

# VOID



## Fantasy

Základní kniha: Kouzelník

vytvořil Gediman  
© 2020

Verze 2.0

[www.gediman.cz](http://www.gediman.cz)



Void: Fantasy, jejímž autorem je Gediman, podléhá licenci [Creative Commons Uveďte autora-Neužívejte dílo komerčně-Nezasahujte do díla 3.0 Česko](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/cz/)

## Obsah

<b>1. Kouzelník .....</b>	<b>3</b>
2. Dovednosti kouzelníka.....	4
3. Vybavení kouzelníka .....	5
4. Kouzla .....	7
5. Červená kouzla (živly).....	8
6. Oranžová kouzla (mysl) .....	10
7. Žlutá kouzla (hmota) .....	11
8. Zelená kouzla (energie).....	13
9. Modrá kouzla (časoprostor).....	15
10. Indigová kouzla (biochemie) .....	17
11. Fialová kouzla (očistění) .....	19
12. Speciální kouzla .....	20

# Kouzelník

„Světlá magie je boží dar. Je jen na mě, jak ho využiji.“  
- krédo kouzelníků

## Kouzelník ovládá Vyšší božský jazyk.

Kouzelník má standardně tyto zvláštní schopnosti. Další si může koupit za body zkušeností.

### Sesílání (AKCE)

Kouzelník může sesílat Světlá kouzla. Barvy jsou následující: Červená (ovládání živlů), Oranžová (ovládání mysli), Žlutá (ovládání hmoty), Zelená (ovládání energie), Modrá (ovládání časoprostoru), Indigová (ovládání chemických a biologických procesů) a Fialová (zaměřena na boj proti Temnotě). Do každé mise si Kouzelník může za body zkušeností kouzla nakoupit. Naučená kouzla se zapíší do jeho Zvláštních slotů.

Při seslání si Kouzelník hodí proti svému Will. Pokud uspěje, kouzlo se podařilo seslat a protivník mu může odolat, pokud to je možné. Pokud Kouzelníkovi padlo Štěstí, protivník kouzlu nemůže odolat. Pokud mu ale padla Smůla, postihl ho negativní efekt. Bližší informace v kapitole Kouzla (str. 7).

### Meditace (AKCE)

Kouzelník může určitý čas věnovat meditaci, kdy se psychicky připraví na seslání silných kouzel. Čím déle medituje, tím snadněji může seslat silnější kouzla. Během meditace se Kouzelník soustředí na Světlo a nevnímá okolí. Z meditace však může být vyrušen, tehdy ovšem hrozí, že ho postihne jeden z negativních efektů magie. Hodí si proti Will a pokud neuspěje, postihl ho jeden z negativních efektů. Během boje meditace přidává +1 k Will na seslání jednoho příštího kouzla. Pokud je Kouzelník v kole, kdy medituje, nějak vyrušen (např. napaden), musí si hodit na odolání negativnímu efektu. Meditace může být použita i mimo boj a může být natažena až na 10 minut. Za každou minutu dává +1 k Will na seslání jednoho příštího kouzla.

### Negace

Kouzelník umí zrušit právě seslané kouzlo jiné postavy. Jakmile je kouzlo sesláno, kouzelník si hodí proti svému Will. Pokud se hod povede, cizí kouzlo nemá žádný efekt. Takto může znegovat i kouzla, kterým padlo Štěstí (automatický úspěch). Tato schopnost nevyžaduje žádnou akci.

# Dovednosti kouzelníka

Zde je seznam zvláštních schopností, které Kouzelník může koupit za body zkušeností.

## Očarování předmětu (5 bodů)

Kouzelník dokáže do předmětu vložit jedno kouzlo (exo i endo), které umí. Postava, která ho pak používá, může kouzlo využít, i když sama normálně kouzlit nemůže. Tuto schopnost je možné použít i k odčarování. Předmět může mít jen jedno kouzlo. Při očarování/odčarování si hodí proti WIL. Pokud uspěje, předmět je očarován/odčarován. Pokud ne, musí si hodit proti WIL znovu a pokud neuspěje, postihne ho negativní efekt kouzel.

## Očarování bytosti (5 bodů)

Kouzelník dokáže do bytosti vložit jedno kouzlo (exo i endo), které umí. Bytost ho pak může využít, i když sama normálně kouzlit nemůže. Tuto schopnost je možné použít i k odčarování. Bytost může mít jen jedno kouzlo. Při očarování/odčarování si hodí proti WIL. Pokud uspěje, bytost je očarována/ odčarována. Pokud ne, kouzelník i cílová bytost si musí hodit proti WIL. Ten, kdo neuspěje, toho postihne negativní efekt kouzla.

## Vyvolání Elementála (20 bodů)

Kouzelník může vyvolat jednoho ze čtyř druhů Elementálů: Ohnivého, Zemního, Vzdušného nebo Vodního—viz Základní kniha: Protivníci. Elementál je živoucí živel, který napadá nejbližší bytosti (preferuje služebníky Temnoty), jinak ho nelze nijak ovládat. Kouzelník může vyvolat najednou jen jednoho Elementála, jeho velikost si sám zvolí. Elementál existuje po dobu jedné hodiny, nebo dokud není nějak zničen.

## Expert na Světlu magii (5 bodů za druh)

Kouzelník se dobře vyzná ve Světlych kouzlech zvolené barvy. Snadněji je sesílá, snadněji jim odolává. Může provést Opravný hod na WIL, pokud se první hod nepovedl. Kromě toho také dokáže přesně identifikovat druh kouzla dané barvy podle stop, které po sobě zanechalo. Druhy: Červená, Oranžová, Žlutá, Zelená, Modrá, Indigová, Fialová

## Expert na magické bytosti (5 bodů)

Kouzelník se vyzná v Magických bytostech (Elementálové, Golemové...), dokáže je identifikovat podle vzhledu i podle stop, které po sobě zanechaly. V boji proti nim má bonus +5 k iniciativě a jednou za boj se může rozhodnout, že zranění, které bytosti právě udělil, je desetinásobné.

## Expert na kouzelnictví (5 bodů za druh)

Kouzelník se dobře vyzná ve všech kouzelnických organizacích zvolené majoritní edenské rasy. Dokáže identifikovat kouzelnické symboly, vyzná se v hodnostech kouzelníků, meditacích, zvycích a pověrách. Druhy: Bílé říše, Šedé říše, Vznešení elfové, Temní elfové, Lesní elfové, Trpaslíci, Půlčící, Gnómové, Goblíni, Hobgoblíni, Orkové, Leprikóni, Gremlini, Koboldi, Felirové, Canirové, Ursarové.

## Expert na magické předměty (5 bodů)

Kouzelník se dobře vyzná v magických předmětech. Zjistí, jak jsou staré, kdo je vyrobil, jaké kouzlo obsahují, jaká je jejich moc, jak se používají atd.

## Hromadné sesílání (10 bodů)

Tato schopnost vyžaduje více Kouzelníků, všichni ji musí umět. Kouzelníci se postaví okolo Hlavního kouzelníka. Aby bylo hromadné sesílání možné, musí všichni kouzelníci vybrané kouzlo ovládat a všichni při něm musí nahlas pronášet zaklínadla a dělat

gesta rukama. V boji na to všichni musí spotřebovat jednu akci. Každý vedlejší kouzelník snižuje úroveň kouzla o 1, takže Hlavní kouzelník ho může snadněji seslat. Pokud při sesílání padne Smůla, negativní efekt postihne všechny kouzelníky (všechny stejný).

## Vysátí Světla (10 bodů)

Kouzelník může vysát Světlo z okolí a vložit ho do kouzla – to je pak sesláno automaticky, kouzelník si už nemusí házet proti WIL. Nicméně vysátí Světla je nebezpečné pro všechny bytosti Světla v dosahu tolik metrů, kolik je desetinásobek úrovně sesílaného kouzla (u kouzel s nultou úrovní je dosah 5 metrů). Všechny takové bytosti v dosahu si musí hodit proti svému WIL. Pokud neuspějí, utrpí zranění za tolik HP, kolik je desetinásobek úrovně sesílaného kouzla (u kouzel s nultou úrovní je to 5 HP). Sám kouzelník je proti tomuto efektu imunní, jiní kouzelníci ovšem nikoliv.

## Familiár (20 bodů)

Familiár je zvíře, jehož duše je mnohem silnější než ostatních zvířat téhož druhu. Familiár je se svým kouzelníkem duchovně propojen, toto propojení má dosah 100 metrů. Na tuto vzdálenost poslouchá jeho příkazy. Jakmile se dostane mimo ni, začne se chovat instinktivně – bude se snažit ukrýt. Dokud je v dosahu propojení, zvyšuje WIL svého kouzelníka o 5 a až třikrát za den může vyrušit Negativní efekt neúspěšně seslaného kouzla. Familiár může bojovat. V boji své akce provádí buď těsně před nebo těsně po akci svého kouzelníka. Pokud Familiár zemře, Kouzelník si může po skončení mise sehnat nového (na příslušném místě).

# Vybavení kouzelníka

Zde je seznam speciálního vybavení, které Kouzelník může koupit za peníze. Každý předmět zabírá 1 slot Speciálního vybavení.

## Kouzelnická hůlka

Cena: 100

Jednoruční hůlka z mystického dřeva, která slouží k lepší koncentraci kouzel a může posloužit i jako zbraň pro boj zblízka (úderná, DAM 10). Pokud ji drží v ruce, získává bonus +2 k WIL, avšak pouze pro potřeby svých zvláštních schopností.

## Kouzelnická hůl

Cena: 200

Obouruční hůl z mystického dřeva, která slouží k lepší koncentraci kouzel a může posloužit i jako zbraň pro boj zblízka (úderná, DAM 20). Pokud ji drží v ruce, získává bonus +4 k WIL, avšak pouze pro potřeby svých zvláštních schopností.

## Svítek kouzla

Cena: 100

Svítek kouzla je malý zdroj informací pro sesílání jednoho kouzla. Kouzlo v něm je zapsané ve Vyšším božském jazyce. Svítek kouzla dovoluje Kouzelníkovi ovládat jedno libovolné Světlé kouzlo navíc, ovšem při jeho sesílání ho musí číst. Kouzlo díky tomu není uloženo ve Zvláštních slotech, ale ve slotu Speciálního vybavení.

## Kniha kouzel

Cena: 1.000

Kniha kouzel je zdrojem informací pro sesílání kouzel. Kouzla v něm jsou zapsaná ve Vyšším božském jazyce. Kniha kouzel dovoluje Kouzelníkovi ovládat až deset libovolných Světých kouzel navíc, ovšem při jejich sesílání z ní musí číst. Kouzla díky tomu nejsou uložena ve Zvláštních slotech, ale v jednom slotu Speciálního vybavení.

## Mystikoláb

Cena: 1.000

Tento detektor zachycuje známky Světla i Temné magie v okolí a současně měří její úroveň. Jeho dosah je 100 metrů; na tuto vzdálenost dokáže i najít zdroj magie. Je na to potřeba úspěšný hod proti PER. Umí takto zachytit i magické bytosti Světla (pokud jsou hodnoty velmi vysoké) i Temnoty (pokud jsou hodnoty záporné). Použití detektoru v boji zabírá jednu akci.

## Mystický totem

Cena: 2.000

Mystický totem posiluje Světlo ve svém okolí tak, aby kouzla všech bytostí Světla byla snadnější a naopak kouzla bytostí Temnoty obtížnější. Funguje i na zvláštní schopnosti Kouzelníka. Přidává bonus +5 k sesílání kouzel služebníků Světla a Kouzelníkovi k jeho zvláštním schopnostem. Dává postih -5 k sesílání kouzel služebníků Temnoty a Temným kouzelníkům k jejich zvláštním schopnostem. Dosah totemu je 10 metrů.

## Mystický plot

Cena: 1.000

Mystický plot se skládá z mnoha malých totemů, které mezi sebou vytváří ochranné pole proti magickým bytostem Světla i Temnoty. Totemy se zafixují do země, mohou od sebe stát maximálně 5 metrů. Pokud je totemů více, může z nich být sestaven plot nebo ohrada. Zabraňují projít jakékoliv magické bytosti. Nelze je ani přeskočit, přeletět nebo se přes ně nějakým způsobem teleportovat. Základní balení obsahuje dva totémy.

## Mystická truhlice

Cena: 50.000 / 70.000 / 90.000

Mystická truhlice je schránka, do které je možné umístit jeden předmět. Ten je pak chráněn proti Světlu i Temné magii a magickým bytostem Světla i Temnoty. Pokud je sám předmět magického původu, jeho moc se skrze truhlici nedostane. Truhlice je uzamykatelná na klíč (cena 50.000), číselný kód (cena 70.000) nebo pouhým dotekem majitele (cena 90.000). Vyjmutí předmětu z truhlice zabírá v boji jednu akci, stejně jako uložení.

## Krystal Světla

Cena: 1.000

Krystal Světla je průzračný magický krystal, který rozkládá Světlo na dílčí barvy magie. Každý nový den si Kouzelník může zvolit, jakou z devíti barev bude podporovat. Při sesílání kouzel této barvy získává bonus +4 k WIL.

## Koule Světla

Cena: 1.000

Koule Světla je dokonale hladká a průzračná koule, která vyzařuje Světlo. Kouzelník získává +2 k WIL na sesílání kouzel.

## Odrážecí zrcadlo

Cena: 1.000

Toto mystické zrcadlo je malé a snadno přenosné, obvykle se nosí zavěšené na přívěsku kolem krku, nebo připevněné k zápěstí. Pokud je na Kouzelníka sesláno cizí kouzlo, může si hodit proti AGI. Pokud uspěje, kouzlo je odraženo zpět na toho, kdo ho seslal.

## Mystický medailon

Cena: 2.000

Malý medailon, který Kouzelníkovi pomáhá při sesílání kouzel. Kouzelník může během nepovedeného Sesílání provést Opravný hod.

## Meditační medailon

Cena: 2.000

Malý medailon, který Kouzelníkovi pomáhá soustředit se při meditacích. Kouzelník může během nepovedené Meditace provést Opravný hod.

## Negační medailon

Cena: 2.000

Malý medailon, který Kouzelníkovi pomáhá negovat kouzla. Kouzelník může během nepovedené Negace provést Opravný hod.

## Medailon magické kamufláže

Cena: 4.000

Tento medailon pomáhá kouzelníka ukrývat před Magickými bytostmi. Když ho chce Magická bytost najít, má postih -5 na PER.

## Mystická klec

Cena: 10.000

Mystická klec je klec na Magické bytosti. V klidovém stavu vypadá jako nášlapná mina. Pokud se v její těsné blízkosti ocitne Magická bytost, klec se aktivuje – kolem bytosti se objeví pole Světla ve tvaru průzračného krystalu. Bytost v kleci nemůže nijak reagovat na své okolí a nemůže ani uniknout, dokud pole neprolomí. Každý pokus proniknout jí trvá jednu hodinu a musí při tom hodit proti svému WIL. Kouzelník může klec kdykoliv deaktivovat.

### **Medailon magické regenerace**

Cena: 4.000

Díky tomuto medailonu může kouzelník vyléčit zranění Magické bytosti či ji dokonce vzkřísit. Použití v boji zabírá jednu akci. Kouzelník si hodí proti svému WIL a pokud uspěje, cílová Magická bytost získala zpět 5 HP. Pokud neuspěje, způsobí jí zranění za 5 HP, resp. padlá bytost je již nenávratně mrtvá.

### **Očarované předměty**

Očarované předměty jsou předměty, které dříve byly obyčejné, ale Kouzelník do nich vložil nějakou magii. Kdokoliv, kdo je používá, může jejich kouzlo využít, ale na jeho seslání se musí zvláště soustředit. GM může vytvořit očarovaný předmět z téměř jakéhokoliv obyčejného předmětu. Pouze zvolí kouzlo, které je v předmětu uloženo. Ten, kdo je předmětem vybaven, může kouzlo seslat jako by sám byl Kouzelníkem (viz schopnost Seslání). Očarované předměty jsou relativně vzácné. Jejich cena je cena základního předmětu vynásobená stonásobkem úrovně uloženého kouzla (kouzlo s nultou úrovní vynásobuje deseti). Např. obyčejný štít stojí 10 peněz. Štít očarovaný kouzlem Rozpoutání živlů (úroveň 2) tedy stojí 2.000 peněz.

### **Magické předměty**

Magické předměty jsou předměty stvořené magií a obsahující magii. Kdokoliv, kdo je používá, může jejich kouzlo využít. GM může vytvořit magický předmět z téměř jakéhokoliv obyčejného předmětu. Pouze zvolí kouzlo, které je v předmětu uloženo. Ten, kdo je předmětem vybaven, může kouzlo seslat. Stačí mu na to jen hod k20, přičemž hod 1-10 znamená úspěšné seslání. Magické předměty jsou velmi vzácné. Jejich cena je cena základního předmětu vynásobená tisícnásobkem úrovně uloženého kouzla (kouzlo s nultou úrovní vynásobuje stem). Např. obyčejný štít stojí 10 peněz. Magický štít s kouzlem Rozpoutání živlů (úroveň 2) tedy stojí 20.000 peněz.

### **Familiár**

Familiáři jsou zvířata, která jsou jakousi anomálií ve Světle. Jejich duše totiž září mnohem silněji, než jak je u zvířat stejného druhu normální. Jak Familiáři vznikají, to je záhadou. Je možné, že Zegurna kdysi svoji božskou mocí posílila duše některých jedinců. Jak se tito jedinci rozmnožovali, předávali posílení duše i na své potomky. Další teorie se přiklání k tomu, že Familiáři jsou jednoduše zvířata, která dlouhodobě žila v přítomnosti nějakého silného zdroje Světla, například božského artefaktu nebo posvátného místa. Tak či tak, Familiáři jsou velmi vzácní a jejich schopnosti mohou využít jen kouzelníci. Familiár je se svým kouzelníkem duchovně propojen, poslouchá jen jeho příkazy; hlasově na krátkou vzdálenost, telepaticky na dlouhou. Familiárova duše posiluje koncentraci Světla v okolí a zvyšuje tak pravděpodobnost úspěchu každé kouzelníkovy zvláštní schopnosti.

Velikost 0, Magická bytost (Zvíře)

**Zbraně:** podle zvířete

<b>CCO:</b>	<b>X</b>	<b>RCO:</b>	<b>X</b>	<b>PER:</b>	<b>X</b>
<b>INT:</b>	<b>X</b>	<b>WIL:</b>	<b>X</b>	<b>CHA:</b>	<b>X</b>
<b>AGI:</b>	<b>X</b>	<b>DUR:</b>	<b>X</b>	<b>STR:</b>	<b>X</b>
	<b>HP: X</b>		<b>SP: n/a</b>		

Familiárem může být jakékoliv osobní zvíře velikosti 0. Jeho zbraně, atributy a zvláštní schopnosti se pak řídí podle toho.

Lze ho sehnat v Dolmenu (viz Základní kniha: Mise).

### **Úrovně kouzelníků**

Dávni Incantatoři ustanovili stupnici kouzelnické moci. Má deset úrovní a řídí se jen podle kouzel, která kouzelník ovládá z paměti. Pokud kouzelník nějakým způsobem přijde o silnější kouzla, jeho úroveň klesne. (poznámka pro GM: úroveň kouzelníka se dá určit sečtením úrovní kouzel, která aktuálně ovládá – přičemž mocnější kouzla budou představena v rozšiřujících příručkách).

- 1. Sub-Minoris:** Kouzelník ovládá jen ta nejzákladnější kouzla. (součet 0)
- 2. Minoris:** Moc nad oblastí o velikosti malé vesnice, resp. v řádech hodin. (součet 1-5)
- 3. Super-Minoris:** Moc nad oblastí o velikosti velkého města, resp. v řádech dnů. (součet 6-10)
- 4. Sub-Mediatoris:** Moc nad oblastí o velikosti ostrova, resp. v řádech týdnů. (součet 11-20)
- 5. Mediatoris:** Moc nad oblastí o velikosti kontinentu, resp. v řádech měsíců. (součet 21-30)
- 6. Super-Mediatoris:** Moc nad celou tabulou, resp. v řádech roků. (součet 31-40)
- 7. Sub-Majoris:** Moc nad tabulární soustavou, resp. v řádech desítek let. (součet 41-60)
- 8. Majoris:** Moc nad sub-regionem Zahrady, resp. v řádech stovek let. (součet 61-80)
- 9. Super-Majoris:** Moc nad regionem Zahrady, resp. v řádech tisíců let. (součet 81-100)
- 10. Magus:** Nejmocnější kouzelník, vyskytuje se vzácně a vždy jen dočasně. (zvláštní případ)

# Kouzla

## Druh

Existují dva druhy kouzel, Exo-kouzla a Endo-kouzla. Exo-kouzla jsou kouzla s efektem na okolní prostředí. Endo-kouzla jsou kouzla s efektem pouze na kouzelníka, který je seslal.

## Úroveň

Úroveň kouzla určuje, jak je složité a také mocné. Je to postih na WIL, který kouzelník má při jeho seslání. Desetinásobek úrovně je pak cena v bodech zkušeností, kterou kouzelník musí zaplatit, pokud se chce kouzlo naučit. Kouzla nulté úrovně jsou zdarma a nedávají žádný postih při seslání.

*Např. Kouzelník chce kouzlo Štít duše, které je 2. úrovně. Zaplatí tedy 20 bodů zkušeností. Při seslání tohoto kouzla si musí hodit proti svému WIL sníženému o 2.*

## Učení

Kouzelník si před každou misí může zvolit, jaká kouzla bude umět. Může si zvolit maximálně 10 kouzel, která zapíše do Zvláštních slotů. POZOR: pokud si na začátku další mise zvolí jiná kouzla, předchozí kouzla zapomněl. To znamená, že pokud je bude chtít v budoucnu umět, bude si je muset znovu nakoupit.

## Seslání:

K řádnému seslání je třeba, aby kouzelník nahlas pronášel zaklínadla a dělal gesta rukama. Zaklínadly na sebe kouzelník může upoutat nechtěnou pozornost. Provádění gest vyžaduje alespoň jednu ruku volnou.

Pokud nechce nebo nemůže pronášet zaklínadla nahlas, má postih -5 na WIL.

Pokud nechce nebo nemůže dělat gesta rukama, má postih -5 na WIL.

## Negativní efekt:

Pokud kouzelníkovi padne Smůla při seslání kouzla, hodí si k20, aby zjistil, jaký efekt ho postihnul

### **(1-2) Vyčerpání**

Nejméně závažný efekt. Kouzelník padá k zemi vyčerpáním, musí pár minut odpočívat.

Sesílatel získává k20 stupňů Únavy.

### **(3-4) Vymazání z paměti**

Kouzelník ztratí znalost daného kouzla. Ztracené kouzlo se však může znovu naučit.

Sesílatel již nemůže sesílat toto kouzlo.

### **(5-6) Bolest hlavy**

Kouzelník zažívá silnou bolest, nemůže se vůbec soustředit na nic a jeho vůle je podlomena.

Sesílatel je Omámen na k20 minut.

### **(7-8) Křeče**

Kouzelníkovo tělo se stahuje v silných křečích, nemůže se hýbat několik minut.

Sesílatel je Oslaben na k20 minut.

### **(9-10) Mdloby**

Kouzelník upadne do bezvědomí na několik minut.

Sesílatel je Omráčen na k20 minut.

### **(11-12) Kóma**

Kouzelník upadne do bezvědomí až na několik hodin.

Sesílatel je Omráčen na k20 hodin.

### **(13-14) Poškození mozku**

Kouzelníkuv mozek je permanentně poškozen, jeho přičetnost je narušena. Pokud k tomuto dojde vícekrát, může kompletně zešílet.

Sesílatel ztrácí 10 Sanity Pointů.

### **(15-16) Vnitřní krvácení**

Kouzelník utrpěl na různých místech těla vnitřní krvácení, je všech tělesných otvorů mu teče krev. Je to vnitřní zranění a je tedy obtížné ho léčit. To ho může zabít.

Sesílatel ztrácí 10 Health Pointů.

### **(17-18) Výpadek magie**

Kouzelník dočasně ztratí spojení se Světlem, takže nemůže kouzlit.

Sesílatel nemůže po dobu k20 hodin kouzlit.

### **(19-20) Spontánní vzplanutí**

Toto je nejnebezpečnější efekt. Kouzelníkovo tělo je tak zahlceno Světlem, že je pohlčeno plameny.

Kouzelník si musí házet proti WIL tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch utrpí zranění za 10 HP, před kterým nic neochrání.

***Kouzla označená ★ jsou přístupná jen Kouzelníkům z Bílých říší.***

**Poznámka:** Všechna zde uvedená kouzla jsou kouzla Světla magie. Pokud chce GM do mise nasadit Temného kouzelníka nebo Temnou magii obecně, musí se řídit informacemi v příručce *Temná ruka*.

### **Magie v Prázdnotě:**

Pokud se postava nějakým způsobem ocitne v Prázdnotě, pro seslání svých kouzel musí využít Světlo vlastní duše. To je však velmi riskantní. Pravidla pro toto jsou uvedena v příručce *Temná ruka*.

# Červená kouzla (živly)

Červená kouzla jsou založena na ovládnání živlů.

## Proud ohně

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel z rukou sešle ohnivé plameny, které jsou schopny sežehnout vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň se Zápalným útokem, DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Zápalnému útoku.

## Proud vzduchu

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel z rukou sešle proud extrémně chladného větru, který dokáže zmrazit vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň se Mrazicím útokem, DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Mrazicímu útoku.

## Proud vody

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel z rukou sešle silný proud vody, který je schopen odhodit vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s DAM 10 a efektem Odhození (se silou 10). Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti STR.

## Proud země

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel z rukou sešle vlnu hlíny, kamení a písku, která dokáže zasypat a poničit vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s DAM 10 a efektem Sražení. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti STR.

## Odolnost vůči ohni

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je imunní vůči Zápalným útokům způsobených ohněm.

## Odolnost vůči vzduchu

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je imunní vůči Mrazicím útokům způsobených nízkou teplotou. Sesílatel je také zcela odolný proti prudce vanoucímu větru a vysokému či nízkému tlaku vzduchu (včetně vakua).

## Odolnost vůči vodě

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je zcela odolný proti silně proudící vodě i jejímu vysokému tlaku v hloubkách. Také nemůže zapadnout do hlubokého sněhu ani uklouznout po ledě – tímto terénem není nijak zpomalován.

## Odolnost vůči zemi

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je zcela odolný proti lavinám hlíny, bahna a kamení. Také nemůže zapadnout do tekutého písku nebo bahna – tímto terénem není nijak zpomalován.

## Ohnivá koule

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel z rukou sešle ohnivou kouli, která po dopadu prudce expanduje a zapálí vše v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů a Zápalným útokem, DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Zápalnému útoku.

## Vzdušná koule

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel z rukou sešle kouli extrémně chladného vzduchu, která po dopadu prudce expanduje a zmrazí vše v okolí. Kouzlo způsobí

Explozi s dosahem 5 metrů a Mrazicím útokem, DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Mrazicímu útoku.

## Vodní koule

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel z rukou sešle vodní kouli, která po dopadu prudce expanduje a odhodí vše v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů, DAM 10 a efektem Odhození (se silou 10). Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti STR.

## Zemní koule

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel z rukou sešle kouli hlíny, kamení a písku, která po dopadu prudce expanduje a zasype a poničí vše v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů, DAM 10 a efektem Sražení. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti STR.

## Ohnivá aura

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je obklopen plameny, které zapálí vše, co se dostane do jeho blízkosti. Vše, co se dostane do těsného kontaktu se sesílatel, je zasaženo Zápalným útokem s DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Zápalnému útoku.

## Vzdušná aura

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je obklopen vírem extrémně chladného vzduchu, který zmrazí vše, co se dostane do jeho blízkosti. Vše, co se dostane do těsného kontaktu se sesílatel, je zasaženo Mrazicím útokem s DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Mrazicímu útoku.

## Vodní aura

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je obklopen vrstvou levitující vody, která odhodí vše, co se dostane do jeho blízkosti. Vše, co se dostane do těsného kontaktu se sesílatel, je zasaženo s DAM 10 a efektem Odhození (se silou 10). Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti STR.

## Zemní aura

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je obklopen polem levitujícího písku, hlíny a kamení, které poničí a zasype vše, co se dostane do jeho blízkosti. Vše, co se dostane do těsného kontaktu se sesílatel, je zasaženo s DAM 10 a efektem Sražení. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti STR.

## Rozpoutání živlů ★

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 100 m, trvání: jednorázové

Sesílatel je schopen znásobit sílu živlu tak, že začne být nebezpečný. Kouzlo vyvolá Explozi s dosahem 10 metrů a epicentrem na zdroji daného živlu, její DAM je 50. Oheň způsobuje Zápalný útok (Ize mu tak odolat), voda způsobuje efekt Odhození se silou 10 (Ize mu odolat úspěšným hodem proti STR), vzduch způsobuje Mrazicí útok (Ize mu tak odolat), země způsobuje efekt Sražení (Ize mu odolat úspěšným hodem proti STR).

## Spoutání živlů ★

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 100 m, trvání: jednorázové

Sesílatel je schopen zrušit jeden živlu v oblasti o průměru 10 metrů. Kouzlo zde uhasí oheň, vypaří vodu, rozptýlí vzduch (vytvoří tak vakuum) nebo rozdrolí zemi na jemný prach. Předměty založené na zvoleném živlu jsou rozbity.



**Zachycení živlů ★**

Druh: endo-kouzlo, úroveň 2, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Dokud je sesilatel obklopen velkým množstvím nějakého živlu, získává odolnost. Sesilatel musí být ponořen ve vodě, ofukován větrem, hořet či být zahrabaný v zemi. Pokud má utrpět zranění, může si hodit k20 a na hod 1-10 mu odolat. Živly mu nemohou ublížit vůbec.

**Přejímání živlů ★**

Druh: endo-kouzlo, úroveň 2, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Když je sesilatel obklopen velkým množstvím nějakého živlu, získává vitalitu. Sesilatel musí být ponořen ve vodě, ofukován větrem, hořet či být zahrabaný v zemi. Získává 5 HP za minutu. Toto může jít i nad maximální hodnotu, ale poté se HP vrátí do původního stavu. Živly mu nemohou ublížit.

# Oranžová kouzla (mysl)

Oranžová kouzla jsou založena na ovládnání mysli.

## Ovlivnění mysli

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel je schopen ovlivnit podvědomí vybrané Živé bytosti a přinutit ji tak jednorázově udělat něco, co by nikdy neudělala. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Průzkum mysli

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel je schopen číst myšlenky vybrané Živé bytosti a odhalit tak jedno její tajemství. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Telepatická zpráva

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Díky tomuto kouzlu může sesílatel vyslat jednostrannou telepatickou zprávu vybrané Živé bytosti. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Uspání

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel usní cílovou Živou bytost. Bytost usne a spí, dokud se neprobudí. Nefunguje na bytosti, které nikdy nespí. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Silná vůle

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je schopen posílit svoji vůli na nadlidskou úroveň. Sesílatelův atribut WIL je zvýšen na 19.

## Vysoká inteligence

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je schopen zvýšit svoji inteligenci na nadlidskou úroveň. Sesílatelův atribut INT je zvýšen na 19.

## Velké charisma

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je schopen posílit své charisma na nadlidskou úroveň. Sesílatelův atribut CHA je zvýšen na 19.

## Ostrý postřeh

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je schopen zvýšit svůj postřeh na nadlidskou úroveň. Dokáže zaregistrovat věci, kterých by si ostatní nevšimli. Sesílatelův atribut PER je zvýšen na 19.

## Ovládnutí mysli

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesílatel se schopen ovládnout mysl vybrané Živé bytosti. Cílová bytost se musí po celou dobu vyskytovat v dosahu kouzla, jinak ovládnutí pomine. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Propojení mysli

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesílatel je schopen telepaticky se propojit s vybranou Živou bytostí a vidět, slyšet, cítit, chutnat a dotýkat se všeho, čeho daná postava. Cítí její náladu, zdravotní stav i bolesti. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Telepatická komunikace

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Díky tomuto kouzlu může sesílatel oboustranně telepaticky komunikovat s vybranou Živou bytostí. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Omráčení

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel omráčí cílovou Živou bytost. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL. Pokud cíl kouzlu neodolá, je Omráčen na tolik hodin, o kolik přehodil.

## Odolnost proti bolesti

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel necítí bolest. Sesílatel je imunní vůči Bolesti.

## Odolnost proti strachu

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel necítí strach. Sesílatel je imunní vůči Panice.

## Zkušenost

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je schopen vyvolat si vědomosti, které ve skutečnosti nemá. Dočasně ovládá jednu libovolnou Obecnou dovednost (kterou normálně neovládá).

## Kamufláž

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je schopen vzít na sebe iluzorní podobu jiné bytosti stejné velikosti. Všichni ostatní ho uvidí v takové podobě, jakou si vybral. Sesílatel dokonce vytvoří iluzi správného hlasu. Kamufláž je však možné prohlédnout – jakmile bytost spatří či uslyší sesílatele, může ho rozpoznat. Může si hodit proti WIL a pokud uspěje, kamufláž prokoukne.

## Vyvolání strachu ★

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel je schopen v cílové Živé bytosti probudit strach. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL. Pokud cíl kouzlu neodolá, je okamžitě postižen efektem Paniky. Pokud mu padne 20, je postižen efektem Paniky, jaký se dostaví při Smůle.

## Vyvolání odvahy ★

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel je schopen v cílové Živé bytosti zahnat strach. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Štít duše ★

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 2, dosah: sesílatel, trvání: jednorázové

Sesílatel se obklopí magickým duševním štítem. Jeho duše je chráněna proti všem kouzlům a efektům, které mají nějaký vliv na duše. Nikdo ji nemůže vysát, zničit ani vyhnat z těla. Pokud ale sesílatel zemře, jeho duše již chráněna není.

## Štít mysli ★

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 2, dosah: sesílatel, trvání: jednorázové

Sesílatel se obklopí magickým myšlenkovým štítem. Žádné formy cizí telepatie skrz štít neprojdou, pouze jeho vlastní. Nikdo nemůže číst jeho myšlenky, ovládat jeho mysl a podobně.

# Žlutá kouzla (hmota)

Žlutá kouzla jsou založena na ovládní hmoty.

## Odhození

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Tímto kouzlem sesílatel vyvolá kinetické síly, které odhodí cílový objekt směrem od něj. Cíl je zasažen efektem Odhození (se silou 10).

## Přitažení

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Tímto kouzlem sesílatel vyvolá kinetické síly, které přitáhnou cílový objekt směrem k němu. Efekt tohoto kouzla na cíl funguje jako Odhození, ovšem nikoliv od zdroje, ale k němu. Síla odhození je 10.

## Posílení gravitace

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesílatel dokáže kolem sebe posílit gravitaci. Ve vzdálenosti 10 metrů kolem sesílatele platí pravidla pro Vysokou gravitaci.

## Oslabení gravitace

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesílatel dokáže kolem sebe oslabit gravitaci. Ve vzdálenosti 10 metrů kolem sesílatele platí pravidla pro Nízkou gravitaci.

## Levitace

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Toto kouzlo dovoluje sesílateli vznášet se nad zemí. Sesílatel při tomto pohybu kopíruje povrch země ve výšce přibližně jednoho metru. Rychlost levitování je stejná, jako normálního pěšího pohybu.

## Vysoký skok

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: jednorázové

Díky tomuto kouzlu může sesílatel vyskočit mnohem výš, než obvykle. Může skočit až desetkrát tak výš, než jak je obvykle možné.

## Dlouhý skok

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: jednorázové

Díky tomuto kouzlu může sesílatel skočit mnohem dál, než obvykle. Může skočit až desetkrát tak dál, než jak je obvykle možné.

## Hluboký pád

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: jednorázové

Díky tomuto kouzlu může sesílatel bezpečně skočit (či spadnout) z mnohem větší výšky, než obvykle. Může spadnout až z desetinásobně větší výšky, než jak je obvykle možné.

## Zachycení

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Tímto kouzlem sesílatel vyvolá kinetické síly, které zachytí cílový objekt. Sesílatel ho pak může různě přemísťovat. Efekt tohoto kouzla na cíl funguje jako Odhození, ovšem výsledné číslo ukazuje, o kolik metrů lze s objektem na jedno seslání pohnout. Síla odhození je 5.

## Rozpad

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel způsobí rozpad cílového neživého objektu na jednotlivé součástky. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti DUR (pokud ho má). Funguje jen na objekty do velikosti 0.

## Vytvoření gravitace

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesílatel ve svém okolí dokáže vytvořit gravitaci, pokud tam předtím nebyla. Gravitace má běžnou „planetární“ sílu. Ve vzdálenosti 10 metrů kolem sesílatele přestanou platit pravidla pro Nulovou gravitaci.

## Zrušení gravitace

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesílatel ve svém okolí dokáže zrušit gravitaci, pokud tam předtím byla. Na všechny objekty platí stav bez tíže. Ve vzdálenosti 10 metrů kolem sesílatele začnou platit pravidla pro Nulovou gravitaci.

## Let

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Toto kouzlo dovoluje sesílateli létat. Rychlost létání je stejná, jako normálního pěšího pohybu.

## Kinetická chůze

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je schopen normálně chodit po površích s jakýmkoliv úhlem sklonu, třeba po zdech, nebo i po stropě.

## Zvýšení hmotnosti

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je schopen zvýšit svoji hmotnost. U efektu Odhození a akce Vrhání protivníkem se počítá, jako by jeho velikost byla o 5 vyšší (pokud přesáhne 10, tak je 1+). Sesílatel může provádět Opravné hody na STR. Může skákat jen do poloviční vzdálenosti i výšky a může bezpečně spadnout jen z poloviční výšky, než je obvyklé. Také nemůže plavat, klesá ke dnu.

## Snížení hmotnosti

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je schopen snížit svoji hmotnost. U efektu Odhození a akce Vrhání protivníkem se počítá, jako by jeho velikost byla o 5 nižší (minimum je 0). Sesílatel může provádět Opravné hody na AGI. Může skákat až do dvojnásobné vzdálenosti i výšky a může bezpečně spadnout až z dvojnásobné výšky, než je obvyklé. Také se nemůže ponořit pod vodu, plave na hladině.

## Exploze ★

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Tímto kouzlem sesílatel vyvolá mohutné kinetické síly, které zasažený objekt roztrhají. DAM kouzla je rovno velikosti cíle vynásobené 10. Čím větší cíl, tím větší ničivost. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti DUR. Kouzlo funguje jen na objekty Běžné kategorie velikosti.

## Imploze ★

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Tímto kouzlem sesílatel vyvolá mohutné kinetické síly, které zasažený objekt rozmačkají. DAM kouzla je rovno hodnotě 100 vydělené velikostí cíle (zaokrouhleno nahoru). Čím menší cíl, tím větší ničivost. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti DUR. Kouzlo funguje jen na objekty Běžné kategorie velikosti.

## Reflekční aura ★

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 2, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel se obklopí kinetickou aurou, která odráží všechny výstřely projektilových a energetických zbraní, vrhacích zbraní a dalších vržených předmětů. Útok je odražen zpět do místa, odkud přišel. Výstřely a vržené předměty letí tak daleko, kolik jim zbývá do jejich maximálního dosahu.

**Deflekční aura ★**

Druh: endo-kouzlo, úroveň 2, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel se obklopí kinetickou aurou, která odráží všechny výstřely projektilových a energetických zbraní, vrhacích zbraní a dalších vržených předmětů. Útok je odražen do směru, který zvolí sesilatel, ovšem nemůže být odražen zpět do místa, odkud přišel. Výstřely a vržené předměty letí tak daleko, kolik jim zbývá do jejich maximálního dosahu.

# Zelená kouzla (energie)

Zelená kouzla jsou založena na ovládnutí energie.

## Proud elektřiny

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel z rukou sešle blesky elektřiny, které jsou schopny probít vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s Elektrickým útokem, DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Elektrickému útoku.

## Proud radiace

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel z rukou sešle paprsky radiace, které jsou schopny ozářit vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s Radiačním útokem, DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Radiačnímu útoku.

## Proud Tempesta

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel z rukou sešle tempestum vlny, které jsou schopny paralyzovat či zničit veškerá arkána v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s Tempestum útokem, DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Tempestum útoku.

## Proud magnetismu

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel z rukou sešle silnou magnetickou vlnu, která je schopna odpudit či zdeformovat všechny kovové objekty v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s Magnetickým útokem, DAM 10, síla odhození 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Magnetickému útoku.

## Odolnost vůči elektřině

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je imunní vůči Elektrickým útokům.

## Odolnost vůči radiaci

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je imunní vůči Radiačním útokům.

## Odolnost vůči Tempestu

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je imunní vůči Tempestum útokům.

## Odolnost vůči magnetismu

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je imunní vůči Magnetickým útokům.

## Elektrická koule

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel z rukou sešle elektrickou kouli, která po dopadu prudce expanduje a probije vše v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů a Elektrickým útokem, DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Elektrickému útoku.

## Radiační koule

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel z rukou sešle radiační kouli, která po dopadu prudce expanduje a ozářit vše v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů a Radiačním útokem, DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Radiačnímu útoku.

## Tempestum koule

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel z rukou sešle tempestum kouli, která po dopadu prudce expanduje a paralyzuje či zničí veškerá arkána v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů a Tempestum útokem, DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Tempestum útoku.

## Magnetická koule

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel z rukou sešle magnetickou kouli, která po dopadu prudce expanduje a odpudí či zdeformuje všechny kovové objekty v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů a Magnetickým útokem, DAM 10, síla odhození 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Magnetickému útoku.

## Elektrická aura

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je obklopen elektrickými výboji, které probijí vše, co se dostane do jeho blízkosti. Vše, co se dostane do těsného kontaktu se sesilatelem, je zasaženo Elektrickým útokem s DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Elektrickému útoku.

## Radiační aura

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je obklopen radioaktivním zářením, které ozářit vše, co se dostane do jeho blízkosti. Vše, co se dostane do těsného kontaktu se sesilatelem, je zasaženo Radiačním útokem s DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Radiačnímu útoku.

## Tempestum aura

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je obklopen tempestum polem, které paralyzuje či zničí veškerá arkána, která se dostane do jeho blízkosti. Vše, co se dostane do těsného kontaktu se sesilatelem, je zasaženo Tempestum útokem s DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Tempestum útoku.

## Magnetická aura

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je obklopen magnetickým polem, které odpudí či zdeformuje všechny kovové objekty, které se dostanou do jeho blízkosti. Vše, co se dostane do těsného kontaktu se sesilatelem, je zasaženo Magnetickým útokem s DAM 10 a silou odhození 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Magnetickému útoku.

## Rozpoutání energií ★

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 100 m, trvání: jednorázové

Sesilatel je schopen znásobit sílu energie tak, že začne být nebezpečná. Kouzlo vyvolá Explozi s dosahem 10 metrů a epicentrem na zdroji dané energie, její DAM je 50. Elektřina způsobuje Elektrický útok (lze mu tak odolat), radiace způsobuje Radiační útok (lze mu tak odolat), arkánová aura způsobuje Tempestum útok (lze mu tak odolat), magnetické pole způsobuje Magnetický útok se silou odhození 10 (lze mu tak odolat).

## Spoutání energií ★

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 100 m, trvání: jednorázové

Sesilatel je schopen zrušit jednu energii v oblasti o průměru 10 metrů. Kouzlo zde vybijí elektřinu, odstraní radiaci či magnetické pole nebo zastaví proudění arkánových vln (např. arkánové aury, Tempestum...). Předměty založené na zvolené energii jsou rozbity.

### **Zachycení energií ★**

**Druh: endo-kouzlo, úroveň 2, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut**

Dokud je sesilatel obklopen velkým množstvím nějaké energie, získává odolnost. Sesilatel musí být např. ozařován radiací, probíjen elektřinou apod. Pokud má utrpět zranění, může si hodit k20 a na hod 1-10 mu odolat. Energie mu nemohou ublížit vůbec.

### **Přejímání energií ★**

**Druh: endo-kouzlo, úroveň 2, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut**

Když je sesilatel obklopen velkým množstvím nějaké energie, získává vitalitu. Sesilatel musí být např. ozařován radiací, probíjen elektřinou apod. Získává 5 HP za minutu. Toto může jít i nad maximální hodnotu, ale poté se HP vrátí do původního stavu. Energie mu nemohou ublížit.

# Modrá kouzla (časoprostor)

Modrá kouzla jsou založena na ovládní časoprostoru.

## Prostorová brána

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: n/a, trvání: 5 minut

Sesilatel vytvoří dočasnou bránu v podobě kruhu modrého světla. Jakýkoliv objekt, který vejde jednou stranou, ihned vyjde z té druhé ve stejný čas, ale na jiném místě. Vstupní brána je vytvořena v těsné blízkosti sesilatele, výstupní brána je vytvořena do vzdálenosti 10 metrů. Brána je jen jednosměrná.

## Časová brána

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: n/a, trvání: 5 minut

Sesilatel vytvoří dočasnou bránu v podobě kruhu modrého světla. Jakýkoliv objekt, který vejde jednou stranou, ihned vyjde z té druhé na stejném místě, ale v jiný čas. Sesilatel při kouzlení musí zvolit, jestli bude brána přesunovat do minulosti nebo do budoucnosti. Dokáže přesunout maximálně o 1 den. Brána je vytvořena v těsné blízkosti sesilatele. Brána je jen jednosměrná.

## Zrychlení času

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: n/a, trvání: 5 minut

Sesilatel zrychlí plynutí času v okolí. On a každý, koho se dotýká, ale zůstane v běžném plynutí času. Urychlení plynutí času je v poměru 1 minuta : 30 vteřin (resp. postava zvládne jen 1 akci za dvě kola).

## Zpomalení času

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: n/a, trvání: 5 minut

Sesilatel zpomalí plynutí času v okolí. On a každý, koho se dotýká, ale zůstane v běžném plynutí času. Zpomalení plynutí času je v poměru 1 minuta : 2 minuty (resp. postava za 1 kolo zvládne dvě akce).

## Blízká věštba

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: jednorázové

Sesilatel dokáže nahlédnout do blízké budoucnosti, kterou uvidí velmi jasně. Dokáže vidět budoucnost vzdálenou v řádech dní. Kouzlo odhalí budoucnost vzdálenou 1 až 10 dní, sesilatel si sám zvolí. *Poznámka pro GM: hráčovi je dobré představit krátký záblesk budoucnosti, ve kterém jsou dobře zřejmé rozhovory postav a podobně. Víze může napovědět nebo i varovat a obvykle ukáže bezprostřední výsledek dané mise.*

## Daleká věštba

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: jednorázové

Sesilatel dokáže nahlédnout do vzdálené budoucnosti, kterou však uvidí mlhavě a nejasně. Dokáže vidět budoucnost vzdálenou v řádech roků. Kouzlo odhalí budoucnost vzdálenou 1 až 10 let, sesilatel si sám zvolí. *Poznámka pro GM: hráčovi je dobré představit dlouhý záblesk budoucnosti, který pokrývá nějaký delší děj, ale velmi nejasně a obecně. Je třeba mít na paměti, že za rok 999 -XIII nelze vidět. Víze obvykle ukáže dlouhodobé následky dané mise.*

## Blízká vzpomínka

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: jednorázové

Sesilatel dokáže nahlédnout do blízké minulosti, kterou uvidí velmi jasně. Dokáže vidět minulost vzdálenou v řádech dní. Kouzlo odhalí minulost vzdálenou 1 až 10 dní, sesilatel si sám zvolí. *Poznámka pro GM: hráčovi je dobré představit krátký záblesk minulosti, ve kterém jsou dobře zřejmé rozhovory postav a podobně. Víze může napovědět nebo i varovat a obvykle ukáže bezprostřední situaci před misí.*

## Daleká vzpomínka

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: jednorázové

Sesilatel dokáže nahlédnout do vzdálené minulosti, kterou však uvidí mlhavě a nejasně. Dokáže vidět minulost vzdálenou v řádech roků. Kouzlo odhalí minulost vzdálenou 1 až 10 let, sesilatel si sám zvolí. *Poznámka pro GM: hráčovi je dobré představit dlouhý záblesk minulosti, který pokrývá nějaký delší děj, ale velmi nejasně a obecně. Víze obvykle ukáže události, které vedly k dané misi.*

## Časoprostorová brána

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: n/a, trvání: 5 minut

Sesilatel vytvoří dočasnou bránu v podobě kruhu modrého světla. Jakýkoliv objekt, který vejde jednou stranou, ihned vyjde z té druhé na jiném místě a v jiný čas. Sesilatel při kouzlení musí zvolit, jestli bude brána přesunovat do minulosti nebo do budoucnosti. Dokáže přesunout maximálně o 1 den. Vstupní brána je vytvořena v těsné blízkosti sesilatele, výstupní brána je vytvořena do vzdálenosti 10 metrů. Brána je jen jednosměrná.

## Exo-teleportace

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 100 m, trvání: jednorázové

Sesilatel teleportuje objekt, který vidí, na jiné místo ve výhledu a v dosahu 100 metrů.

## Zamrznutí v prostoru

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Cílový objekt je zamrzlý v prostoru – nemůže se hýbat a nemůže jím být ani nijak pohnuto. Stále je při vědomí. Kouzlo funguje jen na objekty Běžné kategorie velikosti.

## Zamrznutí v čase

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Cílový objekt je zamrzlý v čase – nemůže se hýbat, ale může s ním být pohnuto. Není při vědomí, resp. jeho vědomí je též zamrzlé. Kouzlo funguje jen na objekty Běžné kategorie velikosti.

## Volba

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: jednorázové

Pokud je sesilatel postaven před výběr ze dvou možností, dokáže pomocí tohoto kouzla zvolit tu nejlepší. *Poznámka pro GM: hráčovi jednoduše odhalte tu, která je z jeho pohledu ta nejlepší.*

## Endo-teleportace

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 100 m, trvání: jednorázové

Sesilatel teleportuje sebe na jiné místo ve výhledu a v dosahu 100 metrů.

## Časová aura

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel se obklopí časovou aurou, která v jeho těsné blízkosti zpomaluje tok času. Cokoliv, co se do ní dostane, je razantně zpomaleno. Časová aura dovoluje sesilatelovi snadno uhýbat útokům zblízka a vrženým objektům (vyžaduje jen Kontrolní hod), navíc mu také umožňuje uhýbat střelbě (vyžaduje úspěšný hod na AGI). Jakmile vržený objekt či výstřel sesilatele mine, dostane se mimo auru a pokračuje dál obvyklou rychlostí. Časová aura nemá efekt na Exploze a útoky Rozptylovými a Rojovými zbraněmi.

## Prostorová aura

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel se obklopí prostorovou aurou, která v jeho těsné blízkosti deformuje prostor. Cokoliv, co se do ní dostane, je odchýleno. Prostorová aura dovoluje sesilatelovi snadno odchýlit vržené objekty a střelbu (vyžaduje jen Kontrolní hod), ovšem odchýlení útoku Rozptylovými a Rojovými zbraněmi je o něco složitější (vyžaduje

úspěšný hod na AGI). Vržený objekt či výstřel je odchýlen směrem, který sesílatel určí. Sesílatel může úspěšným hodem proti AGI odolat také Explozi. Prostorová aura nemá efekt na útoky zblízka.

#### **Exo-fázování ★**

**Druh: exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: 5 minut**

Sesílatel dokáže zvolený objekt posunout mimo časoprostor. Objekt je zcela imunní vůči všem vlivům z časoprostoru, je kompletně nezachytitelný jakýmikoliv snímači a dokáže procházet pevnými objekty i energetickými poli. Na druhou stranu ovšem sám nemůže s časoprostorem nijak reagovat, nemůže se ničeho dotknout a nikdo ho neslyší ani jinak nevnímá. Objekt se však chová normálně vůči jiným objektům posunutým mimo fázi. *Poznámka pro GM: z důvodu hratelnosti fázování nezpůsobí, že objekt propadne podlahou nebo že se udusí pro nemožnost dýchat vzduch.*

#### **Teleportační portál ★**

**Druh: exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: n/a, trvání: 5 minut**

Sesílatel vyvolá dočasný teleportační portál, který je propojen s jiným portálem ve výhledu. Portál je obousměrný a vypadá jako levitující koule modrého světla. Jeden portál je vytvořen v těsné blízkosti sesílatele, druhý portál je vytvořen do vzdálenosti 100 metrů.

#### **Endo-fázování ★**

**Druh: endo-kouzlo, úroveň 2, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut**

Sesílatel se dokáže posunout mimo časoprostor. Je zcela imunní vůči všem vlivům z časoprostoru, je kompletně nezachytitelný jakýmikoliv snímači a dokáže procházet pevnými objekty i energetickými poli. Na druhou stranu ovšem sám nemůže s časoprostorem nijak reagovat, nemůže se ničeho dotknout a nikdo ho neslyší ani jinak nevnímá. Sesílatel se však chová normálně vůči jiným objektům posunutým mimo fázi. *Poznámka pro GM: z důvodu hratelnosti fázování nezpůsobí, že sesílatel propadne podlahou nebo že se udusí pro nemožnost dýchat vzduch.*

#### **Předtucha ★**

**Druh: endo-kouzlo, úroveň 2, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut**

Jakmile sesílatel kouzlo sešle, začne vidět vlastní budoucnost vzdálenou jednu minutu. Hodem proti AGI může uhýbat všem útokům, nebo je může vykrývat chladnou zbraní hodem proti CCO. Kouzlo nemá efekt na Exploze a útoky Rozptylovými a Rojovými zbraněmi. Může provádět Opravné hody na CCO, RCO, PER a AGI. Všechny útoky na něj se považují za Očekávané (+5 k iniciativě).



# Indigová kouzla (biochemie)

Indigová kouzla jsou založena na ovládnání biologických a chemických procesů.

## Proud chemotoxinu

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel z rukou sešle spršku chemického toxinu, která dokáže zamořit vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s Chemickým útokem, DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Chemickému útoku.

## Proud biotoxinu

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel z rukou sešle spršku biologického toxinu, která dokáže zamořit vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s Biologickým útokem, DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Biologickému útoku.

## Proud žíraviny

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel z rukou sešle spršku žíraviny, která dokáže rozleptat vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s Žíravým útokem, DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Žíravému útoku.

## Proud slizu

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel z rukou sešle spršku lepkavého slizu, který pokryje vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s DAM 10 a efektem Znehybnění na 1 minutu. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti STR.

## Odolnost vůči chemotoxinům

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je imunní vůči Chemickým útokům.

## Odolnost vůči biotoxinům

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je imunní vůči Biologickým útokům.

## Odolnost vůči žíravině

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je imunní vůči Žíravým útokům.

## Odolnost vůči slizům

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je imunní vůči všem slizům a lepivým látkám, které komplikují nebo zcela znemožňují pohyb (např. pavučiny).

## Chemotoxinová koule

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel z rukou sešle kouli chemické látky, která po dopadu prudce expanduje a zamoří vše v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů a Chemickým útokem, DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Chemickému útoku.

## Biotoxinová koule

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel z rukou sešle kouli biologické látky, která po dopadu prudce expanduje a zamoří vše v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů a Biologickým útokem, DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Biologickému útoku.

## Žíravinová koule

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel z rukou sešle kouli žíraviny, která po dopadu prudce expanduje a rozleptá vše v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů a Žíravým útokem, DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Žíravému útoku.

## Slizová koule

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel z rukou sešle kouli lepkavého slizu, která po dopadu prudce expanduje a pokryje vše v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů, DAM 10 a efektem Znehybnění na 1 minutu. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti STR.

## Chemotoxická aura

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je obklopen chemickým oblakem, který zamoří vše, co se dostane do jeho blízkosti. Vše, co se dostane do těsného kontaktu se sesilatelem, je zasaženo Chemickým útokem s DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Chemickému útoku.

## Biotoxická aura

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je obklopen biologickým oblakem, který zamoří vše, co se dostane do jeho blízkosti. Vše, co se dostane do těsného kontaktu se sesilatelem, je zasaženo Biologickým útokem s DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Biologickému útoku.

## Žíravinová aura

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je obklopen oblakem žíraviny, který rozleptá vše, co se dostane do jeho blízkosti. Vše, co se dostane do těsného kontaktu se sesilatelem, je zasaženo Žíravým útokem s DAM 10. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Žíravému útoku.

## Slizová aura

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je obklopen polem levitujícího lepkavého slizu, který pokryje vše, co se dostane do jeho blízkosti. Vše, co se dostane do těsného kontaktu se sesilatelem, je zasaženo s DAM 10 a efektem Znehybnění na 1 minutu. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti STR.

## Rozpoutání látek ★

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 100 m, trvání: jednorázové

Sesilatel je schopen znásobit sílu látky tak, že začne být nebezpečná. Kouzlo vyvolá Explozi s dosahem 10 metrů a epicentrem na zdroji dané látky, její DAM je 50. Škodlivé mikroorganismy způsobují Biologický útok (lze mu tak odolat), toxická chemikálie způsobuje Chemický útok (lze mu tak odolat), žíravina způsobuje Žíravý útok (lze mu tak odolat), sliz a podobné lepivé látky (např. pavučina, pryskyřice) způsobují efekt Znehybnění na 1 minutu (lze mu odolat úspěšným hodem proti STR).

## Spoutání látek ★

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 100 m, trvání: jednorázové

Sesilatel je schopen zrušit jednu látku v oblasti o průměru 10 metrů. Kouzlo zde zahubí škodlivé mikroorganismy, neutralizuje toxické chemikálie či žíraviny nebo rozpustí sliz a podobné lepivé látky (např. pavučiny, pryskyřici). Předměty založené na zvolené látce jsou rozbity.

**Zachycení látek ★**

Druh: endo-kouzlo, úroveň 2, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Dokud je sesilatel obklopen velkým množstvím nějaké látky, získává odolnost. Sesilatel musí být např. ponořen v žíravině, pokryt slizem apod. Pokud má utrpět zranění, může si hodit k20 a na hod 1-10 mu odolat. Látky mu nemohou ublížit vůbec.

**Přejímání látek ★**

Druh: endo-kouzlo, úroveň 2, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Když je sesilatel obklopen velkým množstvím nějaké látky, získává vitalitu. Sesilatel musí být např. ponořen v žíravině, pokryt slizem apod. Získává 5 HP za minutu. Toto může jít i nad maximální hodnotu, ale poté se HP vrátí do původního stavu. Látky mu nemohou ublížit.

# Fialová kouzla (očistění)

Fialová kouzla jsou založena na boji proti Temnotě.

## Zahnání upírů

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel dokáže vyvolat strach a bolest u všech služebníků Vampirotha v dosahu. Všichni takoví propadnou efektu Paniky a Bolesti. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL. Pokud jim padne 20, jsou postiženi efektem Paniky a Bolesti, jaký se dostaví při Smůle.

## Zahnání vlkodlaků

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel dokáže vyvolat strach a bolest u všech služebníků Lycantrotha v dosahu. Všichni takoví propadnou efektu Paniky a Bolesti. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL. Pokud jim padne 20, jsou postiženi efektem Paniky a Bolesti, jaký se dostaví při Smůle.

## Zahnání mutantů

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel dokáže vyvolat strach a bolest u všech služebníků Muta-notha v dosahu. Všichni takoví propadnou efektu Paniky a Bolesti. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL. Pokud jim padne 20, jsou postiženi efektem Paniky a Bolesti, jaký se dostaví při Smůle.

## Zahnání nemrtvých

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel dokáže vyvolat strach a bolest u všech služebníků Necrotha v dosahu. Všichni takoví propadnou efektu Paniky a Bolesti. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL. Pokud jim padne 20, jsou postiženi efektem Paniky a Bolesti, jaký se dostaví při Smůle.

## Zahnání zatemnělých

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel dokáže vyvolat strach a bolest u všech služebníků Ec-lipsotha v dosahu. Všichni takoví propadnou efektu Paniky a Bolesti. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL. Pokud jim padne 20, jsou postiženi efektem Paniky a Bolesti, jaký se dostaví při Smůle.

## Odolnost vůči lykantropii

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel se nemůže stát Vlkodlakem.

## Odolnost vůči vampyrismu

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel se nemůže stát Upírem.

## Odolnost vůči mortifikaci

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel se nemůže stát Nemrtvým.

## Odolnost vůči mutaci

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel se nemůže stát Mutantem.

## Odolnost vůči zatemnění

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel se nemůže stát Zatemnělým.

## Kremace

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel dokáže automaticky spálit na popel všechna mrtvá těla v dosahu. Kouzlo má efekt i na Nemrtvé s hmotným tělem (tzn. ne na Duchy apod.), ti ale mohou kouzlu odolat – úspěšným hodem proti WIL.

## Posvěcení

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesilatel dokáže cílový objekt ochránit před Temnými kouzly. Pokud se kouzlo povede, cílový objekt je imunní vůči Temným kouzlům.

## Požehnání

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesilatel dokáže cílový objekt ochránit před korumpujícím vlivem Temnoty. Pokud se kouzlo povede, cílový objekt je imunní vůči korupci.

## Předstíraná korupce

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je schopen předstírat korupci své duše. Všichni stoupen-ci Temnoty ho budou považovat taktéž za stoupence Temnoty. Kamufláž je však možné prohlédnout – jakmile bytost spatří sesilatele, může ho rozpoznat. Může si hodit proti WIL a pokud uspěje, kamufláž prokoukne.

## Posvěcenost

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel se dokáže ochránit před Temnými kouzly. Pokud se kouzlo povede, je imunní vůči Temným kouzlům.

## Požehnanost

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel se dokáže ochránit před korumpujícím vlivem Temnoty. Pokud se kouzlo povede, je imunní vůči korupci.

## Odhalení Temnoty ★

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel dokáže odhalit přítomnost Temnoty v okolí. Okamžitě zjistí, kdo a co všechno je ovlivněno Temnotou. Odhalí tak scho-vané či zamaskované služebníky Temnoty, skryté temné artefak-ty, očarované předměty a podobně. Bytosti mohou tomuto kouzlu odolat a zůstat tak skryté – úspěšným hodem proti WIL.

## Vymytání Temnoty ★

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel dokáže vymýtat přítomnost Temnoty v okolí. Poškodí všechny a všechno co je ovlivněno Temnotou. Zasáhne tak slu-žebníky Temnoty, temné artefakty, očarované předměty a podob-ně. Cíle s HP (např. bytosti, vozidla) jsou zasaženy s DAM 100. Bytosti mohou tomuto kouzlu odolat úspěšným hodem proti WIL. Cíle bez HP (např. artefakty) si místo toho hodí k20. Na hod 1-15 jsou zničeny.

## Aura posvěcení ★

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 2, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel se obklopí aurou, která zasahuje až do vzdálenosti 10 metrů od něj. Aura chrání sesilatele a jeho okolí před Temnými kouzly.

## Aura požehnaní ★

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 2, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel se obklopí aurou, která zasahuje až do vzdálenosti 10 metrů od něj. Aura chrání sesilatele a jeho okolí před korupci.

# Speciální kouzla

Toto jsou kouzla vytvořená sestavením všech dílčích barev Světla.

## Záblesk Světla

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel v sobě koncentruje sílu Světla kosmu, kterou pak vypustí do okolí. Světlo je smrtící proti služebníkům Temnoty. Jeví se jako silný záblesk bílého oslepujícího světla – všechny objekty kolem sesílatele vrhají stín směrem od něj, nehledě na okolní osvětlení. Nicméně se však nejedná o světlo ve fyzikálním smyslu; objekty nějak náchylné na klasické světlo tedy nejsou nijak ovlivněny. Záblesk má efekt pouze na služebníky Temnoty. Má DAM 100 a chová se jako Exploze a Zápalný útok (pokud cíl ARM nemá, hází místo toho proti WIL, nikoliv DUR).

## Záře Světla

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesílatel v sobě koncentruje sílu Světla kosmu, kterou pak vypustí do okolí. Světlo je smrtící proti služebníkům Temnoty. Jeví se jako pole bílého oslepujícího světla – všechny objekty kolem sesílatele vrhají stín směrem od něj, nehledě na okolní osvětlení. Nicméně se však nejedná o světlo ve fyzikálním smyslu; objekty nějak náchylné na klasické světlo tedy nejsou nijak ovlivněny. Záře má efekt pouze na služebníky Temnoty. Má DAM 10 a chová se jako Exploze a Zápalný útok (pokud cíl ARM nemá, hází místo toho proti WIL, nikoliv DUR).

## Štít Světla

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 2, dosah: sesílatel, trvání: jednorázové

Sesílatel v sobě koncentruje sílu Světla kosmu, kterou se obklopí. Světlo ho ochrání před prvním následujícím útokem služebníka Temnoty. Chrání před útokem zblízka, střelbou i vrháním; nezáleží na jeho ničivosti. Útok je automaticky vykryt. Štít se jeví jako silný záblesk bílého oslepujícího světla – všechny objekty kolem sesílatele vrhají stín směrem od něj, nehledě na okolní osvětlení. Nicméně se však nejedná o světlo ve fyzikálním smyslu. Štít má efekt pouze na útok služebníků Temnoty.

## Aura Světla

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 2, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel v sobě koncentruje sílu Světla kosmu, kterou se obklopí. Světlo ho ochrání před všemi útoky služebníků Temnoty. Chrání před útoky zblízka, střelbou i vrháním; nezáleží na jejich ničivosti. Jakmile je sesílatel takto napaden, hodí si k20. Na výsledek 1-15 byl útok úspěšně vykryt. Aura se jeví jako pole bílého oslepujícího světla – všechny objekty kolem sesílatele vrhají stín směrem od něj, nehledě na okolní osvětlení. Nicméně se však nejedná o světlo ve fyzikálním smyslu. Aura má efekt pouze na útoky služebníků Temnoty.