

# Maličká k10: Rozšíření pravidel

## Schopnosti povolání

**Při postupu na úroveň získává postava další schopnosti povolání.**

---

### Bard

**Zesílení** - tvoje útoky na dálku udělují +1 zranění (zesílení útoků spojenců je za cenu 1 bodu moci).

**Árie očištění** - tento zpěv rozptýlí efekty všech nemocí, jedů, kouzel a dalších způsobené tobě nebo přátelům. **Cena:** 2 body moci.

**Povzbuzení zdatnosti** - spojenci získají +1 ke všem ověřením dovedností na tvoje úroveň + 1k5 kol. **Cena:** 1 bod moci.

**Probud' strach** - až tvoje úroveň + 1k5 cílů musí uspět ve **výzvě aspektu** nebo utrpí -1 k útoku na 1k10 kol. **Cena:** 1 bod moci.

**Rozčilující šepot** - cíl je doháněn k šílenství tvým šepotem a utrpí postih -1 útok a -1 zranění na 1k5 kol. **Cena:** 2 body moci.

**Requiem** - tato píseň pro mrtvé zabije na místě jeden cíl (nebo udělí nejvyšší zranění 8 bodů). **Cena:** 4 body moci.

**Pomluva** - poštvete dav proti jednotlivci nebo skupině, způsobuje protesty, násilí nebo dokonce útok; **výzva aspektu** proti cíli.

**Akustické brnění** - sníží jakékoliv zranění na 1. **Cena:** 2 body moci.

**Fanfarón** - získá +1 **reflex** a zbraňovou specializaci.

**Stěna zvuku** - vytvoří neproniknutelnou stěnu, která obklopí až 10 stopový poloměr a vydrží tvoje úroveň + 1k5 kol. Jakákoliv entita pokoušející se přemoci, vstoupit nebo překonat stěnu se musí **zachránit 6**; když selže, utrpí 2 zranění. **Cena:** 3 body moci.

---

### Barbar

**Pecka** - udělí dvojnásobné zranění. **Cena:** 2 body moci.

**Rozštípnutí** - během útoku, když hodíš na kostce 10, získáš navíc útok proti tomu cíli.

**První krev** - když jako první udělíš v souboji zranění, získáš +1 útok na 1k5 kol.

**Povrchová zranění** - léčí si 2 body zranění za ověření léčení; **ověření aspektu N6** pro léčení ostatních tímto tempem (vyžaduje dovednost *léčení*).

**Zuřivost** - schopnost *Krvavé běsnění* nyní trvá 1k10 + tvoje úroveň kol.

**Hrozba** - získáš +1 neústupnost nebo bonus +1 útok když čelíš 4 nebo více nepřátelům najednou.

**Nájezdník** - získáváš bonus +1 ke všem ověřením, která vyžadují ukrytí nebo nenápadnost.

**Bojový pokřik** - tví spojenci mohou podstoupit **ověření aspektu N6**; pokud uspějí, získají bonus +1 útok na jedno kolo. **Cena:** 2 body moci.

**Válečný pokřik** - přinutíš až 1k5 + tvoje úroveň protivníků k **záchraně 6**; pokud selžou, utrpí postih -1 útok na jedno kolo. **Cena:** 2 body moci.

**Hněv** - každý protivník, který ti během souboje udělil více jak 2 zranění může vyvolat tvůj hněv; získáš proti němu +1 útok (útok na jiný cíl to ruší).

---

## Druid

**Trní** - když jsi cílem útoku na blízko a padne 1, útočník utrpí 1 zranění.

**Síla přírody** - zcela obnoví body moci.  
**Cena:** 2 body magie.

**Ochránce** - získá navíc +1 bod zásahu za úroveň.

**Vnitřní klid** - náročnost všech ověření **aspektu** je snížena o 1.

**Životní síla** - léčí si 2 body zranění.

**Zostřené smysly** - získá bonus +1 k **ověření vnímání** když je v přírodě.

**Predátor** - získá bonus +1 útok když je v přírodě.

**Duch měsíce** - získá bonus +1 útok když je v souboji pod noční oblohou.

**Zkrot' zvíře** - zkrotí ne-zlou bestii, která je ve skupině 5 nebo méně. **Cena:** 1 BM.

**Bouřlivé běsnění** - když je ve formě zvířete v divokém růstu, přicházíš do stavu běsnění které poskytuje +1 neústupnost, +1 útok a navíc +1 zranění po 1k5 kol.

---

## Tulák

**Vskok do bitvy** - když můžeš vskočit do houfu protivníků a zaútočit s překvapením, můžeš okamžitě zaútočit na každého ze sousedních nepřátel.

**Klamný výpad** - pokud tvůj útok selže, můžeš se o něj pokusit znovu; cíl utrpí -1 neústupnost. **Cena:** 2 body moci.

**Ze stínů** - pokaždé když střílíš utajený úkrytem či skrytím, hod' 1k10: při hodu 8 nebo více nemůže cíl rozpoznat, kde se schováváš.

**Děšť dýk** - vyše tvoje úroveň + 1k5 dýk na tvoje úroveň množství nepřátel. Každá dýka udělí 1 zranění. **Cena:** 3 body moci.

**Netykavka** - když se protivník přiblíží zatím co jsi v souboji, můžeš na něj okamžitě zaútočit. **Cena:** 1 bod moci.

**Zlodějčiek** - náročnost jakéhokoliv hodu souvisejícím se zlodějstvím je zmenšen o 2.

**Otrávený úder** - když při útoku hodíš 10, otrávíš cíl, ten utrpí 1 zranění za kolo než mu zůstane 1 bod zásahu.

**Nemilosrdná odplata** - pokaždé když tě nepřítel mine útokem zblízka, hod' 1k10: při 10 proti němu získáš útok.

**Potok krve** - útok zblízka s čepelovitou zbraní způsobí 1k5 zranění. **Cena:** 2 body moci.

**Omračující úder** - když při útoku hodíš 10, je cíl omráčen a ztrácí další tah.

---

## Válečník

**Armáda jednoho** - zaútočí na každého protivníka v dosahu. **Cena:** 1 bod moci za protivníka.

**Bitevní pouto** - když se nepřítel se kterým svádíš boj na blízku pokusí utéci nebo se vzdálit z dosahu, získáš na ně při tom útok.

**Výzva** - přinutí nepřítele k **výzvě aspektu** proti tobě; když uspěješ, musí tě napadnout. Získáš +1 neústupnost proti tomuto nepříteli. **Cena:** 1 bod moci.

**Rvačka** - získáš +2 **moc** když bojuješ beze zbraně a neuděluješ smrtelná zranění.

**Pronikavý úder** - uděluje 3 zranění, ale snižuje tvoji neústupnost o 2 na 1k5 kol.

**Vychován mečem** - získáváš +1 útok když bojuješ s protivníkem který také používá meč.

**Královský štít** – když jsi vybaven štítem a nepřítel útočící zblízka hodí na útok 1, utrpí 1 zranění a je sražen k zemi.

**Zabíječ** – vyléčí si 1 bod zásahu pokaždé když udělí smrtelný úder.

**Opravdový rytíř** – získá +1 **aspekt** (nemůže být kombinováno se schopností *zabíječ*).

**Vítr bouře** – sníží zranění utržené od protivníka. **Cena:** 1 bod moci za snížený bod zranění.

---

## Čaroděj

**Oheň arkány** – *magická střela* nyní uděluje 2 zranění.

**Vyvolávač** – kouzlo *přivolej nestvůru* nyní přivolá nestvůru tvé neústupnosti + 1, a s množstvím životů zaokrouhleným nahoru + 2; navíc je cena snížena na 3 body magie.

**Přítelíček** – poté co zkrátíš nebo se spřátelíš s neinteligentním stvořením, připoutáš si jej k sobě magií. Tento přítelíček může:

- Zaútočit jednou za souboj a seslat jakékoliv kouzlo, které už jsi v souboji použil.
- Získat útok navíc, pokud hodíš 1 v souboji.

**Přemíra sesílání** – naučíš se navíc 1 kouzlo za úroveň.

**Mněňavec** – vyber si zvíře a změn se v něj; musí být malé až střední velikosti. Vyžaduje 1 soubojové kolo pro přeměnu. **Cena:** 1 BM.

**Znovuseslání** – můžeš znovu seslat kouzlo jakékoliv kouzlo seslané v průběhu tvého předchozího kola za poloviční cenu bodů magie. **Cena:** 1 bod moci.

**Zaměření na kouzlo** – zaujmi soustředění podobné tranzu zaměřené na jednoho

protivníka; všechna útočná kouzla cílící tohoto protivníka způsobují dvojnásobné zranění. Když se pohneš nebo zaútočíš na jiný cíl, soustředění pomine. **Cena:** čaroděj se musí předchozí kolo soustředit.

**Krádež kouzla** – můžeš seslat kouzlo, kterým jsi byl napaden v předešlých dvou soubojových kolech za jejich běžnou cenu.

**Tříštivé kouzlo** – při hodu 10 na útok, tvoje útočné kouzlo udělí stejné zranění všem bytostem v 10-ti stopém okruhu od cíle.

**Válečný mág** – získáš +1 neústupnost.

## Černá magie

Temná kouzla jsou běžně sesílána černo-kněžníky za použití bonusu **intelektu** a jsou naučená zkoumáním temných duševních sférách a bezejmenných rovinách existence.

S touto magií se setkáte hlavně u vašich nepřátel, kteří se snaží vás uvrhnout do nejhlubších pekel a sami vládnu zemi. Je však možné, že některé postavy se budou chtít toto umění naučit. Dávej ale pozor! Většina lidí má vyhranění postoj je jejímu používání.

- **Krvavé pouto** – pokud tě nepřítel zrní, můžeš svázat svou krev s jeho; pokaždé, když jsi zraněn, utrpí zranění místo tebe, trvá tvoje úroveň + 1k5 kol. **Cena:** 2 body magie.
- **Prokletí** – prokleješ tvora nebo objekt střední a menší velikosti. **Cena:** 3 body magie.

Je-li sesláno na tvora, má *prokletí* jeden z následujících účinků:

- ◆ -1 ke zranění na 1k5 + tvoje úroveň kol;
- ◆ *Zkaměnění* – změna na kámen a znehybnění na 1k5 kol;

- ◆ -2 na všechny hody na 1k5 + tvoje úroveň kol.

Je-li sesláno na objekt, může mít *prokletí* jedno z následujících účinků:

- ◆ *Imploze* - objekt se do sebe zhroutl poté, co se ji někdo dotkne, a zraní všechny v okruhu 10 stop za 1k5 zranění;
- ◆ *Pijavice* - je-li objekt ve stálém kontaktu s živým tvorem (nošen, nesen nebo ve výbavě), vysává jeho životní sílu tvoje úroveň BZ za den, které ty následně obdržíš. Oběť se může zachránit před kouzlem jednou denně, aby odhalila prokletí;
- ◆ Dotek objektu oběť zkamení (viz *zkamenění*)
- **Temné brnění** - +1 neústupnost po celý souboj. **Cena:** 1 bod magie.
- **Temný let** - můžeš uletět až 20 × (tvoje úroveň) stop jedním pohybem. **Cena:** 2 body magie.
- **Temné zrcadlo** - můžeš vytvořit 1k5 + tvoje úroveň iluzorních kopií sebe sama. Cíle musí překonat tvoji záchranu kouzel aby prohlédli iluze. **Cena:** 1 MG (je-li sesláno na jiného, 2 MG).
- **Temné přesvědčování** - při úspěšném ověření přemlouvání můžeš ovlivnit cíl aby sdílel svoje nejhlubší tajemství nebo jedna dle svých temných tužeb. **Cena:** 2 MG.
- **Dvojník** - můžeš se objevit jako někdo jiný, jehož činy a projev jsi blízce pozoroval. **Ověření Aspektu N5** každé kolo (nebo jednou za minutu) pro udržení iluze. **Cena:** 3 MG.
- **Vysaj život** - cíl ztratí 1k5 BZ, které získáš (můžeš přesáhnout maximum

BZ). **Cena:** 3 MG.

- **Otisklé kouzlo** - můžeš se dočasně naučit jedno z kouzel, které bylo sesláno v průběhu současného souboje a seslat jej za jeho běžnou cenu. **Cena:** 0 MG.
- **Úder blesku** - udělí 1 zranění; útočný hod proti neústupnosti. Když padne 10, udělí 2 zranění. **Cena:** 0 MG.
- **Nepřičetnost** - tvůj cíl ztratí polovinu své hodnoty *intelektu* a *aspektu*. Výzva *intelektu* proti cíli. **Cena:** 2 MG. Poznámka: Je-li toto kouzlo naučeno, sesílatel ztrácí trvale 1 *aspekt*.
- **Přízračná dýka** - určíš svůj cíl namířením na něj dýkou, okamžitě způsobujíc 1 zranění. Při každém následném tahu vyvolej výzvu *intelektu* proti cíli. Pokud cíl selže, utrpí 1 zranění; pokud uspěje, je kouzlo zrušeno. Požadavek: fyzická dýka. **Cena:** 3 MG.
- **Vyvolej mrtvé** - můžeš oživit nedávno padlá těla (nepřevyšující N4; BZ4). Musíš obstát v ověření *intelektu* N5 každý den pro uchování kontroly nad těly. **Cena:** 2 MG.
- **Přízračná ruka** - můžeš hýbat s objekty, otevírat/odemykat dveře a vytvářet zvuky na vzdálenost 10 × (tvoje úroveň) stop. **Cena:** 1 MG.
- **Přivolej démona** - přivolá démona s (tvoje neústupnost) + 1 neústupností a 1k10 BZ. **Cena:** 3 MG.

## Předměty

**Relikvie Felinity** - zavěšená na těžkém měděném řetězu, je relikvie Felinity malý, ošlehaný bronzový přívěsek ve tvaru kočičí hlavy. Do její hlavy byly vsazeny dva zamířené smaragdy mdlé barvy a prošpiko-

vané sounáležitostí. Když je nošen, poskytuje dechberoucí hbitost v momentech nezbytné potřeby a vždy zabrání nositeli selhat ve zkoušce nebo záchraně **reflexu**.

**Zkouška intelektu N10** odhalí že relikvie Felinity je starodávný a božský artefakt úzce spojovaný s bohyní říše.

---

*Relikvie Felinity je užitečný předmět pro postavy chronicky postrádající pohotovost. Jako božský artefakt bude spíše nalezen v opuštěných chrámech nebo svatyních, nicméně je možné jej nalézt i v kořisti nájezdníků.*

**Dýka zlodějů** - musí být předchozímu majiteli ukradena (ať již živému či zabitému), pak při použití poskytuje +1 ke schopnosti *zákeřný útok*. Je-li však získána jinak (koupí, nalezením) je nositel *prokletý* (-1 ke všem hodům).

**Zkouška intelektu N8** prozradí že Dýka zlodějů je starodávný artefakt spojovaný s Bizarou z Púří.

---

*Moc tohoto artefaktu se ukrývá v jeho kolování odcizením, čím je z něho jakási putovní trofej a koluje mnoho zvěstí a pověstí o tom, kdo jej zrovna vlastní.*

**Hněv hrdinů** - tato sekera vytvoří pouto s bytostí, která ji použije v boji; přetrvá až do její smrti. Pokud by ji chtěl použít někdo jiný, bude se chovat jako *prokletá* (bude mít -2 ke všem hodům). Její majitel může používat *hrdinskou rozhodnost*, jestli už tuto schopnost má, obdrží +1 k druhému hodů.

**Zkouška intelektu N11** zjeví majiteli, že jednou za boj může použít válečnickovu schopnost *ochranný přískok*, není třeba platit body moci.

---

*Spousta bojovníků a šermířů zná legendy o majitelích, kteří touto zbraní vládli; ví že její moc chrání vlastníka při největších psotách.*

Vytvořil Aaron Carlson  
Robert Wellinghurst  
pod licencí CC BY-SA 3.0 US  
Zdroj [www.tinyd10.com](http://www.tinyd10.com)  
Verze 5.0

Přeložil David "Haplo" Juránek  
Korektura překladu zatím nikdo  
Verze překladu 1.0