

Zvláštní Schopnosti

Opravy a úpravy Zvláštních schopností ze základní příručky pro Kahla DrD.

Rasy

Rodová zbraň (Tělo)

Vídal ji v ruce svého otce i děda a sám s ní zachází tak obratně, jako by byla jeho prodlouženou paží.

Hráč si vybere jeden druh zbraně pro boj zblízka nebo z dálky. Když s takovou zbraní postava bojuje, má právo použít jednou za kolo zdarma manévr *obrana*, jestliže v akci, kterou pomocí tohoto manévru provede, rodovou zbraň nějak využije.

Lidé

Jménem krále (Duše, rychlá volba: Lidé království)

Oddanost ušlechtilé věci mu dodává sílu vytrvat až do konce.

Když postava podstupuje zkoušku nebo střet, aby prosadila zájmy pána nebo organizace, kterým dlouhodobě slouží, a její život je při této zkoušce či střetu v ohrožení, dává jí každá Jizva 1 Zdroj navíc.

Zarputilost (Vliv, rychlá volba: Osadníci)

Mohou mu vyčítat, že je bezohledný, sobecký nebo paličatý, ale on to nazývá odvahou stát si za svým.

Z každé Jizvy na Vlivu získává postava vždy 1 Zdroj navíc.

Idol žen či mužů (Vliv)

Jeho divoký vzhled či naopak jemný šarm jsou zbraní, která láme i ta nejnepřístupnější srdce.

Postava má *nadání* (2 manévry) pro svádění a získávání přízně osob opačného pohlaví.

Lví srdce (Duše, rychlá volba: Barbaři)

Je statečný a neotřese jím sebevětší nebezpečí či beznadějná situace.

Postava má přirozenou ochranu (sleva 1 na Vyčerpání), pokud čelí zastrašování či psychickému nátlaku.

Styky (Vliv)

Díky svému postavení nebo cestování má spoustu kontaktů na nejrůznějších místech.

Hráč může stanovit, že určitá cizí postava dluží jeho postavě z minulosti laskavost, nebo že s ní má společného známého, ke kterému mají oba kladný vztah. (Aktivace 1V)

Trpaslíci

Noční oči (Tělo, rychlá volba: Hlubinní trpaslíci)

I v nejčernější tmě vidí jako jiní v šeru. Šero je pro něj jasným dnem.

Postava dokáže vidět ve tmě.

Síla přísahy (Duše, rychlá volba: Horští trpaslíci)

Jednou dané slovo je pro trpaslíky nezrušitelné a posvátné.

Když postava podstupuje zkoušku nebo střet, aby splnila svou přísahu, a její život je přitom v ohrožení, dává jí každá Jizva 1 Zdroj navíc.

Nezdolnost (Tělo, rychlá volba: Osamocení trpaslíci)

Co jiní vnímají jako vážné zranění, to je pro něho jenom škrábnutí.

Na hojení Jizev na Těle stačí postavě vynaložit o 1 Zdroj méně.

Játra ze žuly (Tělo, rychlá volba: Měštští trpaslíci)

Nikdy se nepouštějte do pijáckého duelu s trpaslíkem.

Postava má přirozenou ochranu (slevu 1 na Vyčerpání) proti účinkům jedů.

Paměť rodu (Duše)

O každém místě, stromě nebo kameni zná příběh, který se skutečně před lety odehrál.

Hráč může stanovit, jak určité místo vypadalo nebo jaký příběh se na něm odehrál v minulosti, musí však jít o minulost vzdálenou nejméně dvanáct let. (Aktivace: 1D)

Šotci

Takový prcek! (Vliv)

Je snadné jej podcenit, neboť bojuje zuřivěji, než by člověk od hobita čekal.

Pokud postava bojuje zblízka s rozumným soupeřem větším než ona sama, který ji dosud neviděl bojovat, získává do souboje 2 Výhody.

Dobrá nálada (Duše, rychlá volba: Reformovaní)

Na všechen děs a útrapy rázem zapomene, když před něj někdo postaví žejdlík piva a rozestele mu čistou postel.

Na hojení Jizev na Duši stačí postavě vynaložit o 1 Zdroj méně.

Kořeny magie (Duše, rychlá volba: Putující)

Duchové předků vždy odpovědí na jeho zavolání a dovedou jej ke zdroji moci.

Hráč může určit, že se poblíž nachází přirozené magické zřídlo, musí však popsat, jaká je jeho

podstata, případně jak vzniklo. (Aktivace 1D)

Jsme jedné síly, jedné cesty (Vliv, rychlá volba: Tradicionalisté)

Běsové, démoni a bůžci k nim cítí zvláštní sounáležitost.

Postava má *nadání* (dva manévry) pro jednání s běsy.

Vnitřní oheň (Duše)

Z ohně zrození, stále jej v sobě nosí.

Postava má přirozenou ochranu (sleva 1 na vyčerpání) proti působení ohně či žáru.

Postava má *nadání* (dva manévry) pro používání ohně, včetně magie. (aktivace 1 D)

Gnómové

Pouto krve (Vliv)

Pochází z rozvětveného rodu, takže má řadu bratranců i přívrženců.

Hráč může stanovit, že určitý trpaslík patří k příbuzným jeho postavy nebo má k jejímu rodu závazky. (aktivace: 1 V)

Labužník (Duše)

Vždycky má u sebe něco pro zlepšení nálady nebo navození pocitu domova.

Hráč může kdykoliv, kdy je to uvěřitelné, určit, že jeho postava má u sebe něco dobrého – placatku s vínem či kořalkou, hrst dýmkového tabáku nebo třeba pytlíček rozinek, sušených hub či exotického koření. (Aktivace: 1D)

Zelená kůže (Tělo, rychlá volba: Zelení)

Postava má přirozenou ochranu (slevu 1 na Vyčerpání) pokud čelí výbuchu, žíravině, kyselině nebo odolává nemocem, popálení, poleptání a podobně.

Nenápadnost (Duše, rychlá volba: Hnědí)

Naučil se procházet ulicemi neviděn, splynout s davem a skrýt se mezi tvářemi.

Postava má *nadání* (2 manévry) pro skrývání mezi lidmi a nenápadnost.

Zlaté ručičky (Duše, rychlá volba: Modří)

Postava má *nadání* (2 manévry) při práci s (výroba, oprava, zneškodňování apod.) a používání kovů, mechanismů a strojů, mechanických pastí a těl oživených(konstrukty).

Skřeti

Zběsilost (Tělo)

Bolest a chuť vlastní krve na rtech ho dokážou vybičovat k neskutečným výkonům.

Z každé Jizvy na Těle získává postava vždy 1 Zdroj navíc.

Odznaky hrdinství (Vliv)

Bizarní ozdoby, tetování nebo účes ohlašují, že vykonal odvážný skutek, a dodávají mu sebevědomí.

Postava má *nadání* (2 manévry) pro zastrašování všech rozumných tvorů.

Zubří kůže (Tělo, rychlá volba: Orkové)

Tuhá srst jej chrání lépe než prošivaná zbroj.

Postava má přirozenou zbroj (slevu 1 na Vyčerpání) proti mechanickému ublížení.

Mrchožrout (Tělo, rychlá volba: Goblini)

Na mýtinu vyběhl udýchaný a zkrvavený skřet. Rychle se rozhlédl, a když spatřil napůl ohlodanou mrtvolu srnce, s hladovým výrazem se k ní vrhl a začal ohryzávat zbytky stehna. Když se po chvíli z lesa ozval hlas loveckého rohu a štěkot vlkodavů, odtrhl si ještě kus zahnívajícího masa a rozběhl se dál k horám.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže bez potíží konzumovat maso mrtvol či jídlo jakkoliv staré, plesnivé či zkažené bez rizika otravy.

Postava s touto schopností má přirozenou ochranu (slevu 1 na Vyčerpání) a *nadání* (2 manévry) na otužilost (chlad, vedro, nepohodlí, dlouhé pochody, hlad, žízeň).

Škretí odvaha (Vliv, rychlá volba: Kmen)

Třaja škreti pozorovali malú kupeckú karavánu pomaly sa šinúcu po ceste. “Žoldierov je príliš veľa, musíme ich nejako rozdeliť, aby sme mali prevahu.” “Popadané stromy v záseku a pár dobre mierených šípov ich rozoženie a rozdelí na skupinky, ktoré potom poľahky pobijeme.”

Když postava vstupuje do konfliktu s alespoň dvojnásobnou přesilou na své straně, získává 2 Výhody. Naopak, pokud má protistrana dvojnásobnou přesilu, musí zaplatit 1 Vliv, jinak z konfliktu ustoupí, resp. se do něj nezapojí.

Základní povolání

Bojovník

Cit pro zbraň (Tělo, rychlá volba: Úroveň 3)

Ten chlap to s tesákem umí, a nemám na mysli jen porcování masa, jestli mi rozumíte.

Hráč si vybere jeden druh zbraně pro boj zblízka (např. kopí nebo meč). Postava má *nadání* (2 manévry) pro pěší i jízdní boj s tímto druhem zbraně proti jakémukoliv protivníkovi a pro zručnost s tímto druhem zbraně.

Gladiátor (Tělo, rychlá volba: Úroveň 1)

Vybojoval už tolik duelů s lidmi i zvířaty, že přesně ví, jak se jim dostat na kobytku.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Pěším boji zblízka proti lidem a zvířatům.

Silák (Tělo)

Dokáže vyvrátit okované dveře z pantů nebo vyrvat menší strom ze země i s kořeny.

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

Postava dokáže používat veškeré zbraně určené pro dvě ruce i jednou rukou. Neztrácí přitom manévr zdarma ze zbraně, ale ztrácí bonus jednoho manévru navíc za obouruční zbraň.

Skald (Duše)

Zná příběhy o slavných hrdinech a bojovnících, velkých bitvách a brilantních taktikách i prastarých artefaktech. A dokáže si z nich vzít poučení pro sebe.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Bojovníckých znalostech.

Šampión (Vliv, rychlá volba: Úroveň 5)

Jeho slova a chování dokážou zdrtit soupeře dřív, než začne samotný boj.

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

Kružný sek (Tělo, rychlá volba: Úroveň 4)

Díky svému šermířskému umění dokáže zaměstnat celý oddíl.

Při boji zblízka může postava použít zdarma manévr *rozsáhle* pro svůj hromadný útok směřovaný na sevřenou hrstku (tucet). Z hromadného útoku nelze nikoho vyjmout.

Osobní strážce (Tělo)

Svého zákazníka nebo přítele dostane živého a zdravého z jakéhokoliv nebezpečí.

Tělesnými akcemi může reagovat pomocí manévru *obrana* nejen na akce vedené na sebe, jak je

obvyklé, ale i na jakékoliv akce vedené na jinou postavu, která se nachází poblíž.

Rameno na rameno (Tělo, rychlá volba: Úroveň 2)

Věrnému spolubojovníkovi dokáže pomoci v útoku i krýt záda.

Postava může zaplatit svými Zdroji za svého pomocníka nebo jinou postavu, která se nachází dostatečně blízko a čelí nepřátelům v boji zblízka.

Hlava nehlava (Tělo)

V zápalu boje dokáže rozbít soupeři o hlavu takřka cokoliv.

Postava může při boji zblízka poškodit jakýkoliv předmět, který použije jako nouzovou zbraň. Předmět tak zničí a získá tím 1 zdroj jako při poškození zbraně běžné kvality.

Pádny úder (Tělo)

Ranou své zbraně dokáže prorazit i pevnou zbroj nebo rozdrtit přilbu.

Proti jeho útokům se zbraní poskytuje zbroj o 1 menší slevu.

Přečtení soupeře (Vliv)

Pozná, co může od svého protivníka čekat, a to ještě dřív, než se s ním střetne.

Hráč může stanovit, že budoucí soupeř jeho postavy má při boji zblízka určitou slabinu nebo nějakou oblíbenou taktiku, kterou ve střetu s jeho postavou využije. (Aktivace: 1V)

Bryskní taktik (Duše)

Jeho schopnost bleskově zhodnotit bojovou situaci a ve vteřině se jí přizpůsobit z něj činí obávaného protivníka.

Pokud je postava přepaden bojem zblízka získává 1 Výhodu.

Pokud postava po dostatečně předchozí přípravě bojového plánu Bojuje zblízka, může v daném boji používat zdarma manévry k iniciativě, dokud jdou věci podle plánu. (Aktivace: 2 D)

Lovec

Jedno oko otevřené (Duše)

Je ostrážitý a vnímá, co se kolem děje, i když odpočívá nebo spí.

Postava s touto schopností dokáže během nemagického spánku reagovat na nebezpečí ohrožující ji, nebo jiného člena družiny, jako by byla vzhůru. (Aktivace 1D)

Vetřelci (Duše, rychlá volba: Úroveň 5)

Vycítí na dálku cizí tvory, pro něž není divočina domovem.

Postava dokáže v divočině najít tvory do vzdálenosti asi jedné hodiny chůze, kteří zde nejsou doma. (Aktivace: 1 D)

Něco z ničeho (Duše, rychlá volba: Úroveň 2)

Nepotřebuje železa ani oka z drátů, k vytvoření smrtící léčky mu stačí kus provazu a nůž.

Postava dokáže při výrobě lovecké pasti nahradit chybějící Suroviny zdroji Duše.

Dobrá muška (Tělo, rychlá volba: Úroveň 3)

Se svou oblíbenou zbraní dokáže zasáhnout hned první ranou, jako by cíl jeho střelu přímo přitahoval.

Hráč si vybere jeden druh střelné zbraně (např. luk). Postava má *nadání* (2 manévry) pro střelbu tímto druhem zbraně na jakýkoliv cíl.

Ostrostřelec (Tělo, rychlá volba: Úroveň 1)

Před jeho střelami není úniku. Najde si svou kořist v jakémkoliv úkrytu a ví, jak šípem spolehlivě zmrzačit zvíře nebo člověka.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Pěší střelbě proti lidem a zvířatům.

Cestovatel (Tělo)

Na cestách i v hustých lesích je jako doma, nikdy neztratí směr. Mráz, žár ani hlad jej nezlomí. Voda je jeho živel a řeky jsou pro něj cestami spolehlivě vedoucími k cíli.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Pohybu v divočině.

Nimrod (Duše)

V honitbě i čekání se mu žádný nevyrovná.

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

Stopař (Duše)

V přírodním terénu se pohybuje tiše jako duch a jeho bystrému zraku nic neunikne. Kde jiní vidí pouze brázdu ve sněhu, on dokáže rozpoznat stopy pěti mužů, kteří odnášeli hledanou ženu směrem na sever.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Přežití v divočině.

Krotitel (Vliv)

I to nejvzpornější zvíře zjihne pod jeho přísným pohledem či výhružným zamručením.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Jednání se zvířaty a Vedení zvířat.

Zdvojená střela (Tělo, rychlá volba: Úroveň 4)

První šíp ještě sviští vzduchem a zkušená ruka již zakládá na tětivu druhý.

Při střelbě, během níž má postava dostatek dobře přístupné munice (například šípy zabodané před sebou v zemi), může postava použít zdarma manévr *rozsáhle* pro svůj hromadný útok směřovaný na sevřenou hrstku (tucet). Z hromadného útoku nelze nikoho vyjmout.

Jedna duše (Vliv)

Dokáže si své zvíře vycvičit tak, že na sebe cizího člověka nenechá ani sáhnout.

Hráč může určit, jak bude reagovat ochočené zvíře jeho postavy na tvora, který se s ním právě pokouší navázat kontakt (například pes může odmítnout nabízený pamlssek i v nepřítomnosti svého pána, kůň může na zahvízdnutí shodit jezdce, který se na něm pokouší ujet). To platí, pokud není zvíře očarováno. (Aktivace 1V)

Zvířecí a podobní nerozumní pomocníci postavy mají slevu 1 na Vyčerpání proti snaze je přesvědčit, ovlivnit nebo ovládnout nemagickým způsobem.

Průvodce (Vliv)

Nejen že se v lese vyzná jako nikdo jiný, ale dokáže jím bezpečně provést i celou kupeckou karavanu.

Postava může zdarma použít manévr *rozsáhle* při použití Pohybu v divočině či Přežití v divočině na přirozenou výpravu postav. (Vliv)

Kejklíř

Změna tváře (Tělo, rychlá volba: Úroveň 5)

Nepotřebuje převleky ani líčidla. Prostě jen svráští obličej, rozcuchá 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 jím 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 vyrazí přihrázkám 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, ukrývání 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; ukrývání 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*.

Hadí jazyk (Vliv)

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

Dvě mouchy jednou ranou (Tělo, rychlá volba: Úroveň 4)

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 vyjmout.

Skrytá kapsa (Tělo)

Nikdo neví, jak to dělá, ale nějakou tu drobnost je schopen 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)

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)

Když postava bojuje, má právo 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.

Mastičkář

Čtení v duši (Vliv)

Vidí člověku až do žaludku a dokáže odhadnout jeho pravou povahu i schopnosti.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže společně s odhadem hranic určitého člověka zároveň zjistit i výši a přesný obsah jeho charakteristiky. (Aktivace 1V)

Umění improvizace (Duše, rychlá volba: Úroveň 3)

Zatímco jiní zkoušejí chybějící přísadu nějak nahradit, on si zkrátka upraví celý recept.

Postava s touto schopností dokáže při výrobě jedů či lektvarů nahradit libovolné množství Surovin svými zdroji Duše.

Všelék (Duše)

Sbírá babské recepty, studuje staré lékařské spisy a díky tomu dokáže namíchat léčivý životabudič, který zabírá prakticky na cokoliv.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vyrobit lektvar, který nemá omezený účel, ale hojí jakýkoliv druh tělesných zjevů – od zranění až po nemoc. (Aktivace 1S)

Neobvyklé jedy (Duše, rychlá volba: Úroveň 5)

Míchá jedy, jako by tvořil umělecké dílo – tu něco přidá, tam něco změní a výsledek je ohromující.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vyrobit rychlý jed, který účinkuje okamžitě. (Aktivace 1S)

Postava také dokáže vyrobit dvousložkový jed, který zůstane v těle oběti a začne působit teprve v okamžiku, kdy oběť pozře něco, co jed aktivuje. Jed zůstane v těle oběti nejpozději do nejbližšího slunovratu nebo rovnodennosti. (Aktivace 1S)

Postava rovněž dokáže vyrobit těžko odhalitelný jed, který nemá Slabinu - výraznou chuť, vůni ani barvu. (Aktivace 1S)

Ranhojič (Duše)

Kde běžný felčar dokáže tak nanejvýš pustit žilou pacientovi i jeho měšci, on zachraňuje životy.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Znalosti lidského těla.

Travič (Duše)

Jedy a uspávací, které vyrábí, účinkují spolehlivěji než ostrá dýka nebo rána do zátylku.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Lektvarech a jedech.

Vyjednavač (Vliv, rychlá volba: Úroveň 4)

Ví, co a kdy je třeba říci, aby se rozhovor ubíral tím správným směrem.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Jednání s lidmi a Znalosti lidí.

Ostrý jazyk (Vliv, rychlá volba: Úroveň 1)

Umí se zastat svých přátel a jeho slova tnou hlouběji než meč.

Akcemi spadajícími pod Vliv může reagovat pomocí manévru *obrana* nejen na akce vedené na sebe, jak je obvyklé, ale i na jakékoliv akce vedené na jinou postavu, která se nachází v doslechu.

Moudrý rádce (Vliv, rychlá volba: Úroveň 2)

Pouhá jeho přítomnost může jeho přátelům pomoci odolat nátlaku nebo přesvědčit o své pravdě odpůrce.

Postava může zaplatit svými zdroji Vlivu za svého pomocníka nebo jinou postavu, která se nachází dostatečně blízko a čelí přesvědčování, smlouvání, zastrašování nebo ovlivňování.

Samaritán (Vliv)

Už pouhá jeho přítomnost u lůžka zraněného či nemocného dodává naději i víru v uzdravení.

Při léčení tělesné jizvy může postava zčásti nebo zcela zaplatit svými zdroji Vlivu za hojení pacienta.

Pečovatelský zásah (Tělo)

Masáž bolavých zad, pečlivé převázání ran nebo podání povzbuzujícího nápoje dokážou spolubojovníkovi doplnit ztracené síly.

Když se někomu přiměřeně dlouho věnuje, může mu předat libovolné množství svých tělesných zdrojů.

Lazebník (Vliv)

Holení a stříhání vlasů jsou jen záminkou k tomu si poklábosit a vyměnit novinky.

Hráč může stanovit, že o určité postavě koluje mezi lidmi nějaká fáma nebo pomluva. (Aktivace 1V)

Zaříkávač

Čarovné stráže (Duše)

Z prastarých knih vyčetl návody na ochranné rituály, jaké zná jen málokterý kouzelník.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vytvořit obrazec, kterému lze uložit podmínku, při jejímž splnění se nemá aktivovat – například pokud se předmětu dotkne určitá osoba nebo pokud někdo při vstupu do kruhu vyřkne stanovené heslo. (Aktivace 1S)

Postava s touto vyhrazenou dovedností také dokáže vytvořit „věčný“ obrazec, který je spoutaný s místem či předmětem až do nejbližšího slunovratu nebo rovnodennosti. (Aktivace 3S)

Modlitby a uřknutí (Vliv, rychlá volba: Úroveň 5)

Umí zajistit přízeň nebes, ale také potrestat provinilce tak, že bude na kolenou prosit, aby z něj trest sňal.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže seslat silné zařkání (požehnání nebo prokletí), které ovlivní určitou činnost cíle až do nejbližšího východu nebo západu slunce. (Aktivace 1V)

Postava s touto vyhrazenou dovedností také dokáže seslat silné prokletí (nikoliv však silné požehnání) v podobě „věčné“ kletby, jejíž účinky přetrvávají až do nejbližšího slunovratu nebo rovnodennosti, musí však obsahovat splnitelnou podmínku, při jejímž naplnění vyprchá, například „dokud nepohostíš neznámého pocestného“. (Aktivace 3V)

Knihomol (Duše)

Zná staré legendy, luští texty v téměř zapomenutých jazycích, rozpozná jakékoliv kouzlo a jeho znalosti ho neomylně přivádějí ke zřídům čarovné moci.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Učenosti a Znalostech nadpřirozena.

Zasvěcenec (Duše)

Přináší útěchu i rozhrěšení a jeho víra v božstva či v sebe sama dodává moc i jeho modle či magickému amuletu.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Léčení lidské duše a Práci s Rituálními předměty.

Divoký talent (Vliv, rychlá volba: Úroveň 1)

Síla jeho nadání je udivující. Lidé touží po jeho požehnání a obávají se jeho kleteb.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v sesílání Kleteb a požehnání na lidi a zvířata.

Povolávač (Vliv)

Ví přesně, jak přivolat nadpřirozenou bytost, ochránit se před její zlobou a jak spoutat tajemné magické síly.

Postava je *zběhlá* (základní manévry zdarma) v Jednání s rozumnými nadpřirozenými bytostmi a v práci s magickými obrazci.

Bystrost (Duše, rychlá volba: Úroveň 4)

Je pohotový a v pravou chvíli dokáže pomoci příteli radou či kouzlem.

Duševními akcemi může reagovat pomocí manévru *obrana* nejen na akce vedené na sebe, jak je obvyklé, ale i na jakékoliv akce vedené na jinou postavu, která se nachází v dohledu.

Spojení myslí (Duše, rychlá volba: Úroveň 2)

Dokud má dost sil, ochrání věrného spolubojovníka před cizími čáry a kouzly.

Postava může zaplatit svými Zdroji za svého pomocníka nebo jinou postavu, která se nachází dostatečně blízko a čelí jakékoliv formě magie.

Síla osobnosti (Vliv)

Jeho klid konejší a jeho moudrost zahání výčitky svědomí i noční můry.

Při léčení duševní Jizvy může postava zčásti nebo zcela zaplatit svými zdroji Vlivu za hojení pacienta.

Mystický kruh (Vliv)

Mocným obřadem či rituálem mohou zaříkavači spojit své síly a dosáhnout zázraku.

Postava může přispět svými Zdroji jiné postavě, která provádí nějaký druh magie, pokud předtím provedly obě postavy dostatečně dlouhou obřadní přípravu.

Moc amuletu (Duše, rychlá volba: Úroveň 3)

Kde jiní rozhazují zlatý prach a pálí vonné svíce, aby obnovili moc své hole či odznaku víry, on jen zašeptá prosbu a je vyslyšen.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže ukládat Zdroje do svého rituálního předmětu bez vynaložení Surovin.

Věže a chrámy (Vliv)

Ať se nachází kdekoliv, dokáže pro své přátele najít ochranu za zdmi kláštera nebo ve věži cechu čarodějů.

Hráč může stanovit, že se v blízkém okolí nachází chrám, klášter nebo sídlo kouzelnického spolku, a určit jeho polohu. (Aktivace 1V)