

Boj (Iniciativa +10)

Kopnutí (BA)	běžná akce
--------------	------------

Útok: +8 vs. AC

Dosah: těsný

Zásah: 1k4, cíl je velmi překvapen, ne-li šokován. (Crit. 4)

Svatý plamen (D, I, R)	běžná akce
------------------------	------------

Útok: +17 vs. Reflexy

Dosah: 5

Zásah: 1k6+9 (radiant) a spojenec (v dohledu) buď získává 12 dočasných životů, nebo provede záchranný hod. (Crit. 15+4k6 radiant)

Královnino ostří - (D, W)	běžná akce
---------------------------	------------

Dýka: +17 vs. AC / 1k4+6 (Crit. 11+1k6)

Hůl: +19 vs. AC / 1k8+9 (Crit. 17+4k6)

Kosa: +19 vs. AC / 2k4+9 (Crit 17+4k6 radiant)

Zásah: další útok, který cíl provede před koncem mého dalšího kola má postih -5 k hodů na zranění.

Zvláštní: Může být (a bude) použito jako melee BA.

Ostří Stínopádu

Drobná, At Will: Hůl změním na kosu.

Efekt: Shadow a undead získávají při zásahu navíc 5 radiant zranění a jsou zpomalení do konce mého dalšího kola.

BV: Odvracení (D, I, R)	běžná akce
-------------------------	------------

Cíl: Všichni nemrtví do 5 čtverců ode mě (cl.burst 5)

Útok: +17 vs. Vůle

Dosah: těsný

Zásah: 4k10+9 radiant a odstrčí cíl o 8 čtverečků. Cíl je do konce následujícího kola imobilizovaný. (Crit. 49+4k6 radiant)

Minutí: Poloviční zranění a cíl není odstrčen ani imobilizován.

Plášť slávy (D, H, I, R)	běžná akce
--------------------------	------------

Útok: +17 vs. Vůle

Dosah: cl.blast 5

Cíl: Všichni nepřátelé v blastu.

Zásah: 2k10+9 radiant. (Crit. 29+4k6 radiant)

Efekt: Spojenci v oblasti můžou spálit vlnu + 5 životů

Okamžik slávy (D, Fe, I)	běžná akce
--------------------------	------------

Útok: +17 vs. Vůle

Dosah: cl. blast 5

Cíl: všichni nepřátelé v blastu

Zásah: Odstrčím cíl o 3 čtverce a srazím na zem (push&prone);

Efekt: Já a každý spojenec v oblasti získává resist 5 do konce mého dalšího kola;

Udržení drobná: Efekt přetrvává.

Př: Prsten Ohně (Fi)	běžná akce
----------------------	------------

Dosah: close blast 3

Cíl: všichni tvorové v blastu

Útok: +17 vs. Reflex

Zásah: 1k10+5 (ohně) a pokračující zranění ohněm 5 / mil.10 (save ends); (Crit. 15)

Minutí: Poloviční zranění a žádné pokračující / mil. 5 (save ends);

Př: Stínový tanec	běžná akce
-------------------	------------

běžná akce

Efekt: Posunu se až o 6 čtverců. Kdykoli před, během a nebo po tomto pohybu provedu dva základní útoky.

Prokletí (D, I)	běžná akce
-----------------	------------

běžná akce

Útok: +17 vs. Vůle

Dosah: 10

Zásah: Do konce mého dalšího kola má cíl postih -6 ke všem hodům na útok a ke všem obranám.

Příkaz (Cha, D, I)	běžná akce
--------------------	------------

běžná akce

Útok: +17 vs. Vůle

Dosah: 10

Zásah: Cíl je omámen (dazed) do konce dalšího kola. Navíc ho můžu srazit k zemi nebo přimět k přesunu (slide) o 8 čtverečků.

Pekelné okouzlení (Cha, Fi)	běžná akce
-----------------------------	------------

běžná akce

Útok: +17 vs. Will

Dosah: 10

Zásah: Cíl volnou akcí zaútočí základním útokem na tvora dle mé volby. Má +2 bonus k hodů na útok a při zásahu udílí navíc 2k6 zranění ohněm.

Ovládni mysl (Cha)	drobná akce
--------------------	-------------

drobná akce

Útok: +17 vs. Vůle

Dosah: 5

Zásah: Cíl je dominován (save ends). **Následek:** Cíl je omámen (save ends).

Minutí: Cíl je omámen (save ends).

Odeslání (D, I, Te)	běžná akce
---------------------	------------

běžná akce

Útok: +17 vs. Vůle

Dosah: 10

Zásah: Cíl je uzavřen mezi světy (save ends), má -2 penaltu k záchranným hodům (-5 pro aberrant, elemental, fey, immortal a shadow). Pokud hodí, vrací se na původní místo, pokud je okupované, tak nejbližší volně. **Následek:** Cíl je omámen do konce svého dalšího kola.

Minutí: Cíl zmizí do konce mého dalšího kola. Návrat na původní místo/nejbližší volně.

BV: Umíráček (D)	drobná akce
------------------	-------------

drobná akce

Cíl: Zkrvavený tvor

Dosah: Dotek

Efekt: Pokud má tvor 13 nebo méně životů, je sražen na 0. Pokud by to nevyšlo, můžu využít jiné BV.

Ďábelská transformace (P)	drobná akce
---------------------------	-------------

drobná akce

Efekt: Do konce střetnutí se měním na poněkud ďábelštější verzi sama sebe;

Kněžna	!
--------	---

! regenerace 4

! fire resist 18

! +2 útok vs. Bloodied (celkem)

! +2 bonus k hodům na zranění

Černý hněv pekel	volná akce
------------------	------------

volná akce

Spoušť: Zasáhnu nějakým útokem.

Efekt: Útok udílí navíc 2k10 zranění a zasažený cíl má -5 postih na hody na útok proti mně (save ends).

BV: Božská Štěstěna (D) volná akce

Efekt: Dostávám +1 na příští hod na útok nebo záchranný hod.

Př: Ze Stínopádu drobná akce

Efekt: Do konce svého dalšího kola jsem nehmotná.

Př: Roucho Hejna okamžitá reakce

Spoušť: Zraní mě útok.

Efekt: Odletím osm čtverců a jsem nehmotná do začátku svého dalšího kola.

Hejno (P) běžná akce

Efekt: Jsem nehmotná, létám rychlost 8 (vznáším se), nemůžu útočit. Trvá do konce mého dalšího kola.

Udržení drobná: Efekt přetrvává.

Př: Píšťalka varování drobná akce

Efekt: Každý spojenec do 10 čtverců, který slyší zapískání, se ve volné akci může posunout o jeden čtverec a tasit zbraň nebo nástroj.

Přivolej spojence (D, Te) pohybová akce

Efekt: Spojence do 20 čtverců přesunu na přílehlý čtverec.

Př: Symbol bezpečí (Te) okamžité přerušení

Spoušť: Spojenec do 10 čtverců je poprvé ve střetnutí zkrvaven.

Efekt: Teleportuju ho do přílehlého pole.

Světlo řádu (D, R) drobná akce

Efekt: Rozzářím prostor do čtyř čtverců od sebe dokud neukončím volnou akci.

Hbité prsty běžná akce

Dosah: 2

Efekt: Přesun do libry materiálu; Neškodný sensorický efekt (jiskřičky, hudba, vítr, vůně); Obarví, očistí, zašpiní předměty do kubické stopy na hodinu; Rozsvítí nebo zhasí svíčku, pochodeň, malý oheň; Ochladí, zahřeje, ochutí do jedné libry neživého materiálu na hodinu; Malý symbol nebo značka na hodinu; Vytvoří malý předmět nebo obraz do konce mého příštího kola; Zneviditelní malý předmět do konce mého příštího kola;

Zvláštní: Až tři efekty najednou

Magická ručka drobná akce

Dosah: 5

Efekt: Průsvitná ručka v okruhu 5ti čtverců; Uzvedne 20 liber, přenesse do 5ti čtverců; Pohyb do 5ti čtverců jako pohybová akce; Upuštění, zvednutí, manipulace jako drobná akce;

Udržení drobná: Ručka může vytrvat do aleluja; Jen jedna ručka;

Oheň běžná akce

Efekt: Dotekem zapálím jakýkoli nestřežený (?) hořlavý předmět (látka, olej, papír, troud, pochodeň).

Léčení

Posel znovuzrození !

Efekt: Spojenci do 5 čtverců získávají +5 feat bonus k death save.

Druhý dech běžná akce

Efekt: Utratím jedno léčení, dostávám 25 životů a +2 ke všem obranám až do začátku mého dalšího kola.

Om nom nom nom nom (H) běžná akce

Cíl: živáček v držení

Dosah: dotek

Útok: +14 vs. Fort

Zásah: 2k4+2 zranění, spálím léčivou vlnu. (Crit. 10)

Léčivé slovo (D, H) drobná akce

Dosah: prostor do 10 čtverců ode mě (close burst 10)

Efekt: Cíl (já nebo spojenec) utratí jedno léčení, a získává navíc 4k6+5 životů.

Nečekaný návrat (D, H) okamžitá reakce

Spoušť: Spojenec do 5 čtverců je sražen na 0 a méně životů.

Efekt: Spojenec smí spálit vlnu + 5 životů.

Proud života (D, H) drobná akce

Efekt: Beru zranění za 5 životů každé kolo, nelze redukovat, save končí; Na konci kola se můžu rozhodnout neházet save; Vždy když беру zranění, spojenec do 5ti čtverců získává 15 životů.

Od dveří smrti (D, H) okamžité přerušení

Dosah: 20 čtverců

Spoušť: Spojenec do 20ti čtverců selže v záchranném hodů na umírání;

Efekt: Spojenec uspěje v hodů a smí spálit vlnu + 5 životů.

Vyvolej druhý dech (DC 10) běžná akce

Charakter použije druhý dech aniž by musel utratit akci. Nezískává bonusy k obranám.

Stabilizuj umírajícího (DC 15) běžná akce

Stabilizuje blízkou umírající postavu, která může přestat dělat záchranné hodů, dokud nedostane další poškození. Postava nezískává životy.

Poskytni záchranný hod (DC 15) běžná akce

Blízká postava smí okamžitě udělat záchranný hod, nebo získává +2 bonus k hodů na konci kola.

Př: Plášť víry (H) okamžitá reakce

Efekt: Zraní mě útok - získávám životy v hodnotě útoku (max. 50).

Př: Githská obrana okamžité přerušení

Spoušť: Zasáhl by mě útok na Odolnost (fort).

Efekt: Do obrany použiju Vůli (will).

Akční bod <input type="checkbox"/>
Útok za tuto akci udílí navíc 2k6 zranění ohněm. Mohu přehodit miss vedle vrány.
Božské vedení (BV) <input type="checkbox"/>
Využití BV jednou za střetnutí.
Denní síla předmětu (Př.) <input type="checkbox"/>
Využití Př. dvakrát za dvě střetnutí.
Střetnutí <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Krvavý lov !
Efekt: Vůči zkrvaveným nepřátelům mám +1 na útok.
Zuřivost Turathi !
Efekt: Zkrvaveným nepřátelům udílím zranění o 6 vyšší.
Duše Ďábla !
Efekt: Kdykoli mě někdo zasáhne kritickým zásahem, získávám do konce střetnutí feat bonus +2 k hodům na útok proti tomu nepříteli. Pekelný hněv měním za Ďábelskou transformaci.
Peklo v krvi !
Efekt: Pro účely efektů jsem <i>immortal (devil)</i> .

Bělooká Vrána
Efekt: Nemůžu být překvapená (surprised).
Smysly: Temnozraká Rychlost: 2, let 6 (hover)

Pohyb	pohybová akce
Pohyb: Můžu se pohnout až o 6 čtverečků.	
Běh: Můžu se pohnout až o 8 čtverečků.	
Přesun: Můžu se pohnout až o 1 čtvereček.	
Hejno: Let 8/10 čtverečků.	

Obranné a jiné schopnosti

Životy a kondice

Maximum životů	101	Počet léčení	9
Zkrvavení <input type="checkbox"/>	50	Vlna	25 životů

☞ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Obrany

Zbroj (AC)	25 (20)	Reflexy (Ref)	24 (20)
Výdrž (Fort)	24 (20)	Vůle (Will)	29 (25)
Odolnost	13 oheň		

Jiné

Vlastnosti

Síla (str)	10 (+0)	Intelligence (int)	14 (+2)
Obratnost (dex)	14 (+2)	Moudrost (wis)	20 (+5)
Odolnost (con)	14 (+2)	Charisma (cha)	20 (+5)

Dovednost	bonus	Dovednost	bonus
Acrobatics	+10	Insight	+18
Arcana	+10	Intimidate	+13
Athletics	+13	Nature	+13
Bluff	+15	Perception	+13
Diplomacy	+13	Religion	+19
Dungeoneering	+13	Stealth	+12
Endurance	+10	Streetwise	+13
Heal	+20	Thievery	+10
History	+17		

+2 vhled a vnímání proti tieflingům (a ďáblům)

+1 vnímání, když je kolem Gaerwyn

+1 diplomacie, když je kolem Sven

Rasové vlastnosti, odbornosti, a další tentononce

Race: Šerozraká

Race: Krvavý lov (+1 vs. bloodied)

Race: Ďábelská transformace

Keywords: Immortal (Devil)

Class: Znalost léčitelství (+wis oprava životů k H)

Bg: Svěřenec chrámu (+2 Náboženství)

Paragon: Zuřivost Turathi (1+cha dmg vs. bloodied)

Paragon: Pekelná akce (+ damage při AP)

Feat: Ritual Caster

Feat: Diabolic Soul

Feat: Vampiric Heritage

Feat: Arcane Familiar (White-Eyed Crow)

Feat: Heart of Blade

Feat: Harbinger of Rebirth

Feat: Order of Light

Feat: Ancient Lore of the Dawn War

Feat: Death Knell

Feat: Mist Form

Feat: Dominating Gaze

Jazyky: obecná, Turathi, Supernal

Vybavení

Kouzelné rukavičky (E - ruce) (lv.4)

Vlastnosti: umožňují použití kouzel Magická ručka a Hbité prsty

Popis: Rukavice z jemné bílé kůže pokryté tlačeními ornamenty, vyrobené někým, kdo chápal strasti ostrých drápků; Dar od pána Spercheia;

Tajemné šaty / Kožená zbroj +3 (lv.11)

Vlastnosti: jsou tajemné; +5 AC v plné formě (+0 v klidové);

Popis: Zelená elegantní, byť jednoduchá róba; Nic, v čem by se na první pohled dali lovit medvědi; Na druhý pohled se dokáže změnit v neméně elegantní koženou zbroj; Dar od pána Spercheia;

Githský pás (E - pas) (lv.10)

Vlastnosti: Dokážu silou vůle odolat ublížení tělu.

Popis: Poměrně široký šedý pás se stříbrným lemováním; Gaerwyn ho našla v troskách Hirakovy lodi, když jsme přistáli v pekle;

Plášť víry (E - šije) +4 (lv.19)

Vlastnosti: Královna chrání svoje nešťastné ovečky.

Popis: Černošedý plášť lemovaný kožešinou a perím, na ramenou je překvapivě lehký; Zřejmě býval Janosův, ale na Aissku se zázračně smršknul.

Roucho Hejna (E - tělo) +4 (lv. 17)

Vlastnosti: Pomůže mi uniknout z nepříjemné situace.

Popis: Černá splývavá róba zdobená havraními pery. Na komkoli jiném by to asi vypadalo retardovaně, ale k Aissce už nějak ta pačci výzdoba patří.

Ostří paktu +1 (lv.3)

Vlastnosti: existuje; +10 vs AC, 1k4+1 (5+1k6 krit.) kdybych si chtěla pchnout

Popis: Tenká dýka z načervenalé slitiny, zdobená několika runami; Ideální pro černokněžníky; Skvěle se s ní krájí chléb;

Prsten Ohně (E) (lv.14)

Vlastnosti: Umožňuje zapalovat věci. A lidí. Hlavně lidi.

Popis: Tenký stříbrný kroužek s rytými plameny po celém obvodu a vkládanými ploškami rubínu; Dar od pána Durmena;

Sada "Malý Klerik":

Kniha rituálů

Vlastnosti: nezbytná pro zápis a provádění obřadů

Popis: Poměrně tenká ale překvapivě těžká kniha umně vázaná ve světlé kůži;

Obsahuje: už toho je docela dost;

Rituální svíce (lv.11)

Vlastnosti: nikdy nevyhoří;

Popis: Silná nevysoká svíčka z bílého vosku; Od Konstantina, který ji vyhrabal bůhví kde;

Rituální balíček

Vlastnosti: existuje;

Popis: Sada kovových misek, štětečků, nožů, lžic, svíček a dalších možných tentononců;

Materiály: Religion (500 zl.)
Arcane (150 zl.)
Nature (500 zl.)
Spercheiovy pečeti (5 x 20 zl.)

Symbol ochrany +3 (lv.13)

Vlastnosti: +3 útok, +3 zranění, +3k6 crit.;

Popis: Bůh, jehož symbol zdobí tenhle zašlý amulet, je už dlouho mrtvý - pro Aiss není tak těžké zasvětit malý stříbrný medailon ve tvaru štítu Královně;

Janosova hůl / Ostří Stínopádu (E) +4 (lv.19)

Vlastnosti: Funguje jako implement, je hnusná na nemrtvé stíny.

Popis: Štíhlá hůl ze stříbrného dřeva zdobená jemnými řezbami a přepásaná několika stříbrnými kroužky, na Aiss je trochu vysoká; Lehce prohnutý (dřevec?) a dlouhé štíhlé ostří z něčeho, co by mohl být obsidián; Aissce ji dal Cadfan s tím, že Janos chtěl, aby ji měla.

Různé:

Píšťalka varování (lv.8)

Vlastnosti: Varovný tón umožní ostatním rychle se připravit na cokoli.

Popis: Ne delší než maliček, drobná píšťalka vyřezaná ze slonoviny. Opatrně, nevdechnout.

Chodíme na výlety (Sada "Malý cestovatel")

Popis: Taška přes rameno ozdobená několika šňůrkami korálek veselých barev; *Deka* s vyšitými králičky; *Křesadlo*, které nikdy nikdo nepoužije; Nárazu odolná *lucernička* s malou zásobou oleje (asi jedna noc svícení); *Jídlo* na tři dny (jablka a müsli tyčinky); *Měch* na vodu;

Bezedná (tak trochu) taška (lv.5)

Vlastnosti: Vejde se do ní hromada věcí;

Popis: Šedá, mírně ošoupaná torička bez výrazné výzdoby; vyšitý monogram Janose Brana; zapůjčena Vendamiřem;

Pouštní růže volná akce

Vlastnosti: Jedno kolo nemusím udržovat Okamžik Slávy nebo Svěcenou půdu;

Popis: Zdánlivě křehká květina ze světlého pískovce; Svenova omluva;

Nerozlišené úlovky:

Deník

Vlastnosti: existuje; promítá se do reálného světa =)

Popis: Malá knížečka s pevnou vazbou; Na první straně je varování pro nepovolené čtenáře - zmiňuje chapadla a pomalou, bolestivou, a poměrně trapnou smrt; Psací potřeby přiloženy;

Medailon z Černého Prstu

Vlastnosti: existuje; někde něco otevírá;

Popis: Plastický kruhový medailon z bílého kovu se zasazeným safírem; Otevírá se do hvězdice, která slouží jako klíč... k něčemu.

Alandra o něm mluvila jako o Ledovém Slunci - Opatrně, mnozí kvůli němu zemřeli. (zabíjeli?)

Spercheiova krabička

Vlastnosti: existuje; hřeje;

Popis: Malá dřevěná schránka bez očividného víčka, pokrytá jemnou dřevorezbou; Na omak hřeje, podle Svena z ní sálá přírodní magie; Pán Spercheios ji uložil u Alandry, ta mi ji předala jako poslední součást dědictví k vydražení; Neprojevila zájem vzít si ji zpět, což je dobře, anžto bych musela odmítnout; Dost možná klíč ke Spercheiově návratu.

Klíč od zakázané knihovny

Vlastnosti: existuje; možná otevírá dveře do vnitřní části knihovny;

Popis: Jednoduchý mosazný klíček s úžasným potenciálem...

Knihy z Šedivcova domu

Vlastnosti: některé z jich obsahují rituály většinou tak či onak spojené se smrtí nebo portály (How convenient...);

Popis: Sbírká několika svazků různého původu.

Popel z Baelzřina srdce

Vlastnosti: K něčemu se jistě hodit bude.

Kapesné	Σ 10380 zl.
---------	-------------

Mince: 9880 zl.

Drahé kamínky: 5 x 100 zl.

Konstantinův spořicí účet	Σ 15750 zl.
---------------------------	-------------

Rituály

Odstraň kletbu 1 hodina / okamžité (lv.8)

Dovednost: Léčení

Cena: 250 zlatých

Rituál odstraní jeden vytrvávající stav: Kletbu, okouzlení či ovládnutí, strach, zmatení, šílenství, změnu podoby nebo zkamenění.

Rituál je pro pacienta náročný, může ho i zabít. Ověřuji náboženství s postihem podle úrovně efektu, který chci odstranit (nebo tvora, který efekt způsobil). Výsledek udává zranění pacienta po rituálu. Pokud pacient přežije, může být prostě vyléčen.

Ověření léčení:

0 nebo méně	smrt
1-9	plný počet životů
10 - 19	polovina životů
20 - 29	čtvrtina životů
30 a více	jsem neuvěřitelně hustá a nic mu není

Může být použité i na nedobrovolného pacienta (většinou spojence pod vlivem nepřítele), ale musím ho napřed dostat pod kontrolu. Pokud vím, že pacient trpí více efekty, musím si vybrat, který odstraním, jinak odstraní prostě ten, o kterém vím. Úroveň kletby se dozvídám se započítím rituálu a můžu se rozhodnout, že do toho nepůjdu, aniž bych přišla o komponenty (například kdybych měla pocit, že to nedokážu protnout).

Tvorba lektvaru 1 hodina / zvláštní (lv.1)

Dovednost: Náboženství (neověřuje se)

Cena: zvláštní

Vytvořím lektvar své úrovně nebo nižší. Cena se rovná ceně lektvaru.

Poklidné spočinutí 1 hodina / zvláštní (lv.1)

Dovednost: Léčení (neověřuje se)

Cena: 10 zlatých

Rituál je proveden na mrtvém těle. Prodlužuje čas, než se začne rozkládat, takže na něm lze provést Vzkříšení. Také chrání tělo předtím, aby se z něj mohl stát nemrtvý, a to až 150 dní.

Vzkříšení mrtvého 8 hodin / okamžité (lv.8)

Dovednost: Léčení (neověřuje se)

Cena: 500 zlatých

Tělo nesmí být starší 30 dnů. Tělo se vrací s postihem -1 ke všem hodům na útok, dovednosti, záchranné hody a ověřování vlastností. Tento postih mizí po 6 střetnutích.

Mluv s mrtvým 10 minut / 10 minut (lv.6)

Dovednost: Náboženství

Cena: 140 zlatých

Vyptávám se mrtvoly něčeho inteligentního a ona mi s trochou štěstí odpovídá. Mrtvý ví, co věděl tvor za života a co se přihodilo v okolí mrtvoly. Duše je většinou už někde jinde a tedy v těle nepřítomná.

Ověření náboženství:

9 nebo méně	smůla.
10 - 19	1 otázka
20 - 29	2 otázky
30 a více	3 otázky

Poslední pohled 10 minut / 2 a více kol (lv.2)**Dovednost:** Náboženství**Cena:** 25 zlatých

Tento rituál provádím v přítomnosti mrtvolý či lebky, abych získala poslední vizuální a sluchové vjemy z jeho života. Nelze provádět na bezhlavých mrtvolách. Pokud jednou provedu rituál, na těch samých ostatcích ho smím provést až na další úrovni.

Ověření náboženství:

19 nebo méně	2 kola
20 - 29	4 kola
30 - 39	6 kol
40 a více	10 kol

Napříč stíny 10 minut / okamžité (lv.8)**Dovednost:** Náboženství (neověřuje se)**Cena:** 135 zlatých

Na hraně stínů provedu rituál. Já a až osm spojenců přejdeme do odpovídající lokace ve Stínopádu nebo naopak, ze Stínopádu do živého světa. Hrana nemusí být aktivní, aby průchod fungoval.

Ve Stínopádu zůstáváme, dokud nenajdeme cestu zpět, nebo opět neotevřeme průchod na hraně.

Stínová chůze 1 hodina / 8 hodin (lv.12)**Dovednost:** Mystika (neověřuje se)**Cena:** 500 zlatých

Já a mí spojenci kráčíme skrze stíny, které prolínají ze Stínopádu, a využíváme rozdílů ve vzdálenosti v obou říších. Cestovní rychlost se násobí pěti. Funguje jen ve světě živých.

Zvířecí posel 10 minut / zvláštní (lv.1)**Dovednost:** Příroda**Cena:** 10 zlatých

Chytím si havrana a hučím mu do hlavy. Naučím ho zprávu do 25 slov, jméno a adresu příjemce. Havran se bezpečnou cestou snaží dostat na místo, kde vyhledá příjemce a sdělí mu zprávu. Pak má volno.

Ověření znalosti přírody:

19 nebo méně	6 hodin
20 - 29	12 hodin
30 - 39	18 hodin
40 a více	24 hodin

Ticho 10 minut / 24 hodin (lv.1)**Dovednost:** Mystika (neověřuje se)**Cena:** 30 zlatých

Ochráním jednu místnost (burst 4) proti odposlouchávání. Tvorové pokoušející se naslouchat něčemu uvnitř místnosti dostávají postih -10 na Vnímání.

Debreberkizace 10 minut / zvláštní (lv.1)**Dovednost:** Příroda**Cena:** 10 zlatých

Oblast až do 11 čtverců hrany se stane velmi nepříjemnou pro všechny nechtěné breberky přtavé nebo menší, i pokud jsou součástí hejna. Všechny breberky v oblasti ji musí co nejrychleji opustit a žádná do ní nevkročí.

Ověření znalosti přírody:

9 nebo méně	3 dny
10 - 19	1 týden
20 - 29	2 týdny
30 a více	1 měsíc

Čistota 10 minut / 24 hodin (lv.1)**Dovednost:** Mystika (neověřuje se)**Cena:** 10 zlatých

Ochrana před zašpiněním. Ať se vleču sebevětším bordelem, špina nakonec poslušně opadá. I tak se vyplatí občas si vyprat, přece jen aviváž hezky voní.

Rozlož předmět 1 hodina / okamžité (lv.6)**Dovednost:** Mystika (neověřuje se)**Cena:** 25 zlatých

Rozložím předmět na magické residuum v hodnotě 1/5 jeho ceny.

Př: Rituální svíce**běžná akce**

Efekt: Zapálím před rituálem. Získávám +2 bonus k ověření dovednosti během rituálu. Jednou za den.