

# Dračí doupě

k6



souhrn pravidel



Verze 0.16.9

## *Autor*

Michal Světlý

## *Testování a pomoc s vývojem pravidel*

Emil „Hač“ Hančák, Jakub „Orbit“ Růžička, Jan Šilhavý, Karel Urban, Petr „Killman“ Král, Petr Machata

## *Ilustrace*

Jako podklady k některým ilustracím jsou použity obrázky volné ke komerčnímu využití. Děkuji jejich autorům a všem, kdo se podíleli na jejich zveřejnění.

## *Poděkování*

Autorům a hráčům starších verzí Dračího doupěte.

Všem, kdo pomohli s tvorbou a testováním pravidel nebo přispěli nápady a připomínkami.

## *Pomoc s dokončováním pravidel a zpětná vazba*

Pokud chceš pomoci s hledáním chyb, překlepů a nejasných textů nebo s čímkoliv jiným, napiš mi, prosím, na Discordu: <https://discord.gg/bSCtzwNSFt>

# Obsah

Kostky a hody .....	1	Viditelnost.....	5
Tvorba postavy .....	1	Boj.....	5
Pravidla pro alchymii .....	2	Pády .....	9
Pravidla pro kouzlení .....	2	Pasti .....	10
Kouzla, recepty, schopnosti a dovednosti..	3	Jedy.....	10
Hod na náhodu .....	4	Léčení zranění .....	10
Překonávání překážek .....	4	Zlepšování postavy.....	10
Dveře a zámky.....	4	Kouzelné předměty .....	11



# Kostky a hody

## Prostý hod kostkou (k6)

Výsledkem je hodnota na kostce.

## Kostky zranění (kz)

Hod' příslušný počet šestistěnných kostek a spočítej, na kolika padlo 4 nebo víc.

# Tvorba postavy

1. Zvol si povolání.
2. Vyber si rasu.
3. Urči dětství, vzhled, chování a záliby.
4. Domluv se s pánem jeskyně, odkud jsi.
5. Zvol si jméno nebo přezdívku.
6. Urči hodnoty vlastností.
7. Napiš si, kolik máš životů
8. Zvol si schopnosti a dovednosti.
9. Rozmysli si, co dalšího umíš na základě tvých zálib a tvé minulosti.
10. Vyber si výzbroj a výbavu.
11. Hod' si na hotovost: k6 + 4 st.

## Schopnosti a dovednosti

Při každém přestupu se můžeš naučit:

**Kouzelník:** 1 dovednost nebo 2 kouzla

**Alchymista:** 1 dovednost nebo 2 recepty

**Ostatní:** 1 dovednost nebo 1 schopnost

Na 1. úrovni začínáš s tolika schopnostmi, kouzly, alchymistickými recepty nebo dovednostmi jako po 4 přestupech.

## Vrozené schopnosti a životy

<b>Barbar</b>	nezdolná výdrž, orientační smysl 9 životů
<b>Člověk</b>	všestrannost 8 životů
<b>Elf</b>	skvělý zrak, vidění v šeru 8 životů
<b>Hobit</b>	vytříbená chuť, skvělý čich 7 životů
<b>Kroll</b>	ultrasluch 9 životů
<b>Kudůk</b>	citlivý hmat, skvělý sluch 7 životů
<b>Trpaslík</b>	nezdolná výdrž, infravidění 8 životů

## Vlastnosti

Rozděl hodnoty 3, 2 a 1 mezi **Fyzičku**, **Finesu** a **Duši**.



# Pravidla pro alchymii

## Laboratoř a aparatura

- Na destilaci kouzelné esence, identifikaci výrobků a práci s běžnými recepty (studium i výrobu) stačí přenosná aparatura.
- Na práci se vzádnými recepty je potřeba laboratoř.

## Výroba

Na výrobu předmětů je potřeba kouzelná esence (na základní 1 💧, na pokročilé 2 💧, na mistrovské 4 💧), nemagické suroviny (těch máš dost, nemusíš je počítat) a základ předmětu (prázdný flakón na lektvar, hliněná nádoba na bombu apod.). Na výrobu podle vzácných receptů je navíc potřeba magická surovina. Výroba podle běžných receptů trvá několik minut, podle vzácných několik hodin. Můžeš vyrábět několik předmětů současně.

Pokud máš recept a dokážeš ho přečíst, můžeš podle něj vyrábět, i když ho nemáš

naučený. Stojí to dvojnásobné množství kouzelné esence.

Na výrobu *arsinu*, *arzeniku*, *bomby*, *dýmovnice*, *lučavky královské*, *ohnivé hlíny*, *petardy*, *rakety*, *tekutého ohně*, *vitriolu*, *výbušného projektilu* a *zápalného projektilu* můžeš místo kouzelné esence použít nemagické suroviny v ceně 2 zl místo každé 💧.

## Identifikace

Alchymistický výrobek může alchymista identifikovat několikaminutovým rozbořem pomocí *aparatury*.

Postava s dovedností *zpracování magických surovin* dokáže několikaminutovým rozbořem pomocí *aparatury* zjistit, jestli je zkoumaná substance magická surovina a kolik obsahuje kouzelné esence.

Kapalinu může také kdokoliv, kdo umí číst, identifikovat případně zjistit obsah kouzelné esence *lakmusovým papírkem*.

# Pravidla pro kouzlení

## Příprava kouzel

Příprava kouzla zabere zhruba minutu, po kterou musíš zřetelně a nahlas pronést celé zaklínadlo. Připravena můžeš mít všechna kouzla, která umíš (s výjimkou rituálních), a jedno další ze svitku nebo knihy. Musíš na to mít patřičnou úroveň a každé kouzlo si můžeš připravit jen jednou.

## Sesílání kouzel

K seslání kouzla musíš zřetelně a nahlas pronést zaklínací formuli. Cíl tě slyšet nemusí. Před opětovným sesláním si musíš kouzlo znovu připravit.



## Sesílání rituálních kouzel

Rituální kouzlo není možné připravit. Je třeba provést předepsanou přípravu (nakreslit kruh, zapálit svíčky apod.) a zřetelně a nahlas pronést celý text rituálu a provést požadované úkony. Vůdce rituálu musí být kouzelník a mít požadovanou úroveň, pomáhat může kdokoli. Doba sesílání se dělí počtem účastníků rituálu.

## Trvání kouzel

- Působení kouzla, které umíš, skončí, když začneš to samé kouzlo znovu připravovat.
- Působení kouzla připraveného z knihy nebo svitku skončí, když začneš připravovat jakékoli kouzlo z knihy nebo svitku.
- Kouzlo seslané pomocí kouzelného předmětu skončí, když sešleš libovolné jiné kouzlo pomocí kouzelného

předmětu, nebo když se předmětu přestaneš dotýkat.

- Působení všech tebou seslaných kouzel také skončí, když zemřeš nebo utrpíš zranění, které tě vyřadí (spánek působení kouzel neukončuje).
- Tebou seslané kouzlo můžeš kdykoliv ukončit předčasně, stačí na to pomyslet.
- Pokud není řečeno jinak, účinek rituálních kouzel je trvalý. Když to dává smysl, lze ho zrušit opakovaným provedením toho samého rituálu. Nejsou na to potřeba suroviny ani oběti.

## Cílení kouzel

Pokud není řečeno jinak, cíl kouzla musíš vidět, nebo o něm nějak jinak vědět – dotýkat se ho, slyšet ho mluvit a podobně.

## Kouzlení v těžké zbroji

Při kouzlení v těžké zbroji si počítáš nevýhodu (-1).

# Kouzla, recepty, schopnosti a dovednosti

Dovednosti se může učit kdokoli od 1. úrovně. Kouzla, recepty a schopnosti povolání se může naučit jen postava s příslušným povoláním (nebo člověk skrze *všestrannost*).

- Základní schopnosti se můžeš učit od 1. úrovně.
- Pokročilé od 6. úrovně.
- Mistrovské od 12. úrovně.

Na použití schopností a dovedností se nehází. Když máš na něco schopnost nebo dovednost, umíš to kompetentně a spolehlivě. To, na co není dovednost, umíš tak dobře, jak to dává smysl vzhledem ke tvým zálibám a minulosti.



# Hod na náhodu

Hází se k6. Před hodem je třeba určit, co budou znamenat výsledky (např. 1–3 prší, 4–6 neprší).

## Překonávání překážek

- Každou překážku můžete překonat, když vymyslíte, jak na to.
- Když vám přijde, že by řešení mohlo fungovat, tak fungovat bude.

## Dveře a zámky

### Dveře

**Obyčejné nebo chatrné dveře:** jdou snadno vyrazit.

**Bytelné dveře:** jdou vyrazit ručním beranidlem, *bombou*, kouzlem *beranidlo* a podobně. Dokáže je také vyrazit válečník s *vypětím síly* nebo *zlobří silou*. Rozbít je vhodnými nástroji zabere několik minut.

**Masivní kamenné nebo železné dveře:** jdou vyrazit jen obléhacím beranidlem. Rozbít je vhodnými nástroji zabere několik desítek minut tvrdé práce.

### Zámky

**Jednoduchý zámek:** kdokoliv ho dokáže otevřít šperhákem, zabere mu to ale několik minut a nedokáže ho zase za-

mknout. S dovedností *otevírání zámků* to trvá jedno kolo a stačí na to improvizované nástroje, třeba zahnutý hřebík nebo kus drátu.

**Kvalitní zámek:** na otevření je třeba dovednost *otevírání zámků* a zlodějské náčiní a zabere to několik minut.

**Mistrovský zámek:** Na otevření je třeba dovednost *otevírání zámků* a *mistrovské paklíče* a zabere to několik desítek minut.

**Kouzelný zámek:** jde otevřít jen příslušným heslem nebo kouzelným klíčem.

Kovový zámek nehledě na kvalitu jde také rozpustit žíravinou, která účinkuje na příslušný kov. Trvá to několik minut.

Postava s *otevíráním zámků* dokáže zámek za stejných podmínek zase zamknout.

# Viditelnost

Zdroj světla	Kontaktní vzdálenost	Krátká vzdálenost	Střední vzdálenost	Dlouhá vzdálenost
žhavé uhlíky, svítící mech	šero	tma	tma	tma
lucerna, svíčka, louč, pochodeň, olejová lampa	světlo	šero	tma	tma
táborový oheň, zlodějská lucerna <sup>1</sup>	světlo	světlo	šero	tma
maják	světlo	světlo	světlo	šero

<sup>1</sup> Svítí jen do jednoho směru.

## Boj

Naložení	Rychlost <sup>1</sup>	Nevýhoda <sup>2</sup>
<b>lehké</b> máš běžnou výzbroj a výbavu a zásoby na 7 dní	4	–
<b>střední</b> máš běžnou výzbroj a výbavu a k tomu truhlu s pokladem, zásoby na 14 dní, velký kotouč lana nebo několik velkých zbraní	3	–
<b>těžké</b> neseš vysazené dveře, beranidlo nebo jinou postavu	2	ano
<b>extrémní</b> vlečeš náklad, který nedokážeš zvednout	1	ano

<sup>1</sup> Tvor s rychlostí 4 za jedno kolo uběhne krátkou vzdálenost.

<sup>2</sup> Nevýhoda za naložení se počítá při boji na blízko a při obraně **Finesou**.

## Vzdálenost

### Kontaktní vzdálenost:

- Krok a útok (zhruba 2 metry).
- Protivníky v kontaktní vzdálenosti můžeš ohrozit zblízka, i když se od tebe snaží utéct.

### Krátká vzdálenost:

- Dostřel malé vrhací zbraně (zhruba 20 metrů).
- Dá se uběhnout za 1 kolo a rovnou zaútočit zblízka.

### Střední vzdálenost:

- Dostřel oštěpu, kuše nebo krátkého luku (zhruba 40 metrů).
- Dá se uběhnout za 2 kola.

### Dlouhá vzdálenost:

- Dostřel dlouhého luku (zhruba 60 metrů).
- Dá se uběhnout za 3 kola.

## Průběh boje

Kolo představuje několik vteřin boje.



- Začíná vždy pán jeskyně popisem toho, co dělají protivníci. Poté hráči říkají, co dělají jejich postavy a jejich pomocníci.
- Úmysly lze libovolně měnit. Když už je nikdo měnit nechce, začne se házet v pořadí, v jakém na sebe úmysly navazují. Při zacyklení úmyslů o pořadí rozhodne pán jeskyně.
- Když se dva soupeři ohrožují vzájemně, hází proti sobě na útok.
- Když obránce útočníka neohrožuje, útočník si hází na útok a obránce na obranu.

## Hod na útok a na obranu

Hod na útok nebo na obranu je: **vlastnost + k6 + postihy a bonusy**

### Vlastnost při hodu na útok

- Když zápasíš, bojuješ těžkou zbraní nebo když máš oblečenou těžkou zbroj, házíš **Fyzičkou**. Platí to i pro těžké vrhací zbraně, když bojuješ se dvěma zbraněmi a jen jedna z nich je těžká, nebo když v těžké zbroji bojuješ lehkou zbraní. **Fyzičkou** také házíš, když se snažíš někam doběhnout rychleji než tvůj protivník a když se s někým přetlačuješ nebo přetahuješ.
- Když střílíš z libovolné zbraně nebo vrháš lehkou vrhací zbraň, házíš **Finesou** (i když máš těžkou zbroj).
- Když sesíláš kouzlo, házíš **Duší**. Pokud kouzlíš v těžké zbroji, počítáš si nevýhodu (-1).

V ostatních případech házíš **Fyzičkou** nebo **Finesou** podle toho, co je pro tebe lepší.

### Vlastnost při hodu na obranu

- Když je před útokem možné uhýbat, házíš **Finesou**.
- Když odoláváš jedu, blesku nebo něčemu jinému, před čím uhýbat nejde, házíš **Fyzičkou**.
- Když se bráníš kouzlem nebo odoláváš duševnímu útoku, házíš **Duší**. Pokud kouzlíš v těžké zbroji, počítáš si nevýhodu (-1).

## Výhody a nevýhody

Za každou výhodu je +1, za každou nevýhodu -1. Každá okolnost se počítá jen jednou.

## Úspěchy

Rozdíl mezi hody určuje počet úspěchů:

0-2	1 úspěch (•)
3-5	2 úspěchy (••)
6 a víc	3 úspěchy (•••)

Za jeden úspěch (•) můžeš například:

- Protivníka zranit (jen jednou, i když máš víc úspěchů).
- Zasáhnout předmět, který drží, nebo ho má na sobě.
- Chytit ho za ruku, srazit ho k zemi a zalehnout ho, přimáčknout ho ke zdi, přibodnout mu šípem rukáv ke dveřím nebo ho jinak zneškodnit.
- Někam ho odtáhnout či zatlačit.
- Zastoupit mu cestu nebo ho třeba chytit za rameno, aby nemohl utéct.
- Dostat se z nevýhodné situace, ve které tě drží.
- V něčem mu zabránit, například v útoku.



- Zapálit mu oblečení (pokud útočíš ohněm).

Za dva úspěchy (••) můžeš:

- Protivníka odzbrojit.
- Hodit mu písek do očí nebo ho jinak oslepit.
- Pevně ho chytit a zacpat mu ústa, aby nemohl vydávat zvuky (a tedy ani sesílat kouzla).
- Způsobit vážné zranění.

Za tři úspěchy (•••) můžeš:

- Srazit protivníka do propasti.
- Pokud jsi například drak nebo obří orel, můžeš protivníka uchopit do spárů a vy nést ho vysoko do vzduchu.

Potřebné úspěchy můžeš získat postupně v několika kolech nebo ve spolupráci s někým dalším.

## Remíza

Při rovnosti hodů oba soupeři udělají to, co měli v úmyslu, leda by to soupeřův úspěch znemožnil.

## Zranění

**Zranění je: rozdíl hodů + zranění zbraně nebo kouzla + přidané zranění – zbroj – štít**

### Zranění otrávenou zbraní

Když zbroj a štít sníží zranění otrávenou zbraní na nulu nebo méně, k otravě nedojde. Pokud zasažený zbroj ani štít nemá, k otravě dojde i v případě, že zásah neodečte žádné životy.

## Vážné zranění

- *Noha nebo trup:* zpomalení na polovinu a nevýhoda (–1) na boj na blízko a obranu **Finesou**.

*Vícenohé tvory vážně zraněná noha zpomalí méně: čtyřnohého o čtvrtinu, osminohého o osminu atd.*

- *Hlava:* nevýhoda (–1) na boj na blízko, boj na dálku, kouzlení a obranu **Finesou**.
- *Paže, křídlo, chapadlo, ocas apod.:* zasažená část těla je vyřazena, zasažený ji nemůže používat. Nevýhoda (–1) na činnosti, které se špatně dělají bez ní.

## Imunita, odolnost a zranitelnost

- Imunní nestvůru příslušný druh útoku vůbec nezraní.
- Odolná nestvůra dostává poloviční zranění.
- Zranitelná nestvůra dostává dvojnásobné zranění.

Zranění se půlí nebo dvojnásobí před odečtením zbroje a štítu.

## Vyřazení

Když zasaženému klesnou životy na nulu nebo méně, je **vyřazený**.

- Nedokáže útočit a bránit se jako *nehybný protivník*.
- Nemůže mluvit (ani šeptat), nedokáže tedy sesílat kouzla.
- Nemůže používat žádné schopnosti.
- Nedokáže se ošetřit.
- Nevládne bez pomoci vypít lektvar.
- Ukončí se působení všech kouzel, která seslal, ať už sám nebo pomocí předmětů.

Po několika minutách:



- Dokáže potichu šeptat (stále nemůže se-  
sílat kouzla).
- Může se s velkou námahou pomalu  
plazit.
- Pokud má *léčitelství* nebo válečnickou  
*samoléčbu*, dokáže si ošetřit zranění.
- Zvládne vypít lektvar.
- Může používat schopnosti

Vyřazený přestane být, když se vyléčí zpět  
do kladných životů.

## **Smrt**

Tvoje životy mohou klesnout libovolně do  
záporu. Zemřít můžeš jen v následujících  
případech:

- Když tě po boji někdo dorazí.
- Když po několika desítkách minut bu-  
dou tvoje životy stále pod mezí smrti  
(pod *-Fyzička*).
- Když to jednoznačně vyplývá ze situace.

## **Manévry a situace**

### **Boj pod vodou**

- Všechny projektily dostřelí jen na  
kontaktní vzdálenost.
- Foukačka a prak pod vodou nefungují.
- Nefungují blesky, ohnivá kouzla a zá-  
palné alchymistické výrobky s výjimkou  
*termické pasty*.

### **Boj se dvěma zbraněmi**

Pokud máš dvě jednoruční zbraně, ke  
zranění té, kterou zrovna útočíš, přičti 1.

### **Hoření**

- Zapálené oblečení nebo lampový olej  
hoří několik minut a zraňují každé kolo

za 3kz *ohněm* (odečítá se zbroj, ale ne  
štíť), ostatní hořlaviny podle svého  
druhu.

- Uhasit hořící osobu zabere 1 kolo.
- Na zranění hořením se hází na začátku  
kola počínaje prvním kolem po zapálení.

## **Kouzlení v boji**

Pokud u kouzla není uvedeno, že se při se-  
slání hází na útok, znamená to, že případné  
útočníky neohrožuješ a tedy si proti nim  
házíš na obranu.

## **Nepřímá střelba**

Dostřel nepřímou střelbou je trojnásobek  
přímého dostřelu. Na útok se hází s nevý-  
hodou a pokud obránce o útoku ví a může  
se hýbat, automaticky mine.

## **Odečítání munice**

Počítá se jen vzácná munice nebo pokud ti  
zbývá posledních několik kusů.

## **Plná obrana**

Když se soustředíš na obranu, neházíš na  
útok, ale máš výhodu (+1) na všechny hody  
na obranu.

## **Prostředí a velikost postav**

Za stísněný prostor je nevýhoda. Některé  
zbraně v něm nejdou použít.

## **Příprava**

Když strávíš kolo přípravou svého následu-  
jícího útoku, získáš na něj výhodu (+1).

## **Síla v boji**

Síla a velikost určují, co můžeš soupeři udě-  
lat. *Fyzičkou* se hází, jestli se ti to podaří.



## ***Snížená viditelnost***

Když protivníka špatně vidíš a on vidí lépe než ty, nebo když má vylepšený nějaký jiný smysl, který mu pomáhá s orientací, máš proti němu nevýhodu.

Pokud ho nevidíš vůbec, máš nevýhodu stejně jako za šera a útočit na něj můžeš jen v kolech, kdy o sobě dá nějak vědět.

## ***Útěk z boje***

Když tě chce soupeř zastavit, musí proti tobě získat úspěch a popsat, jak to udělal.

## ***Útok na nehybného protivníka***

Nehybný protivník si do hodů na obranu nepočítá **Finesu**, ale ani žádné výhody a nevýhody. Útočník si své výhody a nevýhody počítá.

## ***Útok na více protivníků***

Pokud útočíš něčím, co zasahuje víc cílů, například *bombou* nebo plošným kouzlem, házíš na útok bez postihu, jinak si počítáš -1 za každý cíl nad první. Na útok i na zranění házíš jen jednou a výsledek postupně použiješ proti všem cílům.

## ***Útok nestvůr na víc protivníků***

Některé nestvůry mohou různými částmi těla bez postihu ohrozit několik cílů současně. Proti každému si na útok hází zvlášť.

## ***Útok ze zálohy***

Když obránce o útočnickovi nevěděl nebo útok nečekal, jedná se o útok ze zálohy. Nemůže jej v tomto kole ohrozit. Pokud navíc nebyl připravený na boj a zrovna se prakticky nehýbal, bere se jako *nehybný protivník*.

## ***Zajímání***

Protivníka lze zajmout například:

- Vyřazením (snížit mu životy na 0 nebo níž).
- Zalehnutím a zpacifikováním (za úspěchy v boji).
- Paralyzovat ho kouzlem, jedem nebo schopností.
- Něčím ho uspat.
- Vytvořit pro něj bezvýchodnou situaci a vyzvat ho, ať se vzdá.

## ***Zásah mimo zbroj***

Místo zásahu určuje útočník, takže pokud obránce nemá krytou některou část těla, můžeš ho zasáhnout tam. Musí to ale dávat smysl vzhledem k situaci.

# ***Pády***

Zranění pádem se hází jako útok se silou 1 za každý metr pádu a zraněním podle toho, kam padáš: od 0 za měkkou lesní půdu po +3 za nastražené bodce. Na obranu se hází

**Finesou**. Od zranění se odečítá zbroj, ale ne štít. Když pán jeskyně hodí víc než jeden úspěch, znamená to obvykle poškození nějaké části výbavy.



## Pasti

Hledání a odstraňování pastí se odehrává popisama. Při spuštění si past obvykle hází na útok, na obranu se hází **Finesou**.

## Jedy

Jedy účinkují až po uplynutí doby latence, v jejím průběhu otrávený pocituje příznaky. Na účinek jedu se hází jako na útok, otrávený odolává **Fyzičkou**.

## Léčení zranění

### Jednorázová léčba

Všechny prostředky jednorázové léčby s výjimkou *lektvaru regenerace* účinkují po několika minutách, nestihnou proto vyléčit životy v boji. Jakákoliv jednorázová léčba účinkuje pouze na nová zranění od jejího posledního použití.

### Dlouhodobá léčba

Samovolné hojení trvá stejně dlouho jako v reálném světě (týdny až měsíce). *hojivá mast* léčí po každém spánku 2 životy.

## Zlepšování postavy

- Za každou odehranou událost nebo náhodné sekání a za každou prozkoumanou lokaci nebo místnost v podzemí družina získá 1 zkušenost (zk).
- Na přestup na druhou úroveň je potřeba 20 zkušeností, na každou další o 30% víc.
- Při každém přestupu se můžeš naučit nová kouzla, schopnosti alchymistické recepty nebo dovednosti (počet viz tvorba postavy). Při přestupu na 6. a 12. úroveň se ti navíc zvýší hodnoty všech vlastností o 1.
- Na trénink nových schopností a dovedností potřebuješ mistra nebo instruktážní knihu či svitek a dovednosti *staré jazyky* a *čtení a psaní*.
- Výcvik *díky elixíru rychlého učení* trvá tolik dní, na jakou úroveň přestupuješ.
- Nové jazyky, záliby a znalosti, na které nejsou dovednosti, se můžeš učit nezávisle na přestupech a zkušenostech, ale trvá to stejně dlouho jako v reálném světě.



# Kouzelné předměty

## Poznávání kouzelných předmětů

Když se dotkneš kouzelného předmětu holou rukou, ucítíš jemné brnění a uvědomíš si, k čemu je dobrý a jak se používá.

## Použití kouzelných předmětů

- Kouzelné předměty, které dávají nějaké schopnosti (třeba kouzelná zbroj), účinkují na toho, kdo si je obleče.
- Předmět, který je třeba nějak aktivovat (třeba kouzelnou hůlku) může použít jen ten, kdo se ho dotýká. Když se jej

dotýká víc osob, použít ho může jen ta, která se ho dotkla první.

- Pomocí kouzelných předmětů můžeš sesílat kouzla, i když nejsi kouzelník.
- Kouzlo seslané pomocí kouzelného předmětu skončí ve chvíli, kdy sešleš libovolné jiné kouzlo pomocí kouzelného předmětu, když zemřeš, když utrpíš zranění, které tě vyřadí, nebo když se předmětu přestaneš dotýkat.
- Kouzla seslaná z kouzelných předmětů je možno zrušit *protikouzlem* a ukončit pomocí kouzla *zlom kouzlo* stejně jako kouzla seslaná kouzelníkem.