

# Maličká k10: Základní pravidla

## Z originálu Tiny D10: Core rules

Maličká k10 je stolní RPG rychlé k naučení, jednoduché k hraní. Pro začátek vyžaduje jen 10-ti stěnnou kostku (1k10), tužku a deník postavy. Následující kroky tě provedou tvorbou postavy a pravidly hry.

## Tvorba postavy

Skrze tvoji postavu ovlivňuješ RPG svět nekonečné fantazie. Během vytváření postavy zvaž věci jako její vzhled, minulost a jedinečné životní zkušenosti.

### Krok 1: Vyber si rasu.

**Rasa rozhoduje o celkovém vzhledu postavy a též i speciálních schopnostech rasy.**

**Drakorození** jsou prastaří dračí humanoidé. Jsou naprosto oddaní a pohlížejí na svět jako černobílý, což z nich dělá skvělé spojence a obávané nepřátele. Jsou neobyčejně vysocí, s mohutnými rameny a pokrytí silnými šupinami v rozličných barvách. Drakorození se dožívají více jak 350 let.

Drakorození získávají následující rasové bonusy:

+1 k **zastrašování**; -1 k magickému útoku proti drakorozeným; +1 **moc** na úrovních 1, 3 a 5; jeden **útok dechem**:

- **Oheň** - cíl utrpí +1 zranění za kolo; **ověření intelektu náročnosti 5** pro uhašení.
- **Led** - cíl utrpí -1 k útoku; **ověření moci/aspektu N5** pro roztátí.

- **Blesk** - až 5 cílů utrpí 1 zranění.
- **Jed** - cíl utrpí -1 k útočnému zranění na kolo; **ověření aspektu N5** pro vyléčení.

---

**Trpaslíci** jsou humanoidé přebývající na horách a v jeskyních. Jsou tvrdohlaví a odhodlaní, hodící se k výpravám. Jsou nízcí, širocí a téměř vždy vousatí. Trpaslíci se dožívají více jak 250 let.

Trpaslíci získávají následující rasové bonusy:

Zisk dvakrát více zkušeností za velké nestvůry; +1 k **výrobě**; -1 k přírodním magickým útokům vůči trpaslíkům; +1 bodů zásahu za úroveň.

---

**Elfové** jsou prastaří humanoidé. Jsou moudří a hloubaví a Inou k rozličným filosofiím a ideovým směrům. Jsou vysocí, s atletickou postavou a často nosí dlouhé plavé vlasy. Elfové se dožívají více jak 500 let.

Elfové získávají následující rasové bonusy:

+1 k hodům na vnímání; +1 zranění zlým stvořením; imunita vůči jedům; +1 **intelekt** na úrovních 1, 3 a 5.

---

**Gnómové** jsou humanoidé přebývající v lesích. Jsou přátelští a družní a užívají si společnost druhých, často ji baví gnómskými písněmi a tanci. Jsou neobyčejně malí a podsadití, muži nosí dlouhé šedé bradky - nehledě na jejich věk. Gnómové jsou považováni za nesmrtelné.

Gnómové získávají následující rasové bonusy:

Dohled ve tmě až 50'; +1 na **schování se**; -1 k útokům na blízko proti gnómům; +1 k **reflexům** na úrovních 1, 3 a 5.

---

**Šotci** jsou záhadní humanoidé. Jsou nadmíru uzavření a samotářští, avšak mezi svými jsou vřelí a přátelští. Jsou malí, štíhlé postavy a mají mladické tváře – nehledě na jejich věk. Šotci se dožívají více jak 130 let.

Šotci získávají následující rasové bonusy:

Dohled až 100' při slabém osvětlení; +1 k **plížení**; -1 k útokům na dálku proti šotkům; +1 bod moci za úroveň.

---

**Lidé** jsou typicky nejrozšířenější rasou. Jsou houževnatí a svědomití, věrní své kultuře a lidu. Mají průměrnou výšku, atletickou až svalnatou konstituci a jejich vzhled se liší dle kultury. Lidé se dožívají více jak 90 let.

Lidé získávají následující rasové bonusy:

+1 zranění přírodním stvořením; +1 k **přemlouvání**; +1 k vybrané dovednosti; +1 **aspekt** na úrovních 1, 3 a 5.

## Krok 2: Vyber povolání.

**Povolání rozhoduje o dovednostech a odbornostech a též i speciálních schopnostech povolání.**

---

**Bardi** jsou mistři hudby a tradice, charizmatičtí a pohotoví.

**Neústupnost 6; užívají jen lehké zbraně; nosí zbroj; +3 body moci.**

Bardi začínají s následujícími schopnostmi povolání:

- **Sarkastická rýmovačka** - jeden cíl utrpí -2 neústupnost na (tvoje úroveň) kol. **Cena:** 1 bod moci.
- **Píseň léčení** - zcela vyléčí jedno stvoření (**ověření intelektu N6**). **Cena:** 3 body moci.
- **Píseň moci** - má jeden z následujících efektů:

- **Hypnóza. Cena:** 4 body moci.
  - **Inspirace** (+1 k hodům spojenců). **Cena:** 2 body moci.
  - **Dřímota (ověření aspektu N8 pro probuzení) Cena:** 3 body moci.
- 

**Barbaři** jsou divocí a bitvy milující, odvážní a silní.

**Neústupnost 8; užívají až těžké zbraně; nosí zbroj; +3 body zásahu.**

Barbaři začínají s následujícími schopnostmi povolání:

- **Krvavé běsnění** - na nebo pod polovinou celkových bodů zásahu získáš +1 neústupnost, +1 zranění a +1 **moc**.
  - **Smrt na jazyku** - když útok sníží tvé body zásahu na 0, musí útočník provést **výzvu moci** proti tobě. Pokud vyhraješ, zruš veškeré zranění. Pokud vyhraje protivník, zruš veškeré zranění za cenu 3 bodů moci.
  - **Neochvějné odhodlání** - házej znovu. **Cena:** 3 body moci.
- 

**Druidé** jsou obránci divočiny, třímající v rukách mocnou přírodní magii.

**Neústupnost 5; užívají až střední zbraně, ne sekery; nosí až střední brnění, nekovové; +1 bod moci, +2 body magie.**

Druidé začínají s následujícími schopnostmi povolání:

- **Podoba zvířete** - vyber si zvíře a proměň se v něj. Vyžaduje 1 bojové kolo pro přeměnu. **Cena:** 1 bod moci.

- **Sesílání kouzel (přírody)** – začíná s 3 kouzly a může sesílat **přírodní kouzla** za jejich cenu v bodech magie; **magická kouzla** stojí navíc 1 bod magie.
- **Divoký růst** - tvá podoba zvířete nabere značné velikosti; poskytuje +2 body zásahu a +1 bonus útoku. Vyžaduje 1 bojové kolo a trvá (tvoje úroveň) + 1k5 kol. **Cena:** 1 BM.

---

**Tuláci** jsou psanci a rebelové, pohotově uvažující a rychle jednajících.

**Neústupnost 6; užívají až střední zbraně; nosí jen lehké zbroje; +1 bodů zásahu; +2 body moci.**

Tuláci začínají s následujícími schopnostmi povolání:

- **Odraž projektily** - všechny projektily mířené na tebe jsou výzvy k hodů. Pokud uspěješ ve výzvě, projektil je odražen.
- **Úhyb** - vyhne se útoku. **Cena:** 2 body moci.
- **Zákeřný útok** - přidá tvoji úroveň jako bonus k pokusům o plížení. Je-li použit k útoku, dává +1 zranění.

---

**Válečníci** jsou mistři souboje a zbraní, mocní a dominantní.

**Neústupnost 7; užívají až těžké zbraně; nosí až těžkou zbroj; +2 body zásahu, +1 bod moci.**

Válečníci začínají s následujícími schopnostmi povolání:

- **Mocný úder** - každý vložený bod moci zvýší zranění o 1.
- **Ochranný přískok** - kdykoli vyrazí na pomoc příteli do 30 stop. Pokud uspěješ v hodů výzvy proti nepříteli,

je zranění zrušeno; pokud neuspěješ, obdržíš ono zranění. **Cena:** 2 body moci.

- **Zbraňová odbornost** - získá buď +1 zranění nebo +1 útok pokud používá zbraň své volby.

---

**Čarodějové** jsou studenti magických umění, moudří a lstiví sesílatelé kouzel.

**Neústupnost 5; užívají jen lehké zbraně; nosí jen lehoučkou zbroj; +3 body magie.**

Čarodějové začínají s následujícími schopnostmi povolání:

- **Sesílání kouzel (magických)** - začíná s 4 kouzly a může sesílat **magická kouzla** za jejich cenu v bodech magie; **přírodní kouzla** stojí navíc 1 bod magie.
- **Kouzelnický trik** - vytvoří drobný magický efekt jako barevný kouř, blikající světélka, hluky odnikud a další.
- **Omračující kouzlo** - jakýkoliv útok kouzlem bude mít omračující efekt (cíl ztratí 1 tah). **Cena:** 1 bod moci.

### Krok 3: Přiřad' své postavě hodnoty vlastnosti.

**Vlastnosti určují fyzickou sílu postavy, charisma a moudrost, uvědomění a inteligenci a také hbitost. Hodnoty vlastností jsou přidány jako bonusy k hodům.**

---

Postavy začínají s následujícími hodnotami: 2, 1, 1 a 0. Přiřad' každou hodnotu k vlastnosti dle tvého výběru.

**Aspekt** je ukazatel vědomí a přirozeného charismatu. Je přidán jako bonus během činností jako přemlouvání a přesvědčování

někoho, rozpoznání nepodstivosti nebo vyhrožování. Navíc je hodnota **aspektu** přidána jako bonus při sesílání přírodních kouzel.

**Intelekt** je ukazatel ostrosti bystrosti a vnímavosti. Je přidán jako bonus během činností jako zneškodnění pasti, rozhodnutí, jestli jsi se naučil nebo něco znáš nebo při pokusu o rozluštění pradávného jazyka. Navíc je hodnota **intelektu** přidána jako bonus při sesílání magických kouzel.

**Moc** je ukazatelem fyzické síly. Je přidán jako bonus během činností jako vyrážení dveří, plavání proti proudu nebo šplhu na stěnu útesu. Navíc je hodnota **moci** přidána jako bonus při útoku na blízko.

**Reflex** je ukazatelem rychlosti, obratnosti a reakce. Je přidán jako bonus během činností jako úskok valícímu se kameni, skoku přes průrvu nebo průchodu obtížným terénem. Navíc je hodnota **reflexu** přidána jako bonus při útoku na dálku nebo na blízko s lehkými zbraněmi.

## Krok 4: Určení bodů zásahu a bodů moci.

**Když poprvé vytváříte postavu, rozdělte 10 bodů mezi body zásahu a body moci.**

---

**Body zásahu (BZ)** představují množství zranění které může postava utřít než zemře. Když body klesnou na 0, postava upadne do bezvědomí a umírá.

**Body moci (BM)** jsou přidávány k výzvám a hodům zkoušky pro zlepšení šance úspěchu; lze použít jen jeden na hod (není-li uvedeno jinak). Obnovují se stejnou měrou jako body zásahu.

## Krok 5: Určete body magie.

**Když poprvé vytváříte postavu, hodte 1k10 abyste rozhodli počáteční body magie.**

---

Při hodů:

- **1-5** | 4 body magie
- **6-9** | 5 bodů magie
- **10** | 6 bodů magie

**Body magie (MG)** představují celkové množství magické moci dostupné uživatelům magie; je utráceno při sesílání kouzel.

## Hraní hry

S kompletní postavou v rukách je čas rozehrát hru. Mnoho z toho bude ve formě hraní rolí a bude spoléhat na hráčově ztvárnění, důvtipu a pohotovém uvažování. Takové vzájemné akce často nebudou vyžadovat hody kostkou.

Nicméně nastanou situace, kdy budou hody nevyhnutelné. Jakýkoli pokus udělat něco, co vyžaduje dovednost k úspěchu nebo může skončit selháním - třeba vyrážení dveří nebo procházení skrz zamotaný labyrint lesa - vyžaduje ověření.

## Ověření

Když se pokoušíš udělat něco co může skončit neúspěchem (brození se bouřící řekou, uklidňování vyplašeného koně nebo zaslechnutí tichých kroků blížících se nepřátel), mělo by být učiněno ověření. K ověření hod' 1k10 a přidej odpovídající bonusy.

Jsou dva typy ověření:

**Standardní ověření** se skládá z pokusu provést akci jako lezení na věž, úhyb padajícímu balvanu nebo schování se v blízkém keři.

Následující odstavce jsou příkladem standardního ověření:

**Tvoje postava Alanthea, tulák úrovně 1, se přibližuje k útesu čnicím do výše. Gobliní stopa ji dovedla až sem a ona je odhodlaná ukončit pronásledování.**

**Skalní stěna před ní, tyčící se 75 stop do výše, má hojně úchyty a hrubý povrch který je jednoduše chytitelný, činic tak z lezení jednoduše náročnost 4 (ověření moci/reflexů N4).**

**Pomocí 1k10 hodíš 4 a přidáš Alanthenin bonus za reflex 2 (jelikož její vlastnost reflex má dvojku) pro celkový výsledek 6. Alanthea jednoduše vyšplhá po stěně a na jejím vrcholu najde čerstvé stopy její kořisti.**

**Ověření vnímání** se stává z pokusu vidět nebo slyšet něco, jako je objevení skrytých nebo zastřených objektů nebo zaslechnutí tlumených hlasů nebo kradmých pohybů. Ověření vnímání je provedeno hodem 1k10 a přidáním bonusu vlastnosti **intelekt**. Těž jsou přidány bonusy z dovedností **pozorování** nebo **naslouchání**.

Následující odstavce jsou příkladem běžného ověření vnímání.

**Po několika honech v hustém lese ztrácí Alanthea gobliní stopu. Zastaví se, aby lépe prozkoumala lesní povrch. Použiješ k tomu ověření vnímání.**

**Za pomocí 1k10 hodíš 7 a přidáš Alanthenin bonus za intelekt 1, dohromady 8. Alanthea si rychle všimne goblinova spěšného pokusu zahladit stopy - jednoduchý počín s náročností 5 (ověření vnímání N5). Je znovu na lovu.**

Náročnost ověření značí všechny faktory které jej ztěžují. V boji jsou to věci jako oponentova dovednost, obratnost a obrana; při akci je to například terén, okolní podmínky a další proměnné.

K určení náročnosti ověření zvaž následující:

**N4-N6 | jednoduchá náročnost -**

jednoduché ověření; lezení po stěně s velkými úchyty nebo útok na slabého protivníka jako je goblin.

**N7-N8 | průměrná náročnost** - těžší ověření; plavání proti silnému proudu nebo útok na dobře vycvičeného protivníka jako je hradní stráž.

**N9-N10 | vysoká náročnost** - výzvy; vplížení se na dobře střežený dvůr nebo útok na velkého protivníka jako je obr.

**N11-N12 | extrémní náročnost** - obtížnější ověření; ovládání lodi během vichřice nebo útok na mocného protivníka jako je drak.

**N13-N14 | nemožná náročnost** - nepředstavitelně obtížné ověření; osedlání a let na divokém drakovi nebo boj s polobohem.

## Záchrany

Pokud se objeví nebezpečí okamžité smrti, rozporcování na kousky nebo podobné hrozné následky, měla by být učiněna záchrana. Běžný záchranný hod je prováděn hodem 1k10 a přidáním odpovídajícího bonusu vlastnosti anebo bonusu dovednosti k výsledku. Úspěch při záchranném hodě okamžitě zruší jakékoli smrtelné efekty, ale stále může způsobit vážná zranění. Běžný záchranný hod má náročnost 5, ale jisté podmínky jako kouzla, efekty nebo faktory prostředí to můžou změnit.

## Výzvy

Když se dva hráči pokouší o jednu věc ve stejný moment, měla by proběhnout výzva. Ta se provádí hodem obou postav 1k10 a přidání odpovídajícího bonusu vlastnosti a/nebo bonusu dovednosti. Výsledky jsou pak porovnány a vyšší z nich uspěje ve výzvě.

## Souboj

Souboj začíná podle výše reflexů: nejvyšší první, nejnižší poslední. Remízy jsou řešeny 1k10.

Následující odstavce jsou příkladem standardního kola souboje:

***Alanthea tasí její dýku a stane, nakonec, tváří v tvář svému nepříteli: zuřivému goblinu s jizvou táhnoucí se od jeho čela k jeho bradě.***

***Hodí si na útočný hod s 1k10 a jelikož používá dýku, připočte její hodnotu reflexu. Padne 6 a přidá bonus 2, dohromady 8. Goblin má neústupnost 5 (N5) a 1 bod zásahu, takže Alanthea vítězně podřezává jeho hrdlo udělujíc 1 zranění. Goblin okamžitě umírá.***

## Pohyb v Souboji

Všechna povolání mají průměrnou rychlost a mohou se za kolo pohnout nejvíc o vzdálenost rychlosti. Okolní podmínky (jako bouře či obtížný terén) mohou ovlivnit nejvyšší rychlost.

**Pomalý:** 10-20 stop | **Průměrný:** 20-30 stop | **Rychlý:** 30+ stop

### Zjednodušená Soubojová pravidla

- Jedno kolo odpovídá zhruba 5-ti vteřinám.
- Pouze jeden útok na kolo.
- Pouze jeden pohyb na kolo
- Méně významné akce, třeba mluvení, mohou být volně provedeny.
- Zranění je typicky 1, ale může být i více.

- Útoky na dálku a malé zbraně používají **reflex**; magická kouzla **intelekt**; přírodní kouzla **aspekt**; útoky z blízka **moc**.

## Bojová výhoda

Za určitých podmínek může postava získat +1 bonus k útoku když se nachází ve výhodné pozici. Nicméně pokud útok neuspěje, mohou být vynuceny neblahé následky.

## Léčení

Běžné léčení obnoví 1 bod zásahu za úspěšné **ověření intelektu N6** (ledaže postava ovládá dovednost léčení, které uspěje automaticky). Během souboje musí být útočná akce použita k léčení. Mimo boj mohou postavy provést 4 ověření léčení za hodinu. Pokud se postava nevyléčí nebo se léčit nemůže, automaticky si léčí 1 bod zásahu za 4 hodiny.

## Umírání

Při 0 bodech zásahu je postava považována za nehybnou a umírající. Po 4 kolech s 0 body zásahu zemře.

## Zvyšování úrovně

Postava začíná jako začátečník úrovně 1 a postupuje získáváním bodů zkušenosti (ZK), ZK jsou získány zabitím/poražením nepřítele (většinou mezi 1-5 ZK), ale také úspěchem při ověření obdivuhodným a hrdinským způsobem (většinou 1 ZK). ZK jsou ztraceny při přestupu a musí být získány znovu.

Jak postava získává úrovně, její síla a přednosti se lepší. Úrovně jsou:

### Úroveň 2: Průzkumník (25 ZK)

- +1 dovednost, +1 schopnost povolání, +2 kouzla (má-li mít), +1 bonus k vlastnosti, +1 zbraňová odbornost.
- +2 body moci nebo +3 body magie.

### Úroveň 3: Dobrodruh (75 ZK)

- +1 dovednost, +2 kouzla (má-li mít), +1 bonus k vlastnosti.
- +2 BZ nebo +1 neústupnost - a - +2 BM nebo +3 body magie.

### Úroveň 4: Hrdina (150 ZK)

- +1 dovednost, +1 kouzlo (má-li mít), +1 schopnost povolání, +1 k čemukoliv.
- **Hrdinská rozhodnost** (schopnost): hod' znovu je-li výsledek 1 nebo nižší.

### Úroveň 5: Legenda (250 ZK)

- +1 dovednost, +2 bonus k vlastnosti.
- **Hrdinova přítomnost** (schopnost): přinutíš oponenta k výzvě **aspektu**, když na tebe útočí; pokud neuspěje, ztratí svůj tah.

## Dovednosti

Dovednosti jsou určité způsobilosti a mohou být použity pouze v určitých případech. Na příklad: dovednost **pozorování** může být použita při **ověření vnímání** k zahlédnutí něčeho; dovednost přemlouvání může být použita při **ověření aspektu** k přesvědčení někoho.

Je-li dovednost použita, přidává +1 bonus k ověření. Dovednosti mohou být použité v souboji, ale ne pro boj. Následuje seznam dovedností:

### Přidává bonus k ověření **aspektu**:

- **Rozpoznání** (musí být specifikováno: **rozpoznej** magii, **rozpoznej** úmysl atd.)
- **Léčení**
- **Zastrašování**
- **Přemlouvání**

### Přidává bonus k ověření **intelektu**:

- **Výroba**
- **Znalost** (musí být specifikováno: **znalost** historie, **znalost** teologie atd.)
- **Pozorování**
- **Naslouchání**

### Přidává bonus k ověření **reflexů**:

- **Akrobacie**
- **Skrývání** (musí být specifikováno: (**skrývání** předmětů, **skrývání** úmyslů atd.)
- **Schování se**
- **Plížení**

## Zbraně

Dobrodruzi jsou náchylnější k setkání s velkým nebezpečím na jejich cestách, což vyžaduje zbraň, na kterou se můžou spolehnout. Včetně některých běžných zbraní:

### Zbraně na blízko

- **Sekera** - střední (S); +1 útok.
- **Dýka** - lehká (L).
- **Řemdih** - S; +1 zranění.

- **Železná rukavice** - S; +1 útok.
- **Velký meč** - těžká (T); -1 útok, +2 zranění.
- **Kladivo** - S; +1 útok, +1 zranění.
- **Ratišťová zbraň** - T; +1 útok, +1 zranění.
- **Rapír** - L; +2 (pouze proti L zbraním nebo S meči).
- **Velký štít** - T; -2 útok, +2 neústupnost.
- **Malý štít** - S; -1 útok, +1 neústupnost.
- **Krátký meč** - L.
- **Kopí** - T; protivník trpí -1 k útokům na blízko proti tobě.
- **Hůl** - L.
- **Bojová sekera** - T; +1 útok, +1 zranění

## Zbraně na dálku

- **Ruční sekera** - L; +1 k útoku; **dosah:** 40 stop
- **Šíp (hořící)** - +1 zranění za kolo, -1 útok (**ověření intelektu 05** k uhašení).
- **Šíp (otrávený)** - +1 zranění za kolo.
- **Flusačka** - L; **dosah:** 40 stop.
- **Luk** - S; **dosah:** 100 stop.
- **Kuše** - L; +1 útok; **dosah:** 75 stop.
- **Oštěp** - T; +2 zranění; **dosah:** 30 stop.
- **Dlouhý luk** - T; +1 zranění; **dosah:** 150 stop.

- **Krátký luk** - L; **dosah:** 50 stop.
- **Vrhací dýka** - L; **dosah:** 30 stop.
- **Bič** - L; při hodu 10 je cíl svázán a ztrácí jeden tah; **dosah:** 10 stop.
- **Prak** - L; **dosah:** 50 stop.

## Brnění

Jsou dva druhy efektů, které může brnění mít: body zásahu navíc a/nebo zvýšení neústupnost. Malý vzorek dostupných typů brnění je v seznamu níže:

- **Kroužkové brnění** - S; +1 bod zásahu, +1N.
- **Kožená, těžká** - S; +2 body zásahu.
- **Kožená, lehká** - L; +1 bod zásahu.
- **Plátové brnění** - T; +1 bod zásahu, +2N
- **Šupinové brnění** - T; +2 body zásahu, +1N.

## Magie

Magie je kouzlena pomocí bodů magie. Typicky jen postavy které ovládají schopnost sesílat kouzla mohou používat magii. Body magie se obnovují stejně jako body zásahu.

Není-li jinak určeno, kouzla mají jistý úspěch, některá kouzla však mohou vyžadovat útok nebo ověřující hod, běžně proti neústupnosti.

## Seslání skrz neústupnost

Některá kouzla či jisté podmínky mohou vynutit seslání skrz neústupnost, což funguje stejně jako běžné ověření neústupnosti.



## Záchrana kouzel

Některá kouzla dovolují cíli provést záchranu než nastane efekt. Každý sesílatel má záchranu kouzel, která odpovídá úrovni postavy a bonusu sesílatelské vlastnosti (**aspekt** nebo **intelekt**) +3.

## Seznam kouzel

Seznam níže sestává základní sbírku magických a přírodních kouzel. Jsi vyzván si vytvořit svá vlastní.

## Magická kouzla

Magická kouzla jsou nejlépe sesílána čaroději za použití bonusu **intelektu** a jsou učena dlouhým studiem prastarých tlustoknih a grimoárů.

- **Oživ sochu** - 1 socha poslouchá základní příkazy; N4, 5 BZ. **Cena:** 3 body magie.
- **Oživená past** - 1 neživý objekt (kniha, šuplík, nábytek atp.) se stane pastí; spustí se na podmínku kterou zadáš a způsobí 1k5 zranění nebo uvězní oběť na místě po 1k5 kol. Záchrana před kouzly ji odhalí. **Cena:** 2 body magie.
- **Koule světla** - mohutně svítící koule. **Cena:** 0 bodů magie.
- **Připoutej** - 1 neživý objekt (dveře, boty, zbraň atp.) se stane nepřemístitelným; trvá tvoji úroveň minut nebo **ověření moci N10** k rozbití. **Cena:** 2 body magie.
- **Omam osobu** - 1 osoba tě bude považovat za starého přítele. **Cena:** 1 bod magie.
- **Vytvoř magický předmět** - vytvoří 1 magický předmět (zbraň, šperky, oblečení atp.) a naplní jej silou jakéhokoliv kouzla, které znáš;
- **ověření intelektu N8** k úspěchu, tvorba trvá několik hodin. **Cena:** 3 body magie.
- **Hluboký spánek** - 1k10 + (tvoje úroveň) tvorů upadne do hlubokého spánku na (tvoje úroveň) kol. **Ověření aspektu N8** pro probuzení po 1 kole. **Cena:** 3 body magie.
- **Rozpoznej myšlenky** - slyšíš aktivní myšlenky 1 cíle. **Cena:** 1 MG.
- **Rozptyl magii** - vyruší magický efekt. **Cena:** 2 body magie.
- **Ohromení** - 1 cíl utrpí 1k5 postihů k intelektu na 1k5 kol; cíl se může zachránit proti **Záchraně kouzel** sesílatele. **Cena:** 2 body magie.
- **Pád pířka** - objekt lehčí než (tvoje úroveň) x 25 kilo bude pomalu padat jako pířka. **Cena:** 1 bod magie.
- **Ohnivá koule** - uděluje 1k5 zranění při úspěšném útoku. **Cena:** 2 MG.
- **Léčení** - obnoví 1k5 bodů zásahu. **Cena:** 2 body magie.
- **Neviditelnost** - 1 cíl je neviditelný na 1k10 kol. **Cena:** 1 bod magie.
- **Magické brnění** - přidej svoji úroveň jako bonus ke své neústupnosti na 1k5 kol. **Cena:** 3 body magie.
- **Magická střela** - udělí 1 zranění při úspěšném útoku. **Cena:** 0 MG.
- **Malé tvoření** - vytvoří malý objekt velikosti ruky. **Cena:** 1 bod magie.
- **Přivolej nestvůru** - přivolá 1 nestvůru tvé neústupnosti -1 a polovinou životů (zaokrouhli nahoru). **Cena:** 4 body magie.
- **Trvalost** - jakýkoliv efekt kouzla se stane trvalým. **Cena:** 5 bodů magie.

## Přírodní magie

Přírodní magie je nejlépe sesílána druidy za použití bonusu **aspektu** a je získávána skrz život poustevnictvím a jednotou s přírodou.

- **Zvířecí posel** - malé zvíře přenesse krátkou zprávu na vzdálenost 100 mil. **Cena:** 0 bodů magie.
- **Oživ rostlinu** - 1 rostlina ožije a poslouchá základní příkazy; N4, 5 BZ. **Cena:** 2 body magie.
- **Přivolej blesk** - přivolá 1k5 svazků blesků (každý svazek uděluje 1 zranění). **Cena:** 2 body magie.
- **Omam zvíře** - 1 zvíře ti bude věřit; uspěj ve **výzvě aspektu** k jeho ovládnutí. **Cena:** 1 bod magie.
- **Uzdrav lehká zranění** - obnoví tvoji úroveň životů; **ověření aspektu N6** pro úspěch (pokud neovládáš dovednost léčení). **Cena:** 0 MG.
- **Řezavý poryv** - uděluje 1k5 zranění až 1k10 nepřítelům; spojenci v poryvu se musí **zachránit na 5** nebo utrpět zranění. **Cena:** 3 body magie.
- **Kruh ohně** - obklopí až 1k10 nepřítelů v kruh ohně který přetrvá po 1k5 kol; uděluje 1 zranění za kolo. **Cena:** 3 body magie.
- **Posvátný kruh** - promění přírodní oblast ve svatou (dosah je tvoje úroveň × 10 stop); zlé entity na něj nemůžou vstoupit. Všechny zlé entity musí opustit oblast, utrpí 2 zranění za kolo dokud zde stojí. **Cena:** 3 body magie.
- **Ovládni objekt** - zlomí, ohne, zkroutí nebo pohne se středně velkým objektem tvořeným ze syrových organických materiálů (kámen, dřevo, tráva atp.). **Cena:** 1 bod magie.
- **Přírodní podoba** - změní se na přírodní neživý objekt (kámen, strom, keř atp.) zhruba tvé velikosti; trvá tvoji úroveň minut. **Ověření vnímání N5 + (tvoje úroveň)** k prohlédnutí iluze. **Cena:** 2 MG.
- **Jed** - tvůj dotek je jedovatý pro živé tvory; uděluje 1k5 zranění. **Cena:** 2 body magie.
- **Přečti magii** - přečte každé magické kouzlo nebo svitkový rukopis, nehledě na jazyk. **Cena:** 1 MG.
- **Srůst** - znovu připojí odseklé části, ruce či nohy. **Ověření aspektu N6** k úspěchu. **Cena:** 2 body magie.
- **Pavoučí síť** - lze lézt po stěnách a stropěch po 1k10 × (tvoje úroveň) minut. **Cena:** 2 body magie.
- **Přivolej bestii** - přivolá 1 bestii tvé neústupnosti a poloviny tvých bodů zásahu (zaokrouhli dolů). **Cena:** 3 body magie.
- **Dubová kůže** - cíl obdrží 1k5 dočasných bodů zásahu na celé střetnutí. **Cena:** 2 body magie.
- **Nepřirozená proměna** - cíl se stane malým až středním zvířetem (žába, myš, koza atp.) na 1k10 hodin. Hod' 1k10: při 1 je efekt trvalý. **Cena:** 2 body magie.
- **Zvětšení zbraně** - jakákoliv zbraň tvořená především z organických materiálů (dřevěná palice, šípy, drápy/spáry, kamenné kladivo atp.) se zdvojnásobí, získá +1 útok a dvojnásobné zranění; trvá 1k5 kol. **Cena:** 2 body magie.

Toto dokončuje Maličkou k10: Základní pravidla. Užijte si toto navždy volné RPG. Bavte se a nezapomeňte: **vaše představitelství přivádí tuto hru k životu - jestli pro něco nejsou pravidla, vytvořte si je!**

Vytvořil Aaron Carlson  
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