



Kostlivec

Chrastí a nemůže se unavit, ale takové natažené magické pole.

Zranitelnost, Léčení a Regenerace

Nejsou zranitelní jedy. Nemohou užívat lektvary či drogy, ale alkohol na ně ze záhadných důvodů funguje. Nemohou také onemocnět jakoukoliv chorobou.

Není možno na ně aplikovat genovou terapii. Nepůsobí na ně blechy, všechny markytánčiny schopnosti s výjimkou *Urovnání sporů* a *Co si to o sobě myslíš?!?*, a mágská magie jim není schopna nic přikázat.

Kostlivci mají sami o sobě tuhý kořínek, tudíž netrpí agónií a i s nulou životů jsou schopni se poflakovat kolem. Další rána pro ně však znamená okamžitou smrt. Pro kostlivece pouhé zlomení končetiny znamená její amputaci, takže o ni přicházejí už po dvou zásazích. Svou useknutou končetinu si však může nechat nasadit jako protézu a ta mu časem (po kompletním uzdravení/zregenerování) sama přiroste.

Pokud kostlivec utrpí zranění, je velmi nesnadné ho léčit. Jediná možnost je magicky, felčar ani bohové (kněží) kostlivci nepomohou. Magické pole se naštěstí také samo opravuje, a to rychlostí 2ž za herní hodinu (vždy v celou se ti doléčí dva životy).

Jiné vnímání

Kostlivci vnímají na bázi magického pole, což způsobuje, že jsou schopni spatřit bytosti zneviditelné magií či neviditelné od přírody avšak magii obsahující. Také se před kostlivci není možno schovat ve stínu, protože nevnímají ani světlo, ani stín.

Moudrost věků

Na všechno je dost času. Pokud Kostlivec dosáhne ve svém povolání Velmistrovské úrovně, může si zvolit další. Učení však bude daleko obtížnější. +5zk pro přestup na další úroveň nového povolání, a to včetně učednické.

Povinné potřeby: *kostým*

Doporučené potřeby: *lepší kostým*

