

NASÁTÍ MANY



Nasátí many je alternativou pro doplnění magické energie. Koutelník při něm čerpá svou sílu z nahodných porvůvichrů many.

Nasátí zabere jednu minutu a koutelníkovi **doplní 1k6 bodů many** (vždy však nejvýše do jejího maxima). Každý den se o něj navíc můžeš pokusit pouze tolikrát, jaká je tvá úroveň.

Před nasátím many není třeba spát ani odpočívat. Vyžaduje však soustředění a je potřeba mít volné ruce k určité formě gestikulace, která nasátí provádí.

ZH1

doplní **1k6** many

94

SESÍLÁNÍ KOUZEL



Základ koutelnické profese. Zahrnuje zvládnutí tří technik: slov, gest a myšlenek, které se vzájemně doplňují. Většina koutel nebyla stvořena k tomu, aby šla proti vůli cíle, pak se nepodaří. Pokud koutelící **nemůže mluvit** nebo **gestikulovat**, či je-li **vyrušen např. útokem**, získává **nevýhodu -5**. Nevýhody se sčítají. Na vyvolávání koutel je třeba se soustředit, není během něho možné útočit, bránit se, ani vykonávat jiné činnosti. **Vyvolání koutel nelze zrychlit.**

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

ZH1

INT vs. Obtížnost

95

KOUZELNICKÉ TRIKY



Malá koutel, která zvládne sesílat i začínající koutelník. Jejich úkolem bývá zaujmout ostatní např. vyvoláním drobného světélka dané barvy. Jde o drobné iluze, kterými nejde nikoho zranit, nic zapálit atp. Nevyžadují ověření. Při pokusu o složité efekty se pravděpodobně nezdaří a mana se rozptýlí po okolí.

1
5 (+X) sáhů
1 kolo

ZH1

95

BERTOLDŮV ZÁMEK



Dokáže zvýšit odolnost zavřených dveří, oken, apod. Ty nemusí mít zámek či zabezpečovací mechanismus. Stačí se jich dotknout a ochranná bariéra je zasekne v poloze, ve které jsou. Sesílatel je dokáže otevřít bez omezení, zruší však efekt koutel.

1 (+X)
0 dotek
1 objekt
1 hodina
2 kola
6

Ostatní musí překonat nebezpečnost pastí určenou koutelníkem.

ZH1

Atletika (SIL) vs. **6 + X**

97

BLESK



Blesk je asi neznámější útočné koutel. Při jeho seslání se uvolní ničivá energie proti jednomu cíli. Ta pak způsobí zranění za **1k6 životů**.

Koutelník může seslat v jednom kole najednou i více blesků, které se spojí do jednoho mohutného výboje.

3 (+2X)
20 sáhů
1 cíl
0 ihned
1/2 kola
6 (+2X)

ZH1

Zraní za **1k6** životů

98

KUKÁTKO



Po seslání tohoto koutel se stěna, jež se koutelník dotkne, stává pro něj průhlednou. Pro všechny ostatní tvory pak stěna vypadá stejně, jako vždycky. Maximální šíře překážky, kterou dokáže koutel překonat, je nejvýše **1x1x1 1 sáh**. Koutel dokáže působit i skrze organické materiály (dřevo ale i těla živých tvorů).

2
0 dotek
1 sáh
15 minut
1 kolo
6

ZH1

98

LEVITACE



Vznáší postavu lehce nad zemí. Postava nedokáže volně létat, může ale např. zlézat zdi bez obav z pádu. Při pádu se snaží k zemi rychlostí 1 sáh za kolo. Při běhu či chůzi se pak pohybuje rychlostí běžné chůze. Postavě zůstává hmotnost, jen na ní nepůsobí tření. Neodvane ji proto vítr, ale ji odtáhnout. Lze seslat na předmět, který se vznáší 1 sáh nad zemí. Unese **100 liber + 20 lb/X**.

4 (+X)
0 dotek
1 cíl
15 minut
1 kolo
6

ZH1

98

MAGICKÝ ŠTÍT



Toto koutel vytvoří kolem cíle ochrannou auru, která se pohybuje spolu s ním. Obvykle je neviditelná či slabě světélkuje ve vzdálenosti 1 sáh od něj. Postavě zvyšuje **Obranné číslo o 5**. Délku trvání koutel určí koutelník při jeho seslání.

2 (+X)
0 dotek
1 tvor
1 (+X) kol
1/2 kola
6

ZH1

OČ +5

98

MAGICKÁ STŘELA



Bílá střela divoké energie schopná narušovat magické vazby. Po seslání vyletí vysokou rychlostí daným směrem. Lze nechat kdykoliv explodovat, po 100 sázích či nárazu do překážky vybuchne sama. Záblesk o poloměru 5 sáhů zraní **magické tvory** a **nadpozemské bytosti** za **2k6 životů**. Střely seslané koutelníkem v jednom kole se spojí.

8 (+7X)
100 sáhů
5 (+2X) sáhů
0 ihned
1 kolo
8 (+2X)

ZH1

Zraní za **2k6** životů

99

NAJDI PŘEDMĚT

Kouzelník intuitivně vycítí polohu jednoho předmětu. Při seslání si musí vybavit, jak daná věc vypadá. Pokud se mu to povede a předmět je v dosahu, dokáže určit směr, vzdálenost a přesné místo, kde se nachází. Pokud je podobných předmětů v okolí víc, kouzelník vycítí nejbližší. Pokud hledá předmět, který nikdy předtím neviděl, **zvyšuje se obtížnost seslání kouzla na 8.**



4

50 sáhů

1 předmět

15 minut

5 kol

6 (8)

ZH1

99

NEVIDITELNOST

Cílový předmět nebo tvor do velikosti C se stane neviditelným včetně předmětů, které má na sobě. Odložené předměty se zviditelní. Kouzlo nemá vliv na později uchopené předměty, ty zůstávají stále viditelné. Postava nadále zanechává stopy a psi ji mohou vyčenichat. Kouzlo se snadno naruší mluvením, útokem, kouzlením i dalšími komplexními akcemi.



6

50 sáhů

1 cíl

15 minut

1 kolo

6

ZH1

99

OČARUJ ZBRAŇ

Tímto kouzlem lze změnit samotnou podstatu zbraně z obvyklé na magickou. Ta se pak stává dočasně nebezpečnou i pro všechny **magické a nadpozemské tvory**. Působí tak zranění i bytostem, které jsou jinak běžnými zbraněmi nezranitelné. Proti běžným tvorům pak zbraň žádný zvláštní bonus nemá.



4

0 dotek

1 zbraň

15 minut

2 kola

6

ZH1

99

OHEŇ

Kouzelník dokáže vyvolat ohýnek o velikosti jablka. Magický plamen hoří maximálně jednu směnu, než pohasne (pokud do té doby nezapálil něco dalšího). Tento druh ohně je možné uhasit stejně jako kterýkoliv jiný. Pokud plamen zasáhne živého tvora, způsobí mu **zranění za 1-3 životy** (1k6 / 2) a pohasne.



2

10 sáhů

10 coulů

15 minut

1 kolo

6

ZH1

100

RYCHLOST

Očarovaná bytost se pohybuje dvakrát rychleji, než obvykle, a v boji má **jeden útok navíc**. Její **obrana** a **hody na iniciativu** a **Obratnost** se po dobu účinku kouzla zvyšují o 2.

Kouzlo působí pouze na fyzickou rychlost a nemá žádný vliv na rychlost seslání jiných kouzel a podobně. Dobu trvání kouzla určuje kouzelník při jeho seslání.



2 (+X)

10 sáhů

1 tvor

1 (+X) kol

1 kolo

6

ZH1

100

Ini +2, OČ +2, +1 útok

SVĚTLO

Po seslání se v místě určeném kouzelníkem rozzáří koule jasného světla. V ní je vidět jako za slunného dne. Barvu světla si lze zvolit. O velikosti světla rozhoduje množství many v zaklínadle. Lze seslat na určité místo nebo přímo na sebe či svou hůl. V takovém případě se světlo pohybuje spolu s ním, případně vychází z jeho hole. Magické světlo se chová jako to běžné.



X

30 sáhů

2X sáhů

1 hodina

1 kolo

6

ZH1

100

TELEPORT

Kouzelník dokáže přesunout sebe či jinou živou bytost na vzdálenost **maximálně 60 sáhů**. Přenese vše, co má dotýčný na sobě včetně živých tvorů o velikosti A0. Nezná-li kouzelník cílové místo, hrozí přenos na místo, kde je nějaká překážka. V takovém případě dojde ke zranění za **1k6 životů** a přenos se **nezdaří**. Jestliže je postava pevně připoutaná k místu, kouzlo se nezdaří.



4

0 dotek

1 tvor

0 ihned

1 kolo

6

ZH1

100

Ochranná magie

ANTIMAGICKÁ BARIÉRA

Tato bariéra dokáže ochránit před magií. Je-li cílem kouzelník, **odsaje se z bariéry tolik many, kolik stálo kouzlo**. To pak nebude mít žádný efekt. U **plošného kouzla se odčerpá čtvrtina ceny** (vždy však aspoň 1). Pokud není v bariéře dost energie k pohlcení kouzla, rozplyne se a cízí kouzlo projde. Během působení bariéry nelze seslat jiná kouzla. Bariéru je možné průběžně manou posilovat.



3 (+4X)

-

Kouzelník

2 hodiny

1/2 kola

10

ZH1

111

Divoká magie

BERANIDLO

Kouzlo sešle silnou dávku divoké energie na překážku. Množství many je ovlivněno jejím materiálem a šířkou. Živé tvory lze kouzlem odhodit či povalit za **2 body many za třídu velikosti**. Cíl má možnost se vyhnout hodem proti pasti **Atletika (SIL) vs. Seslání kouzel**.
Materiál | 2 | 5 | 8 | 12
Dřevo | 3 | 5 | 8 | 12
Okované | 4 | 7 | 11 | 15
Kov | 6 | 11 | 18 | 27
Kámen | 8 | 15 | 24 | 35



?

10 sáhů

1 překážka

0 ihned

2 kola

8

ZH1

111

Mentální magie

BŘICHO-MLUVECTVÍ



Kouzelník může nechat vycházet svůj hlas či jiné zvuky z vybraného místa v dosahu. Hlas není skutečný, ale je slyšet pouze v hlavách živých inteligentních tvorů (Intelligence větší než 0), které kouzelník nevyloučil z působení kouzla. **Přidáním 1 many** v průběhu trvání kouzla lze změnit dojem, odkud daný zvuk vychází. Kouzlo se projeví u všech, které kouzelník při Ověření úspěchu překonal svou **Vůlí**.

3 (+3X)

10 s za 3 m

10 s za 3 m

15 minut

1 kolo

6

Vůle vs. Vůle

ZH1

112

Vysoká magie

CIZÍ JAZYK



Toto zaklínadlo propůjčuje sesilatelci schopnost porozumět řeči jiných inteligentních tvorů (ne zvířat).

Kouzelník je schopen daným jazykem i hovořit (pokud je to fyzicky možné).

Kouzlo nemá žádný efekt na porozumění psanému textu.

9

-

Kouzelník

15 minut

2 kola

8

ZH1

112

Magie proměn

DLOUHÁ RUKA



Tímto zaklínadlem dokáže kouzelník protáhnout svou ruku až na vzdálenost 10 sáhů. Dochází k tomu nejvýše **rychlostí 1 sáh za kolo**. Musí se přitom plazit po povrchu, není možné ji udržet jen tak ve vzduchu. Není schopna útoku, ale dokáže vzít předmět či odemknout zámek. Má stále svůj cit a je stejně zranitelná. Jakmile kouzlo pomine, ruka se začne stejnou rychlostí zkracovat.

2

10 sáhů

Kouzelník

15 kol

3 kola

10

ZH1

112

Vitální magie

DOTEK UPÍRA



Kouzelník dokáže pomocí tohoto kouzla působit trochu jako upír. Dotkne-li se v daném kole své oběti rukama nebo zbraní, vysaje z ní **1k6 životů a polovinu z nich pak sám hned získá**. Aby k tomu došlo, musí kouzelník v boji zasáhnout svého protivníka. Jestliže se oběť doteku nebrání, je úspěch efektu kouzla automatický. Efekt tohoto kouzla působí jen na živé tvory.

5

0 dotek

Kouzelník

5 kol

1 kolo

10

Vysaje za 1k6 životů

ZH1

112

Mentální magie

DVOJNÍK



Zaklínadlem dokáže kouzelník vsugerovat jednotlivci nebo skupině živých inteligentních tvorů dokonalou mentální iluzi tvora, kterého už viděl, nebo sebe sama. Objeví se v myslích všech, jejichž **vůli** kouzelník v ověřovacím hodu překonal a které z efektu kouzla nevyjmul. Kouzelník může nechat iluzi vykonávat nějakou činnost, nebo ji nechat mluvit. Na kouzlo je třeba soustředění.

3 (+3X)

100 sáhů

10 sáhů

15 minut

1 kolo

8

Vůle vs. Vůle

ZH1

112

Vysoká magie

LEŤ



Díky tomuto kouzlu může cíl (třeba i sám kouzelník) volně létat. Na tento pohyb se však musí soustředit a nemůže během něj provádět jiné akce, jako je třeba boj. Nejvyšší **rychlost létání je zhruba 30 sáhů za kolo**. Dobu trvání kouzla určuje kouzelník při jeho seslání. Je-li cílem sám kouzelník, může ho navíc průběžně prodlužovat.

1 (+X)

0 dotek

1 tvor

2 (+2X) kol

2 kola

8

ZH1

113

Ochranná magie

MAGICKÁ ZBROJ



Po seslání kouzla se těsně kolem cíle zformuje zvláštní ochranná aura. Není na první pohled viditelná a všimne si jí jen velmi dobrý pozorovatel. Aura chrání svého nositele stejně jako kterákoliv jiná zbroj. Za **každé 4 body many** navíc, které do kouzla vložíš, **zvýší obranné číslo cíle o +1**. Lze seslat i v případě, že už je tvor navlečen do zbroje nebo je chráněn nějakým dalším kouzlem.

3 (+X)

0 dotek

1 tvor

15 minut

1/2 kola

8

OČ +X

ZH1

113

Magie proměn

METAMORFÓZA



Kouzelník se dokáže proměnit v jinou živou bytost zhruba stejné velikosti, kterou vidí a která od něj není dále než 40 sáhů. Při proměně získá kouzelník fyzickou podobu cíle, stejně jako jeho viditelné doplňky. Spolu se vzhledem získává kouzelník i další fyzické vlastnosti i zvláštní schopnosti cíle (včetně hlasu a podobně). Počet životů, které bude mít, se však tímto nemění.

6

40 sáhů

Kouzelník

15 minut

2 kola

10

ZH1

113

Magie proměn

MLHA



Kouzelník dokáže seslat magickou mlhu, která není jedovatá, ale je poměrně hustá. Obrysy postav či překážek jsou v ní rozeznatelné maximálně na 2 sáhy. Toto omezení se vztahuje i na kouzelníka samotného.

Zaklínadlo může kouzelník seslat na určité místo nebo přímo na sebe. V takovém případě se mlha pohybuje spolu s ním.

1 (+X)

30 sáhů

10 s za 1 m

15 minut

2 kola

8

ZH1

113

Divoká magie

MRAZIVÁ STŘELA



Tímto zaklínadlem dokáže kouzelník zformovat ledovou kouli o velikosti hlávky zelí. Ta pak vysokou rychlostí vystřelí směrem, kterým kouzelník ukáže. Může ji nechat explodovat kdykoliv během letu, jinak vybuchne sama, jakmile se vzdálí nad 60 sáhů od kouzelníka. Střela zraní každého tvora v dosahu za **2k10 životů**. Další střely navíc zvýší zranění o **2k10 a rozsah o 2 sáhy**.

- 7 (+6X)
- 120 sáhů
- 5 sáhů +2X
- 0 ihned
- 1 kolo
- 8 (+2X)

ZH1 Zraní za **2k10 životů**

114

Vysoká magie

NAJDI KOUZLA



Každé seslané kouzlo po sobě zanechá na nějakou dobu zbytkovou manu, která se drží v místě seslání. Zaklínadlem lze takovou manu zviditelnit. To je běžně možné po dobu **jedné směny za každý bod many**, který byl k seslání doznávajícího kouzla potřeba. Pokud kouzelník dané kouzlo ovládá, dokáže jej identifikovat. Jinak pouze určí obecnou přítomnost magie.

- 3
-
- 30 sáhů
- 1 minuta
- 3 kola
- 8

ZH1

115

Ochranná magie

NARUŠ POZORNOST



Kouzelník dokáže tímto kouzlem krátkodobě narušit soustředění ostatních. To se projevuje silnými bolestmi hlavy a pískotem v uších. Obtížnost všech akcí vyžadujících Inteligenci a soustředění (tedy i prosby či kouzlení) se tak **zvýšuje o 5**. Pokud kouzelník chce, může tento efekt ještě **posílit o 1 za každý bod many navíc**.

- 4 (+X)
- 40 sáhů
- 1 tvor
- 1 kolo
- ½ kola
- 8

ZH1

Seslání **+5 + X**

115

Mentální magie

NOČNÍ MŮRA



Postava zasažená tímto kouzlem je ve svém spánku atakována nočními děsy. Budí se hrůzou, převaluje se a vykřikuje ze snů. Děsy, které noční můru provází, většinou souvisí s tím, čeho se oběť nejvíce bojí. Kouzelník však taktéž dokáže určit, co přesně se jí má zdát. Cíl zůstane stejně unaven jako před spánkem. Kouzelník musí překonat v ověřovacím hodu **vůli** protivníka.

- 4
- 30 sáhů
- 1 tvor
- 1 hodina
- 5 kol
- 10

ZH1

Vůle vs. Vůle

115

Divoká magie

OHNIVÁ ČEPEL



Po seslání tohoto kouzla se aktivní část zbraně (obvykle čepel) pokryje vrstvou magického ohně. Oheň nepoškozuje zbraň samotnou. Ta se však na venek jeví žhavá a sálá z ní žár. Zvyšuje tak zranění, které zbraň způsobí, a to o **1-3 životy (1k6 / 2)** při každém úspěšném útoku. Čepelí jde samozřejmě taktéž zapálit cokoliv hořlavého.

- 5
- 0 dotek
- 1 zbraň
- 1 minuta
- 1 kolo
- 8

ZH1

+1k6/2 životů

115

Divoká magie

OHNIVÁ KOULE



Po seslání tohoto kouzla se vytvoří u kouzelníkových rukou plamenná koule o velikosti hlávky zelí. Ta pak letí vysokou rychlostí směrem, který určí kouzelník. Může ji nechat explodovat kdykoliv během letu, jinak vybuchne sama, jakmile se vzdálí nad 60 sáhů. Exploze zraní všechny zasažené tvory za **2k6 životů**. Další koule navíc zvýší zranění o **2k6 a rozsah o 2 sáhy**.

- 5 (+5X)
- 60 sáhů
- 5 sáhů +2X
- 0 ihned
- 1 kolo
- 10 (+2X)

ZH1

Zraní za **2k6 životů**

116

Ochranná magie

OCHRANA PŘED STŘELAMI



Kouzlo vytvoří kolem kouzelníka ochrannou kupoli, která dokáže zabránit průniku rychle letících předmětů (dýky, šípy či šipky). Výdrž určuje množství dodatečné many. Každý zásah z ní pak manu odčerpá. Pokud bariéra nemá dost many, rozplyne se a střela projde. Není možné střílet ven. Nijak nechrání před magií. Kámen -1 | dýka, nůž -2 | šíp, šipka -3 | oštěp, kopí -5

- 3 +x
- 0 dotek
- 2 sáhů
- 2 hodiny
- ½ kola
- 8

ZH1

116

Mentální magie

OCHROMENÍ



Tímto kouzlem lze ochromit někoho jiného. Efekt kouzla se projevuje jen tehdy, jestliže kouzelník v ověřovacím hodu překoná **vůli** protivníka. Cíl bude strnulý a neschopen pohybu. Nedokáže ani mluvit nebo mrkat, jinak vnímá vše, co se s ním děje. Množství potřebné many se liší podle úrovně cíle. Jestliže jí nebude dost, kouzlo se nezdaří. Kouzelník se musí po celou dobu soustředit.

- 3 x?
- 30 sáhů
- 1 tvor
- 15 minut
- 1 kolo
- 12

ZH1

Vůle vs. Vůle

116

Vysoká magie

OKO ZŘENÍ



Po seslání tohoto kouzla dokáže kouzelník spatřit věci, které jsou jinak neviditelné. Může jít o předměty, bytosti či cokoliv dalšího. Kouzlo navíc působí i na neviděné – obávané tvory temnoty, kteří se občas toulají naším světem. Všechny takto zviditelněné předměty i bytosti mají kolem sebe navíc z pohledu kouzelníka slabou zářící auru.

- 8
-
- Kouzelník
- 15 minut
- 2 kola
- 10

ZH1

117

Divoká magie

PLAMENNÉ RUCI



Ruce kouzelníka začnou po seslání tohoto zaklínadla chrlit plameny. Šířka plamenného sloupce je zhruba 30 coulů a lze jím zasáhnout cíl až na **vzdálenost 2 sáhů**. Pokud oběma rukama útočíš na protivníka po dobu jednoho kola, způsobíš mu zranění za **1k6 životů**. Oheň navíc způsobuje rychlé vznícení hořlavých látek. Kouzelník i jeho věci jsou před plameny chráněny.

4

2 sáhů

K kouzelník

3 kola

1 kolo

8

ZH1

Zraní za **1k6 životů**

117

Divoká magie

PORYV VĚTRU



Tímto kouzlem je možné vyvolat náhlý poryv větru. O jeho síle do jisté míry rozhoduje kouzelník. Může jít o slabý vánek, který sfoukne plamen svíčky, stejně jako o silný poryv, který dokáže sfouknout pochodeň, převrátit vědro či opřenou halapartnu.

Obecně platí, že poryv větru nedokáže pohnout s předměty či tvory těžšími než **5 liber**.

2

50 sáhů

10 x 1 sáh

1 kolo

1 kolo

8

ZH1

ZH1

117

Vitální magie

POSÍLENÍ SMYSLU



Kouzelník může tímto zaklínadlem posílit vnímání jednoho tvora. Je jen na něm, který ze smyslů se takto rozhodne vylepšit (zrak, sluch, čich, hmat nebo chuť). Jeho citlivost se následně výrazně zvýší (i se všemi klady a zápory, které to s sebou přinese).

Tvor pod vlivem tohoto kouzla navíc získá ke všem hodům s použitím daného smyslu Výhodu (bonus +5).

2

0 dotek

1 tvor

15 minut

1 kolo

8

ZH1

Výhoda **+5 smysly**

117

Vitální magie

POUTO ŽIVOTA



Tímto zaklínadlem dokáže kouzelník propojit svou životní sílu s energií jiného tvora. Pokud by cíl utrpěl nějakou ztrátu životů, rozdělí se toto zranění rovnoměrně mezi něj a kouzelníka. Pokud cíl upadne během působení kouzla do bezvědomí, upadne do něj i kouzelník a kouzlo se ihned přeruší. Kouzelník se na toto kouzlo musí soustředit.

3 (+3X)

20 sáhů

1 tvor

1 (+X) kol

1/2 kola

12

ZH1

117

Magie proměn

PROTOPLAZMA



Z kouzelníkových rukou vytryskne extrémně lepkavý sliz, který se chová podobně jako pavučina. Pokud zasáhne (kouzelník uspěje v ověřovacím hodu a překoná **Reflex** protivníka), přilne k němu a omezí ho v pohybu. Lze zpacifikovat pouze tvory do velikosti C. Zasažený cíl má poloviční rychlost, **Nevýhodu (postih -5)** ke všem akcím vyžadujícím obratnost či gestikulaci a i do útoku.

4

15 sáhů

1 tvor

4 kola

1 kolo

10

ZH1

Nevýhoda **-5 OBR, ÚČ**

118

Vitální magie

PŘIVOLEJ NEMRTVÉ



Tímto zaklínadlem lze přivolat nemrtvé na vybrané místo. Kouzlo v nich vyvolá dojem, že se tam vyskytuje mnoho živých tvorů. Trýznění neukojitelným hladem se pak ženou daným směrem. Kouzlo působí na všechny nemrtvé v okruhu místa seslání. Ignorují ho pouze ti, kteří se právě účastní boje. Stejně tak mu dokáží vzdorovat dostatečně inteligentní nemrtví.

4

100 sáhů

50 sáhů

0 ihned

1 kolo

12

ZH1

118

Ochranná magie

ROZPTYL KOUZLO



Toto zaklínadlo dokáže rozptýlit efekt jiného kouzla. K jeho seslání jsou potřeba **3 body základní many navýšené o tolik many, kolik stálo rušené kouzlo**. Jestliže kouzelník nepoužije dostatek many, kouzlo se zruší nepodaří. Ke zrušení cizí magie je navíc potřeba ověřovací hod. V něm je nutné překonat Obtížnost **seslání** původního (rušeného) kouzla.

3 +?

10 sáhů

1 kouzlo

0 ihned

3 kola

?

ZH1

Seslání vs. Seslání

118

Ochranná magie

SCHRÁNKA



Sesláním tohoto kouzla se kolem vybraného předmětu vytvoří kulovitá, černá (neurčí-li kouzelník jinak), neprůhledná aura. Ta ho dokáže dočasně ochránit před jakýmkoliv vnějšími vlivy (děšť, údery, otřesy, výbuch a podobně).

Toto kouzlo nelze seslat na živé tvory. Chráněný předmět nelze z aury vyjmout, dokud kouzlo neskončí.

2

0 dotek

1 předmět

1 hodina

1 kolo

10

ZH1

ZH1

119

Mentální magie

SUGESCE



Jestliže kouzelník v ověřovacím hodu překoná **vůli** protivníka, dokáže mu vsugerovat určitý pocit (hlad, vztek, vzrušení, bolest zubů a podobně).

3 +?

30 sáhů

1 tvor

30 minut

2 kola

10

ZH1

Vůle vs. Vůle

119

Magie proměn

TAJEMNÉ DVEŘE

Tajemné dveře jsou kouzlo, které už způsobilo hodně zmatku. Kouzelník jím dokáže proměnit dveře (jejich materiál i celkový vzhled) tak, že vypadají jako nové podobě nedají otevřít ani odemknout (stávají se skutečnou zdí – cihlovou, dřevěnou či třeba skálou). Po uplynutí kouzla se dveře vrátí do původního stavu.



- 5
- 10 sáhů
- 1 dveře
- 1 minuta
- 1 kolo
- 10

ZH1

119

Vysoká magie

TELEKINEZE

Po seslání tohoto kouzla dokáže kouzelník pohybovat na dálku jedním předmětem. Nejvyšší rychlost pohybu předmětu je **6 sáhů za kolo**. Aby šlo předmětem pohybovat, musí na něj kouzelník vidět.

Toto kouzlo bylo navrženo velmi jednoduše. Pokud by se někdo pokusil předmět zachytit a držet, kouzelníkova magie jeho sílu nepřekoná.



- 3x
- 30 sáhů
- 1 předmět
- 6 kol
- 1 kolo
- 8

ZH1

119

Magie proměn

TEMNOTA

Po seslání tohoto kouzla se prostor vymezený zaklínadlem ponoří do naprosté tmy. Je tak silná, že ruší i zvláštní schopnosti ras vidět ve tmě. Zaklínadlo může kouzelník seslat na určité místo nebo přímo na sebe. V takovém případě se temnota pohybuje spolu s ním. Postavy uvnitř bariéry vidí vše, co je mimo ni, avšak nevidí nic z toho, co je uvnitř. Stejně jako kdokoli, kdo je venku.



- X
- 30 sáhů
- 2X sáhů
- 1 minuta
- 1 kolo
- 8

ZH1

119

Vysoká magie

TICHO

Na území zasaženém tímto kouzlem nastane naprosté ticho, nic nevydává žádný zvuk, a proto jsou postavy pod jeho vlivem pro okolí zcela neslyšné. Postavy uvnitř aury neslyší sebe navzájem, avšak slyší všechny zvuky přicházející zvenčí. Při **zdvojnásobení ceny** kouzla se postavy uvnitř kouzla uslyší. Ticho se sesílá na oblast nebo ho kouzelník sesílá na sebe a kouzlo se s ním pohybuje.



- 2x
- 20 sáhů
- X sáhů
- 1 hodina
- 1 kolo
- 8

ZH1

120

Vítální magie

VITÁLNÍ TRANSFER

Kouzelník dokáže pomocí many přenést část své životní síly do někoho jiného. Za každý **bod many**, který do kouzla vloží (X), si **jeden život** odečte a cíl kouzla si ho naopak přidá.

Kouzelník takto zvládne předat **nanejvýš polovinu z maxima** svých životů. V okamžiku, kdy by tuto hranici překročil, upadne do bezvědomí.



- 1 + X
- 0 dotek
- 1 tvor
- 0 ihned
- 2 kola
- 8

ZH1

121

Mentální magie

VIZE

Jestliže kouzelník v ověřovacím hodu překoná **vůli** protivníka, dokáže mu v mysli vsugerovat obraz něčeho, co není skutečné. Může si vymyslet i místa a scény, které sám nikdy neviděl. Obvyklým příkladem této iluze je třeba kamenná stěna, dveře, jáma v zemi, stejně jako hořící střecha nebo hemžení škorpiónů. Lze použít na živé tvory s Inteligencí vyšší než 0.



- 3x
- 100 sáhů
- 1 tvor
- 5X minut
- 2 kola
- 10

ZH1

121

Vůle vs. Vůle

Vítální magie

VOODOO

Kouzlo vyžaduje nějakou část těla své oběti, která se vloží do figurky z libovolného materiálu. Figurku lze vytvořit z čisté energie (kouzlo pak stojí **10 bodů many**). Jestliže kouzelník v ověřovacím hodu překoná **vůli** protivníka, stane se dotýčný na dané kouzlo citlivým. Při bodnutí do figurky ucítí oběť nesnesitelnou bolest v místě bodnutí. O následcích pro cíl vždy rozhoduje PJ.



- 5 (10)
- 40 sáhů
- 1 tvor
- 4 kola
- 2 kola
- 12

ZH1

121

Vůle vs. Vůle

KONCENTRACE MANY

Někteří kouzelníci dokáží posunout hranice svého soustředění až na samou mez. Zvládnou tak načerpat více many než ostatní.

Díky této schopnosti získá kouzelník za každou dosaženou úroveň **2 body many** navíc.



+2 many / úroveň

ZH1

104

KOUZLENÍ Z KNIH

Za určitých podmínek dokáže kouzelník sesílat i kouzla, která sám neovládá. Vyžaduje to však hluboké znalosti teoretické magie. Jen s nimi lze totiž rychle následovat instrukce obsažené v runách a diagramech u popisu kouzel. Ty vypovídají o potřebné gestikulaci, tónování hlasu, rychlosti zaklínání a podobně. Pokud máš dostatek many a knihu s detailním popisem kouzla, můžeš se pokusit o jeho seslání. Vyžaduje to však velmi přesnou a precizní práci. Vše proto **trvá dvakrát déle**, než je obvyklé u běžného seslání. Zároveň se tím **zvyšuje obtížnost** kouzla o **3 body**.



-3 seslání, 2x vyvolání

ZH1

104

PAMĚŤ NA KOUZLA



Tato zvláštní schopnost má spojitost s pamětí kouzelníka. Ten, kdo ji ovládá, se dokáže mnohem rychleji a lépe učit. Pamatuje si tak více, než je obvyklé.

V praxi to znamená, že se můžeš za každou dosaženou úroveň naučit o **jedno kouzlo** navíc.

ZH1

+1 kouzlo / úroveň

105

RITUÁL KRVE



Rituál krve je prvním krokem k překročení nepsané hranice mezi běžnou a černou magií. Kouzelník se při něm zraní a z prýstíci krve postupně vysává životní sílu, kterou proměňuje v manu. Touto speciální schopností může kouzelník v průběhu jednoho kola proměnit **2 životy za 1 bod many**. Počet kol, která bude rituálu věnovat, závisí jen na něm. Nikdy však nelze získat více many, než je kouzelníkové maximum. Proměnu může provádět jen z vlastní krve. Akce vyžaduje soustředění, během kterého se nelze věnovat ničemu jinému. Kouzelník může rituál kdykoliv ukončit.

ZH1

-2 životy, +1 mana

105

RYCHLÉ KOUZLENÍ



Tato schopnost je základem pro magii ochrany a protikouzel. Pokud má kouzelník přerušit cizí kouzlo nebo odrazit útok, běžná rychlost kouzlení by mu nemusela stačit. Pokud se kouzelník rozhodne tuto schopnost použít, oznámí to na začátku kola, ještě před hodem na Iniciativu. Získá tím **Výhodu (bonus +5) ke své Iniciativě** v daném kole. Doba potřebná k **vyvolání** kouzla se **zkrátí o polovinu** (vždy však nejméně na půl kola). Obtížnost jeho **sesílání se však zvýší o 3**. V případě půlkolových kouzel (krátká akce) má navíc možnost se aktivně bránit.

ZH1

-3 sesílání, ½ vyvolání

105

VYVOLÁNÍ PŘÍTELE



Vyvolání přítele je tajemný obřad, při kterém kouzelník přivolá do našeho světa magickou bytost. Ta ho pak bude doprovázet na jeho cestách. Kouzelník se při rituálu odebere na opuštěné místo, kde zapálí oheň a ponoří se do hlubokého transu. Při něm soustředí svůj pohled do plamenů a myšlenkami se upíná ke zvířeti, které chce přivolat.

V jednom okamžiku lze mít vždy pouze jednoho. Kouzelník si pak může vybrat, jakou formu bude tento přítel mít.

ZH1

105

OBOR DIVOKÁ MAGIE



Od stvoření plamínku k ohnivě bouři vede dlouhá cesta. Kouzelník, který se rozhodne prozkoumat tento obor, si však může být jistý, že jeho moc bude stejně divoká jako ničivá. Mistři tohoto oboru pak svým uměním dokazují, že i chaos a řízená destrukce mohou být precizní a dokonalé. Získáš přístup ke kouzlům spojeným s formováním surové energie. Dokážeš vytvářet energetické výboje či kouzla čerpající sílu z elementů. Získáš možnost učit se kouzla: **Beranidlo, Mrazivá střela, Ohnivá čepel, Ohnivá koule, Plamenné ruce, Poryv větru.**

ZH1

105

OBOR OCHRANNÁ MAGIE



Mnozí dobrodruzi považují Ochrannou magii za slabou a nudnou. Je to však dáno jejich neznalostí. Jsou to právě kouzla tohoto oboru, která budí mezi čaroději největší obavy. Je jen málo tak depresivních věcí, jako když ti seslané kouzlo vysaje všechnu manu anebo bez varování zmizí. Dokážeš sesílat rozličné ochranné bariéry, stejně jako narušovat, poškozovat či zcela znemožňovat kouzlení ostatním. Získáš možnost učit se kouzla: **Antimagická bariéra, Magická zbroj, Naruš pozornost, Ochrana před střelami, Rozptyl kouzlo, Schránka.**

ZH1

106

OBOR MAGIE PROMĚŇ



Žádný jiný obor tolik nevystihuje obecnou představu o kouzlení jako právě Magie proměn. Díky ní je možné pracovat s hmotou jakýmkoliv myslitelným způsobem. Vyčarovat z mlhy most už vyžaduje mistrovství, avšak proměna kouzelníka v někoho jiného patří k naprostým základům tohoto umění. Dokážeš proměnit strukturu samotné podstaty hmoty. Můžeš změnit její vzhled, formu i další vlastnosti, které má. Získáš možnost učit se kouzla: **Dlouhá ruka, Metamorfóza, Milha, Protoplazma, Tajemné dveře, Temnota.**

ZH1

106

OBOR MENTÁLNÍ MAGIE



Mentální magie ti umožní zahrávat s lidskou myslí. Stává se nástrojem loutkovodců – mágů, kteří stojí za oponou a manipulují s ostatními. Jejich oběti netuší, že jsou vedeny ke svým rozhodnutím pomocí připravených bludů a falše. Dokážeš ošálit protivníka pomocí různých výjevů, falešných pocitů a dojmů. Výše zmíněné věci nejsou skutečné a dějí se pouze v protivníkově hlavě. Efekt se projeví u tvorů s inteligencí vyšší než 0. Získáš možnost učit se kouzla: **Břichomluvectví, Dvojník, Noční můra, Ochromení, Sugescie, Vize.**

ZH1

106

OBOR VITÁLNÍ MAGIE



O vzniku tohoto oboru magie koluje mnoho mýtů a legend. Jedny hovoří o snaze zastavit morové rány či zachránit umírající, další pak o snaze získat nesmrtelnost či přelstít smrt a vracet mrtvé zpět k životu. Ať tak či onak, pravdou je, že toto umění je základem obou cest. Znalostí tohoto oboru ovládneš kouzla pracující s životní silou. Dokážeš ji pak všemožně posilovat, předávat nebo ji z někoho vysávat. Získáš možnost učit se kouzlům: **Dotek upíra, Posílení smyslu, Pouto života, Přivolej nemrtvé, Vitální transfer, Voodoo.**

ZH1

106

OBOR VYSOKÁ MAGIE



Říká se, že Vysoká magie je královnou všech magických oborů. Její doménou jsou totiž spleťtá zákoutí časoprostoru. Ten, kdo jí vládne, může měnit jeho zákonitosti, pohybovat se v něm nebo měnit jeho průběh. S dostatečně velkou představivostí neexistují hranice, které by s ní nešly překonat. Znalostí tohoto oboru získáš přístup ke kouzlům ovládajícím prostor, čas a vědění. Můžeš se přesouvat mezi místy, zrychlit běh věcí a podobně. Získáš možnost učit se kouzlům: **Cizí jazyk, Let, Najdi kouzla, Oko zření, Telekineze, Ticho.**

ZH1

107