

Pravidla hry

- [Magická kniha - kouzla](#)

Magická kniha - kouzla

Svitky

Ty může sesílat každý, kouzlení stojí jednu akci a svitek se odevzdává, nebo trhá. Svitek je jen na jedno použití.

| Kouzlo | Popis |
|---------------|--|
| Jiskra | Cílový ú?astník souboje je zran?n za 3ž ohn?m |
| Ledový šíp | Cílový ú?astník souboje je zran?n za 3ž ledem |
| Jedový mrá?ek | Cílový ú?astník souboje je zran?n za 3ž jedem |
| Bahno | Cílová p?řšera Kategorie I toto kolo neúto?í |
| Lé?ivé dlan? | Žijící cíl si vylé?í až 5 život?, o které p?išel v tomto kole |
| Klika | Cílova postava p?i jednom hodu kostkami v tomto kole může celý hod provést dvakrát a vybrat si vyšší z výsledk?. |

| Kouzlo | Úrove? | Popis |
|------------------|--------|---|
| Plamenný proslov | I | Až t?i postavy získají do konce souboje +2 Ú?. Pouze jednou za souboj. |
| Lé?ivý rituál | I | Sešli na konci souboje. Uzdrav až 15ž, o které postavy tento souboj p?išly. M?žeš za každý souboj seslat jen jednou. |
| Kamenná k?že | I | Cíl má do konce souboje +4 O? |
| Ohnivý šíp | I | Na jednoho nep?ítele můžeš okamžit? provést st?elecký útok se zbraní s U? 7. Poškození, které ud?líš, je ohnivé. Lze použít i ve st?eleckém kole. |

| | | |
|---|-----|---|
| Draží dech | II | Zra? až dv? cílové bytosti za 5ž ohn?m. |
| Mlha | II | Ihned kon?í souboj a umož?uje út?k. Pozor, nemusí fungovat proti siln?jším nep?átel?m. Lze použít i ve st?eleckém kole. |
| Kamenný bojovník | II | Pokud má tvá strana 3 a mén? bytostí, vyvolej bytost 5/7 s 10ž. Tato bytost t? automaticky kryje a m?že úto?it blízkými útoky. Dá se seslat pouze jednou za souboj. |
| Zrcadlo | III | Pokud jsi toto kolo ještě nehrál, sešli hned poté, co jsi byl cílem útoku. Nep?ítel, místo na tebe, úto?í na sebe. Po?ítá se to jako tvá akce v tomto kole. |
| Kamenné ?et?zy | III | Až dv? nestv?ry maximáln? kategorie II p?ijdou o svou akci. Pokud už toto kolo akci nemají, kouzlo nemá efekt. |
| Ohnivý štít | III | Ode? každý nep?ítel, který toto kolo blíže zaúto?í, je ještě p?ed útokem zran?n za 7ž ohn? m. Nep?átelé to v?dí a mohou se rozhodnout neúto?it. |
| Rychlost | IV | Až t?i postavy, které ještě nejely, mohou jet hned po tob?. |
| Zruš kouzlo | IV | Pokud jsi toto kolo ještě nehrál, sešli hned poté, co nep?ítel sešle kouzlo. Kouzlo je zrušeno a neprovede se. Po?ítá se to jako tvá akce v tomto kole. |
| Slavnost života | IV | Vyle? jedné hrá?ské postav? 20 život?. Jednou za bitvu m?žeš takto vylé?it i n?koho, kdo je v bezv?domí. |
| Empatický P?enos Popálenin T?etího Stupn? | IV | Jako sou?ást ceny zapla? 10 život?, tuto ztrátu nelze nijak redukovat nebo p?esm?rovat. Zra? jednoho nep?ítele za 20 život? ohn?m. |
| Zatemn?ní mysli | V | Cílová bytost svou p?íší akci toto kolo využije k útoku na cíl tvé volby, klidn? i na sebe. Pokud už toto kolo nemá akci, kouzlo nemá efekt. |

| | | |
|--------------|---|---|
| Kamenné tělo | V | Do konce souboje se stáváš bytostí 10/10 s 30 životy. Nemůžeš používat žádné předměty ani kouzlit, ale můžeš blízce útočit a pomáhat. Když přijdeš o všech 30 životů této formy, upadáš do bezvědomí. |
| Ohnivá bouře | V | Všichni nepřátelé jsou zraněni za 10ž ohněm. |