

# MLŽNÝ CHODEC

**B**ojovník zaměří svou mysl na jasně barevnou zbroj, pronásleduje svůj cíl, proplétá se chaosem bojiště okolo něj. Zavře oči a cítí, jak jeho tělo splývá s mlhou. Během mrknutí oka zaútočí na nepřátelského velitele jako smrtící vír čepelí.

Elfka zhluboka vydechne, aby se připravila. Zmizí, jen aby se objevila za nic netušícím popravčím. Příkrov mlhy zahalí její pravé počínání a za několik vteřin ona i odsouzenec, jehož byla najata zachránit, běží po střeších směrem k úkrytu.

Mezi těmi, kdo ji přepadli, hledá tiefling původ toho útoku. Zahlédne půlorka zahaleného v róbě a držícího zářící hůl. Natáhne k němu ruku a rudá změť mlhy se objeví kolem obou z nich. Cítí, jak magická výměna tlumí bolest z jejich čerstvých popálenin a úsměv se jí rozlije po tváři, když půlork vykřikne utrpením.

Ať už je původ jejich spojení s mlhou jakýkoli, jedna věc je jistá, ti, kdo dokáží sáhnout do mlhy a ovládat schopnost skrz ni procházet, za sebou zanechávají jak zkázu tak zmatek.

## MAZANÍ VÁLEČNÍCI

Být uznáván mezi těmi, kdož procházejí mlhou není snadné, proto se mlžnými chodci stávají jen velmi odhodlaní válečníci. Zaměřují svou mysl na zachycení všeho ze svého okolí, stopují své nepřátele a útočí na ně oslepující rychlostí – často zezadu. Mentální odolnost, kterou vyžaduje uchopení moci mlhy, a zároveň být v centru urputného boje, je obrovská. Mlžní chodci na své nejnebezpečnější nepřátele udeří rychle a tvrdě, a zmizí stejně náhle, jako se objevili – a už plánují svůj další útok. Rychlost a překvapení jsou největší výhodou mlžných chodců, což je pravděpodobně důvod, proč mnoho z nich používá dvojici kratších zbraní, i když někteří stále preferují boj se štítem, když se objeví za nepřátelskou linií.

Avšak někteří preferují útočit na své nepřátele z dálky, spojením jejich dovedností s lukem se schopností manipulovat mlhou ochromují své nepřátele a pomáhají spojencům.

## ÚTOČNÍCI NA BOJIŠTI

Díky podstatě jejich schopností a intelektuální pohotovosti mlžní chodci obzvláště vynikají ve dvou profesích: voják a vrah. Proslýchá se, že mlžní chodci mají často zásluhu na tom, že se armády najednou ocitnou bez velitele – ať už během bitvy, nebo v noci před obléháním, kdy se zastírou rozdíl mezi vojákem a vrahem.

Přirozeně, organizace obchodující se smrtí přitahují mlžné chodce s ne-zrovna-čestnou morálkou, a nápodobně, mlžní chodci často zjišťují, že tyto organizace jsou více než ochotné dát jim příležitost prokázat svou hodnotu.

## TVORBA MLŽNÉHO CHODCE

Procházení mlhou není vrozené, je to spíše dovednost, kterou je třeba studovat, trénovat a zdokonalovat. Nejenže se musí mlžní chodci naučit, jak uchopit surovou energii mlhy, musí také projít tvrdým bojovým tréninkem.

Spojit tato dvě umění dohromady je i přesto slušný výkon. Proto většina mlžných chodců prochází nějakým formálním tréninkem – ať už ve službě v armádě, učňovstvím v cechu vrahů, nebo k tomu byli možná vychováváni od narození starobylými tradicemi v jejich zapadlé horské vesničce.

Při tvorbě mlžného chodce ber v úvahu jejich výchovu a jak se mohli dostat k tak unikátnímu tréninku. Prostředí, kde vyrůstali, stejně jako jejich instruktoři, mají zpravidla velký vliv na jejich osobnost a celkový pohled na svět.

Možná ti umění procházení mlhou nepředal formální instruktor, ale našel jsi je ve starobylém svazku – trávil jsi nespočetné hodiny nad textem a procvičováním nalezeného učení. Jak se tvůj mlžný chodec rozhodne využít své nové síly? Proč se rozhodl studovat toto smrtelné bojové umění? Chce získat převahu nad rivalem? Nebo má možná specifický cíl, kde potřebuje možnost rychlého útěku?

## RYCHLÁ TVORBA

Pomocí následujících doporučení si můžeš mlžného chodce vytvořit rychle. Za prvé, Obratnost by měla být tvá nejvyšší hodnota vlastnosti, pokud plánuješ používat dvě lehké zbraně, nebo Síla, pokud plánuješ používat jednu zbraň a štít. (Někteří mlžní chodci, kteří se soustředí na boj se dvěma zbraněmi, mají Sílu vyšší než Obratnost.) Tvá druhá nejvyšší hodnota vlastnosti by měla být Inteligence, nebo Odolnost, pokud se plánuješ upnout na Jistotu Čepelí. Za druhé si zvol zázemí pro svou postavu.

## SCHOPNOSTI POVOLÁNÍ

Jako Mlžný chodec získáš následující schopnosti povolání.

### ŽIVOTY

**Kostky životů:** 1k10 za každou úroveň mlžného chodce

**Životy na 1. úrovni:** 10 + oprava Odolnosti

**Životy na vyšších úrovních:** 1k10 (nebo 6) + oprava Odolnosti za každou úroveň mlžného chodce po 1. úrovni

### ZDATNOSTI

**Zbroje:** Lehké zbroje, štíty

**Zbraně:** Jednoduché zbraně, krátký meč, scimitar, rapír

**Pomůcky:** Travičská souprava

**Záchranné hody:** Obratnost a Inteligence

**Dovednosti:** Zvol si tři z těchto: Akrobacie, Čachry, Historie, Klamání, Nenápadnost, Pátrání, Přesvědčování, Vnímání, Zastrahování

### VYBAVENÍ

Kromě vybavení daného tvým zázemím začínáš i s následujícím vybavením:

- (a) rapír, nebo (b) krátký meč
- (a) štít, nebo (b) krátký meč
- (a) průzkumný balíček, nebo (b) jeskyňářský balíček

kožená zbroj, dvě dýky, travičská souprava

### Počáteční bohatství (volitelné)

Pokud si chceš vybrat něco jiného než zmíněné počáteční vybavení, můžeš místo toho začít s 5k4 x 10 zl.

## MLŽNÝ CHODEC

Úroveň	Zdatnostní bonus	Body příkrovu	Vzdálenost Průchodu mlhou	Schopnosti
1.	+2	-	6 sáhů (30 stop)	Průchod mlhou, Obrana beze zbroje
2.	+2	2	6 sáhů (30 stop)	Bojový styl, Příkrov, Schopnosti Příkrovu
3.	+2	3	6 sáhů (30 stop)	Jistota, Metodický úder
4.	+2	4	8 sáhů (40 stop)	Zvýšení hodnot vlastností
5.	+3	5	8 sáhů (40 stop)	Útok navíc
6.	+3	6	8 sáhů (40 stop)	Obsáhlá mysl
7.	+3	7	8 sáhů (40 stop)	Schopnost Jistoty, Mlžný únik
8.	+3	8	10 sáhů (50 stop)	Zvýšení hodnot vlastností
9.	+4	9	10 sáhů (50 stop)	Taktická přesnost
10.	+4	10	10 sáhů (50 stop)	Vybroušená mysl
11.	+4	11	10 sáhů (50 stop)	Schopnost Jistoty
12.	+4	12	12 sáhů (60 stop)	Zvýšení hodnot vlastností
13.	+5	13	12 sáhů (60 stop)	Vidění v mlze
14.	+5	14	12 sáhů (60 stop)	-
15.	+5	15	12 sáhů (60 stop)	Schopnost Jistoty
16.	+5	16	14 sáhů (70 stop)	Zvýšení hodnot vlastností
17.	+6	17	14 sáhů (70 stop)	Mlžná forma
18.	+6	18	14 sáhů (70 stop)	Vylepšený Průchod mlhou
19.	+6	19	14 sáhů (70 stop)	Zvýšení hodnot vlastností
20.	+6	20	16 sáhů (80 stop)	Mlžný klon

### PRŮCHOD MLHOU

Na první úrovni získáš schopnost průchodu mlhou, která ti dovoluje teleportovat se na krátkou vzdálenost. Během svého pohybu se můžeš teleportovat na jiné prázdné místo, které vidíš a nachází se ve vzdálenosti průchodu mlhou uvedené v tabulce Mlžného chodce.

Vzdálenost, na kterou můžeš procházet mlhou se zvyšuje, jak postupuješ po úrovních. Použití průchodu mlhou neprovokuje k příležitostným útokům.

Místo toho si můžeš zvolit rozdělit svůj pohyb, a to pohnutím se o polovinu tvého pohybu a použitím schopnosti průchodu mlhou do poloviny tvé současné vzdálenosti průchodu mlhou. Tyto formy pohybu můžeš použít v jakémkoli pořadí a můžeš mezi nimi provádět akce jako obvykle. Během svého tahu můžeš použít průchod mlhou jako součást pohybu pouze jednou (s výjimkou použití schopností Příkrovu). Nemůžeš kombinovat průchod mlhou a akci Úprk.

Po dosažení 5. úrovně se můžeš jako bonusovou akci znovu teleportovat až do poloviny tvé současné vzdálenosti průchodu mlhou, pokud jsi již průchod mlhou použil, nebo plnou vzdálenost, pokud jsi průchod mlhou nepoužil.

### OBRANA BEZE ZBROJE

Když na sobě nemáš oblečenou žádnou zbraň, tvé Obranné číslo je rovno 10 + oprava Obratnosti + oprava Inteligence. Můžeš používat štít, aniž bys přišel o tento prospěch.

### BOJOVÝ STYL

Na druhé úrovni si jako svou specializaci osvojiš konkrétní bojový styl. Zvol jednu z následujících možností. Jednu možnost Bojového stylu si můžeš zvolit jen jednou, i kdyby sis později mohl volit znovu.

#### BOJ SE DVĚMA ZBRANĚMI

Když zaútočíš dvěma zbraněmi, můžeš si přičíst svou opravu vlastnosti ke zranění druhého útoku.

#### ŠERM

Když držíš zbraň na blízko v jedné ruce, a žádnou jinou zbraň, získáš bonus +2 k hodům na zranění s touto zbraní.

### PŘÍKROV

Na druhé úrovni dokážeš dále proniknout do tajemství mlhy, kterou nyní dokážeš přetvářet k obrazu svému pomocí schopnosti příkrov.



## BODY PŘÍKROVU

Máš 2 body příkrovu a na vyšších úrovních jich získáš ještě víc, jak ukazuje sloupec Body Příkrovu v Tabulce mlžného chodce. Body příkrovu můžeš utratit, abys aktivoval své schopnosti příkrovu. Když si důkladně odpočineš, obnovíš si všechny utracené body příkrovu.

## SCHOPNOSTI PŘÍKROVU

### HALÍČÍ MLHA (SCHOPNOST PŘÍKROVU)

Jako akci můžeš utratit 1 bod příkrovu a vytvořit kouli temné mlhy o průměru 6 sáhů (30 stop) s tebou ve svém středu. Koule zasahuje i za rohy a oblast uvnitř je hustě zahalená. Vydrží 1 minutu, nebo dokud ji nerozfoká mírný či silnější vítr (o rychlosti aspoň 10 mil za hodinu).

### ZASTŘENÝ ŠTÍT (SCHOPNOST PŘÍKROVU)

Když tě jiná bytost zasáhne útokem na blízko, můžeš jako reakci utratit 1 bod příkrovu a přidat si +2 k OČ pro tento útok, který tímto může minout. Tento bonus se zvyšuje na +3 na 10. úrovni a na +4 na 20. úrovni.

### ODSKOK (SCHOPNOST PŘÍKROVU)

Kdykoli utrháš zranění, můžeš jako reakci utratit 1 bod příkrovu a použít schopnost průchodu mlhou až do poloviny vzdálenosti svého průchodu mlhou. Tato schopnost neprovokuje k příležitostným útokům.

## METODICKÝ ÚDER

Počínaje 3. úrovní dokážeš vycítit, jak mlha vede tvé útoky. Kdykoli použiješ schopnost průchodu mlhou, získáš bonus +1 ke tvému příštímú útoku na blízko. Tento bonus se zvýší na +2 na 11. úrovni a na +3 na 18. úrovni.

## JISTOTA

Na 3. úrovni si zvolíš Jistotu, na kterou se upneš, abys co nejlépe porozuměl, jak využít proudění mlhy ke svému užitku.

Zvol si mezi Jistotou Čepele, Jistotou Mysli a Jistotou Příkrovu, všechny jsou popsány na konci tohoto popisu povolání.

Jistota, kterou si zvolíš, ti dává schopnosti na 3. úrovni a dále na 7., 11. a 15. úrovni.

## ZVÝŠENÍ HODNOT VLASTNOSTÍ

Když dosáhneš 4. úrovně, a pak opět na 8., 12., 16. a 19. úrovni si můžeš zvýšit jednu hodnotu vlastnosti dle své volby o 2, nebo dvě hodnoty vlastností dle své volby o 1. Jako obvykle, touto schopností si nemůžeš zvýšit hodnotu vlastnosti nad 20.

## ÚTOK NAVÍC

Počínaje 5. úrovní můžeš zaútočit dvakrát, místo jednou, kdykoliv ve svém tahu provedeš akci Útok.

## OBSÁHLÁ MYSL

Počínaje 6. úrovní, kdykoli provádíš ověření vlastnosti Inteligence, můžeš po provedení hodů, ale před jeho vyhodnocením, hodit znovu k20 a použít vyšší výsledek.

Po použití této schopnosti ji nemůžeš použít znovu, dokud si alespoň krátce neodpočineš.

## MLŽNÝ ÚNIK

Počínaje 7. úrovní můžeš hbitě uskočit z určitých oblastí účinků, například před ohnivým dechem rudého draka nebo kouzlem ohnivá koule. Když jsi vystaven účinku, který ti umožňuje, abys pomocí záchranného hodu na Obratnost utřáhl pouze poloviční zranění, tak místo toho můžeš využít svou reakci k průchodu mlhou na nejbližší neobsazené místo do vzdálenosti poloviny tvého průchodu mlhou, a místo toho neutrháš žádné zranění.

## TAKTICKÁ PŘESNOST

Počínaje 9. úrovní si můžeš přidat svou opravu Inteligence ke zranění tvých útoků zbraní.

## VYBROUŠENÁ MYSL

Počínaje 10. úrovní se tvá mysl stává hodnotným přínosem k udržení tě naživu. Kdykoli si házíš záchranný hod na Moudrost nebo Charisma, můžeš si k tomuto hodu přidat svou opravu Inteligence.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát denně, kolik je polovina tvé opravy Inteligence.

## VIDĚNÍ V MLZE

Na 13. úrovni ti boj v hustě zahalené oblasti nečiní problémy. Získáš mimozrakové vnímání do 3 sáhů (15 stop).

## MLŽNÁ FORMA

Počínaje 17. úrovní se pohybuješ mlhou tak plynule, že je pro tvé nepřátele obtížné tě sledovat. Když použiješ průchod mlhou jako součást své pohybové akce, můžeš seslat kouzlo Zrcadlovy Obraz jako bonusovou akci bez složek kouzla. Tyto tvé kopie se s tebou pohybují, jak je u kouzla obvyklé, i když použiješ průchod mlhou.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát za den, kolik je tvá opravu Inteligence.

## VYLEPŠENÝ PRŮCHOD MLHOU

Počínaje 18. úrovní, můžeš jako akci použít kouzlo Teleport, jako bys ho seslal, ovšem nepotřebuješ žádné složky kouzla. Pokud jsi cílem kouzla pouze ty, získáš další použití této schopnosti po důkladném odpočinku. Pokud toto kouzlo sešleš na dvě či více bytostí, získáš další použití této schopnosti po 1k6 dnech.

## MLŽNÝ KLON

Na 20. úrovni dokážeš tvarovat mlhu kolem sebe tak, abys vytvořil hmotnou kopii sebe sama, která ti pomůže v souboji. Jako akci si zvol neobsazené místo v dosahu tvého průchodu mlhou. Na tomto místě se objeví tvůj klon, který je s tebou fyzicky totožný, včetně neseného vybavení - s tou výjimkou, že vybavení klona nemá žádné magické vlastnosti. Tato schopnost trvá 1 minutu a nemůže být použita znovu, dokud si důkladně neodpočineš.

Klonovy hodnoty vlastností, životy, zdatnostní bonus a OČ jsou shodné s tvými hodnotami v momentě aktivace této schopnosti, kromě přidávaných magických bonusů, které můžeš mít aktivní. Zranění způsobené klonem se považují za magické pro účely překonání odolání a imunity na nemagické útoky a zranění.



Klon používá svou opravu Inteligence pro všechny své hody na útok a zranění a všechny útoky, které klon provede, používají pouze základní zranění zbraně, kterou drží, bez ohledu na to, zda tvá původní zbraň má nebo nemá nějaké magické vlastnosti. Například pokud máš krátký meč +2, když aktivuješ tuto schopnost, klonův krátký meč bude vypadat stejně jako ten tvůj, ale udělí pouze 1k6 magického zranění.

Pokud je potřeba pro klon hodit záchranný hod, hod' k20 a přidej svou opravu Inteligence, abys určil, jestli uspěje nebo selže. Jelikož je klon vytvořen díky tvému pevnému spojení s mlhou, může bojovat po tvém boku bez vyžadování akcí pro udílení příkazů. Jedná během tvého tahu a může provést pohybovou akci a jednu z následujících akcí:

- Klon může provést akci útok, včetně útoku navíc a může provést bonusovou akci k útoku, pokud jsi držel dvě zbraně v momentě vytvoření kopie.
- Klon může použít předmět.
- Klon může projít mlhou až do vzdálenosti poloviny tvého průchodu mlhou jako součást akce.
- Klon může použít akci Pomoc.

Klon nemůže mluvit ani použít jakékoli další akce, reakce nebo bonusové akce, které nejsou uvedené v seznamu, s výjimkou akcí pokusit se vymanit z kouzla či stavu - například únik z uchwácení nebo pokus osvobodit se z kouzla Pavučina.

Pokud klonovy životy klesnou na 0 nebo pokud by kouzlo či efekt způsobily, že by se nenacházel na stejné sféře existence jako ty, klon je zničen. Klon je imunní vůči zmámení, strachu, zkamenění, otravě a paralýze.

## JISTOTY MLŽNÉHO CHODCE

Duševní síla a odhodlání, které jsou pro mlžné chodce potřeba, kladou neuvěřitelné nároky na ty, kdo chtějí toto umění boje mistrně ovládnout. Proto mlžní chodci vědí, že se musí zaměřit na to, jak nejlépe spoutat tuto neobyčejnou sílu mlhy, aby vyhovovala jejich individuálním schopnostem.

### JISTOTA ČEPELE

Někteří mlžní chodci věří, že mlha je nástroj, který jim dává výhodu proti jejich protivníkům v boji. Umožňuje jim tvrdě udeřit na specifický cíl, aby zmátli nepřátele. Po useknutí hlavy hada nepřátelských sil zbylí protivníci často zpanikaří a jsou dezorganizováni, což jen usnadní jejich vyřízení. Tudíž pokud věnují svůj čas, aby mistrně ovládli zbraně, mohou se stát skutečně smrtícími válečníky na bojišti.

### DODATEČNÁ SCHOPNOST PŘÍKROVU

Na 3. úrovni získáš následující schopnost příkrovu navíc.

#### NUCENÝ ODSKOK (SCHOPNOST PŘÍKROVU)

Jako bonusovou akci můžeš utratit 3 body příkrovu a zvolit si bytost střední nebo menší velikosti, která se od tebe nachází do 1 sáhu (5 stop). Cíl musí uspět v záchranném hodu proti Obratnosti, jinak je teleportován skrz mlhu na jiné neobsazené místo dle tvé volby do vzdálenosti poloviny tvé současné vzdálenosti průchodu mlhou. Když se cíl objeví na vybraném místě, všechny bytosti do vzdálenosti 1 sáhu (5 stop) mohou využít své reakce a jednou na něj zaútočit. Pokud cíl uspěje v záchranném hodu, nic se nestane.

### PRUDKÝ ODSKOK

Počínaje 3. úrovní, kdykoli způsobíš kritický zásah bytosti o střední či menší velikosti, můžeš okamžitě použít nucený odskok, aniž bys platil body příkrovu. Cíl si hodí záchranný hod jako obvykle.

### ZBRANĚ PRODCHNUTÉ MLHOU

Počínaje 7. úrovní, když je tasiš, jsou tvé zbraně a střelivo zahaleny do tenkého závoje mlhy. Tvé útoky se počítají jako magické pro účely překonání odolnosti a imunity vůči nemagickým zraněním.

### CEJCH MLHY

Od 11. úrovně můžeš v rámci své akce jednou zaútočit. Pokud bude útok úspěšný, označíš si cíl mlhou, kterou dokážeš vidět jen ty. Pokud se cíl od tebe vzdálí na více než 30 sáhů (150 stop), cejch zmizí. Kdykoli zasáhneš takto označený cíl, udělíš mu dodatečné silové zranění 1k10.

### ZNIČUJÍCÍ VÝPAD

Počínaje 15. úrovní můžeš si útok proti nepříteli přesně vypočítat a využít slabín v jeho obraně. Jako bonusovou akci si můžeš hodit na ověření vlastnosti Inteligence (Pátání) s SO 15, aby sis pořádně prohlédl jednu bytost, kterou vidíš a nachází se do 10 sáhů (50 stop) od tebe. Pokud je bytost zrůda nebo výtvar, házíš si s nevýhodou. Toto ověření ti dá pouze možné díry v obraně cíle, ale už ne další informace o bytosti, například odolnosti vůči typům zranění. Tento efekt trvá do konce souboje. Až příště zasáhneš tvora útokem zbraní, udělíš dodatečné silové zranění 12k10. Poté, co úspěšně udělíš toto dodatečné silové zranění, nemůžeš tuto schopnost znovu použít, dokud si alespoň krátce neodpočineš.

### JISTOTA MYSLI

Někteří mlžní chodci věří, že pouhým posílením svých spojenců mohou dosáhnout nadvlády nad svými spoueři. Tito mlžní chodci tráví nespočetné hodiny zdokonalováním své schopnosti procházet mlhou - a to natolik, že získají schopnost skrz mlhu vést své spojence a později i své nepřátele. Pro tyto mlžné chodce je klíčem k rychlému vítězství pochopení celého bojiště a kontrola nad polohou a plynutím boje.

### DODATEČNÉ SCHOPNOSTI PŘÍKROVU

Na 3. úrovni získáš následující schopnosti příkrovu navíc.

#### TÍŽIVÝ ZÁVOJ (SCHOPNOST PŘÍKROVU)

Jako bonusovou akci můžeš utratit 3 body příkrovu a zvolit si jednu bytost, kterou vidíš a nachází se ve vzdálenosti do 2 sáhů (10 stop) od tebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost, jinak jej obklopí tíživá šedá mlha, která trvá po dobu 1 minuty. Rychlost ovlivněné bytosti se sníží na polovinu, její OČ a záchranné hody na Obratnost dostanou postih -2 a nemůže používat reakce. Během svého tahu může použít buď akci nebo bonusovou akci, ale ne oboje najednou. Bez ohledu na schopnosti této bytosti nebo její magické předměty, nemůže zaútočit na blízko nebo na dálku více než jednou za tah.

Pokud se tato bytost pokusí seslat kouzlo s vyvolávací dobou 1 akce, hod' si k20. Pokud padne 11 a více, kouzlo začne působit během příštího tahu této bytosti a ona musí použít akci na jeho dokončení. Pokud nemůže, kouzlo je ztraceno.



Bytost ovlivněná touto schopností si hází záchranný hod na Moudrost na konci svého tahu. Pokud uspěje, účinek této schopnosti pro ni končí.

### **ODZBROJÍCÍ MLHA (SCHOPNOST PŘÍKROVU)**

Když zasáhneš bytost útokem, můžeš jako bonusovou akci utratit 2 body příkrovu a pokusit se protivníka odzbrojit pomocí mlhy. Cíl musí uspět v hodu na ověření vlastnosti Obratnost (Akrobacie), jinak bude zbraň, kterou právě drží, teleportována mlhou na místo které si zvolíš do vzdálenosti 6 sáhů (30 stop). Pokud cíl v hodu uspěje, nic se nestane.

### **PŘEKÁŽEJÍCÍ MLHA (SCHOPNOST PŘÍKROVU)**

Jako bonusovou akci můžeš utratit 2 body příkrovu a zvolit jednu velkou či menší bytost, kterou vidíš a je ve vzdálenosti do 2 sáhů (10 stop) od tebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost, jinak má nevýhodu ke všem svým útokům do konce svého příštího tahu.

### **POHOTOVÉ NAVÁDĚNÍ (SCHOPNOST PŘÍKROVU)**

Zvol si jakýkoli počet bytostí, které vidíš a které se nacházejí ve vzdálenosti tvého průchodu mlhou. Jako bonusovou akci můžeš utratit 1 bod příkrovu za každou bytost a přidat jim 3 sáhy (15 stop) pohybové rychlosti do konce jejich dalšího tahu.

### **VYTRVALÁ MYSL**

Počínaje 3. úrovní si jednou denně můžeš po krátkém odpočinku doplnit utracené body příkrovu.

### **PROPOČÍTANÁ VÝMĚNA**

Počínaje 3. úrovní si jako akci můžeš vybrat dvě střední nebo menší bytosti, které s tím souhlasí, které vidíš a jsou od tebe do vzdálenosti poloviny tvé vzálenosti průchodu mlhou. Tyto bytosti si vymění místa. Tato výměna neprovokuje k příležitostným útokům na tyto vybrané bytosti.

### **ZASTŘENÝ PŘENOS**

Počínaje 7. úrovní, se můžeš dotknout bytostí, která s tím souhlasí, aby tě doprovázela při průchodu mlhou. Cíl musí být střední nebo menší velikosti a objeví se na neobsazeném čtverci vedle čtverce, kam se přemístíš ty. Pokud kolem cílového místa není volno, bytost je přesunuta na nejbližší neobsazený čtverec a utrhneš 2k6 silového zranění za každý sáh (5 stop), o který je nucena se přesunout. Bytost má výhodu pro svůj příští útok, který provede před koncem svého příštího kola.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát za den, kolik je tvá oprava Inteligence.

Když dosáhneš 13. úrovně, můžeš tuto schopnost použít tolikrát za den, kolik je dvojnásobek tvé opravy Inteligence.

### **OSTRAŽITÁ ODEZVA**

Na 11. úrovní se tvá schopnost sledovat vícero nepřátel na bojišti stane až neuvěřitelnou. Kdykoli bytost ve vzdálenosti do 30 stop od tebe, kterou vidíš a slyšíš, začne sesílat kouzlo, můžeš využít svou reakci a teleportovat se na neobsazené místo vedle cíle a provést na něj příležitostný útok. Pokud zasáhneš, cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost jako obvykle, nebo o kouzlo přijde. Tuto schopnost nemůžeš použít znovu, dokud si alespoň krátce neodpočineš.

### **ZASTŘENÝ ÚSKOK**

Počínaje 15. úrovní, kdykoli je tvůj spojencem, kterého vidíš a který je od tebe do vzdálenosti tvého průchodu mlhou, cílem útoku, tak po provedení hodu, ale před jeho vyhodnocením, můžeš se jako reakci pokusit prohodit místa tohoto spojence a jiné, tebou vybrané bytosti.

Vyber si střední nebo menší bytost, kterou vidíš a která je do vzdálenosti tvého průchodu mlhou. Pokud s tím cíl souhlasí, prohoď jeho místo se svým spojencem. Poté použij původní útok proti této nové bytosti, použij její OČ. Pokud útok zasáhne, zranění a veškeré dodatečné efekty spojené se zraněním jsou uděleny této nové bytosti jako obvykle.

Pokud s tím cíl nesouhlasí, musí si uspět v záchranném hodu na Moudrost, jinak bude nucen si místo prohodit a schytat útok. Poté, co tuto schopnost použiješ, ji nemůžeš použít znovu, dokud si alespoň krátce neodpočineš.

## **JISTOTA PŘÍKROVU**

Někteří mlžní chodci se ponoří do svých studií mlhy tak hluboko, až se naučí ovládat její surovou energii s dodatečnými účinky. Tito mlžní chodci manipulují mlhou ve svůj prospěch a posouvají hranice jejich pravých možností. Jsou to učenci stejně jako válečníci a často se odkrývají tajemství mlhy stává jejich posedlostí a oni často pociťují volání po průzkumu ruin ztracených civilizací a starodávných hrodek, aby odemknuli její záhady.

### **DODATEČNÁ SCHOPNOST PŘÍKROVU**

Na 3. úrovni získáš následující schopnost příkrovu navíc.

### **TIŠÍCÍ MLHA (SCHOPNOST PŘÍKROVU)**

Jako akci můžeš utratit 3 body příkrovu a přivolat chladivou mlhu, která obklopí tebe a tvé spojence. Vyber si jakýkoli počet bytostí do vzdálenosti 2 sáhů (10 stop) od tebe. Získají tolik životů, kolik je tvá oprava Inteligence. Počet takto získaných životů stoupne na dvojnásobek tvé opravy Inteligence, když dosáhneš 9. úrovně a trojnásobek tvé opravy Inteligence, když dosáhneš 15. úrovně.

### **MIZEJÍCÍ KROK**

Na 3. úrovni, kdykoli použiješ průchod mlhou jako část svého pohybu, můžeš se okamžitě pokusit schovat jako bonusovou akci.

### **PŘENOS ŽIVOTA**

Počínaje 3. úrovní ses naučil sáhnout do tajemnějších sil mlhy a pomoci svým spojencům na úkor své vlastní životní esence. Jako akci se můžeš dotknout jedné bytosti a předat jí část své životní síly. Hoď si 1k6 a přidej svou opravu Inteligence, cíl získá počet životů rovný tomuto součtu. Ty poté utrhneš 1k6 nekrotického zranění, kterému nemůže být žádným způsobem zabráněno. Pokud by tě toto zranění mělo dostat na 0 životů, skončíš místo toho s jedním životem a cíl nedostane žádný uzdravující účinek z této schopnosti. Množství života, které můžeš takto předat se zvyšuje s úrovní. Na 7. úrovni si můžeš zvolit hodit 2k6 pro oba hody místo 1k6, na 11. úrovni si můžeš zvolit hodit až 3k6 pro oba hody, na 15. úrovni si můžeš zvolit hodit až 4k6 pro oba hody a na 19. úrovni si můžeš zvolit hodit až 5k6 pro oba hody. V každém případě přičti opravu své Inteligence k hodnotě životů, které cíl dostane tímto způsobem.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát za den, kolik je tvá oprava Inteligence.

## TOXICKÁ MLHA

Na 7. úrovni můžeš jako akci kolem sebe vyvolat vlnu zelené mlhy. Můžeš vytvořit kouli mlhy o poloměru 6 sáhů (30 stop) se středem na tvé pozici, která trvá 1 minutu.

Každá bytost, která je celá uvnitř této mlhy na začátku svého kola, musí uspět v záchranném hodů na odolnost, jinak začne nekontrolovatelně kašlat a lapat po dechu. Takto ovlivněná bytost se dusí a je neschopná. Bytosti, které nepotřebují dýchat, jsou proti tomuto účinku imunní a automaticky uspějí v záchranném hodů.

Středně silný vítr (alespoň 10 mil za hodinu) rozfouká tuto mlhu po 3 kolech. Silný vítr (alespoň 20 mil za hodinu) ji rozfouká po 1 kole.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát za den, kolik je dvojnásobek tvé opravy Inteligence.

## UPÍŘÍ PŘENOS

Počínaje 11. úrovni můžeš jako akci kolem sebe vyvolat krátkou vlnu nekrotické energie. Můžeš vytvořit kouli mlhy o poloměru 6 sáhů (30 stop) se středem na tvé pozici, která trvá 1 kolo.

Vyber si jakýkoli počet bytostí uvnitř zasažené oblasti. Tyto bytosti musí uspět v záchranném hodů na Odolnost, jinak z nich bude vysáta jejich životní síla. Každý cíl utrhá 4k6 nekrotického zranění při neúspěchu hodů, nebo polovinu při úspěchu.

Poté, jakékoli množství bytostí uvnitř mlhy mohou získat životy rovné součtu zranění udělená touto schopností. Výsledný součet takto získaných životů je rozdělen mezi cíle, jak uznáš za vhodné.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát za den, kolik je tvá oprava Inteligence.

## NEOCHVĚJNÁ MLHA

Počínaje 15. úrovni dokážeš uchopit surovou sílu mlhy tak, abys posílil sebe a své spojence. Jako akci si vyber počet bytostí rovný tvé opravě Inteligence, které jsou od tebe do vzdálenosti tvého průchodu mlhou. Tyto bytosti budou chráněny tmavě fialovou mlhou. Kdykoliv jedna z těchto bytostí začne svůj tah ne dále od tebe než je polovina tvého průchodu mlhou, tato bytost dostane +2 bonus ke svému OČ, 1k4 dočasných životů a nemůže být magicky zpomalena. Tento efekt trvá 1 minutu.

Poté, co tuto schopnost použiješ, ji nemůžeš použít znovu, dokud si krátce nebo důkladně neodpočineš.

## MLŽNÝ CHODEC A MULTIPOVOLÁNÍ

Aby ses kvalifikoval v povolání mlžného chodce, musíš mít buď hodnotu Síly nebo Obratnosti alespoň 13 a musíš mít hodnotu Inteligence alespoň 13.

Pokud si mlžného chodce zvolíš jako další povolání, získáš zdatnost s krátkými meči, scimitary, rapíry a travičskou soupravou.