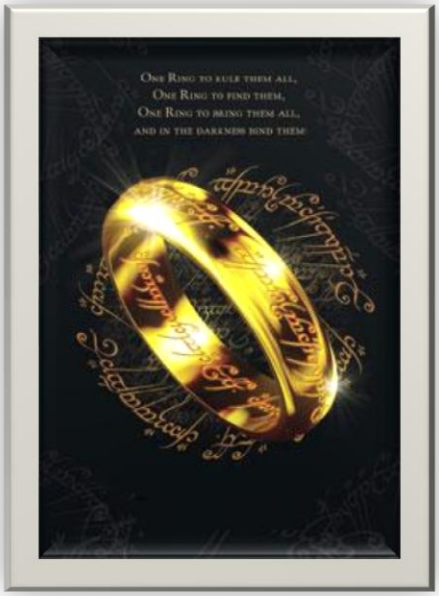
Soumrak Středozemě

pravidla pro hru

ve Druhém věku Ardy



Verze 2.7

© 2008, Comikus & Rytíř

Rasy

Hráči si mohou zahrát postavu pocházející z libovolné rasy svobodných národů, které jsou popsány v rámci příběhů o Středozemi. Většina jich je stejná, jako v klasickém D&D; někdy se však liší svými schopnostmi a dost i povahou. Doporučuji vám proto, abyste si pečlivě pročetli následující zkrácený popis jednotlivých ras, který vám pomůže zorientovat se natolik ve světě Středozemě, abyste si mohli vybrat postavu, která vám bude nejvíce vyhovovat.

Podrobný popis každé rasy a jejích schopností následuje níže.

Númenorejci

Númenorejci, ve Středozemi občas (zejména elfy) zvaní Dúnadani, jsou potomci Edain ze Tří domů, přátel elfů, kteří po jejich boku statečně bojovali proti Nepříteli. Za odměnu dostali od Valar vlastní ostrov, požehnanou zemi, kde si mohli odpočinout od věčných válek a starostí. Stali se z nich velcí, moudří lidé, mořeplavci a objevitelé, ale i obávaní válečníci. Postupem času se však i na jejich ostrov vplížil stín a usadil se v srdcích některých Númenorejců. Ačkoli jsou nadále vznešení, mnoho z nich ovládá pýcha a strach ze smrti. Také se u nich vytrácí soucit a oni se k lidem ve Středozemi chovají jako k podřadné rase.

Postavou jsou podobní elfům, jsou vysocí a urostlí, mívají tmavé vlasy a strohé tváře, kterým však neschází půvab. Dožívají se velmi vysokého věku a sílu si uchovávají takřka do úplného konce žití.

Elfové

Elfové sami sebe nazývají Prvorození; byli to první tvorové Ardy, kteří byli schopni vnímat krásu světa a mluvit, aby ji vychvalovali. Stvořil je sám Eru a mají nejblíže k bohům, Mocnostem Ardy, a také k přírodě. Vládnou mocí, jakou nemá žádný jiný lid. Tuto moc však užívají pouze k obraně a nápravě světa. Jejich věk končí a sláva upadá; jsou nesmrtelní, pokud jim život nikdo nevezme násilím, ale žijí už spíše historií, protože jsou unaveni záležitostmi tohoto světa. Rodí jen málo dětí, protože nechtějí, aby byli vydány na pospas krutému světu, jemuž vládnou lidé. Žijí v několika posledních útočištích, kde přebývají nejmocnější z jejich rodu a straní se světa a jeho záležitostí. Přesto nedokáží být úplně lhostejní k jeho osudu a občas se stane, že se vypraví zjednat nápravu těch nejhorších křivd.

Všichni elfové jsou vysocí a krásně rostlí, světlé pleti; jejich hlasy jsou melodičtější než hlasy lidí.

Noldor: Jsou to nejmocnější a nejvznešenější z elfů žijících ve Středozemi. Učili se u Valar a dosáhli velkého poznání a umu jak v pěstování toho, co roste samo, tak ve tvorbě věcí vlastníma rukama. Ve středozemi jich už žije jen málo, většina odešla zpátky k příbuzným do Valinoru anebo padla v boji proti Nepříteli.

Mají šedé oči a kadeře mají tmavé, s výjimkou zlatovlasého rodu Finrodova.

Sindar: Tak jsou zváni elfové, kteří na zpočátku věků odmítli jít za Valar pryč ze Středozemě a učit se od nich. Z elfů, kteří zůstali ve Středozemi, však došli nejdále na západ a když se Noldor vrátili a začali bojovat se svým zapřísáhlým Nepřítelem, sblížili se s nimi a pomáhali jim. Žijí v několika posledních pevnostech svého lidu, milují tanec a zpěv a život v míru, ale v případě nouze dokáží vzít zbraně do rukou a bránit jimi svou svobodu.

Mají zelené nebo jasně modré oči a obvykle hnědé vlasy.

Lesní: To jsou elfové, kteří se Valar báli a stranili se i Noldor. Netoužili po boji a skrývali se před nepřáteli; skrývají se před nimi i nadále ve stínech Temného hvozdu a v příšeří lesa kolem Lothlorienu. Vzrůstající hrozba jejich pradávným domovům je přinutila k větší pozornosti vůči okolí a také větší bojovnosti. V žádném případě ovšem nejsou zbabělí a v lese se jejich bojovníkům nevyrovná žádný smrtelník.

Mají tmavé oči i vlasy.

Hobiti

Tento nárůdek malých dobromyslných lidiček žije v zemičce nazývané Kraj na severozápadě Eriadoru. Jejich původ je nejasný; ani Moudří si nejsou jisti, kde se ve Středozemi vlastně vzali. Přesto tu jsou a dost se jim daří, protože rozumí zemi a umí dobře hospodařit. Nemají v lásce boj a raději se skryjí, než by prolili krev. Přestože to není bojovný národ, jsou velmi houževnatí a nátlaku či nepřízni osudu odolávají s lehkostí, jež leckdy zahanbí i silného muže.

Lidé

Lidé jsou na Ardě nejrozšířenější rasou; vzhled a povaha jejich sídel a království se liší podle toho, v jakém věku se hra odehrává. Ve Druhém obývají severní Středozem převážně potulné kmeny lidí, kteří nemají stálá sídla – ta by totiž museli bránit proti Sauronovi a jeho nohsledům anebo se mu poddat a sloužit mu. Pouze tam, kde přistávají Númenorejci se tvoří pevnosti a města. Nemají nadání pro magii a bojí se jí, protože vědí, že mnoho jiných toto nadání má a nebojí se ho proti nim využít.

Ve Třetím věku žijí ve městech, převážně u mořských pobřeží, a tvoří v podstatě jedinou "civilizaci" organizovanou do států a království. Vědí, že mimo jejich města žijí podivné bytosti a jiné rasy, ale buďto se jich bojí anebo je přehlížejí. Nedůvěřují příliš magii; za to, že přežili a rozšířili se, vděčí své přizpůsobivosti a schopnosti rychle se učit.

Seveřani: Jsou urostlí a nebojácní, mají plavé vlasy, světlou pleť a ohnivou krev. Milují rychlou jízdu, svobodu, zpěv a boj. Žijí na otevřených, travnatých pláních poblíž Dlouhého jezera, Bystré řeky (Celduina) a Červené vody (Carner). Jsou to výborní jezdci a dobří bojovníci – neustále soupeří s nepřáteli z Východu. Živí se zejména chovem dobytka a rybolovem. Milují svou nezávislost a svobodu natolik, že i když se Saurona bojí, neplazí se před ním a neslouží mu, leda z donucení a ne oddaně.

Ve Třetím věku se podstatná část tohoto lidu přestěhovala na pole Calenadhornu a jsou známi jako Rohirové, páni Jízdmarky.

Haradští: Jsou tmavé pleti, mívají husté kudrnaté černé vlasy. Jejich kultura je barbarská a krutá. Nejsou dotčeni velikostí příliš vzdálených elfů a krčí se ve strachu před Sauronem, kterého vzývají jako jediného opravdového Pána. Nenávidí bílé muže ze Západu, protože je přepadávají a zotročují, ale také se jich bojí. Říká se, že v dálném Haradu žijí tmaví lidé, jimž snad v žilách koluje obří krev, jak jsou velcí a silní.

Vrchovci: Jsou menší, podsaditý a nehezcí, s tmavými vlasy a snědou pletí. Je to lid, který nepřijal pomoc a vládu Dúnadanů, když přijeli do Středozemě a začali ji osídlovat a poznávat. Skrývají se v lesích a vrchovinách kolem Bílých a jižní části Mlžných hor, cítí zášť vůči Gondoru, ale je to malý lid (povahou i vzrůstem), povětšinou zaostalý.

Východňané: Jsou menší, s krátkýma nohama a sveřepým výrazem. Tvoří bojovné, někdy kočovné národy, obývajícího nekonečné východní stepi Středozemě. Naslouchají vyslancům Saurona, kterého se nesmírně bojí a uctívají ho jako jediného boha.

Lossothové: Sněžný lid žije na mrazivém severu, na mysu Forochel. Je to ostatek Forodwaithů, lidí z pradávných dob. Je to zvláštní, nevlídný malý lid, který je uvyklý krutému chladu bývalé Morgothovy říše. Mají rovné, tmavé vlasy a podivně svrasklé tváře. Staví si chýše ze sněhu a místo vozů používají saně.

Trpaslíci

Je to národ malých, podsaditých lidí stejně tvrdých jako hory, které obývají. Mají obchodního ducha, ale nedůvěřují nikomu než svému rodu. Už odnepaměti válčí se skřety a jako zbrojíři jsou nedostižní; Noldor se v dobách své slávy od nich tomuto oboru učili, ale nikdy je nepřekonali. Trpaslíci totiž dokáží během kování a práce na předmětu formovat přirozenou magii Středozemě, aniž by ji museli vědomě ovládat sami.

NÚMENOREJCI

Po svržení Temné moci v obrovské bitvě, v níž byl Beleriand z velké části zatopen nebo roztříštěn, bylo Přátelům elfů za odměnu dopřáno, aby i oni jako Eldar mohli odjet na západ přes Moře. Protože jim

však byla zapovězena Neumírající říše, byl jim vyhrazen veliký ostrov, nejzápadnější ze všech zemí smrtelníků. Jméno toho ostrova bylo Númenor (Západní říše). Většina Přátel elfů proto odjela a usídlila se na Númenoru a tam se stali velikými a mocnými, proslulými mořeplavci a pány mnoha lodí. Měli sličné tváře, byli vysocí a jejich věk byl trojnásobkem věku lidí ze Středozemě. To byli Númenorejci, Králové lidí, jež elfové nazývali Dúnadany.

Dúnadani věří v osud a jeho znamení a dodržují sliby své i svých předků. Jsou vznešení, protože všichni znají historii svého národa, jeho slavnou minulost a schopnosti. Uvědomují si svou nadřazenost nad obyčejnými lidmi, ale pokud jsou dobří, tak to u nich není důvod k pohrdání jimi; naopak, právě tento fakt považují za důkaz toho, že právě oni mají zodpovědnost a povinnost jim vládnout a ochraňovat je.

Všichni Númenorejci jsou hrdí na svůj původ a znají ho velmi dobře z legend a příběhů, které odmala slýchávali od svých rodičů a vychovatelů. Všichni se učí číst a psát a mají cit pro jednání s ostatními.

Praví Dúnadani nebývají zlí. Královští, později známí jako Černí númenorejci, jsou odpadlí Dúnadani, pro něž toto tvrzení v žádném případě neplatí.

Númenorejci jsou moudřejší než lidé a mají větší autoritu a moc. Jsou to vysocí, silní a krásní lidé; snad díky požehnání Valar se mezi nimi nerodí slabí ani znetvoření jedinci, proto se obyčejným lidem zdá, že stojí vysoko nad nimi, přestože řada lidských bojovníků je stejně silných jako oni, nebo i silnějších.

Všichni Númenorejci jsou odolní vůči mentálnímu nátlaku a násilí. Projevuje se to nejen v jejich psychické odolnosti vůči podlézání, lichocení a hrozbám, ale i v odolnosti vůči kouzlům působícím na mysl.

Všichni Númenorejci, muži i ženy, jsou bez rozdílu stejně trénováni pro boj – učí se zacházet s meči a také s luky. Všichni pak jsou odmala podrobováni výcviku v oboru, pro nějž projevují nadání nebo o němž jejich rodiče věří, že jim bude nejvíce k užitku.

Velitelský hlas: Númenorejci jsou rození velitelé a vůdci. Když něco rozkáží slabšímu člověku, ten je jen málokdy neposlechne. Svůj velitelský hlas mohou použít jednou denně. Jeho účinky jsou podobné kouzlu *rozkaz*, až na to, že vlastní rozkaz Númenorejce může být i krátká věta, která ovšem musí v daném kontextu dávat smysl (žádná žádost "dělej mrtvého", apod.) TO této jejich schopnosti je rovna 10 + polovina celkové úrovně postavy + bonus za její Charisma. Velitelský hlas působí vždy jen na jednoho příjemce; pokud se při vyslovení rozkazu nedívá Númenorejci do očí, příjemce má bonus +2 k hodu na záchranu.

- Moudrost +2, Charisma +2
- Základní rychlost je 30 stop.
- Zdarma Vlohy pro magii a jedna odbornost zdarma navíc na 1. úrovni.
- Díky výcviku má na 1. úrovni zdarma navíc 4 stupně dovedností, které může dát do následujících dovedností, jakoby to byly jeho dovednosti povolání: Profese (námořník), Řemeslo (libovolné), Znalosti (historie nebo místní).
- Rasový bonus +4 na Diplomacii, Odhalení úmyslu a Znalost (historie).
- Rasový bonus +2 na ověřování Vnímání.
- Rasový bonus +2 při hodech na záchranu před efekty strachu a efekty ovlivňujícími mysl.
- *Velitelský hlas*. Tuto schopnost mohou použít jednou denně.
- Ovládané jazyky: Západština. Bonusové jazyky: sindarština, haradština, Černá řeč.
- Oprava úrovně +1.

ELFOVÉ

Ve Středozemi dosud žije několik druhů elfů. Nejmocnější a zdaleka nejméně početní jsou Noldor, nejbojovnější a nejzručnější ze všech elfů. Mimo nich tu žije daleko více Temných elfů (tj. těch, kteří

nikdy nespatřili světlo Dvou stromů). Ti se dělí na dva hlavní druhy, Sindar a Avari, Neochotné. Sindar se spojili s Noldor po jejich příchodu proti Temnému pánu a pochytili od nich mnoho moudrosti i velikosti. Sídlí v několika posledních útočištích jejich lidu.

Avari byli více spjati s přírodou a ačkoliv též nenáviděli služebníky Morgotha, pobíjeli je raději svými luky z dálky a přímým bitvám se vyhýbali. Nyní jsou známi jako lesní elfové a jejich jediná říše leží na severu v posledním velkém hvozdu, zvaném Zelený. Vládne jim Thranduil, rodem z nejstarších a nejurozenějších lesních elfů, kteří žijí ve Středozemi. Velký počet lesních elfů ovšem žije i v Lothlorienu.

Všichni elfové jsou stejně vysocí jako lidé, ale štíhlejší. Stárnout pro ně znamená totéž, co moudřet. Nebojí se smrti, protože ta se jim vyhýbá - když jsou po mnoha staletích a dekádách věků již unaveni během světa, odplují na svých kouzelných lodích do Valinoru, tajuplné Země neumírajících, kde vládne věčná blaženost.

Jsou imunní vůči nemocím, pokud nejsou magické.

Elfa je takřka nemožné magií a mocí smrtelníků psychicky ovládat, očarovat ho nebo zaklít tak, aby poslouchal někoho jiného, než vlastní rozum, cit a svědomí.

Elfové jako celek uctívají Valar a ctí a milují všechny jejich děti. Nenávidí však zplozence temné, pokřivené vůle Morgotha, padlého boha. Vždy na první pohled poznají, jestli je nějaký tvor dítětem Eruovým anebo jestli je jen výsledkem Morgothova neumělého snažení ho v tomto umění napodobit. Jeho stvůry bez nejmenšího slitování ihned zabíjejí. Nelibují si však v týrání - ani tyto zrůdy nikdy nemučí. Děti Stvořitele mají všechny v lásce, bez ohledu na to, jak vypadají a nikdy jim neublíží, pokud se tomu mohou jen trochu vyhnout.

Všichni elfové mají vrozený dar ovládání magie a vidí velmi dobře v šeru. Pohybují se s ladností a smyslem pro rovnováhu a své okolí, jakého může dosáhnout jen málokterý smrtelník. Jsou velmi všímaví a mají neuvěřitelně ostrý zrak i sluch.

Elfové jsou nečekaně odolní vůči chladu i horku. Mají rasový bonus +2 k hodům na záchranu před efekty ohně i chladu. Nespí, odpočívají sněním s očima dokořán, ale myslí vzdálenou pozemským strastem a bědám. Jsou proto imunní vůči všem efektům *spánku*.

Nasycení (nad): Elfové dokáží své tělo živit i bez vody a potravy. Pokud vydá 4 body únavy, elf nemusí 24 hodin jíst ani pít. Pokud nemusí, tak to nečiní, avšak právě díky této své schopnosti jsou ve válce a v případě potřeby schopni se přesunovat jakýmkoliv terénem na libovolnou vzdálenost i ve velkém počtu a bez kolon se zásobami. Body únavy vydané na nasycení se neobnoví, dokud se elf nenají a nenapije.

Psychická odolnost (zvl): Elfové jsou velmi odolní vůči všem kouzlům, které přebírají vládu nad jejich myslí ve prospěch někoho jiného, např. kouzla *očaruj* a všechny podobné efekty. Při hodech na záchranu před nimi mají rasový bonus +4 k hodu.

Pohled na druhou stranu (nad): Elfové dokáží svým zrakem dohlédnout až do sféry Stínu, když se na to soustředí. Pokud vydá 4 body únavy a věnuje na to standardní akci, elf vidí své okolí tak, jakoby se nacházel ve sféře Stínu. Toto vidění trvá tolik kol, kolik má úroveň postavy. Pokud elf chce, může to kdykoli během té doby volnou akcí ukončit a zrakem se navrátit do svého světa.

Rezistence (nad): Elfové dokáží použít magickou energii ke zvýšení své rezistence vůči nejrůznějším formám útoku. Okamžitou akcí za cenu 4 bodů únavy získá elf rasový bonus +4 k hodům na záchranu do začátku své příští akce. Za kolo může postava udělat jen jednu okamžitou akci, na níž vydává své body únavy.

Vidění v šeru (zvl): elfové vidí dvakrát dál než lidé ve světle hvězd, při měsíčním svitu, ve světle pochodně a podobném nedostačujícím osvětlení; vidí při něm i barvy a podrobnosti v okolí.

Postavy elfů nemohou být zlé.

Noldor

Noldor, neboli Hloubaví elfové, patří rodem k nejvznešenějším, protože to byli oni, kdo se hned po Vanyar (nejpřednější a nejméně početnější rod elfů, který nikdy neopustil Valinor) přestali bát bohů a zatoužili žít spolu s nimi a učit se od nich moudrosti a velikosti.

Milují učenost a tvoření věcí a nerozlišují mezi tím, co jim vyroste pod rukama samo a co musí svou rukou vyrobit. Postavou jsou podobní lidem, respektive Dúnadanům; jsou vysocí, se širokými rameny a útlým pasem. Často mají světlé, plavé vlasy a modré nebo šedé oči.

Ve Středozemi jich je už jen málo, většina z toho poměrově malého počtu Noldor, co do Středozemě kdysi přišla, buďto zemřela v bojích s Temným anebo se vrátila zpět na Valinor, zhojit si rány a zapomenout na bolest.

I to málo má však velkou moc a jejich slovům všichni věnují pozornost. Chovají se ušlechtile a vidí hluboko do lidských srdcí. Mají obratné ruce a rychle a snadno se učí, i když jinak, než lidé. Jsou si nejvíce ze všech elfů vědomi své nesmrtelnosti a počítají s ní při všem, co tvoří a dělají. Přestože se vždy soustřeďují na jeden obor činnosti, v němž pak vynikají, umí zároveň velmi dobře neuvěřitelnou spoustu jiných věcí a mají nevyčerpatelný zájem učit se další. Skoro každý z nich umí jak čarovat, tak i bojovat a s radostí učí svému umění ostatní - pokud jsou schopni ho od nich pochytit.

Díky svému zájmu o věc a hlavně prostředí, v němž vyrůstají, se mohou naučit jakýkoliv jazyk, jímž se na Ardě kdy hovořilo nebo hovoří.

Vyjma výše uvedených schopností mají Noldor velikou moc mysli; díky ní je každý z nich schopen činů, jež ho staví vysoko nad úroveň běžných smrtelníků obývajících Středozem. Např. ze samotné své podstaty dokáží vzdorovat nemrtvým stínům duší na jejich vlastní půdě.

Přechod na druhou stranu (nad): Noldor mají takovou moc a jsou si natolik vědomi všech sfér Ardy, že se dokáží přesunout do sféry Stínu, když se na to soustředí. Pokud vydá 4 body únavy a věnuje na to standardní akci, noldorský elf promítne své já zároveň i do sféry Stínu. Tato projekce trvá tolik kol, kolik má úroveň postavy. Pokud chce, může to kdykoli během té doby volnou akcí ukončit a navrátit se do svého světa. Jestliže na konci trvání této schopnosti vydá další 4 body únavy (volná akce), prodlouží projekci znovu o tolik kol, kolik je jeho úroveň. Během doby, kdy promítá noldorský elf své já do sféry Stínu, je s ním nakládáno stejně, jakoby ve Stínu plně existoval. Může tam bojovat svými zbraněmi, sesílat kouzla i používat schopnosti.

- Síla +2, Obratnost +2, Odolnost +2, Inteligence +2, Moudrost +2, Charisma +4
- základní rychlost je 30 stop
- zdarma odbornost Vlohy pro magii a Magický talent
- imunita vůči kouzlu spánek a očaruj a podobným efektům
- nadpřirozená schopnost Nasycení, Rezistence, Pohledu a Přechodu na druhou stranu
- vidění v šeru: elfové vidí dvakrát dál než lidé ve světle hvězd, při měsíčním svitu, ve světle pochodně a podobném nedostačujícím osvětlení; vidí při něm i barvy a podrobnosti v okolí
- rasový bonus +4 na ověřování Vnímání, Akrobacii, všech Řemesel a Znalost (historie)
- rasový bonus +4 k hodům na záchranu před kouzly a efekty ovlivňujícími mysl, a kouzly a efekty strachu
- rasový bonus +2 k hodům na záchranu před efekty ohně i chladu
- oprava úrovně +3

Sindar

Sindar, neboli Šedí elfové, nejsou sice tak mocní a zruční, podobají se ale Noldor svou láskou k učenosti a též tím, že se nevyhýbají boji. Jsou však sličnější (i když křehčí) než oni a všichni umí nádherně zpívat. Ze všech Mocností Ardy mají nejraději Elbereth, překrásnou Vardu, Paní hvězd. Sindar mají poetickou duši, mohou se již na první úrovni naučit jazyk Eldar, prastarou řeč kouzel, jazyk Vznešených elfů.

Bojují obvykle zbraněmi s čepelí (v oblibě mají zejména dlouhé meče a šavle), vrhacími zbraněmi (kromě sekery) a luky. Nemají žádnou typickou, rodovou zbraň; záleží na vkusu každého sindarského elfa, která zbraň mu nejvíce vyhovuje. Dávají však přednost meči a často se kryjí štítem. Vyrábí si velmi dobré drátěné košile (i když ne tak dobré, jako jsou ty, která mají jejich knížata a kapitáni od trpaslíků) a nosí je vždy, když se vydávají mimo svůj domov.

Tito elfové jsou velmi čestní a nikdy nelžou - mají dokonce problémy i jen neříkat pravdu, tedy nechat někoho v mylném přesvědčení o pravé povaze věcí či událostí. Jsou nezávislí, milují svobodu a volnost - jestliže je někdo uvězní, odmítají jíst i pít a umírají.

- Obratnost +2, Moudrost +2, Charisma +2
- základní rychlost je 30 stop
- zdarma odbornost Vlohy pro magii a Cit pro magii
- imunita vůči kouzlu spánek a očaruj a podobným efektům
- nadpřirozená schopnost Nasycení a Rezistence
- nadpřirozená schopnost Pohledu na druhou stranu
- vidění v šeru: elfové vidí dvakrát dál než lidé ve světle hvězd, při měsíčním svitu, ve světle pochodně a podobném nedostačujícím osvětlení; vidí při něm i barvy a podrobnosti v okolí
- rasový bonus +4 na ověřování Akrobacie, Vnímání, Kradmost a Umění (zpěv)
- rasový bonus +4 k hodům na záchranu před kouzly a efekty ovlivňujícími mysl, a kouzly a efekty strachu
- rasový bonus +2 k hodům na záchranu před efekty ohně i chladu
- oprava úrovně +2

Lesní elfové

Lesní elfové jsou v lese jako doma a pohybují se v něm ještě obratněji, než to dokáží ostatní elfové. Pokud se v přírodě snaží schovat, jsou takřka neviditelní. Ze všech elfů jsou lesní nejvíce podobní lidem v povaze, přístupu k boji i životu vůbec. Jsou hrdí, často až pyšní, nebojí se vzít zbraň do ruky a hájit své země a zájmy. Přesto ani oni nikdy nikoho nemučí a narozdíl od lidí a jiných tvorů mají ve veliké lásce les i zvířata v něm žijící a myslí vždy i na jejich dobro, ne jen na svoje.

Málokdy nosí kovové brnění, obvykle jen kožené nebo okované kožené. Spíše než na zbroj spoléhají na svou obratnost a schopnost zmizet dřív, než dojde k boji. A když už se boji nemohou vyhnout, použijí své proslulé luky.

S lukem umí zacházet snad každý lesní elf. Jedná se o dokonalou reflexní zbraň, vždy bohatě zdobenou vyřezáváním, vykládáním a malbou. Je zhotoven ze speciálního dřeva technikou, kterou ovládají pouze elfové. Má větší dostřel než lidské luky a je přesnější a skladnější.

- Obratnost +2, Charisma +2
- základní rychlost je 30 stop
- zdarma odbornost Vlohy pro magii, Dítě lesa a Pohyb divočinou
- imunita vůči kouzlu spánek a očaruj a podobným efektům
- nadpřirozená schopnost nasycení a rezistence
- nadpřirozená schopnost pohledu na druhou stranu

- vidění v šeru; elfové vidí dvakrát dál než lidé ve světle hvězd, při měsíčním svitu, ve světle pochodně a podobném nedostačujícím osvětlení; vidí při něm i barvy a podrobnosti v okolí
- rasový bonus +4 na ověřování Akrobacie, Vnímání, Kradmost a Přežití
- rasový bonus +4 k hodům na záchranu před kouzly a efekty ovlivňujícími mysl, a kouzly a efekty strachu
- rasový bonus +2 k hodům na záchranu před efekty ohně i chladu
- oprava úrovně +2

Přítel elfů

Pokud si to nějaký člověk nebo dúnadan (u trpaslíka je to opravdu hodně nepravděpodobné) zaslouží, může ho člen elfího národa, který se na to cítí (obvykle to bývá někdo významný a mocný) jmenovat Přítelem elfů. Celá procedura zabere jen okamžik, kdy se elf musí fyzicky dotknout vyznamenaného a nahlas ho prohlásit Přítelem.

Každý elf pozná na pohled Přítele elfů, i když se s ním setkává poprvé, protože ten se změní. Má grácii a lesk podobnou Prvorozeným a vyzařuje z něj i podobná moc.

Přítele elfů berou ostatní elfové jako takřka sobě rovného, jako bytost, která se velmi zasloužila o jejich blaho a morálně se jim minimálně vyrovná (nebo v řadě případů běžné elfy často i převyšuje). Elfové je proto ctí podobně jako urozenější elfy a jsou mu obvykle ochotni pomoci podle svých sil a jeho potřeb. V podstatě jen Přítel elfů má reálnou naději, že získá elfí družku...

Pravidla pro hru

Přítel elfů získává Vlohy pro magii, pokud je ještě neměl. Dále získává schopnost *rezistence*, může tedy svou manu využít ke své ochraně stejně jako elfové. Kromě toho získává bonus +2 na veškerá ověřování, kde je ve hře Charisma.

Elf, který jmenuje někoho Přítelem elfů, musí vydat 500 ZK; jen ten, kdo jmenoval (nebo elf, který je mocnější než on), také může postavu zbavit tohoto výjimečného statusu - vyžaduje to nezakrytou linii výhledu na postavu.

HOBITI

Nikdo, ani oni sami, už dnes neví, odkud vlastně hobiti přišli a z jakého plemene původně pocházejí. Žijí na Kosatcových polích na březích velké řeky Anduiny. Daří se jim tu, protože je tu úrodná země a oni jsou pracovití. Mají ovšem strach ze skřetů, kteří občas scházejí z Mlžných hor. Plavínská větev funguje jako jakási hobití ostraha; přátelí se omezeně s elfy z nedalekého Lothlorienu, kteří je občas též varují před nebezpečím.

Přestože zdaleka nejvíce hobitů žije u Anduiny, na menší hobití sídliště je také možno narazit při cestě na jih k Tarbadu a také se sem tam dá narazit na schovanou hobití noru nebo dvě několika velkých rodin, žijících osamotě v pustém Eregionu.

Jsou to malí človíčci, drobnější než trpaslíci: méně podsaditi a hranatí, i když ve skutečnosti nejsou zase o tolik menší. Jejich výška je různá, ale většinou měří 100-120 cm. Je to veselý lid, oblékají se do pestrých barev, nejraději do žluté a zelené. Boty většinou nenosí, protože mají na chodidlech tvrdou kůži a husté chlupy podobné vlasům. Jejich obratné prsty umí vyrábět různé předměty; vlastně jediné řemeslo, v němž nevynikají a které v podstatě nepěstují, je obuvnictví. Tváře mívají spíš dobromyslné než krásné, široké, jasnooké a červenolící, s ústy pohotovými k smíchu, jídlu a pití. Vlasy jsou husté a kudrnaté, hnědé nebo černé barvy, i když se občas narodí i blonďatý hobit. Hobitům nerostou vousy, jen jemné chmýří na bradě. Jsou pohostinní a milují společnost a dárky, které štědře rozdávají a dychtivě přijímají.

Hobiti se dělí na tři nestejně početné větve. Zdaleka nejvíce je Chluponohů, štíhlých, snědých hobitů s tvrdými chodidly, protože rádi chodili bosi; jsou to zruční řemeslníci, kteří mají nejraději zvlněnou

krajinu, kopce a pahorkatiny. Nejvíce se také drží starého zvyku hobitů bydlet v norách vyhloubených v zemi. Rozložitější a těžší než oni jsou Statové, mají velké ruce a nohy a nejlépe se cítí v rovině a v údolích větších řek. Nejméně početní jsou Plavíni. Ti mají světlejší pleť i vlasy a jsou vyšší a štíhlejší než ostatní. Milují stromy a lesnaté krajiny. Z hobitů jsou nejdobrodružnější povahy a mají největší odvahu, takže se často stávají vůdci ostatních hobitů.

Hobiti nemají rádi změnu, jsou to milovníci tradic a starých povídaček, legend a hádanek. Mají praktický, "zdravý selský" rozum a mají potěšení z tak prostých věcí, jako je dobré bydlo, hojnost dobrého jídla a pití, krásně rostoucí zahrádka či úroda na poli. Příliš se nezajímají o Osud a běh světa, o krále a jejich plány. Alespoň do té doby ne, dokud se jich tyto události nějak přímo nedotýkají.

Žádný hobit nikdy nebyl rozeným válečníkem a nikdy také nebojovali mezi sebou. Jako všechny národy Středozemě, i hobiti ovšem za svou existenci museli tvrdě bojovat. Snad proto si tak váží míru a hojnosti, když to mají, protože ví, že o ni mohou přijít. V mnohé hobití noře nebo domě dosud uchovávají zbraně i lehké zbroje.

Hobiti dobře slyší a mají bystrý zrak, a třebaže je znám jejich sklon k tloustnutí, jsou nečekaně hbití a obratní. Od počátku znají umění rychle a tiše zmizet.

Hobiti jsou překvapivě otužilí. Když na to přijde, není snadné je zastrašit nebo zabít. Umí dobře střílet z luku, protože jejich zrak je výborný a muška jistá. Když se nějaký hobit sehne pro kámen, je dobré rychle se skrýt, jak vědí všechna dobytčata pasoucí se na cizím pozemku.

- +2 Obratnost, -2 Síla.
- Malá velikost: Jako malá postava má hobit bonus velikosti +4 při ověřování Skrývání, ale musí používat menší zbraně než lidé a jeho nosnost je jen tři čtvrtiny nosnosti středně velkých postav.
- Základní rychlost hobitů je 20 stop.
- Rasový bonus +2 při ověřování Kradmosti, Vnímání, Skákání a Šplhání.
- Rasový bonus +1 ke všem záchranným hodům.
- Bonus morálky +2 k záchranným hodům proti strachu. Tento bonus se sčítá s hobitovým bonusem +1 na všechny záchranné hody.
- Rasový bonus +1 k hodu na útok zbraněmi na dálku.
- Ovládané jazyky: Západština. Bonusové jazyky: sindarština, Černá řeč.

LIDÉ

Mají různou povahu i dovednosti, v závislosti na tom, kde žijí. Pro všechny však platí následující pravidla.

- Základní rychlost lidí je 30 stop.
- 1 odbornost na 1. úrovni navíc.
- 4 body dovednosti navíc na 1. úrovni a 1 bod navíc na každé další.

TRPASLÍCI

Kdysi dávno, po příchodu elfů, jejich předky tajně stvořil Aulë. Eru jim pak vdechl život a vlastní vůli. Aüle stvořil trpaslíky tak, aby rádi tvořili a budovali věci svýma rukama, a také aby byli silní a vytrvalí a aby co nejvytrvaleji vzdorovali každé nadvládě. Je sice možné je zabít nebo zlomit, ale nedají se proměnit ve stíny zotročené cizí vůlí.

Trpaslíci mají jen málo žen, tvoří necelou třetinu jejich národa. Z bezpečí jejich sídel vycházejí jen velmi zřídka, navíc vypadají i se chovají na pohled tak stejně jako trpasličí muži, že mezi ostatními národy Středozemě kolují pošetilé povídačky o tom, že se trpaslíci "rostou z kamene". Trpaslíci se žení a vdávají jen jednou za život a jsou žárliví jako ve všech otázkách svých práv. Navíc se nežení a nevdává každý z

nich, protože buď nenajde vhodného partnera, nebo dává přednost své práci a řemeslu. Rodí se jim proto jen málo dětí a jejich počty se zvedají jen pozvolna.

Trpaslíci si mohou vzít odbornost Tvorby předmětů bez toho, že by měli úroveň sesilatele. Pokud ji ale nemají, musí si zvolit určitý obor specializace (nenaučí se vytvářet všechny typy předmětů jako sesilatelé). Pro účely tvorby se jejich sesilatelská úroveň rovná polovině jejich úrovně postavy (nemusí ani ovládat kouzla uvedená v požadavcích daného předmětu). Trpaslíci totiž dokáží během kování a práce na předmětu formovat přirozenou magii Středozemě, aniž by ji museli vědomě ovládat sami.

- +2 Odolnost, -2 Charisma.
- Základní rychlost trpaslíků je 20 stop. Nicméně, trpaslíci se mohou pohybovat touto rychlostí, i když mají střední nebo těžké brnění nebo když nesou střední nebo těžký náklad (na rozdíl od jiných tvorů, jejichž rychlost je v takovýchto situacích snížena).
- **Vidění ve tmě:** Trpaslíci vidí ve tmě do 60 stop. Toto vidění je pouze černobílé, ale jinak je jako normální zrak, takže trpaslíci se mohou pohodlně obejít i bez světla.
- **Znalost kamene:** Tato schopnost dává trpaslíkům rasový bonus +2 při ověřování Vnímání na rozpoznání neobvyklé kamenné konstrukce jako jsou pohyblivé zdi, pasti vyrobené z kamene, nová kamenická práce (a to i když vypadá stejně jako starší), vratký kamenný povrch, propadávající se kamenný strop a podobné věci. Za neobvyklé kamenné konstrukce se považují i věci, jež nejsou z kamene, ale vypadají tak. Trpaslík, který se dostane do 10 stop od neobvyklé kamenné konstrukce, si může ověřit Vnímání, jako kdyby ji aktivně hledal; a trpaslík také může pomocí dovednosti Vnímání hledat kamenné pasti stejně jako tulák. Trpaslík dokáže od přírody poznat, jak hluboko pod zemí se nachází, stejně snadno, jako člověk pozná, která cesta vede vzhůru.
- **Stabilita:** Trpaslík má bonus +4 na ověřování vlastnosti při vzdorování zatlačení nebo podražení, když stojí na zemi (ne když šplhá, létá, jezdí nebo jinak nestojí pevně na zemi).
- Rasový bonus +2 k záchranným hodům proti jedům.
- Rasový bonus +2 k záchranným hodům proti kouzlům a kouzelným schopnostem. Nemohou být proměněni ve stíny a neúčinkuje na ně magické stárnutí ani omlazování.
- Rasový bonus +1 k hodům na útok proti skřetům.
- Úhybný bonus +4 k obraně proti nestvůrám, které patří ke druhu obr. Když si postava nemůže počítat bonus za Obratnost ke třídě zbroje (pokud nějaký má), například když je zaskočena, její úhybný bonus se nepočítá.
- Rasový bonus +2 při ověřování Oceňování související s kamennými nebo kovovými předměty. Rasový bonus +2 při ověřování Řemesel souvisejících s kamennými nebo kovovými předměty.
- Ovládané jazyky: Obecná řeč a trpasličtina. Bonusové jazyky: černá řeč.

Povolání

Postavy hráčů si mohou zvolit jedno ze tří níže uvedených, tzv. obecných povolání – experta, sesilatele nebo válečníka. Tato pování nebo jejich kombinace pokrývají všechny role v družině dobrodruhů. Povolání válečníka a experta, které zde uvádíme, nemají nic společného s povoláními pro CP uvedenými v základních pravidlech Dnd.

Všechny postavy hráčů mají vždy jedno (nebo jejich kombinaci) z níže uvedených povolání. CP mohou mít místo v povolání úrovně pouze ve své rase, pokud se jedná o obyčejné zástupce své rasy. Výjimečné CP mají všechny také jedno nebo více obecných povolání.

Postavy nejsou nijak penalizované, pokud si vezmou při přechodu na vyšší úroveň jiné povolání; vždy získají všechny schopnosti, které s přechodem na danou úroveň povolání souvisí.

Záchranné hody

Každé obecné povolání má jeden nebo dva dobré základní bonusy a jeden nebo dva špatné. Na 1. úrovni si postava určí, které budou ty dobré a které špatné (později to již není možné změnit). Pokud získá později postava úroveň v jiném povolání, opět si určí, které základní bonusy k hodům na záchranu bude mít dané povolání dobré a které špatné.

Dovednosti povolání

Každé obecné povolání má určitý počet bodů dovedností povolání, které může hráč rozdělit do libovolných dovedností. Postava na 1. úrovni má čtyřnásobek normálního počtu bodů v nějakém obecném povolání. Při přechodu na vyšší úroveň než je první pak postava získá vždy tolik bodů dovedností, kolik určuje povolání, v němž postoupila.

Body dovedností rozděluje hráč vždy libovolně, neexistují dovednosti povolání a cizí dovednosti.

Expert

Životy: 2/úroveň (na 1. úrovni navíc velikost Odolnosti)
Základní bonusy hodů na záchranu: Dva dobré a jeden špatný základ hodů.
Odbornosti: Získává 1 odbornost na každé úrovni.
Dovednosti povolání: Každou úroveň může rozdělit 6 bodů dovedností, na 1. úrovni čtyřnásobek.
Zacházení se zbraněmi a zbrojí: Umí ovládat 4 libovolné skupiny zbraní a lehké zbroje.

Sesilatel

Životy: 1/úroveň (na 1. úrovni navíc velikost Odolnosti)
Základní bonusy hodů na záchranu: Jeden dobrý a dva špatné základy hodů.
Odbornosti: Získává 1 odbornost na každé úrovni.
Dovednosti povolání: Každou úroveň může rozdělit 3 body dovedností, na 1. úrovni čtyřnásobek.
Zacházení se zbraněmi a zbrojí: Umí ovládat 2 skupiny zbraní, žádné zbroje.

Válečník

Životy: 3/úroveň (na 1. úrovni navíc velikost Odolnosti)
Základní bonusy hodů na záchranu: Jeden dobrý a dva špatné základy hodů.
Odbornosti: Získává 1 odbornost na každé úrovni.
Dovednosti povolání: Každou úroveň může rozdělit 3 body dovedností, na 1. úrovni čtyřnásobek.
Zacházení se zbraněmi a zbrojí: Umí ovládat 6 skupin zbraní, lehké a střední zbroje a štíty (všechny vyjma pavézy).

Tabulka: Povolání					
- Umění boje -					
Úroveň	Expert	Sesilatel	Válečník	**Dobré hody**	**Špatný hod**
1	+0	+0	+1	+2	+0
2	+1	+1	+2	+3	+0
3	+2	+1	+3	+3	+1
4	+3	+2	+4	+4	+1
5	+3	+2	+5	+4	+1
6	+4	+3	+6	+5	+2
7	+5	+3	+7	+5	+2
8	+6	+4	+8	+6	+2
9	+6	+4	+9	+6	+3
10	+7	+5	+10	+7	+3
11	+8	+5	+11	+7	+3
12	+9	+6	+12	+8	+4
13	+9	+6	+13	+8	+4
14	+10	+7	+14	+9	+4
15	+11	+7	+15	+9	+5
16	+12	+8	+16	+10	+5
17	+12	+8	+17	+10	+5
18	+13	+9	+18	+11	+6
19	+14	+9	+19	+11	+6
20	+15	+10	+20	+12	+6

Odbornosti

Přestože jsou odbornosti rozděleny do několika kategorií, postavy jsou při jejich výběru omezeny pouze požadavkami uvedenými u každé konkrétní odbornosti. Tedy např. i sesilatel si může vzít Bojové odbornosti. Jedinou výjimkou jsou rasové odbornosti, které by si postavy měly volit pouze na začátku hry. Pozdější volba rasové odbornosti podléhá schválení ze strany DM (který si to moc moc rozmyslí, než kývne).

Kategorie odborností mají hráčům pouze pomoci k rychlé orientaci v zaměření dané skupiny odborností.

Ve Druhém věku je magie ve Středozemi dosud přítomná v každém tvoru; postavy proto nemusí splňovat požadavek na Vlohy pro magii, který je u řady odborností uveden. (Tyto požadavky platí jen pro hraní ve Třetím věku.)

Rasové

Své postavě můžeš vybrat řadu poměrně silných rasových odborností, aby i v herních termínech mohla být výrazně odlišena od ostatních. Rasovou odbornost si může postava vzít pouze na 1. úrovni (resp. při vytvoření); schopnosti získané rasovou odborností totiž vyplývají z vrozeného nadání, stavby těla nebo výchovy postavy, nikoli z výcviku či zkušenosti. Výjimky jsou samozřejmě možné, podléhají ovšem zcela uvážení DM (a vyžadují veliké snažení ze strany hráče i jeho postavy, tj. např. dlouhodobou snahu o chování určitým způsobem).

Pokud si vybereš některou z odborností, jež vycházejí z povahy prostředí, v němž se postava narodila a prožila své mládí, (můžeš i více najednou), znamená to, že tvá postava je daným prostředím silně ovlivněna a mělo by se to projevit na jejím běžném herním projevu.

Akrobat (rasová)

Výhoda: Máš bonus +2 na všechna ověřování Akrobacie a Skákání.

Ztečí můžeš útočit i přes obtížný terén nebo překážky (pokud jsou průchodné, případně pokud ověříš požadovanou dovednost). Útočit ztečí můžeš i do schodů nebo ze schodů, apod.

Cit pro magii (rasová)

Magii a magické tvory i předměty vycítíš bez toho, že by ses na to nějak soustředil.

Předpoklady: Vlohy pro magii, Mdr 13.

Výhoda: Máš bonus +2 na všechna ověřování Znalosti (magie) a bonus +1 na všechna ověřování sesílání kouzel.

Jakmile se ocitneš na dosah od předmětu, tvora nebo věci, který je magický nebo magii vyzařuje, nemusíš vědomě ověřovat Čarozpyt; DM ho za tebe ověřuje automaticky, pouze s postihem -4 k hodu (dosahem je v tomto případě míněna vzdálenost od zdroje magie, na níž má postava při maximálním výsledku hodu šanci ho zaregistrovat).

Dar léčení (rasová)

Máš dar léčit jiné tvory pomocí své magie.

Požadavky: Vlohy pro magii, dobré přesvědčení.

Výhoda: Dokážeš sesílat kouzla ze školy Vyvolání (léčení) a používat léčitelské schopnosti. Bez této schopnosti se postava může tato kouzla či schopnosti naučit, nedokáže je ale seslat nebo použít.

Dítě lesa (rasová)

Les je tvým domovem. Narodil ses v jeho stínu, pod korunami stromů jsi prožil své mládí a u kořenů stromů jednou spočinou tvé kosti.

Výhoda: Máš bonus +2 na ověřování všech dovedností, jež souvisí s lesem - pobytem v něm, znalostí jeho bylin a rostlin, stejně jako zvířat, která tu žijí, apod.

Horal (rasová)

Hory jsou tvým domovem. Už jako malý jsi běhal po útesech, kam se odváží jen kamzíci, jako mladík jsi stopoval horské šelmy i nepřátele svého lidu po holé skále.

Výhoda: Máš bonus +2 na ověřování všech dovedností, jež souvisí s horami - pobytem v nich, znalostí místních bylin a rostlin, stejně jako zvířat, která tu žijí, apod.

Kočovník (rasová)

Sedlo je tvým domovem, kůň nejbližším přítelem. Dokážeš v sedle dělat cokoli, na co lidé potřebují pevnou zem - a když z koně slezeš, připadáš si malý a slabý.

Výhoda: Máš bonus +2 na ověřování všech dovedností, jež souvisí s jízdou a ošetřováním zvířat.

Speciální: Když si vezmeš tuto odbornost, musíš stanovit, na jaké zvíře se vztahuje. V Rohanu je to samozřejmě kůň, v dálném Haradu to může být např. velbloud, u poloskřetů a skřetů by to mohl být i vrrk.

Lovec z planin (rasová)

Širé pláně jsou tvým domovem. Dokážeš běžet celý den po stopě, vyhnout se brlohu dravců a v noci spát v křoví stejně bezpečně, jako jiní lidé ve svých kamenných domech.

Výhoda: Máš bonus +2 na ověřování všech dovedností, jež souvisí se stepí, pouští nebo jinou planinou - pobytem na ní, znalostí místních bylin a rostlin, stejně jako zvířat, která tu žijí, apod.

Speciální: Když si vezmeš tuto odbornost, musíš stanovit, na jaký typ roviny se vztahuje. Může to být poušť (Harad), step (Rohan, země Východňanů), lesostep (Arnor) nebo severní planiny (Fornost). V cizím místě bonus na ověřování dovedností většinou nemáš.

Magický talent (rasová)

Dar ovládat magii se u tebe projevil naplno.

Předpoklad: Vlohy pro magii.

Výhoda: Máš bonus +4 na všechny hody na vycítění ozvěn magie a máš bonus +2 na veškerá ověřování sesílání kouzel.

Městský typ (rasová)

Tvým domovem je město. Velké a plné lidí. V jeho uličkách ses motal, ještě jsi nosil plínky, jeho hranice a stoky zkoumal jako vytáhlý uličník a jako stařec budeš všem turistům schopen poradit cestu do libovolné hospody i se zavřenýma očima.

Výhoda: Máš bonus +2 na ověřování všech dovedností, jež souvisí s městem - pobytem v něm, znalostí místních podniků i lidí, vyjednávání s nimi, nakupování, apod.

Speciální: Když si vezmeš tuto odbornost, musíš stanovit, na město jakého národa se vztahuje. Ve Středozemi je opravdových, velkých měst již jen málo, ale městským typem můžeš být i malém městečku, pokud jsi nikdy nevystrčil nos zpoza jeho hranic. Možná jsou elfí města (např. Šedé přístavy daleko na západě), lidská (Minas Tirith) a haradská (Umbar na jihu). V cizím městě bonus na ověřování dovedností většinou nemáš.

Mořský vlk (rasová)

Je možné, že ses nenarodil přímo na palubě lodi. Ale rozhodně jsi odkojen vůní moře, které před tebou nemá tajemství. Souš se pod tebou kymácí, ale na palubě jsi pevný jako skála.

Výhoda: Máš bonus +2 na ověřování všech dovedností, jež souvisí s mořem - plavání v něm i plavbě na lodi, znalostí rostlin a zvířat, která tu žijí, rybolovu, ale např. i stavbě a opravě lodí, apod.

Velitelský pohled (rasová)

Když se ti něco nelíbí, tak se pod tvým pohledem přikrčí i ostřílení válečníci.

Předpoklad: Cha 13.

Výhoda: Máš bonus +1 na všechna ověřování, kde je ve hře Charisma (s výjimkou sesílání kouzel). Při použití Velitelského hlasu je TO této schopnosti o 2 větší, když se díváš příjemci rozkazu do očí.

Speciální: Tuto odbornost si může postava splňující předpoklady vzít kdykoli, ne jen na 1. úrovni.

Vlohy pro magii (rasová)

Máš dar ovládat magii.

Předpoklad: Mdr nebo Cha 10 a víc.

Výhoda: Dokážeš vycítit magii ve svém okolí, blízkém předmětu nebo na či v blízko stojící osobě a můžeš si vzít povolání sesilatele.

Urozený původ (rasová)

Jsi potomkem rodu, který má slavnou minulost nebo velikou moc. Nebo obojí.

Výhoda: Tato odbornost dává hráči právo požadovat po DM nejrůznější sociální a/nebo materiální výhody ve formě rodových zbraní, speciálních zvířat či vazalů nebo postavení. Středozem je epický svět, kde opravdoví hrdinové bývají jen zřídka prostého původu. Tato odbornost vám umožní zahrát si elfího kapitána, gondorského knížete nebo rohanského vladyku se všemi výhodami k tomu patřícími.

OBECNÉ

Běh (obecná)

Výhoda: Když běžíš, pohybuješ se pětinásobnou rychlostí (pokud máš na sobě lehkou, střední nebo vůbec žádnou zbroj a neneseš víc jak střední náklad) nebo rychlostí čtyřnásobnou (pokud máš na sobě těžkou zbroj nebo neseš těžký náklad). Když skáčeš s rozběhem, máš bonus +4 k ověřování Skákání. Když běžíš, ponecháváš si svůj bonus za Obr k obraně.

Normálně: Když běžíš, pohybuješ se čtyřnásobnou rychlostí (pokud máš na sobě lehkou, střední nebo vůbec žádnou zbroj a neneseš víc jak středně těžký náklad) nebo rychlostí trojnásobnou (pokud máš na sobě těžkou zbroj nebo neseš těžký náklad), navíc při tom ztrácíš bonus za Obratnost k obraně.

Bleskové reflexy (obecná)

Výhoda: Získáš bonus +2 na všechny hody na záchranu na Reflexy.

Speciální: Hrdina +2, Rek +3, Legenda +4.

Chůze divočinou (obecná)

Postava je trénovaná v pohybu v přírodním prostředí.

Požadavky: Přežití +6.

Výhoda: Postava se dokáže pohybovat skrze libovolný druh zarostlých oblastí (tj. skrze přirozeně pichlavé křoví, popínavé rostliny a šlahouny, hustým podrostem apod.) svou normální rychlostí a bez toho, že by tím byla jakkoli zraňována nebo poškozena a je velmi obtížné ji stopovat (postih -10).

Speciální: Křoví, houštiny nebo zarostlé oblasti, které jsou očarovány nebo magicky ovlivněny tak, aby překážely pohybu, na ní nadále působí.

Rozzuření (obecná)

Postava dokáže propadnout stavu bojového šílenství.

Požadavky: UB +1, Sil 13, Odl 13.

Výhoda: Když si myslí, že je to třeba, dokáže postava propadnout bojovému šílenství, kdy nevnímá bolest a řve touhou po krvi. Je-li postava rozzuřená, oplývá obrovskou silou a odolností, ale nedbá už

tolik na obranu. Dočasně získává +4 k Síle a Odolnosti, má morální bonus +2 na hody na Vůli, ale má postih -2 k obraně. Když zuří, postava nemůže používat dovednosti nebo schopnosti, které vyžadují trpělivost či soustředění. Rozzuření je volná akce, ale postava ji může provést, pouze když je na řadě. Rozzuření trvá 3 kola + oprava za Odolnost (už zvýšená). Po jejím skončení je však unavená (má postih -2 na Sílu a Obratnost a nemůže útočit ztečí ani běhat) po dobu jedné minuty za každé kolo, kdy byla rozzuřena. Postava se nemůže znovu rozzuřit, je-li vyčerpaná.

Speciální: Dočasným zvýšením Odolnosti se postavě okamžitě zvýší počet bodů života. Tyto body však zmizí, jakmile přestane zuřit a její Odolnost se vrátí zpět na normální úroveň.

Hrdina má bonus k Síle a Odolnosti +4, morální bonus na Vůli +2. Rek má bonus k Síle a Odolnosti +6, morální bonus na Vůli +4. Legenda má bonus k Síle a Odolnosti +8, morální bonus na Vůli +6 a po skončení rozzuření není navíc vyčerpána.

Nevýhoda: Po zvolení této odbornosti má postava při každém ověřování Diplomacie mimořádný postih -2.

Rychlý pohyb (obecná)

Postava se pohybuje rychleji.

Výhoda: Pozemní rychlost postavy se zvýší o 10 stop.

Stopování (obecná)

Výhoda: Umíš nalézt a sledovat stopy. Získáš bonus +2 k Přežití. Nalezení stop nebo jejich sledování po 1 míli vyžaduje ověření Přežití. Při stopování se pohybuješ jen 1/2 rychlostí (nebo plnou rychlostí, ale s postihem -5 anebo dvojnásobnou, ale s postihem -20).

TO závisí na typu povrchu:

Povrch	TO
Velmi měkký (čerstvý sníh, hustý prach, vlhké bahno)	5
Měkký	10
Pevný (trávníky, pole, lesy, apod.)	15
Tvrdý	20

Opravy TO při stopování

Okolnost	oprava
1 tvor navíc	-1
Velikost tvora	
-Drobounký/Kolosální	+8/ -8
-Miniaturní/Gigantický	+4/ -4
-Drobný/Obrovský	+2/ -2
-Malý/Velký	+1/ -1
za každých 24 hodin	+1
za každou hodinu deště	+1
Čerstvý sníh zakrývající zanechané stopy	+10
Špatná viditelnost	
Zatažená nebo bezměsíčná noc	+10
Měsíční světlo	+5
Mlha nebo srážky	+3
Skrývání stop (1/2 rychlost)	+5

Jestliže Přežití neověříš, můžeš se o to ještě jednou pokusit po 1 hodině (venku) nebo 10 minutách (vnitřní prostory) prohledávání.

Normálně: Bez této odbornosti můžeš Přežití použít k nalezení stop, ale sledovat je můžeš, jen pokud TO tohoto úkolu je 10 nebo méně. Nebo můžeš použít dovednost Prohledávání, s jejíž pomocí také najdeš stopy nebo jiné známky průchodu tvorů danou oblastí (použij TO uvedené výše); s pomocí Prohledávání ale nemůžeš stopy sledovat, a to ani v případě, že ti je někdo ukázal.

Speciální: Tato odbornost ti neumožní hledat ani sledovat stopy, které udělal příjemce kouzla *projdi beze stop*. Pokud se někdo pokusí stopovat tebe, má postih -5 v ověření.

Tvrdost (obecná)

Postava je tvrdší.

Výhoda: Postava obdrží navíc 3 body života.

Speciální: Hrdina obdrží 3 žt, Rek 6 žt a Legenda 9 žt. Tuto odbornost se postava může naučit vícekrát, efekt se sčítá.

Velká výdrž (obecná)

Výhoda: Získáš bonus +2 na všechny hody na záchranu na Výdrž.
Speciální: Hrdina má bonus +2, Rek +3, Legenda +4.

Zacházení se štítem (obecná)

Výhoda: Můžeš používat štít a mít pouze standardní postihy.

Normálně: Když používáš štít, s nímž neumíš zacházet, máš postih za zbroj štítu k hodům na útok a k hodům na všechny dovednosti související s pohybem, včetně ověřování Jezdectví.

Zacházení se zbraní (obecná)

Výhoda: Umíš zacházet se zvolenou skupinou zbraní.

Normálně: Při použití zbraně, s níž neumíš zacházet, máš postih -2 k hodům na útok.

Zacházení se zbrojí (obecná)

Výhoda: Pokud nosíš zbroj, se kterou umíš zacházet, postih za ni si počítáš jen při ověřování Akrobacie, Hbitých prstů, Ohebnosti, Rovnováhy, Skákání, Skrývání, Šplhání a Tichého pohybu.

Normálně: Postava mající na sobě zbroj, s níž neumí zacházet, si započítává její postih za zbroj k hodům na útok a ke každému ověřování dovedností zahrnujících pohyb, včetně Jezdectví.

Zaměření na dovednost (obecná)

Postava si zvolí dovednost.

Výhoda: Bonus +3 na všechna ověřování týkající se této dovednosti.

Speciální: Hrdina má bonus +3, Rek +6, Legenda +9.

Železná vůle (obecná)

Výhoda: Získáš bonus +2 na všechny hody na záchranu na Vůli.

Speciální: Hrdina má bonus +2, Rek +3, Legenda +4.

BOJOVÉ

Boj beze zbraně (bojová)

Umíš lépe bojovat beze zbraně.

Požadavky: -

Výhoda: I když útočíš beze zbraně, jsi považován za ozbrojeného - tzn., že nedáváš svým ozbrojeným protivníkům žádnou bojovou výhodu, když na ně útočíš. Naopak i když jsi beze zbraně, tak můžeš využívat bojové výhody vůči tomu, kdo na tebe útočí beze zbraně. Síla zbraně je vyšší o 2.

Při útoku dotykem pro vyvolání zápasu nedáváš bojovou výhodu. Navíc máš bonus +4 na všechna ověřování zápasu, bez ohledu na to, kdo ho vyvolal.

Boj dvěma zbraněmi (bojová)

Umíš bojovat se zbraní v každé ruce.

Požadavky: Obr 15.

Výhoda: Postihy za boj dvěma zbraněmi se snižují. Postih pro primární ruku je snížen o 2 a pro tvou druhou ruku o 6. Pokud druhou zbraň nevyužiješ k útoku, máš odrazový bonus +1 ke své obraně.

Normálně: Když máš druhou zbraň ve své vedlejší ruce, můžeš s ní provést jeden útok za kolo navíc. Při takovémto způsobu boje máš postih -6 k běžnému útoku nebo útokům svou primární rukou a postih -10 k útoku svou druhou rukou. Jestliže je zbraň ve tvé druhé ruce lehká, postihy se zmenší o 2. (Neozbrojený úder je vždy považován za lehkou zbraň.)

Boj poslepu (bojová)

Výhoda: Kdykoliv v boji nablízko mineš kvůli ukrytí, můžeš jednou znovu hodit procenta, abys zjistil, zdali jsi ho opravdu netrefil. Neviditelný útočník nemá při útoku nablízko na tebe žádnou výhodu. Tzn., že neztrácíš svůj bonus za Obratnost k obraně a útočník nemá obvyklý bonus +2 za to, že je neviditelný. Při útoku na dálku si však neviditelný útočník tyto bonusy i nadále počítá. Obvyklý postih k rychlosti pohybu za to, že nevidíš, máš pouze poloviční. Tma a špatná viditelnost obecně snižuje tvou rychlost na tři čtvrtiny normálu, místo na polovinu.

Normálně: Aplikují se obvyklé úpravy hodů na útoky pro neviditelné útočníky a ty ztrácíš svůj bonus za Obratnost k obraně. Navíc se aplikuje snížení rychlosti za pohyb v temnotě a špatné viditelnosti. Speciální: Odbornost Boj poslepu nepomůže proti postavě, která je příjemcem kouzla mihotavost.

Boj štítem (bojová)

Požadavky: Zacházení se štítem.

Výhoda: Když provádíš útok či jiný manévr štítem, můžeš si nadále počítat jeho štítový bonus ke své obraně. Neprovádíš-li štítem útok či manévr, máš bonus +1 k obraně (štítový bonus).

Normálně: Bez této odbornosti postava, která provede úder štítem, ztrácí jeho štítový bonus k obraně, dokud není opět na řadě.

Boj v sedle (bojová)

Požadavky: Jezdectví +1.

Výhoda: Jednou za kolo, když by tvé jezdecké zvíře mělo být zasaženo v souboji, můžeš ověřit Jezdectví (v reakci na útok) a negovat tento zásah. Aby se zásah negoval, musíš ověřit Jezdectví tak, aby výsledek byl vyšší než výsledný útok protivníka. (Ověření Jezdectví se vlastně stane TZ tvého zvířete, pokud je tedy vyšší než jeho normální TZ.). Když jsi v sedle a používáš akci zteč, můžeš se pohnout a zaútočit jako u normální zteče a pak se pohnout ještě jednou (musíš pokračovat v přímém směru pohybu zteče). Tvůj celkový pohyb v daném kole nemůže přesáhnout dvojnásobek rychlosti tvého jezdeckého zvířete. Protivníka, na něhož útočíš, nedáváš bojovou výhodu ty ani tvůj kůň.

Speciální: Máš-li zároveň odbornost Zlepšené prorážení, a pokusíš se o prorážení soupeře, když jsi v sedle, tvůj cíl se ti nemůže uhnout. Tvůj oř může provést jeden útok kopytem proti tomu, koho se ti podařilo srazit k zemi; má při tom standardní bonus +4 k hodu na útok proti ležícímu cíli.

Bojové finesy (bojová)

Požadavky: UB +1.

Výhoda: S lehkou zbraní, rapírem, bičem nebo ostnatým řetězem si postava místo opravy za Sílu může k hodům na útok přičíst opravu za Obratnost.

Duševní úder (bojová)

Postava využívá intuici k vedení své ruky při útoku.
Požadavky: UB +1, Mdr 13.
Výhoda: Postava při útoku nablízko započítává bonus za Mdr, místo Sil.
Speciální: Rek a Legenda si bonus za Mdr a Sil při útoku sčítají. Tato odbornost se nedá použít, pokud postava používá při útoku namísto Síly bonus z aObr.

Míření (bojová)

Postava je mistr v boji na dálku.
Požadavky: Obr 13.
Výhoda: Postava má bonus +1 k hodu na útok zbraněmi na dálku. Navíc může střílet nebo vrhat zbraní na dálku na protivníka bojujícího s někým tváří v tvář bez standardního postihu -4 k hodu na útok.
Speciální: Tento bonus získá postava do vzdálenosti 30 stop na vrhací zbraně a do vzdálenosti 60 stop na střelné zbraně.

Odrážení střel (bojová)

Požadavky: Uhýbání, UB +4.
Výhoda: Když máš v ruce zbraň nebo štít, může si proti nepříteli se střelnou zbraní, před kterým Uhýbáš, do obrany započítat své umění boje.

Ochromující úder (bojová)

Požadavky: Mdr 13, Boj beze zbraně, UB +8.
Výhoda: Použití této odbornosti musíš ohlásit před hodem na útok (neúspěšný útok tedy pokus znehodnotí). Ochromující úder přinutí nepřítele, zraněného tvým úderem beze zbraně, aby si hodil na záchranu na Výdrž (TO 10 + 1/2 tvé úrovně postavy + tvá oprava Mdr); to vše navíc k normálnímu zranění. Obránce, který v tomto hodu neuspěje, je na 1 kolo (do doby těsně před tím, než je znovu na řadě) ochromen. Ochromená postava nemůže jednat, ztrácí veškeré bonusy za Obratnost k obraně a má postih -2 k obraně. O ochromující útok se můžeš pokusit jednou za den, plus jednou za každé tvé čtyři úrovně, a ne více než jednou za kolo.
Tvorové imunní vůči kritickým zásahům nemohou být ochromeni.

Pohyblivost (bojová)

Požadavky: Uhýbání, UB +4.
Výhoda: Při útoku zbraní nablízko se můžeš pohnout před i po útoku, pokud tvůj celkový pohyb nepřekročí tvou rychlost. Tímto svým pohybem nedáváš obránci, na kterého útočíš, bojovou výhodu, můžeš ji ale dát jiným tvorům, které daným pohybem míjíš. Tuto odbornost nemůžeš použít, když máš na sobě těžkou zbroj.
Úhybné bonusy se sčítají, na rozdíl od většiny ostatních bonusů.

Roztínání (bojová)

Požadavky: Sil 13.
Výhoda: Pokud postava dorazí tvora, ihned obdrží jeden útok nablízko navíc, proti jinému tvoru, který je v dosahu.
Útok navíc je proveden stejnou zbraní a se stejným bonusem, jako útok, který srazil předchozího tvora.

Rychlá střelba (bojová)

Dokážeš střílet rychleji.

Požadavky: Obr 13, Míření.

Výhoda: Můžeš získat navíc jeden útok za kolo zbraní pro boj na dálku, všechny tvé útoky v kole však obdrží postih -4 k útoku.

Speciální: Hrdina má postih -4 k hodům na útok, Rek jen -2, Legenda 0.

Specializace na zbraň (bojová)

Postava mistrně zachází se zvolenou zbraní.

Požadavky: UB +4, Zaměření na zbraň.

Výhoda: Postava obdrží bonus +2 k poranění, při útoku zvolenou zbraní (zbraň je v rukou postavy nebezpečnější).

Speciální: Tuto odbornost se postava může naučit vícekrát, pokaždé na jinou zbraň.

Šerm (bojová)

Proniknout tvým krytem při šermu mečem je takřka nemožné.

Předpoklad: Zaměření na zbraň.

Výhoda: Když bojuješ nablízko libovolným mečem nebo tesákem s protivníkem, který na tebe útočí nějakou ruční zbraní, máš odrazný bonus +1 k obraně. Pokud máš při tom druhou ruku volnou (nebo bojuješ obouruč), můžeš si místo toho počítat odrazný bonus ve výši 1/4 svého umění boje (čili +5 k obraně při UB +20).

Speciální: Tuto odbornost můžeš použít jen při boji zbraní, na kterou jsi Zaměřen.

Tajemný úhyb (bojová)

Postava využívá intuici k uhýbání před údery.

Požadavky: Základní vůle +2, duševní vlastnost 13.

Výhoda: Postava si do obrany započítává bonus za duševní vlastnost. Aby mohla postava využít tuto odbornost, nesmí používat žádnou zbroj.

Speciální: Legenda si duševní vlastnost započítává, i když má zbroj.

Vířivý útok (bojová)

Požadavky: Bojový střeh, Pohyblivost.

Výhoda: Když se v kole nepohneš o víc jak 5 stop, můžeš místo normálního útoku provést jeden útok nablízko na každého nepřítele, kterého máš v dosahu. Všechny tvé útoky obdrží postih -4 k hodu. Když použiješ odbornost Vířivý útok, vzdáváš se rovněž veškerých bonusových útoků i útoků navíc, které ti dávají jiné odbornosti, kouzla nebo schopnosti.

Speciální: Hrdina má postih -4 k hodům na útok, Rek jen -2, Legenda 0.

Uhýbání (bojová)

Předpoklady: Obr 13.

Výhoda: Během jakékoliv své akce si může postava zvolit jednoho protivníka, proti kterému má úhybný bonus +1 k obraně. Bonus se automaticky přesune na posledního žijícího protivníka.

Speciální: Hrdina má bonus +1, Rek +2, Legenda +3.

Úhlavní nepřítel (bojová)

Postava zná velmi dobře jeden druh tvorů.

Požadavky: příslušná Znalost +3.

Výhoda: Postava si může zvolit jeden druh tvorů (draky, elfy, lid Gondoru, Haradské, hobity, magické stvůry, obry, Rohiry, skřety, trpaslíky, Východňany nebo vlky) jako svého úhlavního nepřítele. Na tyto

tvory obdrží bonus +2 k ověřování Předstírání, Odhalení úmyslů, Vnímání a Přežití, když používá tyto dovednosti proti svým úhlavním nepřátelům. Navíc má tento bonus i k hodu na útok v boji s nimi.

Speciální: Hrdina má bonus +2, Rek +4 a Legenda +6. Tuto odbornost si postava může vzít vícekrát, buď na nového nepřítele, nebo ještě jednou na stejného. V takovém případě je bonus navýšen o +3.

Únik (bojová)

Postava dokáže uhýbat magickým a neobvyklým útokům.

Požadavky: Reflex +3.

Výhoda: Veškeré plošné útoky, u kterých se provádí záchranný hod na Reflex (např. dech rudého draka nebo *ohnivá koule*), poraní postavu jen za polovinu bodů života.

Speciální: Únik může postava použít, pouze když má lehkou nebo žádnou zbroj.

Zaměření na zbroj (bojová)

Naučil ses částečně eliminovat nevýhody určitého typu zbroje.

Předpoklad: Zacházení s danou zbrojí.

Výhody: Postava má o 1 menší postihy na ověřování dovedností, když má na sobě vybraný typ zbroje. Navíc si v případě zbroje může počítat o 1 vyšší bonus za Obratnost, než daný typ umožňuje.

Postih k sesílání kouzla má postava v daném typu zbroje poloviční.

Záhadný úhyb (bojová)

Postava získá schopnost reagovat na nebezpečí ještě dříve, než si ho plně uvědomí.

Požadavky: UB +2.

Výhoda: Postava si ponechává svůj bonus za Obratnost k obraně (má-li nějaký) i tehdy, když je zaskočena nebo napadena neviditelným protivníkem. (Stále však ztrácí svůj bonus za Obratnost k obraně, když je znehybněna.) Pouze protivník s alespoň o 4 vyšší úrovní dokáže překonat tuto jeho obranu a do zad jí zaútočit (a zaútočit na ní díky tomu zákeřně).

Speciální: Všechny úrovně povolání se pro účely určení minimální úrovně postavy potřebné pro zákeřný útok na postavu sčítají.

Zákeřný útok (bojová)

Postava dokáže udeřit svou oběť do životně důležitých orgánů.

Požadavky: Kradmost +4, neutrální nebo zlé přesvědčení.

Výhoda: Kdykoli postava útočí na protivníka, který si nemůže započítávat do obrany bonus za svou Obratnost (bez ohledu na to, jestli vůbec nějaký bonus má), útočí na něj stejně, jako kdyby se jí povedl kritický zásah. Pokud se útočníkovi podaří při zákeřném útoku hodit kritický zásah, provede rovnou coupe-de-grace.

Útoky vrhací zbraní se mohou za zákeřný útok počítat jen v tom případě, kdy je cíl do 30 stop (střelnou 60).

Speciální: Tvor, který je imunní vůči kritickému poranění, není zranitelný ani zákeřným útokem. Postava nemůže zákeřně zaútočit na tvora, který se kryje, nebo útočit tak na tvora, jehož citlivá místa jsou mimo dosah (v dosahu má např. jen jeho končetiny).

Zlepšená kritika (bojová)

Požadavky: UB +8.

Výhoda: Všechny tvé rozsahy hrozby kritickým zásahem při útoku jsou o 1 vyšší.

Zlepšené podrážení (bojová)

Požadavky: Bojový střeh.

Výhoda: Pokud se pokoušíš podrazit protivníka, když jsi neozbrojen, nedáváš bojovou výhodu. Zároveň máš bonus +4 na ověřování Síly při podražení protivníka. Jestliže podrazíš protivníka v souboji nablízko, ihned dostaneš jeden útok nablízko na tohoto protivníka, jako bys nepoužil útok na pokus o jeho podražení.

Normálně: Bez této odbornosti dáváš bojovou výhodu, jestliže se pokoušíš podrazit protivníka, když jsi neozbrojen.

Zlepšené rozrážení (bojová)

Požadavky: Sil 13.

Výhoda: Když se pokoušíš o prorážení či zatlačení, cíl se ti nemůže vyhnout. Navíc máš bonus +4 na ověřování Síly, prováděné za účelem sražení protivníka k zemi či zatlačení obránce zpět.

Normálně: Bez této odbornosti si cíl prorážení může vybrat, jestli se ti uhne nebo tě bude při prorážení blokovat.

Zlepšený útok na zbraň (bojová)

Požadavky: Sil 13, Bojový střeh.

Výhoda: Když útočíš na objekt držený nebo nesený protivníkem (jako je zbraň nebo štít), nedáváš bojovou výhodu. Navíc máš bonus +4 na každý hod na útok, který vedeš na objekt držený nebo nesený jinou postavou. Při pokusu o vyražení zbraně soupeřovi nedáváš bojovou výhodu, navíc protivník nemá možnost zpětně odzbrojit tebe. Dále máš bonus +4 na vzájemné ověřování hodů na útok při pokusu o vyražení zbraně protivníkovi.

Normálně: Viz pravidla pro odzbrojení.

MAGIE

Magické odbornosti dávají postavě magické schopnosti nebo umocňují její magické nadání. Všechny proto vyžadují Vlohy pro magii.

Celistvost těla (magie)

Postava dokáže léčit vlastní zranění.

Požadavky: Vlohy pro magii, Vůle 4+, Výdrž 4+.

Výhoda: Postava získá schopnost utlumit si bolest a vyburcovat léčivé schopnosti svého těla. Během jediného kola (standardní akce) dokáže vyléčit tolik bodů života, kolik je její úroveň. Tuto schopnost může využít dvakrát za den.

Speciální: Celistvost těla je zvláštní schopnost, která se používá standardní akcí. Její použití dává ostatním bojovou výhodu při útoku na postavu.

Imunita (magie)

Postava je imunní proti speciálnímu útoku.

Požadavky: Vlohy pro magii, příslušný záchranný hod +2.

Výhoda: Postava získá imunitu proti jednomu z následujících druhů útoků – jedy, nemoci, strach.

Léčení dotekem (magie)

Postava dokáže dotekem léčit.

Požadavky: Vlohy pro magii, Dar léčení.

Výhoda: Postava dokáže pouhým přiložením ruky vyléčit tolik žt, kolik je dvojnásobek její celkové úrovně (léčení může rozdělit). Vlastní poranění postava vyléčit nedokáže.

Speciální: Tato nadpřirozená schopnost nedává ostatním bojovou výhodu.

Lehký krok (magie)

Postava se pohybuje s neobyčejnou lehkostí.

Požadavky: Vlohy pro magii, Skoky +6.

Výhoda: Postava se neboří v měkkém terénu (bahno, písek, sníh) a obdrží koncentrační bonus +2 k Akrobacii a Skokům. Dále se může celé kolo pohybovat po hladině tekutiny (svou pohybovou akci musí započít a skončit na pevném bodě). Je-li postava stopována, obdrží stopař postih -5 k ověření Přežití. Postava rovněž obdrží schopnost *lehký pád*.

Speciální: Nošení těžší než lehké zbroje znemožní použití této odbornosti, stejně jako střední a těžší naložení.

Pomocník/Společník (magie)

Postava získá pomocníka nebo společníka.

Požadavky: Vlohy pro magii, Jezdectví +1.

Výhoda: Postava získá zvířecího společníka vybraného z následujícího seznamu: had (malý nebo střední, jedovatý), jestřáb, jezdecký pes, jezevec, kůň (lehký nebo těžký), krysa, orel, pes, poník, sova, velbloud nebo vlk. Pokud je tažení zcela nebo převážně ve vodním prostředí, DM může k předcházejícímu seznamu přidat tyto tvory: krokodýl, sépie, želva nebo Střední žralok. Toto zvíře je věrným společníkem, které provází postavu tak, jak je to pro jeho druh přirozené.

Zvířecí společník postavy na 1. úrovni je naprosto typickým zástupcem svého druhu až na to, co je uvedeno níže. S tím, jak se zvyšuje úroveň postavy, roste i síla zvířete – tak, jak to uvádí tabulka. Pokud dá postava zvířeti volnost, může si vzít nového společníka, když podstoupí ceremonii vyžadující 24 hodin nepřetržitého soustředění. Tato ceremonie dokáže rovněž nahradit padlého společníka.

Postava na 4. nebo vyšší úrovni si může vybírat z alternativního seznamu zvířat (viz níže). Jestliže si postava nějaké ze zde uvedených zvířat vybere, tvor získává stejné schopnosti, jakoby úroveň postavy byla nižší, než je tomu ve skutečnosti. Odečti hodnotu uvedenou v patřičném sloupci od úrovně postavy a podle výsledku pak normálně urči schopnosti a moc zvířecího společníka, podle tabulky uvedené ve sloupku. (Pokud by tyto opravy snížily úroveň postavy na 0 nebo méně, postava nemůže mít dané zvíře jako svého společníka.)

Druidův zvířecí společník

Zvířecí společník postavy je nadřazen normálním příslušníkům svého druhu a má speciální schopnosti, tak jak je to popsáno níže.

Schopnosti zvířecího společníka					
Úroveň postavy	Bonus k VT	Úprava přirozené zbroje	Úprava Sil/Obr	Bonusové triky	Speciální
1-2	+0	+0	+0	1	Spojení, sdílení kouzel
3-5	+2	+2	+1	2	Únik
6-8	+4	+4	+2	3	Oddanost
9-11	+6	+6	+3	4	Vícenásobný útok
12-14	+8	+8	+4	5	
15-17	+10	+10	+5	6	Zlepšený únik
18-20	+12	+12	+6	7	

Základní údaje o zvířecím společníkovi: Použij základní statistiky tvora jeho druhu, potom ale proveď následující změny.

Bonus k VT: To je Vitalita, kterou má společník navíc ke své obvyklé. Pamatuj, že Vitalita navíc nejen zvyšuje počet žt, ale zlepšuje i umění boje a základní záchranné hody společníka. Umění boje zvířecího společníka je stejné, jako u experta stejné úrovně, jako je VT zvířete. Zvířecí společník má dobré hody na

záchranu na Výdrž a na Reflexy (považuj ho za postavu na úrovni stejné, jako je jeho VT). Zvířecí společník získává další body dovedností a odbornosti za bonusovou VT tak, jak je to obvyklé při zlepšování nestvůr.

Úprava přirozené zbroje: Číslo zde uvedené je zlepšení již existující přirozené zbroje zvířete.

Úprava Sil/Obr: Dané číslo přičti k Síle a Obratnosti zvířecího společníka.

Bonusové triky: Hodnota uvedená v tomto sloupečku je celkový počet "bonusových" triků, které zvíře zná navíc k těm, které se ho postava případně rozhodl naučit (viz dovednost Zacházení se zvířaty). Tyto bonusové triky nevyžadují žádný tréninkový čas ani ověřování Zacházení se zvířaty a nepočítají se k normálnímu limitu počtu triků, které může zvíře ovládat a znát. Tyto bonusové triky určuje postava a jakmile tak učiní, již to nemůže změnit.

Spojení (zvl): Postava dokáže ovládat svého společníka volnou akcí nebo mu něco rozkázat pohybovou akcí. Má bonus za okolnosti +4 na všechna ověřování Přežití a Jezdectví, které se týkají jeho zvířecího společníka.

Sdílení kouzel (zvl): Pokud si to postava přeje, pak každé kouzlo (ne však kouzelná schopnost), které sesílá sám na sebe, působí i na jeho zvířecího společníka. Ten musí být v době sesílání kouzla do 5 stop od něj, aby na ně působilo. Jestliže má kouzlo nebo efekt trvání jiné než okamžité, pak na zvířecího společníka přestane působit, jakmile se vzdálí na víc jak oněch 5 stop a nebude už na něj působit, ani když se k postavě vrátí ještě před vypršením jeho trvání. Navíc může místo na sebe postava seslat kouzlo s cílem "Ty" na svého zvířecího společníka (jako dotykové kouzlo na dálku). Postava a její zvířecí společník mohou sdílet i taková kouzla, která normálně nepůsobí na tvory toho druhu, kterého je společník (zvířata).

Únik (zvl): Jestliže je zvířecí společník cílem útoku, který normálně umožňuje hodit si na záchranu na Reflexy a být v případě úspěchu zraněn jen za polovinu životů, pak není zraněn vůbec, když v tomto hodu uspěje.

Oddanost (zvl): Oddanost zvířecího společníka vůči jeho pánu je taková, že má morální bonus +4 na ověřování Vůle vůči zaříkávacím kouzlům a efektům.

Zlepšený únik (zvl): Jestliže je zvířecí společník cílem útoku, který normálně umožňuje hodit si na záchranu na Reflexy a být v případě úspěchu zraněn jen za polovinu životů, pak není zraněn vůbec, když v tomto hodu uspěje a když v něm neuspěje, tak je zraněn jen za polovinu životů.

Alternativní zvířecí společníci

Druid na dostatečně vysoké úrovni si svého zvířecího společníka může vybrat z některého z následujících seznamů, přičemž si pro účely určování statistik a speciálních schopností společníka započítává uvedené opravy ke své úrovni povolání druida (v závorce).

Alternativní společníci

Úroveň 4 nebo vyšší (Úroveň -3)	
Opice	Leopard
Medvěd, černý	Ještěr, obyčejný
Kanec	Žralok, Velký[1]
Gepard	Had, škrtič
Krokodýl [1]	Had, Velký jedovatý
Rosomák	
Úroveň 7 nebo vyšší (Úroveň -6)	
Medvěd, hnědý	Lev
Krokodýl, obří	Nosorožec
Lítá opice	Had, obrovský jedovatý
Lítý kanec	Tygr
Lítý vlk	

Úroveň 10 nebo vyšší (Úroveň -9)	
Medvěd, lední	Had, obří škrtič
Lítý lev	Žralok, Obrovský[1]
Kosatka[1]	
Úroveň 13 nebo vyšší (Úroveň -12)	
Lítý medvěd	Slon
Chobotnice, obří[1]	
Úroveň 16 nebo vyšší (Úroveň -15)	
Lítý tygr	Sépie, obří[1]
Lítý žralok[1]	

[1] **Dostupné pouze ve vodním prostředí.**

Posvěcené kouzlo (magie)

Postava dokáže sesílat posvěcená/znesvěcená kouzla.

Požadavky: Vlohy pro magii, přesvědčení dobro nebo zlo.

Výhoda: Přidá typ dobro/zlo do popisu kouzla. Navíc je polovina poranění, způsobená tímto kouzlem, čistá energie zvoleného typu.

Resistence (magie)

Postava získá resistenci na zvolený typ energie.

Požadavky: Vlohy pro magii, Znalost mystiky +8.

Výhoda: Postava obdrží snížené zranění 5 proti zvolenému typu energie (oheň, chlad).

Speciální: Hrdina má SZ 5, Rek SZ 10, Legenda SZ 15.

Smetení (magie)

Postava se může pokusit zničit zlého tvora jediným úderem.

Požadavky: Vlohy pro magii, dobré přesvědčení.

Výhoda: Postava si k hodu na útok přičte bonus za Charisma (má-li nějaký) a ke zranění svou úroveň. Jestliže se omylem pokusí smést tvora, který nespadá do zvolené skupiny, pak si nepočítá žádné bonusy, ale přesto svou možnost smést vyčerpá.

Speciální: Hrdina se o smetení může pokusit 1x za den, Rek 2x a Legenda 3x. Smetení je nadpřirozená schopnost. Tuto odbornost je možné se naučit vícekrát. Každé přeučení zvýší počet smetení na den o 2.

Zlé postavy mohou smést tvory s dobrým přesvědčením.

Tvorba (magie)

Postava dokáže vytvořit magickou výstroj.

Požadavky: Vlohy pro magii, Řemeslo +4.

Výhoda: Postava může vyrábět magické vybavení a předměty.

Nejprve dokáže vyrábět pouze svitky, má-li základ Řemesla +6, může vyrábět lektvary a divotvorné předměty, při základu +8 zbraně, broje a hůlky, při základu +12 berly a při +15 hole a prsteny.

Speciální: Přeučením této odbornosti sníží postava cenu vyráběných předmětů o 25%.

Vnitřní síla (magie)

Postava získá magický útok.
Požadavky: Vlohy pro magii.
Výhoda: Postava získá bonus +1 k přirozenému útoku; ten je považován za magický.
Speciální: Hrdina má bonus +1, Rek +2 a Legenda +3.

Zvířecí podoba (magie)

Postava se dokáže přeměnit do zvířecí podoby.
Požadavky: Úroveň 5+, Vlohy pro magii, Přežití a Znalost přírody 8+.
Výhoda: Postava dokáže proměnit své tělo ve zvířecí. Smí se proměnit jen v to zvíře, které má stejnou nebo menší vitalitu a stejnou nebo o jednu třídu menší velikost. Přeměna (do zvířete či zpět) trvá standardní akci a nedává ostatním bojovou výhodu.

Postava si zachovává svou úroveň, životy, hody na záchranu, UB, duševní vlastnosti, základy dovedností a umožňuje-li to nová forma i odbornosti a schopnosti. Obdrží všechny mimořádné schopnosti a přebírá fyzické vlastnosti nové formy.

Proměna trvá, dokud jí postava nezruší, nepromění se v jiné zvíře nebo dokud není mrtvá. Za každou třetí úroveň nad 5 získá postava další možnost proměny na den.

Na 5. úrovni se postava smí přeměnit pouze do jedné čeledi zvířat (např. medvědovití), na 8. úrovni se může postava proměnit do zvířete o jednu třídu velikosti větší, než je sama, na 9. úrovni získá postava schopnost přeměnit se do libovolného druhu stejné třídy (savci), na 11. úrovni se může postava proměnit do zvířete o dvě třídy velikosti menší, než je sama, na 15. úrovni se může postava proměnit do zvířete o dvě třídy velikosti větší, než je sama, na 20. úrovni se může postava proměnit do libovolného zvířete.

Speciální: Dlouhodobé setrvávání v jedné zvířecí podobě se může zapříčinit poruchy chování či vzhledu postavy, nebo dokonce zapříčinit trvalou přeměnu.

Přeučením této odbornosti může přeměnit pouze část svého těla. Může si nechat narůst: drápy; dlouhé nohy, jazyk či krk; chlupy; kopyta; ocas; parohy; paráty; peří; ploutve; roh(y); srst; zobák; apod. nebo přeměnit své orgány a získat tím mimořádné schopnosti některých zvířat (žábry, křídla, apod.). Přeměnou vyčerpá jeden svůj pokus na celkovou proměnu.

Dlouhodobé kouzlo (magie)

Dlouhodobá kouzla jsou snazší.
Výhoda: Sníží TO o 5 u kouzel s prodlouženým trváním.

Mystické tělo (magie)

Magické odbornosti přidávají postavě životní sílu.
Výhoda: Přidá postavě 1 bod života za každou magickou odbornost, včetně této.
Speciální: Body života obdrží zpětně za všechny magické odbornosti.

Nenápadné kouzlo (magie)

Postava dokáže sesílat kouzla bez použití gest a pohybů.
Výhoda: Nenápadné kouzlo může být sesláno bez jakýchkoliv gest.

Obrana proti škole (magie)

Kouzlům z vybrané školy dokáže postava odolávat lépe než normálně.
Požadavky: Zaměření na školu.
Výhoda: Postava získá bonus +3 k hodům na záchranu před kouzly z vybrané školy.

Speciální: Tuto odbornost je možné se naučit vícekrát, pokaždé na jinou školu magie.

Prodloužené kouzlo (magie)

Kouzla s prodlouženým dosahem jsou snadnější.
Výhoda: Sníží TO u kouzel s prodlouženým dosahem o 5.

Rozšířené kouzlo (magie)

Postava dokáže sesílat kouzla na větší plochu než je obvyklé.
Výhoda: Sníží TO o 5 u kouzel se zvětšeným rozsahem (plocha i terče).

Tiché kouzlo (magie)

Můžeš sesílat kouzla bez vyřčení jediného slova.
Výhoda: Tiché kouzlo může být sesláno bez verbálních složek.
Speciální: Neplatí to pro kouzla, která tuto složku vůbec nemají.

Zaměření na školu (magie)

Všechna kouzla této školy jsou silnější než obvykle.
Výhoda: Všechna kouzla spadající do vybrané školy magie mají bonus +2 ke své TO. Sesilatel se může zaměřit na jediné kouzlo, v takovém případě má bonus +5 k sesílání kouzel.
Speciální: Tuto odbornost je možné si vzít vícekrát, pokaždé na jinou školu magie nebo jiné kouzlo.

Zrychlené kouzlo (magie)

Postava dokáže sesílat kouzla okamžitou myšlenkou.
Výhoda: Sníží TO o 5 u zrychlených kouzel.

Dovednosti

Řada dovedností známá ze SRD byla sloučena pod jednu jedinou dovednost. Pro větší přehlednost jsou původní dovednosti uvedeny v závorce za názvem dostupné dovednosti (viz níže seznam dovedností).

Každá postava si může po přestupu na vyšší úroveň vzít libovolnou dovednost. Jejich dostupnost je omezena pouze herním prostředím a úsudkem hráče a DM, nikoli zvoleným povoláním.

SEZNAM DOVEDNOSTÍ

- Akrobacie (Obr) *(Rovnováha + Ohebnost)*
- Atletika (Sil) *(Skákání + Šplhání)*
- Iniciativa (Obr)
- Jezdectví (Obr)
- Kradmost (Obr) *(Skrývání + Tichý pohyb)*
- Léčení (Mdr)
- Plavání (Sil)
- Podvádění (Cha) *(Předstírání + Převleky + Padělání)*
- Odhal motiv (Mdr)
- Povolání (Mdr, Int))(*Profese + Řemeslo*)
- Přesvědčování (Cha) *(Diplomacie + Vyslýchání + Získávání informací)*
- Přežití (Mdr)
- Vnímání (Mdr) *(Naslouchání + Prohledávání + Všímání)*
- Výdrž (Odl) (*Soustředění)*
- Zacházení se zvířaty (Cha)
- Znalosti (Int) (*mystika* nebo *náboženství* zahrnují *Čarozpyt*)

PRAVIDLA PRO HÁZENÍ

Automatické úspěchy a neúspěchy: Automatické úspěchy nastávají při přirozeném hodu 18 a automatické neúspěchy při přirozeném výsledku 3.

Hod 18: Při ověřování dovedností vždy úspěch. Při vzájemném ověřování získá postava další bonus 1k10.

Hod 3: Při ověřování dovedností vždy kritický neúspěch. Při vzájemném ověřování získá postava postih 1k10 k výsledné dovednosti.

Ověřování bez hodu

Ověřování dovednosti vlastně znamená pokus o splnění určitého úkolu, často při nedostatku času a klidu. Někdy je ale možné použít dovednost za daleko příznivějších podmínek a vyloučit vliv štěstí.

Vzít si 10: Pokud postava není ohrožována nebo vyrušována, může si vzít 10. Místo hodu 3k6 spočítej výsledek jako by hodila 10. Pro většinu běžných úkolů vzít si 10 znamená automatický úspěch. Vyrušení a ohrožení (jako boj) znemožňují postavě vzít si 10. Vzít si 10 je zvlášť vhodné v situacích, kde mimořádně vysoký hod nepomůže.

Vzít si 15: Když má postava více času, není ohrožována nebo vyrušována, může si vzít 15. Vzít si 15 znamená zkoušet to mnohokrát a předpokládat, že ve svém snažení automaticky alespoň jednou selžeš, než uspěješ. Vzít si 15 prodlouží provedení úkolu dvacetinásobně oproti jednomu normálnímu ověření.

NOVÉ VYUŽITÍ DOVEDNOSTÍ

Postavy na Ardě mohou své dovednosti využít nejen způsoby popsanými v SRD, ale i všemi způsoby zde uvedenými:

Přežití

Navíc k možnostem uvedeným v pravidlech může postava tuto dovednost využít k tak dobrému rozmístění svého vybavení a nákladu, že se její nosnost zvedne o 10%, když ověří Přežití vůči TO 15. Za každých 5 bodů navíc, o které postava ověřila Přežití, se nosnost postavy zvedne o dalších 10%. Maximálně se může nosnost postavy tímto způsobem zlepšit o 50% (TO 35).

Ověřování se provádí vždy jen jednou za každé balení nákladu; postava ověřující své TO může zlepšovat nosnost svou nebo i nosnost někoho jiného.

Pokud ověříš Přežití vůči TO 10, máš v přírodě synergický bonus +2 na všechna následná ověřování Kradmosti. Pokud ověříš TO 15, můžeš tento bonus dát i jiným lidem, kteří poslouchají tvé pokyny; maximálně tolika, kolik máš bodů v dovednosti Přežití.

Kradmost

Postava s velkou zbraní má při ověřování Kradmosti postih -1, protože jsou to z hlediska skrývání neohrabané zbraně. Platí to i pro postavu s dlouhým lukem připraveným ke střelbě; pokud ho má sbalený v pouzdře, postih k ověřování nemá.

Pokud si postava vezme odbornost zaměření na Kradmost, má při pokusu o Kradmost za pochodu jen poloviční postihy než normálně, tj. -2 při normálním pohybu a -10 při běhu nebo zteči. Postihy za terén nevhodný pro Kradmost jsou pro ni menší o polovinu.

Souboj

Každá postava na libovolné úrovni může během jednoho kola zaútočit jen jednou. Výjimky jsou možné skrze kouzla nebo speciální bojové odbornosti či schopnosti. Dvakrát za kolo např. může útočit postava, která má v rukou dvě zbraně, každou zbraní jednou. Postavy mají na základě své úrovně a povolání určitou velikost tzv. umění boje. Toto číslo zosobňuje jejich zkušenost v bojování a využívá se jak v útoku, tak i v obraně.

ZÁKLADNÍ MECHANIKA

V boji rozlišujeme zásah nepřítele a pádnost dopadu úderu na něj. To, zda útočník zasáhne, ovlivní jeho vlastnosti, zkušenost a náhoda. Drtivost dopadu a následky případného zásahu pak velmi ovlivní velikost zbraně, kterou byl útok veden. Podobně jako v útoku se postupuje v případě vyhodnocení obrany. Obránce se útoku aktivně vyhýbá na základě svých vlastností, zkušenosti a náhody. Pokud je zasažen, přichází ke slovu jeho zbroj, která může zmenšit nebo zcela eliminovat následky případného zásahu nepřítelem.

Po určení výsledné velikosti útoku podle níže uvedených postupů se číslo porovná s obranou protivníka. Pokud je útok vyšší, zasáhl, a tím pádem se k němu přičítá oprava za velikost a typ zbraně (dále je uváděna pod pojmem "zranění"). Obránce má zase možnost připočíst v okamžiku, kdy je útočníkem zasažen, ke své výsledné obraně bonus za zbroj nebo jinou dodatečnou ochranu, má-li nějakou. Výsledný rozdíl útoku + zranění a obrany + zbroje udává počet životů, které obránce daným útokem ztratil.

Ve stručném přehledu je mechanika boje následující:

Jestliže **útok je větší než obrana, jedná se o zásah**
v takovém případě se **útok zvětšuje o zranění a obrana o zbrojový bonus**
pak platí, že **útok (se zraněním) – obrana (se zbrojí) = výsledné zranění obránce na jeho žt**

Pokud tedy postava útočí malou, slabou zbraní na dobře obrněného nepřítele, může se klidně stát, že i v případě zásahu ho nijak nezraní – sílu úderu zcela zachytí zbroj.

BOJ NABLÍZKO

Útok
umění boje + Sil + klasické bonusy + 3k6

Zranění
velikost (síla) zbraně + klasické bonusy

Typ zbraně	Síla zbraně
Malá	2
Střední	4
Velká	6

- klasické bonusy do zranění = především odbornosti
- kouzelné bonusy do zranění jen u zbraní proti určitému tvoru
- mistrovská zbraň => +1 zranění
- kouzelná zbraň => +X útok i zranění
- obouručně držená zbraň => + ½ Sil do zranění

Základní bojové manévry

Při boji nablízko platí, že každá postava může v rámci útoku provádět manévry *výpad* a *zlepšená obrana*. Opravy obrany a útoku platí celé kolo, do doby, než jsi znovu na řadě.

Výpad: V rámci svého útoku nablízko obdržíš bonus +2 k útoku, zároveň obdržíš postih -2 k obraně.

Střeh: Standardní akcí (v rámci svého útoku) můžeš prohlásit, že postava věnuje zvýšenou pozornost své obraně. Od svých útoků si odečteš 2, zároveň si připočteš +2 k obraně.

Tyto bonusy platí pro hrdiny. Rekové mají při výpadu i střehu bonus +4/-4, legendy +6/-6.

Boj na dálku

Útok

umění boje + Obr + klasické bonusy + 3k6

Při střelbě si cíl nepočítá umění boje!

Zranění

síla zbraně + klasické bonusy

Následky výjimečných hodů

Automatické minutí a zásah

Hod 3: útok vždy mine, postava musí ověřit, zda nešlo o kritický neúspěch ověřením Obr vůči TO 10. Pokud neuspěje, dává všem bojovou výhodu do té doby, než následující standardní akcí obnoví svou rovnováhu a pozornost.

Hod 18: útok vždy zasáhne, kritický zásah. Je-li terč imunní proti kritickým zásahům, jedná se o normální zásah.

Kritický zásah

- bonusový hod +1k6 ke zranění
- je-li útokem zraněn, cíl má potom postih -2 k Síle, Obratnosti a ověřování dovedností
- cíl si nepočítá zbrojový bonus

Obrana a zbroje

Obrana

umění boje + Obr + štít/kryt + klasické bonusy + 3k6

Zbroj

zbrojové bonusy + klasické bonusy

Typ zbroje	Zbrojový bonus
Lehká	+2
Střední	+4
Těžká	+6

Bezmocný protivník

Kdykoli si postava nemůže do obrany započítávat svůj bonus za Obratnost, automaticky si nesmí započítávat ani své UB.

Pokud se postava nemůže vůbec bránit (je **bezmocná**, tedy např. svázána, v bezvědomí, apod.) a někdo na ní zaútočí, její Obr se počítá, jako by byla -5 a nemá žádný bonus za UB.

Coupe-de-grace: Pokud útočník celé kolo nedělá nic jiného, než se jen snaží zabít ruční zbraní bezmocnou postavu, tato si navíc k výše uvedeným postihům ani nemůže házet na obranu 3k6.

Zranění a smrt

Body zdraví udávají, jak těžké je postavu zranit a zabít. Zranění z každého úspěšného útoku a z každého souboje se sčítají; snižují body zdraví postavy tak dlouho, dokud nezemře.

0 životů

Jakmile má postava 0 a méně žt, je vyřazena a musí hodit na záchranu na Výdrž vůči TO 15. Pokud v hodu uspěje, je pouze vyřazena. Pokud ne, upadne do bezvědomí. Pro vyřazenou postavu platí všechna normální pravidla.

-1 a méně životů - umírání

Umírající postava je blízka smrti. Každé kolo, když je na řadě, si umírající postava musí hodit na záchranu na Výdrž (TO 10, + 1 za každé další kolo od prvního). Pokud neuspěje, zemře. Jestliže postava v hodu na záchranu uspěje o méně než 5, nezemře, ale její stav se nijak nezlepší. Nadále umírá a každé další kolo si musí znovu házet na záchranu na Výdrž. Pokud postava v hodu na záchranu uspěje o více než 5, ale méně než o 10, je stabilizovaná, ale zůstává v bezvědomí. Když postava v hodu na záchranu uspěje o více než 10, je vyřazená a při vědomí. Jiná postava se může pokusit umírající postavu stabilizovat ověřením Léčení vůči TO 15. Je to standardní akce, která dává ostatním bojovou výhodu.

Pokud postavě klesnou žt na nižší hodnotu než je její hodnota Odolnosti, její tělo je natolik poškozeno, že automaticky umírá.

Příklad: Bral má 28 žt a Odolnost 17. Po lítém boji se skřety má 2 žt, když se proseká k jejich kapitánovi. Ten velký ohavný skřet je čerstvý a má velký meč. Jediným úderem zraní Brala za 10 životů. Bral má nyní -8 žt, padá tedy těžce zraněný k zemi. Musí ověřit Výdrž 15, aby zůstal při vědomí. To se podaří, takže Bral bezmocně sleduje, jak se po tváři skřeta rozlil ohavný vítězný úsměv. Když se k němu skloní a vykroutí mu sekeru, Bralovi se bolestí zamží zrak – nastává druhé kolo jeho umírání a on si musí znovu hodit. TO je tentokrát 10, ale už jde o život: kdyby Bral hodil celkem 9 a méně, zemřel by! Pokud hodí na tuto záchranu celkem 10-14, neumře, ale upadá do bezvědomí a jeho stav se nijak nelepší, nadále umírá a další kolo hází znovu na záchranu. Kdyby ovšem hodil 15-19, upadne sice bolestí do bezvědomí, ale již neumírá, je stabilizovaný. Pokud by snad hodil 20 a více, uchová si vědomí a již neumírá, nadále je však vyřazený.

Jestliže počet žt postavy klesne na méně než Odolnost (celková vlastnost) záporných žt, její zranění jsou natolik vážná, že na místě umírá.

Navážeme-li na příklad popsaný výše, tak Bral si musí házet na umírání, dokud jeho počet žt nedosáhne 18. V tom okamžiku je bez jakýchkoli dalších hodů automaticky mrtev, protože má Odl 17.

Stabilizované postavy a léčení

Stabilizovaná postava je v bezvědomí. Každou hodinu musí stabilizovaná postava uspět v hodu na záchranu na Výdrž (TO 10, +1 za každou hodinu po první), aby byla nadále stabilizovaná. Jestliže postava v hodu neuspěje, začne umírat. Pokud postava v hodu na záchranu uspěje o méně než 5, její stav se nezhorší, ale ani nezlepší. Je nadále v bezvědomí, ale stabilizovaná a každou hodinu si musí znovu házet na záchranu na Výdrž. Když postava v hodu na záchranu uspěje o více než 5, je vyřazená a při vědomí. Stabilizovaná postava, která je při vědomí a je odkázaná sama na sebe, má x %, že si během dne začne přirozené léčit svá zranění. Jakmile si jednou postava odkázaná sama na sebe začne přirozenou cestou léčit body života, už jí nehrozí nebezpečí, že by začala umírat.

Léčení s pomocí: Umírající postava může být stabilizována ověřením Léčení vůči TO 15 (standardní akce, která dává ostatním bojovou výhodu). Hodinu poté, co byla ošetřením svých ran umírající postava stabilizována, hoď k%. Má šanci x %, že nabude vědomí, v kterémžto okamžiku už začne být jen vyřazená. Pokud zůstane v bezvědomí, každou další hodinu má stejnou šanci, že se probere. Body zranění si ovšem léčí, i když je v bezvědomí; jakmile získá 1 nebo více bodů zdraví, vědomí se jí vrátí a postava může normálně jednat. X se rovná velikosti Odolnosti.

Vybavení

Zbraně

Každá postava se učí ovládat nikoli jeden typ zrbaně, ale cou skupinu podobných zbraní. V závislosti na svém povolání může umět zacházet s jednou nebo více takovými skupinami zbraní. Zbraně v následující tabulce jsou seskupeny podle příslušnosti do těchto skupin.

Pokud chce postava umět vrhat dýkou nebo ruční sekerou i s ní bojovat nablízko, musí si vzít jak skupinu Vrhacích zbraní, tak i skupinu Seker nebo Malých čepelí.

Velkou zbraní může středně velká postava bojovat pouze obouručně, nemůže tedy mít zároveň štít. Malá postava nemůže velkou zbraň vůbec používat a středně velkou zbraní musí bojovat obouručně.

Zbraň	Zranění	Kritika	Typ	Dostřel	Velikost	Váha	Cena
Jednoduché							
Neozbrojený útok	+0	18	D	-	Mal	0	-
Rukavice plátová	+1	18	D	-	Mal	2	50 md
Prak	+2	18	D	50	Mal	0	1 md
Kyj	+3	18	D	-	Stř	4	2 md
Hůl	+4	18	D	-	Vel	5	2 md
Malé čepele							
Dýka	+2	17	B	-	Mal	1	20 md
Nůž	+2	17	B/S	-	Mal	1	40 md
Nůž, elfí	+3	17	B/S	-	Mal	1	1 st
Eket	+3	17	B	-	Mal	1	1 st
Kladiva							
Kladívko	+2	17	D	10	Mal	2	10 md
Palcát/Cepín	+3	17	D+B	10	Stř	3	80 md
Kladivo válečné	+4	17	D+B	-	Stř	4	1 st
Kladivo velké	+5	17	D	-	Vel	6	120 md
Kopí							
Oštěp	+3	17	B	30	Stř	2	10 md
Kopí krátké	+4	17	B	20	Stř	4	20 md
Trojzubec	+4	17	B	-	Stř	5	60 md
Kopí dlouhé	+5	17	B	10	Vel	6	50 md
Luky							
Luk krátký / lovecký	+3	17	B	60	Stř	2	50 md
Luk lovecký elfí	+3	17	B	80	Stř	3	60 md
Luk válečný	+4	17	B	90	Vel	4	2 st
Luk dlouhý / válečný elfí	+5	17	B	100	Vel	4	3 st
Sečné čepele							
Šavle	+3	17	S	-	Stř	2	1 st
Meč dlouhý / široký	+4	17	S	-	Stř	4	2 st
Meč jedenapůlruční	+5	17	S	-	Stř	5	3 st
Šamšír	+4	17	S	-	Stř	3	250 md
Šavle, haradská	+6	17	S	-	Vel	6	4 st

Řemdihy							
Biják	+3	17	D	-	Stř	3	40 md
Řemdih	+4	17	D	-	Stř	5	80 md
Řemdih velký	+5	17	D	-	Vel	7	150 md
Cep	+5	17	D	-	Vel	10	120 md
Sekery							
Sekera ruční	+3	17	S	-	Stř	3	60 md
Sekera bojová	+4	17	S	-	Stř	4	1 st
Sekera válečná	+5	17	S	-	Stř	5	2 st
Sekera velká	+6	17	S+D	-	Vel	6	2 st
Vrhací							
Bič	+1	17	S	15	Mal	1	10 md
Dýka	+2	18	B	10	Mal	1	20 md
Nůž vrhací	+2	17	B	10	Mal	1	40 md
Sekera ruční	+3	18	S	20	Stř	2	60 md

ZBROJE

Těžká zbroj omezuje schopnost postavy využít v plné míře svou Obratnost, jestliže jí má neobvykle vysokou. Sloupec Obr v následující tabulce udává maximální velikost bonusu za Obr, který si může postava oblečená v dané zbroji přičítat k obraně.

Zbroj	Obrana	Obr	Pož.	Postih	Váha	Cena
Lehké						
Varkoč	+0	-	-	0	3	var
Oděv	+0	-	-	0	-	var
Oděv, zimní	+1	+6	-	-2	8	80 md
Kožený kabátec	+1	+8	3	-1	8	1 st
Prošívanice	+1	+5	4	-2	10	50 md
Brigantina	+2	+4	5	-2	15	2 st
Kroužková košile	+3	+4	5	-2	15	4 st
Střední						
Plátová vesta	+4	+3	9	-3	25	6 st
Šupinová zbroj	+4	+2	9	-4	25	5 st
Kyrys	+5	+2	10	-4	30	15 st
Kroužková brň	+5	+3	10	-4	30	2 zl
Těžká						
Polní brnění (pancíř)	+6	+1	12	-5	40	3 zl
Půlplátová zbroj	+6	+2	12	-5	40	6 zl
Plátová zbroj	+8	+1	14	-6	50	15 zl

Štíty

Štít	Obrana	Postih	Váha	Cena
Nátepníky kožené	+0	0	1	5 st
Nátepníky plátové	+0	0	3	1 zl
Rukavice kožené	+0	-1	2	1 zl
Rukavice kroužkové	+0	-2	3	2 zl
Rukavice plátové	+0	-2	4	4 zl
Terčík	+1	-1	4	15 zl
Štít malý, dřevěný	+1	-1	5	3 zl
Štít malý, železný	+1	-1	6	9 zl
Štít velký, dřevěný	+2	-2	8	7 zl
Štít velký, železný	+2	-2	12	20 zl
Pavéza	+3	-10	35	30 zl

Magie

Magie je moc cítit prvotní Píseň Erua, nejvyššího boha, jenž stvořil celou Ardu i její bohy. Skrze tuto Píseň je možné poznat věci minulé, přítomné i budoucí a v rámci svobody, kterou Eru dal svým stvořením, je dokonce možné svět kolem i měnit. Velké změny věcí příštích však Eru zakázal i svým nejmocnějším dětem, Mocnostem Ardy; ty mohou (a chtějí) jednat jen v rámci svých rolí, tak jak vyplynuly z jejich vlastního zpěvu Písně.

Povaha magie

Arda je svět s jednoznačným pólováním Dobra a Zla. Rozdělení na Řád a Chaos zde nemá v podstatě žádnou důležitost (byť je samozřejmě důležité z hlediska chování každého jednotlivce). Proto ze všech kouzel a efektů, seslaných na Ardě, vynecháváme popisky pro řád a chaos (kouzla založená přímo na těchto aspektech zde prostě neexistují). Z hlediska energií je podobně dominující a důležitá v podstatě jen orientace na teplo nebo mráz, oheň či led. Elektrická a zvuková energie samozřejmě existuje, ale žádný tvor zde není vůči ní nijak výjimečně odolný ani výjimečně zranitelný; popisky daných kouzel mají význam pouze ve vztahu k poškození předmětů.

Největší, vrozenou magickou moc mají ze všech tvorů Středozemě elfové jakožto Prvorození; jsou obdařeni mocí naslouchat a svou vlastní písní a melodií měnit věci kolem sebe. Podobnou moc ale mohou mít také všechny postavy, v jejichž žilách dostatečně silně koluje krev elfů, ať už to jsou dúnadané nebo obyčejní lidé. A mohou ji mít i postavy a tvorové s elfy nijak nespříznění, a to díky přízni Aratarů nebo samotného Erua - právě skrze tuto přízeň mohou bohové nejvíce ovlivňovat události odehrávající se ve Středozemi v pozdějších věcích. Přesto tato moc, jakmile je darována, vyplývá z vnitřní podstaty a síly tvorů a ne ze síly jejich víry v bohy. Na Ardě proto nerozlišujeme magii na mystickou a duchovní. Jedním z důsledků tohoto faktu je, že magii není možné ovládnout rozumem - jako klíčovou mohou mít sesilatelé pouze Moudrost nebo Charisma, ne Inteligenci.

Magie sfér

Jak je uvedeno v místopise Středozemě, Arda se ve Třetím věku skládá pouze ze tří sfér. První, pro postavy základní, je Středozem; po Zkáze Númenoru tento svět Eru změnil, zmenšil ho, zakulatil a zcela oddělil od Valinoru, světa Nesmrtelných. Valinor má z hlediska magie aspekty vnější sféry, přes něj je možné mocnými kouzly komunikovat s bohy, pokud ovšem jsou ochotni smrtelníky vyslyšet. Což jsou takřka vždy, protože jim bylo odpuštěno - ovšem jen velmi zřídka se odhodlají dát smrtelníkům nápovědu pro jejich další konání, neboť přímé ovlivňování volby každého z nich jim Eru zakázal.

Spojení mezi Valinorem a Středozemí je možné jen přes sféru Stínů, do níž vstupují duše umírajících, když míří do Mandosových síní. Tento svět je také doménou Nepřítele a jeho strašlivých nemrtvých služebníků. Všichni Prvorození jsou si sféry Stínu neustále vědomi, neboť se vyskytují zároveň v obou světech; z toho též do jisté míry pramení jejich moc. V okamžicích nouze do něj mohou vstoupit i někteří mocní Dúnadani a jiné postavy nadané magií, ale není pro ně přirozené v něm setrvávat déle a není jim to pohodlné. Sféra Stínu je totiž odrazem Středozemě, kopíruje její vzhled i tvar. Ale ne její barvy ani hmotu; vše je tu šedé a temné, veškeré hmotné stavby a útvary neostré a nevýrazné. O to víc je tu ovšem zřetelný život pulzující v krvi myslících tvorů. Elfové jsou zde vidět jako bodavě bílé bytosti vyzařující světlo, ostatní tvorové jako stíny ukrývající ve svém nitru plamen, jenž plane podle jejich síly. Nemrtví jsou vidět tak, jako vypadali za svého života, neboť jejich duše se zde nemění a zůstává taková, jaká byla v okamžiku, kdy měla vejít do síní Mandosových.

ZMĚNY OPROTI KLASICKÝM PRAVIDLŮM

Základní změny vyplývají z přijetí nepovinných pravidel pro obecná povolání a zejména pak pro manu sesilatelů. Pravidla pro to jsou popsána v SRD, zde uvádím konkrétní změny ohledně kouzel a jejich používání, jež vyplývají z povahy světa Středozemě.

Školy magie

Došlo ke sloučení školy Iluzí a Zaříkání pod názvem Okouzlování. Škola Vyvolání byla rozdělena na Vyvolání a Léčení.

Máme tedy následující školy magie:

- Léčení
- Nekromancie
- Okouzlování (Iluze, Zaříkání)
- Ochrana
- Proměna
- Věštění
- Vyvolání
- Zaklínání

Učení kouzel

Kdokoli, kdo má Vlohy pro magii, se může naučit kouzlo za cenu jedné odbornosti.
Odbornost Vlohy pro magii přidá postavě jedno kouzlo (pouze základní verzi).
Sesilatel: Na první úrovni má přístup ke 2 školám magie (dle své volby), z každé ovládá jedno kouzlo. Za cenu jedné odbornosti získá přístup do další školy (a zároveň získá jedno kouzlo z této školy). Na každé další úrovni se naučí 1 kouzlo dle svého výběru.

Sesílání kouzel

Kouzla nemají úrovně, jen Třídu Obtížnosti (TO) na seslání. Kdokoliv se pokouší seslat kouzlo, musí vždy ověřovat sesílání. Probíhá podle následujícího klíče:

Úroveň sesílatele + bonus klíčové vlastnosti + hod 3k6 + ostatní bonusy

Hod 18 je vždy úspěch, hod 3 vždy neúspěch a navíc se hází podle tabulky, co špatného se stane. Ostatní bonusy znamená např. odbornosti. Klíčová vlastnost je pro sesilatele buďto Moudrost nebo Charisma, podle toho, co si zvolí v okamžiku, kdy získá Vlohy pro Magii. Vzhledem k povaze magie na Ardě si sesilatel nemůže jako svou klíčovou vlastnost pro sesílání kouzel vybrat Inteligenci.
Sesílání kouzel vyžaduje soustředění. V daném kole proto ten, kdo sesílá kouzlo, dává bojovou výhodu všem protivníkům, kteří by na něj chtěli útočit.
Sesílání ve zbroji: K TO kouzla se přičítá obranná kvalita zbroje nebo štítu.
Sesílání ze svitku: Pokud má sesílatel přístup do dané školy magie, může kouzlo seslat ze svitku bez šance na neúspěch. Síla kouzla je dána výrobcem svitku, sesilatele tedy kouzlení ze svitku vůbec neunavuje.

Vzdorování kouzlu

TO hodu na záchranu při vzdorování kouzlu závisí na síle a umu sesilatele, nikoli na síle, kterou do kouzla vložil. Určí se podle následujícího klíče:

10 + polovina úr. sesilatele + bonus klíčové vlastnosti sesílatele

Únava ze sesílání

Každý pokus o seslání kouzla stojí 4 body únavy (BÚ). Jakmile má sesilatel tolik bodů únavy, kolik je jeho Odl, je unaven (to znamená mj. postih -2 na sesílání). Jakmile má víc BÚ, než současný počet žt, je

vyčerpán (mj. postih -6 na sesílání) a jedno další seslání kouzla ho pošle do bezvědomí. Jeden bod únavy zmizí po jedné hodině, při odpočinku či spánku mizí dvojnásobnou rychlostí.

Čím lépe umí sesilatel sesílat kouzla, tím méně ho to unavuje. Slabá kouzla nemusí mocného a zkušeného sesilatele unavit vůbec.

Pokud sesilatel ověří sesílání kouzla natolik dobře, že výsledek je o 5 větší než TO kouzla, seslání ho stojí jen 3 BÚ. Cena kouzla se za každých dalších dosažených 5 bodů nad TO kouzla sníží o 1; pokud sesilatel ověří TO kouzla o víc jak 20, seslání daného kouzla ho neunaví vůbec.

Cena kouzla při ověření TO o méně než 5 (nebo při neúspěchu)	4 BÚ (body únavy)
Cena kouzla při ověření TO o 5 či více	3 BÚ
Cena kouzla při ověření TO o 10 či více	2 BÚ
Cena kouzla při ověření TO o 15 či více	1 BÚ
Cena kouzla při ověření TO o 20 či více	0 BÚ

Umocňování kouzel

To kouzla je proměnlivé; závisí jednak na vnějších okolnostech, jednak an schopnostech sesilatele, respektive jeho vlohách k provozování určitého druhu kouzel. Závisí však také na síle, kterou chce sesilatel do kouzla vložit. Čím mocnější má být efekt kouzla, tím obtížnější je dané kouzlo úspěšně vyvolat. Změny TO sesílání kouzla v závistosti na míře posílení efektu kouzla popisuje následující tabulka.

Doba trvání &	Navýšení TO
1/2	-5
x 2	+5
x 4	+10
x 8	+20
Doba sesílání	
x 5 (1/2 min)	-5
celé kolo	0
standardní akce	+5
pohybová akce	+10
0-tá akce	+15
okamžitá	+20
Dosah	
1/2	-5
x 2	+5
x 4 (kategorie)	+10
x 8	+20
Rozsah #	
1/2	-5
+ 25% rozsah	+5
+ 50% rozsah	+10
+ 100% rozsah	+15
Vynechání složek	
- verbálních	+5
- gest	+5
Navýšení účinku	
+1k6 životů	+5
+ 2 sekundární terče*	+5
+ 1 primární terč	+5

& Nelze použít u kouzel s okamžitým trváním
# Lze použít jen u kouzel s plošným rozsahem
* sekundární terč je zraňujícím kouzlem poraněn jen za 1/2, u nezraňujících kouzel má bonus +4 k hodu na záchranu.

OMEZENÍ MAGIE

Řada oblastí magie není na Ardě dostupná, některá kouzla jsou oproti jiným světům D&D zakázaná. V V těchto pravidlech jsou uvedena pouze platná, na Ardě použitelná kouzla. Pro přehlednost zde nicméně uvádím všechna zásadní omezení magie oproti klasickým Dnd světům:

- Neúčinkuje *levitace*; létání vyžaduje křídla (změnu podoby do ptáka). Bez křídel je možné letět jedině vyvoláním velmi silného větru, což je obtížné.
- Neúčinkují tu žádná teleportační kouzla.
- Neúčinkují tu žádná kouzla manipulující s časem.
- Neúčinkují tu kouzla zraňující na základě přesvědčení z hlediska zákona a chaosu.
- *Brána* a portály do jiných sfér neexistují.
- *Dezintegrace* neexistuje.
- *Přivolej nestvůru* a jim podobná kouzla mohou přivolat pouze zvířata a nestvůry, které opravdu existují a nacházejí se v blízkosti sesilatele.
- *Sledování* funguje, ovšem TO Sledování je +10; zrovna tak je možné přenášet zvuk na velkou vzdálenost, např. kouzlem *zpráva*.
- Kouzla typu *mlžení* a *rozostření* manipulují se světlem, proto normálně působí.
- *Neviditelnost* neúčinkuje (je možná jen kouzly vysoké úrovně, které tvora přesunou do sféry Stínu). Místo toho dává bonus +15 ke Skrývání.
- *Poslyš mýty* a podobná kouzla pracují s Hudbou stvoření, takže jsou stále náročnější s tím, jak plynou Věky; ve Čtvrtém věku Středozemě (po Válce o prsten) už nejsou vůbec dostupné.
- Stínová kouzla, např. kouzlo 7. úrovně *chůze stínem*, jsou dostupná. Stínová kouzla vyšších úrovní mají popisek [zlo] (tzn., že *chůze stínem* má popisek [zlo, stín].
- *Vzkříšení* ani ostatní oživovací kouzla neexistují. Jejich účinku je možno dosáhnout pouze *přáním*, s následujícími omezeními - osoba může být mrtvá nejdéle 30 minut za úroveň sesilatele, maximum je 10 hodin. Doba sesílání se mění na stejný počet hodin, kolik jich je postava mrtva. (Tento čas potřebuje sesilatel na vyjednávání s dveřníkem v Síni mrtvých o duši, která tam právě dorazila). Kouzlo účinkuje u všech ras pouze v 75% případů, vyjma elfů. Elfové mají jen 50%, že se navrátí do života. (Poté co zemřel, byl navrácen život Berenovi, v Prvním věku Středozemě.)
- Všechna kouzla ze školy Vyvolání (léčení) vyžadují odbornost Dar léčení a získávají podtyp Dobro.

Pokud se pokouší seslat kouzlo ve zbroji, všichni sesilatelé mají šanci, že se jim to nepovede. Tato pravděpodobnost neúspěchu závisí normálně na typu zbroje a štítu, který na sobě mají.

Mistr kouzel

Mocní čarodějové i ostatní bytosti obdařené magickou silou jsou na Ardě známí tím, že obvykle ovládají velmi dobře síly a kouzla jednoho druhu. Zaměřují se na ně a jsou tím známí a obávaní.

Takové zaměření provede postava bonusovou odborností Mistr kouzel (viz Obecná povolání). Protože u této odbornosti není uvedena žádná výjimka, pamatuj, že si ji žádná postava nemůže vzít více než jednou!

Magické léčení

Přestože i ve Středozemi dokáže magie zázračně léčit a hojit zranění, není to zde tak jednoduché jako v jiných světech Dnd. Narozdíl od ostatní magie vyžaduje léčivá magie použití speciálních bylinek a materiálních složek a vyžaduje také fyzický kontakt mezi sesilatelem a jejím příjemcem. Léčení vždy trvá minimálně celé jedno kolo, kdy nemůže jednat ani jeden ze zúčastněných.

OZVĚNY MAGIE

Ve Středozemi sesilatelé jen málokdy používají blýskavá, efektní kouzla. Jeden z hlavních důvodů je fakt, že každé takové kouzlo zanechává "magickou ozvěnu", kterou je možné najít a identifikovat. Takovéto ozvěny se šíří na míle daleko od místa původu a vyprchají až po dlouhé době od použití kouzla.

Při každém použití magie ve Středozemi sesilatel riskuje, že někdo cizí odhalí jak místo, kde to zkouší, tak i moc, kterou na to použil. Někteří tvorové jsou na přítomnost a použití magie velmi citliví - viz odbornost Cit pro magii.

Postava s vlohy pro magii si může povšimnout jakéhokoli kouzla seslaného v dosahu jejího magického povědomí. Takto je navíc možné odhalit i pomocníky a jiné očarované nebo proměněné tvory, stejně jako iluze skutečných věcí. Dosah, v němž je postava schopna odhalit jiného aktivního sesilatele nebo očarovaného tvora, není pevně stanoven. Liší se velmi podle moci a schopností každého sesilatele, stejně jako podle okamžitých okolností. Základní dosah magického podvědomí každého sesilatele je 100 stop.

To, zda si tvor všimne použití magie, závisí na štěstí, na jeho schopnostech a na síle a druhu použité magie. Ten, kdo se pokouší zachytit ozvěny magie, ověří Čarozpyt. Čím mocnější nebo agresivnější síla byla použita, tím snazší je ji odhalit. Čím dále se zdroj magie nachází, tím je to naopak obtížnější. Pokud překonala výsledné TO, postava si je vědoma použití magie, přítomnosti proměněného či očarovaného tvora, iluze anebo pomocníků sesilatelů. Základní velikost TO na odhalení přítomnosti magie je 15.

Okolnost	Oprava TO
Původce má zlé nebo dobré přesvědčení	-1
Jde o kouzlo typu Dobro nebo Zlo	-2
Za každých 5 bodů TO kouzla	-1
Za každé další aktivní kouzlo v oblasti (okruh 100 stop)	-1
Za VT tvora (očarovaného, proměněného nebo pomocníka)	-1
Kouzlo je z jiné školy, než Věštění, Iluze nebo Zaříkání	-5
Efekt pochází z magického předmětu	+10
Za každých 100m od pátrajícího	+2
Za každou hodinu uplynulou od seslání	+1

Příklad: Dúnadan Gotfrua zvaný Udatný se na lovu vzdálí od svého bratra Leorika a narazí na malý oddíl skřetů. Neváhá, obrní se mágovou zbrojí a dá se s nimi do boje. Jeho bratr je zdatný sesilatel a má Cit pro magii. Gotfrua se od něj vzdálil o půl míle. Čarozpyt má Leorik velmi dobrý, základ celkem 21. Je tedy v podstatě jisté, že si vyvolané ozvěny magie všimne, protože TO je 19 (základ 15, -1 síla kouzla, -5 vyvolávací kouzlo, +10 za půl míle vzdálenosti = 19).

Pokud úspěšným ověřením Čarozpytu zachytíš ozvěny nějaké magie, nezjistíš tím nic víc, než že se někde kolem tebe nachází zdroj magie. Nepoznáš jak je silný ani jakého je druhu, směr určíš jen v rámci světových stran (sever, východ, jih nebo západ) a vzdálenost jen ve velmi hrubých obrysech (do míle, do 10 mil nebo do 100 mil).

Magickým povědomím můžeš odhalit i osobu s Vlohy pro magii, je to však velmi obtížné. Musíš se

na to kolo soustředit, zkoumaná postava musí být do 10 stop od tebe a musíš na ni mít výhled. TO je 30. Součástí výcviku i podstaty všech sesilatelů a tvorů s magickou mocí je snaha o ukrytí vlastní síly; čím mocnější je sesilatel, tím lépe dokáže svou sílu skrývat. Proto TO tohoto úkolu nezávisí na úrovni zkoumané postavy ani na jejím talentu a pomocí magického povědomí se většinou nedá získat představa o moci postavy nebo tvora, u nichž byly vlohy pro magii odhaleny.

Magické předměty mají mnohem menší magické ozvěny než klasická kouzla se stejným efektem. Vytvářejí je navíc pouze v okamžicích, kdy svou moc opravdu využívají - dokonce i magický štít se zvyšovacím bonusem, bez jiných speciálních schopností, bude vytvářet magické ozvěny pouze v okamžiku, kdy se jeho majitel bude bránit útokům, jinak ne. Magické poklady válející se bez užitku ve starých jeskyních tak ani mocný čaroděj nenajde jinak než náhodou.

Stopování magie

Postava dostatečně zkušená v naslouchání ozvěnám magie (nebo která je nablízku silnému zdroji magie) dokáže určit i polohu zdroje magické ozvěny, když se na to soustředí. Ověřením Znalostí (magie) na vycítění ozvěny magie o víc než 10 poznáš (s přesností vzrůstající se zmenšující se vzdáleností), kde se nachází její zdroj. Pokud jsi uspěl o víc než 20, poznáš též jejího původce - za předpokladu, že jsi již někdy jeho magii vycítil a podobně úspěšným stopováním ji poznal. Každý totiž používá magii specifickým, osobitým způsobem. Pokud jsi takto ověřil o 20 nebo více, jsi vždy schopen poznat, zda daná ozvěna náleží kouzlu s podtypem Dobro nebo Zlo a jak je zhruba silná (viz 5 stupňů v *najdi magii*) - a to bez ohledu na to, zda znáš jeho původce.

Abys poznal přesný zdroj ozvěn magie nebo jejího původce či typ, musíš se na to celé jedno kolo soustředit. Toto soustředění následuje po úspěšném ověření Znalostí (magie) na zachycení ozvěny magie a používá jeho výsledek při určování úspěšnosti získání konkrétnějších informací.

Pokud se chceš o daném kouzlu či magii dozvědět ještě víc, nezbývá ti než použít kouzlo *najdi magii*.

Příklad: Pokračujeme v situaci popsané v předchozím příkladu. Jakmile Leorik vycítil cizí magii, začal intenzivně pátrat, odkud a od koho přesně vyšla (byť má v tomto směru neodbytné podezření). Předchozí ověřování Znalostí (magie) dalo díky hodu 14 výborný výsledek 35. TO magického počinu svého bratra (19) překonal Leorik o 16, takže celkem přesně ví směr a vzdálenost použité magie. Bohužel si však není úplně jist, zda jejím původcem je jeho bratr Gotfrua. Přesto neváhá a bodá koně do slabin, aby se co nejrychleji dostal na to necelou míli vzdálené místo, protože někdo se tam očividně dostal do potíží.

Kouzla

Každé kouzlo má několik různě silných efektů. Čím mocnější efekt, tím náročnější je sesílání daného kouzla. Jakmile se jednou sesilatel nějaké kouzlo naučí, záleží už jen na jeho rozhodnutí, jakou sílu nebo variantu daného kouzla v okamžiku seslání použije.

LÉČENÍ

Léčivá kouzla dávají průchod pozitivní enegirii, která pomáhá tělu se zotavit, lečí poranění, odstraňuje omezení, parazity, slabosti, atd. Léčivá kouzla lze použít výhradně na živé tvory.

Hojení ran

Léčení
Složky: V, P
Dosah: dotyk
Cíl: tvor
Trvání: ihned
Záchranný hod: Vůle polovina (nezraní)
Magická odolnost: ano (neškodné)

Zhoj zranění (TO 10): Položením své ruky na živého tvora umožníš průchod pozitivní energii, která mu vyléčí 2k6 životů. Protože moc nemrtvých pochází z negativní energie, toto kouzlo je místo léčení zraňuje.

Oprava tkáně (TO 20): Kouzlo opravý poškozenou tkáň, zároveň mu vyléčí 4k6 životů. Kouzlo napravý zlomené kosti, či čerstvě zmrzačenou končetinu (nikoli uťatou), dokonce dokáže nahradit malou část chybějící tkáně.

Uzdrav (TO 35): Uzdrav ti umožní dodat pozitivní energii tvorovi, která vyléčí zranění za 6k6 životů. Ihned ukončí všechny následující škodlivé věci působící na cíl: přirozené nemoci, zmatení, slabomyslnost, oslnění, únavu, vyčerpání, šílenství, nevolnost. Vyléčí mentální poruchy způsobené kouzly nebo zraněním mozku.

Odstraň

Léčení
Složky: V, P
Dosah: dotyk
Cíl: tvor
Trvání: ihned
Záchranný hod: Vůle polovina (nezraní)
Magická odolnost: ano (neškodné)

Odstraň paralýzu (TO 15): Dokážeš osvobodit tvora z následků dočasné paralyzace nebo podobné magie, včetně dotyku ghúla nebo kouzla *zpomal*. Jestliže je kouzlo sesláno na tvora, paralyzace je automaticky zrušena.

Kouzlo neobnoví velikosti vlastností snížené postihy, poškozením nebo vysátím.

Odstraň nemoc (TO 20): Kouzlo vyléčí všechny nemoce, kterými příjemce trpí, včetně slepoty či hluchoty (Kouzlo neobnoví ztracené ucho nebo oko, ale vyléčí je, pokud byly jen poškozeny). Kouzlo rovněž zabije parazity. Některé speciální nemoci toto kouzlo nezruší nebo je zruší pouze v případě, že má jeho sesilatel určitou úroveň.

Poznámka: Protože trvání kouzla je okamžité, neochrání cíl před pozdějším opětovným nakažením, třeba i tou samou nemocí, z níž byl vyléčen.

Odstraň jed (TO 25): V tvorovi nebo objektu, kterého ses dotkl, detoxikuješ všechny jedy. Otrávený tvor už neutrpí žádné další zranění ani jiné následky působení jedu a všechny dočasné následky jsou ukončeny, ale kouzlo nezvrátí ani nevyléčí okamžité následky jedu, jako je ztráta životů, dočasné zranění vlastnosti nebo účinky, které sami od sebe nepřejdou. Pokud např. jed způsobil postavě dočasné poškození Odolnosti za 3 body a hrozí to, že ji poraní později ještě víc, toto kouzlo zabrání pozdějšímu poranění, ale neodstranění poškození již způsobené.
Toto kouzlo zároveň neutralizuje jed v otráveném tvorovi nebo objektu. Jedovatý tvor si svůj jed znovu v příslušném čase opět vytvoří.

Zotavení

Léčení
Složky: V, P
Dosah: dotyk
Cíl: tvor
Trvání: ihned
Záchranný hod: Vůle odolá (neškodné)
Magická odolnost: ano (neškodné)

Vrácení (TO 15): Kouzlo odstraní všechny magické efekty snižující jednu z vlastností příjemce nebo vyléčí 1k4 bodů dočasného poškození jedné vlastnosti příjemce. Odstraní rovněž únavu postavy anebo zlepšuje její stav z vyčerpané na unavenou.

Neobnoví trvalé vysáté vlastnosti.

Obnovení (TO 25): Toto kouzlo působí jako zotavení, až na to, že zruší také všechny záporné úrovně a vrátí jednu úroveň tvorovi, kterému byla vysáta. Vysátá úroveň je navrácena jen v tom případě, že od její ztráty neuplynulo více dní, než kolik je úroveň sesilatele. Vrátí postavě s vysátou úrovní přesně minimální počet zkušeností potřebný k získání původní úrovně.

Vyléčí všechna dočasná poškození vlastností a obnoví také všechna trvalá vysátí jedné vlastnosti (dle tvého výběru, pokud jich je vysáto více). Odstraní také únavu a vyčerpání, kterým je cíl postižen. Neobnoví úrovně ani body Odolnosti, které byly ztraceny v důsledku úmrtí.

Navrácení (TO 35): Toto kouzlo působí jako zotavení, až na to, že zruší všechny záporné úrovně, které postihují léčeného tvora. Tento efekt vrací rovněž úrovně vysáté nějakou mocí nebo tvorem; příjemci vrátí nejvyšší úroveň, jakou dříve měl. Vysáté úrovně jsou navráceny pouze tehdy, pokud neuplynul od jejich ztráty více jak 1 týden za úroveň sesilatele.

Zlomí všechny magické účinky, které postihují vlastnosti postavy, vyléčí každé dočasné poškození vlastnosti a obnoví hodnoty všech trvale vysátých vlastností. Také odstraní všechny formy šílenství, zmatení a jiné podobné mentální efekty. Odstraní též veškerou únavu a vyčerpání příjemce.

NEKROMANCIE

Nekromantická kouzla pracují s mocí samotné smrti a oslabováním živých tvorů. Část této školy tvoří kouzla působící na nemrtvé a jejich vytváření. Dobrý sesílatel však dokáže nemrtvé oslabit či dokonce ničit.

Dotek mrtvého

Nekromancie
Složky: V, P
Dosah: dotyk
Cíle: tvor
Trvání: ihned

Záchranný hod: Výdrž částečně
Magická odolnost: ano

Dotek ducha (TO 10): Dotykem své ruky, která září modravou energií, oslabíš životní sílu živých tvorů. Každý dotyk uvolní negativní energii, která zraní za 1k6 životů. Dotyk může rovněž způsobit 1 bod dočasného poškození Síly, pokud tvor, kterého ses dotkl, neuspěje v hodu na záchranu na Výdrž. Tento útok dotykem můžeš použít až tolikrát, kolik je tvoje úroveň.

Nemrtvý tvor, kterého se dotkneš, není nijak zraněn, ale musí uspět v hodu na Vůli nebo utíká 1k4 kol + 1 kolo za úroveň sesilatele.

Dotek ghůla (TO 15): Kouzlo tě naplní negativní energií, která ti umožní paralyzovat jednoho živého humanoida na dobu trvání kouzla úspěšným útokem dotykem nablízko.

Paralyzovaný příjemce navíc vydává mrtvolný zápach, který vyvolává nevolnost u všech živých tvorů (vyjma tebe) v okruhu šíření do 10 stop (Výdrž odolá). Kouzlo *neutralizuj jed* odstraní následky z tvora stiženého nevolností a tvorové imunní vůči jedům nejsou zápachem postiženi vůbec. Trvání 1k6+2 kol.

Dotek upíra (TO 20): Musíš uspět v hodu na útok dotykem nablízko. Tvůj dotyk cíl poraní za 3k6 životů. Získáš tolik dočasných životů, za kolik kouzlo zranilo. Nemůžeš však získat víc životů, než kolik jich cíl zrovna má, což je třeba na zabití příjemce. Dočasné životy po jedné hodině zmizí.

Klid mrtvým

Nekromancie [Dobro]
Složky: V, P
Dosah: krátký
Efekt: paprsek
Trvání: ihned
Záchranný hod: není
Magická odolnost: ano

Poškoď nemrtvé (TO 10): Vyšleš paprsek pozitivní energie. Abys zasáhl, musíš uspět v hodu na útok dotykem na dálku. Pokud paprsek zasáhne nemrtvého tvora, poškodí ho za 2k6 životů.

Důstojné spočinutí (TO 15): Naplníš tělo mrtvého tvora pozitivní energií. Pozůstatky tak ochráníš před rozkladem na dobu 1 den/úroveň. Tělo chráněné tímto kouzlem není možné použít k vytvoření nemrtvého.

Je-li kouzlo seslané na nemrtvého, působí jako kouzlo *znehybni*. Neinteligentní nemrtví tvorové (jako kostlivci nebo zombie) si nemohou hodit na záchranu, inteligentní ano.

Vyproštění (TO 25): Dokážeš osvobodit duši svázanou s jejími nemrtvými ostatky. Musíš uspět v hodu na útok dotykem nablízko, aby ses nemrtvého dotkl a on se pak může vyhnout zničení, pokud uspěje v hodu na záchranu na Vůli. Pokud uspěje, je místo toho poškozen za 3k6 životů.

Smrt nemrtvým (TO 30): Kouzlo vytvoří vlnu pozivní energie, která poškodí všechny nemrtvé za 6k6 životů, v oblasti výbuchu o poloměru 40 stop. Úspěšný hod na záchranu na Vůli sníží poranění na polovinu. Nehmotní tvorové si nemohou hodit na záchranu.

Mrak temnoty

Nekromancie
Složky: V, P, M
Dosah: střední
Efekt: oblak v rozptylu do 30 stop a 20 stop vysoko
Trvání: 1 kolo/úroveň
Záchranný hod: Výdrž odolá
Magická odolnost: ano

Oblak nevolnosti (TO 15): Toto kouzlo vytvoří černé mračno mlhy, které živým tvorům způsobí nevolnost. Zasažení tvorové mají postih -2 k útoku, ověření a obraně. Tento efekt trvá tak dlouho, dokud je postava v oblaku a dále 1k4+1 kol po jeho opuštění, nebo vyprchání mraku. Ten, kdo uspěje v hodu, ale setrvá v oblaku, musí házet každé následující kolo.

Páchnoucí oblak (TO 20): Toto kouzlo vytvoří odporné mračno mlhy. Živým tvorům v mlze se začne dělat špatně. Jsou neschopní útočit, sesílat kouzla, soustředit se na kouzlo, atd. Zasažené postavy mohou dělat pouze částečný pohyb. Tento efekt trvá tak dlouho, dokud je postava v oblaku a dále 1k4+1 kol po jeho opuštění, nebo vyprchání mraku. Ten, kdo uspěje v hodu, ale setrvá v oblaku, musí házet každé následující kolo.

Mračno hrůzy (TO 25): Toto kouzlo vytvoří hrůzné mračno. Každý živý tvor v oblasti úplně zpanikaří, pokud neuspěje v hodu na záchranu na Vůli. Pokud je zahnán do rohu, zpanikařený tvor se kryje. Pokud je hod na záchranu na Vůli úspěšný, tvor je na 1 kolo otřesen.

Jsou neschopní útočit, sesílat kouzla, soustředit se na kouzlo, atd. Zasažené postavy mohou dělat pouze částečný pohyb. Tento efekt trvá tak dlouho, dokud je postava v oblaku a dále 1k4+1 kol po jeho opuštění, nebo vyprchání mraku. Ten, kdo uspěje v hodu, ale setrvá v oblaku, musí házet každé následující kolo.

Oblak smrti (TO 35): Toto kouzlo vytvoří hustý oblak mlhy, jeho výpary jsou odporně žlutozelené a jedovaté. Tyto výpary automaticky zabijí jakéhokoliv živého tvora s VT 3 a méně (bez hodu na záchranu). Živý tvor s VT 4 až 6 je zabit, pokud neuspěje v hodu na Výdrž (v kterémžto případě má, jakmile jsi na řadě, poškozenou Odolnost za 1k4 bodů v každém kole, kdy setrvává v oblaku). Živí tvor s VT větší jak 6 má, jakmile jsi na řadě, poškozenou Odolnost za 1k4 bodů v každém kole, kdy setrvává v oblaku (za polovinu, když uspěje v hodu na záchranu na Výdrž). Zadržování dechu nepomůže, ale tvorové imunní vůči jedům nejsou tímto kouzlem nijak postiženi.

Oblak smrti se pohybuje pryč od tebe rychlostí 10 stop za kolo, převalujíc se po povrchu země. Počítej to tak, jakoby se mrak každé kolo šířil z nového výchozího bodu, který je vždy o 10 stop dál, než byl ten předchozí.

Protože výpary jsou těžší než vzduch, klesají do nejníže položených oblastí, vlévají se i do jam a otvorů směřujících dolů; díky tomu je kouzlo ideální například na vyhubení kolonie obřích mravenců. Nepronikne skrze tekutinu a nejde seslat pod vodou.

Moc nad mrtvými

Nekromancie [zlo]
Složky: V, P, M
Dosah: dotyk
Cíle: mrtvola
Trvání: ihned
Záchranný hod: není
Magická odolnost: ne

Stvoř nemrtvé (TO var): Toto kouzlo promění kosti nebo těla mrtvých tvorů v nemrtvé, kteří plní tvé nahlas vyslovené rozkazy. Kostlivci nebo zombie tě mohou následovat nebo mohou zůstat na místě a napadnout jakéhokoliv tvora (nebo specifický druh tvor), který tam vstoupí. Nemrtví zůstanou oživeni, dokud je někdo nezničí. (už nemůže být znovu oživen.)

Bez ohledu na typ nemrtvého nemůžeš jedním sesláním vytvořit více VT nemrtvých, než kolik je dvojnásobek tvé sesilatelské úrovně (Kouzlo znesvěcení tento limit zdvojnásobuje).

Nemrtvé, které vytvoříš, máš na věky plně pod kontrolou. Avšak nezávisle na tom, kolikrát použiješ toto kouzlo, můžeš ovládat jen 4 VT nemrtvých za každou svou úroveň. Pokud toto číslo překročíš, budeš ovládat všechny nově vytvořené tvory, ale všichni přebývající nemrtví z minulých seslání budou svobodní. (Který tvor bude osvobozen určíš ty).

Inteligentní nemrtvý není automaticky pod vládou svého stvořitele.

TO	Nemrtvý
10	Kostlivec, Zombie
15	Ghůl
20	Ghast, Stín
25	Mumie, Striga
30	Mork, Přízrak
35	Požírač

Rozkaž nemrtvým (TO 20): Toto kouzlo ti dá jistou moc nad nemrtvým tvorem. Pokud je příjemce inteligentní, tvá slova a jednání si vykládá tím nejpříznivějším způsobem (jeho postoj považuj za přátelský). Dokud kouzlo trvá, nezaútočí na tebe. Můžeš se pokusit dát příjemci rozkazy, ale aby udělal cokoliv, co by normálně neudělal, musíš uspět ve vzájemném ověření Charisma. (Pokus není možné opakovat.) Očarovaný inteligentní nemrtvý nikdy nesplní sebevražedné ani pro něj jednoznačně škodlivé rozkazy, může však být přesvědčen, že stojí za to udělat i něco velmi nebezpečného.

Neinteligentní nemrtví si nemohou hodit na záchranu před tímto kouzlem. Když ovládáš bytost nemající vlastní mysl, můžeš jí dávat jen základní rozkazy jako "pojď sem", "jdi tam", "bojuj", "stůj v klidu" apod. Neinteligentní nemrtvý splní i sebevražedné nebo pro něj jednoznačně škodlivé rozkazy. Jakékoliv jednání ze strany tvé nebo tvých přátel, které ohrožuje očarovaného nemrtvého (bez ohledu na jeho Inteligenci), kouzlo ukončí. Rozkazy nevydáváš telepaticky. Nemrtvý tvor tě musí slyšet.

Ovládni nemrtvé (TO 30): Toto kouzlo ti umožní na chvíli rozkazovat nemrtvým tvorům až 2 VT nemrtvých/úroveň. Příkazy jsou podávány slovně. Telepatická komunikace není možná, ale tvorové ti rozumí bez ohledu na řeč, jakou s nimi komunikuješ. Dokonce i když je hlasová komunikace nemožná (například když je v oblasti sesláno kouzlo ticho), ovládnutí nemrtví na tebe nebudou útočit. Po skončení kouzla se ovládaní nemrtví opět začnou chovat normálně. Inteligentní nemrtví si pamatují, že jsi je ovládal. Trvání 1 minuta/úroveň.

Oslabení

Nekromancie
Složky: V, P, M
Dosah: dotyk
Cíl: tvor
Trvání: 1 min/úroveň
Záchranný hod: Výdrž odolá
Magická odolnost: ano

Únava (TO 10): Černý paprsek negativní energie vystřelí z tvé ruky. Aby jsi cíl zasáhl, musíš úspěšně zasáhnout vzdáleným dotekem.

Příjemce je ihned unaven, ale jen po dobu trvání kouzla.

Toto kouzlo nemá žádný efekt na tvora, který již je unaven. Narozdíl od klasické únavy končí efekt únavy způsobené tímto kouzlem v okamžiku, kdy skončí trvání kouzla.

Vyčerpání (TO 20): Černé paprsky vystřelí z tvé ruky. Musíš úspěšně zasáhnout vzdáleným dotekem. Po dobu 1 min/úroveň je subjekt vyčerpán. Úspešný hod na Výdrž sníží vyčerpání na únavu.

Vysílení (TO 25): Ukážeš prstem a proneseš zaklínadlo, čímž vypustíš na krátkou vzdálenost černý paprsek praskající negativní energie, která potlačuje životní sílu jakéhokoliv živého tvora, kterého udeří. Musíš provést dotykový útok na dálku, abys zasáhl. Pokud je útok úspěšný, oběť získá 1k4 záporných úrovní. Jestliže má příjemce stejně nebo více záporných úrovní, než je jeho VT, umírá. Každá záporná úroveň udělí tvorovi postih -1 na hody na útok, záchranné hody, ověření a efektivní úroveň. Navíc, sesilatelé ztrácí jedno kouzlo. Záporné úrovně se sčítají. Záporné úrovně jsou dočasné a začnou mizet 1/hodinu.

Vysaj esenci (TO 35): Toto kouzlo působí jako Vysílení, až na to, že zasažený tvor získá 2k4 záporných úrovní a ty mu vydrží o něco déle.

Není možné vyhnout se obdržení záporných úrovní záchranným hodem, ale po uplynutí dvaceti čtyř hodin od získání záporných úrovní musí oběť provést záchranný hod na Výdrž (TO = TO kouzla vysaj esenci) za každou zápornou úroveň. Když uspěje v hodu, tato záporná úroveň se ruší. Pokud neuspěje, také ztrácí zápornou úroveň, ale jedna z jeho úrovní postavy je trvale vysáta.

Prokletí

Nekromancie
Složky: V
Dosah: dotek
Cíl: jeden živý tvor
Trvání: stále (Z)
Záchranný hod: Výdrž odolá
Magická odolnost: ano

Slepota/Hluchota (TO 15): Přivoláš síly neživota, aby příjemce dle tvého výběru oslepily nebo ohlušily.

Jed (TO 20): Povolávajíce na pomoc jedovatou moc, příjemci kterého ses dotkl způsobíš těžkou otravu velmi silným jedem, když na něj úspěšně zaútočíš dotykem. Jed dočasně poškodí Odolnost za 1k10 bodů a za dalších 1k10 bodů o minutu později. Každému působení jedu je možné odolat úspěšným hodem na Výdrž (TO 10 + 1/2 úrovně + Vlastnost).

Uvrhni kletbu (TO 20): Na příjemce vložíš kletbu. Vyber si jeden z následujících tří efektů.

- Snížení hodnoty vlastnosti o 6 bodů (minimálně musí být 1).
- Postih -4 k hodům na útok, na záchranu, na ověřování vlastností a dovedností.
- Každé kolo má cíl šanci 50%, že bude normálně jednat; jinak neudělá nic.

Můžeš rovněž vymyslet své vlastní verze kleteb, neměly by však být silnější než ty uvedené výše a DM má poslední slovo v tom, jak bude kletba působit.

Kletbu uvrženou tímto kouzlem nejde zlomit, jde však odstranit pomocí zlom očarování, menšího přání, přání, zázraku anebo sejmi kletbu.

Nemoc (TO 25): Příjemce je nakažen nemocí vybranou z tabulky uvedené níže, která se projeví ihned (žádná inkubační doba). Uvedené TO se týká pouze návazných hodů (pro počáteční hod na záchranu použij normální TO nákazy).

Nemoc	TO	Zranění
Zánět spojivek	16	1k4 Sil*
Chechtavka	16	1k6 Mdr
Kapavka	12	1k3 Obr a 1k3 Odl
Zápal mozkových blan	12	1k4 Int
Spála	15	1k6 Sil
Zimnice	13	1k8 Obr
Slintavka	14	1k4 Odl

* Kdykoli oběť ztratí 2 a více bodů Síly ze zánětu spojivek, musí znovu hodit na záchranu na Výdrž (používá TO nemoci) nebo navždy oslepne.

Síla smrti

Nekromancie [smrt, zlo]
Složky: V, P
Dosah: 30 stop
Oblast: kuželovité vyzařování
Trvání: 10 minut/úroveň

Záchranný hod: není
Magická odolnost: ne

Umíráček (TO 10): Používajíce nečistý pohled darovaný ti mocnostmi vládnoucími nad smrtí, dokážeš určit, jak blízko jsou smrti tvorové v dosahu kouzla. Okamžitě víš, jestli je každý tvor v oblasti mrtvý, těžce zraněný (naživu a zraněný, se 3 a méně životy), v pohodě (naživu se 4 a více životy), nemrtvý nebo ani živý ani mrtvý (např. výtvor).

Toto kouzlo překoná jakékoliv kouzlo nebo schopnost, která tvorům umožňuje předstírat smrt.

Dobij (TO 15): Vysaješ unikající životní sílu tvora a použiješ ji ke zvýšení vlastní moci. Po seslání kouzla se dotkneš živého tvora, který má -1 nebo méně životů. Jestliže příjemce neuspěje v hodu na záchranu, zemře, a ty získáš 1k8 dočasných životů a bonus +2 na Sílu. Navíc se tvá sesilatelská úroveň zvýší o +1, zlepšujíce všechny efekty kouzel na ní závislých. Tyto efekty trvají 10 minut za každou VT obětovaného tvora.

Falešný život (TO 20): Za pomoci sil neživota získáš omezenou schopnost vyhnout se smrti. Dokud toto kouzlo působí, získáš 4k6 dočasných životů.

Zabití

Nekromancie [smrt]
Složky: V, P
Dosah: dotyk
Cíl: živý tvor
Trvání: ihned
Záchranný hod: Výdrž částečně
Magická odolnost: ano

Usmrcení (TO 30): Dokážeš zabít jednoho libovolného živého tvora. Musíš uspět v hodu na útok dotykem nablízko, aby ses příjemce dotkl a on se pak může vyhnout smrti, pokud uspěje v hodu na záchranu na Výdrž. Pokud uspěje, je místo toho poraněn za 3k6.

Zničení (TO 35): Toto kouzlo na krátkou vzdálenost okamžitě zabije příjemce a beze zbytku pozře i jeho ostatky (ne však jeho vybavení a majetek). Pokud cíl uspěje v hodu na záchranu na Výdrž, je místo toho zraněn za 5k6 životů. Jediná možnost, jak vrátit život postavě, která neuspěla v hodu na záchranu proti tomuto kouzlu, je použití znovuzrození nebo pečlivě formulované přání následované zmrtvýchvstáním nebo zázrakem.
Ohnisko: speciální svatý (nebo znesvěcený) stříbrný symbol nesoucí verše o klatbě (cena 500 zl).

Kvil lítice (TO 40): Vydáš strašlivý výkřik, jenž zabije jednoho živého tvora za úroveň v dosahu rozptylu do 40 stop. Nejdříve jsou ovlivněni tvorové, kteří jsou nejblíže výchozímu bodu kouzla. Dosah krátký.

Způsob zranění

Nekromancie [Smrt]
Složky: V, P
Dosah: dotyk
Oblast: tvor
Trvání: ihned
Záchranný hod: Není
Magická odolnost: ano

Zraň (TO 10): Musíš úspěšně zasáhnout cíl dotekem. Postižený tvor je zraněn negativní energií za 2k6 životů.

Rozklad (TO 20): Toto kouzlo vysuší živého tvora. Oběť poraní negativní energií za 4k6 životů. Rostlina, která není tvorem ihned usychá a umírá. Toto kouzlo nemá žádný efekt na půdu ani okolní rostliny.

Kruh smrti (TO 30): Kouzlo zbavuje živé tvory jejich životní síly. Kouzlo poraní negativní energií za 6k6 životů. Kouzlo zasáhne oblast ve výbuchu o poloměru 20 stop. Terče se mohou pokusit zranění zpolovičnit hodem na záchranu na Výdrž.

Strašlivé seschnutí (TO 40): Toto kouzlo vypaří vlhkost z těl všech vybraných živých tvorů, čímž je zraní za 8k6 životů. Toto kouzlo má ničivý účinek především na vodní elementály a rostlinné tvory, kteří jsou zraněni za 6k8 životů. Kouzlo zasáhne oblast ve výbuchu o poloměru 40 stop. Terče se mohou pokusit zranění zpolovičnit hodem na záchranu na Výdrž.

OCHRANA

Ochranná kouzla vytvářejí fyzické nebo magické bariéry, ruší magické nebo fyzické schopnosti, škodí narušitelům nebo dokonce odmrští příjemce do jiné sféry existence.

Některá ochranná kouzla vytvářejí bariéry vůči určitým typům tvorů. Takovou bariéru nelze použít k odtlačení těchto tvorů. Pokud bariéru zatlačíš proti tvorovi, tvůj pohyb narazí na odpor. Budeš-li dále tlačit, kouzlo se zlomí.

Azyl

Ochrana
Složky: V, P, DO
Dosah: dotyk
Cíl: tvor
Trvání: 1 kolo/úroveň
Záchranný hod: Vůle odolá
Magická odolnost: ne

Útočiště (TO 10): Každý protivník, který se pokouší udeřit nebo jakkoliv jinak přímo zaútočit na chráněného tvora, a to i cíleným kouzlem, musí hodit na záchranu na Vůli. Pokud uspěje, protivník může normálně útočit a toto seslané kouzlo na něj nepůsobí. Pokud v hodu neuspěl, protivník nemůže útok dokončit, daná část jeho akce je ztracena a on už nemůže po celou dobu trvání kouzla na chráněného tvora přímo útočit. Ty, kdo se na příjemce nepokouší zaútočit, kouzlo neovlivní. Toto kouzlo nezabrání tomu, aby na chráněného tvora někdo zaútočil nebo ho jinak postihl kouzlem působícím na oblast nebo majícím nějaký efekt. Příjemce nemůže na nikoho zaútočit aniž by tím toto kouzlo okamžitě nepřerušil, může však sesílat jakákoliv neútočná kouzla nebo dělat cokoliv jiného.

Repelent (TO 20): Neviditelná bariéra zadržuje veškerou havěť po dobu 10 minut/úroveň, emanace od tebe do 10 stop. Nemůže skrze ni projít žádná havěť s VT menší jak třetina tvé úrovně. Havěť s VT rovnou třetině tvé úrovně projít může, pokud ověří svou Vůli. Ovšem i když se jim to podaří, průchod bariérou je poraní za 1k6 životů a samotný tlak na bariéru působí bolest, která odradí méně agresivní havěť.

Odpuzení (TO 30): Obklopí tě neviditelná, pohyblivá bariéra, která brání všem tvorům v tom, aby se k tobě přiblížili, emanace od tebe do 10 stop/úroveň. Jak velké toto pole bude se rozhodneš v okamžiku sesílání kouzla (do limitu daného tvou úrovní, přirozeně). Tvorové v poli nebo do něj vstupující si musí hodit na záchranu na Vůli. Pokud neuspějí, nemohou se po dobu trvání kouzla (1 kolo/úroveň (Z)) k tobě přiblížit. Akce odpuzovaných tvorů jinak nejsou nijak omezovány. Mohou bojovat s jinými tvory a mohou i sesílat kouzla a útočit na tebe zbraněmi pro boj na dálku. Pokud se pohneš blíž k odpuzovaným tvorům, nic se nestane. (Tvor není odpuzován pryč od tebe.) Tvor na tebe může normálně útočit i zbraněmi nablízko, pokud se přiblížíš do jeho dosahu. Pokud se odpuzovaný tvor pohne směrem pryč od tebe a pak se obrátí a pokusí se vrátit k tobě, nemůže se přiblížit, pokud je stále v poli působení kouzla.

Mystické ohnisko: pár malých železných pout, připoutaných ke dvěma malým sochám psovitých šelem, jedné černé a druhé bílé.

Odpuzuj (TO 35): Vlny energie se od tebe valí, emanace od tebe 120 stop do šířky a 10 do výšky a všechny objekty, které jí stojí v cestě, valí a odsunuje před sebou pryč od tebe až do střední vzdálenosti. Upevněné objekty větší jak 3 palce v průměru nebo těžší jak 500 liber odvaleny nejsou, ale o samotě stojící objekty ano. Připevněné objekty do 3 palců v průměru se rozštípnou a zlomí, a jejich kusy vlna energie odnese. Objekty ovlivněné kouzlem jsou odsunovány rychlostí 40 stop za kolo.
Objekty typu dřevěné štíty, kopí, zbraně s dřevěnou rukojetí a šípy i šipky jsou také odpuzovány, spolu s jejich majiteli. (Tvor, který je odsunován předmětem, který drží v ruce, ho samozřejmě může pustit a nechat ho být. Tvor unášený štítem se ho může zbavit místo pohybové akce.) Odpuzovány jsou i magické předměty; pouze antimagické pole tomu zabrání.
Vlny energie čistí vytyčenou cestu po celou dobu trvání kouzla. Po seslání kouzla určíš oblast jeho působení a potom už se mu nemusíš věnovat, můžeš i jít pryč aniž by jsi ovlivnil jeho působení a sílu.

TO	Materiál
35	dřevo
40	kámen a kov

Hlídka

Ochrana
Složky: V, P
Dosah: krátký
Oblast: vyzařování o poloměru 25 stop
Trvání: 24 hodin (Z)
Záchranný hod: není
Magická odolnost: ne

Alarm (TO 10): Kouzlo vydá mentální či zvukové varování, když nějaký Drobný nebo větší tvor vstoupí na chráněné území nebo se ho dotkne.

Mentální hlídka: Mentální hlídka tě varuje (jenom tebe) dokud jsi do jedné míle daleko od chráněné oblasti. Zaznamenáš mentální "pink", který tě probudí z obyčejného spánku, ale nijak nenaruší tvé soustředění. Kouzlo ticho nemá na mentální alarm žádný vliv.

Zvuková hlídka: Zvuková hlídka vydá zvuk ručního zvonku, který jasně slyší každý do 60 stop od chráněné oblasti. Tuto vzdálenost sniž o 10 stop za každé zavřené dveře a o 20 stop za každou zeď mezi alarmem a naslouchajícím. V tichu je možné zvonění slabě slyšet až do 180 stop. Zvonění trvá 1 kolo. Tvorové v prostoru kouzla ticho nemohou zvonění slyšet.

Tvorové pohybující se sférou Stínu alarm nespustí.

Zámek (TO 15): Kouzlo po seslání magicky uzamkne dveře, truhlu nebo vstup o velikosti až 30 stop čtverečních/úroveň. Skrze svůj vlastní zámek můžeš volně procházet bez toho, že bys na něj nějak působil; jinak může být objekt nebo dveře chráněné tímto kouzlem otevřeny pouze silou nebo pomocí úspěšného seslání kouzla zlom magii nebo zaklep. K normální TO dveří či vstupu, který je tímto kouzlem chráněn, přičti +10. (Kouzlo zaklep zámek neodstraní; pouze ho na 10 minut vyřadí z provozu.)

Navýšením TO o 5 se zvýší i TO otevírání dveří o 5.

Hlídej a střež (DC 30): Toto mocné kouzlo je určeno zejména na ochranu tvé pevnosti. Kouzlo chrání 200 stop čtverečních za úroveň sesilatele. Střežená oblast může být až 20 stop vysoká, tvarovaná podle tvé libosti. Pokud vhodně rozdělíš oblast působení, můžeš střežit hned několik pater svého sídla. Kouzlo vytvoří uvnitř střežené oblasti následující magické efekty:

Mlha: Mlha vyplní všechny chodby; snižuje viditelnost, včetně vidění ve tmě, na 5 stop. Tvor, který je do pěti stop, má ukrytí (každý útok má 20% pravděpodobnost, že mine). Tvorové, kteří jsou ještě dál, jsou úplně ukryti (50% pravděpodobnost minutí, útočník nemůže použít zrak, aby nalezl cíl).

Mystické zámky: Všechny zámky ve střežené oblasti jsou uzamčeny mystickými zámky.

Pavučiny: Na všech schodištích od shora dolů visí pavučiny. Tato vlákna jsou totožná s těmi, které vytvoří kouzlo pavučina, ale pokud jsou spálena nebo odstraněna z cesty, obnoví se po 10 minutách, dokud hlídej a střež trvá.

Zmatení: Tam, kde je výběr ve směru – např. na křižovatce chodeb nebo boční chodba – je umístěno slabé matoucí kouzlo, které způsobí, že v 50% případů si vetřelci budou myslet, že jdou přesně opačným směrem, než jaký si zvolili. Tento efekt je zaříkání ovlivňující mysl.

Ztracené dveře: Jedny dveře za úroveň sesilatele jsou skryty tichým obrazem, takže vypadají jako holá zeď.

Navíc si ještě můžeš vybrat jeden z pěti následujících magických účinků:

Tančící světla ve čtyřech chodbách. Můžeš určit jednoduché schéma, podle kterého se budou světla pohybovat a které budou opakovat, dokud kouzlo hlídej a střež neskončí.

Magická ústa na dvou místech.

Páchnoucí oblak na dvou místech. Výpary se objeví na dvou místech, které si zvolíš; obnoví se během 10 minut, pokud je v době trvání hlídej a střež rozfouká vítr.

Poryv větru v jedné chodbě nebo místnosti.

Sugesce na jednom místě. Vyber si oblast o velikosti až čtverce o hraně 5 stop. Každý tvor, který tam vkročí nebo skrze ní projde, mentálně obdrží sugesci.

Pokud někdo sešle *zlom magii* na určitý efekt a uspěje, zruší pouze daný efekt. Úspěšné *mágovo rozpojení* zruší komplet celý efekt *hlídej a střež*.

Ohnisko: malá stříbrná tyčka.

Odolání

Ochrana
Složky: V, P
Dosah: dotyk
Cíl: tvor
Trvání: 1 minuta
Záchranný hod: Vůle odolá (neškodné)
Magická odolnost: ano (neškodné)

Záchrana (DC 10): Příjemce prostoupíš magickou energií, která ho chrání před zraněním, dávaje mu rezistenční bonus +2 na hody na záchranu.

Odolej pasti (TO 15): Příjemce získá magickou energii, která ho chrání, dávaje mu rezistenční bonus +3 na hody na záchranu po dobu 1 minuty/úroveň.

TO	Bonus
15	+3
20	+4
25	+5

Odolej kouzlům (TO 30): Příjemce získá okouzlovací bonus +8 k hodům na záchranu před kouzly a kouzelnými schopnostmi (ne však před nadpřirozenými a zvláštními schopnostmi) po dobu 10 min/úroveň.

Ohnisko: diamant v ceně 1 000 zl. Příjemce musí u sebe mít jeden takový drahokam po celou dobu trvání kouzla. Pokud ho ztratí, kouzlo na něj přestane působit.

Imunita

Ochrana
Složky: V, P

Dosah: krátký
Cíle: tvor
Trvání: 10 minut/úroveň
Záchranný hod: Vůle odolá (neškodné)
Magická odolnost: ano (neškodné)

Imunita vůči strachu (TO 10): Vštípíš příjemci odvahu, čímž jej učiníš imuní vůči efektům strachu. Pokud příjemce již trpí následky strachu v době, kdy na něj začíná působit toto kouzlo, tyto následky jsou po dobu trvání kouzla potlačeny.

Imunita vůči kouzlu (TO 20): Chráněný tvor je imunní vůči efektům jednoho určitého kouzla. Toto kouzlo musí mít TO 20 nebo menší. Imunita vůči kouzlu chrání před kouzly, kouzelnými schopnostmi magických předmětů i před vrozenými kouzelnými schopnostmi tvorů. Nechrání před nadpřirozenými ani zvláštními schopnostmi, jako je dechová zbraň nebo oční útok.

Imunita vůči kouzlu chrání pouze před konkrétními kouzly, ne před určitými doménami nebo školami kouzel.

Tvor může mít v jednom okamžiku jen jednu imunitu vůči kouzlu.

Volnost (TO 30): Toto kouzlo umožní tobě nebo tvorovi, kterého ses dotkl, normálně se pohybovat a útočit po dobu 10 minut/úroveň, a to i když je pod vlivem magie, která ovlivňuje jeho pohyblivost, jako je paralýza, hustá mlha, pavučina a zpomal. Příjemce automaticky uspěje v jakémkoli ověřování zápasu provedeného za účelem vyhnutí se zápasení, stejně jako ověřování zápasu nebo Akrobacie prováděném za účelem vysmeknutí se ze zápasu nebo držení.

Kouzlo také umožňuje postavě pohybovat se a útočit normálně i když je pod vodou, a to i sečnou zbraní jako je sekera a meč, nebo zbraní drtivou jako je cep, kladivo a palice. Musí ji však držet v ruce, ne ji vrhat. *Volnost* však sama o sobě neumožňuje dýchat pod vodou.

Osvobození (TO 40): Příjemce je osvobobozen od kouzel a efektů omezujících jeho pohyb, včetně zakletí, omotání, zápasu*, uvěznění,* paralýze, *zkamenění*, držení, spánku, *zpomalení*, ochromení a *pavučině*. Abys osvobodil někoho, kdo je *uvězněn*, musíš znát jeho jméno a minulost, a kouzlo musíš navíc seslat na místě, kde byl cíl pohřben.

Ochraňuj

Ochrana [dobro]
TO: 5
Složky: V, P
Dosah: dotyk
Cíl: tvor
Trvání: 1 minuta/úroveň (Z)
Záchranný hod: Vůle odolá (neškodné)
Magická odolnost: ne; viz text

Ochrana (TO 10): Toto kouzlo chrání tvora před útoky zlých tvorů a mentálním ovládáním. Vytvoří kolem něj magickou bariéru ve vzdálenosti 1 stopy od jeho těla. Bariéra se pohybuje zároveň se příjemcem a má následující hlavní účinky.

1) Cíl má odrazný bonus +2 k obraně a rezistenční bonus +2 k hodu na záchranu proti zvl. útokům zlých tvorů.

2) Bariéra zablokuje veškeré pokusy o obsazení těla chráněného tvora (např. skrze útok schránkou života) nebo převzetí mentální kontroly nad tvorem (včetně efektům zaříkání (okouzlení) a zaříkání (nátlaku), které dají sesilateli trvalou kontrolu nad příjemcem, jako je např. podrob osobu). Tato ochrana nezabrání tomu aby výše uvedené efekty byly na příjemce seslány, ale potlačí jejich efekt po celou dobu trvání ochrany před zlem.

Magický kruh (TO 20): Všichni tvorové v oblasti vyzařování do 10 stop získávají stejný efekt, jako pomocí kouzla *ochrana* po dobu 10 minut/úroveň.

Rozptyl (TO 25): Obklopí tě chvějivá, bílá, svatá energie po dobu 1 kolo/úroveň.

1) Získáš odrazný bonus +4 k obraně proti útokům zlých tvorů.

2) Dotykem můžeš automaticky zlomit jakékoli jedno zaříkání, seslané zlým tvorem nebo jedno zlé kouzlo.

3) Můžeš poslat tvora z jiné sféry zpět do jeho domovské sféry. Tvor může odolat tomuto účinku úspěšným hodem na záchranu na Vůli (magická odolnost také účinkuje). Toto použití vybije kouzlo.

Aura (TO 35): Příjemce obklopí nádherná, jasná božská záře na dobu 1 kolo/úroveň (Z), která chrání před útoky, dává jim rezistenci vůči kouzlům seslaným zlými tvory a oslepuje zlé tvory, kteří zasáhnou příjemce. Tato ochrana má čtyři účinky.

1) Chránění tvorové získají odrazný bonus +4 k obraně a bonus +4 na záchranné hody. Na rozdíl od *ochrany před zlem* se tyto bonusy vztahují na jakékoliv útoky, ne jen na ty od zlých tvorů.

2) Každý chráněný tvor získá magickou odolnost 25 proti zlým kouzlům a kouzlům seslaným zlými tvory.

3) Aura zabraňuje posednutí tvora a působí proti mentálnímu vlivu, stejným způsobem jako *ochrana před zlem*.

4) Pokud chráněného tvora zasáhne při boji nablízko zlý tvor, je oslepen (záchranný hod na Výdrž to ruší, jako u kouzla slepota/hluchota, ale proti TO svaté aury).

Ohnisko: drobný relikviář obsahující posvátnou relikvii. Relikviář stojí nejméně 500 zl.

Štít

Ochrana [síla]
Složky: V, P
Dosah: osobní
Cíl: ty
Trvání: 1 minuta/úroveň (Z)

Pavéza (DC 10): Kouzlo stvoří neviditelné, pohyblivé silové pole o velikosti pavézy, které se vznáší před tebou. Disk ti dává štítový bonus +4 k obraně. Tento bonus se aplikuje i vůči nehmotným útokům dotykem, protože se jedná o silový efekt. Štít nemá žádný postih za zbroj ani nedává žádnou šanci na selhání mystického kouzla. Narozdíl od normální pavézy se ale za kouzlem štít nemůžeš krýt.

Kompletní štít (DC 15): Kolem tebe se objeví slabě zářící magické pole, které ti dává štítový bonus +4 k obraně (podobně jako kouzlo Štít). Narozdíl od slabší varianty toto kouzlo chrání ze všech stran. Štít rovněž absorbuje část poranění způsobené pádem (sníží pád o 10 stop).

Entropický štít (DC 20): Kouzlo působí jako *kompletní štít*, navíc štít chaoticky zářící všemi barvami, a odráží střely, paprsky a ostatní útoky na dálku. Každý útok na dálku, u kterého musí útočník hodit na útok a je namířený proti tobě, má šanci 20%, že tě mine (podobá se to efektu krytu). Ostatní útoky, které prostě jen působí na větší vzdálenost, nejsou nijak postiženy.

Koule nezranitelnosti (DC 35): Kouzlo vytváří pohyblivou neviditelnou bariéru v oblasti vyzařování do 10 stop s centrem v tobě, která chrání všechny tvory uvnitř před útoky, dávaje štítový bonus +8 k obraně.

Ukryj

Ochrana
Složky: V, P
Dosah: krátký
Cíl: jeden tvor nebo objekt
Trvání: 24 hodin
Záchranný hod: Vůle odolá (objekt)

Magická odolnost: ano (objekt)

Skryj přesvědčení (TO 10): Toto kouzlo skryje přesvědčení tvora či předmětu proti všem formám věštění.

Skryj (DC 15): Toto kouzlo skryje objekt před odhalením věšteckými kouzly, jako je třeba *jasnozřivost*, *lokalizuj objekt* a kouzel *najdi*. Kouzlo také chrání před lokalizací pomocí takových magických předmětů jako je palantír.

Zahal (DC 25): Toto kouzlo skryje tvora před odhalením věšteckými kouzly, jako je třeba *jasnozřivost*, *lokalizuj objekt* a kouzel *najdi*. Kouzlo také chrání před lokalizací pomocí takových magických předmětů jako je palantír.

Ukryj mysl (DC 35): Příjemce je ochráněn před všemi kouzly a prostředky, které zjišťují, ovlivňují nebo čtou emoce a myšlenky. Kouzlo chrání proti všem kouzlům a účinkům ovlivňujícím mysl, stejně tak jako proti všem věšteckým kouzlům nebo účinkům, které shromažďují informace. Ukryj mysl ochrání i před kouzly *menší přání* a *přání*, které jsou použity za účelem ovlivnit mysl chráněného příjemce nebo k získání informací o něm. V případě kouzla, které magicky sleduje oblast, v níž se příjemce nachází, jako například *mystické oko*, kouzlo účinkuje, ale tvor jednoduše není nalezen. Sledování zacílené přímo na tohoto tvora vůbec nefunguje.

Vzdoruj

Ochrana
Složky: V, P
Dosah: dotyk
Cíl: tvor
Trvání: 24 hodin
Záchranný hod: Vůle odolá (neškodné)
Magická odolnost: ano (neškodné)

Vzdoruj živlům (TO 10): Tvor chráněný vzdoruj živlům nijak netrpí, když se nachází v horkém nebo mrazivém prostředí. Cítí se pohodlně od -45 do 60 stupňů Celsia, bez toho, že by musel nějak ověřovat svou Výdrž. Podobně chráněno je i vybavení tvora.

Vzdoruj živlům nechrání před zraněním ohněm ani chladem, stejně jako neochrání před ostatními nebezpečími klimatu či počasí, jako je např. kouř, nedostatek vzduchu, apod.

Rezistence (TO 10): Toto kouzlo dá tvoru omezenou ochranu před zraněním jedním z pěti druhů energie, který si zvolíš: elektřinou, chladem, kyselinou, ohněm nebo zvukem. Příjemce získává energetickou rezistenci 10 vůči vybranému typu energie. Kouzlo zároveň ochraňuje i příjemcovo vybavení a trvá 10 minut/úroveň.

TO	Rezistence
10	5
15	10
20	15
25	20
30	25
35	30

Rezistence absorbuje pouze zranění. Příjemce tedy může být i nadále postihnut škodlivými vedlejšími účinky, např. se může v kyselině utopit (protože zranění při topení pochází z nedostatku kyslíku) nebo může být uvězněn v ledu.

Ochrana před energií (TO 15): Kouzlo ti dá dočasnou imunitu vůči jednomu druhu energie, který si zvolíš při jejím sesílání (elektřina, chlad, kyselina, oheň nebo zvuk). Když kouzlo absorbuje 40 životů poranění danou energií, je vypotřebováno a končí.

TO	Rezistence
15	40
20	50
25	60
30	70
35	80

Poznámka: *Ochrana před energií* překoná (a nesčítá se) *rezistenci*. Jestliže je postava chráněna ochranou před energií a rezistenci, pak absorbuje zranění pouze ochrana, dokud není její moc vyčerpána.

Imunita proti energií (TO 35): Kouzlo ti dá na krátký čas imunitu vůči jednomu druhu energie, který si zvolíš při jejím sesílání (elektřina, chlad, kyselina, oheň nebo zvuk). Kouzlo trvá 1 kolo/úroveň.

Zbroj

Ochrana
Složky: V, P
Dosah: dotyk
Cíl: tvor, kterého ses dotkl
Trvání: 1 hodina/úroveň (Z)
Záchranný hod: Vůle odolá (neškodné)
Magická odolnost: ne

Mágova zbroj (TO 10): Příjemce kouzla obklopí neviditelná, ale hmotná silová zbroj, který mu dává zbrojový bonus 2 k obraně. Narozdíl od klasické zbroje, nedává *mágova zbroj* žádné postihy za zbroj, nedává žádnou pravděpodobnost selhání kouzel ani nesnižuje rychlost. Protože je zbroj stvořena z čisté moci, nehmotní tvorové skrze ni nemohou projít tak, jako to činí u zbroje normální. Kouzlo se nesčítá s normální zbrojí.

Ohnisko: kus dobře vydělané kůže.

TO	Zbroj
10	2
15	3
20	4
25	5

Magické roucho (TO 20): Příjemce kouzla posílí zbroj, kterou právě užívá. Protože je roucho stvořeno z čisté moci, nehmotní tvorové skrze ni nemohou projít tak, jako to činí u zbroje normální. Kouzlo se sčítá s normální zbrojí.

TO	Bonus
20	+1
25	+2
30	+3
35	+4
40	+5

Zbroj moci (TO 30): Příjemce kouzla oblopí silové pole. Toto pole poraní útočníka, který příjemce kouzla zranil útokem zbraní nablízko. Příjemce kouzla je zraněn jen za polovinu poranění, druhá polovina se obrátí zpět proti útočníkovi. Kouzlo nemá žádný účinek proti dotykovým útokům či útokům na dálku.

Zruš

Ochrana (Vymítání)
Složky: V, P
Dosah: střední
Cíl nebo oblast: tvor nebo objekt; nebo výbuch o poloměru 20 stop
Trvání: ihned
Záchranný hod: není
Magická odolnost: ne

Rozptyl kouzla (TO var): Zlom magii můžeš použít na ukončení trvání kouzla seslaného na tvora nebo objekt, na dočasné potlačení magických vlastností kouzelného předmětu, k ukončení kouzel (nebo přinejmenším jejich efektu) v nějaké oblasti nebo k přerušení sesílání kouzla jiného sesilatele. Na některá kouzla, u nichž je to uvedeno v jejich popisu, zlom magii nepůsobí. *Zlom magii* může zlomit (ale ne přerušit) účinky kouzelných schopností stejně jako to dokáže u kouzel.

Poznámka: Efekt kouzla s trváním ihned nejde zlomit, protože efekt jeho magie je pryč dřív, než může začít působit *zlom magii*.

Zlom magii můžeš použít třemi způsoby: na cílené lámání, na lámání v oblasti a jako protikouzlo:

1) **Cílené lámání:** Cílem kouzla zlom magii je jeden objekt, tvor nebo kouzlo.

2) **Lámání v oblasti:** Když je zlom magii použito tímto způsobem, kouzlo působí na všechno v poloměru do 20 stop. Za každého tvora v oblasti, který je příjemcem jednoho nebo více kouzel, ověříš lámání vůči kouzlu s nejvyšší sesilatelskou úrovní. Jestliže neuspěješ, ověříš lámání postupně proti následujícím slabším kouzlům, dokud nějaké nezlomíš (což vyčerpá sílu zlom magii na daný cíl) nebo dokud neuspěješ ve všech svých hodech.

3) **Protikouzlo:** Když je zlom magii použito tímto způsobem, zacílíš kouzlo na sesílatele a sešleš ho jako protikouzlo. Na rozdíl od opravdového protikouzla, zlom magii nemusí fungovat; musíš ověřit své lámání, abys zrušil právě sesílané kouzlo jiného sesílatele.

Ticho (TO 15): Po seslání tohoto kouzla se v dané oblasti emanace do 15 stop, rozhostí naprosté ticho po dobu 1 minuty/úroveň. Veškeré zvuky jsou zrušeny: konverzace není možná, nejdou sesílat kouzla s verbálními složkami a žádný zvuk se nedostane dovnitř, skrz, ani z této oblasti. Kouzlo je možné seslat do bodu v prostoru, ale jeho efekt je pak nepohyblivý. Pokud je zaměřený na tvora nebo objekt, jeho efekt vyzařuje z něj a pohybuje se spolu s ním. Tvor, který s jeho sesláním nesouhlasí, si může hodit na záchranu na Vůli, aby mu odolal a může též použít svou MO, pokud jí má. Předměty ve vlastnictví jiného tvora nebo magické předměty, které vydávají zvuk, si mohou též hodit na záchranu a MO; volné objekty a oblast nikoliv. Toto kouzlo ochraňuje před zvukovým útokem nebo útokem závisejícím na jazyku, jako je rozkaz, zpěv harpie, hromový roh, atd.

Rozpojení (TO 40): S výjimkou těch, které máš u sebe nebo se jich dotýkáš, jsou všechny magické efekty a magické předměty zbaveny své síly v oblasti ve výbuchu o poloměru 40 stop. Ve skutečnosti jsou kouzla a kouzelné efekty rozebrány zpátky na jednotlivé složky (efekt je tím ukončen stejně jako po použití zlom magii) a každý stálý magický předmět musí uspět v hodu na záchranu na Vůli nebo bude změněn na obyčejný. Předmět, který je ve vlastnictví nějakého tvora, používá buďto svůj bonus k hodu na Vůli nebo majitelův, podle toho, co je lepší.

Máš rovněž šanci 1% za úroveň sesilatele, že zničíš antimagické pole. Pokud antimagické pole pokus o rozpojení ustojí, není rozebrán ani žádný jiný předmět v něm se nacházející. Dokonce i artefakty je možné rozpojit, i když je zde šance jen 1% za úroveň sesilatele, že kouzlo bude na tak mocné předměty působit. Navíc pokud je zničen artefakt, musíš uspět v hodu na Vůli vůči TO 25 nebo navždy ztratíš své sesilatelské schopnosti. (Tyto schopnosti nenavrátí žádná magie smrtelníků, ani přání nebo zázrak.)

Poznámka: Ničení artefaktů je nebezpečné, v 95% případů totiž přitáhne pozornost mocné bytosti, která o něj měla zájem nebo s ním byla nějak spojena.

PROMĚNA

Kouzla proměn mění charakteristiky tvorů, věcí nebo stavů. Proměna obvykle mění jen jeden aspekt podoby tvora nebo věcí, ale může to být jakákoli charakteristika.

Ovlivni rychlost

Proměna
Složky: V, P, M
Dosah: krátký
Cíle: tvor
Trvání: 1 kolo/úroveň
Záchranný hod: Výdrž odolá
Magická odolnost: ano

Zrychlení (TO 20): Proměněný tvor se pohybuje a jedná mnohem rychleji než normálně. Díky tomu získává zrychlený tvor bonus +2 k hodům na útok, k obraně a hodům na Reflexy.

Všechny způsoby pohybu zrychleného tvora (včetně pozemního pohybu, hrabání, šplhání, létání a plavání) jsou také zrychlené, o 30 stop, maximálně však na dvojnásobek původní rychlosti daným druhem pohybu. Toto považujeme za bonus vylepšení a normálně ovlivňuje doskok tvora za zvýšenou rychlost.

Vícenásobná *zrychlení* se nesčítají.

Zpomalení (TO 20): Postižený tvor se pohybuje a útočí drasticky sníženou rychlostí. Zpomalený tvor může každé kolo dělat pouze jednu pohybovou nebo jednu standardní akci, ne však obojí (stejně jako nemůže dělat akce úplné). Navíc má postih -2 k obraně, hodům na útok a na hody na záchranu na Reflexy. Zpomalený tvor se pohybuje jen poloviční rychlostí (zaokrouhli dolů na násobky pěti stop), co patřičně ovlivňuje i vzdálenost, na kterou dokáže skočit tak, jak je to popsáno u snížené rychlosti.

Násobné efekty *zpomal* se nesčítají.

Petrifikace

Proměna
Složky: V, P, M
Dosah: dotyk
Cíl: tvor
Trvání: 1 minuta/úroveň
Záchranný hod: Vůle odolá (neškodné)
Magická odolnost: ano (neškodné)

Kamenná kůže (TO 20): Chráněný tvor získává rezistenci vůči útokům, ranám drtivým i sečným. Příjemci se zlepší přirozená zbroj o 5. Kouzlo má viditelný efekt na kůži příjemce.

Zkamenění (TO 30): Příjemce a všechna jeho výbava ve středním dosahu, se promění v nemyslící, neživou sochu. Pokud je socha, která je výsledkem tohoto kouzla, polámána nebo poškozena, pak (pokud je někdy vrácen do původního stavu) bude příjemce podobně zdeformován či poraněn. Tvor není mrtev, ale nejeví žádné známky života ani při zkoumání kouzly jako je např. komu zvoní hrana. Tímto kouzlem jde zasáhnout jen tvory, kteří jsou z masa a kostí. Úspěšný hod na záchranu na Výdrž kouzlu odolá.

Odkamenění (TO 30): Toto kouzlo navrátí zkamenělého tvora do jeho normálního stavu, vrátí mu život i vybavení. Tvor musí uspět v hodu na záchranu na Výdrž (TO 15), aby tento proces přežil. Proměnit zpět je možné libovolného zkamenělého tvora, bez ohledu na jeho velikost.

Kouzlo dokáže rovněž proměnit masu kamene v živoucí hmotu. Takto stvořené maso však úplně postrádá jakýkoliv život, pokud tedy není po ruce nějaká živoucí nebo magická energie. (Kouzlo tak např.

obyčejnou kamennou sochu promění jen v mrtvolu.) Takto ovlivnit můžeš objekty, které se vejdou do sloupce o průměru od 1 do 3 stop a délce maximálně 10 stop, anebo právě tento objem ve větší mase kamene.

Socha (TO 30): Kouzlo promění příjemce v pevný kámen, spolu se vším jeho ošacením a vybavením, které nese. Ve formě sochy má příjemce přirozenou zbroj o 10 lepší. Příjemce si ponechává svůj počet životů.

Příjemce nadále normálně vidí, slyší i cítí, nemusí však jíst a nedýchá. Hmat je omezen na vjemy, které dokáže vnímat i substance s tvrdostí rovnající se žule, z níž je tělo tvora tvořeno. Sekání působí pouhé škrábance, ale odlomení paže sochy znamená vážné poranění. Příjemce, který je pod vlivem kouzla socha, se může vrátit do své normální podoby a stavu, jednat, a pak se v mžiku opět proměnit v sochu (volná akce), pokud si to přeje, a to tak dlouho, dokud kouzlo trvá (1 hodina/úroveň).

Kamenné tělo (TO 40): Toto kouzlo změní tvoje tělo na žijící kámen, čímž získáš několik mocných schopností a odolností. Tvá přirozená zbroj se zlepší o 15. Jsi imunní vůči slepotě, hluchotě, kritickým zásahům, elektřině, jedu, nemocem, poškození vlastností, utonutí, ochromení a všem kouzlům nebo útokům, které ovlivňují fyziologii a dýchání, protože během působení kouzla nemáš žádnou fyziologii a ani nedýcháš. Kyselina a libovolný oheň tě zraňují pouze za polovinu. Jsi ale zároveň zranitelný vůči všem speciálním útokům, které působí na kamenné golemy.

Získáš zvyšovací bonus +6 na Sílu, zároveň ale máš postih -6 na Obratnost (minimální Obr je 3) a tvoje rychlost je snížena na polovinu. Máš postih -8 za zbroj, tedy jako kdybys byl oděný do plátové zbroje. Nemůžeš pít (a proto nemůžeš používat ani lektvary) a nemůžeš hrát na dechové hudební nástroje.

Tvoje útoky beze zbraně zraňují jako kyje stejné velikosti jako jsi ty (za 1k4 u malých postav, za 1k6 u středně velkých postav) a i při útoku beze zbraní jsi považován za ozbrojeného.

Tvoje hmotnost se zvětší pětkrát, takže ve vodě klesáš ke dnu jako kámen. Dokážeš ovšem přežít drtivý tlak a nedostatek vzduchu i na dně oceánu – přinejmenším do té doby, než kouzlo skončí.

Proměň

Proměna
Složky: V, P
Dosah: dotyk
Cíl: živý tvor
Trvání: 10 minut/úroveň (Z)
Záchranný hod: Vůle odolá
Magická odolnost: Ano

Změna tvaru (TO 15): Vezmeš na sebe podobu tvora stejného typu, jako je tvá normální podoba. Můžeš se proměnit i v člena svého vlastního druhu nebo i sám v sebe.

Ponecháváš si své vlastní hodnoty vlastností. Stejné zůstává i tvé povolání a úroveň, životy, přesvědčení, základní útočný bonus a základní bonusy hodů na záchranu. Ponecháváš si všechny své nadpřirozené a kouzelné speciální útoky a schopnosti své podoby, vyjma těch, které vyžadují část těla, kterou v nové podobě nemáš. Ponecháváš si všechny zvláštní útoky a schopnosti vyplývající z úrovně tvého povolání, ale ztrácíš všechny ostatní zvláštní schopnosti své normální podoby, které nevyplývají z úrovně povolání (jako je např. drakova schopnost zastrašující přítomnosti).

Pokud může nová podoba mluvit, tak můžeš normálně komunikovat. Ponecháváš si všechny schopnosti sesílat kouzla, které máš ve své normální podobě, ale nová podoba musí být schopna srozumitelně mluvit (tj. mluvit nějakým jazykem), aby mohla používat verbální složky kouzel, a musí mít končetiny schopné jemné manipuace, aby mohla použít gestikulární nebo materiální složky.

Získáváš fyzické schopnosti nové podoby, tvá mysl je však stejná. Fyzické schopnosti zahrnují běžný způsob pohybu (jako je hrabání, šplhání, chůze, plavání, let za pomoci křídel, to vše do rychlosti 120 stop při letu a 60 stop ostatními druhy pohybu), bonus za přirozenou zbroj, přirozené zbraně, rasové bonusy

k dovednostem, rasové bonusové odbornosti a všechny výlučně fyzické vlastnosti (přítomnost či absence křídel, počet končetin, apod.). Tělo s více končetinami ti neumožní vícekrát útočit než je pro tebe běžné. Můžeš proměnit či přidat část svého těla a získat tím mimořádnou schopnost (létání, hrabání, šplhání, apod.).

Nezískáváš žádné nadpřirozené nebo kouzelné schopnosti nové podoby. Pokud toto kouzlo používáš k převleku, máš bonus +10 na své ověřování Převleků.

Jakákoli část tvého těla nebo kus vybavení, který je oddělen od celku, se vrátí do své původní podoby.

Změna podoby (TO 25): Toto kouzlo působí jako změna tvaru, až na to, že proměníš souhlasícího příjemce do podoby jiného živého tvora. Nová podoba může být stejného typu jako příjemce nebo jakýkoli následující typ: zrůda, zvíře, drak, víla, obr, humanoid, magický netvor, nestvůrný humanoid, sliz, rostlina nebo havěť. Nová podoba nemůže mít větší vitalitu než je tvá úroveň sesilatele (nebo VT příjemce, cokoliv je nižší). Příjemci nemůžeš dát podobu menší jak Drobnou a nemůžeš ho proměnit do nehmotné nebo mlžné podoby. Příjemcův typ a podtyp tvora (je-li nějaký) se změní tak, aby odpovídal nové podobě (více informací viz Bestiář).

Po změně si příjemce obnoví životy stejně, jak by odpočíval celou noc (toto léčení však neobnoví dočasně ztracené stupně vlastností ani nedá ostatní výhody odpočinku po celý den; a proměna zpět už tvora znovu nevyléčí). Jestliže je zabit, proměněný tvor se vrátí do své původní podoby, stále však je mrtev.

Příjemce získává Sílu, Obratnost a Odolnost nové podoby, ponechává si však svou Inteligenci, Moudrost a Charisma. Získává rovněž všechny zvláštní speciální útoky nové podoby (jako je škrcení, zlepšené uchopení, jedovatost, mimozrakové vnímání, rychlé léčení, regenerace a čich), ne však její zvláštní speciální schopnosti jako nadpřirozené ani kouzelné schopnosti.

Nehmotní i mlžní tvorové jsou vůči *změně podoby* imunní a tvor s podtypem jinotvarec (např. lykantrop) se může do své přirozené podoby vrátit standardní akcí.

Zhoubná proměna (TO 30): Toto kouzlo působí jako Změna podoby, až na to, že příjemce v krátkém dosahu proměníš v Malé nebo ještě menší zvířátko s vitalitou maximálně 1 (např. psa, ještěrku, opičku nebo ropuchu). Pokud by nová podoba byla pro tvora smrtelná (když např. proměníš suchozemského tvora v rybu nebo létajícího v žábu), tak má příjemce bonus +4 k hodu na záchranu.

Jestliže kouzlo uspěje, příjemce si ještě musí hodit na záchranu na Vůli. Pokud v tomto druhém hodu neuspěje, tvor ztrácí své kouzelné, nadpřirozené i zvláštní schopnosti, stejně jako schopnost sesílat kouzla (pokud ji kdy měl) a získává namísto toho přesvědčení, speciální schopnosti a Inteligenci, Moudrost a Charisma své nové podoby. Ponechává si i nadále své povolání a úroveň (nebo VT), stejně jako všechny výhody z toho plynoucí (jako je základní útočný bonus, základní bonusy hodů na záchranu a životy). Ponechává si všechny schopnosti povolání (vyjma sesílání kouzel), které nejsou zvláštní, nadpřirozené ani kouzelné. Nehmotní a mlžnatí tvorové nemohou být proměněni a tvor s podtypem jinotvarec (jako je lykantrop nebo dvojník) se mohou do své přirozené podoby proměnit zpět standardní akcí.

Posil

Proměna
Složky: V, P,
Dosah: dotyk
Cíl: tvor
Trvání: 1 minuta/úroveň
Záchranný hod: Vůle odolá (neškodné)
Magická odolnost: ano (neškodné)

Posil (TO 10): Příjemce získá bonus +5 na ověřování vybrané dovednosti. Takto lze posílit pouze dovednosti založené na Síle, Obratnosti či Odolnosti. Navýšením TO kouzla o 5 zvýšíš bonus na ověřování vybrané dovednosti o 5.

Vitalita (TO 10): Příjemce získá 5 dočasných životů. Navýšením TO kouzla o 5 zvýšíš počet dočasných životů o 3.

Dlouhý krok (TO var): Toto kouzlo zvýší tvou pozemní rychlost, velikost zvýšení je rovna TO. (Tato oprava je považována za bonus vylepšení.) Nemá žádný vliv na ostatní druhy pohybu, jako je hrabání, šplhání, let nebo plavání.

Posil tělo (TO 15): Příjemce získá bonus vylepšení +4 k Síle, Obratnosti či Odolnosti, což dá všechny obvyklé výhody. Navýšením TO o 10 zvýšíš najednou dvě vlastnosti.

Zesílení kůže (TO 15): Kouzlo posílí kůži tvora po dobu 10 minut/úroveň. Efekt dá bonus vylepšení +2 k existujícímu bonusu přirozené zbroje tvora. Zvyšovací bonus, se sčítá s přirozenou zbrojí cíle, nesčítá se však s žádným jiným bonusem vylepšení k přirozené zbroji. Navýšením TO o 5, zvýšíš bonus o 1 (max +5).

Probuď

Proměna
Složky: V, P
Dosah: dotyk
Cíle: rostlina(y)
Trvání: 1 den/úroveň
Záchranný hod: Vůle odolá
Magická odolnost: ano

Dobrůvka (TO 10): Na rostlině, které ses dotkl, vyraší 2k4 bobulí. Každá magická bobule zasytí stejně, jako jedno jídlo pro středně velkého tvora. Bobule zároveň ihned po snězení vyléčí 1 život, během 24 hodin však maximálně 8 životů.

Omotání (TO 15): Tráva, větve, křoví a dokonce i celé stromy se ohýbají, kroutí a pnou se kolem tvorů v oblasti nebo těch, které do ní vstoupí tak pevně, že se skoro nemohou hýbat a jsou považováni za omotané (rostliny v okruhu šíření do 40 stop). Tvor se může osvobodit a pohybovat se poloviční rychlostí, když použije úplnou akci na to aby ověřil Sílu vůči TO 20 nebo Ohebnost vůči TO 20. Tvor, který uspěje v hodu na záchranu na Reflexy, není omotán, ale stále se oblastí může pohybovat jen poloviční rychlostí. Rostliny se každé kolo, když jsi na řadě, znovu jednou pokusí omotat všechny tvory, kteří se tomu dosud vyhýbali nebo se osvobodili. Trvání: 1 minuta/úroveň (Z).

Růst rostlin (TO 20): Toto kouzlo má následující verze:

Bujný růst: Obyčejná vegetace (tráva, křoví, popínavky, bodláky, stromy, atd.) v oblasti dlouhého dosahu začne překotně růst a sílit (kruh o poloměru 100 stop, půlkruh o poloměru 150 stop nebo čtvrtina kruhu s poloměrem 200 stop). Rostliny se propletou tak, že vytvoří neprostupnou houštinu, džungli, kterou si tvorové musí cestu prostě prosekat nebo prorazit silou. Rychlost v ní klesne na 5 stop, nebo 10 u Velkých a větších tvorů.

Zúrodnění: Tato verze kouzla působí na rostliny v oblasti do poloviny jedné míle, jejichž potencionální úrodnost zvýší na příští rok o jednu třetinu nad normál.

Omez růst: Tato verze zmenší normální vegetaci v dlouhém dosahu (400 stop + 40 stop za úroveň) asi na jednu třetinu její původní velikosti a způsobí, že bude méně propletená a hustá. Postižená vegetace vypadá, jako by ji někdo pečlivě prostříhal a vyčistil.

Neúroda: Tato verze sníží potencionální produktivitu normálních rostlin v dosahu půl míle o jednu třetinu pod normál, a to na celý následující rok.

Rozkaž rostlinám (TO 25): Toto kouzlo ti dá jistou moc nad rostlinným tvorem. Rostlinný tvor ti rozumí a tvá slova a jednání si vykládají tím nejpříznivějším způsobem (jejich postoj považuj za přátelský). Dokud kouzlo trvá, nezaútočí na tebe. Rostlina nikdy nesplní sebevražedné ani pro ni

jednoznačně škodlivé rozkazy, může však být přesvědčena, že stojí za to udělat i něco velmi nebezpečného.

Probuzení (TO 30): Probudíš strom do stavu podobného lidskému vnímání světa – stvoříš huorna. Abys v tom uspěl, musíš ověřit záchranný hod na Vůli (TO 10 + VT stromu, kterou bude mít po probouzení).

Probuzený strom je k tobě přátelský. Nepojí tě s ním žádný speciální vztah ani pouto, ovšem pokud mu sdělíš své přání, bude ti nápomocný v nějakém konkrétním úkolu nebo tvém obecném úsilí. Probuzený strom má stejné charakteristiky jako oživlý objekt (viz Bestiář), s výjimkou Inteligence, Moudrosti a Charisma, na které se hodí 3k6. Probuzené rostliny získávají schopnost pohybovat svými větvemi, kořeny, úponky, popínavými šlahouny, apod. a mají smysly podobné lidem. Probuzený strom dokáže mluvit jedním z jazyků, který znáš, plus jedním dalším jazykem, který znáš za každý bod bonusu za Inteligenci (má-li nějaký).

Oživ dub (TO 40): Toto kouzlo změní dub, kterého ses dotkl, na enta. Cena ZK: 1000.

Přeměna

Proměna
Složky: V, P
Dosah: krátký
Oblast: 10 stop2/úroveň (viz text)
Trvání: ihned
Záchranný hod: není
Magická odolnost: ne

Změkči (TO 15): Po seslání kouzla se v oblasti působení kouzla změkčí veškerá přírodní a neupravená zem nebo kámen. Mokrá zem se změní v hluboké bahno, suchá zem v sypký písek nebo prach; a kámen se změní v měkký jíl, který jde snadno vytvarovat nebo dělit. Kouzlo pronikne do hloubky 1 až 4 stop pod povrch očarované oblasti, závisí to na tvrdosti a odolnosti povrchu dané oblasti (dle DM). Nepůsobí na magický, očarovaný, upravený nebo opracovaný kámen. Zemní nebo kamenní tvorové nejsou kouzlem nijak ovlivněni.

Tvorové v bahně musí uspět v hodu na Reflexy nebo jsou polapeni na 1k2 kol a nemohou se pohnout, útočit ani sesílat kouzla. Tvorové, kteří v hodu uspějí, se mohou bahnem prodírat polovinou své obvyklé rychlosti, nemohou však běžet ani útočit ztečí.

Sypký prach není tak otravný jako bahno, ale všichni tvorové v oblasti se mohou pohybovat jen poloviční rychlostí a nemohou po tomto povrchu běžet ani útočit ztečí.

Změkčením půdy pod nějakou stavbou (třeba zdí nebo věží) je možné ji středně těžce poškodit, jak se trochu propadne dolů. Ovšem většina dobře postavených budov bude tímto kouzlem jen poškozena, ne zničena.

Kámen a bahno (TO 30)

Bahno na kámen: Toto kouzlo přemění natrvalo normální bahno nebo tekutý písek jakékoliv hloubky na měkký kámen (pískovec nebo podobný materiál) v oblasti až 2 krychle/úroveň o hraně 10 stop (S). Tvorové v bahně si mohou hodit na záchranu na Reflexy, zda stihnou opustit oblast předtím, nežli je zpevněna na kámen.

Kámen na bahno: Toto kouzlo změní přírodní, nerozřezané či neopracovanou skálu libovolného druhu na srovnatelné množství bahna. Pokud je kouzlo sesláno např. na balvan, pak se ten rozpadne na bláto. Magický ani očarovaný kámen není možné tímto kouzlem ovlivnit. Hloubka takto vytvořeného bahna nemůže být větší jak 10 stop. Tvorové, kteří nedokáží levitovat, létat nebo kteří se nijak jinak nedovedou z bahna dostat, zapadnou až po kyčel nebo hrudník, čímže se jejich rychlost sníží na 5 stop a mají postih -2 na hody na útok a k obraně. Křoví naházené přes bahno unese tvory, kteří se na ně dokáží vyšplhat. Tvorové dost velcí na to, aby dosáhly na dno, se mohou bažinatou oblastí brodit rychlostí 5 stop.

Je-li proměň skálu v bahno sesláno na strop jeskyně či tunelu, bláto spadne na zem a rozlije se v kaluž o hloubce 5 stop. Například sesilatel na 10. úrovni může v bahno proměnit až dvacet krychlí o hraně 10 stop. Kdyby se rozlilo na podlaze, toto bahno by pokrylo oblast čtyřiceti čtverců, každý o hraně 10 stop, do výšky 5 stop. Samotný pád bahna a následné zavalení zraní každého, kdo je přímo pod danou oblastí, za 4d6 životů, nebo za polovinu, pokud uspěl v záchranném hodu na Reflexy. Hrady a velké kamenné budovy jsou obvykle imuní vůči tomuto kouzlu, protože proměna skály v bahno nemůže být použita na opracovaný kámen a kouzlo nedosáhne tak hluboko, aby se dostatečně narušilo základy takovýchto staveb. Ovšem malé domy a stavby často mývají mnohem mělčí základy a lze je tedy tímto kouzlem poškodit nebo dokonce částečně vyvrátit.

Bahno zůstává, dokud není jeho původní substance obnovena úspěšným sesláním kouzla zlom magii nebo proměň bahno ve skálu - nezůstává však nutně ve své počáteční podobě. Postupné vysušování bahno během několika dní změní v normální zeminu. Konkrétní doba záleží samozřejmě na působení slunce, větru a normálnímu vysoušení.

Kov ve dřevo (TO 35): Toto kouzlo ti umožní změnit všechny kovové předměty ve výbuchu o poloměru 40 stop na dřevěné. Zbraně, zbroje, i všechny ostatní předměty, které tvor nese, jsou rovněž zasaženy. Magické předměty vyrobené z kovu mají proti tomuto kouzlu MO 20 + úroveň sesilatele. Artefakty nemohou být proměněny. Zbraně přeměněné z kovu na dřevo mají postih -2 k Síle. Přetvořená kovová zbroj ztrácí 2 body ze svého bonusu k obraně. Zbraň změněná tímto kouzlem se při přirozeném hodu na útok 3 nebo 4 roztříští nebo zlomí a zbroj ztrácí další bod k obraně, jakmile je zasažena přirozeným hodem na útok 17 nebo 18.

Železné dřevo (TO 35): Kouzlo přemění jakékoliv dřevo v magickou substanci. I když takřka ve všech ostatních aspektech zůstane přírodním dřevem, železné dřevo je tak silné, těžké a odolné vůči ohni, jako ocel. Kouzla, která účinkují na kov, na železné dřevo nepůsobí. Kouzla působící na dřevo na železné dřevo působí, až na to, že železné dřevo nehoří. Efekt, objekt ze dřeva do váhy 5 lb./úroveň.

Rozpad

Proměna
Složky: V, P
Dosah: krátký
Cíl: objekt
Trvání: ihned
Záchranný hod: viz text
Magická odolnost: ne

Vymaž (TO 10): *Vymaž* odstraní obyčejný i magický text ze svitku nebo až ze dvou stránek papíru, pergamenu nebo podobného materiálu. Nemagické texty jsou automaticky vymazány, jestliže se jich dotkneš a nikdo je nemá v držení. Jinak je šance 90%, že nemagický text vymažeš.

Abys vymazal magický text, musíš se ho dotknout a ověřit svou úroveň.

Zkroucené dřevo (TO 15): Způsobíš, že se dřevo ohýbá a kroutí, čímž navždy zničíš jeho tvar a sílu. Zkroucené dveře se sami otevřou nebo se naopak vzpříčí, takže je třeba je silou vyrazit, dle tvé volby). Do člunu nebo lodě začne zatékat. Zkroucené zbraně na dálku jsou nepoužitelné. Zkroucené ruční zbraně dávají postih -4 k hodům na útok. Zkroutit můžeš objekt malé velikosti.

Sevření koroze (TO 20): Pod tvým dotykem koroduje železo i jeho slitiny. Jakýkoliv objekt vyrobený ze železa nebo slitin železa, kterého se dotkneš, zrezne, zeslábne a zkroutí se; je bezcenný a de facto zničený. Pokud je předmět tak velký, že se nevejde do poloměru 3 stop od místa dotyku (velké železné dveře nebo železná zeď), pak zrezne a zničí se pouze materiál do okruhu 3 stop. Magické železné předměty jsou vůči tomuto kouzlo imunní. V boji můžeš sevření koroze uplatnit úspěšným útokem nablízko dotykem. Takto použité sevření koroze okamžitě zničí 1k6 bodů Třídy zbroje získané pomocí železného brnění. Dotknout se zbraně, kterou se proti tobě tvůj protivník ohání, je poněkud obtížnější. Musíš se jí úspěšně dotknout podle pravidel útoku na zbraň. Zasažená kovová zbraň je ihned zničena.

Poznámka: Útokem na soupeřovu zbraň ho provokuješ k útoku. Navíc se zbraně musíš opravdu dotknout, ne ona tebe.

Železným tvorům způsobí sevření koroze každým úspěšným útokem zranění za 2k6 životů. Kouzlo trvá 1 kolo/úroveň, provést můžeš jeden útok dotykem za kolo.

Telekineze

Proměna
Složky: V, P
Dosah: dlouhý
Cíl nebo cíle: viz text
Trvání: soustředění (až 1 kolo/úroveň)
Záchranný hod: Vůle odolá
Magická odolnost: ano

Síla

Trvalá síla (TO 10): Trvalá síla dokáže pohybovat tvorem nebo objektem do váhy 20 liber +5/úroveň, a to maximálně 20 stop za kolo. Efekt může být přerušen, pokud ovlivňovaný tvor nebo majitel předmětu uspěje v hodu na Vůli nebo na MO. Tato verze kouzla končí po uplynutí 1 kola za úroveň sesílatele, ale končí ihned, když se na něj přestaneš soustředit. Objekt můžeš přesunovat svisle, vodorovně nebo oběma směry současně. Objekt nemůže být přemísťován mimo dosah kouzla. Pokud se předmět vzdálí z dosahu, kouzlo skončí. Pokud z jakéhokoliv důvodu ztratíš soustředění, objekt spadne nebo se zastaví.
Objektem se dá telekineticky manipulovat stejně, jako bys to dělal jednou rukou. Například jde pohybovat pákou, táhnout za provaz, otočit klíčem, otočit předmětem, a podobně, samozřejmě pokud je váha předmětu v mezích působnosti kouzla. Můžeš takto dokonce rozvázat i jednoduché uzly, i když takovéto jemnější akce vyžadují ověření Inteligence proti TO, kterou určí DM.

Manévr (TO 20): Jednou za kolo můžeš provést bojový manévr jako je stražení, podražení, prorážení, zápas (včetně znehybnění). Abys uspěl, musíš uspět v hodu na útok k čemuž používáš základní útočný bonus + opravu vlastnosti (kouzlící). Terč si již nehází proti pasti, ale magickou odolnost aplikuj.

Úder (TO 20): Celou sílu kouzla je také možné uvolnit v jednom kole. Můžeš mrštit jedním nebo více předměty a nebo tvory, kteří jsou v dosahu kouzla, na cíl, jenž je v dosahu všech vrhaných objektů (maximálně 10 stop/úroveň). Maximálně můžeš hodit objekty o váze 20 liber za úroveň sesílatele. Abys zasáhl, musíš uspět v hodu na útok, k čemuž používáš základní útočný bonus + opravu vlastnosti (kouzlící). Zbraně způsobují normální poranění. Ostatní předměty způsobují zranění 1 život za 20 liber své váhy (platí pro méně nebezpečné věci, jako třeba sud) až 1k6 životů za 20 liber (pro pevné, tvrdé objekty jako třeba kámen).

Můžeš házet i tvory, kteří se vejdou do hmotnostního limitu. Ti ale mají možnost provést záchranný hod na Vůli a při úspěchu působení kouzla odolají, což platí i u předmětů, které má někdo ve svém vlastnictví. Pokud je tvor telekineticky mrštěn proti pevnému povrchu, je poraněn jako by padal 10 stop (1d6 životů).

Létání

Pomalý pád (TO 10): Kouzlo okamžitě změní rychlost pádu na ne víc jak 60 stop/kolo, takže během trvání kouzla není objekt ani tvor nijak poraněn, když dopadne na zem. Ovšem jakmile vyprší trvání kouzla, rychlost pádu se vrátí do normálu.

Seslání tohoto kouzla je volná akce, toto kouzlo můžeš seslat dokonce i když nejsi zrovna na řadě.

Levitace (TO 15): Proměněný tvor je schopen po dobu 1 kola/úroveň kráčet po jakémkoli povrchu jako po pevné zemi (včetně tekutiny). Dokážeš bez nesnází chodit po bahně, oleji, sněhu, pohyblivých pískách, tekoucí vodě, ledu nebo i po lávě, protože příjemce se ve skutečnosti vznáší palec nebo dva nad povrchem. (Tvorové přecházející žhavou lávu jsou normálně zraňováni jejím teplem.) Tvorové mohou jít, běhat, útočit ztečí nebo se jakkoliv jinak pohybovat přes povrch stejně, jako kdyby to byla pevná zem.

Pokud je kouzlo sesláno pod vodou (nebo když je příjemce částečně nebo cele ponořený v nějaké tekutině), příjemce je nadnášen k jejímu povrchu rychlostí 60 stop za kolo tak dlouho, dokud si na něj nemůže stoupnout.

Oživlé předměty

Oživlé lano (TO 10): Dokážeš oživit neživý objekt, který má něco společného s lanem či provazem, např. nit, vlna na pletení, motouz, provaz, lano nebo i kabel. Maximální délka počítá s lanem o průměru 1 palce. Za každý další palec tloušťky navíc zmenši maximální délku o 50% a naopak o 50% ji zvětši za každé zmenšení tloušťky o polovinu.

Oživlé lano splní následující rozkazy: "Sviň se" (svine se do úhledného komínku), "Sviň se a uvaž," "Smyčka," "Uvaž se a smyčka," "Svaž a zauzli" a všechny jejich opaky ("Rozviň se" atd.). Každé kolo můžeš dát pohybovou akcí jeden rozkaz, tak jako při přesměrovávání aktivního kouzla.

Lano může ovinout pouze tvora nebo objekt, který je do 1 stopy od něj - nedokáže se k němu připlazit - takže musí být do jeho blízkosti například hozeno. To vyžaduje úspěšný hod na útok vzdáleným dotykem (pásmo dostřelu je 10 stop). Typické, 1 palec silné lano, má 2 životy, TZ 10 a přetrženo může být ověřením Síly s TO 23. Lano nijak nezraňuje, ale může být použito k podtržení nebo omotání jednoho protivníka, který neuspěje v hodu na záchranu na Reflexy. Tvor je svázaný tímto kouzlem, který je schopný sesílat kouzla, musí ověřit své Soustředění s TO 15, aby se mu podařilo seslat kouzlo. Omotaný tvor se může vyvléknout ověřením své Ohebnosti vůči TO 20.

Ani lano, ani případné uzle, které vytvoří, nejsou sami o sobě magické. Kouzlo nemůže oživit objekty, které nese nebo drží nějaký jiný tvor.

Oživlé objekty (TO 15): Neživým objektům dodáš pohyblivost a zdání života. Oživlý objekt nebo objekty ihned zaútočí na kohokoli nebo cokoliv, co jim jako prvního určíš. Oživlé objekty mohou být z libovolného nemagického materiálu - dřeva, kovu, kamene, textilie, kůže, keramiky, skla, apod. Oživit můžeš jeden Malý nebo menší objekt (jako je židle), nebo odpovídající počet objektů větších, za úroveň sesilatele. Středně velký objekt (jako je např. šatní skříň) odpovídá dvěma Malým nebo menším objektům, Velký objekt (jako je stůl) odpovídá čtyřem, Obří osmi, Gigantický šestnácti a Kolosální třiceti dvěma. Jednou určený cíl nebo cíle můžeš změnit pohybovou akcí, jako při přesměrovávání aktivního kouzla.

Herní statistiky oživených objektů jsou uvedeny v Bestiáři. Kouzlo nemůže oživit objekty, které nese nebo drží nějaký jiný tvor.

TO	Velikost
15	Malý
20	Střední
25	Velký
30	Obří
35	Gigantický
40	Kolosální

Tvarování

Proměna
Složky: V, P
Dosah: dotek
Cíl: materiál, do 10 stop3 + 1/úroveň
Trvání: ihned
Záchranný hod: Vůle odolá
Magická odolnost: ano

Oprava (TO 10): Kouzlo spraví malé praskliny nebo trhliny (neopraví škody na celkové stavbě) jednoho objektu. Z kovových předmětů tedy opraví rozlomený prsten, řetízek, medailon, malou dýku atd., pokud jsou poškozeny jenom málo a na jednom místě. Keramické nebo dřevěné předměty kouzlo opraví tak, že jsou jako nové, a to i když byly rozbity na kusy. Stejně tak spraví i díru v koženém batohu nebo měchu na víno. Kouzlo spraví i kouzelný předmět, ale jeho magické vlastnosti neobnoví. Kouzlo nedokáže opravit zlomené magické berle, hole ani hůlky.

Zcelení (TO 20): Kouzlo kompletně opraví objekt z jakéhokoliv materiálu, dokonce i když je poškozen (nebo rozbit) na více místech, tak dobře, že je jako nový. Kouzlo opraví poškozené magické předměty, ale neobnoví jejich magické vlastnosti a neopraví zlomené magické berle, hůlky ani hole. Kouzlo neopraví předměty, které byly dezintegrovány, spáleny, rozdrceny na prach, rozpuštěny nebo vypařeny.

Vylepšení (TO 20): Toto kouzlo magicky vylepší existující předmět z běžné kvality na mistrovskou. Lze vylepšit i zbroje a zbraně. Toto kouzlo nemůžeš seslat na přirozenou zbroj či zbraň nebo předměty, které již mistrovské jsou.

Zhotovení (TO var): Kouzlo ti zmožní tvarovat libovolný kus materiálu do jakékoliv podoby, která ti vyhovuje. Například můžeš udělat zbraň, speciální propadlo nebo sochu. Vytvarování jemných předmětů vyžaduje ověření řemesla.

TO	Materiál
15	dřevo
20	kámen
25	kov

Změna velikosti

Proměna
Složky: V, P
Dosah: krátký
Cíl: tvor
Trvání: 1 minuta/úroveň (Z)
Záchranný hod: Výdrž odolá
Magická odolnost: ano

Zvětši (TO 15): Toto kouzlo způsobí okamžitý růst tvora; jeho výšku zvětší o 50% a váhu zvedne čtyřnásobně. Příjemce má velikostní bonus +4 na Sílu a bonus +2 na Odolnost. Získává zvyšovací bonus +1 k přirozené zbroji. Má větší nosnost o 50% a používá-li velkou zbraň má dosah 10 stop. Magické efekty, které zvyšují velikost, se nesčítají.

Vzrůst (TO 25): Tvor vzroste na dvojnásobek své původní velikosti a váží osminásobek. Tato proměna změní kategorii velikosti na nejbližší další větší velikost (např. z Velkého na Obří), čímž mu dá bonus +8 k Síle a bonus +4 k Odolnosti a postih -2 k Obratnosti. Stávající bonus přirozené zbroje tvora se zvýší o 2. Jestliže není pro požadovaný růst dostatek místa, tvor vzroste na maximální možnou velikost a může ověřit svou Sílu (používajíce již zvětšenou), aby přitom zničil případné překážky. Pokud neuspěje, vtěsná se do daného prostoru, aniž by se tím nějak poranil - kouzlo není možné použít k rozdrcení tvora jeho růstem.

Zmenši (TO 15): Toto kouzlo způsobí okamžité zmenšení tvora nebo objektu, zmenšujíce zároveň jeho velikost i váhu. Příjemce se zmenší o 25% a váhu o 50%. Tvor obdrží velikostní postih -2 k síle a jeho nosnost se sníží o 25%.

Redukce (TO 25): Toto kouzlo zmenší tvora na polovinu jeho výšky a 20% váhy. Životy tvora, obrana a základní bonus k útoku se nemění, ale síla se zmenší spolu s velikostí. Tvor obdrží velikostní postih -4 k Síle, -2 k Odolnosti a jeho nosnost se sníží o 50%.

Obří hmyz (TO 20): Zvětšíš tři normálně velké stonožky, dva obyčejné pavouky nebo jednoho běžného škorpióna. Proměnit jde pouze jeden druh hmyzu (takže jedno kouzlo nemůže najednou zvětšit stonožku a pavouka) a všechen se musí zvětšit stejnou měrou. Výsledná velikost, na kterou může hmyz vyrůst, viz níže tabulka. Žádný obří hmyz stvořený tímto kouzlem se tě nepokusí poranit, ale tvá kontrola nad těmito tvory je omezena na jednoduché příkazy ("Útoč," "Braň se," "Hlídej," a podobně). Příkazy k útoku na určitého tvora, když se objeví, nebo k hlídání před konkrétním tvorem už jsou příliš složité, než aby je hmyz pochopil. Pokud nedostane jiný příkaz, obří hmyz útočí na každého a na cokoli okolo sebe.

TO	Velikost hmyzu
20	Střední
25	Velká
30	Obrovská
35	Gigantická
40	Kolosální

VĚŠTĚNÍ

Věštecká kouzla mohou odhalit dávno zapomenutá tajemství, předpovídat budoucnost, nalézt ukryté věci a prohlédnout klamná kouzla.

Mnohá věštecká kouzla mají oblast účinku ve tvaru kužele. Oblasti se pohybují s tebou a míří směrem, kterým se díváš. Kužel vymezuje oblast, kterou můžeš prohlédnout za jedno kolo. Zkoumání jednoho úseku po více kol ti může poskytnout víc informací, jak je napsáno v popisu jednotlivých kouzel.

Dohled

Věštění
Složky: V, P
Dosah: dotyk
Cíle: tvor
Trvání: minuta či do spuštění
Záchranný hod: Vůle odolá (neškodné)
Magická odolnost: ano

Dohled (TO 10): Toto kouzlo zajistí příjemci dotyk božské moci. Tvor dostane kompetenční bonus +2 na jeden hod na útok, hod na záchranu nebo ověření dovednosti. Musí se sám rozhodnout využít tento bonus ještě předtím, než provede hod, na nějž ho chce použít.

Přesný úder (TO 15): Během svého příštího útoku získáš dočasný, intuitivní vhled do bezprostřední budoucnosti. Jeden tvůj příští útok (pokud je proveden před koncem tvého příštího kola) má bonus intuice +10. Navíc nejsi postižen šancí na úplné minutí nepřítele, který je před tebou ukryt.
Ohnisko: malá dřevěná replika lukostřeleckého cíle.

Bojové smysly (TO 20): Na krátký čas získáš intuitivní vhled do bezprostřední budoucnosti. Po dobu 1 kola/úroveň obdržíš bonus intuice +2 k útoku i obraně.

TO	Bonus
20	+2
25	+3
30	+4

Předtucha (TO 30): Toto kouzlo tě obdaří silným šestým smyslem po dobu 10 minut/úroveň. Jakmile je předtucha seslána, vždy ihned obdržíš varování o nebezpečí, které hrozí příjemci kouzla. Nejsi nikdy překvapen ani zaskočen. Navíc ti kouzlo dá obecnou představu o tom, jakou akcí se nejlépe ochráníš, a

dává ti bonus intuice +4 k obraně a k záchrannému hodu na Reflexy. Bonus intuice se neuplatňuje, když si nepočítáš bonus za Obratnost k obraně.

Identifikace

Věštění
Složky: V, P, M
Dosah: kratký
Cíl: kužel
Trvání: soustředění, až 1 minuta/úroveň (Z)
Záchranný hod: není
Magická odolnost: ne

Detekuj magii (TO 10): Dokážeš najít magické aury. Množství odhalených informací závisí na tom, jak dlouho studuješ danou oblast nebo příjemce.

1. kolo: Přítomnost či nepřítomnost magických aur.

2. kolo: Počet různých magických aur a sílu té nejsilnější.

3. kolo: Sílu a přesné místo výskytu každé aury. Pokud máš výhled na předmět nebo tvora obklopeného magickou aurou, můžeš ověřit Znalosti magie, abys poznal školu magie obsažené v každé z nich. (Za každou auru ověřuj jen jednou; TO je 15 + úroveň kouzla nebo 15 + polovina úrovně sesilatele u efektů nevzniklých kouzlem.)

Magické oblasti, více druhů magie nebo silné magické vyzařování na daném místě můžeš slabší aury splést nebo skrýt.

Síla aury: Síla a moc aury závisí na úrovni působícího kouzla nebo u předmětu na úrovni sesilatele. Doba přetrvání aury: Magická aura přetrvává nějakou dobu na místě i poté, co zmizí její původní zdroj (v případě kouzla) nebo kdy je zdroj zničen (v případě magického předmětu). Pokud je na takovém místě sesláno a na danou oblast zaměřeno najdi magii, kouzlo určí sílu aury jako skomírající (ještě slabší než je slabá). To, jak dlouho aura na místě přetrvá, závisí na její původní síle.

Sférici a elementálové nejsou sami o sobě magičtí.

Každé kolo se můžeš otočit, abys hledal magii v jiné oblasti. Kouzlo dokáže proniknout bariérami, ale 1 stopa kamene, 1 palec běžného kovu, tenký plát olova nebo 3 stopy dřeva či hlíny ho zablokují.

Určení (TO 15): Toto kouzlo odhalí všechny magické vlastnosti jednoho magického předmětu, včetně toho, jak je aktivovat (pokud je to nutné) a kolik seslání ještě předmět má (má-li nějaké).
Určení neúčinkuje na artefakty.

Mystický zrak (TO 20): Toto kouzlo rozzáří tvé oči do modra a umožní ti vidět magické aury do 120 stop od tebe po dobu 1 minuta/úroveň (Z). Jeho efekt se podobá se kouzlu najdi magii, ale mystický zrak nevyžaduje soustředění a přesné umístění aur a jejich sílu odhalí mnohem rychleji.

Znáš polohu a sílu všech magických aur v dohledu. Síla aury závisí na funkční úrovni kouzla nebo na sesilatelské úrovni předmětu, tak jak je to uvedeno v popisu kouzla najdi magii. Když je předmět nebo tvor mající auru v dohledu, můžeš ověřit svůj Znalosti magie a zjistit tak školu magie aury.

Rozbor magie (TO 35): Rozeznáš všechna kouzla a magické vlastnosti přítomné ve tvorech nebo objektech. Každé kolo můžeš volnou akcí zkoumat jednoho tvora nebo objekt, kterého vidíš po dobu 1 kolo/úroveň (Z). V případě magického předmětu poznáš jak funguje, jak aktivovat jeho schopnosti (je-li to nutné) a kolik seslání má (pokud používá seslání). V případě objektu nebo tvora s na něj seslanými aktivními kouzly odhalíš každé kouzlo, jeho efekt a úroveň sesilatele.

Objekt v něčím vlastnictví může hodit na záchranu na Vůli, pokud si to jeho majitel přeje, aby odolal tomuto efektu. Pokud v hodu uspěl, nedozvíš se nic vyjma toho, co poznáš sám obyčejným pohledem. Objekt, který v hodu na záchranu na Vůli uspěl, nemůže být 24 hodin znovu cílem rozboru magie.
Rozbor magie nefunguje na artefakty.

Ohnisko: maličké čočky z rubínu nebo safíru ve zlaté obroučce. Kámen musí mít cenu minimálně 1 500 zl.

Komunikace

Proměna [jazykově podmíněný]
Složky: V, P, O
Dosah: střední
Cíle: jeden tvor/úroveň
Trvání: 10 minut/úroveň
Záchranný hod: není
Magická odolnost: ne

Zpráva (TO 10): Můžeš šeptat zprávy a slyšet šeptané odpovědi s jen malou šancí, že to vyslechne někdo nepovolaný. Prstem ukážeš na každého tvora, který má zprávu dostat. Když šeptáš, slova tebou pronesená dobře slyší všichni cíloví tvorové v dosahu. Magické ticho, 1 stopa kamene, 1 palec běžného kovu (nebo tenký plátek olova) nebo 3 stopy dřeva nebo hlíny kouzlo zablokuje. Zpráva však nemusí nutně putovat k příjemci tou nejpřímější cestou. Dokáže překážku obejít, pokud má kudy a pokud se tím nedostane mimo dosah. Tvorové, kteří zprávu obdrží, mohou zašeptat odpověď, kterou ty uslyšíš. Kouzlo přenáší zvuky, nikoliv smysl. Nepřekoná proto jazykovou bariéru.

Poznámka: Abys mohl zprávu pronést, musíš pohybovat rty a šeptat, čímž zkušenému pozorovateli dáváš možnost odezírat ti ze rtů.

Šepotající vítr (TO 15): Po větru pošleš zprávu nebo zvuk na přesně určené místo v dosahu 1 míle/úroveň. Šepotající vítr putuje v rámci dosahu na místo, které znáš, pokud tam dokáže najít cestu. (Nemůže např. proniknout skrze zdi). Dokud nedosáhne místa určení, šepotající vítr je stejně jemný a nenápadný jako zefýr. Potom zašeptá svou zprávu nebo vydá zvuk. Věz, že zpráva je pronesena bez ohledu na to, zda se někdo na určeném místě nachází, aby ji mohl vyslyšet. Vítr potom zmizí. Kouzlo můžeš připravit tak, aby přeneslo zprávu až o dvaceti pěti slovech, přimět kouzlo vydat jiný zvuk trvající 1 kolo nebo prostě způsobit, aby šepotající vítr vypadal jako sotva patrné chvění vzduchu. Rychlost přesunu šepotajícího větru máš také pod kontrolou, může se pohybovat rychlostí od 1 míle/hodinu až po 1 míli za 10 minut. Když kouzlo dosáhne určeného místa, zůstane tam, dokud svou zprávu nesdělí. Stejně jako magická ústa, ani šepotající vítr nemůže pronášet verbální složky kouzel, používat vůdčí slova ani aktivovat magické účinky.

Poselství (TO 25): Kontaktuješ jednoho tvora, kterého dobře znáš a pošleš mu krátkou zprávu o délce maximálně 25 slov. Pokud tě příjemce zná, rozezná od koho zpráva přišla. Může ti vzápětí na to za stejných podmínek ihned odpovědět. I tvor s Inteligencí 1 dokáže poselství porozumět, jeho schopnost na něj reagovat je ovšem normálně omezena jejich Inteligencí. I když je poselství doručeno, cíl není nijak nucen ho uposlechnout.

Jestliže se tvor nenachází ve stejné sféře jako sesilatel, je základní šance 5%, že k němu tvé poselství nedorazí. (Místní podmínky ve sféře, kde se nachází, mohou tuto pravděpodobnost neúspěchu ještě významně zvýšit).

Telepatické pouto (TO 30): Mezi tvory (1 tvor/tři úrovně) ustanovíš telepatické spojení; každý z tvorů musí mít Int alespoň 6. Každý tvor zahrnutý ve spojení je spojen se všemi ostatními. Toto pouto mohou navázat jen tvorové dobrovolně s ním souhlasící, proto si nemohou hodit na záchranu ani magickou odolnost. Tvorové mohou skrze pouto mezi sebou komunikovat bez ohledu na znalost jazyka. Tímto telepatickým spojením není nikomu dána zvláštní moc ani omezení. Jakmile je spojení navázáno, působí na libovolnou vzdálenost po dobu 10 minut/úroveň (ne však mezi sférami).

Mluva

Věštění
Složky: V, P
Dosah: osobní

Cíl: ty
Trvání: 1 minuta/úroveň

Mluva zvířat (TO 15): Dokážeš komunikovat se zvířaty. Jsi schopen jim pokládat otázky a porozumět jejich odpovědi, ačkoliv kouzlo neučiní zvíře nijak přátelštější nebo více ochotné spolupracovat. Navíc lstivá a opatrná zvířata mají tendence být struční a vyhýbaví, zatímco hloupá zvířata mají často nesmyslné poznámky. Jestliže je zvíře přátelské, můžeš ho požádat o nějakou službu (dohodni se s DM). Poznámka: Toto kouzlo neúčinkuje na netvory, magické netvory ani na havěť.

Mluva rostlin (TO 20): Dokážeš rozumět a komunikovat s normálními rostlinami i rostlinnými tvory. Jsi schopen jim pokládat otázky a porozumět jejich odpovědi. Povědomí o svém okolí je u obyčejné rostliny omezené, takže ti nebude schopna dát (ani ho rozeznat) detailní popis nějakého tvora nebo zodpovědět otázky netýkající se jejího bezprostředního okolí.

Kouzlo neučiní rostlinné tvory nijak přátelštější nebo více ochotné spolupracovat. Navíc lstiví a opatrní rostlinní tvorové mají tendence být struční a vyhýbaví, zatímco ti hloupější mají často nesmyslné poznámky. Jestliže je rostlinný tvor přátelský, můžeš ho požádat o nějakou službu (dohodni se s DM).

Mluva přírody (TO 30): Splyneš s přírodou, získávaje tak povědomost o okolním území. Ihned tak poznáš až tři fakta z těchto oblastí: země nebo terén, rostliny, horniny, zdroje vody, lidi, obecný stav zvěře, přítomnost lesní zvěře, přítomnost silných nepřirozených tvorů nebo i obecný stav místní přírody. Ve venkovním prostředí kouzlo operuje v rozsahu jedné míle za úroveň sesilatele. V přírodním podzemí – jeskyně, průrvy, atd. – působí do 100 stop za úroveň sesilatele. Kouzlo není funkční tam, kde je příroda osídlena či zastavěna, jako je tomu ve vybudovaných jeskyních a městech.

Mluva kamenů (TO 35): Získáš schopnost mluvit s kameny, kteří ti mohou sdělit kdo nebo co se jich dotklo stejně jako ti mohou říct, co je za nimi ukryto nebo jimi překryto. Pokud jsou o to požádáni, kameny ti sdělí úplný popis. Pamatuj, že úhel vnímání a znalostí kamenů je od těch tvých hodně odlišná, takže ti možná nebude schopen sdělit detaily, které tě nejvíc zajímají (dle DM). Dokáže rozmlouvat s přirozeným i opracovaným kamenem.

Odhal

Věštění
Složky: V, P, DO
Dosah: 60 stop
Oblast: kuželovité vyzařování
Trvání: soustředění, až 10 minut/úroveň (Z)
Záchranný hod: není
Magická odolnost: ne

Odhal zlo (TO 10): Dokážeš vycítit přítomnost zla. Množství získaných informací závisí na tom, jak dlouho studuješ danou oblast nebo příjemce.

1. kolo: Přítomnost či nepřítomnost zla.

2. kolo: Počet zlých aur v oblasti a sílu té nejmocnější přítomné zlé aury. Pokud máš dobré přesvědčení, nejsilnější zlá aura je nepřekonatelná (viz níže) a VT nebo úroveň zdroje aury je víc jak dvojnásobná než tvá úroveň postavy, pak jsi na 1 kolo ochromen a kouzlo končí.

3. kolo: Síla a přesné místo výskytu každé aury. Jestliže je aura v místě, kam nevidíš, vycítíš směr, v němž se nachází, ale ne její přesné místo.

Každé kolo se můžeš otočit, abys hledal zlo v jiné oblasti. Kouzlo dokáže proniknout bariérami, ale 1 stopa kamene, 1 palec běžného kovu, tenký plát olova nebo 3 stopy dřeva či hlíny ho zablokují.

Odhal myšlenky (TO 15): Odhalíš povrchové myšlenky. Množství získaných informací závisí na době, po kterou příjemce nebo oblast zkoumáš.

1. kolo: Přítomnost nebo absence myšlenek (od tvorů, kteří jsou při vědomí a mají Int 1 nebo vyšší).

2. kolo: Počet svébytných myslí a velikost jejich Inteligence. Pokud je nejvyšší Inteligence 26 nebo více (a je přinejmenším o 10 bodů větší než tvá vlastní Inteligence), jsi na 1 kolo ochromen a kouzlo končí. Toto kouzlo ti neumožní rozeznat místo, kde se nachází inteligentní mysl, když nevidíš tvory, jejichž myšlenky hledáš.

3. kolo: Povrchové myšlenky jakékoliv mysli v oblasti. Hod cíle na záchranu na Vůli ti zabrání číst jeho myšlenky a ty musíš seslat najdi myšlenky znovu, jestliže to chceš opět zkusit. Tvorové se zvířecí inteligencí (Int 1 nebo 2) mají jednoduché, instinktivní myšlenky, které ovšem dokážeš vnímat.

Každé kolo se můžeš otočit tak, abys hledal myšlenky v jiné oblasti. Kouzlo dokáže pronikat překážkami, ale tenký plát olova, 1 palec obyčejného kovu, 1 stopa kamene nebo 3 stopy dřeva či hlíny ho zablokují.

Mystické ohnisko: měděná mince.

Odhal lež (TO 25): Každé kolo se soustředíš na jednoho příjemce, který musí být v dosahu. Víš, jestli příjemce schválně a vědomě lže tím, že rozeznáš narušení jeho aury lhaním způsobené. Kouzlo neodhalí pravdu, neodkryje nevědomé nepřesnosti ani vždy neodhalí vytáčky. Každé kolo se můžeš soustředit na jiného příjemce.

Odhal sledování (TO 30): Jsi si okamžitě vědom jakéhokoliv pokusu o sledování tvé osoby pomocí věšteckého (sledovacího) kouzla nebo efektu do celý den. Účinek kouzla vyzařuje z tebe, takže se i spolu s tebou pohybuje. V oblasti působení kouzla znáš polohu všech magických senzorů.

Pokud byl pokus o sledování inicializován v oblasti, víš rovněž odkud; jinak ty i sledující ihned vzájemně ověříte sesilatelskou úroveň (1k20 + úroveň sesilatele). Pokud alespoň vyrovnáš výsledek sledujícího, uvidíš jeho obraz a vycítíš i přesný směr a vzdálenost k němu.

Promlouvej

Věštění
Složky: V, P, O
Dosah: osobní
Cíl: ty
Trvání: 10 minut/úroveň

Porozumění (TO 15): Rozumíš mluvenému slovu nebo dokážeš přečíst jinak nesrozumitelnou zprávu. Vždy se musíš dotknout tvora nebo textu, kterému chceš porozumět. Schopnost přečíst text však nezaručuje schopnost pochopit daný materiál jako celek, pouze jeho doslovné znění. Kouzlo ti umožňuje rozumět nebo číst v neznámém jazyce, ale ne v něm mluvit ani psát.

Text může být čten rychlostí jedné stránky (250 slov) za minutu. Magický text nejde přečíst, kouzlo ale odhalí, že je magický. Toto kouzlo může zmást určitý typ ochranné magie (jako jsou kouzla skrytá stránka nebo iluzivní text). Nerozluští ani tajné kódy ani neobjeví zprávy skryté v jinak obyčejném textu.

Ohnisko: čistý krystal nebo hranol minerálu.

Jazyky (TO 20): Toto kouzlo propůjčí tvoru, kterého ses dotkl, schopnost mluvit a rozumět jazyku všech inteligentních tvorů, ať už se jedná o rasovou řeč nebo místní dialekt. Příjemce může pochopitelně v jednom okamžiku mluvit jen jedním jazykem, ale je schopen rozumět více jazykům naráz. Jazyky neumožňují příjemci mluvit s tvory, kteří neumí mluvit. Příjemci rozumí každý, kdo slyší jeho hlas, jedno jak je daleko. Kouzlo nijak neovlivňuje pocity tvorů vůči příjemci.

Spojení (TO 30): Spojíš se se svým božstvem, jeho vyslanci či jinou vyšší mocností - a položíš otázku, na kterou lze odpovědět prostým ano či ne. (Sesílatel nevyznávající určité božstvo se spojí s božstvem odpovídajícím jeho filozofii.) Můžeš položit jednu takovou otázku za každou svou úroveň sesilatele. Odpovědi jsou v rámci znalostí dotazované entity pravdivé a správné. “Nejasné” je také přípustná odpověď, jelikož ani mocné bytosti z Vnějších sfér nejsou nutně vševědoucí. V případě, kdy jednoslovná odpověď může být zavádějící nebo by nebyla v souladu se záměry božstva, může být odpovědí krátká věta (pět a méně slov).

Kouzlo v nejlepším případě jen poskytne informace, které postavě pomohou v rozhodování. Zkontaktovaná entita odpovídá ve shodě s vlastními zájmy. Pokud váháš, rozebíráš odpovědi nebo jdeš dělat cokoliv jiného, kouzlo končí.

Vize (TO 35): Pomocí kouzla se můžeš dozvědět něco o důležité osobě, místě nebo věci. Jakmile je věštění u konce, najednou znáš legendy (jsou-li jaké) o dané věci, osobě nebo místě. Mohou to být současné legendy, zapomenuté legendy a nebo dokonce i informace, které nikdy nebyly všeobecně známy. Pokud se jedná o osobu, věc, nebo místo, které nemá legendární význam, nezískáš žádné informace. Obecně lze říct, že "legendární" jsou postavy na jedenácté a vyšší úrovni, stejně tak jako tvorové s nimi spojení, hlavní magické předměty, které vlastní, a místa, kde vykonaly svoje nejvýznamnější činy.

Ohnisko: čtyři slonovinové hůlky (každá v ceně asi 50 zl), sestavené do čtverce.

Sledování

Věštecká (sledování)
Složky: V, P
Dosah: dlouhý
Efekt: magický senzor
Trvání: 1 minuta/úroveň (Z)
Záchranný hod: není
Magická odolnost: ne

Čidlo (TO 15): Kouzlo vytvoří na daném místě magický senzor, který ti umožní slyšet nebo vidět (dle tvé volby) vše téměř tak dobře, jako bys tam byl. Nemusíš mít výhled ani volnou dráhu účinku, ale místo ti musí být známo - musíš ho dobře znát osobně nebo ho jasně určit (např. za dveřmi, za rohem nebo v tamtom hájku). Jakmile určíš místo, senzor už se nepohybuje, ale můžeš jím otáčet do všech směrů, abys viděl právě tu oblast, kterou si přeješ. Na rozdíl od jiných sledovacích kouzel, toto kouzlo neumožňuje funkci magicky nebo nadpřirozeně zlepšených smyslů. Jestliže je na zvoleném místě magická temnota, nevidíš nic. Je-li tam přirozená tma, vidíš pouze do 10 stop kolem centra kouzla. Kouzlo funguje pouze ve sféře, kde se právě nacházíš.

Ohnisko: Malý roh (pro sluch) nebo skleněné oko (pro zrak).

Oko (TO 25): Vytvoříš neviditelné magické čidlo, které ti předává vizuální informace. Oko můžeš seslat kdekoli v dohledu, potom už se může pohnout bez omezení i pryč z tvého normálního dohledu. Když vnímá oblast před sebou stejně jako člověk (sleduje hlavně zem), oko se pohybuje rychlostí 30 stop za kolo (300 stop za minutu), pokud zkoumá strop nebo stěny stejně tak jako podlahu před sebou, tak jen 10 stop za kolo (100 stop za minutu). Vidí úplně stejně jako ty, kdybys byl na jeho místě. Oko se po dobu trvání kouzla může pohybovat všemi směry. Skrze pevné překážky neprojde, ale proklouzne mezerou nebo dírou mající alespoň 1 palec v průměru. Oko se nemůže přesunout do jiné sféry existence, ani skrze bránu nebo podobný magický portál.

Na použití mystického oka se musíš soustředit. Pokud se nesoustředíš, oko je nefunkční, dokud se na něj znovu nesoustředíš.

Sleduj (TO 25): Dokážeš vidět a slyšet nějakého tvora, ať je od tebe jak chce daleko. Pokud ale příjemce uspěje v hodu na záchranu na Vůli, tvůj pokus o jeho sledování prostě selže. Obtížnost tohoto hodu závisí na tom, jak dobře příjemce znáš a jaké (pokud vůbec nějaké) k němu máš fyzické pojítko. Jestliže je navíc příjemce v jiné sféře, má bonus +5 ke svému hodu na Vůli.

Znalost	Oprava
Žádná*	+15
Z druhé ruky (o příjemci jsi slyšel)	+10
Z první ruky (příjemce už jsi potkal)	+5
Známý	0

* Na tvora, kterého vůbec neznáš, musíš mít nějaké pojítko

Pojítko	Oprava
Podoba nebo obrázek	0
Předmět, který vlastnil, nebo kus oděvu	-5
Část těla (pramínek vlasů, nehet, atd.)	-10

Pokud v hodu na záchranu neuspěje, příjemce vidíš a slyšíš, stejně jako jeho nejbližší okolí (zhruba do 10 stop ve všech směrech od příjemce). Pokud se příjemce pohne, senzor ho následuje rychlostí do 150 stop.

Stejně jako u všech věšteckých (sledovacích) kouzel, i v tomto případě senzor poskytuje plnou zrakovou funkčnost, včetně magických efektů. Navíc mají následující kouzla šanci 5% za úroveň sesilatele, že budou skrze senzor též působit: najdi zlo, najdi dobro, najdi magii, přečti magii, zpráva a jazyky.

Pokud v hodu uspěl, nemůžeš se daného příjemce znovu pokusit sledovat minimálně 24 hodin.

Ohnisko: zrcadlo z pěkně zpracovaného a maximálně vyleštěného stříbra, v ceně nejméně 1000 zl. Zrcadlo musí měřit minimálně 2×4 stopy.

Status(TO 25): Když potřebuješ mít přehled o stavu přátel, kteří se musí rozdělit, status ti umožní mentálně monitorovat jejich relativní pozici a obecnou kondici po dobu 1 hodiny/úroveň. Jsi si vědom v jakém směru a vzdálenosti se přátelé nacházejí a v jakém jsou stavu: nezranění, poranění, vyřazení, paralyzovaní, v bezvědomí, umírající, mrtví, atd. Jakmile bylo kouzlo na příjemce sesláno, pak vzdálenost mezi ním a sesilatelem nehraje žádnou roli, dokud se oba nacházejí ve stejné dimenzi. Jestliže jí opustí, kouzlo na ně přestane fungovat.

Spatři

Věštění
Složky: V, P
Dosah: dotek
Cíl: tvor
Trvání: soustředění, až 1 minuta/úroveň (Z)
Záchranný hod: není
Magická odolnost: ne

Spatři skryté (TO 10): Dokážeš snadněji nacházet všechny skryté objekty (tajné dveře, komnaty, úkryty pasti, atd). Získáš intuitivní bonus na ověřování dovedností (Prohledávání, Vnímání). Velikost bonusu je rovna TO, kterou zvolíš při sesílání kouzla.

Spatři neviditelné (TO 15): V dosahu svého zraku vidíš všechny bytosti vyskytující se ve sféře Stínu. Efekt trvá po dobu 10 minut/úroveň (Z), stínové tvory vidíš jako poloprůsvitné, takže snadno rozeznáš rozdíl mezi nimi a normálními tvory.

Kouzlo neodhalí, proč je tvor ve sféře Stínu. Kouzlo neodhalí iluze ani ti neumožní dívat se skrze mlhavé objekty. Neobjeví ani tvory, kteří se skrývají, jsou maskováni nebo nějak jinak špatně viditelní.

Pravé vidění (TO 30): Příjemci dáš schopnost vidět všechny věci skutečně takové, jaké ve skutečnosti jsou po dobu 1 minuty/úroveň. Příjemce vidí skrze přirozenou a magickou temnotu, všimne si tajných dveří schovaných magií, přesně vidí, kde se nachází tvorové či objekty ukryté pomocí efektů *zamlžení* nebo *rozostření*, normálně vidí neviditelné tvory i objekty, vidí skrze iluze a vidí pravé podoby proměněných, změněných nebo přeměněných věcí. Navíc příjemce dokáže zaostřit svůj zrak tak, že dohlédne až do Stínové sféry (ne však do mimodimenzionálních prostor). Dosah darovaného pravého vidění je 120 stop.

Pravé vidění však nepronikne skrze pevné předměty. V žádném případě nedává žádné rentgenové vidění ani nic podobného. Neruší ukrytí, ani to způsobené mlhou a podobně. Pravé vidění nepomůže

příjemci odhalit obyčejné převleky, všimnout si normálně schovaných tvorů ani zaznamenat tajné dveře skryté běžným, nemagickým způsobem. Navíc není známou magií možné dále rozšiřovat účinek tohoto kouzla, nikdo tedy nemůže použít *pravé vidění* skrze palantír nebo sledovací kouzla.

Ukaž

Věštění
Složky: V, P
Dosah: osobní
Cíl: ty
Trvání: ihned

Ukaž směr (TO 10): Okamžitě víš, kterým směrem leží obecně známá lokace. V okamžiku seslání kouzla je tvá znalost směru k ní naprosto správná, ale klidně se můžeš znovu ihned ztratit, pokud si nenajdeš nějaký opěrný bod, který tě pak povede.

Předvídání (TO 10): Předvídání ti dokáže říct, jestli nějaká akce dopadne dobře nebo špatně. Předpověď se týká jen bezprostřední budoucnosti. Když se např. družina rozhoduje, jestli má nebo nemá zničit starobylou pečeť chránící neznámý portál, předvídání jim může napovědět, jestli je to dobrý nápad.

Základní šance na to, že dostaneš smysluplnou odpověď, je 70% + 1% za úroveň sesilatele; hod provádí tajně DM. DM může též určit, že dotaz je tak jednoznačný, že úspěšný výsledek je automatický nebo že je dotaz tak vágní, že kouzlo neuspěje nikdy. Jestliže je předpověď úspěšná, dostaneš jednu ze čtyř odpovědí:

- "Prospěch" (když ti akce pravděpodobně prospěje)
- "Běda" (když bude výsledek špatný)
- "Prospěch a běda" (pro obojí)
- "Nic" (pro akce, které nemají ani zvlášť dobrý ani zvlášť špatný výsledek)

Jestliže kouzlo neuspěje, dostaneš výsledek "Nic". Kněz, který získá výsledek "Nic", nemůže žádným způsobem určit, jestli je výsledkem úspěšného nebo neúspěšného předvídání.

"Předpověď" sahá maximálně půl hodiny dopředu, takže cokoli, co se může přihodit potom, nemá na ni žádný vliv. Může tak zcela pomíjet dlouhodobé následky zamýšlených akcí. Všechna předvídání seslaná jednou osobou na stejné téma používají ten samý výsledek hodu kostkou jako první předvídání.

Ohnisko: sada věštících pomůcek - vyřezávané hůlky, kosti apod. v hodnotě alespoň 25 zlatých.

Věštba (TO 25): Podobná předvídání, ale daleko mocnější, kouzlo věštba ti může dát dobrou radu v odpověď na otázku ohledně nějakého tvého konkrétního cíle, akce nebo aktivity, která má nastat do jednoho týdne. Rada může být pouhá jednoduchá věta, může být sdělena verši nebo i jako sudba. Pokud tvá družina nejedná podle sdělených informací, může se stát, že se podmínky změní natolik, že už věštba nebude platná. Základní šance na správnou věštbu je 70% + 1% za úroveň sesilatele, maximálně pak 90%. Jestliže hod nebyl úspěšný, pak víš, že kouzlo selhalo, pokud tedy proti tobě nepracuje nějaká magie, jejímž účelem je tě zmást.

Stejně jako u předvídání, více věšteb seslaných stejným sesilatelem na stejné téma používá ten samý výsledek hodu kostkou jako první věštba a dá tak pokaždé stejnou odpověď.

Ukaž cestu (TO 35): Příjemce tohoto kouzla dokáže najít nejkratší, nejpřímější schůdnou cestu k cílovému místu, ať už je to cesta dovnitř něčeho nebo z vnitřku ven. Toto místo se může nacházet pod širým nebem i pod zemí. *Ukaž cestu* však účinkuje pouze na místa, ne na objekty nebo tvory tam se nacházející. Místo se musí nacházet ve stejné sféře, jako ty v okamžiku sesílání kouzla. Trvání: 10 minut/úroveň.

Kouzlo příjemci umožní vycítit správný směr, který ho dovede k jeho cíli, přičemž mu ve vhodnou chvíli vždy naznačí správnou cestu nebo akci, kterou je třeba provést. Příjemce tak např. vycítí dráty

natažené přes cestu nebo vůdčí slovo ke *znaku*, jenž ji stráží. Kouzlo končí v okamžiku, kdy je dosaženo stanoveného cíle nebo když vyprší jeho trvání, cokoli se stane dříve.

Toto věštění je svázáno s příjemcem, ne jeho společníky, a nijak nepředvídá ani nenaznačuje chování jiných tvorů (ani strážců).

Zaměř

Věštění
Složky: V, P
Dosah: dlouhý
Oblast: kuželovité vyzařování
Trvání: soustředění, až 10 minut/úroveň (Z)
Záchranný hod: není
Magická odolnost: ne

Zaměř zvěř/rostliny (TO 10): V kuželu vyzařujícím od tebe dokážeš ve směru, kterým se díváš, najít určitý druh zvířete nebo rostliny. Během použití tohoto kouzla musíš na dané zvíře nebo rostlinu myslet, ale druh zvířete nebo rostliny můžeš každé kolo měnit. Množství získaných informací závisí na tom, jak dlouho oblast prohledáváš nebo na jaký druh zvířete nebo rostliny se zaměříš.

1. kolo: Přítomnost či nepřítomnost zvířete nebo rostliny příslušného druhu v oblasti.

2. kolo: Počet příslušníků daného druhu v oblasti a kondice jejich nejzdravějšího zástupce.

3. kolo: Kondice (viz níže) a přesné místo výskytu každého jedince. Jestliže se zvíře nebo rostlina nachází tam, kam nevidíš, pak vycítíš směr, v němž se nachází, ale ne její přesné místo.

Kondice: Pro účely tohoto kouzla rozeznáváme následující kategorie kondic tvorů:
Normální: má minimálně 90% celkového množství životů a netrpí žádnou nemocí.
Ucházející: má 30% až 90% celkového množství životů.
Špatná: má méně jak 30% celkového množství životů, trpí nějakou nemocí nebo následky vážného poranění.
Slabá: má 0 nebo méně životů, trpí nemocí v jejím nejsilnějším stadiu, je zmrzačen.

Pokud tvor spadá do více než jedné kategorie, kouzlo vždy sdělí tu nejslabší.

Každé kolo se můžeš otočit, abys mohl hledat zvířata nebo rostliny v jiné oblasti. Kouzlo dokáže proniknout bariérami, ale 1 stopa kamene, 1 palec běžného kovu, plát olova nebo 3 stopy dřeva či hlíny jí zablokují.

Zaměř objekt (TO 15): Vycítíš směr k dobře známému nebo jasně představenému objektu po dobu 1 minuta/úroveň. Kouzlo dokáže najít šperky, zbraně, nástroje, nábytek nebo i žebřík. Můžeš pátrat po obecných věcech, jako je schodiště, meč nebo šperk. V takovém případě nalezneš ten nejbližší, pokud jich je v dosahu víc. K pokusu o nalezení nějakého určitého předmětu, např. konkrétního šperku, je třeba mít jeho jasnou a přesnou mentální představu; jestliže není dostatečně přesná, kouzlo selže. Nemůžeš specifikovat unikátní předměty (např. "pečetní prsten barona Vuldena"), pokud jsi je předtím na vlastní oči neviděl (ne skrz věšteckou magii).

I tenký plátek olova toto kouzlo zablokuje. S jeho pomocí také nejde najít tvory. *Proměň cokoli* ho ošálí.

Ohnisko: vidlicovitá virgule.

Zaměř tvora (TO 25): Toto kouzlo působí jako *zaměř objekt*, až na to, že zaměří známého nebo tobě blízkého tvora po dobu 10 minut/úroveň. Pomalu se otáčíš, až cítíš, že jsi otočený směrem ke tvorovi, kterého hledáš, pokud je tedy v dosahu. Pokud se tvor pohybuje, víš navíc kterým směrem.

Kouzlo dokáže zaměřit tvora určitého druhu (např. člověka nebo jednorožce) nebo určitého tvora, který je ti znám. Nemůže najít tvora všeobecného druhu (jako je například humanoid nebo zvíře). Najít můžeš jen takový typ tvorů, které jsi už alespoň jednou viděl zblízka (do 30 stop).

Tekoucí voda kouzlo zablokuje. Nedokáže najít objekty. Může být oklamáno kouzly *oklam*, *nedetekovatelnost* a proměňovacími kouzly.

VYVOLÁNÍ

Vyvolávací kouzla pracují se živly. Jsou velmi mocná, ale také náročná – troufne si na ně málokdo.

Přivolání

Vyvolání (přivolávání)
Složky: V, P
Dosah: krátký
Efekt: var
Trvání: var
Záchranný hod: není
Magická odolnost: ne

Přivolej roj (TO 15): Oblast působení kouzla během jednoho kola pokryje koberec malých tvorů, kteří se zuřivě pustí do kohokoliv, kdo se tam nachází. Tvor v oblasti působení kouzla, který nedělá nic jiného, než že se snaží odrážet dotírající hejno, je zraněn každé kolo za 1 život, vždy když je na něm řada. Tvor v hejnu, který dělá něco jiného, např. i opouští oblast, je zraněn za 1k4 životů. Sesílání kouzel nebo soustředění na jejich udržování, je uvnitř hejna nemožné. Součástí hejna je hmyz, který se nachází v nejbližším okolí. Nejčastěji jsou to pavouci (havěť, jedovatá), stonožky (havěť, jedovatá) a létající brouci (havěť).

Roj jedovatých tvorů nezraňuje tvory imunní vůči jedu, ale stále zabraňuje sesílání kouzel a soustředění. Útoky tvorů jsou nemagické. Snížená zranitelnost, nehmotnost apod. speciální vlastnosti proto rovněž zabraňují poranění od roje.

Proti roji nejde účinně bojovat zbraněmi, zato oheň a zraňující efekty působící na oblast, ho mohou rozehnat. Roj se rozpadne, když následkem takových útoků utrží celkem 2 životy za úroveň sesilatele. Některá kouzla působící na oblast nebo se speciálním účinkem, např. *poryv větru* a *páchnoucí oblak*, roj rozeženou ihned, pokud jsou použity na správný typ roje. (*Poryv větru* např. rozežene jen létající tvory.) Jakmile je jednou vyvolán, roj už se nehýbe.

Přivolej hejno (TO 15): Kouzlo přivolá hejno zvířat, které útočí na tvé nepřátele. Krysy (zvířata), netopýři (zvířata), či jiné hejno se dostaví do 1k10 kol a pomáhá ti 1 minutu/úroveň.

Přivolej zvíře (TO 20): Kouzlo přivolá zvíře či zvířata z nedalekého okolí, zvířata jednají jako pod vlivem koula *okouzli zvíře*. Přivolané zvíře (zvířata) se dostaví během 1k10 minut, jejich celková vitalita je rovna úrovni sesílatele a pomáhají ti až 1 hodinu/úroveň.

Volání síly

Vyvolání [Moc]
Složky: V, P
Dosah: osobní
Cíl: sesílatel
Trvání: 1 hodina/úroveň či ihned
Záchranný hod: Není
Magická odolnost: ne

Služebník (TO 10): Neviditelný služebník je neviditelná nemyslící beztvará moc, která na tvůj rozkaz vykoná jednoduché příkazy. Může přenášet věci, otevírat nezajištěné dveře a podržet židli, stejně jako uklízet nebo něco opravovat. Služebník může v jednom okamžiku dělat jenom jednu věc, ale může jí opakovat dokolečka, když se mu to řekne, takže mu můžeš říct, aby vyčistil podlahu a pak se věnovat něčemu jinému, pokud tedy zůstaneš v krátkém dosahu. Dokáže otevřít jen normální dveře, zásuvky, víka, atd. Má Sílu 2 (dokáže tedy zvednout až 20 liber nebo táhnout až 100 liber). Může tak spouštět pasti, může však vyvinout tlak pouze 20 liber, což je málo na aktivaci některých nášlapných zařízení,

stavěných na váhu postavy. Má rychlost 15. Služebník nemůže nijak útočit; nikdy si nemůže hodit na útok. Nemůže být zabit. Jestliže se ho pokusíš poslat mimo dosah kouzla (měřeno od tvé stávající pozice), služebník přestane existovat.

Hadí znak (TO 20): Kouzlo vypadá jako malý symbol v libovolném textu, např. v knize, svitku či mapě. Je-li tento symbol přečten, hadí znak se zhmotní a zaútočí na nejbližšího živého tvora (ale neútočí na tebe). Cíl se může pokusit vyhnout útoku hodem na záchranu na Reflexy. Jestliže uspěje, hadí znak se rozptýlí v záblesku hnědého světla doprovázeným dýmem šedého kouře a hlasitým hlukem. Pokud cíl v hodu neuspěje, je pohlcen zářícím, jantarově žlutým silovým polem a znehybněn až do uvolnění, buď tvým příkazem nebo po uplynutí 1k4 dní +1 den za úroveň sesilatele. Zatímco je cíl uvězněn v poli, nestárne, nedýchá, nemá hlad, nespí a nezískává kouzla. Cíl je uchován ve stavu pozastavení života, není si vědom svého okolí. Může být zraněn vnějšími silami (dokonce může být zabit), protože pole ho nechrání před tělesným zraněním. Pokud je však zraněn pod 0 životů, do vypršení kouzla neztrácí životy ani se nemůže stabilizovat.

Hadí znak nemůže být nalezen normálním pozorováním a najdi magii pouze odhalí, že celý text je magický. Zlom magii ho nemůže odstranit. Vymaž zničí celou stránku textu. Hadí znak může být seslán v kombinaci s ostatními kouzly, které ukrývají nebo zašifrují text.

Menší přání (TO 35): Kouzlo ti umožní vytvořit téměř jakýkoliv efekt. *Menší přání* může např. způsobit jednu z následujících věcí:

- Duplikovat libovolné kouzlo s TO 25 nebo nižší, za předpokladu, že není ze školy, kterou máš zakázanou.
- Duplikovat libovolné kouzlo s TO 20 nebo nižší, a to i za předpokladu, že je ze školy, kterou máš zakázanou.
- Zvrátit škodlivý účinek mnoha jiných kouzel, např. úkolu/poslání nebo šílenství.
- Vytvořit nějaký účinek, jehož síla odpovídá výše uvedeným příkladům, jako je například automatický zásah jednoho tvora při jeho příštím útoku nebo postih -7 na jeho příští hod na záchranu.

U duplikovaného kouzla je dovolen hod na záchranu a magickou odolnost tak, jako normálně. Když *menší přání* duplikuje nějaké kouzlo, u kterého musíš ještě zaplatit ZK, musíš zaplatit tuto hodnotu nebo 300 ZK, podle toho, co je více.

Cena ZK: 300 ZK nebo více (viz výše).

Přání (TO 45): *Přání* je to nejmocnější kouzlo, jaké můžeš seslat. Prostě tím, že ho nahlas vyslovíš, změníš realitu podle svého přání. Ovšem i *přání* má své hranice. Dokáže následující:

- Okopíruje jakékoliv kouzlo s TO 30 nebo nižší, pokud nespadá do školy, kterou máš zakázanou.
- Okopíruje jakékoliv kouzlo s TO 25 nebo nižší, i pokud spadá do školy, kterou máš zakázanou.
- Zvrátí škodlivé účinky mnoha kouzel, např. poslání/úkolu nebo šílenství
- Stvoří drahý předmět, dokonce i magický, až do ceny 15,000 zl.
- Dá tvoru vnitřní bonus +1 k jedné vlastnosti. Dvě až pět přání seslaných najednou dají tvorovi +2 až +5 vnitřní bonus k velikosti vlastnosti (dvě přání +2, tři +3, atd.). Vnitřní bonus je okamžitý, takže ho není možné zlomit ani zrušit.
  Poznámka: V rámci jedné vlastnosti nemůžeš mít vnitřní bonus větší jak +5 a vnitřní bonusy k jedné vlastnosti se nesčítají, takže se vždy počítá jen ten nejvyšší
- Odstraní zranění a postižení. Jedno přání dokáže pomoci jednomu tvoru za úroveň sesilatele, ale všechny příjemce musí být léčeny ze stejného postižení. Můžeš např. vyléčit všechna zranění, které utrpěla tvá družina anebo odstranit všechny jedy, které vám kolují v těle, ale ne obojí najednou stejným přáním. Přání nikdy nemůže navrátit zkušenosti ztracené sesláním kouzla nebo ztrátu úrovně či bodu odolnosti za vzkříšení
- Oživ mrtvého. Přání dokáže navrátit život do mrtvého těla tím, že duplikuje zmrtvýchvstání. Přání dokáže oživit i tvora, jehož tělo bylo zničeno, ale takový úkol vyžaduje přání dvě; jedno

na vytvoření těla a druhé na jeho oživení. Přání nedokáže zabránit ztrátě úrovně u tvora, který byl oživen.
- Přenos. Přání dokáže vzít jednoho tvora za úroveň sesilatele kdekoli v nějaké sféře a přenést ho na libovolné místo v jakékoliv jiné sféře bez ohledu na místní podmínky. Nesouhlasící tvorové si mohou hodit na záchranu na Vůli, aby tomu odolali, a použít svou MO
- Zvrátit neštěstí. Přání dokáže zvrátit průběh jedné nedávné události. Přání donutí k novému hodu provedenému během posledního kola (včetně tvé poslední akce). Realita se pak změní tak, aby novému hodu odpovídala. Přání tak např. dokáže zvrátit úspěšný hod protivníka na záchranu, úspěšný kritický zásah nepřítele (buďto hod na útok nebo na ověření kritiky), neúspěšný hod na záchranu přítele, atd. Nový hod však samozřejmě může být stejně špatný nebo ještě horší, jako ten původní. Nesouhlasící cíl si může hodit na záchranu na Vůli a aplikovat svou MO, aby tomu odolal.

Můžeš mít i jiná, větší a neskromnější přání než jsou ta uvedená výše. Ale něco takového je nebezpečné. Taková přání mají totiž tendenci se splnit bez toho, že by byla splněna beze zbytku. (Kouzlo může tvé přání splnit doslova v nezamýšlené formě či rozsahu nebo ho splnit jen částečně.) Např. přání být nesmrtelný tě třeba uvede do hibernace (podobně jako kouzlo *uvěznění*), v níž "prožiješ" zbytek věčnosti.

Okopírovaná kouzla umožňují normální hody na záchranu a MO (ale TO jsou odvozeny z 9. úrovně kouzla). Když přání kopíruje kouzlo vyžadující k svému seslání zkušenosti, musíš zaplatit 5 000 nebo danou cenu, vždy co je víc.

Zkušenost: 5 000 nebo i víc (viz výše).

Volání větru

Vyvolání [Vzduch]
Složky: V, P
Dosah: krátký
Cíl: var
Trvání: var
Záchranný hod: Výdrž odolá
Magická odolnost: Ano

Poryv větru (TO 15): Toto kouzlo vytvoří silný závan vzduchu (o rychlosti zhruba 7O km/h), který vychází z tebe a působí na všechny tvory, na které cestou narazí. Stojící drobní a menší tvorové jsou sraženi k zemi a odhozeni 1k4×10 stop daleko, což je zraní za 1k4 životů za každých 10 stop odhození. Letící drobní a menší tvorové jsou odmrštěni zpět o 2k6×10 stop a zraněni poryvy větru za 2k6 životů. Stojící malé tvory síla větru srazí k zemi, letící jsou odváti 1k6×10 stop daleko.

Stojící středně velcí tvorové se nedokáží pohybovat vpřed proti síle větru, letící jsou odváti 1k6×5 stop daleko.

Velcí a větší tvorové se v rámci efektu *poryvu větru* mohou pohybovat normálně.

Jakýkoliv tvor má bez ohledu na svou velikost v oblasti působení *poryvu větru* postih -4 k hodům na útok na dálku a na ověřování Vnímání z hlediska sluchu. Síla poryvu automaticky uhasí svíčky, pochodně a podobné nechráněné plameny. Chráněné plameny, jako jsou například v lucerně, se začnou divoce chvět a mají 50% pravděpodobnost, že také zhasnou.

Navíc k efektům popsaným výše může *poryv větru* udělat všechno to, co se dá očekávat od náhlého silného závanu větru. Může vytvořit bodající a nepříjemnou sprškou písku nebo prachu, rozdmýchat velký oheň, převrátit křehčí plátěné střechy nebo stany, převrhnout malé čluny a odfouknout nějaký plyn nebo výpary až na hranici dosahu kouzla.

Větrná stěna (TO 20): Objeví se neviditelná, svislá větrná clona. Je 2 stopy široká, dlouhá 10 a vysoká 5 stop/úroveň a značně silná. Je to bouřlivý van větrů, dostatečně silný k odfouknutí jakéhokoliv ptáka

menšího než orel nebo k vytržení papírů a podobných materiálů z nic netušících rukou. (Úspěch v hodu na Reflexy dovolí tvorovi pevně uchopit malý objekt, aby o něj nepřišel.) Drobní a Malí létající tvorové nedokáží skrz bariéru prolétnout. Volné materiály a látkové šaty vyletí nahoru, když jsou zachyceny větrnou zdí. Šípy a šipky jsou vymrštěny nahoru a minou, zatímco jakákoliv jiná vrhací zbraň mine v 30% případů. (Kámen vržený obrem, projektil z obléhacího stroje a jiné masivní vrhací a střelné zbraně nejsou ovlivněny.) Plyny, většina plynných dechových zbraní a netvoři v plynné podobě nemohou projít skrz zeď (ačkoliv ta není žádnou překážkou pro nehmotné tvory).

Ačkoliv zeď musí být vertikální, můžeš jí vytvarovat dle libosti. Je možné vytvořit válcovou nebo čtvercové větrné zdi, uzavírající specifický bod.

Ovládni vítr (TO 30): Ve svém okolí dokážeš měnit sílu větru. Můžeš vytvářet nárazový vítr určitého směru nebo typu, zvyšovat či snižovat jejich sílu. Nový směr a síla větru trvá, dokud kouzlo neskončí nebo dokud se nerozhodneš změnit jeho chování, což vyžaduje koncentraci. Ve středu oblasti můžeš vytvořit jakési „oko“ klidného vzduchu mající maximálně 80 stop v průměru, a omezit můžeš rovněž oblast působení kouzla na nějakou válcovitou oblast menší než je tvůj limit. Oblast je válec o poloměru 40 stop/úroveň.

Směr větru: Můžeš si zvolit jeden ze čtyř základních druhů větru, který se potom bude v oblasti vyskytovat:

- Klesající vzduch, který se z centra šíří rovnoměrně stejnou silou do všech stran.
- Stoupající vzduch, který ze všech vnějších stran vane stejnou silou směrem k centru a zvedá se vzhůru dřív, než se dostane k jeho oku ve středu.
- Vítr rotuje ve směru nebo proti směru hodinových ručiček okolo středu.
- Nárazový vítr, který prostě vane z jedné strany oblasti na druhou.

Síla větru: Za každé tři úrovně sesilatele můžeš zvýšit nebo snížit sílu větru o jeden stupeň. Každé kolo, když jsi na řadě, musí tvor, jenž se nachází ve větru, provést hod na Výdrž, jinak podléhá účinkům vanoucího větru.

V silném větru (21+ km/h) je již obtížné se plavit pod plachtami. Velmi silný vítr (31+ km/h) již může lehce poškodit lodě a budovy. Větrná bouře (51+ km/h) již strhává většinu létajících tvorů z oblohy, vytrhává malé stromky ze země, poráží lehké dřevěné stavby, dokáže servat střechu a ohrožuje lodě. Síla hurikánu (75+ km/h) ničí dřevěné budovy, někdy již vytrhne i velké stromy a většinu lodí potopí. Tornádo (175+ km/h) ničí všechny nezpevněné budovy a často vyvrátí i velké stromy. Kouzlo trvá 10 minut/úroveň.

Vzdušný vír (TO 35): Toto kouzlo stvoří mocný cyklón se základnou širokou 10 stop, vysoký 30 a nahoře široký 30 stop, burácející vítr, který se pohybuje vzduchem, nad zemí nebo vodou rychlostí 60 stop za kolo. Na konkrétní pohyb cyklónu se můžeš soustředit nebo mu můžeš dát jednoduché pokyny, např. pohybuj se rovně vpřed, kličkuj, dělej okruh, apod. Ovládat pohyb cyklónu nebo měnit jeho pokyny je pro tebe standardní akce. Cyklón se vždy pohybuje během tvé akce v rámci pořadí iniciativy. Jestliže cyklón překročí dosah kouzla (dlouhý), začne se 1k3 kol pohybovat náhodně a nekontrolovatelně - může tedy ohrozit i tebe nebo tvé spojence - a potom zmizí. (Nemůžeš ho znovu ovládnout ani v případě, že se vrátí do dosahu kouzla.) Každý velký nebo menší tvor, který se dostal do kontaktu se vzdušným vírem, musí uspět v hodu na záchranu na Reflexy nebo je poraněn za 3k6 životů. Středně velcí nebo menší tvorové, kteří ve svém prvním hodu neuspěli, musí uspět ve druhém, nebo jsou vírem zachyceni a bezmocně krouží v něm, přičemž jsou těmi tlaky uvnitř víru zraňováni za 1k8 životů za kolo bez možnosti hodu na záchranu. Cyklónu můžeš kdykoli přímo přikázat, aby polapené tvory vyhodil ven, zanechávaje tak ty nešťastníky tam, kde se zrovna nachází. Kouzlo trvá 1 kolo/úroveň.

Volání vody

Vyvolání [voda]
Složky: V, P
Dosah: krátký
Cíl: var

Trvání: 1 kolo či 1 minuta/úroveň
Záchranný hod: Není
Magická odolnost: ne

Déšť (TO var): Kouzlo přivolá déšť. Lze ho použít k hašení požáru, zavlažení a pod. Oblast je válec o poloměru 40 stop/úroveň, vysoký 40 stop. Síla deště závisí na TO.

TO	Síla
20	Mrholení
25	Lehký deštík
30	Déšť
35	Lijavec

TO závisí i na podnebí a roční době, kde chceš kouzlo vyvolat, stejně jako trvání.

Mlha (TO 10): Kolem tebe se začne zvedat mlhavá pára a vytvoří oblak v krátkém dosahu. Jakmile je jednou stvořena, už s ní nemůžeš hýbat. Mlha zabraňuje vidění, včetně vidění ve tmě, na víc jak 5 stop. Tvor vzdálený 5 stop od tebe má úkryt (útoky mají 20% šanci, že ho minou). Tvorové, kteří jsou dál, mají ukrytí úplné (50% šance, že nebudou vůbec zasaženi a útočník nemůže použít svůj zrak k lokaci cíle). Středně silný vítr (11+ km/h), např. od kouzla *poryv větru*, rozptýlí mlhu během 4 kol. Silný vítr (21+ km/h) ji zničí během 1 kola. *Ohnivá koule, úder plamenem* apod. kouzla spálí mlhu v oblasti výbuchu nebo ohně úplně a ihned. Ohnivá zeď spálí tuto mlhu v oblasti, v níž působí zranění.

Hustá mlha (TO 25): Toto kouzlo působí jako *mlha*, ale navíc k tomu, že zamlžuje zrak, *hustá mlha* je tak hustá, že jakýkoliv tvor, který se pokouší skrze ni projít, se pohybuje jen rychlostí 5, bez ohledu na svou normální rychlost a všechny hody na útok a na zranění při boji nablízko mají postih -2. Mlha zabrání účinkovat zbraním na dálku (s výjimkou magických paprsků apod.). Tvor nebo objekt, který spadne do *husté mlhy*, je zpomalen tak, že každých 10 stop, po které padá touto mlhou, sníží jeho zranění pádem o 1k6 životů. Dokud je v *husté mlze*, tvor nemůže učinit 5 stop dlouhý krok.

Narozdíl od obyčejné mlhy dokáže tuhle rozfoukat jen opravdu silný vítr (31+ m/h), který to zvládne za 1 kolo.

Sněžení (TO var): Sněžení omezuje viditelnost (včetně vidění ve tmě) uvnitř a způsobí, že podlaha v rozsahu je zledovatělá. Tvorové mohou v oblasti nebo skrze ni jít pouze poloviční rychlostí, když ověří Rovnováhu vůči TO 10. Neúspěch znamená, že se tvor dané kolo nemůže pohnout; neúspěch o 5 a více znamená, že upadne (podrobnosti viz dovednost Akrobacie).

TO	Síla
20	Poletování sněhu
25	Slabé sněžení
30	Silné sněžení
35	Vánice

TO závisí i na podnebí a roční době, kde chceš kouzlo vyvolat, stejně jako trvání.

Ovládni vodu (TO 35): V závislosti na tom, jakou verzi zvolíš, ovládni vodu snižuje nebo zvyšuje stav vody.

Snížení vody: Toto způsobí, že hladina vody (nebo podobné tekutiny) začne poklesávat, a to až o 2 stopy za úroveň sesilatele (minimálně o 1 palec). Voda je snižována v prostoru čtverce o hraně dlouhé až 10 stop za úroveň sesilatele. V extrémně velkých a hlubokých vodách, jako je širý oceán, vytvoří kouzlo vír, který může vtáhnout lodě a podobná plavidla do hlubin. Vystavuje je tak nebezpečí poškození a během trvání kouzla nejsou schopny normálním pohybem z víru uniknout. Pokud je sesláno na

elementála či jinou vodní bytost, toto kouzlo na něj působí stejně, jako kouzlo zpomal (Vůle odolá). Na jiné tvory kouzlo nemá efekt.

Zvýšení vody: Toto způsobí, že voda (či jiná podobná tekutina) začne stoupat stejně, jako u verze snížení vody začala klesat. Čluny nadzvednuté tímto způsobem pak kloužou dolů po stranách hrbu, který kouzlo vytvořilo. Pokud oblast působení kouzla zahrnuje i břehy řeky, pláž nebo jinou zem poblíž, voda může zaplavit suchou zem.

Pro obě tyto verze platí, že můžeš jeden horizontální rozměr snížit na polovinu a druhý horizontální rozměr pak můžeš zvýšit na dvojnásobek.

Volání země

Vyvolání [země]
Složky: V, P
Dosah: střední
Cíl: var
Trvání: var
Záchranný hod: Není či reflex částečně
Magická odolnost: ne

Kamenné bodce (TO 25): Kouzlo pokryje podlahu či povrch ostrými, dlouhými bodci, které splynou s pozadím v oblasti 20 stop2/úroveň. Kamenné bodce omezují pohyb danou oblastí a zraňují. Jakýkoliv tvor, který vstoupil do nebo se pohybuje skrz oblast působení kouzla, je zraněn za 1k6 životů za každých 5 stop, které oblastí urazil. Rychlost pohybu po povrchu očarované oblasti je navíc snížena na polovinu. Každý tvor, který byl tímto kouzlem zraněn, musí rovněž uspět v záchraně na Reflexy nebo bude mít svá chodidla a nohy tak poraněné, že se bude moci pohybovat jen třetinovou rychlostí. Toto omezení rychlosti pomine po 24 hodinách nebo po seslání hojivého kouzla (které zároveň léčí i ztracené životy). Jiná postava se také může pokusit umožnit tvorovi pohybovat se normální rychlostí tím, že ti nohy ošetří a ováže; musí ověřit Léčení vůči TO kouzla.

Kamenné bodce jsou magickou pastí, kterou není možné zneškodnit dovedností. Kouzlo trvá 1 hodinu/úroveň.

Poznámka: Magických pastí typu kamenných bodců je velmi těžké si všimnout. Může se o to pokusit dovedností Vnímání.

Stěna (TO 30): Stvoříš skalnatou zeď, která se začlení do skalnatého povrchu. Obvykle se používá k uzavření chodeb, vchodů a průlomů. Kamenná zeď je silná 1 palec za čtyři úrovně sesilatele a zabere plochu 5 stop2/úroveň. Plochu zdi můžeš zdvojnásobit tím, že ztenčíš její tloušťku na polovinu. Zeď nejde vyvolat tak, aby se objevila v místě, kde už je nějaký živý tvor nebo jiný objekt. Stěnu můžeš formovat do takřka jakékoli podoby. Stvořená zeď nemusí být svislá ani nemusí spočívat na nějaké pevné podložce; musí se však spojit s již existujícím kamenem a být jím pevně podepřena. Je možné ji např. použít k přemostění propasti nebo výstavbě rampy. Při takovémto použití je při přemosťování víc jak 20 stop třeba zeď podepřít sloupy a oblouky. To sníží plochu kouzla na polovinu. Takže sesilatel na 20. úrovni dokáže stvořit mostek o ploše až deset 5×5 stop velkých čtverců. Zeď je podobně za cenu poloviční ploch možné hrubě vytvarovat tak, aby obsahovala cimbuří, střílny apod.

Jako každá jiná kamenná zeď, i tato může být zničena dezintegrací nebo nějakým jiným, normálním způsobem, např. kopáním nebo probouráním. Každých 5 stop2 má 15 životů za palec šířky. Tvorové mohou zeď zasáhnout automaticky, ale ta je tak tvrdá, že prvních 8 životů zranění z každého úderu se nepočítají. Úsek zdi, jehož počet životů klesl na 0, je rozbit. Pokud se tvor pokusí probít skrze zeď jediným útokem, TO ověřování Síly je 20 + 2 za palec šířky.

Je možná, avšak nesnadné, polapit pohyblivé protivníky v nebo pod kamennou zdí, vytvarovanou tak, aby tvory udržela uvnitř. Tvorové se vyhnou uvěznění, pokud uspějí v hodu na záchranu na Reflexy.
Mystická materiální složka: malý kousek žuly.

Přístřeší: Vyvoláš si bytelný domek nebo chatu o délce stěny 20 stop, vyrobenou z materiálu běžného v oblasti, kde kouzlo sesíláš - kamene, klád nebo (přinejhorším) z hlíny a drnů. Podlaha je rovná, čistá a suchá. Chatka vypadá jako normální malý dům, s pevnými dveřmi, dvěma okny s okenicemi a malým ohništěm.

Přístřeší nemá samo o sobě žádný zdroj tepla ani nechladí (vyjma přirozené izolace daného materiálu). Je proto třeba ho vytápět jako každý jiný normální dům a extrémní teploty normálně působí na něj i na jeho obyvatele. Jinak však dům poskytuje nečekané bezpečí - je tak pevný, jako kamenná budova, bez ohledu na materiál, z něhož je postaven. Dům odolává ohni a plamenům, jako by byl kamenný. Běžné střely ho nijak nepoškodí (munice používaná v dobývacích strojích nebo obry však ano). Dveře, okenice a dokonce i komín jsou zabezpečeny proti nežádoucímu vniknutí, komín železnou mříží na konci úzkého průduchu, ostatní mystickým zámkem. Navíc jsou všechny tři oblasti chráněny kouzlem alarm. Dále je spolu s domem vyvolán i neviditelný služebník, aby ti po celou dobu jeho trvání sloužil. Bezpečné přístřeší je prostě, ale účelně zařízeno - jsou tu čtyři palandy po dvou postelích, stůl na trnožích, osm židlí a psací deska. Kouzlo trvá 2 hodiny/úroveň (Z).

Přesuň zem (TO 35): Přesuň zem pohne zeminou (hlína, jíl, písek), může pobořit hráz, pohnout kopečkem, posunout dunu, apod. Avšak nikdy nepohne ani nepoboří kamenné útvary. Čas na seslání je ovlivněn oblastí, na niž je působeno. Na každý čtverec o hraně 150 stop (až 10 stop hluboko) je potřeba 10 minut. Přesunout zeminu v maximální oblasti působení kouzla, 750 stop na 750 stop, tedy zabere 4 hodiny a 10 minut.

Toto kouzlo nerozrušuje násilně povrch půdy. Namísto toho vytvoří vlnky a, podobně jako ledovec, se zem sune, dokud není dosaženo patřičného výsledku. Stromy, stavby, kamenné útvary a podobně zůstanou většinou nedotčeny, s výjimkou změn souvisejících se změnou výšky a reliéfu terénu.

Kouzlo nejde použít pro tvorbu tunelů a obvykle je také příliš pomalé na to, aby lapilo nebo pohřbilo nějakého tvora. Jeho základní využití je pro vykopání nebo vyplnění příkopů, či pro úpravu terénních profilů před bitvou.

Toto kouzlo nemá žádný účinek na zemní tvory.

Zemětřesení (TO 40): Když sešleš zemětřesení, zachvěje zemí mohutný, ale přesně lokalizovaný otřes, šíření v poloměru 80 stop v dlouhém dosahu. Tvory srazí k zemi, strhne stavby, otevře trhliny v zemi, apod. Otřesy trvají celé 1 kolo, během něhož se nemohou tvorové na zemi pohybovat ani útočit. Sesilatelé, kteří se právě pokoušeli seslat nějaké kouzlo, musí ověřit své Soustředění (TO 20 + úroveň kouzla), jinak o něj přijdou. Zemětřesení působí na jakýkoli terén, vegetaci, stavby a tvory v oblasti. Konkrétní následky zemětřesení závisí na typu terénu, kde bylo sesláno.

Jeskyně, podzemní prostory nebo chodby: Kouzlo způsobí zřícení stropu, který zraní všechny tvory pod ním za 8k6 životů (drtivé zranění, Reflexy polovina, TO 15) a pohřbí je pod sutinami (viz níže). Zemětřesení seslané na strop rozsáhlé jeskyně může ohrozit i tvory mimo vlastní oblast účinku, kteří mohou být zasaženi padající sutí.

Útesy: Zemětřesení způsobí rozpad útesů, což způsobuje sesuv půdy, který se šíří tak daleko horizontálně jako padal vertikálně. Tvorové v dráze sesuvu utrpí drt):é zranění za 8k6 životů (Reflexy polovina, TO 15) a jsou pohřbeni pod sutinami (viz níže).

Otevřené prostranství: Všichni tvorové stojící v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Reflexy vůči TO 15, jinak upadnou. V zemi se otevřou trhliny a každý tvor na zemi má šanci 25%, že do jedné spadne (úspěšný hod na Reflexy TO 20 se puklině vyhne). Na konci kouzla se všechny trhliny uzavřou a zabijí všechny tvory, kteří v nich zůstali polapeni.

Stavby: Stavby stojící na otevřeném prostranství jsou poškozeny za 100 bodů, dost na to, aby se rozpadla typická dřevěná nebo zděná budova, ne však stavba se zesílenými zdmi. Škody způsobené zemětřesením tvrdost nesnižuje, stejně jako se toto zranění nedělí na polovinu, tak, jak je to u objektů jinak obvyklé. Tvorové nacházející se ve zřícených stavbách utrpí drtivé zranění za 8k6 životů (Reflexy polovina, TO 15) a jsou pohřbeni pod sutinami (viz níže).

Řeky, jezera nebo bažiny: Na dně se pod vodou otevřou trhliny, které odvodní oblast a utvoří bahnitou zemi. Bažina nebo močál se změní po dobu trvání kouzla na pohyblivé písky, které pohlcují

tvory i stavby. Každý tor v oblasti musí uspět v záchranném hodu na Reflexy vůči TO 15, jinak bude vtažen do bahna a tekoucího písku. Na konci trvání kouzla zbylá voda mimo oblast účinku zaplaví odvodněné místo, takže může utopit tvory, kteří uvízli v bahně.

Pohřben pod sutinami: Jakýkoli tvor pohřbený pod vrstvami hlíny a kamení je zraňován za 1k6 bodů zranění za každou minutu, kdy je takto pohřben zaživa. Jestliže zavalený tvor upadne do bezvědomí, musí ověřit Odolnost vůči TO 15, jinak bude od tohoto okamžiku každou minutu zraňován za 1k6 normálního zranění, dokud nezemře nebo nebude osvobozen.

Zhoubné stvoření

Vyvolání [země]
Složky: V, P
Dosah: var
Cíl: var
Trvání: var
Záchranný hod: vis text
Magická odolnost: ne

Mazadlo (TO 10): Kouzlo pokryje pevnou plochu o hraně 10 stop kluzkou vrstvou maziva. Jakýkoliv tvor, který je v oblasti během sesílání kouzla, musí uspět v hodu na záchranu na Reflexy nebo uklouzne a spadne. Tento hod na záchranu se opakuje každé kolo, po které tvor zůstává v oblasti. Když ověří Rovnováhu vůči TO 10, do oblasti nebo v ní dokáže tvor kráčet jen poloviční rychlostí. Neúspěch znamená, že se dané kolo nemůže pohybovat (a musí pak ověřit Reflexy nebo upadne). Pokud ale neuspějete o 5 a více, znamená to, že rovnou upadnete (podrobnosti viz dovednost Rovnováha). Kouzlo je možné použít i na vytvoření kluzké vrstvy na předmětu. Objekty, které nikdo nepoužívá, jsou očarovány automaticky, zatímco tvorové objekty vlastnící nebo je držící si mají možnost hodit na záchranu na Reflexy, jestli se efektu kouzla vyhnou. Jestliže počáteční hod na záchranu nebyl úspěšný, tvor předmět okamžitě upustí. Hází si v každém kole, kdy se tvor pokusí pomazaný předmět zvednout nebo použít. Tvor nosící pomazanou zbroj nebo šaty má situační bonus +10 na ověřování Ohebnosti a na ověřování zápasu při odolávání zápasu nebo při snaze o únik ze zápasu nebo z držení, kouzlo trvá 1 kolo/úroveň (Z).

Pavučina (TO 15): Kouzlo vytvoří mnohovrstevnou masu silných, lepkavých vláken, šířící se do 20 stop. Tato vlákna polapí toho, kdo se dostane mezi ně. Vlákna jsou podobná pavučině pavouka, ale jsou mnohem větší a tužší. Musí být upevněna mezi dva nebo více pevných bodů, které jsou naproti sobě - podlahu a strop, protilehlé zdi, atd. - nebo se pavučina zhroutí do sebe a zmizí. Tvorové polapení uvnitř pavučiny nebo ti, kdo se jí prostě jen dotkli, jsou jejími lepivými provazci omotáni.

Omotaný tvor má postih -2 k hodům na útok, postih -4 k Obratnosti a nemůže se pohybovat. Pokouší-li se omotaná postava seslat kouzlo, musí ověřit své Soustředění (TO 15) nebo o něj přijde. Kdokoli je v rozsahu kouzla během jeho sesílání, hází i na záchranu na Reflexy. Pokud uspěl, tvor není v pavučině zamotán a může normálně jednat, i když pohyb může být problém (viz níže). Pokud neuspěl, tvor uvíznul. Uvíznutý tvor se může uvolnit, když se o to snaží celé jedno kolo a ověří svou Sílu (TO 20) nebo Akrobacii (TO 25). Jakmile je volný (ať už díky své síle nebo hbitosti), tvor se může velmi pomalu prodírat pavučinou pryč. Každé kolo věnované cele pohybu musí tvor znovu ověřit svou Sílu nebo Ohebnost. Tvor se pohybuje rychlostí 5 stop za každých celých 5 bodů, o něž jeho výsledek převýšil 10. Pavučina kryje z jedné čtvrtiny za každých 5 stop substance mezi tebou a tvým protivníkem - dává poloviční skryt za 10 stop pavučiny, tříčtvrtinový za 15 stop a úplný za 20 a více stop (viz tabulka skrytu). Vlákna pavučiny jsou hořlavá. Magický *plamenný meč* je likviduje stejně snadno, jako smetáček obyčejnou pavučinu. Libovolný oheň - pochodeň, hořící olej, plamenný meč atd. - dokáže spálit na popel 5 čtverečních stop pavučiny za 1 kolo. Všichni tvorové v hořící pavučině jsou ale plameny zraněni za 2k4 životů. Kouzlo trvá 10 minut/úroveň.

Černá chapadla (TO 25): Kouzlo vyvolá pole (šíření o poloměru 20 stop) špinavě černých chapadel, každé je dlouhé 10 stop. Vypadá to, jako kdyby tyto vlnící se údy vyrazily přímo ze země, podlahy nebo toho, na čem právě stojíš – včetně vody. Oviják se kolem tvorů, kteří vstoupí do oblasti; pevně je drží a velikou silou je drtí. Každý tvor v oblasti působení kouzla musí s chapadly vzájemně ověřit svůj zápas. Chapadla útočící na určitý cíl považuj za Velkého tvora se základním útočným bonusem rovným tvé sesilatelské úrovni a Silou 19. Jejich bonus na ověřování zápasu je tedy tvá úroveň sesilatele +8. Chapadla jsou imunní vůči všem druhům zranění.

Jakmile chapadla zápasí s protivníkem, mohou každé kolo ověřit zápas v okamžiku, kdy jsi na řadě a způsobit drtivé zranění za 1k6+4 životů. Chapadla drtí protivníka, dokud kouzlo neskončí nebo protivník neunikne. Jakýkoli tvor, který vstoupí do oblasti působení kouzla, je chapadly ihned napaden. Dokonce i tvorové, kteří s chapadly nezápasí, se mohou skrz oblast pohybovat jen poloviční rychlostí. Kouzlo trvá 1 kolo/úroveň (Z).

Trnitý val (TO 30): Kouzlo stvoří bariéru z velmi tuhých, ohebných a provázaných větviček křoví, které má trny jako jehly dlouhé takřka jako lidský prst. Tvor přinucený ke vstupu do něho nebo pokoušející se ve valu pohybovat, je zraněn za 4k6 životů za kolo pohybu, mínus 1 život za každý bod jeho TZ.

Val můžeš vytvořit jen 5 stop široký, což ti umožňuje vytvarovat ji pomocí 10×10×5 stop velkých bloků (je jich dvakrát tolik než úroveň sesilatele) do jakékoli podoby. To nemá žádný dopad na zranění tvorů trny, ale prodrat se skrz pak samozřejmě zabere mnohem méně času. Tvorové se mohou skrz bariéru pomalu prodrat hrubou silou. Aby se vůbec pohnul, tvor musí ověřit svou sílu (TO 20). Úspěšný tvor se pohne o tolik stop, kolik je jeho výsledek ověřování mínus 19, takže tvor, který ověřil sílu hodem 24, se během daného kola pohne o 5 stop. Samozřejmě že pohyb nebo i pokus o pohyb způsobí výše uvedené zranění. Tvor polapený v trní může zůstat v klidu a vyhnout se tím poranění.

Každý tvor, který se nachází v rozsahu působení kouzla, je zraněn stejně, jako by se do zdi sám pohnul a je polapen uvnitř. Chce-li uniknout, musí se buďto prodrat ven nebo počkat, až vyprší trvání kouzla. Tvorové schopní pohybovat se zarostlými oblastmi bez omezení dokáží svou normální rychlostí projít i skrze trnovou zeď bez toho, že by byli poraněni.

Trnovou zeď je možné rozsekat sečnými zbraněmi na kousky. Ale je to pomalé, prosekat si cestu trvá 10 minut na každou 1 stopu hloubky. Obyčejný oheň bariéře neublíží, ale magický ji spálí za 10 minut.

ZAKLÍNÁNÍ

Zaklínací kouzla manipulují energiemi nebo se napojují na neviděné zdroje síly, a pak vytvoří žádaný výsledek. Vlastně vytvářejí něco z ničeho. Zaklínací kouzla dokáží způsobit masivní zranění a mnohá vytvářejí oslnivé efekty.

Elektřina

Zaklínání
Složky: V, P
Dosah: různý
Cíl: tvor či prostor
Trvání: ihned
Záchranný hod: Reflexy polovina
Magická odolnost: ano

Toto kouzlo evokuje elektrické šoky či výboje do několika různých forem. Každý terč v oblasti užívající kovovou zbroj má postih -3 k hodu na záchranu či obranu.

Šokující sevření (TO 5): Tvůj úspěšný útok dotykem nablízko zraní elektřinou za 1k6 životů.

Výboj (TO 10): Z tvé paže vyletí elektrický výboj. Musíš uspět v hodu na útok vzdáleným dotykem, aby jsi poranil cíl. Terč v krátkém dosahu je zraněn za 1k6 životů elektřinou, bez možnosti hodu na záchranu.

Úder blesku (TO 20): Z konečků tvých prstů vyšlehne blesk, mocný úder elektrické energie v linii dlouhé 120 stop, který poraní elektřinou za 4k6 životů. Blesk zapálí hořlavé věci a poškodí předměty, které mu stojí v cestě. Dokáže roztavit kovy s nízkým bodem tání, jako je olovo, zlato, měď, stříbro nebo bronz. Jestliže je zranění způsobené překážce tak velké, že jí roztříští nebo prolomí, blesk může pokračovat i za ní, pokud to dovolí dosah kouzla; jinak skončí na dané překážce stejně, jako efekt jakékoliv jiného kouzla.

Kulový blesk (TO 30): Z tvé natažené paže vyletí jiskřící koule, která pokud cestou nenarazí do žádné hmotné překážky, v daném místě (středním dosahu) exploduje do koule o poloměru 20 stop, a každého tvora v oblasti zraní elektřinou za 6k6 životů.

Šoková zbraň (TO 5): Kouzlo dá zbrani bonus vylepšení +1 k hodu na zranění. Kouzlo trvá 1 minutu/úroveň. Navýšením TO o 5 zvýšíš vylepšení o 1 (max. +5).

Rozvětvený blesk (TO 30): Toto kouzlo vytvoří elektrický výboj, který jako silný záblesk vyrazí z konečků tvých prstů až do dlouhého dosahu. Narozdíl od *blesku* zasáhne *rozvětvený blesk* nejdříve jeden objekt nebo tvora a teprve poté přeskočí na další cíle.

Blesk zraní elektřinou hlavní cíl za 6k6 životů. Poté, co blesk zasáhne, může pokračovat, rozvětvit se a přeskočit na tolik vedlejších cílů, kolik je tvá úroveň sesilatele. Každý vedlejší blesk zasáhne jeden cíl a zraní ho za polovinu životů, než za kolik zranil hlavní blesk (zaokrouhleno dolů). Každý cíl se může pokusit o záchranný hod na Reflexy pro poloviční poranění. Vedlejší cíle si můžeš vybrat podle libosti. Můžeš zasáhnout méně vedlejších cílů nežli je tvé maximum (aby ses např. vyhnul zasažení svých spojenců v oblasti).

Bouře blesků (TO 40): V celé oblasti sjíždí svisle dolů k zemi výboje široké 5 a dlouhé až 30 stop, které udeří kolmo k zemi a každého tvora v oblasti poraní elektřinou za 8k6 životů.

Chlad

Zaklínání [chlad]
Složky: V, P
Dosah: var
Cíl: tvor či prostor
Trvání: ihned
Záchranný hod: Reflexy polovina
Magická odolnost: ano

Kouzlo produkuje ledové či mrazivé proudy vzduchu do několika různých forem. Při neúspěšném hodu na záchranu poškodí lektvary či jiné kapaliny terče.

Mrazivý vějíř (TO 10): Z tvých roztažených paží vytryskne oblouk ledového vzduchu. Každý tvor v polokruhovitém výbuchu do 10 stop je zraněn za 2k6 životů chladem.

Paprsek chladu (TO 10): Z tvé paže vytryskne paprsek ledového vzduchu. Musíš uspět v hodu na útok vzdáleným dotykem, abys poranil cíl. Terč v krátkém dosahu je zraněn za 1k6 životů chladem, bez možnosti hodu na záchranu.

Mrazivá sféra (TO 20): Kouzlo vytvoří mrazivou kouli, která vyletí z tvých prstů na místo ve středním dosahu, které jsi určil. Tam vybuchne do poloměru 10 stop a každého tvora v oblasti zraní chladem za 4k6.

Kužel chladu (TO 30): Vyplní extrémním chladem prostor, který začíná ve tvé ruce a rozšiřuje se dál od tebe ve tvaru kužele do 60 stop. Vysává teplo, způsobujíce zranění chladem za 6k6 životů.

Ledová zbraň (TO 10): Kouzlo dá zbrani bonus vylepšení +2 k hodu na zranění ledem. Kouzlo trvá 1 minutu/úroveň. Navýšením TO o 5 zvýšíš vylepšení o 1 (max. +5).

Stěna ledu (TO 20): Kouzlo stvoří ledovou stěnu nebo polokouli, dle zvolené verze, dobře upevněnou k podložce. Kouzlo trvá 1 minutu/úroveň a má střední dosah. Oheň, včetně ohnivé koule a dechu rudého draka, dokáže ledovou zeď roztavit. Zraňuje ji naplno (místo poloviční, jako je tomu u jiných objektů). Ledová stěna: Objeví se stěna silného, tvrdého ledu. Zeď je silná 1 palec za úroveň sesilatele. Je velká až 10 stop/úroveň sesilatele (takže kouzelník na 10. úrovni dokáže stvořit ledovou zeď 100 stop dlouhou a 10 stop vysokou, zeď dlouhou 50 a vysokou 20 stop, atd.). Stěnu je možné jakkoli natáčet, ale musí být nějak ukotvena. Svislá zeď může být ukotvena jen k podlaze, vodorovná nebo šikmá stěna musí být ukotvena na dvou protilehlých stranách.

Zeď je určena hlavně k obraně, zabraňuje v pronásledování a podobně. Každých 10 stop čtverečních má 3 životy za palec šířky. Tvorové ji mohou automaticky zasáhnout. Úsek zdi, jehož počet životů klesl na 0, je rozbit. Pokud se tvor pokouší probít skrze zeď jediným útokem, TO ověřování Síly je 15 + úroveň sesilatele.

I když je však led rozbit, na jeho místě zůstává mrazivý vzduch. Jakýkoliv tvor, který skrz něj projde (včetně toho, kdo se proboural zdí), je zraněn za 1k6 životů chladem + 1 život za úroveň sesilatele. *Polokoule:* Zeď se zformuje do polokoule, jejíž maximální poloměr je 3 stopy + 1 stopa za úroveň sesilatele. Takže sesilatel na 7. úrovni dokáže stvořit polokouli o poloměru 10 stop. Prolomit se dovnitř je stejně těžké jako u ledové stěny, ale ti, kdo se dovnitř proderou, nejsou zraněni.

Polokouli můžeš stvořit tak, abys v jejím vnitřku polapil jednoho nebo více tvorů, ale ti se tomu mohou vyhnout, pokud uspějí v hodu na záchranu na Reflexy.

Ledová bouře (TO 35): V celé oblasti po dobu 1 kola padá magické krupobití doprovázené ledovým větrem. V efektu ledové bouře je postih -8 na všechna ověřování Naslouchání a pozemní rychlost všech tvorů v oblasti je poloviční. Každý tvor v oblasti je poraněn za 2k6 životů drtivě a 5k6 životů chladem.

Síla

Zaklínání [síla]
Složky: V, P
Dosah: střední
Cíle: terč
Trvání: ihned
Záchranný hod: ne
Magická odolnost: ano

Magická zbraň (TO 10): Magická zbraň dá zbrani bonus vylepšení +1 k hodu na útok. Kouzlo trvá 1 minutu/úroveň. Navýšením TO o 5 zvýšíš vylepšení o 1 (max. +5).

Magická střela (TO 10): Z konečků tvých prstů vyletí magický výboj. Musíš uspět v hodu na útok vzdáleným dotykem, abys poranil za 1k4 životy. Navýšením TO o 5 zvýšíš zranění o 1k4 (max. 5k4).

Stěna síly (TO 25): Kouzlo stvoří ve středním dosahu neviditelnou silovou stěnu, kouzlo trvá 1 minutu/úroveň. Zeď síly se nemůže pohybovat, je imunní vůči všem druhům zranění a většina kouzel (včetně zlom magii) na ní nijak nepůsobí. Ale *rozpojení* ji okamžitě zničí. Kouzla ani dechové zbraně skrze ni neprojdou v žádném směru. Blokuje stínové tvory stejně jako hmotné. Skrze *zeď síly* působí oční útoky. Sesilatel může *zeď* zformovat buďto do plochého, svislého plátu, jehož povrch je až 10 stop čtverečních za úroveň nebo do kulovitého nebo polokulovitého tvaru s poloměrem až 1 stopu za úroveň.

Bariéra čepelí (TO 30): Kouzlo vytvoří nepohyblivou zeď rotujících čepelí stvořených čistou silou dlouhou až 20 stop/úroveň nebo kruhovou zeď rotujících čepelí o poloměru 5 stop za každé dvě úrovně; obě formy mají 20 stop na výšku. Jakýkoliv tvor, který do zdi vkročí, je zraněn za 5k6 životů, přičemž pokud uspěje v hodu na záchranu na Reflexy, je zraněn jen za polovinu.

Pokud vyvoláš bariéru tak, že se objeví na místě, kde již jsou nějací tvorové, každý je zraněn stejně, jako by skrze ni prošel. Každý takový tvor se může zdi vyhnout (skončí pak na straně, kterou si vybere) a nebýt tak zraněn vůbec, když uspěje v hodu na záchranu na Reflexy. Bariéra čepelí dává kryt (bonus +4 k TZ, bonus +2 k hodům na Reflexy) před každým útokem skrze ni.

Oheň

Zaklínání [oheň]
Složky: V, P
Dosah: var
Cíl: tvor či prostor
Trvání: ihned
Záchranný hod: Reflexy polovina
Magická odolnost: ano

Kouzlo zakleje oheň do několika různých forem. Každá forma dokáže zapálit hořlavé materiály, jako jsou pergameny, suchá tráva nebo dřevo, šaty.

Ohnivý vějíř (TO 10): Z tvých roztažených paží vytryskne oblouk žhnoucích plamenů. Každý tvor v polokruhovitém výbuchu do 10 stop je zraněn za 2k6 životů ohněm.

Paprsek (TO 10): Z tvé paže vytryskne žhavý paprsek. Musíš uspět v hodu na útok vzdáleným dotykem, aby jsi poranil cíl. Terč v krátkém dosahu je zraněn za 1k6 životů ohněm, bez možnosti hodu na záchranu.

Ohnivá koule (TO 20): Z nataženého prstu vyletí jako hrášek malá, zářící kulička, která, pokud cestou nenarazí do žádné hmotné překážky, v daném místě (středním dosahu) vybuchne do ohnivé koule o poloměru 10 stop, a každého tvora v oblasti zraní ohněm za 4k6. Výbuch nevyvolá takřka žádný tlak.

Dračí dech (TO 30): Vyplní prostor žhnoucími plameny, který začíná ve tvé ruce a rozšiřuje se dál od tebe ve tvaru kužele do 60 stop. Způsobuje zranění ohněm za 6k6 životů.

Ohnivá zbraň (TO 10): Kouzlo dá zbrani bonus vylepšení +2 k hodu na zranění ohněm. Kouzlo trvá 1 minutu/úroveň. Navýšením TO o 5 zvýšíš vylepšení o 1 (max. +5).

Stěna ohně (TO 25): Objeví se zářivá, nepohyblivá stěna tvořená nafialovělými plameny dlouhá až 20 stop/úroveň sesilatele nebo prstenec o poloměru 5 stop/dvě úrovně sesilatele. Jedna strana této zdi, tebou vybraná, vyzařuje takové horko, že zraní ohněm za 2k4 životů každého tvora,který je do 10 stop od ní a za 1k4 životů toho, kdo je 10-20 stop daleko. Zeď takto poraní v okamžiku, kdy se objeví a pak každé kolo, kdy tvor zůstává nebo vstoupí do její blízkosti. Navíc zeď poraní každého ohněm za 2k6 každého tvora, který se pokusí skrze ni projít. Kouzlo trvá soustředění + 1 kolo/úroveň. Jestliže svým zaklínáním vytvoříš zeď tam, kde jsou nějací tvorové, jsou jí poraněni stejně, jako kdyby se jí pokusili projít skrz. Každý takový tvor se může zdi vyhnout úspěšným hodem na záchranu na Reflexy. (Pokud tvor skončí na horké straně zdi, je normálně poraněn za 2k4 životů.) Pokud je nějaká 5 stop dlouhá část zdi během jednoho kola poraněna za 20 a víc životů chladem, tato část zdi zmizí. (Zranění chladem v tomto případě neděl 4, jak tomu bývá u normálních objektů.)

Ohnivá bouře (TO 35): V oblasti po dobu celého kola burácejí vysoké ohnivé jazyky, způsobujíce zranění ohněm za 7k6 životů každému v oblasti. Úspěšný hod na záchranu na Reflexy sníží zranění na polovinu.

Světlo

Zaklínání [světlo]
Složky: V
Dosah: krátký
Cíl: objekt či tvor
Trvání: 10 minut/úroveň (Z)
Záchranný hod: není
Magická odolnost: ne

Světelné kouzlo (takové, které má v popisku uvedeno světlo) ruší a láme kouzlo temnoty (takové, které má v popisku temnota) stejné nebo TO.

Lucerna (TO 5): Kouzlo způsobí, že objekt září, osvětlujíce prostor o poloměru 30 stop. Efektem se nedá pohybovat, jde ho však seslat na přenosný objekt. Pokud světlo necháš vybuchnout těsně před jedním tvorem, oslníš ho tím na 1 minutu, když neuspěje v hodu na záchranu na Výdrž. Nevidoucí tvorové, stejně jako tvorové již oslnění, nejsou zábleskem ovlivněni.

Vílí oheň (TO 15): Kouzlo způsobí vybuch slabé záře o poloměru 10 stop, který obklopí všechny tvory a zvýrazní jejich obrysy na 1 minutu/úroveň. Kouzlo je možné seslat na dlouhý dosah. Zářící tvorové vydávají stejně světla jako svíčka. Nemají žádný úkryt za to, že jsou ve tmě (ovšem kouzlo temnota normálně působí), bylo na ně sesláno zamlžení, že jsou rozostření, neviditelní, apod. Světlo je příliš slabé na to, aby mělo nějaké zvláštní účinky na nemrtvé nebo na tvory dlící v temnotách a citlivých na světlo. Vílí oheň může být modrý, fialový nebo zelený, podle tvého přání v okamžiku jeho sesílání. Vílí oheň nijak neporaní objekty ani tvory, které ozáří.

Jasné světlo (TO 20): Objekt, kterého jsi se dotkl, vyzařuje světlo tak jasné, jaké je za slunečného dne, do 60 stop daleko(a slabé do dalších 60 stop). Tvorové, kteří mají postihy na denním světle, je mají i v případě, že jsou v oblasti tohoto magického světla. Kouzlo lze soustředit do jediného paprsku na střední vzdálenost. Musíš uspět v hodu na vzdálený dotyk, abys zasáhl cíl. Tvor zasažený tímto světelným paprskem je zraněn za 2k6 životů. Nemrtvý tvor či tvorové zvláště zranitelný slunečním světlem je zraněn za 4k6 životů.

Sluneční paprsek (TO 25): Dokážeš evokovat oslňující paprsek spalujícího světla ve středním dosahu. Všichni tvorové, stojící paprsku v cestě, jsou oslepeni a zraněni za 4k6 životů. (Úspěšný hod na záchranu na Reflexy zamezí oslepení a sníží zranění na polovinu.) Tvory, které sluneční světlo zraňuje nebo je pro ně nepřirozené, zraní paprsky dvojnásobně. Paprsek navíc zničí nemrtvé tvory, kteří jsou na světlo zvláště citliví a neuspějí v hodu na záchranu. Kouzlem vytvořené ultrafialové světlo zraňuje houby, plísně, slizy, pudinky, rosoly a houbovité tvory stejně, jako by to byly nemrtví tvorové.

Sluneční erupce (TO 35): *Sluneční erupce* způsobí v bodě, který si vybereš až do dlouhého dosahu, neslyšný výbuch nesmírného žáru a smrtící radiace. Všichni tvorové v kouli o poloměru 80 stop jsou oslepeni a zraněni za 6k6 životů. Tvorové, které sluneční světlo zraňuje nebo je pro ně nepřirozené, jsou zraněni dvojnásobně. Úspěšný hod na záchranu na Reflexy zabrání oslepení a sníží zranění na polovinu. Výbuch navíc zničí jakéhokoliv nemrtvého tvora, který je světlem zvláště zraňován a neuspěje ve svém hodu na záchranu.

Kouzlem vytvořené ultrafialové světlo zraňuje houby, plísně, slizy, pudinky a rosoly stejně, jako by to byly nemrtví tvorové.

Sluneční erupce zlomí jakékoliv kouzlo temnoty, které v oblasti působí.

Temnota

Zaklínání [temnota]
Složky: V
Dosah: krátký
Cíl: objekt či tvor
Trvání: 10 minut/úroveň (Z)
Záchranný hod: není
Magická odolnost: ne

Tma (TO 15): Kouzlo způsobí, že objekt začne vrhat stíny v poloměru 30 stop kolem sebe. Všichni tvorové v oblasti získávají úkryt (šance 20%, že nebudou zasaženi). I tvorové normálně schopní za takovýchto podmínek vidět (mající např. vidění ve tmě nebo v šeru) mají v oblasti kryté magickou temnotou šanci na minutí. Normální světla (pochodně, svíčky, svítilny apod.) nedokáží oblast osvětlit, stejně jako to nedokáží nižší světelná kouzla.

Tma tmoucí (TO 20): Toto kouzlo působí jako *temnota*, až na to, že objekt vyzařuje našedlé stíny v poloměru 60 stop a temnota trvá déle.

Zatmění (TO 30):

Požehnání

Zaklínání[víra]
Složky: V, P
Dosah: dotyk
Cíl: láhev vody
Trvání: ihned
Záchranný hod: Vůle odolá (objekt)
Magická odolnost: ano (objekt)

Posvěcení (TO 10): Toto kouzlo naplní prostor emanace o poloměru 20 stop pozitivní energií. Všechna ověřování Charisma na odvracení nemrtvých v této oblasti mají posvátný bonus +3. Každý nemrtvý tvor v oblasti je slabší a nesvůj, má posvátný postih -1 k hodům na útok, zranění a na záchranu. V posvěcené oblasti nemohou být nemrtví vytvářeni, kouzlo trvá 2 hodiny/úroveň.

Pokud se v posvěcené oblasti nachází oltář, svatyně nebo spojení s tvým bohem, pak jsou výše uvedené opravy dvojnásobné. Nemůžeš posvětit oblast, kde je trvalý symbol či spojení s jiným než tvým patronem. Jestliže se v oblasti nachází oltář, svatyně s jiným než tvým bohem, pak kouzlo posvěcení danou oblast prokleje.

Kouzlo je možné zacílit na zbraň, kouzlo pak učiní zbraň dobrou, zlou, zákonnou nebo chaotickou. Kouzlo je možné seslat na 1 pintu vody, voda se naplní pozitivní energiií a svává se svěcenou.

Úder víry (TO 20): Přivoláš posvátnou sílu, kterou smeteš své nepřátele ve výbuchu o poloměru 20 stop. Kouzlo má střední dosah. Tímto kouzlem jsou zraněni pouze zlí nebo neutrální tvorové, na dobré nepůsobí. Každý zlý tvor v oblasti je zraněn za 4k6 životů a na 1 kolo oslepen. Úspěšný hod na záchranu na Vůli sníží zranění na polovinu a odolá efektu oslepení.

Tvorové, kteří nejsou ani dobří ani zlí, jsou zraněni pouze za polovinu a nejsou oslepeni. Takoví tvorové mohou toto zranění ještě snížit na polovinu úspěšným hodem na záchranu na Vůli (tzn. budou zraněni pouze za jednu čtvrtinu hodu).

Posvátná půda (TO 25): Kouzlo změní konkrétní místo, budovu nebo stavbu na svaté místo. To má čtyři hlavní účinky.

1. Místo nebo stavba je chráněna efektem *magického kruhu proti zlu*.
2. Pokud se někdo v oblasti pokusí odvracet nemrtvé, má posvátný bonus +4 na ověření Charisma a pokus o ovládnutí nemrtvých má postih -4.
3. Tělo pohřbené do posvátné půdy nemůže být proměněno v nemrtvého tvora.
4. K posvátné půdě můžeš připojit účinek jednoho kouzla.
   Efekt kouzla vyzařuje do poloměru 40 stop. Tento efekt zde vydrží jeden rok a bude působit na celém vysvěceném místě, bez ohledu na původní trvání nebo oblast působení. Můžeš určit, zda se tyto účinky budou vztahovat na všechny tvory, na tvory sdílející tvou víru nebo přesvědčení, nebo na tvory, kteří vyznávají jinou víru nebo mají jiné přesvědčení.

Slovo víry (TO 30): Vyřčení svatého slova má dva účinky:
Všichni tvorové v oblasti o poloměru 40 stop, kteří slyší svaté slovo trpí následujícími účinky:

VT	Efekt
sesílatele	Ohlušen
sesilatele -1	Oslepen
sesilatele -5	Paralyzován
sesilatele -10	Zabit

Následky se sčítají a působí všechny najednou, vůči těmto efektům není dovolen hod na záchranu.

Ohlušen: Tvor je na 1k4 kol ohlušen.
Oslepen: Tvor je oslepen na 2k4 kol.
Paralyzován: Tvor je na 1k10 minut paralyzován, je bezmocný.
Zabit: Živí tvorové umírají. Nemrtví tvorové jsou zničeni.

Pokud jsi navíc v okamžiku sesílání kouzla ve své domovské sféře, tvorové z jiných sfér, jsou vykázáni zpět do svých domovských sfér. Takto vykázaní tvorové se nemohou vrátit příštích 24 hodin. Tento efekt nastane bez ohledu na to, jestli tvor slyšel *slovo víry* nebo ne. Tvorové s větší VT, než je tvá úroveň sesilatele, nejsou svatým slovem nijak postiženi.

Zvuk

Zaklínání
Složky: V, P, O/DO
Dosah: krátký
Oblast: výbuch o poloměru 10 stop
Trvání: ihned
Záchranný hod: Vůle částečná
Magická odolnost: ano

Výbuch zvuku (TO 15): Prostor zaplníš strašlivou kakofonií zvuku. Tvorové v oblasti jsou poraněni za 3k6 životů zvukového zranění a musí uspět v hodu na záchranu na Vůli, aby se vyhnuli ochromení na 1 kolo. Ochromení tvorové nemohou jednat a ztrácí bonus za obratnost k obraně. Útočníci na ně mají bonus +2 k útoku. Hluší tvorové nejsou ochromeni, ale zraněni jsou.
Mystické ohnisko: malý hudební nástroj.

Výkřik (TO 25): Vydáš uši rvoucí řev v kuželovitém výbuchu v krátkém dosahu, který ohluší a poraní všechny tvory, kteří mu stojí v cestě. Každý tvor v oblasti je ohlušen na 2k6 kol a zraněn zvukem za 5k6 životů. Úspěšný hod na záchranu na výdrž zabrání ohluchnutí a sníží zranění na polovinu. Tvorové držící křehké objekty mohou zabránit jejich poškození úspěšným hodem na záchranu na Reflexy. Kouzlo *výkřik* nedokáže proniknout kouzlem *ticho*.

ZAŘÍKÁNÍ

Zaříkávací kouzla působí na mysl ostatních a ovlivňují nebo ovládají jejich chování. Všechna zaříkání, která spadají do kategorie „ovlivňuje mysl“, nepůsobí na neinteligentní tvory (Inteligence 0).

Iluze

Zaříkání (Iluze)
Složky: V, P
Dosah: osobní či dlouhý
Cíl: sesílatel
Trvání: 10 minut/úroveň (Z)
Záchranný hod: Vůle neuvěří (v kontaktu)
Magická odolnost: ne

Změna vzhledu (TO 10): Kouzlo změní vzhled postavy včetně šatů, zbroje, zbraní a vybavení. Může vypadat o 1 stopu vyšší či menší, může být tlustý, vychrtlý nebo tak akorát. Nemůže změnit typ svého těla. Jinak je konkrétní změna podoby zcela na tobě. Může přidávat nebo skrývat vedlejší znaky anebo vypadat jako někdo úplně jiný.

Kouzlo nedává žádné vlastnosti ani charakteristické chování vybraného tvora či formy, stejně jako nezmění vjemy dotykové ani sluchové z tebe nebo z tvého vybavení.

Jestliže toto kouzlo použiješ k vytvoření převleku, máš bonus +10 na ověřování Převleků.

Tvorové, kteří se dostali do styku s tímto klamem, si mohou hodit na záchranu na Vůli, aby ho rozpoznali jako iluzi.

Přelud (TO var): Toto kouzlo stvoří vizuální iluzi objektu, tvora nebo síly, tak jak si jí ty představíš, o velikosti 4 krychle o hraně 10 stop + 1 krychle /úroveň (T). V rámci omezení velikosti efektu můžeš iluzí pohybovat. Kouzlo trvá soustředění +1 kolo/úroveň.

TO	Efekt
10	Vizuální nebo zvuková iluze tvora či objektu
15	plus zvuky
20	plus pachy a teplotní iluze
25	plus se řídí podle scénáře
30	trvání 1 min/úroveň
35	plus podmínka pro spuštění
40	stálé trvání

Zrcadlový obraz (TO 15): Objeví se několik iluzorních duplikátů tebe sama, takže nepřátelé mají problémy s určením toho, na který cíl zaútočit. Kouzlo trvá 1 minutu/úroveň (Z). Obrazy stojí poblíž tebe a zmizí, když jsou zasaženy.

Zrcadlový obraz vytvoří 1k4 obrazů, plus jeden obraz za tři úrovně sesilatele (maximálně celkem osm obrazů). Tyto obrazy jsou od tebe oddělené a zůstávají blízko sebe, každý nejvýš 5 stop od jiného obrazu nebo od tebe. Můžeš se pohybovat do a skrz zrcadlový obraz. Když se ty a zrcadlový obraz oddělíte, pozorovatelům zrak ani sluch nenapoví, který jsi ty a který obraz. Obrazy se také mohou pohybovat přes sebe navzájem. Obrazy kopírují tvou činnost, předstírají např. sesílání kouzla, když kouzlíš ty, pijí lektvar, když piješ ty, vznáší se, když se vznášíš ty, a tak dále.

Nepřátelé, kteří se na tebe pokusí zaútočit nebo seslat kouzlo, si musí vybrat mezi nerozeznatelnými cíli. Obvykle se hodem náhodně určí, jestli byl zasažen skutečný cíl, nebo jen obraz. Každý úspěšný útok na obraz jej zničí. Obraz má TZ 10 + tvá oprava za velikost + tvá oprava za Obratnost. Obrazy zdánlivě normálně reagují na prostorová kouzla (například vypadají, jako by byli popálení nebo mrtví, když jsou zasaženi ohnivou koulí).

Během pohybu se můžeš se svými obrazy spojit a znovu se pak rozdělit, aby nepřátelé, kteří už poznali, kdo je skutečný, byli opět zmateni. Útočník musí být schopen vidět obrazy, aby mohl být oklamán. Jestliže jsi neviditelný nebo útočník zavře oči, kouzlo nemá žádný účinek (nemožnost vidět má stejné postihy, jako když je někdo slepý).

Fata morgana (TO 25): Můžeš změnit vzhled, zvuk a pach přírodního terénu tak, že bude vypadat jako nějaký jiný, oblast 1 krychle o hraně 30 stop + 1 krychle/úroveň (T). Stavby, tvorové a vybavení v oblasti nejsou nijak změněny ani ukryty. Kouzlo trvá 2 hodiny/úroveň (U).

TO	Efekt
20	Vzhled, zvuk, pach
25	Plus změna či přidání objektů

Falešná vize

Zaříkání (Iluze)
Složky: V, P, O
Dosah: dotek či krátký
Cíl: objekt, 5 liber/úroveň
Trvání: 1 hodina/úroveň
Záchranný hod: není

Magická odolnost: ne

Magická aura (TO 10): Změníš auru předmětu tak, že se vůči kouzlům najdi (a kouzlům s podobnými vlastnostmi) jeví jako nemagický, anebo jako magický předmět takového druhu, jaký určíš, nebo jako příjemce kouzla, které určíš.

Pokud je na objekt nesoucí magickou auru sesláno určení nebo je nějak podobně zkoumán, pak zkoumající pozná, že aura je falešná a zjistí skutečné vlastnosti předmětu, když uspěje v záchranném hodu na Vůli. Jinak věří jeho auře a žádné další testování a zkoušení mu neodhalí pravou podstatu jeho magie.

Pokud je vlastní aura cílového předmětu výjimečně silná (jedná se např. o artefakt), magická aura na něj nepůsobí.

Podvedení (TO 15): Tímto kouzlem dokážeš zaměnit informace získané věšteckými kouzly odhalujícími aury (najdi zlo, najdi magii, odhal lež, apod.). Při sesílání kouzla urči jiný objekt v dosahu. Po dobu trvání kouzla je příjemce podvedení nacházen, jako kdyby byl oním objektem. (Vůči tomuto efektu si nemůže hodit na záchranu ani příjemce ani objekt.) Věštecká kouzla dávají informace založené na druhém objektu, pokud jejich sesilatel neuspěje v hodu na záchranu na Vůli. Například se můžeš nechat detekovat jako strom, je-li nějaký v dosahu kouzla: není zlý, není magický, přesvědčení má neutrální, nelže, atd. Toto kouzlo neovlivní jiné typy věštící magie (předvídání, najdi myšlenky, jasnozřivost/jasnosluchost, atd.). Terč kouzla je tvor nebo objekt, krychle o hraně až 10 stop.

Ošálení (TO 30): Jakékoliv věštecké (sledovací) kouzlo, použité na cokoli v oblasti tohoto kouzla dá namísto skutečnosti falešnou vizi (stejnou jako kouzlo přelud), kterou definuješ během sesílání tohoto kouzla. Dokud kouzlo trvá, můžeš se soustředit a tento obraz libovolně změnit. Když se na něj nesoustředíš, obraz zůstává statický. Oblast působení je vyzařování o poloměru 40 stop.

Zástěna (TO 40): Toto kouzlo v sobě spojuje několik prvků, které společně stvoří mocnou ochranu před magickým sledováním i přímým pozorováním. Při sesílání kouzla určíš, co bude a co nebude v oblasti působení kouzla vidět. Vytvořená iluze musí být definována jen obecnými termíny. Můžeš tedy říct, že to bude iluze tebe a další postavy, jak spolu hrajete šachy po celou dobu trvání kouzla. Ale už nemůžeš zařídit, aby si tito iluzorní hráči dali občas přestávku, třeba se najedli a pak se zas vrátili ke hře. Můžeš způsobit, že se křižovatka bude zdát tichá a opuštěná, přestože přes ní právě pochoduje celá armáda. Můžeš říct, že nebude viděn nikdo (ani náhodní cizí chodci), že nebudou vidět jen tvé jednotky anebo třeba že bude vidět jen každá pátá osoba nebo jednotka křižovatkou procházející. Jakmile jsou jednou podmínky stanoveny, nejde už je změnit.

Pokusy o sledování oblasti kouzlem automaticky odhalí obraz, který jsi stanovil, bez možnosti hodu na záchranu. Obraz i zvuk odpovídají vytvořené iluzi. Skupina lidí stojících na louce může být např. překryta obrazem prázdné louky, nad níž se nese ptačí zpěv.

Přímé pozorování může umožnit hod na záchranu (jako u normálních iluzí), pokud existuje nějaký důvod, proč by pozorovatel neměl věřit tomu, co vidí. Je jisté, že přihlížející pojmou nějaké podezření, když jim před očima bude mizet jeden oddíl pochodující armády za druhým, aby se o kus dál zase objevil. Ani když do oblasti vstoupí, nemusí si hned nutně házet na záchranu, pokud se např. skrytí tvorové budou uhýbat tak, aby do nich iluzí ošálení tvorové nenarazili.

Oblast: krychle o hraně 30 stop + 1 krychle/úroveň (T). Trvání: 1 den.

Klam

Zaříkání (Iluze)
Složky: V, P
Dosah: dotyk
Cíl: tvor
Trvání: 1 minuta/úroveň (Z)
Záchranný hod: Vůle odolá (neškodné)

Magická odolnost: ano (neškodné)

Zamlžení (TO 15): Obrysy cíle se mihotají, vypadají nejasně a chvějí se. Tato dezorientace dává příjemci poloviční maskování (20% šance na to, že útok mine).

Kouzlo *spatři neviditelné* efekt mihotání nezruší, *pravé vidění* však ano.

Rozostření (TO 20): Příjemce tohoto kouzla se zdá být 2 stopy daleko od místa, kde se ve skutečnosti nachází. Tvor má 50% šanci na minutí, jako by měl úplné ukrytí. Avšak, narozdíl od skutečného úplného úkrytu *rozostření* nezabrání nepřátelům zvolit si ho jako cíl. *Pravé vidění* odhalí jeho skutečné umístění. Kouzlo trvá 1 kolo/úroveň.

Neviditelnost (TO 25): Tvor nebo objekt, kterého jsi se dotkl, je neviditelný, zmizí každému zraku, i vidění ve tmě. Jestliže je cílem tvor nesoucí nějaký náklad, pak jeho náklad zmizí též. Jestliže sešleš toto kouzlo na někoho jiného, ani ty ani tví spojenci ho nemohou vidět, pokud nejste schopni normálně vidět neviditelné věci nebo na to nepoužijete příslušnou magii.

Předměty upuštěné nebo odložené neviditelným tvorem se zviditelní; předměty sebrané zmizí, pokud jsou zahaleny do šatů nebo schované do kapsy neviditelného tvora. Světlo ovšem nikdy není neviditelné, pouze jeho zdroj (výsledkem je světlo nemající žádný viditelný zdroj). Jakákoliv část předmětu, který příjemce nese, ale která přesahuje dál než 10 stop od něj, je viditelná. Pokud příjemce provede jakoukoli formu útoku kouzlo ukončí.

Příjemce samozřejmě není magicky ztišen a za jistých okolností je cíl kouzla odhalitelný (např. po vstupu do blátivé louže).

Nátlak

Zaříkání [jazyk, ovlivňuje mysl]
Složky: V, P
Dosah: krátký
Cíl: živý tvor
Trvání: 1 kolo/úroveň
Záchranný hod: Vůle odolá
Magická odolnost: ano

Rozkaz (TO 10): Dáš tvorovi jednoslovný rozkaz, který on při nejbližší příležitosti splní, jak nejlépe jen může. Vybírat můžeš z následujících možností.

Ke mně: ve svém kole se příjemce pohne směrem k tobě tak rychle a přímo, jak je to jen v 1 kole možné. Dokud je na řadě, tvor nemůže dělat nic jiného než se jen pohybovat a tímto pohybem normálně provokuje k příležitostným útokům.

Pusť to: Když je na řadě, příjemce pustí vše, co drží v ruce. Upuštěné předměty nemůže zvednout, dokud není znovu na řadě příští kolo.

K zemi: Když je na řadě, příjemce padne k zemi a zůstane tam 1 kolo ležet. Dokud leží, může normálně jednat, ale s příslušnými postihy.

Uteč: Když je na řadě, příjemce se pohne směrem od tebe tak rychle, jak je to jen v 1 kole možné. Během pohybu nemůže dělat nic jiného a tímto pohybem normálně provokuje k příležitostným útokům.

Stůj: Příjemce stojí 1 kolo na místě. Nemůže nic dělat, ale není bezmocný.

Pokud příjemce nemůže splnit tvůj rozkaz, když je na řadě, kouzlo automaticky selže, toto kouzlo trvá pouze 1 kolo.

Znehybni (TO 10): Příjemce je paralyzován, stojí na místě bez jediného pohnutí. Je při vědomí a normálně dýchá, nemůže však provádět žádnou akci, ani mluvit ne. V každém kole, když je na řadě, se může příjemce pokusit o nový hod na záchranu, aby tento efekt ukončil. (Je to úplná akce, která nedává bojovou výhodu.)

Okřídlený tvor, který je paralyzován, nemůže mávat křídly a padá. Plavec nemůže plavat a může se utopit.

TO	Terč
15	humanoid
30	živý tvor

Podrob (TO 25): Skrze mentální spojení, které navážeš s myslí tvora, můžeš ovládat jednání jednoho příjemce. Pokud s příjemcem sdílíte společný jazyk, můžeš příjemce přinutit jednat víceméně tak, jak si přeješ, v rámci jeho schopností. Pokud nesdílíte společný jazyk, můžeš vysílat pouze základní příkazy, jako například „Pojď sem", „Jdi tam", „Bojuj" a „Zůstaň stát". Víš, co příjemce prožívá, ale nemáš od něj žádný přímý smyslový vstup, stejně jako s tebou nemůže komunikovat telepaticky.

Jakmile dáš podrobenému tvorovi rozkaz, tvor se ho pokouší splnit na úkor všech svých ostatních aktivit, s výjimkou věcí nezbytných ke každodennímu přežití (jako je spánek, jídlo, apod.)

Změna příkazů nebo zadání nových příkazů podrobenému tvoru je jako přesměrování kouzla, takže je to pohybová akce.

Příjemce tomuto ovládání vzdoruje a pokud má vykonat něco proti své přirozenosti, má možnost si znovu hodit na záchranu s bonusem +2. Očividně sebezničující příkazy ale nevykoná nikdy. Jakmile je kouzlo úspěšně sesláno, dosah ovládání je neomezený, dokud se příjemce nachází ve stejné sféře jako ty. Příjemce vidět nepotřebuješ, abys ho mohl ovládat. Pokud každý den nestrávíš alespoň 1 kolo soustředěním na kouzlo, příjemce má možnost si znovu hodit na záchranu proti podrobení. Ochrana před zlem a podobná kouzla ti zabrání tvora ovládat nebo používat mentální spojení, dokud je příjemce takto chráněn, ale nezabrání ani navázání podrobení, ani ho nezlomí. Trvání: 1 den/úroveň

TO	Terč
30	humanoid
40	živý tvor

Slovo moci (TO var): Proneseš jedno jediné slovo, které ihned působí na jednoho tvora dle tvého výběru, bez ohledu na to, jestli slovo slyšel nebo ne. Jakýkoli tvor, který má v dané chvíli více životů, než je uvedeno níže, si smí hodit na záchranu. Tvor, který má dvojnásobnou a vyšší úroveň (vitalitu) než sesílatel, není slovem moci nijak postižen.

Slovo moci	TO	Životy	Trvání
Oslep	35	100	1k4 min
Ochrom	40	75	2k4 kol
Zabij	40	50	ihned

Nutkání

Zaříkání [ovlivňuje mysl]
Složky: V, P
Dosah: krátký
Oblast: živý tvor
Trvání: 1 minuta/úroveň
Záchranný hod: Vůle odolá
Magická odolnost: ano (neškodné)

Hrdinství (TO 10): Kouzlo dodá tvým přátelům odvahu. Spojenec dostane morální bonus +1 k hodům na útok, záchrany a ověřování dovedností.

Navýšením TO o 5 zvýšíš bonus o 1, přidáš imunitu vůči strachu nebo přidáš dočasné životy ve výši tvé úrovně.

Zóna pravdy (TO 15): Tvorové v oblasti vyzařování v poloměru 5 stop/úroveň (ani ti, kteří tam přijdou) nemohou vyslovit vědomou a záměrnou lež. Tvorové si mohou hodit na záchranu v okamžiku seslání kouzla nebo když poprvé vstoupí do jeho působení. Tvorové, na které působí, si svého očarování jsou vědomi. Mohou se proto snažit vyhnout odpovědím na otázky, na něž by jinak zalhali, anebo se mohou vykrucovat a vymlouvat způsobem, který se ještě nedá považovat za lež. Tvorové, kteří oblast působení kouzla opustí, mohou opět mluvit podle své libosti.

Úkol (TO 25): Kouzlo vloží dle tvého výběru na tvora magický příkaz prokázat ti nějakou službu nebo odvrátit se od nějakého jednání nebo provedení určité akce. I když *úkol* nedokáže přimět tvora k tomu, aby se sám zabil, nebo udělal nějakou jinou, očividně sebevražednou akci, k čemukoliv jinému tvora donutit dokáže. Pokud instrukce zahrnuje úkol s otevřeným koncem, který tvor nemůže vlastními silami ukončit, kouzlo trvá maximálně jeden den za úroveň. Chytrý příjemce může některé instrukce převrátit. Pokud je příjemci zabráněno plnit úkol po více jak 24 hodin, utrpí postih -2 na všechny své vlastnosti. Každý další den pak získává další postih -2, až do součtu -8. Žádná vlastnost nemůže být tímto efektem snížena na méně jak 1. Postihy k vlastnostem končí 24 hodin poté, co postava začne úkol opět plnit.

Poslání (TO 35): Jako kouzlo *úkol*, ale nedovoluje hod na záchranu. Místo postihů k vlastnostem je příjemce každý den, kdy se pokusí nezachovat se podle instrukcí kouzla *poslání*, zraněn za 3k6 životů. Navíc musí každý den uspět v záchranném hodu na Výdrž nebo onemocní. Nemocní tvorové se pohybují poloviční rychlostí a mají postih -4 na Sílu a Obratnost. Zranění se jim hojí desetkrát pomaleji a magické léčení jim nepomáhá. Nemocný tvor musí každý den uspět v záchranném hodu na Výdrž, jinak se stane invalidou. Jakmile je invalida, nemůže dělat nic namáhavého a je v podstatě trvale vyřazen. Když se tvor pokusí pokračovat v *poslání*, účinky nemoci (invalidity) pominou za jeden den. *Zlom očarování poslání* nezlomí, ale *menší přání* a *přání* ano.

Žádost (TO 40): Kouzlo působí jako *poselství*, ale zpráva může obsahovat také sugesci (viz kouzlo *sugesce*), kterou se příjemce pokusí co nejlépe splnit. Úspěšný záchranný hod na Vůli zruší efekt *sugesce*, ale ne samotný kontakt. Žádosti porozumí i ten příjemce, jehož Inteligence je pouze 1. Pokud je zpráva neuskutečnitelná nebo nesmyslná vzhledem k okolnostem, v jakých se příjemce nachází v okamžiku obdržení žádosti, zprávě porozumí, ale *sugesce* je neúčinná.

Antipatie/Sympatie (TO 40): Způsobíš, že objekt nebo nějaké místo vyzařuje magické vibrace, které dle tvé volby odpuzují/přitahují buďto určitý druh inteligentního tvora nebo tvory s nějakým přesvědčením. Určitý druh tvora, na nějž má kouzlo působit, musí být konkrétně pojmenován - např. rudí draci, skalní obři nebo skřeti. Větší skupiny nejsou dostatečně specifické. Podobně je třeba určit konkrétní přesvědčení - např. chaotické zlo, chaotické dobro, zákonně neutrální nebo neutrální. Tvorové určeného typu cítí nepřekonatelné nutkání opustit oblast nebo se vyhnout očarovanému objektu. Toto nutkání je přinutí opustit/zůstat oblast nebo předmět. Tvor, který uspěje v hodu na záchranu, může v oblasti zůstat nebo se dotýkat objektu, ale není mu to vůbec příjemné. Nepohodlnost, kterou při tom cítí, má za následek snížení Obratnosti tvora o 4 stupně.

Toto kouzlo nejde seslat na živé tvory.

Očaruj zvíře

Zaříkání [ovlivňuje mysl]
Složky: V, P
Dosah: krátký
Cíle: zvíře
Trvání: 1 minuta/úroveň
Záchranný hod: Vůle odolá (viz text)
Magická odolnost: ano

Tímto kouzlem mohou být ovlivněni pouze zvířata, netvoři a magičtí netvoři s Inteligencí 1 nebo 2. Zvířata trénována na útok nebo hlídání, lítým zvířatům, netvorům a magickým netvorům si mohou hodit na záchranu. Zvířata necvičená k útoku či ochraně si na záchranu nehází.

Přátelství (TO 10): Toto kouzlo zklidní a utiší zvířata, netvory a magické netvory, kteří se tak stávají poslušní a neškodní. Ovlivnění tvorové zůstávají na místě, neútočí ani neutíkají. Nejsou bezbranní a budou se normálně bránit, pokud budou napadeni. Pokud neuspějí v zahraném hodu, kouzlo působí jako okouzli osobu.

Znehybni (TO 15): Příjemce je paralyzován, stojí na místě bez jediného pohnutí. Je při vědomí a normálně dýchá, nemůže však provádět žádnou akci. V každém kole, když je na řadě, se může příjemce pokusit o nový hod na záchranu, aby tento efekt ukončil. (Je to úplná akce, která nedává bojovou výhodu.)

Okřídlený tvor, který je paralyzován, nemůže mávat křídly a padá. Plavec nemůže plavat a může se utopit, kouzlo trvá 1 kolo/úroveň.

Podrob (TO 20): Můžeš očarovat zvíře a ovládat ho jednoduchými příkazy jako třeba „Zaútoč“, „Běž“ a „Přines“. Zvíře ale bude ignorovat sebevražedné nebo sebezničující příkazy (včetně příkazu, aby zaútočilo na tvora o dvě nebo více velikostních kategorií většího, než je podrobené zvíře).

Podrob zvíře naváže mezi tebou a příjemcem mentální spojení. Dokud je v dosahu, zvíře může být ovládáno neslyšnými mentálními příkazy. Nemusíš ho vidět, abys ho mohl ovládat. Nedostaneš sice od zvířete přímý smyslový vstup, ale víš, co právě zažívá. Protože vedeš zvíře svou vlastní inteligencí, může být schopno provést činy, které jsou normálně mimo jeho možnosti. Na ovládání zvířete se nemusíš plně soustředit, pokud se ho zrovna nesnažíš vést k něčemu, co by normálně nebylo schopno udělat. Změna příkazů nebo zadání nových příkazů podrobenému tvoru je jako přesměrování kouzla, takže je to pohybová akce.

Posel (TO 25): Přinutíš Drobné zvíře ke kontaktování jednoho tvora, kterého dobře znáš a pošleš mu krátkou zprávu o délce maximálně 25 slov. Pokud tě příjemce zná, rozezná od koho zpráva přišla. Nemůže to být zvíře, které je zkrocené nebo trénované někým jiným, včetně takových tvorů, jako je pomocník nebo zvířecí společník. Zvíře k sobě přivoláš s pomocí vábničky v podobě jeho oblíbeného jídla. Přiblíží se a očekává tvé rozkazy.

Okouzlení

Zaříkání [ovlivňuje mysl]
Složky: V, P
Dosah: střední
Cíl: živý tvor
Trvání: 1 minuta/úroveň
Záchranný hod: Vůle odolá
Magická odolnost: ano

Přítel (TO var): Toto okouzlení způsobí, že jeden tvor v krátkém dosahu na tebe pohlíží jako na svého spolehlivého a důvěryhodného přítele (postoj cíle považuj za přátelský). Jestliže je tvor právě ohrožován nebo na něj útočíš ty nebo tví přátelé, má bonus +5 k hodu na záchranu.

Kouzlo ti neumožňuje okouzlenou osobu ovládat tak, jako by to byl automat bez vlastní vůle, ale vnímá tvá slova a akce tím nejvstřícnějším způsobem. Příjemci se můžeš pokusit dát nějaký příkaz, ale to musíš vyhrát vzájemné ověření Charisma, abys ho přinutil udělat něco, co by normálně neudělal. (Nemůžeš mu to přikázat znovu, pokud poprvé neuspěješ.) Očarovaný tvor nikdy neposlechne sebevražedný nebo jednoznačně zraňující příkaz, ale např. okouzlený bojovník ti může uvěřit, že jediná možnost, jak zachránit tvůj život je, že "jen na pár sekund" zdrží útočícího rudého draka. Jakákoliv tvá akce nebo akce tvých přátel, která ohrozí okouzlenou osobu, kouzlo zruší. Abys mohl osobě něco rozkázat nebo s ním komunikovat, musíš ovládat její řeč anebo být velmi dobrý v pantomimě. Kouzlo trvá 1 hodinu/úroveň.

TO	Terč
10	humanoid
20	monstrózní humanoid, obr
25	zrůda, magický netvor, sféric

Uklidni (TO 15): Toto kouzlo uklidní rozrušené tvory. Nad očarovanými tvory nemáš žádnou kontrolu, ale kouzlo dokáže zabránit rozvášněným tvorům v boji nebo uklidnit přílišné hýřily. Jakákoliv agresivní akce nebo zranění ohrožující život uklidněných tvorů okamžitě ruší působení kouzla na ohrožené tvory.

Toto kouzlo automaticky potlačí (ale nezruší) kouzla působící na mysl jako je požehnání, zmatek, emoce a strach, stejně jako neguje bardovu schopnost inspirovat odvahu nebo barbarskou zuřivost. Dokud trvá kouzlo uklidni, potlačená kouzla nemají žádný efekt.

Spánek (TO 15): Kouzlo uvede tvora do okamžitého, hlubokého spánku (spíše bezvědomí). Spící tvor je bezmocný. Poplácání nebo poranění očarovaného tvora vzbudí, normální hluk ne. Vzbuzení tvora je standardní akce (aplikace akce pomoc druhému). Jestliže je tvor právě ohrožován nebo na něj útočíš ty nebo tví přátelé, má bonus +5 k hodu na záchranu.

Spánek nepůsobí na tvory v bezvědomí, výtvory ani na nemrtvé.

TO	Terč
5	humanoid
15	monstrózní humanoid, obr
20	zrůda, magický netvor, sféric

Ukolébavka (TO 15): Tvor začne být ospalý a nepozorný, takže má po dobu trvání efektu ukolébavky postih -5 na ověřování Vnímání a postih -2 k hodů na záchranu na Vůli vůči efektům spánku.

Hypnóza (TO 10): Tvá gesta a jednotvárné zaříkávání očarují tvory poblíž tebe tak, že se zastaví a tupě na tebe civí. Naprostou pozornost, kterou ti věnují, můžeš navíc využít k tomu, aby se jim tvá sugesce a požadavky zdály přijatelnější. Kouzlo působí pouze na tvory, kteří tě vidí a slyší, nemusí ti však rozumět, aby byli fascinováni. Jestliže toto kouzlo použiješ v souboji, každý cíl má bonus +2 k hodu na záchranu.

Dokud je příjemce fascinovaný tímto kouzlem, reaguje na tebe, jako kdyby byl o dva stupně přátelštější ve svém postoji vůči tobě. To ti umožní mít na každého ovlivněného tvora jeden požadavek (pokud se s ním dokážeš dorozumět). Požadavek musí být stručný a srozumitelný. I poté, co kouzlo skončí, si tvor vůči tobě ponechává svůj nový postoj, ale pouze s ohledem na onu jednu určitou žádost. Tvor, který neuspěl v hodu na záchranu, si nepamatuje, že jsi ho očaroval.

Změň paměť (TO 25): Můžeš sáhnout do mysli příjemce a změnit jeho paměť v časovém úseku až 5 minut jedním z následujících způsobů.

- Zcela vymazat vzpomínky na událost, které byl příjemce svědkem. Toto kouzlo nedokáže zrušit okouzlení, sugesci, úkol/ poslání nebo podobné kouzlo.
- Umožnit příjemci vybavit si s naprostou přesností událost, které byl svědkem.
- Změnit detaily události, které byl příjemce svědkem.
- Vložit vzpomínku na událost, která se příjemci nestala.

Seslání kouzla trvá 1 kolo. Pokud příjemce neuspěje v hodu na záchranu, pokračuješ s kouzlem až pět minut (stejná doba jako časový úsek paměti, který chceš změnit), přičemž si představuješ vzpomínku, kterou chceš u příjemce změnit. Pokud je tvá koncentrace narušena před dokončením vizualizace nebo se příjemce během této doby vzdálí mimo dosah kouzla, kouzlo selže.

Změněné vzpomínky nemusí nutně ovlivnit jednání příjemce, zejména pokud jsou v rozporu s jeho přirozenými sklony. Nelogická změněná vzpomínka, je zavržena jako špatný sen nebo paměť příliš zamlžená vínem.

Sen (TO 30): Ty nebo posel, kterého ses dotkl, pošle jiným přízračnou zprávu v podobě snu. Na začátku sesílání kouzla musíš jmenovat příjemce nebo použít nějaký titul, který jednoznačně určuje jeho totožnost. Posel poté upadne do transu, objeví se ve snu příjemce a doručí mu zprávu. Zpráva může být jakkoliv dlouhá, příjemce si ji bude po probuzení dokonale pamatovat. Komunikace je jednosměrná. Příjemce nemůže pokládat otázky ani poskytovat informace a posel nezíská žádné informace pozorováním příjemcových snů.

Jakmile je zpráva doručena, poslova mysl se okamžitě vrací do jeho těla. Doba trvání kouzla je čas potřebný k tomu, aby posel vstoupil do příjemcova snu a předal mu zprávu.

Pokud je na začátku působení kouzla příjemce vzhůru, posel má možnost se probudit (což ukončí kouzlo) nebo zůstat v transu. Posel může zůstat v transu, dokud příjemce neusne, poté vstoupit do jeho snu a předat normálně zprávu. Pokud je posel v transu vyrušen, probudí se a kouzlo končí.

Kouzlem nejde kontaktovat tvory, kteří nespí (jako například elfové, ale ne půlelfové) nebo nesní. Když je posel v transu, nevnímá své okolí, ani to, co se kolem něj děje. Dokud je v transu, je bezbranný fyzicky i duševně (vždy selže v záchranném hodu).

Pomatení

Zaříkání [ovlivňuje mysl]
Složky: V, P
Dosah: krátký
Cíl: živý tvor
Trvání: 1 kolo/úroveň
Záchranný hod: Vůle odolá
Magická odolnost: ano

Zmatení (TO 15): Toto kouzlo způsobí, že cíl je zmatený, nedokáže se sám svobodně rozhodnout, co bude dělat. Každé kolo, vždy když je příjemce na řadě, hoď podle následující tabulky a tím poznáš, co bude dané kolo dělat:

k%	Chování
01-10	Útočí na sesílatele
11-20	Jedná normálně
21-50	Nedělá nic, jen něco nesmyslně blábolí
51-70	Utíká od sesílatele
71-100	Útočí na nejbližšího tvora

Zmatená postava, která nemůže provést hozenou akci, nedělá nic, jen si něco nesmyslného blábolí. Při útoku na zmateného tvora nemají útočníci žádné speciální výhody. Jakákoliv zmatená postava, na níž někdo zaútočil, automaticky příští kolo na útočníka také zaútočí, pokud je tedy ještě zmatená. Věz, že zmatená postava neprovádí příležitostné útoky vůči tvorům, na něž nehodlá útočit (buď proto, že to padlo, nebo proto, že na ní tvor sám zaútočil).

Děsivý smích (TO 20): Toto kouzlo zasáhne příjemce nekontrolovatelným smíchem. Ten se zhroutí ve výbuších šíleného smíchu, takže klesá na zem, popadaje se za břicho. Dokud se směje, příjemce nemůže jednat; není však považován za bezmocného. Po skončení kouzla jedná normálně.
Tvor, který se typem liší od sesilatele, obdrží bonus +4 k hodu na záchranu, protože má jiný smysl pro humor.

Šílenství (TO 35): Očarovaný tvor trpí trvalým účinkem zmatení, jako od stejnojmenného kouzla. *Sejmi kletbu* šílenství neodstraní. *Mocné navrácení, menší přání, přání, uzdrav* anebo *zázrak* však duševní zdraví tvora obnoví. Kouzlo trvá 1k4+1 kol.

Neodolatelný tanec (TO 40): Příjemce pocítí neodolatelnou touhu tancovat a hned s tím začne, a pořádně a se vším všudy, i kroky dělá a podupává si nohama. Efekt kouzla způsobuje, že příjemce nedělá nic jiného, než se jen točí a na místě poskakuje. Tento efekt dává postih -4 k TZ a -10 k hodům na záchranu na Reflexy; neguje též jakýkoliv bonus k TZ, který mu dává štít, jenž cíl drží. Tančící příjemce provokuje každé kolo, vždy když je na řadě, k příležitostným útokům.

Strach

Zaříkání [ovlivňuje mysl, strach]
Dosah: krátký
Cíl: živý tvor
Trvání: ihned
Záchranný hod: Vůle odolá/částeční
Magická odolnost: ano

Zhouba (TO 15): Kouzlo naplní duši nepřátel do 50 stop strachem. Mají morální postih -1 k hodům na útok a morální postih -1 k hodům na záchranu na strach.

Fantóm (TO 25): Vytvoříš přízračný obraz nejstrašnějšího tvora, kterého si daný příjemce vůbec dokáže představit, tím, že zformuješ podvědomé představy a obavy do něčeho, co si vědomá mysl dokáže vymyslet: té nejstrašnější stvůry. Fantóma vidí jen příjemce kouzla. Ty vidíš jen jeho nejasný tvar. Cíl nejprve provede záchranný hod na Vůli, jestli pozná, zda je stvůra skutečná. Pokud neuspěje, přelud se příjemce dotkne a ten musí uspět v záchranném hodu na Výdrž, jinak zemře strachy. Dokonce i když v hodu uspěje, je zraněn za 3k6 životů.

Pokud si příjemce útoku fantóma úspěšně uvědomí, že se jedná jen o přelud, a nosí helmu telepatie, může přísežu obrátit na tebe. A potom musíš ty neuvěřit anebo čelit jejímu smrtelnému útoku strachem.

Zlé oko (TO 30): Každé kolo si můžeš vybrat jednoho tvora a udeřit ho vlnou zlé moci. Efekty se sčítají a nejsou na sobě závislé.

VT	Efekt
25	Nevolnost
30	Panika, nevolnost
35	Kóma, panika, nevolnost

Nevolnost: Tělo příjemce zachvátí náhlá bolest a horečka. Tvor trpící nevolností má postih -2 k hodům na útok, na zranění zbraněmi, hody na záchranu, ověřování dovedností a vlastností. Tvor ovlivněný tímto kouzlem bude nevolností trpět 10 minut za úroveň sesilatele. Účinek nemůže být zrušen kouzly zbav nemoci ani uzdrav, ale sejmi kletbu působí.

Panika: Příjemce na 1k4 kol zpanikaří. A poté, co přestane panikařit, bude ještě 10 minut za úroveň sesilatele otřesen a pokud se během té doby znovu ocitne tobě na dohled, opět zpanikaří. Jedná se o efekt strachu.

Kóma: Příjemce upadne na 10 minut za úroveň sesilatele do kómatu. Během této doby ho neprobudí nic jiného, než jen zlomení tohoto efektu. Nejedná se o spánek, takže elfové proti tomuto efektu nejsou imunní. Kouzlo trvá 1 kolo za tři úrovně sesilatele. Po prvním kole musíš na zacílení tvora každé kolo věnovat pohybovou akci.

Noční můra (TO 30): Na jednoho tvora, kterého vybereš jménem anebo jiným způsobem, sešleš odporný přelud - vizi. Noční můra způsobí, že si tvor ve spánku neodpočine a zraní ho za 1k10 životů. Po tomto kouzlu je příjemce unavený a nemůže si obnovit kouzla následujících 24 hodin.
Pokud někdo během sesílání tohoto kouzla sešle na příjemce kouzlo rozptyl zlo, to způsobí, že se noční

můra rozptýlí a ty zůstaneš ochromený na 10 minut za každou úroveň sesilatele kouzla rozptyl zlo. Když jsi ochromený, nemůžeš nic dělat, ztrácíš bonus za Obratnost k TZ a útočník má na tebe bonus +2. Pokud cíl kouzla po začátku sesílání nespí, můžeš sesílání přerušit (ukončení kouzla) anebo můžeš upadnout do transu, dokud cíl neusne. V tom případě můžeš dokončit kouzlo ihned poté, co cíl usne. Pokud tě někdo vyruší během transu, kouzlo končí.

Pokud se rozhodneš vstoupit do transu, nevnímáš, co se okolo tebe děje a vůbec se nebráníš - fyzicky ani psychicky. (Například automaticky neuspěješ v záchranném hodu).

Tvorové, kteří nespí anebo nesní (například elfové a půlelfové), jsou vůči tomuto kouzlu imunní.

Uprav mysl

Zaříkání [ovlivňuje mysl]
Složky: V, P
Dosah: dotyk
Cíl: živý tvor
Trvání: 1 minuta/úroveň
Záchranný hod: není
Magická odolnost: ano

Oslab mysl (TO 15): Svým dotykem narušíš mentální pochody příjemce. Úspěšným hodem na útok dotykem nablízko mu dáš postih 1k6 k Inteligenci, Moudrosti či Charisma. Tento postih nemůže snížit žádnou vlastnost pod 1.

Efekt tohoto kouzla může způsobit, že cíl nebude schopen sesílat některá nebo vůbec žádná svá kouzla, pokud jeho klíčová vlastnost klesne pod minimum vyžadované pro seslání kouzla příslušné úrovně.

Posil mysl (TO 15): Očarovaný tvor je uvážlivější, inteligentnější či moudřejší. Kouzlo dává zvýšený bonus +4 k Inteligenci, Moudrosti či Charisma, se všemi výhodami z toho vyplývajících.

Vlčí mlha (TO 30): Kouzlo vytvoří ve středním dosahu hustou mlhu v polokruhu do 20 stop, která oslabuje duševní odolnost těch, kdož jsou jí polapeni. Tvorové ve vlčí mlze mají postih -10 na ověření Moudrosti a na záchranné hody na Vůli. (Tvor, který už jednou uspěl v záchranném hodu proti mlze, v ní může zůstat a nemusí už si znovu házet.) Postižený tvor má postih dokud neopustí mlhu a poté ještě 2k6 kol. Mlha je nehybná a vydrží 30 minut (nebo dokud není rozptýlená větrem).

Středně silný vítr (11+ km/h) rozfouká mlhu během čtyř kol; silný vítr (21+ km/h) ji rozfouká za 1 kolo. Mlha je řídká a nijak významně nebrání ve výhledu.

Slabomyslnost (TO 30): Jestliže cílový tvor neuspěje v hodu na záchranu na Vůli, jeho Inteligence a Charisma se sníží na 1. Očarovaný tvor není schopen sesílat kouzla, používat dovednosti založené na Inteligenci ani na Charisma, rozumět mluvené řeči ani smysluplně komunikovat. Stále si je však vědom toho, kdo je jeho přítel a může ho následovat a dokonce ho i chránit. Tvor v tomto stavu zůstává, dokud ke zrušení efektu slabomyslnosti není použito uzdrav, menší přání, zázrak nebo přání. Tvorové, kteří jsou schopni sesílat mystická kouzla, např. čaroděj nebo kouzelník, mají postih -4 k hodu na záchranu.