

Zaříkávač

Zaříkávač

Učenost (Duše)

- **Vzdělání:** čtení a psaní, cizí jazyky, znalost starých jazyků a písem
- **Cestovatelské znalosti:** místopis, historie a pověsti, pověry a přísloví
- **Hádanky a hry:** znalost pravidel, odhad a počítání pravděpodobností, volba vhodného postupu

Znalost nadpřirozena (Duše)

- **Okultní a náboženské vědomosti:** orientace v různých náboženstvích a systémech magie, znalost kouzelnických obrazců, rituálů a tajných jazyků, náboženských symbolů, obřadů a obětí
- **Rozpoznání nadpřirozena:** nacházení magických zřídél a svatyní, objevování stop působení kouzel a výskytu nadpřirozených sil
- **Znalost nadpřirozených tvorů:** klasifikace, zkazky o mýtických stvořeních

Léčení lidské duše (Duše)

- **Rozeznávání duševních chorob:** nacházení příčin nemocí, duševních útrap a odhalení známek šoku
- **Ošetřování duše:** zklidnění, dodání naděje, vytržení z letargie, léčba duševních chorob a ztráty duševních schopností, podávání duševních lektvarů

Vůle (Duše)

- **Síla vůle:** psychická odolnost, nezlomnost a nepoddajnost

Rituální předměty (Duše)

- **Vytváření:** vkládání zdrojů do kultovních předmětů (např. přívěšek náboženského řádu) a magických pomůcek (např. kouzelnická hůl)
- **Lámání rituálních předmětů**

Ochranné obrazce (Duše)

- **Proklínání míst a věcí:** vytváření obrazců umožňujících prokletí a požehnání
- **Lámání obrazců**

Kletby a požehnání na lidi a zvířata (Vliv)

- **Prokletí:** vyvolá ochromení nebo jiné omezení
- **Požehnání:** zajistí posílení nebo jiné ulehčení
- **Lámání prokletí a požehnání:** zruší přetrvávající účinky prokletí či požehnání

Jednání s rozumnými nadpřirozenými bytostmi (Vliv)

- **Přilákání rozumných nadpřirozených bytostí:** přivolání bytosti v místě či okolí se vyskytující
- **Přesvědčování rozumných nadpřirozených bytostí:** odhad motivací a úmyslů, přímé ovlivňování názorů, výslechy
- **Smlouvání s nadpřirozenými bytostmi:** dosahování nejlepší možné ceny při obchodování s nimi

Používání dovedností

Rituální předmět (= Zásobník zdrojů)

- Zásobník pro provozování nesubstanční magie postavou.
- Obsahuje významnou část postavy – silnou vazbu na ni. Lze mít nejvýše jeden.
- Vkládání probíhá při magickém okamžiku, nejvíce lze mít vloženo tolik zdrojů, kolik je síla okamžiku.
- Vkládání: 1 vložený Zdroj za 1 Surovinu
- Vydrží do nejbližšího slunovratu či rovnodennosti

Ochranné obrazce (= Zásobník zdrojů)

- Zásobník pro kouzlení Kleteb a požehnání vmístě, kde je nastražen na bytosti, které ho narušili.
- Lze mít nejvýše jeden, vydrží do soumraku či úsvitu. Obrazec také zanikne, je-li překonán či vyčerpán.
- Kouzlení skrze obrazec je Náročné(1) a veškeré zdroje se berou ze zásoby v obrazci.
- Nejvyšší počet vložených Zdrojů je Hranice Duše.

Kletby a požehnání

- Působí prakticky libovolně na Tělo lidí a zvířat.
- Na cíl je třeba mít dotek nebo symbolický dotek. Kouzlení je doprovázeno zaklínáním slovy.
- Působí na jednu bytost, krátkodobě, bez příznivé situace nelze způsobit Jizvu či Vyřazení.

Zvláštní schopnosti

Čarovné stráže (Duše)

Z prastarých knih vyčetl návody na ochranné rituály, jaké zná jen málokterý kouzelník.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vytvořit obrazec, kterému lze uložit podmínku, při jejímž splnění se nemá aktivovat – například pokud se předmětu dotkne určitá osoba nebo pokud někdo při vstupu do kruhu vyřkne stanovené heslo. (Aktivace 1S)

Postava s touto vyhrazenou dovedností také dokáže vytvořit „věčný“ obrazec, který je spoutaný s místem či předmětem až do nejbližšího slunovratu nebo rovnodennosti. (Aktivace 3S)

Modlitby a uřknutí (Vliv, rychlá volba: Úroveň 5)

Umí zajistit přízeň nebes, ale také potrestat provinilce tak, že bude na kolenou prosit, aby z něj trest sňal.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže seslat silné zařikání (požehnání nebo prokletí), které ovlivní *postihem* či *zběhlostí* určitou činnost cíle až do nejbližšího východu nebo západu slunce. (Aktivace 1V)

Postava s touto vyhrazenou dovedností také dokáže seslat silné prokletí (nikoliv však silné požehnání) v podobě „věčné“ kletby, jejíž účinky přetrvávají až do nejbližšího slunovratu nebo rovnodennosti, musí však obsahovat splnitelnou podmínku, při jejímž naplnění vyprchá, například „dokud nepohostíš neznámého pocestného“. (Aktivace 3V)

Knihomol (Duše)

Zná staré legendy, luští texty v téměř zapomenutých jazycích, rozpozná jakékoliv kouzlo a jeho znalosti ho neomylně přivádějí ke zřídům čarovné moci.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Učenosti a Znalostech nadpřirozena.

Zasvěcenec (Duše)

Přináší útěchu i rozhřešení a jeho víra v božstva či v sebe sama dodává moc i jeho modle či magickému amuletu.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Léčení lidské duše a práci s Rituálními předměty.

Divoký talent (Vliv, rychlá volba: Úroveň 1)

Síla jeho nadání je udivující. Lidé touží po jeho požehnání a obávají se jeho kleteb.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v sesílání Kledeb a požehnání na lidi a zvířata.

Povolávač (Vliv)

Ví přesně, jak přivolat nadpřirozenou bytost, ochránit se před její zlobou a jak spoutat tajemné magické síly.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Jednání s rozumnými nadpřirozenými bytostmi a v práci s magickými obrazci.

Bystrost (Duše, rychlá volba: Úroveň 4)

Je pohotový a v pravou chvíli dokáže pomoci příteli radou či kouzlem.

Duševními akcemi může reagovat pomocí manévru *obrana* nejen na akce vedené na sebe, jak je obvyklé, ale i na jakékoliv akce vedené na jinou postavu, která se nachází v dohledu.

Spojení myslí (Duše, rychlá volba: Úroveň 2)

Dokud má dost sil, ochrání věrného spolubojovníka před cizími čáry a kouzly.

Postava může zaplatit svými Zdroji za svého pomocníka nebo jinou postavu, která se nachází dostatečně blízko a čelí jakékoliv formě magie.

Síla osobnosti (Vliv)

Jeho klid konejší a jeho moudrost zahání výčitky svědomí i noční můry.

Při léčení duševní Jizvy může postava zčásti nebo zcela zaplatit svými zdroji Vlivu za hojení pacienta.

Mystický kruh (Vliv)

Mocným obřadem či rituálem mohou zařikávači spojit své síly a dosáhnout zázraku.

Postava může přispět svými Zdroji jiné postavě, která provádí nějaký druh magie, pokud předtím provedly obě postavy dostatečně dlouhou obřadní přípravu.

Moc amuletu (Duše, rychlá volba: Úroveň 3)

Kde jiní rozhazují zlatý prach a pálí vonné svíce, aby obnovili moc své hole či odznaku víry, on jen zašeptá prosbu a je vyslyšen.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže ukládat Zdroje do svého rituálního předmětu bez vynaložení Surovin.

Věže a chrámy (Vliv)

At' se nachází kdekoliv, dokáže pro své přátele najít ochranu za zdmi kláštera nebo ve věži cechu čarodějů.

Hráč může stanovit, že se v blízkém okolí nachází chrám, klášter nebo sídlo kouzelnického spolku, a určit jeho polohu. (Aktivace 1V)