



Plavání		
Skok		
Šplh		

Síla		
------	--	--

Hbité prsty (krádež)		
Jezdectví		
Mistr úniků		
Otvírání zámků		
Použití lana		
Prosmýknutí		
Rovnováha		
Tichý pohyb		
Ukrytí		

Obratnost		
Reflexy		

Soustředění		
-------------	--	--

Odolnost		
Výdrž		

Alchymie		
Hledání		
Navigace		
Odhad ceny		
Odezírání ze rtů		
Padělání		
Rozlušti text		
Sledování (magické)		
Vyřadit zařízení		
Znalost magie		

Inteligence		
-------------	--	--

Léčení		
Naslouchání		
Přežití v divočině		
Rozpozn. úmyslu		
Všímavost		
Žargon		

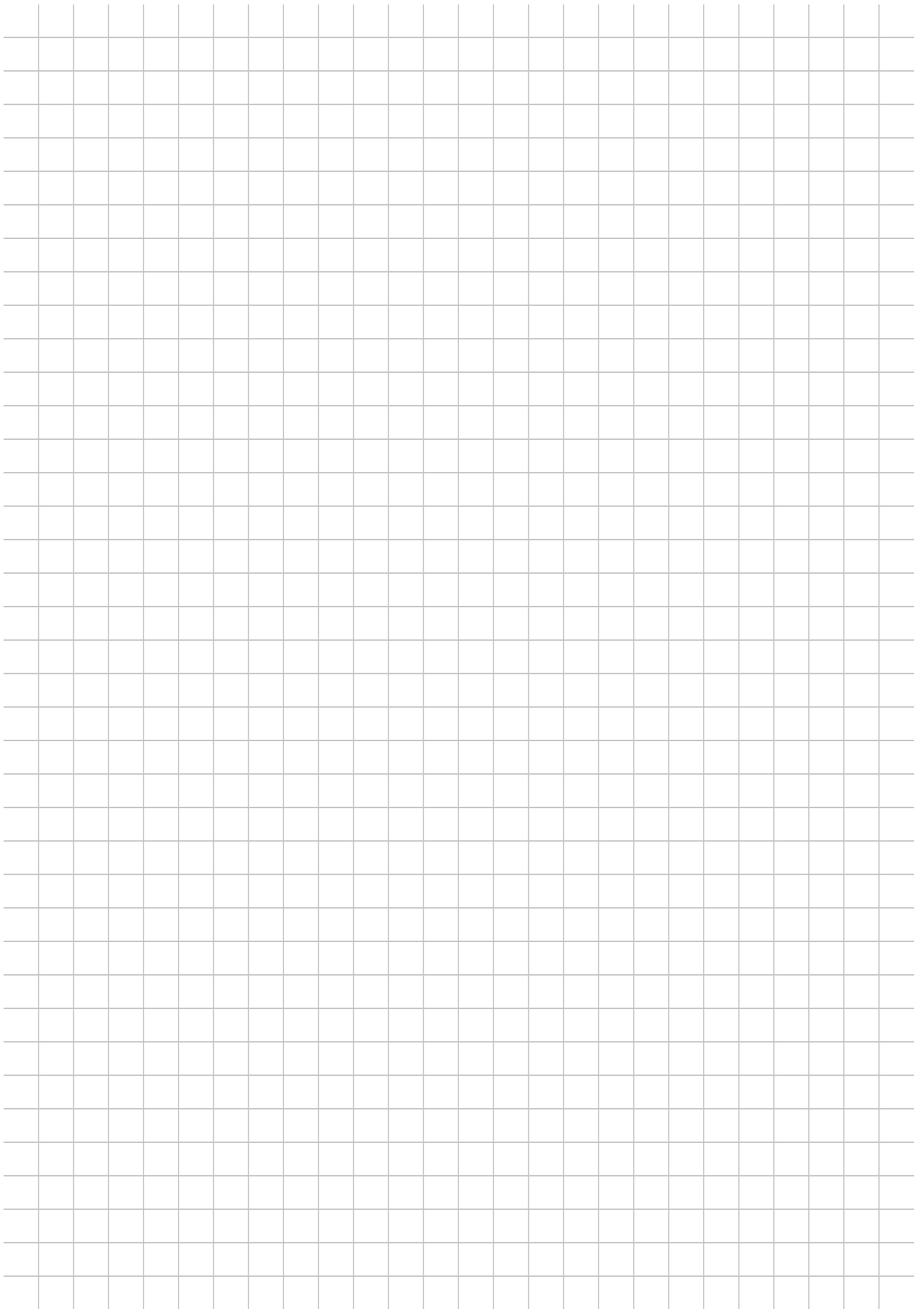
Moudrost		
Vůle		

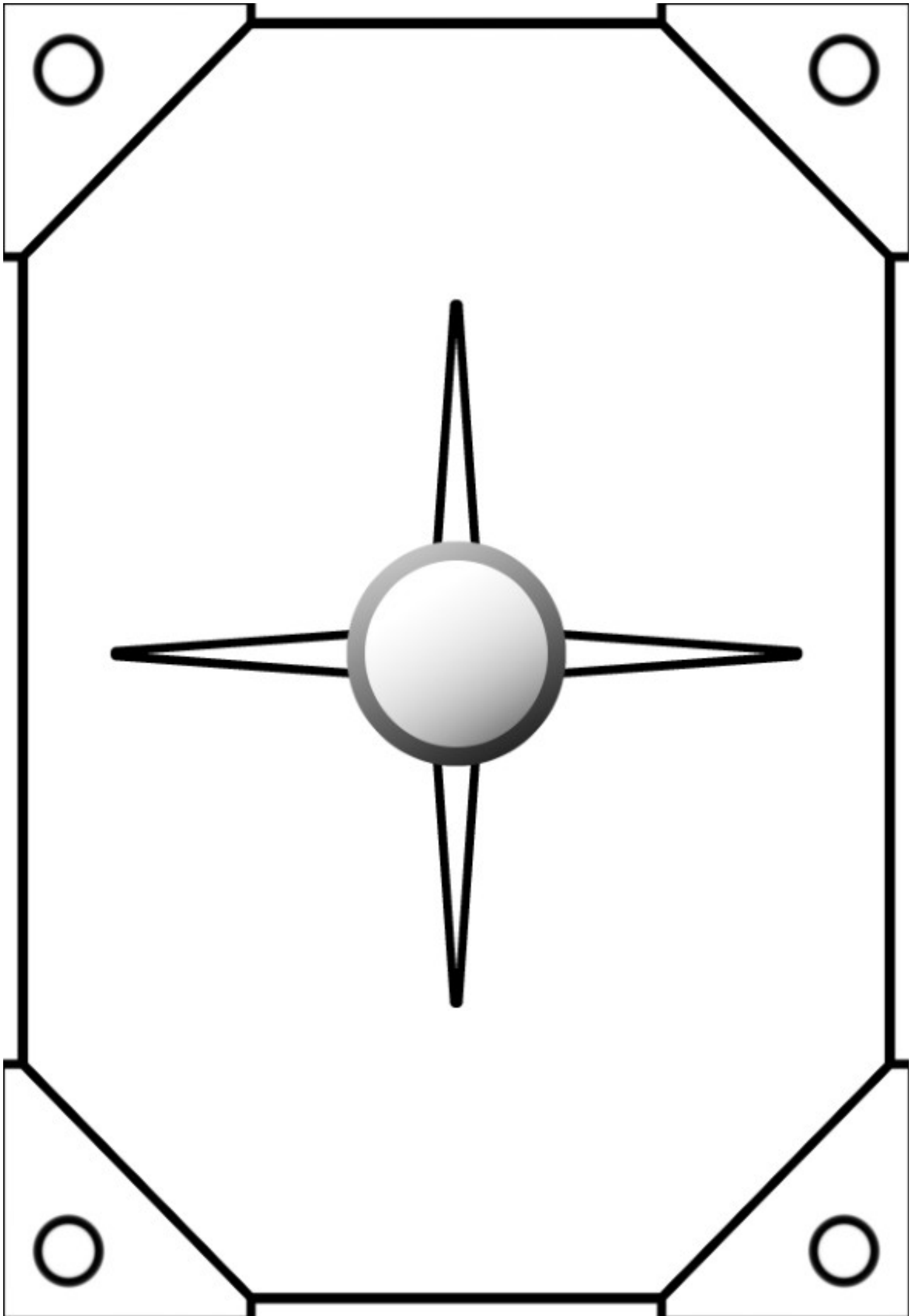
Diplomacie		
Hudba a herectví		
Magická zařízení		
Podvádění		
Převleky		
Zacház.se zvířaty		
Zastrašování		
Získání informací		
Zvířecí empatie		

Charisma		
----------	--	--

Úroveň	Zk
1	0
2	1,000
3	3,000
4	6,000
5	10,000
6	15,000
7	21,000
8	28,000
9	36,000
10	45,000
11	55,000
12	66,000
13	78,000
14	91,000
15	105,000
16	120,000
17	136,000
18	153,000
19	171,000
20	190,000

Atribut	Úprava
1	-5
2 - 3	-4
4 - 5	-3
6 - 7	-2
8 - 9	-1
10 - 11	0
12 - 13	+1
14 - 15	+2
16 - 17	+3
18 - 19	+4
20 - 21	+5





Předmět	Cena	Váha
Amfora, hliněná	2 md	5 lb.
Beranidlo, přenosné γ	10 zl	20 lb.
Brousek	2 md	1 lb.
Dalekohled, kapesní	1,000 zl	1 lb.
Dříví, palivové (na den)	1 md	20 lb.
Džbán, hliněný	3 md	9 lb.
Džbánek/korbel, hliněný	2 md	1 lb.
Flakón, na inkoust, lektvar	1 zl	*
Háček na ryby	1 st	*
Inkoust (1 flakón)	8 zl	*
Jehla, na šití	5 st	*
Ježci	1 zl	2 lb.
Kladivo	5 st	2 lb.
Kladkostroj	5 zl	5 lb.
Košík (prázdný)	4 st	1 lb.
Kotlík, železný	5 st	10 lb.
Kotvička	1 zl	4 lb.
Krumpáč, hornický	3 zl	10 lb.
Křesadlo	1 zl	*
Křída, kus	1 md	*
Láhev, vinná, skleněná	2 zl	*
Lahvička	3 md	*
Lampa, obyčejná	1 st	1 lb.
Lano, hedvábné (50 stop)	10 zl	5 lb.
Lano, konopné (50 stop)	1 zl	10 lb.
Měch na vodu	1 zl	4 lb.@
Mošnička, na opasek	1 zl	1 lb.@
Mýdlo (za libru)	5 st	1 lb.
Okovy γ	15 zl	2 lb.
Okovy, mistrovské kvality γ	50 zl	2 lb.
Olej (1-pintová lahvička) γ	1 st	1 lb.
Páčidlo	2 zl	5 lb.
Papír (arch)	4 st	*
Pergamen (arch)	2 st	*
Perlík	1 zl	10 lb.
Pero	1 st	*
Píšťalka, signální	8 st	**
Plátno (yard ²)	1 st	1 lb.
Pochodeň	1 md	1 lb.
Pokrývky	1 st	5 lb.@
Pouzdro, na mapy či svitky	1 zl	1/2 lb.
Prsten, pečetní γ	5 zl	*
Přikrývka, zimní	5 st	3 lb.@
Pytel (prázdný)	1 st	1/2 lb.@
Rýč nebo lopata	2 zl	8 lb.
Řetěz (10 stop)	30 zl	2 lb.
Sít, rybářská (25 stop ²)	4 zl	5 lb.
Skoba	1 st	1/2 lb.
Stan	10 zl	20 lb.@
Svíce	1 md	*
Svítilna, směrová	12 zl	3 lb.
Svítilna s okenicemi	7 zl	2 lb.
Torna (prázdná)	2 zl	2 lb.@
Truhlice (prázdná)	2 zl	25 lb.
Tyč, 10 stop	2 st	8 lb.
Vědro (prázdné)	5 st	2 lb.
Vosk, pečetní	1 zl	1 lb.
Zámek γ		1 lb.
Jednoduchý	20 zl	1 lb.
Běžný	40 zl	1 lb.
Dobrý	80 zl	1 lb.
Výtečný	150 zl	1 lb.
Zásoby, cestovní (na den)	5 st	1 lb.c
Zvonek	1 zl	*
Zrcátko, malé ocelové	10 zl	1/2 lb.
Žebřík, 10 stop	5 st	20 lb.

Náčiní pro povolání a dovednosti

Předmět	Cena	Váha
Alchymistická laboratoř γ	500 zl	40 lb.
Cesmína a jmelí	-	*
Horolezecká souprava γ	80 zl	5 lb.@
Hudební nástroj, běžný γ	5 zl	3 lb.@
H.nástroj, mistrovské kvality γ	100 zl	3 lb.@
Knihy kouzel (nepopsaná)	15 zl	3lb.@
Lékárnička γ	50 zl	1 lb.
Mošna na přísady kouzel	5 zl	3 lb.@
Přesýpací hodiny	25 zl	1 lb.
Řemeslnické nářadí γ	5 zl	5 lb.
Řem.nářadí, mistrovské kvality γ	55 zl	5 lb.
Souprava pro přestrojení γ	50 zl	8 lb.@
Svatý symbol, dřevěný	1 zl	**
Svatý symbol, stříbrný	25 zl	1 lb.
Váhy, kupecké γ	2 zl	1 lb.
Vodní hodiny γ	1,000 zl	200 lb.
Zlodějské náčiní	30 zl	1 lb.
Zl.náčiní, mistrovské kvality	100 zl	2 lb.
Zvětšovací sklo γ	100 zl	*

Ošacení

Předmět	Cena	Váha
Cestovatelský oděv	1 zl	5 lb.@
Dvořanský oděv	30 zl	6 lb.@
Kejklířský oděv	3 zl	4 lb.@
Kněžský ornát	5 zl	6 lb.@
Královský oděv	200 zl	15 lb.@
Mnišský oděv	5 zl	2 lb.@
Oděv do chladného počasí	8 zl	7 lb.@
Oděv učence	5 zl	6 lb.@
Prostý oděv	1 st	2 lb.@
Průzkumnický oděv	10 zl	8lb.@
Řemeslnický oděv	1 zl	4 lb.@
Dvořanský oděv	75 zl	10 lb.@

Jídlo, pití a nocleh

Předmět	Cena	Váha
Banket (za osobu)	10 zl	-
Chléb, za bochník	2 md	1/2 lb.
Jídlo (za den) γ		
Dobré	5 st	-
Obyčejné	3 st	-
Nuzné	1 st	-
Maso, kus	3 st	1/2 lb.
Pivo		
Džbánek	4 md	1 lb.
Galon	2 st	8 lb.
Pobyt v hostinci (za den) γ		
Slušný	2 zl	-
Obyčejný	5 st	-
Nuzný	2 st	-
Sýr, kus	1 st	1/2 lb.
Víno		
Archivní (láhev)	10 zl	1 1/2 lb.
Obyčejné (amfora)	2 st	6 lb.
Zásoby, cestovní (na den)	5 st	1 lb.@

* Nepatrná váha, nestojí za zmínku

** 10ks váží 1 libru

γ- viz.popis

Koně a související výstroj

Předmět	Cena	Váha
Dvoukolák	15 zl	200 lb.
Koňská zbroj		
Středně velký tvor	×2	x1
Velký tvor	×4	×2
Krmení (na den)	5 md	10 lb.
Kůň, lehký	75 zl	-
Kůň, lehký válečný	150 zl	-
Kůň, těžký	200 zl	-
Kůň, těžký válečný	400 zl	-
Pony	30 zl	-
Pony, válečný	100 zl	-
Nákladní povoz	35 zl	400 lb.
Osel nebo mula	8 zl	-
Pes, jezdecký	150 zl	-
Sáně	20 zl	300 lb.
Sedlo jezdecké	10 zl	25 lb.
Nákladní	5 zl	15 lb.
Vojenské	20 zl	30 lb.
Sedlo, nestandardní, jezdecké	30 zl	30 lb.
Nákladní	15 zl	20 lb.
Vojenské	60 zl	40 lb.
Sedlové brašny	4 zl	8 lb.
Udidlo a uzda	2 zl	1 lb.
Ustájení (za den)	5 st	-

Dopravní prostředky

Název	Cena	Váha
Dlouhá loď	10,000 zl	—
Dvoukolák	15 zl	200 lb.
Galéra	30,000 zl	—
Kočár	100 zl	600 lb.
Nákladní povoz	35 zl	400 lb.
Plachetnice	10,000 zl	—
Říční bárka	3,000 zl	—
Sáně	20 zl	300 lb.
Válečná loď	25,000 zl	—
Veslice	50 zl	100 lb.
Veslo	2 zl	10 lb.

Zavazadla

Předmět	Cena	Váha	Obsah/nosnost
Košík	4 st	1 lb.	2 stopy ²
Mošna na složky kouzel	5 zl	1/4 lb.@	1/8 stopy ²
Mošnička na opasek	1 zl	1/2 lb.@	1/5 stopy ²
Pytel	1 st	1/2 lb.@	1 stopa ²
Sedlové brašny	4 zl	8 lb.	5 stop ²
Sud	2 zl	30 lb.	10 stop ²
Torna	2 zl	2 lb.@	1 stopa ²
Truhllice	2 zl	25 lb.	2 stopy ²
Vědro	5 st	2 lb.	1 stopa ²

Nádoby

Předmět	Cena	Váha	Obsah/nosnost
Amfora, hliněná	2 md	1 lb.	1/2galonu
Džbán, hliněný	3 md	1 lb.	1 galon
Džbánek/korbel, hliněný	2 md	*	1 pinta
Flakón, na inkoust, lektvar	1 zl	*	1 unce
Kotlík, železný	5 st	2 lb.	1 galon
Láhev, vinná, skleněná	2 zl	*	1 1/2pinty
Lahvička	3 md	*	1 pinta
Měch na vodu	1 zl	*	1/2galonu

* Nepatrná váha, nestojí za zmínku

@ Váží čtvrtinu, pokud jsou pro malé postavy. Pak mají také čtvrtinový obsah.

Zbraň	Cena	Zranění	Kritický zásah	Pásmo dostřelu	Váha	Typ**
Jednoduché zbraně - boj nablízko						
Útoky beze zbraně						
Rukavice, kovová*	2 zl	*	*	-	2 lb.	Drtivá
Úder beze zbraně (bylost střední velikosti)	-	1k3§	×2	-	-	Drtivá
Úder beze zbraně (malá bylost)	-	1k2§	×2	-	-	Drtivá
Drobné						
Dýka*	2 zl	1k4	19-20/×2	10 stop	1 lb.	Bodná
Katar	2 zl	1k4	×3	-	2 lb.	Bodná
Rukavice s bodci*	5 zl	1k4	×2	-	2 lb.	Bodná
Malé						
Palcát, lehký	5 zl	1k6	×2	-	6 lb.	Drtivá
Srp	6 zl	1k6	×2	-	3 lb.	Sečná
Střední						
Biják	8 zl	1k8	×2	-	8 lb.	Drtivá a bodná
Kopí, malé ^a	1 zl	1k6	×3	20 stop	3 lb.	Bodná
Kyj	-	1k6	×2	10 stop	3 lb.	Drtivá
Palcát, těžký	12 zl	1k8	×2	-	12 lb.	Drtivá
Velké						
Hůl*g	-	1k6/1k6	×2	-	4 lb.	Drtivá
Kopí, krátké ^a	2 zl	1k8	×3	20 stop	5 lb.	Bodná
Válečné zbraně - boj nablízko						
Malé						
Dřevec, lehký*	6 zl	1k6	×3	-	5 lb.	Bodná
Kladivo, lehké	1 zl	1k4	×2	20 stop	2 lb.	Drtivá
Krumpáč, lehký	4 zl	1k4	×4	-	4 lb.	Bodná
Meč, krátký	10 zl	1k6	19-20/×2	-	3 lb.	Bodná
Obušek	1 zl	1k6§	×2	-	3 lb.	Drtivá
Sekyra	6 zl	1k6	×3	-	5 lb.	Sečná
Sekyrka, vrhací	8 zl	1k6	×2	-	4 lb.	Sečná
Střední						
Dřevec, těžký*@	10 zl	1k8	×3	-	10 lb.	Bodná
Kladivo, válečné	12 zl	1k8	×3	-	8 lb.	Drtivá
Meč, dlouhý	15 zl	1k8	19-20/×2	-	4 lb.	Sečná
Krumpáč, těžký	8 zl	1k6	×4	-	6 lb.	Bodná
Rapír*	20 zl	1k6	18-20/×2	-	3 lb.	Bodná
Řemdih, lehký*	8 zl	1k8	×2	-	5 lb.	Drtivá
Sekyra, bojová	10 zl	1k8	×3	-	7 lb.	Sečná
Šamšír	15 zl	1k6	18-20/×2	-	4 lb.	Sečná
Trojzubec ^a	15 zl	1k8	×2	10 stop	5 lb.	Bodná
Velké						
Falchion	75 zl	2k4	18-20/×2	-	16 lb.	Sečná
Halapartna* ^a	10 zl	1k10	×3	-	15 lb.	Bodná a sečná
Kopí, dlouhé*@ ^a	5 zl	1k8	×3	-	9 lb.	Bodná
Kosa	18 zl	2k4	×4	-	12 lb.	Bodná a sečná
Kůsa*@	8 zl	1k10	×3	-	15 lb.	Sečná
Kyj, obří	5 zl	1k10	×2	-	10 lb.	Drtivá
Meč, obouruční	50 zl	2k6	19-20/×2	-	15 lb.	Sečná
Korseka*@	10 zl	2k4	×3	-	15 lb.	Bodná
Ředmih, těžký*	15 zl	1k10	19-20/×2	-	16 lb.	Sečná
Sekyra, obouruční	20 zl	1k12	×3	-	20 lb.	Sečná
Sudlice*@	9 zl	2k4	×3	-	15 lb.	Sečná
Exotické zbraně - boj nablízko						
Drobné						
kama, půlčická*	2 zl	1k4	×2	-	1 lb.	Sečná
Kukri	8 zl	1k4	18-20/×2	-	3 lb.	Sečná
Nunčaku, půlčická*	2 zl	1k4	×2	-	1 lb.	Drtivá
Siangham, půlčický*	2 zl	1k4	×2	-	1 lb.	Bodná
Malé						
Kama*	2 zl	1k6	×2	-	2 lb.	Sečná
Nunčaku*	2 zl	1k6	×2	-	2 lb.	Drtivá
Siangham*	3 zl	1k6	×2	-	1 lb.	Bodná
Střední						
Kladivo s hákem, gnómské* γ	20 zl	1k6/1k4	×3/×4	-	6 lb.	Drtivá a bodná
Meč bastard*	35 zl	1k10	19-20/×2	-	10 lb.	Sečná
Sekyra, trpasličí válečná*	30 zl	1k10	×3	-	15 lb.	Sečná
Velké						
Meč, dvoulístý* γ	100 zl	1k8/1k8	×2	-	15 lb.	Sečná
Řemdih, dvouhlavý* γ	90 zl	1k8/1k8	×2	-	20 lb.	Drtivá
Řetěz, ostnatý*@	25 zl	2k4	×2	-	15 lb.	Bodná
Sekyra, orčí dvouhlavá* γ	60 zl	1k8/1k8	×3	-	25 lb.	Sečná
Ugroš, trpasličí γ	50 zl	1k8/1k6	×3	-	15 zl	Sečná a bodná

* Pro speciální pravidla viz popis zbraně

** Pokud jsou uvedeny dva typy, pak se jedná o zbraň obou typů.

γ Dvojitá zbraň

§ Zbraň způsobuje stínová zranění, nikoliv normální.

^a Pokud si připravíš akci použití této zbraně proti zteči, a zasáhneš postavu pokoušející se o zteč, zraníš ji za dvojnásobek.

@ Zbraň s dosahem

Zbraň	Cena	Zranění	Kritický zásah	Pásmo dostřelu	Váha	Typ**
Jednoduché zbraně - boj na dálku						
Malé						
Kuše, lehká*	35 zl	1k8	19-20/×2	80 stop	6 lb.	Bodná
Střely, kuše (10)*	1 zl	-	-	-	1 lb.	-
Prak*	-	1k4	×2	50 stop	0 lb.	Drtivá
Kule, prak (10)*	1 st	-	-	-	5 lb.	-
Šipka	5 st	1k4	×2	20 stop	1/2 lb.	Bodná
Střední						
Kuše, těžká*	50 zl	1k10	19-20/×2	120 stop	9 lb.	Bodná
Střely, kuše (10)*	1 zl	-	-	-	1 lb.	-
Oštěp*	1 zl	1k6	×2	30 stop	2 lb.	Bodná
Válečné zbraně - boj na dálku						
Střední						
Luk, krátký*	30 zl	1k6	×3	60 stop	2 lb.	Bodná
Šípy (20)*	1 zl	-	-	-	3 lb.	-
Luk, krátký, kompozitní*	75 zl	1k6	×3	70 stop	2 lb.	Bodná
Šípy (20)*	1 zl	-	-	-	3 lb.	-
Velké						
Luk, dlouhý*	75 zl	1k8	×3	100 stop	3 lb.	Bodná
Šípy (20)*	1 zl	-	-	-	3 lb.	-
Luk, dlouhý, kompozitní*	100 zl	1k8	×3	110 stop	3 lb.	Bodná
Šípy (20)*	1 zl	-	-	-	3 lb.	-
Exotické zbraně - boj na dálku						
Drobné						
Kuše, ruční*	100 zl	1k4	19-20/×2	30 stop	3 lb.	Bodná
Střely (10)*	1 zl	-	-	-	1 lb.	-
Šuriken*	1 zl	1	×2	10 stop	1/10 lb.	Bodná
Malé						
Bič*	1 zl	1k2š	×2	15 stop*	2 lb.	Sečná
Střední						
Kuše, opakovací*	250 zl	1k8	19-20/×2	80 stop	16 lb.	Bodná
Střely (5)*	1 zl	-	-	-	1 lb.	-
Síť	20 zl	*	*	10 stop*	10 lb.	*

* Pro speciální pravidla viz popis zbraně

Zbroj	Cena	Bonus zbroje	Maximální bonus za obr.	Postih za zbroj	Selhání mystického kouzla	Rychlost	Váha
Lehké zbroje							
Vycpávané brnění	5 zl	+1	+8	0	5%	30 20	10 lb.
Kožené brnění	10 zl	+2	+6	0	10%	30 20	15 lb.
Okované kožené brnění	25 zl	+3	+5	-1	15%	30 20	20 lb.
Kroužková košile	100 zl	+4	+4	-2	20%	30 20	25 lb.
Střední zbroje							
Usňová zbroj	15 zl	+3	+4	-3	20%	20 15	25 lb.
Šupinová zbroj	50 zl	+4	+3	-4	25%	20 15	30 lb.
Drátěná zbroj	150 zl	+5	+2	-5	30%	20 15	40 lb.
Kyrys	200 zl	+5	+3	-4	25%	20 15	30 lb.
Těžké zbroje							
Lamelová zbroj	200 zl	+6	+0	-7	40%	20* 15*	45 lb.
Lorika	250 zl	+6	+1	-6	35%	20* 15*	35 lb.
Pancíř	600 zl	+7	+0	-7	40%	20* 15*	50 lb.
Plátová zbroj	1,500 zl	+8	+1	-6	35%	20* 15*	50 lb.
Štíty							
Štít, pěstní	15 zl	+1	-	-1	5%	- -	5 lb.
Štít, malý dřevěný	3 zl	+1	-	-1	5%	- -	5 lb.
Štít, malý ocelový	9 zl	+1	-	-1	5%	- -	6 lb.
Štít, velký dřevěný	7 zl	+2	-	-2	15%	- -	10 lb.
Štít, velký ocelový	20 zl	+2	-	-2	15%	- -	15 lb.
Pavéza	30 zl	**	-	-10	50%	- -	45 lb.
Extra							
Zbroj s ostny	+50 zl	-	-	-	-	- -	+10 lb.
Rukavice, zámková@	8 zl	-	-	zvláštní	-	- -	+5 lb.
Štít s bodci	+10 zl	-	-	-	-	- -	+5 lb.

* Když běžíš v těžké zbroji, pohybuješ se trojnásobnou, ne čtyřnásobnou rychlostí.

** Pavéza ti poskytuje kryt. Viz popis.

@ Ruka není volná pro kouzlení.

Zbroj pro Malé postavy váží polovinu.

Boj

Každý bojovník (účastník boje) začíná souboj zaskočen. Jakmile jednal, již zaskočený není.

- DM určí, které postavy si jsou na začátku souboje vědomi svých protivníků. Jestliže o nich vědí jenom někteří, ale ne všichni bojovníci, proběhne ještě před regulérním kolem tzv. kolo překvapení. Bojovníci, kteří o svých protivnicích vědí, v něm mohou jednat, takže si hází na iniciativu. V pořadí daném iniciativou (od nejvyšší po nejnižší) pak mohou tito bojovníci udělat během kola překvapení jednu částečnou akci. Bojovníci, kteří o svých protivnicích nevěděli, nemohou v kole překvapení dělat nic. Jestliže nikdo nebo naopak všichni nepřátelé o sobě věděli, pak žádné kolo překvapení není.
- Bojovníci, kteří si dosud nehodili na iniciativu, tak učiní. Všichni bojovníci jsou nyní připraveni na své první regulérní kolo souboje.
- Bojovníci jednájí v pořadí určeném jejich iniciativou.
- Jakmile jednal každý, bojovník s nejvyšší iniciativou jedná znovu a body 4 a 5 se opakují, dokud souboj neskončí.

Hod na útok: k20 + útočný bonus. Jestliže je celkový výsledek větší nebo stejný jako obráncova TZ, pak jsi ho zasáhl a poranil ho.

Bonus k útoku na blízko: Základní útočný bonus + úprava za Sílu + úprava za velikost

Útočný bonus střelnou zbraní: Základní útočný bonus + úprava za Obratnost + úprava za velikost + postih za vzdálenost

Zranění zblízka či vrženou zbraní: hod uvedený u zbraně + úprava za Sílu; zranění je vždy minimálně 1.

Třída zbroje (TZ): 10 + bonus za zbroj + bonus za štít + úprava za Obratnost + oprava za velikost

Odrážecí bonus: Magické odrážecí efekty odkloňují útoky na tebe vedené a zlepšují tak tvé TZ.

Přirozená zbroj: Přirozená zbroj zlepšuje tvé TZ. Příslušníci běžných ras nemají přirozenou zbroj.

Úhybné bonusy: Jakákoli situace, která ti znemožní využívat bonus za Obratnost, ti zároveň znemožní využívat úhybné bonusy. Nošení zbroje neomezuje tyto bonusy tak, jako omezuje bonus za Obratnost. Úhybné bonusy se sčítají.

Útok dotykem: Útočník hodí normálně na útok, ale třída zbroje neobsahuje žádný bonus za zbroj, štít, ani přirozenou zbroj.

Velikost tvorů: Kolosální -8

Velký -1

Drobný +2

Gigantický -4

Středně velký +0 (člověk)

Droboučkový +4

Obrovský -2

Malý +1 (trpaslík, hobit)

Miniaturní +8

Životy: Když počet životů dosáhne 0, jsi vyrazený. Když dosáhne -1, umíráš. Když dosáhne -10, jsi mrtev. Na konci každého kola (počínaje kolem, kdy životy postavy klesly pod 0), hod' k% abys zjistil, jestli se stabilizovala. Má 10% šanci, že se tak stane. Pokud ne, ztratí 1 život.

Každý den odpočinku si uzdravíš tolik životů, kolik je tvá celková úroveň postavy. Během odpočinku můžeš provádět jen lehké a nenáročné úkony, třeba i pohodlně cestovat, ale boj nebo sesílání kouzel tě vysílí, takže se daný den nijak nevyléčíš.

Rychlost: Trpaslíci, gnómové a hobiti mají rychlost 20 nebo 15 stop, když nesou střední nebo těžkou zbroj.

Lidé, elfové, půlelfové a půlorci mají rychlost 30 nebo 20 stop, když nesou střední nebo těžkou zbroj.

Jestliže uděláš akci dvojitý pohyb, můžeš se pohnout až dvojnásobkem své rychlosti. Jestliže celé kolo běžíš, můžeš se pohnout až o čtyřnásobek své rychlosti (nebo trojnásobek, jestliže máš těžkou zbroj).

Kritické zásahy: Když jsi při útoku hodil 20, pak zasáhneš bez ohledu na výši nepřítelova hodu a zároveň hrozí, že ho zasáhneš kriticky. Ke zjištění toho, jestli se ti to skutečně povedlo, musíš ihned provést tzv. hod na kritiku - druhý hod na útok, provedený se všemi opravami jako hod první. Jestliže by tento hod na kritiku protivníka také zasáhl, pak je tvůj původní útok opravdu kritický. (Tento hod na kritiku musí protivníka pouze zasáhnout. Nemusíš znovu hodit 20.) Jestliže hod na kritiku mine, pak je tvůj útok úplně normální.

Kritický útok znamená, že hodíš na zranění vícekrát, navíc se všemi obvyklými bonusy a všechno to sečteš, abys získal výsledné poranění. Pokud není určeno jinak, pak rozsah hrozby útoku na kritický zásah je 20 a násobek zranění je $\times 2$. (Odlišnosti viz níže.)

Výjimka: Bonusové zranění reprezentované dalším hodem kostkou, například u zákeřného útoku nebo plamenného meče, se nenásobí, když kriticky zasáhneš.

Zvýšený rozsah hrozby: útok s hodem menší než 20 není automaticky úspěšný.

Kouzla a kritické zásahy: Kouzla, jež vyžadují hod na útok, jako je *šokující sevření* nebo *Melfův kyselinový šíp*, mohou též zasáhnout kriticky. Kouzla, která žádný hod na útok nevyžadují, jako je *blesk*, kriticky zasáhnout nemohou.

Vícenásobné útoky: Postava s víc jak jedním útokem za kolo musí použít akci úplného útoku, aby mohla zatočit víc než jednou. Po svém prvním útoku, jestliže jsi dosud neudělal 5 stop dlouhý pohyb, se můžeš rozhodnout, zda se normálně pohneš anebo provedeš zbývající útoky.

Střelba nebo vrh ve víru boje: Jestliže střílíš nebo vrháš zbraň na cíl, který právě bojuje tváří v tvář s tvým spojencem, máš postih -4 k hodu na útok, protože musíš přesně mířit, abys omylem nezasáhl přítele. Postavy považujeme za bojující tváří v tvář, když jsou to nepřátelé a oba se navzájem ohrožují. *Znehybněná*, bezvědomá nebo jinak vyrazená postava se nepovažuje za účastníka boje, dokud někdo neútočí přímo na ní.

Jestliže je tvůj cíl (nebo jeho část, jedná-li se o většího tvora) alespoň 10 stop daleko od tvého nejbližšího spojence, pak postih -4 nemáš, i když třeba cíl zrovna bojuje s tvým spojencem.

Obranný boj: -4 na všechny útoky v daném kole, ale po stejnou dobu bonus +2 k TZ.

Útok dvěma zbraněmi: jeden útok za kolo navíc, postih -6 k hodu na útok základní zbraní a -10 vedlejší zbraní.

Hody na záchranu

1k20 + základní bonus na záchranu + úprava za vlastnost

Výdrž: proti efektu jedů, nemocí, paralyzování a zkameňování, vysávání energie, destrukci a dezintegraci.

Reflexy: vůči efektům pastí, ohnivé koule, blesku a dechu draka.

Vůle: vůči útokům nebo efektům jako je očaruj osobu, znehybni postavu, proměň ostatní a většinou iluzivních kouzel.

Druhy akcí

Standardní akce: umožňuje něco udělat během jednoho kola a pak se ještě pohnout svou rychlostí. Můžeš se pohnout předtím anebo potom, co něco uděláš. Můžeš udělat totéž, co zabere stejnou dobu, jako seslání kouzla 1 akcí. Např. se můžeš pohnout a zrušit kouzlo nebo se pohnout a použít svou znalost Léčení, abys pomohl umírajícímu příteli. Můžeš rovněž provést tolik volných akcí, kolik ti tvůj DM dovolí.

Úplná akce: Provést úplnou akci ti trvá celé jedno kolo. Jediný pohyb, který můžeš během ní vykonat je 5 stop dlouhý "krok" před, během nebo po dané akci. Můžeš rovněž provádět volné akce tak, jak ti to dovolí DM. Některé úplné akce ti nedovolují udělat ani onen 5 stop dlouhý krok.

Pohybová akce: Pohybovou akci můžeš provést buďto ve standardní akci nebo jako částečnou akci. Když jí provedeš, můžeš se pohnout svou rychlostí. Např. Tordek může použít svou standardní útočnou akci k pohybu o 15 stop a jednomu útoku anebo se postavit na nohy poté, co byl povalen (pohybová akce) a jednou zaútočit. Může také použít dvojnásobnou pohybovou akci a postavit se na nohy a pak se ještě pohnout o 15 stop. Touto dvojitou pohybovou akci se může též postavit a potom sebrat předmět (obojí pohybová akce).

Jestliže se v kole nepohneš (obvykle proto, že jsi svůj pohyb použil pro pohybovou akci), můžeš udělat jeden 5 stop dlouhý krok předtím, během nebo poté. Např. když Tordek leží na zemi, může vstát (pohybová akce), pohnout se o 5 stop (jeho 5 stop dlouhý krok) a zaútočit.

Volná akce: Volné akce nezaberou takřka žádný čas a vyžadují velmi malé úsilí a z hlediska celého kola je jejich trvání natolik zanedbatelné, že je považujeme za volné. Během toho, co normálně jednáš, tak můžeš udělat jednu nebo více volných akcí. Samozřejmě, že DM musí stanovit nějaký rozumný limit pro to, co taková volná akce je. Např. zavolat své přátele na pomoc je volná akce. Recitace válečné historie tvého klanu však zabere několik minut.

Co není akce: Některé aktivity nepovažujeme dokonce ani za volné akce. Ve skutečnosti nezaberou žádný čas a provádějí se současně s nějakou skutečnou akcí. Např. využívání dovednosti Použití magického předmětu k napodobení schopností jiného povolání zatímco se postava pokouší aktivovat nějaký předmět, to není žádná akce, je to součást akce aktivace magického předmětu.

Částečná akce: Tuto akci si dobrovolně asi nevybereš; její použití ti diktují okolnosti, v nichž se nacházíš nebo tvá vlastní rozhodnutí (obvykle akce příprava na něco). V určitých situacích můžeš provést částečnou akci navíc jako bonusovou, např. pod vlivem kouzla *rychlost*. Částečná akce je totéž co akce standardní, minus pohyb. Částečnou akci tedy můžeš jednou zaútočit nebo se pohnout svou rychlostí, obojí najednou však můžeš učinit jen tehdy, když děláš částečnou zteč. Obvykle můžeš v rámci částečné akce 5 stop dlouhý krok. Částečnou akci místo standardní můžeš mít z rozličných důvodů, např. během kola překvapení; když máš připravenou částečnou akci; a když jsi vyřazený, zpomalený nebo nějak jinak postižený.

Akce	Pohyb	Příležitostný útok*
Útočné akce	Ano	Ne
Útok (tváří v tvář)	Ano	Ano
Útok (na dálku)	Ano	Ano
Útok (neozbrojený)	Ano	Možná
Zteč (+2 na útok, na jedno kolo -2 k TZ; jen 1 útok)	x2 (speciální) ***	Ne
Úplný útok (využije vícenásobné útoky za kolo)	krok 5 stop	Ne

Magické akce

Seslání kouzla		
1 akcí	Ano	Ano
Úplnou akcí	krok 5 stop	Ano
Soustředění na udržení	Ano	Ne
Aktivace magického předmětu	Ano	Možná
Použití schopnosti		
Kouzelné	Obvykle**	Ano
Nadpřirozené	Obvykle**	Ne
Zvláštní ****	Obvykle**	Ne

Pohybové akce

Dvojnásobný pohyb	Rychlost x2	Možná
Běh	Rychlost x4	Ano

Zvláštní akce

	Možná	Možná
--	-------	-------

* Bez ohledu na typ akce obvykle provokuješ k útoku, když se pohneš do oblasti ohrožované protivníkem. Tento sloupec určuje, zda akce samotná, ne pohyb, provokuje k útoku.

** Pokud není akce definovaná jako úplná, pak se můžeš pohnout normálně. Jinak máš možnost normálně udělat krok 5 stop.

*** Můžeš se pohnout až dvojnásobkem své rychlosti, pouze však před svým útokem, ne po něm. Musíš se pohnout o alespoň 10 stop a daný pohyb musí být přímý.

**** Většina zvláštních schopností se nepoužívá v akcích. Toto se týká jen těch, které se jako akce používají.

Bard

Level	Základní útočný bonus	Výdrž	Reflex	Vůle	Special	Kouzel na den						Kouzel známo							
						0	1	2	3	4	5	6	0	1	2	3	4	5	6
1	+0	+0	+2	+2	Protizpěv, Fascinuj, Inspiruj odvahu +1	2	—	—	—	—	—	—	4	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3		3	0	—	—	—	—	—	5	2*	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	Zlepší dovednost	3	1	—	—	—	—	—	6	3	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4		3	2	0	—	—	—	—	6	3	2*	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4		3	3	1	—	—	—	—	6	4	3	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	Sugesce	3	3	2	—	—	—	—	6	4	3	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5		3	3	2	0	—	—	—	6	4	4	2*	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	Inspiruj odvahu +2	3	3	3	1	—	—	—	6	4	4	3	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	Inspire greatness	3	3	3	2	—	—	—	6	4	4	3	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7		3	3	3	2	0	—	—	6	4	4	4	2*	—	—
11t	+8/+3	+3	+7	+7		3	3	3	3	1	—	—	6	4	4	4	3	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	Píseň svobody	3	3	3	3	2	—	—	6	4	4	4	3	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8		3	3	3	3	2	0	—	6	4	4	4	4	2*	—
14	+10/+5	+4	+9	+9	Inspiruj odvahu +3	4	3	3	3	3	1	—	6	4	4	4	4	3	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Inspiruj hrdinství	4	4	3	3	3	2	—	6	4	4	4	4	3	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	3	3	2	0	6	5	4	4	4	4	2*
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	4	3	3	1	6	5	5	4	4	4	3
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Hromadná sugesce	4	4	4	4	4	3	2	6	5	5	5	4	4	3
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11		4	4	4	4	4	4	3	6	5	5	5	5	4	4
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Inspiruj odvahu +4	4	4	4	4	4	4	4	6	5	5	5	5	5	4

*bonusová kouzla za vysoké Charisma

Dovednostní body za úroveň: 6 + úprava za Inteligenci

Hod na životy: k6

Odbornosti: normálně, na úrovních 1, 3, 6, 9, 12, 15 a 18

Bard má na den tolik použití svých hudebních schopností, kolik činí jeho úroveň.

I když tyto schopnosti spadají do kategorie hudby bardů, mohou být použity i skrze recitaci poezie, zpěv lyrických písní, prozpěvování melodií (tra-la-la), pískání, hraní na hudební nástroj apod.

Hluchý bard má 20% šanci, že při používání své bardské hudby neuspěje.

Schopnost	Požadavky	Účinky	Použití	Rozsah a trvání
Inspiruj odvahu	3 body Umění	+2 záchrana proti okouzlení a strachu +1 morální bonus na útok a zranění	Lze během boje Nelze při kouzlení	Na doslech, vč.barda samotného Trvá 5 kol po ukončení zpěvu
Protizpěv	3 body Umění	Jako hod na záchranu před efekty závislými na zvuku lze použít hod na bardovo Umění (je-li lepší)	Lze během boje Nelze při kouzlení	30 stop od barda (včetně) Lze zpívat až 10 kol
Fascinuj	3 body Umění	-4 k Naslouchání a Pozorování Zjevné nebezpečí ruší	Vyžaduje soustředění	Na dohled a doslech, do 30 stop Libovolný počet tvorů 1kolo / úroveň
Zlepší dovednost	6 bodů Umění	+2 na danou dovednost		Na dohled a doslech, do 30 stop Až 20 kol (lze si tedy „vzít 20“)
Sugesce	9 bodů Umění	Hod na záchranu je na Vůli (TO 13 + bardovo Charisma)	Na fascinovaného tvora, nepočítá se do denního limitu	
Inspiruj velikost	12 bodů Umění	+2k10 dočasných životů (+ dvojnásobek bonusu za Odolnost) +2 na útoky +1 na záchranu na Výdrž	Lze během boje Nelze při kouzlení	30 stop od barda (včetně) 1 cíl, za každé 3 úrovně nad 9 ovlivní jednoho tvora navíc Trvá 5 kol po ukončení zpěvu
Píseň svobody	15 bodů Umění	Použije hudbu jako kouzlo <i>Zruš očarování</i> , nelze na sebe		1 cíl do 30 stop Je třeba 1 minutu nerušeně hrát
Inspiruj hrdinství	18 bodů Umění	+4 k záchranným hodům +4 Úhýbný bonus k TZ	Lze během boje Nelze při kouzlení	30 stop od barda (včetně) 1 cíl, za každé 3 úrovně nad 15 ovlivní jednoho tvora navíc Trvá 5 kol po ukončení zpěvu

Bardská znalost: Bard může ověřit svou speciální bardskou znalost s bonusem rovným jeho úrovni + Inteligence, aby zjistil, jestli neví něco o místních významných lidech, legendárních předmětech nebo pozoruhodných místech. S pomocí těchto znalostí neodhalíš moc nějakého předmětu, ale můžeš skrze ně získat představu o jeho působení. Při tomto hodu si bard nemůže "vzít" 10 ani 20; tyto znalosti jsou doopravdy náhodné a někdy útržkovité.

Bojovník

Level	Základní útočný bonus	Výdrž	Reflex	Vůle	Speciální
1	+1	+2	+0	+0	Odbornost x2
2	+2	+3	+0	+0	Odbornost
3	+3	+3	+1	+1	Odbornost
4	+4	+4	+1	+1	Odbornost
5	+5	+4	+1	+1	
6	+6/+1	+5	+2	+2	Odbornost x2
7	+7/+2	+5	+2	+2	
8	+8/+3	+6	+2	+2	Odbornost
9	+9/+4	+6	+3	+3	Odbornost
10	+10/+5	+7	+3	+3	Odbornost
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Odbornost x2
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Odbornost
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Odbornost
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Odbornost
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Odbornost x2
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Odbornost

Dovednostní body za úroveň: 2 + úprava za Inteligenci

Hod na životy: k10

Pobuda!

Level	Základní útočný bonus	Výdrž	Reflex	Vůle	Speciální
1	+0	+0	+2	+0	Zákeřný útok+1k6, hledání pastí
2	+1	+0	+3	+0	Únik
3	+2	+1	+3	+1	Zákeřný útok+2k6, cit na pasti +1
4	+3	+1	+4	+1	Záhadný úhyb
5	+3	+1	+4	+1	Zákeřný útok+3k6
6	+4	+2	+5	+2	Cit na pasti +2
7	+5	+2	+5	+2	Zákeřný útok+4k6
8	+6/+1	+2	+6	+2	Zdokonalený záhadný úhyb
9	+6/+1	+3	+6	+3	Zákeřný útok+5k6, cit na pasti +3
10	+7/+2	+3	+7	+3	Speciální schopnost
11	+8/+3	+3	+7	+3	Zákeřný útok+6k6
12	+9/+4	+4	+8	+4	Cit na pasti +4
13	+9/+4	+4	+8	+4	Zákeřný útok+7k6, speciální schopnost
14	+10/+5	+4	+9	+4	
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Zákeřný útok+8k6, cit na pasti +5
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Speciální schopnost
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Zákeřný útok+9k6
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Cit na pasti +6
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Zákeřný útok+10k6, speciální schopnost
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	

Dovednostní body za úroveň: 8 + úprava za Inteligenci

Hod na životy: k6

Odbornosti: normálně, na úrovních 1, 3, 6, 9, 12, 15 a 18

Hledání pastí: Jen tulák je schopen odhalit pasti s TO vyšší než 20

Únik: Pokud by si úspěšným hodem na Reflexy snížil utrpené zranění na polovinu, neschytá nic

Cit na pasti: +1 k záchraně na Reflexy, +1 úhybný bonus proti útokům pastí

Záhadný úhyb: Zachovává si bonus za obratnost k obraně, i když je zaskočen nebo napaden neviditelným útočníkem

Zdokonalený záhadný úhyb: Nemůže být obestoupen, pokud není protivník alespoň 4 úrovně tuláka nad ním

Speciální schopnosti:

Mrzačící úder: Tulák s touto zvláštní schopností může zákeřným útokem zranit protivníka tak těžce, že ho jeho úder nejen poraní, ale i celkově oslabí. Když tulák zraní nepřítele zákeřným útokem, tento nepřítel navíc přijde o jeden bod Síly. Body vlastností ztracené zraněním se obnovují rychlostí jednoho bodu za den.

Obranný kotoul: Tulák se dokáže vyhnout potencionálně smrtícímu úderu tím, že se skutálí pryč ve směru úderu, aby byl co nejméně zraněn. Jednou denně, kdy by tulák měl přijít o tolik životů, že by se dostal na nebo pod 0 zraněním v boji (zbraní nebo nějakým útokem, ne kouzlem či speciální schopností), se tulák může pokusit poddat se tomuto úderu a zmenšit tak jeho následky. Hodí na záchranu na Reflexy (TO = způsobené zranění) a pokud uspěje, je zraněn daným úderem pouze za polovinu životů. Tulák si musí být tohoto útoku vědom a musí být schopen na něj reagovat, aby to mohl udělat - pokud si nemůže započítávat bonus za Obr ke své obraně, pak to udělat nemůže. Protože útok normálně postavě nedává možnost hodit si na záchranu na Reflexy, nefunguje na něj tulákova schopnost úniku.

Zlepšený únik: Tato schopnost je stejná jako *únik* - v případě úspěšného hodu na záchranu na Reflexy proti kouzlům typu ohnivá koule nebo dechové zbraní není tulák vůbec poraněn. Liší se však tím, že tulák je v případě neúspěchu zraněn jen za polovinu životů (jeho reflexy mu umožňují dostat se z nejhoršího místa neuvěřitelnou rychlostí).

Oportunista: Jednou za kolo může tulák provést příležitostný útok na protivníka, který byl právě zraněn jinou postavou bojující s ním nablízko. Tento útok se počítá jako tulákův příležitostný útok pro toto kolo. Ani tulák s odborností bojové reflexy nemůže použít tuto schopnost víc než jednou za kolo.

Mistrovství dovednosti: Tulák si zvolí tolik dovedností, kolik je 3+ jeho oprava za Inteligenci. Když ověřuje zvolenou dovednost, může si vzít 10 i tehdy, kdy by mu to stres a rozptylování znemožňovaly. Je si prostě již v dané dovednosti tak jistý, že ji může bez obav použít i ve velmi obtížných podmínkách. Tulák si může tuto schopnost vzít několikrát a aplikovat ji tak postupně na víc dovedností.

Kluzká mysl: Tato zvláštní schopnost zosobňuje tulákovu schopnost vykrotit se z efektu nějaké magie, která by ho jinak kontrolovala či ovládala. Jestliže na tuláka s kluzkou myslí začne působit nějaké psychické kouzlo a on neuspěje v hodu na záchranu, může si v dalším kole hodit znovu. Na každé kouzlo dostane vždy jen jednu další možnost uspět v hodu.

Odbornost: Tulák si místo speciální schopnosti může vzít nějakou obecnou odbornost.

Poutník (7th Sea)

Level	Základní útočný bonus	Výdrž	Reflex	Vůle	Speciální
1	+0	+0	+2	+0	Odbornost, Únik, Řemeslník
2	+1	+0	+3	+0	Znamení albatrosa
3	+2	+1	+3	+1	Odbornost, Záhadný úhyb
4	+3	+1	+4	+1	Odbornost
5	+3	+1	+4	+1	
6	+4	+2	+5	+2	Odbornost, Zdokonalený záhadný úhyb
7	+5	+2	+5	+2	
8	+6/+1	+2	+6	+2	Odbornost
9	+6/+1	+3	+6	+3	Odbornost, Znalosti poutníka
10	+7/+2	+3	+7	+3	Ve střežhu
11	+8/+3	+3	+7	+3	
12	+9/+4	+4	+8	+4	Odbornost x2
13	+9/+4	+4	+8	+4	
14	+10/+5	+4	+9	+4	Obranný kotoul
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Odbornost
16	+12/+2/+2	+5	+10	+5	Odbornost
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Odbornost, Štěstí poutníka
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Odbornost

Dovednostní body za úroveň: 8 + úprava za Inteligenci

Hod na životy: k8

Únik: Pokud by si úspěšným hodem na Reflexy snížil utržené zranění na polovinu, neschytá nic

Řemeslník: Každý dovednostní bod do Znalosti nebo Řemesla dá k dispozici další bod do jiné Znalosti či Řemesla.

Oba takto investované body musí jít buď do řemesel nebo znalostí, nelze kombinovat.

Znamení albatrosa: Jednou denně může hod 1 na k20 změnit na 20. V boji se bere jako kritický zásah.

Záhadný úhyb: Zachovává si bonus za obratnost k obraně, i když je zaskočen nebo napaden neviditelným útočníkem

Zdokonalený záhadný úhyb: Nemůže být obestoupen, pokud není protivník alespoň 4 úrovně tuláka nad ním

Znalosti poutníka: Jednou za den si může hodit na netrénovanou Znalost, jako by v ní měl 1 bod

Ve střežhu: Může si hodit na Reflex (TO 20), aby mohl v kole, kdy je překvapen, provést alespoň částečnou akci

Obranný kotoul: Jednou denně se může vyhnout smrtícímu útoku (ne kouzlu či efektu), který by ho dostal na 0 životů.

Hod je na Reflexy (TO = zranění útokem způsobené)

Štěstí poutníka: Jednou týdně může automaticky uspět v záchranném hodě. Nutno ohlásit před hodem.

Vrah (7th Sea)

Level	Základní útočný bonus	Výdrž	Reflex	Vůle	Speciální
1	+0	+0	+2	+0	Použití jedu, Útok ze zálohy +1k6
2	+1	+0	+3	+0	Útok smrti
3	+2	+1	+3	+1	Nenápadný, Útok ze zálohy +2k6
4	+3	+1	+4	+1	Ukrytí důkazů. Útok přepadením +1
5	+3	+1	+4	+1	Útok ze zálohy +3k6
6	+4	+2	+5	+2	Záhadný úhyb
7	+5	+2	+5	+2	Útok ze zálohy +4k6
8	+6/+1	+2	+6	+2	Útok přepadením +2
9	+6/+1	+3	+6	+3	Útok ze zálohy +5k6
10	+7/+2	+3	+7	+3	Zdokonalený záhadný úhyb
11	+8/+3	+3	+7	+3	Útok ze zálohy +6k6
12	+9/+4	+4	+8	+4	Útok přepadením +3
13	+9/+4	+4	+8	+4	Útok ze zálohy +7k6
14	+10/+5	+4	+9	+4	Cit na pasti +1, Ostrostřelec
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Mrzačící úder, Útok ze zálohy +8k6
16	+12/+7/+2	+5	10	+5	Útok přepadením +4
17	+12/+7/+2	+5	10	+5	Útok ze zálohy +9k6
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Cit na pasti +2
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Útok ze zálohy +10k6
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Útok přepadením +5

Útok smrti: Může svou oběť po 3 kola sledovat, a jeho následující zákeřný útok (během 3 kol) má šanci oběť paralyzovat nebo zabít (vrahova volba). Záchraný hod oběti je na Výdrž (TO = 10 + úroveň vraha + jeho bonus za inteligenci)
Paralýza – neschopnost jakékoliv činnosti na (1k6 + úroveň vraha) kol.

Záhadný úhyb: Zachovává si bonus za obratnost k obraně, i když je zaskočen nebo napaden neviditelným útočníkem

Zdokonalený záhadný úhyb: Nemůže být obestoupen, pokud není protivník alespoň 4 úrovně tuláka/vraha nad ním

Nenápadný: na hody na Diplomacii, Podvádění, Převleky a Rozpoznání úmyslu si jednou denně může vzít 20 v situacích, kdy se jedná o maskování své totožnosti.

Ukrytí důkazů: Pokud sleduje cíl 3 dny (aspoň 8 hodin denně), může dokonale ukrýt tělo.
Hod na jeho hledání má TO 20 + úroveň vraha.

Útok přepadením – při útoku ze zálohy krátkou čepelí má vyšší rozsah kritického zásahu a vyšší násobitel zranění

Cit na pasti: Bonus k záchraně na Reflexy a úhybný bonus proti útokům pastí

Ostrostřelec: Může provádět útoky ze zálohy až na trojnásobek základního dostřelu zbraně

Mrzačící úder: Může zákeřným útokem zranit protivníka tak těžce, že ho jeho úder nejen poraní, ale i celkově oslabí. Když tulák zraní nepřítele zákeřným útokem, tento nepřítel navíc přijde o 1k6-1 síly. Body vlastností ztracené zraněním se obnovují rychlostí jednoho bodu za den.