

# VOID

SCI-Fantasy



Nespoutaná magie

# VOID

## SCI-Fantasy

**Přídavná kniha**

## **NESPOUTANÁ MAGIE**

vytvořil Gediman

© 2018

Verze 1.0



Void: Sci-Fantasy, jejímž autorem je Gediman, podléhá licenci Creative Commons Uveďte autora-Neužívejte dílo komerčně-Nezasahujte do díla 3.0 Česko

<b>1. ÚVOD</b> .....	<b>4</b>
<b>2. KOUZLA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Červená kouzla (živly) .....	5
2.2 Oranžová kouzla (mysl) .....	7
2.3 Žlutá kouzla (hmota) .....	8
2.4 Zelená kouzla (energie).....	10
2.5 Modrá kouzla (časoprostor) .....	13
2.6 Indigová kouzla (biochemie).....	15
2.7 Fialová kouzla (očistění) .....	18
2.8 Fialová kouzla (zprznění).....	18

# 1. ÚVOD

## **Nespoutaná magie**

„Nespoutaná magie“ je dodatečná příručka ke hře Void: Sci-Fantasy, která obsahuje především nová Světlá a Temná kouzla. Kouzla označená \* jsou přístupná jen kouzelníkům z Bílých říší.

## **Thaumaturg**

Thaumaturgové je obecné označení pro osoby, které ovládají nadpřirozené schopnosti. Říká se jim také „divotvůrci“. Existují dvě formy thaumaturgů – ti, kteří dokáží promlouvat s bohy, a ti, kteří ovládají magii. Ti první jsou známí také jako thaumaturgové divinitus a ve společnosti fungují jako kněží. Ti druzí jsou známí také jako thaumaturgové magicus a společnosti slouží jako kouzelníci. Vzhledem k tomu, jak jsou thaumaturgové vzácní, je považováno za velké plýtvání potenciálem, pokud se taková osoba rozhodne, že nevstoupí do učení v kněžské respektive kouzelnické škole. Faktem je, že thaumaturgové se v těchto školách naučí své schopnosti chápat a zcela je ovládat. Ti, kteří toto vzdělání nemají, nedokáží své nadpřirozené síly používat efektivně a bezpečně.

## **Čaroděj**

Čarodějové (známí též jako čarodějníci) jsou osoby obdařené schopností ovládat magii, které neprošly žádným řádným výcvikem ani výukou. Jsou to kouzelníci-samouci. Objevují nová mocná a nebezpečná kouzla, která nejsou vládami schválena. Často je zneužívají ke svým osobním cílům, někdy se jim však vymknou z rukou. Většinou proto nejsou tolerováni, čarodějnictví je trestným činem.

Hráč může při sestavování postavy určit, že jeho postava se specializací Kouzelník bude Čaroděj.

Při **úspěšném** seslání kouzla si hráč hodí k20.

**Hod 1-10:** Kouzlo je sesláno s efektem Šťěstí.

**Hod 11-19:** Kouzlo je sesláno normálně, ovšem současně z čaroděje uniknou ničivé výboje nespoutané Světlé resp. Temné magie, které zasáhnou všechno v okruhu tolika desítek metrů, kolik je úroveň kouzla (kouzla nulté úrovně způsobí výboj do 5 metrů). Ničivost výbojů je desetinásobek úrovně kouzla (kouzla nulté úrovně mají DAM 5). Čaroděj sám zasažen není.

**Hod 20:** Kouzlo je sesláno normálně, ovšem současně je vytvořeno tolik Elementálů (Světlá magie) resp. Nihiloidů (Temná magie, viz *Temná ruka*), kolik je úroveň kouzla (kouzla nulté úrovně vytvoří jednoho). Jsou nasazeni jako oddíl, začnou útočit na čaroděje. Konkrétní typ Elementála/Nihiloida zvolí GM.

Pokud při seslání kouzla padne 1, dostaví se normální efekt Šťěstí a hráč si na výše popsané efekty už nehází.

Čaroděj nemůže mít Expertní zaměření (viz *Hrdinové galaxie*).

Čaroděj může později získat řádné vzdělání a stát se klasickým Kouzelníkem. Postavu to nic nestojí, hráč si to může sám zvolit.

Čarodějové, kteří propadli korupci, jsou nazýváni Temní čarodějové.

## **Coven**

Coven je označení pro skupinu čarodějů. Některé mají šlechetné poslání, jiné jsou teroristické, cíle dalších jsou zcela tajemné. Čarodějové se v covenu vzájemně podporují, čímž se chrání proti pronásledování.

## 2. KOUZLA

Všechna kouzla, kromě Indigových, existují jak ve Světlé, tak i v Temné magii.

### 2.1 Červená kouzla (živly)

Červená kouzla jsou založena na ovládnutí živlů.

#### Velký proud ohně

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 2**      **Dosah: 100 metrů**      **Trvání: jednorázové**  
Sesílatel z rukou sešle ohnivé plameny, které jsou schopny sežehnout vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň se Zápalným útokem, ničivost 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Zápalnému útoku.

#### Velký proud vzduchu

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 2**      **Dosah: 100 metrů**      **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, ničivost 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Mrazicímu útoku.

#### Velký proud vody

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 2**      **Dosah: 100 metrů**      **Trvání: jednorázové**  
Sesílatel z rukou sešle silný proud vody, který je schopen odhodit vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s ničivostí 100 a efektem Odhození (se silou 20). Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Strength.

#### Velký proud země

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 2**      **Dosah: 100 metrů**      **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 ničivostí 100 a efektem Sražení. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Strength.

#### Velká ohnivá koule

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 3**      **Dosah: 100 metrů**      **Trvání: jednorázové**  
Sesílatel z rukou sešle ohnivou kouli, která po dopadu prudce expanduje a zapálí vše v okolí. Kouzlo způsobí Explózi s dosahem 5 metrů a Zápalným útokem, ničivost 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Zápalnému útoku.

#### Velká vzdušná koule

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 3**      **Dosah: 100 metrů**      **Trvání: jednorázové**  
Sesílatel z rukou sešle kouli extrémně chladného vzduchu, která po dopadu prudce expanduje a zmrazí vše v okolí. Kouzlo způsobí Explózi s dosahem 5 metrů a Mrazicím útokem, ničivost 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Mrazicímu útoku.

#### Velká vodní koule

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 3**      **Dosah: 100 metrů**      **Trvání: jednorázové**  
Sesílatel z rukou sešle vodní kouli, která po dopadu prudce expanduje a odhodí vše v okolí. Kouzlo způsobí Explózi s dosahem 5 metrů, ničivostí 100 a efektem Odhození (se silou 20). Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Strength.

#### Velká zemní koule

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 3**      **Dosah: 100 metrů**      **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 Explózi s dosahem 5 metrů, ničivostí 100 a efektem Sražení. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Strength.

### **Živelná past**

**Druh: exo-kouzlo      Úroveň: 2      Dosah: 10 metrů      Trvání: 1 hodina**

Sesilatel může na zem nastražit mrazivý led (či lepivé bahno nebo tekutý písek – podle terénu). Past má průměr 10 metrů. Jakmile na ní stoupne nějaký objekt do velikosti 10, je chycen a znehybněn. Může se snažit vyprostit, což ho stojí jednu akci a vyžaduje to úspěšný hod proti Strength.

### **Živelný ničitel**

**Druh: exo-kouzlo      Úroveň: 2      Dosah: 5 metrů      Trvání: jednorázové**

Sesilatel může vypustit ničivý koncentrovaný proud ohně. Má DAM-V 1, jedná se o Zápalný útok. Ničitel může být využit k protavení se skrz překážky až 5 metrů tlusté – jedno seslání vytvoří díru o průměru až 2 metry.

### **\*Transformace živlů**

**Druh: endo-kouzlo      Úroveň: 5      Dosah: 10 metrů      Trvání: jednorázové**

Sesilatel je schopen libovolně změnit živly v zasaženém objektu či území. Kouzlo má efekt na jeden objekt do velikosti 10 nebo na prostor o průměru 10 metrů. Sesilatel může například změnit vodu na hlínu, vzduch na oheň, hlínu na lávu či kapalnou vodu na led. Jaký to bude mít konkrétní efekt na cíl, to určí GM.

### **\*Ohnivá esence**

**Druh: endo-kouzlo      Úroveň: 5      Dosah: sesilatel      Trvání: 1 hodina**

Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří oheň, je pokryto plameny. Ty jsou normálně neškodné, ale sesilatel je může vyslat na své protivníky. Sesilatel je imunní vůči Zápalným útokům způsobených ohněm. V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti způsobují Zápalný útok.

### **\*Vzdušná esence**

**Druh: endo-kouzlo      Úroveň: 5      Dosah: sesilatel      Trvání: 1 hodina**

Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří vzduch, je obklopeno mrazivým vířícím větrem. Ten je normálně neškodný, ale sesilatel ho může vyslat na své protivníky. Sesilatel je imunní vůči Mrazicím útokům způsobených nízkou teplotou. Sesilatel je také zcela odolný proti prudce vanoucímu větru a vysokému či nízkému tlaku vzduchu (včetně vakua). V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti způsobují Mrazicí útok.

### **\*Vodní esence**

**Druh: endo-kouzlo      Úroveň: 5      Dosah: sesilatel      Trvání: 1 hodina**

Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří vodu, je pokryté vodou. Ta normálně nikam neodtéká, klidně se přelévá a proudí po povrchu těla, ale sesilatel jí může vyslat na své protivníky. Sesilatel 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. V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti působí s efektem Odhození (se silou 10).

### **\*Zemní esence**

**Druh: endo-kouzlo      Úroveň: 5      Dosah: sesilatel      Trvání: 1 hodina**

Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří zeminu, je pokryté hlínou, kamením a pískem. Ty normálně neodpadávají, ale sesilatel je může vyslat na své protivníky. Sesilatel je zcela odolný proti lavinám hlíny, bahna a kamení. Také nemůže zapadnout do tekutého písku nebo bahna – tímto terénem není nijak zpomalován. V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti působí s efektem Sražení.

## 2.2 Oranžová kouzla (mysl)

Oranžová kouzla jsou založena na ovládnání mysli.

### Slabá vůle

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 2      **Dosah:** 10 metrů      **Trvání:** 1 hodina  
Cílová bytost má Will snížené na 1. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Will.

### Nízká inteligence

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 2      **Dosah:** 10 metrů      **Trvání:** 1 hodina  
Cílová bytost má Intelligence snížené na 1. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Will.

### Malé charisma

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 2      **Dosah:** 10 metrů      **Trvání:** 1 hodina  
Cílová bytost má Charisma snížené na 1. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Will.

### Otupělý postřeh

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 2      **Dosah:** 10 metrů      **Trvání:** 1 hodina  
Cílová bytost má Perception snížené na 1. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Will.

### Iluze

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 2      **Dosah:** 10 metrů      **Trvání:** 1 hodina  
Sesilatel u cílové bytosti vyvolá iluzi. Bytost uvidí, uslyší či jinak začne vnímat to, co sesilatel chce. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Will.

### Hromadná iluze

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 4      **Dosah:** 10 metrů      **Trvání:** 1 hodina  
Sesilatel u všech bytostí v okolí 10 metrů vyvolá iluzi. Bytosti uvidí, uslyší či jinak začnou vnímat to, co sesilatel chce. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Will.

### Endo-usměrnění

**Druh:** endo-kouzlo      **Úroveň:** 3      **Dosah:** sesilatel      **Trvání:** jednorázové  
Sesilatel si navrátí ztracených 20 SP.

### Exo-usměrnění

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 3      **Dosah:** dotek      **Trvání:** jednorázové  
Sesilatel navrátí ztracených 20 SP bytosti, které se dotýká. Nemůže vrátit SP bytosti, která již šílenství zcela propadla (přišla o všechny).

### Šílenství

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 3      **Dosah:** dotek      **Trvání:** jednorázové  
Sesilatel způsobí šílenství za 20 SP bytosti, které se dotýká. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Will.

### \*Nejvyšší endo-usměrnění

**Druh:** endo-kouzlo      **Úroveň:** 6      **Dosah:** sesilatel      **Trvání:** jednorázové  
Sesilatel si navrátí všechny ztracené SP.

### \*Nejvyšší exo-usměrnění

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 6      **Dosah:** dotek      **Trvání:** jednorázové  
Sesilatel navrátí všechny ztracené SP bytosti, které se dotýká. Nemůže vrátit SP bytosti, která již šílenství zcela propadla (přišla o všechny).

### \*Nejvyšší šílenství

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 6      **Dosah:** dotek      **Trvání:** jednorázové  
Sesilatel způsobí šílenství bytosti, které se dotýká (sebere ji všechny SP). Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Will.

## 2.3 Žlutá kouzla (hmota)

Žlutá kouzla jsou založena na ovládní hmoty.

### Rychlá levitace

**Druh: endo-kouzlo**    **Úroveň: 4**    **Dosah: sesilatel**    **Trvání: 1 hodina**

Toto kouzlo dovoluje sesilateli vznášet se nad zemí. Sesilatel při tomto pohybu kopíruje povrch země ve výšce přibližně jednoho metru. Rychlost levitování je desetinásobná oproti normálnímu pěšímu pohybu.

### Velký vysoký skok

**Druh: endo-kouzlo**    **Úroveň: 4**    **Dosah: sesilatel**    **Trvání: jednorázové**

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

### Velký dlouhý skok

**Druh: endo-kouzlo**    **Úroveň: 4**    **Dosah: sesilatel**    **Trvání: jednorázové**

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

### Velký hluboký pád

**Druh: endo-kouzlo**    **Úroveň: 4**    **Dosah: sesilatel**    **Trvání: jednorázové**

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

### Rychlý let

**Druh: endo-kouzlo**    **Úroveň: 5**    **Dosah: sesilatel**    **Trvání: 1 hodina**

Toto kouzlo dovoluje sesilateli létat. Rychlost létání je desetinásobná oproti normálnímu pěšímu pohybu.

### Velký rozpad

**Druh: exo-kouzlo**    **Úroveň: 5**    **Dosah: 10 metrů**    **Trvání: jednorázové**

Sesilatel způsobí rozpad cílového neživého objektu na jednotlivé součástky. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Durability (pokud ho má). Funguje jen na objekty do velikosti 10.

### Mocný rozpad

**Druh: exo-kouzlo**    **Úroveň: 10**    **Dosah: 100 metrů**    **Trvání: jednorázové**

Sesilatel způsobí rozpad cílového neživého objektu na jednotlivé součástky. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Durability (pokud ho má). Funguje jen na objekty do velikosti 10+.

### Gravitační past

**Druh: exo-kouzlo**    **Úroveň: 2**    **Dosah: 10 metrů**    **Trvání: 1 hodina**

Sesilatel může na zem nastražit pole silné gravitace. Past má průměr 10 metrů. Jakmile na ní stoupne nějaký objekt do velikosti 10, je chycen a znehybněn. Může se snažit vyprostit, což ho stojí jednu akci a vyžaduje to úspěšný hod proti Strength.

### Gravitační ničitel

**Druh: exo-kouzlo**    **Úroveň: 2**    **Dosah: 5 metrů**    **Trvání: jednorázové**

Sesilatel může vypustit ničivý koncentrovaný paprsek gravitace. Má DAM-V 1, jedná se o Rázový útok (síla odhození 10). Ničitel může být využit k protrhání se skrz překážky až 5 metrů tlusté – jedno seslání vytvoří díru o průměru až 2 metry.



### **Gravitační endo-štít**

**Druh: endo-kouzlo      Úroveň: 3      Dosah: sesilatel      Trvání: 1 hodina**

Sesilatel se obklopí gravitačním štítem, který ho chrání před útoky. Pokud je zasažen, hodte k20. Na hod 1-10 byl útok vykryt.

### **Gravitační exo-štít**

**Druh: exo-kouzlo      Úroveň: 3      Dosah: 10 metrů      Trvání: 1 hodina**

Sesilatel může obklopit objekt do velikosti 10 gravitačním štítem, který ho chrání před útoky. Pokud je zasažen, hodte k20. Na hod 1-10 byl útok vykryt.

### **Velký gravitační endo-štít**

**Druh: endo-kouzlo      Úroveň: 4      Dosah: sesilatel      Trvání: 1 hodina**

Sesilatel se obklopí gravitačním štítem, který zasahuje až do vzdálenosti 10 metrů od něj. Štít chrání sesilatele a jeho okolí před útoky. Pokud je zasažen, hodte k20. Na hod 1-10 byl útok vykryt.

### **Velký gravitační exo-štít**

**Druh: exo-kouzlo      Úroveň: 4      Dosah: 100 metrů      Trvání: 1 hodina**

Sesilatel může obklopit objekt do velikosti 10 gravitačním štítem, který zasahuje až do vzdálenosti 10 metrů od něj. Štít chrání objekt a jeho okolí před útoky. Pokud je zasažen, hodte k20. Na hod 1-10 byl útok vykryt.

### **Oprava**

**Druh: exo-kouzlo      Úroveň: 3      Dosah: dotek      Trvání: jednorázové**

Sesilatel opraví jeden předmět, nebo 20 HP stroji do velikosti 10, kterého se dotýká. Nemůže vrátit HP stroji, který již byl zničen (přišel o všechny).

### **Ničení**

**Druh: exo-kouzlo      Úroveň: 3      Dosah: dotek      Trvání: jednorázové**

Sesilatel zničí jeden předmět, nebo způsobí poškození za 20 HP stroji do velikosti 10, kterého se dotýká. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Durability.

### **\*Nejvyšší oprava**

**Druh: exo-kouzlo      Úroveň: 6      Dosah: dotek      Trvání: jednorázové**

Sesilatel opraví jeden předmět nebo stroj do velikosti 10, kterého se dotýká. Nemůže vrátit HP stroji, který již byl zničen (přišel o všechny).

### **\*Nejvyšší ničení**

**Druh: exo-kouzlo      Úroveň: 6      Dosah: dotek      Trvání: jednorázové**

Sesilatel zničí jeden předmět nebo stroj do velikosti 10, kterého se dotýká. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Durability.

## 2.4 Zelená kouzla (energie)

Zelená kouzla jsou založena na ovládnutí energie.

### Velký proud elektřiny

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 2**      **Dosah: 100 metrů**      **Trvání: jednorázové**  
Sesilatel z rukou sešle blesky elektřiny, které jsou schopny probít vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s Elektrickým útokem, ničivost 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Elektrickému útoku.

### Velký proud radiace

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 2**      **Dosah: 100 metrů**      **Trvání: jednorázové**  
Sesilatel z rukou sešle paprsky radiace, které jsou schopny ozářit vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s Radiačním útokem, ničivost 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Radiačnímu útoku.

### Velký proud EMP

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 2**      **Dosah: 100 metrů**      **Trvání: jednorázové**  
Sesilatel z rukou sešle elektromagnetické vlny, které jsou schopny paralyzovat či zničit veškerou elektroniku v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s EMP útokem, ničivost 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému EMP útoku.

### Velký proud magnetismu

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 2**      **Dosah: 100 metrů**      **Trvání: jednorázové**  
Sesilatel z rukou sešle silnou magnetickou vlnu, která je schopna odpudít či zdeformovat všechny kovové objekty v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s Magnetickým útokem, ničivost 100, síla odhození 20. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Magnetickému útoku.

### Velká elektrická koule

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 3**      **Dosah: 100 metrů**      **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, ničivost 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Elektrickému útoku.

### Velká radiační koule

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 3**      **Dosah: 100 metrů**      **Trvání: jednorázové**  
Sesilatel z rukou sešle radiační kouli, která po dopadu prudce expanduje a ozáří vše v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů a Radiačním útokem, ničivost 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Radiačnímu útoku.

### Velká EMP koule

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 3**      **Dosah: 100 metrů**      **Trvání: jednorázové**  
Sesilatel z rukou sešle elektromagnetickou kouli, která po dopadu prudce expanduje a paralyzuje či zničí veškerou elektroniku v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů a EMP útokem, ničivost 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému EMP útoku.

### Velká magnetická koule

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 3**      **Dosah: 100 metrů**      **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, ničivost 100, síla odhození 20. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Magnetickému útoku.

### Energetický endo-štít

**Druh: endo-kouzlo**      **Úroveň: 3**      **Dosah: sesilatel**      **Trvání: 1 hodina**  
Sesilatel se obklopí energetickým štítem, který ho chrání před útoky. Pokud je zasažen, hodte k20. Na hod 1-10 byl útok vykryt.

### **Energetický exo-štít**

**Druh: exo-kouzlo      Úroveň: 3      Dosah: 10 metrů      Trvání: 1 hodina**  
Sesilatel může obklopit objekt do velikosti 10 energetickým štítem, který ho chrání před útoky. Pokud je zasažen, hodíte k20. Na hod 1-10 byl útok vykryt.

### **Velký energetický endo-štít**

**Druh: endo-kouzlo      Úroveň: 4      Dosah: sesilatel      Trvání: 1 hodina**  
Sesilatel se obklopí energetickým štítem, který zasahuje až do vzdálenosti 10 metrů od něj. Štít chrání sesilatele a jeho okolí před útoky. Pokud je zasažen, hodíte k20. Na hod 1-10 byl útok vykryt.

### **Velký energetický exo-štít**

**Druh: exo-kouzlo      Úroveň: 4      Dosah: 100 metrů      Trvání: 1 hodina**  
Sesilatel může obklopit objekt do velikosti 10 energetickým štítem, který zasahuje až do vzdálenosti 10 metrů od něj. Štít chrání objekt a jeho okolí před útoky. Pokud je zasažen, hodíte k20. Na hod 1-10 byl útok vykryt.

### **Energetická stěna**

**Druh: exo-kouzlo      Úroveň: 2      Dosah: 10 metrů      Trvání: 1 hodina**  
Sesilatel může vytvořit energetickou stěnu o rozměrech až 10 x 10 metrů. Stěna chrání před útoky. Pokud je zasažena, hodíte k20. Na hod 1-10 byl útok vykryt.

### **Energetická past**

**Druh: exo-kouzlo      Úroveň: 2      Dosah: 10 metrů      Trvání: 1 hodina**  
Sesilatel může na zem nastrážit silné magnetické pole. Past má průměr 10 metrů. Jakmile na ní stoupne nějaký objekt do velikosti 10 s kovovými součástmi, je chycen a znehybněn. Může se snažit vyprostit, což ho stojí jednu akci a vyžaduje to úspěšný hod proti Strength. Past nefunguje na objekty bez kovových součástí a na objekty s imunitou proti Magnetickým útokům.

### **Energetický ničitel**

**Druh: exo-kouzlo      Úroveň: 2      Dosah: 5 metrů      Trvání: jednorázové**  
Sesilatel může vypustit ničivý koncentrovaný paprsek energie. Má DAM-V 1. Ničitel může být využit k prořezání se skrz překážky až 5 metrů tlusté – jedno seslání vytvoří díru o průměru až 2 metry.

### **\*Transformace energií**

**Druh: endo-kouzlo      Úroveň: 5      Dosah: 10 metrů      Trvání: jednorázové**  
Sesilatel je schopen libovolně změnit energie v zasaženém objektu či území. Kouzlo má efekt na jeden objekt do velikosti 10 nebo na prostor o průměru 10 metrů. Sesilatel může například změnit elektromagnetické pole na gamma záření, elektrické pole na magnetické či infračervené záření na ultrafialové. Jaký to bude mít konkrétní efekt na cíl, to určí GM.

### **\*Elektrická esence**

**Druh: endo-kouzlo      Úroveň: 5      Dosah: sesilatel      Trvání: 1 hodina**  
Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří elektrinu, je pokryto jiskřícími výboji. Ty jsou normálně neškodné, ale sesilatel je může vyslat na své protivníky. Sesilatel je imunní vůči Elektrickým útokům. V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti způsobují Elektrický útok.

### **\*Radiální esence**

**Druh: endo-kouzlo      Úroveň: 5      Dosah: sesilatel      Trvání: 1 hodina**  
Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří radiaci, vyzařuje z něj zelenkavé světlo. To je normálně neškodné, ale sesilatel ho může vyslat na své protivníky. Sesilatel je imunní vůči Radiálním útokům. V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti způsobují Radiální útok.

### **\*Elektromagnetická esence**

**Druh: endo-kouzlo    Úroveň: 5    Dosah: sesilatel    Trvání: 1 hodina**

Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří elektromagnetické pole, je pokryto EMP výboji. Ty jsou normálně neškodné, ale sesilatel je může vyslat na své protivníky. Sesilatel je imunní vůči EMP útokům. V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti způsobují EMP útok.

### **\*Magnetická esence**

**Druh: endo-kouzlo    Úroveň: 5    Dosah: sesilatel    Trvání: 1 hodina**

Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří magnetismus, je pokryto magnetickým polem. To je normálně neškodné, ale sesilatel ho může vyslat na své protivníky. Sesilatel je imunní vůči Magnetickým útokům. V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti způsobují Magnetický útok se silou odhození 10.

## 2.5 Modrá kouzla (časoprostor)

Modrá kouzla jsou založena na ovládní časoprostoru.

### Velká prostorová brána

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 4      **Dosah:** n/a      **Trvání:** 1 hodina

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 100 metrů. Brána je jen jednosměrná.

### Velká časová brána

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 4      **Dosah:** n/a      **Trvání:** 1 hodina

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 10 dní. Brána je vytvořena v těsné blízkosti sesilatele. Brána je jen jednosměrná.

### Velká časoprostorová brána

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 5      **Dosah:** n/a      **Trvání:** 1 hodina

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 10 dní. Vstupní brána je vytvořena v těsné blízkosti sesilatele, výstupní brána je vytvořena do vzdálenosti 100 metrů. Brána je jen jednosměrná.

### Mocná prostorová brána

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 8      **Dosah:** n/a      **Trvání:** 1 hodina

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 1 kilometru. Brána je jen jednosměrná.

### Mocná časová brána

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 8      **Dosah:** n/a      **Trvání:** 1 hodina

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 100 dní. Brána je vytvořena v těsné blízkosti sesilatele. Brána je jen jednosměrná.

### Mocná časoprostorová brána

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 9      **Dosah:** n/a      **Trvání:** 1 hodina

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 100 dní. Vstupní brána je vytvořena v těsné blízkosti sesilatele, výstupní brána je vytvořena do vzdálenosti 1 kilometru. Brána je jen jednosměrná.

### Velká exo-teleportace

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 5      **Dosah:** 1 kilometr      **Trvání:** jednorázové

Sesilatel teleportuje objekt, který vidí, na jiné místo ve výhledu a v dosahu 1 kilometru.

### Velká endo-teleportace

**Druh:** endo-kouzlo      **Úroveň:** 5      **Dosah:** 1 kilometr      **Trvání:** jednorázové

Sesilatel teleportuje sebe na jiné místo ve výhledu a v dosahu 1 kilometru.

### Mocná exo-teleportace

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 9      **Dosah:** 10 km      **Trvání:** jednorázové

Sesilatel teleportuje objekt, který vidí, na jiné místo ve výhledu a v dosahu 10 kilometrů.

### **Mocná endo-teleportace**

**Druh:** endo-kouzlo    **Úroveň:** 9    **Dosah:** 10 km    **Trvání:** jednorázové  
Sesilatel teleportuje sebe na jiné místo ve výhledu a v dosahu 10 kilometrů.

### **Velké zrychlení času**

**Druh:** exo-kouzlo    **Úroveň:** 5    **Dosah:** n/a    **Trvání:** 1 hodina  
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 : 1 vteřina. Sesilatel (i jeho společníci) je neschopen bojovat, okolní čas plyne příliš rychle.

### **Velké zpomalení času**

**Druh:** exo-kouzlo    **Úroveň:** 5    **Dosah:** n/a    **Trvání:** 1 hodina  
Sesilatel zpomalí plynutí času v okolí. On a každý, koho se dotýká, ale zůstane v běžném plynutí času. Zpomalení plynutí času v poměru 1 minuta : 1 hodina. Postavy v okolí nejsou schopny bojovat se sesilatelem (a jeho společníky), čas pro ně plyne příliš pomalu.

### **Obrácení času**

**Druh:** exo-kouzlo    **Úroveň:** 4    **Dosah:** n/a    **Trvání:** 1 hodina  
Sesilatel obrátí tok času nazpět. On a každý, koho se dotýká, ale zůstane v běžném plynutí času. Čas plyne dozadu stejnou rychlostí, jako normálně plyne kupředu. Je to v podstatě cestování až do 1 hodiny staré minulosti, ovšem sesilatel může dobře vidět všechny události (byť pozadu). Kouzlo může sám přerušit a přesunout se tak do té správné chvíle.

### **Zestárnutí**

**Druh:** exo-kouzlo    **Úroveň:** 2    **Dosah:** 10 metrů    **Trvání:** jednorázové  
Sesilatel dokáže urychlit stárnutí zasaženého objektu. Objekt během okamžiku fyzicky zestárne řádově o roky. Objekt je možné pomocí tohoto kouzla zabít/zničit, záleží na jeho stáří a životnosti. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Durability. Funguje jen na objekty do velikosti 10, kromě těch, které nepodléhají stárnutí.

### **Velké zestárnutí**

**Druh:** exo-kouzlo    **Úroveň:** 4    **Dosah:** 10 metrů    **Trvání:** jednorázové  
Sesilatel dokáže silně urychlit stárnutí zasaženého objektu. Objekt během okamžiku fyzicky zestárne řádově o desítky let. Objekt je možné pomocí tohoto kouzla zabít/zničit, záleží na jeho stáří a životnosti. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Durability. Funguje jen na objekty do velikosti 10, kromě těch, které nepodléhají stárnutí.

### **Mocné zestárnutí**

**Druh:** exo-kouzlo    **Úroveň:** 6    **Dosah:** 10 metrů    **Trvání:** jednorázové  
Sesilatel dokáže zásadně urychlit stárnutí zasaženého objektu. Objekt během okamžiku fyzicky zestárne řádově o stovky let. Objekt je možné pomocí tohoto kouzla zabít/zničit, záleží na jeho stáří a životnosti. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Durability. Funguje jen na objekty do velikosti 10, kromě těch, které nepodléhají stárnutí.

### **\*Prostorový návrat**

**Druh:** endo-kouzlo    **Úroveň:** 10    **Dosah:** n/a    **Trvání:** jednorázové  
Sesilatel musí nejprve na vybraném místě vytvořit Značku. Značka se vytváří sesláním tohoto kouzla a vydrží jeden den. Kdykoliv pak sesilatel znovu sešle toto kouzlo, teleportuje se na Značku – bez ohledu na její viditelnost či vzdálenost. Sesilatel může vytvořit novou Značku, předchozí se tím ihned vymaže.

### **\*Časový návrat**

**Druh:** endo-kouzlo    **Úroveň:** 10    **Dosah:** n/a    **Trvání:** jednorázové  
Sesilatel musí nejprve ve vybraný okamžik vytvořit Značku. Značka se vytváří sesláním tohoto kouzla. Kdykoliv pak sesilatel znovu sešle toto kouzlo, vrátí se v čase do okamžiku, kdy vytvořil Značku – jedná se pouze o návrat jeho vědomí do těla v minulosti (započítají se případné ztráty SP a body korupce resp. rozkladu). Sesilatel může vytvořit novou Značku, předchozí se tím ihned vymaže.

## 2.6 Indigová kouzla (biochemie)

Indigová kouzla jsou založena na ovládnání biologických a chemických procesů.

### Velký proud chemotoxinu

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 2      **Dosah:** 100 metrů      **Trvání:** jednorázové  
Sesilatel z rukou sešle spršku chemického toxinu, která dokáže zamořit vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s Chemickým útokem, ničivost 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Chemickému útoku.

### Velký proud biotoxinu

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 2      **Dosah:** 100 metrů      **Trvání:** jednorázové  
Sesilatel z rukou sešle spršku biologického toxinu, která dokáže zamořit vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s Biologickým útokem, ničivost 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Biologickému útoku.

### Velký proud žíraviny

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 2      **Dosah:** 100 metrů      **Trvání:** jednorázové  
Sesilatel z rukou sešle spršku žíraviny, která dokáže rozleptat vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s Žíravým útokem, ničivost 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Žíravému útoku.

### Velký proud slizu

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 2      **Dosah:** 100 metrů      **Trvání:** jednorázové  
Sesilatel z rukou sešle spršku lepkavého slizu, který pokryje vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s ničivostí 100 a efektem Znehybnění na 1 minutu. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Strength.

### Velká chemotoxinová koule

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 3      **Dosah:** 100 metrů      **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, ničivost 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Chemickému útoku.

### Velká biotoxinová koule

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 3      **Dosah:** 100 metrů      **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, ničivost 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Biologickému útoku.

### Velká žíravinová koule

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 3      **Dosah:** 100 metrů      **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, ničivost 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Žíravému útoku.

### Velká slizová koule

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 3      **Dosah:** 100 metrů      **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, ničivostí 100 a efektem Znehybnění na 1 minutu. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Strength.

### Endo-výživa

**Druh:** endo-kouzlo      **Úroveň:** 3      **Dosah:** sesilatel      **Trvání:** jednorázové  
Sesilatel svůj organizmus doplní živinami a vodou.

### Exo-výživa

**Druh:** exo-kouzlo      **Úroveň:** 3      **Dosah:** dotek      **Trvání:** jednorázové  
Sesilatel doplní živinami a vodou organizmus bytosti, které se dotýká.

### **Endo-obnova**

**Druh: endo-kouzlo**      **Úroveň: 3**      **Dosah: sesilatel**      **Trvání: jednorázové**  
Sesilatel svůj organismus doplní energií. Zruší tak únavu a potřebu spát (počítá se, jako by se zrovna probudil po kvalitním spánku).

### **Exo-obnova**

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 3**      **Dosah: dotek**      **Trvání: jednorázové**  
Sesilatel doplní energií organismus bytosti, které se dotýká. Zruší tak její únavu a potřebu spát (počítá se, jako by se zrovna probudila po kvalitním spánku).

### **Endo-regenerace**

**Druh: endo-kouzlo**      **Úroveň: 3**      **Dosah: sesilatel**      **Trvání: jednorázové**  
Sesilatel si vyléčí zranění za 20 HP.

### **Exo-regenerace**

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 3**      **Dosah: dotek**      **Trvání: jednorázové**  
Sesilatel vyléčí zranění za 20 HP bytosti do velikosti 10, které se dotýká. Nemůže vrátit HP bytosti, která již zemřela (přišla o všechny).

### **Degenerace**

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 3**      **Dosah: dotek**      **Trvání: jednorázové**  
Sesilatel způsobí zranění za 20 HP bytosti do velikosti 10, které se dotýká. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Durability.

### **Biochemická past**

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 2**      **Dosah: 10 metrů**      **Trvání: 1 hodina**  
Sesilatel může na zem nastražit kaluž lepkavého slizu (či pavučinu). Past má průměr 10 metrů. Jakmile na ní stoupne nějaký objekt do velikosti 10, je chycen a znehybněn. Může se snažit vyprostit, což ho stojí jednu akci a vyžaduje to úspěšný hod proti Strength.

### **Biochemický ničitel**

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 2**      **Dosah: 5 metrů**      **Trvání: jednorázové**  
Sesilatel může vypustit ničivý koncentrovaný proud žíraviny. Má DAM-V 1, jedná se o Žíravý útok. Ničitel může být využit k propálení se skrz překážky až 5 metrů tlusté – jedno seslání vytvoří díru o průměru až 2 metry.

### **\*Transformace látek**

**Druh: endo-kouzlo**      **Úroveň: 5**      **Dosah: 10 metrů**      **Trvání: jednorázové**  
Sesilatel je schopen libovolně změnit látky v zasaženém objektu či území. Kouzlo má efekt na jeden objekt do velikosti 10 nebo na prostor o průměru 10 metrů. Sesilatel může například změnit lepkavý sliz na žíravou kapalinu, zhoubné bakterie či viry na neškodné mikroorganismy nebo lék na smrtící jed. Jaký to bude mít konkrétní efekt na cíl, to určí GM.

### **\*Chemotoxická esence**

**Druh: endo-kouzlo**      **Úroveň: 5**      **Dosah: sesilatel**      **Trvání: 1 hodina**  
Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří chemotoxiny, je obklopeno jedovatým plynem. Ten je normálně neškodný, ale sesilatel ho může vyslat na své protivníky. Sesilatel je imunní vůči Chemickým útokům. V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti způsobují Chemický útok.

### **\*Biotoxická esence**

**Druh: endo-kouzlo**      **Úroveň: 5**      **Dosah: sesilatel**      **Trvání: 1 hodina**  
Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří biotoxiny, je pokryté jedovatou kapalinou. Ta normálně nikam neodtéká, klidně se přelévá a proudí po povrchu těla, ale sesilatel jí může vyslat na své protivníky. Sesilatel je imunní vůči Biologickým útokům. V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti způsobují Biologický útok.



### **\*Žiravá esence**

**Druh: endo-kouzlo      Úroveň: 5      Dosah: sesilatel      Trvání: 1 hodina**

Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří žiravinu, je pokryté žiravou kapalinou. Ta normálně nikam neodtéká, klidně se přelévá a proudí po povrchu těla, ale sesilatel jí může vyslat na své protivníky. Sesilatel je imunní vůči žiravým útokům způsobených látkami. V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti způsobují žiravý útok.

### **\*Slizká esence**

**Druh: endo-kouzlo      Úroveň: 5      Dosah: sesilatel      Trvání: 1 hodina**

Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří sliz, je pokryto vrstvou lepivého slizu. Ten normálně nikam neodtéká a je neškodný, ale sesilatel ho může vyslat na své protivníky. Sesilatel je imunní vůči všem slizům a lepivým látkám, které komplikují nebo zcela znemožňují pohyb (např. pavučiny). V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti způsobují efekt Znehybnění na 1 minutu.

### **\*Nejvyšší endo-regenerace**

**Druh: endo-kouzlo      Úroveň: 6      Dosah: sesilatel      Trvání: jednorázové**

Sesilatel si vyléčí všechna zranění.

### **\*Nejvyšší exo-regenerace**

**Druh: exo-kouzlo      Úroveň: 6      Dosah: dotek      Trvání: jednorázové**

Sesilatel vyléčí všechna zranění bytosti do velikosti 10, které se dotýká. Nemůže vrátit HP bytosti, která již zemřela (přišla o všechny).

### **\*Nejvyšší degenerace**

**Druh: exo-kouzlo      Úroveň: 6      Dosah: dotek      Trvání: jednorázové**

Sesilatel zabije bytost do velikosti 10, které se dotýká. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Durability.

### **Nejistá budoucnost**

S blížícím se Třetím sabatem se vládcové galaktických říší věrných Světlu rozhodli odhalit budoucnost, aby v nadcházející bitvě získali výhodu. Pověřili proto své nejmocnější kouzelníky ovládající časoprostorová kouzla, aby se podívali za rok 13-999. Ovšem nic se nedozvěděli. Někteří kouzelníci totiž zešíleli, jiní byli dokonce okamžitě zkorumpováni Temnotou na nemyslicí bestie. Všechny kouzelnické organizace rychle vydaly přísný zákaz nahlížet do této budoucnosti a začaly hledat příčinu tohoto hrozivého efektu. Byly prováděny různé pokusy, některé z nich poměrně riskantní, například vyslání dobrovolníků skrze časové portály, aby budoucnost osobně prozkoumali a vrátili se zpět s hlášením. Nikdy se nevrátili. Někteří kouzelníci začali brzy zastávat názor, že budoucnost je již zcela prostoupená Temnotou, že Nihilum zvítězilo. Ovšem zvláštní je, že stejný efekt postihuje i Temné kouzelníky. Těm, kteří nezešílí, se duše rozloží vlivem spalujícího Světlá...

## 2.7 Fialová kouzla (očistění)

Fialová kouzla Světlé magie jsou založena na boji proti Temnotě.

### Spoutání nemrtvého

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 1**      **Dosah: 10 metrů**      **Trvání: 1 hodina**

Nemrtvý nemůže použít svoji schopnost Vysoká odolnost (u zombie), Sestavení (u kostliveců) a Teror (u duchů). Na zasaženého ducha mají navíc efekt i obyčejné útoky. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Will.

### Spoutání mutanta

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 1**      **Dosah: 10 metrů**      **Trvání: 1 hodina**

Mutant nemůže použít svoji schopnost Mutace. Zůstávají mu ty mutace, které měl před zasažením kouzlem. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Will.

### Spoutání upíra

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 1**      **Dosah: 10 metrů**      **Trvání: 1 hodina**

Upír nemůže použít své schopnosti Noční zrak, Ostrý sluch a Odolnost. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Will.

### Spoutání vlkodlaka

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 1**      **Dosah: 10 metrů**      **Trvání: 1 hodina**

Vlkodlak nemůže použít své schopnosti Noční zrak, Ostrý čich a Proměna (zůstává v té formě, kterou měl před zasažením kouzlem). Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Will.

## 2.8 Fialová kouzla (zprznění)

Fialová kouzla Temné magie jsou založena na boji proti Světlu.

### Exo-pole tmy

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 1**      **Dosah: 10 metrů**      **Trvání: 1 hodina**

Objekt nějak citlivý na světlo je před jeho negativními efekty zcela chráněn (např. Vlkodlak se může proměnit do vlčí formy, Upír netrpí popáleniny).

### Endo-pole tmy

**Druh: endo-kouzlo**      **Úroveň: 1**      **Dosah: sesílatel**      **Trvání: 1 hodina**

Sesílatel nějak citlivý na světlo je před jeho negativními efekty zcela chráněn (např. Vlkodlak se může proměnit do vlčí formy, Upír netrpí popáleniny).

### Khaiská transformace

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 2**      **Dosah: 10 metrů**      **Trvání: jednorázové**

Toto kouzlo zahltí vybrané khaiské zvíře tak silnou Temnotou, že ho transformuje:

Khaiský vlk je přeměněn na Lycangara.

Hejno Khaiských netopýrů je přeměněno na hejno Vampirgarů.

Mutamorf je přeměněn na Mutagera.

Nekroid je přeměněn na Necrogera.

### Khaiská zuřivost

**Druh: exo-kouzlo**      **Úroveň: 2**      **Dosah: 10 metrů**      **Trvání: 1 hodina**

Toto kouzlo posílí vybrané khaiské zvíře energií Temnoty. Khaiský vlk, hejno Khaiských netopýrů, Mutamorf či Nekroid zasažený tímto kouzlem začíná v boji vždy jako první a necítí bolest, strach ani únavu.