

# VOID



*Fantasy*



Nespoutaná magie

# VOID



## Fantasy

Nespoutaná magie

vytvořil Gediman  
© 2023

Verze 2.0

[www.gediman.cz](http://www.gediman.cz)



Void: Fantasy, jejímž autorem je Gediman, podléhá licenci [Creative Commons Uveďte autora-Neužívejte dílo komerčně-Nezasahujte do díla 3.0 Česko](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/cz/)

## Obsah

<b>1. Úvod</b> .....	<b>4</b>
2. Čaroděj.....	4
<b>3. Kouzla</b> .....	<b>5</b>
4. Červená kouzla (živly).....	5
5. Oranžová kouzla (mysl) .....	7
6. Žlutá kouzla (hmota) .....	8
7. Zelená kouzla (energie).....	9
8. Modrá kouzla (časoprostor).....	11
9. Indigová kouzla (biochemie) .....	13
10. Fialová kouzla (očistění) .....	15
11. Fialová kouzla (zprznění) .....	15

# Úvod

## Nespoutaná magie

„Nespoutaná magie“ je dodatečná příručka ke hře Void: Fantasy, která obsahuje především nová Světlá a Temná kouzla. Všechna zde uvedená kouzla, kromě Fialových, existují jak ve Světle, tak i v Temné magii. Kouzla označená ★ jsou přístupná jen kouzelníkům z Bílých říší.

## Thaumaturg

Thaumaturgové je obecné označení pro osoby, které ovládají nadpřirozené schopnosti. Říká se jim také „divotvůrci“. Existují dvě formy thaumaturgů – ti, kteří dokáží promlouvat s bohy, a ti, kteří ovládají magii. Ti první jsou známí také jako thaumaturgové divinitus a ve společnosti fungují jako kněží. Ti druzí jsou známí také jako thaumaturgové magicus a společnosti slouží jako kouzelníci. Vzhledem k tomu, jak jsou thaumaturgové vzácní, je považováno za velké plýtvání potenciálem, pokud se taková osoba rozhodne, že nevstoupí do učení v kněžské respektive kouzelnické škole. Faktem je, že thaumaturgové se v těchto školách naučí své schopnosti chápat a zcela je ovládat. Ti, kteří toto vzdělání nemají, nedokáží své nadpřirozené síly používat efektivně a bezpečně.

## Čaroděj

Čarodějové (známí též jako čarodějníci) jsou osoby obdařené schopností ovládat magii, které neprošly žádným řádným výcvikem ani výukou. Jsou to kouzelníci-samouci. Objevují nová mocná a nebezpečná kouzla, která nejsou vládami schválena. Často je zneužívají ke svým osobním cílům, někdy se jim však vymknou z rukou. Většinou proto nejsou tolerováni, čarodějnictví je trestným činem.

Hráč může při sestavování postavy určit, že jeho postava se specializací Kouzelník bude Čaroděj.

Při úspěšném seslání kouzla si hráč hodí k20.

**Hod 1-10:** Kouzlo je sesláno s efektem Štěstí.

**Hod 11-19:** Kouzlo je sesláno normálně, ovšem současně z čaroděje uniknou ničivé výboje nespoutané Světlé resp. Temné magie, které zasáhnou všechno v okruhu tolika desítek metrů, kolik je úroveň kouzla (kouzla nulté úrovně způsobí výboj do 5 metrů). Ničivost výbojů je desetinásobek úrovně kouzla (kouzla nulté úrovně mají DAM 5). Čaroděj sám zasažen není.

**Hod 20:** Kouzlo je sesláno normálně, ovšem současně je vytvořeno tolik Elementálů (Světlá magie) resp. Nihiloidů (Temná magie, viz *Temná ruka*), kolik je úroveň kouzla (kouzla nulté úrovně vytvoří jednoho). Jsou nasazeni jako oddíl, začnou útočit na čaroděje. Konkrétní typ Elementála/Nihiloida zvolí GM.

Pokud při seslání kouzla padne 1, dostaví se normální efekt Štěstí a hráč si na výše popsané efekty už nehází.

Čaroděj nemůže mít Expertní zaměření (viz *Hrdinové říší*).

Čaroděj může později získat řádné vzdělání a stát se klasickým Kouzelníkem. Postavu to nic nestojí, hráč si to může sám zvolit.

Čarodějové, kteří propadli korupci, jsou nazýváni Temní čarodějové.

### Nejistá budoucnost

S blížícím se Třetím sabatem se vládcové edenských říší věrných Světlu rozhodli odhalit budoucnost, aby v nadcházející bitvě získali výhodu. Pověřili proto své nejmocnější kouzelníky ovládající časoprostorová kouzla, aby se podívali za rok 999-XIII. Nic se však nedozvěděli. Někteří kouzelníci totiž zešíleli, jiní byli dokonce okamžitě zkorumpováni Temnotou na nemyslicí bestie. Všechny kouzelnické organizace rychle vydaly přísný zákaz nahlížet do této budoucnosti a začaly hledat příčinu tohoto hrozivého efektu. Byly prováděny různé pokusy, některé z nich poměrně riskantní, například vyslání dobrovolníků skrze časové portály, aby budoucnost osobně prozkoumali a vrátili se zpět s hlášením. Nikdy se nevrátili. Někteří kouzelníci začali brzy zastávat názor, že budoucnost je již zcela prostoupená Temnotou, že Nihilum zvítězilo. Ovšem zvláštní je, že stejný efekt postihuje i Temné kouzelníky. Těm, kteří nezešílí, se duše rozloží vlivem spalujícího Světla...

# Kouzla

## Červená kouzla (živly)

Červená kouzla jsou založena na ovládnutí živlů.

### Velký proud ohně

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 100 m, trvání: jednorázové

Sesílatel z rukou sešle ohnivé plameny, které jsou schopny sežehnout vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň se Zápalným útokem, DAM 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Zápalnému útoku.

### Velký proud vzduchu

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 100 m, trvání: jednorázové

Sesílatel z rukou sešle proud extrémně chladného větru, který dokáže zmrazit vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň se Mrazicím útokem, DAM 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Mrazicímu útoku.

### Velký proud vody

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 100 m, trvání: jednorázové

Sesílatel z rukou sešle silný proud vody, který je schopen odhodit vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s DAM 100 a efektem Odhození (se silou 20). Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti STR.

### Velký proud země

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 100 m, trvání: jednorázové

Sesílatel z rukou sešle vlnu hlíny, kamení a písku, která dokáže zasypat a poničit vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s DAM 100 a efektem Sražení. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti STR.

### Velká ohnivá koule

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 3, dosah: 100 m, trvání: jednorázové

Sesílatel z rukou sešle ohnivou kouli, která po dopadu prudce expanduje a zapálí vše v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů a Zápalným útokem, DAM 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Zápalnému útoku.

### Velká vzdušná koule

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 3, dosah: 100 m, trvání: jednorázové

Sesílatel z rukou sešle kouli extrémně chladného vzduchu, která po dopadu prudce expanduje a zmrazí vše v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů a Mrazicím útokem, DAM 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Mrazicímu útoku.

### Velká vodní koule

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 3, dosah: 100 m, trvání: jednorázové

Sesílatel z rukou sešle vodní kouli, která po dopadu prudce expanduje a odhodí vše v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů, DAM 100 a efektem Odhození (se silou 20). Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti STR.

### Velká zemní koule

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 3, dosah: 100 m, trvání: jednorázové

Sesílatel z rukou sešle kouli hlíny, kamení a písku, která po dopadu prudce expanduje a zasype a poničí vše v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů, DAM 100 a efektem Sražení. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti STR.

### Živelná past

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: 1 hodina

Sesílatel může na zem nastražit mrazivý led (či lepkavé bahno nebo tekutý písek – podle terénu). Past má průměr 10 metrů. Jakmile na ni stoupne nějaký objekt do velikosti 10, je chycen a znehybněn. Může se snažit vyprostit, což ho stojí jednu akci a vyžaduje to úspěšný hod proti STR.

### Živelný ničitel

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 5 m, trvání: jednorázové

Sesílatel může vypustit ničivý koncentrovaný proud ohně. Má DAM-V 1, jedná se o Zápalný útok. Ničitel může být využit k protavení se skrz překážky až 5 metrů tlusté – jedno seslání vytvoří díru o průměru až 2 metry.

### Transformace živlů ★

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 5, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel je schopen libovolně změnit živly v zasaženém objektu či území. Kouzlo má efekt na jeden objekt do velikosti 10 nebo na prostor o průměru 10 metrů. Sesílatel může například změnit vodu na hlínu, vzduch na oheň, hlínu na lávu či kapalnou vodu na led. Jaký to bude mít konkrétní efekt na cíl, to určí GM.

### Ohnivá esence ★

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 5, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatelovo tělo nyní samo vytváří oheň, je pokryto plameny. Ty jsou normálně neškodné, ale sesílatel je může vyslat na své protivníky. Sesílatel je imunní vůči Zápalným útokům způsobených ohněm. V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti způsobují Zápalný útok.

### Vzdušná esence ★

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 5, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatelovo tělo nyní samo vytváří vzduch, je obklopeno mrazivým vířícím větrem. Ten je normálně neškodný, ale sesílatel ho může vyslat na své protivníky. Sesílatel je imunní vůči Mrazicím útokům způsobených nízkou teplotou. Sesílatel je také zcela odolný proti prudce vanoucímu větru a vysokému či nízkému tlaku vzduchu (včetně vakua). V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti způsobují Mrazicí útok.

### Vodní esence ★

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 5, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatelovo tělo nyní samo vytváří vodu, je pokryté vodou. Ta normálně nikam neodtéká, klidně se přelévá a proudí po povrchu těla, ale sesílatel jí může vyslat na své protivníky. Sesílatel je zcela odolný proti silně proudící vodě i jejímu vysokému tlaku v hloubkách. Také nemůže zapadnout do hlubokého sněhu ani uklouznout po ledě – tímto terénem není nijak zpomalován. V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti působí s efektem Odhození (se silou 10).

### **Zemní esence ★**

**Druh: endo-kouzlo, úroveň 5, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut**

Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří zeminu, je pokryté hlínou, kamením a pískem. Ty normálně neodpadávají, ale sesilatel je může vyslat na své protivníky. Sesilatel je zcela odolný proti lavinám hlíny, bahna a kamení. Také nemůže zapadnout do tekutého písku nebo bahna – tímto terénem není nijak zpomalován. V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti působí s efektem Sražení.

# Oranžová kouzla (mysl)

Oranžová kouzla jsou založena na ovládní mysli.

## Slabá vůle

Druh: **exo-kouzlo**, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Cílová bytost má WIL snižené na 1. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Nízká inteligence

Druh: **exo-kouzlo**, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Cílová bytost má INT snižené na 1. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Malé charisma

Druh: **exo-kouzlo**, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Cílová bytost má CHA snižené na 1. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Otupělý postřeh

Druh: **exo-kouzlo**, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Cílová bytost má PER snižené na 1. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Iluze

Druh: **exo-kouzlo**, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesílatel u cílové bytosti vyvolá iluzi. Bytost uvidí, uslyší či jinak začne vnímat to, co sesílatel chce. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Hromadná iluze

Druh: **exo-kouzlo**, úroveň 4, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesílatel u všech bytostí v okolí 10 metrů vyvolá iluzi. Bytosti uvidí, uslyší či jinak začnou vnímat to, co sesílatel chce. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Endo-usměrnění

Druh: **endo-kouzlo**, úroveň 3, dosah: sesílatel, trvání: jednorázové

Sesílatel si navrátí ztracených 20 SP.

## Exo-usměrnění

Druh: **exo-kouzlo**, úroveň 3, dosah: dotek, trvání: jednorázové

Sesílatel navrátí ztracených 20 SP bytosti, které se dotýká. Nemůže vrátit SP bytosti, která již šílenství zcela propadla (přišla o všechny).

## Šílenství

Druh: **exo-kouzlo**, úroveň 3, dosah: dotek, trvání: jednorázové

Sesílatel způsobí šílenství za 20 SP bytosti, které se dotýká. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Nejvyšší endo-usměrnění ★

Druh: **endo-kouzlo**, úroveň 6, dosah: sesílatel, trvání: jednorázové

Sesílatel si navrátí všechny ztracené SP.

## Nejvyšší exo-usměrnění ★

Druh: **exo-kouzlo**, úroveň 6, dosah: dotek, trvání: jednorázové

Sesílatel navrátí všechny ztracené SP bytosti, které se dotýká. Nemůže vrátit SP bytosti, která již šílenství zcela propadla (přišla o všechny).

## Nejvyšší šílenství ★

Druh: **exo-kouzlo**, úroveň 6, dosah: dotek, trvání: jednorázové

Sesílatel způsobí šílenství bytosti, které se dotýká (sebere jí všechny SP). Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

# Žlutá kouzla (hmota)

Žlutá kouzla jsou založena na ovládní hmoty.

## Rychlá levitace

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 4, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Toto kouzlo dovoluje sesílateli vznášet se nad zemí. Sesílatel při tomto pohybu kopíruje povrch země ve výšce přibližně jednoho metru. Rychlost levitování je desetinásobná oproti normálnímu pěšímu pohybu.

## Velký vysoký skok

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 4, dosah: sesílatel, trvání: jednorázové

Díky tomuto kouzlu může sesílatel vyskočit mnohem výš než obvykle. Může skočit až stokrát tak výš, než jak je obvykle možné.

## Velký dlouhý skok

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 4, dosah: sesílatel, trvání: jednorázové

Díky tomuto kouzlu může sesílatel skočit mnohem dál než obvykle. Může skočit až stokrát tak dál, než jak je obvykle možné.

## Velký hluboký skok

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 4, dosah: sesílatel, trvání: jednorázové

Díky tomuto kouzlu může sesílatel bezpečně skočit (či spadnout) z mnohem větší výšky než obvykle. Může spadnout až ze stonásobně větší výšky, než jak je obvykle možné.

## Rychlý let

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 5, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Toto kouzlo dovoluje sesílateli létat. Rychlost létání je desetinásobná oproti normálnímu pěšímu pohybu.

## Velký rozpad

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 5, dosah: 10 metrů, trvání: jednorázové

Sesílatel způsobí rozpad cílového neživého objektu na jednotlivé součástky. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti DUR (pokud ho má). Funguje jen na objekty do velikosti 10.

## Mocný rozpad

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 10, dosah: 100 metrů, trvání: jednorázové

Sesílatel způsobí rozpad cílového neživého objektu na jednotlivé součástky. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti DUR (pokud ho má). Funguje jen na objekty do velikosti 10+.

## Gravitační past

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 10 metrů, trvání: 1 hodina

Sesílatel může na zem nastražit pole silné gravitace. Past má průměr 10 metrů. Jakmile na ní stoupne nějaký objekt do velikosti 10, je chycen a znehybněn. Může se snažit vyprostit, což ho stojí jednu akci a vyžaduje to úspěšný hod proti STR.

## Gravitační ničitel

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 5 metrů, trvání: jednorázové

Sesílatel může vypustit ničivý koncentrovaný paprsek gravitace. Má DAM-V 1, jedná se o Rázový útok (síla odhození 10). Ničitel může být využit k protrhání se skrz překážky až 5 metrů tlusté – jedno seslání vytvoří díru o průměru až 2 metry.

## Gravitační endo-štít

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 3, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel se obklopí gravitačním štítem, který ho chrání před útoky. Pokud je zasažen, hodte k20. Na hod 1-10 byl útok vykryt.

## Gravitační exo-štít

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 3, dosah: 10 metrů, trvání: 5 minut

Sesílatel může obklopit objekt do velikosti 10 gravitačním štítem, který ho chrání před útoky. Pokud je zasažen, hodte k20. Na hod 1-10 byl útok vykryt.

## Velký gravitační endo-štít

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 4, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel se obklopí gravitačním štítem, který zasahuje až do vzdálenosti 10 metrů od něj. Štít chrání sesílatele a jeho okolí před útoky. Pokud je zasažen, hodte k20. Na hod 1-10 byl útok vykryt.

## Velký gravitační exo-štít

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 4, dosah: 100 metrů, trvání: 5 minut

Sesílatel může obklopit objekt do velikosti 10 gravitačním štítem, který zasahuje až do vzdálenosti 10 metrů od něj. Štít chrání objekt a jeho okolí před útoky. Pokud je zasažen, hodte k20. Na hod 1-10 byl útok vykryt.

## Oprava

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 3, dosah: dotek, trvání: jednorázové

Sesílatel opraví jeden předmět, nebo 20 HP Stroji do velikosti 10, kterého se dotýká. Nemůže vrátit HP stroji, který již byl zničen (přišel o všechny).

## Ničení

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 3, dosah: dotek, trvání: jednorázové

Sesílatel zničí jeden předmět, nebo způsobí poškození za 20 HP Stroji do velikosti 10, kterého se dotýká. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti DUR.

## Nejvyšší oprava ★

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 6, dosah: dotek, trvání: jednorázové

Sesílatel opraví jeden předmět nebo Stroj do velikosti 10, kterého se dotýká. Nemůže vrátit HP stroji, který již byl zničen (přišel o všechny).

## Nejvyšší ničení ★

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 6, dosah: dotek, trvání: jednorázové

Sesílatel zničí jeden předmět nebo Stroj do velikosti 10, kterého se dotýká. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti DUR.



# Zelená kouzla (energie)

Zelená kouzla jsou založena na ovládnutí energie.

## Velký proud elektřiny

**Druh: exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 100 m, trvání: jednorázové**

Sesilatel z rukou sešle blesky elektřiny, které jsou schopny probít vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s Elektrickým útokem, DAM 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Elektrickému útoku.

## Velký proud radiace

**Druh: exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 100 m, trvání: jednorázové**

Sesilatel z rukou sešle paprsky radiace, které jsou schopny ozářit vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s Radiačním útokem, DAM 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Radiačnímu útoku.

## Velký proud Tempesta

**Druh: exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 100 m, trvání: jednorázové**

Sesilatel z rukou sešle tempestum vlny, které jsou schopny paralyzovat či zničit veškerá arkána v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s Tempestum útokem, DAM 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Tempestum útoku.

## Velký proud magnetismu

**Druh: exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 100 m, trvání: jednorázové**

Sesilatel z rukou sešle silnou magnetickou vlnu, která je schopna odpudivit či zdeformovat všechny kovové objekty v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s Magnetickým útokem, DAM 100, síla odhození 20. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Magnetickému útoku.

## Velká elektrická koule

**Druh: exo-kouzlo, úroveň 3, dosah: 100 m, trvání: jednorázové**

Sesilatel z rukou sešle elektrickou kouli, která po dopadu prudce expanduje a probíje vše v okolí. Kouzlo způsobí Explózi s dosahem 5 metrů a Elektrickým útokem, DAM 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Elektrickému útoku.

## Velká radiační koule

**Druh: exo-kouzlo, úroveň 3, dosah: 100 m, trvání: jednorázové**

Sesilatel z rukou sešle radiační kouli, která po dopadu prudce expanduje a ozářit vše v okolí. Kouzlo způsobí Explózi s dosahem 5 metrů a Radiačním útokem, DAM 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Radiačnímu útoku.

## Velká Tempestum koule

**Druh: exo-kouzlo, úroveň 3, dosah: 100 m, trvání: jednorázové**

Sesilatel z rukou sešle tempestum kouli, která po dopadu prudce expanduje a paralyzuje či zničí veškerá arkána v okolí. Kouzlo způsobí Explózi s dosahem 5 metrů a Tempestum útokem, DAM 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Tempestum útoku.

## Velká magnetická koule

**Druh: exo-kouzlo, úroveň 3, dosah: 100 m, trvání: jednorázové**

Sesilatel z rukou sešle magnetickou kouli, která po dopadu prudce expanduje a odpudivit či zdeformuje všechny kovové objekty v okolí. Kouzlo způsobí Explózi s dosahem 5 metrů a Magnetickým útokem, DAM 100, síla odhození 20. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Magnetickému útoku.

## Energetický endo-štíť

**Druh: endo-kouzlo, úroveň 3, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut**

Sesilatel se obklopí energetickým štítem, který ho chrání před útoky. Pokud je zasažen, hodte k20. Na hod 1-10 byl útok vykryt.

## Energetický exo-štíť

**Druh: exo-kouzlo, úroveň 3, dosah: 10 metrů, trvání: 5 minut**

Sesilatel může obklopit objekt do velikosti 10 energetickým štítem, který ho chrání před útoky. Pokud je zasažen, hodte k20. Na hod 1-10 byl útok vykryt.

## Velký energetický endo-štíť

**Druh: endo-kouzlo, úroveň 4, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut**

Sesilatel se obklopí energetickým štítem, který zasahuje až do vzdálenosti 10 metrů od něj. Štít chrání sesilatele a jeho okolí před útoky. Pokud je zasažen, hodte k20. Na hod 1-10 byl útok vykryt.

## Velký energetický exo-štíť

**Druh: exo-kouzlo, úroveň 4, dosah: 100 metrů, trvání: 5 minut**

Sesilatel může obklopit objekt do velikosti 10 energetickým štítem, který zasahuje až do vzdálenosti 10 metrů od něj. Štít chrání objekt a jeho okolí před útoky. Pokud je zasažen, hodte k20. Na hod 1-10 byl útok vykryt.

## Energetická stěna

**Druh: exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 10 metrů, trvání: 5 minut**

Sesilatel může vytvořit energetickou stěnu o rozměrech až 10 x 10 metrů. Stěna chrání před útoky. Pokud je zasažena, hodte k20. Na hod 1-10 byl útok vykryt.

## Energetická past

**Druh: exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 10 metrů, trvání: 1 hodina**

Sesilatel může na zem nastražit silné magnetické pole. Past má průměr 10 metrů. Jakmile na ní stoupne nějaký objekt do velikosti 10 s kovovými součástmi, je chycen a znehybněn. Může se snažit vyprostit, což ho stojí jednu akci a vyžaduje to úspěšný hod proti STR. Past nefunguje na objekty bez kovových součástí a na objekty s imunitou proti Magnetickým útokům.

## Energetický ničitel

**Druh: exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 5 metrů, trvání: jednorázové**

Sesilatel může vypustit ničivý koncentrovaný paprsek energie. Má DAM-V 1. Ničitel může být využit k prořezání se skrz překážky až 5 metrů tlusté – jedno seslání vytvoří díru o průměru až 2 metry.

## Transformace energií ★

**Druh: exo-kouzlo, úroveň 5, dosah: 5 metrů, trvání: jednorázové**

Sesilatel je schopen libovolně změnit energie v zasaženém objektu či území. Kouzlo má efekt na jeden objekt do velikosti 10 nebo na prostor o průměru 10 metrů. Sesilatel může například změnit tempestum pole na gama záření, elektrické pole na magnetické či infračervené záření na ultrafialové. Jaký to bude mít konkrétní efekt na cíl, to určí GM.

## Elektrická esence ★

**Druh: endo-kouzlo, úroveň 5, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut**

Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří elektřinu, je pokryto jiskřícími výboji. Ty jsou normálně neškodné, ale sesilatel je může vyslat na své protivníky. Sesilatel je imunní vůči Elektrickým útokům. V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti způsobují Elektrický útok.

### **Radiační esence ★**

**Druh: endo-kouzlo, úroveň 5, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut**

Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří radiaci, vyzařuje z něj zelenkavé světlo. To je normálně neškodné, ale sesilatel ho může vyslat na své protivníky. Sesilatel je imunní vůči Radiačním útokům. V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti způsobují Radiační útok.

### **Tempestum esence ★**

**Druh: endo-kouzlo, úroveň 5, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut**

Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří tempestum pole, je pokryto tempestum výboji. Ty jsou normálně neškodné, ale sesilatel je může vyslat na své protivníky. Sesilatel je imunní vůči Tempestum útokům. V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti způsobují Tempestum útok.

### **Magnetická esence ★**

**Druh: endo-kouzlo, úroveň 5, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut**

Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří magnetismus, je pokryto magnetickým polem. To je normálně neškodné, ale sesilatel ho může vyslat na své protivníky. Sesilatel je imunní vůči Magnetickým útokům. V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti způsobují Magnetický útok se silou odhození 10.

# Modrá kouzla (časoprostor)

Modrá kouzla jsou založena na ovládnání časoprostoru.

## Velká prostorová brána

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 4, dosah: n/a, trvání: 5 minut

Sesílatel vytvoří dočasnou bránu v podobě kruhu modrého světla. Jakýkoliv objekt, který vejde jednou stranou, ihned vyjde z té druhé ve stejný čas, ale na jiném místě. Vstupní brána je vytvořena v těsné blízkosti sesílatele, výstupní brána je vytvořena do vzdálenosti 100 metrů. Brána je jen jednosměrná.

## Velká časová brána

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 4, dosah: n/a, trvání: 5 minut

Sesílatel vytvoří dočasnou bránu v podobě kruhu modrého světla. Jakýkoliv objekt, který vejde jednou stranou, ihned vyjde z té druhé na stejném místě, ale v jiný čas. Sesílatel při kouzlení musí zvolit, jestli bude brána přesunovat do minulosti nebo do budoucnosti. Dokáže přesunout maximálně o 10 dní. Brána je vytvořena v těsné blízkosti sesílatele. Brána je jen jednosměrná.

## Velká časoprostorová brána

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 5, dosah: n/a, trvání: 5 minut

Sesílatel vytvoří dočasnou bránu v podobě kruhu modrého světla. Jakýkoliv objekt, který vejde jednou stranou, ihned vyjde z té druhé na jiném místě a v jiný čas. Sesílatel při kouzlení musí zvolit, jestli bude brána přesunovat do minulosti nebo do budoucnosti. Dokáže přesunout maximálně o 10 dní. Vstupní brána je vytvořena v těsné blízkosti sesílatele, výstupní brána je vytvořena do vzdálenosti 100 metrů. Brána je jen jednosměrná.

## Mocná prostorová brána

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 8, dosah: n/a, trvání: 5 minut

Sesílatel vytvoří dočasnou bránu v podobě kruhu modrého světla. Jakýkoliv objekt, který vejde jednou stranou, ihned vyjde z té druhé ve stejný čas, ale na jiném místě. Vstupní brána je vytvořena v těsné blízkosti sesílatele, výstupní brána je vytvořena do vzdálenosti 1 kilometru. Brána je jen jednosměrná.

## Mocná časová brána

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 8, dosah: n/a, trvání: 5 minut

Sesílatel vytvoří dočasnou bránu v podobě kruhu modrého světla. Jakýkoliv objekt, který vejde jednou stranou, ihned vyjde z té druhé na stejném místě, ale v jiný čas. Sesílatel při kouzlení musí zvolit, jestli bude brána přesunovat do minulosti nebo do budoucnosti. Dokáže přesunout maximálně o 100 dní. Brána je vytvořena v těsné blízkosti sesílatele. Brána je jen jednosměrná.

## Mocná časoprostorová brána

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 9, dosah: n/a, trvání: 5 minut

Sesílatel vytvoří dočasnou bránu v podobě kruhu modrého světla. Jakýkoliv objekt, který vejde jednou stranou, ihned vyjde z té druhé na jiném místě a v jiný čas. Sesílatel při kouzlení musí zvolit, jestli bude brána přesunovat do minulosti nebo do budoucnosti. Dokáže přesunout maximálně o 100 dní. Vstupní brána je vytvořena v těsné blízkosti sesílatele, výstupní brána je vytvořena do vzdálenosti 1 kilometru. Brána je jen jednosměrná.

## Velká exo-teleportace

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 5, dosah: 1 kilometr, trvání: jednorázové

Sesílatel teleportuje objekt, který vidí, na jiné místo ve výhledu a v dosahu 1 kilometru.

## Velká endo-teleportace

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 5, dosah: 1 kilometr, trvání: jednorázové  
Sesílatel teleportuje sebe na jiné místo ve výhledu a v dosahu 1 kilometru.

## Mocná exo-teleportace

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 9, dosah: 10 km, trvání: jednorázové  
Sesílatel teleportuje objekt, který vidí, na jiné místo ve výhledu a v dosahu 10 kilometrů.

## Mocná endo-teleportace

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 9, dosah: 10 km, trvání: jednorázové  
Sesílatel teleportuje sebe na jiné místo ve výhledu a v dosahu 10 kilometrů.

## Velké zrychlení času

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 5, dosah: n/a, trvání: 5 minut

Sesílatel zrychlí plynutí času v okolí. On a každý, koho se dotýká, ale zůstane v běžném plynutí času. Urychlení plynutí času je v poměru 1 minuta : 1 vteřina. Sesílatel (i jeho společníci) je neschopen bojovat, okolní čas plyne příliš rychle.

## Velké zpomalení času

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 5, dosah: n/a, trvání: 5 minut

Sesílatel zpomalí plynutí času v okolí. On a každý, koho se dotýká, ale zůstane v běžném plynutí času. Zpomalení plynutí času v poměru 1 minuta : 1 hodina. Postavy v okolí nejsou schopny bojovat se sesílatel (a jeho společníky), čas pro ně plyne příliš pomalu.

## Obrácení času

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 4, dosah: n/a, trvání: 1 hodina

Sesílatel obrátí tok času nazpět. On a každý, koho se dotýká, ale zůstane v běžném plynutí času. Čas plyne dozadu stejnou rychlostí, jako normálně plyne kupředu. Je to v podstatě cestování až do 1 hodiny staré minulosti, ovšem sesílatel může dobře vidět všechny události (byť pozadu). Kouzlo může sám přerušit a přesunout se tak do té správné chvíle.

## Zestárnutí

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 10 metrů, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže urychlit stárnutí zasaženého objektu. Objekt během okamžiku fyzicky zestárne řádově o roky. Objekt je možné pomocí tohoto kouzla zabít/zničit, záleží na jeho stáří a životnosti. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti DUR. Funguje jen na objekty do velikosti 10, kromě těch, které nepodléhají stárnutí.

## Velké zestárnutí

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 4, dosah: 10 metrů, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže silně urychlit stárnutí zasaženého objektu. Objekt během okamžiku fyzicky zestárne řádově o desítky let. Objekt je možné pomocí tohoto kouzla zabít/zničit, záleží na jeho stáří a životnosti. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti DUR. Funguje jen na objekty do velikosti 10, kromě těch, které nepodléhají stárnutí.

## Mocné zestárnutí

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 6, dosah: 10 metrů, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže zásadně urychlit stárnutí zasaženého objektu. Objekt během okamžiku fyzicky zestárne řádově o stovky let. Objekt je možné pomocí tohoto kouzla zabít/zničit, záleží na jeho stáří a životnosti. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti DUR. Funguje jen na objekty do velikosti 10, kromě těch, které nepodléhají stárnutí.

### **Prostorový návrat ★**

**Druh:** endo-kouzlo, **úroveň** 10, **dosah:** n/a, **trvání:** jednorázové

Sesílatel musí nejprve na vybraném místě vytvořit Značku. Značka se vytváří sesláním tohoto kouzla a vydrží jeden den. Kdykoliv pak sesílatel znovu sešle toto kouzlo, teleportuje se na Značku – bez ohledu na její viditelnost či vzdálenost. Sesílatel může vytvořit novou Značku, předchozí se tím ihned vymaže.

### **Časový návrat ★**

**Druh:** endo-kouzlo, **úroveň** 10, **dosah:** n/a, **trvání:** jednorázové

Sesílatel musí nejprve ve vybraný okamžik vytvořit Značku. Značka se vytváří sesláním tohoto kouzla. Kdykoliv pak sesílatel znovu sešle toto kouzlo, vrátí se v čase do okamžiku, kdy vytvořil Značku – jedná se pouze o návrat jeho vědomí do těla v minulosti (započítají se případné ztráty SP a body korupce resp. rozkladu). Sesílatel může vytvořit novou Značku, předchozí se tím ihned vymaže.

# Indigová kouzla (biochemie)

Indigová kouzla jsou založena na ovládnání biologických a chemických procesů.

## Velký proud chemotoxinu

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 100 m, trvání: jednorázové  
Sesilatel z rukou sešle spršku chemického toxinu, která dokáže zamořit vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s Chemickým útokem, DAM 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Chemickému útoku.

## Velký proud biotoxinu

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 100 m, trvání: jednorázové  
Sesilatel z rukou sešle spršku biologického toxinu, která dokáže zamořit vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s Biologickým útokem, DAM 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Biologickému útoku.

## Velký proud žíraviny

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 100 m, trvání: jednorázové  
Sesilatel z rukou sešle spršku žíraviny, která dokáže rozleptat vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s Žíravým útokem, DAM 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Žíravému útoku.

## Velký proud slizu

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 100 m, trvání: jednorázové  
Sesilatel z rukou sešle spršku lepkavého slizu, který pokryje vše v dosahu. Kouzlo se chová jako Rozptylová zbraň s DAM 100 a efektem Znehybnění na 1 minutu. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti STR.

## Velká chemotoxinová koule

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 3, dosah: 100 m, trvání: jednorázové  
Sesilatel z rukou sešle kouli chemické látky, která po dopadu prudce expanduje a zamoří vše v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů a Chemickým útokem, DAM 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Chemickému útoku.

## Velká biotoxinová koule

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 3, dosah: 100 m, trvání: jednorázové  
Sesilatel z rukou sešle kouli biologické látky, která po dopadu prudce expanduje a zamoří vše v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů a Biologickým útokem, DAM 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Biologickému útoku.

## Velká žíravinová koule

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 3, dosah: 100 m, trvání: jednorázové  
Sesilatel z rukou sešle kouli žíraviny, která po dopadu prudce expanduje a rozleptá vše v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů a Žíravým útokem, DAM 100. Kouzlu je možné odolat jako klasickému Žíravému útoku.

## Velká slizová koule

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 3, dosah: 100 m, trvání: jednorázové  
Sesilatel z rukou sešle kouli lepkavého slizu, která po dopadu prudce expanduje a pokryje vše v okolí. Kouzlo způsobí Explozi s dosahem 5 metrů, DAM 100 a efektem Znehybnění na 1 minutu. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti STR.

## Endo-výživa

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 3, dosah: sesilatel, trvání: jednorázové  
Sesilatel svůj organizmus doplní živinami a vodou.

## Exo-výživa

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 3, dosah: dotek, trvání: jednorázové  
Sesilatel doplní živinami a vodou organizmus Živé bytosti, které se dotýká.

## Endo-obnova

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 3, dosah: sesilatel, trvání: jednorázové  
Sesilatel svůj organizmus doplní energií. Zruší tak únavu a potřebu spát (počítá se, jako by se zrovna probudil po kvalitním spánku).

## Exo-obnova

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 3, dosah: dotek, trvání: jednorázové  
Sesilatel doplní energií organizmus Živé bytosti, které se dotýká. Zruší tak její únavu a potřebu spát (počítá se, jako by se zrovna probudila po kvalitním spánku).

## Endo-regenerace

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 3, dosah: sesilatel, trvání: jednorázové  
Sesilatel si vyléčí zranění za 20 HP.

## Exo-regenerace

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 3, dosah: dotek, trvání: jednorázové  
Sesilatel vyléčí zranění za 20 HP Živé bytosti do velikosti 10, které se dotýká. Nemůže vrátit HP bytosti, která již zemřela (přišla o všechny).

## Degenerace

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 3, dosah: dotek, trvání: jednorázové  
Sesilatel způsobí zranění za 20 HP Živé bytosti do velikosti 10, které se dotýká. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti DUR.

## Biochemická past

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 10 metrů, trvání: 1 hodina  
Sesilatel může na zem nastražit kaluž lepkavého slizu (či pavučinu). Past má průměr 10 metrů. Jakmile na ní stoupne nějaký objekt do velikosti 10, je chycen a znehybněn. Může se snažit vyprostit, což ho stojí jednu akci a vyžaduje to úspěšný hod proti STR.

## Biochemický ničitel

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 2, dosah: 5 metrů, trvání: jednorázové  
Sesilatel může vypustit ničivý koncentrovaný proud žíraviny. Má DAM-V 1, jedná se o Žíravý útok. Ničitel může být využit k propálení se skrz překážky až 5 metrů tlusté – jedno seslání vytvoří díru o průměru až 2 metry.

## Transformace látek ★

**Druh:** exo-kouzlo, úroveň 5, dosah: 10 metrů, trvání: jednorázové  
Sesilatel je schopen libovolně změnit látku v zasaženém objektu či území. Kouzlo má efekt na jeden objekt do velikosti 10 nebo na prostor o průměru 10 metrů. Sesilatel může například změnit lepkavý sliz na žíravou kapalinu, zhoubné bakterie či viry na neškodné mikroorganismy nebo lék na smrtící jed. Jaký to bude mít konkrétní efekt na cíl, to určí GM.

## Chemotoxická esence ★

**Druh:** endo-kouzlo, úroveň 5, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut  
Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří chemotoxiny, je obklopeno jedovatým plynem. Ten je normálně neškodný, ale sesilatel ho může vyslat na své protivníky. Sesilatel je imunní vůči Chemickým útokům. V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti způsobují Chemický útok.

### **Biotoxická esence ★**

**Druh: endo-kouzlo, úroveň 5, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut**

Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří biotoxiny, je pokryté jedovatou kapalinou. Ta normálně nikam neodtéká, klidně se přelévá a proudí po povrchu těla, ale sesilatel jí může vyslat na své protivníky. Sesilatel je imunní vůči Biologickým útokům. V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti způsobují Biologický útok.

### **Žíravá esence ★**

**Druh: endo-kouzlo, úroveň 5, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut**

Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří žíravinu, je pokryté žíravou kapalinou. Ta normálně nikam neodtéká, klidně se přelévá a proudí po povrchu těla, ale sesilatel jí může vyslat na své protivníky. Sesilatel je imunní vůči Žíravým útokům způsobených látkami. V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti způsobují Žíravý útok.

### **Slizká esence ★**

**Druh: endo-kouzlo, úroveň 5, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut**

Sesilatelovo tělo nyní samo vytváří sliz, je pokryto vrstvou lepkavého slizu. Ten normálně nikam neodtéká a je neškodný, ale sesilatel ho může vyslat na své protivníky. Sesilatel je imunní vůči všem slizům a lepkavým látkám, které komplikují nebo zcela znemožňují pohyb (např. pavučiny). V boji zblízka může udeřit s DAM 40, nebo může vystřelit do vzdálenosti 10 metrů s DAM 20. Obě možnosti způsobují efekt Znehybnění na 1 minutu.

### **Nejvyšší endo-regenerace ★**

**Druh: endo-kouzlo, úroveň 6, dosah: sesilatel, trvání: jednorázové**

Sesilatel si vyléčí všechna zranění.

### **Nejvyšší exo-regenerace ★**

**Druh: exo-kouzlo, úroveň 6, dosah: dotek, trvání: jednorázové**

Sesilatel vyléčí všechna zranění Živé bytosti do velikosti 10, které se dotýká. Nemůže vrátit HP bytosti, která již zemřela (přišla o všechny).

### **Nejvyšší degenerace ★**

**Druh: exo-kouzlo, úroveň 6, dosah: dotek, trvání: jednorázové**

Sesilatel zabije Živou bytost do velikosti 10, které se dotýká. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti DUR.



## Fialová kouzla (očištění)

Fialová kouzla Světlé magie jsou založena na boji proti Temnotě.

### Spoutání nemrtvého

Druh: **exo-kouzlo**, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 1 hodina

Nemrtvý nemůže použít svoji schopnost Vysoká odolnost (u zombie), Sestavení (u kostlivců) a Teror (u duchů). Na zasaženého ducha mají navíc efekt i obyčejné útoky. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

### Spoutání mutanta

Druh: **exo-kouzlo**, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 1 hodina

Mutant nemůže použít svoji schopnost Mutace. Zůstávají mu ty mutace, které měl před zasažením kouzlem. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

### Spoutání upíra

Druh: **exo-kouzlo**, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 1 hodina

Upír nemůže použít své schopnosti Noční zrak, Ostrý sluch a Odolnost. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

### Spoutání vlkodlaka

Druh: **exo-kouzlo**, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 1 hodina

Vlkodlak nemůže použít své schopnosti Noční zrak, Ostrý čich a Proměna (zůstává v té formě, kterou měl před zasažením kouzlem). Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Fialová kouzla (zprznění)

Fialová kouzla Temné magie jsou založena na boji proti Světlu.

### Exo-pole tmy

Druh: **exo-kouzlo**, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 1 hodina

Objekt nějak citlivý na světlo je před jeho negativními efekty zcela chráněn (např. Vlkodlak se může proměnit do vlčí formy, Upír neutrpí popáleniny).

### Endo-pole tmy

Druh: **endo-kouzlo**, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 1 hodina

Sesílatel nějak citlivý na světlo je před jeho negativními efekty zcela chráněn (např. Vlkodlak se může proměnit do vlčí formy, Upír neutrpí popáleniny).

### Centralijská transformace

Druh: **exo-kouzlo**, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Toto kouzlo zahltí vybrané centralijské zvíře tak silnou Temnotou, že ho transformuje:

Centralijský vlk je přeměněn na Lycangara.

Hejno Centralijských netopýrů je přeměněno na hejno Vampirgarů.

Mutamorf je přeměněn na Mutagera.

Nekroid je přeměněn na Necrogera.

### Centralijská zuřivost

Druh: **exo-kouzlo**, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: 1 hodina

Toto kouzlo posílí vybrané centralijské zvíře energií Temnoty. Centralijský vlk, hejno Centralijských netopýrů, Mutamorf či Nekroid zasažený tímto kouzlem začíná v boji vždy jako první a necítí bolest, strach ani únavu.