

Kejklíř

Dovednosti

Pěší vrh na lidi a zvířata (Tělo)

- **Vrh:** vrhání malými předměty a zbraněmi (od nože až po oštěp) a metání kamenů prakem
- **Zručnost s vrhacími zbraněmi:** hod na terč, vrh na neživé cíle, žonglování

Akrobacie (Tělo)

- **Pohyblivost a Mrštnost:** běh, sprint, skoky a pády, úhyby, šplh a lezení, úhyby, rovnováha, protahování se úzkými otvory, pohyb ve městě
- **Jezdectví:** jízda na koni, řízení vozu

Triky a kejkle (Duše)

- **Rychlé prsty:** triky s drobnými předměty, prošacování, ukrytí či odhalení věci na těle nebo v oděvu, kapsářství, falešná hra
- **Práce s provazy:** spoutání, vykroucení se z pout, znalost uzlů, tvorba provazových překážek, mostů, žebříků

Přežití ve městě (Duše)

- **Orientace ve městě:** znalost zákonitostí prostředí, odhad správného směru, vyhýbání se nebezpečným místům a jevům
- **Skrývání se ve městě:** nalezení či odhalení úkrytu pro osobu nebo pro předmět, nenápadnost, zmizení v davu, tichý pohyb ve městě, plížení, sledování

Ovlivňování pocitů lidí (Vliv)

- **Předstírání:** skrývání svých záměrů a pocitů, vyvolání zdání (vlastní neškodnosti, hlouposti, vysokého postavení, znalostí aj.), zapadnutí do davu, matení, klamání, svádění

Umění (Vliv)

- **Převleky:** přestrojování se, líčení a masky, napodobování cizího hlasu a mimiky
- **Umění:** hra na hudební nástroj, zpěv, tanec, herectví, verše, malování, sochařství, pobavení či citové pohnutí publika

Zvláštní schopnosti

Změna tváře (Tělo, rychlá volba: Úroveň 5)

Nepotřebuje převleky ani líčidla. Prostě jen svráští obličej, rozčuchá si vlasy, shrbí se nebo napodobí záškuby šílence tak dovedně, že jej ani přátelé nepoznají.

Postava s touto vyhrazenou dovedností se dokáže vydávat za někoho jiného (například za stařenu nebo žebráka), ačkoliv neměla dost času nebo prostředky k tomu, aby se nalíčila nebo použila převlek. Nemůže se však tímto způsobem vydávat za nějakou určitou existující osobu. (Aktivace 1T)

Děsivá přesnost (Tělo, rychlá volba: Úroveň 3)

Pokud se jim vržená zbraň chvěje v trámu vedle vaší hlavy, buďte si jisti, že neminul. Bylo to varování.

Hráč si vybere jeden druh vrhací zbraně (např. nůž nebo oštěp). Postava má *nadání* (2 manévry) pro vrhání tímto druhem zbraně na jakýkoliv cíl.

Vrhač (Tělo, rychlá volba: Úroveň 1)

Zabíjel na dálku už tolikrát, že předvídá každý pohyb i úmysl své kořisti.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Pěším vrhání na zbraní na lidi, zvířata.

Akrobat (Tělo, rychlá volba: Úroveň 2)

Je skvělý jezdec i běžec a jeho přemety či skoky ze střechy na střechu vyrazejí přihlížejícím dech.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Akrobacii.

Zloděj (Duše)

Vyhodit kotvičku na hradební zeď je pro něj stejně snadné jako odříznout něčí váček nebo vytáhnout eso z rukávu.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Tricích a kejklích; např. triky s drobnými předměty, ukrytování věcí na těle, falešné hře, práci s provazy, svazování, vykroucení z pout apod.

Špeh (Duše)

Přesně ví, kde je možné se ve městě či na vsi schovat a kde naopak hledat to, co mělo uniknout jeho zvědavému zraku.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Přežití ve městě; ukrytování se a odhalování tvorů či věcí ve městě a v orientaci ve městě.

Komediant (Vliv)

Když vystupuje, může mu za zády přecházet karavana velbloudů a nikdo si jí ani nevšimne.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Umění. Při provozování Umění může postava při každé své akci směřované na přirozeně vzniklé publikum lidí použít zdarma manévr *rozsáhle*.

Psí oči (Vliv)

Když chce, je ztělesněním nevinnosti a bezprannosti, čehož umí řádně využít.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Ovlivňování pocitů lidí.

Smršť dýk (Tělo, rychlá volba: Úroveň 4)

„A pak se roztrhlo nebe, a začalo pršet kamení.“

Při vrhání, během něž má postava dostatek dobře přístupné munice (například vrhací nože v pouzdrech na předloktích nebo kameny na zemi před sebou), může při svém útoku směřovaném na sevřenou hrstku (tucet) použít zdarma manévr *rozsáhle*. Při tom nesmí ze skupiny nikoho výjmout.

Skrytá kapsa (Tělo)

Nikdo neví, jak to dělá, ale nějakou tu drobnost je schopn pronést kamkoliv.

Hráč může určit, že jeho postava má u sebe jeden malý předmět do velikosti dlaně, a to i poté, co byla prohledána. Pokud by se však mělo jednat o předmět cenný (například prsten s drahokamem), musela jej postava dříve koupit. (Aktivace 1T)

Talent (Duše)

Když hrábne do strun, čas se zastaví a nejedno srdce pookřeje.

Hráč si vybere jeden druh hudebního nástroje nebo jinou uměleckou pomůcku. Postava má *nadání* (2 manévry) pro Umění či Ovlivňování pocitů s použitím tohoto nástroje.

Plášť (Tělo)

Oděv dobře zvolený k dané příležitosti může být zbraní. V jeho podání doslova.

Když postava bojuje, může použít jednou za kolo zdarma manévr *obrana*, jestliže v akci, kterou pomocí tohoto manévru provede, nějak využije svůj plášť, nebo jinou nápadnou část svého oděvu.