

Rasa: Jezinka (Dcery jeskyní)

Popis a historie

Jezinky nejsou jen "příšery z pohádek", ale prastará rasa, která se odtrhla od lesních elfů a divoženek v dobách, kdy svět byl ještě mladý. Traduje se, že uzavřely smlouvu s hlubinami země, aby přežily kruté zimy, což jim dalo jejich charakteristickou bledost a schopnost vidět ve tmě.

Žijí v matriarchálních klanech hluboko v lesních jeskyních nebo v ruinách zapomenutých hvozdů. Jsou proslulé svou nedůvěřivostí k lidem, které často vnímají jako narušitele svého území. V historii byly pronásledovány pro své údajné čarodějnictví, což je naučilo mistrovskému maskování a klamu.



Vzhled

- **Postava:** Štíhlá, šlachovitá, o něco menší než průměrný člověk.
- **Tvář:** Velmi bledá až namodralá pleť, výrazné lící kosti a velké, hluboké oči (často černé nebo jantarové).
- **Vlasy:** Havraní černá, temně vínová nebo popelavě šedá; často si do nich vlétají kosti, perí nebo sušené byliny.
- **Specifikum:** Mají mírně zašpičatělé uši a jejich prsty jsou zakončeny tvrdými, černými nehty připomínajícími dráčky.

Rodové vlastnosti

1. **Zrak jeskyní:** Jezinka vidí v šeru a slabém světle stejně dobře jako za dne. V úplné tmě vidí na 15 sáhů (v odstínech šedi).

2. **Líbivý hlas (Dovednost):** Jezinky mají přirozený talent pro manipulaci. Mají bonus **+2 k sociálním testům**, pokud jde o přesvědčování nebo lákání někoho do pasti pomocí mluveného slova či zpěvu.
3. **Znalost jedů a bylin:** Díky životu v jeskyních a hvozdech mají automaticky dovednost *Bylinkářství* na základní úrovni (nebo bonus k hodů, pokud ji už mají).
4. **Kletba světlých dnů:** Na přímém, ostrém slunci pocítují jezinky únavu a mají postih **-1 ke všem hodům** na postřeh a útok (pokud nemají oči chráněné kapucí).

Tabulka základních atributů

Atribut	Hodnota	Popis
Síla (SIL)	5	Jsou stavěné spíše pro rychlost než pro hrubou sílu.
Obratnost (OBR)	10	Velmi rychlé reakce, skvělé v tanci i boji s lehkou zbraní.
Odolnost (ODL)	9	Průměrná odolnost vůči nemocem a zranění.
Intelligence (INT)	11	Bystrá mysl a staletá tradice ústního předávání vědomostí.
Charisma (CHA)	+10 / -2*	Fascinující pro cizince (+1), ale děsivé pro ty, co je znají (-2).

Doporučená povolání

Jezinky vynikají jako **Hraničáři**, **Zloději** (zaměření na tichý pohyb) a díky svému původu i jako mocné **Kouzelnice**.

Unikátní rodové kouzlo: Šeptavá mlha

- **Úroveň:** 2. kruh (dostupné pro kouzelnice/kouzelníky Jezinky nebo jiné s mistrovským ovládním přírodní magie)
- **Škola:** Iluze / Živel (Vzduch)
- **Složky:** Verbální, Somatické, Materiální (trocha bylinného kouře nebo smítko prachu)
- **Seslání:** 1 akce
- **Dosah:** 6 sáhů
- **Doba trvání:** 3 kola (nebo do rozptýlení)

Popis: Kouzelnice jezinka vydechne shluk temné, šeptající mlhy, která se rychle rozšíří v kruh o poloměru 2 sáhy od sesilatele. Mlha nezabraňuje ve výhledu (není to pravá mlha), ale působí na mysl každého tvora (kromě samotné jezinky a jejích společníků, kteří jsou na kouzlo připraveni) uvnitř nebo na okraji této oblasti.

Účinek:

- **Zastrašení:** Každý tvor uvnitř mlhy (nebo kdo do ní vstoupí) musí na začátku svého tahu vykonat záchranný hod na **Odolnost proti strachu** (obtížnost 14). Pokud neuspěje, má postih **-1 ke všem hodům** (útok, obrana, testy dovedností) po dobu 1 kola, protože jeho mysl je naplněna strašidelnými šepoty a bludy.
- **Zhoršená koncentrace:** Koncentrace na kouzla v mlze je obtížnější. Pokud cíl selže v záchranném hodu proti strachu, má také postih **-1 ke koncentraci** na kouzla.

- **Klam:** Jezinka a její spojenci získávají výhodu **+1 k tichému pohybu a skrytí** v oblasti šeptající mlhy, neboť mlha má smysly pronásledovatelů.

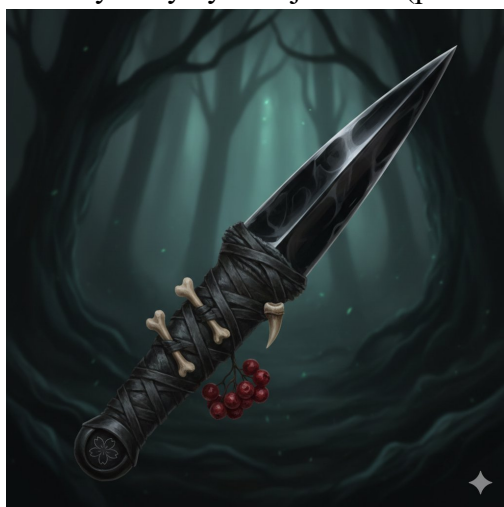
Unikátní rodový předmět: Dráp Lesních Matron

- **Typ:** Dýka / Krátký nůž (lehká zbraň)
- **Materiál:** Čepel je vyrobena z lesklého obsidiánu nebo temného kamene, rukojeť je omotaná kůží a zdobená vpletenými kousky kosti, zubu nebo usušenými bobulemi. Často se na ní objevuje symbol třeshňového květu – paradoxní symbol života a pomíjivosti.

Popis a historie: Dráp Lesních Matron je rituální dýka a zároveň účinná zbraň, předávaná z generace na generaci jezinek. Každá Matrona do ní vkládá část své síly a moudrosti. Používá se k rituálům sběru bylin, obětinám i k tichému boji. Podle pověstí dává majitelce jasnovidecké vize, pokud je ponořena do krve.

Vlastnosti:

1. **Staty:**
 - **Útočnost:** +3 (kratší zbraň, ale s ostrou čepelí)
 - **Zranění:** 1K6+1 (ostrá čepel, ale lehká)
 - **Váha:** Lehká
1. **Bylinná ostrost:** Používá-li se Dráp Lesních Matron při sběru bylin, zdvojnásobuje se šance na nalezení vzácných bylin. Také pokud je použit k přípravě jedu z bylin, má jed o **+1 k obtížnosti záchranného hodu** proti němu.
2. **Šepot předků:** Jedenkrát za den může jezinka držící dráp v ruce strávit 1 kolo meditací. Získá tak intuitivní odpověď na jednu otázku týkající se **okolního lesa nebo jeskynního systému** (např. "Je v této jeskyni past?", "Kudy vede nejrychlejší cesta k řece?"). Odpověď je vždy krátká a útržkovitá, ale pravdivá.
3. **Vyloupnutí zraku (speciální útok):** Pokud jezinka s Drápem Matron uspí nepřítele pomocí jedu na dýce (např. kouzlem nebo lektvarem) a provede proti němu úspěšný útok, může mu natrvalo snížit *Postřeh* o 1 bod (maximálně na 0). Tento účinek se může projevit jen jednou na konkrétního nepřítele. Postižený tvor má trvalý postih -1 na všechny hody využívající zrak (pozorování, střelba apod.).



4.

