ZÁKLADNÍ TAHY

Útok

Pokud zaútočíš proti protivníkovi v souboji tváří v tvář, hoď +SIL. *Při 10+ udělíš svoje zranění nepříteli a vyhneš se jeho útoku. Máš možnost přidat +1k6 zranění, ale vystavíš se nepřítelově útoku. *Při 7-9 udělíš nepříteli zranění a nepřítel provede svůj útok proti tobě.

Střelba

Pokud zamíříš a vystřelíš na nepřítele z dálky, hoď + OBR. *Při 10+ dáš čistý zásah, udělíš svoje zranění. *Při 7-9, vyber jedno (ať vybereš cokoli, udělíš své zranění):

- Musel si změnit pozici, aby si měl čistý výhled, ale vystavil ses nebezpečí, které ti popíše PJ
- Zkusíš vystřelit, i když nemáš nejlepší pozici: Sniž zranění o -1k6
- Musel si vystřelit několik ran, sniž munici o jedna

Překonání

Pokud jednáš **navzdory bezprostřední hrozbě nebo čelíš katastrofě**, popiš, jak se s ní vypořádáš a hoď si. Pokud tak učiníš…

- …že se probiješ skrz, +SIL
- … že se tomu vyhneš nebo rychle zmizíš, +OBR
- …že se tomu postavíš a odoláš, +ODL
- …že ji překonáš za pomoci rychlého úsudku, +INT
- …že ji překonáš za pomocí silné vůle a mentální disciplíny, +MOU
- …že ji překonáš za použití šarmu a grácie, +CHA

*Při 10+ se ti podaří, co jsi chtěl a hrozbě se vyhneš. *Při 7-9 zaklopýtneš, jsi nerozhodný nebo podklouzneš. PJ ti nabídne nějaký horší výsledek, těžké vykoupení nebo složitou volbu.

Obrana

Pokud budeš **bránit postavu, předmět nebo místo před útokem**, hoď + ODL. *Při 10+ získáš 3 nabití. *Při 7-9 získáš 1 nabití. Dokud bráníš, pokud jsi ty nebo to, co bráníš, napadeno, můžeš utratit nabití, jedno za jednu možnost:

- Přesměruj útok z cíle na sebe
- Sniž zranění nebo účinek útoku na polovinu
- Připrav si útočníka na útok spojence, přijde spojenci +1 jednorázově proti útočníkovi
- Uděl útočníkovi zranění rovné své úrovni

Znalosti

Pokud **konzultuješ své nahromaděné znalosti**, hoď + INT. *Při 10+ ti PJ řekne nějaký zajímavý a užitečný fakt o subjektu, který je relevantní pro danou situaci. *Při 7-9 ti PJ řekne něco zajímavého – ale záleží n tobě, zda z toho kážeš udělat něco užitečného. PJ se tě může zeptat: „Odkud ses to dozvěděl?“ Řekni mu pravdu.

Informace

Pokud podrobně studuješ situaci nebo osobu, hoď + MOU. *Při 10+ můžeš položit PJ tři otázky ze seznamu. *Při 7-9 máš 1 otázku.

V obou případech získáš +1 jednorázově, pokud reaguješ podle odpovědí.

- Co se zde nedávno stalo?
- Co se bude dít?
- Na co bych si měl dávat pozor?
- Co je zde pro mě užitečné nebo cenné?
- Kdo tu skutečně vládne?
- Co je zde jinak, než jak to vypadá

Jednání

Pokud máš páku na postavu PJ a manipuluješ s ní, hoď + CHA. Páka je něco, co protistrana potřebuje nebo chce. *Při 10+ udělají, co chceš, ale nejdříve jim musíš slíbit, co po tobě chtějí. Při 7-9 udělají, co po nich chceš, ale chtějí okamžitý důkaz tvého slibu.

Podpora

Pokud **někomu pomáháš nebo mu v něčem bráníš**, hoď + Pouta. *Při 10+ získá +1 nebo -2 k hodu, dle tvé volby. *Při 7-9 stále přiděluješ modifikátor, ale vystavíš se nebezpečí, odvetě nebo komplikaci.

SPECIÁLNÍ TAHY

Poslední nádech

Ve chvíli smrti na moment zahlédneš, co leží za Černými branami Království Smrti (PJ ti to popíše). Poté házej (pouze hod, nic se nepřičítá, Smrti je jedno, jak jsi tvrdý nebo úžasný). *Při 10+ jsi obelstil Smrt – jsi na tom špatně, ale jsi naživu. *Při 7-9 ti Smrt nabídne vykoupení. Přijmi a budeš žít nebo odmítni a projdi Černými branami za svým osudem. *Při 6- je tvůj osud zpečetěn. Jsi majetkem Smrti a brzy překročíš práh života. PJ ti řekne, kdy.

Přetížení

Kdykoli provádíš tah, zatímco neseš náklad, můžeš být přetížený. Pokud je náklad, který neseš:

- Stejný nebo menší než tvoje nosnost, nejsi stižen žádným postihem
- Stejný nebo menší než tvoje nosnost + 2, jsi stižen postihem -1 dočasně, dokud nesnížíš svoji zátěž
- Vetší než tvoje naložení +2, můžeš si vybrat: Něco odlož a házej s postihem -1, nebo automaticky selžeš v akci

Táboření

Pokud se **utábořiš**, sněz jednu porci proviantu. Pokud jste v nebezpečné oblasti, domluvte si pořadí hlídek. Pokud máš dostatek zkušeností, můžeš si Zvýšit úroveň. Pokud prospíš několik hodin bez přerušení, vyleč si polovinu maxima životů.

Hlídka

Pokud jsi na Hlídce a něco se přiblíží k táboru, hoď + MOU. *Při 10+ jsi stihl probudit tábor a připravit se. Každý v táboře získá +1 jednorázově. *Při 7-9 reaguješ o chvilku později. Probudil jsi společníky, ale neměli dost času, aby se připravili. Oblékli si zbroje a připravili zbraně, ale nic víc. *Při 6- získá cokoli, co se plížilo tmou, nad tebou výhodu.

Výprava

Pokud **cestuješ nebezpečnou oblastí**, vyber jednoho člena družiny do role Průvodce, jednoho do role Stopaře a jednoho do role Provianťáka. Každá z postav s rolí si hodí + MOU. *Při 10+:

- Provianťák sníží počet nutných dávek proviantu o jedna
- Průvodce sníží počet času, který potřebuješ k cestě (PJ ti řekne, o kolik)
- Stopař si všimne jakýchkoli potíží dostatečně zavčas, abyste získali výhodu

*Při 7-9 každá z postav splní svoji roli dle očekávání: běžná dávka proviantu, očekávaný čas a pokud potkáte nebezpečí, nebude mít ani jedna strana výhodu.

Konec sezení

Když **nastane konec sezení**, vyber jedno pouto, které je vyřešeno (kompletně prozkoumáno, není již relevantní nebo podobně). Zeptej se hráče postavy, se kterou máš toto pouto, jestli souhlasí. Pokud souhlasí, přičti si zkušenost a vytvoř nové pouto.

Jakmile vyřešíš pouta, zkontroluj své přesvědčení. Pokud jsi naplnil akci přesvědčení alespoň jednou během sezení, přičti si zkušenost. Následně odpovězte jako skupina na následující tři otázky:

- Naučili jsme se něco nového nebo důležitého o světě?
- Porazili jsme důležité monstrum nebo nepřítele?
- Získali jsme nějaký významný poklad?

Za každé „ano“ si každý přičte zkušenost.

Zvýšení úrovně

Pokud si dáš přestávku (hodiny nebo dny) a máš tolik zkušenosti, kolik je tvoje úroveň + 7 (nebo více), můžeš využít svoje zkušenosti a zlepšit si dovednosti.

- Odečti od své stávající zkušenosti svoji úroveň + 7
- Zvyš si úroveň o 1
- Vyber si jednu novou pokročilou akci svého povolání
- Pokud jsi kouzelník, zapiš si nové kouzlo do své knihy kouzel

Vyber si jednu vlastnost a zvyš ji o 1 (to může změnit její modifikátor). Zvýšení Odolnosti ti zvýší i maximální a aktuální životy. Hodnota vlastnosti nesmí být vyšší než 18.

Bujaré oslavy

Pokud se vracíš triumfálně a uspořádáš velkou oslavu, utrať 100 zlatých a hoď +1 za utracení každých dalších 100 zlatých. *Při 10+ vyber 3. *Při 7-9 vyber 1. *Při 6- vyber 1, ale věci se ti vymknou z rukou (PJ popíše jak).

- Spřátelíš se s užitečnou nehráčskou postavou
- Zaslechneš zajímavou zvěst
- Získáš užitečnou informaci
- Do ničeho se nezapleteš, nejsi očarován ani podveden

Zásoby

Pokud se vydáš na nákup s penězi v kapse, pokud chceš koupit něco běžného pro danou oblast, nakoupíš to na trhu za běžnou cenu. Pokud sháníš něco speciálního, co není v místě běžně přístupné, hoď + CHA. *Při 10+ seženeš, co sháníš, za férovou cenu. *Při 7-9 zaplatíš více nebo se budeš muset spokojit s něčím, co není přesně, co jsi chtěl, ale je to podobné. PJ ti řekne, jaké máš varianty.

Zotavení

Po dni, kdy **jen odpočíváš v pohodlí a bezpečí**, se ti obnoví všechny životy. Po třech dnech odpočinku se zbavíš jednoho Oslabení dle své volby. Pokud jsi v péči léčitele (magického nebo ne), vyléčíš si Oslabení už za dva dny.

Verbování

Pokud se začneš shánět po někom, koho si chceš najmout, hoď:

- +1, pokud vejde ve známost, že platíš opravdu štědře
- +1, pokud vejde ve známost, co se chystáš dělat
- +1, pokud vejde ve známost, že nabízíš podíl na pokladu
- +1, pokud máš vhodnou reputaci v dané oblasti

*Při 10+ získáš dostatečný počet schopných rekrutů, ze kterých si můžeš vybrat bez rizika, že některého nevezmeš sebou. *Při 7-9 se budeš muset spokojit s někým, kdo nesplňuje přesně tvé představy, nebo si nemusíš vzít nikoho. *Při 6- se ozve někdo vlivný nebo problematický (lehkomyslný mladík, zbrklý střelec, skrytý nepřítel a podobně). Buď je přijmi a budeš čelit komplikacím, nebo je odežeň. Pokud je nepřijmeš, obdržíš -1 jednorázově pro další verbování.

Soudní příkaz

Pokud se **vracíš do civilizace do míst, kde jsi způsobil problémy**, hoď + CHA. *Při 10+ se roznesly tvé činy a každý tě poznává. *Při 7-9 stejně jako při 10+ a navíc PJ volí komplikaci:

- Místní hlídka má příkaz k tvému uvěznění
- Někdo vypsal odměnu na tvoji hlavu
- Někdo pro tebe důležitý se dostal do problémů následkem tvých činů

Příprava

Pokud **strávíš volno studiem, meditací nebo tréninkem**, získáš Přípravu. Pokud se Připravuješ týden, získáš 1 Přípravu. Pokud se připravuješ měsíc, získáš 3 Přípravy. Pokud se tvá Příprava projeví ve hře, můžeš utratit 1 Přípravu a přidat si +1 k hodu. Při jednom hodu můžeš utratit jen jednu Přípravu.

BARD

Jména

Elf: Astrafel, Daelwyn, Feliana, Damarra, Sistranalle, Pendrell, Melliandre, Dagoliir
Člověk: Baldric, Leena, Dunwick, Willem, Edwyn, Florian, Seraphine, Quorra, Charlotte, Lily, Ramonde, Cassandra

Vzhled

Chápavý pohled, Planoucí pohled, Radostný pohled
Zdobený účes, Rozpuštěné vlasy, Stylový účes
Vybrané, Cestovní nebo Chudé šaty
Sportovní, Dobře živená nebo Hubená postava

Vlastnosti

16/+2, 15/+1, 13/+1, 12/+0, 9/+0, 8/-1
SÍLA……..
OBRATNOST……
ODOLNOST…….
INTELIGENCE……
MOUDROST…….
CHARISMA……
Zranění: K6 **Zbroj**:…… **Životy** (6+Odolnost)……

Přesvědčení

Dobro

Předveď své představení ku prospěchu někoho jiného.

Neutralita

Vyhni se konfliktu nebo zažehnej vyhrocenou situaci.

Chaos

Přiměj ostatní k důležité a neplánované rozhodné akci.

Rasa

Elf

Jakmile vstoupíš do významné lokace (tvá volba), můžeš se optat PJ na jeden fakt z historie této lokace.

Člověk

Jakmile poprvé vstoupíš do civilizované osady, někdo, kdo uctívá zákony pohostinnosti pro potulné pěvce, tě přivítá jako svého hosta.

Pouta

Doplň jméno společníka do alespoň jednoho:

- Toto není moje první výprava s…
- Zpíval jsem písně o…dávno předtím, než jsem se s ním setkal osobně.
- … je často cílem mých vtípků.
- Píšu baladu o dobrodružstvích s…
- … důvěřuje, že uchovám jeho tajemství.
- … mi nedůvěřuje a má k tomu dobrý důvod.

Startovní tahy

Tajemná umění

Pokud přetvoříš své umění v jednoduché kouzlo, vyber spojence a následek:

- Vyléčíš 1k8 životů
- +1k4 jednorázově ke zranění
- Jeho mysl se zbaví jednoho očarování
- Až příště někdo tvému cíli dá Podporu, získá bonus +2 místo bonusu +1

Poté hoď + CHA. *Při 10+ získá spojenec následek dle tvé volby. *Při 7-9, kouzlo se ti povede, ale upoutáš na sebe nechtěnou pozornost nebo následek kouzla se odrazí na další cíle dle volby PJ.

Bardské znalosti

Zvol si oblast svých znalostí:

- Kouzla a čáry
- Mrtví a Nemrtví
- Historie známého světa
- Znalost neobvyklých tvorů
- Jiné sféry bytí
- Legendy o dávných hrdinech
- Bohové a jejích služebníci

Jakmile se **poprvé setkáš s důležitou bytostí, místem nebo předmětem (tvá volba), který spadá do tvé Bardské znalosti**, můžeš položit PJ jednu otázku a PJ ti na ni pravdivě odpoví. PJ se tě následně může zeptat na příběh, píseň nebo legendu, ve které jsi o dané informaci slyšel.

Okouzlující a otevřený

Pokud **si s někým upřímně popovídáš**, můžeš mu položit jednu otázku ze seznamu níže. Cíl musí pravdivě odpovědět. Následně se může zeptat na otázku ze seznamu on tebe (a ty musíš pravdivě odpovědět).

- Komu sloužíš?
- Co si přeješ, abych udělal?
- Jak bych tě mohl dostat do/k…?
- Jak se/Co teď skutečně cítíš?
- Po čem toužíš ze všeho nejvíce?

Přístav v bouři

Pokud se **navrátíš do civilizovaných míst, která jsi už navštívil**, řekni PJ, kdy jsi tu byl naposledy. PJ ti řekne, jak se místo do té doby změnilo.

Výbava

Tvá nosnost je 9 + SIL. Obdržíš proviant (5 použití, váha 1).

Zvol si hudební nástroj, váha každého je 0:

- Otcova mandolína, opravená
- Krásná flétna, dárek od boháče
- Dudy, na kterých jsi zahrál své první lásce
- Ukradený roh
- Housle, na které nikdo před tebou nehrál
- Knihu písní v zapomenuté řeči

Zvol si oblečení:

- Kožená zbroj (zbroj 1, váha 1)
- Okázalé šaty (váha 0)

Zvol zbraň:

- Soubojový rapír (krátká, vytříbená, váha 2)
- Luk (krátký dostřel, váha 2), toulec šípů (munice 3, váha 1) a krátký meč (krátká, váha 1)

Zvol jedno:

- Výbava dobrodruha (váha 1)
- Obvazy (váha 0)
- Hobití tabák (váha 0)
- 3 zlaté

Pokročilé tahy

Jakmile dosáhneš na úroveň 2-5, vyber si z těchto tahů.

Léčivá píseň

Když **léčíš pomocí Tajemného umění**, vyléčíš dalších +1k8 zranění.

Brutální kakofonie

Pokud zvyšuješ zranění pomocí Tajemného umění, přidáš dalších +1k4 zranění.

Na plný pecky

Když **předvedeš šílené představení** (spravedlivé loutnové sólo, sonátu na trubku a podobně), vyber cíl, který tě slyší a hoď + CHA. *Při 10+ cíl napadne své nejbližší spojence v dosahu. *Při 7-9 cíl napadne své nejbližší spojence, ale také si vysloužíš jejich pozornost a zlobu.

Kvílející železo

Pokud **pořádně zakřičíš nebo zahraješ vysoký tón**, zvol cíl a hoď si + ODL: *Při 10+ obdrží cíl 1k10 zranění a je ohlušený na několik minut. *Při 7-9 udělíš zranění svému cíli, ale následky jsou mimo tvou kontrolu: PJ vybere další cíl poblíž.

Malá pomoc od přátel

Pokud **někoho úspěšně Podpoříš**, získáš také +1 jednorázově.

Tajemné tóny

Tvá Tajná umění jsou silnější, můžeš si vybrat dva následky místo jednoho.

Soubojová obrana

Pokud Útočíš, získáš zbroj +1 jednorázově.

Balamucení

Pokud **s někým Jednáš**, při 7+ proti nim navíc získáš +1 jednorázově.

Základy multipovolání

Naučíš se jeden tah jiného povolání. Pro naučení tahu počítej svoji úroveň jako o jedna nižší.

Učedník multipovolání

Naučíš se jeden tah jiného povolání. Pro naučení tahu počítej svoji úroveň jako o jedna nižší.

Jakmile dosáhneš na úroveň 6-10, vyber si z těchto akcí nebo akcí pro úroveň 2-5.

Léčivý sbor

Nahrazuje: Léčivá píseň

Když **léčíš pomocí Tajemného umění**, vyléčíš dalších +2k8 zranění.

Brutální výbuch

Nahrazuje: Brutální kakofonie

Pokud zvyšuješ zranění pomocí Tajemného umění, přidáš dalších +2k4 zranění.

Nezapomenutelný obličej

Pokud se **setkáš s někým, s kým ses již setkal** (tvá volba), získáš po nějakém čase, který strávíte odděleně, +1 jednorázově proti nim.

Reputace

Jakmile se **poprvé setkáš s někým, kdo o tobě slyšel píseň**, hoď + CHA. *Při 10+ řekni PJ dvě věci, které o tobě slyšeli. *Při 7-9 řekni PJ jednu věc, kterou o tobě slyšeli, a PJ řekne jednu věc, kterou o tobě slyšeli.

Tajemný akord

Nahrazuje: Tajemné tóny

Pokud používáš Tajná umění, vyber dva následky. Dále si můžeš vybrat jeden, který bude zdvojnásoben.

Ucho pro magii

Pokud **uslyšíš nepřítele sesílat kouzlo**, PJ ti řekne název kouzla a jeho efekt. Obdržíš +1 jednorázově, pokud konáš podle odpovědi.

Prohnanost

Když použiješ Okouzlující a otevřený, můžeš se navíc zeptat: „Jakou máš pro mě cenu?“ Tvůj cíl ti tuto otázku nepoloží.

Soubojový blok

Nahrazuje: Soubojová obrana

Pokud Útočíš, získáš zbroj +2 jednorázově.

Podfuk

Nahrazuje: Balamucení

Pokud s **někým Jednáš**, při 7+ proti nim navíc získáš +1 jednorázově. Navíc můžeš položit jednu otázku, na kterou musí pravdivě odpovědět.

Mistr multipovolání

Naučíš se jeden tah jiného povolání. Pro naučení tahu počítej svoji úroveň jako o jedna nižší.

KNĚZ

Jména

Trpaslík: Durga, Aelfar, Gerda, Rurgosh, Bjorn, Drummond, Helga, Siggrun, Freya
Člověk: Wesley, Brinton, Jon, Sara, Hawthorn, Elise, Clarke, Lenore, Piotr, Dahlia, Carmine

Vzhled

Přívětivý pohled, Bystrý pohled nebo Smutný pohled
Spletené vlasy, Husté vlasy nebo Pleš
Splývavá róba, Hábit nebo Běžný úbor
Štíhlá postava, Shrbená postava nebo Ochablá postava

Vlastnosti

16/+2, 15/+1, 13/+1, 12/+0, 9/+0, 8/-1
SÍLA……..
OBRATNOST……
ODOLNOST…….
INTELIGENCE……
MOUDROST…….
CHARISMA……
Zranění: K6 **Zbroj**:…….. **Životy** (8+Odolnost)……

Přesvědčení

Dobro

Vystav se nebezpečí vyléčením někoho jiného.

Právo

Vystav se nebezpečí následováním pravidel své církve nebo boha.

Zlo

Zraň někoho jako důkaz nadřazenosti své církve nebo boha.

Rasa

Trpaslík

Ty a kámen jste jedno. Když provádíš Kontakt, připravíš si i speciální verzi kouzla Němé svědectví jako trik. Funguje ovšem pouze s kameny.

Člověk

Tvá víra je rozmanitá. Zvol jedno z kouzel kouzelníka. Můžeš toto kouzlo sesílat a připravovat si ho, jako by šlo o kouzlo kněze.

Pouta

Doplň jméno společníka do alespoň jednoho:
… urazil mého boha, už mu nevěřím.
… je dobrá a věrná osoba, bezvýhradně mu důvěřuji.
… Je v trvalém ohrožení, ochráním ho.
Pracuji na konvertování … k mé víře.

Startovní tahy

Božstvo

Sloužíš a nasloucháš nějakému božstvu nebo moci, která ti propůjčuje kouzla. Vyber pro svého boha jméno (Helfert, Sucellus, Zorica, Krugor Temný…) A zvol jeho doménu:

- Léčení a Obnova
- Krvavé bitvy
- Civilizace
- Znalosti
- Zapomenuté a skryté
- Co leží za závojem

Zvol jedno pravidlo své víry:

- Tvá víra káže posvátnost utrpení, volíš pravidlo: Utrpení
- Tvá víra je vyznávána jako uzavřený kult, volíš pravidlo: Získání tajemství
- Tvá víra vyžaduje obětní rituály, volíš pravidlo: Oběti
- Tvá víra věří v boží soud, volíš pravidlo: Osobní vítězství

Božské vnuknutí

Pokud **požádáš o radu svého boha ve smyslu jeho pravidla**, obdržíš užitečné znalosti nebo výhodu spojenou s doménou tvého boha. PJ ti popíše, co získáš.

Odvrať nemrtvé

Pokud **pozvedneš svůj svatý symbol a požádáš boha o ochranu**, hoď + MOU. *Při 7+, dokud pokračuješ v modlitbách a třímáš svatý symbol, žádný nemrtví se k tobě nemůže přiblížit. *Při10+ navíc dočasně omráčíš všechny inteligentní nemrtvé a způsobíš, že nemyslící nemrtví se dají na útěk. Jakákoli agrese okamžitě přeruší efekt a nemrtví se chovají jako obvykle. Inteligentní nemrtví se tě budou snažit vyřadit z dálky. Na to jsou chytří dost.

Kontakt

Pokud nerušeně strávíš nějaký čas (hodinu) tichou rozmluvou se svým božstvem, tak:

- Přijdeš o všechna připravená kouzla
- Bůh ti propůjčí nová kouzla dle tvé volby. Celková úroveň kouzel nesmí být vyšší než tvoje úroveň + 1, a žádné z nich nesmí mít vyšší úroveň než je tvá vlastní.
- Připravíš si všechny své triky, které se nezapočítávají do limitu kouzel.

Sešli kouzlo

Pokud **sešleš kouzlo, které máš připravené**, hoď + MOU. *Při 10+ je kouzlo úspěšně sesláno a zůstane mezi připravenými, takže ho můžeš seslat znovu. *Při 7-9 je kouzlo sesláno, ale vyber jedno z následujících:

- Přilákal jsi nechtěnou pozornost nebo ses dostal do potíží. PJ ti řekne, jak.
- Seslání tě oddálilo od tvého boha, obdržíš -1 dočasně na Sesílání kouzel, dokud nebudeš boha znovu Kontaktovat.
- Jakmile kouzlo sešleš, vrací se k tvému bohu. Kouzlo nemůžeš opětovně seslat, dokud nebudeš znovu Kontaktovat svého boha a on ti kouzlo nepropůjčí.

Nezapomeň, že udržování některých kouzel ti může dát postih k Sesílání.

Výbava

Tvá nosnost je 10 + SIL. Obdržíš Proviant (použití 5, váha 1) a symbol své víry, popiš ho (váha 0). Zvol, čím se bráníš:

- Kroužková košile (zbroj 1, váha 1)
- Štít (zbroj +1, váha 2)

Zvol výzbroj:

- Válečné kladivo (krátká, váha 1)
- Palcát (krátká, váha 1)
- Hůl (krátká, obouruční, váha 1) a obvazy (váha 0)

Zvol jedno:

- Výbava dobrodruha (váha 1) a Proviant (použití 5, váha 1)
- Léčivý lektvar (váha 0)

Pokročilé tahy

Jakmile dosáhneš na úroveň 2-5, vyber si z těchto tahů.

Vyvolený

Zvol jedno kouzlo. Toto kouzlo si připravuješ, jako by patřilo o jednu úroveň níže.

Vzpruha

Pokud **někoho vyléčíš**, získá +2 jednorázově ke svému hodu na zranění.

Váhy života a smrti

Pokud někdo podstupuje Poslední nádech ve tvé přítomnosti, získá +1 k hodu.

Vnitřní klid

Pokud Sesíláš kouzlo, ignoruj první postih -1 za dočasné kouzlo.

První pomoc

Kouzlo Zhoj lehká zranění se pro tebe stává trikem. Nemusíš ho již počítat do limitu připravených kouzel.

Boží zásah

Pokud Kontaktuješ svého boha, získáš 1 nabití a přijdeš o všechna předchozí nabití. Pokud ty nebo tvůj spojenec máte obdržet zranění, můžeš utratit nabití a požádat boha o pomoc. Bůh ti pomůže, což se i patřičně projeví (nenadálý poryv větru, šťastné přeřeknutí, záblesk světla) a zneguje zranění.

Kajícník

Pokud **obdržíš zranění a přijmeš bolest**, přidej si +1k4 zranění (ignoruj zbroj). Pokud tak učiníš, získáš +1 jednorázově na Seslání kouzla.

Posílení

Pokud sesíláš kouzlo, při 10+ si můžeš zvolit z variant pro 7-9. Pokud tak učiníš, můžeš si vybrat jedno z následujícího:

- Následky kouzla jsou dvojnásobné
- Počet cílů kouzla je dvojnásobný

Prosba o pomoc

Pokud **obětuješ něco cenného svému bohu a pomodlíš se, aby ti poskytl vedení**, bůh ti řekne, co bys měl udělat. Pokud budeš jeho slova následovat, přidej si zkušenost.

Božská ochrana

Pokud nemáš zbroj ani štít, tvá zbroj je 2.

Zasvěcený léčitel

Kdykoli léčíš zraněného (kromě sebe), přičti svoji úroveň k počtu životů, které vyléčíš.

Jakmile dosáhneš na úroveň 6-10, vyber si z následujících tahů, nebo z tahů pro úroveň 2-5.

Pomazaný

(Nahrazuje Vyvolený)
Vyber další jedno kouzlo, k tomu, které jsi vybral v tahu Pomazaný. Toto kouzlo si připravuješ, jako by patřilo o jednu úroveň níže.

Ztělesnění

Poprvé, kdy se **modlitbou oddáš svému bohu** poté, co se naučíš tento tah, zvol rys, který náleží tvému bohu (drásající pařáty, křídla ze safírového peří, vševidoucí třetí oko a podobně). Když se probereš z modlitby, získáš trvale tento rys.

Sekáč

Pokud strávíš nějaký čas po bitvě tím, že vítězství věnuješ svému bohu a postaráš se o mrtvé, získáš dočasně +1.

Prozřetelnost

(Nahrazuje Vnitřní klid)
Pokud Sesíláš kouzlo, ignoruj první dva postihy -1 za dočasné kouzlo.

Zlepšená první pomoc

(nahrazuje První pomoc)
Kouzlo Zhoj střední zranění se pro tebe stává trikem. Nemusíš ho již počítat do limitu připravených kouzel.

Božská nezranitelnost

(nahrazuje Boží zásah)
Pokud Kontaktuješ svého boha, získáš 2 nabití a přijdeš o všechna předchozí nabití. Pokud ty nebo tvůj spojenec máte obdržet zranění, můžeš utratit nabití a požádat boha o pomoc. Bůh ti pomůže, což se i patřičně projeví (nenadálý poryv větru, šťastné přeřeknutí, záblesk světla) a zneguje zranění.

Mučedník

(nahrazuje Kajícník)
Pokud **obdržíš zranění a přijmeš bolest**, přidej si +1k4 zranění (ignoruj zbroj). Pokud tak učiníš, získáš +1 jednorázově na Seslání kouzla a přičti svoji úroveň k udělenému zranění nebo k vyléčeným životům daným kouzlem.

Božská zbroj

(nahrazuje Božská ochrana)
Pokud nemáš zbroj ani štít, tvá zbroj je 3.

Zlepšené posílení

(nahrazuje Posílení)
Pokud sesíláš kouzlo, při 10-11 si můžeš zvolit z variant pro 7-9. Pokud tak učiníš, můžeš si vybrat jedno z následujícího. Pokud hodíš 12+, můžeš si vybrat jedno z následujícího zdarma:

- Následky kouzla jsou dvojnásobné
- Počet cílů kouzla je dvojnásobný

Základy multipovolání

Naučíš se jeden tah jiného povolání. Pro naučení tahu počítej svoji úroveň jako o jedna nižší.

KNĚŽSKÁ KOUZLA

Triky

Pokaždé, když Kontaktuješ boha, získáš přístup ke všem trikům bez nutnosti si vybírat nebo je započítávat mezi zapamatovaná kouzla.

Světlo

Předmět, kterého se dotýkáš, se rozzáří božím světlem jasným zhruba jako světlo pochodně. Světlo nevydává žádné teplo nebo zvuk a nespotřebovává žádné palivo, ale v dalších ohledech se chová jako běžná pochodeň. Máš plnou kontrolu nad barvou plamene. Kouzlo trvá, dokud se nachází ve tvé přítomnosti.

Posvěcení

Jídlo nebo voda, které držíš v rukou během sesílání kouzla, jsou posvěceny tvým bohem. Kromě toho, že se stávají posvěcené nebo prokleté, dotčené jídlo nebo voda jsou zbaveny veškeré běžné nákazy.

Navádění

Symbol tvého boha se zjeví před tebou a ukazuje směrem, kterým si tvůj bůh přeje, aby ses vydal. Poté zmizí. Zpráva, kterou takto obdržíš, obsahuje pouze symboly a gesta. Komunikace prostřednictvím tohoto kouzla je velice omezená.

Kouzla 1. úrovně

Požehnání (soustředění)

Tvůj bůh se usmívá na bojovníka dle tvé volby. Bojovník získává dočasně +1, dokud trvá souboj a on bojuje. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

Zhoj lehká zranění

S tvým dotykem se zranění zacelují a zlámané kosti přestávají bolet. Vyléčíš jednoho spojence svým dotykem za 1k8 životů.

Odhal přesvědčení

Při vykouzlení tohoto kouzla zvol přesvědčení: Dobro, Zlo, Řád nebo Chaos. Jeden z tvých smyslů dokáže dočasně odhalit tebou vybrané přesvědčení. PJ ti řekne, kdo v okolí má tebou zvolené přesvědčení.

Vyvolej strach (soustředění)

Zvol cíl v dohledu a blízký objekt. Cíl je vyděšen tebou zvoleným objektem po tak dlouhou dobu, po jak dlouho se soustředíš na trvání kouzla. Cíl si zvolí reakci: úprk, panika, žebrání, boj. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení. Nemůžeš cílit na bytosti, jejichž inteligence je nižší než zvířecí (magické konstrukty, nemrtvé, automatony a podobně).

Magická zbraň (soustředění)

Zbraň, kterou držíš během sesílání kouzla, uděluje navíc během trvání kouzla, dokud kouzlo nezrušíš, +1k4 zranění. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

Útočiště

Během sesílání kouzla vytyč chůzí hranici zasvěcenou tvému bohu. Dokud zůstaneš uvnitř této oblasti, budeš varován, kdykoli někdo uvnitř oblasti bude jednat se zlými úmysly (včetně vstupu do oblasti s takovými úmysly). Kdokoli, kdo je uvnitř oblasti léčen, získá dalších +1k4 životů.

Rozmlouvej s mrtvými

Dokážeš krátce rozmlouvat s mrtvým tělem. Zodpoví ti jakékoli tři s takovými znalostmi, které mělo zaživa nebo v okamžiku smrti.

Kouzla 3. úrovně

Oživ mrtvého (soustředění)

Vyvoláš hladového ducha, který posedne nedávno mrtvé tělo, aby ti sloužil. Kouzlem stvoříš zombii, která bude následovat tvé příkazy, jak jí to její dovednosti nejlépe dovolí. Zacházej se zombií jako s postavou, ale s přístupem jen k základním tahům. Zombie má modifikátor +1 do všech vlastností a 1 život. Zombie dále získá 1d4 rysů dle tvé volby:

- Talentovaná. Přiděl jedné vlastnosti modifikátor +2.
- Odolná. Získá +2 životy za každou tvou úroveň.
- Má funkční mozek a dokáže plnit komplexnější úkony.
- Nevypadá jako mrtvola, alespoň po den nebo dva.

Zombie přetrvá, dokud není zraněna nad hranici svých životů, nebo dokud nezrušíš kouzlo. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

Zhoj střední zranění

Dokážeš zastavit krvácení a zcelovat kosti prostřednictvím magie. Vyléčíš spojence, kterého se dotýkáš, za 2k8 životů.

Temnota (soustředění)

Zvol oblast, na kterou dohlédneš. Oblast je naplněna nadpřirozenou temnotou a stíny. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

Oživení

Řekni PJ, že bys chtěl oživit tělo, jehož duše ještě úplně neopustila tento svět. Oživení je vždy možné, ale PJ zvolí jednu nebo více (všechny) podmínky, které musíš naplnit:

- Oživování zabere dny/týdny/měsíce
- Musíš získat pomoc od …
- Oživení bude stát spoustu peněz
- Pro oživení musíš obětovat…

PJ ti může, dle okolností, povolit oživit tělo ihned, ale s tím, že podmínky pro oživení musí být naplněny dříve, než je oživení trvalé, nebo může požadovat, aby byly podmínky splněny před vlastním oživením.

Zadrž osobu

Zvol osobu v dohledu. Dokud udržuješ kouzlo nebo neopustíš jejich přítomnost, nemůže osoba vykonávat žádnou činnost s výjimkou mluvení. Účinek pomine v okamžiku, kdy osoba obdrží jakékoli zranění.

Kouzla 5. úrovně

Vnuknutí
Tvůj bůh vyslyší tvé modlitby a zprostředkuje ti okamžik úplného porozumění. PJ ti osvětlí aktuální situaci. Pokud budeš jednat dle této informace, získáš +1 jednorázově.

Zhoj kritická zranění
Vyleč svého spojence dotekem za 3k8 životů.

Vize
Jmenuj osobu, místo nebo věc, o které se chceš něco dozvědět. Tvůj bůh ti poskytne vizi o tebou zvolené věci, tak jasnou, jako bys byl sám přítomen.

Nákaza (soustředění)
Zvol bytost, kterou vidíš. Dokud udržuješ kouzlo, cíl trpí nemocí dle tvé volby. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

Němé svědectví
Svým dotykem dokážeš komunikovat s duchy uvnitř věcí. Neživoucí objekt, kterého se dotýkáš, ti zodpoví tři otázky, jak nejlépe dokáže.

Pravé vidění (soustředění)
Cokoli, na čem spočine tvůj zrak, vidíš ve své přirozené podobě. Prohlédneš iluze a zpozoruješ skryté. PJ ti popíše oblast před tebou, jak vypadá bez iluzí a klamů, ať už přirozených, nebo magických. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

Polapení duše
Polapíš duši umírajícího tvora uvnitř drahokamu. Polapený tvor si uvědomuje své uvěznění, ale může s ním být manipulováno pomocí kouzel, vyjednávání nebo jiných činností. Jakákoli činnost proti uvězněnému získává bonus +1. Duši můžeš kdykoli propustit, ale už ji nikdy nemůžeš opětovně chytit.

Kouzla 7. úrovně

Slovo návratu
Zvol slovo. Jakmile poprvé vyslovíš toto slovo, ty a spojenci, kterých ses dotýkal v okamžiku seslání kouzla, se okamžitě navrátíte na přesně stejnou pozici, na které jsi seslal kouzlo. Dokážeš si zapamatovat jen jednu pozici. Pokud zakouzlíš Slovo návratu znovu, dříve, než vyslovíš návratové slovo, původní kouzlo je nahrazeno novým.

Léčení
Dotkneš se svého spojence a můžeš mu vyléčit počet životů rovný tvým maximálním životům.

Zraň
Dotkni se nepřítele a zaútoč na něj božím hněvem. Udělíš mu 2k8 zranění a sám sebe zraníš za 1k6 životů. Zranění ignoruje zbroj.

Odděl (soustředění)
Zvol výrůstek na těle oběti (ruka, chapadlo, křídlo…). Výrůstek je magicky oddělen od těla. Oddělení nezpůsobuje zranění, ale způsobuje značnou bolest. Ztráta výrůstku může způsobit, například, že létající bytost nedokáže létat, nebo že tě býk nemůže nabrat na rohy. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

Znamení smrti
Zvol bytost, u které znáš její pravé jméno. Kouzlo vytvoří trvalou runu na zvoleném povrchu. Pokud bytost přečte své jméno, zemře.

Ovládni počasí
Pomodli se za déšť, slunce nebo sníh. Zhruba v průběhu jednoho dne tě bůh vyslyší. Počasí se změní dle tvé vůle a vydrží po několik dní.

Kouzla 9. úrovně

Bouře odplaty
Bůh sešle nepřirozené počasí dle tvé volby. Krvavý déšť, mrak duší, vítr, který dokáže odnášet budovy nebo jakékoli jiné počasí, které si dokážeš představit. Požádej a bude vykonáno.

Náprava
Zvol jednu událost v minulosti cíle. Všechny následky této události, včetně zranění, otravy, nemoci a magických efektů jsou ukončeny a napraveny. Životy a nemoci jsou vyléčeny, otravy jsou neutralizovány, magické efekty ukončeny.

Božská přítomnost (soustředění)
Každá bytost, která chce vstoupit do tvé přítomnosti, tě musí požádat o propustku, kterou jí musíš udělit hlasitým svolením. Každá bytost bez propustky obdrží dodatečných +1k10 zranění kdykoli je zraněna ve tvé přítomnosti. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

Absorbuj neživot
Nemyslící nemrtvé stvoření, kterého se dotkneš, je zničeno a ty absorbuješ jeho energii, abys vyléčil sebe nebo svého spojence, kterého se dotýkáš. Počet životů, které obnovíš, je roven počtu životů, které má nemrtvý v okamžiku zničení.

Morová rána (soustředění)
Urči město, osadu, tábořiště nebo jiné místo, kde žijí lidé. Dokud je kouzlo aktivní, je místo stiženo morovou ranou dle domény tvého boha (kobylky, smrt prvorozených…). Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

DRUID

Jména

Elf: Hycorax, Ethanwe, Sinathel, Demanor, Menoliir, Mithralan, Taeros, Aegor
Půlčík: Tanner, Dunstan, Rose, Ivy, Robard, Mab, Thistle, Puck, Anne, Serah
Člověk: Elana, Obelis, Herran, Syla, Andanna, Siobhan, Aziz, Pelin, Sibel, Nils, Wei

Vzhled

Moudrý pohled, Divoký pohled nebo Vystrašený pohled
Kožešinová kápě, Špinavé vlasy nebo Spletené vlasy
Ceremoniální roucho, Praktické kožené oblečení nebo Omšelé usňové oblečení

Vlastnosti

16/+2, 15/+1, 13/+1, 12/+0, 9/+0, 8/-1
SÍLA……..
OBRATNOST……
ODOLNOST…….
INTELIGENCE……
MOUDROST…….
CHARISMA……
Zranění: K6 **Zbroj**:…….. **Životy** (6+Odolnost)……

Přesvědčení

Chaos

Znič symbol civilizace

Dobro

Pomoc něčemu nebo někomu růst a sílit.

Neutralita

Znič nepřirozenou hrozbu

Rasa

Elf

V žilách ti proudí míza prastarých stromů. Hluboký les se stává dalším z tvých Prostředí.

Člověk

Tak, jako dokázali lidé připoutat zvířata k polím i farmám, cítíš i ty toto pouto. Kdykoli se můžeš proměnit v jakékoli domestikované zvíře.

Půlčík

Dokážeš zpívat léčivé písně pramenů a říček. Kdykoli se utábořiš, můžeš sobě a svým spojencům vyléčit +1k6 životů.

Pouta

Doplň jméno společníka do alespoň jednoho:
… je více cítit jako kořist než jako lovec.
Duchové mi prozradili, že … následuje veliké nebezpečí.
… jsem ukázal tajný rituál svého prostředí.
… ochutnal mou krev a já ochutnal jeho. Nyní jsme spojeni krví.

Startovní tahy

Zrozen ze země

Svou magii ses naučil na místě, jehož duchové jsou silní a prastaří a označili tě jako jednoho z nich. Nezáleží na tom, kam se vydáš, oni žijí v tobě a povolují ti převzít svůj tvar. Zvol jedno z následujících. Jde o prostředí, na které jsi naladěn – když se přeměňuješ, můžeš na sebe vzít podobu libovolného zvířete, které v tomto prostředí žije.

- Hluboký les
- Šeptající pláně
- Rozsáhlá poušť
- Smrdutá bažina
- Říční delta
- Hlubiny země
- Smaragdové ostrovy
- Otevřené moře
- Impozantní hory
- Zamrzlý sever
- Spalující pustina

Zvol si a popiš fyzický znak, kterým jsi poznačen jako zrozenec daného prostředí. Znak, který odráží ducha prostředí. Může jít o zvířecí znaky, jako paroží nebo leopardí skvrny nebo něco více obecného: vlasy jako listí nebo blyštící se křišťály v očích. Tento znak přetrvává, ať máš jakoukoli podobu.

Udržován přírodou

Nepotřebuješ jíst ani pít. Pokud tah říká, abys škrtnul porci jídla, ignoruj to.

Řeč duchů

Vrčení, štěkání, cvrkání a vůbec volání tvorů divočiny jsou pro tebe jazykem. Rozumíš jazyku jakéhokoli tvora, který žije ve tvé prostředí nebo je příbuzný tomu, jehož esenci jsi studoval.

Měňavec

Když požádáš duchy, abys mohl změnit svou podobu, hoď +MOU. Při 10+ obdržíš 3 nabití, při 7-9 obdržíš dvě. Při 6- obdržíš 1 nabití jako doplněk k tomu, co ti řekne PJ.
Můžeš převzít podobu libovolného tvora, jehož esenci jsi studoval nebo který žije ve tvém prostředí. Změníš se i se svou výbavou v dokonalou kopii druhu vybraného zvířete. Máš všechny schopnosti a slabiny vybraného druhu: tesáky, křídla, žábry, dýcháš vodu místo vzduchu. Stále používáš své běžné vlastnosti, ale některé tahy je obtížnější spustit – pro domácí kočku bude výrazně obtížnější bojovat s obrem. PJ ti také popíše jeden nebo více tahů spojených s tvou novou podobou. Za utracení jednoho nabití můžeš použít tah dané podoby. Jakmile utratíš všechna nabití, změníš se zpět do své přirozené podoby. Kdykoli můžeš utratit všechny svá nabití a navrátit se do přirozené podoby.

Prostuduj esenci

Pokud **strávíš čas rozjímáním o duchu zvířete**, můžeš si přidat tento druh zvířete mezi ty, ve které se dokážeš měnit.

Výbava

Tvá nosnost je 6 + SIL. Neseš sebou nějaký znak svého prostředí, popiš ho.
Zvol si obranu:

- Usňové brnění (zbroj 1, váha 1)
- Dřevěný štít (+1 zbroj, váha 1)

Zvol si výzbroj:

- Usňové brnění (zbroj 1, váha 1)
- Dřevěný štít (+1 zbroj, váha 1)

Zvol si výzbroj:

- Obušek (krátká, váha 2)
- Hůl (krátká, obouruční, váha 1)
- Kopí (krátká, vrhací, krátký dostel, váha 1)

Zvol si jedno:

- Výbava dobrodruha (váha 1)
- Obvazy a bylinky (2 použití, váha 1)
- Listí půlčíků (váha 0)
- 3x Protijed (váha 0)

Pokročilé tahy

Jakmile dosáhneš na úroveň 2-5, vyber si z následujících tahů.

Lovcův bratr

Zvol jeden tah ze seznamu povolání Hraničář

Tesáky a spáry

Pokud se **proměníš do vhodné podoby** (něco nebezpečného), tvé zranění se zvýší na k8.

Splynutí šepotů

Pokud **strávíš nějaký čas na místě, upozorníš na sebe místní duchy a přivoláš duchy prostředí**, hoď + MOU. Získáš vizi, která se váže k tobě, tvým spojencům a duchům tohoto místa. *Při 10+ bude vize jasná a užitečná. *Při 7-9 bude vize nejasná a její význam zamlžený. *Při 6- bude vize zneklidňující, děsivá nebo traumatizující. PJ ti ji popíše. Získáš jednorázově -1 .

Kůrokůže

Pokud se dotýkáš nohama země, získáváš zbroj +1.

Oči tygra

Pokud označkuješ zvíře (bahnem, prachem nebo krví), dokážeš se dívat skrze jeho oči tak, jako by byly tvými vlastními, bez ohledu na vzdálenost mezi zvířetem a tebou. V jeden okamžik můžeš mít označkované pouze jediné zvíře.

Skrýš

Pokud **bys měl být zraněn, zatímco jsi proměněný**, můžeš si zvolit proměnu zpět do své přirozené formy a tím zranění zrušit.

Rozmlouvač s věcmi

Vidíš duchy písku, moře i kamene. Dokážeš využívat Řeč duchů, Měňavce a Studium esencí na neživé přirozené předměty (rostliny a kameny) nebo bytosti, stvořené z takových materiálů, stejně, jako bys je používal na zvířata. Podoby Rozmlouvače mohou být přesnými kopiemi vzoru nebo mohou být neurčitými humanoidními bytostmi.

Tvůrce proměn

Když se proměníš, zvol jednu vlastnost. Dokud jsi proměněn, získáš bonus +1 dočasně pro hody s touto vlastností. PJ také zvolí jednu vlastnost. K té získáš postih -1 dočasně k hodům, dokud jsi proměněný.

Mistr elementů

Pokud **voláš na pomoc duchy základních elementů – ohně, vody, země nebo vzduchu, aby pro tebe vykonali službu**, hoď + MOUD. *Při 10+ vyber dvě. *Při 7-9 vyber jedno. *Při 6- nastane nějaká katastrofa jako následek tvé žádosti.

- Následek, který požaduješ, nastane
- Vyhneš se nutnosti zaplatit přírodě cenu za službu
- Udržíš přírodu pod kontrolou

Rovnováha

Kdykoli **udělíš zranění**, vezmi si 1 rovnováhu. Jakmile se někoho dotkneš a spojíš se s duchy života, můžeš utratit rovnováhu a za každou utracenou rovnováhu vyléčíš 1k4 životů.

Jakmile dosáhneš na úroveň 6-10, vyber si z následujících tahů, nebo z tahů pro úroveň 2-5.

Osvojení proměn

Když se proměníš, hoď 1k4 a přičti si tolik nabití k proměně.

Dvojník

Jsi schopen zapamatovat si esenci konkrétního tvora a přijmout jeho přesnou podobu, včetně podoby lidí, elfů a podobně. Dokážeš i potlačit svůj znak (viz. Zrozen ze země), ale pokud tak učiníš, obdržíš dočasně -1, dokud se nenavrátíš do své přirozené podoby.

Krev a burácení

(nahrazuje Tesáky a spáry)

Pokud se **proměníš do vhodné podoby** (něco nebezpečného), tvé zranění se zvýší na k10.

Spánek druida

Jakmile si vezmeš tento tah, při příští příležitosti, kdy jsi v klidu a bezpečí a strávíš čas v příhodném prostředí, můžeš se na toto prostředí naladit. Tento efekt nastane pouze jednou a PJ ti řekne, kolik času a za jakou cenu si můžeš nové prostředí osvojit. Od dané chvíle budeš moci využívat i nové prostředí jako své prostředí.

Rozmlouvač se světem

(vyžaduje Rozlouvač s věcmi)

Vidíš vzory, které tvoří předivo světa. Dokážeš využívat Řeč duchů, Měňavce a Studium esencí i na základní elementy – oheň, vodu, vzduch a zemi.

Lovcova sestra

Zvol jeden tah ze seznamu povolání Hraničář

Tvarovač

(vyžaduje Tvůrce proměn)

Při proměně si můžeš buď zvýšit zbroj o 1, nebo udělovat zranění o +1k4 vyšší.

Chiméra

Když se proměňuješ, můžeš vytvořit svou podobu až ze tří různých bytostí. Můžeš být například medvědem s orlími křídly a hlavou berana. Každá z podob ti poskytne nějaký tah. Chiméra se chová dle stejných pravidel jako jakákoli jiná proměna.

Počasník

Pokud jsi za úsvitu pod otevřenou oblohou, PJ se tě zeptá, jaké bude dnes počasí. Odpověz a takové počasí skutečně nastane.

BOJOVNÍK

Jména

Trpaslík: Ozruk, Surtur, Brunhilda, Annika, Janos, Greta, Dim, Rundrig, Jarl, Xotoq
Elf: Elohiir, Sharaseth, Hasrith, Shevaral, Cadeus, Eldar, Kithracet, Thelian
Půlčík: Finnegan, Olive, Randolph, Bartleby, Aubrey, Baldwin, Becca
Člověk: Hawke, Rudiger, Gregor, Brianne, Walton, Castor, Shanna, Ajax, Hob

Vzhled

Zatvrzelý pohled, Mrtvolný pohled, Dychtivý pohled
Rozpuštěné vlasy, Krátké vlasy, Otlučená helma
Mozolnatá kůže, Opálená kůže, Zjizvená kůže
Vytrénovaná postava, Pružná postava, Zničená postava

Vlastnosti

16/+2, 15/+1, 13/+1, 12/+0, 9/+0, 8/-1
SÍLA……..
OBRATNOST……
ODOLNOST…….
INTELIGENCE……
MOUDROST…….
CHARISMA……
Zranění: K10 **Zbroj**:…….. **Životy** (10+Odolnost)……

Přesvědčení

Dobro

Ochraňuj slabší, než jsi sám

Neutralita

Poraž protivníka, který stojí za to

Zlo

Zabij protivníka, který je bezbranný nebo se ti vzdal

Rasa

Trpaslík

Pokud si sedneš s někým na skleničku, můžeš pro Jednání využít ODL místo CHA.

Elf

Zvol jeden typ zbraně. Tento typ zbraně můžeš používat jako Vytříbený.

Půlčík

Pokud Překonáváš nebezpečí a můžeš využít svoji malou velikost jako výhodu, přičti si bonus +1.

Člověk

Jednou během konfliktu můžeš přehodit svůj nebo cizí hod na zranění.

Pouta

Doplň jméno společníka do alespoň jednoho:
… mi vděčí za život, ať se mu to líbí nebo ne.
Přísahal jsem chránit …
Obávám se o schopnost … přežít v jeskyni.
… je slaboch, já z něj ale udělám tvrďáka, jako jsem já.

Startovní tahy

Ohýbej mříže, zvedej brány

Pokud **použiješ hrubou sílu, abys zničil neživou překážku**, hoď + SIL. *Při 10+ zvol tři. *Při 7-9 zvol 2.

- Nezabralo to příliš času
- Nezničil jsi nic cenného/důležitého
- Nevydalo to nadměrný hluk
- Dokážeš to bez větší námahy opravit

Obrněnec

Ignoruj značku Neohrabaný u těžkých zbrojí.

Rodová zbraň

Tato zbraň je tvoje. Existuje spousta podobných, ale tato konkrétní je jen tvoje. Tvá zbraň je ti nejlepším přítelem, tvým životem. Vládneš jí tak jako vládneš svým životem. Jeden bez druhého jste ničím. Vládni svou zbraní dobře.
Zvol základní popis své zbraně (váha 2):

- Meč
- Sekera
- Kladivo
- Kopí
- Řemdich
- Pěsti

Zvol dosah, který ke tvé zbrani sedí nejlépe:

- Příruční
- Krátká
- Dlouhá

Zvol dvě vylepšení:

- Háčky a hroty. +1 zranění, +1 váha
- Ostrá. +2 průrazná
- Perfektně vyvážená. Přidává značku vytříbená
- Vroubkována čepel. +1 zranění
- Září v přítomnosti jednoho typu příšer, zvol jakého
- Obrovská. Přidej značky masakr a rázná
- Všestranná. Přidej další dosah
- Prvotřídní. -1 váha

Zvol vzhled:

- Starodávná
- Neposkvrněná
- Zdobená
- Zkrvavená
- Zlověstná

Výbava

Tvá nosnost je 12 + SIL. Máš u sebe rodovou zbraň a proviant (5 použití, váha 1).
Zvol svou obranu:

- Kroužková zbroj (zbroj 1, váha 1) a výbavu dobrodruha (váha 1)
- Šupinová zbroj (zbroj 2, váha 3)

Zvol dvě:

- 2x léčivý lektvar (váha 0)
- Štít (+1 zbroj, váha 2)
- Protijed (váha 0), proviant (váha 1), obvazy a bylinky (váha 1)
- 22 stříbrňáků

Pokročilé tahy

Jakmile dosáhneš na úroveň 2-5, vyber si z následujících tahů.

Nemilosrdnost
Když uděluješ zranění, udělíš o +1k4 zranění více.

Dědictví
Pokud budeš **rozmlouvat s duchy sídlícími ve tvé rodové zbrani**, dají ti nový pohled s vazbou na aktuální situaci a možná se tě sami na něco zeptají. Hoď + CHA. *Při 10+ ti PJ popíše užitečný detail. *Při 7-9 ti PJ popíše, jaký máš ze situace pocit.

Mistrovství se zbrojí
Pokud se rozhodneš, aby **tvá zbroj schytala plné zranění místo, abys ho obdržel ty**, je zranění pohlceno zbrojí, ale hodnota zbroje nebo štítu (dle tvé volby) o jedna klesne. Pokud je hodnota zbroje snížena na 0, je zbroj zničena.

Vylepšená zbraň
Pro svou rodovou zbraň zvol jedno další vylepšení.

Vidět rudě
Získáváš bonus +1 pro Prozkoumání reality během boje.

Vyšetřovatel
Pokud **Jednáš s využitím hrozby násilím jako páky**, můžeš použít SIL místo CHA.

Pach krve
Pokud bojuješ s nepřítelem Útokem na blízko, tvůj další útok do téhož protivníka zraňuje navíc za +1k4 životů.

Základy multipovolání
Naučíš se jednu akci jiného povolání. Pro naučení akce počítej svoji úroveň jako o jedna nižší.

Kůže ze železa
Získáváš zbroj +1.

Kovář
Pokud máš přístup k výhni, můžeš přenést magické vlastnosti kouzelné zbraně na svoji rodovou zbraň. Během přenosu je magická zbraň zničena. Tvá rodová zbraň získá kouzelné vlastnosti magické zbraně.

Jakmile dosáhneš na úroveň 6-10, vyber si z následujících tahů, nebo z tahů pro úroveň 2-5.

Krvežíznivost
(nahrazuje Nemilosrdnost)
Když uděluješ zranění, udělíš o +1k8 zranění více.

Absolutorium se zbrojí
(nahrazuje Mistrovství se zbrojí)
Pokud se **rozhodneš, aby tvá zbroj schytala plné zranění místo, abys ho obdržel ty**, je zranění pohlceno zbrojí a získáš jednorázově bonus +1, ale hodnota zbroje nebo štítu (dle tvé volby) o jedna klesne. Pokud je hodnota zbroje snížena na 0, je zbroj zničena.

Zlé oko
(vyžaduje: Vidět rudě)
Když **vstoupíš do boje**, hoď + CHA. *Při 10+ získáš dvě nabití. *Při 7-9 získáš jedno nabití. Za jedno nabití navážeš oční kontakt s NPC a to ztuhne a nebude schopno reagovat, dokud ztuhnutí nezrušíš. *Při 6- tě nepřátelé identifikují jako největší hrozbu.

Chuť krve
(nahrazuje: Pach krve)
Pokud bojuješ s nepřítelem Útokem na blízko, tvůj další útok do téhož protivníka zraňuje navíc za +1k8 životů.

Učedník multipovolání
Naučíš se jednu akci jiného povolání. Pro naučení akce počítej svoji úroveň jako o jedna nižší.

Očima Smrti
Když **vstupuješ do bitvy**, hoď + MOU. *Při 10+ jmenuj někoho, kdo přežije a někoho, kdo zemře. *Při 7-9 jmenuj někoho, kdo přežije, nebo někoho, kdo zemře. Jmenuj jen NPC, nikoli postavy hráčů. PJ naplní tvou vizi, pokud to bude jen trochu možné. *Při 6- uvidíš svou vlastní smrt a obdržíš dočasný postih -1 po dobu trvání bitvy.

Oko pro zbraně
Pokud si prohlédneš nepřítelovu zbraň, PJ ti řekne, jak velké zranění uděluje.

Mimořádný válečník
Pokud Útočíš na blízko a hodíš 12+, udělíš svoje zranění, vyhneš se útoku soupeře a navíc nepřítele ohromíš, vyvedeš z míry nebo vyděsíš.

PALADIN

Jména

Thaddeus, Augustine, Lux, Cassius, Hadrian, Lucia, Octavia, Regulus, Valeria, Sanguinus, Titanius

Vzhled

Laskavý pohled, Planoucí pohled, Nadšený pohled
Helmice, Upravený účes, Prostovlasý
Obnošený svatý symbol, Zdobený svatý symbol
Vytrénované tělo, Rozložité tělo, Štíhlé tělo

Vlastnosti

16/+2, 15/+1, 13/+1, 12/+0, 9/+0, 8/-1
SÍLA……..
OBRATNOST……
ODOLNOST…….
INTELIGENCE……
MOUDROST…….
CHARISMA……
Zranění: K10 **Zbroj**:…….. **Životy** (10+Odolnost)……

Přesvědčení

Právo

Odepři svobodu kriminálníkovi nebo bezvěrci

Dobro

Ochraňuj slabší i za cenu vlastního nebezpečí

Rasa

Jsi člověk a získáš následující tah:

Člověk

Pokud se pomodlíš za získání vedení, stačí na malou chvíli, můžeš se zeptat: „Co zde je zlem?“ PJ ti popravdě odpoví.

Pouta

Doplň jméno společníka do alespoň jednoho:
… zcestné chování přivádí do nebezpečí jeho duši!
… mi stál v bitvě po boku. Mohu mu plně důvěřovat.
Respektuju, v co věří …, ale doufám, že jednou uvidí skutečnou cestu.
… je statečná duše, je toho hodně, co se od něho mohu naučit.

Startovní tahy

Přikládání rukou

Pokud se **někoho dotkneš holou rukou a pomodlíš se za jeho zdraví**, hoď + CHA.*Při 10+ mu vyléčíš 1k8 životů nebo z něj sejmeš jednu nemoc. *Při 7-9 ho vyléčíš, ale zranění nebo nemoc se přenese na tebe.

Obrněnec

Ignoruj značku Neohrabaný u těžkých zbrojí.

Já jsem zákon

Pokud **uděluješ NPC příkaz založený na autoritě tvého boha**, hoď + CHA. *Při 7-9 si NPC vybírají jedno z:

- Udělají, co po nich chceš
- Opatrně ustoupí a pak se dají na útěk
- Zaútočí na tebe

*Při 10+ si vyberou NPC stejně, jako při 7-9, ale navíc proti nim získáš jednorázový bonus +1.
*Při 6- budou jednat, jak sami uznají za vhodné a získáš proti nim dočasný postih -1.

Mise

Pokud se **modlitbou a rituálem očisty zavážeš k naplnění mise**, urči, co vykonáš:

- Skol …, velkou pohromu pro místní kraj
- Ochraň … před nepravostmi, které je ohrožují
- Odhal pravdu o …

Následně zvol dvě výhody, které z mise vyplývají:

- Neochvějný cit pro směr k …
- Nezranitelnost … (ostré zbraně, oheň, okouzlení…)
- Znamení božské autority
- Cit odhalující lež
- Hlas, který je nadřazen jazyku
- Osvobození od hladu, žízně a spánku

PJ ti řekne, jaká přísaha nebo přísahy jsou vyžadovány k získání požehnání k misi:

- Čest (zapovídá: zbabělé chování a triky)
- Střídmost (zapovídá: obžerství, smilstvo)
- Zbožnost (vyžaduje: dodržování denních svátostí)
- Chrabrost (zapovídá: utrpení zlých bytostí tím, že žijí)
- Pravda (zapovídá: lži)

Pohostinnost (vyžaduje: poskytnout pomoc všem v nouzi, bez ohledu na to, kým jsou)

Výbava

Tvá nosnost je 12 + SIL. Máš u sebe proviant (5 použití, váha 1), šupinovou zbroj (zbroj 2, váha 3) a symbol své víry, popiš ho (váha 0). Zvol si zbraň:

- Halapartna (dlouhá, +1 zranění, obouruční, váha 2)
- Dlouhý meč (krátká, +1 zranění, váha 1) a štít (zbroj +1, váha 2)

Zvol jedno:

- Výbava dobrodruha (váha 1)
- Proviant (váha 1) a léčivý lektvar (váha 0)

Pokročilé tahy

Jakmile dosáhneš na úroveň 2-5, vyber si z následujících tahů.

Boží náklonost

Oddáš se bohu (popiš nového boha nebo zvol již existujícího). Získáš kněžské tahy Kontakt a Sešli kouzlo. Jakmile si osvojíš tento tah, pohlížej na sebe jako na kněze na první úrovni. Pokaždé, když dosáhneš nové úrovně, zvyš i svou klerickou úroveň o jedna.

Krvavá záštita

Když utržíš zranění, můžeš zatnout zuby a akceptovat úder. Pokud tak učiníš, neobdržíš žádné zranění, ale místo toho utržíš oslabení dle své volby. Pokud už máš všech šest oslabení, nemůžeš využít tento tah.

Úder

Pokud následuješ svoji Misi, uděluješ dodatečné zranění +1k4.

Exterminatus
Pokud **hlasitě proneseš přísahu porážky nepříteli**, tebou udělené zranění tomuto nepříteli je zvýšeno o +2k4, ale zranění, které bys udělil komukoli jinému, se snižuje o -4 životy. Efekt trvá, dokud není nepřítel poražen. Pokud selžeš nebo se vzdáš, můžeš přijmout své selhání, ale efekt trvá, dokud nenajdeš cestu k odčinění svého selhání.

Frontální útok
Pokud **vedeš frontální útok**, tak ti, kteří tě následují, získají jednorázový bonus +1.

Nezdolný obránce
Pokud Bráníš, vždy získáš +1 nabitá navíc, i když hodíš 6-.

Klamný útok
Pokud Útočíš na blízko, zvol spojence. Jeho následující útok proti tvému cíli udělí navíc +1k4 zranění.

Svatá ochrana
Pokud plníš Misi, získáš zbroj +1.

Hlas autority
Získáš bonus +1 pro ovládání společníků.

Pohostinný
Kdykoli léčíš spojence, vyléčíš mu navíc +1k8 životů.

Jakmile dosáhneš na úroveň 6-10, vyber si z následujících tahů, nebo z tahů pro úroveň 2-5.

Důkaz víry
(vyžaduje: Boží náklonost)
Když **vidíš, jak je prováděna božská magie**, můžeš se zeptat PJ, kterému bohu kouzlo náleží. Získáš bonus +1, pokud budeš jednat dle odpovědi.

Božský úder
(nahrazuje Úder)
Pokud následuješ svoji Misi, uděluješ dodatečné zranění +1k8.

Vždy vpřed
(nahrazuje Frontální útok)
Pokud vedeš frontální útok, tak ti, kteří tě následují, získají jednorázový bonus +1 a jednorázový bonus ke zbroji +2.

Nezlomný obránce
(nahrazuje Nezdolný obránce)
Pokud Bráníš, vždy získáš +1 nabitá navíc, i když hodíš 6-. Při 12+ místo získání nabití je nejbližší útočící protivník zablokován a tím ti dává výhodu, kterou ti PJ popíše.

Tandemový útok
(nahrazuje Klamný útok)
Pokud Útočíš na blízko, zvol spojence. Jeho následující útok proti tvému cíli udělí navíc +1k4 zranění a získá jednorázový bonus +1 proti tvému cíli.

Božská ochrana
(nahrazuje Svatá ochrana)
Pokud plníš Misi, získáš zbroj +2.

Božská autorita
(nahrazuje Hlas autority)
Získáš bonus +1 pro ovládání společníků. Pokud hodíš 12+, společník překoná strach a obavy a splní tvůj příkaz s maximální efektivitou.

Víc než pohostinný
(nahrazuje Pohostinný)
Kdykoli léčíš spojence, vyléčíš mu navíc +2k8 životů.

Nezlomný
Pokud utrpíš oslabení (včetně Krvavé záštity), získáš jednorázový bonus +1 proti čemukoli, co oslabení způsobilo.

Rytíř
Když plníš misi, můžeš si zvolit tři výhody místo dvou.

HRANIČÁŘ

Jména

Elf: Throndir, Elrosine, Aranwe, Celion, Dambrath, Lanethe
Člověk: Jonah, Halek, Brandon, Emory, Shrike, Nora, Diana

Vzhled

Divoký pohled, Pronikavý pohled, Zvířecí pohled
Kapuce, Rozpuštěné vlasy, Prostovlasý
Kápě, Maskovací oblečení, Cestovní oblečení
Mrštná postava, Divoká postava, Trénovaná postava

Vlastnosti

16/+2, 15/+1, 13/+1, 12/+0, 9/+0, 8/-1
SÍLA……..
OBRATNOST……
ODOLNOST…….
INTELIGENCE……
MOUDROST…….
CHARISMA……
Zranění: K8 **Zbroj**:…….. **Životy** (8+Odolnost)……

Přesvědčení

Chaos

Osvoboď někoho z pout (skutečně nebo přeneseně)

Dobro

Bojuj s nepřirozenou hrozbou navzdory vlastnímu bezpečí

Neutralita

Pomoz zvířeti nebo duchovi divočiny

Rasa

Elf

Pokud Podnikáš nebezpečnou výpravu skrze divočinu, ať si vybereš jakoukoli roli, počítej svůj výsledek, jako bys hodil 10+.

Člověk

Pokud tábořiš v jeskyni nebo ve městě, nemusíš spotřebovat jednu porci proviantu.

Příkaz

Pokud využíváš svého zvířecího společníka při činnosti, ke které je trénovaný…

- …a útočí na stejný cíl, jako ty, přičti dravost ke svému zranění
- …a stopuješ, přičti jeho mazanost ke svému hodu
- …a obdržíš zranění, přičti jeho zbroj ke své
- …a zkoumáš skutečnost, přičti jeho mazanost ke své
- …a jednáš, přičti jeho mazanost ke svému hodu
- …a někdo se ti snaží škodit, přičti k soupeřovu hodu jeho instinkty

Startovní tahy

Na lovu

Pokud **sleduješ stopu, kterou za sebou zanechává procházející bytost**, hoď + MOU. *Při 7+ dokážeš sledovat bytost, dokud nedojde k významné změně ve směru pohybu nebo způsobu cestování stopovaného. *Při 10+ si navíc zvol jedno:

- Získáš od PJ užitečnou informaci o stopované kořisti
- Zjistíš, co zapříčinilo, že stopa skončila

Cílený výstřel

Pokud **útočíš na dálku proti bezbrannému nebo překvapenému nepříteli**, můžeš si vybrat, že udělíš své běžné zranění, nebo vyber, na co cílíš a hoď + OBR.

- Hlava: *Při 7+ cíl na několik chvil zůstane stát neschopen reakce. *Při 10+ navíc udělíš svoje zranění.
- Ruka: *Při 7+ cíl upustí, co držel v ruce. *Při 10+ navíc uděláš svoje zranění.
- Noha: *Při 7+ cíl začne kulhat. *Při 10+ navíc udělíš svoje zranění.

Zvíření společník

Získáváš nadpřirozené spojení s loajálním zvířetem. Nemusíš k němu mluvit a zvíře přesto jedná tak, jak si přeješ. Pojmenuj svého zvířecího společníka a zvol jeho druh:
Vlk, puma, medvěd, orel, pes, jestřáb, kočka, sova, holub, krysa, mula
Zvol základní vlastnosti:

- Dravost +2, Mazanost +1, Zbroj 1, Instinkty +1
- Dravost +2, Mazanost +2, Zbroj 0, Instinkty +1
- Dravost +1, Mazanost +2, Zbroj 1, Instinkt +1
- Dravost +3. Mazanost +1, Zbroj 1, Instinkty +2

Zvol tolik silných stránek, kolik je Dravost:
Rychlý, statný, ohromný, klidný, přizpůsobivý, rychlé reflexy, neúnavný, nenápadný, zběsilý, zastrašující, ostré smysly, tichý
Tvůj zvířecí pomocník je trénovaný k boji proti lidem. Zvol tolik dalších natrénovaných schopností, kolik je jeho mazanost:
Lov, pátrání, průzkum, strážení, boj s monstry, trénink/předvádění, práce, cestování
Zvol tolik slabin, kolik jsou jeho instinkty:
Prchlivý, krutý, pomalý, zlomený, děsivý, zapomětlivý, tvrdohlavý, chromý

Výbava

Tvá nosnost je 11 + SIL. Máš u sebe proviant (5 použití, váha 1), koženou zbroj (zbroj 1, váha 1) a toulec šípů (munice 3, váha 1). Zvol si výzbroj:

- Lovecký luk (krátký dostřel, dlouhý dostřel, váha 1) a krátký meč (krátký, váha 1)
- Lovecký luk (krátký dostřel, dlouhý dostřel, váha 1) a kopí (dlouhá, váha 1)

Zvol jedno:

- Výbava dobrodruha (váha 1) a proviant (váha 1)
- Výbava dobrodruha (váha 1) a toulec šípů (munice 3, váha 1)

Pokročilé tahy

Tento tah si můžeš vzít jen při prvním přestupu

Půl-elf

Kdesi ve tvém rodokmenu došlo ke spojení krve, které se nyní projevuje. Získáš startovní tah elfa, pokud jsi člověk, nebo naopak.

Jakmile dosáhneš na úroveň 2-5, vyber si z následujících tahů.

Hlas divočiny

Dokážeš rozmlouvat s a rozumět zvířatům.

Povědomá kořist

Pokud ověřuješ znalosti o nějaké nestvůře, použij MOU místo INT.

Zmijí kousnutí

Pokud zaútočíš dvěma zbraněmi naráz, přidej +1k4 zranění za druhou zbraň.

Kamufláž

Pokud **zůstaneš v přírodním prostředí nehnuté stát**, nepřátelé si tě nevšimnou, dokud se nepohneš.

Nejlepší přítel člověka

Pokud **necháš svého zvířecího společníka, aby schytal ránu, která patřila tobě**, neobdržíš žádné zranění, ale dravost tvého společníka klesne na 0. Dokud je dravost společníka na 0, nemůžeš znovu použít tuto schopnost. Jakmile nastane okamžik, kdy si společník několik hodin odpočine, jeho dravost se navrátí k normální hodnotě.

Zastiň slunce

Pokud střílíš, můžeš utratit ještě před hodem munici navíc. Zas každou munici, kterou utratíš, můžeš vystřelit na další cíl. Střelbu vyhodnoť jen jednou a použij zranění na každý z cílů.

Trénink

Zvol pro svého zvířecího společníka další natrénovanou schopnost.

Bůh ukrytý v pustině

Oddáš se bohu (popiš nového boha nebo zvol již existujícího). Získáš kněžské tahy Kontakt a Sešli kouzlo. Jakmile si osvojíš tento tah, pohlížej na sebe jako na kněze na první úrovni. Pokaždé, když dosáhneš nové úrovně, zvyš i svou klerickou úroveň o jedna.

Následuj mě

Pokud Podnikáš nebezpečnou výpravu skrze divočinu, můžeš zastat dvě role současně. Za každou z nich si hoď zvlášť.

Bezpečné místo

Pokud **rozmisťuješ hlídky na noc**, každý, kdo hlídkuje, získává jednorázový bonus +1 k hlídkování.

Jakmile dosáhneš na úroveň 6-10, vyber si z následujících tahů, nebo z tahů pro úroveň 2-5.

Řeč divočiny

(nahrazuje Hlas divočiny)
Můžeš mluvit a rozumíš jakémukoli nemagickému tvorovi divočiny, který nepochází z jiných sfér.

Lovcova kořist

(nahrazuje Povědomá kořist)
Pokud ověřuješ znalosti o nějaké nestvůře, použij MOU místo INT. Pokud hodíš 12+, navíc, kromě běžného efektu, můžeš položit PJ jednu libovolnou otázku o svém cíli.

Zmijí tesáky

(nahrazuje Zmijí kousnutí)
Pokud zaútočíš dvěma zbraněmi naráz, přidej +1k8 zranění za druhou zbraň.

Šmakova slabina

Pokud znáš slabinu svého cíle, získávají tvé šípy průraz 2.

Chodec

(nahrazuje Následuj mě)
Pokud Podnikáš nebezpečnou výpravu skrze divočinu, můžeš zastat dvě role současně. Hoď dvakrát a pro obě role si vezmi lepší z hodů.

Bezpečnější místo

(nahrazuje Bezpečné místo)
Pokud rozmisťuješ hlídky na noc, každý, kdo hlídkuje, získává jednorázový bonus +1 k hlídkování. Po noci strávené v tábořišti získává každý jednorázově +1.

Obezřetný

Pokud sleduješ svou kořist, při 7+ můžeš navíc zdarma položit jednu otázku, která se váže ke kořisti, kterou stopuješ, ze seznamu prozkoumání skutečnosti.

Zvláštní fígl

Zvol tah jiného povolání. Dokud spolupracuješ se svým zvířecím společníkem, můžeš využívat tento tah.

Nepřirozený spojenec

Tvůj zvířecí společník není zvíře, ale stvůra. Popiš ho. Společník získá +2 dravost, +1 instinkty a novou natrénovanou vlastnost.

ZLODĚJ

Jména

Půlčík: Felix, Rook, Mouse, Sketch, Trixie, Robin, Omar, Brynn, Bug
Člověk: Sparrow, Shank, Jack, Marlow, Dodge, Rat, Pox, Humble, Farley

Vzhled

Prohnaný pohled nebo Pohled kriminálníka
Kapuce, umaštěné vlasy nebo nakrátko střižené vlasy
Tmavé oblečení, zdobené oblečení nebo běžné oblečení
Trénovaná postava, Svalnatá postava, Ochablá postava

Vlastnosti

16/+2, 15/+1, 13/+1, 12/+0, 9/+0, 8/-1
SÍLA……..
OBRATNOST……
ODOLNOST…….
INTELIGENCE……
MOUDROST…….
CHARISMA……
Zranění: K8 **Zbroj**:…… **Životy** (6+Odolnost)……

Přesvědčení

Chaos

Vpadni do nebezpečí bez jasného plánu.

Neutralita

Vyhni se odhalení nebo se se infiltruj na uzavřené místo.

Zlo

Hoď své ohrožení nebo obvinění na krk někoho jiného.

Rasa

Půlčík

Pokud útočíš se zbraní na dálku, uděluješ o 2 vyšší zranění.

Člověk

Jsi profík. Pokud prozkoumáváš skutečnost nebo odhaluješ znalosti o kriminálních aktivitách, získáváš bonus +1.

Pouta

Doplň jméno společníka do alespoň jednoho:
… jsem něco ukradl.
… mi kryje záda, pokud půjde do tuhého.
… má o mě usvědčující informace.
Jsem v rozepři s …

Startovní tahy

Odborník na pasti

Pokud **se věnuješ nějaký čas prohledáváním nebezpečné oblasti**, hoď + OBR. *Při 10+ získáš 3 nabití. *Při 7-9 získáš jedno nabití. Jak procházíš oblastí, můžeš utratit nabití a za každé z nich položit jednu otázku z následujících:

- Je zde nějaká past, a pokud ano, co ji aktivuje?
- Co past dělá, pokud je aktivována?
- Je zde skrytého ještě něco?

Hbité prsty

Když **odemykáš zámky, prohrabuješ se v něčích kapsách nebo deaktivuješ pasti**, hoď + OBR. *Při 10+ se ti to bez obtíží podaří. *Při 7-9 uspěješ, ale PJ ti nabídne dvě možnosti – můžeš být podezřelý, v nebezpečí, nebo úspěch za cenu.

Probodnutí ze zálohy

Pokud **útočíš zbraní na blízko proti překvapenému nebo bezbrannému protivníkovi**, můžeš mu buď udělit zranění, nebo hodit + OBR. *Při 10+ zvol dvě. *Při 7-9 zvol jedno:

- Nedostaneš se s cílem do souboje tváří v tvář
- Udělíš své zranění + 1k6
- Vytvoříš si výhodu, která přidá tobě nebo tvému spojenci jednorázový bonus +1, pokud ji využijete
- Poškodíš protivníkovu zbroj o 1, dokud si ji neopraví

Pružná morálka

Pokud se kdokoli snaží odhalit tvé přesvědčení, můžeš jim říct jakékoli, které si vybereš.

Travič

Ovládl jsi schopnost zacházet s a používat jedy. Zvol jeden z jedů v seznamu níže. Tento jed už pro tebe nebude nadále nebezpečný. Začínám se třemi dávkami tohoto jedu. Kdykoli se ti naskytne čas a příležitost pro nasbírání surovin pro výrobu jedu a budeš se nacházet na bezpečném místě, kde budeš moci jed uvařit, můžeš vyrobit tři dávky tohoto jedu zdarma. Pamatuj, že některé jedy se aplikují tak, že je opatrně naneseš na svůj cíl nebo je cíl musí sníst nebo vypít. U dotykových jedů stačí, aby se jich cíl dotkl. Tyto jedy mohou být i aplikovány na čepeli zbraně.

- Olej z rulíku (aplikace): Cíl upadne do lehkého spánku
- Krvavá tráva (dotyk): Cíl uděluje dočasně o -1k4 zranění méně, dokud není vyléčen
- Zlatý kořen (aplikace): Cíl se chová vůči nejbližší bytosti, kterou uvidí, jako k důvěryhodnému spojenci, dokud se neprokáže opak
- Hadí slzy (dotyk): Kdokoli, kdo udělí cíli zranění, si hází dvakrát a vezme lepší z hodů

Výbava

Tvá nosnost je 9 + SIL. Máš u sebe proviant (5 použití, váha 1), koženou zbroj (zbroj 1, váha 1), tři dávky svého zvoleného jedu a 10 stříbrňáků. Zvol svou výzbroj:

- Dýka (příruční, váha 1) a krátký meč (krátký, váha 1)
- Rapír (krátká, vytříbená, váha 1)

Zvol střelnou zbraň:

- 3 vrhací nože (vrhací, krátký dostřel, váha 0)
- Luk (krátký dostřel, váha 2) a toulec šípů (munice 3, váha 1)

Zvol jedno:

- Výbava dobrodruha (váha 1)
- Léčivý lektvar (váha 0)

Pokročilé tahy

Jakmile dosáhneš na úroveň 2-5, vyber si z následujících tahů.

Nefér rána
Pokud používáš vytříbenou nebo příruční zbraň, při probodnutí ze zálohy dáváš navíc +1k6 zranění.

Obezřetný
Kdykoli použiješ odborníka na pasti, získáš +1 nabití, i když hodíš 6-.

Vábnička
Pokud **předvedeš pompézní podívanou kolem svého nejcennějšího majetku**, zvol někoho, kdo je poblíž. Udělá cokoli, aby získat tento předmět nebo něco podobné.

Vždy připraven
Nikdo tě nepřekvapí. Pokud by tě měl nepřítel nachytat nepřipraveného, stejně budeš jednat jako první.

Mistr travič
Jakmile poprvé použiješ jed, více pro tebe nebude nebezpečným.

Otrava
Dokážeš aplikovat i složité jedy jako nic. Pokud aplikuješ jed, který pro tebe není nebezpečný, na zbraň, stane se dotykovým.

Dryjáčník
Kdykoli se ti naskytne čas a příležitost pro nasbírání surovin pro výrobu jedu a budeš se nacházet na bezpečném místě, kde budeš moci jed uvařit, můžeš vyrobit tři dávky jedu, který jsi už použil.

Podvraťák
Pokud jsi přečíslen, získáš zbroj +1.

Kontakty
Pokud vypustíš zprávu do kriminálního podsvětí o tom, co chceš nebo potřebuješ, hoď + CHA. *Při 10+ ti to někdo sežene. *Při 7-9 se budeš muset spokojit s něčím podobným, nebo se to neobejde bez dalších podmínek nebo protislužby. Volba je na tobě.

Jakmile dosáhneš na úroveň 6-10, vyber si z následujících tahů, nebo z tahů pro úroveň 2-5.

Zákeřňák
(nahrazuje Nefér rána)
Pokud používáš vytříbenou nebo příruční zbraň, při probodnutí ze zálohy dáváš navíc +1k8 zranění a všechny další útoky dávají navíc +1k4 zranění.

Extrémně obezřetný
(nahrazuje Obezřetný)
Kdykoli použiješ odborníka na pasti, získáš +1 nabití, i když hodíš 6-. Při 12+ získáš 3 nabití a jakmile se příště přiblížíš k pasti, PJ ti okamžitě řekne, o co se jedná, co ji spouští, kdo ji nastražil a jak ji můžeš využít ve svůj prospěch.

Alchymista
(nahrazuje Dryjáčník)
Kdykoli se ti naskytne čas a příležitost pro nasbírání surovin pro výrobu jedu a budeš se nacházet na bezpečném místě, kde budeš moci jed uvařit, můžeš vyrobit tři dávky jedu, který jsi už použil. Kromě toho můžeš popsat efekt, kterého bys chtěl při výrobě jedu dosáhnout. PJ ti povolí jed vyrobit, ale přidá ti jednu nebo více podmínek:

- Funguje pouze při specifických podmínkách
- Nejlepší, co můžeš vyrobit, je slabší verze
- Bude to nějakou dobu trvat, než se projeví následek jedu
- Bude mít zřetelné vedlejší účinky

Psanec
(nahrazuje Podvraťák)
Získáváš zbroj +1. Pokud jsi přečíslen, získáš místo toho zbroj +2.

Úhyb
Pokud překonáváš nebezpečí a hodíš 12+, vedeš si daleko lépe, než že jsi nebezpečí pouze překonal. Nejen, že získáš, o co ses snažil, ale PJ ti nabídne lepší výsledek, skutečný půvab nebo nezapomenutelný okamžik.

Letící zbraň
Můžeš hodit libovolnou zbraň pro boj na blízko, za použití tahu střelba. Hozená zbraň je hozená, takže nemůžeš zvolit snížení munice při hodu 7-9.

Úniková cesta
Pokud jsi v maléru a potřebuješ rychle zmizet, popiš svoji únikovou cestu a hoď + OBR: *Při 10 jsi zmizel. *Při 7-9 můžeš zůstat nebo zmizet. Pokud zmizíš, bude tě to něco stát: necháš něco za sebou nebo si vezmeš něco sebou, dle popisu PJ.

Převlek
Pokud máš dostatek času a surovin, můžeš si vytvořit převlek, který přesvědčí ostatní, že jsi jiná bytost přibližně stejné velikosti a tvaru, jako jsi ty sám. Tvé akce tě mohou prozradit, ale tvůj vzhled nikoli.

Krádež
Pokud si dáš čas s vytvořením plánu, podle kterého budeš chtít něco ukrást, popiš PJ, co a jak chceš ukrást a zeptej se ho na následující otázky. Pokud budete ty a tvoji společníci jednat dle odpovědí, získáte jednorázový bonus +1.

- Kdo si všimne, že ta věc zmizela?
- Jaká je její nejlepší obrana?
- Kdo si pro to přijde?
- Kdo další o to také stojí?

KOUZELNÍK

Jména

Elf: Galadiir, Fenfaril, Lilliastre, Phirosalle, Enkirash, Halwyr
Člověk: Avon, Morgan, Rath, Ysolde, Ovid, Vitus, Aldara, Xeno, Uri

Vzhled

Ztrápený pohled, Bystrý pohled, Bláznivý pohled
Upravené vlasy, Rozpuštěné vlasy, Špičatý klobouk
Obnošená róba, Stylová róba, Neobvyklá róba
Zavalitá postava, Bizardní postava, Štíhlá postava

Vlastnosti

16/+2, 15/+1, 13/+1, 12/+0, 9/+0, 8/-1
SÍLA……..
OBRATNOST……
ODOLNOST…….
INTELIGENCE……
MOUDROST…….
CHARISMA……
Zranění: K4 **Zbroj**:…….. **Životy** (4+Odolnost)……

Přesvědčení

Dobro

Využij magii k přímé pomoci někomu jinému.

Neutralita

Odhal nepřirozené, magické tajemství.

Zlo

Využij magii k vyvolání strachu a teroru.

Rasa

Elf

Magie je pro tebe stejně přirozená jako dýchání. Kouzlo Najdi magii je pro tebe trikem.

Člověk

Zvol jedno z kněžských kouzel. Můžeš ho sesílat, jako by šlo o kouzelnické kouzlo.

Pouta

Doplň jméno společníka do alespoň jednoho:
… hraje důležitou roli v budoucích událostech. Předpověděl jsem to!
… střeží mé důležité tajemství.
… je žalostně desinformován o světě. Naučím ho všemu, co vím.

Startovní tahy

Kniha kouzel

Ovládáš několik kouzel, která mám zapsaná ve své knize. V knize máš zapsána tři kouzla první úrovně a tři triky. Pokaždé, když postoupíš na vyšší úroveň, si můžeš zapsat další kouzlo stejné nebo nižší úrovně, než je tvoje. Tvá kniha kouzel má váhu 1.

Připravit kouzla

Jakmile **strávíš nerušeně nějaký čas (asi tak hodinu) v tichém prostředí studováním své knihy kouzel**, potom:

- Přijdeš o všechna připravená kouzla
- Připravíš si nová kouzla dle tvé volby. Celková úroveň kouzel nesmí být vyšší než tvoje úroveň + 1, a žádné z nich nesmí mít vyšší úroveň než je tvá vlastní.
- Připravíš si všechny své triky, které se nezapočítávají do limitu kouzel.

Sešli kouzlo

Pokud **sešleš kouzlo, které máš připravené**, hoď + INT. *Při 10+ je kouzlo úspěšně sesláno a zůstane mezi připravenými, takže ho můžeš seslat znovu. *Při 7-9 je kouzlo sesláno, ale vyber jedno z následujících:

- Přilákal jsi nechtěnou pozornost nebo ses dostal do potíží. PJ ti řekne, jak.
- Seslání kouzla narušilo předivo magie, obdržíš -1 dočasně, dokud si opět nepřipravíš kouzla.
- Jakmile kouzlo sešleš, zapomeneš ho. Kouzlo nemůžeš opětovně seslat, dokud si opět nepřipravíš kouzla.

Nezapomeň, že udržování některých kouzel ti může dát postih k Sesílání.

Magická obrana

Můžeš ukončit jakékoli udržované kouzlo, abys pohltil příchozí útok. Kouzlo je ukončeno a ty můžeš odečíst úroveň kouzla od zranění, které dostaneš.

Rituál

Pokud **čerpáš sílu z mocného místa, abys vytvořil magický efekt**, popiš PJ, čeho chceš dosáhnout. Následky, kterých chceš dosáhnout, jsou vždy možné, ale PJ po tobě bude chtít splnění jedné až čtyř podmínek:

- Rituál zabere dny/týdny/měsíce
- Nejdříve musíš…
- Budeš potřebovat pomoc od…
- Rituál bude vyžadovat spoustu peněz
- Nejlepší, čeho lze dosáhnout, je slabší verze
- Ty a tvoji spojenci se vystavujete nebezpečí od…
- Budeš muset obětovat magickou sílu z…

Výbava

Tvá nosnost je 7 + SIL. Máš u sebe knihu kouzel (váha 1)a proviant (5 použití, váha 1). Zvol výstroj:

- Kožená zbroj (zbroj 1, váha 1)
- Vak s knihami (5 použití, váha 2) a 3 léčivé lektvary

Zvol zbraň:

- Dýka (příruční, váha 1)
- Hůl (krátká, obouruční, váha 1)

Zvol jedno z:

- Léčivý lektvar (váha 0)
- 3 protijedy (váha 0)

Pokročilé tahy

Jakmile dosáhneš na úroveň 2-5, vyber si z následujících tahů.

Zázračné dítě

Zvol jedno kouzlo. Můžeš si připravit toto kouzlo, jako by bylo o úroveň níže.

Posílená magie

Pokud sesíláš kouzlo, při 10+ si můžeš vybrat ze seznamu pro 7-9. Pokud tak učiníš, můžeš si dále vybrat jedno z:

- Efekt kouzla je maximalizovaný
- Počet cílů kouzla je dvojnásobný

Studnice znalostí

Kdykoli **prověřuješ znalosti o něčem, o čem nemá nikdo jiný páru**, získáš bonus +1.

Všeználek

Pokud si **k tobě přijde jiná postava pro radu a ty mu poradíš to, co je podle tebe nejlepší**, získá jednorázový bonus +1 a ty získáš +1 zkušenost, pokud bude jednat dle tvé rady.

Rozšířená kniha kouzel

Přidej si do knihy kouzel kouzlo z libovolného povolání.

Znalec

Pokud máš čas a jsi v bezpečí, můžeš prozkoumat magický předmět. Zeptej se PJ, co předmět umí, PJ ti popravdě odpoví.

Logika

Pokud **využiješ k analýze situace dedukci a logiku**, můžeš si k prozkoumání reality přičíst INT místo MOU.

Mystický štít

Dokud máš připravené alespoň jedno kouzlo první úrovně nebo vyšší, získáváš bonus ke zbroji +2.

Protizaklínadlo

Pokud se snažíš **odvrátit mystické kouzlo, které by jinak působilo na tebe**, předhoď jedno z tvých připravených kouzel na obranu a hoď + INT. *Při 10+ je kouzlo odvráceno a na tebe nepůsobí žádný následek. *Při 7-9 je kouzlo odvráceno, ale ty zapomeneš kouzlo, které jsi předhodil na svoji obranu. Protizaklínadlo chrání pouze tebe. Pokud mělo kouzlo více cílů, na ostatní cíle působí beze změny.

Rychlostudium

Pokud **vidíš efekt mystického kouzla**, zeptej se PJ na jeho název a efekty. Pokud budeš jednat dle odpovědi, získáš jednorázový bonus +1.

Jakmile dosáhneš na úroveň 6-10, vyber si z následujících tahů, nebo z tahů pro úroveň 2-5.

Mistr

(vyžaduje Zázračné dítě)

Zvol další kouzlo k tomu, které jsi už zvolil jako zázračné dítě. Můžeš si připravit toto kouzlo, jako by bylo o úroveň níže.

Mocná magie

(nahrazuje Posílená magie)

Pokud sesíláš kouzlo, při 10-11 si můžeš vybrat ze seznamu pro 7-9. Pokud tak učiníš, můžeš si dále vybrat jedno ze seznamu níže. Při 12+ získáš jeden z efektů dle své volby zdarma:

- Efekt kouzla je zdvojen
- Počet cílů kouzla je dvojnásobný

Duše znalce

(vyžaduje Znalec)

Pokud máš čas a jsi v bezpečí na místě moci s magickým předmětem, můžeš posílit magické vlastnosti předmětu. Při příštím použití bude efekt magického předmětu posílen, PJ ti popíše, jak přesně.

Absolutní logika

(nahrazuje Logika)

Pokud **využiješ k analýze situace dedukci a logiku**, můžeš si k prozkoumání reality přičíst INT místo MOU. Při 12+ můžeš položit PJ libovolné tři otázky, nikoli pouze otázky ze seznamu.

Mystická zbroj

(nahrazuje Mystický štít)

Dokud máš připravené alespoň jedno kouzlo první úrovně nebo vyšší, získáváš bonus ke zbroji +4.

Obranné protizaklínadlo

(vyžaduje Protizaklínadlo)

Pokud je tvůj spojenec v dohledu zasažen mystickým kouzlem, můžeš kouzlo odvrátit stejně, jako by bylo sesláno na tebe. Pokud kouzlo cílí na více spojenců, odvracíš ho za každý cíl zvlášť, odděleně.

Mystické pouto

Pokud strávíš čas s bezbranným subjektem, nebo subjektem, který s tím souhlasí, můžeš mezi vámi vytvořit mystické pouto. Vnímáš to, co vnímá on a můžeš prozkoumávat skutečnost o cíli a jeho blízkém okolí, bez ohledu na vzdálenost, která vás dělí. Pokud cíl souhlasil s poutem, můžeš s cílem komunikovat, jako by byl s tebou v místnosti.

Mystický loutkař

Pokud **použiješ kouzlo, abys ovládal jednání cíle**, cíl si nebude pamatovat, co dělal a nebude si tě s činností spojovat.

Posílené kouzlo

Pokud nějaké **bytosti uděluješ zranění**, můžeš do něj uvolnit energii kouzla. Ukonči jedno z trvajících kouzel, na které se soustředíš a přičti úroveň kouzla ke zranění.

Zdroj

Pokud máš dostatek času, mystických surovin a bezpečný prostor, můžeš stvořit místo moci. Popiš PJ, jakou moc chceš místu přisoudit a jak ji chceš s místem svázat. PJ určí, který typ bytostí se bude o tvé počínání zajímat.

KOUZELNICKÁ KOUZLA

Triky

Pokaždé, když si připravuješ kouzla, si připravíš i všechny triky, bez nutnosti si vybírat nebo je započítávat mezi připravená kouzla.

Světlo

Předmět, kterého se dotýkáš, se rozzáří mystickým světlem jasným zhruba jako světlo pochodně. Světlo nevydává žádné teplo nebo zvuk a nespotřebovává žádné palivo, ale v dalších ohledech se chová jako běžná pochodeň. Máš plnou kontrolu nad barvou plamene. Kouzlo trvá, dokud se nachází ve tvé přítomnosti.

Neviditelný služebník (soustředění)

Vyvoláš jednouchý konstrukt, který nedokáže nic jiného, než nosit předměty. Jeho nosnost je 3 a ponese cokoli, co mu podáš. Sám nedokáže zvednout předmět a dokáže přenášet jen ty, které mu podáš. Předměty nesené neviditelným služebníkem vypadají, jako by se vznášely ve vzduchu několik stop za tebou. Pokud obdrží neviditelný služebník zranění nebo ti zmizí z dohledu, okamžitě se rozplyne a všechny předměty, které nesl, upadnou na zem. Jinak ti bude služebník sloužit, dokud neukončíš kouzlo.

Eskamotérství

Předvedeš malou ukázku skutečné magie. Pokud se během sesílání kouzla dotýkáš předmětu, můžeš na předmětu provést drobné kosmetické změny, jako ho vyčistit, ušpinit, ochladit, zahřát, změnit jeho chuť, vůni nebo barvu. Pokud se během sesílání kouzla žádného předmětu nedotýkáš, můžeš stvořit malou iluzi, ne větší, než jsi ty sám. Takto vytvořená iluze je surová a na první pohled je poznat, že jde o iluzi. Nedokáže nikoho obalamutit, ale může pobavit.

Kouzla 1. úrovně

Rozmlouvej s duchy (povolání)

Jmenuj ducha, se kterým chceš mluvit (nebo to nech na PJ). Přitáhneš zvolenou bytost skrze pláně na takovou vzdálenost, aby s tebou dokázala mluvit. Je vázána ti odpovědět jednu jakoukoli otázku a to tak nejlépe, jak to dokáže.

Najdi magii (věštění)

Jeden z tvých smyslů je naladěn na magii. PJ ti popíše, co je zde magického.

Telepatie (soustředění, věštění)

Vytvoříš telepatické pouto s jednou osobou, které se dotýkáš. Pouto ti umožňuje rozmlouvat s touto bytostí pomocí myšlenek. V jeden okamžik můžeš udržovat pouze jedno telepatické pouto.

Zmam osobu (okouzlení, soustředění)

Postava (nikoli zvíře nebo monstrum), kterého se dotýkáš během sesílání kouzla, tě bude považovat za tvého přítele, dokud nebude zraněn nebo se neprokáže opak.

Neviditelnost (iluze, soustředění)

Dotkni se spojence a nikdo ho neuvidí. Je neviditelný! Kouzlo setrvá, dokud cíl nezaútočí nebo ty kouzlo nezrušíš. Dokud se na kouzlo soustředíš, nemůžeš sesílat jiná kouzla.

Magická střela (vyvolání)

Z tvých prstů vystřelí projektily čisté magie. Udělíš 2d4 zranění jednomu cíli.

Alarm

Během sesílání kouzla obejdi široký kruh. Dokud si opět nebudeš připravovat kouzla, budeš varován, kdykoli nějaká nestvůra překročí kruh. Dokonce, i když spíš, kouzlo tě probudí.

Kouzla 3. úrovně

Zruš magii

Zvol kouzlo nebo magický efekt ve svém okolí. Kouzlo je rozptýleno. Slabší kouzla jsou ukončena, silnější magie je oslabena nebo potlačena, dokud jsi na blízku.

Závoj času (věštění)

Sešli kouzlo a zadíváš se na lesklý povrch, kde nahlédneš za závoj času. PJ ti odhalí chmurnou předzvěst neradostné události, která nastane, pokud nezasáhneš. Popíše ti, čím bys mohl temným následkům zabránit. Bohužel, jen málokdy uslyšíš „budeš žít šťastně až do smrti“.

Ohnivá koule (vyvolání)

Vyvoláš ohnivou kouli, která pohltí tvůj cíl a všechny, kteří jsou poblíž a zraní za 2k6 životů. Zranění ignoruje zbroj.

Mimik (soustředění)

Převezmeš na sebe podobu někoho, koho se dotýkáš během sesílání kouzla. Přejmeš jeho fyzický vzhled, ale zachováš si své chování a smýšlení. Změna trvá, dokud nejsi zraněn nebo se nerozhodneš vrátit do své přirozené podoby. Během proměny přicházíš o všechny kouzelnické tahy.

Zrcadlový obraz (iluze)

Vytvoříš iluzorní obraz sám sebe. Když jsi napaden, hoď 1k6. Při hodu 4, 5 nebo 6 útok cílí na iluzi místo na tebe. Obraz je tím rozptýlen a kouzlo skončí.

Spánek (okouzlení)

Dle volby PJ usne 1k4 nepřátel ve tvém dohledu. Kouzlem je možné zasáhnout pouze stvoření, která jsou schopná spánku. Uspaný cíl je možné vzbudit běžným způsobem jako hlasitým zvukem, zacloumáním nebo bolestí.

Kouzla 5. úrovně

Klec (vyvolání, soustředění)

Cíl je polapen do klece magické energie. Nic nemůže vstoupit dovnitř ani ven. Klec přetrvává, dokud nezakouzlíš jiné kouzlo, klec ti nezmizí z dohledu nebo ji nezrušíš. Dokud je kouzlo aktivní, uvězněná bytost slyší tvé myšlenky.

Kontaktuj sféru (věštění)

Pošleš požadavek do jiné sféry. Specifikuj polohou, typem bytosti, jménem nebo titulem, co nebo koho bys chtěl kontaktovat. Otevřeš dvousměrný komunikační kanál. Komunikace může být kdykoli ukončena, a to tebou nebo tvým protějškem.

Polymorf (okouzlení)

Tvůj dotek úplně přetvoří tvar jedné bytosti. V nové podobě zůstane, dokud nezakouzlíš. Popiš nový vzhled, který jsi bytosti předal, včetně změny vlastností, významných úprav nebo podstatných slabin. PJ ti přihodí jeden nebo více doplňků:

- Podoba bude nestabilní a dočasná
- Mysl bytosti bude také zasažena
- Podoba má nezamýšlenou výhodu nebo slabinu

Povolej stvůru (povolání, soustředění)

Zjeví se stvůra a bude ti pomáhat, jak nejlépe dokáže. Považuj ji za vlastní postavu, která má přístup k základním tahům. Všechny vlastnosti stvůry mají bonus +1, stvůra má 1 život a využívá tvoji kostku zranění. Stvůra dále získá 1k6 rysů dle tvé volby:

- Jedna vlastnost bude mít bonus +2 místo +1
- Nejedná bezhlavě
- Uděluje zranění 1k8
- Její vazba na tuto sféru je silnější, obdrží +2 životy za každou tvoji úroveň
- Má nějaké užitečné schopnosti

PJ ti popíše typ stvůry dle rysů, které jsi jí přisoudil. Stvůra setrvá v této sféře existence, dokud nezemře nebo ji neodvoláš. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

Kouzla 7. úrovně

Nadvláda (okouzlení, soustředění)

Tvůj dotek vnutí cíli tvoji vůli. Obdržíš 1k4 nabití. Můžeš utratit jedno nabití, aby cíl vykonal jednu z následujících akcí:

- Pronese několik slov dle tvé volby
- Předá ti cokoli, co drží
- Provede soustředěný útok na cíl dle tvé volby
- Pravdivě odpoví na jednu otázku

Kouzlo pomine, jakmile utratíš všechny nabití. Pokud cíl utrží zranění, přijdeš o jedno nabití. Během trvání kouzla nemůžeš sesílat kouzla.

Pravé vidění (věštění, soustředění)

Vidíš vše tak, jak to skutečně vypadá. Kouzlo trvá, dokud nezalžeš nebo kouzlo nezrušíš. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

Procházení stíny (iluze)

Stín, který zvolíš, se stane pro tebe a tvé spojence portálem. Zvol lokaci, kterou popíšeš počtem slov, kolik je tvoje úroveň. Jakmile vstoupíš do portálu, jsi ty a tvoji spojenci přeneseni na pozici, kterou jsi popsal. Portál může být použit pouze jednou.

Podmíněné kouzlo (vyvolání)

Zvol jedno z kouzel 5. nebo nižší úrovně, které znáš. Popiš podmínku pomocí počtu slov rovnému tvé úrovni. Zvolené kouzlo je nabité, dokud ho nepřestaneš udržovat nebo není splněna podmínka pro jeho spuštění, podle toho, co nastane dříve. Nemusíš si za podmíněné kouzlo házet, bude přímo sesláno. Můžeš udržovat pouze jedno podmíněné kouzlo. Jakmile zakouzlíš nové Podmíněné kouzlo, je původní kouzlo nahrazeno.

Smrtící mrak (povolání, soustředění)

Zvolenou oblast vyplní mlhy, které sestoupí z podsvětí. Kdykoli obdrží bytost uvnitř oblaku zranění, obdrží ještě dodatečné zranění 1k6, které ignoruje zbroj. Kouzlo trvá, dokud vidíš do oblasti postižené kouzlem, nebo kouzlo nezrušíš.

Kouzla 9. úrovně

Antipatie (okouzlení, soustředění)

Zvol cíl a popiš typ stvoření nebo přesvědčení. Stvoření daného typu nebo přesvědčení se nemůže přiblížit do zorného pole cíle. Jakmile takové stvoření vstoupí do zorného pole cíle, okamžitě se dá na útěk. Kouzlo trvá, dokud jsi v blízkosti cíle nebo nepřerušíš kouzlo. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

Střeh (věštění)

Popiš událost. PJ tě upozorní, jakmile daná událost nastane bez ohledu na to, kde jsi a jak daleko se událost odehrála. Pokud tak určíš, můžeš událost pozorovat, jako bys jí byl osobně přítomen. Můžeš mít aktivovaný pouze jeden Střeh současně.

Polapení duše

Uvězníš duši umírající bytosti do drahokamu. Uvězněná bytost se bává svého vězení, ale stále může být ovlivněna kouzly, vyjednáváním nebo dalšími efekty. Všechny tahy proti uvězněné bytosti obdrží bonus +1. Duši můžeš kdykoli propustit, ale jednou propuštěná duše už nemůže být podruhé uvězněna.

Přístřešek (vyvolání, soustředění)

Stvoříš strukturu z čistě magické energie. Může být velká jako zámek nebo malá jako chýše, ale v jakékoli podobě odolává nemagickému útoku. Struktura vydrží, dokud ji neopustíš nebo neukončíš trvání kouzla.

Přivolání bytosti (povolání)

Teleportuješ k sobě bytost. Jmenuj bytost nebo ji krátce popiš. Pokud jsi volal bytost jejím jménem, zhmotní se před tebou, pokud jsi ji přivolával popisem, objeví se před tebou bytost zvoleného typu.