

Grimoár Canvas

VZHLED

Velký kožený foliant 28×20 coulů. Desky jsou z olšového dřeva (plát 8 mm) potažené černou, matnou kozinkou s jemným fialovým podtónem. Hřbet je na pět vazů, šitý lněnou nití protaženou vlasovými prameny. Přední deska nese slepotiskový reliéf kosočtverce vpletený do uzlu, kolem okrajová linka z malých čar. Dva kostěné hákové přezky uzavírají knihu. západka má otvor na pečetní kolík z vlčího zubu. Papír je hladký telecí pergamen, okraje místy zčernalé.

PŮVOD

Kniha vznikla při řešení nástupnictví první velekněžky Wagy, kterou inkvizice oběsila na olšovém stromě. Kult Canvas vháněl mladé ženy do kultu věnujícím se otravám, cizoložnictví a andělíčkářství. Není divu, že si na tento kult řád Flagelantů došlápl.

Po výkonu trestu bylo tělo spáleno na hranici. Sestry ze zbytku covenu tajně sebraly mízu z téže olše, saze z popela pohřebního ohně a sůl vzniklou odpařením slz devíti přisedících sester. Posvěcení knihy bohyní prostopášnosti, požitků a sváru proběhlo při nejbližší rovnodennosti.

AKTIVACE

Kniha funguje jako klasická kouzelnická kniha (*PPZpH Kouzlení z knih*) s rozdílem, že vyžaduje nalazení skrze hod na Vůli (CHAR) vs 15. Kniha sváže s nositelem do příští rovnodennosti a umožní kouzlit z knihy bez dodatečné obtížnosti pro Kouzlení z knih (*PPZpH Kouzlení z knih*). Při každé jarní nebo podzimní rovnodennosti proběhne zpětné ověření +3. Neúspěch způsobí, že ke klasickému Kouzlení z knih přidá dalších **+5 k obtížnosti kouzla**.

EFEKT

JEDOVÝ PROJEKTIL (*Venom Saggis*)

Mana:	3 za projektil
Dosah:	25 sáhů
Rozsah:	jeden cíl
Trvání:	ihned + 3 kola (jed)
Vyvolání:	Krátká akce
Ověření:	Sesílání kouzel (INT) vs. Výdrž (ODO)
Obtížnost:	8 (+2 za každý projektil navíc)
Vyžaduje:	Grimoár
Štítky:	Divoká magie

Z kouzelníkovy ruky vyletí zeleně světélkující projektil jedovaté energie směrem k cíli. Při zásahu způsobí okamžité zranění za Xk6 životů a zasažený tvor musí odolat jedu nebo utrpí další zranění za Xk6/2 životy na začátku každého ze svých tří následujících kol.

Kouzelník může seslat v jedné akci více projektilů najednou, které se spojí do jednoho mocnějšího výboje. V takovém případě se počítá jak okamžité zranění, tak i následný jedový efekt.

JEDOVÝ OBLAK (*Nebula Toxica*)

Mana:	6 + X/Y
Dosah:	20 sáhů
Rozsah:	koule o poloměru 3 sáhy
Trvání:	3 +Y kol
Vyvolání:	Dlouhá akce
Ověření:	Sesílání kouzel (INT) vs. Výdrž (ODO) - každé kolo
Obtížnost:	12 (+X/Y)
Vyžaduje:	Grimoár Canvas
Štítky:	Divoká magie

Kouzelník vytvoří oblak jedovatých výparů, který se usadí na vybrané místo. Všichni tvorové, kteří se nacházejí v oblaku nebo do něj vstoupí, musí na začátku každého svého kola odolat jedu nebo utrpí zranění za 1k10+2 životů. Oblak zároveň snižuje viditelnost - z něj ven lze vidět pouze na 1

sáh, zvenku dovnitř vůbec. Za každý dodatečný bod many vložený do kouzla se poloměr oblaku zvětší o 1 sáh nebo se prodlouží trvání o 1 kolo (*kouzelníkova volba při sesílání*).

VYSÁTÍ JEDU (*Expurgo*)

Mana: 4
Dosah: dotek
Rozsah: jeden tvor
Trvání: ihned
Vyvolání: Dlouhá akce
Obtížnost: 10
Vyžaduje: Grimoár Canvas
Štítky: Vitální magie

Toto kouzlo dokáže vyčistit tělo zasaženého tvora od jedů a toxinů. Okamžitě neutralizuje účinky jednoho typu jedu pakliže Sesílání kouzel překoná nebezpečnost jedu. Pokud je v těle více druhů jedů současně, kouzelník si může zvolit, který neutralizuje.

POSIL JED (*Potentia*)

Mana: 3 za zbraň
Dosah: dotek
Rozsah: jeden cíl
Trvání: dle jedu
Vyvolání: Dlouhá akce
Obtížnost: 8
Vyžaduje: Grimoár Canvas
Štítky: Magie proměn

Kouzelník posílí efekt otravy, což se může projevit vícero způsoby. Urychlením nebo naopak zpomalením projevu jedu, přidá 1k6 či 1k10 k poškození (dle kostky efektu). Vždy však přidá +5 k nebezpečnosti jedu.

ZÁPLETKA

Starý bezdětný inkvizitor Serapion Valtieri zemřel. Ve své závěti odkázal družině (nebo jednomu jejímu členovi) část sbírky okultních kuriozit zabavených při procesech: drobné relikvie, katalogy a několik „neškodných“ předmětů. Pozůstalost má být otevřena u

notáře v poledne. V tentýž čas před domem dojde ke srážce dvou žebřiňáků. Zvoní polední zvony, v ulici houstne hluk. V patře je ve stejný okamžik vyjmuto okno: sklo je vyříznuto diamantem do přesného kruhu. Trezor je neporušený, pečete sedí. Zmizel pouze jediný kus, zapsaný v inventáři jako: „p. č. 21: Knižní svazek – dřevěné desky, potah kozinka, bez názvu, symbol kosočtverce, obsah nemravný (*nahé obrázky*); pravděp. cena 6 zl. Ověřil Juris utriusque doctor Knoffel Humberzimper, vl. r.“

MOTIV: *Inkvizice před lety vyhladila coven. Grimoár byl zapečetěn a zapsán do depozitáře. Serapion si jej později stáhl do soukromé správy. O loupež se postarala trojice sympatizantek a tajných obdivovatelek, které toužily stát se učednicemi covenu. Je týden do rovnodennosti.*

STATISTIKY

Popis: Zlověstná kniha
Typ předmětu: Kniha kouzel
Kategorie: Předmět
Použití: Kouzlem
Hmotnost: 0,6 lb
Cena: 6 zl (*dle notáře*)