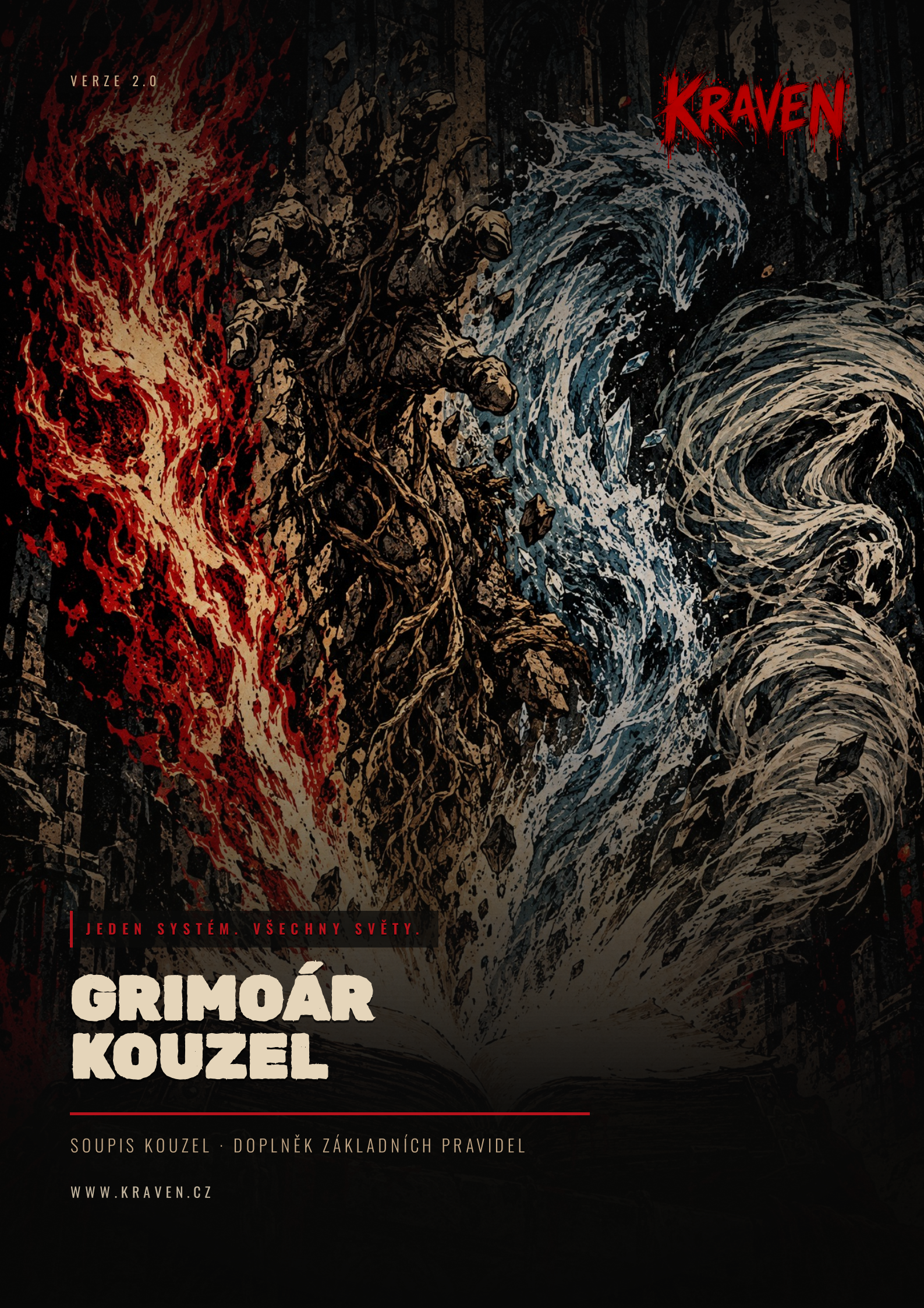


VERZE 2.0

KRAVEN

JEDEN SYSTÉM. VŠECHNY SVĚTY.

GRIMOÁR KOUZEL

SOUPIS KOUZEL · DOPLNĚK ZÁKLADNÍCH PRAVIDEL

WWW.KRAVEN.CZ

GRIMOÁR KOUZEL

VERZE 2.0

KRAVEN — DOVEDNOSTNÍ SYSTÉM PRO HRANÍ HER NA HRDINY

ZDENDAS · ANTHARON · OLDA · ONDRA · KACHNI A DALŠÍ

WWW.KRAVEN.CZ

OBSAH

- GRIMOÁR KOUZEL
  - Úvod
- MAGIZMUS — ŠKOLA OHNĚ
  - Obor Oheň
  - Obor Energie
  - Obor Čas a prostor
  - Obor Hmota
- HERETISMUS — ŠKOLA ZEMĚ
  - Obor Země
  - Obor Povolávání
  - Obor Tvoření
  - Obor Nekromancie
- PSYCHOTRONIKA — ŠKOLA VODY
  - Obor Voda
  - Obor Psychika
  - Obor Iluze
  - Obor Ochrana
- DRUIDISMUS — ŠKOLA VZDUCHU
  - Obor Vzduch
  - Obor Příroda
  - Obor Proměny
  - Obor Poznání
- KNĚŽSKÁ MAGIE — MIMO KŘÍŽ
- PASIVNÍ MAGIE — LEKTVARY
- VLASTNOSTI MAGICKÝCH TVORŮ
  - Ohnivý elementál
  - Zemní elementál

GRIMOÁR KOUZEL

ÚVOD

Tahle kniha je soupis kouzel. Obecná pravidla magie, tedy školy, specializace, únava a kniha kouzel, jsou v páté kapitole Základních pravidel. Tady jsou jen kouzla, seřazená podle škol a oborů a v každém oboru od nejslabšího po nejsilnější.

Grimoár není seznam, ze kterého si kouzelník vybírá. Je to seznam toho, co ve světě existuje. Co z toho vaše postava umí, závisí na tom, co se naučila a co má zapsané v knize.

JAK ČÍST ZÁPIS KOUZLA

Síla kouzla je ústřední hodnota. Vstupuje do výpočtu efektu a zároveň určuje, kolik psychické únavy seslání stojí.

> Cena v PBU se spočítá jako `síla kouzla - polovina úrovně Magické výdrže`, nejméně však `síla / 3` zaokrouhleno nahoru.

Náročnost je reakce pro ověření, jestli se kouzlo vůbec povedlo seslat, a zároveň hodnota, která se odečítá při výpočtu efektu.

Soustředění je buď aktivní, kdy kouzelník nevnímá okolí a platí pro něj pravidla pro útok na nehybného protivníka, nebo pasivní, kdy vnímá okolí a kouzlo jen průběžně kontroluje.

Vyvolání se u bojových kouzel udává v akčních bodech pohybu, u delších v kolech, hodinách či dnech.

Zlepšování říká, co postava získá za každou úroveň kouzla. Úrovně se značí římskými číslicemi a žádné kouzlo nemůže mít vyšší úroveň, než je kouzelníkova znalost dané školy.

ORIENTAČNÍ ŠKÁLA SÍLY

SÍLA	CO TO JE	PŘÍKLAD
1–2	drobnost, kterou lze sesílat pořád	Ohnivá střela
4–6	běžné kouzlo	Protikouzlo, Ohnivý štít
7–9	silné bojové kouzlo	Ohnivá koule, Mrazivý dech
12–15	velmi silné kouzlo	Ohnivá stěna, Teleport
20–30	rituál, jednou za den	Ohnivý elementál
40+	legendární rituál	Vzkříšení

KŘÍŽ ŠKOL

Čtyři školy stojí v kříži a každá má svůj protiklad. Proti protilehlé škole má kouzelník bonus +5, a to oběma směry. Kněžská magie v kříži nestojí a bonus nedává ani nedostává.

ŠKOLA	ŽIVEL	PROTILEHLÁ ŠKOLA
Magizmus	oheň	Psychotronika
Psychotronika	voda	Magizmus
Heretismus	země	Druidismus
Druidismus	vzduch	Heretismus
Kněžská magie	víra	žádná



MAGIZMUS – ŠKOLA OHNĚ

Nejstarší škola magie. Soustředí se na užitou magii, tedy tu, která je volně dostupná v přírodě. Učí o třech veličinách, o Čase, Energii a Hmotě, a kouzlení spočívá v jejich úpravách. Zdrojem energie je živel ohně.

Obory: Oheň · Energie · Čas a prostor · Hmota

Protilehlá škola: Psychotronika, bonus +5 oběma směry

OBOR OHEŇ



OHEŇ

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	ZRANĚNÍ	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Ohnivá střela	1	0	1k3, Eo	2 ABP	ihned	úroveň + 5 m	1 tvor	pasivní
Vzplanutí	4	3	1k6, Eo	2 ABP	ihned	dotyk	1 předmět či tvor	pasivní
Žhavá zbraň	5	3	+1k6, Eo	2 ABP	10 kol	dotyk	1 zbraň	pasivní
Ohnivý štít	6	5	—	1 kolo	dle přání + 3 kola	dotyk	1 cíl	pasivní
Ohnivá koule	8	4	2k6, Eo	4 ABP	ihned	úroveň + 10 m	kruh o poloměru 5 m	pasivní
Ohnivý had	9	6	2k6, Eo	3 ABP	3 kola	úroveň + 6 m	1 tvor, pronásleduje	pasivní
Ohnivá stěna	12	6	1k6-1, Eo	2 kola	dle přání + 5 kol	úroveň + 2 m	až 10 m	aktivní
Meteor	20	10	4k6+6, Eo	2 kola	ihned	úroveň + 20 m	kruh o poloměru 8 m	aktivní
Ohnivý elementál	25	9	—	2 hodiny	5 dní + úroveň	dotyk	1 bytost	aktivní

OHNIVÁ STŘELA

Z kouzelníkových prstů vyletí malá ohnivá kulička a zasáhne dřív, než stihne cíl uhnout. Je to první kouzlo, které se učedník naučí, a jediné, které mu zůstane použitelné i jako mistrovi. Stojí skoro nic a dá se sesílat celý den.

Zlepšování: zranění +1/úroveň, dosah +1 m, střela +1 za 2 úr., cíl +1 za 3 úr.

VZPLANUTÍ

Drobné kouzlo, které zapálí, co se zapálit dá. Na hořlavý předmět působí okamžitě, na živého tvora jen jako popálení. Většina kouzelníků ho používá na pochodně, ohně a na ničení dokumentů, které nikdo jiný vidět nemá.

Zlepšování: zranění +1 za úroveň · od III. úrovně lze zapálit i vlhký materiál.

ŽHAVÁ ZBRAŇ

Čepel se rozžhaví do temně rudé a zůstane taková po dobu trvání. Rány pálí, dřevo při zásahu doutná a v šeru je zbraň vidět na dálku. Proti tvorům, kterým vadí oheň, je to levný způsob, jak si pomoci.

Zlepšování: zranění +1 za každou druhou úroveň · trvání +2 kola za úroveň

OHNIVÝ ŠTÍT

Kolem cíle se usadí vrstva stojícího plamene, která odvádí žár stranou. Příjemce cítí teplo, ale nehoří. Používá se tam, kde se očekává oheň, tedy v dračích doupatech a proti jiným mágům.

Požadavky: 1 ohnivé kouzlo II **Zlepšování:** +1 cíl za každou třetí úroveň · trvání +1 kolo za úroveň.

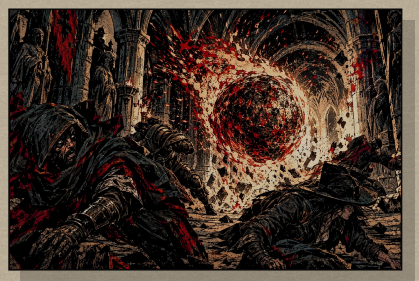


OHNIVÝ ŠTÍT

OHNIVÁ KOULE

Kouzelník hodí do prostoru oblázek. Jakmile opustí ruku, změní se v zářící kouli, která v místě dopadu vybuchne v kruh ohně. Zasáhne všechno v dosahu, včetně toho, co tam kouzelník nechtěl mít.

Pomůcky: oblázek **Zlepšování:** zranění +1 za úroveň · dosah +1 m za úroveň.



OHNIVÁ KOULE

OHNIVÝ HAD

Z dlaně vyrazí had z plamene, který se zakousne do určeného cíle a nepustí. Pronásleduje ho i za roh a útočí tři kola po sobě. Proti prchajícím nepřátelům je to nejúčinnější kouzlo, jaké obor nabízí.

Pomůcky: uhlík **Zlepšování:** trvání +1 kolo za každou druhou úroveň · zranění +1 za úroveň.



OHNIVÝ HAD

OHNIVÁ STĚNA

Mezi kouzelníkem a tím, co se blíží, vzplane souvislá stěna ohně. Projít se dá, ale nikdo tím neprojde bez popálení. Nejčastěji se používá na uzavření chodby nebo na rozdělení nepřátelského šiku na dvě poloviny.

Požadavky: 2 ohnivá kouzla III **Zlepšování:** v PC verzi jen data (bez bojového účinku)

METEOR

Kouzelník přivolá z oblohy žhavý kámen. Vyvolání trvá dvě celá kola a po celou dobu je na nebi vidět sílící zářící bod, takže pozorní nepřátelé stihnou uhnout. Kdo se v kole dopadu pohne aspoň o tři kroky, má k obraně bonus +5.

Pomůcky: kus rudy **Požadavky:** Ohnivá koule VI **Zlepšování:** zranění +2 za úroveň · poloměr +1 m za každou druhou úroveň.



METEOR

OHNIVÝ ELEMENTÁL

Z kotlíku rozžhavených uhlíků a trochy lávy povstane levitující postava tvořená jen ohněm. Poslouchá myšlenky svého vyvolavatele a nic jiného. Rituál trvá dvě hodiny a stojí tolik, že si ho kouzelník dovolí jednou za den.

Pomůcky: kotlík uhlíků, láva **Požadavky:** 4 ohnivá kouzla V **Zlepšování:** zranění +1 za úroveň · útok +1 za úroveň.

OBOR ENERGIE



ENERGIE

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Najdi energii	3	2	1 kolo	10 minut	—	okruh 50 m	pasivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Protikouzlo	4	7	2 kola	5 + úroveň kol	dotyk	1 kouzlo	pasivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Posil kouzlo	5	1	3 kola	2 kola	dotyk	sesilatel	pasivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Služebník	6	4	1 hodina	1 den	dotyk	1 bytost	aktivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Vysaj výdrž	7	5	2 ABP	ihned	dotyk	1 cíl	pasivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Odstraň kouzlo	8	5	2 kola	ihned	dotyk	1 cíl	pasivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Zpomalení (energetické)	8	6	2 ABP	5 kol	15 m	1 cíl	pasivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Očisti kouzlo	9	6	1 kolo	ihned	9 m	1 kouzlo	pasivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Zrychlení	9	6	2 ABP	5 kol	dotyk	1 cíl	pasivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Zadrž kouzlo	10	7	2 ABP	2 minuty	30 m	1 kouzlo	pasivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Sluneční exploze	10	6	2 ABP	1k6 kol	—	okruh 10 m	pasivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Znič kouzlo	11	8	1 kolo	ihned	9 m	1 kouzlo	pasivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Obrať kouzlo	12	8	0 ABP	ihned	50 m	1 cíl	pasivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Magický plášť	14	7	3 kola	1 den	sesilatel	sesilatel	aktivní

NAJDI ENERGII

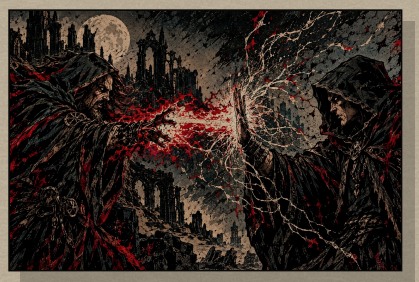
Kouzelník vycítí vše, co má co do činění s magií. Jiné kouzelníky, artefakty, nemrtvé, lektvary, aktivní efekty i prokletí. Nerozliší, co je co, jen to, že tam něco je, a to stačí k tomu, aby družina zpomalila.

Zlepšování: dosah +10 m za úroveň · od V. úrovně pozná i školu nalezené energie.

PROTIKOUZLO

Ochranná bariéra proti magickým útokům mířeným přímo na nositele. Na plošná kouzla jako Ohnivá stěna nepůsobí. Kouzla s náročností nižší než 4 zastaví sama od sebe, u silnějších se připočítává k obraně.

Pomůcky: prášek bludného kořene **Zlepšování:** +1 kouzlo za každou druhou úroveň.



PROTIKOUZLO

POSIL KOUZLO

Po dobu trvání se náročnost tohoto kouzla přičítá k náročnosti každého kouzla, které kouzelník sešle. Vyšší náročnost znamená silnější efekt. Je to první věc, kterou zkušený mág sešle, než začne doopravdy pracovat.

Pomůcky: stéblo suché trávy **Zlepšování:** náročnost +1 za úroveň · trvání +1 kolo za úroveň.

SLUŽEBNÍK

Z hrsti hlíny vznikne malý pomocník zhruba tak schopný jako poslušné dítě. Unese pět kilo, nemluví, nebojuje a rozpadne se, jakmile vyprší trvání nebo jakmile ho něco zraní. Hodí se na nošení pochodně a na odemykání pastí.

Pomůcky: hrst hlíny **Zlepšování:** nosnost +5 kg za úroveň · trvání +12 hodin za každou druhou úroveň.

VYSAJ VÝDRŽ

Dotykem odebere kouzelník cíli fyzickou únavu a polovinu z ní si připíše jako vrácenou psychickou. Je to oblíbené kouzlo mezi těmi, kdo nemají rádi poctivou práci, a mezi těmi, kdo plánují dlouhý boj.

Zlepšování: odebraná FBU +1 za úroveň.

ODSTRAŇ KOUZLO

Kouzelník posype cíl popelem a odstraní z něj všechna aktivní kouzla. Postupuje odshora: nejprve se pokusí o nejsilnější kouzlo, a když uspěje, zmizí s ním všechna stejně silná a slabší. Účinky rituálů kouzlo neodstraní.

Pomůcky: špetka popela

ZPOMALENÍ (ENERGETICKÉ)

Opak předchozího. Cíl přijde o dva akční body pohybu a nikdy mu neklesnou pod jeden. Na rozdíl od přírodního zpomalení funguje kdekoliv, i na holé skále nebo na palubě lodi.

Zlepšování: −1 ABP za každou třetí úroveň · trvání +1 kolo za úroveň.

OČISTI KOUZLO

Totéž co Znič kouzlo, jen uvolněná energie se promění v léčení. Za každé dva body síly zničeného kouzla se vyléčí jeden život, rozdělený mezi přítomné. Kouzelníci, kteří tohle umí, bývají v družině vítáni.

Pomůcky: čistá voda

ZRYCHLENÍ

Cíl se pohybuje rychleji, než by měl. Získá dva akční body pohybu navíc, což v boji znamená útok navíc nebo dvě obrany. Je to nejžádanější podpůrné kouzlo ve hře a kouzelníci, kteří ho umí, mají v družině jistotu místa.

Zlepšování: +1 ABP za každou třetí úroveň · trvání +1 kolo za úroveň.

ZADRŽ KOUZLO

Kouzlo se zastaví v čase o dvě minuty. Pohne-li se cíl z místa, nezasáhne ho vůbec. Dá se seslat i na sebe, a tím nastražit past, která spustí ve chvíli, kdy bude kouzelník dávno pryč.

Pomůcky: přesýpací sklíčko **Zlepšování:** doba zadržení +1 minuta za úroveň.

SLUNEČNÍ EXPLOZE

Záblesk oslepí všechny v okolí kromě sesilatele. Oslepení mají postih –10 ke všem akcím vyžadujícím zrak a nepočítají si bonus za obranu zbraní. Proti přesile je to často účinnější než jakýkoliv útok.

Pomůcky: křišťál **Zlepšování:** okruh +2 m za úroveň · trvání +1 kolo za každou druhou úroveň.

ZNIČ KOUZLO

Cílové kouzlo se promění v surovou energii a ta se rovným dílem rozdělí mezi všechny v okruhu devíti metrů. Nerozlišuje mezi kouzelníky a ostatními a nevynechává ani sesilatele. Každý zasažený dostane tolik PBU, kolik je síla zničeného kouzla dělená počtem přítomných.

OBRAŤ KOUZLO

Nebezpečná obrana, která odvrátí jedno kouzlo seslané na kouzelníka a pošle ho zpátky. Při úspěchu dopadne útok na toho, kdo ho seslal, přesně tak, jak byl zamýšlen. Při neúspěchu je kouzelník postižen stejně, jako by nedělal vůbec nic.

Pomůcky: zrcátko

MAGICKÝ PLÁŠŤ

Plášť pojme desetkrát víc energie, než do něj kouzelník vložil. Fyzické zranění jím projde bez účinku, přírodní se dělí napůl mezi plášť a nositele a magické se odčerpává jen z pláště. Jeden plášť na den, a je-li vyčerpaný v poledne, zbytek dne je kouzelník bez něj.

Pomůcky: plátno a stříbrná nit **Zlepšování:** kapacita +10 za úroveň.

OBOR ČAS A PROSTOR



ČAS A PROSTOR

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Zpomal pád	4	2	1 ABP	do dopadu	20 m	1 tvor	pasivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Teleport	14	8	1 kolo	ihned	1 km	sesilatel	aktivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Brána	22	11	3 kola	3 kola	1 km	až 6 osob	aktivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Teleportační tunel	35	14	6 hodin	1 den	500 km	neomezeně	aktivní

ZPOMAL PÁD

Padající tvor zpomalí a dosedne na zem bez zranění. Kouzlo se sesílá za jediný akční bod, což je podstatné, protože se obvykle sesílá ve chvíli, kdy už někdo padá. Na pád z neomezené výšky funguje stejně dobře jako na pád z hradby.

Pomůcky: pírko **Zlepšování:** +1 cíl za každou druhou úroveň · dosah +5 m za úroveň

TELEPORT

Kouzelník zmizí a objeví se na místě, které zná a dokáže si ho přesně vybavit. Na místo, které nikdy neviděl, se teleportovat nedá; pokus skončí kritickým neúspěchem a zraněním za 2k6 životů. Přenese se jen to, co má kouzelník na sobě a v rukou.

Zlepšování: dosah +500 m za úroveň · od IV. úrovně lze vzít s sebou jednu osobu za ruku.



TELEPORT

BRÁNA

Teleport pro celou družinu. Kouzelník otevře průchod, kterým během tří kol projde až šest lidí, a musí po celou dobu udržet soustředění. Je-li vyrušen, brána se zavře a kdo je zrovna v ní, utrpí smrtelné zranění.

Pomůcky: dva zrcadlové úlomky **Požadavky:** Teleport IV **Zlepšování:** +2 osoby za úroveň · trvání +1 kolo za každou druhou úroveň.



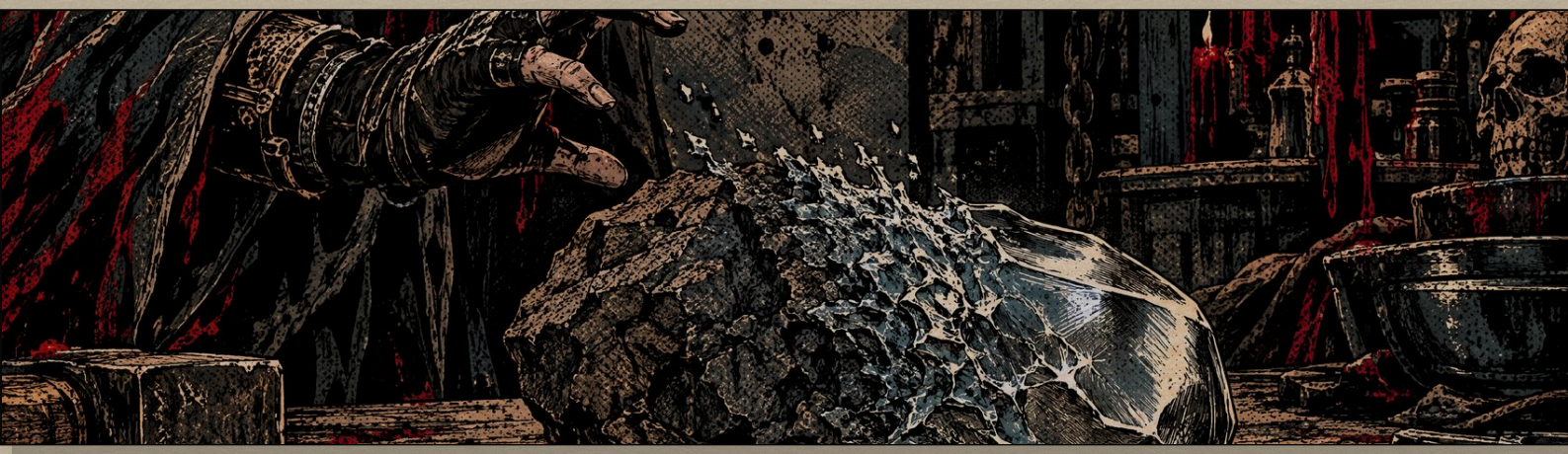
BRÁNA

TELEPORTAČNÍ TUNEL

Masivní brána na velké vzdálenosti, otevřená celý den, kterou projde kdokoliv. Vyžaduje dva vztyčené obelisky a kouzelník musí oba konce předem osobně navštívit. Rituál je drahý, pomalý a nedá se utajit, takže si ho stavějí jen říše mezi hlavními městy.

Pomůcky: dva obelisky, stříbro **Požadavky:** Brána VI **Zlepšování:** trvání +1 den za každou druhou úroveň.

OBOR HMOTA



HMOTA

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Ztěžkni	6	4	2 ABP	5 kol	10 m	1 předmět do 20 kg	pasivní
Přeměna	13	8	1 kolo	1 hodina	dotyk	1 předmět do 10 kg	aktivní
Rozpad	17	9	1 kolo	ihned	15 m	1 neživý předmět	aktivní
Zkamenění	18	10	2 kola	1k6 dní	10 m	1 tvor	aktivní

ZTĚŽKNI

Předmět zůstane stejně velký a začne vážit několikanásobek. Dveře, které se nedají otevřít, meč, který soupeř neudrží, nebo vůz, který se nehne z místa. Na živé tvory kouzlo nepůsobí, zato působí na to, co nesou.

Pomůcky: olověný závaží **Zlepšování:** hmotnost +10 kg za úroveň · trvání +1 kolo za úroveň

PŘEMĚNA

Kouzelník promění jeden materiál v jiný. Dřevo v kámen, olovo v železo, vodu ve víno. Proměna není trvalá a po uplynutí doby se materiál vrátí do původního stavu, což bývá nepříjemné pro toho, kdo mezitím za zlato něco koupil. Živou hmotu toto kouzlo proměnit nedokáže.

Pomůcky: vzorek materiálu **Zlepšování:** hmotnost +5 kg za úroveň · trvání +1 hodina za úroveň · od VIII. úrovně je proměna trvalá.

ROZPAD

Předmět se rozsype na prach. Zámek, mříž, nosný trám, dveře. Kouzlo nepůsobí na živou hmotu ani na nic, co má vlastní magickou ochranu, a mnoho vězení se na tomhle omezení stavělo.

Pomůcky: hrst popela **Požadavky:** Přeměna na IV. úrovni **Zlepšování:** objem +0,5 m^3 za úroveň · od VIII. úrovně i na konstrukty

ZKAMENĚNÍ

Povrch cíle se promění v kámen. Ten je takřka nezničitelný, ale postupně slábne a po uplynutí doby se oloupe. Je-li krystal mechanicky zničen dřív, cíl utrpí těžké zranění. Zkamenělý tvor nedýchá, nestárne a nepotřebuje jíst.

Pomůcky: kus žuly **Zlepšování:** trvání +1 den za úroveň · náročnost obrany cíle −1 za každou druhou úroveň.



ZKAMENĚNÍ



HERETISMUS – ŠKOLA ZEMĚ

Škola zaměřená na ovládání jiného zdroje magie, než je sám kouzelník. Nabízí tvorbu nestvůr a nemrtvých, povolávání zemřelých, výrobu lektvarů a magických předmětů, ale i strážce, pomocníky a ochránce. Zdrojem energie je živel země.

Obory: Země · Povolávání · Tvoření · Nekromancie

Protilehlá škola: Druidismus, bonus +5 oběma směry

OBOR ZEMĚ



ZEMĚ

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	ZRANĚNÍ	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Kamenný hrot	5	3	1k6+2, Ez	2 ABP	ihned	10 m	1 tvor	pasivní
Zapletení	6	4	—	2 ABP	1k6 kol	15 m	1 tvor	pasivní
Kamenná kůže	7	5	—	2 ABP	10 kol	dotyk	1 cíl	pasivní
Duch Půdy	11	7	—	1 hodina	trvale	100 m	okruh 100 m	aktivní
Propadliště	12	7	1k6 za pád	1 kolo	trvale	15 m	kruh o poloměru 3 m	aktivní
Zemní elementál	25	9	—	2 hodiny	5 dní + úroveň	dotyk	1 bytost	aktivní

KAMENNÝ HROT

Ze země vyrazí ostrý kamenný bodec. Je pomalejší než ohnivá střela, zato probije zbroj: ignoruje dva body ochrany. Proti obrněnému protivníkovi je to pro zemního mága základní odpověď.

Zlepšování: zranění +1 za úroveň · ignorovaná ochrana +1 za každou třetí úroveň.

ZAPLETENÍ

Ze země vyrazí kořeny, kameny a hlína a obmotají cíli nohy. Zapletený se nemůže pohnout z místa, smí ale útočit i bránit se, jen s postihem –3 k obraně. Vyprostit se lze přetlačováním proti náročnosti rovné síle kouzla.

Zlepšování: trvání +1 kolo za úroveň · postih k obraně –1 za každou třetí úroveň.



ZAPLETENÍ

KAMENNÁ KŮŽE

Kůže ztvrdne a získá šedý nádech. Cíl získá ochranu 4 proti všem fyzickým zraněním na všech zásahových plochách a zároveň postih –1 k Obratnosti. Je to nejlevnější způsob, jak udržet kouzelníka naživu v prvních kolech boje.

Zlepšování: ochrana +1 za každou druhou úroveň · trvání +2 kola za úroveň.



KAMENNÁ KŮŽE

DUCH PŮDY

Kouzlo mění charakter půdy v širokém okruhu. Suchá zem, pěšina, zpevněná cesta, bahno, bažina. Změna je trvalá, dokud ji nezmění jiné kouzlo nebo příroda. Stavitelé cest ho platí zlatem, pronásledovaní ho používají k opačnému účelu.

Zlepšování: okruh +50 m za úroveň.

PROPADLIŠTĚ

Pevná zem se v okruhu promění v sypký písek a všechno, co na ní stojí, se propadne. Jáma zůstane. Používá se na zastavení jízdy, na uvěznění nepřítele a na zdržení pronásledovatelů, kteří musí objíždět.

Pomůcky: hrst písku **Zlepšování:** poloměr +1 m za úroveň · hloubka +1 m za každou druhou úroveň

ZEMNÍ ELEMENTÁL

Z balvanu o váze přes sto kilo a hrsti posvátné hlíny povstane humanoidní postava z kamene a zeminy. Je pomalejší než ohnivý elementál a podstatně odolnější. Přes vodu hlubší než po pás nepřejde.

Pomůcky: balvan 100 kg, hlína **Požadavky:** 4 zemní kouzla V **Zlepšování:** zranění +1 za úroveň · útok +1 za úroveň.



ZEMNÍ ELEMENTÁL

OBOR POVOLÁVÁNÍ



POVOLÁVÁNÍ

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Povolej zvíře	8	5	2 kola	1 hodina	okruh 1 km	1 zvíře	pasivní
Povolej zemřelého	16	9	1 hodina	10 kol	dotyk (hrob)	1 duše	aktivní
Strážce prahu	20	10	3 hodiny	1 měsíc	dotyk	1 bytost	aktivní
Povolej démona	30	13	6 hodin	dle smlouvy	kruh	1 démon	aktivní

POVOLEJ ZVÍŘE

Nejbližší zvíře zvoleného druhu přijde a hodinu dělá, co po něm kouzelník chce. Nebojuje nad rámec své povahy a vlk neponese náklad. Pro stopování, hlídání a hledání cesty je to levnější řešení než cokoliv jiného.

Pomůcky: kus syrového masa **Zlepšování:** +1 zvíře za každou třetí úroveň · trvání +30 minut za úroveň

POVOLEJ ZEMŘELÉHO

Kouzelník přivolá duši zemřelého a může jí deset kol klást otázky. Duše odpovídá pravdivě, ale jen na to, co věděla za života, a bývá k vyrušení z klidu nevraživá. Čím déle je mrtvý mrtvý, tím mlhavější odpovědi. Po stu letech už kouzlo nefunguje.

Zlepšování: trvání +2 kola za úroveň · od V. úrovně duše odpovídá ochotněji.

STRÁŽCE PRAHU

Neviditelná bytost vázaná k jednomu vchodu, místnosti nebo truhle. Nikoho nenapadne, ale nepustí dál nikoho, koho kouzelník při vyvolání nejmenoval. Je nehmotná a běžnými zbraněmi se zničit nedá, jen rozptýlit magií.

Zlepšování: trvání +1 měsíc za úroveň · počet jmenovaných +1 za úroveň.

POVOLEJ DÉMONA

Nejnebezpečnější kouzlo celé školy. Kouzelník otevře cestu bytosti z jiné roviny a musí s ní uzavřít smlouvu. Démon je mocný, inteligentní a v každé smlouvě hledá skulinu. Selže-li vyvolání kriticky, démon se objeví přesto, a bez smlouvy.

Požadavky: Strážce prahu VI, Znalost kouzel 6 **Zlepšování:** síla démona roste s úrovní; podrobnosti má vypravěč.

OBOR TVOŘENÍ



TVOŘENÍ

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	ZRANĚNÍ	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Očaruj předmět	15	9	—	1 den	trvale	dotyk	1 předmět	aktivní
Oživ mrtvolu	18	10	—	1 hodina	1 týden	dotyk	1 mrtvola	aktivní
Past na duši	19	10	—	2 hodiny	trvale	dotyk	1 předmět	aktivní
Nakažlivá smrt	24	12	2k6, Mm	2 kola	10 kol	20 m	okruh 10 m	aktivní

OČARUJ PŘEDMĚT

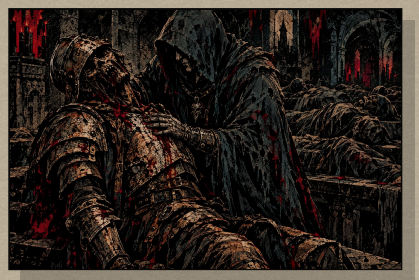
Kouzelník vloží do předmětu jedno kouzlo, které zná, a určí podmínku jeho spuštění. Předmět pak kouzlo sešle sám, jakmile se podmínka naplní. Síla vloženého kouzla nesmí překročit sílu tohoto kouzla a vytvoření stojí PBU za obě kouzla dohromady.

Zlepšování: maximální síla vloženého kouzla +2 za úroveň · počet nabití +1 za každou třetí úroveň.

OŽIV MRTVOLU

Mrtvola vstane a poslouchá. Je pomalá, hloupá a nedokáže nic než jít, nést a bít, zato se neunaví a nebojí se. Po týdnu se sesype. Ve většině civilizovaných zemí je tohle kouzlo důvodem k upálení.

Zlepšování: +1 mrtvola za každou druhou úroveň · trvání +1 týden za úroveň.



OŽIV MRTVOLU

PAST NA DUŠI

Rituál uzavře duši umírajícího do drahokamu. Uvězněná duše se dá vyslýchat, dá se použít jako zdroj energie a dá se prodat, i když kupce je třeba hledat opatrně. Kámen praskne, jakmile duši někdo pustí.

Pomůcky: drahokam za 100 zlatých **Požadavky:** Očaruj předmět na V. úrovni **Zlepšování:** síla uvězněné duše +2 za úroveň

NAKAŽLIVÁ SMRT

Každý, kdo v okruhu zemře, zraňuje svou smrtí všechno živé kolem. Efekt se řetězí a v bitevní vřavě dokáže jedna seslaná Nakažlivá smrt zdecimovat celý šik. Působí i na spojence a na samotného kouzelníka.

Požadavky: Oživ mrtvolu V **Zlepšování:** v PC verzi jen data (bez bojového účinku)

OBOR NEKROMANCIE



NEKROMANCIE

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	ZRANĚNÍ	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Slabost	8	5	—	2 ABP	10 kol	15 m	1 tvor	pasivní
Hniloba	10	6	2k6, MI	2 ABP	ihned	dotyk	1 cíl nebo zásoby	pasivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	ZRANĚNÍ	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Vysátí krve	11	7	2k6, Mm	2 ABP	ihned	dotyk	1 tvor	pasivní
Prokletí	13	8	—	1 kolo	1 měsíc	dotyk	1 tvor	aktivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	ZRANĚNÍ	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Vysátí života	16	9	3k6, Mm	1 kolo	ihned	dotyk	1 tvor	aktivní
Bezbožný bojovník	20	10	—	1 hodina	1 den	dotyk	1 mrtvola	aktivní

SLABOST

Cíl zeslábne o tři body Síly, což se projeví na útoku, nosnosti i fyzické únavě. Klesne-li Síla pod jedna, cíl se zhroutí. Proti silákým protivníkům je to účinnější než přímý útok.

Zlepšování: –1 Síla za každou třetí úroveň · trvání +2 kola za úroveň.

HNILOBA

Vše organické, čeho se kouzelník dotkne, se během okamžiku rozloží. Na živém tvorovi to znamená zranění, na zásobách družiny to znamená hlad. Je to kouzlo pro obléhání a pro pomstu.

Zlepšování: zranění +1 za úroveň · od VI. úrovně působí i na dálku do 5 m

VYSÁTÍ KRVE

Kouzelník zraní cíl a stejný počet životů si vyléčí. Nikdy ne nad své maximum. Funguje jen na tvory, kteří mají krev, což vylučuje nemrtvé, konstrukty a většinu elementálů.

Zlepšování: zranění +1 za úroveň.

PROKLETÍ

Cíl má celý měsíc postih –3 ke všem hodům a každý jeho kritický neúspěch se počítá dvakrát. Prokletí se dá zrušit kouzlem Odstraň kouzlo nebo kněžskou Ochranou. Dokud se tak nestane, je prokletému lépe nikam nechodit.

Zlepšování: postih –1 za každou třetí úroveň · trvání +1 měsíc za úroveň.

VYSÁTÍ ŽIVOTA

Silnější a temnější obdoba předchozího. Cíl utrpí magické zranění a kouzelník si vrátí polovinu toho v psychické únavě. Na rozdíl od Vysátí krve funguje i na nemrtvé a na konstrukty.

Zlepšování: zranění +1 za úroveň · navrácené PBU +1 za každou druhou úroveň.



VYSÁTÍ ŽIVOTA

BEZBOŽNÝ BOJOVNÍK

Mrtvola vstane jako schopný bojovník a zachová si bojové dovednosti, které měla za života, snížené na polovinu. Je neúnavná, nebojí se a poslouchá na slovo. Ve většině zemí se za tohle kouzlo popravuje bez soudu.

Požadavky: Oživ mrtvolu VI **Zlepšování:** zachované dovednosti +10 % za úroveň · trvání +1 den za úroveň.



PSYCHOTRONIKA – ŠKOLA VODY

Škola, která pracuje s duší jedince, s pocity, emocemi a vjemy. Nabízí matení osob a vnucování cizí vůle, ale i ochranu proti těmto kouzlům a proti magii obecně. Součástí je studium telepatie a telekineze. Zdrojem energie je živel vody.

Obory: Voda · Psychika · Iluze · Ochrana

Protilehlá škola: Magizmus, bonus +5 oběma směry

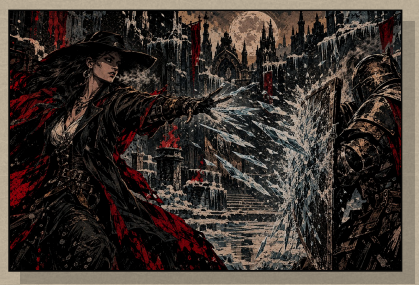
OBOR VODA



VODA

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	ZRANĚNÍ	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Mrazivá střela	1	0	1k3+1, Ev	2 ABP	ihned	úroveň + 3 m	1 tvor	pasivní
Mrazivý dech	7	5	1k6+3, Ev	2 ABP	ihned	půlkruh r 2 m	vše v oblasti	pasivní
Dýchej pod vodou	7	4	—	1 kolo	1 hodina	dotyk	1 cíl	pasivní
Ledový déšť	10	6	—	1 kolo	10 kol	30 m	okruh 15 m	aktivní
Duch Počasí	16	9	—	1 hodina	1 den	—	okruh 5 km	aktivní
Ledový krystal	19	10	—	2 kola	1k6 dní	10 m	1 tvor	aktivní

MRAZIVÁ STŘELA



MRAZIVÁ STŘELA

Kouzelník smočí prsty ve vodě a šplíchne jí směrem k nepříteli. Kapky se v letu promění v kroupy. Zasažený navíc zpomalí a smí provést jen jednu akci za dvě kola, což z levného kouzla dělá nepříjemnou zbraň.

Pomůcky: kapka vody **Zvláštní:** při úspěšném zásahu je cíl dočasně zpomalen a smí provést jen jednu akci za dvě kola. Zpomalení trvá 1k6 kol. Po tu dobu získává zasažený 10 % odolnosti na Ev a −10 % na Eo. **Zlepšování:** zranění +1 za úroveň · dosah +1 m za úroveň · počet střel +1 za každou druhou úroveň · počet cílů +1 za každou třetí úroveň.

MRAZIVÝ DECH

Kouzelník foukne přes nastavenou dlaň a z ní vytryskne ledový oblak. Zasáhne vše v půlkruhu před ním. Na neživé předměty má poloviční účinek, na dýchající tvory dvojnásobný, protože mráz jde dovnitř s nádechem.

Zlepšování: dosah +1 m za každou třetí úroveň.

DÝCHEJ POD VODOU

Plíce cíle se na hodinu naučí pracovat s vodou. Potopené vraky, zatopené chodby a cesta pod hradbami jsou najednou přístupné. Kouzlo neřeší chlad ani tlak, takže hluboko se s ním stejně nedostanete.

Pomůcky: rybí šupina **Zlepšování:** +1 cíl za každou druhou úroveň · trvání +30 minut za úroveň

LEDOVÝ DÉŠŤ

Oblast se promění v kluzké peklo. Kdo se v ní pohybuje, platí za pohyb dvojnásobek akčních bodů a při neúspěšném hodu na Obratnost upadne. Jízda vozem nebo na koni je prakticky nemožná. Delší pobyt znamená nachlazení a postih na celý následující den.

Zlepšování: okruh +3 m za úroveň · trvání +2 kola za úroveň.

DUCH POČASÍ

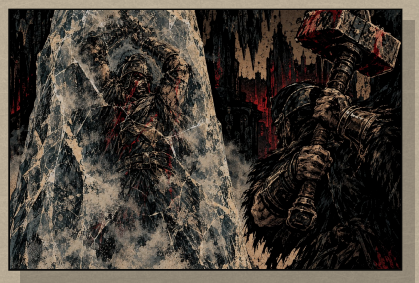
Kouzlo mění počasí v okruhu několika kilometrů. Mlha, déšť, jasno, sucho, bouře. Změna nastupuje během hodiny a drží se celý den. V zemědělských krajích je cennější než všechna bojová magie dohromady.

Pomůcky: mísa dešťové vody **Zlepšování:** okruh +2 km za úroveň · trvání +1 den za každou druhou úroveň.

LEDOVÝ KRYSTAL

Cíl zamrzne v krystalu ledu, který je velmi odolný a vůči magii imunní. Je-li rozbit mechanicky, cíl utrpí těžké zranění a je uvolněn. Osvědčená taktika na silné protivníky zní zasklít a rozbít, jenže v mnoha zemích je to považováno za vraždu.

Pomůcky: kus ledu **Zlepšování:** trvání +1 den za úroveň · odolnost krystalu +2 za úroveň.



LEDOVÝ KRYSTAL

OBOR PSYCHIKA



PSYCHIKA

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Vůdce	5	3	2 ABP	10 kol	10 m	1 nemrtvý či démon	pasivní
Spánek	8	5	2 ABP	1k6 × 10 minut	15 m	1 tvor	pasivní
Zmatení / Panika	9	6	2 ABP	1k6 kol	15 m	1 tvor	pasivní
Zapomnění	11	7	1 kolo	trvale	5 m	1 tvor	aktivní
Cejch	12	7	1 kolo	1 týden	dotyk	1 tvor	aktivní
Šílenství / Berserk	14	8	1 kolo	1k6 kol	10 m	1 tvor	aktivní
Nemoc / Nákaza	15	9	1 kolo	1k6 dní	10 m	1 tvor	aktivní

VŮDCE

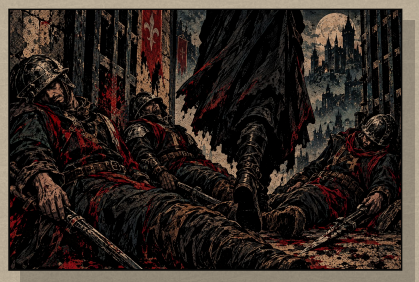
Nejjednodušší kouzlo za nejmenší cenu. Usměrňuje jednání nemrtvých a démonů, nedává nad nimi vládu, ale dokáže je odvrátit od jednoho cíle k jinému nebo je na chvíli zastavit. Na živé tvory nepůsobí.

Zlepšování: +1 cíl za každou druhou úroveň · trvání +2 kola za úroveň.

SPÁNEK

Cíl usne. Probudí ho hlasitý zvuk, zatřesení nebo jakékoliv zranění. Na spícího se vztahují pravidla pro útok na nehybného protivníka, což z tohohle kouzla dělá jedno z nejnebezpečnějších v knize. Na nemrtvé a na tvory, kteří nespí, nepůsobí.

Zlepšování: +1 cíl za každou třetí úroveň · trvání +10 minut za úroveň.



SPÁNEK

ZMATENÍ / PANIKA

Cíl ztratí přehled o situaci. Na začátku každého svého kola hodí kostkou a podle výsledku buď zaútočí na nejbližší bytost včetně spojenců, nebo stojí a nedělá nic, nebo prchá pryč. Ve formaci jeden zmatený bojovník rozbije celou linii.

Zlepšování: trvání +1 kolo za úroveň · +1 cíl za každou čtvrtou úroveň.

ZAPOMNĚNÍ

Kouzelník vymaže cíli krátký úsek vzpomínek. Výslech, který se nestal, tvář, kterou nikdy neviděl, cesta, kterou si nepamatuje. Čím delší úsek, tím vyšší riziko, že si oběť všimne díry, a díry v paměti lidé hledají.

Pomůcky: kapka vody na čelo **Zlepšování:** délka vymazaného úseku +10 minut za úroveň · od VII. úrovně lze vzpomínku nahradit jinou

CEJCH

Postava je označena pro vybranou skupinu nepřátel. Ti ji poznají na první pohled a budou ji pronásledovat přednostně před všemi ostatními cíli. Cejch je neviditelný pro všechny kromě oné skupiny, takže oběť netuší, proč se na ni všichni sjíždějí.

Zlepšování: trvání +1 týden za úroveň.

ŠÍLENSTVÍ / BERSERK

Cíl propadne bojovému běsu. Získá bonus k útoku i ke zranění, nepočítá si žádnou obranu a musí každé kolo zaútočit na nejbližší bytost bez ohledu na to, kdo to je. Po skončení je vyčerpaný a spadne na čtvrtinu fyzické únavy.

Zlepšování: bonus k útoku +1 za každou druhou úroveň · trvání +1 kolo za úroveň.



ŠÍLENSTVÍ

NEMOC / NÁKAZA

Cíl onemocní. Po dobu trvání má postih 50 % ke všem činnostem a nepočítá si regeneraci únavy. Nemoc je přenosná: kdo s nemocným stráví den, musí uspět na obranu, jinak onemocní taky. Léčí se dovedností Léčení na 5. úrovni nebo kouzlem.

Zlepšování: trvání +1 den za úroveň · náročnost obrany proti nákaze +1 za úroveň.

OBOR ILUZE



ILUZE

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Přelud	6	4	2 ABP	5 kol	20 m	obraz do 2 m	aktivní
Nezjistitelnost	9	6	1 kolo	20 kol	sesilatel	sesilatel	pasivní
Cizí tvář	9	6	1 kolo	1 hodina	dotyk	1 cíl	pasivní
Slepota	11	7	2 ABP	1k6+2 kol	15 m	1 tvor	pasivní
Neviditelnost	13	8	1 kolo	10 kol	dotyk	1 cíl	pasivní

PŘELUD

Vytvoří nehybný nebo jednoduše se pohybující obraz, který nelze nahmatat. Kdo se ho dotkne nebo jím projde, iluzi okamžitě prohlédne. Dobrý na odvedení pozornosti, a nic víc.

Zlepšování: velikost +1 m za úroveň · trvání +2 kola za úroveň.

NEZJISTITELNOST

Všechny informace kromě zrakových jsou od kouzelníka odděleny. Pachy, vůně, zvuky. Kouzelník pořád může mluvit, jen ho nikdo neuslyší. Ideální doplněk k plížení a vynikající způsob, jak projít kolem psa.

Zlepšování: trvání +5 kol za úroveň · od V. úrovně lze seslat i na jednoho dalšího.

CIZÍ TVÁŘ

Kouzelník si nasadí podobu někoho jiného. Rysy sedí, postava zhruba odpovídá, ale hlas zůstává vlastní, dokud kouzelník nedosáhne šesté úrovně. Lidé, kteří napodobeného znají důvěrně, si rozdílu všimnou do minuty.

Pomůcky: zrcátko **Zlepšování:** trvání +30 minut za úroveň · od VI. úrovně lze změnit i hlas

SLEPOTA

Cíl oslepne. Má postih −10 ke všem akcím vyžadujícím zrak a nepočítá si obranu zbraní. Pro kouzelníka v nouzi je to často účinnější než jakékoliv útočné kouzlo, protože slepý protivník neublíží nikomu.

Zlepšování: trvání +1 kolo za úroveň · +1 cíl za každou čtvrtou úroveň.

NEVIDITELNOST

Cíl zmizí z dohledu. Útočníci proti němu bojují podle pravidel pro boj s neviditelným protivníkem. Neviditelnost se ruší v okamžiku, kdy cíl zaútočí nebo sešle kouzlo, a nekryje zvuk ani pach.

Zlepšování: trvání +2 kola za úroveň · od VI. úrovně se neruší útokem, jen sesláním kouzla.



NEVIDITELNOST

OBOR OCHRANA



OCHRANA

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Pohlédni pod šaty	4	3	2 ABP	3 kola	10 m	1 cíl	pasivní
Štít mysli	7	5	2 ABP	10 kol	dotyk	1 cíl	pasivní
Pohlédni skrz oči	8	6	2 ABP	1 vteřina	20 m	1 cíl	aktivní
Magická bariéra	12	7	1 kolo	5 kol	dotyk	1 cíl	pasivní
Odraz mysli	13	8	2 ABP	5 kol	sesilatel	sesilatel	pasivní

POHLÉDNI POD ŠATY

Kouzlo projde asi centimetrem upravované hmoty. Kouzelník uvidí, co má cíl ukryté pod oděvem: zbraně, amulety, dokumenty. Hodí se při výzvědných akcích a oplzlým čarodějům.

Zlepšování: tloušťka +1 cm za úroveň · dosah +5 m za úroveň.

ŠTÍT MYSLI

Cíl získá velký bonus k obraně proti kouzlům oborů Psychika a Iluze. Proti fyzickému ani elementárnímu zranění nedělá nic, takže kouzelník chráněný štítem mysli pořád umře na obyčejný šíp.

Zlepšování: bonus +1 za úroveň · trvání +2 kola za úroveň.



ŠTÍT MYSLI

POHLÉDNI SKRZ OČI

Kouzelník zachytí asi vteřinu pohledu postavy, kterou vidí. Užitečné pro pohled za roh, do uzavřené místnosti i při karetní partii.

Zlepšování: délka +1 vteřina za každou druhou úroveň · dosah +10 m za úroveň.

MAGICKÁ BARIÉRA

Cíl získá ochranu proti všem magickým zraněním. Každý zachycený útok bariéru oslabí o hodnotu zachyceného zranění, a jakmile klesne na nulu, zmizí. Proti jednomu silnému kouzlu vydrží déle než proti deseti slabým.

Zlepšování: ochrana +2 za úroveň · trvání +1 kolo za úroveň.



MAGICKÁ BARIÉRA

ODRAZ MYSLI

Pokus o ovládnutí nebo zmatení se obrátí zpět na toho, kdo ho seslal. Kouzelník o útoku ví, protože ho cítí přicházet, a to je někdy cennější než samotná ochrana.

Požadavky: Štít mysli na IV. úrovni **Zlepšování:** trvání +1 kolo za úroveň · od VIII. úrovně se odráží i kouzla oboru Ochrana



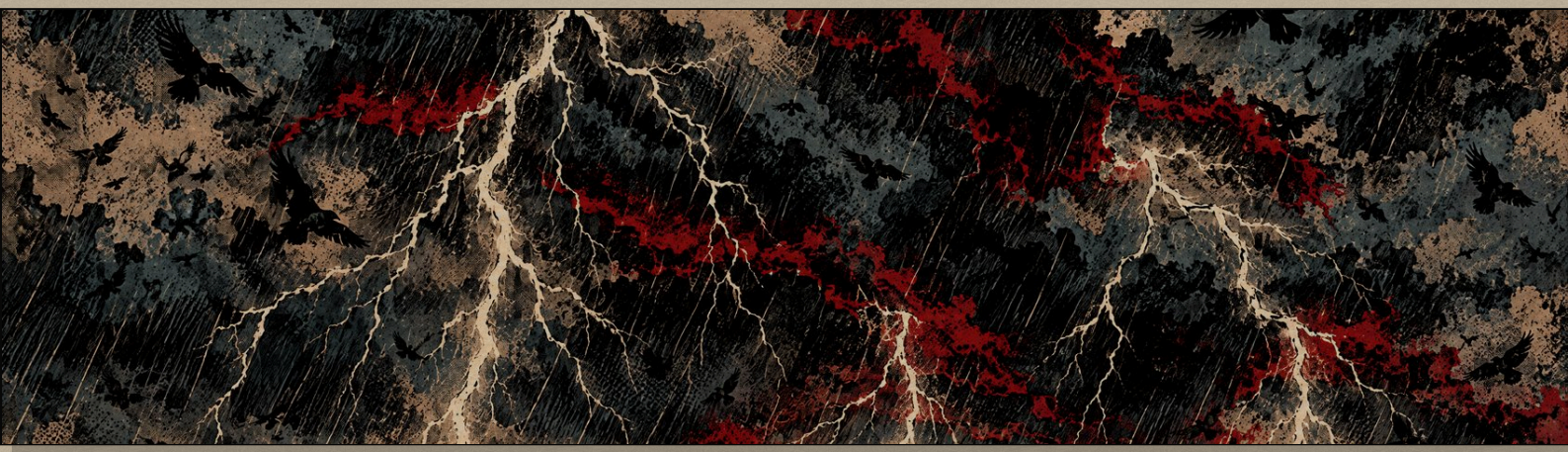
DRUIDISMUS – ŠKOLA VZDUCHU

Škola vycházející z přírody, z rostlin a zvířat. Nabízí proměny v nejrůznější tvory, kouzla související s přírodou a pohybem v ní, léčení a širokou škálu poznávacích a věšteckých kouzel. Zdrojem energie je živel vzduchu.

Obory: Vzduch · Příroda · Proměny · Poznání

Protilehlá škola: Heretismus, bonus +5 oběma směry

OBOR VZDUCH



VZDUCH

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	ZRANĚNÍ	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Elektrické pole	6	4	1k3, Ee	1 kolo	10 kol	sesilatel	okruh 3 m	pasivní
Vzdušná pěst	6	4	1k6, F	2 ABP	ihned	úroveň + 10 m	1 tvor	pasivní
Síla větru	7	5	—	1 kolo	10 kol	50 m	—	pasivní
Blesk	8	5	2k6+1, Ee	2 ABP	ihned	úroveň + 15 m	1 tvor	pasivní
Let	16	9	—	1 kolo	10 kol	dotyk	1 cíl	aktivní
Blesková bouře	21	11	3k6, Ee	1 hodina	1 den	—	okruh 3 km	aktivní

ELEKTRICKÉ POLE

Kolem kouzelníka se drží pole, které každého v okruhu na začátku jeho kola popálí. Zranění je malé a trvá dlouho. Hodí se proti slabším protivníkům v přesile a jako důvod, proč se k mágovi nikdo nepřiblíží.

Zlepšování: okruh +1 m za každou druhou úroveň · zranění +1 za úroveň.

VZDUŠNÁ PĚST

Neviditelný úder do hrudi na dálku. Zranění je malé, zato cíl odletí dozadu a na vyšších úrovních skončí na zemi. Proti lučištníkům a kouzelníkům je přerušení důležitější než zranění.

Zlepšování: zranění +1 za úroveň · od V. úrovně cíl navíc upadne při neúspěšné obraně

SÍLA VĚTRU

Přivolá silný vítr, který odhodí lehčí tvory a předměty, zhasne ohně a strhne střelbu z dráhy. Druidové ho používají i k přivolání ptáků a netopýrů, kteří se větrem nesou.

Zlepšování: dosah +10 m za úroveň · postih střelcům −1 za každou druhou úroveň.

BLESK

Hlavní útočné kouzlo vzdušné magie. Menší střední zranění za střední cenu, zato na velkou vzdálenost a prakticky bez možnosti uhnout; cíl si nepočítá obranu zbraně. Mistři vzdušné magie dokážou vystřelit pět blesků najednou.

Zlepšování: zranění +1 za úroveň · +1 blesk za každou třetí úroveň · dosah +2 m za úroveň.



BLESK

LET

Cíl se vznese a pohybuje se vzduchem, kam chce. Kouzelník musí po celou dobu udržet soustředění, takže kdo letí, většinou nekouzlí nic dalšího. Přerušení soustředění uprostřed letu končí pádem.

Pomůcky: ptačí pero **Požadavky:** Síla větru na V. úrovni **Zlepšování:** trvání +2 kola za úroveň · rychlost +2 m za kolo za úroveň

BLESKOVÁ BOUŘE

Trvá celý den, pokrývá kilometry a padají při ní blesky. Není to kouzlo pro souboj, je to kouzlo pro kampaň. Dokáže zastavit armádu, potopit flotilu nebo zničit úrodu celého kraje.

Požadavky: Blesk VI **Zlepšování:** okruh +1 km za úroveň · zranění +1 za úroveň.

OBOR PŘÍRODA



PŘÍRODA

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	ZRANĚNÍ	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Zpomalení (přírodní)	6	4	—	2 ABP	5 kol	15 m	1 tvor	pasivní
Zdravá úroda	8	5	—	2 hodiny	1 sezóna	—	1 pole	aktivní
Léčení	9	5	—	1 kolo	ihned	dotyk	1 cíl	pasivní
Oživ stromy	10	6	—	1 hodina	trvale	—	okruh 800 m	aktivní
Probuď strom	13	7	2k6+2, F	2 kola	10 kol	20 m	1 strom	aktivní
Zalesni	17	9	—	3 hodiny	trvale	—	okruh 800 m	aktivní
Oživ zemi	19	10	—	6 hodin	trvale	—	okruh 800 m	aktivní
Klatba nad Zemí	28	13	—	1 den	2 roky	—	okruh 800 m	aktivní
Vzkříšení	45	16	—	1 den	ihned	dotyk	1 mrtvý	aktivní

ZPOMALENÍ (PŘÍRODNÍ)

Tráva, kořeny a houštiny cíl zpomalují. Přijde o dva akční body pohybu, nejméně mu však zůstane jeden. Na rozdíl od energetického zpomalení funguje jen tam, kde roste nějaká vegetace.

Zlepšování: −1 ABP za každou třetí úroveň · trvání +1 kolo za úroveň.

ZDRAVÁ ÚRODA

Založená úroda úspěšně vyroste a bude asi o polovinu bohatší než obvykle. Vesnice, která má v okolí druida, nehladoví.

Zlepšování: +10 % výnosu za úroveň.

LÉČENÍ



LÉČENÍ

Nejdůležitější kouzlo v celé knize. Vyléčí cílové postavě zranění, a na rozdíl od bylin a obvazů funguje okamžitě. Platí pro něj pravidlo první pomoci: souhrnně lze magicky i nemagicky vyléčit jen tolik životů, kolik odpovídá snížení vážnosti zranění o jeden stupeň. Postava s těžkým zraněním se tedy i opakovaným léčením dostane nejvýš na střední a zbytek musí doléčit odpočinkem.

Zlepšování: vyléčené životy +1 za úroveň · od VIII. úrovně lze léčit na dálku do 5 m.

OŽIV STROMY

Zbaví stromy a všechny dřeviny i polokeře škůdců. Je to kouzlo, kterým si druid v každé vesnici koupí nocleh na rok dopředu.

Zlepšování: průměr +100 m za úroveň.

PROBUĎ STROM

Strom se vytrhne kořeny ze země a začne se bránit. Bije větvemi, zastavuje cestu a je těžké ho zranit čímkoliv kromě ohně. Po uplynutí trvání zapustí kořeny tam, kde zrovna stojí.

Zlepšování: trvání +2 kola za úroveň · +1 strom za každou čtvrtou úroveň

ZALESNI

Během jednoho měsíce vyroste přibližně kruhový hájek o průměru půl míle, ovšem jen na úrodné zemi. Druidové tím zacelují paseky a občas tím zakrývají cesty, po kterých nemá nikdo chodit.

Zlepšování: průměr +100 m za úroveň.

OŽIV ZEMI

Vrátí zemi úrodnost. Z pouště se stane hlinitý, mírně zatravněný porost. Nutná je alespoň nějaká návaznost na úrodnou půdu, takže uprostřed moře písku kouzlo nezabere.

Zlepšování: průměr +100 m za úroveň.

KLATBA NAD ZEMÍ

V následujících dvou letech bude půda jalová, úroda nízká, zvěř plachá a lesy se budou mstivě bránit dřevorubcům. Pláně přestanou být bezpečné. Tohle kouzlo je velmi vzácné, protože druidi nechtějí zemi škodit. Někdy je to ale nutné.

Zlepšování: trvání +1 rok za každou třetí úroveň · průměr +100 m za úroveň.

VZKŘÍŠENÍ



VZKŘÍŠENÍ

Legendární rituál, který vrátí mrtvého mezi živé. Podmínky jsou tvrdé: tělo musí být celistvé, od smrti nesmí uplynout víc dní, než je úroveň kouzla, a kouzelník musí mít Inteligenci aspoň 10. Vzkříšený se probouzí s jedním životem a se smrtelným zraněním. Selže-li rituál, je tělo nenávratně zničeno a kouzelník přichází o 2k6 bodů psychické únavy natrvalo.

Požadavky: Léčení VIII, Int 10 **Zlepšování:** lhůta od smrti +1 den za úroveň.

OBOR PROMĚNY



PROMĚNY

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Hlas zvířat	4	2	1 kolo	20 kol	—	sesilatel	pasivní
Zmam zvíře	5	3	2 ABP	10 kol	15 m	1 zvíře	pasivní
Kůže zvířete	8	5	1 kolo	1 hodina	sesilatel	sesilatel	pasivní
Metamorfóza	16	9	1 kolo	1 hodina	dotyk	1 cíl	aktivní

HLAS ZVÍŘAT

Kouzelník rozumí řeči zvířat a dokáže s nimi mluvit. Zvířata ovšem vědí jen to, co zvířata vědí. Na otázku, kudy šel ten muž v plášti, odpoví spolehlivěji než na otázku, co to bylo za člověka.

Zlepšování: trvání +10 kol za úroveň.

ZMAM ZVÍŘE

Zmámená zvěř se uklidní, přestane útočit a nechá na sebe sáhnout, ale bít a zabíjet se nenechá. Občas poslechne i jednodušší příkaz. Na inteligentní tvory nepůsobí.

Zlepšování: +1 zvíře za každou druhou úroveň · trvání +5 kol za úroveň.

KŮŽE ZVÍŘETE

Slabší příbuzný Metamorfózy. Kouzelník si vezme jednu vlastnost zvířete místo celého těla: srst proti chladu, tvrdou kůži proti ranám, drápy místo nehtů. Vypadá přitom tak, že se mu lidé vyhýbají.

Pomůcky: kus kožešiny **Zlepšování:** ochrana +1 za každou druhou úroveň · trvání +30 minut za úroveň

METAMORFÓZA

Kouzelník promění sebe nebo dotýkaný cíl ve zvíře, které dobře zná. Proměněný získá fyzické vlastnosti zvířete, ale ponechá si vlastní Inteligenci a Charisma. Nemůže mluvit ani kouzlit a zranění utrpěná v proměně přecházejí zpět.

Zlepšování: trvání +1 hodina za úroveň · od VI. úrovně lze mluvit, od X. i kouzlit.

OBOR POZNÁNÍ



POZNÁNÍ

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Najdi potravu	4	2	10 minut	—	—	území	pasivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Najdi zvíře či rostlinu	5	3	10 minut	—	—	území	pasivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Najdi zlo	6	4	1 kolo	—	—	území	pasivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Najdi ubytování	6	4	10 minut	—	—	území	pasivní

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Najdi narušitele	7	5	10 minut	—	—	území	pasivní

NAJDI POTRAVU

Kouzelník je veden bezpečně ke třem denním porcím jídla a pití. Nejvýše jednou denně. V pustině je tohle levné kouzlo cennější než většina bojových.

Zlepšování: +1 porce za každou druhou úroveň.

NAJDI ZVÍŘE ČI ROSTLINU

Najde nejbližšího jedince vybraného druhu a ukáže k němu směr i vzdálenost. Bylinkáři a lovci si tím zkracují hledání z dnů na hodiny.

Zlepšování: území +1 hodina chůze za úroveň.

NAJDI ZLO

Zjistí, které bytosti v dosahu mají zápornou karmu. Neřekne jak moc ani proč. V družině, která se zrovna seznámila s novým průvodcem, je to užitečná informace.

Zlepšování: okruh +10 m za úroveň · od V. úrovně pozná i míru.

NAJDI UBYTOVÁNÍ

Postava najde druidí sídlo, dům chráněný proti nalezení všem nedruidům. Podle obydlenosti oblasti vypadá různě. V pustině to bývá jeskyně se základním vybavením, v hvozdu u hlavního města to může být sídlo včetně stájí. Nikdy se netluče s přírodou.

NAJDI NARUŠITELE

Najde někoho, kdo se v druidově teritoriu chová proti pravidlům. Kácí, pytlačí, zakládá požáry. Druidi ho sesílají pravidelně a vetřelci se to většinou dozvědí pozdě.

Zlepšování: území +1 hodina chůze za úroveň.



KNĚŽSKÁ MAGIE — MIMO KŘÍŽ

Kněžská magie v kříži škol nestojí. Nezískává se studiem, ale vírou, a nemá protilehlou školu, takže nikdy nedává ani nedostává bonus +5 za protiklad. Kněz se jí učí u oltáře, ne v knihovně, a místo knihy kouzel mu slouží modlitební kniha.

KOUZLO	SÍLA	NÁROČ.	ZRANĚNÍ	VYVOLÁNÍ	TRVÁNÍ	DOSAH	ROZSAH	SOUSTŘ.
Světlo	2	1	—	2 ABP	1 hodina	dotyk	okruh 10 m	pasivní
Požehnání	5	3	—	1 kolo	1 den	dotyk	1 cíl	pasivní
Modlitba	7	4	—	10 minut	1 den	dotyk	1 cíl	aktivní
Paprsek světla	8	5	2k6, Mz	2 ABP	ihned	20 m	1 tvor	pasivní
Posílení	9	6	—	1 kolo	10 kol	dotyk	1 cíl	pasivní
Odvrať nemrtvého	9	6	—	2 ABP	ihned	15 m	1 nemrtvý	pasivní
Uzdrav nemoc	10	6	—	2 kola	ihned	dotyk	1 cíl	pasivní
Ochrana	11	7	—	1 kolo	10 kol	dotyk	1 cíl	pasivní
Svatý štít	13	8	—	1 kolo	10 kol	dotyk	1 cíl	pasivní
Oběť	14	8	—	1 kolo	ihned	dotyk	1 cíl	aktivní
Svatý meč	15	9	—	1 kolo	10 kol	dotyk	1 zbraň	pasivní
Svatá zbroj	18	10	—	2 kola	20 kol	dotyk	1 cíl	aktivní

SVĚTLO

Okruh kolem sesilatele je osvětlen jako za jasného poledne. Nejzákladnější kněžské kouzlo a nejlevnější zdroj světla v podzemí. Na rozdíl od pochodně nehoří, nekouří a nedá se shodit do vody.

Zlepšování: okruh +3 m za úroveň · trvání +1 hodina za úroveň.

POŽEHNÁNÍ

Cíl má nárok na jeden opravný hod kdykoliv během dne. Nevyužité požehnání na konci dne mizí. Kněží je rozdávají ráno celé družině a ta si je schovává na chvíli, kdy jde o krk.

Zlepšování: +1 opravný hod za každou třetí úroveň.

MODLITBA

Jednou denně ochrání cíl před fatálním následkem. Opravdu špatným hodem, spuštěnou pastí, smrtelným zásahem. Efekt se spustí automaticky a vyčerpá se, takže nositel často ani neví, že ho modlitba zachránila.

Zlepšování: +1 použití za každou čtvrtou úroveň.

PAPRSEK SVĚTLA

Zraní cílovou nestvůru proudem světla. Proti nemrtvým a démonům je zranění dvojnásobné, na obyčejné živé tvory nepůsobí vůbec. Proti rozzlobenému sedlákovi je tohle kouzlo k ničemu.

Zlepšování: zranění +1 za úroveň · dosah +3 m za úroveň.

POSÍLENÍ

Dočasně zvýší cíli šance na všechno. Bonus se počítá ke všem hodům po dobu trvání. Před bojem je to nejlepší, co může kněz družině dát.

Zlepšování: bonus +1 za každou třetí úroveň · trvání +2 kola za úroveň.

ODVRAŤ NEMRTVÉHO

Pokus odvrátit jednu nemrtvou bytost. Při úspěchu se dá na útěk, při kritickém úspěchu zemře. Při neúspěchu se nestane nic, při kritickém neúspěchu se bytost vrhne na sesilatele.

Zlepšování: +1 cíl za každou třetí úroveň · bonus k akci +1 za úroveň.

UZDRAV NEMOC

Kněz položí ruce na nemocného a nemoc odejde. Nevyléčí zranění ani otravu, ale zastaví horečku, nákazu i mor. V době epidemie je kněz, který tohle umí, cennější než vojsko.

Zlepšování: od V. úrovně působí i na magické nákazy · od VIII. úrovně vyléčí i otravu

OCHRANA

Cíl získá odolnost proti všem typům zranění, tedy fyzickým, elementárním, látkovým i magickým. Je to jedno z mála kouzel, které nerozlišuje, odkud rána přijde.

Zlepšování: odolnost +1 za úroveň · trvání +2 kola za úroveň.

SVATÝ ŠTÍT

Chrání před nemrtvými, démony a kouzly velkým bonusem k obraně. Proti obyčejnému meči nedělá nic. Kněz, který jde do hrobky, si ho sesílá dřív, než vejde.

Zlepšování: bonus +1 za úroveň · trvání +2 kola za úroveň.

OBĚŤ

Kněz obětuje polovinu maxima svých životů a stejný počet vyléčí cílové postavě. Množství vyléčených životů roste s úrovní až na trojnásobek, množství obětovaných zůstává stejné. Je to kouzlo pro chvíli, kdy jde o život někoho jiného.

Zlepšování: poměr vyléčení roste o 0,2× za úroveň, max. 3×.

SVATÝ MEČ

Očarovaná zbraň ničí nemrtvé, démony a kouzla. Proti nim má bonus k útoku a dvojnásobné zranění a navíc dokáže zasáhnout i nehmotné bytosti, na které běžná zbraň nestačí.

Zlepšování: bonus k útoku +1 za každou druhou úroveň · trvání +2 kola za úroveň.



SVATÝ MEČ

SVATÁ ZBROJ

Kolem cíle vznikne životová bariéra proti nemrtvým, démonům a kouzlům. Každé zranění z těchto zdrojů ubírá z bariéry místo ze životů, dokud bariéra nevyprší. Proti běžnému boji neudělá vůbec nic.

Zlepšování: kapacita +20 za úroveň.

PASIVNÍ MAGIE — LEKTVARY



ALCHYMISTICKÁ DÍLNA

Lektvary se nesesílají, ale vyrábějí. Spadají pod obor **Tvoření** školy Heretismus a k jejich výrobě je potřeba dovednost **Apatikářství** nebo **Lékárnictví** podle povahy lektvaru, plus znalost magických run.

> **Výroba lektvaru:** Inteligence + Magické runy + Apatikářství + 2k6 proti 2 × síla lektvaru. Výroba stojí kouzelníka PBU ve výši síly lektvaru a trvá síla lektvaru hodin. Při neúspěchu jsou suroviny zničeny; při kritickém neúspěchu lektvar vybuchne.

LEKTVAR	SÍLA	ÚČINEK
Lektvar odolnosti proti chladu	6	Poživatel získává na dvě hodiny 35 % odolnost proti chladu
Lektvar odolnosti proti ohni	6	Poživatel získává na dvě hodiny 35 % odolnost proti ohni
Lektvar odolnosti proti kyselině	6	Poživatel získává na dvě hodiny 35 % odolnost proti poleptání
Lektvar odolnosti na magii	12	Poživatel získává na jednu směnu 50 % odolnost na magii
Lektvar síly bouřného obra	10	Síla +7 po dobu 10 kol
Lektvar obratnosti	10	Obratnost +7 po dobu 10 kol
Lektvar modrého půlměsíce	14	Vyléčí 60 životů
Lektvar ohnivého dechu	9	Poživatel může vydechnout plameny za 3k6 životů ohněm
Lektvar metamorfózy	16	Poživatel je pod účinky kouzla Metamorfóza
Lektvar volnosti	11	Na jednu směnu imunita proti znehybnění, svázání, výkřiku, zkamenění, ovládnutí, zmámení, rychlosti a zpomalení
Odvar z mumie	8	Antitoxin neutralizující nákazu ze zranění mumií. Bezdůvodné požití způsobí otravu a okamžitou smrt.
Očistný nápoj lásky	13	Elfí lektvar očišťující tělo od vší nákazy se 100% účinkem
Lektvar výbuchu	12	Po dopadu exploduje a zraní vše v okruhu 6 sáhů za 2k10+10 životů
Lektvar mraku smrti	17	Po dopadu zasáhne vše v okruhu 20 sáhů účinkem kouzla Mrak smrti
Lektvar vywerny	20	V okruhu 20 čtverečních sáhů otráví každého za 5k10+10 životů a poleptá za 2k6+6

LEKTVAR	SÍLA	ÚČINEK
Lektvar halucinace	7	Poživatel má celý den halucinace a nutkání smát se každé ptákovině
Lektvar pavoučího zárodku	7	Poživateli se 10 kol sypou z úst pavoučci. Neškodí, pokud je nezačne polykat nebo se jimi dusit.
Lektvar bábelské brepty	7	Poživatel není 6 směn schopen souvisle mluvit
Lektvar prostoru	19	Vytvoří mimoprostor velikosti kaluže, 3 sáhy do hloubky, stabilní 48 hodin, ovšem jen ve stínu či v noci
Dračí oko	22	Osvětluje okruh 30 sáhů a umožňuje prohlédnout skrz jakoukoliv hmotu kromě dračího stříbra a mithrilu
Škuner	26	Po otevření u moře či jezera přivolá skutečný škuner s posádkou. Použitelné jen jednou.

Lektvar halucinace. Poživatel je po požití doslova zdrátovaný, jak zákon káže. Chudák má halucinace a neuvěřitelný popud smát se každé ptákovině. Účinkuje celý den.

Lektvar pavoučího zárodku. Ten, jenž pozře tento nápoj, začne mít zatuchlo v ústech a následně se mu začnou sypat z huby pavoučci. Poživateli nijak neškodí, pokud je nezačne polykat nebo se jimi dusit. Tato příjemná procedura trvá pouze 10 kol, během kterých zbytek družiny padne smíchy.

Lektvar vywerny. V tomto lektvaru je vywerní jed posílený velkým množstvím magenergie tak, že jeho účinky jsou následující: po rozbití lahvičky se nejprve mírně zachvěje podlaha a rozlitá tekutina neidentifikovatelné barvy se začne měnit v nažloutlý plyn.

Škuner. Tvar flakónku se podobá podlouhlé skleněné láhvi, v jakých bývá víno. Láhev je průhledná, namodralé barvy, a je v ní vidět mistrně zpracovaný model námořního korábu. Skutečnost je však taková, že v láhvi žádný model není. Po zatřepání se iluze korábu rozostří, až zmizí úplně, a změní se v hustou mlhovinu. Po otevření v bezprostřední blízkosti moře či jezera se mlhovina vytratí a u břehu bude čekat skutečný škuner s posádkou poslouchající na slovo. Je schopen velmi rychlé plavby i za úplného bezvětří na jakoukoliv vzdálenost bez zastávek. Majitel jej však může použít pouze jednou. Jakmile škuner dopluje na místo určení, rozplyne se a vrátí se zpět do láhve. Je-li během plavby láhev rozbita, škuner zmizí okamžitě a nenávratně.

Dračí oko. Flakónek vybroušený z jediného kusu čirého diamantu, v němž je uchováno oko mláděte duhového draka v blíže neurčeném alchymistickém roztoku. Oko osvětluje prostor o poloměru třiceti sáhů jasným, lehce modrým světlem. Umožňuje také majiteli prohlédnout skrz jakoukoliv hmotu kromě dračího stříbra a mithrilu, a to přiložením flakónku k vlastním očím.

Lektvar prostoru. Stačí obsah flakónku vylít na zem, čímž vznikne kalož černé hmoty, která vytvoří mimoprostor velikosti kaluže o třech sázích do hloubky. Může sloužit jako výborný úkryt, ovšem jen dočasně. Je stabilní 48 hodin, pak se uzavírá a mizí se vším, co v něm je. Zůstane stabilní jen ve stínu či v noci; je-li kalož vystavena slunečním paprskům, okamžitě se uzavírá.



VLASTNOSTI MAGICKÝCH TVORŮ

OHNIVÝ ELEMENTÁL

Životy: 50 + úroveň kouzelníka **Zranění:** Eo, 1k10 + úroveň + zvláštní schopnost kouzla **Útok:** kouzelníkova úroveň + zvláštní schopnost kouzla + 35 **Obrana:** kouzelníkova úroveň + 29 **Zranitelnost:** F 0 · Eo 0 · Ev ×10 · Ee ×2 · Ez /4 · L 0 · Md 0 **Smysly:** 10, vidí ve tmě; předvídání 0

Elementál útočí rukama, jde tedy o kontaktní boj. Je možné jej ovládnout soubojem myslí, ale kouzelník, který se o to pokouší, musí porazit jeho vyvolavatele.

ZEMNÍ ELEMENTÁL

Životy: 70 + úroveň kouzelníka **Zranění:** Ez, 1k10+2 + úroveň **Útok:** kouzelníkova úroveň + 30 **Obrana:** kouzelníkova úroveň + 24 **Zranitelnost:** F /2 · Eo 0 · Ev ×2 · Ee 0 · Ez 0 · L 0 · Md 0 **Smysly:** 8, cítí otřesy; zrak 2 **ABP:** 2 (je pomalý)

Odolnější a pomalejší protějšek ohnivého elementála. Neumí přejít přes vodu hlubší než po pás.



OFICIÁLNÍ SVĚT PRO KRAVEN

ZEMINAROD

Kraven je systém bez vlastního světa. Zeminarod je svět, který ho má za pravidla. Hotová mapa, dějiny, národy a místa, do kterých se dá rovnou vyrazit, aniž byste museli cokoliv vymýšlet od začátku.

WWW.ZEMINAROD.CZ



Grimoár kouzel — Verze 2.0. Pravidla jsou psaná tak, aby byla nezávislá na herním světě: stejný systém unese středověk, současnost i vzdálenou budoucnost.

ZDENDAS · ANTHARON · OLDA · ONDRA · KACHNI A DALŠÍ

WWW.KRAVEN.CZ

JEDEN SYSTÉM. VŠECHNY SVĚTY.