



NÁPOVĚDA



KOUZELNÍK

(Základní informace pro 1. úroveň)

Blízké dovednosti

Od 1. úrovně ovládáš 3 blízké dovednosti:

Čtení a psaní (INT) 3. stupeň, znalostní:

Ovlivňuje tvou gramotnost. Poradíš si s knihami a dopisy. Později rozpoznáš i složitější symboly.

Ověření: Čtení a psaní (INT) vs. X

Historie (INT) 3. stupeň, znalostní:

Ovlivňuje, zda si dokážeš vybavit známá místa, jména, příběhy, události či již zapomenuté tvory.

Ověření: Historie (INT) vs. X

Cizí jazyky (INT) 3. stupeň, znalostní:

Ovlivňuje tvou znalost cizích jazyků, schopnost získat důvěru cizinců nebo naslouchat cizí řeči.

Ověření: Cizí jazyky (INT) vs. X

Mana

Energie, kterou kouzelník umí vycítit, načerpat a pak zformovat do podoby kouzel. Obnova many:

Meditace po vydatném spánku (8 hodin):

1 směna meditace = max. Many

Během meditace nesmí být kouzelník rušen.

Nasátí many:

10 kol soustředění = + 1k6 bodů Many

Za jeden den nejvýše tolikrát, kolik je tvá úroveň.

Kouzelnické triky

Drobná iluze (změna barvy, vůně, chutě apod).

1 mana za 1 kolo = Trik na (5 + úroveň) sáhů

Obecná magie

Manu můžeš spotřebovat a pomocí slov, gest a myšlenek seslat kouzlo skrze speciální dovednost:

Sesílání kouzel (INT) 3. stupeň:

Ovlivňuje tvé šance na úspěšné seslání kouzla.

Ověření: Sesílání kouzel (INT) vs. Obtížnost

Nelze-li mluvit (-5), gestikulovat (-5), obojí (-10).

Vyrušení při sesílání kouzla = +5 k obtížnosti.

Máš-li střední či těžkou zbroj (-kvalita zbroje).

Kouzla obecné magie

Od 1. úrovně ovládáš 3 vybraná obecná kouzla:

| Man. | Dos. | Roz. | Trv. | Vyv. | Obt. |

Bertoldův zámek (Hoddor):

| 1 (+1X) | dotek | 1 objekt | 4sm | 2k | 6 |

Zvýší zamčení objektu (Atletika (SIL) vs. 6 + X).

Blesk (Fulgorum):

| 3 (+2X) | 20s | 1 cíl | ihned | 0,5k | 6 (+2X) |

Zraní 1k6 životů (X = počet dalších blesků).

Kukátko (Per Mur):

| 2 | dotek | stěna 1x1x1 sáh | 1sm | 1k | 6 |

Místo na stěně se stává průhledné (jen pro tebe).



Levitace (Levitás):

| 4 (+1X) | dotek | 1 tvor/předmět | 1sm | 1k | 6 |

Vznese objekt vážící do 100 liber (X = +20 liber).

Magický štít (Mana Manor):

| 2 (+1X) | dotek | 1 tvor | 1+Xk | 6 |

+5 k obraně (X = počet kol).

Magická střela (Mana Orbi):

| 8 (+7X) | 100s | koule 10s | ihned | 1k | 8 (+2X) |

Zraní 2k6 životů (X = počet dalších střel).

Najdi předmět (Invenio Subject):

| 4 | 50s | 1 předmět | 1sm | 5k | 6 (+2) |

Najde předmět, který znáš přesně, nebo z doslechu.

Neviditelnost (Avidium):

| 6 | 50s | 1 tvor/předmět | 1sm | 1k | 6 |

Zneviditelní cíl. Ten nesmí promluvit, zaútočit apod.

Očaruj zbraň (Arma Magen):

| 4 | dotek | 1 zbraň | 1sm | 2k | 6 |

Zbraň zraňuje i magické a nadpozemské tvory.

Oheň (Igneum):

| 2 | 10s | oheň o velikosti dlaně | 1sm | 1k | 6 |

Zapaluje věci nebo zraní 1k6/2 životů a uhasne.

Rychlost (Velocitas):

| 2 (+1X) | 10s | 1 tvor | 1+Xk | 1k | 6 |

2x větší rychlost. Dlouhá akce = krátká akce. +2 k obraně, iniciativě a akcím s OBR (X = počet kol).

Světlo (Fiat Lux):

| 1 (+1X) | 30s | koule 4+Xs | 4sm | 1k | 6 |

Světlo na místo, tvora či předmět (X = +4 sáhy).

Teleport (Portus Maves):

| 4 | dotek | 1 tvor | ihned | 1k | 6 |

Přesune cíl až 60 sáhů. Pokud dojde k přenosu do překážky, kouzlo selže a zraní cíl 1k6 životů.



NÁPOVĚDA



KOUZELNÍK

(Prostor na vlastní poznámky)