

# Magie - Gaia

J. Krub

## **Čistá krev**

*Cena: 1 esence země*

Dotykem odstranění účinků působení jedu. Kouzlo lze seslat pouze mimo boj.

## **Dítě země**

*Cena: 1+ esence země*

Po uplynutí 5 sekund postava získá na dobu 10 minut drápy na jedné nebo obou rukách (do 40 cm od zápěstí), které jsou brány jako zbraň. Další přítom v ruce s drápy mít nelze. Maximální dobu trvání efektu je možno po dobu trvání kdykoliv obětováním esence prodloužit o dalších 10 minut (prodlužuje se přítom maximální doba trvání). Efekt kouzla lze kdykoliv přerušit, přičemž proces zpětné transformace trvá opětovně 5 sekund.

## **Dotek léčitele**

*Cena: 1+ esence země*

Dotykem vyléčení 1 života. Počet vyléčených životů lze kumulovat, ale kouzlo je možné seslat pouze mimo boj.

## **Duševní jizva**

*Cena: 1 esence země*

Zranění cíle do 10 metrů za 2 esence.

## **Krvavé voodoo**

*Cena: 1 esence země*

Na seslání je třeba mít „kus“ zamýšleného terče (vlasy, nehty,...) nebo nějaký osobní předmět (oblíbený kapesníček ano, seriově vyrobená sekera ne) a navíc ještě voodoo panenku (herní předmět). Postižená postava obdrží efekt Krvácení. O seslání je třeba informovat správce útočiště, poněvadž ten kletbu pak sdělí i terči kouzla. Seslání zničí použitý vazebný předmět i panenku.

## **Neklidné voodoo**

*Cena: 1 esence země*

Na seslání je třeba mít „kus“ zamýšleného terče (vlasy, nehty,...) nebo nějaký osobní předmět (oblíbený kapesníček ano, seriově vyrobená sekera ne) a navíc ještě voodoo panenku (herní předmět). Cílové postavě se na 1 hodinu zvýší veškeré CD o 15%. O seslání je třeba informovat správce útočiště, poněvadž ten kletbu pak sdělí i terči kouzla. Seslání zničí použitý vazebný předmět i panenku.

## **Obří síla**

*Cena: 2 esence země*

Vlkodlak způsobí příštím zásahem zbraní na blízko o 1 větší zranění. Lze seslat pouze na sebe a kouzlo trvá 10 minut.

### **Prozření**

*Cena: 2 esence země*

Dotykem je možno z postavy sejmout jakoukoliv aktuálně působící psychologickou manipulaci způsobenou jak dovednostmi, tak kouzly, s výjimkou efektů Strach a Šílenství. Působí-li takových více, budou odstraněny všechny.

### **Vrbová kůže**

*Cena: 1 esence země*

Redukce zranění zbraněmi o 1 (ale ne na 0). Lze seslat pouze na sebe, lze kombinovat a kouzlo trvá 10 minut.

### **Přísaha míru**

*Cena: 2 esence země*

Pokud jiný vlkodlak provede u sesilatele přísahu (kdy zároveň obětuje 1 život) a do 2 hodin poté zachrání libovolnou postavu z agonie (pokud se na příčině jejího stavu aktivně nepodílela) nebo vykoná nějaký výrazně mírumilovný čin, může se přihlásit u správce útočiště o získání náhodného daru matky země. Hodnocení činu provádí rovněž správce. Pokud však přísahající neuspěje, po vypršení času se mu na 1 hodinu sníží maximum životů o 1. Kouzlo lze seslat pouze mimo boj a není možné mít aktivně složeno více přísah.

### **Přísaha války**

*Cena: 2 esence země*

Pokud jiný vlkodlak provede u sesilatele přísahu (kdy zároveň obětuje 1 život) a do 2 hodin poté zabije libovolnou postavu (musí ukončit její agonií), může se přihlásit u správce útočiště o získání náhodného daru matky země. Pokud však přísahající neuspěje, po vypršení času se mu na 1 hodinu sníží maximum životů o 1. Kouzlo lze seslat pouze mimo boj a není možné mít aktivně složeno více přísah.

### **Vysvobození**

*Cena: 2 esence země*

Dotykem odstranění účinků působení kletby (události v lokaci). Kouzlo lze seslat pouze mimo boj.

*Š. Kruh*

### **Bolestivé voodoo**

*Cena: 2 esence země*

Na seslání je třeba mít „kus“ zamýšleného terče (vlasy, nehty,...) nebo nějaký osobní předmět (oblíbený kapesníček ano, seriově vyrobená sekera ne) a navíc ještě voodoo panenku (herní předmět). Postižená postava obdrží efekt Zmrzačení. O seslání je třeba informovat správce útočiště, poněvadž ten kletbu pak sdělí i terči kouzla. Seslání zničí použitý vazebný předmět i panenku.

### **Kořeny**

*Cena: 2+ esence země*

Způsobení cíli do 10 metrů efektu Zapletení. Počet cílů kouzla lze kumulovat.

### **Matka ochránkyně**

*Cena: 2 esence země*

Pokud by životy postavy, jíž se sesílatel dotkne, měly klesnout na 1 či méně, automaticky si vyléčí 1 život. Kouzlo lze seslat pouze mimo boj, trvá 20 minut a nelze jej na tutéž postavu uplatnit znovu dříve, než se efekt aktivuje, nebo vyprchá.

### **Měsíční svit**

*Cena: 2 esence země*

Imunita na první negativní kouzlo, jehož terčem by se sesílatel měl stát, pokud sám s působením nesouhlasí (pak ale efekt končí). Trvá 10 minut a nelze uplatnit znovu dříve, než se efekt aktivuje, nebo vyprchá.

### **Napravení**

*Cena: 2+ esence země*

Odstraní dotykem efekt Zmrzačení. Počet odstraněných Zmrzačení lze kumulovat, ale kouzlo je možné seslat pouze mimo boj.

### **Rozkvět**

*Cena: 2 esence země*

Pokud postava zasadí do země předmět - ingredienci rostlinného druhu (mandragora ano, roh jednorozce ne) a následně sešle kouzlo, může si za 30 minut předmět opět vyzvednout a donesli jej správci útočiště, dostane jeden navíc. Kouzlo nelze seslat opakovaně na tentýž předmět, ani na žádný s jeho pomocí vytvořený.

### **Sršní žihadlo**

*Cena: 2 esence země*

Způsobení cíli do 10 metrů efektu Parálýza.

### **Vílí oheň**

*Cena: 1+ esence krve*

Zranění cíle do 10 metrů za 1 život. Počet cílů kouzla lze kumulovat (ne však jeho sílu).

### **Pramen života**

*Cena: 3 esence země*

Po 5 minutovém soustředění (nesmí mluvit ani se pohybovat) získá sesílatel nádobku s vodou představující 3 dávky (přibližně tři velké panáky - musíte si ji přivést). Kdokoliv se napije, tomu 1 dávka vyléčí 2 životy. Jedna postava si přitom pomocí tohoto efektu nemůže vyléčit za noc více životů, než je její maximum. Dávky lze po získání od sebe i oddělit, stejně jako je umístit do reálných poživatin (tam je třeba vodu v odpovídající dávce vlít, nebo se musí vsáknout) či herních lektvarů (zde pouze dávku odečtete), avšak v původní nádobě dávky vydrží 2 hodiny, mimo ni pouze 20 minut. Při smíchání zároveň žádná reálná poživatina ani lektvar nemohou obsahovat více, než právě 1 dávku. Vodu samotnou je třeba v odpovídajícím množství vypít, smíchanou s lektvarem tento použít a smíchanou s poživatinou z ní naráz požit alespoň tolik, aby to odpovídalo 1 dávce (nestačí olíznout namočenou koblihu). Pro uplatnění efektu je rovněž třeba, aby jej někdo bezprostředně oznámil, jinak neúčinkuje.

### **Pramen smrti**

*Cena: 3 esence země*

Po 5 minutovém soustředění (nesmí mluvit ani se pohybovat) získá sesílatel nádobku s vodou představující 3 dávky (přibližně tři velké panáky - musíte si ji přivést). Kdokoliv se napije, toho

1 dávka zraní za 3 životy (bere se jako chemický efekt). Jedna postava přitom nemůže požit za noc více, než 1 dávku (další nezapůsobí). Dávky lze po získání od sebe i oddělit, stejně jako je umístit do reálných poživatin (tam je třeba vodu v odpovídající dávce vlít, nebo se musí vsáknout) či herních lektvarů (zde pouze dávku odečtete), avšak v původní nádobě dávky vydrží 2 hodiny, mimo ni pouze 20 minut. Při smíchání zároveň žádná reálná poživatina ani lektvar nemohou obsahovat více, než právě 1 dávku. Vodu samotnou je třeba v odpovídajícím množství vypít, smíchanou s lektvarem tento použít a smíchanou s poživatinou z ní naráz požit alespoň tolik, aby to odpovídalo 1 dávce (nestačí olíznout namočenou koblíhu). Pro uplatnění efektu ej rovněž třeba, aby jej někdo bezprostředně oznámil, jinak neúčinkuje.

## §§§. Kruh

### **Blesk**

*Cena: 3 esence země*

Zranění cíle do 10 metrů za 3 životy.

### **Hněv matky země**

*Cena: 3 esence země*

Sesilatel se promění stejným způsobem, jako by právě použil 4. stupeň dovednosti Bestia.

### **Oko bouře**

*Cena: 2 esence země*

Imunita na střely. Lze seslat pouze na sebe a kouzlo trvá 10 minut.

### **Schrána duše**

*Cena: 2 esence země*

Má-li sesilatel předmět „Voodoo panenka“, může do ní zachytit fragment duše umírajícího (je třeba, aby postava byla dosud v agonii). Pokud se pak panenka dostane ke správci útočiště, než se zemřelý oživí, tento pak reinkarnací neztrácí Zk. Sesilatel nemůže udržet více než právě 1 fragment duše, bez ohledu na dostupný počet panenek, a i ten vydrží v panence nejdéle 15 minut, pak se rozplyne. Panenku nelze, dokud obsahuje fragment, používat k žádným dalším kouzlům. Po reinkarnaci s pomocí fragmentu duše, či i jeho rozplynutím, je panenka zničena.

### **Pekelné voodoo**

*Cena: 3 esence země*

Na seslání je třeba mít „kus“ zamýšleného terče (vlasy, nehty,...) nebo nějaký osobní předmět (oblíbený kapesníček ano, seriově vyrobená sekera ne) a navíc ještě voodoo panenku (herní předmět). Cílové postavě se na 1 hodinu sníží maximum životů o 1. O seslání je třeba informovat správce útočiště, poněvadž ten kletbu pak sdělí i terči kouzla. Seslání zničí použitý vazebný předmět i panenku.

### **Slzy matky země**

*Cena: 3 esence země + 2 životy*

Vlkodlak oživí dotykem libovolnou postavu (je třeba, aby hráč coby mrtvola ještě neopustil místo skonu). Tato má 1 život, 0 esencí a maximum všech vlastností na 2 hodiny sníženo o 1. Sesilatel se kouzlem nesmí usmrtit.

### **Trudnomyslné voodoo**

*Cena: 3 esence země*

Na seslání je třeba mít „kus“ zamýšleného terče (vlasy, nehty,...) nebo nějaký osobní předmět (oblíbený kapesníček ano, seriově vyrobená sekera ne) a navíc ještě voodoo panenku (herní předmět). Cílové postavě se na 1 hodinu sníží SM o 1. O seslání je třeba informovat správce útočiště, poněvadž ten kletbu pak sdělí i terči kouzla. Seslání zničí použitý vazebný předmět i panenku.

### **Zavržené voodoo**

*Cena: 3 esence země*

Na seslání je třeba mít „kus“ zamýšleného terče (vlasy, nehty,...) nebo nějaký osobní předmět (oblíbený kapesníček ano, seriově vyrobená sekera ne) a navíc ještě voodoo panenku (herní předmět). Cílová postava ztratí 2 Zk (dle svého výběru). O seslání je třeba informovat správce útočiště, poněvadž ten kletbu pak sdělí i terči kouzla. Seslání zničí použitý vazebný předmět i panenku.