

Přehled klerických kouzel

Postava

Povolání

Úroveň

Zaškrtni si zapamatovaná kouzla. Mezi běžnou a obrácenou variantou rozhodni při seslání.

KOUZLA 1. ÚROVNĚ

Na den: 2. úroveň: 1, 3.–7. úroveň: 2, 8.–9. úroveň: 3, 10.–11. úroveň: 4, 12.–13. úroveň: 5, 14. úroveň: 6

- ☐ Očisti jídlo a pití (trv. trvalé, dos. 10', 6 litrů / 1 zásoby / jídlo pro 12)
- ☐ Odhal magii (trv. 2 směny, dos. 60', magie žhne)
- ☐ Odhal zlo (trv. 6 směn, dos. 120', zlé věci/úmysly žhnou)
- ☐ Odolej chladu (trv. 6 směn, dos. 30', všichni +2 k zách., –1 zraň./kostka)
- ☐ Ochrana před zlem (trv. 12 směn, dos. sesílatel, +1 k zách./TZ)
- ☐ Světlo (trv. 12 směn, dos. 120', okruh 15', světlo / oslepení / ruší tmu)
- ☐ Zbav děsu (trv. 2 směny, dos. dotek, mag. strach: zách. kouzla +1/úr.)
- ☐ Zhoj lehká zranění (trv. okamž., dos. dotek, 1k6+1 živ. / léčí paralýzu)

KOUZLA 2. ÚROVNĚ

Na den: 4. úroveň: 1, 5.–7. úroveň: 2, 8.–9. úroveň: 3, 10.–11. úroveň: 4, 12.–14. úroveň: 5

- ☐ Mluv se zvířaty (trv. 6 směn, dos. 30', 1 typ, nemění reakci)
- ☐ Najdi pasti (trv. 2 směny, dos. 30', zapast. věci/místa žhnou modře)
- ☐ Odolej ohni (trv. 2 směny, dos. 30', 1 cíl: +2 k zách., –1 zraň. za kostku)
- ☐ Poznej přesvědčení (trv. 1 kolo, dos. 10', 1 tvor/věc/místo)
- ☐ Požehnání (trv. 6 směn, dos. 60', spojenci 20' × 20': +1 útk., zraň., mor.)
- ☐ Ticho do 15 stop (trv. 12 směn, dos. 180', když na tvora: zách. ruší)
- ☐ Zařikání hadů (trv. 1k4+1 kol/směn, dos. 60', KŽ: úroveň, útočí = kola)
- ☐ Znehybni osobu (trv. 9 směn, dos. 180', 1 (zách. –2) nebo 1k4, zách. ruší)

KOUZLA 3. ÚROVNĚ

Na den: 6. úroveň: 1, 7.–8. úroveň: 2, 9.–10. úroveň: 3, 11.–12. úroveň: 4, 13.–14. úroveň: 5

- ☐ Najdi předmět (trv. 6 směn, dos. 120', cítí směr, ne vzdálenost)
- ☐ Sejmi kletbu (trv. okamž., dos. dotek)
- ☐ Trvalé světlo (trv. trvalé, dos. 120', okruh 30', světlo / oslep. / ruší tmu)
- ☐ Údernost (trv. 1 směna, dos. 30', 1 zbraň: +1k6 zraň., jako magická)
- ☐ Uzdrav chorobu (trv. okamž., dos. 30', léčí nemoc / zabíjí zelený hlen)
- ☐ Zvětši zvíře (trv. 12 směn, dos. 120', velikost/zranění/naložení × 2)

KOUZLA 4. ÚROVNĚ

Na den: 6.–7. úroveň: 1, 8.–9. úroveň: 2, 10.–11. úroveň: 3, 12.–13. úroveň: 4, 14. úroveň: 5

- ☐ Hadi z větví (trv. 6 směn, dos. 120', 2k8 větví, 50 % jedovatých)
- ☐ Mluv s rostlinami (trv. 3 směny, dos. 30', vyber běžné/nestvůrné)
- ☐ Neutralizuj jed (trv. okamž., dos. dotek, oživí do 10 kol)
- ☐ Ochrana před zlem do 10' (trv. 12 směn, dos. 10' kolem sesílatele)
- ☐ Stvoř vodu (trv. trvalé, dos. dotek, 240 litrů + 240 litrů / úroveň nad 8.)
- ☐ Zhoj vážná zranění (trv. okamž., dos. dotek, 2k6+2 živ.)

KOUZLA 5. ÚROVNĚ

Na den: 7.–8. úroveň: 1, 9.–10. úroveň: 2, 11.–12. úroveň: 3, 13.–14. úroveň: 4

- ☐ Mračno kobylek (trv. soustř. (max. den), dos. 480', kruh 60', rych. 20'/kolo)
- ☐ Poslání (trv. do dokončení, dos. 30', zách. ruší, porušení = kletba)
- ☐ Rozprava (trv. 3 směny, dos. sesílatel, 3 otázky ano/ne, jednou ročně 6)
- ☐ Rozptyl zlo (trv. soustř. (max 1 směna), dos. 30', zničí, při zách. zažene)
- ☐ Stvoř jídlo (trv. trvalé, dos. u sesílatele, 12+ lidí a zvířat)
- ☐ Vzkříšení (trv. okamžité, dos. 120', max. 4 dny za úr. nad 7., slabost)

Přehled kouzelnických kouzel

Postava

Povolání

Úroveň

Zaškrtni si, která máš v knize a která zapamatovaná. Mezi běžnou a obrácenou variantou rozhodni při zapamatování.

KOUZLA 1. ÚROVNĚ

Na den / v knize: 1. úroveň: 1,
2.–6. úroveň: 2, 7.–10. úroveň: 3,
11.–14. úroveň: 4

- ☐ **Břichomluvectví** (trv. 2 směny, dos. 60', hlas z libovol. zdroje v dosahu)
- ☐ **Čtení jazyků** (trv. 2 směny, dos. sesilatel, jazyky/šifry/mapy)
- ☐ **Čtení magie** (trv. 1 směna, dos. sesilatel, rozluští svitky, knihy kouzel...)
- ☐ **Létající disk** (trv. 6 směn, dos. 6', disk 3' napříč, unese 5 000 mincí)
- ☐ **Magická střela** (trv. 1 směna, dos. 150', 1d6+1 zraň., 6.+ úr.: víc střel)
- ☐ **Odhal magii** (trv. 2 směny, dos. 60', magie žhne)
- ☐ **Ochrana před zlem** (trv. 6 směn, dos. sesilatel, +1 k zách./TZ)
- ☐ **Okouzli osobu** (trv. 1+ dní, dos. 120', bere sesil. za přítele, zách. ruší)
- ☐ **Spánek** (trv. 4k4 směn, dos. 240', jeden s 4+1 KŽ, nebo 2k8 KŽ slabší)
- ☐ **Světlo** (trv. 6 směn +1/úr., dos. 120', okruh 15', světlo / oslep. / ruší tmu)
- ☐ **Štít** (trv. 2 směny, dos. sesilatel, TZ 2 [17] proti střelám, jinak 4 [15])
- ☐ **Zataras průchod** (trv. 2k6 směn, dos. 10', zavře dveře/bránu/průchod)

KOUZLA 2. ÚROVNĚ

Na den / v knize: 3. úroveň: 1,
4.–7. úroveň: 2, 8.–11. úroveň: 3,
12.–14. úroveň: 4

- ☐ **Čtení myšlenek** (trv. 12 směn, dos. 60', soustřed se 1 směnu na směr)
- ☐ **Kouzelnický zámek** (trv. trvalé, dos. 10', libovol. dveře, sesilatel projde)
- ☐ **Levitace** (trv. 6 směn +1/úr., dos. sesilatel, rych. 20' za kolo, jen svisle)
- ☐ **Najdi předmět** (trv. 2 směn, dos. 60'+10'/úr., cítí směr, ne vzdálenost)
- ☐ **Neviditelnost** (trv. trvalé do zrušení, dos. 240', útok/kouzlení ho zruší)
- ☐ **Odhal neviditelné** (trv. 6 směn, dos. 10'/úroveň, odhalí se sesilatel)
- ☐ **Odhal zlo** (trv. 2 směn, dos. 60', zlé věci/úmysly žhnou)
- ☐ **Pavučina** (trv. 48 směn, dos. 10', krychle 10', únik 2k4 směn, oheň 1k6 zraň.)
- ☐ **Přelud** (trv. soustředění, dos. 240', krychle o hraně 20')
- ☐ **Trvalé světlo** (trv. trvalé, dos. 120', okruh 30', světlo / oslep. / ruší tmu)
- ☐ **Zaklepej** (trv. 1 kolo, dos. 60', otevře zaseklé/zamčené/přehrazené dveře)
- ☐ **Zrcadlový obraz** (trv. 6 směn, dos. sesilatel, 1k4 kopií, útok jednu zruší)

KOUZLA 3. ÚROVNĚ

Na den / v knize: 5. úroveň: 1,
6.–8. úroveň: 2, 9.–12. úroveň: 3,
13.–14. úroveň: 4

- ☐ **Blesk** (trv. okamž., dos. 180', 60' × 5', 1k6 zraň./úr., zách. ½)
- ☐ **Dýchání pod vodou** (trv. 1 den, dos. 30', jeden cíl)
- ☐ **Infravidění** (trv. 1 den, dos. dotek, infravidění na 60')
- ☐ **Jasnožřivost** (trv. 12 směn, dos. 60', vidí cizíma očima, 1 směna soustř.)
- ☐ **Let** (trv. 1k6 směn +1/úr., dos. dotek, rychlost 360' (120'))
- ☐ **Neviditelnost do 10 stop** (trv. do zruš., dos. 120', útok/kouzlení ruší)
- ☐ **Ohnivá koule** (trv. okamž., dos. 240', polom. 20', 1k6 zraň./úr., zách. ½)
- ☐ **Ochr. před běžnými střelami** (trv. 12 směn, dos. 30', zcela imunní)
- ☐ **Ochrana před zlem do 10'** (trv. 12 směn, dos. 10' kolem sesilatele)
- ☐ **Rozptyl magii** (trv. okamž., dos. 120', zruší kouzla v krychli 20')
- ☐ **Spěch** (trv. 3 směny, dos. 240', 60' průměr, 24 tvorů, 2× rychlost a útoky)
- ☐ **Znehybni osobu** (trv. 1 sm./úr., dos. 120', 1 (zách. –2) nebo 1k4, zách. ruší)

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

DENÍK POSTAVY

KOUZLA 4. ÚROVNĚ

Na den / v knize: 7. úroveň: 1,
8.–9. úroveň: 2, 10.–13. úroveň: 3,
14. úroveň: 4

- ☐ **Hromadné přestrojení** (trv. trvalé, dos. 240', všichni v prostoru)
- ☐ **Iluzorní krajina** (trv. do doteku, dos. 240', musí se vejít do dosahu)
- ☐ **Kouzelnické oko** (trv. 6 směn, dos. 240', rych. 120'/směna, běžný i infra)
- ☐ **Ledová stěna** (trv. 12 směn, dos. 120', až 1 200 čtver. stop)
- ☐ **Mimoprostorový průchod** (trv. 1 kolo, dos. 10', na místo do 360')
- ☐ **Ohnivá stěna** (trv. soustředění, dos. 60', až 1 200 čtver. stop)
- ☐ **Okouzli nestvůru** (trv. 1+ dní, dos. 120', 1× > 3 KŽ / 3k6 <, zách. ruší)
- ☐ **Přeměň druhé** (trv. trvalé, dos. 60', max. 2× KŽ, zách. ruší)
- ☐ **Přeměň sebe** (trv. 6 směn +1/úr., dos. sesilatel, max. KŽ = úroveň)
- ☐ **Rostlinné bujení** (trv. trvalé, dos. 120', až 3 000 čtver. stop)
- ☐ **Sejmi kletbu** (trv. okamž., dos. dotek)
- ☐ **Zmatení** (trv. 12 kol, dos. 120', 3k6 cílů 60' od sebe, zách. ruší)

KOUZLA 5. ÚROVNĚ

Na den / v knize: 9. úroveň: 1,
10.–11. úroveň: 2, 12.–14. úroveň: 3

- ☐ **Kámen na bláto** (trv. 3k6 dní, dos. 120', až 3 000 čtver. stop)
- ☐ **Kamenná stěna** (trv. trvalé, dos. 60', 1 000 krych. stop)
- ☐ **Magická schránka** (trv. zvl., dos. sesilatel, schrán. do 30', oběť do 120')
- ☐ **Oživ nemrtvého** (trv. trvalé, dos. 60', max. KŽ = úroveň)
- ☐ **Projdi zdi** (trv. 3 směny, dos. 30', díra 5' napříč, 10' hluboká)
- ☐ **Přivolej elementála** (trv. trvalé do zrušení, dos. 240', 16 KŽ)
- ☐ **Slabomyslnost** (trv. trvalé, dos. 240', proti uživ. mystické magie)
- ☐ **Smrtící oblak** (trv. 6 směn, dos. 30', kolo: 1 zraň., <5 KŽ zách. nebo smrt)
- ☐ **Spojení s vyšší sférou** (trv. 1 rozhovor, dos. sesilatel, 3–12 otázek)
- ☐ **Telekineze** (trv. soustř. (max 6 kol), dos. 120', 200 mincí/úr., 20'/kolo.)
- ☐ **Teleport** (trv. okamž., dos. 10')
- ☐ **Znehybni nestvůru** (trv. 6 směn +1/úr., dos. 120', 1 / 1k4, zách. ruší)

KOUZLA 6. ÚROVNĚ

Na den / v knize: 11. úroveň: 1,
12. úroveň: 2, 13.–14. úroveň: 3

- ☐ **Antimagický krunýř** (trv. 12 směn, dos. sesilatel, blokuje obousměrně)
- ☐ **Dezintegrace** (trv. okamž., dos. 60', zách. ruší)
- ☐ **Iluzorní obraz** (trv. 6 směn, dos. 240', dotek odhalí)
- ☐ **Kámen na maso** (trv. trvalé, dos. 120')
- ☐ **Kouzlo smrti** (trv. okamž., dos. 240', 4k8 KŽ v krychli 60', zách. ruší)
- ☐ **Neviditelný stopař** (trv. 1 úkol, dos. u sesilatele, poslouchá doslova)
- ☐ **Ovládej počasí** (trv. soustředění, dos. 240' yardů, jeden typ počasí)
- ☐ **Pohni zemí** (trv. 6 směn, dos. 240', rychlost 60'/směna)
- ☐ **Reinkarnace** (trv. trvalé, dos. u sesilatele.)
- ☐ **Rozděl vody** (trv. 6 směn, dos. 120', cesta široká 10', dlouhá 120')
- ☐ **Sniž hladinu** (trv. 10 směn, dos. 240', ½ hloubka, až 10 000 čtver. stop)
- ☐ **Závazek** (trv. trvalé, dos. 30', zách. ruší, postihy při nedodržení)