



# Grimoár

Grimoár, čili kniha kouzel, obsahuje popis široké palety čarodějských kouzel. Od těch užitkových, přes lehké bojová kouzla, až po kouzla ukrutně ničivé síly, pro něž jsou čarodějové vítanými společníky i obávanými soupeři každé družiny.

Každý z oborů zde má popsánu čtyřicítku kouzel. Nejmocnější popsaná kouzla vyžadují magenergií z desáté sféry – ne že by mocnější kouzla neexistovala, ale zkrátka se nevešla. Samozřejmě by bylo ideální mít pro každý obor kouzla ze všech jedenadvaceti sfér, ale tím by objem této příručky vzrostl nejméně na dvojnásobek. Proto se nediv, když si vás PJ někde sežene nějaká kouzla doplnková a příležitostně tě nechá s nimi vybrat.

Kouzla jsou popsána množstvím parametrů. Pokud jsi již pozapomněl, co jednotlivá čísla znamenají, osvěž si to v kapitole Čarování, sekci Označení kouzel (část Čarodějské schopnosti), kde jsou všechny parametry podrobně vysvětleny.

## Poznámky

Ještě než se vrhneme na samotná kouzla, dozvěš se mechanismy několika pravidel, jejichž platnost se vztahuje na celé skupiny kouzel. Také ti připomeneme několik věcí, které je dobré mít při kouzlení na paměti.

### Práce s teplotou

Při práci s teplotou používáme podobný mechanismus jako při práci se vzdáleností a rychlostí. Stejně jako je nějaký předmět určen svou současnou polohou, od které se může odchylkovat na různé strany různě daleko a různou rychlostí, má také aktuální teplotu, která roste či klesá určitou rychlostí.

Má-li některé čarodějské kouzlo teplotu předmětu zvyšovat nebo snižovat, dá to na vědomí uvedením parametru Oteplení nebo Ochlazení, například takto:

**Příklad:** Kouzlo Uvař polévku má mimo jiné parametr:  
Oteplení = +20

Což je podobné, jako by tam bylo napsáno „Rychlosť = +20“, jen se jedná o teplotu. Kouzlo zvýší za jedno kolo teplotu předmětu o +20, ať je její současná velikost jak chce velká. (Pro určení výsledné teploty, znáš-li původní teplotu a celkové zvýšení, použij metodu součtu hodnot.)

**Příklad:** Podívej se do Tabulky rychlosti a vyhledej v ní hodnotu odpovídající bonusu +20. Je to 10 metrů za kolo – toto kouzlo tedy za jedno kolo zvýší teplotu předmětu o deset stupňů Celsia. Pravda, na kouzlo Uvař polévku to není nic moc – Ohřej polévku by bylo výstižnější.

### Práce s objemem

Některá kouzla v Grimoáru používají parametr Objem. Zde vysvětlíme, jak se s ním pracuje.

Objem je vyjadřován bonusem, tak jako prakticky jakákoli jiná veličina v DrD+.

Na skutečné jednotky je možno převést jej například podle Tabulky vzdálenosti, když se místo jednotky metr použije metr krychlový.

**Příklad:** Objem +3 představuje 1,4 metru krychlového.

Jelikož ve skutečném světě se objem zjišťuje vynásobením tří hlavních rozměrů, v DrD+ použijeme prosté sčítání. Objem pravoúhlé nádrže lze tedy zjistit takto:

**Objem = Šířka + Výška + Hloubka**

**Příklad:** Nádrž dva metry široká (+6), metr vysoká (+0) a tři metry hluboká (+10) má objem:

$$\text{Objem} = +6 + 0 + 10 = +16 \text{ (6,3 metrů krychlových)}$$

Když vynásobíme dvoumetrovou šířku metrovou výškou a třímetrovou hloubkou, dostaneme šest metrů krychlových objemu. Rozdíl mezi vypočtenou a tabulkovou hodnotou je způsoben zaokrouhlením v tabulkách.

Po pravdě řečeno, kvádrové nádrže se ve skutečném světě zas tak často nepoužívají. Mnohem obvyklejším jevem je znalost objemu třeba v litrech. Z litrů na metry krychlové lze použít následující přepočet:

$$\text{Objem v m}^3 = \text{Počet litrů} - 60$$

Počet litrů lze zjistit rovněž z Tabulky vzdálenosti, převedením hodnoty na bonus.

**Příklad:** Trpaslík Borknagar popíjí v hospůdce pivo z pětilitrkového korbele. Počet litrů 5 odpovídá bonusu +14:

$$\text{Počet litrů} = +14 \text{ (5)}$$

$$\text{Objem} = +14 - 60 = -46 \text{ (0,005 m}^3)$$

### Velikost a objem

Velikost a objem jsou navzájem v dost úzkém vztahu. Velikost se používá zejména jako vlastnost postavy, a některá kouzla jsou právě Velikostí parametrizována. Pokud narazíš na kouzlo s parametrem Velikost tvora, a potřebuješ zjistit jeho objemové možnosti, určíš to podle následujícího vzorce:

$$\text{Objem} = 2 \times \text{Velikost} - 25$$

Některá kouzla mají v popisu uvedeno, že se mohou týkat jen tvora přibližně stejně velkého jako čaroděj. To znamená, že se Velikost tvora nesmí lišit od Velikosti čaroděje o více než  $\pm 6$ .

## Kouzla se světlem

Kouzla, která produkují světelné zdroje, mají uveden parametr Síla světelného zdroje. Jedná se o normální zdroje světla ve smyslu PPH (část Vlastní hra, kapitola Postupy při hře, sekce Světlo a tma) a platí pro ně běžná pravidla pro šíření světla.

Naopak kouzla, která vyvolávají tmu nebo jinak zhoršují kvalitu osvětlení, mají vesměs parametr Síla tmy. Hodnota tohoto parametru se přičítá k libovolné již existující Kvalitě osvětlení (kouzla tedy ztmavují, nenavozují absolutní tmu). Uvnitř temnoty si lze svítit, lze tam sesílat další kouzla pracující s thou, a kouzlem navozená temnota bude hustší, je-li seslána ve tmě.

Kouzla, která zhoršují možnosti vidění vytvářením neprůhledného prostředí (např. mlhy), mají uveden parametr Hustota, s nímž se zachází podle pravidel pro mlhu v PPH.

## Zapamatovaná místa

Jisté množství čarodějských kouzel využívá konceptu takzvaného *zapamatovaného místa*. Například časoprostorová kouzla umějí čaroděje na takové místo později vrátit (teleportovat).

Čaroděj si musí takové místo připravit dopředu, navštívit je, nasát jeho vůni, mentálními prsty ohmatat jeho astrální identitu, zkrátka pevně si je vrýt do paměti. Takož připravit, čili *zapamatovat*, si může nejvýše tolík míst, na kolikáte je úrovní. Později při sesílání kouzla některé takové místo použije.

Přeje-li si to, může čaroděj kterékoli takové místo zase zapomenout.

Stejně jako s místy se pracuje i se zapamatovanými kontakty pro mentální souboj nebo s kontakty k osobám či předmětům, jež jsou využity k sesílání kouzel s Dosahem „znalost“. Každý takto zapamatovaný kontakt zabere v čarodějově paměti také jedno volné místo.

**Příklad:** Čaroděj na druhé úrovni si může zapamatovat dvě místa, nebo dva kontakty, nebo jedno místo a jeden kontakt.

## Ochranná magie

### Zbroje

Mnohá kouzla zlepšují čarodějovu obranyschopnost tím, že před něj staví rozličné štíty a zbroje. Pro taková kouzla obecně platí, že mají parametr Ochrana. Ten se použije právě tak jako stejnojmenný parametr u běžné zbroje. Na místech, která obyčejná zbroj chrání, bude její Ochrana zvýšena právě o Ochrancu kouzla. Na všech ostatních místech bude Ochrana právě taková, jako je Ochrana kouzla.

### Neviditelnosti

Kouzla s neviditelností, neslyšitelností, nevycítitelností a dalšími ochrannými vlastnostmi se poznají tak, že právě aspekt, který kryjí, se objeví v jejich popisu. Kouzlo dělající tvora těžko spatřitelného bude mít parametr Neviditelnost, kouzlo kryjící zvuky parametr Nehlučnost a podobně.

V praxi se potom tato veličina použije v hodu na smysl, který má krytou vlastnost zachytit. U neviditelnosti se bude jednat o Zrak, u nehlučnosti o Sluch atd. Hod potom bude vypadat takto:

**Sms + 2k6<sup>t</sup>: nevšiml si ~ Síla ~ všiml si**

Místo Síly se přítom dosadí právě Neviditelnost, Nehlučnost či jiný podobný parametr.

## Priorita pocitu

Některá kouzla mentální magie pracují s pocity tvora. Pro jejich popis používáme veličinu nazvanou Priorita. Nejsilnější pocit má přitom Prioritu +0 a každé vyšší číslo představuje jeden ze slabších pocitů. Takto nelogicky jsou pocity řazeny proto, aby číslo dobře zapadlo do mechanismů – zasunutý pocit má velkou Prioritu, a tedy musí hráč hodit vyšší číslo na kostce či postava mít lepší vlastnost, aby na něj dosáhla.

Ne vždy přitom musí mít nějaký pocit Prioritu +0. Je-li postava v rozpoložení, kdy je jí všechno jedno (tzv. rozpoložení typu „mouchy snězte si mě“), bude mít nejsilnější pocit Prioritu třeba +6.

Mezi pocity řadíme například strach, paniku, hlad, radost, naštvanost, osamocení a další. Pozor na odlišení citů a pocitů, například nenávist není pocit, ale cit, a je zpravidla nasměrován proti konkrétní osobě.

## Útočná magie

Bojová kouzla dělíme na tři druhy. Prvním z nich jsou kouzla, jež vytvářejí zbraně. Poznáš je tak, že v jejich popisu je uvedena tabulka podobnou tabulce ručních nebo střelných zbraní. Jejich význačným parametrem je Zranění, s nímž se nakládá přesně podle pravidel pro souboj.

Další varianta útočných kouzel se pozná podle parametru ZZ. To bývají typicky různé blesky, výboje a podobné nehmotné útoky. U těchto kouzel nezáleží na vlastnostech nositele, ale ještě záleží na náhodě – přihozením 1k6 (dle pravidel pro souboj) a převedením dle Tabulky zranění a únavy získáš skutečné zranění, jež svému soupeři uštědříš.

Poslední možnosti jsou kouzla, jejichž zranění nepodléhá žádným dalším úpravám. Ta mají uvedenu Sílu zranění, která se přímo podle tabulky převede na způsobené zranění.

## Kouzla pracující s bolestí

Některá kouzla pracují s bolestí. Jejich mechanismy se řídí pravidly uvedenými v PPH, v části Vlastní hra, kapitole Poškození.

## Kouzla přímá a nepřímá

Pamatuj, že hvězdičkou jsou označena přímo působící kouzla. Takovým kouzlem se jejich terč může bránit pomocí mechanismu odolání magii.

## Součinnost kouzel

Efekty kouzel, jež jsou schopna součinnosti, se hodnotově sčítají. Například pod vlivem dvou různých Neviditelností se silou +10 bude mít postava Neviditelnost síly +16.



## ČASOPROSTOROVÁ MAGIE

Novic se nejistě poškrábal na temeni hlavy, zatímco se neviditelná ozubená kolečka jeho myslí protáčela k nepříčetnosti.

„Víte, mistře,“ začal nejistě, „říkal jsem si...“

„Chceš se zeptat,“ přerušil ho unaveným tónem Balthus, „co se stane, když se vrátíš v čase a zabiješ vlastního dědečka.“

„Ehm... ano. Totiž, to bych se pak nikdy nenařodil, že, takže bych se ani nemohl vrátit a...“

Mladíkova tvář ztuhla na místě, jeho zdvižený ukazováček se zastavil v půlce gesta. Podobně znehybněl i zbytek světa - ostatní studenti, mouchy, dokonce vzduch. Jen mistr Balthus se protáhl a odšoural se za katedru.

„Tak ještě jednou,“ zamumlal si pod vousy, luskly prsty a realita se okolo něj začala převijet nazpět. „Musí přece existovat paralelní vesmír, kde nikdo tu proklatou otázku nepoloží...“

### Astrální síla\*

Magenergie: 4 mg [7]

Náročnost:	+22	Síla kouzla = +3
	+25	Síla kouzla = +5
	+28	Síla kouzla = +7

Vyvolání: +0

Dosah:

0

Rozsah: čaroděj

Trvání: +16 (6 kol)

Čaroděj pod vlivem kouzla Astrální síla vládne silou své vůle pohybu předmětů. Dokáže pouhým pohledem posunovat předměty, zvedat závory, a dokonce ohýbat železné tyče.

Za plné koncentrace je čaroděj schopen libovolným předmětem, který vidí, pohybovat silou:

**Síla = Čarodějova Vol + Síla kouzla**

Příklad: Klečící Čaloun se po mnoha letech strávených cestováním vrátil do rodných týpí svého kmene a navštívil i posvátnou jeskyni. Na svých cestách se naučil i kouzlo Astrální síla a nyní se jím pokusí otevřít tajemný vstup do Kurdějovy hrobky.

Povedl se mu základní stupeň úspěchu, a tak Síla kouzla bude +3. Čalounova Vůle je +8.

Hráč si hází na Sílu, a protože používá Astrální sílu, bude místo fyzické síly používat Čalounovu Vůli zvýšenou o Sílu kouzla, tedy +11.

Padne 8, dohromady +19. Balvan se odsunul.

Cesta ke Kurdějovu tajemstvími opředenému hrobu je otevřena.

### Bariéra\*

Magenergie: 3 mg [2]

Náročnost:	+10	Ochrana = 3
	+13	Ochrana = 6
	+16	Ochrana = 9

Vyvolání: +0

Dosah:

dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Kouzlem Bariéra dokáže čaroděj ochránit jednoho tvora před útoky zvenčí.

Kouzlo bude terč po dobu trvání kouzla chránit před útoky fyzického rázu. Bonus k ochraně za kouzlo se sčítá s Ochrannou zbroje, kterou má postava již na sobě. Tato kouzelná zbroj kryje celé tělo.

Příklad: Čaroděj Vortex sesal Bariéru s Ochrannou 9 na bojovníka Vadashe Lebkoloma. Ten si díky tomu přičte k Ochraně svých zbrojí 9, a na zbytku těla (mimo své zbroje) bude chráněn Ochrannou právě 9.

### Běž potichu!\*

Magenergie: 3 mg [3]

Náročnost:	+14	Nehlučnost = +6
	+17	Nehlučnost = +9
	+20	Nehlučnost = +12

Vyvolání: +0

Dosah:

dotyk

Rozsah:

1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

Tímto kouzlem dokáže čaroděj ztišit krok jednoho tvora. Prostor kolem něj bude zvuk jeho kročejů, plížení, plavání či obecné pohybu tlumit. Nebude slyšet cinkání zbroje, šustění látky, vrzání parket, dupání po schodech a podobně.

Kouzlo mimo to působí nejen na hluk způsobený pohybem jako takovým. Pokusí se utišit i zvuky, které vznikly z potřeby někam dojít. Může to být vrzání pantů, ale i rozbíjení kovo-vých dveří, pokud je to pro průchod nezbytně nutné. Dokonce i hluk boje, který byl pro další postup nezbytný, bude utlumen. Konečné rozhodnutí je na PJ. Utlumení těchto doprovodných zvuků však nebude tak silné jako utlumení samotné chůze. Kouzlo tyto zvuky tlumí s Nehlučností o 6 nižší.

Kouzlo netlumí zvuky, které nemají nic společného s přemísťováním tvora, například prozpěvování si za chůze, břinknutí rozbíjející se vázy po neopatrném pohybu shovené ze stolku či šustění mapy, kterou postava studuje.

Pro účely hodu na zaslechnutí je Nehlučnost tvora zvýšena o bonus za kouzlo.

### Nehlučnost tvora =

= původní Nehlučnost tvora + Nehlučnost kouzla  
nebo

### Hlučnost tvora =

= původní Hlučnost tvora - Nehlučnost kouzla

Tato hodnota se porovnává s hodem na Smysly, čímž se rozhoduje o zaslechnutí či nezaslechnutí chráněného.

### Bumerang

Magenergie: 3 mg [2]

Náročnost:	+9	Síla = +3
	+12	Síla = +6
	+15	Síla = +9

Vyvolání: +0

Dosah:

dotyk

Rozsah:

1 projektil

Trvání: +0 (1 kolo)

Kouzlo *Bumerang* dokáže vystřelit víceméně libovolný projektil a též jej vrátit k čarodějovi. Čaroděj může volit směr, kterým projektil poletí, může jím tedy také mřít a zasahovat cizí tvory.

Všechny bojové parametry projektu, tedy Útočnost, Zranění i Dostřel se spočítají podle pravidel pro souboj. Při hodu se na místo Síly postavy dosadí Síla čaroděje zvýšená o Sílu kouzla, neboť kouzlo hodu napomáhá. I křehkou čarodějkou je možno spatřit, jak hází masivní dubovou stoličkou, již sotva unese.

Terčem kouzla se může stát jakýkoliv předmět, který čaroděj unese (aby jej vůbec mohl uchopit pro účely vyvolání kouzla), a jehož Potřebná síla bude maximálně o +10 výšší, než je součet Síly čaroděje a Síly kouzla (aby bylo možné projektilom skutečně plnohodnotně hodit).

Nejlépe se pro vrhání hodí projektily, které jsou stabilní a u kterých nezávisí na tom, jak dopadnou. Kameny, dlaždice, židle a další – nezáleží, jak je předmět natočen, vždy způsobí přibližně stejně zranění. Naproti tomu pro střelbu šípů je kouzlo téměř nepoužitelné. Šíp se snadno natočí a veškerá jeho energie přijde vniveč.

Po zásahu, čili jakmile se projektil zarazí o zed', zemi nebo tvora, se vrací zpět, a to nejkratší cestou. I po cestě zpět může někoho zasáhnout, Síla kouzla však bude činit jen +0.

Projektil se vrádí do čarodějovy ruky nebo kamkoli do jeho blízkosti, dle čarodějova přání. Čaroděje samotného jím vyslaný předmět nezraní.

Návrat projektilu trvá sám o sobě jedno kolo, ale v tom samém kole, ve kterém čaroděj předmět získá zpět, jej může *Bumerangem* opět vystřelit.

### Dlouhán\*

Magenergie: 2 mg [9]

Náročnost:	+19	Délka = +12
	+22	Délka = +18
	+25	Délka = +24

Vyvolání: +12

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +73 (12 hodin) nebo 7 „sáhů“

Terč kouzla *Dlouhán* (může jím být čaroděj nebo libovolná jiná bytost) dostane schopnost jedním krokem překročit průrvy, jaké za normálních okolností sotva přeskočí. Mimo to kouzlo ovlivní také veškeré jiné pohyby, při nichž se tvor snaží někam daleko dosáhnout nebo dokročit.

Trvání kouzla je omezeno na počet „sáhů“, které může bytost absolvovat. Jedním sáhem je zde míněn pokus někam dokročit, doskočit nebo dosáhnout.

Každý ze sáhů, který tvor pod vlivem kouzla udělá, bude o tolik delší, kolik je parametr kouzla Délka. Například při hodu na doskok se bonus za Délku bude počítat ke vzdálosti, do které tvor doskočil.

Pokud tvor svých sedm sáhů odkládá příliš dlouho, kouzlo vypřchá. To je reflektováno parametrem Trvání, který maximální dobu předepisuje. Případné prodloužení doby Trvání tohoto kouzla nemá vliv na povolený počet sáhů, které má terč k dispozici.

Tvor, který je terčem kouzla, mu může čelit pomocí odolaní magii, pokud si nepřeje být dlouhosáhostí stízen. Ve chvíli, kdy je kouzlem ovlivněn, efekt nastane vždy, když se pokusí někam opravdu daleko dosáhnout.

Pro okolní pozorovatele to bude vypadat, jako by se nohy a ruce tvora nepřirozeně protahovaly a ztenčovaly. V případě výjimečně povedeného kouzla to může být dost hrůzostrašná podívaná. Pohled na spoludružiníka, kterému se ruka protahuje třeba až na deset metrů délky, otřese nejdřív drsnákem.

### Domů\*

Magenergie: 5 mg [4]

Náročnost:	+17	Přesnost = +30
	+20	Přesnost = +33
	+23	Přesnost = +36

Vyvolání: +6

Dosah: 0

Rozsah: 1 tvor

Trvání: ihned

Tímto kouzlem je čaroděj schopen přesunout sebe sama (či v případě prodloužení dosahu i jiného tvora) na předem určené místo, které si zapamatoval (viz sekce Zapamatovaná místa v úvodních poznámkách k této části).

Přenos tímto kouzlem však není nikterak valně přesný. Čaroděj se ve skutečnosti často objeví mimo místo, které si zapamatoval. Místo, na kterém se postava nakonec objeví, nebude obsazené žádnou hmotou, to je zajištěno samotným mechanismem funkce kouzla, a navíc je zaručeno, že čaroděj skončí s nohami pevně na zemi (pokud v daném okolí nějaká taková země je).

O skutečném umístění čaroděje rozhoduje PJ. Místo bude s největší pravděpodobností nejdále takto daleko od zamýšleného místa:

**Velikost oblasti dopadu = Vzdálenost - Přesnost**

Příklad: Hobití čaroděj Jarmil Trávníček sesílá kouzlo Domů. Den předtím procházel náměstím Svatého Karmila v Thraddě, a do paměti si vryl jedno místo u kašny.

Podařilo se mu dosáhnout třetího stupně úspěchu, a tedy má Přesnost +36.

Náměstí v Thraddě je od jeho současného místa vzdáleno pět kilometrů (+74).

Velikost oblasti dopadu = +74 - 36 = +38 (80 metrů)

Jarmil se objeví kus před městskými hradbami, asi čtyřicet (+32) metrů od náměstí. Zakleje, a sešle kouzlo znovu.

Velikost oblasti dopadu = +32 - 36 = -4 (tedy necelý metr)

Nyní je právě tam, kde chtěl být, stojí kus vedle kašny. Kdyby byl extra puntičkář (a, ano, Jarmil je extra puntičkář), mohl by kouzlo seslat ještě jednou:

Velikost oblasti dopadu = -4 - 36 = -40 (1 centimetr)

Pokud není možné v blízkém okolí zvoleného místa (to znamená v rámci Oblasti dopadu) najít žádné místo, které by nebylo obsazeno pevnou hmotou, přenos se neproveze.

**Dračí štíť\***

Magenergie: 5 mg [8]

Náročnost:	+23	Ochrana = 9
	+26	Ochrana = 12
	+29	Ochrana = 15

Vyvolání: +3

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

*Dračí štíť* je kouzlo, které ocení zejména těžkoodění bojovníci a rytíři. Kouzlo dokáže jejich zbroj posílit a nastavit tak, aby kryla celé tělo.

Ochrana zbroje, kterou má terč na sobě, vzroste dle parametru Ochrana. Krytí zbroje se však zvýší tak, že touto zbrojí je bojovník chráněn celý, od hlavy až k patě.

V důsledku tedy stačí mít na sobě solidní železné bikiny a kouzlo se postará, aby odpovídající Ochrancu měl také zbytek těla.

**Příklad:** Čaroděj Metamortis seslal na bojovníka Borga kouzlo *Dračí štíť*. Jediný smysluplný kus zbroje, který na sobě Borgo má, je řádný buvolí pás. Ten mu poskytuje Ochrancu 3 v oblasti pupku.

Metamortisovi se zadařil druhý stupeň úspěchu a zvýší Ochrancu Borgova pásu o 12.

Ochrana = 3 + 12 = 15

Borgo však bude takto kvalitně kryt po celém těle. Bez ohledu na to, kam jej protivník sekne, vždy to bude do místa s Ochrancou 15.

**Koberec**

Magenergie: 3 mg [2]

Náročnost:	+13	Síla +6
	+16	Síla +9
	+19	Síla +12

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 podložka či podlaha a 1 tvor nebo předmět

Trvání: ihned

Kouzlo *Koberec* se netradičně sesílá na postavu, ovšem čaroději stačí dotknout se podlahy nebo jiné podložky, na níž postava stojí. Čaroděj musí terč alespoň vidět. V extrémním případě lze kouzlo seslat dotykem například na dlažbu atria a shodit postavu stojící na jeho druhém konci. Kouzlo je stavěno na uzavřené prostory, takže nelze shazovat lidi na náměstích a lesních cestách.

Terčem kouzla nemusí být jen postava, může to být i vratký předmět – třeba váza.

Ihned po seslání se pod nohami terče doslova pohně podlaha. Jako když vezmete koberec a podrhnete ho – postava na druhé straně se svalí na zem.

Podle úspěchu kouzla se určí Síla, která se potom porovnává s Obratností podrhnuté postavy:

**Obratnost + 2k6+**: spadl ~ Síla ~ nespadl

Pokud je postava příliš těžká, kouzlu se podrhnutí nepodaří:

**Síla: nepodtrhne ~ Váha - 18 ~ podtrhne**

Žádné další postavy v okolí nejsou účinkem kouzla ovlivněny.

**Kruh bezpečí**

Magenergie: 5 mg [10]

Náročnost:	+25	Ochrana = 12
	+28	Ochrana = 15
	+31	Ochrana = 18

Vyvolání: +0

Dosah: dohled

Rozsah: koule poloměru +20

Trvání: +36 (10 minut)

*Kruh bezpečí* chrání čaroděje a případně další tvory v rozsahu kouzla před fyzickými útoky.

Kouzlo zasáhne všechny bytosti, které jsou v době seslání uvnitř *Kruhu bezpečí*. Ty, kdo kruh opustí, kouzlo již nemůže dále zaštiňovat, ovšem nově nezaštítí také nikoho, kdo do kruhu vejde zvenku (a to ani toho, kdo kruh opustí a znova se do něj vrátí).

Všechny zasažené bytosti získávají celotělní zbroj s Ochrannou dle stejnojmenného parametru kouzla. V oblasti, která je chráněna jejich běžnou zbrojí, bonus zvyšuje Ochrancu této zbroje. V každém jiném případě se počítá jen Ochrana způsobená kouzlem.

*Kruh bezpečí* nebrání chráněným osobám fyzicky útočit na „ty venku“. Schopnost kouzlit, útočit či střílet není *Kruhem bezpečí* nijak ovlivněna, jedná se o ryze ochranné kouzlo.

*Kruh bezpečí* má zvláštní účinnost pro boj proti střelným a vrhacím zbraním. Pokud je na terč útočeno zbraní, kterou v ruce nikdo nedrží (tedy šípem, vrženým kamenem a podobně), bude bonus k Ochranci dokonce dvojnásobný.

**Křišťál**

Magenergie: 3 mg [9]

Náročnost:	+21	Neviditelnost = +18
	+24	Neviditelnost = +24
	+27	Neviditelnost = +30

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: koule velikosti na rozpaření

Trvání: +36 (10 minut)

Kouzlem *Křišťál* dokáže čaroděj zneviditelnit tvory v daném objemu.

Kouzlo zasáhne oblast rozprostírající se v prostoru kolem čaroděje. Je právě tak velká, aby pojala jednak čarodějovy nohy, jednak jeho rozpařené ruce.

Zneviditelnění budou všichni tvorové a věci, nacházející se v době trvání kouzla v zasažené oblasti. Postavy budou zneviditelněny i s výbavou. Aby byl tvor nebo kus výbavy zneviditelněn, musí být celým svým objemem v zasažené oblasti. Proto nedojde ke zneviditelnění stěn a podlah, ale například zneviditelnění dvířek nebo menšího koberce už možné je.

Čaroděj dokáže adekvátně zmenšit rozsah kouzla tím, že nerozpaří úplně. Například bude-li se rukama dotýkat jed-

noho menšího předmětu, bude zneviditelněn pouze tento předmět (ale nesmí být přesunut jinam). Na druhou stranu, čaroděj může k rozpaření použít i hůl, a zneviditelnit tak skutečně velké prostory.

Míra neviditelnosti všech zasažených tvorů je udávána číslem Neviditelnost.

*Kříšťál* neovlivňuje zvuky ani pachy z místa vycházející.

Kouzlo je vázáno na místo, nikoli na předmět. Pokud zneviditelněný tvor místo opustí, opět se zviditelní. Pokud někdo viditelný vejde do oblasti zasažené kouzlem, bude zneviditelněn. To platí i pro čaroděje, který kouzlo seslal.

### Magická zbroj\*

Magenergie: 2 mg [1]

Náročnost:	+8	Ochrana = 3
	+11	Ochrana = 6
	+14	Ochrana = 9

Vyvolání: +0

Dosah: 0

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Magická zbroj chrání čaroděje před zraněním způsobeným zbraní nebo obecně fyzickým útokem, který zbroj může odstínit. Nechrání před chladem ani ohněm.

Krytí magickou zbrojí je po celém těle, jakákoliv rána, která na čaroděje jde, bude touto magickou zbrojí zachycena.

Ochrana získaná s kouzlem se sčítá s Ochrannou zbroje, kterou má čaroděj již na sobě. Pokud bude čaroděj zasažen do své vlastní zbroje, bude celková Ochrana zbroje součtem těchto dvou, jinak bude mít velikost jen Ochrany za kouzlo.

Příklad: Čaroděj Teomech Otamus sesílá Magickou zbroj.

Podáří se mu seslat ji s Ochrannou 6. Ochrana zbroje, kterou má na sobě nyní, je 1.

Nyní se Teomech naplně zapojí do zuřícího souboje. Napadne jej skřet a zaútočí na něj. Úder vedl přímo na hrudník, a Ochrana bude tedy celkem 7. Hned další ranou se však skřetovi zadaří zasáhnout čarodějův obličej. Ten jeho zbroj nekryje, a tak bude Ochrana jen 6 za seslané kouzlo.

### Místo\*

Magenergie: 5 mg [8]

Náročnost:	+23	Přesnost = +50
	+26	Přesnost = +53
	+29	Přesnost = +56

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: ihned

Pomocí Místa je čaroděj schopen přesunout sebe sama, jiného tvora nebo předmět na předem určené, zapamatované místo (viz sekce Zapamatovaná místa v úvodních poznámkách k této části).

Byť se jedná o výrazně zpřesněnou variantu kouzla *Domu*, přesto jistá nepřesnost stále zůstává. Postava se však objeví prakticky přesně na tom místě, které si sesilatel zapamatoval. Místo, na kterém se postava nakonec objeví, nebude obsazeno žádnou hmotou, to zajišťuje samotný mechanismus funkce kouzla, a navíc je zaručeno, že čaroděj skončí s nohami pevně na zemi (pokud v daném okolí nějaká taková země je).

O skutečném umístění postavy rozhoduje PJ. Místo bude s největší pravděpodobností nejdále takto daleko od zamýšleného místa:

$$\text{Velikost oblasti dopadu} = \text{Vzdálenost} - \text{Přesnost}$$

### Mlha

Magenergie: 3 mg [1]

Náročnost:	+7	Hustota = +3
	+10	Hustota = +6
	+13	Hustota = +9

Vyvolání: +6

Dosah: 0

Rozsah: koule o poloměru +18 (8 metrů)

Trvání: +16 (6 kol)

Kouzlo Mlha vytáhne z okolní země a listoví mlžný opar a přirozenou vlnkost a transformuje je do elegantní mlžné koule, v jejímž středu bude čaroděj. Už z tohoto vyplývá, že toto kouzlo není možné seslat na poušti nebo v podobném kraji.

Viditelnost v mlhou zasažené oblasti klesne. Postihy ke Zraku se řídí obecnými pravidly pro mlhu.

Vytvořená mlha se poté udrží v závislosti na okolních podmínkách. Pokud je mlha i všude okolo, je velká šance, že mlha zůstane v zhuštěné podobě třeba i půl hodiny. Na větrem bičované pláni zmizí během čtyř kol.

### Moc nad prostorem\*

Magenergie: 5 mg [10]

Náročnost:	+25	Síla = +6
	+28	Síla = +9
	+31	Síla = +12

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

Pomocí kouzla Moc nad prostorem dokáže čaroděj manipulovat předměty, které nemusí ani vidět, ani se jich dotýkat. Naprostě stačí, když je dobré zná, pravidelně je vídal nebo používal v minulosti, nebo k nim má zapamatovaný kontakt. Ovšem pokud předmět nevidí a nezná přesně jeho umístění, manipuluje se mu s ním dost těžko.

Čaroděj může Moc nad prostorem seslat i na někoho jiného, než na sebe. Terč tak získá veškeré výhody efektu kouzla.

Pod vlivem Moci nad prostorem je terč schopen pohybovat předměty za pomocí své Vůle. K tomu je třeba plně koncentrace. Terč potom na předmět působí silou:

$$\text{Síla} = \text{Vol} + \text{Síla kouzla}$$

**Neviditelnost\***

Magenergie: 3 mg [4]

Náročnost:	+15	Neviditelnost = +12
	+18	Neviditelnost = +15
	+21	Neviditelnost = +18

Vyvolání: +0

Dosah: 0

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Kouzlem *Neviditelnost* čaroděj zajistí, aby byl cizím zrakem těžko spatřitelný.

Míra čarodějovy neviditelnosti je udávána parametrem *Neviditelnost*. Kouzlo nedokáže čaroděje zamaskovat zcela optimálně a při podrobném pohledu si lze všimnout jistých nesrovonalostí a z nich neviditelného rozpoznat.

Má-li se posoudit, zda někdo čaroděje uvidí, provede se následující hod:

**Sms (Zrak) + 2k6+:****nezahlédl ~ Neviditelnost ~ zahlédl**

*Neviditelnost* pochopitelně neovlivní žádnoujinou charakteristiku čaroděje. Kdokoli jej stále ještě může zaslechnout či nahmátnout (tedy „zakopnout“ o něj).

**Odklonění**

Magenergie: 5 mg [9]

Náročnost:	+24	Ochrana = 15
	+27	Ochrana = 18
	+30	Ochrana = 21

Vyvolání: +0

Dosah: 0

Rozsah: kulová plocha o poloměru +18

Trvání: +36 (10 minut)

*Odklonění* vytvoří kolem čaroděje kulovou plochu, která chrání ty, kteří jsou uvnitř. Plocha chrání jak před fyzickými útoky, tak před mrazem či horkem.

Uvnitř bariéry stvořené *Odkloněním* je stálá teplota, taková, jaká byla na daném místě v okamžiku seslání kouzla. Před fyzickými útoky chrání obvykle, s Ochrannou dle stupně úspěchu kouzla, elementálnímu zranění +O a -O zabrání zcela.

Kouzlo ale také brání všem tvorům uvnitř, aby například stříleli ven. Funguje oboustranně, tedy pokud postavy uvnitř fyzicky napadají ty venku, budou ty venku *Odkloněním* chráněny.

**Ochráň**

Magenergie: 2 mg [3]

Náročnost:	+13	Ochrana = 3
	+16	Ochrana = 6
	+19	Ochrana = 9

Vyvolání: +0

Dosah: dohled

Rozsah: čaroděj + až 2 tvorové

Trvání: +16 (6 kol)

Čaroděj kouzlem *Ochráň* vytvoří magickou zbroj sám pro sebe nebo pro sebe a nejvýše dva jiné tvory. Zbroj kryje bez-

zbytku celé tělo zasažených tvorů a poskytuje jim Ochrannu dle stupně úspěchu seslání.

Zmíněná Ochrana za kouzlo zvyšuje Ochrannu zbroje, kterou má postava již na sobě. Pokud zásah padne mimo oblast krytou běžnou zbrojí, bude se počítat jen Ochrana kouzla.

**Okamžik\***

Magenergie: 3 mg [1]

Náročnost: +10

Vyvolání: +0

Dosah: 0

Rozsah: čaroděj

Trvání: +16 (6 kol)

*Okamžik* dá čaroději chvíliku na zhodnocení soupeře a prozkoumání budoucího bojiště. Je výtečně použitelný, zejména když se družina chystá vpadnout do místo plné nepřátel, když je přepadena ze zálohy a v podobných situacích, kdy nemá čaroděj možnost důkladné přípravy.

Kouzlo pracuje tak, že zastaví čas okolí, avšak podrží vědomí čaroděje v čase reálném. Čaroděj se sice nemůže hýbat, ale vnímá, všímá si, může hodnotit. Hráč může PJ klást otázky například stran výzbroje a výstroje nepřátel, a to i poměrně detailní. Na základě toho si dokáže udělat přesný obrázek nepřátelské výbavy.

Pro účely zjišťování podrobností se počítá, že každý detail je nutné prozkoumávat jedno kolo z trvání kouzla.

**Plášť temnoty\***

Magenergie: 1 mg [3]

Náročnost:	+12	Maskování = +6
	+15	Maskování = +9
	+18	Maskování = +12

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +73 (12 hodin)

*Plášť temnoty* zahalí čaroděje nebo jiný terč kouzla do tmavého hávu, který je ve tmě těžko viditelný.

Postava zahalená do tohoto roucha ze tmy je hůře viditelná, nenápadná, pokud se plíží tmou nebo stínem. Pokud se postavu někdo snaží spatřit, bude si od svého hodu na smysly odečítat hodnotu parametru Maskování.

Kouzlo je skutečně použitelné jen za tmy. V denním světle nebo i za příšerí nemá význam schovávat se do tmy, protože je vůči svému okolí sama o sobě značně nápadná. V jeskynních koutech a pod převýšení však přesto může mít význam i za dne.

Roucho temnoty zůstane na postavě tak dlouho, dokud nedojde k vypršení Trvání, nebo dokud si nepřeje ukončení kouzla.

**Pohledni\***

Magenergie: 3 mg [2]

Náročnost: +12

Vyvolání: +0

Dosah: 0

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Pohlední zastaví čas a vědomí jednoho tvora, dovolí mu zastaveného času využít ke zkoumání zastaveného světa.

Během zastaveného času může terč prozkoumávat strnulý děj před svýma očima. Hráč postavy klade PJ otázky, každé kolo jednu až do vypršení Trvání, a PJ na ně odpovídá. Na základě toho může zvolit například bojovou strategii, pokud se jedná o pohled na tlupu útočících skřetů.

Pokud je kouzlo sesláno na jiného tvora než na samotného čaroděje, nezíská z jeho běhu čaroděj sám žádnou výhodu.

### Projektil

Magenergie: 2 mg [1]

Náročnost:	+9	Síla = +2
	+12	Síla = +4
	+15	Síla = +6

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 projektil

Trvání: +0 (1 kolo), nelze prodlužovat

Tímto kouzlem čaroděj dokáže pomocí kameni nebo jinému projektílu, který drží v ruce, aby správným způsobem a správnou rychlostí letěl proti nepříteli (nebo obecně směrem, kterým jej čaroděj chce hodit).

Všechny bojové parametry projektílu, tedy Útočnost, Zranění i Dostrel, se spočítají podle pravidel pro souboj. Síla čaroděje je však pro účely vrhání projektílu zvýšena o Sílu kouzla.

Kouzlo lze seslat na jakýkoliv projektil, kterým má čaroděj posílený kouzlem šanci vrhat. Potřebná síla pro vrhání projektílu tedy může být nejvýše o 10 větší než Síla čaroděje zvýšená o Sílu kouzla.

**Příklad:** Čaroděj Vortex sesal *Projektil* na kámen ve své dlani. Povede se mu druhý stupeň úspěchu, takže Síla kouzla je +4.

Vortexova Síla je -1, a tak se Základ zranění a Dostrel kamene bude počítat, jako by měl Sílu +3.

Důležité je, že tím vším nejsou Vortexovy vlastnosti vůbec ovlivněny. Stále má svou Sílu a Obratnost, jen pro let kamene vrženého *Projektilem* se počítají změněné hodnoty.

### Prťavec\*

Magenergie: 3 mg [5]

Náročnost:	+14	Diference = -14
	+17	Diference = -18
	+20	Diference = -22

Vyvolání: +12

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Prťavec dokáže udělat z terče kouzla drobného pidimužíka, který proleze například mřížemi cely nebo myší dírou (pokud byl již před kouzlem drobné postavy).

Tvor bude zmenšen i s veškerou výbavou, kterou má na sobě. Změna jeho velikosti se řídí následujícím vztahem:

**Velikost = původní Velikost + Diference**

Stejným způsobem jsou ovlivněny veškeré rozměry zasažené postavy – tedy i Výška a „ramenatost“. Ovšem pozor, hmotnost ovlivněna není! Kouzlo jen změní metriku prostoru, ve kterém se terč nachází.

Pokud je tvor v době zvětšení v místě, do kterého se opravdu nevejdě, zahyne. Jinak se třeba praští do hlavy nebo narazí bradou do kolen.

Fyzické vlastnosti terče (Síla, Obratnost, ...) kouzlem ovlivněny nejsou.

### Přenos\*

Magenergie: 5 mg [7]

Náročnost:	+21	Vzdálenost = +34
	+24	Vzdálenost = +40
	+27	Vzdálenost = +46

Vyvolání: +15

Dosah: dotyk

Rozsah: koule o poloměru +12

Trvání: ihned

Přenos je plošné teleportační kouzlo. Čaroděj dokáže Přenosem přemístit skupinu osob i s jejich výbavou či zvířaty na jiné místo.

Osob může být jakékoli množství, všechny se v okamžiku seslání kouzla musejí nacházet v oblasti Rozsahu kouzla. Čaroděj může libovolnou osobu z působnosti Přenosu vymout.

Přeneseny budou jen ty postavy v rozsahu kouzla, které jsou schopny ze současného místa udělat jeden či dva kroky, tedy nesmějí být ničím vázány, nesmějí být zatíženy stokilovým závažím a podobně.

Přenesený tvor přesun absolvuje se vším, co má v danou chvíli u sebe a s čím je zároveň schopen udělat jeden symbolický krok.

Na místo, kam chce čaroděj postavy přesunout, musí mít čerstvé vzpomínky, nebo s ním musí mít kontakt sily aspoň -7, jinak bude při seslání neúspěšný. (Konečné rozhodnutí učiní PJ dle svých pravidel.) Toto místo může ležet maximálně tak daleko od čaroděje, jak udává parametr Vzdálenost.

### Roleta

Magenergie: 3 mg [7]

Náročnost:	+17	Síla tmy = 150
	+20	Síla tmy = 200
	+23	Síla tmy = 250

Vyvolání: +0

Dosah: 0

Rozsah: libovolná místnost

Trvání: +36 (10 minut)

Kouzlem Roleta zatmí čaroděj jednu libovolně velkou místnost. Kouzlo bude působit v libovolně velké prostoře, která se dá za místnost považovat, tedy má podlahu, stěny, strop, případně okna a dveře.

Tma se zhmotní bleskurychle, během jednoho kola se snese na zasažené místo. Je to vydatná a sytá tma – Kvalita osvětlení v každém místě oblasti působení kouzla se sníží o Sílu tmy.

Až její trvání skončí, zase se během jednoho kola rozplyne.

Tma v místnosti zůstane i po odchodu čaroděje.

### Rychlé nohy\*

Magenergie: 3 mg [4]

Náročnost:	+13	Zrychlení = +3
	+16	Zrychlení = +6
	+19	Zrychlení = +9

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

Čarodějové používají toto kouzlo ke zlepšení pohyblivosti své nebo cizí. Po seslání se totiž zvýší Rychlosť terče kouzla.

$$\text{Rychlosť} = \text{pôvodná Rychlosť} + \text{Zrychlení kouzla}$$

Po seslání kouzla už se dále čaroděj nemusí soustředit, Rychlosť terče bude zvýšena podle uvedeného vzorce.

Kouzlo rovněž ovlivní bojové charakteristiky terče (BČ, ÚČ, OČ), a to následujícím bonusem:

$$\text{Bonus} = \text{Zrychlení}/3$$

Únava za čas strávený pod vlivem tohoto kouzla není nijak modifikovaná, počítá se stále stejně.

### Sedmimílový krok\*

Magenergie: 3 mg [6]

Náročnost:	+19	Délka = +3
	+22	Délka = +6
	+25	Délka = +9

Vyvolání: +12

Dosah: 0

Rozsah: čaroděj

Trvání: +51 (1 hodina) nebo 7 kroků

Čaroděj pod vlivem kouzla Sedmimílový krok dostane schopnost jedním krokem překročit průrvy, jaké za normálních okolností sotva přeskočí. Trvání kouzla je omezeno na počet kroků, které čaroděj takto může absolvovat. Čaroděj může během trvání kouzla dělat i normální kroky, když však svých sedm sedmimílových kroků nestihne udělat za dobu trvání celého kouzla, toto skončí.

Každý sedmimílový krok, který čaroděj udělá, bude o tolik delší než obvyklý krok, kolik je parametr kouzla Délka. Vztahuje se to i na vzdálenost dosoku – postava si přehodí, zda vzdálenost přeskočí, počítá bonus k hodu o velikosti Délky.

**Příklad:** Čaroděj Vortex sesílá kouzlo Sedmimílový krok.

Podaří se mu dosáhnout náročnosti +26, a tedy bude mít bonus k délce kroku, dosoku a rychlosti pohybu +9.

Vortex se tedy pokusí přeskočit propast, a udělá to skokem z místa. Při hodu na skok mu padne, že by skočil do

vzdálenosti +9 (necelé 3 metry). Vlivem kouzla se však tato hodnota zvýší až na +18 (8 metrů).

Důležité je, že kouzlo samo postavu přímo nijak neurychluje. Postava má stále svoji standardní rychlosť, jen se prostor okolo ní deformeuje tak, že se pohybuje rychleji.

Čaroděj nemusí nutně využít potenciál kouzla na maximum. Dokáže natahování svých nohou regulovat, pokud nechce dosáhnout do vzdálenosti +5, ale jen +2, nic mu v tom nebrání.

### Sirup\*

Magenergie: 4 mg [6]

Náročnost:	+16	Zpomalení = -3
	+19	Zpomalení = -6
	+22	Zpomalení = -9

Vyvolání: +0

Dosah: +34

Rozsah: Koule o poloměru +12

Trvání: +36 (10 minut)

Na místě pod vlivem Sirupu bude čas zdeformován tak, že všichni se na něm budou pohybovat, mluvit, zkrátka jednat, s mnohem nižší rychlosťí.

Všichni tvorové nacházející se v dosahu kouzla budou kouzlem zpomalování a brždění, a to podle následujícího vztahu:

$$\text{Rychlosť} = \text{Rychlosť postavy} + \text{Zpomalení kouzla}$$

Kouzlo rovněž ovlivní bojové charakteristiky tvorů v oblasti působení (BČ, ÚČ, OČ), a to následujícím postihem:

$$\text{Postih} = \text{Zpomalení}/3$$

Únava za čas strávený pod vlivem tohoto kouzla není nijak modifikovaná, počítá se stále stejně.

### Spěch\*

Magenergie: 4 mg [6]

Náročnost:	+16	Zrychlení = +3
	+19	Zrychlení = +6
	+22	Zrychlení = +9

Vyvolání: +0

Dosah: +34

Rozsah: Koule o poloměru +12

Trvání: +36 (10 minut)

Na místě zasaženém kouzlem Spěch bude čas zdeformován tak, že všichni se na něm budou pohybovat, mluvit, zkrátka jednat, s mnohem vyšší rychlosťí.

Všechny osoby nacházející se na daném místě budou zrychleny:

$$\text{Rychlosť} = \text{Rychlosť postavy} + \text{Zrychlení kouzla}$$

Kouzlo rovněž ovlivní bojové charakteristiky tvorů v oblasti působení (BČ, ÚČ, OČ), a to následujícím bonusem:

$$\text{Bonus} = \text{Zrychlení}/3$$

Únava za čas strávený pod vlivem tohoto kouzla není nijak modifikovaná, počítá se stále stejně.

**Štítonos\***

Magenergie:	3 mg [5]	Ochrana = 9
Náročnost:	+18 +21 +24	Ochrana = 12 Ochrana = 15

Vyvolání:	+0
Dosah:	dohled
Rozsah:	skupina až 10 tvorů
Trvání:	+16 (6 kol)

Kouzlem Štítonoš čaroděj ochrání jednoho tvora před fyzickými útoky. Kouzlo se sesílá na skupinku tvorů. Z nich vždy jeden může být kouzlem chráněn.

V průběhu trvání kouzla může čaroděj chráněného tvora měnit. Změnu krytého terče lze provést i proti útoku, který je veden v tom samém kole, v němž čaroděj změnu provádí. Čaroděj však proti útočníkovi musí mít převahu. V jednom kole lze provést jen jednu změnu a čaroděj tím přijde o možnost jednou se kryt zbraní či štítem.

Ochrana kouzlem je celotělní. I tam, kde již nemá terč kouzla žádnou vlastní zbroj, je chráněn Štítonošem.

**Telekinez\***

Magenergie:	3 mg [5]	
Náročnost:	+16 +22	Dotyk Dohled
Vyvolání:	+0	
Dosah:	0	
Rozsah:	čaroděj	
Trvání:	+36 (10 minut)	

Pomocí Telekinez dokáže čaroděj pohybovat předměty doslova silou vůle.

Při pokusu o manipulaci předmětem pod vlivem kouzla Telekinez se čaroději počítá taková Síla, jakou má Vůli. Průměrný čaroděj, který má Vůli vyšší než Sílu, je tedy schopen posunout i velmi těžké objekty.

Při dosažení nižšího stupně úspěchu může čaroděj pohybovat jen s předměty, jichž se dokáže dotknout. Čaroděj se objektu, kterým chce pohybovat pomocí Telekinez, musí dotýkat po celou dobu manipulace. Plný úspěch znamená, že čaroději stačí vidět předmět, kterým bude pohybovat.

Rychlosť telekinezí pohybovaného objektu je nejvýše taková, jaká je čarodějova Inteligence.

Po celou dobu působení kouzla se čaroděj musí soustředit. Pokud se soustředit přestane nebo pokud kouzlo skončí, předmět se vymaní z čarodějovy moci a spadne na zem (nebo se zkrátka chová tak, jak by normálně měl).

**Příklad:** Klečící Čaloun sesal Telekinez.

Čaloun chce odvalit kámen, který chrání vstup do hrobky Velkého náčelníka Kurděje. Čalounova Vůle je +5, a tak si při odvalování kamene bude do hodu na Sílu počítat místo své původní Síly –2 svou Vůli, tedy +5.

Hráč hodí 6, Čalounův hod je tedy dohromady +11. To nestačí, vrata do Kurdějovy hrobky jsou i dále zavřena. Čaloun bude muset svou Vůli ještě pocvičit.

**Tichá doména**

Magenergie:	2 mg [8]	
Náročnost:	+18 +21 +24	Nehlučnost = +12 Nehlučnost = +18 Nehlučnost = +24

Vyvolání:	+0
Dosah:	0
Rozsah:	koule o poloměru +20
Trvání:	+36 (10 minut)

Tichá doména vytvoří kolem čaroděje oblast, do níž nebudu procházet zvenku žádné zvuky a ze které nebudou vycházet žádné zvuky ven. Hranice oblasti se pokusí je všechny utlumit.

Tichá doména se rozprostírá v prostoru kolem čaroděje. Její střed je přímo na místě sesilatele.

Tichá doména je nepohyblivá a zůstává na místě, i když se z ní čaroděj vzdálí.

**Tichý krok\***

Magenergie:	3 mg [1]	
Náročnost:	+10 +13 +16	Nehlučnost = +3 Nehlučnost = +6 Nehlučnost = +9

Vyvolání:	+0
Dosah:	0
Rozsah:	1 tvor
Trvání:	+36 (10 minut)

Tímto kouzlem dokáže čaroděj ztišit svou chůzi. Prostor kolem něj bude zvuk jeho kročejů, plížení, plavání či obecně pohybu tlumit.

Kouzlo působí jen na hluk způsobený samotným pohybem a na zvuky spřízněné, například dech, šmátrání po stěně či škrundání. Ovšem případné shzené vázy, klepání na dveře a vrzání pantů bude slyšet bez tlumení.

Pro účely hodu na zaslechnutí je Nehlučnost tvora zvýšena o bonus za kouzlo.

**Nehlučnost =**

$$= \text{Nehlučnost tvora} + \text{Nehlučnost kouzla}$$

**Příklad:** Čaroděj Lupal Lampa sesal Tichý krok tak, že bude mít Nehlučnost +9.

Čaroděj se nyní plouhá chodbou. Sám o sobě má Nehlučnost +5, ovšem vlivem kouzla se zvýší až na +14.

Opodál stojí skřítky hlídka – dva vybavující se vojáci. Gorkax má Smysly +3 a Guhrex +4. PJ si za oba z nich hodí na naslouchání, s postihem za jejich hlasitou nevázanou debatu.

Gorkaxův hod na naslouchání je +10, a tak nic nezaznamená. Guhrex má zřejmě silnou chvíliku (PJ hodil hodně), a tak má hod na naslouchání celých +13. Na Lupalovu nehlučnost +14 to však stále nestačí.

**Tma**

Magenergie: 1 mg [1]  
 Náročnost: +8 Síla tmy = 48  
     +11     Síla tmy = 60  
     +14     Síla tmy = 72

Vyvolání: +0  
 Dosah: 0  
 Rozsah: Koule o poloměru +6  
 Trvání: +16 (6 kol)

Kouzlo *Tma* obklopí čaroděje koulí temnoty. *Tma* je statická, zůstává na místě, kde ji čaroděj seslal. Její epicentrum je přitom přímo v místě čaroděje.

Ve tmě je Kvalita osvětlení v každém místě oblasti působení kouzla snížena o Sílu tmy.

*Tma* se zhmotní bleskurychle, během jednoho kola se snese na zasažené místo. Až její trvání skončí, zase se během jednoho kola rozplyne. Zvenku oblast zasažená kouzlem vypadá jako geometricky přesná tmavá koule.

**Transpozice\***

Magenergie: 4 mg [5]  
 Náročnost: +19     Tloušťka = +0  
     +22     Tloušťka = +3  
     +25     Tloušťka = +6

Vyvolání: +12  
 Dosah: 0  
 Rozsah: čaroděj  
 Trvání: ihned

Kouzlem Transpozice se čaroděj dokáže přesunout za stěnu, pod podlahu nebo za jiný útvar, jehož charakter se stěně podobá.

Seslání probíhá tak, že čaroděj se dotkne stěny, za kterou se chce přemístit, a kouzlo se jej za tuto stěnu přemístit pokusí.

Za prvé, musí se jednat o útvar hmoty, jehož tloušťka je výrazně (řádově) nižší, než jeho délka a výška. Lze se tedy přemístit za desku, jež délka je pět metrů a tloušťka necelý půlmetr. Lze se přemístit za dveře, protože mají při dvoumetrové výšce ani ne deset centimetrů tloušťky. Není možné se přemístit za krychli, protože má všechny rozměry stejné, leda by byla dutá a čaroděj by se chtěl přemístit dovnitř.

Za druhé, daná tloušťka, za kterou přenos proběhne, nemí přesáhnout parametr kouzla Tloušťka. Proto se nejde přemístit za kilometr tlustou desku, ani kdyby její ostatní rozměry byly v desítkách kilometrů.

Za třetí, jednotlivé strany stěny by mely být navzájem přibližně rovnoběžné. Toto není nezbytná podmínka, hodně záleží na úvaze PJ. Ve skutečnosti kouzlo funguje i na dost divoce křivolakých stěnách. Nicméně čím jsou jednotlivé strany stěny navzájem rovnoběžnější, tím je větší pravděpodobnost, že bude kouzlo fungovat.

Za čtvrté, čaroděj sám musí být schopen ze současného místa udělat jeden či dva kroky. Musí být volný, nesmí být ničím vázán. Pokud je přikován ke stěně, kouzlo nezapůsobí. Dokonce ani nemusí být doslova vázán, stačí, že je naložen tak těžkým nákladem, že jej neunese. Za „náklad“ lze považovat dokonce i jakéhokoliv živého tvora, kterého

čaroděj nese. Krollí čaroděj se v klidu přesune s hobitem v náručí, ale naopak to pravděpodobně nepůjde – bude-li kroll sedět na hobitovi, ten se nepřesune, dokonce ani kdyby se mu povedlo kouzlo za těchto krajně nepohodlných podmínek seslat.

Pokud jsou tyto podmínky splněny, kouzlo čaroděje skutečně přesune na druhou stranu. Čaroděj přesun absolvuje se vším, co má v tuto chvíli u sebe a s čím je zároveň schopen udělat onen jeden symbolický krok.

**Trasovaná střela**

Magenergie: 3 mg [3]  
 Náročnost: +14     Síla = +3  
     +17     Síla = +6  
     +20     Síla = +9

Vyvolání: +0  
 Dosah: dotyk  
 Rozsah: 1 projektil  
 Trvání: tolik kol, kolik je terčů

*Trasovaná střela* dokáže projektil, který při seslání drží čaroděj v ruce, vrhnout postupně proti několika terčům.

Bojové parametry projektu se spočítají podle pravidel pro souboj. Síla čaroděje je však pro účely vrhání projektu zvýšena o Sílu kouzla.

Projektil může být nejvýše tak těžký, aby jej čaroděj uzvedl pro účely sesílání a aby Potřebná síla pro vržení projektu byla nejvýše o 10 větší než čarodějova Síla zvýšená o Sílu kouzla.

Kouzlo při vrhání předmětu počítá s jeho stabilitou, proto je nepoužitelné například pro střílení šípů či vrhání hvězdic.

Čaroděj může projekt il vrhnout proti libovolnému počtu terčů. Základní počet jsou dva, tedy kouzlo opustí čarodějovu ruku, narází do prvního a další kolo vyletí od prvního ke druhému. Každý terč navíc se podepře na snížení Útočnosti projektu o jedničku. Pokud bude čaroděj vrhat postupně proti čtyřem terčům, bude při útoku na každý z nich Útočnost o 2 nižší.

Vzdálenost mezi jednotlivými terči musí být minimálně jeden metr, jinak kouzlo nedokáže projekt il rozpolohovat.

Každý terč bude zasažen v samostatném kole. Při střelbě na čtyři terče bude první zasažen ihned v kole, ve kterém čaroděj kouzlo seslal. Druhý bude zasažen v kole následujícím, třetí ve třetím a poslední ve čtvrtém kole.

**Trasovaná teleportace\***

Magenergie: 4 mg [8]  
 Náročnost: +20     Vzdálenost = +30  
     +23     Vzdálenost = +33  
     +26     Vzdálenost = +36

Vyvolání: +6  
 Dosah: dotyk  
 Rozsah: 1 tvor  
 Trvání: ihned

*Trasovaná teleportace* nabídne čaroději nebo jinému tvorovi přesun na jakékoliv místo, které je jen geometricky určeno. Pomocí tohoto kouzla je například možné přesunout se „deset sáhů nahoru“, „do támhleté místo“ a podobně, tedy i na místa, na kterých ještě čaroděj nebyl.

Podmínkou je, aby dané místo bylo nejdále tak daleko, jak udává parametr Vzdálenost.

Navíc terč kouzla sám se musí být schopen ze současného místa pohnout. Pokud je schopen udělat jeden či dva kroky, kouzlo zabere. Pokud je něčím přikurtovaný nebo připoután k podlaze, byť na dlouhém řetězu, kouzlo jej nebude schopno přenést.

### Výhled\*

Magenergie: 4 mg [6]

Náročnost: +21

Vyvolání: +0

Dosah: 0

Rozsah: čaroděj

Trvání: +16 (6 kol)

Kouzlem *Výhled* čaroděj na chvíli zastaví okolní čas, a sám jej využije na průzkum okolí.

Kouzlo pracuje tak, že zastaví čas okolí, avšak podrží vědomí čaroděje. Čaroděj se sice nemůže hýbat, ale všemi smysly vnímá jako jindy.

*Výhled* dá čaroději navíc schopnost prohlížet situaci ze všech možných úhlů. Čaroděj je schopen svůj pohled přenést na jakékoli místo, které ze své výchozí pozice vidí, a z něj se pod libovolným úhlem na scénu podívat. Je to, jako by se volně procházel, ovšem s tím rozdílem, že je schopen pohybovat svým pohledem bez ohledu na fyzické překážky. „Projít“ zdí a podívat se, co je za ní, tedy není problém – pokud místo za touto zdí viděl ze své původní pozice. Například lze prohlížet celou místnost za oknem, přestože oním oknem čaroděj viděl jen její malou část.

Sám čaroděj se při tom ani nepohně, jen obraz před jeho zrakem se bude měnit podle toho, kam se právě chce dívat.

### Zdvojená střela

Magenergie: 3 mg [7]

Náročnost: +18 Zdvojení

+21 Ztrojení

+24 Zdesateronásobení

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 projektil

Trvání: +0 (1 kolo), nelze prodlužovat

*Zdvojená střela* vezme projektil z čarodějových rukou, a vrhne jej proti několika protivníkům zároveň. Udělá to časoprostorovou deformací, díky které se projektil objeví na několika místech současně.

Pokud čaroděj nechce, nemusí využít všech projektílů, které mu stupeň úspěchu dovoluje. Při zdesetinásobení má sice nárok nechat projektil objevit se až na deseti místech zároveň, ale nemusí toho využít.

Efekt zdvojení projektílu potrvá jen jedno kolo, potom dvojník projektílu zmizí. Čaroděj se může rozhodnout, který z vržených projektílů bude pravý a který bude jen dočasným dvojníkem.

Útok projektily je proveden na několik terčů současně. Skutečný počet závisí na stupni úspěchu kouzla. Všechny projektily mohou mít stejným směrem, a tehdy může být

oběť zraněna pravým i falešným objektem (pokud ji oba zasáhnou). Projektily zaujmou takové prostorové uspořádání, aby se vedle sebe vešly.

V praxi kouzlo vypadá tak, že čaroděj hodí projektil, ale z ruky téhoto projektilu vyletí několik, každý jiným směrem. Bojové charakteristiky projektilů se určí podle pravidel pro boj, stejně jako kdyby se jednalo o obyčejné předměty. Na místo Síly vrhajícího se dosadí Síla čaroděje navýšená o +9.

Kouzlem je možné vrhnout jen takový projektil, který čaroděj unese, a kterým by byl schopen házet, kdyby měl Sílu zvýšenu o +9. Kouzlo lze seslat i na šípy, ale jen tehdy, bude-li jimi čaroděj vrhat, při střelbě kouzlo nefunguje.

### Zmenšení\*

Magenergie: 3 mg [2]

Náročnost: +11 Diference = -4

+14 Diference = -8

+17 Diference = -12

Vyvolání: +12

Dosah: 0

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Kouzlem *Zmenšení* dokáže čaroděj sám sebe zmenšit do takových rozměrů, že proleze třeba myší dírou, otvorem po cihle nebo mřížemi v okně.

Čaroděj se zmenší i s veškerou výbavou, kterou má na sobě. Do výbavy se počítá vše, s čím by čaroděj mohl odejít, kdyby mu nic nebránilo – tedy také pouta a provazy, kterými je čaroděj svázán, ale už ne okovy, kterými je přibit ke stěně, nebo provaz, jímž je připoután ke kůlu.

Změna jeho velikosti se řídí následujícím vztahem:

$$\text{Velikost} = \text{Velikost čaroděje} + \text{Diference}$$

Zmenšený zůstane čaroděj po celou dobu trvání kouzla, pak se znova zvětší. Pokud je v době zvětšení v místě, do kterého se opravdu nevejde, zahyne. Jinak se třeba praští do hlavy nebo narazí bradou do kolen.

### Zpomalení\*

Magenergie: 2 mg [4]

Náročnost: +13 Zpomalení = -3

+16 Zpomalení = -6

+19 Zpomalení = -9

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

Tímto kouzlem dokáže čaroděj snížit rychlosť jiné osoby, nebo sebe sama.

$$\text{Rychlosť} = \text{Rychlosť tvora} + \text{Zpomalení kouzla}$$

Kouzlo rovněž ovlivní bojové charakteristiky terče (BČ, ÚČ, OČ), a to následujícím postihem:

$$\text{Postih} = \text{Zpomalení}/3$$

Únava za čas strávený pod vlivem tohoto kouzla není nijak modifikována, počítá se stále stejně.

# ENERGETICKÁ MAGIE

Nebyla to obyčejná bouřka. K zemi padały jiskry, oslňující blesky protínaly oblohu a pályly zem. Stromy hořely, vzduch slabě světélkoval a nebe bylo rudé. Ženy se v hrůze tiskly ke svým mužům, děti plakaly.

Rupert řečený Ohniivec měl ve tváři pološlený výraz. „Tak co,“ křičel a mával nad hlavou těžkou sukovicí, „to je ale podivná, žejo? Povídám vám, strejda Rupert umí ty nejnádhernější novoroční ohňostroje široko daleko!“

Hodiny odbily půlnoc. Kdeši opadál vybuchla stodola.

## Beztíže\*

Magenergie: 2 mg [2]

Náročnost:	+11	Síla = +2
	+14	Síla = +4
	+17	Síla = +6

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 předmět nebo tvor do Velikosti -3

Trvání: +16 (6 kol)

Kouzlo Beztíže jeden předmět ovlivní tak, že na vše v okolí působí, jako by byl mnohem lehčí, než ve skutečnosti je. Maximální Velikost ovlivněného předmětu je -3.

Kouzlo lze seslat i na živé tvory, pokud splní podmínu velikosti a neodolají magii.

Parametr Síla z popisu kouzla se použije jako odpočet od hmotnosti předmětu. Aplikován na živé tvory může ovlivňovat jejich hod na Sílu nebo silové mechanismy obecně. Například válečník s poloviční hmotností už svou těžkou zbraň jen těžko unese a dveře bude vyrážet také jen velice obtížně. Naproti tomu, když se jednou rukou drží úchytu a druhou tahá kamaráda z propasti, jeho sílu to neovlivní, protože v tom případě se jeho změněná váha neprojeví. A když nad zmíněnou propastí visí sám, bude Beztíži ještě blahořečit.

## Blesk

Magenergie: 3 mg [8]

Náročnost:	+21	Útočnost = 9
	+27	Útočnost = 10

Vyvolání: +0

Dosah: +34

Rozsah: 1 či více tvorů

Trvání: ihned

Toto kouzlo je svého druhu variací *Trasovaného výboje*, s tím rozdílem, že Blesk zasáhne několik cílů v jednom kole. Vyletíne z čarodějovy ruky, rozštěpí se na několik ramen, a doklikatí se až ke svým terčům.

O tom, zda se čaroděj do předmětu trefí, se rozhoduje pomocí pravidel pro střelbu. Čaroděj musí svůj cíl zaměřit a terč mu může uhnnout (pokud je to živý tvor). Pro bojové mechanismy použij následující parametry:

Potřebná síla	Útočnost	ZZ	Typ	Dostrel
Blesk	-	Útočnost kouzla	*	-Z Dosah kouzla

\*) Viz dále

Pokud čaroděj zasáhne, způsobí terči zranění o velikosti:

**Síla zranění = +22 - Množství terčů navíc**

Množství terčů navíc je bonus z Tabulky počtu, který odpovídá počtu zasahovaných tvorů minus jedna. Použije se jen v případě zásahu více než jednoho tvora.

Příklad: Čaroděj sešle blesk na pět lidí, to znamená čtyři lidi navíc. Čtyře odpovídá v Tabulce počtu bonus +11, a tedy:

$$\text{Zranění} = +22 - 11 = +11 \text{ (11 bodů zranění)}$$

Blesk si najde cestu k terči i přes různé překážky, které lze obletět. Pokud se oběť nepresune mimo dosah kouzla, za utěsněné dveře nebo na podobně důkladně nedostupné místo, blesk ji vyhmátna a pokusí se ji zasáhnout. V takovém případě je jedinou šancí oběti blesku uhnnout.

## Boxerky\*

Magenergie: 3 mg [2]

Náročnost:	+12	Síla = +2
	+15	Síla = +4
	+18	Síla = +6

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Kouzlo Boxerky způsobí, že terč kouzla bude mít po dobu jeho trvání přímo dělovou ránu. Úder jeho pěsti bude jako koňský kopanec a úpění a nářky zmrzačených obětí budou děsit protivníky už na poslech.

Kouzlo dá vybranému terči bonus k Síle o velikosti parametru kouzla Síla. Tento bonus se však počítá pouze pro účely úderů pěstmi. Daný bojovník může mít v pěsti sevřeno, co uzná za vhodné, třeba boxer nebo i meč, ale samotný úder musí být veden jako pěstní útok.

Kouzlo rozpoznává, zda zapůsobit nebo ne, podle rychlosti pohybu pěstí. Pokud terč kouzla ručkama jen tak trochu mává, může i útočit, ale kouzlo nezapůsobí. Samotný bonus tedy postava regulovat nedokáže, ale může si vybrat, zda se síly kouzla pokusí využít. Nezbytnou podmínkou pro úspěšné použití je:

**Síla + 2k6+: nezabere ~ +0 ~ zabere**

(Stačí si hodit jednou na začátku. Tato podmínka je však natolik slabá, že většina postav ji bez obtíží splní a v zásadě se hodem není nutné zatěžovat vůbec.)

Přímá oběť může tomuto kouzlu odolávat, pokud výhod kouzla nechce požívat. Oběti bité terčem kouzla už však nejsou pod vlivem magie, nemohou se mu tedy bránit prostřednictvím odolávání magii.

## Dekapitace

Magenergie: 5 mg [9]

Náročnost:	+24	Síla = +22
	+27	Síla = +25
	+30	Síla = +28

Vyvolání: +6



# Grimoár

Dosah: +20 (nelze prodlužovat)

Rozsah: 1 tvor či předmět

Trvání: ihned

Název Dekapitace, neboli stětí, přesně vystihuje podstatu kouzla. Čaroděj dokončí přednes svých deklinací a magických slov a poté vodorovně (nebo svisle, pokud je oběť čtvernožec nebo oběť leží) máchne rukou. Zvolená oběť bude silně sečně zasažena do oblasti krku.

Tento akt způsobí oběti zranění tak velké, jak předepisuje Síla v popisu kouzla. Zranění lze krýt zbrojí či štítem, tak jako obvyklá zranění, lze mu i uhnout. Parametry pro účely pravidel pro boj následují:

Potřebná síla	Délka	Útočnost	ZZ	Typ	Kryt
Dekapitace	–	*	9	**	S –

\*) Podle Dosahu kouzla

\*\*) Podle Síly kouzla

Kouzlo je možné použít i proti neživým protivníkům nebo předmětům, nic se nemění.

## Dělbuch

Magenergie: 2 mg [1]

Náročnost: +9	Síla = +3
+12	Síla = +6
+15	Síla = +9

Vyvolání: +0

Dosah:

0

Rozsah: 1 dělbuch

Trvání: +6 (2 kola)

Po krátkém zaklínání se v čarodějově dlani objeví horký (nikoli žhavý) projektil velikosti tenisového míčku o váze asi jeden kilogram (–20). Čaroděj se může pokusit zasáhnout jím nějakého tvora, nebo může dělbuch odhodit podle svého uvážení na zem, do světlíku, kamkoli. Když zkouší někoho zasáhnout, použije následující parametry vrhací zbraně:

Potřebná síla	Útočnost	Zranění	Typ	Dostřel
Dělbuch	+0	1	*	+O +18

\*) Jen výbuchem, viz dále

Pokud postavu zasáhne, zraní ji výbuch:

$$ZZ = \text{Síla} + 3$$

Postavy, které nebyly dělbuchem přímo zasaženy, zraní výbuch v závislosti na jejich vzdálenosti od místa dopadu:

$$ZZ = \text{Síla} - 6 - 2 \times \text{Vzdálenost}$$

$$\text{nejvýše však } ZZ = \text{Síla}$$

PJ může jednotlivým postavám dát bonus (resp. snížit ZZ) za vhodný úkryt.

## Hněv boží

Magenergie: 6 mg [10]

Náročnost: +25	Útočnost = 10
+31	Útočnost = 11

Vyvolání: +0

Dosah: +40

Rozsah: 1 tvor

Trvání: ihned

Hněv boží se na svou oběť snese jako blesk z čistého nebe. A to prosím doslova.

Čaroděj kouzlo sešle na vybranou oběť a někde z temného místa kdesi v koutě, kde zaručeně nikdo nestojí, nebo napak z oblohy nad hlavou, se vynoří blesk a oběť zasáhne.

Zda blesk oběť zasáhne, se rozhodne hodem podle pravidel pro střelbu. Za střelce je považován čaroděj a on také vše hází. V bojových mechanismech použij následující parametry:

Potřebná síla	Útočnost	ZZ	Typ	Dostřel
Hněv boží	–	Útočnost	+22	–O Dosah kouzla

Samotnému blesku se nedá magicky odolávat, dá se mu jen uhnout.

Blesk si jako místo svého stvoření s oblibou „vybírá“ nějakou oblast pokud možno nad hlavou oběti, ale víceméně to záleží na čaroději. Bude-li chtít, může nechat blesk vyletět z hlavy vycpaného krokodýla nebo nějakého podobně nesmyslného místa.

## Holomráz\*

Magenergie: 5 mg [8]

Náročnost: +23	Velikost = –6
+26	Velikost = –3
+29	Velikost = +0

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 předmět nebo tvor

Trvání: +6 (2 kola), nelze prodlužovat

Kouzlo Holomráz dokáže ze svého terče udělat ledovou strukturu s tak nízkou teplotou, že je křehká jako sklo. Lze ji snadno zničit jakýmkoliv silnějším úderem.

Maximální velikost předmětu, který lze takto ovlivnit, je dána parametrem Velikost. Pokud čaroděj hodlá zmrazit něco objemově určitého, například půllitr, lze Velikost na objem převést.

Předmět (nebo tvor) zůstane zmrazený tak dlouho, dokud nerozmrzne přirozenou cestou. Samotné ochlazení způsobí živým tvorům zranění:

$$\text{Síla zranění} = +24 \text{ (50 bodů)}$$

Toto zranění přichází ve dvou dávkách, každá v jednom kole se Silou +18. Zranění je elementální, –O. Následné rozmrzání není součástí trvání kouzla, ale trváním efektu.

## Hoř

Magenergie: 2 mg [1]

Náročnost: +10	Síla = +3
+13	Síla = +6
+16	Síla = +9

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: otop do Velikosti –6

Trvání: +36 (10 minut)

Toto kouzlo výrazně zlepší hořlavost materiálu. Po celou dobu jeho trvání bude pravděpodobnost, že se někomu podaří okouzlený otop podpálit, zvýšena.

Kouzlo lze seslat na libovolný otop, jehož Velikost nepřesahne -6. Hodí se tedy ponejvíce k zapalování rozličného chvojí, drobných větévek a klacíků. Velká polena jsou mimo rozsah použití. Kouzlo však lze seslat na jakýkoliv předmět, jehož hořlavost má být zvýšena.

Podpalovač, a to ať se jedná o živou osobu zuřivě křesající jiskry, nebo přirozené živly (jiný oheň, žhavé slunce), dostane po dobu trvání kouzla bonus podle Síly kouzla, který použije při hodu na podpalování daného předmětu.

### Jiskrný pohled\*

Magenergie: 3 mg [9]

Náročnost:	+19	Síla = +9
	+22	Síla = +12
	+25	Síla = +15

Vyvolání:	+6
-----------	----

Dosah:	dotyk
--------	-------

Rozsah:	1 tvor
---------	--------

Trvání:	+6 (2 kola)
---------	-------------

Toto kouzlo s poetickým názvem je pro mnohého bojovníka posledním kouzlem, které na světě uvidí. Doslova. Čaroděj se dotkne oběti a té začnou po obočí, víčkách a i samotných očních bulvách poskakovat jiskřičky a drobné výboje. Po dobu trvání kouzla tedy nejen že je vyřazena z boje:

**Postih k BČ = -6**

A každé kolo popálena (zranění je elementální, +O):

**Síla zranění = Síla kouzla - 6**

Ale navíc je i zcela oslepena, a to na následující dobu:

**Doba oslepení = Síla kouzla + 42**

Při prodloužení kouzla dojde adekvátním způsobem též ke zvýšení způsobeného zranění a doby oslepení.

### Jiskřící zbroj\*

Magenergie: 4 mg [7]

Náročnost:	+20	ZZ = +6
	+23	ZZ = +9
	+26	ZZ = +12

Vyvolání:	+0
-----------	----

Dosah:	dotyk
--------	-------

Rozsah:	1 tvor
---------	--------

Trvání:	+16 (6 kol)
---------	-------------

Pokud uvážíme, že nejlepší obrana je útok, je *Jiskřící zbroj* pravděpodobně jedinou skutečnou zbrojí, jež podporuje obranu. Pokud se postavy pod vlivem tohoto kouzla někdo dotkne (a to i prostřednictvím nějakého předmětu, třeba zbraně), sjede do jeho prstů výboj, který jej pochopitelně zraní.

Zbroj chrání celou postavu. Může za jedno kolo vytvořit maximálně jeden blesk a vyše jej tehdy, když se jejího nositele dotkne cizí osoba, ať už nějakým předmětem nebo holou rukou. Pokud ho zasáhne šíp nebo kámen, nebo když

není mezi útočníkem a zbrojí pevná spojnice, kouzlo nezapsobí.

Výboje mají barvu mezi bílou a modrou a každý zraní svou oběť jako útok se ZZ podle stupně úspěchu kouzla. Zranění je elementální, -O. Zásahy výbojů jsou automatické.

### Kladivo

Magenergie: 3 mg [4]

Náročnost:	+16	Zranění = +6
	+19	Zranění = +9
	+22	Zranění = +12

Vyvolání:	+0
-----------	----

Dosah:	dotyk
--------	-------

Rozsah:	1 tvor či předmět
---------	-------------------

Trvání:	ihned
---------	-------

Kouzlem *Kladivo* dá čaroděj pouhému svému doteku sílu koňského trojspřeží. Dotkne se na jednom místě vybraného předmětu či tvora, a ten dostane do zasaženého místa ránu jako z praku. Síla úderu je dána parametrem Zranění z předpisu kouzla, zranění je drtivé (D).

Pokud se čaroděj dotkne živého tvora, způsobí mu zranění jako kdyby ho zasáhl zbraní s daným Zraněním. Pokud se dotkne předmětu, bude to, jako by do něj někdo takovou zbraní praštíl. Jako Síla čaroděje se v obou případech bere 0.

Čaroděje kouzlo nijak neovlivní. Vybraný tvor či předmět od něj může třebas i odlétnout, pokud je na to dostatečně slabý, čaroděj se však ani nepohně.

### Kulový blesk

Magenergie: 2 mg [4]

Náročnost:	+13	Síla = +6
	+16	Síla = +9
	+19	Síla = +12

Vyvolání:	+6
-----------	----

Dosah:	0
--------	---

Rozsah:	1 kulový blesk
---------	----------------

Trvání:	+16 (6 kol)
---------	-------------

Čaroděj mezi svými dlaněmi uhněte jasnou bílou koulí velikosti sněhové koule. Tu potom rychlým pohybem vypustí do prostoru. Koule je velmi jasná, a tak se dá použít i pro osvětlování prostor:

**Síla světelného zdroje = +15**

Pravděpodobně nejdůležitější vlastností kulového blesku je jeho ovladatelnost. Čaroděj, pokud se na to plně koncentruje, jej dokáže ovládat a dopravit tam, kam potřebuje. Stále se však dívá na svět vlastníma očima, a pokud mu blesk zmizí z dohledu, navádí ho po paměti. Jestliže se čaroděj na ovládání kulového blesku nesoustředí, ten se pohybuje v původním směru nezměněnou rychlostí. Rychlosť blesku je dána parametrem Síla z popisu kouzla, ale blesk se může pohybovat i pomaleji nebo se může i zastavit, bude-li si to čaroděj přát. Narazí-li blesk při svém pohybu na nějakou překážku, okamžitě se promění ve výboj popsaný níže.

Další důležitou vlastností blesku je nebezpečnost. Čaroděj jej může kdykoliv nechat rázově vybít svou energii. Pokud

to udělá, kulový blesk se promění ve výboj a sjede do nejbližší bytosti, nestojí-li dále než dva sáhy. Tu zraní:

#### **ZZ = Síla kouzla**

Zranění je živlové, -O.

Pokud nestojí žádná bytost blíže než dva sáhy, výboj sjede neškodně do země.

#### **Most**

Magenergie: 4 mg [6]

Náročnost:	+18	Síla = +20
	+21	Síla = +23
	+24	Síla = +26

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: most délky až +20

Trvání: +36 (10 minut)

Čaroděj se dotkne země a z tohoto místa povede směrem, kterým se dívá, most tvořený ryzí energií. Most není neviditelný, je ve vzduchu patrný jako neurčité tetelení. Na pohled se rozhodně nejedná o most nikterak důvěryhodný.

Most unese celkový okamžitý náklad s hmotností ne vyšší než je Síla kouzla. Ten kus nákladu, který tuto hodnotu přesáhne (čili ten, kdo na most vstoupí poslední), propadne skrz.

#### **Nekrakosa**

Magenergie: 2 mg [5]

Náročnost:	+16	Síla = +2
	+19	Síla = +4
	+22	Síla = +6

Vyvolání: +0

Dosah: 0

Rozsah: +0

Trvání: +16 (6 kol)

Čaroděj máchnutím ruky vyše na cestu drobnou žlutou kuličku, která na všechny strany jiskří jako prskavka. To je nekrakosa.

Nekrakosa je sice žhavá, ale je drobná a okolí příliš neosvětluje. Její prskání a jiskření není samo o sobě zvláště nebezpečné, ačkoli mnohý trpaslík, jemuž se projektil zapletl do vousu, o tom ví své.

Skutečné nebezpečí tkví v tom, že nekrakosu je možné ovládat, a hlavně, že každé kolo vyše do svého okolí jeden silnější výboj. Pro určení zásahu tímto výbojem se použijí pravidla pro střelbu s následujícími parametry:

Potřebná síla	Útočnost	ZZ	Typ	Dostřel
Nekrakosa	-	25	*	-O +6

\*) Podle Síly kouzla

Nekrakosa se pohybuje konstantní rychlosťí, čili není možné ji zrychlit, ani zpomalit.

#### **Rychlosť pohybu = +14**

Na ovládání pohybu se čaroděj musí plně koncentrovat. Pokud tak nečiní, nekrakosa se bude pohybovat vytýčeným směrem bez ohledu na to, kam letí.

Pokud nekrakosa spadne do vody, uhasne a kouzlo skončí. Totéž se stane, jestliže ji někdo za letu přikryje mokrou dekou nebo provede něco podobně nepravděpodobného. Narazí-li nekrakosa na pevnou překážku, její let skončí. Hořlavý materiál může zapálit, porovnávej Sílu kouzla s Hořlavostí materiálu (nebo použij selský rozum – suchá sláma vzplane mechanismy nemechanismy).

#### **Očista ohněm**

Magenergie: 3 mg [8]

Náročnost:	+21	Síla = +16
	+24	Síla = +19
	+27	Síla = +22

Vyvolání: +6

Dosah: +15

Rozsah: 1 místo

Trvání: +16 (6 kol)

Po dokončení zaklínání čaroděj ukáže na zvolené místo, ležící na pevné podložce (třeba i na listu papíru, ale ne zcela ve vzduchu). Z něj se ihned vyvalí proud lávy. Ta se po zemi šíří rychlosťí +12 (4 m/kolo) všemi směry. Každý, koho zasáhne, je zraněn se Silou podle Síly kouzla. Také předměty jsou spáleny touto Silou. Účinky se vyhodnocují vždy na konci kola.

#### **Ohlétni se**

Magenergie: 2 mg [2]

Náročnost:	+11	Síla = +3
	+14	Síla = +6
	+17	Síla = +9

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 předmět

Trvání: ihned

Pomocí kouzla *Ohlétni se* čaroděj přinutí jednoho tvora, aby se otočil čelem vzad kolem vlastní osy.

Otočit čelem vzad lze podstatnou část živých tvorů i neživých předmětů. Mravence, žížaly, psy, lidi a chobotnice stejně snadno jako kamenné kvádry či korbele s pivem. Kouzlo jen způsobí rotační moment vázaný na daný předmět, a co se bude dít dál, to už je na něm.

Síla, kterou kouzlo působí, je dána přímo parametrem Síla. Dá se porovnávat se Silou tvora, který má být otočen, nebo s hmotností daného předmětu.

Kouzlu nelze odolávat jinak než silou. Odolávání magii je tu zbytečné, kouzlo působí zprostředkováně. Na otáčení urostlých obrů tedy není příliš vhodné, ačkoli ve své nejsilnější podobě už dokáže otočit kdejakým hovadem.

#### **Ohniivá koule**

Magenergie: 3 mg [3]

Náročnost:	+14	Síla = +4
	+17	Síla = +6
	+20	Síla = +8

Vyvolání: +0

Dosah: +28 (lze prodloužit nejvýše na „dohled“)

Rozsah: 1 místo

Trvání: +0 (1 kolo), nelze prodlužovat

Čaroděj natáhne ruku a z jeho dlaně vylétne jasně oranžový kulovitý projektil, který za sebou nechává stopu ohně a dýmu. Projektil letí přímo rovně a ve chvíli, kdy do něčeho narazí, exploduje do koule plamenů, která popálí všechny tvory stojící v jejím bezprostředním okolí (poloměr této koule je -6).

Aby se rozhodlo, zda kouzlo zasáhne svůj zamýšlený terč, použijí se pravidla pro střelbu. Parametry ohnivé koule jsou následující:

Potřebná síla	Útočnost	ZZ	Typ	Dostrel
Ohnivá koule	-	5	*	+O **

\*) Podle Síly kouzla

\*\*) Podle Dosahu kouzla

### Ohnivé šípy

Magenergie: 3 mg [5]

Náročnost:	+19	ZZ = +6
	+22	ZZ = +9
	+25	ZZ = +12

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: toulec se šípy

Trvání: +51 (1 hodina)

Kouzlem Ohnivé šípy ovlivní čaroděj šípy tak, aby po výstřelu vzplanuly a při dopadu explodovaly. Toulec šípu uvedený v rozsahu není možno brát příliš dogmaticky. Ve skutečnosti kouzlo ovlivní dvacet šípu (ale klidně i méně, přeje-li si to čaroděj) a nemusejí být v toulci, stačí když budou nějak smysluplně organizované (čili nebudou se bez ladu a skladu povalovat po podlaze místnosti).

Po výstřelu šíp vzplane a je jím tedy možno zapalovat doškové střechy a páchat další záporňácké skutky. Jedno kolo po dopadu šíp exploduje, a své oběti způsobí další zranění (elementální, +O) se ZZ podle stupně úspěchu kouzla.

### Ohniví sršni

Magenergie: 1 mg [3]

Náročnost:	+12	Síla = +1
	+15	Síla = +2
	+18	Síla = +3

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Kouzlo je vhodné zejména pro zastrašování a matení protivníků, protože žádné skutečně významné zranění nezpůsobuje. Čaroděj je dotykem sešle na zvolenou oběť a okolo její hlavy se začnou rodit a poletovat spousty malých ohýnků. Jednou za čas se některý z nich snese na oběť a zhasne o její vlasy, tváře či ruce (čímž je způsobeno ono nízké zranění). Do skončení kouzla postupně zhasnou všechny. Při poletování ohýnky výdatně buzučí, což hrůzný dojem nijak nesnižuje.

Oběť je ovlivněna ve dvou směrech. První efekt je zejména psychologický. Množství lidí má strach z vos a podobného hmyzu, a Ohniví sršni jsou horší variantou téhož. Množství

pálivých a doutnajících ran, které po nich zůstanou, paralelu se skutečnými vosami jen prohloubí.

Druhý je v rovině mechanismů: oběť je zraněna a navíc se ji hůře orientuje, když jí kolem očí poletuje desítka ohýnků.

**Síla zranění = Síla kouzla**

**Postih = -2**

Zranění se rozprostře po celé době trvání kouzla, v jednom kole tudíž bude mít zanedbatelnou velikost:

**Síla zranění za kolo = Síla kouzla - Trvání**

Postih se vztahuje k BČ, a to po celou dobu trvání kouzla. Prodloužení kouzla nemá vliv na celkové způsobené zranění.

### Ohnivý jazyk

Magenergie: 2 mg [6]

Náročnost:	+15	Síla = +8
	+18	Síla = +10
	+21	Síla = +12

Vyvolání: +0

Dosah: +12

Rozsah: 1 ohnivý jazyk

Trvání: +36 (10 minut)

Ohnivý jazyk se sune po podlaze a za sebou nechává stopu spáleniny. Cokoliv hořlavého, na co naraží, to zapálí (pálí Silou kouzla). Čaroděj jej může vytvořit až tak daleko od sebe, jak udává parametr Dosah. Ohnivý jazyk se dokáže stejně dobře plazit po zemi, jako šplhat po stěně či dokonce po stropě.

Jazyk je ovládán čarodějem a to vyžaduje čarodějovu plnou koncentraci. Na jeho příkaz bude měnit směr, zrychlovat, zpomalovat nebo padat ze stropu na zem, jak je libo. Maximální rychlosť, kterou se ohnivý jazyk bude pohybovat, je +14. Délka jazyka je -6, šířka -20.

Čaroděj vycítí, jak jím ovládaný ohnivý jazyk mění směr. Dokáže tak například zjistit, kde končí chodba a začíná stěna, kde se podlaha láme do propasti a podobně.

Čaroděj též pozná, zda materiál, po kterém se jazyk plazí, je hořlavý. Není to nijak citlivé dělení, dalo by se vtěsnat na stupnici hoří skvěle – hoří s bídou – nehoří.

Oheň se dokáže protáhnout i těmi nejužšími štěrbinami. Bez obtíží proleze pode dveřmi či klíčovou dírkou. Ovšem extrémně úzké otvory, jako třeba prasklinky na zdi či utěsněná okna, překonat nedokáže.

Kouzlo může jeho sesilat kdykoliv ukončit. Pokud není ohnivý jazyk kontrolován, zachovává svůj původní směr (s ohledem na tvar podkladu, po němž se plací) a čaroděj jeho pohyb nevnímá. Čaroděj se může kdykoli začít znova soustředit a dostat tak jazyk (je-li ještě v Dosahu) zpět pod kontrolu, nepozná však, kam se jazyk mezitím doplazil.

### Ohřej

Magenergie: 1 mg [1]

Náročnost:	+8	Ohřev = -12
	+11	Ohřev = -9
	+14	Ohřev = -6

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk



Rozsah: 1 předmět  
Trvání: +6 (dvě kola)

Kouzlem Ohřej dokáže čaroděj zvýšit teplotu jednoho předmětu. Po celou dobu trvání kouzla se bude teplota zvyšovat, každé kolo podle následujícího vzorce:

#### Přírůstek teploty = Ohřev - Objem předmětu

Kouzlo není možné seslat na živého tvora.

Pokud se bude v průběhu kouzla předmět ohřívat (či ochlazovat) i jiným způsobem, bude jeho konečná teplota vyšší jednak o vnější vlivy, jednak o vliv kouzla. Velikost ohřevu čaroděj nemůže regulovat.

**Příklad:** Čaroděj Nix-Lu ohřívá na dračím ohni kotel polévky (50 litrů, tj. Objem – 26). Pro jednoduchost zahodíme fyziku stranou a řekněme, že teplota polévky roste každé kolo o deset stupňů (+20). Nix-Lu seslal kouzlo Ohřej s druhým stupněm úspěchu, tedy s Ohřevem – 9.

Jaká bude situace po dvou kolech (+6), během nichž se bude polévka divoce ohřívat? Je tu vliv ohně:

$$\begin{aligned} \text{Přírůstek teploty} &= +20 \text{ (ohřátí za kolo)} + 6 \text{ (doba trvání)} \\ &= +26 \text{ (20 }^{\circ}\text{C)} \end{aligned}$$

A vliv samotného kouzla:

$$\begin{aligned} \text{Přírůstek teploty} &= -9 \text{ (podle parametru Ohřev)} + 26 \text{ (objem)} + 6 \text{ (doba trvání)} \\ &= +23 \text{ (14 }^{\circ}\text{C)} \end{aligned}$$

Celkem se za dvě kola polévka ohřeje o těžko uvěřitelných 34 °C. Nix-Lu zřejmě bude potřebovat nějaké kouzlo na účinné míchání, jinak se mu bude při dně přípalovat.

## Osvětlení

Magenergie:	3 mg [7]	
Náročnost:	+19	Síla světelného zdroje = +18
	+22	Síla světelného zdroje = +21
	+25	Síla světelného zdroje = +24
Vyvolání:	+0	
Dosah:	+26	
Rozsah:	Jako světelný zdroj	
Trvání:	+51 (1 hodina)	

Osvětlení je mocná varianta kouzla Světlo. Díky své intenzitě dokáže osvítit ohromné prostory, řádově desítky metrů velké. Navíc má velmi dlouhou dobu trvání a čaroděj je může ovládat.

Ovladatelnost Osvětlení je patrně jednou z nejdůležitějších vlastností kouzla, pokud pomineme drobný fakt, že vůbec svítí. Čaroděj může Osvětlení například přikázat, aby se drželo nějakého předmětu – třeba konce jeho hole. Dokáže je zeslabovat a zesilovat, ačkoli intenzita světla nikdy nepřekročí jeho Sílu danou úspěšností seslání. Na každou takovou změnu se musí čaroděj jedno kolo plně koncentrovat.

Světlo je chladné a chová se jako silná lucerna, to znamená, že nedosvítí za roh, skrz neprůsvitné zástěny a podobně.

## Plamenný meč

Magenergie:	2 mg [8]	
Náročnost:	+18	Síla = +9
	+21	Síla = +12
	+24	Síla = +15

Vyvolání: +0  
Dosah: dotyk  
Rozsah: 1 tvor  
Trvání: +16 (6 kol)

Plamenný bič je, podobně jako Plamenný meč, prodloužením čarodějovy paže (respektive paže toho, na koho je kouzlo sesláno).

Oheň vytvoří plamenný jazyk dlouhý až tři metry, který postava dokáže ovládat tak jako skutečný bič. Jediný rozdíl je v tom, že bič pálí a způsobuje zranění podle Síly kouzla.

Plamenný bič dokáže „spolupracovat“ s jiným bičem (nebo podobnou zbraní, například řetězem), který již postava třímá (pak zraňuje jednak zbraň samotná, jednak plameny). Plamen v tom případě bude obkllopovat jeho celou délku, aniž by jej zničil.

Pokud je plamenný bič vázán na zbraň, bude spalovat při zásahu touto zbraní. Jinak se pro rozhodnutí, zda zasáhl, použijí následující parametry:

Potřebná síla	Délka	Útočnost	ZZ	Typ	Kryt
Plamenný bič	–	4	4	*	+O –

\*) Podle Síly kouzla

Postava musí umět s bičem zacházet, jinak si spíš ublíží sama, než by popálila někoho cizího.

## Plamenný meč

Magenergie:	1 mg [5]	
Náročnost:	+14	Síla = +3
	+17	Síla = +6
	+20	Síla = +9
Vyvolání:	+0	
Dosah:	dotyk	
Rozsah:	1 tvor	
Trvání:	+16 (6 kol)	

Plamenný meč se stane prodloužením čarodějovy paže, případně paže toho, na koho je kouzlo sesláno. Oheň jako by začínal plát kus před prsty směrem, jakým by nositel třímal meč, kdyby býval nějaký měl.

Plamenný meč se od běžné zbraně liší ve dvou směrech. Prvně, nelze jím krýt ani působit skutečná sečná zranění – není hmotný. Ovšem na druhou stranu, mnohem lépe zahání noční šelmy, pálí a podobně. Zásah plamenným mečem oběti způsobí zranění se silou podle Síly kouzla.

Plamenný meč může „spolupracovat“ se zbraní, kterou má terč již v ruce (pak zraňuje jednak zbraň samotná, jednak plameny). Plamen v tom případě bude obkllopovat její „akční část“, čili u meče čepel, u kladiva jeho hlavici a podobně. Pokud je plamenný meč sám, použij následující parametry:

Potřebná síla	Délka	Útočnost	ZZ	Typ	Kryt
Plamenný meč	–	2	6	*	+O –

\*) Podle Síly kouzla

**Roztav kov**

Magenergie:	2 mg [4]	Objem = -60
Náročnost:	+16 +19 +22	Objem = -57 Objem = -54

Vyvolání:	+6
Dosah:	dotyk
Rozsah:	kov dle Objemu
Trvání:	+6 (2 kola)

S pomocí kouzla *Roztav kov* dokáže čaroděj nechat určitý kov změknout a rozteči se. Maximální množství kovu, které je možné takto ovlivnit, je dáno parametrem Objem v popisu kouzla.

Kouzlo lze účinně použít na devastaci nepřátelských zbraní, pronikání do uzamčených cel a unikání zpoza mříží. Lze ovlivnit jakýkoliv kov, tedy nejen železo, ale i zlato, olovo a další.

**Sluneční paprsek**

Magenergie:	5 mg [7]	Síla = +9
Náročnost:	+22 +25 +28	Síla = +12 Síla = +15

Vyvolání:	+0
Dosah:	+20
Rozsah:	1 předmět nebo tvor za kolo
Trvání:	viz popis kouzla

Kouzlo *Sluneční paprsek* vytvoří spalující žhavý paprsek, kterým čaroděj dokáže podle libosti pohybovat a máchat s ním jako s mečem. Paprsek začíná na konečcích spojených prstů jedné čarodějovy ruky a pokračuje dále rovně, dokud nezeslábně (což se stane na hranici Dosahu) nebo nenarází do stěny.

Všechny povrchy, kterých se čaroděj paprskem dotkne, budou mít na sobě zřetelnou stopu spáleniny. Konkrétně budou spáleny stejnou silou, jakou udává Síla kouzla. Pokud paprsek zasáhne postavu, způsobí jí příslušné zranění.

Čaroděj může paprsek udržovat i značně dlouho, ovšem musí u toho být plně koncentrován. Za jedno kolo lze popálit s danou Silou jen jednoho tvora, jeden předmět a podobně.

Bojové charakteristiky paprsku pro účely uhýbání a podobně jsou uvedeny zde:

Potřebná síla	Délka	Útočnost	ZZ	Typ	Kryt
Sluneční paprsek	-	*	9	**	+O -

\*) Podle Dosahu kouzla

\*\*) Podle Síly kouzla

**Smrt v plamenech**

Magenergie:	3 mg [6]	Síla = +9
Náročnost:	+20 +23 +26	Síla = +12 Síla = +15

Vyvolání:	+6
Dosah:	0
Rozsah:	plamen délky +20
Trvání:	+6 (2 kola)

V očích čarodějských guru patří *Smrt v plamenech* k prvním silnějším ohnivým kouzlům. Čaroděj natáhne obě ruce před sebe a mezi jeho dlaněmi vytryskne do prostoru před ním ohromný sloup ohně.

Sloup je kuželovitého tvaru. Čaroděj jako by svíral jeho špičku mezi svýma nataženýma rukama, konec je nějakých deset metrů od něj a má podstavu snad dva metry v průměru.

Kdo se sloupu ohně připlete do cesty, šeredně to odskáče. Každé kolo bude zraněn tak, jak předepisuje parametr Síla v popisu kouzla. Mimo to na něm mohou vzplát nějaké drobné předměty, například vlasy, obočí, vousy, přívěsky a další podružnosti.

Pokud by některý z pošetilých bláznů, kteří mají být čarodějovými oběťmi, snad chtěl uhnout, použij následující parametry:

Potřebná síla	Útočnost	ZZ	Typ	Dostřel
Smrt v plamenech	-	9	*	+O **

\*) Podle Síly kouzla

\*\*) Podle Dosahu kouzla

**Stěna ohně**

Magenergie:	5 mg [10]	Síla = +15
Náročnost:	+23 +26 +29	Síla = +18 Síla = +21
Vyvolání:	+0	
Dosah:	+40	
Rozsah:	viz popis kouzla	
Trvání:	+36 (10 minut)	

Kouzlo *Stěna ohně* patří k nejmocnějším ohnivým kouzlům vůbec. Každopádně je to nejmocnější dobře dokumentované ohnivé kouzlo, což vysvětluje, proč je v této příručce.

Pro stěnu ohně stvořenou tímto kouzlem platí následující pravidla:

**Délka + Výška ≤ 26**

**Výška ≥ +6**

**Výška ≤ Délka + 6**

Celá stěna může být všelijak tvarovaná a její jednotlivé části se víceméně nezávisle na ostatních mohou pohybovat. Stěnu při pohybu nelze vyjet zcela z Dosahu. Rychlosť pohybu je stejná jako čarodějova Inteligence. Stěna vždy zůstane spojitá, ačkoli její konce mohou být rozpojeny. Tloušťka stěny ohně je jeden metr. Čaroděj Stěnu ohně vytvoří tak, aby její nejbližší část nebyla dále, než je Dosah kouzla.

Síla ohně je dána stejnojmenným parametrem kouzla. Pokud někoho popálí, způsobí mu právě takové zranění, jakou má kouzlo Sílu. Zranění je za celé kolo působení, při zběžném doteku nebo při proběhnutí plamenem bude zranění menší.

Čaroděj může podle své nálady sílu ohně měnit a jeho geometrii tvarovat. Může snižovat výšku jen v jistém výšku, nebo u celé stěny najednou. Může zeslabovat plameny (snižovat jejich Sílu) v jednom místě, nebo veškerého ohně najednou.

Na všechny změny stěny ohně, tedy na její pohyb, tvárování a práci se silou, se čaroděj musí plně koncentrovat. Každá změna mu zabere jedno kolo. Číselné hodnoty čaroděj nikdy nezvýší nad jejich původní hodnotu.

## Světlo

Magenergie: 1 mg [1]

Náročnost:	+8	Síla světelného zdroje = +6
	+11	Síla světelného zdroje = +9
	+14	Síla světelného zdroje = +12

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: jako světelný zdroj

Trvání: +36 (10 minut)

Kouzlo *Světlo* nechá místo, na které ho čaroděj seslal, vydávat světelnou záři. Zdroj světla není vidět (světlo vychází „odnikud“) a je statický, čili zůstává na místě, kde jej čaroděj seslal.

Kouzlo osvětlí jen malý prostor a zásadně se nehodí k osvětlování velkých scén.

*Světlo* funguje jako přirozená lucerna, to znamená, že nedosvítí za roh a je odstíněno neprůsvitnou překážkou.

## Tíha\*

Magenergie: 2 mg [1]

Náročnost:	+10	Síla = +2
	+13	Síla = +4
	+16	Síla = +6

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 předmět do Velikosti -6

Trvání: +16 (6 kol)

Pomocí kouzla *Tíha* je jeden předmět ovlivněn tak, že na vše v okolí působí, jako by byl mnohem těžší, než ve skutečnosti je. Maximální Velikost ovlivněného předmětu je -6.

Kouzlo lze seslat i na živé tvory, pokud splní podmínku velikosti a neodolají magii. Živý tvor, který je terčem kouzla, sám o sobě nic necítí, ale na podlahu působí, jako by byl mnohem těžší.

Parametr Síla z popisu kouzla se použije jako bonus ke hmotnosti terče kouzla.

## Trasovaný výboj

Magenergie: 2 mg [6]

Náročnost:	+15	Útočnost = 5
	+21	Útočnost = 6

Vyvolání: +0

Dosah: +20

Rozsah: 1 nebo více tvorů

Trvání: ihned

*Trasovaný výboj* se podobá kouzlu *Výboj*. Rozdíl je v tom, že pomocí *Trasovaného výboje* lze postupně zasáhnout několik cílů. Výboj nejprve od čaroděje doletí k prvnímu cíli, poté od prvního cíle ke druhému, od druhého ke třetímu a tak dále.

Cílů může být principieltě neomezené množství. Jsou zde však jistá omezení. Za prvé, mezi dvěma cíli musí být volné

místo. Tak jako u obyčejného výboje, pokud se výboji něco postaví do cesty, narazí do toho.

Za druhé, výboj musí mít cestu naplánovánu dopředu. Není tedy možné vydat jej na cestu a později improvizovat, kam by se dalo dál trefit. S tím úzce souvisí další pravidlo: když výboj nezasáhne původně plánovaný cíl, skončí, tedy žádné další cesty nepodniká.

Za třetí, jednotlivé cíle od sebe mohou být vzdáleny nejvýše na Dosah kouzla. Minimální vzdálenost neexistuje, je dokonce možné jedním výbojem trefit jeden terč opakováně.

Pro zásah je kritická právě Útočnost kouzla. Čaroděj ji přitom posuzuje z velmi nevýhodné pozice, kdy je na jiném místě než střelec, i na jiném, než oběť (tedy, obvykle to tak bývá). Proto se základní Útočnost uvedená v popisu kouzla snižuje o jedničku za každý cíl kromě prvního. Postih za vzdálenost se počítá podle vzdálenosti cíle od čaroděje.

**Příklad:** Váder Vidle sesal *Trasovaný výboj*. Rozhodl se jej seslat na čtyři osoby, které výboj zasáhne postupně. Proto je Útočnost z popisu kouzla snížena o 3.

Každé zasažené osobě (či předmětu) způsobí výboj elementální zranění (-Z):

**ZZ = +6**

Mezi dvěma cíli putuje výboj vždy jedno kolo. Hned v prvním kole se dostane od čaroděje k prvnímu cíli, další kolo k dalšímu cíli a tak dále. Pokud se jednotlivé terče přeskupí tak, že mezi nimi není volné místo, výboj trefí něco jiného, a tím pádem skončí.

## Transponovaný výboj

Magenergie: 4 mg [9]

Náročnost:	+22	Útočnost = 7
	+28	Útočnost = 8

Vyvolání: +0

Dosah: +18, +34

Rozsah: několik tvorů

Trvání: ihned

*Transponovaný výboj* je co do provedení i účinků podobný *Trasovanému výboji*. Je však možné nechat jej vylétnout od někoho jiného. V následujícím popisu bude rozlišováno mezi agresorem, což je ten terč, od kterého výboj vylétne, a oběťmi, což jsou jednotlivé cíle výboje.

První položka v Dosahu kouzla ukazuje, jak daleko může být agresor od čaroděje. Čaroděj jej musí alespoň vidět a agresor nesmí odolat magii, jinak se kouzlo nezdaří.

Druhá položka potom ukazuje, jak daleko od agresora mohou být jeho oběti. Výboj dokáže zasáhnout postupně několik cílů.

O tom, zda budou jednotlivé oběti zasaženy, se rozhoduje pomocí pravidel pro střelbu. Za střelce je považován čaroděj a on také vše hází. Proto musí v okamžiku seslání kouzla vidět i všechny oběti. Samotnému blesku se již nedá magicky odolávat, dá se mu jen uhnout. V hodu na zásah se použije parametr kouzla Útočnost. Postih za vzdálenost se počítá podle vzdálenosti cíle od čaroděje.

Pokud blesk terč skutečně zasáhne, způsobí mu elementální zranění ( $-Z$ ) o velikosti:

**zz = +15 - Množství terčů navíc**

Množství terčů navíc je bonus v tabulce, který odpovídá počtu zasahovaných tvorů minus jedna. Použije se jen v případě, že-li terčů více než jeden.

Blesk najde terč i za různými překážkami. Pokud se na své cestě z dosahu kouzla oběť nepřesune mimo dosah kouzla, za utěsněné dveře nebo nějak podobně důkladně, blesk ji vyhmátné a pokusí se ji zasáhnout.

## Uhas

Magenergie: 3 mg [4]

Náročnost:	+17	Síla = +26
	+20	Síla = +29
	+23	Síla = +32

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: jeden oheň

Trvání: viz popis kouzla

Kouzlem *Uhas* čaroděj zbaví jeden cílový oheň energie. Oheň potom nepálí, nepoškozuje, nezapaluje nové předměty a vůbec se chová značně pasivně.

Není možné zbavit energie libovolný oheň na libovolnou dobu. Doba trvání kouzla totiž závisí kriticky právě na rozsahu a moci ohně. Velký oheň nedokáže zadržet ani kolo, zatímco ohýnek ze svíčky zbaví síly na dlouhou dobu.

Kouzlo ve skutečnosti pohlcuje teplo sálající z cílového ohně. Dokáže jej pohltit jen určité dané množství, pak se ukončí. To udává parametr Síla. Kouzlo tedy odstíní takové množství energie ohně, jaké by dokázalo způsobit zranění o úhrnné velikosti Síly kouzla.

**Příklad:** Kouzlo se Silou +29 dokáže oheň, který působí zranění +3 každé kolo, chladit takto dlouho:

$$\text{Doba} = +29 - 3 = +26 \text{ (20 kol)}$$

Sesilatel může kouzlo kdykoliv ukončit, i když ještě energie pro odstínění ohně zbývá.

## Vodošlap\*

Magenergie: 4 mg [10]

Náročnost:	+23	Síla = +33
	+26	Síla = +36
	+29	Síla = +39

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor nebo předmět

Trvání: +51 (1 hodina)

Kouzlo zajistí, aby se tvor nebo předmět, na který je kouzlo sesláno, nebořil a nepropadal, když se dostane na nepevný povrch, jako třeba na hladinu vody, bažiny nebo sněhu.

Terč kouzla může chodit po vodě a podobně s celkovým nákladem nejvýše tak velkým, jako je Síla kouzla. Do nákladu se počítá i váha samotné postavy. Všechny předměty přitom musí postava držet sama, pokud je odloží, dostanou se

z moci kouzla. Pokud náklad přesáhne vytyčenou hranici, kouzlo postavu neudrží a ta se propadne.

Pomocí kouzla je dokonce možno „chodit po vzduchu“, tedy zkrátka klást nohy do volného prostoru a šplhat třeba jako po schodech. Na to se ovšem musí terč silně soustředit, a platí následující omezení:

**Rychlosť pohybu klesá o 12**

**Síla kouzla klesá o 12**

Sníženou sílu kouzla je třeba brát tak, že kouzlo bez pevné opory pod sebou tolík neunesete.

## Výboj

Magenergie: 1 mg [2]

Náročnost:	+10	Útočnost = 3
	+16	Útočnost = 4

Vyvolání: +0

Dosah: +20

Rozsah: 1 tvor nebo předmět

Trvání: ihned

Výboj patří k velmi efektním kouzlům. Čaroděj zamumlá několik slov, vztáhne ruce a po krátkém soustředění z jeho prstů vyletí výboj a zasáhne zvolený terč, jímž může být libovolný předmět nebo tvor v dosahu.

Výboj vypadá jako blesk – na cestě k terči se všelijak kličkatí a štěpí, nakonec však vždy zasáhne jen jeden terč. Barva výboje je něco mezi bílou a modrou.

O tom, zda se čaroděj do předmětu trefí, se rozhoduje pomocí pravidel pro střelbu. Čaroděj musí svůj cíl zaměřit a terč může uhnut (pokud je to živý tvor). Výboji se nedá magicky odolávat, protože nepůsobí přímo, dá se mu jen uhnut. V hodu na zásah se použije parametr kouzla Útočnost.

Pokud čaroděj terč skutečně zasáhne, způsobí mu elementální zranění ( $-Z$ ):

**zz = +3**

Pokud se v době mezi začátkem vyvolávání kouzla a zásahem výboji do cesty něco připlete, bude to zasaženo místo předpokládaného terče a zraněno dle pravidel.

## Vypař

Magenergie: 2 mg [3]

Náročnost:	+13	Objem = -36
	+16	Objem = -33
	+19	Objem = -30

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: voda dle Objemu

Trvání: +6 (2 kola)

Kouzlo *Vypař*, jak už jeho název napovídá, nechá projít jisté množství vody přeměnou na páru. Množství vody, které čaroděj dokáže takto ovlivnit, je dánou parametrem Objem.

Voda z objemu se postupně vypaří během doby trvání kouzla, není to okamžité.

Kouzlem lze ovlivnit i jiné kapaliny, které mají podobnou charakteristiku jako voda, nikoli led či sníh. Pokud

je kouzlo sesláno na nějakou smíchaninu, vypáří se pouze voda a nečistoty zůstanou jako usazeniny na dně.

Kouzlo nelze sesílat na živé tvory ani jejich kapalné součásti (například krev či oční sklavec).

### Zhyň v křečích!\*

Magenergie: 3 mg [5]

Náročnost:	+19	Síla = +3
	+22	Síla = +6
	+25	Síla = +9

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Čaroděj kouzlo sešle na vybranou oběť a té začnou celým tělem otřásat záхватy drobných křečí. Samy o sobě nejsou nijak fatální, ale jejich množství oběti dost zásadním způsobem znesnadňuje život.

Všechny fyzické vlastnosti oběti (Síla, Obratnost, Zručnost) jsou po dobu trvání kouzla zatíženy postihem o velikosti Síly kouzla.

### Zchlad'

Magenergie: 1 mg [1]

Náročnost:	+8	Ochlazení = -12
	+11	Ochlazení = -9
	+14	Ochlazení = -6

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 předmět

Trvání: +6 (2 kola)

Kouzlem *Zchlad'* čaroděj sníží teplotu nějakého předmětu. Během trvání kouzla se bude teplota postupně snižovat, každé kolo podle následujícího vzorce:

#### Snížení teploty = Ochlazení - Objem předmětu

Toto kouzlo není účinné proti živým tvorům.

Pokud se bude v průběhu kouzla předmět ochlazovat nebo ohřívat i jinými způsoby, bude jeho konečná teplota změněna jednak o vnější vlivy, jednak o vliv kouzla.

**Příklad:** Čaroděj Nix-Lu (opět) ohřívá na dračím ohni kotel polévky (50 litrů, objem -26). Teplota polévky roste každé kolo o deset stupňů (+20). Nix-Lu má po předchozích zkušenostech obavu, aby mu polévka nepřekypěla, a tak se její teplotní růst rozhodne brzdit kouzlem *Zchlad'*. Seslat se mu povede s prvním stupněm úspěchu, Ochlazení je proto -12.

Situace po dvou kolech (+6) bude záviset jednak na výkonu dračího ohně:

$$\begin{aligned} \text{Ohřátí} &= +20 \text{ (ohřátí za kolo)} + 6 \text{ (doba trvání)} \\ &= +26 \text{ (+20 °C)} \end{aligned}$$

A jednak na chlazení kouzlem:

$$\begin{aligned} \text{Ochlazení} &= -12 \text{ (podle parametru kouzla)} + 26 \text{ (objem polévky)} + 6 \text{ (doba trvání)} = +20 \text{ (-10 °C)} \end{aligned}$$

Celkem se za dvě kola polévka ohřeje o 10 °C.

### Zmrz

Magenergie: 2 mg [3]

Náročnost:	+13	Objem = -26
	+16	Objem = -23
	+19	Objem = -20

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: voda dle Objemu

Trvání: +6 (2 kola)

Pomocí kouzla *Zmrz* nechá čaroděj zmrznout jisté množství vody na led. Množství vody, které čaroděj dokáže takto ovlivnit, je dáno parametrem Objem.

Ovlivněná voda zamrzá postupně, během doby trvání kouzla. Proces není okamžitý.

Kouzlem lze ovlivnit i jiné kapaliny, které mají podobnou charakteristiku jako voda, nikoli však například páru (není to kapalina). Pokud je kouzlo sesláno na heterogenní kapalinu, zmrzne pouze voda (čili jen ta kapalná část), kousky nečistot však v ledu zůstanou.

Toto kouzlo nelze sesílat na živé tvory.

### Žalář z plamenů

Magenergie: 2 mg [7]

Náročnost:	+17	Síla = +6
	+20	Síla = +9
	+23	Síla = +12

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: kruh o poloměru +0

Trvání: +36 (10 minut)

Kouzlem *Žalář z plamenů* vytvoří čaroděj kolem vybraného tvora plamennou stěnu. Ta jednak zabraňuje chudákovi uvnitř vylézt ven, jednak však také celkem účinně brání ostatním dostat se dovnitř. Proto jej může z nějakého důvodu čaroděj použít i na sebe.

Oheň tvořící stěnu je souvislý a má výšku dva metry. Jeho Síla je dána stejnoumenným parametrem kouzla. Pokud někoho popálí, způsobí mu právě takové zranění, jakou má Sílu.

Čaroděj se musí dotknout místa, kde bude střed budoucího ohnivého kruhu. Oheň v okolí však vzplane, až bude-li si to přát, a proto mu neuhoří ruka, které se středu dotýká, ani hůl, kdyby ji k tomu použil.

Čaroděj může podle své nálady sílu i výšku ohně tvarovat. Může snižovat výšku jen v jistém výseku, nebo celé stěny najednou. Může zeslabovat plameny (snižovat jejich Sílu) v jednom místě, nebo celého ohně najednou. Na všechny takové změny se však musí plně koncentrovat (trvají jedno kolo každá) a hodnoty se nikdy nepřehoupnou přes svou původní maximální hodnotu.

Čaroděj může tvarovat výšku a sílu ohně, nemůže však s jeho středem hýbat, tedy nutit oběť uzavřenou uvnitř, aby někam popošla, či sám využít ochrany ohnivé stěny k opuštění bojiště.





## MATERIÁLNÍ MAGIE

Anna kriticky prozkoumala svoji tvář v zrcadle. Ta žena byla bezpochyby stará, starší, než si ji pamatovala. Vrásky na čele. Kruhy pod očima. Propadlé tváře a povadlé koutky...

Přiložila si dlaně na obličej a zašeptala zaklínadlo. Pozorovala, jak vrásy pomalu mizí, jak se unavené oči rozjasňují a prošedivělé vlasy se barví dozlatova. Pohledla dolů, zkoumavě si přejela rukama po těle a několika dalšími zaklínadly ubrala některým partiím na objemu, aby ho mohla jiným přidat. Zbývaly šaty. Budou krásné, drahé, přiléhavé... kouzelné.

Když o něco později stoupala po širokém schodišti do tanecního sálu, hlavy se za ní otáčely. Anna to nevnímala, soustředila se na počítání vteřin a minut. Musí odejít před půlnocí, za každou cenu. Nic netrvá věčně - ani kouzla ne.

### Ani ránu\*

Magenergie: 2 mg [1]

Náročnost: +9 Zvýšení ochrany = +3

+12 Zvýšení ochrany = +6

+15 Zvýšení ochrany = +9

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Jedná se o bojové kouzlo, které ocení každý válečník obtěžkaný zbrojí. Kouzlo *Ani ránu* zajistí, aby celková obrannyschopnost zvoleného terče zásadně vzrostla.

Čaroděj se dotkne jedné bytosti, a veškeré zbroje, které má tato osoba na sobě navlečeny (čili nikoli štíty), budou magií zpevněny. Výsledná Ochrana je potom samozřejmě:

#### Ochrana zbroje =

$$= \text{Původní Ochrana zbroje} + \text{Zvýšení ochrany}$$

**Příklad:** Čarodějka Ystar seslala *Ani ránu* na svého spoluhraníka Jaavika. Jaavik je vybaven zbrojí s Ochrana 9, čarodějce se podařilo dosáhnout druhého stupně úspěchu.

$$\text{Ochrana} = 9 + 6 = 15$$

### Bahenní lázeň

Magenergie: 4 mg [7]

Náročnost: +20 Kaluž Hloubka = -10

+23 Jezírko Hloubka = +0

+26 Bažina Hloubka = +10

Vyvolání: +0

Dosah: +20

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Čaroděj pronese poslední slova zaklínadla, a podlaha pod vytyčenou obětí se promění v bahno, do kterého postava zapadne. Jezírko bahna bude tak velké (rozuměj rozlehlé), aby oběť pojalo v jejím současném postoji. Když postava leží, bude spíše podlouhlé a úzké, když sedí na turku, bude spíše okrouhlé a bude tak velké, aby se postava s rezervou do bahna propadla.

Bahno stvořené metamorfózou podlahy bude zasahovat až do hloubky dané parametrem Hloubka. Kouzlo udělá bahno vcelku bez obtíží z čehokoliv, včetně vzduchu, takže dokonce i mezera mezi podlažími může být bahnem vyplněna.

Stvořené bahno je vazké, ale může se roztéct, pokud jeho umístění čaroděj špatně zvolí, může se propadnout, pokud je pod podlahou místo, kam by vyteklo.

### Dneska to zkusiš beze zbraně

Magenergie: 2 mg [1]

Náročnost: +11 Síla kouzla = +3

+14 Síla kouzla = +6

+17 Síla kouzla = +9

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: ihned

Toto kouzlo vyvolá vzduchový ráz, který se pokusí postavě vyrazit z ruky předmět, jenž drží. Může to být zbraň, štít, lampa, louč, cokoliv.

O úspěchu tohoto záměru se rozhoduje hodem na porovnání Síly kouzla a Síly postavy.

Je třeba brát ohled též na konstrukci předmětů.

Některé z nich se drží takovým způsobem, že je vyrazit nejde – například rukavice. Obecně vzato jsou to předměty, pro jejichž nošení sice postava může potřebovat nějakou minimální Sílu, ale jen kvůli nosnosti a ovladatelnosti (například v boji). Pro skutečné držení však žádnou sílu vyvozovat nemusí.

Jiné lze vyrazit poměrně snadno, ale jejich konstrukce zajistí, že je lze snadno znova uchopit. Například některé zbraně mohou mít na konci rukověti poutko, které má bojovník navlečené kolem zápěstí, takže i když mu zbraň někdo vyrazí, není pro něj problém znova ji chytit.

**Příklad:** Bojovník Dřeňbijec (Síla +7) dostal od čaroděje Simeona úder kouzlem *Dneska to zkusiš beze zbraně*. Simeonovi se zdařil druhý stupeň úspěchu, takže Síla kouzla je +6.

Dřeňbijec se pokouší zbraň udržet, Simeon vyrazit. Hráči Simeona padne 8, PJ hodí za Dřeňbijce 6.

$$\text{Síla úderu} = +6 + 8 = +14$$

$$\text{Síla držení} = +7 + 6 = +13$$

Dřeňbijec zbraň neudržel a vypadla mu na zem.

### Hůl

Magenergie: 3 mg [3]

Náročnost: +15 Trvání = +36 (10 minut)  
+21 Trvání = +51 (1 hodina)

Vyvolání: +0

Dosah: 0

Rozsah: 1 hůl

Trvání: dle stupně úspěchu

Kouzlem *Hůl* se dokáže čaroděj dostat z té nejhorší bryndy. Stvoří jím hůl vysokou asi jako on sám, pohodlnou pro držení, pevnou pro boj a všeobecně praktickou, jak už hole bývají.

Hůl je stvořena z podivného materiálu podobného dřevu. Plave na vodě, avšak nehoří. Hůl je možné násilně zlomit – v podstatě jako každou hůl. Její bojové parametry jsou následující:

Potřebná síla	Délka	Útočnost	Zranení	Typ	Kryt
Hůl	+2	4	2	+4	D 4

Poté co kouzlo pomine, hůl zmizí. Čaroděj může nechat hůl zmizet dříve, pokud ji už nepotřebuje.

### Já vás vysvobodím

Magenergie: 2 mg [1]

Náročnost:	+9	Síla kouzla = +3
	+12	Síla kouzla = +6
	+15	Síla kouzla = +9

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: pouta

Trvání: +16 (6 kol)

Toto kouzlo lze použít pro záchrannu obětí spoutaných provazy či řetězy, usnadnění vyrážení dveří a další praktiky.

*Já vás vysvobodím* dokáže v jednom místě oslabit malý objem materiálu. Díky tomu je potom možné provaz snáze přetřhnout, pouta rozlomit či dveře u pantů vypáčit.

Funkce kouzla se projevuje jako bonus k jakýmkoliv silovým praktikám, ať je to bojovník ohýbající kouzlem oslabené mříže své cely, nebo zloděj, který se pokouší násilně zlomit visací zámek dveří.

Důležité je, že bonus k Síle nezlepšuje Sílu postavy jako takovou. Je to jen reprezentace toho, že je předmět ve skutečnosti oslaben.

**Příklad:** Bojovník Borknagar byl uvržen do řetězů v podzemní kobce knížete Salivana. PJ stanovil sílu řetězů na +20 (avšak jsou to rádné řetězy). Čaroděj Bafomet sesílá *Já vás vysvobodím*. Povede se mu druhý stupeň úspěchu, tedy Síla kouzla je +6. Dotkne se Borknagarových řetězů, a Borknagar zabejčí svou čábeleskou silou +7.

Hráči padne na kostkách 3.

Hod na Sílu = +7 + 3 = +10

Odoblost řetězů = +20 – 6 = +14

To je neúspěch, avšak kouzlo stále trvá a Borknagar to může zkusit znova. Postaví se do vhodné polohy, zapře se do pout nohou a zabere jako nikdy. Hráči padne 9.

Hod na Sílu = +7 + 9 = +16

Odoblost řetězů = +20 – 6 = +14

To už je úspěch. Za barbarského řevu se Borknagarovi podařilo řetězy přerват.

### Jdi bez obav, nepropadneš

Magenergie: 4 mg [10]

Náročnost:	+26	Trvání = +51 (1 hodina)
	+32	Trvání = +73 (12 hodin)

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: dle stupně úspěchu

Toto kouzlo umožní čaroději nebo jinému tvoru, na kterého je sesláno, kráčet bez omezení po hladině vody, oleje, ale i vzduchu, povrchu sypkého sněhu, zkrátka kdekoliv.

Kouzlo toho dosahuje tak, že pokaždé když terč došlápne, objeví se pod jeho chodidlem vrstvička ztuhlého materiálu. Terč díky tomu nemusí zachovávat horizontální směr pohybu, může si po libosti vytvářet schody nahoru i dolů, může sestupovat do hlubin propasti či oceánu či vystupovat na nebeskou klenbu.

Terč nemusí v povrchu, po němž kráčí, zanechávat žádné stopy, pokud si to nepřeje. Vždy může totiž kráčet kousek nad ním.

Pohyb terče není samotným kouzlem nikterak vážně ovlivněn – může se pohybovat tak, jak je zvyklý, jen si navíc jaksi dokáže vytvořit most, kdekoliv se mu zamane.

Terč může mít neomezenou hmotnost. Kouzlo udrží cokoli. To však neznamená, že náklad terče jakkoli nadnáší. Prostě cokoli terč unese, to unese i jím stvořený vzdušný chodník.

### Jeden meč, prosím

Magenergie: 4 mg [2]

Náročnost:	+14	Útočnost = +3
	+17	Útočnost = +4
	+20	Útočnost = +5

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: hmota o objemu nejméně –72 (0,25 litru)

Trvání: +36 (10 minut)

Kouzlo přetvoří kus hmoty (pevné látky) o dostatečném objemu do podoby meče. Čaroděj se například rukou dotkne země (a to musí skutečně udělat), a když ji zvedá, drží v ruce meč stvořený z hmoty zeminy, přičemž v místě dotyku je malá prohlubeň. Nebo uchopí cíp brokátového závěsu a vzápětí má v ruce meč a stěnu pokrývá žalostný zbytek dekorace. Musí se jednat skutečně o pevnou (byť sypkou či poddajnou) látku, nikoli kapalinu nebo plyn – ze vzduchu meč tímto kouzlem neuděláš.

Meč bude mít následující charakteristiky:

Potřebná síla	Délka	Útočnost	Zranení	Typ	Kryt
Meč	+3	1	*	3	S 4

\*) Podle Útočnosti kouzla

Jedná se o jednoruční meč a bojuje se s ním právě tak, jako s jakýmkoliv jiným mečem. Kouzlo daný materiál zpevní, nezávisí, zda bude dřevěný, kamenný nebo textilní, stejně bude stejně pevný a s předepsanými charakteristikami, dokud bude kouzlo v provozu.

Po skončení efektu kouzla se meč rozpadne zpět na výchozí materiál – ten ovšem nemusí zachovat původní tvar. U zeminy se rozdíl nejspíš nepozná, zato brokátový závěs se může změnit ve šmodrchanec nití, z něhož byl utkán, prkno v neforemný kus dřeva nebo naopak hromadu pilin a podobně.

**Kadeřník\***

Magenerie: 1 mg [2]

Náročnost:	+10	Kvalita = +1
	+13	Kvalita = +3
	+16	Kvalita = +5

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +0 (1 kolo), nelze prodlužovat

Praktické kouzlo pro všechny čarodějky (a nakonec i čaroděje), které dbají na svůj vzhled. Pomocí Kadeřníka lze změnit účes zvoleného terče tak, jak si čaroděj usmyslí.

Jedná se o přímo ovlivňující kouzlo a oběť se může pokusit mu odolat, pokud se kadeřnické seance nechce účastnit.

Kouzlo samotné má trvání ihned, ale úprava vlasů může vydržet třeba i celý den. Pochopitelně, pokud čerstvě učesaný člověk vzápětí spadne do rybníka, podstatná část z efektu kouzla zmizí ve škraboupech řas a leknínů.

Ve své podstatě *Kadeřník* ovlivňuje vzhled terče. Může zvyšovat kterýkoliv z aspektů vzhledu, jen je třeba vytvořit odpovídající účes. Krásný účes (úpravné vlasy) vypadá jinak než nebezpečný (pravděpodobně nějaký druh pankerského číra).

Pro vybraný aspekt vzhledu platí:

**Vzhled s účesem = Vzhled + Kvalita účesu**

Pokud je aktuální vzhled postavy na své přirozené úrovni nebo výše (ať vlivem kouzla, nebo jiným), kouzlo zlepšuje vzhled oproti přirozené úrovni. Například pokud je postava ručně učesána na bonus +2, a je na ni sesláno kouzlo s prvním stupněm úspěchu, bonus se sníží na +1.

Je-li aktuální vzhled postavy pod svou přirozenou úrovni, pracuje kouzlo proti aktuální úrovni. Například pokud má postava po týdnu v pustině opravu ke vzhledu -2, po dvojím seslání prvního stupně úspěchu se dostane na +0.

Je nutno brát v potaz, že kouzlo není schopno nijak pracovat s vlasům prostým (neplést s prostovlasým!) terčem. Srst zvířat a vousy mu však problémy nedělají.

**Příklad:** Aneria Isathien, známá krasavice, která je mimo chodem také čarodějkou, na sebe sešle kouzlo *Kadeřník*. Podáří se jí druhý stupeň úspěchu, a tak získá Kvalitu účesu +3.

Rozhodne se ze sebe udělat ještě větší krasavici, než je lidské, a zvýšit si svou Krásu.

Poslední měsíc strávila Aneria na výpravě, takže něco jako čisté vlasy už snad ani nepamatuje. Její současná Krása je tedy snížena z aktuálních +7 na +5.

Za skvělý a efektní účes dostane bonus +3, takže její skutečná Krása je nyní:

$$\text{Krása} = +5 + 3 = +8$$

To se projeví jednak jako vycíštění vlasů od nečistot (zvýšení zpět na +7) a navíc vhodnou úpravu účesu (zvýšení ještě navíc o +1, celkem na +8).

**Kameňák**

Magenerie: 1 mg [1]

Náročnost:	+7	Zranění = +0
	+10	Zranění = +3
	+13	Zranění = +6

Vyvolání: +0

Dosah:

Rozsah: kámen

Trvání: +16 (6 kol)

*Kameňákem* čaroděj stvoří jeden kámen, který již v rámci seslání kouzla též vrhne. Vyvolání je zakončeno máchnutím rukou, čímž čaroděj kámen ve své ruce zmaterializuje a zároveň jej hodí. Díky tomu se útok neprovádí samostatně, ale v rámci seslání. Nicméně nic to nemění na tom, že se jedná o seslání kouzla, a tedy o nebojovou činnost.

Stvořený kámen je klasickým kamenem z tabulky zbraní, jen jeho Zranění je odpovídajícím způsobem zvýšeno v závislosti na stupni úspěchu kouzla.

Čaroděj kamenem také vrhá podle klasických pravidel pro vrhání projektilů.

**Příklad:** Čaroděj Cadaverius sesílá *Kameňák* a podáří se mu dosáhnout druhého stupně úspěchu. Zranění kamene bude díky tomu o +3 vyšší, ostatní parametry budou jako u obyčejného kamene.

**Kapsle vzduchu**

Magenerie: 2 mg [3]

Náročnost:	+13	Stacionární
	+19	Pohyblivá

Vyvolání: +0

Dosah:

Rozsah: koule o poloměru 3 m kolem čaroděje

Trvání: +36 (10 minut)

Kouzlo *Kapsle vzduchu* po vyvolání vytvoří kolem čaroděje kulovitý prostor vyplněný dýchacími vzduchem. Kouzlo nevytvorí vzduch ze všeho, pevně překážky nechá být, ale plynné a kapalné materiály nahradí (asi jako když nafoukneš balón). Je tak možné vytvořit bublinu vzduchu uvnitř vody, ale i znečištěného vzduchu a podobně.

Na prvním stupni úspěchu se kouzlo nepohybuje – kde je čaroděj seslal, tam zůstane. Na druhém stupni úspěchu se bublina pohybuje tak, aby měla čaroděje ve svém středu.

Pokud se čaroděj přesune mimo bublinu (na prvním stupni stačí prostě odejít, na druhém například pomocí teleportu), ta se přestane pohybovat.

Pro vzduch uvnitř bubliny platí obecné známé principy. Například, se dá vydýchat, díky němu může i pod vodou hořet svíčka atd. Mimo to samozřejmě nenadnáší zdaleka tak dobře jako voda. Pokud kouzlo čaroděj sešle při plavání ve vodě, prostě propadne dolů na hladinu. Je-li kapsle pohyblivá a drží se čaroděje, propadne čaroděj až na dno.

**Kolik uneseš, hrdino?\***

Magenerie: 3 mg [4]

Náročnost:	+17	Síla +3
	+20	Síla +6
	+23	Síla +9

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk  
 Rozsah: 1 tvor  
 Trvání: +16 (6 kol)

Kouzlem *Kolik uneseš, hrdino?* dokáže čaroděj nechat ztěžknout výbavu jednoho tvora. Celkový náklad tvora díky tomu vzroste o +3 až +9 (tedy přibližně o polovinu až o jedenapůlnásobek původní váhy).

Toto kouzlo zasahuje přímo do „soukromého prostoru“ terče, a tak má každý tvor možnost bránit se kouzlu pomocí odolání magii.

### Ledový meč

Magenergie: 4 mg [5]  
 Náročnost: +16      Útočnost = +5  
                 +19      Útočnost = +7  
                 +22      Útočnost = +9

Vyvolání: +0  
 Dosah: dotyk  
 Rozsah: tekutina o objemu nejméně –72 (0,25 litru)  
 Trvání: +36 (10 minut)

*Ledový meč* vytváří čaroděj z vody nebo libovolné jiné kapaliny. Smočí do ní ruku až po zápěstí a pak z ní vytáhne meč. Tekutiny musí být dost na to, aby se z ní dal vytvořit meč. Mimo to do ní čaroděj musí být schopen ponořit ruku. Tekutina nemusí být čistá, úplně stačí kdejaká kalná břečka, leč zbraň bude kvalitnější při použití čisté tekutiny.

Po uplynutí doby trvání kouzla se meč promění opět v původní kapalinu. Pravděpodobně se smísí s krví, kterou byl potřísněn (byl-li), a sníží tím čistotu původní tekutiny.

Meč bude mít následující charakteristiky:

	Potřebná síla	Délka	Útočnost	Zranení	Typ	Kryt
Ledový meč	+3	1	*	**	S	5

\*) Podle Útočnosti kouzla

\*\*) Viz dále

Zranení meče se odvíjí od čistoty kapaliny, ze které je utvořen, a to podle následující tabulky:

Čistota	Zranení
čirá kapalina – čistý olej, křišťálová voda	+7
použitý olej, říční voda, čaj, citronka	+5
močálová rádobyvoda, silně znečištěná řeka	+3

Jedná se o jednoruční meč a bojuje se s ním právě tak, jako s jakýmkoliv jiným mečem.

### Mlžný oblak

Magenergie: 3 mg [5]  
 Náročnost: +17      R = +12  
                 +20      R = +16  
                 +23      R = +20  
 Vyvolání: +6  
 Dosah: 0  
 Rozsah: koule o poloměru R  
 Trvání: +36 (10 minut)

Čaroděj tímto kouzlem stvoří velký oblak mlhy, skrze který je těžko vidět a kterým může jak kryt taktický ústup spoluřužníků do předem vytyčených pozic, tak jej používat pro zmatení nepřítele.

Mlha bude dosahovat od země až do výšky 5 metrů (+14) a bude se kolem čaroděje rozprostírat až do vzdálenosti dané parametrem R. Bude-li se čaroděj pohybovat, bude ho mlžný oblak následovat, a to rychlostí až +20 (3,6 km/h, tj. jako pomalá chůze).

Po skončení trvání kouzla se mlha rozplyne, jako by nikdy nebyla.

Mlha má Hustotu +20, takže viditelnost v ní je velmi špatná. Postihy ke Zraku se řídí obecnými pravidly pro mlhu a podobně překážky dobrého vidění.

### Náledí

Magenergie: 4 mg [5]  
 Náročnost: +19      Plocha = +12  
                 +22      Plocha = +18  
                 +24      Plocha = +24

Vyvolání: +6  
 Dosah: dotyk  
 Rozsah: část podlahy o max. dané ploše  
 Trvání: +16 (6 kol)

Čaroděj se dotkne podlahy a z jeho prstů se během jednoho kola rozvine náledí zabírající maximální plochu podle parametru Plocha.

Náledí je sice kluzké, jak už náledí bývají, ale není studené. Kouzlo mění jen parametry materiálu, nikoli jeho teplotu.

Čaroděj může seslat kouzlo na podlahu v místnosti, na povrch lesní cesty, na trávník, na písečnou pláž, a dokonce i na kaluž vody. Kouzlo pracuje tak, že vrstvičku hmoty na povrchu promění v led, zahladí nerovnosti a udělá výsledný povrch co nejkluzčím.

Ledovou vrstvičku lze vytvořit celkem na čemkoliv, dokonce třeba i na oleji nebo na povrchu magmatu. Jak však bylo řečeno, tento led si zachová teplotu materiálu, ze kterého byl vytvořen, takže magma bude krom své strašlivé teploty ještě navíc klouzat.

Po skončení trvání kouzla se led promění zpět v to, co byl původně. Zahlazené písečné hrady se vytvarují zpět, stébla trávy se narovnají.

### Neviditelný meč

Magenergie: 4 mg [9]  
 Náročnost: +21      Útočnost = +7  
                 +24      Útočnost = +9  
                 +27      Útočnost = +11

Vyvolání: +0  
 Dosah: dotyk  
 Rozsah: vzduch o objemu nejméně –72 (0,25 litru)  
 Trvání: +36 (10 minut)

Neviditelný meč čaroděj vytvoří z pouhého vzduchu, který jej obklopuje (pokud jej obklopuje – ve vodě toto kouzlo seslat nejde, nebude-li čaroděj mít k dispozici dostatečně velkou vzduchovou bublinu). Na konci sesílání se mu

zhmotní v dlani, lehký a smrtící. Vzduch kolem čaroděje nemusí být zcela čirý, může být znečištěný kouřem či mlhou, a podle toho bude také meč vypadat.

Po uplynutí doby trvání kouzla se meč promění opět v oblak vzduchu.

Meč bude mít následující charakteristiky:

Potřebná síla	Délka	Útočnost	Zranění	Typ	Kryt
Neviditelný meč	+2	1	*	**	S 8

\*) Podle Útočnosti kouzla

\*\*) Viz dále

Zranění meče se odvíjí od čistoty vzduchu, ze kterého je utvořen, a to podle následující tabulky:

Čistota	Zranění
čirý vzduch	+7
lehká mlha, dým, množství prachových částeček	+6
kuřáký salón po půlnoci, hustá mlha, černý dým	+5

Jedná se o jednoruční meč a bojuje se s ním právě tak, jako s jakýmkoliv jiným mečem.

### Odštěpky

Magenergie: 2 mg [6]

Náročnost: +17	Zranění = +12
+20	Zranění = +15
+23	Zranění = +18

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: tvorové až 5 m před čarodějem

Trvání: +16 (6 kol)

Čaroděj pronese zaklínadlo, napřáhne ruce a všechny tvory v rozsahu skropí řádnou sprchou drobných kameniných úlomků a odštěpků.

Sprcha zasáhne každého, kdo stojí před čarodějem, až do vzdálenosti pěti metrů (+14). Úlomky prýští z prostoru mezi čarodějovýma rukama, roztaženýma přibližně v pravém úhlu. Výsečí lze otáčet, a v každém kole tak zasáhnout jinou skupinu tvorů. K udržování kouzla je zapotřebí volného soustředění. Kouzlo lze kdykoli ukončit.

Sprcha odštěpků pokropí každého v oblasti, čaroděj nemůže nikoho vyjmout. Jednotliví tvorové se však mohou pokusit odštěpkům uhnout, ačkoli je to nesmírně obtížné. Použij pravidla pro boj a následující parametry

Potřebná síla	Útočnost	ZZ	Typ	Dostrel
Odštěpky	-	11	*	B **

\*) Podle Zranění kouzla

\*\*) Podle Rozsahu kouzla

Uvedeným způsobem kouzlo zraňuje své oběti každé kolo svého působení. Jednotliví tvorové mohou samozřejmě prchat, útočit na čaroděje atd. V tom případě se může jejich obranyschopnost v čase měnit (neprátele se například mohou chtít tváří v tvář dešti úlomků poschovávat).

### Ocelová past\*

Magenergie: 2 mg [5]

Náročnost: +14	Síla = +0
+17	Síla = +2
+20	Síla = +4

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

*Ocelová past* je kouzlem namířeným proti bojovníkům a všelijakým jiným těžkotonázním hrdinům.

Kouzlo zhorší pohyblivost zbroje tím, že její části přitáhne k sobě a spojí novým materiélem. Veškerá Ochrana poskytovaná zbrojí zůstává, avšak bojovník se prakticky nemůže hýbat.

Terč kouzla dostává ke všem hodům, jichž se účastní alespoň jedna fyzická vlastnost, postih o velikosti Ochrany zbroje, kterou má na sobě, navíc zvýšený o Sílu kouzla.

### Postih = -Ochrana - Síla

Toto kouzlo není možné seslat na magické štíty a podobná ryze magií udržovaná energetická pole. Kdyby však kouzlem bylo stořeno skutečné brnění, je možné jej ovlivnit tímto kouzlem.

**Příklad:** Přival orků útočících na Lombardovu družinu neuštívá a Lombardo se je rozhodne zasáhnout na místě nejcitlivějším – poškodí jejich vůdce, orka Pasheraaga. Je to rozložitý ork, legendární svou těžkou železnou zbrojí, do které je zakován od hlavy až k patě (ochrana 11).

Lombardo sešeď *Ocelovou past* se základním stupněm úspěchu. Na následující jednu minutu bude Pasheraag postižen v útoku, obraně i pohybu takto:

Postih = -11 (Ochrana zbroje) - 0 (Síla kouzla) = 11

### Ohnivý dech

Magenergie: 2 mg [3]

Náročnost: +11	Síla ohně = +3
+14	Síla ohně = +6
+17	Síla ohně = +9

Vyvolání: +0

Dosah: +14

Rozsah: louč či jiný oheň

Trvání: +16 (6 kol)

*Ohnivý dech* se používá v součinnosti se skutečně hořícím ohněm. Čaroděj se zhluboka nadechne a dlouze foukne do ohně, jímž může být například hořící louč (zkrátka něco, co nezhasne, když se do toho řádně zafučí). Od tohoto ohně potom vyletí dlouhý, úzký hořící kužel, kterým čaroděj může zasáhnout protivníky i daleko od sebe.

Na oheň se pohlíží jako na lukovitou zbraň, protože jeho „dostrel“ závisí na síle čarodějova dechu. Co se střelby týče, stejně jako s jakýmkoliv lukem se s ním i zachází. Parametry ohně jsou:

Potřebná síla	Útočnost	ZZ	Typ	Dostrel
Ohnivý dech	-	4	*	+O +20

\*) Podle parametru kouzla Síla ohně

Oheň není nutno nabíjet v pravém slova smyslu, lze jím „střílet“ každé kolo bez omezení tak dlouho, dokud kouzlo trvá.

Zranění ohněm působené je určeno parametrem Síla ohně, a to tak, že platí:

**zz = Síla ohně**

### Ochromení\*

Magenergie: 4 mg [8]

Náročnost:	+23	Síla = +21
	+26	Síla = +24
	+29	Síla = +27

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

Kouzlo slouží ke znehybnění jednoho tvora. Dany tvor musí být oblečen do nějakých šatů, neboť funkce kouzla je fakticky taková, že šaty zafixuje, a znesnadní tak oběti pohyb. Jednotlivé kusy šatstva ve styčných bodech srostou, mezery mezi vlákny se zaplní tuhou hmotou a klobouky zbroje zatuhnou.

Oběť stížená kouzlem Ochromení ustrne v té poloze, ve které právě byla. Může nanejvýš otáčet hlavou, a pokud měla na sobě těsnou kapuci spojenou se šaty, tak ani to ne.

Síla, jakou kouzlo v každém okamžiku proti pohybu působí, je dána jedním z parametrů kouzla. Jestliže chce postava vykonat pohyb, musí hodem na svou Sílu překonat danou Sílu kouzla.

I když se oběti povede sílu překonat, musí při příštím pohybu opět uspět, jinak zatuhne pro změnu v této nové poloze, ovšem nyní již se hází s bonusem +3 (šat byl „rozhlýban“). Hod se tak principiálně provádí každé kolo znova. Pokud v některém kole postava neuspěje, o bonus +3 přichází, může si je tedy započítat kolik tehdyn, když minulé kolo v hodu uspěla.

**Příklad:** Čaroděj Kaenu přednáší svým učňům přípravnou látku pro kouzlo Ochromení. Rozbral obecné aspekty kouzla, nakresil schéma gestikulace a čarodějnými značkami popsal tři tabule. Na závěr se rozhodne kouzlo vyzkoušet na pomocném skřetu Kulišákovi, kterého čaroděj drží na hrubou práci, neb je to stvoření silné jako kráva, byť adekvátně tupé.

Kulišák má Sílu +17, Kaenu seslal kouzlo se Silou +27. Ihned potom Kaenu Kulišáka vyzve, ať přenese ze sklepa metrák brambor. Kulišák se opře do nehybného šatstva a s výrazem jisté námahy se pokusí vykročit.

V prvním kole Kulišákovi (tedy PJ) padne 3.

hod = +17 + 3 = +20 (neúspěch)

Ovšem už v dalším kole hodí PJ za Kulišáka 11:

hod = +17 + 11 = +28

To je úspěch – skřet překonal odpor textilu a vykročil.

Následující kolo má tedy bonus +3. PJ padne 6:

hod = +17 + 6 + 3 = +26 (neúspěch)

Kulišák tedy znova zatuhl a přišel o svůj bonus +3. Příští kolo bude muset opět přebít ztuhlost textilu.

### Pavučina

Magenergie: 4 mg [7]

Náročnost:	+17	Síla vlákna = +19
	+20	Síla vlákna = +25
	+23	Síla vlákna = +31

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: ústí chodby, kout, okno apod.

Trvání: +36 (10 minut)

Pavučina se roztáhne v koutě, chodbě nebo okně až do příčné velikosti 5 metrů (+14). Její vlákna jsou masivní a pevná jako provazy, a hlavně lepkavá. Pavučina musí vždy na nějakém podkladě držet, není možné ji seslat tak, aby kolem tvora udělala kokon.

Každé vlákno samostatně má nosnost podle parametru Síla. Každé vlákno je přitom schopno udržet přilepený libovolný předmět silou o 6 nižší:

**Síla přetržení vlákna = Síla**

**Síla přilepení předmětu = Síla - 6**

Proti těmto silám si hází dotyčná postava, když chce z pavučiny některý předmět vyprostit, respektive která chce vlákno přetrhnout.

**Sil + 2k6+:**

nepřetrhl ~ Síla přetržení ~ přetrhl

**Sil + 2k6+:**

neodlepil ~ Síla přilepení ~ odlepil

Z toho je vidět, že k odlepení dojde vždy dříve než k přetržení. Vlákno pavučiny bude přetrženo jen tehdy, když se za něj postava vysloveně zahákne, když není možnost odlepení.

Prorazit pavučinou přímo je prakticky nemyslitelné. Na každou oběť se nalepí vlákeny hned několik. Už při trhání dvou lan zároveň je jejich celková síla o +6 vyšší, při třech o další +3 a při čtyřech ještě o jednu +3. A na každou oběť se jich přilepí několik.

**Vlákna = Výška oběti + 6**

Při převodu hodnoty Vlákna na počet vláken se používá Tabulka počtu.

**Příklad:** Horal Kolík se chytí do pavučiny čaroděje Baofemeta. Kolík má Výšku +5.

Vlákna = +5 + 6 = +11

+11 odpovídá v Tabulce počtu hodnota 4. Kolík lapila čtyři vlákna.

Z hodnoty Vlákna lze potřebnou sílu pro vyproštění určit takto:

**Síla přetržení vlákna = Síla + Vlákna**

**Síla přilepení předmětu = Síla + Vlákna - 6**

Bonus za Vlákna se nemusí použít vždy. Například pokud se postava snaží přetrhnout jediné vlákno, její velikost nikterak neovlivní počet vláken, za které bude tahat, tedy hodnotu Vlákna do hodu vůbec nezahrne.

Mimo to, chytaná postava může být natolik drobná, že se mezi vlákny pavučiny protáhne. Bereme v úvahu, že pokud je Výška tvora menší než – 12 (tedy pokud by Vlákna byla – 6 nebo méně), neuchytí se na něm ani jedno vlákno.

**Příklad:** Kolík, horal se Silou +11, se chytí do pavučiny čaroděje Bafometa. Nalepená vlákna dávají na stranu pavučiny bonus +11. Pavučina sama je seslána se Silou vlákna +19.

Kolíkův hráč si hází na vyproštění a po mohutném kutání se kostky doberou výsledku 10.

$$\text{hod} = +11 + 10 = +21$$

$$\text{požadavek} = +19 + 11 = +30$$

Horal se ani nehne. Pozná marnost svého počinání, a pokusí se vyprostít aspoň ruku, aby vytáhl svůj kinžál Hrdlořezák, kterým by se pokusil vlákna přepížlat. Ruku mu drží jediné vlákno, tedy bonus +0. Horalovu hráči padne 8.

$$\text{hod} = +11 + 8 = +19$$

$$\text{požadavek} = +19 + 0 = +19$$

Kolík tedy odtrhl svou ruku, tasí kinžál a chystá se ufniknout jedno z vláken. Udělá to „šlup“, a ejhle – teď je v pavučině i kinžál. Jelikož má délku 70 centimetrů, chytí se do:

$$\text{Vlákna} = -3 + 6 = +3 \text{ (jednoho vlákna)}$$

Kolík sprostě zakleje.

Čaroděj může kouzlo seslat v chodbě i v takovém mísťe, kde se zrovna nachází nějaký živý tvor (tedy například seslat pavučinu do okna, jímž někdo prolézá, nebo dveří, jimiž někdo prochází). Pavučina jej potom zaplete do sebe, uvězní jej na svých vláknech.

Čaroděj je schopen pavučinu orientovat libovolně, vodorovně, svisle i šikmo, splněn musí být jen požadavek maximální velikosti a existence rámu.

### Pohřben zaživa\*

Magenergie: 6 mg [9]

Náročnost:	+24	Hloubka = +0
	+27	Hloubka = +3
	+30	Hloubka = +6

Vyvolání:	+6	
Dosah:	+20	
Rozsah:	1 tvor	
Trvání:	+16 (6 kol)	

Většina bytostí se s tímto kouzlem setká osobně dvakrát v životě – poprvé a naposledy.

Čaroděj se vzpaženýma rukama dokončí předříkávání dlouhé mantry a jak jeho ruce klesají dolů, zvolená oběť se propadá do hlubiny vyplněné prachem.

Podlaha pod obětí se v jednom okamžiku promění v rozdcenou repliku sebe sama. Na hladinu drti probublávají zespodu vzduchové kapsle, takže hrob terče kouzla vypadá jako by se vařil.

Po uplynutí doby trvání se vše najednou uklidní a hladina zatuhne tak, jak byla předtím. Jen někde hlboko uvnitř leží kdysi živá bytost.

Terč se kouzlu brání odoláním magii. I pokud neuspěje, může se v provzdušněném prachu pokusit plavat. K hodu na plavání bude však mít postih –6. Měl by se z bublajícího prachu dostat co nejrychleji, protože jinak v něm po krk zatuhne. A to se pak opravdu těžko dýchá.

Kouzlo lze seslat i na předmět. Terč kouzla je možné vykoupat, záleží však na druhu povrchu, nakolik rychle (a zda vůbec) je to možné, a tedy zda existuje šance, aby to terč přežil.

### Pojďte do bezpečí

Magenergie: 3 mg [6]

Náročnost:	+19	Ochrana = +9
	+22	Ochrana = +15
	+25	Ochrana = +21
Vyvolání:	+0	
Dosah:	0	
Rozsah:	koule s poloměrem +6	
Trvání:	+36 (10 minut)	

*Pojďte do bezpečí* je prostorové ochranné kouzlo. Čaroděj vytvoří kolem sebe (a případně dalších členů družiny) krunýř ze ztuhlého vzduchu, skrze který se bude ostatním bytostem těžko procházet.

Toto kouzlo se pokusí odrazit jak veškeré pokusy o proniknutí bytosti za hranici kupole, tak veškeré střely, zásahy mečem a další pokusy o zákeřnou infiltraci.

Bariéra ovšem chrání jak vstup, tak výstup ze svého objemu. Pro postavy uzavřené uvnitř bude stejně těžké dostat se ven, jako je pro postavy venku obtížné dostat se dovnitř.

Při posuzování, zda se postava zvenku silou probourá dovnitř, se používá hod na porovnání Síly bytosti a Ochrany bariéry.

Prakticky se Ochrana bariéry dá použít také jako její nosnost, takže pokud se dovnitř bude chtít někdo dostat vrchem nebo se o bariéru prostě opře, použije se hod na porovnání Ochrany bariéry a Hmotnosti tvora.

Zranění působené zbraní je v souladu s obvyklými bojovými pravidly sníženo o počet bodů rovný Ochráně.

### Přeměna

Magenergie: 3 mg [7]

Náročnost:	+23	
Vyvolání:	+12	
Dosah:	dotyk	
Rozsah:	1 předmět	
Trvání:	+36 (10 minut)	

Pomocí tohoto kouzla lze proměnit jeden předmět tak, aby měl jiný tvar. Struktura materiálu, pevnost a další charakteristiky zůstávají stejné, jen se změní tvar předmětu.

Čaroděj neumí změnit tvar předmětu libovolně, předmět, který mění, může získat jen tvar jiného předmětu, který důvěrně zná. Používá se k tomu již známý mechanismus zapamatovaných míst (viz úvodní poznámky k části Grimoár), s tím rozdílem, že čaroděj si nezapamatovává místo, ale předmět.

Velikost předmětu se může změnit jen nepatrně, maximálně o ±1.

**Radost až na kost**

Magenergie: 7 mg [10]

Náročnost:	+25	ZZ = +20
	+28	ZZ = +23
	+31	ZZ = +26

Vyvolání: +6

Dosah: +20

Rozsah: 1 tvor

Trvání: ihned

Kouzlo s pracovním názvem „Zhmotni spoustu těžkého materiálu nad protivníkovou hlavou“ vytvoří nad hlavou protivníka těžký kamenný kvádr, který na terč pochopitelně spadne a zraní jej dle parametru ZZ. Na toto zranění má vliv Ochrana zbroje pouze tehdy, má-li terč helmu nebo přilbu.

Terč se tomuto kouzlu nemůže bránit odoláním magii, leč může se kameni pokusit uhnout. Avšak:

**Útočnost = Sms čaroděje + 6****Rolšunka\***

Magenergie: 2 mg [8]

Náročnost:	+23	Síla = +18
	+26	Síla = +21
	+29	Síla = +24

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

Čaroděj toto kouzlo použije v případě, chce-li někoho, lidově řečeno, zabalit jako rolšunku. Kouzlo se sesílá na jednoho tvora, kterého zcela sváže do spousty tenkých vláken. Provazu je takové množství, že není ani poznat, kde svazování začalo a kde skončilo.

Kouzlo se pokusí postavu svázat tak, aby měla ruce pěkně u těla. Hned první hod po seslání kouzla tedy bude na sílu:

**Sil + 2k6<sup>+</sup>: sešněrován ~ Síla ~ nesešněrován**

Pokud postava v hodu na Sílu uspěje, kouzlu se ani nepovede ji svázat. I když postava neuspěje, může se pokusit provazy zpřetrhat. Mechanismus je následující:

**Sil + 2k6<sup>+</sup>: nepřetrhl ~ Síla+6 ~ přetrhl**

Kouzlu lze čelit pomocí odolání magii.

**Rozdrt**

Magenergie: 3 mg [4]

Náročnost:	+15	Síla = +9
	+18	Síla = +11
	+21	Síla = +13

Vyvolání: +18

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 místo

Trvání: ihned

Kouzlem *Rozdrt* čaroděj zasáhne mocným úderem libovolný předmět, který náporem síly odhodí. Typické použití je při vyrážení dveří, vzhledem k dlouhé sesílací době je kouzlo pro boj nevhodné.

Čaroděj se dotkne místa, a ve směru, kterým ukazuje rukou, zapůsobí na místo, na které ukazuje, silou o velikosti podle parametru kouzla Síla. Použití této síly záleží na konkrétní aplikaci, obvykle se přidává hod 2k6<sup>+</sup> a porovnává se s nějakou odolností objektu.

**Sundej si zbroj, kamaráde\***

Magenergie: 2 mg [2]

Náročnost:	+14	Důkladnost = +1
	+17	Důkladnost = +2
	+20	Důkladnost = +3

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: ihned

Toto kouzlo je pro leckterého bojovníka posledním kouzlem, jehož bude terčem. Bojovník beze zbroje je, jak známo, většinou mrtvý bojovník.

Kouzlo se pokusí osekat z postavy, na kterou je sesláno, kusy zbroje, a snížit tak její Ochrancu. Výsledná Ochrana zbroje je potom dána takto:

**Ochrana po očesání =**  
**= Ochrana zbroje - Důkladnost**

Ochrana neklesne pod nulu. Důkladnost vyšší než Ochrana zbroje znamená, že opadala veškerá zbroj, a ještě by bývaly mohly opadat další kusy, kdyby tu byly. Kouzlo skončí prakticky ihned, pláty opadají, avšak zůstanou nepoškozeny co do konstrukce a lze je kdykoliv znova seskládat a používat.

Tomuto kouzlu se může postava bránit odoláním magii.

**Příklad:** Čaroděj Vzoromil sesílal toto kouzlo na bojovníka se zbrojí Ochrany 9. Podaří se mu stupeň úspěchu s Důkladností +2.

Ochrana po očesání = 9 – 2 = 7

**Štíť**

Magenergie: 3 mg [2]

Náročnost:	+12	Kryt = +3
	+15	Kryt = +6
	+18	Kryt = +9

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: zemina o objemu –54 (2 litry)

Trvání: +16 (6 kol)

Čaroděj se dotkne země a stvoří z jejího materiálu štíť libovolného tvaru, avšak velikostí odpovídající danému Krytu, který zjistí podle dosaženého stupně úspěchu. Parametry štítu jsou následující:

	Potřebná síla	Omezení	Útočnost	Zranění	Typ	Kryt
<b>Štíť</b>	+3	-3	0	+2	D	*

\*) Podle Krytu kouzla

Tímto štítem se čaroděj nebo kdokoliv jiný, kdo štíť nese, kryje úplně stejně jako s jakýmkoliv obyčejným štítem. Štíť má prakticky identickou konstrukci.

**Příklad:** Čaroděj Bafomet sesílá Štíť s druhým stupněm úspěchu. Jím stvořený štít bude mít Kryt +6 a vydrží mu po dobu +16 (1 minuta). Potřebná síla je +3 a Omezení –3.

### Támhle nahoru

Magenergie: 3 mg [3]

Náročnost:	+13	Nosnost = +20
	+16	Nosnost = +23
	+19	Nosnost = +26

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor, předmět a podobně

Trvání: +16 (6 kol)

Támhle nahoru je levitační kouzlo pracující na principech materiální magie. Dokáže čaroděje vznést nad povrch země a dovolí mu pohybovat se podle přání. Rychlosť letu se odvozuje od psychických ekvivalentů těch fyzických vlastností, ze kterých se skládá normální rychlosť:

#### Rychlosť letu = Vol + Int

Čaroděj může provádět pod vlivem kouzla libovolné pohyby, horizontální i vertikální, může se ve vzduchu převracet a tak dále.

Dokáže také přenášet jiné předměty. Celková nosnost kouzla je dána parametrem Nosnost. Nosnost je prakticky ekvivalentem hrubé fyzické síly, jakou jiní používají pro přenášení předmětů.

**Příklad:** Čaroděj Simeon sesílá kouzlo Támhle nahoru.

Sám váží 65 kg (+16) a navíc je zatěžkán 5 kg (–6) výbavou. Dohromady 70 kg (+17). Sešle kouzlo s Nosností +20, takže hravě unese sebe i s výbavou.

Čaroděj má Vůli +5 a Inteligenci +6, proto se bude pohybovat rychlosť +11 (3,6 m/k).

### Tlaková vlna

Magenergie: 3 mg [1]

Náročnost:	+11	Síla vlny = +6
	+14	Síla vlny = +9
	+17	Síla vlny = +12

Vyvolání: +0

Dosah: +0

Rozsah: výšeč o poloměru +16

Trvání: +0 (1 kolo)

Čaroděj rozmáchlým gestem rozprostře kolem sebe tlakovou vlnu. Ta má střed v místě, kde stojí čaroděj, a šíří se jako devadesátistupňová výšeč zvoleným směrem až do vzdálenosti +16 (6 metrů).

Vzhledem k rychlosti, kterou se vlna pohybuje, jsou zasažené bytosti nárazem vlny zraněny:

**ZZ = -1**

Hlavně však vlna sráží každou z bytostí. Je to hod na porovnání Síly postavy a Síly vlny. Neúspěch postavy znamí, že ji vlna porazila na zem. V případě prodlouženého trvání je v dalších kolech Síla vlny o 3 menší a již nezraňuje.

### Tudy už nikdo nepůjde

Magenergie: 4 mg [8]

Náročnost:	+23	Síla kouzla = +30
	+26	Síla kouzla = +36
	+29	Síla kouzla = +42

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 dveře

Trvání: +73 (12 hodin)

Čaroděj se dotkne povrchu dveří, které se pod jeho dotykem promění v kámen a zcela srostou se svým rámem a dále i se zdí. Snad i část podlahy se promění v monolitický kámen.

Překonat tuto překážku jakkoliv jinak než adekvátně mocným ničivým kouzlem nebo teleportem je prakticky nemožné. Jen těžko si představit hrdinu, který by byl schopen takovéto dveře silou pouhých paží znova otevřít.

Kdyby se však přece našel někdo, kdo by to chtěl zkusit, nechť hodem na Sílu překoná Sílu kouzla. Efekt kouzla zvyšuje již existující Sílu dveří, resp. jejich nevyrazitelnost.

**Příklad:** Orčí čaroděj Zwerq sesílá ve své rodné jeskyni na kamenná vrata kouzlo Tudy už nikdo nepůjde. Chce se tak ochránit před nájezdem dobrem prolezlých dobrodruhů pod vedením čaroděje Mariana Trávy. Aby dobrodruhové dokázali otevřít kamenné dveře, museli by sami o sobě překonat jejich Sílu +8. Zwerq kouzlo sešle se Silou +30. Pomocí Tabulky hmotnosti sečteme efekty jednotlivých sil:

Efekt samotných dveří: 25 kg

Efekt kouzla: 320 kg

Dohromady: 320 + 25 = 345 kg

Váze 345 kg odpovídá nejbližší bonus +31, a to je také nová Síla (nevyráznitelnost) dveří.

Jsou-li dveře vyraženy, ať hrubou silou či kouzlem, prolomí se a jejich původní obrys se vyloupne z kamenného monolitu.

Po uplynutí trvání kouzla se materiál dveří opět obnoví. Pokud je mezitím někdo zničil v kamenné podobě, budou zničené i ve své skutečné podobě.

### Udělejte mi místo, lůzo!

Magenergie: 2 mg [4]

Náročnost:	+15	Síla kouzla = +3
	+18	Síla kouzla = +6
	+21	Síla kouzla = +9

Vyvolání: +6

Dosah: 0

Rozsah: okruh 1 m kolem čaroděje

Trvání: +16 (6 kol)

Toto kouzlo čaroděj sesílá, chce-li v davu udělat uličku, jíž by prošel. Kouzlo kus před ním tlačí lidi na strany, takže čaroděj prochází davem víceméně nezpomenut. Za ním, v jeho stopách, mohou utvořenou uličkou procházet další lidé. Šířka uličky na každou stranu od čaroděje je právě jeden metr.

Čaroděj bez obtíží odstrčí každého, jehož Síla je nižší než Síla kouzla. U významných postav, cizích hrdinů či nestvůr, nebo obecně když je třeba detailního rozhodnutí, provádí se hod na porovnání Síly čaroděje plus Síly kouzla proti Síle oběti.

Příklad: Čaroděj Bafomet seslal kouzlo *Udělejte mi místo, lůzo!* se Silou kouzla +9. On sám má Sílu +1. Prochází davem, a skutečně vesničané neznámému tlaku ochotně ustupují. Až dojde ke rváci Čarkovi. Čarko je horal se Silou +4, a rozhodně se nenechá odstrčit jen tak něčím.

Hráč Bafometa i Čarka si hodí  $2k6^+$ . Bafomet má 4, Čarko 9.

$$\text{Bafomet} = +1 + 9 + 4 = +14$$

$$\text{Čarko} = +4 + 9 = +13$$

Byl to docela boj, ale nakonec se Bafometovi podařilo protlačit se i kolem Čarka. Ten se samozřejmě nedá, příští kolo to vezme s rozběhem a rovnou čaroději rozbitje ciferník, ale to už je do jiného příkladu.

## Úder

Magenergie: 2 mg [1]

Náročnost:	+9	Síla kouzla = +3
	+12	Síla kouzla = +6
	+15	Síla kouzla = +9

Vyvolání: +0

Dosah: +20

Rozsah: 1 tvor nebo předmět

Trvání: +0 (1 kolo), nelze prodlužovat

Pomocí kouzla Úder dokáže čaroděj proti nepřátelům vyslat koncentrovaný vzduch, zhuštěný do tuhé koule o průměru přibližně čtvrt metru.

Koule vzduchu vyrazí z čarodějových napřažených rukou a narazí do zvoleného tvora (pokud předtím nenarazí do někoho nebo něčeho jiného).

Úder je natolik koncentrovaný a vytvoří takový ráz, že bytost mnohem spíše, než by ji porazil, skutečně zraní. K určení zásahu a zranění se použijí pravidla pro střelbu s následujícími parametry:

Potřebná síla	Útočnost	ZZ	Typ	Dostrel
Úder	-	4	*	D **

\*) Podle Síly kouzla

\*\*) Podle Dosahu kouzla

## Vítr

Magenergie: 1 mg [6]

Náročnost:	+15	Síla = +15
	+18	Síla = +18
	+21	Síla = +21

Vyvolání: +0

Dosah: +20

Rozsah: vzdušný prostor až  $5 \times 5 \times 5$  metrů

Trvání: +16 (6 kol)

Čaroděj zvedne ruce před sebe a ve zvolené oblasti se zdvihne prudký vítr. Síla větru je dána parametrem Síla, směr si čaroděj může určit podle svého přání.

Všichni tvorové v zasažené oblasti budou sile odolávat vlastní silou.

**Síl + 2k6<sup>+</sup>: neodolal ~ Síla ~ odolal**

Ten, kdo neodolá sile větru, bude nemilosrdně odfouknut na okraj vytyčené oblasti.

## Vodní dech\*

Magenergie: 3 mg [8]

Náročnost:	+18	Trvání = +16 (1 minuta)
------------	-----	-------------------------

	+24	Trvání = +36 (10 minut)
--	-----	-------------------------

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: dle stupně úspěchu

Kouzlo Vodní dech umožní jednomu tvorovi, kterého se čaroděj dotkne, dýchat pod vodou, v dýmu a víceméně v jakémkoliv jiném prostředí, ve kterém je schopen se pohybovat.

Vodní dech dále zajistí, aby bytost vdechovala opravdu čistý vzduch – nikoli jedovaté výparы, které by byla schopna vdechovat tak jako tak, nebo vodu, v níž by se utopila, i kdyby ji byla schopna vdechovat.

## Vzdušný štít

Magenergie: 3 mg [4]

Náročnost:	+12	Kryt = +3
------------	-----	-----------

	+15	Kryt = +6
--	-----	-----------

	+18	Kryt = +9
--	-----	-----------

Vyvolání: +0

Dosah: +0

Rozsah: vzduch před čarodějem

Trvání: +16 (6 kol)

Čaroděj stvoří štít libovolného tvaru, avšak velikostí odpovídající danému Krytu, který zjistí podle dosaženého stupně úspěchu.

Parametry štítu jsou následující:

Potřebná síla	Omezení	Útočnost	Zranění	Typ	Kryt
Štít	+0	-1	0	0	D *

\*) Podle Krytu kouzla

Tento štít je tvořen ztuženým vzduchem, je průhledný a zcela neviditelný. Vzdušný štít lze principiálně vyvolat i ve vodě či hustém dýmu, štít sám bude vždy tvořen okolní matérií.

V závislosti na materii se však mohou měnit bojové charakteristiky štítu. Za neprůhledný štít (tvořený například vodou nebo dýmem) může klesat Omezení hlouběji do záporu, za váhu může růst Potřebná síla. Mimo to je tu ztráta samotné výhody vlastnictví štítu, jejž nepřítel nevidí.

Tímto štitem se čaroděj nebo kdokoliv jiný, kdo jej používá, kryje úplně stejně jako jakýmkoliv jiným štitem.

## Zapustíme kořeny\*

Magenergie: 4 mg [6]

Náročnost:	+20	Síla kouzla = +18
	+23	Síla kouzla = +21
	+26	Síla kouzla = +24

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)



Tímto kouzlem čaroděj nechá přírůst části oděvů a obutí vybraného terče k podložce, se kterou se stýkají. Terče se potom bude muset doslova utrhнуть, aby mohl pokračovat v chůzi nebo v boji.

Kouzlo postihne každý kus oděvu oběti, který je ve styku s okolím. Pokud oběť sedí, přiroste k podložce zadek jejích kalhot, když drží rukavicemi zbraň, srostou s rukojetí rukavice, když stojí v botách na zemi, srostou se zemí boty.

Když je oběť po kolena v bahně, vyleze olepená bahnem, když je ve vodě, srostou její šaty a zbroje s vodou, a skutečně bude po dobu trvání kouzla viditelná na šatech vrstva vody.

Oběť se může přirostlých částí oděvu zbavit nebo se může pokusit utrhнуть je. Každopádně síla, jakou je kus přirostlý, je vyjádřena parametrem Síla kouzla:

**Sil + 2k6<sup>+</sup>: neodtrhl ~ Síla kouzla ~ odtrhl**

Vždy stojí za úvahu, zda náhodou dříve nepovolí zmíněný kus oděvu, než dojde k odtržení „kořenů“.

### Zavři na závoru

Magenergie: 4 mg [1]

Náročnost:	+11	Síla kouzla = +6
	+14	Síla kouzla = +12
	+17	Síla kouzla = +18

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 dveře

Trvání: +16 (6 kol)

Kouzlem čaroděj stvoří na dveřích jednu závoru, která se pokusí zabránit komukoliv v otevření daných dveří.

Závora bude ze stejného materiálu, jako jsou samotné dveře, její pevnost však bude vždy stejná. V případě papírových dveří to bude opravdu pevný papír, v případě těžce kovaných železných dveří se bude jednat o překvapivě křehké železo.

Při umisťování závory nezáleží na konstrukci dveří. Je jedno, zda se otevírájí dovnitř nebo ven, zda jsou posunovací nebo protáčecí, to nehraje roli. Závora dokáže uzavřít jakýkoliv typ dveří.

Pokud se někdo bude pokoušet dveře otevřít, musí závoru prolamit. Je-li konstrukce dveří dostatečně vhodná, aby využila závory jakožto zábrany, bude se jejich odolnost příčítat k odolnosti závory:

**Odolnost závory = Síla kouzla**

**Příklad:** Čarodějka Aneria Isathien sesílá Závoru na malé dřevěné, kované dveře. Povede se jí úspěch se Silou kouzla +12. Dveře se otevírají směrem od ní a nejsou zamčené.

Kdyby se někdo pokoušel dveře otevřít, jak se patří, jen z opačné strany, než na které Aneria stojí, vzal by za klíku a zatáhl. Jen závora by v tom případě bránila otevření dveří, a proto by postava hodem na Sílu překonávala pouze +12.

Kdyby se někdo pokoušel dveře vyrazit z druhé strany, překonával by jak přirozený odpor dveří, tedy fakt, že dveře se obvykle otevírají opačným směrem, tak samotnou závoru, která pohybu brání. PJ by stanovil celkovou hodnotu řekněme na +18.

Kdyby byly navíc dveře zamčené, bylo by možné výsledné číslo zvýšit ještě o něco právě za odolnost zámku.

Pokud se otevírající postavě povede závoru prolamit, ta už dále blokovat dveře nebude.

Závora nezpevňuje samotné dveře, nebrání lidem například prosekat se skrz tenké dřevěné dveře a závoru zkrátka obejít.

Závora je součástí dveří, je s nimi „srostlá“ a rozhodně ji není snadné jen tak oddělat, ať jsou dveře otevřány ze kterékoli strany.

Po uplynutí kouzla závora zmizí.

### Znám zkratku

Magenergie: 2 mg [3]

Náročnost:	+14	Tloušťka = +0
	+17	Tloušťka = +3
	+20	Tloušťka = +6

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: stěna či její část do Velikosti +6

Trvání: +16 (6 kol)

Čaroděj při sesílání položí ruku na stěnu, a ta se pod jeho dotykem zavlní a zprůchodní. Po dobu trvání je potom možné stěnu volně procházet.

Vytvořený průchod bude procházet do stěny maximálně tak hluboko, jak udává parametr Tloušťka. V průchozí stěně není nic vidět (je tam tma), vyjma zmíněné průchodusnosti si stěna zachovává charakteristiky, tedy průhlednost, texturu, charakter materiálu a další. Mimo jiné se tedy ve stěně těžko dýchá. Matérii stěny sice principiell vdechnout lze, ale není to vzduch, takže to je trochu jako vdechovat dým.

Pokud se stěna pohybuje, bude se pohybovat také vytvořený průchod. Je tedy sice možné seslat kouzlo na stěnu padající vody, ale pravděpodobně to k ničemu smysluplnému nebude.

### Želatinový zámek

Magenergie: 2 mg [2]

Náročnost:	+9	Síla kouzla = +6
	+12	Síla kouzla = +9
	+15	Síla kouzla = +12

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 dveře

Trvání: +16 (6 kol)

S pomocí Želatinového zámku se čaroděj dostane snadno i do míst, která jsou před jeho nenechavou zvědavostí chráněna zámky, trezorovými dveřmi a podobnými nevýznamnostmi. A co více, s sebou vezme i své spolužiníky.

Jedná se totiž o kouzlo, které styčné body dveří a jejich rámu nahlodá, naleptá, zgumovatí – udělá z nich želatinu, nebo se o to aspoň pokusí.

Změknutí zámku je reprezentováno Silou kouzla; ve skutečnosti tato veličina ukazuje, o kolik snazší bude nakonec dveře násilím (ovšem jedině násilím) otevřít. Při vyrážení dveří tedy dostane postava k hodu bonus právě o velikosti parametru Síla kouzla.



## INVESTIGATIVNÍ MAGIE

„Vím, kdo ho zavraždil,“ konstatovala Elisia suše.

Musela komořímu přiznat, že nehnul ani brvou. „Opravdu?“ vyhírkla a jeho tvář vyzařovala upřímný zájem.

„Ano,“ kývla čarodějka. „A vím také, na čí rozkaz. Víte, pro nás není těžké na tyhle věci přijít. Abych se přiznala, nepotřebujeme na to ani být nějak zvlášť chytří, žádné stopy, dedukce a takové věci. Stačí trochu tréninku a soustředění.“

„Chápu,“ řekl komoří se shovívavým úsměvem. „A, tedy...“

„Byl jste to vy,“ přerušila ho Elisia.

„Prosím? To je úrzost! Komořího klid byl tam. „Kdo myslíte, že by vám něco tak nehorázného uvěřil? Máte vůbec nějaké důkazy?“

„Jak jsem říkala,“ pousmála se čarodějka, „takové věci my ne používáme.“

### Bezpečnost přede vším

Magenergie: 2 mg [2]

Náročnost:	+11	Explicitní nebezpečí
	+14	Potenciální nebezpečí
Vyvolání:	+6	
Dosah:	0	
Rozsah:	dveře, zed, poklop a podobně	
Trvání:	+0 (1 kolo)	

Kouzlo Bezpečnost přede vším čaroděj sesílá na dveře, poklop, bránu či jiný vstup. Magie pak obhlídne prostor za dveřmi a sdělí čaroději, zda je pro něj bezpečné dveře otevírat.

Na nejslabším stupni úspěchu je kontrolováno pouze explicitní nebezpečí, čili láva, která by se otevřením dveří na postavy vyvalila, tlupa nestvůr, jež se má na kohokoliv, kdo dveřmi projde, okamžitě vrhnout, past, která je tu nastražena.

Když se povede seslat vyšší stupeň úspěchu, bude kouzlo hledat i nástrahy, které nemusejí spustit vždy, nestvůry, které se za dveřmi sešly jen tak mimochodem na nezávazný potlach o politické situaci v podzemí. Zkrátka nebezpečí, které není zaměřené proti každému, kdo projde, ani proti postavám konkrétně.

Čaroděj se nedozví nic konkrétního o povaze nebezpečí, dozví se maximálně, že existuje. V případě druhého stupně úspěchu bude informován, zda se jedná o explicitní či potenciální nebezpečí, ale nic víc. Při prodloužení trvání je kouzlo stále vázáno na jeden vchod.

**Příklad:** Čaroděj Lars Nedland sesílá Bezpečnost přede vším na kamennou desku zakrývající vchod do podzemního komplexu. I první stupeň úspěchu mu stačí na to, aby byl upozorněn na silné nebezpečí. Nedozví se, že pochází z kouzla, které každého, kdo desku odvalí, zahubí, jen se dozví, že pro něj není bezpečné desku otevřít.

Kdyby seslal kouzlo s druhým stupněm úspěchu, tehdy by si uvědomil i nebezpečí vyplývajícího ze skupiny po zuby ozbrojených skřetů z kmene Gash-Mhu-Gwar, připravujících se na nocleh nedaleko desky. Dozvěděl by se tedy, že otevřením dveří by se vystavil jak nebezpečí explicitnímu, tak potenciálnímu.

### Bolavé místo\*

Magenergie: 6 mg [10]

Náročnost:	+26	Bonus = +3
	+29	Bonus = +6
	+32	Bonus = +9

Vyvolání:	+6
Dosah:	dohled
Rozsah:	1 tvor
Trvání:	ihned

Bolavé místo je silnější obdobou kouzla Slabina. Čaroděj ji sesílá na tvora, proti kterému chce získat bojovou výhodu. Díky kouzlu se čaroděj dozvídá, jakým způsobem bude nejsnazší tvora skolit, a získá tak při boji s tímto protivníkem bonus podle stupně úspěchu kouzla. Tento bonus si může rozdělit mezi jednotlivé bojové charakteristiky, jak sám uzná za vhodné.

Od okamžiku, kdy čaroděj zjistí tvorovo bolavé místo, stává se z této znalosti běžná informace – lze ji šířit, vyhledávat pomocí kouzel apod. Každý, kdo ji zná, může z tohoto bonusu těžit. Tím pádem však také bonus slabne, respektive zaniká ve chvíli, kdy terč kouzla slabinu odstraní.

Toto kouzlo tahá informace přímo ze své oběti – všimni si, že terč kouzla se proti odhalení své slabiny brání pomocí odolání magii. Proto se také nedá zmást fámmami tak snadno jako slabší kouzlo Slabina.

### Co je tohle?

Magenergie: 3 mg [3]

Náročnost:	+14	Základní funkce
	+20	Poslední majitel
Vyvolání:	+6	
Dosah:	dotyk	
Rozsah:	1 předmět	
Trvání:	ihned	

Toto je základní identifikační kouzlo, které čaroděj používá, chce-li se dozvědět funkčnost nějakého mechanismu nebo předmětu, případně kdo byl jeho bývalým majitelem.

Po seslání se čaroděj dozvídá základní charakteristiku používaného daného předmětu. Předmět bude schematicky zařazen do nějaké obecné skupiny, například „zbraň“, „zbroj“, „klíč“, „jídelní pomůcka“ atd.

Pokud se čaroději povede seslat kouzlo tak, aby zjistilo i bývalého majitele, dozvídá se jméno posledního z nich.

### Čí je tohle?

Magenergie: 3 mg [4]

Náročnost:	+15	Den zpět
	+18	Rok zpět
	+21	Deset let zpět

Vyvolání:	+6
Dosah:	dotyk
Rozsah:	1 předmět
Trvání:	až +51 (1 hodina)

Pomocí kouzla Čí je tohle? čaroděj dokáže poměrně přesně zmapovat historii majitelů daného předmětu. V závislosti na stupni úspěchu dokáže kouzlo zjistit majitele v různě hluboké historii.

Kouzlo objeví jen tvory, kteří měli předmět v užívání delší dobu a měli k němu nějaký vztah (nikoli nezbytně citový, úplně stačí, když se na předmět často dívali, či jej čas od času brávali do ruky). Objeví tak nejen skutečné majitele, ale například i uklízečky, jejichž kontakt s předmětem byl omezen na otírání prachu jednou týdně.

Čaroději se před vnitřním zrakem zjeví podoba majitele. Pokud jej již někdy potkal a zná jej, bude ihned vědět, o koho se jedná.

Pokud čaroděj hledá nějakého konkrétního majitele, a chce vědět, zda byl vlastníkem předmětu nebo ne, může se kouzla „zeptat“ přímo. Pokud jej zná, objeví se před jeho vnitřním zrakem ihned, pokud jej jen několikrát viděl či si s ním potrásl pravící, může se mu dostat několika „kandidátů“, mezi nimiž ten hledaný být může, ale také nemusí.

### *Dešifruj*

Magenergie: 5 mg [9]

Náročnost:	+19	Síla = -3
	+22	Síla = +0
	+25	Síla = +3
Vyvolání:	+0	
Dosah:	0	
Rozsah:	1 věta	
Trvání:	+16 (6 kol)	

*Dešifruj* je kouzlo specializované na hledání skutečného významu shluků písmen, ať šifrovaných „normálně“ nebo kouzlem. Na rozdíl od *Přelož* hledá *Dešifruj* význam slov, ne jejich znění v překladu. Dá se tedy použít i jako silnější varianta *Přelož*.

U každé šifry hodnotíme její kvalitu, tedy jak náročné je obejmít klíčová slova, jak náročné je vyčíst původní význam z šifry „nelegálně“.

Podle následujícího vztahu se pozná, zda se podařilo šifru rozluštit:

**Síla dešifrování + 2k6<sup>+</sup>:**  
neúspěch ~ Síla šifry ~ úspěch

### *Dobrý stůl*

Magenergie: 1 mg [1]

Náročnost:	+9	Vhodný k útěku
	+12	S obsluhou
	+15	Nepřepadnutelný
Vyvolání:	+0	
Dosah:	dotyk	
Rozsah:	1 lokál	
Trvání:	ihned	

Každý hrdina ví, jak je důležité najít v hospodě správný stůl. Když u takového stolu sedí, není ani moc daleko od pultu, ani zbytečně blízko, je zády ke stěně a blízko východu, a přitom ještě dost daleko od cesty na dvůr, aby mu nevadili opilci odcházející ulevit svým alkoholem rozhoupaným žaludkům.

Kouzlo *Dobrý stůl* v hospodě právě takový stůl najde. Nezajistí však, aby byl také neobsazený.

Při prvním stupni úspěchu je stůl vhodný k útěku. Pokud je družina u stolu někým překvapena, získává díky vhodnému umístění stolu jedno kolo navíc k útěku. To platí bez ohledu na výsledek hodu na převahu.

Pokud sedí nepřátelé se skupinou u jednoho stolu, je proti nim výhodná pozice stolu neúčinná, ovšem už když kolem stolu jen postávají, budou postavy zvýhodněny.

Druhý stupeň úspěchu najde takový stůl, který je vhodný pro útěk a zároveň se kolem něj motá často obsluha. Servírka bude u stolu každou chvíli a všechny požadavky postav budou vyřešeny přednostně.

Posledním stupněm úspěchu je takzvaný nepřepadnutelný stůl. Postavy nemůžou u takového stolu nikdo překvapit. Díky výbornému výhledu a umístění je stůl obtížně napadenutelný a nelze se kolem něj takticky rozmístit.

Postavy u nepřepadnutelného stolu získají jedno bonusové kolo, které mohou použít jako čas navíc nejen k útěku, ale i zaujetí obranné polohy a přípravě k boji.

### *Genius loci*

Magenergie: 4 mg [7]

Náročnost:	+22	Odhalení = +3
	+25	Odhalení = +6
	+28	Odhalení = +9
Vyvolání:	+0	
Dosah:	dotyk	
Rozsah:	1 místo	
Trvání:	ihned	

Kouzlem *Genius loci* dokáže čaroděj odhalit, co se na daném místě stalo v nedávné době.

Všeobecně známé události přitom kouzlo odhalí snáze než ty lokální a neznámé. Kouzlo je skutečně použitelné jen na věci, o kterých se ví. Pokud danou informaci ví jen jeden či dva lidé (například násilník a jeho oběť), pravděpodobně se čaroděj nic nedozvídá.

PJ pro událost stanoví číslo, které musí čaroděj překonat a které představuje Neznámost situace (tedy čím vyšší, tím hůře je daná situace odhalitelná).

**Odhalení + 2k6<sup>+</sup>:**

neodhalil ~ Neznámost ~ odhalil

Čaroděj se dozvídá o všech situacích, které se staly, při jejichž odhalení byl úspěšný.

### *Hledej*

Magenergie: 2 mg [2]

Náročnost:	+11	Rozsah jedna místnost
	+14	Rozsah skupina místností
	+17	Rozsah jeden dům
Vyvolání:	+0	
Dosah:	0	
Rozsah:	dle stupně úspěchu	
Trvání:	ihned	

*Hledej* dokáže najít jednu osobu, ke které má čaroděj jistý vztah. Může to být přátelství či láska, ale stejnou měrou i nepřátelství nebo nenávist. Čím silnější vztah k osobě

čaroděj chová, tím větší je šance na úspěch kouzla. PJ může podle úvahy o síle vztahu mezi čarodějem a bytostí postihnout čarodějův hod na seslání úpravou.

Podle stupně úspěchu rozlišujeme oblast, ve které bude předmět hledán. Kouzlo vyhledává vždy v té oblasti, ve které čaroděj zrovna je, tedy v pokoji, v němž sedí, v bytě či domě, kde se nachází. Skupinou místonosti v rozsahu kouzla je méně taková skupina, která dohromady tvoří logický celek. Například byt, laboratoř, sklep, atd. Dům se obvykle skládá z několika takových celků. Případné tajné místonosti mohou, ale nemusí být součástí daného celku. Závisí na tom, zda samy o sobě tvoří samostatný celek, nebo k bytu skutečně patří.

Kouzlo pracuje tak, že hledá konkrétní osobu. Nedokáže hledat osobu zadanou nekonkrétně, skutečně musí čaroděj jednoznačně určit „hledej Lacrimosu“, „hledej Bafometu“ a podobně. Nemusí přímo znát jméno dané osoby, ale určení musí být dostatečně konkrétní – čaroděj musí znát podobu dané osoby. Může to být například „ten trpaslík, který mě včera v hospodě praštíl korbelem“ nebo „ten sympatický mladík, který nás vždy obsluhoval při jednání s baronem Arkalikem“.

Po seslání kouzla se čaroděj dozví, kde se hledaná osoba nachází, pokud se nachází v rozsahu kouzla.

### Hledej svazek

Magenergie:	2 mg [5]
Náročnost:	+16 Detekce
	+19 Lokalizace
	+22 Nalistování
Vyvolání:	+0
Dosah:	dotyk
Rozsah:	1 knihovna
Trvání:	viz popis kouzla

*Hledej svazek* je pomocné kouzlo knihovníků. Sesílá se dotykem na knihovnu, ve které hledá konkrétní knihu (tedy knihu, jejíž název obsahuje zadané slovo či frázi). Vyhledávací síla je podobná jako u kouzla *Rychločtení*.

Na prvním stupni úspěchu čaroděj také vycítí, zda je hledaná kniha v knihovně. Na druhém stupni se dozví, kde se nachází.

Při plném úspěchu, když knize nic nebrání v pohybu, se kniha sama z knihovny snese do čarodějových rukou či na jeho čtecí stolek.

Kouzlu nějakou dobu trvá, než celou knihovnu prozkoumá. Záleží přitom na počtu knih v knihovně.

### Doba = Počet knih - 20

Zmíněná doba má význam zejména při zjišťování, zda je kniha vůbec v knihovně obsažena, případně ve kterém místě. Když kouzlo i snáší jednotlivé knihy, trvá to déle.

Umístění knih se v čarodějově hlavě objevuje postupně, jak je kouzlo nachází. Čaroději se v hlavě objeví informace o poličce a místě, na němž se kniha nalézá.

**Příklad:** Čaroděj Bibliofil hledá v Královské akademické knihovně svazek „Kasmundova moudrost“. Jako vyhledávací slovo si zvolí „Kasmund“.

Knihovna má 10000 svazků, což odpovídá bonusu +80.

Doba =  $+80 - 20 = +60$  (bezmála 3 hodiny)

### Kampak?

Magenergie:	2 mg [3]	
Náročnost:	+13	Hrubá kategorizace
	+16	Podrobný popis
	+19	Jména a další detaily
Vyvolání:	+0	
Dosah:	dotyk	
Rozsah:	jedna cesta	
Trvání:	ihned	

Kouzlem *Kampak?* zjistí čaroděj nejbližší další zastávku cesty, po které zrovna jde. Zastávkou je myšlena křížovatka, kde se cesta štěpí ve dví, ves, která je kolem cesty vystavěna, město, do kterého vede, či její konec uprostřed lesů.

Čaroděj se vždy dozví, co ukončuje daný segment cesty. V případě hrubé kategorizace se jen dozví, zda se jedná o křížovatku, konec cesty, město a tak dále.

Pokud se mu podaří druhý stupeň úspěchu, bude i vědět, zda se jedná o velké či malé město, zda je na rozcestí rozcestník, zda cesta končí v lese, poušti či řece a podobně, a také kolik odboček cesta minula.

Na nejvyšším stupni se dozví jméno daného místa, jak jej nazývají místní – Křížovatka u oběšence, Město Roehkran-greim, Hospoda Na hrobě a podobně.

Je třeba rozlišovat mezi křížovatkou a odbočkou. Křížovatka je takové uspořádání, kde se jedna cesta štěpí v několik zhruba stejných, nebo když se tenká cesta připojuje k silnější. Odbočkou nazýváme tenkou cestu odbočující ze silné hlavní větve. Křížovatka je považována za zakončení cesty, odbočka nikoliv.

Zdánlivě nesmyslný rozdíl mezi situací, ve které se tenká cesta napojuje na silnou, a situací, kdy od silné cesty odbočuje tenká, hned vysvětlíme. Když čaroděj stojí na lesní pěšině a zajímá jej, kam vede, dozví se: „Napojuje se na Severojižní obchodní tah z Orgramu do Gambergu“. Když však stojí na té silně, nezajímá ho bezvýznamná odbočka ztrácející se v Černých bažinách kdesi na východě. Proto je první případ křížovatka a druhý odbočka.

Pokud je kouzlo sesláno na křížovatce, dozví se čaroděj, kam vede každá z cest. Na rovné cestě se dozví, kam vede který ze směrů cesty.

### Kde jsem?

Magenergie:	2 mg [3]	
Náročnost:	+13	Orientace
	+16	Místo
Vyvolání:	+0	
Dosah:	dotyk	
Rozsah:	mapa	
Trvání:	ihned	
Nepřesnost:	+46 (200 metrů)	

Toto praktické kouzlo je čarodějovým rádcem na cestách. Sesílá se na mapu oblasti a čaroděj ji řekne, jakému místu na mapě odpovídá jeho současná pozice.

Jako mapa může posloužit jakýkoliv cár papíru, na kterém je patrné alespoň hrubé kartografické rozmištění okolních význačných bodů (byť by bylo i značně nepřesné).

Na prvním stupni úspěchu se čaroděj dozví, jak má být mapa orientována, tedy jak ji má natočit, aby ukazovala severem na sever.

Na druhém stupni už se i dozví, na kterém místě na mapě se nachází. Kouzlo při určování vykazuje jistou nepřesnost, konkrétně ji uvádí parametr Nepřesnost, který se převede přímo na vzdálenost v metrech, o kterou se může kouzlo mýlit.

### Kde mám dýmku?

Magenergie: 2 mg [1]

Náročnost:	+9	Rozsah jedna místo
	+12	Rozsah skupina místo
	+15	Rozsah jeden dům
Vyvolání:	+0	
Dosah:	0	
Rozsah:	dle stupně úspěchu	
Trvání:	ihned	

Nejslabší vyhledávací kouzlo *Kde mám dýmku?* dokáže najít jeden předmět, ke kterému má čaroděj jistý vztah. Čím bližší čaroději předmět je (citově, nikoli časoprostorově), tím větší je šance na úspěch kouzla. PJ může podle úvahy postihnout čarodějův hod na seslání úpravou. V principu tedy toto kouzlo dokáže hledat i předměty cizích lidí, ale bude značně obtížné kouzlo takto seslat.

Podle stupně úspěchu rozlišujeme oblast, ve které bude předmět hledán. Kouzlo vyhledává vždy v té oblasti, ve které čaroděj zrovna je, tedy v pokoji, ve kterém sedí, v bytě či domě, kde se nachází. Skupinou místo v rozsahu kouzla je míňena taková skupina, která dohromady tvoří logický celek. Například byt, laboratoř, sklep, atd. Dům se obvykle skládá z několika takových celků. Případně tajné místo mohou, ale nemusejí být součástí daného celku. Závisí na tom, zda samy o sobě tvoří samostatný celek, nebo k bytu skutečně patří.

Kouzlo nehledá předměty obecně, hledá nějaký konkrétní předmět. Například dýmku, cvikr, knihu kouzel, plášt, špičatou čarodějskou čepici, kalamář. Nedokáže hledat předmět zadaný jakkoliv nekonkrétně.

Po seslání kouzla se čaroděj dozví, kde se jeho předmět nachází, pokud se nachází v rozsahu kouzla.

Použití magenergie z vyšší úrovni usnadňuje hledání předmětů, ke kterým nemá čaroděj pevný vztah.

### Kde to bylo?

Magenergie: 4 mg [7]

Náročnost:	+22	Odhalení = +3
	+25	Odhalení = +6
	+28	Odhalení = +9
Vyvolání:	+0	
Dosah:	0	
Rozsah:	1 situace	
Trvání:	ihned	

Toto kouzlo je velmi podobné kouzlu *Genius loci*. Jediný rozdíl je v tom, že místo aby hledalo, co se na daném místě odehrálo, hledá, kde se daná situace odehrála.

*Kde to bylo?* najde, kde se odehrála situace, kterou čaroděj jednoznačně identifikuje. Není možné najít, kde začala situace zadána pomocí neurčitého „kde začaly všechny moje problémy“, ale „kde zabili Jana Třískala“ už je v pořádku.

Další popis najdeš u kouzla *Genius loci*, také prováděný hod je stejný.

Čaroděj se dozví o všech místech, kde se daná situace stala. Například na dotaz „kde okradli Smolaře Viléma“ se mu může dostat poměrně slušné řádky veřejně známých odpovědí, a dále pak spousty údajů, o nichž ví jen Smolař Vilém.

### Kdy to bylo?

Magenergie: 4 mg [7]

Náročnost:	+22	Odhalení = +3
	+25	Odhalení = +6
	+28	Odhalení = +9
Vyvolání:	+0	
Dosah:	0	
Rozsah:	1 situace	
Trvání:	ihned	

Varianta kouzla *Genius loci*. Jediný rozdíl je v tom, že místo aby hledalo, co se na daném místě odehrálo, hledá, kdy se určená situace odehrála.

Další popis poskytne kouzlo *Genius loci*. Dokonce i prováděný hod je stejný a souhlasí i fakt, že čaroděj může na svou otázku dostat několik odpovědí, jež si navzájem protíčeří.

### Kolik sype?

Magenergie: 1 mg [1]

Náročnost:	+7	Datum
	+10	Hodiny
	+13	Minuty
Vyvolání:	+0	
Dosah:	0	
Rozsah:	čas dle dosaženého úspěchu	
Trvání:	+73 (12 hodin)	

*Kolik sype?* čaroději řekne aktuální čas s přesností podle stupně úspěchu.

V nejslabší variantě čaroději řekne jen datum a název dne v týdnu. Při druhém stupni úspěchu se čaroděj již dozví jednak datum, jednak čas zaokrouhlený na hodiny. Nejsilnější verze už čaroději řekne přesný čas.

Kouzlo čas zjišťuje v závislosti na čarodějem používaném kalendáři. Pokud je čaroděj zvyklý používat kalendář a časomíru kmene Mu Bhara, nedozví se datum a čas kmene He Doanuge, ani když bude na jejich území. Pokud čaroděj zná několik kalendářů či několik způsobů měření času, dozví se čas ve všech.

Některé způsoby měření času mohou být už samy o sobě nepřesné. Příklad z našeho světa: vyjádření pomocí minut, hodin a sekund je přesnější než takzvaný Swatch Internet Time, kde je čas udáván v jednotkách od nuly do 999.

Ve světě DrD Plus může velké množství drobných národních časů určovat pomocí neuchopitelného „čas oběda“, „čas po obědě“, „čas večeře“, „čas lovu“. A u kalendáře jakbysmet, „období žní“ je výmluvným příkladem. Pokud čaroděj kulturně pochází z této oblasti, bude při plném úspěchu vědět, za jak dlouho bude čas oběda, ale nedokáže to vyjádřit v časových jednotkách.

Druhou funkcí kouzla je odměření času. Je to zcela standardní funkce kouzla, čaroděj ji může, ale nemusí využít. Kouzlo pracuje tak, že čaroději řekne čas a zároveň může začít odměřovat nějaký interval.

K tomu slouží parametr Trvání. Čaroděj si může v závislosti na stupni úspěchu nechat sdělit, kdy uplyne jím zadaný časový úsek. Při nejnižším stupni úspěchu může žádat, aby se dozvěděl, až uplyne jeden den, na druhém stupni už si může nechat sdělit, až uplyne daný čas v hodinách (a s přesností na hodiny), na nejvyšším stupni v minutách.

Pokud čaroděj spí, dokáže si uplynutí daného intervalu uvědomit a probudit se v zadaný čas.

**Příklad:** Čaroděj Luko seslal *Kolik sype?* s druhým stupněm úspěchu. Díky tomu se dozví, že je sedmnáctého květence, sedm hodin ráno. Nedozví se, že je 7:25 a že je tedy spí půl osmé.

Trvání jeho kouzla je +73 (12 hodin). Luko se rozhodne nastavit si buzení na odpoledne, nechá se vzbudit za osm hodin. Díky tomu bude kouzlem upozorněn (případně vzbuzen) asi někdy mezi třetí a čtvrtou odpoledne.

## Kopni semhle

Magenergie: 2 mg [1]

Náročnost:	+10	Bonus = +1
	+13	Bonus = +2
	+16	Bonus = +3

Vyvolání: +0

Dosah: 0

Rozsah: jeden předmět

Trvání: ihned

Pomocí tohoto kouzla čaroděj prozkoumá jeden objekt podle rozsahu kouzla. Kouzlo se pokusí na předmětu najít nějakou slabinu, kterou lze využít při ničení nebo manipulaci prozkoumávaným objektem za pomoci fyzické síly.

Ona fyzická síla může být přitom vyvozena i magicky, například čarodějské kouzlo *Telekineze* (ale i další) bude z bonusu těžit taktéž.

Uvedený bonus reprezentuje, jak velkou slabinu se kouzlu podařilo najít, a přičítá se k Síle při silové činnosti, prováděné v souvislosti s předmětem.

Neznamená to nutně, že je každý předmět obdařen nějakou výraznou slabinou, kouzlo v podstatě jen poradí, jak co nejfektivněji směrovat vynakládanou sílu.

Čaroděj může tuto znalost předat dál, jakákoli postava, které popíše zjištěné informace, bude z výhody bonusu těžit taktéž.

Kouzlo je třeba seslat znova pro každý nový předmět, který je třeba silou ovlivnit. Bonus lze užívat tak dlouho,

dokud předmět nějak zásadně nezmění polohu, skupenství, homogennost a podobně.

**Příklad:** Čarodějští bratři Simeon a Bałomet jsou na výpravě, na které procházejí podzemím paláce knížete Ašerona, divého nekromanta.

Narazili na místo, na kterém je třeba otevřít kamenné dveře. Bojovníci Drukk a Gorkij se do nich zkusmo opírají a živě debatují ve směsi různých horalských nářečí, zbytek skupiny je rozložen po místnosti.

Simeon se rozhodne seslat *Kopni semhle*. Kouzlo sešle s prvním stupněm úspěchu a sešle jej právě na kamenné dveře. Díky tomu dostane bojovník, který čarodějem zjištěnou informaci využije, bonus +1 při vyrážení dveří.

## Lhář!

Magenergie: 3 mg [8]

Náročnost:	+20	Všímavost = +6
	+23	Všímavost = +9
	+26	Všímavost = +12
Vyvolání:	+0	
Dosah:	0	
Rozsah:	čaroděj	
Trvání:	+51 (1 hodina)	

**Lhář!** je praktické kouzlo pro obchodní jednání a dohody, které posílí čarodějovu intuici, schopnost skládat si faktu dohromady a jinak odhalovat pronášenou lež.

Kouzlo pracuje tak, že do čarodějova povědomí vkládá pasivní znalost o věcech, o nichž je řeč. Díky tomu dokáže čaroděj snáze určit, zda jeho protějšek mluví pravdu nebo ne.

Při hodu na odhalení lží získá čaroděj bonus za Všímavost podle stupně úspěchu kouzla.

## Nadhled

Magenergie: 1 mg [3]

Náročnost:	+11	Velikost město
	+14	Velikost vesnice
	+17	Velikost samota
Vyvolání:	+0	
Dosah:	0	
Rozsah:	osady až do vzdálenosti +80 (10 km)	
Trvání:	ihned	

Kouzlem *Nadhled* získá čaroděj povědomí o městech a osadách, které se v jeho okolí nacházejí.

Vzdálenost, do jaké bude kouzlo okolí prohledávat, je dána parametrem Rozsah, v zadáném rozsahu potom kouzlo v závislosti na dosaženém úspěchu najde osady dle parametru Velikost.

Čaroděj po seslání kouzla získá povědomí o jednom nejbližším městě. Pokud se mu podaří druhý stupeň úspěchu, najde kouzlo také nejbližší vesnici, na třetím stupni najde též nejbližší samotu (pochopitelně nacházejí-li se v oblasti dané Rozsahem kouzla).

Pokud je čaroděj uvnitř nějaké osady, kouzlo při hledání té nejbližší najdejinou, než ve které čaroděj je. Jinak řečeno, sesláno ve městě, kouzlo najde nejbližší jiné město.

**Najdi**

Magenergie:	2 mg [8]	Hledá jen předměty
Náročnost:	+18 +21	Hledá i bytostí
Vyvolání:	+0	
Dosah:	0	
Rozsah:	koule s poloměrem +66	
Trvání:	ihned	

Když čaroděj hledá nějaký konkrétní předmět nebo bytost, používá toto kouzlo, aby je nalezl. Na rozdíl od slabších kouzel tohoto druhu nemusí mít k předmětu žádný vztah. Kouzlo daný předmět najde, pokud je přítomen v Rozsahu.

Předmět musí být skutečně konkrétně určen. Čaroděj nedokáže hledat „sekeru“ nebo „zbraň“, musí hledat „Bukajovu sekuru“ či „Jaavikův meč“ – zkrátka konkrétní předmět, konkrétní osobu.

Pokud bylo hledání úspěšné, dozví se čaroděj umístění tak, jak by jej popsal, kdyby místo znal. Dozví se například, že sekera leží „v Klepalově dílně“ či „u Střešnického jezírka“. A toto se dozví navzdory tomu, že o nějakém Klepalovi nemá ani páru a o Střešnicích v životě neslyšel.

**Najdi neviditelnost**

Magenergie:	2 mg [6]	Zrak = +12
Náročnost:	+19 +22 +25	Zrak = +15 Zrak = +18
Vyvolání:	+0	
Dosah:	0	
Rozsah:	čaroděj	
Trvání:	+36 (10 minut)	

Pomocí *Najdi neviditelnost* dokáže čaroděj detailněji detektovat jemné nepřesnosti, které zneviditelnovací kouzla obvykle vykazují.

Při hodu na zahlédnutí neviditelného bude čarodějův zrak bonifikován podle stupně úspěchu dosaženého při se-sílání kouzla.

Jinde než při pokusu o zahlédnutí neviditelného se bonus ke Zraku neprojeví. Čaroděj díky němu nevidí dál, lépe ani ostřeji, jen snáze najde zneviditelněné předměty.

**Nic se vám nestane**

Magenergie:	2 mg [6]	Skrytí = +3
Náročnost:	+18 +21 +24	Skrytí = +6 Skrytí = +9
Vyvolání:	+6	
Dosah:	0	
Rozsah:	1 past	
Trvání:	+51 (1 hodina)	

Tímto kouzlem čarodějové maskují pasti a nástrahy. Je-li následně použito pátrací kouzlo, musí vykázat výraznější úspěch, aby schovanou past odhalilo.

Mezi takováto pátrací kouzla patří například *Bezpečnost především*. *Nic se vám nestane* posunuje nutný úspěch o Skrytí nahoru, což je prakticky totéž, jako by náročnost kouzla vzrostla o dané Skrytí.

Tímto zdánlivým zvýšením náročnosti čaroděj nedosáhe ne toho, že se kouzlo bude skutečně sesílat náročněji, jen při úspěšném seslání nic nenajde, a až po překonání bariéry Skrytí začne dosahovat jednotlivých úspěchů.

Kouzlo mimo to ovlivní také úspěch kohokoli jiného při hledání dané pasti. Není omezeno jen na kouzla – i při fyzickém prohledávání bude mít hledající pocit, že místo je dokonale čisté – dostane postih k hodu na prohledávání o velikosti záporného Skrytí.

**Příklad:** Čarodějka Aneria skrývá jednu z řady deseti pastí pomocí kouzla *Nic se vám nestane*. Podaří se jí dosáhnout úspěchu se Skrytím +6.

Později ke dverím přijde zlovolný čarodějník Ustesthina-leu a snaží se skrytou past odhalit.

Řekneme, že kouzlo, které má za úkol past odhalit, má základní náročnost +15, to najde jednu past, a posílený úspěch má náročnost +18, kdy najde všechny pasti v rozsahu kouzla.

Jenže hledá pasti skryté Anerí Isathien, a to není jen tak. Její pasti jsou schované se Skrytím +6.

Proto bude Ustesthinalovo kouzlo modifikováno takto: při dosažení náročnosti +15 kouzlo možná najde nějakou past, rozhodně však ne tuto skrytou. Při úspěchu +18 najde všechny pasti, kromě této jedné. Při dosažení +21 najde navíc i tuto past.

**Odhala jed**

Magenergie:	3 mg [6]	Bonus = +6
Náročnost:	+15 +18 +21	Bonus = +9 Bonus = +12
Vyvolání:	+0	
Dosah:	dotyk	
Rozsah:	jeden pokrm či nápoj	
Trvání:	ihned	

Toto kouzlo pomáhá postavě zbytí smysly při hledání jedů, projímadel a podobných záladností skrytých v pokrmu, který se chystá pozřít, či nápoji, který se chystá vypít.

Při hodu na odhalování jedu bude použitím tohoto kouzla čaroděj posílen bonusem ke smyslu, který při odhalování použije.

**Odhala magii**

Magenergie:	2 mg [1]	Určí přítomnost
Náročnost:	+12 +15	Určí i sféru původu
Vyvolání:	+0	
Dosah:	dotyk	
Rozsah:	jeden předmět, tvor či místo	
Trvání:	ihned	

Toto kouzlo prozkoumá zvolený předmět (nebo tvora, místo) a určí, zda je nějakým způsobem ovlivňován magií. Za magii v předmětu je považováno například kouzlo, které dává terci ochranu, metamorfóza, která mění tvar těla terče, a podobně.

Na prvním stupni úspěchu se čaroději podaří určit, zda je předmět magií ovlivněn nebo ne, na druhém stupni úspěchu také pozná, ze které sféry původu pochází magenergie použitá na kouzlo.

### Odpolech

Magenergie: 2 mg [2]

Náročnost:	+11	Sluch = +3
	+14	Sluch = +6
	+17	Sluch = +9

Vyvolání: +0

Dosah: 0

Rozsah: čaroděj

Trvání: +36 (10 minut)

*Odpolech* zprostředuje čaroději zesílení zvuků v oblasti, ze které už by teoreticky žádné zvuky neměl rozeznat.

Kouzlo neovlivňuje přímo čarodějovy smysly, namísto toho mu říká, které zvuky se v okolí ozývají.

Pokud čaroděj normálně slyší, bude mít bonus podle stupně úspěchu kouzla. Kouzlo mu zprostředuje doplňkové informace o zvucích na hranici slyšitelnosti.

**Sluch = Sluch čaroděje + Sluch kouzla**

### Paměti hodnosti

Magenergie: 1 mg [4]

Náročnost:	+12	Velké známé stavby
	+15	Lokální zajímavosti
	+18	Neznámá místa

Vyvolání: +0

Dosah: 0

Rozsah: místa až +80 (10 km) daleko

Trvání: ihned

*Paměti hodnosti* hledají v okolí místa, která by čaroděje mohla zajímat. Kouzlo funguje tak, že hledá jednu konkrétní čarodějem určenou známou stavbu (z našeho světa například Stonehenge, Eifelovka, Šikmá věž).

Už první stupeň úspěchu dané místo bez problémů lokalizuje a ukáže čaroději směr.

Na druhém stupni kouzlo dokáže najít také místní zajímavá místa, tedy taková, o kterých se neví všeobecně, vědí o nich jen lidé ze zdejšího kraje. Z našeho světa by sem spadaly zříceniny, Nerudův dům a podobné spíše lokální zvláštnosti.

Na nejvyšším stupni úspěchu už kouzlo najde i kdejakou zřícenou štolu, o které ví jeden či dva lidé v oblasti (a pochopitelně děti, které se tam navzdory dobré míněním rodičovským radám vydávají na průzkumy).

Čaroděj musí místo určit přesně, ale nemusí nutně znát jeho název nebo jinou silnou identifikaci. Stačí, když jednoznačně určí, že se jedná o „to místo, kde se loni utopil Jiřík Smolina“. Pokud to místo lidé znají, kouzlo je najde.

### Prověř informaci

Magenergie: 7 mg [10]

Náročnost:	+23	Odhalení = +6
	+26	Odhalení = +9
	+29	Odhalení = +12

Vyvolání: +18

Dosah: znalost

Rozsah: 1 informace

Trvání: ihned

Tímto kouzlem si může čaroděj prověřit, zda jedna získaná informace je pravdivá. Kouzlo je použitelné proti fámám všeho druhu. Dokáže vyhodnotit též každou informaci vytvořenou kouzlem nižší sféry a určit, zda je nepravdivá.

**Příklad:** Kouzlo *Prověř informaci* seslané za magenergií patnácté sféry odhalí jako fámu každou nepravdivou informaci, jež byla vytvořena kouzlem seslaným za magenergií čtrnácté nebo nižší sféry.

U fám nevytvořených kouzlem se postupuje tak, že kouzlo se pokusí vypátrat skutečnou pravdu. V tom případě:

#### Odhalení + 2k6:

**neodhalí ~ Skrytost informace ~ odhalí**

Skrytost informace je veličina, která určuje, jak těžké je najít skutečnost a rozpoznat ji od nepravdy a polopravdy. O její velikosti rozhoduje PJ.

Je třeba poznamenat, že toto kouzlo je zaměřeno na odhalování fám, nikoli na potvrzování pravdivých informací (buď informaci prohlásí za nepravdivou nebo o pravdivosti nedokáže rozhodnout). Čaroděj si tedy ve skutečnosti nemůže být nikdy jist, zda je informace pravdivá. Může jen získat určité vodítko – už samotný fakt, že informace stále nebyla prohlášena za nepravdivou i navzdory použití magenergie patnácté sféry, o něčem vypovídá.

Produktem kouzla je opět informace, a to konkrétně informace o pravdivosti jiné informace. Tuto informaci zná v okamžiku seslání kouzla jen čaroděj-sesilatel sám. Jiná kouzla investigativní magie však s touto informací mohou pracovat. Čaroděj může dokonce tuto informaci opět kontrolovat pomocí *Prověř informaci*.

### Průzkumné oko

Magenergie: 3 mg [2]

Náročnost:	+13	Rychlosť pohybu = +3
	+16	Rychlosť pohybu = +6
	+19	Rychlosť pohybu = +9

Vyvolání: +0

Dosah: 0

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

*Průzkumné oko* zjišťuje z okolí zrakové vjemy a informuje čaroděje o dění na místech, kam nedohlédne, ať proto, že je to daleko, či proto, že je místo stíněno nějakým předmětem.

Kouzlo nevytvoří přímo fyzické oko, ve skutečnosti jen zprostředuje čaroději vjemy z místa, kam je čaroděj pošle.

Čaroděj oko stvoří v místě, kde stojí, a to potom bude existovat po dobu trvání kouzla. Během ní je dokáže čaroděj ovládat, pohybovat jím, a to bez ohledu na fyzické překážky. Maximální rychlosť pohybu je určena stupněm úspěchu.

Oko nemá sluch, hmat, čich ani žádný jiný smysl kromě zraku. Kvalita tohoto smyslu je shodná s Inteligencí tvora, na nějž je kouzlo sesláno.

Čaroděj dokáže v jednom okamžiku buď pozorovat svět svýma vlastníma očima, nebo vnímat pomocí *Průzkumného oko*.

## Přelož

Magenergie: 4 mg [4]

Náročnost:	+17	Široce známý jazyk
	+20	Nářečí, malé jazyky
	+23	Neznámé jazyky

Vyvolání: +0

Dosah:

0

Rozsah: 1 věta

Doba překladu: +36 (10 minut)

Kouzlo *Přelož* čaroději řekne, co znamená kus textu, který má nyní před sebou. *Přelož* funguje primárně na překlad do čarodějova rodného jazyka, je-li text napsán čaroději srozumitelnými literami. Bez větších problémů se však popasuje i s neznámým písmem, ať se jedná o hieroglyfy, nějaký typ rozsypaného čaje, kaligrafické znaky nebo azbuku.

Jediným omezujícím parametrem je přitom dostupnost tohoto jazyka. Na prvním stupni úspěchu dokáže čaroděj přeložit jen texty napsané v běžně používaných jazyčích, tedy jazyčích, kterými hovoří množství lidí.

Na druhém stupni už dokáže přeložit i jazyky, kterými hovoří jen malá část lidí, malé kmeny, jsou jazykem nějaké podzemní kultury, enklávy, galérky či plotny.

Neznámé jazyky jsou ty, které už nikdo nepoužívá a kterými hovoří řádově desítky lidí na světě.

Pokud chce čaroděj překládat jazyky, které zná třeba jen deset lidí na celém světě, musí k tomu účelu použít mocnější kouzlo.

Kouzlo je krátké na různé jinotaje a kvalita překladu bude do značné míry záviset právě na počtu lidí, kteří jazyk znají. Pokud jazykem hovoří mnoho lidí, je pravděpodobné, že se čaroději povede překlad provést zcela správně. Avšak u jazyků, jimž mluví jen pár jedinců, je velká šance na nepřesný překlad.

Kouzlo neumí text rozšifrovat. Šifra je sice principiellně cizí jazyk, kterým hovoří jen několik málo lidí, ale ve skutečnosti lidé tento jazyk nepoužívají přímo. Nemluví jím.

Sifry tvořené na úrovni slov, tedy armádní věty typu „našli jsme pole tulipánů“, jež ve skutečnosti znamenají něco jako „narazili jsme na odpor, ale nepřítele jsme v krvavé bitvě na hlavu porazili“, jsou jiný případ. Zde se jedná o skutečná existující slova, a ta *Přelož* převede do čarodějova rodného jazyka beze změny. Skutečně přeloží jen slova, nikoli jejich význam.

## Rybí oko

Magenergie: 3 mg [2]

Náročnost:	+13	Bonus = +1
	+16	Bonus = +2
	+19	Bonus = +3

Vyvolání: +0

Dosah: 0

Rozsah: čaroděj

Trvání: +36 (10 minut)

Rybí oko zjišťuje z okolí zrakové vjem a informuje čaroděje o dění v okolí. Čaroděj tak má po dobu trvání kouzla dokonalé prostorové vidění, perfektně vidí cokoliv, co se kolem něj děje.

Díky tomu má přehled o situaci, nemůže jej nikdo překvapit. Při boji se to projeví bonusem k Bojovému číslu:

$$\text{BČ} = \text{BČ čaroděje} + \text{Bonus za kouzlo}$$

## Rychločtení

Magenergie: 2 mg [5]

Náročnost:	+16	Detekce
	+19	Lokalizace
	+22	Nalistování

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 kniha

Trvání: viz popis kouzla

*Rychločtení* je pomocné kouzlo knihovníků. Sesílá se dotykem na knihu, ve které hledá termín nebo větu. Vyhledávací moc *Rychločtení* je pověstná. Čaroděj si může přesně nadiktovat vzor, kterému má hledané slovo vyhovovat (například: je umístěno na začátku řádku, začíná na „vyh“ a končí na „vac“ nebo „evně“ apod.). Čaroděj se také může dotazovat po významu daného slova. Může odlišit „let“ ve smyslu „kontrolovaný pohyb vzduchem“ od toho ve větě „bylo mi 13 let, když...“.

Na prvním stupni úspěchu čaroděj toliko vycítí, zda je fráze či termín v knize obsažen. Na druhém stupni se dozví, na které stránce se termín nachází. Při plném úspěchu se kniha sama na místě, kde je termín, otevře, pokud k tomu má prostor, a čarodějův zrak na místo automaticky padne.

Kouzlu nějakou dobu trvá, než celou knihu prozkoumá. Tato hodnota je závislá na objemu knihy. Pro jednoduchost se počítá s počtem stran.

$$\text{Doba} = \text{Počet stran} - 20$$

Zmíněná doba má význam zejména při zjišťování, zda je slovo v knize vůbec obsaženo, případně na kterých stránách. Když kouzlo i listuje knihou, je celá operace sice mnohem efektnější, ale také mnohem déle trvá.

Slova se v čarodějově hlavě objevují postupně, jak je kouzlo nachází. Čaroději se v hlavě objeví informace o stránce, na které se slovo nachází, případně se stránka nalisteduje, a kouzlo vyčkává na čarodějův duševní rozkaz k pokračovanému hledání. Pokud čaroděj vybere špatné slovo, které se v knize objevuje nepoužitelně často, bude hledání toho správného výskytu značně frustrující záležitostí.

Příklad: Čaroděj Bibliofil seslal *Rychločtení* na Knihu Kasmundovy moudrosti. Přeje si vyhledat slovo „archetyp“.

Zmíněný fascík má 450 stránek, což odpovídá bonusu +53.

$$\text{Doba} = +53 - 20 = +33 \text{ (7 minut)}$$

**Skryj pomluvu**

Magenergie: 5 mg [8]

Náročnost:	+23	Neznámost = +5
	+26	Neznámost = +10
	+29	Neznámost = +20

Vyvolání: +0

Dosah: 0

Rozsah: 1 situace

Trvání: +102 (28 dní)

*Skryj pomluvu* je základní ochranné kouzlo čarodějů, kteří dbají své dobré pověsti.

Kouzlo působí proti vyhledávacím kouzlům (jako třeba *Genius loci* nebo *Kdy to bylo?*) jiných čarodějů. Pro zraky těchto kouzel jsou všechny klepy a pomluvy hůře viditelné, a to ať se jedná o pomluvy uměle vytvořené kouzlem *Stvoř pomluvu*, či jde o pomluvy skutečné.

Kouzlo nezpůsobí, že se o čarodějově excesu s alkoholem a slečnami, o které by si za střízlivá neopřel ani smeták, nebude mluvit. Jen jiný čaroděj, používající pátrací kouzlo, bude mít s nalézáním pomluvy větší problém.

Neznámost situace, kterou chce čaroděj ukrýt, bude ovlivněna Neznámostí kouzla:

**Neznámost =****= Neznámost situace + Neznámost kouzla****Slabina**

Magenergie: 4 mg [3]

Náročnost:	+15	Bonus = +1
	+21	Bonus = +2

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: ihned

*Slabina* sesílá čaroděj na tvora, proti kterému chce získat výhodu v boji. Kouzlo čaroději poradí, jakým způsobem boj vést, respektive na jaké místo se zaměřit, aby svého protivníka snáze skolil.

Ve chvíli, kdy tuto slabinu čaroděj zjistí, stává se z ní běžná informace – čaroděj ji může předávat dál a každý, kdo ji zná, může z tohoto bonusu těžit. Tím pádem však také bonus slabne, respektive zaniká ve chvíli, kdy terč kouzla slabinu odstraní.

Může se stát, že kouzlo omylem zjistí jako slabinu něco, co je ve skutečnosti fáma, možná vypuštěná některým čarodějským kouzlem. Čaroděj se to nemá jak dozvědět, dokud informaci jinak neprověří.

**Stvoř pomluvu**

Magenergie: 5 mg [8]

Náročnost:	+23	Neznámost = +40
	+26	Neznámost = +20
	+29	Neznámost = +10

Vyvolání: +0

Dosah: 0

Rozsah: 1 situace

Trvání: +102 (28 dní)

*Stvoř pomluvu* vytvoří informaci, která dokáže zmást jiného čaroděje, hledajícího kouzlem *Genius loci* nebo jiným jemu podobným.

Čím je kouzlo sesláno lépe (čím větší je stupeň úspěchu), tím nápadnější informace bude. Kouzlo vytvoří situaci popsatelnou jednoduchou a snadno zapamatovatelnou větou, žádné komplikovanosti nezvládne. Jako příklad lze uvést: „Na Palouku pod skalou zamordovali starého Vitulu“.

Každá pomluva smí obsahovat jen dva aspekty, tedy odpověď maximálně na dvě otázky (tedy například „kdo“ a „kde“, „kdo“ a „kdy“ nebo „kdy“ a „kde“). Aspekt „co“ je obsažen už v samotné situaci, již čaroděj vytváří.

Poté, co dosáhne pomluva věku určeného parametrem Trvání, bude její Neznámost růst takto:

$$\text{Neznámost} = \text{Neznámost situace} + \\ + \text{Věk pomluvy} - \text{Trvání kouzla}$$

Neznámost situace může s postupem času i klesat. Pokud se nějak dostane do řeči lidí, ti už se o její šíření a udržování známosti mohou starat sami.

**Šifra**

Magenergie: 3 mg [4]

Náročnost:	+15	Dešifrování
	+18	Šifra kvality +3
	+21	Šifra kvality +6

Vyvolání: +0

Dosah: 0

Rozsah: 1 věta

Trvání: dokud nedopře

Kouzlem *Šifra* je možné provádět šifrování a dešifrování textu. Čaroděj si vybere klíčové slovo, pomocí kterého chce daný text zašifrovat, vyzbrojí se papírem, brkem a inkoustem (nebo čím chce zašifrovaný text zaznamenat) a pak jen píše to, co mu kouzlo sděluje – zašifrovaný nebo naopak rozšifrovaný obsah textu, který čaroděj čte.

Toto kouzlo umožňuje zašifrování i rozšifrování textu. Čaroděj si určí, kterou z činností chce provádět, určí hesla a pak přepisuje text buď do zašifrované nebo rozšifrované podoby. Pokud nechce psát, nemusí – použije-li rozšifrování, bude mu stačit, když se překlad textu objeví v jeho hlavě.

Čaroděj musí být schopen text přečíst, aby jej dokázal zašifrovat či rozšifrovat, musí být psán písmem, které zná.

Rychlosť kouzla je omezena jen čarodějovou schopností rychle číst či psát.

**Štěnice**

Magenergie: 1 mg [5]

Náročnost:	+14	Rozsah 1 místo
	+17	Rozsah 1 tvor

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: dle stupně úspěchu

Trvání: +36 (10 minut)

Čaroděj využije Štěnici všude tam, kde se chce dozvědět obsah rozhovoru nebo složení zvukové kulisy na nepřístupném místě.

Podle stupně úspěchu může být kouzlo sesláno bud' na místo, čili štěnice zůstane na jednom místě a nepohybuje se, nebo na osobu, čili štěnice se bude pohybovat tam, kam půjde daná osoba.

Při odpuslechu čaroděj vnímá slova, která jsou v místnosti pronášena. Aby rozhovoru rozuměl, musí jazyk, kterým je rozhovor pronášen, znát. Mimo to mu pochopitelně kouzlo neumožní automatické porozumění meziřádkovému významu slov a různým šifram.

### Vidění magie

Magenergie: 2 mg [7]

Náročnost:	+17	Zahlédnutí = +3
	+20	Zahlédnutí = +6
	+23	Zahlédnutí = +9

Vyvolání: +0

Dosah: 0

Rozsah: čaroděj

Trvání: +51 (1 hodina)

Toto kouzlo posiluje čarodějovu schopnost zaslechnutí kouzel. Dodává mu totiž doplňující informaci o magických výrech v oblasti, kam čaroděj dohlédne.

Bonusem za Zahlédnutí bude zvýšena čarodějova šance na zaslechnutí kouzla. Toto číslo se použije při hodu na zaslechnutí.

Toto kouzlo dokáže také zprostředkovat vjemy ze samotného běhu některých kouzel. Čaroděj pak skutečně vidí kouzla, která jsou aktivována. Pod vlivem tohoto kouzla tedy je možné na zaslechnutí kouzla házet i ve chvíli, kdy čaroděj vidí projev nějakého kouzla v akci.

Je důležité uvědomit si, že na magii stvořeném ohni už samo o sobě nic magického není. Je to prostě oheň. Na druhou stranu u objektu postiženého magickou metamorfózou je oblak magie fyzicky přítomen, protože objekt „drží“ ve zdeformované poloze.

### Vidění tepla

Magenergie: 2 mg [6]

Náročnost:	+16	Hrubé určení
	+19	Jemné určení
	+22	Absolutní určení
Vyvolání:	+0	
Dosah:	0	
Rozsah:	čaroděj	
Trvání:	+51 (1 hodina)	

Kouzlem Vidění tepla si čaroděj přičaruje jistý druh infravidění, aniž by se zbavil svého dosavadního zraku. Toto není přímo infravidění takové, jaké mají některá zvířata či trpaslíci, čaroděj jen získá doplňkovou informaci o teplotě všech předmětů, které vidí.

Na prvním stupni úspěchu čaroděj jen ví, které předměty jsou teplejší než jeho tělo a které chladnější. Nic víc se nedozví. Když vedle sebe vidí rozpálenou výheň a teplé



palačinky, pozná jen, že oboje je teplejší než jeho tělo (takže kdyby si na ně sáhl, cítil by teplo). Podobně když vidí led a vodu, o obou ví, že jsou chladnější. Nepozná však o kolik, a zda je chladnější led nebo voda.

Na druhém stupni úspěchu už dokáže diferencovat i mezi předměty navzájem. Vidí, že voda je studenější než jeho tělo, a dále to, že led je studenější než voda. Také vidí, že výšeň má vyšší teplotu než palačinky, a tak dále.

Na posledním stupni je schopen určit teplotu všech předmětů, které vidí. Není to s přesností na stupně Celsia, které stejně s největší pravděpodobností ani nezná, ale pozná, zda je předmět horký nebo jen teplý, a případně zda je o trochu nebo o moc teplejší.



### Vidění za tmy

Magenergie: 3 mg [5]

Náročnost:	+19	Bonus = +3
	+22	Bonus = +6
	+25	Bonus = +9
Vyvolání:	+0	
Dosah:	0	
Rozsah:	čaroděj	
Trvání:	+51 (1 hodina)	

Kouzlem Vidění za tmy si čaroděj zprostředkuje doplňkovou informaci z míst, kam pro tmu nedohlédne.

Čarodějův zrak se ve skutečnosti nijak přímo nezlepší, nebude vidět dálé nebo lépe, jen všechna stinná místa jako by byla právě tak světlá jako jakékoli jiné místo ve sluncem zalitém okolí.

Pokud je čaroděj vidící (tedy má zdravé oči), získá bonus ke Zraku podle stupně úspěchu kouzla. Tento bonus se aplikuje vždy (ale jedině tehdy), když jde o hod na spatření někoho či něčeho ve tmě, když jde o postihy za boj ve tmě a podobně, a přítom sám bonus bude nejvýše tak velký, jak velký je postih za tmu.

Pokud je čaroděj nevidící, získá po seslání kouzla informaci právě jen o tom, co se děje ve stinných a temných částech světa. V noci toto kouzlo slepci dá plný zrak, ve dne mu umožní vidět slabě v podloubí a průjezdech a dobře v jeskyních systémech (pokud je nějaký šikulka neosvětlí).

Čaroděj se na vidění ve tmě nemusí soustředit. Jeho zrak funguje na místech, kde je světla dost, normálně. Zesílen je jen pro účely vidění ve tmě.

**Příklad:** Elfí čarodějka Si sesílá Vidění za tmy. Povede se jí bonus +6 ke zraku.

Je soumrak a Si je v zahradě, takže je vidět skutečně špatně. PJ by rád rozhodl, zda elfka uvidí zlatířlého Kuzmu Drvíče, který tu na ni čeká a chystá se ji praštit palicí, a protože je přítmí, dá elfce za tmu postih -4 k hodu na smysly.

Elfka však dokáže kouzlem kompenzovat až postih -6, takže postih za tmu jako by nebyl, a Kuzmu Drvíče zahlédne.

Později v noci je elfka v přítmí svého příbytku a sešle kouzlo se stejným úspěchem. Zde je temnota už opravdu hustá, a elfí slečna by si zrovna ráda přečetla něco z románu Orosený skleník, který za těžký peníz koupila ve městě. PJ stanoví postih za tmu na -8, Si dostane +6 za kouzlo, a tak bude při čtení vidět tak, jako by byla tma jen -2, což je spíše šero. Jejímu zraku to rozhodně neprospěje, ale pocit, že dokáže číst Orosený skleník ve tmě, jí to dokonale vynahradí.

### Zkompromituj tvora\*

Magenergie: 5 mg [9]

Náročnost:	+24	Odhalení = +6
	+27	Odhalení = +9
	+30	Odhalení = +12

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: ihned

Základní útočné kouzlo všech čarodějů, kteří dbají na (špatnou) pověst kohokoliv jiného.

Na rozdíl od jiných kouzel informační magie se proti tomuto kouzlu dokáže terč bránit, proto si může hodit podle obyčejných pravidel pro odolání magii.

Zkompromituj tvora se pokusí najít na terč kouzla situaci, kterou by za žádných okolností nechtěl vyzradit veřejnosti.

Pravidla pro seslání kouzla jsou stejná jako v případě Genia loci, jen čaroděj nehledá informace o konkrétní situaci, ale obecně nějakou špinu, kterou by na tvora vylil.

Neznámost situace, kterou kouzlo najde, je podobně jako v případě kouzla Genius loci dáná vztahem:

**Neznámost situace = Odhalení + 2k6+**

Kouzlo čaroděje informuje o jedné situaci s Neznámostí co největší, ne však vyšší, než vypočtená Neznámost situace.

### Zpátky

Magenergie: 1 mg [1]

Náročnost:	+9	Zná směr
	+12	Zná vzdálenost
Vyvolání:	+0	
Dosah:	0	
Rozsah:	čaroděj	
Trvání:	+36 (10 minut)	

Kouzlo Zpátky čaroději sdělí, kterým směrem leží jedno předem určené, zapamatované místo (viz sekce Zapamatovaná místa v úvodní kapitole Grimoáru).

Po dobu trvání kouzla má čaroděj povědomí, kterým směrem dané místo je.

Pokud se mu zadaří kouzlo seslat s druhým stupněm úspěchu, bude znát i přibližnou vzdálenost k tomuto místu.





## MENTÁLNÍ MAGIE

Jakmile Dorset vstoupil do přednáškové síně, rozhostilo se rázem hrobové ticho.

„Nemám dnes bohužel příliš času,“ sdělil profesor tichému sboru noviců. „Přejdu proto přímo k věci... Ritzi, Pátere, běžte se vyspat z kocoviny a pusťte se do praktických cvičení sedm až deset bě, která vám tímto přiděluji navíc. Laremie, Hano, Li-Hame, učili jste se a látku zvládáte na výbornou, taňáky jsou vám zcela k ničemu. Ne, Alonso, nečtu vám myšlenky a nemám ani nic podobného v úmyslu... Přestaněte si láskavě prozpěvovat, Berto. Ano, v duchu se to taky počítá.“

Posluchači seděli jako přimrazení a sborově se pokoušeli o kamenný výraz. Dorseta to až trochu mrzelo – žádny z jeho kolegů neměl potíže s tím, že by se studenti v jeho přítomnosti pokoušeli tak intenzivně *nemyslet*.

### Barvy a tvary\*

Magenergie: 3 mg [1]

Náročnost:	+10	Pohyb = -1
	+13	Pohyb = -2
	+16	Pohyb = -3

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Kouzlo mezi studenty nazývané *Houbové vidění* způsobuje terči, že místo běžného vidění vnímá svět zdeformovaný, točící se a hlavně úplně jinak barevný, než je zvyklý.

To se negativně projeví, když se terč chce pohybovat, když se pokouší držet rovnováhu, když se snaží něco určit zrakem a podobně. Postih za parametr Pohyb se použije při všech hodech týkajících se Zručnosti, Obratnosti nebo zraku, a to včetně hodů na boj, útok či obranu.

**Příklad:** Čaroděj Bafomet seslal dotykem své hole *Barvy a tvary* na zbojníka Davidka, který hlídkuje na stromě. Při seslání se Bafometovi podařil třetí stupeň úspěchu, a Davidek tak dostane postih -3 k veškerému konání závislému na Zručnosti, Obratnosti a Smyslech.

Zrovna teď je pro Davidka nejdůležitější, aby se udržel na své věti. To závisí na Obratnosti, kterou má +2, a na dovednosti Šplh, za kterou má +1. PJ stanoví, že náročnost udržení se je, vzhledem k jeho krkolomné pozici, +5.

PJ hází za Davidka na Obratnost. Padne mu 4:

$$\text{hod} = +2 + 1 + 4 - 3 = +4$$

A Davidek padl na zem jako pytel zralého hnoje.

### Bav se dobře\*

Magenergie: 2 mg [1]

Náročnost:	+10	Bonus = +2
	+13	Bonus = +4
	+16	Bonus = +6

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +51 (1 hodina)

Kouzlem *Bav se dobře* čaroděj vyvolá v terči pocit pohody, štěstí a radosti. Kouzlo dokáže do jisté míry vyvolat rozjařenosť, která je mnohdy spojována s požitím několika skleniček alkoholu.

Toto kouzlo sníží Prioritu radosti dle následujícího vztahu:

**Priorita = Priorita radosti - Bonus**

K tomuto vztahu patří dodat, že Priorita se nikdy nepřehoupně přes nulu. Pokud by se tak mělo stát, zůstane nulová.

**Příklad:** Vortex se snaží rozveselit svého smutného spoluhráčínska, bojovníka Bukaje. Sešle proto *Bav se dobře* s druhým stupněm úspěchu, tedy bonusem +4.

Bukajův pocit radosti je zasunutý až hluboko na úrovni priority +10. Pod vlivem Vortexova kouzla se zlepší na +6. Ne že by to byl zázrak, ale aspoň se dostane před pocit hladu, který také číhá na svou příležitost.

### Berserk\*

Magenergie: 4 mg [5]

Náročnost:	+17	Bonus = +3
	+20	Bonus = +4
	+23	Bonus = +5

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Kouzlem *Berserk* dodá čaroděj postavě mohutnou dávku zdravého mixu sebevědomí, agrese a pocitu neporazitelnosti. Výsledkem bude, že postava se nejen bude cítit prakticky neporazitelná, ale bude tak působit i navenek.

Druhý rádek mřížky zranění se posune na úkor třetího rádku podle následujícího předpisu (použij Tabulku zranění):

**Berserk = β(Mez zranění) + Bonus**

**Délka 2. rádku = τ(Berserk)**

**Délka 3. rádku =**

$$= (2 \times \text{Mez zranění}) - \text{Délka 2. rádku}$$

Délka druhého rádku může vzrůst maximálně na dvojnásobek, což odpovídá tomu, že délka třetího rádku bude nulová.

**Příklad:** Čaroděj Semir Urakibura seslal *Berserka* na bojovníka Kostiloma. Kouzlo seslal s druhým stupněm úspěchu. Kostilom má Mez zranění 63, a kouzlo s ním provedlo toto:

$$\text{Berserk} = \beta(63) + 4 = +26 + 4 = +30$$

$$\text{Délka 2. rádku} = \tau(+30) = 100$$

$$\text{Délka 3. rádku} = 2 \times 63 - 100 = 26$$

Co se vlastně stalo? Velikost mřížky se ve skutečnosti vůbec nezměnila. Jen druhý rádek nyní zabírá ještě 37 políček rádku třetího.

Jindy by Kostilom poté, co by dostal zranění za 126 políček, klesl k zemi a upadl do bezvědomí, protože jeho zranění by zaplnilo první dva rádky. Nyní však ještě po dobu 36 políček třetího rádku bude bojovat, jako by jeho zranění teprve dosáhlo druhého rádku.

Po skončení efektu kouzla se délky všech řádků srovnají na své původní hodnoty. Pokud má postava zaplněny první dva řádky mřížky zranění, okamžitě upadá do bezvědomí, jak velí pravidla.

### **Bolest\***

Magenergie: 2 mg [4]

Náročnost:	+13	Síla bolesti = +3
	+16	Síla bolesti = +4
	+19	Síla bolesti = +5

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Tímto kouzlem dokáže čaroděj terči způsobit nepříjemný bolestivý pocit. Pokud terč kouzlu nedokáže odolat, bude po dobu trvání kouzla stížen bolestí se Silou dle předpisu kouzla. Ta se projevuje jako postižení podle pravidel popsaných v Příručce pro hráče v kapitole Poškození. Oběť bude mít tedy po dobu trvání kouzla postih ke všem aktivním činnostem:

**Postih = -Síla bolesti**

**Příklad:** Čaroděj Bafomet seslal *Bolest* na hrdinu Qwertze.

Podařil se mu druhý stupeň úspěchu, a tedy působí Qwertzovi bolest se silou +4.

Qwertz je již nyní zraněn ve druhém řádku mřížky zranění, za což má postih -2. Protože Síla bolesti mu dává postih -4, tedy větší, bude místo postihu -2 za zranění platit silnější postih -4.

### **Čardáš\***

Magenergie: 4 mg [3]

Náročnost: +17

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

Postava pod vlivem kouzla Čardáš vykonává množství absolutně nepředvídatelných pohybů, které dohromady dávají obraz šíleného tanče, plného otoček, dřepů (včetně těch na jedné noze), předklonů a dalších prvků. Více než co jiného je to skutečné akrobatické vystoupení, bohužel s mizernou choreografií a bez jakékoli umělecké hodnoty.

Hlavním rysem tohoto tance je únavnost. Každé kolo unaví tanecníka jako jedno kolo sprintu. Pokud tanecník padne vyčerpán na zem, efekt kouzla končí.

Na tanec se musí terč kouzla plně koncentrovat (respektive, dokud je pod vlivem kouzla, je terč plně koncentrován).

Oběť se kouzlu může bránit odoláním magii. Pokud neuspěje, nemůže se později z vlivu kouzla nijak vyvléci. Dokonce i kdyby byla postava svázána jiným kouzlem, nebo třeba i fyzicky, neukončí to její pokusy o divé křepčení, čili únava bude i nadále naskakovat stejným tempem – dokud neskončí kouzlo nebo postava nepadne vyčerpáním.

### **Delirium\***

Magenergie: 3 mg [9]

Náročnost: +20

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

Oběť zasažená kouzlem *Delirium* upadne do jakéhosi letargického polospánku. Není schopna vnímat čas, vidí kolem sebe nejasné šmouhy mňahajících se lidí a místo srozumitelných zvuků vnímá jen nejasný bzukot.

Jediná obrana oběti je odolání magii. Pokud se jí to nepodaří, bude v moci kouzla po celou dobu jeho trvání.

Po zasažení kouzlem se postava zhroutí na zem jako hadrový panák. Není schopna pohybovat rukama ani nohami, nedokáže se pohnout z místa. Ostatní ji však mohou odnést.



### **Důvěra\***

Magenergie: 3 mg [7]

Náročnost: +19 Bonus = +2

+22 Bonus = +4

+25 Bonus = +6

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

Kouzlem *Důvěra* dokáže čaroděj v pozorovatelích vyvolat pocit, že terč kouzla je solidní, důvěryhodná bytost, již není záhodno vinit z čehokoli, dokonce snad ani z toho, co spáchala.

Terč se bude všem v okolí jevit, jako by měl Důstojnost modifikovanou podle Bonusu za kouzlo.

Hod na odolání magii je v případě kouzla *Důvěra* trochu složitější než u jiných kouzel. Nejprve se mu vzpírá sám nositel, tedy ten, kdo má jeho vlivem zdůstojnět. Pokud ten kouzlu neodolá (at̄ mu ani odolat nechtěl, nebo to nezvládl), odolávají mu také všichni, kdo mají být kouzlem zmateni a přinuceni myslet si, že je terč důstojnější. V obou případech se jedná o klasické hody na odolání magii.

*Důvěra* působí na všechny lidi okolo bez rozdílu, není nutné, aby nositel s někým přímo jednal.

### **Hráz\***

Magenergie: 3 mg [8]

Náročnost: +20 Pevnost = +5

+23 Pevnost = +7

+26 Pevnost = +9

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor, ne však sesilatel

Trvání: +73 (12 hodin)

Kouzlem *Hráz* čaroděj zesílí obranyschopnost terče v mentálním souboji. Dokáže jím dočasně zvýšit Pevnost myslí terče.



Pevnost myсли na dobu trvání kouzla vzroste podle parametru Pevnost.

#### **Pevnost myсли = Pevnost postavy + Pevnost Hráze**

Výsledná Pevnost myсли však nemůže být vyšší než Kvalita použité magenergie.

#### **Chtíč\***

Magenergie: 3 mg [7]

Náročnost:	+19	Bonus = +2
	+22	Bonus = +4
	+25	Bonus = +6

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

Čaroděj pomocí kouzla *Chtíč* dokáže v pozorovatelích vyvolat pocit náklonnosti či dokonce chtíče k terči kouzla.

Terč se bude všem v okolí jevit, jako by měl Krásu modifikovanou podle Bonusu za kouzlo.

Z hlediska odolání je *Chtíč* poněkud komplikovanější, než jiná kouzla. V první řadě se mu může vzepřít sám nositel, tedy ten, kdo má být jeho vlivem zkrásnět. Ve druhé řadě se mu vzpírají všichni, kdo mají být kouzlem obalamuceni a přinuceni myslit si, že je terč krásnější, než ve skutečnosti je. V obou případech se jedná o klasické hody na odolání magii.

*Chtíč* působí na všechny lidi okolo bez rozdílu, není nutné, aby nositel s někým přímo jednal.

#### **Já tady vůbec nejsem\***

Magenergie: 2 mg [5]

Náročnost:	+15	Trvání = +36 (10 minut)
	+21	Trvání = +51 (1 hodina)

Vyvolání: +0

Dosah: 0

Rozsah: čaroděj

Trvání: +51 (1 hodina)

Kouzlo *Já tady vůbec nejsem* zařídí, aby si lidé v okolí čaroděje nevšímali. Zkrátka jej ignorují, jako by tu ani nebyl.

Čaroděj na sebe nesmí jakkoli upozorňovat. Nesmí padat, kouzlit, hlasitě hovořit, běhat, zkrátka nesmí dělat nic nápadného. Čím méně bude nápadný, tím má větší šanci uniknout pozornosti.

Pozorovatelé si čaroděje mohou všimnout jen tak, že efektu kouzla odolají. Vůbec to nezávisí na kvalitě zraku nebo sluchu pozorovatele.

#### **Jdi a konej, jak žádám\***

Magenergie: 6 mg [10]

Náročnost: +23

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

Pomocí kouzla *Jdi a konej, jak žádám* dostane čaroděj vybraný terč zcela pod svou kontrolu. Pokud oběť kouzlu

neodolá, bude vydána zcela napospas čarodějovým přání, zkrátka bude tancovat, jak bude čaroděj pískat.

Oběť bude stále při plném vědomí. Změní se pro ni jen tolik, že bude cítit palčivou touhu vyplnit každé čarodějovo přání.

Terč kouzla nikdy nevykoná nic, co by nějak výrazně poškodilo jeho samotného či jeho blízké. Pravděpodobně také nebude jen tak vraždit, pokud je sám zakříknutý a neuoblížil by mouše. Například tři zlatáky svému zazobanému strýčkovi uzme z váčku bez výčitek svědomí, ale tři poslední měďáky své babičce, která bez nich nebude mít příští dny ani na chleba, sebrat odmítne.

Čaroděj rozkazy terči předává klasickou verbální formou.

#### **Klec\***

Magenergie: 3 mg [2]

Náročnost:	+12	Síla = +9
	+15	Síla = +12
	+18	Síla = +15

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

*Klec* uzavře oběť na místě a nedovolí jí svobodný pohyb.

Pokud bude kouzlo úspěšné, nesmí se terč vzdálit dále než jeden metr od místa, na kterém byl kouzlem stízen. Ven z klece se dostane jen za cenu silné bolesti, a to pokud uspěje v následujícím hodu na Vůle:

**Vol terče + 2k6+:**

**neosvobodil se ~ Síla klece ~ osvobodil se**

**Příklad:** Čaroděj Klečící Čaloun seslal *Klec* na cizího bojovníka. Podařil se mu třetí stupeň úspěchu. Cizí bojovník kouzlu neodolal a byl uvězněn.

Leč je to tvrdák a chce se i přes mocnou bolest, která řeže jeho páteř na drobné plátky, probít ven, Jeho Vůle je +3. PJ si za něj hodí 6.

hod = +3 + 6 = +9

Síla klece = +12

Nepovedlo se mu však klec překonat. Dokud kouzlo neukončí své trvání, nesmí se vzdálit dále než metr od místa, kde byl kouzlem stízen.

#### **Koncentrace\***

Magenergie: 2 mg [2]

Náročnost:	+11	Bonus = +1
	+14	Bonus = +2
	+17	Bonus = +3

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Terč kouzla bude pod jeho vlivem schopen napnout všechny síly na nadcházející silový výkon. Zcela odbourá všechno okolní rušení a soustředí se jen na samotný výkon, na každý sval v těle a upíná svou mysl k představě úspěchu.

Po dobu Trvání bude terč kouzla obdařen bonusem k Síle podle parametru Bonus. Tento bonus vystačí právě na jeden silový výkon, který terč v době trvání provede.

**Příklad:** Čaroděj Metamortis seslal *Koncentraci* na bojovníka Borga. Metamortisovi se podaří seslat kouzlo s druhým stupněm úspěchu. Borgo má Sílu +4 a chce vyrazit bytelné vzpříčené dveře, na jejichž vyražení potřebuje překonat hodem na Sílu hodnotu +13.

Borgo se rozhodne použít získaný bonus právě na vyražení dveří. Jeho hráč si hodí 8.

$$\text{hod} = +4 + 8 + 2 = +14$$

$$\text{pevnost dveří} = +13$$

Borgo dveře s nelidským řevem vyrazil.

inteligenci ani jazykové příslušnosti terče. Čaroděj bude vnímat obsah myšlenek, nikoli jejich formu.

Po celou dobu trvání bude čaroděj schopen vnímat myšlenky terče. Jedná se o činnost s volným soustředěním. Vnímání může v kterémkoliv okamžiku trvání kouzla ukončit.

### Nápad\*

Magenergie: 4 mg [6]

Náročnost: +19

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: ihned

Kouzlem *Nápad* čaroděj vnuke terči jistou myšlenku, nápad, nebo udá směr, jakým se má myšlení terče ubírat dále.

Při předávání myšlenky nezáleží na jazyku bytosti. Může se jednat dokonce i o zvíře či jinou bytost s nízkou inteligencí.

Bytosti je ponechána svoboda ve zvážení myšlenky. Čaroděj ji také vnuke, čímž zajistí, aby oběť dostala daný nápad. Jestli jej potom využije, či jej zavrhe, to záleží zcela na ní – na jejím světonázoru, na dosavadních zkušenostech a dalších věcech.

### Neuvidíš mne\*

Magenergie: 2 mg [7]

Náročnost: +17 Neviditelnost = +15

+20 Neviditelnost = +18

+23 Neviditelnost = +21

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +51 (1 hodina)

Kouzlo *Neuvidíš mne* technologicky vychází z funkčnosti kouzel *Záplata* a *Zazdi* – zakryje čaroděje skvrnou, jejíž textura co nejlépe sedí k okolnímu povrchu. Nepůsobí tedy přímo na toho, koho má zneviditelnit, nýbrž na ty, kteří mají zneviditelněného zahlédnout – a ti si také házejí na odolání.

Už na základě tohoto principu je jasné, že kouzlo bude nejlépe působit, když se čaroděj bude držet v těsné blízkosti stěn, plížit se po zemi a vůbec v blízkosti podobných povrchů. Naopak, bude-li se snažit přebíhat volná prostranství, vystavuje se velkému riziku odhalení.

Když čaroděje někdo pozoruje, má dvojí šanci, jak jej odhalit. Zejména na něj musí kouzlo zapůsobit, čili pozorovatel se nesmí zdařit hod na odolání magii. Pokud zde kouzlo uspěje, je i velmi výrazná pravděpodobnost, že čaroděj zůstane neobjeven. Druhá možnost odhalení totiž spočívá v odhalení nepřesnosti v samotném maskování. O tom se rozhoduje následujícím hodem:

**Zrak pozorovatele + 2k6+:**

**nevšiml si ~ Neviditelnost ~ všiml si**

Zrak pozorovatele může být bonifikován až o +6, pokud se čaroděj nedrží u stěny nebo se snaží překonat volné prostranství jinak než plížením; a také je-li nutné přizpůsobit texturu novému povrchu (takováto změna trvá jedno kolo). Pozorovatel však také může mít na zrak postih, pokud je čaroděj v nepřehledném terénu, ve tmě, daleko a podobně.

### Minulost\*

Magenergie: 3 mg [8]

Náročnost: +23

Vyvolání: +12

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor, ne však sesilatel

Trvání: +36 (10 minut)

Kouzlo *Minulost* dokáže najít ve vzpomínkách terče různé události, které zažil. Čaroděj terč tímto kouzlem zhypnotizuje a pak jej nechá, ať mu sdělí různé příhody, které zažil. Pod vlivem tohoto kouzla se terč může rozpomenout i na dávno zapomenuté zážitky.

To, na co si terč pod vlivem kouzla vzpomene, záleží do značné míry na tom, jak se čaroděj ptá. Jsou-li jeho otázky konkrétní a evokují-li představy velmi blízké tomu, co terč zažil, je pravděpodobnost výšší. Naopak je značně nepravděpodobné, že si při zmínce o odpadních vzpomenech na dálno zapomenutý pád z dřevěného koníka.

Čaroděj může nechat terč, ať vypráví, co mu přijde na mysl, prostě tak, že zadá počáteční téma a nechá terč, ať se po klikatých cestičkách asociací dostane, kam chce. Může však vyprávění přerušovat a žádat doplňující informace, zaměřovat pozornost terče na detaily jeho vyprávění a podobně.

*Minulost* dosáhne dokonce i na události, které se odehrály, když terč spal, ačkoli ne na ty, které zažil v bezvědomí. Je však třeba jednoznačnějších náznaků, takovéto vzpomínky jsou mnohem hlouběji, než kde je odkládět zapomenutého.

Čaroděj nemůže po terci v tomto stavu chtít nic jiného než vyprávění o jeho minulosti. Jistá část myslí terče zůstává „příčetná“, a tak si terč je schopen později sám vzpomenout, na co se jej čaroděj ptal, když byl ve stavu hypnózy.

### Na co myslíš?\*

Magenergie: 3 mg [4]

Náročnost: +17

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Pomocí tohoto kouzla čaroděj přečte aktuální myšlenky jedné zvolené bytosti. Při čtení myšlenek nezáleží na rase,

**Nevšímejte si mě\***

Magenergie:	2 mg [3]
Náročnost:	+13
Vyvolání:	+0
Dosah:	dotyk
Rozsah:	čaroděj + jedna osoba
Trvání:	+36 (10 minut)

Terčem kouzla *Nevšímejte si mě* je čaroděj a jeden tvor navíc. Oním tvorem může být absolutně kdokoliv. Může a nemusí to být humanoid, může a nemusí být inteligentní. Čaroděj se jej však musí dotknout.

Kouzlo zařídí, aby lidé, kteří na ovlivněnou dvojici koukají, přednostně zaznamenali čarodějova společníka, a čaroděje si ani nevšimnuli. Pozorovatelé budou čaroděje vydatně ignorovat (stane se pro ně neviditelným) budou-li splněny následující podmínky:

Čaroděj a tvor, který pozornost strhává, musejí být vedle sebe. Pokud jdou, musejí jít bok po boku nebo podobně nedaleko sebe. Jestliže se od sebe vzdálí na více než dva metry, může čaroděje někdo zaznamenat.

Čaroděj na sebe nesmí jakkoli upozorňovat. Nesmí padat, kouzlit, hlasitě hovořit, běhat, zkrátka nesmí dělat nic nápadného. Ovšem, pokud se shodou okolností dostane doprostřed přespolního běhu, musí být příslušně oděn a běhat po vyznačené trati.

Kouzlo působí přímo na pozorovatele. O tom, zda zapůsobí a pozorovatelé si čaroděje skutečně nevšimnou, se rozhoduje klasickým odoláním magii.

Například pokud se čaroděj snaží projít branou, kterou hlídají dva vojáci, budou si na všimnutí házet oba, a pokud některý z nich čaroděje zaznamená, vydodí z toho důsledky. Naproti tomu učenci, který opodal hučí do krasavice prodávající preclíky, je úplně jedno, kdo vchází do paláce. I kdyby si čaroděje všiml, maximálně by se podivil, že si stráže všímají přednostně jeho metrového společníka, zatímco on sám jim beztrestně prošel pod nosem.

**Nikde nikdo\***

Magenergie:	3 mg [8]
Náročnost:	+18
	+21
	+24
Vyvolání:	+6
Dosah:	dohled
Rozsah:	koule o poloměru +12
Trvání:	+36 (10 minut)

Kouzlo *Nikde nikdo* dokáže skupinu tvorů, která se v okamžiku seslání kouzla nachází v zasažené oblasti, zamaskovat. Překryje je texturou zbarvenou tak, že jednotliví tvorové do prostředí zapadnou. Čaroděj může některé tvory z působnosti tohoto kouzla vyjmout.

Pozorovatel, který neuspěje v hodu na odolání, si může všimnout jistých nepřesností, a tak usoudit, že se nedívá na prázdnou místo, ale na skupinu maskovaných tvorů:

**Zrak pozorovatele + 2k6+:**

**nevšiml si ~ Neviditelnost ~ všiml si**

Také sami maskovaní tvorové mohou kouzlu odolávat, a pokud uspějí, nebudou kouzlem maskováni.

Tvorové jsou maskováni odděleně. Jakmile je kouzlo sesláno, nevidí ani jeden druhého navzájem, pokud sami neuspějí v hodu na Zrak. Rozsah kouzla má význam při seslání kouzla. Později se mohou tvorové libovolně pohybovat, a i když opustí oblast rozsahu, maskování jim zůstane.

**Pojď sem!\***

Magenergie:	3 mg [2]
Náročnost:	+11
Vyvolání:	+0
Dosah:	doslech
Rozsah:	1 tvor
Trvání:	+16 (6 kol)

Kouzlem *Pojď sem!* vsugeruje čaroděj své oběti neodolatelné nutkání, aby k němu přišla. Při seslání kouzla je skutečně součástí zaklínání vydání rozkazu „pojdě sem“, následované jménem osoby (pokud čaroděj nekouzlí beze slov).

Zasažený tvor má možnost kouzlu odolávat. Pokud uspěje, nemusí rozkazu uposlechnout. Jestliže čaroděj nezná jméno osoby, musí ji jinak jednoznačně určit. Kouzlo působí až tak daleko, kam je čarodějův rozkaz slyšet, a je třeba jednoznačně určit, na koho má působit.

Terč kouzla se pokusí všemi prostředky co nejrychleji dostat k čaroději. Pokud to nestihne, dokud kouzlo trvá, úcinek opadne a tvor je osvobozen.

Tvor bude dbát osobního bezpečí a na cestě za čarodějem nevkročí bez váhání do propasti či žhavého magmatu. Přemýšlí, není v hypnóze, není podrobený. Jen má potřebu jít za čarodějem a snaží se ji co nejrychleji naplnit.

Kouzlo se automaticky ukončí ve chvíli, kdy oběť přijde k čaroději. Ta nebude vědět, co ji k čaroději tak táhlo.

Ovlivněná postava si sama nemusí vůbec uvědomovat, že reaguje na čarodějův rozkaz. I když rozkaz slyšela, nemusí si jej v zápalu práce vůbec uvědomit. Ale zkrátka jí tak nějak přijde jako dobrý nápad zrovna teď za čarodějem jít.

**Přelud\***

Magenergie:	7 mg [10]
Náročnost:	+26
	+29
	+32
Vyvolání:	+6
Dosah:	0
Rozsah:	koule o poloměru +6
Trvání:	+73 (12 hodin)

Kouzlo *Přelud* dokáže v rámci svého rozsahu vytvořit iluzi absolutně čehokoliv. Skutečnou podobu přeludu vytváří čaroděj v době vyvolání.

Když se přeludu někdo dotkne, pokusí se ho kouzlo přesvědčit, že pozorovaná iluzivní konstrukce na daném místě skutečně je. Opře-li se však někdo pořádně, jednoduše propadne skrz.

Přelud se svou věrohodnost snaží posílit navíc tím, že vytváří druhotné iluze a že působí na mysl tvorů natolik silně, že je dokáže až zranit.

Předměty, které s přeludem přijdou do kontaktu, pojme do rámce svého rozsahu a bude je iluzivně maskovat. Pokud tedy někdo do přeludu kamenného sloupu uhodí kyjem, bude Přelud vytvářet iluzi rozbitého kyje. Ovšem na předměty dotýkající se tohoto iluzí pozměněného kyje už se žádná ochrana nevtahuje, tak daleko kouzlo ovlivňovat nedokáže.

Svého druhu iluzí je i zraňování. Například pokud do přeludu kamenného obelisku někdo narazí hlavou, bude skutečně zraněn a jeho hlava se stane součástí přeludu, takže skutečně bude vypadat jako rozbitá. Maximální zranění způsobené iluzí je dáno vztahem:

#### **Síla zranění = Kvalita - 6**

Zranění samo je skutečné (typu  $\Psi$ ) a nezmizí tedy ani poté, co je iluze prohlédnuta nebo skončí. Předměty Přelud poškozovat nedokáže. Až Přelud skončí, druhotné iluze skončí též, kyj i hlava se spraví, ale zranění zůstává, dokud není vyléčeno odpovídajícími postupy.

V podstatě není možné přímo odhalit, že vytvořená konstrukce je jen přeludem. Možnosti jsou tři. Odolat magii, uspět v hodu na Smysly proti Kvalitě přeludu, a přesvědčit se na vlastní kůži.

#### **Přítel\***

Magenergie: 4 mg [8]

Náročnost:	+22	Kvalita = +1
	+25	Kvalita = +3
	+28	Kvalita = +5
Vyvolání:	+6	
Dosah:	dotyk	
Rozsah:	1 tvor	
Trvání:	+16 (6 kol)	

Čaroděj si dokáže naklonit postavu, na kterou toto kouzlo sešle – zkvalitnit vztah, který k němu zasažená bytost má.

Kvalitu vztahu posuzujeme na škále, jejíž nejvyužívanější pásmo leží v rozsahu od -10 do +10. Vztah s Kvalitou -10 je otevřené nepřátelství a nenávist, Kvalita +10 reprezentuje lásku jako trám.

Čaroděj dokáže tímto kouzlem krátkodobě vztah zlepšit. Udělá to podle následujícího vztahu:

**Kvalita = Kvalita vztahu terče k čaroději +  
+ Kvalita kouzla**

**Příklad:** Strážník Mordyvard už od pohledu nemá rád čaroděje. A čaroděj Ixon, no, jestli někdo vypadá jako čaroděj, tak je to on. Už když se přehoupl přes daleký obzor. Mordyvard jej ze svého místa na hradbách zpozoroval. Ten profil je nezaměnitelný. A tak v něm celý den vzkvétalo kvalitní nepřátelství. Nakonec se vyšplhalo až na -7, což už skoro zavání bezdůvodným útokem.

Jenže Ixon není žádné máslo. Jak se blíží k bráně, vidí na hradbách zuřícího strážníka a je mu jasné, že narazil na dalšího závistivého zaslepence, jemuž nedělá dobře pohled na jeho kvalitní Špičatou Čarodějskou Čepici™. Rozhodne se Mordyvarda obšťastnit kouzlem *Přítel*. U brány, ještě než se s Mordyvardem setká, kouzlo nenápadně sešle (bez gest

a mluvení a s dosahem „dohled“, není žádné máslo) a pak vykročí vstříč Mordyvardově plamennému uvítání.

Při seslání se mu povedl třetí stupeň úspěchu. Vzápětí stanul tváří v tvář Mordyvardovi, který pro jistotu zkoušil odolání magii, leč dle všech očekávání neuspěl. Jeho nepřátelství se rázem změnilo:

$$\text{Kvalita vztahu} = -7 + 5 = -2$$

Mordyvard má pořád pocit, že tomu chlapíkovi před ním by nejvíce prospělo pář po papuli a na týden do kamene, ale nebude dělat nijak zvlášť velké problémy. Rozhodně pro tentokrát vynechá osobní prohlídku všech tělesných otvorů.

#### **Respekt\***

Magenergie: 3 mg [7]

Náročnost:	+19	Bonus = +2
	+22	Bonus = +4
	+25	Bonus = +6
Vyvolání:	+0	
Dosah:	dotyk	
Rozsah:	1 tvor	
Trvání:	+36 (10 minut)	

Pomocí kouzla Respekt čaroděj v pozorovatelích vyvolává pocit, že terč kouzla je někdo, koho by rozhodně nechtěl potkat sám na noční ulici, a když už by se to stalo, pravděpodobně by chtěl odhodit váček s penězi a prchnout.

Terč se bude všem v okolí jevit, jako by měl Nebezpečnost modifikovanou podle Bonusu za kouzlo.

Kouzlu Respekt jeho oběti odolávají hned několikrát. Za prvé se mu vzpírá sám nositel, tedy ten, kdo se má jeho působením stát nebezpečnějším. Jestliže kouzlo nechá pracovat a nevzpírá se mu, nebo se mu vzepřít nedokáže, odolávají jeho působení také všichni, kteří chce kouzlo o nebezpečnosti nositele přesvědčit. V obou případech se jedná o obvyklé hody na odolání magii.

Respekt působí na všechny lidi okolo bez rozdílu, není nutné, aby nositel s někým přímo jednal.

#### **Sem se mi dívej!\***

Magenergie: 1 mg [1]

Náročnost:	+8	Omezení = -1
	+11	Omezení = -3
	+14	Omezení = -5
Vyvolání:	+0	
Dosah:	dohled	
Rozsah:	1 tvor	
Trvání:	dokud trvá kontakt	

Terč tohoto kouzla dostane neodolatelné nutkání pohlédnout čaroději do očí. Ve chvíli, kdy to udělá, čaroděj jeho pohled zachytí, a dokud sám bude chtít, bude jej držet. Terč se nemůže podívat nikam jinam.

Oběť přitom není výrazně omezena ve svém konání. Mimo to, že musí sledovat čarodějovy oči, se může vcelku svobodně pohybovat, může zkoušet kouzlit a tak podobně.

Aby se rozhodlo, zda oběť nutkání poslechne a pohled do očí čaroděje upře, použije se hod na odolání magii.

Pokud bylo kouzlo úspěšné, bude oběť při všech činnostech, které provádí, postihována podle Omezení kouzla.

Po celou dobu trvání kouzla se musí čaroděj plně soustředita musí se terči dívat do očí. Aby se rozhodlo, zda váhu soupeřova pohledu udrží, použije se hod na porovnání Charismatů dvou soků. Čarodějovo Charisma bude pro tento účel zvýšeno o absolutní hodnotu Omezení kouzla.

Hod na unesení soupeřova pohledu je možné dělat každé kolo, ale je možné jej také provést jen jednou na začátku „souboje“. Záleží na dohodě s PJ.

**Příklad:** Čarodějka Scarlet seslala *Sem se mi dívej!* s druhým stupněm úspěchu na vesnického kováře Vadashe Kovadlinu, pojmenovaného podle slavného rodáka Vadase Lebkoloma.

Vadash kouzlu neodolá a pohlédne do Scarletiných očí. Scarlet má Charisma +3, Vadash jen +1. Scarlet má na své straně bonus +3, protože dosáhla druhého stupně úspěchu.

Provede se hod na porovnání. PJ za Vadash hodí 8, Scarletina hráčka hodí 6.

$$\text{Scarlet} = +3 + 3 + 6 = +12$$

$$\text{Vadash} = +1 + 8 = +9$$

To je poměrně jednoznačné vítězství. Scarlet Vadashův pohled drží, a dokud ona sama nebude chtít, budou na sebe koukat. Vadash pohled nepřeruší ani navzdory vědomí, že Scarletin druh Pajda začal Vadashovu kovárnou zručně šacovat nebo že za chvíli přijde Vadashova chorobně žárlivá žena.

## Sen\*

Magenergie: 5 mg [5]

Náročnost: +19

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

Kouzlo Sen se seslá na spícího tvora. Čaroděj může díky němu řídit, jaké sny se tvorovi zdají. Po seslání může čaroděj sny řídit po dobu +36 (10 minut) a být přitom libovolně daleko od oběti kouzla. Pokud chce, může klidně devět z oněch deseti minut strávit cestou pryč, a teprve poslední minutu napěchat nějakou hrůzostrašnou noční můrou.

Spředání snů je činnost vyžadující plné soustředění. Čaroděj kouzlo dotykem sešle a poté, koncentrován, vytváří obrazy, které se oběti zdají. Nestačí přitom udat téma snu, jako třeba „seslu sen, aby se vystrasil“. Je třeba popsat, co se ve snu děje.

## Slepota\*

Magenergie: 3 mg [4]

Náročnost: +16	Síla = -10
+19	Síla = -13
+22	Síla = -16

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Slepota zasáhne terč a přinutí jej vnímat svět jako nevýraznou šedou placku, na které nejsou pořádně vidět žádné detaily a vše splývá do jednoho neurčitého chomáče mlhy.

Zrak tvora pod vlivem kouzla bude ovlivněn následovně:

**Zrak = Zrak bytosti + Síla kouzla**

## Solný sloup\*

Magenergie: 5 mg [9]

Náročnost: +24

Vyvolání: +0

Dosah: pohled z očí do očí

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +73 (12 hodin)

Čaroděj pohlédne terč přímo do očí a zafixuje jej na místo. Pokud terč neodolá magii, pomalu se postaví a ve vzorném pozoru potom zůstane po celou dobu trvání kouzla.

Terč pod vlivem kouzla je schopen pohybovat svalstvem od krku výše. Dokáže tedy otáčet hlavou, mrkat, žvýkat, ksichtit se a podobně. Nedokáže však vykonat žádný jiný pohyb, sám se nikam nedostane. Všechny jeho ostatní svaly jsou zatnuté, takže je klidně možné opřít jej někam do rohu a ponechat vlastnímu osudu. Unavuje ho to jako spěch.

Terč si po dobu trvání kouzla zachovává všechny smysly. Vidí, slyší a dokáže i mluvit, pokud má ústa výše než krk (což humanoidé obvykle mívají).

## Soustředění\*

Magenergie: 5 mg [6]

Náročnost: +20

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

Čaroděj donutí terč k absolutnímu soustředění, čímž zvýší pravděpodobnost úspěšného splnění následujícího úkolu na maximum.

Při seslání čaroděj určí jednu činnost, která je zatížena hodem na úspěch, na kvalitu nebo podobným mechanismem z hlediska pravidel DrD+. Pokud postava tuto činnost vykoná v době trvání kouzla, může hráč této postavy hod provést dvakrát a vybrat si ten z výsledků, který se mu více líbí (nemusí to být nutně ten výhodnější).

Daná výhoda se vztahuje jen na jednu činnost provedenou nezbytně v době trvání kouzla. Pokud je kouzlo sesláno na „akci s přípravou“ (tj. akci, na niž se postava tří kola připravuje), přidává jeden hod, na celkové množství tří hodů.

## Spi sladce\*

Magenergie: 3 mg [2]

Náročnost: +12

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +51 (1 hodina)

Poté, co se čaroděj dotkne své oběti, ta okamžitě usne tvrdým, hlubokým spánkem.

O tom, zda oběť usne nebo ne, se rozhoduje klasicky pomocí odolání magii. Pokud oběť odolá, kouzlo nezapůsobí.

Spánek oběti bude trvat nejméně tak dlouho, jak udává doba Trvání kouzla. Po této době se oběť probere, a pokud chce, může se i vzbudit a vstát.

### Strach\*

Magenergie: 2 mg [4]

Náročnost:	+14	Síla = -1
	+17	Síla = -2
	+20	Síla = -3

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Oběť tohoto kouzla bude zachválena silným nekonkrétním, iracionálním strachem.

Strach není směřován proti nikomu nebo ničemu jmenovitě. Oběť jen pocítí hrůzu a má potřebu se ze současného místa co nejrychleji dostat. Svému strachu tím nikterak neuleví, ale lidé zachvácení strachem se tak obvykle chovavají. Oběť také může zpanikařit, v záchravu šílenství začít vše ničit nebo se zachovat jinak nepředloženě.

Priorita strachu se posune o parametr Síla.

**Priorita strachu =**

$$= \text{Původní priorita strachu} + \text{Síla}$$

Toto kouzlo strach nikdy nezvýší tak, aby jeho Priorita byla záporná.

### Temnota\*

Magenergie: 3 mg [5]

Náročnost:	+16	R = +6
	+19	R = +9
	+22	R = +12

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: koule o poloměru R

Trvání: +36 (10 minut)

Koule temnoty, jež vlastně není ničím jiným než plošnou slepotou, se rozprostře kolem místa, kterého se čaroděj dotkl.

Každý tvor, který se dostane do oblasti Rozsahu kouzla, musí jeho působení odolat. Jestliže se mu to nepodaří, bude zbaven zraku, dokud se mu nepodaří z místa vybloudit.

Zvenku přitom oblast není nijak poznat, snad jen podle skupinky bloudících a tápajících lidí. Teprve až když se do oblasti oběť dostane, dozvý se, že je zasažena kouzlem.

Sám čaroděj kouzlu automaticky odolává.

### Val\*

Magenergie: 2 mg [2]

Náročnost:	+9	Pevnost = +1
	+12	Pevnost = +2
	+15	Pevnost = +3

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor, ne však sesilatel

Trvání: +51 (1 hodina)

Kouzlo Val čaroděj používá, aby posílil obranné schopnosti pro mentální souboj. Dokáže jím zvýšit dočasně Pevnost mysli zasaženého tvora.

Pevnost mysli na dobu trvání kouzla vzroste podle parametru Pevnost.

**Pevnost mysli = Pevnost postavy + Pevnost Valu**

Výsledná Pevnost mysli však nemůže být vyšší než Kvalita použité magenergie.

### Večírek\*

Magenergie: 1 mg [6]

Náročnost:	+15	Bonus = +2
	+18	Bonus = +4
	+21	Bonus = +6

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: oblast o poloměru +34

Trvání: +51 (1 hodina)

Kouzlo Večírek vytvoří na zasaženém území optimální atmosféru pro nevázaný dýchánek, lidově řečený pařba. Lidé odhadí své chmury, strasti a strachy za dveřmi a do místa konání přijdou již spokojení.

Kouzlo povzbuzuje pocit radosti v každém, kdo do zasažené oblasti vstoupí. Priorita tohoto pocitu klesne podle následujícího vztahu:

**Priorita = Priorita radosti - Bonus**

Nikdy se však nepřehoupne přes nulu.

### Všimni si\*

Magenergie: 2 mg [1]

Náročnost: +10

Vyvolání: +6

Dosah: dohled

Rozsah: 1 tvor

Trvání: ihned

Tímto kouzlem upoutá čaroděj pozornost terče na nějakou souvislost, situaci, předmět nebo něco podobného. Může se jednat o klíč zasunutý pod rohožkou nebo třeba samotný fakt, že dveře byly odemčené. Kouzlo zkrátka donutí terč, aby si něco uvědomil nebo si něčeho všiml.

Terč bude mít pocit, že si dané situace nebo předmětu všiml sám. Pomocí vhodné zvolených objektů lze zajistit, aby terč vyvodil špatné závěry, protože si bude přednostně všímat nedůležitých a irrelevantních věcí.

O úspěchu kouzla se rozhoduje hodem na odolání magii. Pokud terč odolá, kouzlo bude neúspěšné a terč nic nezpozoruje.

### Vyčnívej\*

Magenergie: 1 mg [3]

Náročnost:	+12	Nápadnost = +6
	+15	Nápadnost = +9
	+18	Nápadnost = +12

Vyvolání: +0  
Dosah: dotyk  
Rozsah: 1 předmět či tvor  
Trvání: +73 (12 hodin)

Terčem kouzla *Vyčnívej* se může stát jak nějaký předmět, tak tvor (který se však může kouzlu bránit odoláním magii).

Kouzlo šíří kolem terče jakousi auru nápadnosti, takže každý, kdo se dostane do jeho blízkosti, si jej všimne. Přijde-li někdo do místo s takovým předmětem, okamžitě mu padne zrak právě na něj. Pokud jich bude více, postupně zaznamená všechny podle jejich Nápadnosti.

Oběť kouzla, tedy ten, kdo si má nápadného předmětu všimnout, může uplatnit odolání magii. Tak se rozhodne, kdo si předmětu všimne a kdo ne.

Pro účely prohledávání se Nápadnost objektu zvyšuje o Nápadnost za kouzlo.

### **Vzchop se!\***

Magenergie:	2 mg [3]
Náročnost:	+13      Bonus = +1
	+19      Bonus = +2
Vyvolání:	+0
Dosah:	dotyk
Rozsah:	1 tvor, ne sesilatel
Trvání:	+16 (6 kol)

Čaroděj tímto kouzlem povzbudí jiného tvora. Dodá mu psychickou sílu odolávat svým zraněním, čelit bolesti – umožní mu zatnout zuby a vrátit se do boje.

Kouzlo *Vzchop se!* dokáže na určitou dobu částečně nebo úplně odbourat postih za bolest nebo za zranění, které postava utrpí ve druhém řádku mřížky. Všechny takové postihy se přiblíží nule o tolik, kolik uvádí parametr Bonus. Postihy se vlivem tohoto kouzla nikdy nezvýší nad nulu.

**Příklad:** Hobit Kulíšek byl v tuhému boji zraněn a nyní má postih  $-1$  ke všem hodům za to, že jeho zranění zaplnilo první řádek mřížky. Čaroděj Komor na něj sešle *Vzchop se!* s druhým stupněm úspěchu, což znamená bonus  $+2$ .

Kulíškův postih by tedy měl být:

$$\text{Postih} = -1 + 2 = +1$$

Ovšem kouzlo dokáže postih nejvýše kompenzovat na nulu, čili ten místo toho bude:

$$\text{Postih} = +0$$

O něco později je Kulíšek znova zraněn a jeho postih se prohloubí až na  $-3$  (čili z původní  $-1$  ještě o dva klesne).

**Vlivem kouzla:**

$$\text{Postih} = -3 + 2 = -1$$

Kouzlo postih nevymaže, nezruší jej. Jen postavě dodává síly, aby postihu dokázala lépe odolávat. Po skončení kouzla se však bolest či účinky zranění vrátí s plnou silou.

### **Záplata\***

Magenergie:	2 mg [1]
Náročnost:	+9      Nenápadnost = +9
	+12      Nenápadnost = +12
	+15      Nenápadnost = +15

Vyvolání: +0  
Dosah: dotyk  
Rozsah: otvor do Velikosti  $-6$   
Trvání: +36 (10 minut)

Pomocí kouzla *Záplata* zamaskuje čaroděj otvor či prohlubň ve stěně pomocí okolní textury. Kouzlo vytvoří záplatu, která vypadá jako okolní povrch a otvor překryje.

Při pohledu z jedné strany bude tedy stěna působit dojmem, že je neporušená. Při pohledu z druhé strany bude díra do zdi naprostě nelogicky končit texturou stěny.

Maximální velikost otvoru je předepsána Rozsahem kouzla. Velikost otvoru je průměrem jeho šířky a výšky.

Aby se posoudilo, nakolik bude textura věrohodná a zda terč obalamutí, použijí se Smysly terče, jmenovitě Zrak. Uspěje-li pozorovatel v následujícím hodu, zaznamená jisté nepřesnosti a bude se mu obraz zdát nedůvěryhodný (na základě svých zkušeností potom může uhádnout, že se jedná o iluzi).

**Sms pozorovatele + 2k6+:**

**nevšiml si ~ Nenápadnost ~ všiml si**

Všichni, kteří uspějí v hodu na odolání magii, budou iluzivního obrazu ušetřeni a iluzi ani neuvidí.

Záplata neklade žádný skutečný odpor, a tak je možné skrz ni strčit prst či prohodit kamínek.

**Příklad:** Semir Urakibura sesílá *Záplatu*, aby zabednil otvor po chybějící cihle. Cihla měla normalizované rozměry  $-10$  krát  $-18$  a podobně velká je také díra, kterou po sobě zanechala. Velikost tedy bude:

$$\text{Velikost} = (-10 - 18)/2 = -14$$

Toto kouzlo tedy bude na vytvoření záplaty zcela dostáčovat.

Urakibura dosáhl druhého stupně úspěchu, a proto bude mít jeho záplata Nenápadnost  $+12$ .

Rekněme, že kolem prochází Přemek Zázvor, bystrý mladík se Smysly  $+4$ , který je zodpovědný za výborný stav svěřené stěny. PJ si hodí na jeho Smysly, padne 7.

$$\text{hod} = +4 + 7 = +11$$

Přemek si na zdi nevšiml ničeho podezřelého, Semirovi se podařilo díru zamaskovat zcela skvěle.

Podobně jako kouzlo *Zazdi* musí být *Záplata* seslána na otvor s uzavřeným obvodem – platí zde stejná pravidla.

### **Zazdi\***

Magenergie:	2 mg [6]
Náročnost:	+17      Nenápadnost = +15
	+20      Nenápadnost = +18
	+23      Nenápadnost = +21
Vyvolání:	+0
Dosah:	dotyk
Rozsah:	otvor do Velikosti $+6$
Trvání:	+51 (1 hodina)

Kouzlem *Zazdi* čaroděj vytvoří iluzivní záplatu na nějakém otvoru. Záplata bude působit na všechny smysly, včetně hmatu, a bude se svou věrohodností snažit podtrhnout vytvářením druhotných iluzí (viz dále).

Toto kouzlo dokáže zazdít otvor Velikosti až +6, tj. dva metry (Velikost je průměrem šířky a délky otvoru). To znamená, že otvor může být úzký a dlouhý, nebo to může být kruhová díra o průměru právě +6.

*Zazdi* vytváří druhotné iluze. To znamená, že když dovnitř otvoru vstoupí nějaký drobný předmět, vytvoří takovou iluzi, aby se dojem solidnosti stěny zachoval. Například mouchu, která proletěla skrze, skryje za závojem iluze a jinou mouchu, též iluzivní, nechá odletět někam pryč. Tímto způsobem je *Zazdi* schopno zpracovat jakýkoliv předmět až do Velikosti – 12.

Iluze dokáže obalamutit také hmat oběti. Tímto způsobem zpracovává signály působící až Silou – 6, což je pro obvyklý zběžný průzkum dostačující. Teprve pokud oběť kouzla proti iluzivní stěně zatlačí více, všimne si, že podvoluje, a bez obtíží projde skrz.

Vytvořená iluze se snaží co nejvěrohodněji napodobit texturu okolní stěny. Dokáže vytvořit i přechod mezi dvěma povrchy. Pokud je otvor proražen do místa, kde se kamenná stěna měnila v cihlovou, bude to iluzivní kouzlo respektovat a vytvořená záplata bude podle toho vypadat.

*Zazdi* obalamutí každou bytost, která neuspěje v hodu na odolání magii. Tyto bytosti vůbec iluzivní záplatu neuvidí, uvidí jen díru, kterou má kouzlo maskovat. I ti, kteří neuспějí, mají jistou šanci všimnout si nesrovnalostí v obraze. To se posuzuje podle následujícího hodu:

**Sms pozorovatele + 2k6<sup>+</sup>:**

**nevšiml si ~ Nenápadnost ~ všiml si**

Avšak fakt, že si oběť všimne nějaké nesrovnalosti v obraze, ještě neznamená, že si také uvědomí, že se jedná o iluze.

Kouzlo musí být sesláno na otvor s uzavřeným obvodem, například na rám dveří i s prahem, provrtanou desku, ne však na mezeru mezi dvěma domy nebo jiný otvor, který není ze všech stran ohraničen.

Pokud se velikost otvoru v průběhu času mění, iluze je schopna pokračovat v maskování, dokud nová velikost otvoru splňuje požadavky předepsané Rozsahem kouzla.

### Zloba\*

Magenergie: 4 mg [9]

Náročnost: +22

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

Sesláním kouzla Zloba dokáže čaroděj přeměnit strach terče ve zlobu. Kouzlo zahráje na citlivé struny osobnosti terče, podobně jako to dělá trenér v kabině s hráči týmu.

Ve chvíli, kdy je terč kouzlem zasažen, bude jeho strach zatlačen do pozadí a na jeho místo přijde mocný adrenalinový příval, který dočasně zvýší Sílu terče.

Bonus určí PJ v závislosti na situaci, ve které se terč kouzla nachází. K orientaci mu poslouží následující tabulka.

Síla terče je bonusem ovlivněna následovně:

**Síla = Síla terče + Bonus**

Situace	Bonus
Obyčejná bitka, jakých terč zažívá sedm do týdne, běžná situace	+0
Vyrovnáný souboj, terč si uvědomuje, že svého protivníka podcenil, apod.	+4
Protivník je o řád větší masák než terč kouzla; terč prohrává a moc dobře to ví	+8

Mimo to bude veškerý strach oběti zatlačen do pozadí:

**Priorita = Priorita strachu + Bonus**

Kouzlo působí jako analgetikum proti strachu. Ztlumí jej, a terč otupí, aniž by to měl pod kontrolou. Strach se tedy pod vlivem tohoto kouzla přirozenou cestou měnit nebude, ani tehdy, když terči před očima poměrě většina družiny..

Příklad: Bojovník Debian je zatlačován do rohu děsulounou bytosí Yog-Sothoth. O tomto démonu se vyprávějí legendy a Debian je bohužel všechny zná. Ví, že nemůže vyhrát, a to ho děší.

Scarlet seslala na Debiana kouzlo *Zloba*. Debian má Sílu +7. PJ stanoví bonus na +6.

$$\text{Síla} = +7 + 6 = +13$$

Jiný příklad: Posix je zkušený bojovník. Prošel tolika půtkami a šarvátkami a dostal se z tenat a léček tolika podrazáků, že by to nikdo nedokázal spočítat. Nepracuje s bojovými styly a zbraněmi, to jsou jen pomůcky. Pracuje s bojem jako takovým, s jeho duší, neboť i boje mají duši.

Kdyby s Yog-Sothothem bojoval Posix, dostal by bonus maximálně +1, možná +2. Posix se naučil kontrolovat strach a zlobu už před léty, proto se ani tváří v tvář legendárnímu netvorovi nezhroutí hrůzou.

### Žádné strachy\*

Magenergie: 2 mg [1]

Náročnost: +10

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +51 (1 hodina)

Kouzlo *Žádné strachy* slouží přesně podle očekávání k zahnání strachu. Zatímco nemá valného významu u postav, které strach nemají, u vystrašených a hrůzou blekatajících individuí dokáže jejich akceschopnost významně zlepšit.

Oběť má možnost kouzlu odolávat. Pokud se jí odolání nepovede, bude Priorita strachu snížena podle tohoto předpisu:

**Priorita = Priorita strachu + 6**

Příklad: Čaroděj Jarmil Trávníček sesílá *Žádné strachy* na svou družku Jarmilu. Její strach je téměř hmatatelný, jeho Priorita je +0 (čili jedná se o nejsilnější pocit).

Jarmilin strach to ovlivní následovně:

$$\text{Priorita} = +0 + 6 = +6$$

Čímž se dostane do pozadí za hlad, který čekal na +3.

## VITÁLNÍ MAGIE

Laela cítila, jak jí po čele stékají kapky potu. Každou chvíli omdlím, pomyslela si.

„Vedeš si dobré,“ zašeptal jí do ucha Tarneil. Odvážila se otevřít oči a spatřila, jak se pod jejíma zkrvavenýma rukama rána pomalu zaceluje. Byl to zvláštní pocit – do těla se jí vracela síla, zároveň ji však kouzlo vyčerpávalo a nutilo zvracet.

Elf ji sledoval chladnýma očima. V ruce držel zahnutý nůž, špinavý od krve. Dívka při pohledu na ostří sykla bolesti.

„Teď mě asi nenávidíš,“ řekl neutrálním hlasem, zatímco pozoroval hluboký šrám na jejím bříše. „Věř mi však, že je to ten nejhumánnější výcvik, jaký sis mohla přát. Pokud se už jednou rozhodneš experimentovat se životy, vždy je nejlepší začít s tím svým.“

### Dotek smrti\*

Magenergie: 4 mg [6]

Náročnost:	+17	Trvání = +16 (6 kol)
	+23	Trvání = +36 (10 minut)

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: podle stupně úspěchu

Čaroděj vyvolá kouzlo a dotykem jej sešle na libovolného tvora. Kouzlo terčí zchromí plíce, takže po dobu trvání je pro oběť značně obtížné dýchat, o jakékoliv fyzické aktivitě ani nemluvě.

Každé kolo pod vlivem tohoto kouzla bude oběť unavovat jako jedno kolo sprintu. Oběť není pod vlivem kouzla schopna provádět žádnou činnost vyžadující jakýkoliv stupeň soustředění.

### Insomnie\*

Magenergie: 3 mg [7]

Náročnost:	+23	Omez. regenerace
	+26	Žádná regenerace
	+29	Odpočinek unavuje

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +73 (12 hodin)

*Insomnie*, neboli nespavost, dolehne na terč a nenechá mu oka zamhouřit. Není to tak, že terč kouzla nemusí spát, to by bylo moc pěkné. Oběť kouzla spát nemůže. V noci se převaluje na lůžku a navzdory příšerné únavě celého dne nedokáže usnout.

Síla insomnie se odvíjí od stupně úspěchu seslání kouzla. Při prvním stupni úspěchu oběť ještě občas upadne do jakéhosi polosnění, takže jistý regenerační význam povalování se na lůžku má. V tomto případě bude „vyléčeno“ jen poloviční množství únavy, než je obvyklé.

Na druhém stupni úspěchu už je ležení na lůžku pouhou formálitou, protože postava bude odbourávat únavu úplně stejně i ve stoje nebo při plavání. Zkrátka veškerá únava zůstane.

Nejhorší je třetí stupeň úspěchu. Pod vlivem kouzla se postava ještě dále unavuje a navzdory tomu, že leží na lůž-

ku, ráno je unavenější než večer. Přibude únava o velikosti +6.

Zmíněné efekty mají význam nejen pro noční spánek. Pod vlivem kouzla seslaného s prvním stupněm úspěchu postava odbourá jen polovinu únavy, pokud se o to vůbec bude pokoušet (pokud není unavená, nijak ji kouzlo neovlivní). Na druhém stupni bude únava jen růst, a i kdyby se postava o její snižování pokoušela, neuspěje. Na třetím stupni může dělat, co chce, ale kouzlo zkrátka způsobí únavu o zmíněné síle. Pokud u toho bude oběť plavat, unaví se pochopitelně ještě navíc za plavání.

### Kolotoč\*

Magenergie: 1 mg [2]

Náročnost:	+10	Síla = +2
	+13	Síla = +4
	+16	Síla = +6

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Oběť kouzla *Kolotoč* zažívá po dobu jeho trvání silné závratě, zatímivá se jí před očima a celý svět se s ní točí. Průvodní jevy jsou podobné, jako když je nedokrvěný mozek – například jako když se člověk prudce postaví poté, co dlouho seděl.

Tyto příznaky se projeví na schopnosti koordinace postavy. Podle stupně úspěchu kouzla klesne Obratnost oběti:

### Postih k Obratnosti = -Síla kouzla

PJ může zvážit, zda stav oběti neovlivní také činnost, kterou právě vykonává. Pokud se horolezci zamotá hlava a před očima se mu objeví mžitky, jeho schopnost udržet se na stěně to jistě ovlivní. Síla kouzla by v takovémto případě mohla být použita též v postihu k hodu na šplhání. O nošení porcelánových sad, dovážených z dalekého východu, se stěnami tenkými jako vlas a cenami velikosti průměrného celoživotního příjmu, ani netřeba mluvit.

### Krvácej z očí\*

Magenergie: 2 mg [5]

Náročnost:	+14	Trvání = +36
	+17	Trvání = +51 (1 hodina)
	+20	Trvání = +73 (12 hodin)

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: dle stupně úspěchu

Kouzlem *Krvácej z očí* čaroděj přinutí oběť, aby doslova plakala krev. Z pod víček, horních i dolních, se jí budou drát krvavé slzy, což je jednak velmi nepříjemné, jednak efektní.

Kouzlo každou hodinu způsobí úhrnné zranění se silou +6.

Kouzlo nezpůsobí žádné skutečně zásadní zranění, ale místo krev v očích je pro oběť značně nepraktické. Kouzlo má navíc značně dlouhou dobu trvání, což jeho nepříjemnost ještě zvyšuje. Přes krev není pořádně vidět, krvavé slzy špiní všechno okolo atd.



**Kvinta smyslů\***

Magenerie: 2 mg [1]

Náročnost:	+10	Odliv = +6
	+13	Odliv = +0
	+16	bez odlivu

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

Kouzlo Kvinta smyslů zlepší všechny základní smysly terče kouzla, tedy zrak, sluch, čich, hmat i chuť. Smysly zůstanou zlepšené po dobu trvání kouzla.

Každý ze základních smyslů bude zlepšen následovně:

**Zlepšení smyslů = +6**

Stinnou stránkou je takzvaný odliv kouzla. Po odeznění kouzla se projeví vedlejší účinky. Jejich doba trvání je následující:

**Trvání odlivu = Trvání + Odliv**

Odliv se projeví postihem ke Zručnosti. Jeho velikost je:

**Postih = -3**

Tento postih ke Zručnosti se projeví i na Smyslech, jichž je Zručnost základem. Terč kouzla se během této doby třese, je nesoustředěný, hůrce vidí, brní jej konětinu a zažívá podobné nepohodlí.

**Příklad:** Čaroděj Bafomet seslal kouzlo Kvinta smyslů na Qwertzova bratra Qwertyho, rovněž bojovníka. Podařilo se mu dosáhnout druhého stupně úspěchu, což značí Odliv +0. Qwerty bude mít po dobu následujících deseti minut bonus +6 ke všem Smyslům. Dalších deset minut však bude trpět postihem -3 ke Zručnosti, což se projeví též jako -3 ke Smyslům.

**Lamač kostí\***

Magenerie: 5 mg [6]

Náročnost:	+19	Síla = +3
	+22	Síla = +6
	+25	Síla = +9

Vyvolání: +15

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: ihned

Tímto kouzlem čaroděj dokáže zlomit jednu z dlouhých kostí v jedné z konětin terče. Čaroděj si může zvolit, která kost to bude, a oběti se dotkne v daném místě. Pokud chce zlomit stehenní kost, musí se dotknout stehna oběti.

Velikost poškození kosti se odvíjí od stupně úspěchu seslání kouzla. Na prvním stupni bude kost jen naštípnutá. Oběť zažívá bolestivost a nemůže postiženou konětinu plně namáhat, ale pro drsného horala není taková bolístka skutečnou překážkou.

Na druhém stupni úspěchu je kost již téměř zlomená. Léčení není nijak náročné a po krátké rekonvalescenci je oběť zase zdravá, nicméně v době neschopnosti je zásadně omezena

– konětinu prakticky nejde používat a jen nejtěžší válečníci se budou bez ohledu na dláhy ohánět svými sekerami.

Na třetím stupni je kost skutečně zlomena. Není to žádná šestinásobná zlomenina, ale na znepříjemnění to docela stačí.

Cinnosti, které chce oběť postiženou konětinou provádět, budou zatíženy postihem o velikosti –Síla kouzla. Kromě toho oběť získá stejně postižení jako by utrpěla velké drtivé zranění. Velikost postižení je rovna Síle kouzla.

Ačkoli je zlomenina způsobena magií, na její další existenci už není magického zhola nic. Hojí se přirozenou cestou jako každá jiná zlomenina.

**Lazebník\***

Magenerie: 3 mg [3]

Náročnost:	+11	Zkrásnění = +2
	+14	Zkrásnění = +4
	+17	Zkrásnění = +6

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +51 (1 hodina)

Lazebník zkráší terč, omyje z něj prach cest, pot a špinu, zbabí jej nepříjemných pachů a provede několik dalších úprav, jejichž účelem je zvýšit Krásu terče.

Terč bude pod vlivem kouzla skutečně krásnější, nejedná se o žádnou iluzu – výsledky jsou fyzicky hmatatelné. Za účelem zkrásnění může dojít i ke změnám účesu, vyhlazení jízv a podobně, ačkoli zásadní změny zvládne až nejvyšší stupeň kouzla.

Po skončení doby trvání zůstane bytost umytá a očistěná, ale navrátí se jí rysy tváře, a tak bonus ke kráse zmizí. Jinými slovy – po skončení trvání kouzla bude Krásá terče nejvýše taková, jaká je její přirozená hodnota.

Pod vlivem kouzla bude bytost ovlivněna následujícím způsobem:

**Krásá = Krásá + Zkrásnění****Nebezpečnost = Nebezpečnost - Zkrásnění/2****Metamorfóza v ...\***

Magenerie: 3 mg [5]

Náročnost:	+16	Trvání = +36 (10 minut)
	+19	Trvání = +51 (1 hodina)
	+22	Trvání = +73 (12 hodin)

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: dle stupně úspěchu

Tímto kouzlem se čaroděj dokáže změnit v jiného tvora. Tento tvor musí být přibližně stejně velikosti jako čaroděj. Změnou projde nejen živé čarodějovo tělo, ale též jeho nejbližší property, například vlasy a oděv, ne však bagáz nebo cokoliv dalšího.

Při výběru kouzla si čaroděj musí vybrat podobu, do které se metamorfuje, a to do nejmenších detailů. Poté totiž kouzlo může použít vždy jedině k metamorfóze do popsaného tvaru. Pokud se chce metamorfovat v něco jiného, musí

se kouzlo naučit znovu s jiným tvarem. Bude mít tím pádem dvě kouzla – jedno řekněme Metamorfóza ve vlka, druhé například Metamorfóza v bojovníka Posixe.

V popisu práce kouzla je zejména tvarování čarodějova těla. Oděv a doplňky dodělává jen jaksi mimochodem a není schopno je vytvarovat zcela mistrovsky. Například ozdobný přívěsek bude vypadat pěkně z dálky, ale blízký pohled odhalí řadu nepřesností, slité detaily a povrchnost zpracování. Také různé materiály se kouzlu napodobují dost těžko. Například samet bude na pohled vypadat jako samet, ale bude se jednat o jakousi textilní náhražku, která se na omak kvalitě sametu ani neblíží.

Po skončení kouzla se jednak čaroděj, jednak všechny kouzlem ovlivněné věci změní zpět do své původní podoby. Rádoby brokátové kalhoty se změní zpět v hadrové onuce, vyšívaný plášť v hrubý plátněný vak a nablýskaný fešák zpět v ošuntělého čarodějíka.

### Moc nad duchy

Magenergie: 4 mg [9]

Náročnost:	+22	Trvání = +16 (6 kol)
	+25	Trvání = +36 (10 minut)
	+28	Trvání = +51 (1 hodina)

Vyvolání: +6

Dosah: dohled

Rozsah: 1 duch v dosahu

Trvání: dle stupně úspěchu

Duchové jsou všichni nemrtví, kteří nemají vlastní hmotné tělo. Pod moc tohoto kouzla tedy nespadají zombie, ghůlové a další hmatatelné nestvůry, jeho cílem jsou bílé paní, procházející stěnami opuštěných hradů, duchové, přízraky a oživlé stíny.

Kouzlo podřídí ducha, na kterého bylo sesláno, čarodějově vůli. Duch jej poté bude poslouchat a čaroděj jej ovládá, jako by byl duchem samotným. Kontroluje všechny jeho činnosti a může s ním dělat, co se mu zhlubí.

Duch si však je vědom, že se podřizuje čarodějově vůli, a dělá to dost nerad. Po skončení trvání kouzla, až bude nepřijemného jha zbaven, pěkně si to s čarodějem vyřídí.

Čaroděj se musí na ovládání ducha plně soustředit, a může tedy vykonávat jen ty činnosti, které za plněho soustředění vykonávat lze. Proto je také možné mít najednou ovládnutého jen jednoho ducha.

### Mrštnost\*

Magenergie: 2 mg [6]

Náročnost:	+15	Síla = +2
	+18	Síla = +4
	+21	Síla = +6

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +51 (1 hodina)

Kouzlem Mrštnost čaroděj zlepší pohyblivost a další vlastnosti terče kouzla. Pod jeho vlivem je postava obratnější, rychlejší, obranyschopnější a mrštnější při šplhání a lezení všeho druhu.

Po dobu trvání kouzla bude postava zvýhodněna následujícími bonusy:

**Bonus k Obratnosti = Síla kouzla**

(projeví se i v Obraně)

**Bonus k Rychlosti = Síla kouzla/2**

(jen pro vertikální pohyb – šplhání, lezení)

### Mrtvolný spánek\*

Magenergie: 2 mg [2]

Náročnost:	+11	Barva kůže
------------	-----	------------

	+14	Teplota
--	-----	---------

	+17	Dech
--	-----	------

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

Pomocí tohoto kouzla dokáže čaroděj namaskovat tělo jednoho tvora, aby vypadalo jako mrtvé. Vtip je v tom, že tělo tak skutečně bude vypadat, nebude se jednat o žádnou iluzi!

Síla maskování závisí na stupni úspěchu seslaného kouzla. Na prvním stupni se změní barva kůže oběti. Stane se nafialovělou, nazelenalou nezdravou směsí, pravou maskou mrtvolnosti. Na druhém stupni bude oběť navíc na omak chladná. Bude jí chladno, ale ne skutečně zima, a nebude se ani třást zimou. Na nejvyšším stupni úspěchu kouzlo zajistí, aby tvor vypadal, jako když nedýchá. Stačí mu v tu chvíli dech natolik mělký, že se hrudník ani nepohybuje.

Není nijak zdraví prospěšné podstupovat vliv tohoto kouzla několikrát za sebou. Když je bytostí zima, třese se právě proto, aby se ohřála. Bez tohoto mechanismu může snadno prochladnout. Není to nic, co by rozházelo hrdiny, je-li aplikováno jednou či dvakrát. Celodenní podchlazení je však zcela jiná kapitola.

### Muka\*

Magenergie: 2 mg [1]

Náročnost:	+9	Síla bolesti = +1
------------	----	-------------------

	+12	Síla bolesti = +2
--	-----	-------------------

	+15	Síla bolesti = +3
--	-----	-------------------

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +6 (2 kola)

Čaroděj pronese slova zaklínadla, přistoupí k oběti a dotkne se jí. Ta pocítí, jak se do ní z místa dotyku šíří proud bolesti a rozlévá se po celém těle. Během dvou kol ji zachvátí od hlavy až k patě.

Za dobu svého působení bolest způsobí oběti zranění se Silou rovnou trojnásobku Síly bolesti. Kromě toho se projevuje jako postižení podle pravidel popsaných v PPH.

Během působení bolesti je oběť schopna vykonávat všechny činnosti, jež nevyžadují vyšší než volné soustředění. Pokud potřebuje vykonat činnost vyžadující plné soustředění, musí v hodu na udržení koncentrace uspět proti Síle rušení tak velké, jako je Síla kouzla zvětšená o +6.

**Nech rány krváčet\***

Magenergie: 2 mg [3]  
 Náročnost: +13 Síla = +2  
               +15 Síla = +4  
               +18 Síla = +6

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

Tímto kouzlem čaroděj podpoří krvácení nebo jiné postižení terče. Kouzlu se nejlépe pracuje s terčem, který je již zraněn, ale v případě nouze jej dokáže zranit samo.

Pokud má terč kouzla nějaké velké zranění (ve smyslu kapi- toly Poškození v části Vlastní hra v PPH), kouzlo je dokáže posílit – zvýší jeho velikost o  $\tau$ (Síla). To se také projeví posunem hranice ošetření. Nezáleží na typu zranění, kouzlo dokáže zhoršit velká zranění mechanická, živlová i psychická. Má-li terč více velkých zranění, posílí kouzlo nejčerstvější z nich.

Pokud terč žádné velké zranění nemá, kouzlo působí běžné zranění s takovou Silou zranění, jaká je Síla tohoto kouzla. Kdyby i toto malé poškození stačilo k vytvoření velkého zranění, bude se jednat o zranění typu  $\Psi$ .

**Nemotora\***

Magenergie: 1 mg [1]  
 Náročnost: +9 Síla = +1  
               +15 Síla = +2  
 Vyvolání: +0  
 Dosah: dotyk  
 Rozsah: 1 tvor  
 Trvání: +6 (2 kola)

Kouzlo Nemotora sníží bojeschopnost oběti tak, že omezí její pohyblivost, sníží její rozhled (sníží zorný úhel) a celkově ji oslabí. To se projeví snížením Bojového čísla:

**Postih k BČ = -Síla kouzla**

Žádný z vlivů, jež kouzlo na oběť má, není zvlášť výrazný, proto se zmíněný postih nevztahuje na většinu běžných činností postavy. Celkově se však projeví tím, že oběť není schopna reagovat dostatečně rychle na kritické podněty nebo si jich zkrátka nevšimne včas. Postih lze proto použít nejen v boji, ale i u jiných činností, kde jde o bleskovou rychlosť a též reflexy.

**Nemrtvý služebník**

Magenergie: 4 mg [8]  
 Náročnost: +18 Velikost = -8  
               +21 Velikost = -6  
               +24 Velikost = -4  
 Vyvolání: +18  
 Dosah: dotyk  
 Rozsah: 1 mrtvý tvor  
 Trvání: +73 (12 hodin)

Čaroděj se dotkne mrtvého těla a kouzlem jej přivede ke krátkodobému neživotu. Kouzlem je možné „oživit“ tvora, jehož velikost nepřesahuje parametr Velikost udaný v popisu kouzla.

Tvor bude čaroděje poslouchat na slovo, ale bude schopen provádět jen činnosti, kterým porozumí. Myš bude jen těžko šperhákem odemykat zámek od kobky, a to i kdyby to čaroděj uměl a myš na zámek dosáhla. Její tlapky k tomu prostě nejsou určené. Nějaký malý op už by však tuto činnost zvládnout mohl (ovšem opové nejsou přesně ten druh tvorů, kteří by se v kobkách vyskytovali zvlášť často).

Nemrtvý služebník však může prozkoumávat okolí a čaroději potom sdělovat, co vyzkoumal. Čaroděj jeho řeči porozumí (ovšem jen řeči svého nemrtvého služebníka). Udržování služebníka naživu nestojí žádnou další magenergií ani soustředění, ovšem služebník opět zahyne po uplynutí doby trvání kouzla.

Nemrtvý služebník je umělá bytost. Duše, která v těle bytosti sídlila před jeho smrtí, se do něj nevrátí. Čaroděj ji nahradí magií, proto je probuzený služebník někým zcela jiným, než když býval zaživa.

**Obarvi kůži (zesvětli/ztmav)\***

Magenergie: 1 mg [2]  
 Náročnost: +9 Ruce a nohy  
               +12 Tvář, ruce a nohy  
               +15 Celé tělo  
 Vyvolání: +0  
 Dosah: dotyk  
 Rozsah: pokožka jednoho tvora  
 Trvání: +36 (10 minut)

Kouzlem lze obarvit určitou část pokožky tvora. Kouzlo lze seslat jak na lidi, tak i na zvířata a ještěry, ale obarví skutečně jen kůži. Barvu psí srsti nijak neovlivní a hadí šupiny také zůstanou nedotčeny.

Podle stupně úspěchu je možné obarvit různý rozsah pokožky tvora. V nejslabší variantě se obarví jen končetiny – ruce a nohy. Obarví se přitom jen jejich koncová část, tedy u rukou asi do půli předloktí a u nohou asi do půli lýtek. Zbytek zůstane nezměněn. Na druhém stupni úspěchu bude obarvena navíc i tvář a s ní i celá hlava. Až na třetím stupni kouzlo barví celou pokožku tvora.

Z hlediska magie je rozdíl, zda je pokožka zesvětlována nebo ztmavována. Proto se čaroděj při studiu tohoto kouzla musí rozhodnout, zda bude jeho kouzlo umět ztmavovat, nebo zesvětlovat. Chce-li umět oba principy, musí se naučit kouzlo dvakrát.

Ztmavování se použije, pokud má být pokožka tvora změněna na tmavší barvu. Například kůže bělocha na skréti šedou a zelenou, nebo i na rudou, žlutou a podobně. Naopak, když má být ze skřeta či černocha udělán třeba žluťoch, pokožku je třeba zesvětlit a je vyžadována varianta kouzla zesvětlující.

**Oko za oko, zub za zub\***

Magenergie: 5 mg [8]  
 Náročnost: +20 Síla = +18  
               +23 Síla = +24  
               +26 Síla = +30  
 Vyvolání: +0  
 Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor  
Trvání: +36 (10 minut)

Tímto kouzlem čaroděj ochrání jednoho tvora. Pokud na terč kouzla v době trvání někdo zaútočí, nejen že terč nezraní, ale sám bude zpětným rázem zraněn.

Kouzlo je schopno pohltit tolik bodů zranění, kolik odpovídá Síle kouzla převedené podle Tabulky zranění a únavy.

**Příklad:** Bojovník Kuzma je kryt kouzlem se Silou +24. Takový štít dokáže pohltit zranění o úhrnné velikosti až 50 bodů.

Síla kouzla tedy vyjadřuje celkové zranění, jaké je kouzlo schopno pohltit.

**Příklad:** Kuzmu majzne trpaslík Urput Sveřepsson klade do hlavy. Měl by mu způsobit zranění se Silou +20 (32 bodů). Kouzlo však zranění pohltí. Kuzmovi se nic nestane a kouzlo bude zeslabeno – může krýt zranění už jen za 18 bodů.

Jakmile je celá síla štítu vyčerpána, kouzlo skončí. Kouzlo skončí i po uplynutí doby Trvání, bez ohledu na to, zda byla ochrana plně využita nebo ne.

Při každém zásahu kouzlo vydá zpětný šleh. Ten zraní oběť čtvrtinovou silou, než jaká odpovídá pohlcenému zranění.

#### Síla zpětného šlehu = Síla zranění - 12

**Příklad:** Trpaslík Urput vzal Kuzmu po hlavě a měl mu způsobit zranění o Síle +20. Zpětný šleh bude mít sílu:

$$\text{Síla} = +20 - 12 = +8 \text{ (8 bodů)}$$

Pokud je i útočník kryt tímto nebo podobným kouzlem, bude zřejmě zpětný šleh vykryt a v zeslabené verzi poslan opět zpátky k obránci.

**Příklad:** Pokud by i Urput byl kryt kouzlem *Oko za oko, Zub za Zub*, jeho kouzlo by zpětný šleh Kuzmova kouzla krylo. Síla jeho štítu by klesla o 8 a zpět by byl vyslán další zpětný šleh:

$$\text{Síla} = +8 - 12 = -4 \text{ (2 body)}$$

Ten by však zcela zákonitě byl zase zachycen Kuzmovým štítěm, který by zeslabil na sílu 16. Zpět by putoval bezvýznamný plivanec se silou:

$$\text{Síla} = -4 - 12 = -16$$

To už s 50% pravěpodobností není ani jeden bod.

#### Omrácení\*

Magenergie: 3 mg [1]

Náročnost: +10      Trvání = +6 (2 kola)  
+16      Trvání = +16 (6 kol)

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: dle stupně úspěchu

Čaroděj sešle kouzlo a dotkne se oběti (což je součástí seslání kouzla). Ta ztuhne a skáčí se na zem jako podřatá a zůstane po dobu trvání kouzla ležet v bezvědomí.

Po skončení doby trvání kouzla se oběť probere z mrákot a bude se ještě jedno další kolo vzpamatovává.

Oběť má možnost odolávat kouzlu pomocí odolání magii. Pokud při tom nebude úspěšná, kouzlo bude působit, jak je uvedeno výše.

#### Ovládní zombíka

Magenergie: 4 mg [7]

Náročnost:	+20	Trvání = +16 (6 kol)
	+23	Trvání = +36 (10 minut)
	+26	Trvání = +51 (1 hodina)

Vyvolání: +6

Dosah: dohled

Rozsah: 1 zombík v dosahu

Trvání: dle stupně úspěchu

Zombíkem je v intencích tohoto kouzla mírně jakýkoliv nemrtvý s hmotným tělem. Ať jej ten který nemrtvolog nazývá jako zombii, ghůla, fexta, mumii, nebo jak chce, pokud má hmotné tělo, bude na něj kouzlo působit.

Kouzlo dokáže podřídit jednoho zombíka čarodějově vůli, takže ten jej poté může kontrolovat, jako by jeho tělo vlastnil. Pokud chce, může s ním i napochodovat do žhavé lávy nebo podobně přátelského prostředí. Zombík čaroděje pod vlivem kouzla poslechne na slovo a udělá absolutně cokoliv, co si jeho pán přeje.

Zombík si však je svého „změněného“ chování perfektně vědom a je si vědom i toho, že nic z toho dělat ve skutečnosti nechce. Po skončení trvání kouzla si to s čarodějem pravděpodobně výřídí.

Čaroděj se musí na ovládání zombíka plně soustředit, a může tedy vykonávat jen ty činnosti, které za plného soustředění vykonávat lze. Proto je také možné mít najednou ovládnutého jen jednoho zombíka.

#### Ožív nemrtvého

Magenergie: 5 mg [10]

Náročnost:	+23	Velikost = -2
	+26	Velikost = +0
	+29	Velikost = +2

Vyvolání: +18

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 mrtvý tvor

Trvání: +73 (12 hodin)

Kouzlem *Ožív nemrtvého* čaroděj krátkodobě vdechně do mrtvého těla „neživot“, a vytvoří si tak služebníka. Velikost těla, které čaroděj oživuje, nesmí překročit parametr Velikost udaný v popisu kouzla.

Oživený služebník čaroděje poslechne na slovo, čaroděj jej však ovládá slovními příkazy. Úspěch nemrtvého tedy kriticky závisí na schopnosti čaroděje dobrě popsat, co po něm vlastně chce. Navíc nemrtvý musí být schopen danou činnost provádět už fyzicky. Rozebírání jemných mechanismů nikdy nebude silhou strámkou nemrtvých, ať se čaroděj klidně rozkrájí a na vysvětlování si pozve přední techniky

světa. Nemrtvý vyvolaný z deset tisíc let staré mumie se bude vyhýbat ohni zkrátka proto, že je plný prezervačních látek, které rády a dobře hoří.

Čaroděj rozumí řečí služebníka, pokud jej sám vyvolal. Běžně nemrtvý mluví pomocí jakýchsi hrdelních zvuků, ovšem hlavní komunikace probíhá na úrovni mimosmyslové.

Udržování služebníka na živu nestojí žádnou další magickou energii ani soustředění, ovšem služebník opět zahyne po uplynutí doby trvání kouzla.

Oživený nemrtvý je umělá bytost. Duše, která v těle bytosti sídlila před jeho smrtí, se do něj nevrátí. Čaroděj ji nahradí magií, proto je probuzený služebník někým zcela jiným, než když býval zaživa.

### Pohlední na svět očima sochy\*

Magenergie: 7 mg [10]

Náročnost:	+26	Trvání +36 (10 minut)
	+29	Trvání +51 (1 hodina)
	+32	Trvání +73 (12 hodin)

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: dle stupně úspěchu

Pod vlivem tohoto kouzla je zvolená oběť přeměněna v kámen se vším blízkým osobním vlastnictvím, které v tu chvíli má u sebe. V to počítáme jednak šaty, brýle a podobné nezbytnosti, tak i jistou bagáž (pakliže nedosahuje rozměr valníku či zebříňáku).

Oběť zůstane zkamenělá po dobu trvání kouzla. Během ní nepotřebuje dýchat ani jíst, nevidí a neslyší, nemůže mluvit ani hýbat se. Čas však vnímá, a zřejmě jí je dost dlouhá chvíle.

Po skončení trvání kouzla se socha promění zpět. Pokud mezičím došlo k nějaké zásadní změně, například uražení ruky nebo hlavy, tyto změny se projeví i na „originálu“ ve formě vhodného postižení. Socha je sice vybudována ze solidního kamene, leč sile sochařského dláta odolá málco.

### Průsak\*

Magenergie: 4 mg [7]

Náročnost:	+18	Velikost = -20
	+21	Velikost = -32
	+24	Velikost = -46

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Čaroděj sešle kouzlo Průsak a tvor, který je terčem kouzla, dostane schopnost protáhnout se velmi malou škvírou, například mezerou mezi mrázemi nebo dokonce i klíčovou dírkou.

Na stupni úspěchu seslání kouzla závisí, jak malá může být díra, kterou se bude postava protahovat. Uvádí to parametr Velikost. Pokud je velikost otvoru stejně velká nebo vyšší než parametr Velikost, dokáže se skrz něj postava protáhnout.

Rychlosť protahování je:

$$\text{Rychlosť protahování} = \text{Velikost} + 12$$

(ale ne vyšší než aktuální Rychlosť postavy)

Pokud se bude postava protahovat po celou dobu trvání kouzla, dokáže prosáknout až otvorem o délce:

$$\text{Délka} = \text{Rychlosť} + \text{Trvání}$$

Příklad: Čaroděj Satyr seslal na bojovníka Frostu kouzlo Průsak. Podařil se mu druhý stupeň úspěchu a to znamená, že otvor, kterým se bude Frost protahovat, smí mít velikost až -32 (čili 2.5 centimetrů).

Frost se potřebuje protáhnout pode dveřmi. Škvíra má výšku tři centimetry (-30), a tak bude Frostova rychlosť:

$$\text{Rychlosť průsaku} = -30 + 12 = -18 \text{ (45 m/hod)}$$

Trvání kouzla je +16, a Frost se tedy dokáže protáhnout až škvírou o délce:

$$\text{Maximální délka škvíry} = -18 + 16 = -2 \text{ (80 cm)}$$

Dveře mají tloušťku bídných pět centimetrů, a tak se Frost dokáže bohatě protáhnout, ani nemusí moc spéchat.

Kouzlo působí na tělo postavy a na veškerou výbavu, kterou by oběť byla schopna odejít, kdyby jí nic nebránilo. Například na brýle, oděv, osobní zavazadlo, a dokonce i pouta, ne však okovy na stěně.

Pokud se po skončení trvání kouzla postava stále nachází v nějaké škvíře, přijde o tu část těla, která se uvnitř právě nachází. Dost záleží na tom, jak daleko se postava dostala. Může přijít o prsty na nohou, ale může i zahynout.

### Přívod nemoc\*

Magenergie: 3 mg [6]

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

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +73 (12 hodin)

Po dobu trvání kouzla Přívod nemoc je oběť zatížena nepříjemnou slabostí. Způsobí postižení s následujícími parametry:

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = vsi., Velikost = Síla kouzla, Život = +Z, Účinek = (!) Sil: -Velikost.

### Přívolej nemrtvé

Magenergie: 2 mg [3]

Náročnost:	+15	Dosah = +26
	+18	Dosah = +32
	+21	Dosah = +38

Vyvolání: +6

Dosah: podle stupně úspěchu

Rozsah: nemrtvý v dosahu

Trvání: +16 (6 kol)

Čaroděj sešle kouzlo, aby se pokusil přivolat nemrtvé v dosahu. Po seslání po dobu trvání kouzla cítí nemrtví, kteří neuspějí v hodu na odolání magii, neodolatelně nutkání vydat se na místo, kde stojí čaroděj.

Přitom ovšem jednají podle své vůle. Snaží se tedy dostat na místo, ale nepokusí se kvůli tomu přeplavat lávové jezírko nebo přeručkovat po natažené niti.

Také až se dostanou na místo, budou jednat podle své přirozenosti. Mohou čaroděje i napadnout, uznají-li to za vhodné.

Pokud jsou přivolávaní nemrtví v moci jiného čaroděje, stále budou poslouchat jeho. Mohou tedy na jeho příkaz zůstat na místě a k sesilateli nepřijít, jakkoli moc by chtěli.

### Svérací kazajka\*

Magenergie: 3 mg [3]

Náročnost:	+16	Síla = +2
	+19	Síla = +4
	+22	Síla = +6

Vyvolání: +6

Dosah: +6

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Oběť stížená kouzlem *Svérací kazajka* bude prakticky zcela neschopna pořádného pohybu po celou dobu trvání kouzla. Projev kouzla je právě takový, jako popisuje název kouzla – pohyb rukou je zcela omezen a nohama je možné dělat jen drobné krůčky.

Veškeré činnosti související s pohyblivostí (rychlosť chůze, šplhání, boj) jsou postihovány podle Síly kouzla:

### Postih k hodům = -Síla kouzla

Tento postih se vztahuje na všechny hody související s pohybem a po celou dobu trvání kouzla. Je jím ovlivněna rychlosť pohybu postavy, schopnost šplhat, bojovat, jít – zkrátka vše, k čemu je potřeba Síly či Obratnosti, je postihováno.

### Škytavka\*

Magenergie: 3 mg [1]

Náročnost:	+10	Několik škytnutí
	+13	Řídká škytavka
	+16	Vydatná škytavka

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Kouzlem *Škytavka* čaroděj přivolá na postavu nepříjemné cukání bránice. V nejslabší variantě se celá škytavka odbude několika nemastnými, neslanými škyty, rozprostřenými do doby trvání. Na druhém stupni úspěchu už je škytavka regulérní a obtěžující. Po nejsilnějším úspěchu je skutečně nepříjemná – škyty se s želesnou pravidelností objevují i několikrát za kolo, nelze je zadržet ani zadržováním dechu či jinými ověřenými praktikami – člověk zkrátka škytá bez ohledu na jakékoliv okolnosti po celou dobu trvání kouzla. Obzvláště vypečené je přivolání škytavky při plavání, jezení polévký nebo jiné podobné činnosti.

Kouzlo dokáže posílit již existující škytavku, ať je původu jakéhokoliv. Přidává k ní svou vlastní kadenci, takže i mírná škytavka, posílená kouzlem, se snadno stane noční můrou.

Škytavka nekončí po době trvání automaticky, ale lze ji poté zahnat některou tradiční metodou (například zvednutí levé ruky a pravé nohy, tancování odzemku za současné-

ho pojídání mrkve, vypití dvanácti doušků vody, zadržení dechu na půl minuty, a milionem jiných způsobů, jejichž společnou vlastností je mizerná úspěšnost).

### Šnečí krunýř\*

Magenergie: 3 mg [7]

Náročnost:	+17	Síla = +6 (6)
	+20	Síla = +12 (12)
	+23	Síla = +18 (25)

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

*Šnečí krunýř* změní strukturu pokožky zasaženého tvora tak, aby byla schopna lépe odolávat zraněním, škrábancům a úderům všeho druhu. Na druhou stranu je taková kůže tuší, a tak je postava méně mrštná.

Pod vlivem kouzla budou vlastnosti postavy modifikovány následovně:

**Postih k Obratnosti, Obraně a Rychlosti = -2**

**Zvýšení Ochrany zbroje =  $\tau$  (Síla kouzla)**

(použij Tabulku zranění a únavy).

**Příklad:** Čaroděj Semir Urakibura sesal na bojovníka Kostiloma *Šnečí krunýř*. Dosáhl druhého stupně úspěchu, a Síla kouzla je tedy +12.

Zvýšení Ochrany zbroje =  $\tau(+12) = 12$

Kostilom bude omezen v rozletu postihem k Obratnosti, Obraně a Rychlosti o velikosti -2, zároveň se mu však Ochrana zbroje zvýší o 12, což rozhodně není k zahození.

### Uchřadni\*

Magenergie: 5 mg [9]

Náročnost:	+24	Síla = +6
	+27	Síla = +9
	+30	Síla = +12

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +73 (12 hodin)

Poté, co čaroděj sešle kouzlo *Uchřadni*, oběť tohoto kouzla obdrží určité množství únavy, které se po celý následující den (viz trvání kouzla) nezbaví. Množství únavy je dáno parametrem kouzla Síla.

Kouzlo nejen že novou únavu způsobuje, navíc zabraňuje postavě stávající únavu regenerovat. Spánek, posilovací nápoje, nic nepomáhá.

Pravidelným sesíláním je tedy možné terč kouzla doslova uondat k smrti.

### Urvi uši\*

Magenergie: 2 mg [4]

Náročnost:	+13	Síla = +3
	+16	Síla = +6
	+19	Síla = +9

Vyvolání:	+6
Dosah:	dotyk
Rozsah:	1 tvor
Trvání:	+36 (10 minut)

Kouzlem *Urvi uši* čaroděj zásadním způsobem ovlivní kvalitu sluchu oběti. Vlastnost Smysly oběti bude pro účely veškerých druhů sluchového získávání informací zatížena postihem:

#### **Postih = -Síla kouzla**

Kouzlo působí na všechny sluchové orgány oběti. Pokud má oběť několik hlav nebo nadstandardní počet sluchových receptorů, budou ovlivněny všechny. Postih se bude vztahovat také na všechny hody související s použitím sluchových vlastností uší, nemusí se jednat jen o přímé poslouchání, ale například i o netopýří orientaci pomocí ultrazvuku.

#### **Uvadni\***

Magenergie:	1 mg [1]
Náročnost:	+10
	+13
	+16
Vyvolání:	+6
Dosah:	dotyk
Rozsah:	rostliny dle stupně úspěchu
Trvání:	+6 (2 kola)

Čaroděj toto kouzlo sesílá na skupinu rostlin v rozsahu dle stupně úspěchu. Během doby trvání zvolená vegetace přijde o veškerou vláhu a uvadne. I na nejvyšším stupni úspěchu kouzlo zapůsobí nanejvýš na mladý stromek. Běžný strom možná lehce poškodí, takže nebude vypadat úplně zdravě, ale nezničí jej. Vzrostlý dub si takto slabého kouzla ani nevšimne.

Rostlina vlivem kouzla nezahyne. Pokud bude nadále ve svém přirozeném prostředí s dostatkem vláhy, zregeneruje se.

#### **Voodoo\***

Magenergie:	4 mg [5]
Náročnost:	+19
	+22
	+25
Vyvolání:	+18
Dosah:	dotyk
Rozsah:	viz níže
Trvání:	+51 (1 hodina)

Kouzlo *Voodoo* čaroději umožní kvalitnější práci s duší terče, což se projeví bonusem v mentálním souboji s tímto terčem.

Čaroděj nesesílá kouzlo přímo na terč, místo toho k tomu použije speciální pomůcku. Z kousků oděvu, vlasů, nehtů a jiných částí těla, ze slámy, jíž se oběť dotýkala, a okousaných kostí, jež oběť zanechala po obědě na talíři, si poskládá hadrovou panenku. Na tu kouzlo ve vhodném okamžiku sešle a poté bude po celou dobu trvání kouzla při všech ho-

dech vztahujících se na mentální souboj s daným terčem požívat výhody bonusu:

#### **Bonus = Síla kouzla**

Na bonusu se projeví v jednom okamžiku jen jedno kouzlo. Pokud čaroděj sešle kouzel několik, projeví se jen nejsilnější z nich. Až když to zanikne, projeví se slabší kouzlo, jehož trvání ještě neskončilo, a tak dále.

Každá panenka smí být zaměřena na jedinou bytost. To neznamená, že se zvolených materiálů nesmí nikdo jiný dotýkat, ale nejčastějším uživatelem musí být zvolená oběť. Pokud nejsou mezi kousky materiálu jasné souvislosti (společný uživatel), kouzlo nebude fungovat dle očekávání, protože není jasné, kdo vlastně má být terčem.

Pokud se čaroději podaří nashromáždit množství materiálu, který je svou povahou skutečně navýšost osobní a počet jiných kontaktů je minimální, může být kouzlo ještě o něco silnější a může dávat ještě +1 navíc.

Zvláštní úspěch mívají panenky, jež v sobě obsahují předmět blízký oběti i duševně, například oblíbený přívěsek, snubní prsten (pokud k němu oběť má zvláštní vztah) a podobně.

Z našeho světa by byla velmi silným materiálem pro konstrukci panenky fotografie, ne však malovaný portrét, i kdyby na něm byla bytost vyobrazena. To vychází z konstrukce – při focení se to stejně světlo dotýká jak terče tak fotomateriálu a obraz přímo tvoří, při malování obrazu naproti tomu záleží zejména na malíři. Obraz se dá považovat za vhodný materiál pro konstrukci panenky použitelné proti autorovi tohoto obrazu.

#### **Vrať se do hrobu**

Magenergie:	3 mg [9]
Náročnost:	+19
	+22
	+25
Vyvolání:	+6
Dosah:	dohled
Rozsah:	nemrtví v dosahu
Trvání:	+16 (6 kol)

Po sesání kouzla budou všichni nemrtví v dosahu, ať jsou hmotní nebo nehmotní, zatíženi postihem:

#### **Postih = -Síla**

Tento postih se vztahuje na všechny činnosti a hody, které nemrtvý po dobu trvání kouzla provádí.

#### **Vyčerpej\***

Magenergie:	3 mg [2]
Náročnost:	+12
	+15
	+18
Vyvolání:	+6
Dosah:	dotyk
Rozsah:	1 tvor
Trvání:	+51 (1 hodina)

Kouzlem Vyčerpej dokáže čaroděj odsát cíli určité množství energie. Cíl se tak unaví a této získané únavy se po celou dobu trvání nebude schopen zzbavit. Teprve po odeznění doby trvání kouzla se energie začne obnovovat přirozenou cestou.

Vyčerpej způsobí únavu za tolik bodů, kolik odpovídá v Tabulce zranění a únavy Síle kouzla.

### Vypíchni oči\*

Magenergie: 2 mg [4]

Náročnost:	+13	Síla = +3
	+16	Síla = +6
	+19	Slepota

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

Pomocí tohoto kouzla čaroděj umí snížit kvalitu zraku oběti. Vlastnost Smysly oběti bude pro účely veškerých druhů vizuálního získávání informací zatížena postihem:

#### Postih = -Síla kouzla

Kouzlo ovlivní všechny zrakové orgány, tedy všechny oči na všech hlavách oběti, též složené oči hmyzu či jiné nestandardní druhy vizuálních receptorů. Pokud má oko mimo obyčejného vidění také jiné vlastnosti (infravidění trpaslíků), bude se postih vztahovat i na ně, ovšem musí se skutečně jednat o funkci oka. Pokud je tepločivé například nějaké třetí víčko na oku nebo nějaký zcela jiný orgán, nebude jeho funkce kouzlem ovlivněna.

Na třetím stupni kouzlo způsobuje absolutní slepotu, přesně ve smyslu předchozích odstavců.

### Vyřízni jazyk\*

Magenergie: 2 mg [4]

Náročnost:	+13	Zakoktávání se
	+16	Koktání, mumlání
	+19	Zvuky

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

Kouzlo Vyřízni jazyk je široce oceňováno zejména čaroději, kterým se přihodil sňatek s někým nekonečně upovídaným, kdo je neustále ruší od studia. Čaroděj totiž pomocí tohoto kouzla zásadním způsobem ovlivní schopnost oběti artikulovat.

Sesláno se stupněm úspěchu „zakoktávání se“ kouzlo oběti působí určité artikulační obtíže, ovšem oběť je stále schopna hovořit bez výrazných problémů. Při „koktání“ už oběť není schopna pořádné artikulace. Zadrhává, polyká koncovky, jazyk má jako ze dřeva a nikdo jí pořádně nerozumí. Na nejvyšším stupni není schopna oběť ničeho jiného než vyluzování neartikulovaných zvuků.

Kouzlo může mít efekt zejména při vyjednávání a všude tam, kde záleží na dobrém přednesu. Není možné přímo určit postihy – to zkrátka příliš závisí na okolnostech.

V hospodě sklidí oběť posměch a bude jí doporučeno, aby už nepila. Ovšem při audienci u krále to může dotáhnout až ke katovi na špalek.

### Vysaj sílu

Magenergie: 5 mg [8]

Náročnost:	+23	Výtěžnost = -9
	+26	Výtěžnost = -6
	+29	Výtěžnost = -3

Vyvolání: +0

Dosah: 0

Rozsah: čaroděj

Trvání: +16 (6 kol)

Čaroděj pod vlivem tohoto kouzla dokáže vysávat sílu z ostatních tvorů. Pokud v době trvání kouzla někoho zasáhne a zraní, část životní síly, kterou tímto zraněním odebere, poputuje k němu a vylečí mu tak zranění o celkové velikosti:

#### Zisk = Síla zranění + Výtěžnost

Kouzlo léčí nejprve zranění před hranicí ošetření (má-li čaroděj takové), a to počínaje křížky neodpovídajícími žádnemu velkému zranění; pak pokračuje v léčení velkých zranění od nejstaršího. Nakonec léčí zranění za hranicí ošetření.

Příklad: Čaroděj Bafomet pod vlivem kouzla *Vysaj sílu* zraní skřeta Gruba a způsobí mu (po odečtení všech kvalit zbrojí) zranění za 8 bodů (to je Síla zranění +8). Kouzlo se mu podařilo seslat dokonce se třetím stupněm úspěchu, a proto:

$$\text{Zisk} = +8 - 3 = +5 \text{ (6 bodů)}$$

Čaroději se tak zahojí zranění za 6 bodů.

### Zakopni\*

Magenergie: 1 mg [1]

Náročnost:	+8	Odkopnutí
	+11	Škobrtnutí
	+14	Zakopnutí

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: ihned

Oběť kouzla krátkodobě ztratí rovnováhu. Síla kouzla je rozdělena do tří úrovní. První je „odkopnutí“. Svou silou je podobné, jako když se oběť do cesty připlete větev nebo podobná překážka, které se lze snadno zbavit. Následuje „škobrtnutí“, které odpovídá zachycení nohy o drn nebo podobnou překážku. A nakonec „zakopnutí“ zhruba odpovídá zachycení nohy za kořen.

Důsledek záleží do značné míry na okolnostech – při běhu po zledovatělém převisu je už pouhé odkopnutí fatální, zatímco pokud postava pevně stojí, nikterak jí nebude vadit ani zakopnutí.

Například v boji by výkon bojovníka omezilo odkopnutí neznatelně, škobrtnutí mírně, asi na úrovni postihu -1 k nejbližšímu bojovému hodu v tomto kole, a zakopnutí vážně, asi na úrovni postihu -3.

Je možné na zakopnutí pohlfžet také tak, že se postava zkrátka složí, jako kdyby špatně našlápla na kotník. Potom bude bojový postih vycházet zejména z toho, že postava není akceschopná.

Obecně platí, že pokud postava stojí pevně a stabilně, kouzlo jí neublíží. Pokud se pohybuje, záleží na dynamice a náročnosti vykonávaného pohybu.

Kouzlo je zaměřeno výhradně na dolní končetiny. Pokud lupič ručkuje po okapu, kouzlo jej v nejmenším neovlivní. Také na čtyřnohá zvířata bude mít kouzlo spíše neurčitý vliv – rozhodně je ovlivní, ale ne tolik jako člověka. Ani netřeba zdůrazňovat všelijaké slimejše, chapadlovce a hady, jimž kouzlo zkrátka nemá jak ublížit. Co taky podrážet například chobotnici?

### Zchrom ruku\*

Magenergie: 2 mg [4]

Náročnost:	+16	Síla = +3
	+19	Síla = +5
	+22	Síla = +7

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

Kouzlo *Zchrom ruku* udělá oběti přesně to, jak se jmenuje. Klouby rukou zcela zchromí a pokusí se znemožnit jakoukoliv manipulaci pomocí rukou. Hody na veškeré činnosti, které postava vykonává rukama, jsou zatíženy následujícím postihem:

#### Postih = -Síla kouzla

Kouzlo ovlivní vždy horní nebo přední končetiny bytosti, a to maximálně dvě. Pokud není možné jednoznačně roz hodnout, které končetiny jsou horní nebo přední (například chobotnice, které mají všechny končetiny konstruované shodně), budou vybrány nějaké dvě končetiny víceméně náhodně. V případě, že tvor dané končetiny používá třeba k chůzi, bude se postih vztahovat i na rychlosť pohybu.

### Změn tvář\*

Magenergie: 2 mg [2]

Náročnost:	+12	Náhodná
	+15	Podle sesilatele
	+18	Podle terče

Vyvolání: +6

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +36 (10 minut)

Čaroděj dokáže změnit tvář jednoho tvora. Nedokáže měnit její barvu, dokáže ji jen přetvarovat a změnit její rysy, vyhladit vrásky a jizvy a podobně. To vše je pouze dočasné, po skončení trvání kouzla se tvář oběti vrátí do svého původního tvaru.

Změna tváře je pozvolná, nikoli skoková, a probíhá dvě kola.

V nejslabší verzi je kouzlo schopno změnit tvář jen tak, aby se nějak lišila od té současné. Není v moci sesilatele

zajistit, aby vypadala podle jeho představ, a tím méně podle představ oběti. Může být i pěkná, ale obvyklejší je, že vypadá hůře než původní tvář oběti – přibudou asymetrie, nepravidelnosti a podobně.

Pokud dosáhne čaroděj druhého stupně úspěchu, může tvář oběti tvarovat podle svých představ. Při posledním stupni úspěchu si dokáže tvář změnit i sama oběť. V obou těchto případech se jedná o skutečné tvarování. Čaroděj či terč (záleží na stupni úspěchu, kdo z nich) skutečně hnětu a masíruje tvář prsty, aby docílili výsledného efektu. Zde může samotné tvarování trvat víceméně jakkoliv dlouho, je možné ho i přerušit a později pokračovat, ale celkově trvání kouzla nepřekročí stanovenou dobu. Závisí zejména na zručnosti a uměleckých schopnostech autora, jak bude výsledná tvář vypadat.

Pomocí tohoto kouzla není možno měnit tvar žádné jiné části těla než právě tváře. Pokud má bytost tvář několik, lze měnit tvar jen jediné z nich. Pokud bytost tvář nemá (například žížala), kouzlo na ni nebude účinkovat. Zajímavým případem je bezhlavý rytíř. Na něj kouzlo účinkovat bude, protože ačkoli nemá hlavu na krku, obvykle si ji s sebou nosí v ruce, a tedy ve skutečnosti tvář má.

### Zprůsvitnění\*

Magenergie: 3 mg [5]

Náročnost:	+17	Síla = +12
	+20	Síla = +15
	+23	Síla = +18

Vyvolání: +0

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: +16 (6 kol)

*Zprůsvitnění* zajistí, aby byl zasažený tvor cizím zrakem těžko spatřitelný.

Míra neviditelnosti je udávána parametrem kouzla Síla. Tvor pod vlivem kouzla není absolutně neviditelný, je jen značně průsvitný, takže je obtížné jej na první pohled spatřit. Zejména ve špatně osvětlených prostorách a na jednolitém podkladu, a to přestože se světlo skrze něj neláme zcela optimálně. Na přehledných místech, zejména na pozadí pravidelného vzoru, je relativně snadné spatřit reliéf zprůsvitného tvora.

Má-li se posoudit, zda někdo zprůsvitnělého tvora uvidí, provede se následující hod:

**Sms (Zrak) + 2k6+:**

**zahlédl ~ Síla kouzla ~ nezahlédl**

*Zprůsvitnění* pochopitelně neovlivní žádnou jinou charakteristiku terče kouzla. Kdokoli jej stále ještě může zaslechnout či nahmátnout (tedy „zakopnout“ o něj).

*Zprůsvitnění* se vztahuje na zasaženého tvora a jeho nejbližší osobní vlastnictví – brýle, vlasy, sponky, současný oděv a obuv a podobně. Bagáz zůstává viditelná a vrchní vrstvy mnohorstvého oblečení obvykle také (ačkoli, pokud chodí čaroděj nabalen vždy, budou zneviditelneny všechny vrstvy). Skutečně dost záleží na tom, co na sobě má čaroděj obvykle a co už je přídavek).

# Osud

Otevřela oči a vydechla. Podívala se na své ruce – přebíhaly po nich matné, modré jiskřičky. Po celém těle cítila mravenčení, jak se v ní usazovala právě načerpaná magenergie. Ruce se jí chvěly, žaludek se svíral přívalem magického napětí.

Vlastně ne. Bylo to strachem. Hlavně zhlučka dýchat.

Natáhla se pro svoji hůl, nejistě ji sevřela v dlani a opřela se o ni, když vstávala – jako nějaká stařena. Ve většině přeběhu a kronik nebyly tyhle okamžíky vůbec zmiňovány. Chvíle před bitvou, před střetem s hlavním padouchem, předtím, než se hrdina konečně rozhoupne a vyrazí na draka.

„Hrdina“, odfrkla si Laela a setřela pot z čela. Připadala si opravdu uboze, jak tam tak stála uprostřed roztříštěných zku-mavek, v šeru podzemní laboratoře – jen několik kroků od Alonsova mrtvého těla. Uběhlo pouhých pár okamžíků od chvíle, kdy ho objevila. Kdy se rozhodla, že ho musí pomstít.

Pouhých pár okamžíků – a přesto stačily k tomu, aby se jí zmocnily pochybnosti. Vždyť byla jen obyčejná studentka, a chtěla se utkat s mistrem, s vlastním učitelem. Jakou tak může mít pravděpodobnost úspěchu?

„No,“ řekla nahlas, „tahle zkouška bude stát za to.“

Pak otevřela magický portál a vykročila.

\* \* \*

Když se ocitla na místě, byla nucena si rukama zakrýt tvář. Okolo zuřila vichřice, vzduchem létala kamenná tříšť a zrnka písaku. Ten vítr vyl, ba přímo kříčel, Thurgurasem se nesl zuřivý ryk a hromobití. Opřela se zády o polorozbořený kamenný portál a vykřikla zaklínadlo, aby se alespoň zčásti uchránila před větrem.

To neměla dělat. Všiml si jí.

Stál tam – na hromadě sutin, které snaď kdysi byly schody. Potrhané roucho mu vlálo ve větru, když se otočil a podíval se na ni. Byl to černý, prázdný pohled. Usmál se.

„Ty,“ zazněl sebejistý, hromový hlas, který přehlušil i vítr. „Přišla ses... podívat? Poučit?“

Laela jen naprázdno polkla.

„Přišla ses přesvědčit,“ pokračoval Delarius, zatímco slézal ze schodů, „že už se to děje? Nuže, vidíš – Thurguras se probudil. Já jsem ho probudil.“

„Ne,“ řekla tiše. „Ještě se to dá zvrátit.“

Jeho úsměv se rozšířil. Nebýt černých očí a rozcuchaných vlasů, nevypadal by možná ani tolik šíleně. „Takže jsi to stačila přečíst,“ prohlásil. „Proroctví. To bezjemenné, anonymní Proroctví, vyprávějící o ztracených dětech – hrádinech. Těch, jež staniou v čele nového světa, postaví se Thurgurasu a, jak to u hrdinských fracků bývá, zvítězí. Četla jsi to a uvěřila jsi tomu.“

Prudce trhnul hlavou a ze špice jeho hole vylezl blesk – minul Laelu jen o několik coulů. „Vedle,“ odsekla s klidem, který ji samotnou překvapil.

„Pravděpodobnost, že minu,“ usklíbl se Delarius, „byla menší než šance, že blesk zasáhne ptáka v letu, a to za jasného počasí. Mířil jsem vedle. Chci ti totiž ještě něco říct.“

„Vy máte vždycky co říct, pane,“ usmála se elfka. Stála zpříma a hrdě – až příliš hrdě na někoho, kdo je tak blízko smrti.

„Ano. Chci mluvit o Prorocích – o jejich předvídatelnosti. Víš, některé věci se v nich vždy opakují. Černí jezdci, například. Vždycky jsou tu nějací Černí jezdci. A nakonec, proč ne? Myslím, má drahá, že Černí jezdci právě vyjeli.“

Vystřelil další blesk. Tentokrát byla připravena – vykřikla zaklínadlo a výboj se odrazil od neviditelné clony dobré dva kroky před ní.

„Zbytečně phýtváš energii,“ ucedil Delarius, „opět jsem mířil vedle.“

„Mluvil jste o Černých jezdcích,“ upozornila ho.

„Ano. Řekl jsem, že Černí jezdci vyjeli. Míří do vesnice, která během několika málo okamžíků lehne popelem. Víš, o které mluvím – v tomhle bylo Proroctví až nezvykle konkrétní. Je jen málo podobných míst. Už chápeš ten vzorec? Žádná vesnice, žádné děti. Žádné děti...“

Nenechala ho dokončit. Za hlasitého zaklínání proti němu namířila svoji hůl a starého čaroděje oslepil kužel bílého světla. Vitr zesílil, země se zatrásla. Pak Laelu sevřela mirazivá bolest a podlomila se jí kolena.

„Nepřerušuj – mě – když – mluvím!“ zařímel Delariův hlas. „Chápu tvoje zoufalství, ale nepokoušej moji trpělivost! Už to nezastavíš, rozumíš? A ty děti, tuhle tvoji slavnou poslední záchrannu, velké Proroctví – to všechno za chvíli spálí banda obyčejných najatých hrádlořezů. Ne všechny Černé jezdce je třeba povolávat z pekelných hlubin. Některým stačí zaplatit!“

Uvědomila si, že jeho roucho, ruce i tvář jsou teď téměř černé. Byl celý pokrytý temnou, mazlavou tekutinou, která se valila ze spár v zemi. Už tu nebyla jen hřílna a kamení, cosi tu žilo. Bylo to všude kolem – nejvíce ale v Delariových prázdných černých očích, kterýma se na ni díval. Svíjelo se to a syčelo. Proklínalo ji to.

„Zažilas to...“ zašeptal. „Tenkrát, když jsme Ho poprvé našli. Přímo tady v troskách Thurgurasu jsi to na chvíli poznala. Víš, jaké to je. Proč tedy pořád vzdoruješ?“

Bolest trochu povolila, dovolil Laele se postavit. Už věděla, co musí udělat – v duchu odříkávala další zaklínadlo.

„Protože, pane, už to nechci zažít znovu,“ odvětila třesoucím se hlasem a pozvedla svoji hůl. Za jejími zády se otevřel magický portál.

Zachmuřil se. Opadl se dva sloupy sesypaly k zemi, pohlceny vlnami černé kapaliny. „Nemáš šanci,“ řekl a ten hlas už vůbec nebyl jeho. „Nestihneš je zachránit. Povidám, jako by blesk zasáhl ptáka v letu – větší pravděpodobnost to není!“

Svá poslední slova doprovodil sérií kulových blesků – Laelin magický štít se pod jejich nárazy zachvěl a zmizel.

„To stojí za pokus,“ zašeptala a vkročila do portálu. Pronásledoval ji burácející řev větru, který se mísil s Delariovým hysterickým smíchem.

\* \* \*

Vesnice hořela. Mezi domy pobíhali zmatení, zoufali a vyděšení vesničané, odevšad se ozýval lidský křik a ržání koní. Už jsou tady, uvědomila si Laela, když vystoupila z portálu. Skrčila se za kamennou zádku a sledovala z úkrytu ten zmatek a beznaďej. Pak je spatřila – Černé jezdce. Projížděli mezi bezmocnými lidmi, páliли a zabíjeli.



Její uši však náhle cosi zachytily a srdce jí poskočilo. Kdosi křičel – tenhle křik však byl zuřivý, bojovný a odvážný. A dětský.

\* \* \*

Ruk uvolnil šňůrku praku, a pak znova a znova. Sledoval, jak kameny zasypávají Černého jezdce, jak se jeho kůň vzpíná a shazuje ho do bláta. Slyšel, jak přátelé za jeho zády zuřivě křičí, a uvědomil si, že sám řve zrovna tak.

Slunce náhle zastínil černý mrak a k zemi sjel za ohlušujícího dunění blesk. Jeden z jezdců se i s koněm vzňal a zaplavil oslepujícím modrým plamenem. Zbylí jezdci se dali na útěk, demoralizovaní a vystrašení. Ruk, překvapený vlastní odvahou, fascinovaně sledoval živou pochodeň, jak se vzpíná v agónii uprostřed vesnice. Ke svému překvapení si všiml, že všechni nejsou smyslů zbaveni, v zajetí strachu a zoufalství. U chalupy, co patřila otci Sarji, stála krásná dívka, mnohem hezčí než cokoliv, co kdy Ruk viděl. Její rysy byly klidné, takřka nezúčastněné, jako by neslyšela všechn ten nárek a neviděla mrtvé, zmrzačené a umírající. Kapka potu donutila Ruka mrknout, a když znova otevřel oči, dívka byla pryč a zmizel i temný mrak nad vesnicí.

\* \* \*

Laela seděla opřená o strom a vyčerpaně oddechovala. Ještě nikdy v životě nebyla tak unavená. Blesk ji stál poslední zbytky síly, nedokázala se už ani magicky přemístit – na kraj lesa musela skrz bitevní vřavu doklopýtat sama.

Obloha byla jasná, v dálce však hrnělo – schylovalo se k náhlé letní bouřce. Mladá elfka sledovala trojici dětí na protějším svahu. Sklánely se nad něčím tmavým, co leželo na zemi. Když se zahleděla pozorněji, zjistila, že se jedná o jednoho z nájezdníků. Oni ho chtějí zachránit, došlo jí. Znají sítování. Nebylo to příliš logické ani pravděpodobné – asi se spíš dalo čekat, že chtějí pouze okrást mrtvolu. Přesto tomu věřila. Co víc, byla o tom přesvědčena.

Ozval se další hrom a blesk, který sjel vzápětí z jasné oblohy, zasáhl ptáka v letu.

## Abecední seznam kouzel

### A

Ani ránu	2 mg [1] Mat. . . . .	57
Astrální síla	4 mg [7] Čas. . . . .	35

### B

Bahenní lázeň	4 mg [7] Mat. . . . .	57
Bariéra	3 mg [2] Čas. . . . .	35
Barvy a tvary	3 mg [1] Ment. . . . .	81
Bav se dobře	2 mg [1] Ment. . . . .	81
Berserk	4 mg [5] Ment. . . . .	81
Bezpečnost především	2 mg [2] Inv.. . . . .	69
Beztíže	2 mg [2] Ener. . . . .	45
Běž potichu!	3 mg [3] Čas. . . . .	35
Blesk	3 mg [8] Ener. . . . .	45
Bolavé místo	6 mg [10] Inv.. . . . .	69
Bolest	2 mg [4] Ment. . . . .	82
Boxerky	3 mg [2] Ener. . . . .	45
Bumerang	3 mg [2] Čas. . . . .	35

### C

Co je tohle?	3 mg [3] Inv.. . . . .	69
Čardáš	4 mg [3] Ment. . . . .	82
Čí je tohle?	3 mg [4] Inv.. . . . .	69

### D

Dekapitace	5 mg [9] Ener. . . . .	45
Dělbuch	2 mg [1] Ener. . . . .	47
Delirium	3 mg [9] Ment. . . . .	82
Dešifruj	5 mg [9] Inv.. . . . .	70
Dlouhán	2 mg [9] Čas. . . . .	56
Dneska to zkusíš bez zbraně	2 mg [1] Mat. . . . .	57
Dobrý stůl	1 mg [1] Inv.. . . . .	70
Domů	5 mg [4] Čas. . . . .	56
Dotek smrti	4 mg [6] Vit.. . . . .	91
Dračí štít	5 mg [8] Čas. . . . .	37
Důvěra	3 mg [7] Ment. . . . .	82

### G

Genius loci	4 mg [7] Inv.. . . . .	70
-------------	------------------------	----

### H

Hledej	2 mg [2] Inv.. . . . .	70
Hledej svazek	2 mg [5] Inv.. . . . .	71
Hněv boží	6 mg [10] Ener. . . . .	47
Holomráz	5 mg [8] Ener. . . . .	47
Hoř	2 mg [1] Ener. . . . .	47
Hráz	3 mg [8] Ment. . . . .	82
Hůl	3 mg [3] Mat. . . . .	57

### CH

Chtíč	3 mg [7] Ment. . . . .	83
-------	------------------------	----

### I

Insomnie	3 mg [7] Vit.. . . . .	91
----------	------------------------	----

### J

Já tady vůbec nejsem	2 mg [5] Ment. . . . .	83
Já vás vysvobodím	2 mg [1] Mat. . . . .	58
Jdi a konej, jak žádám	6 mg [10] Ment.. . . . .	83
Jdi bez obav, nepropadneš	4 mg [10] Mat. . . . .	58
Jeden meč, prosím	4 mg [2] Mat. . . . .	58
Jiskrný pohled	3 mg [9] Ener. . . . .	48
Jiskřící zbroj	4 mg [7] Ener. . . . .	48

### K

Kadeřník	1 mg [2] Mat. . . . .	59
Kameňák	1 mg [1] Mat. . . . .	59
Kampak?	2 mg [3] Inv.. . . . .	71
Kapsle vzduchu	2 mg [3] Mat. . . . .	59
Kde jsem?	2 mg [3] Inv.. . . . .	71
Kde mám dýmku?	2 mg [1] Inv.. . . . .	72
Kde to bylo?	4 mg [7] Inv.. . . . .	72
Kdy to bylo?	4 mg [7] Inv.. . . . .	72
Kladivo	3 mg [4] Ener. . . . .	48
Klec	3 mg [2] Ment. . . . .	83
Koberec	3 mg [2] Čas. . . . .	37
Kolik sype?	1 mg [1] Inv.. . . . .	72
Kolik uneseš, hrdino?	3 mg [4] Mat. . . . .	59
Kolotoč	1 mg [2] Vit.. . . . .	91
Koncentrace	2 mg [2] Ment. . . . .	83
Kopni semhle	2 mg [1] Inv.. . . . .	73
Kruh bezpečí	5 mg [10] Čas.. . . . .	37
Krvácej z očí	2 mg [5] Vit.. . . . .	91
Křištál	3 mg [9] Čas. . . . .	37
Kulový blesk	2 mg [4] Ener. . . . .	48
Kvinta smyslů	2 mg [1] Vit.. . . . .	93

### L

Lamač kostí	5 mg [6] Vit.. . . . .	93
Lazebník	3 mg [3] Vit.. . . . .	93
Ledový meč	4 mg [5] Mat. . . . .	60
Lháři!	3 mg [8] Inv.. . . . .	73

### M

Magická zbroj	2 mg [1] Čas. . . . .	38
Metamorfóza v ...	3 mg [5] Vit.. . . . .	93
Minulost	3 mg [8] Ment. . . . .	84
Místo	5 mg [8] Čas. . . . .	38
Mlha	3 mg [1] Čas. . . . .	38
Mlžný oblak	3 mg [5] Mat. . . . .	60
Moc nad duchy	4 mg [9] Vit.. . . . .	94
Moc nad prostorem	5 mg [10] Čas.. . . . .	38
Most	4 mg [6] Ener. . . . .	49
Mrštnost	2 mg [6] Vit.. . . . .	94
Mrtvolný spánek	2 mg [2] Vit.. . . . .	94
Muka	2 mg [1] Vit.. . . . .	94

### N

Na co myslíš?	3 mg [4] Ment. . . . .	84
Nadhled	1 mg [3] Inv.. . . . .	73
Najdi	2 mg [8] Inv.. . . . .	74
Najdi neviditelnost	2 mg [6] Inv.. . . . .	74



Grimoár

Náledí	4 mg [5] Mat. . . . .	60
Nápad	4 mg [6] Ment. . . . .	84
Nech rány krváčet	2 mg [3] Vit. . . . .	95
Nekrakosa	2 mg [5] Ener. . . . .	49
Nemotora	1 mg [1] Vit. . . . .	95
Nemrtvý služebník	4 mg [8] Vit. . . . .	95
Neuvídíš mne	2 mg [7] Ment. . . . .	84
Neviditelnost	3 mg [4] Čas. . . . .	39
Neviditelný meč	4 mg [9] Mat. . . . .	60
Nevšímejte si mě	2 mg [3] Ment. . . . .	74
Nic se vám nestane	2 mg [6] Inv. . . . .	85
Nikde nikdo	3 mg [8] Ment. . . . .	85
<b>O</b>		
Obarví kůži	1 mg [2] Vit. . . . .	95
Ocelová past	2 mg [5] Mat. . . . .	61
Očista ohněm	3 mg [8] Ener. . . . .	49
Odhal jed	3 mg [6] Inv. . . . .	74
Odhal magii	2 mg [1] Inv. . . . .	74
Odklonění	5 mg [9] Čas. . . . .	39
Odpolech	2 mg [2] Inv. . . . .	75
Odštěpky	2 mg [6] Mat. . . . .	61
Ohlédni se	2 mg [2] Ener. . . . .	49
Ohnívá koule	3 mg [3] Ener. . . . .	49
Ohnívě šípy	3 mg [5] Ener. . . . .	50
Ohníví sršni	1 mg [3] Ener. . . . .	50
Ohnívý dech	2 mg [3] Mat. . . . .	61
Ohnívý jazyk	2 mg [6] Ener. . . . .	50
Ohřej	1 mg [1] Ener. . . . .	50
Ochraň	4 mg [3] Čas. . . . .	39
Ochromení	4 mg [8] Mat. . . . .	62
Okamžík	3 mg [1] Čas. . . . .	39
Oko za oko, Zub za Zub	5 mg [8] Vit. . . . .	95
Omrácení	3 mg [1] Vit. . . . .	96
Osvětlení	3 mg [7] Ener. . . . .	51
Ovládni zombíka	4 mg [7] Vit. . . . .	96
Oživ nemrtvého	5 mg [10] Vit. . . . .	96
<b>P</b>		
Paměti hodnosti	1 mg [4] Inv. . . . .	75
Pavučina	4 mg [7] Mat. . . . .	62
Plamenný bič	2 mg [8] Ener. . . . .	51
Plamenný meč	1 mg [5] Ener. . . . .	51
Plášť temnoty	1 mg [3] Čas. . . . .	39
Pohlédni na svět očima...	7 mg [10] Vit. . . . .	97
Pohlédni	3 mg [2] Čas. . . . .	39
Pohřben zaživa	6 mg [9] Mat. . . . .	63
Pojď sem!	3 mg [2] Ment. . . . .	85
Pojďte do bezpečí	3 mg [6] Mat. . . . .	63
Projektil	2 mg [1] Čas. . . . .	40
Prověř informaci	7 mg [10] Inv. . . . .	75
Právec	3 mg [5] Čas. . . . .	40
Průsak	4 mg [7] Vit. . . . .	97
Průzkumné oko	3 mg [2] Inv. . . . .	75
Přelož	4 mg [4] Inv. . . . .	76
Přelud	7 mg [10] Ment. . . . .	85
Přeměna	3 mg [7] Mat. . . . .	63
<b>R</b>		
Přenos	Radost až na kost	
Přítel	Respekt*	
Přivoď nemoc	Roleta	
Přivej nemrtvé	Rolšunka	
	Rozdrť	
	Roztav kov	
	Rybí oko	
	Rychlé nohy	
	Rychločtení	
<b>S</b>		
Sedmimílový krok	3 mg [6] Čas. . . . .	41
Sem se mi dívej!	1 mg [1] Ment. . . . .	86
Sen	5 mg [5] Ment. . . . .	87
Sirup	4 mg [6] Čas. . . . .	41
Skryj pomluvu	5 mg [8] Inv. . . . .	77
Slabina	4 mg [3] Inv. . . . .	77
Slepota	3 mg [4] Ment. . . . .	87
Sluneční paprsek	5 mg [7] Ener. . . . .	52
Smrt v plamenech	3 mg [6] Ener. . . . .	52
Solný sloup	5 mg [9] Ment. . . . .	87
Soustředění	5 mg [6] Ment. . . . .	87
Spěch	4 mg [6] Čas. . . . .	41
Spi sladce	3 mg [2] Ment. . . . .	87
Stěna ohně	5 mg [10] Ener. . . . .	52
Strach	2 mg [4] Ment. . . . .	88
Stvoř pomluvu	5 mg [8] Inv. . . . .	77
Sundej si zbroj, kamaráde	2 mg [2] Mat. . . . .	64
Svérací kazajka	3 mg [3] Vit. . . . .	98
Světlo	1 mg [1] Ener. . . . .	53
<b>Š</b>		
Šífra	3 mg [4] Inv. . . . .	77
Škytavka	3 mg [1] Vit. . . . .	98
Šnečí krunýř	3 mg [7] Vit. . . . .	98
Štěnice	1 mg [5] Inv. . . . .	77
Štíť	3 mg [2] Mat. . . . .	64
Štítonoš	3 mg [5] Čas. . . . .	42
<b>T</b>		
Támhle nahoru	3 mg [3] Mat. . . . .	65
Telekineze	3 mg [5] Čas. . . . .	42
Temnota	3 mg [5] Ment. . . . .	88
Tíha	2 mg [1] Ener. . . . .	53
Tichá doména	2 mg [8] Čas. . . . .	42
Tichý krok	3 mg [1] Čas. . . . .	42
Tlaková vlna	3 mg [1] Mat. . . . .	65
Tma	1 mg [1] Čas. . . . .	42
Transponovaný výboj	4 mg [9] Ener. . . . .	53
Transpozice	4 mg [5] Čas. . . . .	43
Trasovaná střela	3 mg [3] Čas. . . . .	43

Trasovaná teleportace	4 mg [8] Čas. . . . .	43
Trasovaný výboj	2 mg [6] Ener. . . . .	53
Tudy už nikdo nepůjde	4 mg [8] Mat. . . . .	65

**U**

Udělejte mi místo, lůzo!	2 mg [4] Mat. . . . .	65
Úder	2 mg [1] Mat. . . . .	66
Uhas	3 mg [4] Ener. . . . .	54
Uchřadni	5 mg [9] Vit. . . . .	98
Urvi uši	2 mg [4] Vit. . . . .	98
Uvadni	1 mg [1] Vit. . . . .	99

**V**

Val	2 mg [2] Ment. . . . .	88
Večírek	1 mg [6] Ment. . . . .	88
Vidění magie	2 mg [7] Inv. . . . .	78
Vidění tepla	2 mg [6] Inv. . . . .	78
Vidění za tmy	3 mg [5] Inv. . . . .	79
Vítr	1 mg [6] Mat. . . . .	66
Vodní dech	3 mg [8] Mat. . . . .	66
Vodošlap	4 mg [10] Ener. . . . .	54
Voodoo	4 mg [5] Vit. . . . .	99
Vrať se do hrobu	3 mg [9] Vit. . . . .	99
Všimni si	2 mg [1] Ment. . . . .	88
Výboj	1 mg [2] Ener. . . . .	54
Vyčerpej	3 mg [2] Vit. . . . .	99
Vyčnívej	1 mg [3] Ment. . . . .	88
Výhled	4 mg [6] Čas. . . . .	44
Vypař	2 mg [3] Ener. . . . .	54
Vypíchni oči	2 mg [4] Vit. . . . .	100
Vyřízní jazyk	2 mg [4] Vit. . . . .	100
Vysaj sílu	5 mg [8] Vit. . . . .	100
Vzdušný štít	3 mg [4] Mat. . . . .	66
Vzchop se!	2 mg [3] Ment. . . . .	89

**Z**

Zakopni	1 mg [1] Vit. . . . .	100
Záplata	2 mg [1] Ment. . . . .	89
Zapustíme kořeny	4 mg [6] Mat. . . . .	66
Zavří na závoru	4 mg [1] Mat. . . . .	67
Zazdi	2 mg [6] Ment. . . . .	89
Zdvojená střela	3 mg [7] Čas. . . . .	44
Zhyň v křečích!	3 mg [5] Ener. . . . .	55
Zchlad'	1 mg [1] Ener. . . . .	55
Zchrom ruku	2 mg [4] Vit. . . . .	101
Zkompromituj tvora	5 mg [9] Inv. . . . .	79
Zloba	4 mg [9] Ment. . . . .	90
Změň tvář	2 mg [2] Vit. . . . .	101
Zmenšení	3 mg [2] Čas. . . . .	44
Zmrz	2 mg [3] Ener. . . . .	55
Znám zkratku	2 mg [3] Mat. . . . .	67
Zpátky	1 mg [1] Inv. . . . .	79
Zpomalení	3 mg [4] Čas. . . . .	44
Zprůsvnitnění	3 mg [5] Vit. . . . .	101
Žádné strachy	2 mg [1] Ment. . . . .	90
Žalář z plamenů	2 mg [7] Ener. . . . .	55
Želatinový zámek	2 mg [2] Mat. . . . .	67

**Seznam kouzel dle oborů  
a požadavků na magenergii****Časoprostorová magie**

Magická zbroj*	2 mg [1] . . . . .	38
Projektil	2 mg [1] . . . . .	40
Mlha	3 mg [1] . . . . .	38
Okamžik*	3 mg [1] . . . . .	39
Tichý krok*	3 mg [1] . . . . .	42
Tma	1 mg [1] . . . . .	42
Bariéra*	3 mg [2] . . . . .	35
Bumerang	3 mg [2] . . . . .	35
Koberec	3 mg [2] . . . . .	37
Pohlédni*	3 mg [2] . . . . .	39
Zmenšení*	3 mg [2] . . . . .	44
Plášť temnoty*	1 mg [3] . . . . .	39
Běž potichu!*	3 mg [3] . . . . .	34
Trasovaná střela	3 mg [3] . . . . .	43
Ochraň	4 mg [3] . . . . .	39
Neviditelnost*	3 mg [4] . . . . .	39
Rychlé nohy*	3 mg [4] . . . . .	41
Zpomalení*	3 mg [4] . . . . .	44
Domů*	5 mg [4] . . . . .	36
Prťavec*	3 mg [5] . . . . .	40
Štítonos*	3 mg [5] . . . . .	42
Telekinez*	3 mg [5] . . . . .	42
Transpozice*	4 mg [5] . . . . .	43
Sedmimílový krok*	3 mg [6] . . . . .	41
Sirup*	4 mg [6] . . . . .	41
Spěch*	4 mg [6] . . . . .	41
Výhled*	4 mg [6] . . . . .	44
Roleta	3 mg [7] . . . . .	40
Zdvojená střela	3 mg [7] . . . . .	44
Astrální síla*	4 mg [7] . . . . .	35
Přenos*	5 mg [7] . . . . .	40
Tichá doména	2 mg [8] . . . . .	42
Trasovaná teleportace*	4 mg [8] . . . . .	43
Dračí ští†*	5 mg [8] . . . . .	37
Místo*	5 mg [8] . . . . .	38
Dlouhán*	2 mg [9] . . . . .	36
Křišťál	3 mg [9] . . . . .	37
Odklonění	5 mg [9] . . . . .	39
Kruh bezpečí	5 mg [10] . . . . .	37
Moc nad prostorem*	5 mg [10] . . . . .	38

**Energetická magie**

Dělbuch	2 mg [1] . . . . .	47
Hoř	2 mg [1] . . . . .	47
Ohřej	1 mg [1] . . . . .	50
Světlo	1 mg [1] . . . . .	53
Tíha*	2 mg [1] . . . . .	53
Zchlad'	1 mg [1] . . . . .	55
Beztře*	2 mg [2] . . . . .	45
Boxerky*	3 mg [2] . . . . .	45
Ohlédni se	2 mg [2] . . . . .	49
Výboj	1 mg [2] . . . . .	54

Ohnivá koule	3 mg [3] . . . . .	49
Ohniví sršni	1 mg [3] . . . . .	50
Vypař	2 mg [3] . . . . .	54
Zmrz	2 mg [3] . . . . .	55
Kladivo	3 mg [4] . . . . .	48
Kulový blesk	2 mg [4] . . . . .	48
Roztav kov	2 mg [4] . . . . .	52
Uhas	3 mg [4] . . . . .	54
Nekrakosa	2 mg [5] . . . . .	49
Ohnivé šípy	3 mg [5] . . . . .	50
Plamenný meč	1 mg [5] . . . . .	51
Zhyň v křečích!*	3 mg [5] . . . . .	55
Most	4 mg [6] . . . . .	49
Ohnivý jazyk	2 mg [6] . . . . .	50
Smrt v plamenech	3 mg [6] . . . . .	52
Trasovaný výboj	2 mg [6] . . . . .	53
Jiskřící zbroj*	4 mg [7] . . . . .	48
Osvětlení	3 mg [7] . . . . .	51
Sluneční paprsek	5 mg [7] . . . . .	52
Žalář z plamenů	2 mg [7] . . . . .	55
Blesk	3 mg [8] . . . . .	45
Holomráz*	5 mg [8] . . . . .	47
Očista ohněm	3 mg [8] . . . . .	49
Plamenný bič	2 mg [8] . . . . .	51
Dekapitace	5 mg [9] . . . . .	45
Jiskrný pohled*	3 mg [9] . . . . .	48
Transponovaný výboj	4 mg [9] . . . . .	53
Hněv boží	6 mg [10] . . . . .	47
Stěna ohně	5 mg [10] . . . . .	52
Vodošlap*	4 mg [10] . . . . .	54
Odštěpky		2 mg [6] . . . . .
Pojďte do bezpečí		3 mg [6] . . . . .
Vítr		1 mg [6] . . . . .
Zapustíme kořeny*		4 mg [6] . . . . .
Bahenní lázeň		4 mg [7] . . . . .
Pavučina		4 mg [7] . . . . .
Přeměna		3 mg [7] . . . . .
Ochromení*		4 mg [8] . . . . .
Rolšunka*		2 mg [8] . . . . .
Tudy už nikdo nepůjde		4 mg [8] . . . . .
Vodní dech*		3 mg [8] . . . . .
Neviditelný meč		4 mg [9] . . . . .
Pohřben zaživa*		6 mg [9] . . . . .
Jdi bez obav, nepropadneš		4 mg [10] . . . . .
Radost až na kost		7 mg [10] . . . . .
<b>Investigativní magie</b>		
Dobrý stůl		1 mg [1] . . . . .
Kde mám dýmku?		2 mg [1] . . . . .
Kolik sype?		1 mg [1] . . . . .
Kopni semhle		2 mg [1] . . . . .
Odhal magii		2 mg [1] . . . . .
Zpátky		1 mg [1] . . . . .
Bezpečnost především		2 mg [2] . . . . .
Hledej		2 mg [2] . . . . .
Odposlech		2 mg [2] . . . . .
Průzkumné oko		3 mg [2] . . . . .
Rybí oko		3 mg [2] . . . . .
Co je tohle?		3 mg [3] . . . . .
Kampak?		2 mg [3] . . . . .

Materiální magie

Ani ránu*	2 mg [1] . . . . .	57
Dneska to zkusiš beze zbraně	2 mg [1] . . . . .	57
Já vás vysvobodím	2 mg [1] . . . . .	58
Kameňák	1 mg [1] . . . . .	59
Tlaková vlna	3 mg [1] . . . . .	65
Úder	2 mg [1] . . . . .	66
Zavří na závoru	4 mg [1] . . . . .	67
Jeden meč, prosím	4 mg [2] . . . . .	58
Kadeřník*	1 mg [2] . . . . .	59
Sudej si zbroj, kamaráde*	2 mg [2] . . . . .	64
Štíť	3 mg [2] . . . . .	64
Želatinový zámek	2 mg [2] . . . . .	67
Hůl	3 mg [3] . . . . .	57
Kapsle vzduchu	2 mg [3] . . . . .	59
Ohnivý dech	2 mg [3] . . . . .	61
Támhle nahoru	3 mg [3] . . . . .	65
Znám zkratku	2 mg [3] . . . . .	67
Kolik unesesh...*	3 mg [4] . . . . .	59
Rozdrt	3 mg [4] . . . . .	64
Udělejte mi místo, lůzo!	2 mg [4] . . . . .	65
Vzdušný štíť	3 mg [4] . . . . .	66
Ledový meč	4 mg [5] . . . . .	60
Mlžný oblak	3 mg [5] . . . . .	60
Náledí	4 mg [5] . . . . .	60
Ocelová past*	2 mg [5] . . . . .	61

*Investigativní magie*

Dobrý stůl	1 mg [1] . . . . .	70
Kde mám dýmku?	2 mg [1] . . . . .	72
Kolik sype?	1 mg [1] . . . . .	72
Kopni semhle	2 mg [1] . . . . .	73
Odhal magii	2 mg [1] . . . . .	74
Zpátky	1 mg [1] . . . . .	79
Bezpečnost především	2 mg [2] . . . . .	69
Hledej	2 mg [2] . . . . .	70
Odpolech	2 mg [2] . . . . .	75
Průzkumné oko	3 mg [2] . . . . .	75
Rybí oko	3 mg [2] . . . . .	76
Co je tohle?	3 mg [3] . . . . .	69
Kampak?	2 mg [3] . . . . .	71
Kde jsem?	2 mg [3] . . . . .	71
Nadhled	1 mg [3] . . . . .	73
Slabina	4 mg [3] . . . . .	77
Čí je tohle?	3 mg [4] . . . . .	69
Paměti hodnosti	1 mg [4] . . . . .	75
Přelož	4 mg [4] . . . . .	76
Šifra	3 mg [4] . . . . .	77
Hledej svazek	2 mg [5] . . . . .	71
Rychločtení	2 mg [5] . . . . .	76
Štěnice	1 mg [5] . . . . .	77
Vidění za tmy	3 mg [5] . . . . .	79
Najdi neviditelnost	2 mg [6] . . . . .	74
Nic se vám nestane	2 mg [6] . . . . .	74
Odhal jed	3 mg [6] . . . . .	74
Vidění tepla	2 mg [6] . . . . .	78
Genius loci	4 mg [7] . . . . .	70
Kde to bylo?	4 mg [7] . . . . .	72
Kdy to bylo?	4 mg [7] . . . . .	72
Vidění magie	2 mg [7] . . . . .	78
Lháři!	3 mg [8] . . . . .	73
Najdi	2 mg [8] . . . . .	74
Skryj pomluvu	5 mg [8] . . . . .	77
Stvoř pomluvu	5 mg [8] . . . . .	77
Dešifruj	5 mg [9] . . . . .	70
Zkompromituji tvora*	5 mg [9] . . . . .	79
Bolavé místo*	6 mg [10] . . . . .	69
Prověř informaci	7 mg [10] . . . . .	75

**Mentální magie**

Barvy a tvary*	3 mg [1] . . . . .	81
Bav se dobře*	2 mg [1] . . . . .	81
Sem se mi dívej!*	1 mg [1] . . . . .	86
Všimni si*	2 mg [1] . . . . .	88
Záplata*	2 mg [1] . . . . .	89
Žádné strachy*	2 mg [1] . . . . .	90
Klec*	3 mg [2] . . . . .	83
Koncentrace*	2 mg [2] . . . . .	83
Pojď sem!*	3 mg [2] . . . . .	85
Spi sladce*	3 mg [2] . . . . .	87
Val*	2 mg [2] . . . . .	88
Čardáš*	4 mg [3] . . . . .	82
Nevšímejte si mě*	2 mg [3] . . . . .	85
Vyčnívej*	1 mg [3] . . . . .	88
Vzchop se!*	2 mg [3] . . . . .	89
Bolest*	2 mg [4] . . . . .	82
Na co myslíš?*	3 mg [4] . . . . .	84
Slepota*	3 mg [4] . . . . .	87
Strach*	2 mg [4] . . . . .	88
Berserk*	4 mg [5] . . . . .	81
Já tady vůbec nejsem*	2 mg [5] . . . . .	83
Sen*	5 mg [5] . . . . .	87
Temnota*	3 mg [5] . . . . .	88
Nápad*	4 mg [6] . . . . .	84
Soustředění*	5 mg [6] . . . . .	87
Večírek*	1 mg [6] . . . . .	88
Zazdi*	2 mg [6] . . . . .	89
Důvěra*	3 mg [7] . . . . .	82
Chtič*	3 mg [7] . . . . .	83
Neuvidíš mne*	2 mg [7] . . . . .	84
Respekt*	3 mg [7] . . . . .	86
Hráz*	3 mg [8] . . . . .	82
Minulost*	3 mg [8] . . . . .	84
Nikde nikdo*	3 mg [8] . . . . .	85
Přítel*	4 mg [8] . . . . .	86
Delirium*	3 mg [9] . . . . .	82
Solný sloup*	5 mg [9] . . . . .	87
Zloba*	4 mg [9] . . . . .	90
Jdi a konej, jak žádám*	6 mg [10] . . . . .	83
Přelud*	7 mg [10] . . . . .	85

**Vitální magie**

Kvinta smyslů*	2 mg [1] . . . . .	93
Muka*	2 mg [1] . . . . .	94
Nemotora*	1 mg [1] . . . . .	95
Omráčení*	3 mg [1] . . . . .	96
Škytavka*	3 mg [1] . . . . .	98
Uvadni*	1 mg [1] . . . . .	99
Zakopni*	1 mg [1] . . . . .	100
Kolotoč*	1 mg [2] . . . . .	91
Mrtvolný spánek*	2 mg [2] . . . . .	94
Obarvi kůži*	1 mg [2] . . . . .	95
Vyčerpaj*	3 mg [2] . . . . .	99
Změň tvář*	2 mg [2] . . . . .	101
Lazebník*	3 mg [3] . . . . .	93
Nech rány krvácat*	2 mg [3] . . . . .	95
Přivolej nemrtvé	2 mg [3] . . . . .	97
Svérací kazajka*	3 mg [3] . . . . .	98
Urvi uši*	2 mg [4] . . . . .	98
Vypíchni oči*	2 mg [4] . . . . .	100
Výřízni jazyk*	2 mg [4] . . . . .	100
Zchrom ruku*	2 mg [4] . . . . .	101
Krvácej z očí*	2 mg [5] . . . . .	91
Metamorfóza v ...*	3 mg [5] . . . . .	93
Voodoo*	4 mg [5] . . . . .	99
Zprůsvnitnění*	3 mg [5] . . . . .	101
Dotek smrti*	4 mg [6] . . . . .	91
Lamač kostí*	5 mg [6] . . . . .	93
Mrštnost*	2 mg [6] . . . . .	94
Přivod nemoc*	3 mg [6] . . . . .	97
Insomnie*	3 mg [7] . . . . .	91
Ovládni zombíka	4 mg [7] . . . . .	96
Průsak*	4 mg [7] . . . . .	97
Šnečí krunýř*	3 mg [7] . . . . .	98
Nemrtvý služebník	4 mg [8] . . . . .	95
Oko za oko, zub za zub*	5 mg [8] . . . . .	95
Vysaj sílu	5 mg [8] . . . . .	100
Moc nad duchy	4 mg [9] . . . . .	94
Uchřadni*	5 mg [9] . . . . .	98
Vrat se do hrobu	3 mg [9] . . . . .	99
Oživ nemrtvého	5 mg [10] . . . . .	96
Pohlédní na svět očima...*	7 mg [10] . . . . .	97