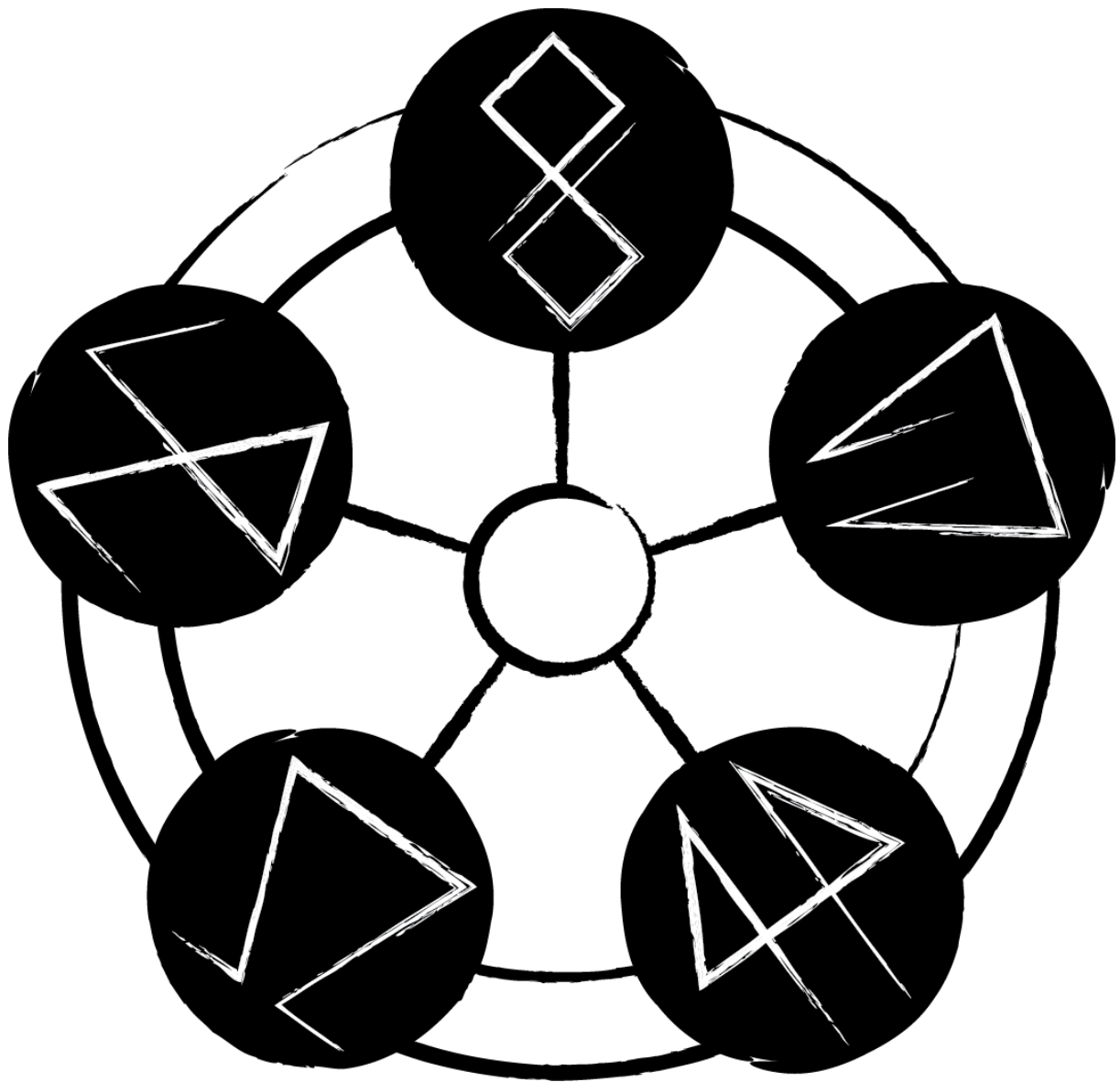


černobor

LIBER MAGICAE





OBSAH

| | |
|-----------------------------------|----|
| Obsah..... | 1 |
| Slova moci a sesílání kouzel..... | 3 |
| Základní Magie..... | 4 |
| Altruista | 4 |
| Krvavé Ostří..... | 4 |
| Čarostřelcův Šíp..... | 4 |
| Čtyřlístek..... | 5 |
| Jasnozřivost..... | 5 |
| Ochranná Sféra..... | 5 |
| Otvírák..... | 6 |
| Zastrašení..... | 6 |
| Zhojení..... | 6 |
| Ochranné Pole..... | 7 |
| Vampirismus..... | 7 |
| Vampirické Ostří..... | 8 |
| Umění Tradiční..... | 9 |
| Skrytí Podstaty..... | 9 |
| Zoufalá Prosba..... | 9 |
| Krvavá Čepel..... | 9 |
| Krvedaj | 10 |
| Rarachův Pohled..... | 10 |
| Instinkt Predátora..... | 11 |
| Jazyk Mrtvých..... | 11 |
| Předtucha..... | 12 |
| Zakuklení..... | 12 |
| Mluv Pravdu..... | 12 |
| Umění Předků..... | 14 |
| Dlaně Léčitele..... | 14 |
| Dorůstání..... | 14 |
| Štít Mučedníka | 15 |
| Vzteklina | 15 |
| Mlžná Podoba | 15 |



| | |
|------------------------|----|
| Noční Můra..... | 16 |
| Regenerace..... | 16 |
| Rychlorůst..... | 17 |
| Dar Světla..... | 17 |
| Golemická Podoba | 18 |
| Kamenná Kůže..... | 19 |
| Pouto Krve..... | 19 |
| Zázrak..... | 20 |
| Umění Učené..... | 22 |
| Čarodějný Brousek..... | 22 |
| Magická Střela | 22 |
| Tvrdá Kůže..... | 22 |
| Zvídavé Oko | 23 |
| Čarosvod | 23 |
| Čarovný Klíč..... | 23 |
| Kauterizace..... | 24 |
| Negační Sféra | 24 |
| Nohy z Olova..... | 24 |
| Tojemoje | 25 |
| Umění Studované..... | 26 |
| Čarodějné Ostří..... | 26 |
| Maják Padlých..... | 26 |
| Mystický Krunýř | 26 |
| Ohnivá Bouře..... | 27 |
| Ochranná Clona | 27 |
| Transcendence..... | 27 |
| Poutníkův Maják..... | 28 |
| Rezonanční Štít..... | 28 |
| Štít Draků..... | 29 |
| Titánův Kyrys..... | 29 |

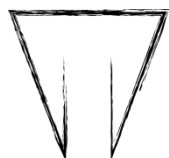


SLOVA MOCI A SESÍLÁNÍ KOUZEL

Magie se projevuje ve formě **slov moci**. Známych slov je celkem pět a každé má svůj název a symbol, kterým je reprezentováno. Vyslovením kombinace těchto slov a načrtnutím jejich symbolů do vzduchu rukou se sesílají kouzla.



Uhurus



Donozoros



Zalaras




Miniris



Tenemenes

Při **sesílání** kouzla musí zařikávač **vyslovit sesílací formuli kouzla**. Tam, kde je ve formuli slovo moci, musí při jeho vyslovení nakreslit **jeho symbol volnou rukou** do vzduchu – nemůže tedy používat ruku se zbraní, projektilem, štítem atp. Pohyb ruky musí vycházet alespoň od lokte a není tedy možné kouzla sesílat pouze pohybem zápěstí. Po odříkání slov a vykreslení symbolů začíná kouzlo působit. Je-li to potřeba, ohlásí sesílatel okamžitě efekt kouzla (např. sdělí cíli, jak na něj působí). Každý, kdo umí sesílat kouzla, má určitý limit slov moci. Sesláním kouzla se aktuální limit slov sesílatele sníží o cenu kouzla, která odpovídá **počtu slov moci** v sesílací formuli. Na začátku herčasu se limit slov obnoví do plné výše.

K sesílání některých kouzel jsou potřeba propriety – například mince vyhraná v kostkách či provaz, na kterém visel oběšenec. Propriety lze dobrovolně někomu předat, většinu z nich ale nelze ukrást ani o ně postavu obrát. Ty, u kterých to možné je, u sebe mají ikonku ruky – . Některé propriety (např. posvěcená voda) potřebují nádobu, doporučujeme tedy si na ně sehnat například flakon – to je možné i ve hře. Jsou propriety, např. věnec z lučního kvítí či ukradený orlén, které si lze obstarat z všeobecně dostupných věcí; jiné, například popel zesnulého, se musí obstarat jako herní předměty obvykle od určitých CP nebo skrz úkoly – tyto propriety jsou označeny hvězdičkou *.

Každý, kdo chce sesílat kouzla, je u sebe musí mít nějakým způsobem zapsaná – například v magické knize (která je součástí kostýmu a podle toho musí vypadat).



ZÁKLADNÍ MAGIE

ALTRUISTA

Počet slov: 1

Propriety: –

Dosah: dotyk

Sesílatel se zraní za 1 život, cíli vyléčí 1 život. Sesílatel si musí během sesílání herní zbraní přejít dlaň a tu následně přiložit na cíl.

Zaklínadlo:



život i sdrav

KRVAVÉ OSTŘÍ

Počet slov: 1

Propriety: –

Dosah: na sebe

Sesílatel se zraní za 1 život a jeho první následující zásah zbraní na blízko ubere za 2. Tímto zásahem lze zranit nehmotného. Během sesílání si musí sesílatel přejít ostřím zbraně po dlani.

Zaklínadlo:



ČAROSTŘELCŮV ŠÍP

Počet slov: 2

Propriety: kožešina * 

Dosah: na sebe

Sesílatel musí mít aspekt Čarostřelec. Sesílatelův příští výstřel z luku způsobí zranění za 3.

Zaklínadlo:





ČTYŘLÍSTEK

Počet slov: 2

Propriety: čtyřlístek nebo orlén vyhraný v hazardní hře 🖐

Dosah: na sebe

Seslané kouzlo působí během první z následujících situací: a) při příští karetní či kostkové hře může hráč jednou za hru přehodit kostku, nebo vyměnit kartu s balíčkem; b) hráč může při libovolném náhodném losování vrátit vytažený předmět či lístek zpět a vzít si nový. V obou případech se novému výsledku musí podřídit. Tento efekt působí nejdéle do konce herčasu.

Zaklínadlo:



JASNOZŘIVOST

Počet slov: 2

Propriety: 5 kamínek s nakreslenými slovy moci

Dosah: na sebe

Odhalí skrytá místa. Během sesílání musí sesílatel za opakovaného odříkávání zaklínadla vykropit místo vodou a poté vyhodit do vzduchu kamínky. Z toho, jak dopadnou, následně věští více o podstatě daného místa. Lze sesílat pouze v klidu mimo boj.

Zaklínadlo:



OCHRANNÁ SFÉRA

Počet slov: 2

Propriety: –

Dosah: na sebe

Sesílatel ignoruje prvního zásah (včetně efektů) zbraní na blízko. Lze seslat pouze v klidu mimo boj.

Zaklínadlo:





OTVÍRÁK

Počet slov: 2

Propriety: –

Dosah: projektil

Vytvoří v sesilatelově ruce projektil, který sesilatel může hodit na zámek, od kterého stojí čtyři kroky. Pokud se trefí, zámek je otevřen. Postupuj jako při rozbití z dálky.

Zaklínadlo:

 est zaklučena

No az izkam imt

 puknatina

I klučavka pzy

ZASTRAŠENÍ

Počet slov: 2

Propriety: –

Dosah: jiné – ukázání

Sesilatel ukáže na jednu postavu, která z něj má strach.

Zaklínadlo:

ZHOJENÍ

Počet slov: 2

Propriety: věnec z lučního kvítí

Dosah: dotyk

Vyléčí cíli 1 život. Během sesílání musí cíl pokleknout a sesilatel na něj musí položit ruku. Cíl musí opakovat sesílací formuli. Sesílání je možné pouze mimo boj.



Zaklínadlo:



zdrav ési



aj réši

Životut tvoj dar

OCHRANNÉ POLE

Počet slov: 3

Propriety: kulka z pušky * 

Dosah: na sebe

Sesílatel ignoruje první zásah projektilem včetně efektů. Lze seslat pouze v klidu mimo boj.

Zaklínadlo:



VAMPIRISMUS

Počet slov: 3

Propriety: zbraň, kterou byl zabit člověk

Dosah: projektil

Vytvoří v sesílatelově ruce projektil, který při zásahu zraní za 2 a sesílatele vyléčí za 1. Pamatuj, že projektil je vždy možné odrazit štítem. Sesílatel se nesmí pohnout z místa, dokud projektil nevypálí.

Zaklínadlo:



tvoja krv

Izlekuva 

Ťalo mi zdrav 



VAMPIRICKÉ OSTŘÍ

Počet slov: 3

Propriety: zbraň, kterou byl zabit člověk

Dosah: dotyk

Sesílá se na zbraň na blízko – následující zásah v boji zraní za 2 a sesilatele vyléčí za 1. Tímto zásahem lze zranit nehmotného. Během sesílání musí sesílatel sedět v tureckém sedu a zbraň držet v napjatých rukou před sebou. Možné sesílat pouze v klidu mimo boj

Zaklínadlo:

Mečuť mi gladen za kručta ti



Tvoj kruč  zdryviti



UMĚNÍ TRADIČNÍ

SKRYTÍ PODSTATY

Počet slov: 1

Propriety: kožešina * 

Dosah: na sebe

Sesílatel může při lovu ignorovat postihy vycházející z toho, že umí sesílat kouzla. Platí do konce herčasu. Během sesílání mít sesílatel na hlavě zvířecí kožešinu.

Zaklínadlo:

Esm aj i njakoj drugi



yleň, vran

Mudrost, to esm aj sam

ZOUFALÁ PROSBA

Počet slov: 1

Propriety: sožábí pírko *  (kritické)

Dosah: dotyk

Do konce herčasu sníží cíli houževnatost na polovinu (zaokrouhleno nahoru) a vyléčí mu všechny životy. Na jiné cíle než sebe lze seslat pouze mimo boj. Lze seslat pouze na dobrovolné cíle.

Zaklínadlo:

Ty pochti mrtvuv pominuk



dati žizn tuk

KRVAVÁ ČEPEL

Počet slov: 2

Propriety: rudý med * 


Dosah: na sebe

Sesílatel se zraní za 2 životy a prvním následujícím zásahem zbraní na blízko ubere za 3. Tímto zásahem lze zranit nehmotného. Během sesílání si musí sesílatel přejít ostřím zbraně po dlani



Zaklínadlo:

Kruv! Biť mi ostrie, 

Biť vrag na smrt' 

KRVEDAJ

Počet slov: 2

Propriety: krev zvířete * 

Dosah: dotyk

Sesílatel se zraní za 1 život, cíli vyléčí 2 životy. Sesílatel si musí během sesílání herní zbraní přejít dlaň a tu následně přiložit na cíl.

Zaklínadlo:

 mně žizn brati

Moja kruv, kluč při lyčiti

 nov život byti

RARACHŮV POHLED

Počet slov: 2

Propriety: ukradený orlén 

Dosah: dotyk

Toto kouzlo umožňuje sesílateli prohlédnout si, co má cíl u sebe za předměty. Po seslání oznam cíli, že na něj bylo sesláno toto kouzlo, ten ti pak musí ukázat všechny herní předměty, které má u sebe. Nesmí je nijak komentovat ani říkat, co je co. Kouzlo není tak silné, abys mohl číst jakýkoli text na předmětech (dopisy, popisky artefaktů). Postava se chová, jako by o ničem nevěděla. Kouzlo se týká jen věcí, které má postava u sebe. Sesílatel se musí dotýkat cíle po celou dobu sesílání. Není sesílatelné v boji.

Zaklínadlo:

Ljubopitstvo 

Pokažete vretiše

Ljubopistvo 



INSTINKT PREDÁTORA

Počet slov: 3

Propriety: ptačí pero * 

Dosah: na sebe

Při vyhodnocování stopování si sesilatel počítá o polovinu bonusu navíc (zaokrouhleno dolů).

Zaklínadlo:



est tumna gora



cvyť, ylen, kora

Oči kato kastur, sledi od zajek



, pesni, lojna otgorek

JAZYK MRTVÝCH

Počet slov: 3

Propriety: kost zesnulého (kritická)

Dosah: dotyk

Sesilatel může mluvit s nedávno zemřelou postavou. Během sesílání musí sesilatel čtyřikrát obejít mrtvého, pokaždé zopakovat zaklínadlo a nakreslit na zem slova moci zaklínadla

Zaklínadlo:

Ty mrtv  murtuv

Ty mrtv  govorete

Ty mrtv  réši

Ty mrtv  řeč!



PŘEDTUCHA

Počet slov: 3

Propriety: stéblo ostřice se třemi uzlíky

Dosah: na sebe

Sesilatel může ignorovat první spatřenou červenou obálku (přistupuje k ní, jako kdyby byla bílá). Během sesílání musí sesilatel dát stéblo ostřice těsně před svoje oči a pozorně se na něj dívat.

Zaklínadlo:

Az vidti 

Predvjestava 

Všichko lošo dalech 

ZAKUKLENÍ

Počet slov: 3

Propriety: bílý oblázek

Dosah: na sebe/dotyk

Cíl kouzla je v prvním následujícím boji imunní vůči všem zraněním za jedna. Efekt s tímto zraněním spojený (např. paralýza) ignorovat nesmí. Toto kouzlo trvá nejdéle do konce herčasu. Pokud je cíl kouzla zasažen zásahem větším než 1, efekt kouzla končí, a to i pokud toto zranění zredukuje či ignoruje.

Zaklínadlo:

Az sum golem 

Az sum ně bol' 

Mně němožeš ubiješ



MLUV PRAVDU

Počet slov: 4



Propriety: sepsané přiznání provedení zločinu či křivdy

Dosah: dotyk

Sesilatel může použít čtení myšlenek proti cíli, který má ve své moci. Nelze na jednu postavu seslat víckrát než jednou za herčas stejným sesilatelem.

Zaklínadlo:

Ta reši prav 

Ty nie lža 

Az znam  vsi kriv

Kato  lyv



UMĚNÍ PŘEDKŮ

DLANĚ LÉČITELE

Počet slov: 3

Propriety: obvaz, který pomohl postavě z chroptění

Dosah: na sebe

Dokud sesílatel nezpůsobí jiné postavě zranění, ignoruje v každém boji první zásah a každým léčivým kouzlem léčí o 1 život víc.

Zaklínadlo:



, molja mir

Az ně biti, věče lyčiti



, molja mir

Az réši ty ně vojno



est pokojno

DORŮSTÁNÍ

Počet slov: 3

Propriety: posvěcená voda

Dosah: dotyk

Vyléčí cíli 2 životy. Během sesílání musí cíl pokleknout a sesílatel na něj musí položit ruku. Cíl musí opakovat zaklínadlo. Sesílání je možné pouze mimo boj.

Zaklínadlo:

Téši žizn, téši

Téši ako var



zdrav ési



aj réši

Životut tvoj dar,





ŠTÍT MUČEDNÍKA

Počet slov: 3

Propriety: věnec z proutí

Dosah: na sebe

Sesilatel se může zranit až za 2 životy. Na další boj má zbroj kvality dvojnásobku životů, za které se zranil.

Zaklínadlo:

Bol, bol, žizn moj



žizn moj

Bol, bol, daj mi štit



, daj mi štit



VZTEKLINA

Počet slov: 3

Propriety: zuby zvířete * 

Dosah: dotyk

Pokud má cíl kouzla těžké zranění, prvním zásahem krátkou zbraní v každém boji zraní za 3. Platí do konce herčasu.

Zaklínadlo:



boln i ma rog



moj kruv, moj duch

Slab est silen kato bog

MLŽNÁ PODOBA

Počet slov: 4

Propriety: –

Dosah: na sebe

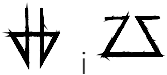


Toto kouzlo může seslat pouze ten, kdo je požehnán pohanským božstvem. Učiní sesilatele nehmotným. Kouzlo končí, až si sesílatel usmyslí, nebo pokud je sesílatel zraněn. Během trvání tohoto kouzla nemůže sesílatel používat žádné svoje schopnosti, včetně kouzlení. Tento efekt působí nejdéle do konce herčasu.

Zaklínadlo:

Az mugla

Az nie sum tuk



Az oblag

Az nie sum tuk



NOČNÍ MŮRA

Počet slov: 4

Propriety: viselcův provaz *  (kritický)

Dosah: jiné – ukázání

Způsobí strach až tolika postavám, kolik je úroveň sesílatele (max 6). Během sesílání musí sesílatel máchnout nad hlavou provazem z viselce.

Zaklínadlo:



REGENERACE

Počet slov: 4

Propriety: dřevo z hřbitovního kříže

Dosah: dotyk

Vyléčí cíli 3 životy. Během sesílání musí cíl pokleknout a sesílatel na něj musí položit ruku. Cíl musí opakovat zaklínadlo. Sesílání je možné pouze mimo boj.

**Zaklínadlo:**

Téši žizn, téši

Téši ako var

zdrav ési

aj réši

Životut tvoj dar

zdrav ési

aj réši

**RYCHLORŮST**

Počet slov: 4

Propriety: talisman posvěcený svatým mužem či ženou

Dosah: na sebe/dotyk

Vyléčí cíli 2 životy. Během sesílání se ho sesílatel musí dotýkat jednou rukou. Pokud je sesíláno na sebe stojí o 1 slovo více.

Zaklínadlo:

,
 , vuzkrušne tvoj

žizn,
 ,

DAR SVĚTLA

Počet slov: 5

Propriety: rudý med *

Dosah: dotyk

Vyléčí cíli životy až do jeho houževnatosti. Během sesílání musí cíl ležet a sesílatel na něj musí položit ruku, zatímco třikrát za sebou odříká zaklínadlo. Cíl musí zaklínadlo opakovat. Sesílání je možné pouze mimo boj.

**Zaklínadlo:**

Čtvire stranice,  děvice

Aj jedin jest slnce,  est starce

Na chiljada zvezdi, ty nikogda něspi


A světlna lujny,  svit daj mi

 – od světlny žizn daj

 – silen blisky kato v raj

GOLEMICKÁ PODOBA

Počet slov: 5

Propriety: runový kámen *  (kritická)

Dosah: na sebe

Sesilatel je v prvním následujícím boji imunní vůči všem zraněním za jedna (týká se i zásahů magickými prostředky). Efekt s tímto zraněním spojený (například paralýza) ignorovat nesmí. Toto kouzlo trvá nejdéle do konce herčasu. Během efektu kouzla musí mít sesilatel jednu ruku za zády. Během sesílání se sesilatel musí hluboce poklonit všem čtyřem světovým stranám.

Zaklínadlo:

Az sum golem 

Az sum ně bol' 

Mně němožeš ubiješ

Az sum golem 

Az sum ně bol' 

 ty umireš



KAMENNÁ KŮŽE

Počet slov: 5

Propriety: bláto z boty cizince

Dosah: na sebe

Sesílatel redukuje během prvního následujícího boje všechny zásahy na jedna.

Posílený efekt: Sesílatel může vyčerpat 2 slova moci navíc, aby dosah tohoto kouzla změnil na "Dotyk" a mohl ho tak seslat na jinou postavu. Toto kouzlo trvá do konce prvního boje po seslání, nebo nejdéle do konce herčasu.

Zaklínadlo:



dobrá bitka



jest slaba vraga



dobrá bitka



est pečlja taka



dobrá bitka

POUTO KRVE

Počet slov: 5


Propriety: –

Dosah: na sebe

Toto kouzlo může seslat pouze ten kdo je požehnan pohanským božstvem a zároveň pomohl z těžkého zranění někomu, kdo není z jeho družiny. Sesílatel může tímto kouzlem vyléčit tolik životů, kolik vlastních životů sám obětuje (kolik si jich sám ubere), až tolika postavám (najednou!), kolik je jeho úroveň (max 6). Sesílateli musí zbýt alespoň 1 život. Léčené postavy se musí sesílatele dotýkat po celou dobu sesílání a opakovat po něm zaklínadlo.

**Zaklínadlo:**

Kurvava kruzka, kruvi veriga

Kurvava rjeka,  réši

Kurvav životut očkvane bryga

 déši


Vuzrusna žizn, života ogeň

Vuzrusna douša,  réši

Vuzrusna vostok, izlekuv stodeň

 déši

Kurvava ruka, otnovo mlad

Kurvava žizn,  réši

Kurvava zemlja, řalo mi grad

ZÁZRAK

Počet slov: 5

Propriety: posvátná ikona *  (kritická)

Dosah: dotyk

Okamžitě uzdraví těžké zranění (netřeba čekat do dalšího herčasu). Lze sesílat pouze v klidu mimo boj. Sesílání je třeba doplnit modlitbou k božstvu kterému je posvátná relikvie zasvěcená.



Zaklínadlo:

Vračeváně, vračeváně



goljam div

Žizn daj ti, poričáně



az kato lyv

Iznenada 

Učudváně, učudváně



, čoudo moj

Živoť daj ti, izceléně



eše ně boľ

Iznenada, ti si zdrav



UMĚNÍ UČENÉ

ČARODĚJNÝ BROUSEK

Počet slov: 2

Propriety: kámen z ohně vojáků

Dosah: dotyk

Sesílá se na zbraň na blízko – následující zásah v boji dá za 2. Tímto zásahem lze zranit nehmotného. Během sesílání musí sesílatel přejet rukou po čepeli zbraně. Pokud sesíláš toto kouzlo v boji, stojí o 1 slovo více.

Zaklínadlo:



MAGICKÁ STŘELA

Počet slov: 2

Propriety: –

Dosah: projektil

Vytvoří v sesílatelově ruce projektil, který zraní za 2 (tzn. nehlásí se). Pamatuj, že projektil je vždy možné odrazit štítem. Sesílatel se nesmí pohnout z místa, dokud projektil nevypálí.

Zaklínadlo:



TVRDÁ KŮŽE

Počet slov: 2

Propriety: křemen

Dosah: na sebe

Dá sesílateli na následující boj zbroj kvality 1. Platí nejdéle do konce herčasu. Možné sesílat pouze v klidu mimo boj.

Zaklínadlo:





ZVÍDAVÉ OKO

Počet slov: 2

Propriety: ukradený orlén 

Dosah: na sebe

Sesilatel může otevřít truhlu/dveře zamčené zámkem (na zámek přitom vůbec nesahá), ale sesilatel ani nikdo další přítomen u otevření se nesmí ničeho v truhle dotknout nebo dveřmi projít, smí pouze nahlédnout. Sesilatel nadechne a zadrží dech, pak smí otevřít. Jakmile už nedokáže zadržet dech, musí truhlu/dveře zavřít.

Zaklínadlo:



ČAROSVOD

Počet slov: 3

Propriety: drát zohýbaný do pentagramu 

Dosah: na sebe

První další kouzlo (i pozitivní), které zasáhne sesilatele tohoto kouzla, je zcela pohlceno a nemá žádný efekt. Toto kouzlo trvá nejdéle do konce herčasu.

Zaklínadlo:



ČAROVNÝ KLÍČ

Počet slov: 3

Propriety: drát * 

Dosah: dotyk

Otevře zámek; postupuj jako při otevření šperhákem.

Zaklínadlo:





KAUTERIZACE

Počet slov: 4

Propriety: kámen z ohně vojáků; tekutý oheň 

Dosah: na sebe

Toto kouzlo vypálí všechny rány (doprovodit vhodným RP) a vyléčí sesilatele až na jeho houževnatost. Do konce herčasu však sesilatele nejde žádnými prostředky léčit (a to ani opětovným sesláním Kauterizace) a sesilatel na sobě nemůže mít efekt zbroje (ani z reálné zbroje). Toto omezení končí v momentě, kdy se sesilatel dostane do těžkého zranění.

Zaklínadlo:



NEGAČNÍ SFÉRA

Počet slov: 4

Propriety: –

Dosah: na sebe

V následujícím boji sesilatel ignoruje všechna na něj seslaná kouzla. Ve chvíli seslání zruší všechny aktuálně platné pozitivní efekty kouzel co na sobě sesilatel má.

Zaklínadlo:



NOHY Z OLOVA

Počet slov: 4

Propriety: kovářské uhlí * 

Dosah: projektil

Vytvoří v sesilatelově ruce projektil, který při úspěšném zásahu dá zasaženému zranění za 2 (nehlásí se) a paralýzu. Pamatuj, že projektil je vždy možné odrazit štítem. Sesilatel se nesmí pohnout z místa, dokud projektil nevypálí.

Zaklínadlo:





TOJEMOJE

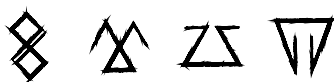
Počet slov: 4

Propriety: cenný předmět z ptačího hnízda 🖐️ (kritický)

Dosah: dotyk

Sesilatel si s cílem kouzla dá kámen nůžky papír. Ten, kdo vyhraje, si od toho druhého může vzít jeden herní předmět. Původní vlastník o ztrátě předmětu neví (stejně jako kdyby došlo k úspěšnému okradení). Za jeden herčas lze seslat na každou postavu nejvýše jednou. Lze použít pouze v klidu mimo boj.

Zaklínadlo:





UMĚNÍ STUDOVANÉ

ČARODĚJNÉ OSTŘÍ

Počet slov: 4

Propriety: vlas velkého válečníka

Dosah: dotyk


Sesílá se na zbraň na blízko – následující zásah v boji za 3. Tímto zásahem lze zranit nehmotného. Během sesílání musí sesílatel přejet rukou po čepeli zbraně. Lze seslat pouze v klidu mimo boj.

Zaklínadlo:



MAJÁK PADLÝCH

Počet slov: 4

Propriety: obvaz, který někomu pomohl z chroptění; maják vyrobený do podoby panenky s napsaným prvním slovem zaklínadla 

Dosah: na sebe

Sesílatel si musí vyrobit maják, na který pak sešle toto kouzlo. Maják pak může kamkoli umístit, nebo ho nosit s sebou. Takový maják může kdokoli vzít a přemístit, jako by se jednalo o jakýkoli jiný herní předmět! Poté, co je sesílateli ubrán poslední život, může se namísto započetí chroptění stát nepřítomným a přemístit se k tomuto majáku. Nesmí nepřítomnost ukončit, dokud nebude v ruce držet svůj maják. Kouzlo na majáku pak přestává působit. U majáku se pak objeví s jedním životem, bez chroptění či těžkého zranění. V případě, že nemůže sesílatel svůj maják najít, může se kdykoli rozhodnout objevit se chroptící.

Zaklínadlo:



MYSTICKÝ KRUNÝŘ

Počet slov: 4

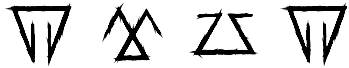
Propriety: jeden trpasličí fous

Dosah: na sebe



Dá sesilateli na následující boj zbroj kvality 2. Platí nejdéle do konce herčasu. Možné sesílat pouze v klidu mimo boj. Při sesílání musí sesilatel okolo sebe vyrýt do země trojúhelník s opsanou kružnicí

Zaklínadlo:



OHNIVÁ BOUŘE

Počet slov: 4

Propriety: popel zemřelého * 

Dosah: projektil

Vytvoří v sesilatelově ruce 3 projektily. Každý z nich po úspěšném zásahu zraní zasaženého za 3 životy. Pamatuj, že projektil je vždy možné odrazit štítem. Sesilatel se nesmí pohnout z místa, dokud nevypálí všechny projektily.

Zaklínadlo:



OCHRANNÁ CLONA

Počet slov: 4

Propriety: dar od šlechtice

Dosah: na sebe


Do konce prvního následujícího boje sesilatel ignoruje veškeré zranění ze zásahů projektilů. Ostatní efekty projektilů ale stále platí. Pokud sám sesilatel použije projektil, kouzlo končí. Po celou dobu trvání kouzla musí mít sesilatel jednu ruku volnou a držet ji sevřenou v pěst v úrovni ramen.

Zaklínadlo:



TRANSCENDENCE

Počet slov: 4

Propriety: amulet * 

Dosah: na sebe



Sesilatele stojí všechna kouzla o 1 slovo moci méně (ale alespoň 1), ale nesmí používat žádné zbraně. Pokud je čarostřelec, může střílet jen díky projektilovému kouzlu. Platí do konce herčasu, anebo dokud sesilatel kouzlo neukončí.

Zaklínadlo:



POUTNÍKŮV MAJÁK

Počet slov: 5

Propriety: maják vyrobený do podoby panenky s napsaným prvním slovem zaklínadla 🖐️ napuštěný vzácnými oleji

Dosah: na sebe

Sesilatel si musí vyrobit maják, na který pak sešle toto kouzlo. Maják pak může kamkoli umístit, nebo ho nosit s sebou. Takový maják může kdokoli vzít a přemístit, jako by se jednalo o jakýkoli jiný herní předmět! Sesilatel se může kdykoli rozhodnout vyřknout a odgestikulovat jedno ze slov moci tohoto kouzla (a vyčerpat 1 moc), stát se nehmotným a přemístit se k tomuto majáku. Nesmí se znovu zhmotnit, dokud nebude v ruce držet svůj maják. Kouzlo na majáku pak přestává působit. Sesilatel pak po zbytek herčasu nemůže kouzlit. V případě, že nemůže sesilatel svůj maják najít, může se kdykoli rozhodnout objevit se chroptící.

Zaklínadlo:



REZONANČNÍ ŠTÍT

Počet slov: 5

Propriety: –

Dosah: na sebe

Za každé další kouzlo, kterým je zasažen, si sesilatel vyléčí 1 život. Efekt kouzla, které ho zasáhlo, nastane potom, a to včetně případného ubírání či přidávání životů. Toto kouzlo trvá nejdéle do konce herčasu.

Zaklínadlo:





ŠTÍT DRAKŮ

Počet slov: 5

Propriety: dračí šupiny 

Dosah: na sebe

Sesilatel je v prvním následujícím boji imunní vůči všem zraněním zbraněmi na blízko za 2 nebo za 3 (tedy takovým, u kterých působitel hlásí zranění). Efekt s tímto zraněním spojený (například paralýza) ignorovat nesmí. Jakmile sesilatel použije Štít draků, nesmí v tomto boji využívat žádné jiné imunity nebo redukce, ani zbroj. Toto kouzlo trvá nejdéle do konce herčasu.

Zaklínadlo:



TITÁNŮV KYRYS

Počet slov: 5

Propriety: meteorické železo *  (kritické)

Dosah: na sebe

Dá sesilateli na následující boj zbroj kvality 3. Platí nejdéle do konce herčasu. Možné sesílat pouze v klidu mimo boj. Při sesílání musí sesilatel meteorickým železem okolo sebe vyrýt trojúhelník a na každou stranu nakreslit slova zaklínadla.

Zaklínadlo:

