

Dračák

podle staré školy

SCHOPNOSTI
POVOLÁNÍ

Michal Světlý

Obsah

<u>Válečník</u>	9
<u>Základní válečnické schopnosti</u>	9
<u>Nezdolná výdrž</u>	9
<u>Velitelský hlas</u>	9
<u>Odolnost proti bolesti</u>	9
<u>Hromový hlas</u>	10
<u>Hluboký nádech</u>	10
<u>Drtivý stisk</u>	10
<u>Lamželezo</u>	10
<u>Pokročilé válečnické schopnosti</u>	10
<u>Pevný postoj</u>	11
<u>Obří skoky</u>	11
<u>Boj proti přesile</u>	11
<u>Boj poslepu</u>	11
<u>Hroší kůže</u>	12
<u>Zastrašení</u>	12
<u>Neohroženost</u>	12
<u>Vypětí rychlosti</u>	12
<u>Vypětí síly</u>	13
<u>Vrh odrazem</u>	13
<u>Mistrovské válečnické schopnosti</u>	13
<u>Bojové šílenství</u>	14
<u>Útok z obrany</u>	14
<u>Regenerace</u>	14
<u>Odolnost proti mrazu</u>	15
<u>Odolnost proti ohni</u>	15
<u>Odolnost proti jedům</u>	15
<u>Potlačení paralýzy</u>	15
<u>Železné pěsti</u>	15
<u>Srážení střel</u>	15
<u>Hraničář</u>	16
<u>Základní hraničářské schopnosti</u>	16
<u>Lehký spánek</u>	16
<u>Řeč zvířat</u>	16
<u>Zvířecí společník</u>	17
<u>Lehký krok</u>	17

<u>Hojivý dotyk</u>	17
<u>Orientační smysl</u>	18
<u>Pokročilé hraničářské schopnosti</u>	18
<u>Telekineze</u>	18
<u>Pyrokineze</u>	19
<u>Telepatie</u>	19
<u>Jistá ruka</u>	20
<u>Ochrana před nepohodou</u>	20
<u>Odstranění únavy</u>	21
<u>Příkaz na dálku</u>	21
<u>Předpovídání počasí</u>	21
<u>Zpomalení jedu</u>	21
<u>Průzkumný projektil</u>	22
<u>Podprahové zvuky</u>	22
<u>Mistrovské hraničářské schopnosti</u>	22
<u>Cít pro nadpřirozeno</u>	23
<u>Očistná meditace</u>	23
<u>Uhrančivý pohled</u>	23
<u>Ochrana před bouří</u>	23
<u>Zmámení zvířete</u>	24
<u>Vějířový výstřel</u>	24
<u>Zapůjčení</u>	24
<u>Sledování stopy</u>	25
<u>Převzetí otravy</u>	25
<u>Falešné stopy</u>	26
<u>Alchymista</u>	27
<u>Laboratoř a aparatura</u>	27
<u>Magenergie</u>	27
<u>Magické suroviny</u>	28
<u>Pořizování surovin</u>	28
<u>Poznávání surovin</u>	29
<u>Recepty</u>	29
<u>Studium receptů</u>	29
<u>Výroba předmětů</u>	30
<u>Lektvary</u>	31
<u>Základní alchymistické recepty</u>	31
<u>Lektvar vidění magenergie</u>	31
<u>Lektvar ohnivého dechu</u>	32
<u>Lektvar mrazivého dechu</u>	32
<u>Léčivý lektvar</u>	33

<u>Vyprošťovák</u>	33
<u>Lakmusový papírek</u>	33
<u>Dýmovnice</u>	33
<u>Výbušný projektil</u>	34
<u>Zápalný projektil</u>	34
<u>Petarda</u>	35
<u>Magické leštidlo</u>	36
<u>Brčálový extrakt</u>	36
<u>Pokročilé alchymistické recepty</u>	36
<u>Oslepující kulička</u>	37
<u>Kýchací prášek</u>	38
<u>Pavoučí vlákno</u>	38
<u>Cibulový extrakt</u>	38
<u>Tinktura proti bolesti</u>	39
<u>Éterický olej</u>	39
<u>Ohnivá hlína</u>	40
<u>Bomba</u>	41
<u>Lektvar chladných vod</u>	42
<u>Lektvar horkého léta</u>	42
<u>Lektvar zmenšování</u>	42
<u>Lektvar rychlosti</u>	43
<u>Lektvar vodního dechu</u>	43
<u>Černá zhouba</u>	43
<u>Uspávací tinktura</u>	43
<u>Koncentrovaný oheň</u>	44
<u>Koncentrovaná země</u>	44
<u>Koncentrovaná voda</u>	45
<u>Koncentrovaný vzduch</u>	45
<u>Instantní lepidlo</u>	46
<u>Kouzelná plastelína</u>	46
<u>Magické rozpouštědlo</u>	46
<u>Mistrovské alchymistické recepty</u>	46
<u>Jablečná vůně</u>	47
<u>Mrazící prášek</u>	48
<u>Sérum pravdy</u>	48
<u>Lektvar ostrých smyslů</u>	49
<u>Lektvar mlhoviny</u>	49
<u>Lektvar poslušnosti</u>	50
<u>Zuřící bestie</u>	50
<u>Pavoučí lektvar</u>	50

<u>Lučavka</u>	51
<u>Falešná smrt</u>	51
<u>Nápoj vášně</u>	51
<u>Raketa</u>	51
<u>Naváděcí terčičky</u>	52
<u>Naváděcí krystal</u>	53
<u>Termická pasta</u>	53
<u>Živý oheň</u>	54
<u>Kouzelník</u>	55
<u>Sesílání kouzel</u>	55
<u>Příprava kouzel</u>	55
<u>Mluvení při kouzlení</u>	57
<u>Gestikulace při kouzlení</u>	57
<u>Trvání kouzel</u>	57
<u>Trvání po několik minut</u>	57
<u>Trvání po dobu soustředění</u>	58
<u>Cílení kouzel</u>	58
<u>Kouzlení ve zbroji</u>	58
<u>Základní kouzla</u>	59
<u>Dlouhá ruka *Aruk jad*</u>	59
<u>Dým *Ašan*</u>	59
<u>Beranidlo *Zelokvah*</u>	60
<u>Ohnivý oblouk *Eš kešet*</u>	61
<u>Oko *Ajin*</u>	61
<u>Magický štít *Kasum magen*</u>	61
<u>Protoplazma *Makor refes*</u>	62
<u>Světlo *Ór*</u>	63
<u>Sugesce *Hašáh*</u>	63
<u>Modrý blesk *Artak bárák*</u>	64
<u>Zelený blesk *Járák bárák*</u>	64
<u>Neviditelná zbroj *Ij ryjut širion*</u>	64
<u>Pokročilá kouzla</u>	64
<u>Detekční runy *Gilah otim*</u>	66
<u>Třpytivá zář *Misanver lehavah*</u>	66
<u>Přines *Palat*</u>	67
<u>Pamatuj *Zakhar*</u>	67
<u>Zapomeň *Šakhah*</u>	68
<u>Vytvoř duplikát *Jatzar hetek*</u>	68
<u>Spánek *Šenah*</u>	68
<u>Tlampač *Ramkol*</u>	69

<u>Ochrana před projektily *Haganah týl*</u>	69
<u>Rozžhavení *Lahat*</u>	70
<u>Chůze po hladině *Halikah šetah*</u>	70
<u>Paralýza *Šituk*</u>	70
<u>Ledová tříšť *Kerach ketim*</u>	71
<u>Lazebník *Sapar*</u>	71
<u>Přelud *Ašlajah*</u>	71
<u>Přenos zvuku *Hávarah kol*</u>	72
<u>Bílá střela *Lavan týl*</u>	72
<u>Najdi neviditelné *Matza ij ryjut*</u>	72
<u>Levitace *Rišef*</u>	73
<u>Návrat *Hašavah*</u>	73
<u>Stěna ticha *Šeket chomah*</u>	74
<u>Protikouzlo *Neged kišuf*</u>	74
<u>Zlom kouzlo *Šavar kišuf*</u>	75
<u>Fialový blesk *Sagol bárak*</u>	75
<u>Žlutý blesk *Cahov bárak*</u>	75
<u>Ohnivá koule *Eš nešef*</u>	76
<u>Ohnivá střela *Eš týl*</u>	76
<u>Ledová dýka *Kerach pygion*</u>	76
<u>Mistrovská kouzla</u>	76
<u>Ledová past *Kerach peh*</u>	78
<u>Očaruj provaz *Kesem ševal*</u>	78
<u>Ohnivý had *Eš nachaš*</u>	79
<u>Dvojník *Kefel*</u>	79
<u>Duševní úder *Nefeš nagaf*</u>	80
<u>Metamorfóza *Šinuj tzurah*</u>	80
<u>Změna podoby *Šinah chazut*</u>	81
<u>Vize minulosti *Chazon avar*</u>	81
<u>Planoucí čepel *Eš taraf*</u>	82
<u>Mrazivá čepel *Karah taraf*</u>	82
<u>Mrak smrti *Mavet anan*</u>	82
<u>Mrazivá bouře *Karah sufah*</u>	83
<u>Mimoprostorová torna *Míver chalal sak*</u>	83
<u>Sledování *Gišuš*</u>	84
<u>Neviditelnost *Ij ryjut*</u>	84
<u>Ohnivá stěna *Eš chomah*</u>	85
<u>Ledová stěna *Kerach chomah*</u>	85
<u>Hyperprostor *Hávarah chalal*</u>	86
<u>Hypnóza *Hipnut*</u>	86

<u>Ohnivý déšť *Eš gešem*</u>	87
<u>Rudý blesk *Adom b́arak*</u>	87
<u>Černý blesk *Kedar b́arak*</u>	87
<u>Bílý blesk *Lavan b́arak*</u>	88
<u>Zloděj</u>	89
<u>Základní zlodějské schopnosti</u>	89
<u>Imitace zvuku</u>	89
<u>Odhad na lidi</u>	89
<u>Svůdný hlas</u>	90
<u>Periferní vidění</u>	90
<u>Citlivý hmat</u>	90
<u>Dokonalá rovnováha</u>	90
<u>Pokročilé zlodějské schopnosti</u>	90
<u>Hybernace</u>	91
<u>Zákeřný útok</u>	91
<u>Chůze beze stop</u>	91
<u>Chytání střel</u>	91
<u>Znehybňující úder</u>	92
<u>Rychlé ruce</u>	92
<u>Ohebnost</u>	92
<u>První dojem</u>	93
<u>Průměrná tvář</u>	93
<u>Mistrovské zlodějské schopnosti</u>	93
<u>Běh po hladině</u>	94
<u>Přesný výstřel</u>	94
<u>Obcházení zbroje</u>	94
<u>Šestý smysl</u>	95
<u>Bezpečný dopad</u>	95
<u>Přemlouvání</u>	95
<u>Splynutí s okolím</u>	95
<u>Nečitelnost</u>	95
<u>Vějířový hod</u>	96
<u>Blesková reakce</u>	96
<u>Bleskový přesun</u>	96
<u>Zpomalené vnímání času</u>	96

Verze 0.0

VÁLEČNÍK

Základní válečnické schopnosti

1. Nezdolná výdrž
2. Velitelský hlas
3. Odolnost proti bolesti
4. Hromový hlas
5. Hluboký nádech
6. Drtivý stisk
7. Lamželezo

Nezdolná výdrž

Vydržíš bez zastávky běžet či bojovat celý den.

Velitelský hlas

Dokážeš svým hlasem vyvolat pocit podrázenosti a respektu. Osoby zvyklé poslouchat příkazy, například vojáci nebo sluhové, obvykle udělají, co po nich chceš. Jedinci zvyklí rozkazovat tě poslechnout nemusí.

Odolnost proti bolesti

Máš vysoký práh bolesti a dokážeš ji bez obtíží snášet. Když by na to přišlo, zvládnul bys například dát ruku do ohně a udržet ji tam. Není tě možné zlomit mučením.

Hromový hlas

Máš hlas silný jako deset mužů. Když tedy chceš, překřičíš všechny ostatní a jsi slyšet na velkou vzdálenost.

Hluboký nádech

Dokážeš zadržet dech až na několik desítek minut. Můžeš se tedy potápět do velké hloubky, nebo třeba bez obav bojovat v jedovatém plynu.

Drtivý stisk

Ve stisku máš sílu jako svěrák. Když někoho škrtíš jednou rukou, máš zranění 1 (nesčítá se s *lamželezem*). Není ti možné vyrazit zbraň z ruky.

Lamželezo

Dokážeš rukama lámat meče, ohýbat ocelové nosníky a podobně. V zápase beze zbraně máš zranění 1 (nesčítá se s *drtivým stiskem*).

Pokročilé válečné schopnosti

1. Pevný postoj
2. Obří skoky
3. Boj proti přesile
4. Boj poslepu
5. Hroší kůže
6. Zastrášení
7. Neohroženost

8. Vypětí rychlosti

9. Vypětí síly

10. Vrh odrazem

Pevný postoj

Když se pořádně rozkročíš, stojíš pevně jako skála a nehne s tebou ani tažný kůň. Obyčejní protivníci tě tedy nedokáží srazit k zemi, odtáhnout, ani někam zatlačit. Draka ale pořád nepřetlačíš.

Obří skoky

Vyskočíš dvakrát výše, doskočíš dvakrát dále a bezpečně dopadneš z dvojnásobné výšky než ostatní.

Boj proti přesile

Když zblízka ohrožuješ víc protivníků, počítáš si o 1 menší postih (viz **Útok na více protivníků**). Pokud tedy útočíš zblízka na dva cíle, házíš si *na útok* bez postihu, když na tři cíle, máš postih jen -1 atd.

Boj poslepu

Když zavřeš oči a spoléháš se na svůj vnitřní hlas, dokážeš vytušit protivníkův útok těsně před tím, než přijde. Nepočítáš si nevýhodu za zavázané oči, neviditelného protivníka a podobně. *Boj poslepu* také pomáhá za soumraku, ve vánici, v temném podzemí osvětleném pouze lucernou a podobně. Za normální situace totiž platí, že když se šero nebo jiná okolnost vztahuje na oba protivníky stejně, výhodu nemá žádný z nich. S touto schopností jsi na tom ale lépe než tvůj protivník, takže máš proti němu výhodu. Když na tebe ale nikdo neútočí, nemůžeš *boj poslepu* použít.

Hroší kůže

Tvoje kůže je tuhá a na omak hrubá. Když bojuješ beze zbroje, snižuješ si zranění o 1, jako kdybys měl lehkou zbroj. Když bojuješ v lehké zbroji, snižuješ si zranění o 2 můžeš si vybrat, jestli si budeš házet *na obranu* Fyzickou nebo Finesou, jako kdybys měl těžkou zbroj. Na boj v těžké zbroji nemá *hroší kůže* vliv.

Zastrašení

Dokážeš svým nepřátelům nahnat strach. Zastrášení musíš vždy něčím spustit: vydat hrozivý válečný řev, rozpůlit jednoho z nepřátel, zasadit protivníkovi těžkou ránu, dostat ho do nevýhodné situace, nebo mu třeba připomenout, kolik takových jako on jsi už zabil. Všem protivníkům, kteří jsou toho svědkem, přeběhne mráz po zádech a dobře si rozmyslí, jestli jim střet s tebou stojí za to. Pokud se rozhodnou svůj strach překonat, budou si proti tobě do konce boje počítat nevýhodu.

Zastrašování zabere jedno kolo, ve kterém si neházíš *na útok* a nemůžeš použít *plnou obranu*. Zastrášovat můžeš i před bojem.

Neohroženost

Máš pro strach uděláno. Nepůsobí na tebe válečnická schopnost *zastrašení*. Magicky způsobený *strach* na tebe působí jen jedno kolo.

Vypětí rychlosti

Zhruba minutu udržíš krok s koněm v trysku (běžíš tedy dvojnásobnou rychlostí). Zopakovat podobný výkon zvládneš až po několika minutách odpočinku.

Účinek *vypětí rychlosti* se násobí s magickým *zrychlením*. Když tedy vypiješ *lektvar rychlosti* a přitom použiješ tuto schopnost, poběžíš čtyřikrát rychleji.

Vypětí síly

Dokážeš jednorázově vyvinout nadlidskou sílu. Můžeš takto například zvednout břemeno o váze dospělého býka a někam ho odnést, vyrazit dveře, vyhrát soutěž v páce, nebo třeba hodit oštěpem na *dlouhou vzdálenost*. Vydržíš to nejvýše několik minut. Jakmile polevíš, vypětí končí a znovu můžeš podobný výkon zopakovat až po několika minutách odpočinku.

Vrh odrazem

Dokážeš hodit speciální vrhací disk (čakram) tak, aby se odrážel a zasáhl tak více cílů. Počítáš si obvyklý postih za **Útok na více cílů** a můžeš si ho snížit za *boj proti přesile*. Když se čakram odrazí alespoň třikrát a všechny cíle zasáhne, vrátí se zpět k tobě a zase ho chytíš. Odrazem můžeš obejít kryt.

/ * Čakram je těžká vrhací zbraň (zranění 2). * /

Mistrovské válečné schopnosti

1. Bojové šílenství
2. Útok z obrany
3. Regenerace
4. Odolnost proti mrazu
5. Odolnost proti ohni
6. Odolnost proti jedům
7. Potlačení paralýzy
8. Železné pěsti

9. Srážení střel

Bojové šílenství

Když ti v boji životy klesnou na nulu nebo níž, nejsi *vyřazený*. Místo toho u tebe propukne bojové šílenství. Začneš strašlivě řvát, od úst ti půjde pěna a vrhneš se jako bouře na nepřátele. Nebudeš při tom vnímat, co ti kdo říká, a nezastavíš se, dokud nebudou všichni nepřátelé mrtví nebo sám upadneš do *bezvědomí* (tedy když tvé životy klesnou na -6 nebo níž).

Když se naučíš *bojové šílenství*, nemůžeš se už naučit *útok z obrany* (můžeš mít jen jednu z těchto schopností).

Útok z obrany

Když protivníka přehodíš svým hodem *na obranu*, v dalším kole máš proti němu výhodu (+1). *Útok z obrany* můžeš použít spolu s *plnou obranou*.

Když se naučíš *útok z obrany*, nemůžeš se už naučit *bojové šílenství* (můžeš mít jen jednu z těchto schopností).

Regenerace

Několika hlubokými nádechy a výdechy dokážeš ve svém těle spustit zrychlenou regeneraci zranění. Zabere to jedno kolo, kdy neházíš *na útok* a nemůžeš použít *plnou obranu*, můžeš to ale udělat i před bojem. Po několik následujících minut si každé kolo vyléčíš 1 život. Pokud tě tedy v průběhu *regenerace* nikdo nedorazí, skončíš s plnými životy a bez vážných zranění. Znovu můžeš *regeneraci* použít až po hodině odpočinku.

Odolnost proti mrazu

Můžeš si bez nepohodlí zaplavat v ledové vodě, nebo třeba v krutých mrazech bez následků strávit noc bez přikrývky a oblečení. Obdržené zranění **mrazem** si snižuješ o 1.

Odolnost proti ohni

Můžeš bez obav stát na rozžhavených uhlících a rozpálená poušť je pro tebe příjemná jako jarní louka. Obdržené zranění **ohněm** si snižuješ o 1.

Odolnost proti jedům

Máš přirozenou odolnost proti toxickým substancím. K hodu na odolávání **jedům** si počítáš +2.

Potlačení paralýzy

Krátkým zatnutím všech svalů v těle dokážeš zlomit účinky paralýzy. Zabere to jedno kolo, kdy neházíš *na útok* a nemůžeš použít *plnou obranu*.

Železné pěsti

Máš pěsti tvrdé jako ocel. Můžeš klidně holýma rukama mlátit do skály, aniž by sis ublížil. Při boji beze zbraně máš zranění 1.

Srážení střel

Mečem nebo jinou vhodnou zbraní dokážeš srážet střely v letu. Při *plné obraně* proti projektilům si místo výhody (+1) počítáš bonus +2.

HRANIČÁŘ

Základní hraničářské schopnosti

1. Lehký spánek
2. Řeč zvířat
3. Zvířecí společník
4. Lehký krok
5. Hojivý dotyk
6. Orientační smysl

Lehký spánek

Když spíš, můžeš na cokoliv reagovat stejně, jako kdybys byl vzhůru a měl pouze zavřené oči.

Řeč zvířat

Umíš klást zvířatům otázky a z jejich chování vyčíst jednoduché odpovědi. Zvíře dokáže „mluvit“ jen o tom, čemu samo rozumí. Může ti tedy například říct, kolik osob vidělo a jestli je zná, ale neřekne ti, o čem si povídali, protože lidské řeči nerozumí. Dokážeš také volat hlasem různých zvířat a tím je přivolat nebo zaplašit.

Příklad:

Katka: „Zavyju jako vlk a počkám, až nějaký přiběhne.“

Pán jeskyně: „Trvalo to asi pět minut. Z lesa vyšel starý, šedý vlk. Ostražitě si tě prohlíží.“

Katka: „Zavrčím na něj: „*Viděl jsi dnes nějaké dvojnožce?*““

Pán jeskyně: „Vlk vycenil tesáky, pak otočil hlavou na východ.“

Zvířecí společník

Během několika dní dokážeš s jedním zvířetem vytvořit zvláštní pouto, díky němuž bude rozumět složitým slovním příkazům stejně dobře jako člověk. Stále ale nebude umět mluvit, takže pokud ho například někam pošleš, nedokáže ti říct, co tam vidělo.

V jednu chvíli můžeš mít jen jednoho zvířecího společníka. Zvíře, které si vybereš, musí mít svou nejvyšší Vlastnost menší než ty. Můžeš si vybrat mládě, které teprve doroste – na tom, kdy se mu budou zvyšovat vlastnosti a životy, se domluv s Pánem jeskyně. Vždy ale musí platit, že jeho nejvyšší Vlastnost je nižší než tvoje.

Lehký krok

Dokážeš chodit po čerstvě napadaném sněhu, bažině, tekutém písku a podobně, aniž by se probořil. Nemůžeš ale v takovém terénu běhat a nemůžeš při tom nést moc těžký náklad, například jinou postavu.

Hojivý dotyk

Když se někoho zhruba minutu dotýkáš, můžeš mu vyléčit (Finesa)kz + 1 životů. Další *hojivý dotyk*, ať už ho použije kdokoliv, účinkuje na stejný cíl až poté, co se doléčí do plných životů (viz kapitola **Opakování magické léčby**).

Orientační smysl

Máš dokonalý orientační smysl. Vždy dokážeš najít cestu nepřehledným nebo těžko průchodným terénem, přesně určit světové strany a vrátit se zpět, a to i v podzemí, v noci či se zavázanýma očima.

Pokročilé hraničářské schopnosti

1. Telekineze
2. Pyrokineze
3. Telepatie
4. Jistá ruka
5. Ochrana před nepohodou
6. Odstranění únavy
7. Příkaz na dálku
8. Předpovídání počasí
9. Zpomalení jedu
10. Průzkumný projektil
11. Podprahové zvuky

Telekineze

Mimosmyslová schopnost

Dosah: krátká vzdálenost

Pomocí *soustředění* můžeš pomalu hýbat předměty. Nemáš ale moc velkou sílu a obratnost – představ si to, jako kdybys to dělal jednou nataženou rukou. Nemůžeš tedy takto dost dobře šermovat mečem, ale můžeš třeba otočit klíčem v zámku.

Na pokročilých úrovních (třetí až osmá) můžeš mít jen jednu mimosmyslovou schopnost. Na mistrovských úrovních (od deváté výš) můžeš umět dvě. Mimosmyslové schopnosti jsou: *telekineze*, *pyrokineze* a *telepatie*.

Pyrokineze

Mimosmyslová schopnost

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 cíl

Dokážeš zapálit oheň *soustředěním*. Živé tvory *pyrokineze* přímo nezraňuje, můžeš jim ale například zapálit oblečení – následné plameny je zraňovat budou. Zapálené šaty hoří 3 kola, každé kolo zraňují za 3kz **ohněm** (odečítá se Zbroj) a dají se uhasit za jedno kolo.

Na pokročilých úrovních (třetí až osmá) můžeš mít jen jednu mimosmyslovou schopnost. Na mistrovských úrovních (od deváté výš) můžeš umět dvě. Mimosmyslové schopnosti jsou: *telekineze*, *pyrokineze* a *telepatie*.

Telepatie

Mimosmyslová schopnost

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 cíl

Můžeš s někým „mluvit“ v myšlenkách. Spojení je obousměrné, slyšíš myšlenky cíle a on slyší tvoje. Dokud se budeš *soustředit*, spojení přetrvává, i když se vzdálí z dosahu.

„Slyšet“ jsou pouze myšlenky formulované do slov, nikoliv pocity, dojmy nebo podvědomá rozhodnutí. Když ale jeden z vás slyší někoho mluvit, ten druhý uslyší „myšlenkovou ozvěnu“ těchto slov. Přenáší se jen slova, nikoliv jejich významy. Když tedy jeden z vás nezná jazyk, kterým ten druhý mluví, přemýšlí, nebo ho slyší, nebude rozumět významu. Z toho důvodu se také nemůžeš s někým telepaticky domluvit, pokud neznáte nějakou společnou řeč.

Cíl si je vždycky vědom, že ho někdo „poslouchá“. Nemá ale jak zjistit, kdo mu to dělá, a pokud telepatii nezná, tak ani nebude vědět, co přesně to znamená. Obvyklá reakce je, snažit se na nic nemyslet. Úplně se vyvarovat slovně formulovaných myšlenek je ale obtížné, takže pravděpodobně uslyšíš něco jako „Nesmím na nic myslet!“

Na pokročilých úrovních (třetí až osmá) můžeš mít jen jednu mimosmyslovou schopnost. Na mistrovských úrovních (od deváté výš) můžeš umět dvě. Mimosmyslové schopnosti jsou: *telekineze*, *pyrokineze* a *telepatie*.

Jistá ruka

Když strávíš kolo *mířením*, na následující výstřel si nepočítáš postih za vzdálenost.

Ochrana před nepohodou

Když nad někoho do vzduchu vyhodíš hrst písku, nepronikne k němu ani kapka deště. Když mu na čelo a ruce uděláš značky zvířecím lojem, nebude na něj působit zima. Když je uděláš mízou, nebude na něj působit vedro. Na případné zranění **ohněm** nebo **mrazem** to nemá vliv. Ochrana trvá, dokud nepohoda neskončí.

Odstranění únavy

Když v ruce rozemneš aromatické byliny, všem, kdo k nim přivoní, zmizí fyzické vyčerpání jako po několika hodinách odpočinku. Mohou například po celodenním pochodu pokračovat bez přestávky i přes noc, nebo se pustit do boje, jako by byli odpočatí. Bylinky ale únavu pouze dočasně odeženou a zanedbaný odpočinek je třeba časem dohnat. Po několika probdělých dnech přestanou účinkovat úplně.

Příkaz na dálku

Můžeš dát svému zvířecímu společníkovi nové příkazy nehledě na to, jak je od tebe daleko. On se je pak pokusí vyplnit, jak nejlépe umí. Když ho takto přivoláš k sobě, dokáže tě vždy najít.

Předpovídání počasí

Dokážeš přesně určit, jak dlouho vydrží stávající počasí a co přijde po něm.

Příklad:

Katka: „Zvednu hlavu a chvíli zadumaně pozoruju oblohu. *„Musíme rychle najít úkryt, za hodinu přijde bouře.“*“

Zpomalení jedu

Když se dotkneš otrávené osoby, můžeš prodloužit latenci jedu až o jeden den – získáš tím více času na to, abys našel protijed. Dotyčný po tuto dobu také přestane pociťovat příznaky otravy. Každý jed je možno zpomalit jen jednou.

Průzkumný projektil

Když při výstřelu nebo hodu nějakým předmětem zavřeš oči, uvidíš to, co bys viděl, kdybys byl tímto projektillem. Můžeš se takto například rozhlédnout nad koruny stromů, nahlédnout za hradby a podobně.

Podprahové zvuky

Dokážeš vydávat takřka neslyšitelné uklidňující nebo dráždivé zvuky. V průběhu jedné minuty dokážeš všechny živé tvory kolem sebe zklidnit natolik, že si budou schopni věcně a bez emocí promluvit, nebo je naopak rozdráždit k nepřítelství. Probíhající boj ale takto zastavit nedokážeš. Tvorové se sluchem lepším než člověk tyto zvuky slyší a bude jim tedy jasné, o co se snažíš.

Mistrovské hraničářské schopnosti

1. Cit pro nadpřirozeno
2. Očistná meditace
3. Uhrančivý pohled
4. Ochrana před bouří
5. Zmámení zvířete
6. Vějířový výstřel
7. Zapůjčení
8. Sledování stopy
9. Převzetí otravy
10. Falešné stopy

Cít pro nadpřirozeno

Krátkým pozorováním libovolného živého tvora poznáš, zda je to magický tvor, jestli je ovlivněn nějakou magií (působí na něj kouzlo, lektvar nebo magický předmět) a zda ho někdo ovládá nějakou schopností. Nepoznáš ale, co přesně je zač, ani kdo ho ovlivňuje a čím.

Očistná meditace

Když se zastavíš, zavřeš oči *soustředíš* se, okamžitě tím zastavíš působení všech jedů a jiných nevítaných substancí, jako je třeba alkohol, drogy a podobně, na tvé tělo. Zhruba po minutě meditování budeš od všech těchto látek zcela očištěn.

Uhrančivý pohled

Když chceš, tvoje oči se rozzáří nepřirozeným vnitřním jasnem, který každého, kdo do nich pohlédne, naplní bázní a respektem. Pokud se sám nebudeš chovat agresivně, dotyční si vůči tobě nic nedovolí – neokradou tě, nezaútočí na tebe a budou se k tobě chovat uctivě.

Ochrana před bouří

Když ve vichřici, tajfunu, písečné bouři, větrné smršti, bouři na moři a podobně roztočíš frčák*, rozestoupí se a vytvoří kolem tebe kapsu klidného vzduchu, kterou můžeš následně pomalu rozšířit na potřebnou velikost. Ochrana trvá, dokud bouře neskončí.

* Frčák je zvláště tvarovaný kus dřeva na provaze. Při točení vydává charakteristický bzučivý zvuk.

Zmámení zvířete

Když budeš zhruba minutu mluvit k nějakému *zvířeti*, zkrotíš ho natolik, že se k tobě začne lísat a nechá se od tebe hladit či drbat. Dokud nepolevíš v *soustředění*, v rámci svých schopností vyplní všechny tvé příkazy. Může tedy pro tebe například bojovat, něco ti přinést, někam tě dovést a podobně.

Není možné zmámit zvíře, které ovládá někdo jiný, nebo se kterým má někdo vytvořené pouto díky schopnosti *zvířecí společník*.

Vějířový výstřel

Dokážeš účinně vystřelit z luku až tři šípy najednou, každý na jiný cíl. *Na útok* si házíš bez postihu. Nabít tři šípy najednou ti ale zabere jedno kolo, kdy si neházíš *na útok* a nemůžeš použít *plnou obranu*.

Zapůjčení

Dosah: dohled nebo *zvířecí společník*

Rozsah: 1 zvíře

Díky *zapůjčení* uvidíš, uslyšíš a ucítíš vše, co vidí, slyší a cítí *zvíře*, na které jsi pohlédl. Nemůžeš ale ovlivnit, co bude dělat. Nevní máš vlastními smysly (nevidíš, neslyšíš, necítíš pachy), stále ale cítíš vlastní bolest – když tě tedy někdo zraní, dá ti facku a podobně, můžeš na to reagovat.

Zvířetem se míní například kůň, vlk, had, sokol, ryba a podobně, nikoliv ork, člověk, drak nebo zombie.

Svého *zvířecího společníka* si můžeš *zapůjčit* na libovolnou vzdálenost, nemusíš ho vidět. Díky zvláštnímu poutu, které s ním máš, bude toto spojení silnější – tvoje mysl splyne s jeho, staneš se napůl zvířetem a napůl inteligentním tvorem. Budeš tedy moci určovat, co bude dělat, na tvoje myšlení ale budou mít vliv jeho pudy a instinkty. Pro tvoje vlastní tělo platí to samé, co při běžném *zapůjčení*.

Příklad:

Pavel: „*Nario, mohla bys ten skřetí tábor nejdřív očihnout, ať víme, co tam můžeme čekat?*“

Katka: „*To bych určitě mohla. Dejte na mě zatím pozor, budu chvíli mimo.*‘ Zapůjčím si svého psa a vyrazím na výzvědy.“

Pán jeskyně: „Po cestě tě zaujal pach čerstvé mršiny.“

Katka: „Tu si určitě půjdu pořádně očichat, žrát ji ale nebudu. Pak pokračuju ke skřetímu ležení.“

Sledování stopy

Pokud máš něčí osobní předmět, kus jeho oblečení nebo část jeho těla (chomáč vlasů, krůpěj krve a podobně), dokážeš jeho stopu sledovat i poslepu a ztratíš ji jen ve vzduchu nebo na hluboké vodě. Zloděje používajícího schopnost *chůze beze stop* sledovat nedokážeš.

Převzetí otravy

Když se dotkneš někoho otráveného, dokážeš způsobit, že veškeré jedy v jeho těle přestanou působit na něj a začnou místo toho působit na tebe. Všem znovu začne doba latence a až skončí, budeš si házet na odolání.

Falešné stopy

Dokážeš za chůze měnit stopy kolem sebe, aby ukazovaly jiný počet tvorů, jiný živočišný druh, jiný pach a podobně. Můžeš také vytvořit stopy po nějaké události, třeba po přepadení, nebo je zcela vymazat. Zamaskovat dokážeš libovolně velkou plochu, ale musíš ji celou postupně projít, takže to může zabrat hodně času. Falešné stopy jsou k nerozeznání od pravých, ale ten, kdo je sleduje, si může všimnout nějaké nesrovnalosti – třeba že ze stopy jednotlivce se najednou stala stopa pěti osob.

ALCHYMISTA

Alchymista vyrábí kouzelné lektvary, výbušniny a jiné užitečné předměty.

Laboratoř a aparatura

Ke studiu alchymie a k výrobě kouzelných předmětů potřebuješ drahé a křehké vybavení: baňky, křivule, zkumavky, tyglíky, destilační kolonu, kahany, skleněné tyčinky a podobně.

Základní sadě říkáme alchymistická aparatura. Uchovává se obvykle v malé, vypolstrované truhlici, ale můžeš ji přenášet i jakkoliv jinak. Její součástí je také spousta prázdných baněk, lahviček, zkumavek a flakónů, do kterých se dávají hotové lektvary a tinktury, ale mohou se hodit třeba i na odebrání vzorků pro pozdější prozkoumání. Aparaturu bys určitě měl mít, bez ní totiž nemůžeš nic vyrábět.

Na některé věci potřebuješ plně vybavenou laboratoř. Ta je samozřejmě nepřenosná a velice drahá, dlouho tedy nejspíš budeš bádat u svého mistra, nebo si za přístup do nějaké laboratoře platit.

Magenergie

Středobodem alchymie je práce s energií, která se přirozeně vyskytuje v magických surovinách. Říkáme jí magenergie a měří se v mazích. Jeden mag je nejmenší množství magenergie, ze kterého jde něco vyrobit.

Magické suroviny

Magické suroviny se dělí na běžné a vzácné.

Běžnou surovinou může být třeba kapradí natrhané za úplňku, poslední dech umrlce nebo kořen mandragory. Kouzelné vlastnosti předmětů vyrobených z těchto surovin plynou pouze z magenergie v nich obsažené. *Léčivý lektvar* tedy můžeš například vyrobit jak z kapradí natrhaného při úplňku, tak třeba z kořene mandragory. To znamená, že si nemusíš zapisovat, jaké konkrétní běžné suroviny máš. Stačí vědět, kolik magenergie dohromady obsahují.

Vzácné suroviny také obsahují magenergii, ale kromě toho mají zajímavé vlastnosti samy o sobě. Krev ze zlobra má například velmi silné regenerační účinky. Když takovou surovinu najdeš, Pán jeskyně ti řekne, co z ní dokážeš vyrobit. Každou vzácnou surovinu si zapiš zvlášť.

Pořizování surovin

Běžné magické suroviny můžeš nakoupit u obchodníků nebo od jiných alchymistů. Obvyklá cena je 1 zlatý za 1 mag. Při dobrodružných výpravách ale naštěstí celkem často narazíš na různé magické tvory, podivné houby a podobně, ze kterých můžeš suroviny vytěžit sám. Jako běžné suroviny můžeš použít také hotové alchymistické výrobky – je v nich tolik magenergie, kolik bylo použito na jejich výrobu. Přijdou tím ale samozřejmě o svoje kouzelné vlastnosti.

Vzácné magické suroviny se obvykle jen tak neprodávají a pokud ano, bývají velmi drahé.

Poznávání surovin

Jsou dva způsoby, jak zjistit, jestli něco obsahuje magenergii: vypít *lektvar vidění magenergie* nebo provést důkladný rozbor. Na ten potřebuješ alchymistickou aparaturu a trvá několik desítek minut.

Znát vzácné suroviny se naučíš hned na začátku studia. Když na nějakou narazíš, určitě ji tedy poznáš – Pán jeskyně ti řekne, co je zač a k čemu se používá.

Recepty

Alchymistické předměty se vyrábí podle složitých předpisů zapsaných obvykle na svitcích nebo v alchymistických knihách. Nepředstavuj si je ale jako recept na bramborovou polévku. Každý alchymista má totiž své vlastní postupy a metody, které nemůže zopakovat nikdo jiný. Mistr může své žáky pouze vést, svou vlastní alchymii musí každý z nich objevit sám. Alchymistické recepty jsou tudíž plné tajemných symbolů a nepřímě naznačených souvislostí. Jsou to podklady k bádání, nikoliv návody k výrobě.

Studium receptů

Vyrobit něco přímo podle receptu zapsaného na svitku nebo v knize je velice zdoluhavý a náročný proces. Můžeš to ale výrazně zrychlit, když postup nejdřív důkladně probádáš a zjednodušíš – říkáme pak, že ses příslušný recept naučil.

- Na první úrovni umíš 4 základní recepty podle svého výběru.
- Při každém přestupu na novou úroveň se můžeš naučit 2 nové recepty.

- Na základních úrovních se můžeš učit pouze základní recepty. Na pokročilých úrovních se můžeš učit i pokročilé recepty a mistrovské recepty se můžeš učit teprve na mistrovských úrovních.
- Ke studiu základních a pokročilých receptů stačí alchymistická aparatura. Na studium každého mistrovského receptu potřebuješ na týden přístup do plně vybavené laboratoře.

Recept můžeš naučit buď od někoho, kdo ho zná, nebo z nějakého svitku či knihy, kde je zapsaný. Ty uvedené v této příručce jsou běžné a obecně známé – nebudeš tedy mít problém půjčit si příslušnou knihu nebo najít někoho, kdo tě je naučí. Učit se můžeš i jiné recepty, musíš je ale nejdříve ve hře získat.

Výroba předmětů

Tvoje úroveň určuje, jak složité recepty můžeš používat. Na základních úrovních můžeš vyrábět jen podle základních receptů, na pokročilých úrovních i podle pokročilých receptů a na mistrovských úrovních můžeš vyrábět podle všech receptů. Předměty ze vzácných surovin se nevyrábí podle receptu, takže pro ně toto omezení neplatí.

Samotná výroba předmětu je jednoduchá – musíš splnit všechny podmínky a oznámit Pánovi jeskyně, že předmět vyrábíš. Pokud ti to nikdo nepřekazí, povede se ti to – v tom případě si odečti příslušné suroviny a zapiš si vyrobený předmět.

- K výrobě předmětu podle receptu, který neumíš, potřebuješ plně vybavenou laboratoř a zabere to několik hodin.
- Výroba předmětu podle naučeného receptu nebo ze vzácné magické suroviny zabere jen několik minut a stačí ti k tomu alchymistická aparatura.

Lektvary

V jednu chvíli může na jednu osobu působit jen jeden lektvar. Když vypije další, ten předchozí přestane účinkovat.

Základní alchymistické recepty

1. Lektvar vidění magenergie
2. Lektvar ohnivého dechu
3. Lektvar mrazivého dechu
4. Léčivý lektvar
5. Vyprošťovák
6. Lakmusový papírek
7. Dýmovnice
8. Výbušný projektil
9. Zápalný projektil
10. Petarda
11. Magické leštidlo
12. Brčálový extrakt

Lektvar vidění magenergie

Lektvar

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

Po vypití tohoto lektvaru uvidíš modrou záři kolem magických surovin a předmětů vyrobených alchymistou. Vidět jsou i „nezpracované“ suroviny. Živý zlobr tedy bude například modře zářit, protože jeho krev je vzácná magická surovina. Lektvary, tinktury a ostatní výrobky jsou vidět i po použití, ale pouze po dobu působení. Když tedy například někdo vypije *léčivý lektvar*, bude několik minut zářit.

Lektvar ohnivého dechu

Lektvar

Suroviny: 1 mag

Útok: Finesa + k6

Zranění: 4kz **ohněm** (odečítá se Zbroj)

Působení: několik minut

Po dobu působení dokážeš vydechovat oheň. Ohnivým dechem můžeš útočit na protivníky v *kontaktní vzdálenosti*, něco zapálit a podobně.

Lektvar mrazivého dechu

Lektvar

Suroviny: 1 mag

Útok: Finesa + k6

Zranění: 4kz **mrazem** (odečítá se Zbroj)

Působení: několik minut

Po dobu působení dokážeš vydechovat mráz. Mrazivým dechem můžeš útočit na protivníky v *kontaktní vzdálenosti*, něco jím ochladit, nebo třeba hasit oheň.

Léčivý lektvar

Lektvar

Suroviny: 1 mag

Po několika minutách odpočinku ti vyléčí 3kz + 2 životů. Další *léčivý lektvar* na tebe bude účinkovat až poté, co se doléčíš do plných životů.

Vyprošťovák

Suroviny: 1 mag

Tato hustá, silně zapáchající tekutina odporlivé chuti je obzvláště účinný životabudič. Okamžitě tě probere z *bezvědomí* a odstraní ochromení (paralýzu), kocovinu a křeče. Celý následující den pak ale nemůžeš nic jíst, protože to okamžitě zvrátíš.

Lakmusový papírek

Suroviny: 1 mag

Lakmusový papírek odhalí složení a účinky jakékoliv kapaliny. Každý je na jedno použití.

Dýmovnice

Suroviny: 1 mag

Trvání kouře: několik minut

Dýmovnice je velká asi jako vlašský ořech. Po nárazu se z ní začnou valit oblaka hustého dýmu, ve kterém je vidět jen na *kontaktní vzdálenost*. Dým blokuje i *infravidění*, *ultrasluch* ale funguje normálně. Je zcela neškodný.

Výbušný projektil

Suroviny: 1 mag

Účinek: sníží zranění zbraně o jedna (nejhůř na nulu), ale přidá 4kz **drtivého** zranění

Tento projektil, na rozdíl od obyčejných šípů či šipek, má hlavici s třaskavou rozbuškou a výbušninou. Při zásahu hlasitě exploduje. Můžeš takto vyrobit například výbušný šíp do luku, šipku do kuše, vrhací šipku, kuličku do praku a podobně. Při zásahu si počítáš zranění zbraně o 1 nižší (nejhůř nula), poté si ale hodíš další 4kz přidaného **drtivého** zranění.

Příklad:

Naria si ve městě koupila tři výbušné šípy. V boji se skřetím náčelníkem jeden z nich použije. *Na útok* padlo Katce dohromady 6, Pán jeskyně hodil na obranu 3. Katka tedy má proti němu dva úspěchy. Rozhodne se ho za první úspěch zranit a za druhý jej srazit k zemi. Pán jeskyně souhlasí, protože u výbušné munice sražení nebo odhození dává smysl.

Základem zranění je rozdíl hodů, tedy 3. Luk má normálně zranění 2, ale výbušná munice je o 1 sníží. Dohromady s přesahem to tedy bude 4. Skřetí náčelník má lehkou zbroj která zranění snižuje o 1, samotným šípem tedy bude zraněn za 3 životy.

Nyní Katka hází 4kz přidaného zranění. Padne jí 1, 3, 4 a 6, což dává zranění 2. Od přidaného zranění se ale znovu odečítá zbroj, takže náčelník je výbuchem zraněn jen za 1. Celkem je tedy zraněn za 4 životy a válí se na zemi.

Zápalný projektil

Suroviny: 1 mag

Účinek: sníží zranění zbraně o 2 (nejhůře na nulu), ale další 3 kola zraňuje za 3kz **ohněm** (odečítá se Zbroj)

Tento projektil, na rozdíl od obyčejného zápalného šípu, sestává z třaskavé rozbušky a malé ampulky hořlaviny. Můžeš takto vyrobit například zápalný šíp do luku, šipku do kuše, vrhací šipku, kuličku do praku a podobně. Při zásahu si počítáš zranění zbraně o 2 nižší (nejhůř nula), ale následující 3 kola bude cíl čelit zranění 3kz **ohněm**. Uhašení zabere jedno kolo.

Příklad:

Na další výpravě se Naria rozhodla vyzkoušet zápalné šípy. Střílí tentokrát na gobliního šamana.

Katka hodila *na útok* 7, Pán jeskyně na obranu 5. Základem zranění je rozdíl hodů, tedy 2. Luk má normálně zranění 2, zápalný šíp ho ale o 2 sníží, takže tentokrát to bude 0. Goblin nemá zbroj, je tedy zraněn za 2 životy a hoří.

Na začátku dalšího kola hází Katka 3kz na zranění **ohněm**. Padne jí 4, 4 a 6, šaman je tedy zraněn za 3 životy. Pokud nechce hořet ještě další dvě kola, stráví jedno kolo hašením.

Pokud by ho Naria v dalším kole zasáhla dalším zápalným šípem, nebudou si házet dvakrát na zranění **ohněm**, místo toho se trvání hoření prodlouží opět na 3 kola.

Petarda

Suroviny: 1 mag

Útok: Finesa + k6 proti Finese

Rozsah: všichni v *kontaktní vzdálenosti* od místa výbuchu

Účinek: ohlušení a nevýhoda za potíže s rovnováhou na počet kol rovný počtu úspěchů

Petarda je malá hliněná kulička. Při nárazu vydá ohlušující ránu. Zakrytí uší rukama dá jen výhodu na odolání, zcela ochrání pouze špunty do uší nebo obdobný prostředek. Cíl bude ohlušený tolik kol, kolik proti němu získáš úspěchů. Po tuto dobu bude mít také nevýhodu za potíže s rovnováhou.

Magické leštidlo

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

Povrch potřený *magickým leštidlem* je dokonale kluzký. Lahvička s leštidlem vystačí zhruba na podlahu jedné velké místnosti.

Brčálový extrakt

Suroviny: 1 mag

Brčálový extrakt je jedovatě zelená, hustá kapalina, překvapivě ale bez chuti a zápachu. Po pozření vyvolá okamžité a dlouhotrvající zvracení. Používá se při poskytování první pomoci při otravě jedem v jídle nebo nápoji. Je s ním ale také možné někoho velice nepříjemně potrápit či dokonce krátkodobě vyřadit z akce.

Když je brčálový extrakt podán v průběhu latence jedu, který se aplikuje konzumací, kompletně ho neutralizuje.

Pokročilé alchymistické recepty

1. Oslepující kulička
2. Kýchací prášek
3. Pavoučí vlákno
4. Cibulový extrakt
5. Tinktura proti bolesti
6. Éterický olej
7. Ohnivá hlína
8. Bomba

9. Lektvar chladných vod
10. Lektvar horkého léta
11. Lektvar zmenšování
12. Lektvar rychlosti
13. Lektvar vodního dechu
14. Černá zhoubá
15. Uspávací tinktura
16. Koncentrovaný oheň
17. Koncentrovaná země
18. Koncentrovaná voda
19. Koncentrovaný vzduch
20. Instantní lepidlo
21. Kouzelná plastelína
22. Magické rozpouštědlo

Oslepující kulička

Suroviny: 1 mag

Útok: Finesa + k6 proti Finese

Dostřel: střední

Rozsah: všichni v *krátké vzdálenosti* od místa výbuchu

Účinek: *oslepení* na počet kol rovný počtu úspěchů

Oslepující kulička při nárazu vybuchne oslepujícím světlem. Jas je tak silný, že zavření očí nebo odvrácení zraku dá pouze výhodu na odolání, spolehlivě ochrání jen zakrytí očí paží nebo něčím podobným. Zasažení budou oslepeni tolik kol, kolik proti ni získáš úspěchů.

Kýchací prášek

Suroviny: 1 mag

Trvání účinků: několik minut

Kýchací prášek způsobuje slzení a neodolatelné záchvaty kýchání. Projevy trvají ještě několik minut poté, co se postižený dostane na čerstvý vzduch. Používá se nejčastěji k zakrytí pachové stopy. Je ho ale také možné rozprášit po okolí – kdokoliv pak do tohoto prostoru vstoupí, zaručeně se prozradí.

Pavoučí vlákno

Suroviny: 1 mag

Pavoučí vlákno se uchovává v malé lahvičce. Po otevření z ní lze vytáhnout až 100 metrů jako niť tenkého, ale pevného vlákna – nosnost má jako silné lano. Není hořlavé, ale i malá kapka *magického rozpouštědla* způsobí, že celé v několika vteřinách beze stopy zmizí.

Cibulový extrakt

Suroviny: 1 mag

Útok: Finesa + k6 proti Finese

Rozsah: všichni v *kontaktní vzdálenosti* od místa dopadu

Účinek: hlasité kýchání a oslepení na počet kol rovný počtu úspěchů

Vdechnutí výparů z *cibulového extraktu* způsobuje intenzivní slzení. Lahvička obsahuje třaskavinu, takže obsah se při nárazu rozprskne do všech stran. Na obranu se hází jen při uhýbání před vrženou lahvičkou, trvání účinku je v tom případě rovnou počtu úspěchů. Když se někdo zdržuje v prostoru zamořeném výpary a nemá zadržený dech, podlehne automaticky a bude oslepený ještě 3 kola poté, co se dostane na čerstvý vzduch.

Tinktura proti bolesti

Suroviny: 1 mag

Aplikace: konzumací nebo vdechnutím výparů

Působení: několik hodin

Tinktura proti bolesti na několik hodin zcela potlačí veškerou bolest. Při dlouhodobém užívání vzniká závislost.

Éterický olej

Suroviny: 1 mag

Trvání: několik minut

Předměty či tvorové potření *éterickým olejem* zprůsvitní a jejich hmotnost se sníží na polovinu. Bude je snazší zvednout, půjdou dohodit dál a budou schopni skákat dvakrát tak vysoko a daleko než normálně. Zprůsvitnění umožňuje plížit se i za plného denního světla nebo s minimem úkrytů. Jedna dávka *éterického oleje* vystačí na jednu osobu a její vybavení.

Ohnivá hlína

Suroviny: 3 magy

Dostřel: krátký

Rozsah: všechno v *kontaktní vzdálenosti* od cíle

Útok: Finesa + k6

Zranění: 2kz ohněm, odečítá se Zbroj

Ohnivá hlína je hliněná koule o velikosti slepičího vejce. Při nárazu vybuchne v kouli plamenů, která zasáhne všechno v *kontaktní vzdálenosti* od místa dopadu.

Příklad:

Gorondar se inspiroval Nariinými experimenty a jelikož nepoužívá střelnou zbraň, nakoupil *ohnivou hlínu*.

Pán jeskyně: „Chodbou proti tobě běží tři skřeti. Drží se bok po boku, takže budeš bojovat se všemi současně.“

Pavel: „Tak to bych je mohl všechny současně trefit ohnivou hlínou, ne?“

Pán jeskyně: „Jo, to nebude problém.“

Pavel teď hází *na útok*. Finesu má 2 a na kostce mu padlo 3, dohromady má tedy 5. Pán jeskyně hází za každého skřeta zvlášť. Všichni mají Finesu 2 a na kostce mu padlo postupně 1, 5 a 6, takže jejich obrany jsou 3, 7 a 8.

Pán jeskyně: „Trefil jsi jen jednoho skřeta, ostatní dva včas uskočili. Hoď si na zranění“.

Pavel hází 2kz na zranění. Padne mu 1 a 6, což dá zranění 1. Spolu s rozdílem hodů je to celkem zranění ohněm za 3. Skřet si ale ještě odečte jedničku za svou lehkou zbroj, ve výsledku je tedy zraněn za 2 životy.

Bomba

Suroviny: 6 magů

Rozsah: všechno v *kontaktní vzdálenosti* od místa výbuchu

Útok: 6 + k6

Zranění: 5kz **drčením**, odečítá se Zbroj

Bomba je koule o velikosti kokosového ořechu. Používá se obvykle na vyrážení dveří, prorážení slabých stěn a podobně. Odpaluje se doutnákem. Ten můžeš vyrobit z kusu provazu, nepotřebuješ na to magenergii. Jeho délka určuje, kolik kol bude hořet (nejméně jedno). Výbuch zasáhne všechno v *kontaktní vzdálenosti*. Hází se na něj hned na začátku kola.

Příklad:

Gorondar s Karou nakukují do velké místnosti, kde právě hoduje obrovský zlobr. Přesně pro podobné případy s sebou tahají bombu. Kara do ní zastrčí doutnák uštířený tak, aby hořel jedno kolo, a zapálí ho o svíčku v lucerně, kterou skrývá pod pláštěm. Gorondar pak bombu pošle po zemi ke zlobrovi.

Pán jeskyně: „Zlobr si rachotící koule se zapáleným doutnákem samozřejmě všiml. Místo aby uskočil do bezpečí, se ale sehnul, aby ji mohl sebrat. V tu chvíli vybuchla. Pavle, počítej si za to výhodu.“

Pavel: „Bomba má útok 6, na kostce mi padlo 5 a počítám si +1 za to, že se k ní tak ochotně sehnul. Celkem mám 12.“

Pán jeskyně: „Zlobr má kůži tuhou jako těžká zbroj, brání se tedy Fyzikou. Tu má 5 a padlo mi 4, dohromady 9. Přehodil jsi ho o 3, máš tedy dva úspěchy. Hoď si zranění.“

Pán jeskyně se Pavla neptá, co chce za své úspěchy zlobrovi udělat, protože Pavel si dost dobře nemůže vybrat, co bomba udělá – první úspěch bude určitě představovat zranění.

Pavel: „Házím 5kz, padlo mi 5, 3, 2, 1 a 1. Zranění se tedy zvedne o 1, celkem je to 4.“

Pán jeskyně: „Zlobr ho sníží o 2 za svou tlustou kůži, je tedy zraněný za 2 životy. To je málo na to, aby to bylo vážné zranění. Je navíc fakt velkej a těžkej, takže ho výbuch nedokáže odhodit. Bomba mu ale explodovala přímou do tváře, takže za tvůj druhý úspěch mu z toho teď bude hučet v uších a bude se chvíli potácet.“

Lektvar chladných vod

Lektvar

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

Po dobu působení si veškeré utržené zranění **ohněm** sníží o 2.

Lektvar horkého léta

Lektvar

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

Po dobu působení si veškeré utržené zranění **mrazem** sníží o 2.

Lektvar zmenšování

Lektvar

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

Po dobu působení se zmenšíš na polovinu spolu se vším, co neseš. Poměrně se také zmenší tvoje síla, uneseš tedy zhruba to, co dítě. Tvůj aktuální i maximální počet životů se dočasně sníží o 3. Tvoje vlastnosti (Fyzička, Finesa a Duše) se nezmění.

Lektvar rychlosti

Lektvar

Suroviny: 1 mag

Trvání: několik minut

Lektvar rychlosti zdvojnásobí tvoji rychlost pohybu, dokážeš tedy udržet krok s koněm v trysku.

Lektvar vodního dechu

Lektvar

Suroviny: 1 mag

Trvání: několik minut

Umožňuje dýchat pod vodou.

Černá zhouba

Magický minerální jed

Suroviny: 3 magy

Síla jedu: 9 + k6 proti Fyzičce

Aplikace: skrz zranění

Latence: 30 minut

Příznaky: Krátce po otravě se z rány začnou šířit klikaté černé linie a postupně pokryjí celou kůži. Tento proces je nesmírně bolestivý. V konečné fázi zčernají i vlasy, vousy, zuby a bělma očí.

Uspávací tinktura

Magický rostlinný jed

Suroviny: 2 magy

Síla jedu: 8 + k6 proti Fyzice

Aplikace: vdechnutím výparů

Latence: 5 kol

Působení: 1 hodina

Příznaky: ospalost, zívání

Krátce po vdechnutí výparů z *uspávací tinktury* na dotýcného přijde ospalost. Tento jed nezraňuje, účinek závisí na počtu úspěchů:

- Při jednom úspěchu se oběť nedokáže se *soustředit* a přemýšlet nad čímkoliv složitým.
- Při dvou úspěších bude mít za ospalost nevýhodu.
- Při třech úspěších upadne do hlubokého spánku a nebude ji možno probudit, dokud bude tinktura působit.

Koncentrovaný oheň

Suroviny: 1 mag

Koncentrovaný oheň se vyrábí z obyčejného ohně a uchovává se v malé lahvičce. Když ho „přileješ“ do existujícího ohně, stačí klidně i malý plamínek, získáš plameny v původní síle a intenzitě. Do lahvičky se vejde oheň odpovídající velké hranici.

Koncentrovaný oheň můžeš použít například místo dříví na oheň. Stačí ti vždy zapálit plamínek křesadlem a pak můžeš „přilévat“ *koncentrovaný oheň* po celou noc. Jedna lahvička vystačí na týden putování.

Koncentrovaná země

Suroviny: 1 mag

Koncentrovaná země se vyrábí z obyčejné hlíny, šterku nebo suti (musí jít o sypký materiál) a uchovává se v malé lahvičce. Když ji nasypeš na obyčejnou hlínu, šterk nebo kameny, obnoví se do původního stavu. Do lahvičky se vejde zhruba tolik jako na velký vůz, obnoví se ale vždy jen množství, na které je místo.

Koncentrovaná země se hodí zejména na hašení ohně, nebo třeba když chceš zasypat nějakou díru.

Koncentrovaná voda

Suroviny: 1 mag

Koncentrovaná voda se vyrábí z obyčejné vody a uchovává se v malé lahvičce. Když ji naleješ na obyčejnou vodu, stačí třeba i kapka, slza nebo slina, obnoví se do původního stavu. Do lahvičky se vejde zhruba stejně vody jako do velkého sudu, obnoví se ale vždy jen takové množství, na které je místo.

Koncentrovaná voda je obzvláště užitečná na poušti, ale ocení ji každý cestovatel a může se také hodit, když chceš něco zatopit nebo spláchnout.

Koncentrovaný vzduch

Suroviny: 1 mag

Koncentrovaný vzduch se vyrábí z obyčejného vzduchu a uchovává se v malé lahvičce. Při kontaktu s obyčejným vzduchem se obnoví do původního stavu, což obvykle způsobí silný závan větru. Do lahvičky se vejde zhruba zhruba tolik vzduchu jako do velké místnosti.

Koncentrovaný vzduch lze použít například při potápění, hodí se ale také, když chceš vyvětrat zatuchlé podzemí nebo třeba odfouknout oblak plynného jedu.

Instantní lepidlo

Suroviny: 1 mag

Instantní lepidlo okamžitě slepí libovolné předměty tak pevně, jako kdyby byly z jednoho kusu. Malá kapka *magického rozpouštědla* je ale okamžitě rozdělí a nepůjde vůbec poznat, že byly slepené.

Kouzelná plastelína

Suroviny: 1 mag

Kouzelná plastelína se od obyčejné plastelíny liší tím, že když ji poleješ vodou, ztvrdne a bude pevná a pružná jako ocel. Výrobek jde rozpustit *magickým rozpouštědlem*.

Magické rozpouštědlo

Suroviny: 1 mag

Magické rozpouštědlo je světle modrá, lehce nasládlá kapalina bez zápachu. Rozpouští ostatní alchymistické výrobky, na nic jiného nepůsobí. Používá se nejčastěji na odstranění *pavoučího vlákna* či *termické pasty*, rozlepení spojů vytvořených *instantním lepidlem*, rozpuštění výrobků z *kouzelné plastelíny* a podobně.

Mistrovské alchymistické recepty

1. Jablečná vůně
2. Mrazící prášek
3. Sérum pravdy
4. Lektvar ostrých smyslů
5. Lektvar mlhoviny

6. Lektvar poslušnosti
7. Zuřící bestie
8. Pavoučí lektvar
9. Lučavka
10. Falešná smrt
11. Nápoj vášně
12. Raketa
13. Naváděcí terčíky
14. Naváděcí krystal
15. Termická pasta
16. Živý oheň

Jablečná vůně

Magický rostlinný jed

Suroviny: 2 magy

Síla jedu: 7 + k6 proti Fyzičce

Aplikace: vdechnutím výparů

Latence: 1 kolo

Působení: několik minut

Příznaky: dobrá nálada, potíže s rovnováhou (jako při konzumaci alkoholu)

Plynný jed. Oblak zaplní několik metrů chodby nebo malou místnost.

Účinek závisí na tom, kolik jed získá úspěchů:

- *Jeden úspěch:* Otrávený bude v dobré náladě, asi jako po konzumaci notné dávky alkoholu.
- *Dva úspěchy:* Otrávený bude špatně vnímat vzdálenosti a bude si za to počítat nevýhodu.
- *Tři úspěchy:* Otrávený uvidí svět očima malého dítěte, tedy jako něco zcela nového, co je potřeba prozkoumat, osahat a ochutnat.

Mrazící prášek

Suroviny: 1 mag

Mrazící prášek vypadá jako sůl, ochutnat jej je ale nebezpečné, protože při kontaktu s vodou ji okamžitě zmrazí. S jeho pomocí je možné například přejít přes hladinu stojaté nebo pomalu tekoucí vody, nebo třeba vytvořit plavidlo z ledu. Led následně taje přirozenou rychlostí, postupným přisypáváním *mrazícího prášku* ho lze ale udržet po delší dobu. Jedna dávka prášku zmrazí zhruba jeden velký sud vody.

Sérum pravdy

Magický rostlinný jed

Suroviny: 8 magů

Síla jedu: 7 + k6 proti Fyzice

Aplikace: požitím

Latence: 5 minut

Působení: 1 hodina

Příznaky: rozšířené zornice, zrychlené dýchání, červené tváře, intenzivní pocení

Sérum pravdy nezraňuje, účinek závisí na počtu úspěchů:

- Při jednom úspěchu oběť nedokáže lhát, může se ale vyhnout odpovědi.
- Při dvou úspěších je mnohem upovídanější než obvykle.
- Při třech úspěších prozradí i ta největší tajemství.

Lektvar ostrých smyslů

Lektvar

Suroviny: 3 magy

Působení: několik minut

Lektvar ostrých smyslů zbystří všechny smysly. Vidiš jako orel, slyšíš jako netopýr, čich máš jako pes a chuť jako ten největší labužník. Jakýkoliv silnější vjem tě ale zcela ohromí: denní světlo tě oslepí, obyčejný hovor tě ohluší a když ochutnáš lehce pikantní jídlo, je to, jako kdyby ti v ústech hořelo.

Lektvar mlhoviny

Lektvar

Suroviny: 3 magy

Působení: několik minut

Po vypití tohoto lektvaru se změníš ve stejně velký oblak mlhy. Tvoje výbava a oblečení se nezmění a popadá tedy na zem. Dokážeš libovolně měnit svůj tvar, můžeš tedy například „protéct“ klíčovou dírkou nebo skrz mříže. Nemůžeš se ale rozdělit na více menších oblaků. Zvládneš se pohybovat jen rychlostí chůze, silnější vítr tě tedy odfoukne. Jsi zranitelný pouze **ohněm**, **bleskem** a **duševními** útoky. Nic nevidíš a neslyšíš, poznáš ale tvar toho, co obklopíš nebo vyplníš.

Lektvar poslušnosti

Lektvar

Suroviny: 5 magů

Působení: několik minut

Tohoto lektvaru se musíš nejdřív napít ty a zbytek pak dát vypít někomu jinému. Dotyčný tě pak bude po dobu působení na slovo poslouchat, neudělá ale nic sebevražedného a neprozradí ti nic, co považuje za tajemství. Po skončení působení si uvědomí, že nejednal ze své vlastní vůle.

Zuřící bestie

Suroviny: 5 magů

Působení: po obvyklou dobu spánku

Zuřící bestie je čirá tekutina lehce mrtvolného zápachu. Když ji někdo vypije, tak jakmile usne, převezme nad ním kontrolu jeho vnitřní bestie, vstane a začne zabíjet všechny živé tvory v okolí. Nebude při tom schopen rozumně uvažovat, nepozná přítele od nepřitele a nedokáže mluvit ani dělat složité věci, jako třeba kouzlit nebo používat střelné zbraně. Ve chvíli, kdy by se normálně probudil, *zuřící bestie* přestane působit, on se probudí a uvědomí si vše, co za jejího působení udělal.

Pavoučí lektvar

Lektvar

Suroviny: 3 magy

Trvání: několik minut

Po dobu působení se udržíš na jakémkoliv pevném povrchu, klidně i hlavou dolů.

Lučavka

Suroviny: 5 magů

Tato magická kyselina rozpouští pouze kovy, zato ale všechny a velmi rychle – kovový zámek celý rozpustí za pouhých několik minut. Pro živé tvory je zcela neškodná. Rozpuštěný kov je možné znovu vysrážet, samozřejmě ale ne v původním tvaru.

Falešná smrt

Suroviny: 5 magů

Působení: 1 den

Falešná smrt je čirá tekutina bez chuti a zápachu. Když ji někdo požije, tak jakmile usne, upadne do stavu nerozeznatelného od smrti. Nebude dýchat, srdce mu nebude bít, nebude mít znatelný tep. Po tuto dobu se také zastaví působení lektvarů, jedů a podobných substancí na jeho tělo. Přesně po jednom dni se probudí a bude zcela zdravý a svěží jako po vydatném spánku.

Nápoj vášně

Suroviny: 3 magy

Aplikace: konzumací

Latence: 10 minut

Působení: několik desítek minut

Nápoj vášně je velice účinné afrodiziakum, zajistí opravdu nezapomenutelný zážitek. Ten, kdo ho vypije, také po dobu působení ztratí veškeré zábrany a sebekontrolu.

Raketa

Mistrovský recept

Suroviny: 10 magů

Dostřel: dlouhý

Rozsah: vše v *krátké vzdálenosti* od cíle

Útok: 5 + k6

Zranění: 0 (*sečné*), odečítá se Zbroj

Raketa je neřízená střela s výbušnou hlavicí plnou železných střepin, které se při výbuchu rozletí do všech stran a zasáhnou vše v *krátké vzdálenosti*, co není kryto za tenkou dřevěnou stěnou nebo pevnější překážkou. Odpaluje se nejčastěji doutnákem z tyče zabodnuté do země. Doutnák můžeš vyrobit z kusu provazu, nepotřebuješ na to magenergii. Jeho délka určuje, kolik kol bude hořet (nejméně jedno). Příprava rakety trvá několik kol. Tvorové, kteří si toho všimnou, tedy mohou z cílového prostoru utéct. Do hodů na účinek rakety se nepočítá vlastnost. Všichni, kdo jsou v okamžiku výbuchu v zasažené oblasti, se brání proti síle výbuchu.

Naváděcí terčíky

Suroviny: 2 magy

Naváděcí terčíky jsou velké asi jako drobné mince. Jsou průhledné, po nalepení na nějaký povrch tedy skoro nejsou vidět. Dají se ale nahmatat. Vyrábí se po dvou: jeden se přilípne na cíl a druhý na nějakou střelu – může to být třeba raketa, granát, šíp, šipka do kuše a podobně. Ta se pak po výstřelu sama navádí na cíl označený druhým terčíkem.

- Je takto možné střílet i za roh, přes hradby a podobně. Cíl si tudíž nepočítá výhodu za kryt
- Pokud je cíl nehybný, střela ho vždy neomylně zasáhne
- Když cíl uhýbá, střelec si k hodům *na útok* počítá výhodu

- Při střelbě raketou (libovolným druhem) se výhoda nepočítá, navádění pouze umožňuje zasáhnout pohyblivý cíl

Naváděcí krystal

Suroviny: 3 magy

Naváděcí krystal je velký asi jako špendlíková hlavička. Vyrábí se v různých barvách podle toho, na jakou barvu blesku má reagovat. Je třeba ho připevnit ke střele, kterou má navádět – může to být třeba raketa, granát, šíp, šipka do kuše a podobně. Pokud je v kole výstřelu seslán blesk stejné barvy, střela se začne sama navádět na stejný cíl. Když je bleskem odpovídající barvy současně zasaženo více cílů, náhodně si vybere jeden z nich. Nejčastěji se používá bílý krystal, protože *bílý blesk* má největší dosah.

- Je takto možné střílet i za roh, přes hradby a podobně. Cíl si tudíž nepočítá výhodu za kryt
- Pokud je cíl nehybný, střela ho vždy neomylně zasáhne
- Když cíl uhýbá, střelec si k hodů *na útok* počítá výhodu
- Při střelbě *raketou* se výhoda nepočítá, navádění pouze umožňuje zasáhnout pohyblivý cíl

Termická pasta

Suroviny: 5 magů

Termická pasta je tvárná a drží na libovolném pevném povrchu. Při zapálení hoří jasným, nesmírně žhavým plamenem. Hoří i pod vodou, není ji možné nijak uhasit a propálí se zhruba na prst hluboko skrz libovolný materiál, který není chráněn proti ohni nějakým kouzlem nebo jiným druhem magie. Z jedné dávky *termické pasty* se dá udělat zhruba metr dlouhá čára.

Živý oheň

Suroviny: 2 magy

Dostřel: střední

Útok: 6 + k6

Zranění: 4kz ohněm, odečítá se Zbroj

Jakmile se lahvička s *živým ohněm* rozbije, oheň se vydá přímou cestou k nejbližšímu hořlavému cíli v *kontaktní vzdálenosti* a pokusí se jej sežehnout. Pohybuje se rychlostí chůze, dá se tedy před ním utéct. Když přímá cesta po něčem pevném není, nebo třeba vede skrz vodu, bude se chvíli točit na místě a pak zmizí.

KOUZELNÍK

Sesílání kouzel

Při sesílání kouzla musíš nahlas pronést zaklínadlo ve starém jazyce, obvykle ve staroelfštině, a provést u toho příslušná gesta. Zabere to zhruba minutu, což je ve většinou dost nepraktické – skřet, který se na tebe řítí s napřaženou šavlí, nejspíš nepočká, až odříkáš celé zaklínadlo. Naštěstí si ale kouzla můžeš připravit, takže je potom sešleš takřka lusknutím prstů.

Příprava kouzel

Kouzlo si připravíš tak, že nahlas odříkáš a odgestikuluješ celý text kromě závěrečné zaklínací formule. Kdykoliv později ho potom můžeš dokončit tím, že vyslovíš tuto formuli a provedeš příslušné gesto. To zabere pouze jedno kolo.

Příklad:

Kouzlo *modrý blesk* se sesílá jednu minutu, Kara si ho ale připravila. Když se teď dostane do boje, může říct jen „*Artak barak!*“, udělat při tom příslušné gesto a její *modrý blesk* zasáhne skřeta hned.

Po každém použití zaklínací formule si kouzlo musíš znovu připravit. Můžeš mít ale připravena všechna kouzla, která umíš. Obvykle si tedy stačí pamatovat, která jsi nedávno použil a ještě sis je znovu nepřipravil – všechna ostatní připravena máš.

Příklad:

Když by Kara chtěla ve stejném boji znovu seslat *modrý blesk*, zabralo by jí to minutu. Může ale postupně použít zaklínací formule všech kouzel, která má připravena, a tedy například v prvním kole seslat *modrý blesk*, ve druhém *zelený blesk* a ve třetím *magický štít*.

Přípravu kouzel bys měl vždy oznámit Pánovi jeskyně. Zabere to totiž nějaký čas a tvé zaklínání může někdo zaslechnout.

Příklad:

Jana: „Po boji se na chvíli zastavím a znovu si připravím všechna kouzla, která jsem zrovna použila.“

Pán jeskyně: „Co mezitím dělají ostatní?“

Katka: „Ošetřím Gorondarovi zranění.“

Pán jeskyně: „Dobře. Naria tedy ošetřila Gorondarovi zranění a Kara opodál mávala rukama a pronášela zaklínadla ve stroelfštině. Žádné nestvůry to nepřilákalo. Co budete dělat dál?“

Když náhodou přípravu kouzel zapomenoš zmínit, domluv se s Pánem jeskyně, jestli na to byl prostor.

Příklad:

Jana: „Po minulém boji jsem zapomněla říct, že si připravuju kouzla. Bylo na to dost času?“

Pán jeskyně: „Naria ošetřovala Gorondarovi zranění, to určitě chvíli zabralo. Máš tedy všechna připravená.“

Mluvení při kouzlení

Zaklínadla a zaklínací formule je třeba vyslovovat zřetelně a nahlas. Když tedy z nějakých důvodů nemůžeš mluvit, třeba protože máš roubík, nemůžeš kouzlit. Cíl tě ale slyšet nemusí – zacpání uší mu tedy nepomůže a vedle vodopádu můžeš kouzlit, přestože ho nedokážeš překřičet.

Zaklínací formule je vždy uvedena v názvu každého kouzla. Kdykoliv chceš nějaké kouzlo seslat, měl bys ji nahlas vyslovit i jako hráč.

Příklad:

Jana: „Ukazuju na skřeta a říkám: „*Artak barak!*““

Gestikulace při kouzlení

Gestikulovat je třeba oběma rukama. Můžeš v nich při tom něco držet (zbraň, štít a podobně), ale nemůžeš to používat – v kole, kdy kouzlíš, tedy nemůžeš útočit zbraní ani se bránit štítem. Nemůžeš také kouzlit, pokud se musíš něčeho držet, nebo když máš ruce svázané. Platí to i pro sesílání vyslovením zaklínací formule – zaklínání je prostě vždy třeba doprovázet gestikulací.

Trvání kouzel

Kouzla mohou účinkovat okamžitě, několik minut nebo po dobu tvého *soustředění*.

Trvání po několik minut

Kouzlo s trváním několik minut nemůžeš nijak ovládat, ani ho předčasně ukončit jinak než kouzlem *zlom kouzlo*. Můžeš při tom ale sesílat jiná kouzla.

Trvání po dobu soustředění

Když kouzlo trvá po dobu tvého *soustředění*, nemůžeš při tom se-slat žádné jiné kouzlo a nemůžeš běhat (viz kapitola **Soustředění**). Můžeš ho ale kdykoliv ukončit, stačí se přestat *soustředit*. Pokud to dává smysl, po dobu *soustředění* také můžeš účinek kouzla upravovat.

Příklad:

Kouzlo *světlo* trvá, dokud se nepřestaneš *soustředit*. V průběhu můžeš li-bovolně měnit jeho barvu a intenzitu.

Cílení kouzel

Pokud není řečeno jinak, cíl musíš vidět, nebo o něm nějak jinak vě-dět (dotýkat se ho, slyšet ho mluvit a podobně). Když ho dobře nevi-díš, počítáš si k hoďu nevýhodu stejně jako při střelbě. Pokud kouz-lo vytvoří blesk, projektil a podobně, tak se mu cíl samozřejmě může vyhnout tím, že se schová za nějakou pevnou překážku.

Kouzlení ve zbroji

Kouzlit v těžké zbroji je obtížné, většina kouzelníků se tedy spokojí s lehkou zbrojí, případně používají kouzlo *neviditelná zbroj*.

- V těžké zbroji házíš Fyzičkou nebo Duší podle toho, co máš menší.
- V lehké zbroji nebo beze zbroje házíš Duší.
- Kouzlo *neviditelná zbroj* ti dá na několik minut stejnou ochranu jako lehké zbroj.

Základní kouzla

1. Dlouhá ruka
2. Dým
3. Beranidlo
4. Ohnivý oblouk
5. Oko
6. Magický štít
7. Protoplazma
8. Světlo
9. Sugescie
10. Modrý blesk
11. Zelený blesk
12. Neviditelná zbroj

Dlouhá ruka *Aruk jad*

Trvání: po dobu soustředění

Po dobu *soustředění* můžeš jednu z svých paží nechat růst nebo se zmenšovat rychlostí 1 metr za kolo. Prodloužená paže je ohebná jako tělo hada. Jakmile se *soustředit* přestaneš, stejnou rychlostí se vrátí do původní velikosti. Rukou samozřejmě nevidíš, můžeš se tedy orientovat jen po hmatu.

Dým *Ašan*

Trvání: po dobu soustředění

Po dobu *soustředění* z tebe bude vycházet hustý dým. Dá se v něm normálně dýchat, ale vidět je v něm jen na *kontaktní vzdálenost*. Stejně omezuje i trpaslické *infravidění*, na *krollův ultrasluch* nemá vliv. Stejně jako obyčejný kouř vydrží, dokud ho nerozfouká vítr. Je lehčí než vzduch, takže pomalu stoupá vzhůru. Sebe a blízké okolí skryješ za jedno kolo, zaplnit velký sál nebo stodolu trvá zhruba minutu.

Berandidlo *Zelokvah*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

Zranění: 6kz **drcením**, odečítá se Zbroj

Do cíle narazí neviditelná síla jako rána berandidlem. Můžeš takto vyrazit obyčejné dveře (nikoliv ale bytelné, na ty je potřeba víc ran), někoho srazit na zem, někam ho odhodit a podobně.

Příklad:

Na Karu se řítí velký kanec.

Jana: „*Zelokvah!*“

Kanec má Fyzičku 4 a Pán jeskyně hodil 2, celkem má tedy *na obranu* 6. Kara má Duši 3 a Jana hodila 6. Dohromady má 9, přehodila kance o 3 a má tedy proti němu 2 úspěchy.

Jana: „Za první úspěch ho zraním, za druhý ho srazím na zem.“

Jana hází 6 kostek zranění. Padlo jí 1, 2, 4, 4 a 5. Přehodila kance o 3 a celkem na čtyřech kostkách zranění jí padlo 4 nebo víc, zranila jej tedy celkem za 7 životů.

Pán jeskyně: „Kanec se při běhu svalil na zem, až to zapraštělo. Vypadá otřeseně.“

Jana: „Nebudu čekat, až se vzpamatuje. Utíkám!“

Ohnivý oblouk *Eš kešet*

Rozsah: vše v *kontaktní vzdálenosti* před tebou

Útok: Duše + k6 proti Finese

Zranění: 7kz **ohněm**, odečítá se Zbroj

Mezi rozpřaženými rukama ti obloukem prošlehnou plameny a zraní všechno těsně před tebou.

Oko *Ajin*

Trvání: po dobu *soustředění*

Tímto kouzlem stvoříš neviditelné létající oko, kterým vidíš místo vlastníma očima. Vidí stejně dobře jako lidské, nevidí tedy po tmě. Není vidět, ale je hmotné – nedostane se tedy skrz zavřené dveře či jiné překážky a pokud si ho někdo všimne, může ho zničit. Pohybuje se rychlostí chůze a můžeš se s ním vzdálit nejvýše na *krátkou vzdálenost* od tebe. Má následující vlastnosti:

- Fyzička 1, Finese 1, Duše -, 1 život

Magický štít *Kasum magen*

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Kolem určeného cíle se na okamžik vytvoří neviditelný magický štít. Dotyčný si v tomto kole sníží veškerá zranění o 2 navíc k redukci za broj, štít a za případné odolnosti. Když se magickým štítem bráníš sám, tak si v tomto kole házíš na všechny obrany Duší s výhodou (+1) za *plnou obranu*.

Příklad:

Na Karu se řítí zlobr s Fyzičkou 6 a obřím kyjem se zraněním 5. Pán jeskyně hodil 4, zlobr má tedy celkem útok 10/+5. Kara se brání *magickým štítem*. Má Duši 3, Jana na kostce hodila 5 a počítá si +1 za *plnou obranu*, celkem má tedy 9. Zlobr ji přehodil o 1 a zranění má 5, Kara tedy čelí celkovému zranění za 6. Lehká zbroj, kterou má na sobě, ho sníží o 1 a magický štít ho sníží o další 2 body. Celkem je tedy zraněna za 3 životy. Kdyby měla v ruce štít, nemohla by si ho od zranění odečíst, protože při kouzlení musí gestikulovat a nemůže se jím tedy bránit.

Kdyby zlobrovi místo ní čelil Gorondar a ona by seslala *magický štít* na něj, hodil by si proti zlobrovi normálně *na útok* a pokud by ho zlobr přehodil, od výsledného zranění by si odečetl 2 za svou těžkou zbroj, 1 za svůj štít a další 2 za Kařin *magický štít*.

Protoplazma *Makor refeš*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Finese

Trvání: několik minut

Z tvých rukou vytrysknou proudy lepkavého slizu. Jde jím uhasit oheň, častěji se ale používá na znehybnění cíle. Účinek pak závisí na počtu úspěchů:

- Za první úspěch bude *zpomalený*
- Za druhý mu můžeš dát buď nevýhodu za ztížení pohybu nebo mu znehybnit jednu končetinu
- Když získáš tři úspěchy, bude zcela znehybněný

Protoplazma má podobný účinek jako paralýza, schopnosti a prostředky na odstranění paralýzy na ni ale nefungují. Zato je možné ji za jedno kolo setřít.

Světlo *Ór*

Dosah: dotyk

Trvání: po dobu soustředění

Předmět, kterého se dotkneš, bude po dobu tvého *soustředění* svítit. Můžeš libovolně měnit barvu světla a jeho intenzitu. Největší možná je zhruba jako maják – osvětlí velký sál.

Sugesce *Hašáh*

Dosah: kontaktní

Rozsah: 1 inteligentní tvor

Trvání: několik minut

Po seslání tohoto kouzla můžeš cíli, kterému se zblízka podíváš do očí, vsugerovat nějaký pocit (strach, únavu, vztek, bolest atd.), nebo ho dočasně o něčem přesvědčit, třeba že jsi pozvaný od pána hradu a má tě tedy pustit dovnitř. Jakmile vyprší trvání kouzla, nebo když dotyčného někdo jiný upozorní, že se chová divně, uvědomí si, že nejednal z vlastní vůle. Jak zareaguje, je na úvaze Pána jeskyně.

Příklad:

Kara se potřebuje dostat do domu obchodníka Kelara, před kterým stojí stráž.

Jana: „Přijdu k němu a řeknu: *„Hašáh! Mám domluvenou schůzku s panem Kelarem, pusť mě dovnitř.“*“

Pán jeskyně: „Strážný tě s úklonou pouští a říká *„Pojďte dál, slečno. Počkejte, prosím, v chodbě, pán by měl každou chvíli dorazit.“*“

Kara si teď bude muset pospíšet, protože až se obchodník vrátí, určitě se provalí, že žádnou schůzku domluvenou neměl, a strážný si tedy uvědomí, že ho ošálila kouzlem.

Modrý blesk *Artak b́arak*

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

Zranění: 6kz [bleskem](#), odečítá se Zbroj

Z tvých očí na určený cíl přeskočí modrý výboj. *Modrý blesk* vždy zasáhne určený cíl, ne vždy jej ale zraní.

Zelený blesk *J́arak b́arak*

Dosah: střední

Rozsah: 1-2 cíle

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

Zranění: 5kz [bleskem](#), odečítá se Zbroj

Z tvých očí na určené cíle přeskočí zelený výboj. *Zelený blesk* vždy zasáhne určené cíle, ne vždy je ale zraní.

Neviditelná zbroj *Ij ryjut širion*

Trvání: několik minut

Po seslání tohoto kouzla budeš mít kolem sebe neviditelnou magickou zbroj. Chrání před stejnými druhy zranění a stejně dobře jako obyčejná lehká zbroj – snižuje tedy zranění o 1. S případnou oblečenou zbrojí se nesčítá.

Pokročilá kouzla

Pokročilá kouzla se můžeš učit od třetí úrovně.

1. Detekční runy
2. Třpytivá zář

- 3.** Přines
- 4.** Pamatuj
- 5.** Zapomeň
- 6.** Vytvoř duplikát
- 7.** Spánek
- 8.** Tlampač
- 9.** Ochrana před projektily
- 10.** Rozžhavení
- 11.** Chůze po hladině
- 12.** Paralýza
- 13.** Ledová tříšť
- 14.** Lazebník
- 15.** Přelud
- 16.** Přenos zvuku
- 17.** Bílá střela
- 18.** Najdi neviditelné
- 19.** Levitace
- 20.** Návrat
- 21.** Stěna ticha
- 22.** Protikouzlo

23. Zlom kouzlo

24. Fialový blesk

25. Žlutý blesk

26. Ohnivá koule

27. Ohnivá střela

28. Ledová dýka

Detekční runy *Gilah otim*

Trvání: trvalé

Před sesláním tohoto kouzla je třeba nakreslit několik detekčních run a jednu signální runu. Detekční runy se kreslí obvykle na nějaký průchod, třeba na stěny chodby, na futra dveří nebo na dva stromy. Signální runa se nejčastěji kreslí na něco, co pak nosíš s sebou, třeba na hůl nebo klidně i na ruku.

Jakmile kouzlo dokončíš, signální runa začne slabě zářit. Když mezi detekčními runami projde nějaký živý tvor, signální runa se na chvíli rozbliká. Když je libovolná z run poškozena, kouzlo je zrušeno a signální runa pohasne.

V jednu chvíli můžeš mít aktivní jen jednu signální runu, může na ni ale být napojený libovolný počet detekčních run.

Třpytivá zář *Misanver lehavah*

Útok: Duše + k6 proti Finese

Rozsah: všichni v *krátké vzdálenosti*

Účinek: *oslepení* na počet kol rovný počtu úspěchů

Všude v *krátké vzdálenosti* kolem tebe probleskne oslepující záře. Jas je tak silný, že zavření očí nebo odvrácení zraku dá pouze výhodu na odolání, spolehlivě ochrání jen zakrytí očí paží nebo něčím podobným. Zasažení budou oslepeni tolik kol, kolik proti ni získáš úspěchů. Tebe kouzlo neoslepí.

Přines *Palat*

Rozsah: jeden předmět

Abys mohl použít toto kouzlo, musíš nejprve nějaký předmět opatřit značkou – můžeš ji na něj vyřýt, nakreslit a podobně. Při sesílání kouzla *přines* potom tuto značku načrtneš do vzduchu a označený předmět se ti přemístí do ruky nehledě na vzdálenost.

Pamatuj *Zakhar*

Trvání: po dobu *soustředění*

Dokud se budeš *soustředit*, dokonale si zapamatuješ vše, co vidíš, slyšíš či jinak vnímáš. Můžeš si tedy například zapamatovat celou knihu (stačí ji prolistovat), tváře všech osob v davu, chutě, pachy, melodie a podobně. Vzpomínky vydrží jeden měsíc. Pokud si je tedy chceš udržet déle, musíš je do té doby zapsat nebo jinak zaznamenat. Pak si je případně můžeš tímto kouzlem zapamatovat na další měsíc.

*/** tohle asi není špatnej nápad – kouzelník si tím zapamatuje klidně celou knihu a bude ji schopen do nejmenších detailů přepsat. Všechno, co budeš dělat po dobu udržování tohoto kouzla, si budeš do nejmenších detailů pamatovat. Když *Pamatuj* sešleš znovu, zapomeněš předchozí použití a zapamatuješ si nové. **/*

Zapomeň *Šakhah*

Dosah: kontaktní vzdálenost

Rozsah: 1 inteligentní tvor

Trvání: několik hodin

Cíli, kterému se zblízka podíváš do očí, můžeš dočasně vymazat z paměti jednu informaci – třeba jak se jmenuje, komu slouží, nebo že má dnes domluvenou schůzku. Po skončení trvání si na ni zase vzpomene a uvědomí si také, že na něj někdo kouzlil.

Příklad:

Postavám se podařilo proplížit do trůnního sálu. Načapal je tam ale sluha, který tam přišel uklízet.

Pán jeskyně: „Sluha na vás nevěřicně zírá a říká: ‚*Co tu chcete?*‘“

Jana: „Jdu přímo k němu a řeknu: ‚*Šakhah! Zapomeň na to, že jsi nás tu viděl!*‘“

Pán jeskyně: „Sluha sebral kýbl a pokračuje v uklízení.“

Vytvoř duplikát *Jatzar hetek*

Rozsah: 1 předmět

Dosah: dotyk

Trvání: několik minut

Kouzlo vytvoří dokonalou kopii jednoho předmětu. Kouzelné předměty jdou zduplikovat, kopie ale nebude mít magické vlastnosti. Stvořený předmět zmizí po vypršení trvání kouzla nebo když je na něj sesláno *zlom kouzlo*.

Spánek *Šenah*

Rozsah: všude ve *střední vzdálenosti* kolem tebe

Na všechny kolem padne ospalost. Účinek záleží na tom, co zrovna dělají – když něco fyzicky náročného, únavu setřesou. Když jsou ale třeba na hlídce, odpočívají, nebo dělají něco jiného, u čeho se dá snadno usnout, únava je přemůže. Usínání není okamžité, trvá obvykle několik minut. Spánek je zcela přirozený, dá se z něj normálně probudit. Jeho délka závisí na tom, jak byli dotyční ospalí – ráno si nejspíš jen na chvilku zdřímnou, když ale usnou večer a nic je nevzbudí, budou spát až do rána.

Tlampač *Ramkol*

Rozsah: všude v *dlouhé vzdálenosti*

Trvání: po dobu *soustředění*

Tvůj hlas se bude rozléhat všude v *dlouhé vzdálenosti* kolem tebe a nepůjde poznat, ze kterého směru přichází.

Ochrana před projektily *Haganah týl*

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti od tebe

Trvání: několik minut

Ochrana před šípy kolem tebe a tvého blízkého okolí vytvoří neviditelnou bariéru, která odkloní veškeré útoky z dálky. Jakékoliv projektily vystřelené z větší než *krátké vzdálenosti* bezpečně minou chráněnou oblast. Útoky vedené z *krátké vzdálenosti* nebo projektily těžší než šíp (například oštěp nebo střelu z balisty) ale odklonit nedokáže. Odkloní také projektily vytvořené kouzlem, například *ohnivou kouli* nebo *ledovou dýku*, ale nikoliv blesky, duševní útoky a podobně.

Rozžhavení *Lahat*

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 kovový předmět

Zranění: 3kz ohněm každé kolo po 3 kola (neodečítá se zbroj)

Toto kouzlo rozžhaví jeden kovový předmět, například zbraň nebo těžkou zbroj. Ten, kdo jej má oblečený, nebo ho drží, bude každé kolo čelit zranění 3kz ohněm. Předmět vydrží rozžhavený tři kola, pak postupně zchladne. *Rozžhavení* se také hodí, když si chceš ráno uvařit čaj, nebo když se chceš zahřát.

Chůze po hladině *Halijkah šetah*

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: několik minut

Cíl bude moci chodit i běhat po hladině tekoucí i stojaté vody či jiné tekutiny.

Paralýza *Šituk*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

Trvání: několik minut

Paralýza se pokusí znehybnit cíl, na který ukážeš. Účinek závisí na počtu úspěchů:

- Za první úspěch bude *zpomalený*
- Za druhý mu můžeš dát buď nevýhodu za ztížení pohybu nebo mu znehybnit jednu končetinu

- Když získáš tři úspěchy, bude zcela znehybněný

Efekt je možné předčasně zrušit všemi prostředky na odstranění paralýzy.

Ledová tříšť *Kerach ketim*

Dosah: střední

Rozsah: vše v *kontaktní vzdálenosti* od cíle

Útok: Duše + k6 proti Finese

Zranění: 4kz ([sečné](#)), odečítá se Zbroj

Před tebou se zhmotní ostré ledové úlomky, vyletí směrem k určenému cíli, zasáhnou vše v *kontaktní vzdálenosti* kolem něj a poté beze stopy zmizí.

Lazebník *Sapar*

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 osoba

Toto jednoduché, ale velice užitečné kouzlo zajistí kompletní očistu jako po kvalitní lázni.

Přelud *Ašlajah*

Dosah: dlouhý

Rozsah: oblast v krátké vzdálenosti od cílového místa

Trvání: několik minut

Tímto kouzlem můžeš stvořit iluzi nějaké scenerie. Můžeš stvořit něco zcela nového nebo pozměnit něco existujícího, třeba skrýt bránu v hradbách nebo vstup do podzemí. Může v ní být něco pohyblivého, třeba tekoucí voda, ale musí se to po celou dobu trvání hýbat stejně. Kouzlo stvoří pouze nehmotný obraz bez zvuků a zá-

pachu. Obsah si nemůžeš jen tak vymyslet, musíš ho poskládat z něčeho, na co se při seslání díváš. Můžeš třeba z jednoho stromu udělat celý les, ale nemůžeš vytvořit přelud lesa, když nevidíš žádný strom. Prvky ale můžeš vzít z nějakého kvalitního vyobrazení – je tedy užitečné umět malovat, nebo pár vhodných obrazů nosit s sebou.

Přenos zvuku *Hávarah kol*

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 zdroj zvuku

Trvání: po dobu soustředění

Zvuky, které vydává určený cíl, budou po dobu tvého *soustředění* slyšet také na jiném místě v dosahu kouzla. Můžeš takto například někoho odposlouchávat, nebo třeba někomu z dálky šeptat do ucha. Na zvuku samotném nemůžeš nic měnit, můžeš ale libovolně pohybovat s místem, odkud jej necháváš vycházet.

Bílá střela *Lavan týl*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 magický tvor

Útok: Duše + k6 proti Duši

Zranění: 8kz (duševní)

Z tvé ruky vyletí jasně zářící bílá střela. Zraňuje pouze magické tvory, kýmkoliv jiným neškodně proletí.

Najdi neviditelné *Matza ij ryjut*

Trvání: po dobu soustředění

Dokud se budeš *soustředit*, uvidíš všechny neviditelné tvory a předměty. Sem patří tvorové zneviditelnění kouzlem, alchymistickým lektvarem či magickým předmětem, a také přirozeně neviditelní tvorové, například nevidění. Neuvidíš ale tvory, kteří ve fyzickém světě vůbec nejsou přítomni, například duchy.

Levitace *Rišef*

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 osoba nebo předmět

Trvání: po dobu *soustředění*

Levitací můžeš zpomalit rychlost pádu jedné osoby nebo předmětu. Když ji zpomalíš až na nulu, zůstane viset ve stejné výšce, stále se ale bude moci pohybovat vodorovně. Díky *levitaci* se tedy například můžeš rozběhnout a „přepłachtit“ přes propast nebo průrvu, nebo před sebou vzduchem strkat náklad, který bys normálně neunesl. Zpomalení pádu je vždy postupné, není jím možné někomu ublížit. Dokud kouzlo trvá, můžeš libovolně měnit, jak pomalu cíl padá. Jakmile se přestaneš *soustředit*, normálně spadne.

Návrat *Hašavah*

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 osoba nebo předmět

Tímto kouzlem můžeš jednu osobu (včetně sebe) nebo předmět vrátit na místo, kde jsi ji viděl od svého posledního spánku. Nic nesmí bránit tomu, aby se tam dotyčný vrátil a bezpečně tam setrval. *Návrat* tedy nepůjde seslat, například když:

- Cílové místo bylo na lodi a ta mezitím odplula
- Někdo tam teď stojí

- Někdo tam do země udělal díru

Předměty, které má dotyčný na sobě nebo u sebe, se přenesou spolu s ním, pouze pokud je měl i v době, kdy jsi ho tam viděl. Pokud tedy má teď něco, co v té době neměl, popadá to na zem. Když mu něco chybí, seslání kouzla to nebrání, ale na cílovém místě se to neobjeví.

Příklad:

Gorondar padl do zajetí skřetů, Kaře se ho ale podařilo najít.

Pán jeskyně: „Gorondar je celý pevně omotaný pevným provazem. V puse má roubík.“

Jana: „Rozvazovat se těmi provazy nehodlám. Řeknu ‚Chazarah!‘ a přemís-
tím ho do tábora, tam jsem ho dneska viděla.“

Pán jeskyně: „Dobře. Gorondar tedy zmizel a provazy, kterými byl svázán, popadaly na zem. Někdo tě ale zřejmě slyšel kouzlit, z chodby se ozývá křik.“

Stěna ticha *Šeket chomah*

Rozsah: kdekoliv ve střední vzdálenosti od tebe

Trvání: několik minut

Skrz *stěnu ticha* neprojdou žádné zvuky. Při jejím sesílání musíš ukázat na místo, kde bude stát, a naznačit tvar jejích základů. Může být jen tam, kam vidíš, musíš ji celou načrtnout jedním tahem a musí být celá nejvýše ve *střední vzdálenosti* od tebe.

Protikouzlo *Neged kišuf*

Dosah: slyšitelnost

Rozsah: 1 osoba

Útok: Duše + k6

Protikouzlem můžeš někomu zmařit sesílání kouzla. Nemusíš ho vidět, stačí, když slyšíš jeho zaklínací formuli. Házíš si proti němu Duši. Pokud máš stejně nebo víc než on, kouzlo sice seslal, takže ho nemůže pomocí zaklínací formule seslat hned znova, ale nemá žádný účinek.

Zlom kouzlo *Šavar kišuf*

Rozsah: všude ve střední vzdálenosti kolem tebe

Zlom kouzlo ukončí působení jakéhokoliv kouzla s dlouhodobým účinkem, musíš ale znát sesílací formuli rušeného kouzla a při lámání ji vyslovit.

Fialový blesk *Sagol báarak*

Dosah: střední

Rozsah: 1-3 cíle

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

Zranění: 4kz [bleskem](#), odečítá se Zbroj

Z tvých očí na určené cíle přeskočí fialový výboj. *Fialový blesk* vždy zasáhne určené cíle, ne vždy je ale zraní.

Žlutý blesk *Cahov báarak*

Dosah: střední

Rozsah: 1-4 cíle

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

Zranění: 3kz [bleskem](#), odečítá se Zbroj

Z tvých očí na určené cíle přeskočí žlutý výboj. *Žlutý blesk* vždy zasáhne určené cíle, ne vždy je ale zraní.

Ohnivá koule *Eš nešef*

Dosah: střední

Rozsah: vše v *kontaktní vzdálenosti* od cíle

Útok: Duše + k6 proti Finese

Zranění: 4kz ohněm, odečítá se Zbroj

Z tvé ruky vyletí malá ohnivá koule. Na určeném místě vybuchne a ožehne vše v *kontaktní vzdálenosti*.

Ohnivá střela *Eš týl*

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Finese

Zranění: 6kz ohněm, odečítá se Zbroj

Z tvé ruky na určený cíl vyletí malá plamenná střela.

Ledová dýka *Kerach pygion*

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Finese

Zranění: 6kz (bodné), odečítá se Zbroj

Z tvé ruky na cíl vyletí ostrá dýka z tvrdého ledu. V následujícím kole beze stopy zmizí.

Mistrovská kouzla

Mistrovská kouzla se můžeš učit od deváté úrovně.

1. Ledová past
2. Očaruj provaz

- 3.** Ohnivý had
- 4.** Dvojník
- 5.** Duševní úder
- 6.** Metamorfóza
- 7.** Změna podoby
- 8.** Vize minulosti
- 9.** Planoucí čepel
- 10.** Mrazivá čepel
- 11.** Mrak smrti
- 12.** Mrazivá bouře
- 13.** Mimoprostorová torna
- 14.** Sledování
- 15.** Neviditelnost
- 16.** Ohnivá stěna
- 17.** Ledová stěna
- 18.** Hyperprostor
- 19.** Hypnóza
- 20.** Ohnivý déšť
- 21.** Rudý blesk
- 22.** Černý blesk

23. Bílý blesk

Ledová past *Kerach peh*

Dosah: krátký

Trvání: několik minut

Efekt při spuštění: 8kz **sečného** zranění (odečítá se Zbroj) všude v *krátké vzdálenosti* od explodující koule

Na tebou určeném místě v *krátké vzdálenosti* od tebe se objeví ledová koule zhruba o velikosti kokosového ořechu. V dalším kole se všude v *krátké vzdálenosti*, kam je od ní vidět, vytvoří tenký a křehký ledový příkrov, který slouží jako spoušť. Když jej někdo nebo něco poškodí, třeba když na něj někdo vstoupí, koule exploduje v tříšť ostrých ledových úlomků a zraní všechny cíle v *krátké vzdálenosti* za 8kz **sečného** zranění (odečítá se zbroj). Když *ledovou past* do konce trvání nic nespustí, koule i příkrov beze stopy zmizí.

Očaruj provaz *Kesem ševel*

Dosah: dotek

Trvání: po dobu *soustředění*

Provaz nebo lano, na které sešleš toto kouzlo, bude poslouchat tvoje příkazy. Může se zavázat nebo rozvázat, někam se doplazít, něco omotat a podobně. Plazit se může nejvýše rychlostí chůze a jen tam, kam by se dokázal dostat had – může tedy vyšplhat po tyči, ale ne po holé zdi. Lano můžeš ovládat na libovolnou vzdálenost, musíš ale vidět, po čem se plazí – pro člověka to je zhruba *střední vzdálenost*, pro elfa *dlouhá*.

Když chceš, aby někomu svázalo nohy, nebo ho nějak jinak omezilo, házíš si proti němu Duší.

Ohnivý had *Eš nachaš*

Útok: Duše + k6 proti Finese

Zranění: 6kz ohněm, odečítá se Zbroj

Na zemi před tebou se objeví ohnivý had a sám vyrazí k určenému cíli. Můžeš jej tedy seslat, i když cíl nevidíš a třeba ho jen slyšíš mluvit. Plazí se rychlostí chůze (urazit *krátkou vzdálenost* mu zabere dvě kola), jde tedy před ním utéct. Dostane se jen tam, kam by se dostal živý had. Může se plazit i po vodě, ale nemůže se potopit. Na cíl zaútočí jen jednou – až v tu chvíli si házíš *na útok*. Ať už zasáhne nebo mine, hned potom zmizí. Zmizí také, když při honbě za cílem urazí víc než *střední vzdálenost*.

Dvojník *Kefel*

Sesílání: 1 minuta

Trvání: několik minut

Tímto kouzlem stvoříš svého dokonalého dvojníka. Bude vypadat přesně jako ty a přemýšlet jako ty. Bude mít stejně životů a bude i stejně zraněný. Má stejnou Fyzičku a Finesu jako ty, nemá ale Duši. Má všechny tvoje vzpomínky a znalosti, nemůže ale kouzlit ani si připoutávat magické předměty. Kouzlo stvoří pouze tělo, bude se tedy následně muset obléct, případně na něj můžeš seslat *změnu podoby*. Po dobu jeho existence ho hraješ ty, jako kdyby to byla tvoje druhá postava. Po skončení trvání zmizí. Zmizí také, když na něj někdo sešle *zlom kouzlo*. Obě tvoje verze jsou si plně vědomy toho, co dělá a vnímá ta druhá. Po zmizení dvojníka si tedy budeš pamatovat, co dělal, viděl, slyšel a cítil.

Dvojníka můžeš použít například jako pomocníka v boji, můžeš ho ale také někam poslat místo sebe, když by ti hrozilo nebezpečí smrti.

Duševní úder *Nefeš nagaf*

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Útok: Duše + k6 proti Duši

Zranění: 4kz (duševní)

Duševní úder obchází zbroj, neúčinkuje ale na zvířata a jiné tvory, kteří nemají duši.

Metamorfóza *Šinuj tzurah*

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 humanoidní tvor

Sesílání: 1 minuta

Trvání: po dobu soustředění

Metamorfóza promění jednoho humanoidního tvora v jiného humanoidního tvora. Musíš při tom oběma rukama pevně držet jeho hlavu, takže dost dobře nemůžeš proměnit někoho, kdo s tím ne-souhlasí, pokud není svázaný nebo jinak znehybněný. K seslání potřebuješ část těla tvora, jehož podobu se snažíš vytvořit: vlas, chlup a podobně. Nová podoba musí mít stejnou třídu velikosti – můžeš například změnit člověka na elfa nebo hobita, ale na obra.

Promění se jen tělo, nikoliv oblečení a vybavení. Dotyčný si zachovává své vlastnosti (Sílu, Finesu, Duši, počet životů), po proměně bude stále stejně zraněný a zůstávají mu původní dovednosti a schopnosti jeho povolání. Bude mluvit hlasem druhého tvora, nezíská ale jeho znalosti (a to ani znalosti jazyků, zvyků a podobně), vzpomínky, dovednosti ani schopnosti povolání. Při proměně ztratí schopnost své původní rasy (například elfský *ostrý zrak*) a získá schopnost nové rasy (například trpaslické *infravidění*). Ztratí také své původní specifické zranitelnosti a získá zranitelnosti cílového

tvora.

Zpětná proměna vše vrátí zpět, zachovávají se pouze zranění, včetně těch získaných v nové podobě. Trvá stejně dlouho jako sesílání, tedy jednu minutu.

Změna podoby *Šinah chazut*

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor nebo předmět

Trvání: po dobu *soustředění*

Tvor nebo předmět, kterého se dotkneš, bude po dobu tvého *soustředění* vypadat jako jiný tvor nebo předmět, na nějž se při seslání díváš. Podobu můžeš vzít také ze sochy nebo obrazu. Kouzlo změní pouze vizáž, nikoliv tvar a zápach. Změní se i výbava a oblečení. Odložené předměty si zachovávají svou změněnou podobu, ale musíš opravdu mít co odložit – když si například před změnou do podoby vojáka přivážeš k pasu klacek, můžeš ho později odložit a bude dál vypadat jako meč. Když ale nic u pasu nemáš, nemáš co odložit. Iluzi může také prozradit nevhodné chování – když například v podobě vojáka špatně oslovíš velitele, nejspíš mu to bude divné.

Vize minulosti *Chazon avar*

Trvání: po dobu *soustředění*

Rozsah: to, co se stalo v *krátké vzdálenosti* od místa, kde jsi

Tímto rituálem vyvoláš částečně průhledný obraz toho, co se někdy v minulosti dělo v *krátké vzdálenosti* kolem místa, kde zrovna jsi. Události se přehrají stejně rychle, jako se staly.

Čas můžeš buď přesně určit, třeba „včera hodinu před úsvitem“, nebo se můžeš dotknout nějakého předmětu a zobrazit něco, co se s ním na tomto místě stalo. Když tedy například najdeš na zemi dýku,

můžeš se podívat, co se stalo „minutu před tím, než ji tu někdo upustil“, nebo třeba „ve chvíli, kdy s ní tady někdo někoho naposledy zabil“. Pokud se tato událost nestala, nebo se stala někde jinde, nezobrazí se nic.

Planoucí čepel *Eš taraf*

Dosah: dotyk

Trvání: po dobu *soustředění*

Přidané zranění: 3kz **ohněm** (odečítá se zbroj)

Z čepele zbraně, které se dotkneš, budou několik minut šlehat plameny.

Mrazivá čepel *Karah taraf*

Dosah: dotyk

Trvání: po dobu *soustředění*

Přidané zranění: 3kz **mrazem** (odečítá se zbroj)

Z čepele zbraně, které se dotkneš, bude několik minut sálat mráz.

Mrak smrti *Mavet anan*

Dosah: střední

Rozsah: všechno v *krátké vzdálenosti* od určeného místa

Efekt: zranění za 3kz **žiravinou** každé kolo po dobu *soustředění* (odečítá se Zbroj)

Všude v *krátké vzdálenosti* od tebou určeného místa se objeví hustý černý mrak. Trvá po dobu tvého *soustředění* a můžeš s ním pohybovat rychlostí chůze. Nemůže se ale vzdálit na víc než *střední vzdálenost* od tebe, takže pokud ho chceš dostat dál, musíš jít za ním. Je tvořen žiravými výpary a je v něm vidět jen na *kontaktní vzdálenost*, a to včetně *infravidění*. Krollův *ultrasluch* funguje nor-

málně.

Při seslání ani v průběhu trvání si neházíš *na útok* – pokud tedy na tebe někdo útočí, musíš si proti němu hodit *na obranu*. Mrak leptá veškerou organickou hmotu: živé rostliny a tvory, ale také dřevo, plátno a podobně. Počínaje následujícím kolem všichni uvnitř mraku každé kolo čelí zranění 4kz **žiravinou** (odečítá se zbroj).

Mrak smrti nejde dost dobře použit v podzemí nebo jiných stísněných prostorách, kde nemůžeš být dál než na *krátkou vzdálenost* od jeho středu, protože bys byl uvnitř a zranění od mraku by ti přerušilo *soustředění*.

Mrazivá bouře *Karah sufah*

Dosah: střední

Rozsah: všechno v *krátké vzdálenosti* od určeného místa

Trvání: několik minut

Efekt: každé kolo zranění za 4kz **mrazem** (odečítá se Zbroj)

Všude v *krátké vzdálenosti* od tebou určeného místa začne hlasitě fíčet mrazivý víchr. Při seslání ani v průběhu trvání si neházíš *na útok* – pokud tedy na tebe někdo útočí, musíš si proti němu hodit *na obranu*. V každém kole počínaje následujícím každý v zasažené oblasti utrpí 4kz zranění **mrazem** (odečítá se zbroj).

Mrazivý vítr nejde moc dobře použit v podzemí nebo jiných stísněných prostorách, kde nemůžeš být dál než na *krátkou vzdálenost* od jeho středu, protože bys byl uvnitř.

Mimoprostorová torna *Míver chalal sak*

Trvání: trvalé

Po seslání tohoto kouzla máš přístup do kapsy v mimoprostoru velké jako běžná torna. Na vkládání a vyndávání předmětů se musíš *soustředit*. Musíš je také vždy do něčeho dávat a z něčeho je vyndavat, nemůžeš je prostě jen tak nechat zmizet, nebo je vytáhnout ze vzduchu. Je jedno, co to bude: můžeš je strkat do skutečné torny, do pytle, nebo třeba do rukávu své róby a můžeš je vytáhnout z něčeho jiného, než kam jsi je vložil. Předměty v mimoprostoru nic neváží a nedokáže je vyndat nikdo jiný než ty. Uvnitř neplyne čas, jídlo se tam tedy nekazí a případní vložení tvorové nepotřebují vodu ani potravu. Můžeš mít jen jednu mimoprostorovou tornu. Když umřeš, její obsah je nenávratně ztracen.

Sledování *Gišuš*

Dosah: dotyk

Trvání: soustředění

Po dobu *soustředění* budeš znát směr k tvorů nebo předmětu, kterého ses dotknul při seslání tohoto kouzla.

Neviditelnost *Ij ryjut*

Rozsah: 1 tvor nebo předmět

Trvání: po dobu *soustředění*

Dokud se budeš *soustředit*, jeden předmět nebo tvor spolu se vším, co nese, bude neviditelný. Když něco odloží, zůstane to neviditelné. Když něco sebere, zůstane to viditelné a bude to tedy vypadat, jako že to létá. V dešti, kouři, mlze a podobně tedy bude vidět obrys neviditelného tvora nebo předmětu.

Ohnivá stěna *Eš chomah*

Rozsah: kdekoliv ve střední vzdálenosti od tebe

Trvání: několik minut

Efekt: každé kolo zranění za 6kz **ohněm** (odečítá se Zbroj)

Při sesílání *ohnivé stěny* musíš ukázat na místo, kde bude stát, a naznačit tvar jejích základů. Může být jen tam, kam vidíš, musíš ji celou načrtnout jedním tahem a musí být celá nejvýše ve *střední vzdálenosti* od tebe. Její rozměry můžeš určit, šířka ale nemůže přesáhnout metr a výška několik metrů. Musí vždy být na něčem pevném a nepohyblivém a může hořet jen tam, kde by hořel obyčejný oheň, nejde tedy vyčarovat na vodě, ve vzduchu nebo na lodi.

Sálá z ní silný žár. Počínaje příštím kolem při doteku každé kolo způsobí zranění za 6kz **ohněm** (odečítá se zbroj). Dokud kouzlo trvá, oheň nejde uhasit.

Ledová stěna *Kerach chomah*

Rozsah: kdekoliv ve střední vzdálenosti od tebe

Trvání: několik minut

Při sesílání *ledové stěny* musíš ukázat na místo, kde bude stát, a naznačit tvar jejích základů. Může být jen tam, kam vidíš, musíš ji celou načrtnout jedním tahem, musí být celá nejvýše ve *střední vzdálenosti* od tebe a musí stát na něčem pevném. Její rozměry můžeš určit, šířka ale nemůže přesáhnout metr a výška několik metrů. Můžeš ji také nechat vyrůst do tvaru rampy. Každý metr výšky poroste jedno kolo. Stěna netaje jako běžný led, jde ale normálně rozbit. Kusy, které z ní někdo odštípne, okamžitě zmizí. Po skončení trvání celá postupně zmizí stejnou rychlostí, jako vyrostla, a nic po ní nezůstane.

Hyperprostor *Hávarah chalal*

Dosah: krátká vzdálenost

Pomocí *hyperprostoru* můžeš sám sebe spolu se svou výbavou přemístit na jiné místo v *krátké vzdálenosti*, které vidíš.

Hypnóza *Hipnut*

Dosah: dotyk

Trvání: po dobu *soustředění*

Při sesílání *hypnózy* musíš oběma rukama pevně držet hlavu cíle, nejde ji tedy dost dobře seslat na někoho, kdo s tím nesouhlasí, pokud není svázaný nebo jinak znehybněný. Zhypnotizovaný bude po dobu tvého *soustředění* plnit všechny tvoje příkazy a odpovídat na tvoje otázky a nebude dělat nic jiného.

Instrukce musí být jednoduché, jednoznačné věty. Příkazy mohou pro něj být nebezpečné, ale ne sebevražedné. Odpovídat bude pouze jednoduchými větami. Nemůže ti lhát a může ti dokonce říct i věci, které vypustil z vědomé paměti, například kdo mu způsobil nějaký traumatický zážitek. Na otázky ohledně věcí, které považuje za tajemství, ti ale nemusí odpovédět.

Po skončení *hypnózy* si bude pamatovat vše, co v jejím průběhu dělal, můžeš mu ale přikázat, aby na to zapomněl. Můžeš mu také uložit jeden tzv. posthypnotický příkaz, třeba „Při slově fialka kýchni“, „Nesnášíš zlato“ nebo „Zapomeň, že mě znáš“. Jedné osobě můžeš dát jen jeden posthypnotický příkaz, případným dalším zrušíš ten předchozí. Dotyčný ale může mít současně příkazy od různých kouzelníků.

V průběhu *hypnózy* také cíli můžeš přikázat, aby si vzpomněl na případné předchozí hypnózy – řekne ti pak, kdo ho zhypnotizoval a co všechno mu přikázal. Můžeš takto také zrušit případné předchozí posthypnotické příkazy, svoje i cizí.

Ohnivý déšť *Eš gešem*

Dosah: střední

Rozsah: všechno v *krátké vzdálenosti* od určeného místa

Trvání: několik minut

Efekt: každé kolo zranění za 4kz **ohněm** (odečítá se Zbroj)

Všude v *krátké vzdálenosti* od tebou určeného místa bude sršet ohnivý déšť. Při seslání ani v průběhu trvání si neházíš *na útok* – pokud tedy na tebe někdo útočí, musíš si proti němu hodit *na obranu*. V každém kole počínaje následujícím každý v zasažené oblasti utrpí 4kz zranění **ohněm** (odečítá se zbroj).

Ohnivý déšť nejde moc dobře použít v podzemí nebo jiných stísněných prostorách, kde nemůžeš být dál než na *krátkou vzdálenost* od jeho středu, protože bys byl uvnitř.

Rudý blesk *Adom báarak*

Dosah: střední

Rozsah: 1-5 cílů

Útok: Duše + k6 proti Fyzice

Zranění: 2kz **bleskem**, odečítá se Zbroj

Z tvých očí na určené cíle přeskočí rudý výboj. *Rudý blesk* vždy zasáhne určené cíle, ne vždy je ale zraní.

Černý blesk *Kedar báarak*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Fyzice

Zranění: 8kz **bleskem**, odečítá se Zbroj

Z tvých očí na určený cíl přeskočí černý výboj. *Černý blesk* vždy zasáhne určený cíl, ne vždy jej ale zraní.

Bílý blesk *Lavan bárak*

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

Zranění: 4kz **bleskem**, odečítá se Zbroj

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 cíl

Z tvých očí na určený cíl přeskočí bílý výboj. *Bílý blesk* vždy zasáhne určený cíl, ne vždy jej ale zraní.

ZLODĚJ

Základní zlodějské schopnosti

1. Imitace zvuku
2. Odhad na lidi
3. Svůdný hlas
4. Periferní vidění
5. Citlivý hmat
6. Dokonalá rovnováha

Imitace zvuku

Dokážeš vyloudit zvuky, které nejsou v lidských možnostech. Můžeš se tedy například věrohodně vydávat za osobu opačného pohlaví, vydávat zvuky příjízďejícího povozu či koňského ržání a podobně.

Odhad na lidi

Po krátkém rozhovoru poznáš, zda mluvíš s někým poctivým a čestným. Neznamená to nutně, že dotyčný zrovna mluví pravdu – i ten největší poctivec může zalhat nebo porušit své slovo, když jde například někomu o život. U nepoctivců se samozřejmě můžeš spolehnout jen na to, že se na ně nemůžeš spolehnout.

Svůdný hlas

Tvůj hlas má v sobě něco tajemného a vábivého. Nedokážeš sice svést úplně kohokoliv, ale pokud jsi pro dotyčnou osobu přitažlivý, potřebuje opravdu dobrý důvod, aby tě odmítla.

Periferní vidění

Máš výborné periferní vidění. Můžeš tedy například nenápadně sledovat, co se děje u vedlejšího stolu, nebo si všimnout, že někdo sleduje tebe, aniž bys na sebe upozornil. Není proti tobě možné získat výhodu za útok do zad.

Citlivý hmat

Máš velice citlivý hmat. Můžeš mít například označené karty tak, že to nikdo jiný nepozná, poznáš po hmatu konkrétní minci a podobně.

Dokonalá rovnováha

Máš dokonalou rovnováhu. Dokážeš běhat po nataženém laně, balancovat na kládě plovoucí na rozbouřené řece, nebo třeba přeběhnout po hlavách davu. Při pádu vždy dopadneš na nohy.

Pokročilé zlodějské schopnosti

1. Hybernace
2. Zákeřný útok
3. Chytání střel
4. Znehybňující úder
5. Rychlé ruce

6. Ohebnost
7. První dojem
8. Průměrná tvář
9. Nečitelnost

Hybernace

Dokážeš mnohanásobně zpomalit svůj metabolismus. Spolu s tím se téměř zastaví i působení jedů, lektvarů a dalších substancí. Při prohlídce tvého těla to bude vypadat, že jsi mrtvý. V průběhu *hybernace* stále vnímáš své okolí, ale trvá ti déle vjemy zpracovávat. Probu-
dit se na základě domluveného signálu ti tedy může zabrat i několik minut. Když utrpíš smrtelné zranění, *hybernace* se aktivuje automaticky.

Zákeřný útok

Pokud o tobě cíl nevěděl a útok nečekal, počítáš si +2 ke zranění.

Chůze beze stop

Když chceš, nezanecháváš pachovou stopu a s výjimkou naprosto nevhodného terénu, jako je třeba bahno nebo čerstvě napadaný sníh, nezanecháš ani žádné viditelné stopy. Pach ale stále vydáváš.

Chytání střel

Dokážeš bezpečně chytat střely v letu. Když máš volnou ruku a úspěšně se ubráníš útoku nějakým projektilem, můžeš říct, že jsi ho chytil. Pokud máš volné obě ruce, můžeš v jednom kole chytit dvě střely.

Znehybňující úder

Znáš tlakové body a jiná citlivá místa a dokážeš je přesně zasáhnout. V boji beze zbraně s humanoidním protivníkem (člověk, elf, hobit, skřet a podobně) mu můžeš za získané úspěchy způsobit následující:

- Za první úspěch bude *zpomalený*
- Za druhý mu můžeš dát buď nevýhodu za ztížení pohybu nebo mu znehybnit jednu končetinu
- Když získáš tři úspěchy, bude zcela *znehynbný*

Účinek trvá několik minut a je možné ho předčasně zrušit všemi prostředky na odstranění paralýzy.

Rychlé ruce

Dokážeš rukama provádět neuvěřitelně rychlé, prakticky nepostřehnutelné pohyby. Můžeš tedy například držet drobné předměty mimo zorné pole prohledávajícího, podvádět ve skořápkách či kartách i proti těm nejlepším falešným hráčům, nebo třeba tasit dýku skrytou v rukávu a rovnou ji po někom hodit. Nedokážeš ale takto natáhnout luk nebo kuši.

Ohebnost

Tvé tělo je neuvěřitelně pružné a ohebné. Dokážeš se protáhnout všude, kde projdeš hlavou a vyvlíkneš se z jakýchkoliv pout.

První dojem

Na osoby, které tě ještě neznají, dokážeš zapůsobit přesně tak, jak chceš. Můžeš jim připadat jako přátelská osoba, jako někdo hodný respektu, jako někdo důvěryhodný a podobně. Dotyčný ovšem nemusí vždy jednat tak, jak si představuješ. Pokud se například snažíš zapůsobit jako chudák na šlechtice, který žebráky pohrdá, tak se milodaru nedočkáš. Dojem se také může změnit. Pokud například začneš nadávat někomu, kdo tě považoval za přátelskou osobu, nejspíš svůj postoj rychle přehodnotí.

Průměrná tvář

Pokud nechceš, nikdo si tě nedokáže zapamatovat. Když se na tebe někdo bude snažit vzpomenout, nedokáže si vybavit tvé jméno, podobu ani pohlaví a popsat tě lépe, než „měl takovou průměrnou tvář“.

Mistrovské zlodějské schopnosti

1. Běh po hladině
2. Přesný výstřel
3. Obcházení zbroje
4. Šestý smysl
5. Bezpečný dopad
6. Přemlouvání
7. Splynutí s okolím
8. Vějířový hod
9. Blesková reakce

10. Bleskový přesun

11. Zpomalené vnímání času

Běh po hladině

Dokážeš uběhnout až *střední vzdálenost* po hladině vody či bažiny, po čerstvě napadaném sněhu a podobně. K rozběhu potřebuješ pevnou půdu pod nohama, nemůžeš tedy vyběhnout na hladinu, když plaveš, nebo se topíš v bažině.

Přesný výstřel

Když míříš kuší alespoň dvě kola, na následující výstřel si místo výhody (+1) počítáš bonus +2.

Obcházení zbroje

Jsi neuvěřitelně přesný, dokážeš zasáhnout spáru mezi pláty zbroje. Za úspěch můžeš obejít protivníkovu zbroj, i když má kryté celé tělo. *Přesný zásah* můžeš použít při střelbě, vrhání zbraní i při boji zblízka, ale pouze zbraní, která spárou ve zbroji projde – tedy třeba dýkou, mečem a podobně, nikoliv kladivem nebo holýma rukama.

Příklad:

Zlodějka Štika bojuje dýkou s vojákem v těžké zbroji. Voják má Fyzičku 3 a hodil 2, Štika má Finesu 4 a na kostce 4. Přehodila ho tedy o 3 a má proti němu dva úspěchy. Za první ho zraní a za druhý použije *obcházení zbroje*. Přehodila ho o 3 a dýka má zranění 1, voják je tedy zraněn za 4 životy – zbroj si odečíst nemůže, protože ji Štika obešla.

Šestý smysl

Na poslední chvíli vždy vytušíš, že se chystáš udělat něco nebezpečného – třeba že bys neměl udělat další krok, spolknout sousto, které sis právě dal do úst, nebo se šťourat paklíčem zrovna v tomto zámku. Nevíš ale, co přesně se stane, například jestli došlápnutím spustíš past, nebo se vystavíš střele od skrytého útočníka.

Bezpečný dopad

Dokážeš bezpečně seskočit z libovolné výšky. Samozřejmě pouze za předpokladu, že dopadneš na bezpečné místo – skákat do lávy se stále nedoporučuje.

Přemlouvání

Když se ti podaří s někým zapříst rozhovor a několik minut se nenechat odbýt, dokážeš jej přesvědčit k čemukoliv, co pro něj není fatální a úplně ho to nezruinuje a nediskredituje. Pokud by to ale normálně neudělal, bude mu to potom divné a vzpomene si, kdo ho k tomu rozhodnutí přivedl.

Splynutí s okolím

Dokud jsi nehybný a příliš nevyčníváš, jsi prakticky neviditelný.

Nečitelnost

Pokud nechceš, není možné číst tvoje myšlenky. Když na tebe někdo použije *odhad na lidi*, můžeš si vybrat, jestli budeš působit jako poctivec nebo jako podvodník.

Vějířový hod

Dokážeš účinně vrhnout až tři dýky, hvězdice, nebo jiné malé vrhací zbraně najednou. *Na útok* si házíš bez postihu. Připravit si je do ruky ale zabere jedno kolo, kdy si neházíš *na útok* a nemůžeš použít *plnou obranu*.

Blesková reakce

Máš výborný postřeh a dokážeš neuvěřitelně rychle reagovat. Počítáš si +1 k hodům *na obranu* proti všem útokům z dálky, včetně kouzel a pokud o útočníkovi víš, nemůže proti tobě získat výhodu za překvapení. Bonus za *bleskovou reakci* si můžeš počítat při *chytání střel*.

Bleskový přesun

Dokážeš se pohnout neuvěřitelně rychle a současně odvést pozornost přihlížejících, takže jim zmizíš z očí. Přesunout se takto můžeš nejvýše o *krátkou vzdálenost*. V boji můžeš *bleskovým přesunem* například získat výhodu za útok do zad a můžeš také použít *zákeřný útok*. Znovu můžeš podobný výkon zopakovat až po několika minutách odpočinku.

Zpomalené vnímání času

Dokážeš vnímat extrémně rychlé děje, jako by sis je prohlížel na zpomaleném záznamu. Snadno tedy prohlédneš podvodnou hru založenou na manipulaci s kartami či herními předměty, vždycky přesně víš, kam letěly vystřelené šípy či šípky a co přesně zasáhly, bezpečně poznáš osobu, kterou jsi zahlédl jen v rychlosti a podobně.

Není tě možné ošálit schopností *bleskový přesun*. Když se ti ale s její pomocí někdo přesune do zad, výhodu proti tobě mít bude, protože zpomalení vnímání času umožňuje pouze jeho pohyb vnímat, nikoliv včas zareagovat – na to bys potřeboval *bleskovou reakci*.