

GLUV

Glupi likovi nemaju čulo sluha, ako je heroj gluv njegov igrač ne može da se dogovara sa svojim saveznicima osim ako nema telepatiju.

STATUS

UPLAŠEN

Uplašeni likovi imaju -1 na sve provere dok su izloženi izvoru straha.

Uplašeni likovi svaki potez beže maksimalno pomeranje što dalje od izvora straha. (Koriste besplatno pomeranje za ovu obaveznu akciju).

STATUS

NEVIDLJIV

Nevidljivi likovi se ne računaju kao validne mete napada, osim ako napadač ne uspe da sluhom ili tragovima odredi gde su.

Napadi na nevidljive likove dobijaju -1 penal.

Napadi nevidljivih likova dobijaju +1 bonus.

STATUS

ŠARMIRAN

Šarmirani likovi veruju osobi koja ih je šarmirala.

Šarmirani likovi nikada neće napasti ili povrediti osobu koja ih je šarmirala.

Ako osoba koja ih je šarmirala ih napadne efekat se prekida. Kada ih napada osoba koja ih je šarmirala ona ima +1 na taj napad.

STATUS

USPAVAN

Uspavani likovi ne mogu da rade akcije, svaki napad na njih automatski pogađa i nanosi maksimalnu štetu. Likovi koje je uspavala magija mogu se jedino probuditi ako prime štetu.

STATUS

NOSIOC OLUJE

2 AKCIJE

Izgubite 3 boda svesti svaki potez koji održavate ovu magiju. Svi drugi likovi unutar 10 polja od vas imaju -2 na sve provere.

MAGIJA

POKAJANJE

1 AKCIJA

Stanite u područje vode bosonogi, držeći ruke ispitanika. Posipajući bosiljak u krugu oko njih. Bosiljak pluta u kružnom obliku sve dok ispitanik ne odgovori na 3 pitanja. Svaki put kada ispitanik slaže voda iz kruga mu puni pluća i nanosi 1 štetu. Meta magije mora biti voljana ili klinčovana.

MAGIJA