

Obecné dovednosti a zkušenosti

Zkušenosti

Na začátku hry má postava (10 + 0-5 za životopis + 0-5 za kostým) zkušeností. Expovat bude možné maximálně jednou za den u příslušného organizátora. Každý den je možné získat **maximálně 8** zkušeností

Tajná pravidla

Tato tajná pravidla získává pouze ten, kdo má zakoupenou příslušnou dovednost.

Tajné dovednosti

Tajné dovednosti budou postavě nabídnuty organizátorem na základě její hry a zvolené cesty. Tudíž ne všechny dovednosti jsou uvedeny níže.

Zázemí

Postava si může za zkušenosti koupit počáteční obnos do hry.

Stříbrný = (počet investovaných zkušeností)² + 1

Maximálně však v hodnotě 50 stříbrných (tj. 7 bodů zkušeností).

Stříbrný (malá mince), Zlatý (velká mince)

10 stříbrných = 1 zlatý

Bojové dovednosti

Bojové dovednosti jsou rozděleny na dovednosti obecně přístupné všem postavám a dovednosti vázané do archetypů.

Dovednosti přístupné všem:

Dýka (0): Postava smí používat zbraň s délkou do 40 cm včetně.

Tesák (2): Postava smí používat zbraň s délkou od 41 cm do 60 cm včetně.

Luk (5): Postava smí používat luk s nátahem do 15 kg. **Pouze na lovení.**

Kuše (5): Postava smí používat kuši s nátahem do 15 kg. **Pouze na lovení.**

Vrhací zbraně (4): Postava smí používat vrhací zbraně s délkou do 40 cm.

Boj se dvěma zbraněmi I (6): Postava smí používat kombinaci dvou zbraní do celkové délky 130 cm. Potřebná je znalost zbraní použitých v kombinaci. Hráč musí reálně prokázat, že bojovat dvěma zbraněmi umí. **!Pozor!** – Bez zvoleného archetypu nemůžete používat jednoruční zbraň. (Boj se dvěma zbraněmi I můžete tedy použít maximálně pro 2 tesáky)

Konstituce I (5): +1 k maximálnímu počtu životů.

Konstituce II (7): +1 k maximálnímu počtu životů (celkově tedy +2 k základu).

Předpokladem je *Konstituce I*

Polní oprava (4): Umožňuje provizorní opravy zbroje zničené v boji. Není k ní potřeba náradí ani žádné zázemí typu dílny. Lehkou zbroj zvládne opravit za dvě pracovní směny a spotřebuje 2 jednotky kůže. Střední zbroj opraví za 2 pracovní směny za spotřeby a 4 jednotek kůže. Těžkou zbroj opravit tímto způsobem nelze. Polní oprava není plnohodnotnou opravou, proto po dalším zničení je polní oprava neúčinná a je nutné vyhledat pomoc odborníka – kováře/mága.

Omráčení (8): Pokud se postavě podaří se nenápadně přiblížit k oběti zezadu, může se pokusit ji omráčit. Omráčení se reprezentuje úderem obuškem nebo noční zbraní mezi lopatky a heslem „Omráčení“. Oběť pak padá rovnou do Agónie na 5 minut, uchovává si

aktuální počet životů a nenaříká. Nelze omráčit postavu s helmou. Tuto dovednost nelze použít v boji. Z omráčení lze probrat stejně jako ze standardní agónie.

Obecně k “archetypům”:

Každý bojovník bojuje jinak. Někdo se spoléhá na hrubou sílu, někdo na rychlost a mrštnost, jiní zase bojují sami za sebe, další skvěle ovládají boj početnějších skupin. Každý bojový styl vyžaduje jistou dávku specializace a ne všechny bojové styly sedí všem typům zbraní. Pokud si někdo vybere jeden ze čtyř “archetypů” **jiný už si vybrat nemůže**. Zvolením “archetypu” bojovník automaticky umí ovládat jednoruční zbraně a má možnost učit se dovednostem zvoleného “archetypu”. Pokud chce používat dovednosti, které se mu tímto způsobem zpřístupní, musí v ten okamžik splňovat podmínky pro daný “archetyp”. Pokud tyto podmínky nesplňuje, dovednosti nemůže použít. Např. Berserk nikdy nemůže použít chcípni jen s jednoruční zbraní - do zbraně držené v jedné ruce se mu těžko opře plnou silou a protivník pak často přežívá. Šermíř nemůže použít Úhyb, pokud má v ruce štít - štít ho totiž kvůli své váze drží na jednom místě a proto při snaze uskočit je příliš pomalý. apod.

Šermíř (10): Bojovník, který v boji hlavně využívá svoji rychlost a mrštnost. Z toho důvodu se nezpomaluje těžkou výstrojí ani výzbrojí. Díky své rychlosti dokáže lépe uhýbat ránám a způsobí horší zranění než se na první pohled může zdát.

Podmínky:

Bojuje jen se sečnými zbraněmi libovolné délky (meče, šavle...) nebo kopím.

Nepoužívá těžké zbroje a štíty

Dovednosti:

Smí si vybrat jednu z následujících čtyř dovedností:

Jednoruční zbraň (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 61 cm do 90 cm včetně.

Jedenapůlruční zbraň (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 91 cm do 110 cm včetně.

Obouruční zbraň (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 111 cm do 130 cm včetně.

Kopí (0): Postava smí používat kopí s délkou od 180 do 200 cm. S kopím se bojuje **obouručně**. Kopím se **pouze bodá**.

Škrábanec (5): Po krátkém protažení postava může během nejbližšího boje ignorovat **jeden** lehký zásah (např. zásah špičkou zbraně). Tato možnost platí pouze během prvního boje po rozcvičení, poté se ztrácí, i když nebyla využita (např. žádný z obdržených zásahů nebyl z „kategorie lehký“).

Úhyb (5): Jakýkoliv první zásah zbraní/nosičem (ať už je to zepředu, zezadu, zblízka, zdaleka), který by postavu zranil, se počítá jako neplatný zásah (včetně střelby a kouzla). Použitelné vždy jen **jednou za boj**. Předpokladem je **Škrábanec**.

Skrz (5): Pokud je zásah postavy vykryt zbrojí, může nahlásit **dvakrát za boj** „skrz“ a tento zásah zbrojí ignoruje. Některé zbroje nelze obejít (kouzelnické kouzlo).

Krvácení (6): Třikrát za den a maximálně jednou za boj, může při zásahu do trupu hlásit "krvácení." Předpokladem je *Skrz*.

Zmrzačení (7): Třikrát za den a maximálně jednou za boj, může těžce zranit svému protivníkovi končetinu. Hlas "Zmrzačení - souboj." Tuto končetinu potom nemůže protivník po dobu boje používat, pokud není v boji vyléčena. Předpokladem je *Krvácení*.

Chcípni (8): Jednou za den může nahlásit při zásahu kontaktní zbraní do trupu „Chcípni“. Předpokladem jsou alespoň 3 zabití kontaktní zbraní. Nepočítá se dorážení bezbranných tvorů či tvorů v agónii. Předpokladem je *Zmrzačení*.

Boj se dvěma zbraněmi I (3): Postava smí používat kombinaci dvou zbraní do celkové délky 130 cm. Potřebná je znalost zbraní použitých v kombinaci. Hráč musí reálně prokázat, že bojovat dvěma zbraněmi umí.

Boj se dvěma zbraněmi II (4): Postava smí používat kombinaci dvou zbraní do celkové délky 150 cm. Potřebná je znalost zbraní použitých v kombinaci. Předpokladem je *Boj se dvěma zbraněmi I*.

Boj se dvěma zbraněmi III (5): Postava smí používat kombinaci dvou zbraní do celkové délky 180 cm. Potřebná je znalost zbraní použitých v kombinaci. Předpokladem je *Boj se dvěma zbraněmi II*.

Berserk (10): Bojovník, který se své umění naučil v největších krvavých řezbách. Jeho přítomnost v bitvě se snadno pozná, obvykle se totiž rychle probíjí skrze hordy nepřátel. K pobití svým protivníkům používá hrubou sílu a obrovské zbraně. Díky jeho divoké krvi se může dostat do stavu, kdy vidí rudě a seká do všeho kolem sebe.

Podmínky:

Bojuje jen s jedenapůlruční nebo s obouruční zbraní, mimo kopí.

Nepoužívá těžké zbroje a štíty

Dovednosti:

Smí si vybrat jednu z následujících dvou dovedností:

Jedenapůlruční zbraň (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 91 cm do 110 cm včetně.

Obouruční zbraň (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 111 cm do 130 cm včetně.

Zmrzačení (9): Třikrát za den a maximálně jednou za boj, může těžce zranit svému protivníkovi končetinu. Hlas "Zmrzačení - souboj." Tuto končetinu potom nemůže protivník po dobu boje používat, pokud není v boji vyléčena.

Chcípni (11): Jednou za den může nahlásit při zásahu kontaktní zbraní do trupu „Chcípni“. Předpokladem jsou alespoň 3 zabití kontaktní zbraní. Nepočítá se dorážení bezbranných tvorů či tvorů v agónii. Předpokladem je *Zmrzačení*.

Výdrž (5): Díky tvrdým a nelítostným podmínkám, ve kterých se Berserk pohyboval, vydrží více než ostatní. +1 k maximálnímu počtu životů. Tato schopnost se dá zkombinovat se schopností Konstituce I a II.

Kamenná kůže (7): části těla, nekryté zbrojí, počítá jako lehkou zbroj. Lehké zbroje poskytují imunitu na dýky a tesáky. Neplatí jako imunita proti podřezání a omračení. V nočním boji se počítá stejně jako lehčí zbroj.

Oko za oko (8): Oko za oko, zub za zub. Jeden z nejstarších principů „řešení sporů“. Pokud je postava zasažena krvácením nebo zmrzačením, pak může tento efekt použít na svůj další zásah (jednou za boj). Hlas: „krvácení“ nebo „zmrzačení“. Předpokladem je *Kamenná kůže*.

Zuřivost (9): Postava se dostane do stavu, kdy se nezastaví před ničím a před nikým. Po dobu boje získává imunitu na jakékoli efekty, které by ho měli zastavit (zmrzačení, paralýza, zakořenění atd.), výjimku tvoří kouzla 5. úrovně (zkamenění, vakuum) a agónie. Do tohoto stavu se postava může dostat jednou za den. Nicméně jakmile není v dosahu žádný nepřítel je možné, že se postava obrátí na své spolubojovníky (dle posouzení RP v dané chvíli). Po boji, se všechny efekty (hlavně zmrzačení a fyzické poranění), které ignoroval v boji dostaví. Předpokladem je *Oko za oko*.

Příklad: Skřetí berserk jménem Ogh Mak, bojuje spolu se svými partáky proti skupince několika dobrodruhů. Při boji mají sice skřetí výraznou převahu, ale utrpí těžké ztráty a zabít velitele dobrodruhů se jim pořád nedaří. Ogh Mak po několika skřetích kletbách ze sebe strhne svou zbroj, dají-li se tak skřetí zbroje vůbec nazývat, popadne svou obouruční palici a s mohutným křikem vyrazí proti dobrodruhům. Ogh Mak na začátku boje měl 8 životů. Před tím než použil schopnost zuřivost ztratil jen 3. V průběhu svého záchvatu mu dobrodruzi sebrali další 4 životy, zmrzčili obě ruce a snažili se jeho řádění zastavit i pomocí Mrazivé vlny s efektem zakořenění. Nic z toho jej však nezastavilo a v závěru bitvy se mu podařilo velitele dobrodruhů oddělit od jeho spolubojovníků a dorazit. Ostatní dobrodruhé poté utekli. Ogh Mak následně skolaboval pod tíhou svých zranění. Naštěstí pro něj se dobrodruhům nepodařilo vzít mu jeho poslední život, což by jeho řádění zastavilo.

Sražení (4): Díky své síle a velké zbrani může postava srazit svého protivníka. Jednou za boj může naznačit úder oběma rukama (“toporem sekery”), nebo naběhnoutí ramenem do cíle. Oba způsoby naznačování musí být bez fyzického kontaktu s cíleným hráčem. Hlas: “sražení.”

Velitel (10): Ostřílený veterán, jež má za sebou spoustu bojů a nyní se rozhodl své zkušenosti předávat mladším bojovníkům. Před bitvou dokáže pořádně rozproudit krev svým spolubojovníkům.

Podmínky:

Smí používat štít i libovolné zbroje. Ze zbraní smí používat všechny, mimo kombinací dvou zbraní.

Dovednosti:

Jednoruční zbraň (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 61 cm do 90 cm včetně.

Smí si vybrat jednu z následujících čtyř dovedností:

Jedenapůlruční zbraň (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 91 cm do 110 cm včetně.

Obouruční zbraň (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 111 cm do 130 cm včetně.

Kopí (0): Postava smí používat kopí s délkou od 180 do 200 cm. S kopím se bojuje **obouručně**. Kopím se **pouze bodá**.

Štít (0): Postava může používat štít. Do druhé ruky je povolena zbraň maximálně 90 cm.

Výcvik (8): Cvičit, cvičit, cvičit... nic tak nepomůže v boji, jako dobrá příprava. Máš všechny předpoklady všimnout si chyb, kterých se tví soupeři dopouštějí. Pokud někoho vyzveš na cvičný duel, ideálně před publikem, aby se mohlo také něčemu přiučit, a po duelu si proberete, co by se dalo zlepšit, získá tvůj soupeř jeden *úhyb* navíc pro následující boj. Za den se zvládneš věnovat maximálně pěti osobám.

Chcípni (12): **Jednou za den** může nahlásit při zásahu kontaktní zbraní do trupu „Chcípni“. Předpokladem jsou alespoň 3 zabití kontaktní zbraní. Nepočítá se dorážení bezbranných tvorů či tvorů v agónii. Předpokladem je *Výcvik*.

Povzbuzení spolubojovníků (12): Proslovem povzbudí spolubojovníky ještě předtím, než začne boj. Povzbuzuje je, chválí je, nabudí jejich bojektivost. Až 4 velitelem určené osoby, které slyšely celý proslov, budou mít jeden *skrz* navíc pro následující boj. Tyto osoby se musí aktivně účastnit boje spolu s velitelem a stát na jeho straně, jinak bonus ztrácí. Velitel může mezi 4 určené určit i sám sebe. Proslov musí trvat alespoň 1 minutu.

Rozproudění krve (12): Vyhecování spolubojovníků, povzbuzení jejich morálky a vlití adrenalinu do jejich krve. Až 4 velitelem určené osoby, které slyšely celý proslov, budou mít po dobu boje 1 život navíc. Tyto osoby se musí aktivně účastnit boje spolu s velitelem a stát na jeho straně, jinak bonus ztrácí. Velitel může mezi 4 určené určit i sám sebe. Proslov musí trvat alespoň 1 minutu. Lze kombinovat s *Povzbuzením spolubojovníků*, čas proslovu se ale prodlouží na 2 minuty.

Odvaha (8): Velitel se za svůj život setkal už s mnoha nestvůrami a dostal se několikrát do překérných situací. Proto pro něj není problém i v těch nejvypjatějších situacích udržet klidnou mysl. Sám má permanentní imunitu na efekt „strach.“ Je schopen udržet klid a disciplínu mezi svými muži. Za den může celkem třikrát poskytnout imunitu na strach někomu ze svých spolubojovníků. Může ji tak poskytnout jednomu cíli třikrát nebo třem cílům naráz. Imunita pro spolubojovníky platí jen do vybití (odolání seslanému efektu strach) nebo 1 hodinu.

Respekt (8): Díky své pověsti a sebevědomému vystupování si spousta lidí rozmyslí, zda právě s tímto mužem skříží zbraně. Třikrát za den smí seslat efekt „strach-respekt“ na cíl, který je vzdálen maximálně 10m. Ten je pak zastrašen, ale jen do té

míry, že nezaútočí na sesilatele jako první. Tento efekt nemůže velitel seslat na stejný cíl vícekrát, než jednou za den. Předpokladem je *Odvaha*.

Dnes neumírej! (5): Správný velitel umí nejenom velet svým mužům, ale dokáže i pomoci padlému druhovi, ve chvíli nejtěžší. Velitel s touto schopností je schopný probírat z Agónie, **pouze** během boje. Proces „oživování“ trvá 3 vteřiny (proces je nutno doprovodit adekvátním RP). Hlas velitele postaví ležícího na nohy a ten je pak schopen dále bojovat do svého prvního zranění nebo do konce boje. V obou případech postava padá opět do Agónie. Velitel může tuto schopnost jednou za boj.

Obránce (10): Představte si osobu ve zbroji se štítem v ruce, která stojí v úzké chodbě. Ať se snažíte, jak chcete, nemáte šanci přes něj projít. Využívá svých schopností k tomu aby chránil své spolubojovníky před nebezpečím jakéhokoli typu.

Podmínky:

Bojuje vždy se štítem v ruce.

Může mít libovolnou zbroj.

Dovednosti:

Jednoruční zbraň (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 61 cm do 90 cm včetně.

Štít (0): Postava může používat štít. Do druhé ruky je povolena zbraň maximálně 90 cm.

Škrábanec I. (5): Po krátkém protažení postava může během nejbližšího boje ignorovat **jeden** lehký zásah (např. zásah špičkou zbraně). Tato možnost platí pouze během prvního boje po rozcvičení, poté se ztrácí, i když nebyla využita (např. žádný z obdržených zásahů nebyl z „kategorie lehký“).

Škrábanec II (5): Po krátkém protažení postava může během nejbližšího boje ignorovat **jeden** lehký zásah navíc (např. zásah špičkou zbraně). Tato možnost platí pouze během prvního boje po rozcvičení, poté se ztrácí, i když nebyla využita. Předpokladem je *Škrábanec I.*

Defenzivní postoj (5) - Jeho pevný postoj slouží k tomu, aby zabránil hordě nepřátel dostat se skrze něho. Stojící obránce získává imunitu na efekt sražení (fyzické i magické). Tato imunita platí pouze tehdy, když obránce stojí a vědomě se kryje před sražením svým štítem (sražení do zad funguje normálním způsobem)

Bok po boku (10) - Za použití svých schopností, je schopen ochránit ty jež jsou mu nejbliž. Jednou za den, kdykoliv, i během boje, obránce určí jednoho spolubojovníka bojujícího po jeho boku. V ten okamžik oba porovnají svůj aktuální počet životů a sečtou je. Výsledné číslo je pak počet životů, který každý z bojovníků obdrží po zbytek bitvy. Tímto způsobem lze získat víc životů, než je bojovníkovo maximum. Obránce se vlastně staví mezi raněného a nepřítele. Po zbytek boje musí oba bojující bojovat u sebe (na dosah rukou od sebe). Pokud se jeden z nich vzdálí, nebo obránce padne do agónie, ztrácí oba bojovníci bonusové životy získané touto dovedností. Obránce nemůže být vybrán pro tuto dovednost jiným obránce. Předpokladem je *Defenzivní postoj*.

Příklad: Obránce jménem Barion bojuje spolu se svými druhy proti přesile skřetů. Barionovo místo je hned vedle velitele. V průběhu boje velitel obdrží několik těžkých zranění a protože Barion ze svých 5 životů má pořád ještě 4, rozhodne se svého velitele vzít pod ochranu za použití dovednosti Bok po boku. Barionův aktuální počet životů je 4, velitel má už jen život 1. Dohromady je to životů 5. Barion i jeho velitel od tohoto okamžiku mají 5 životů každý. V dalším průběhu boje se ale Barion od svého velitele vzdálí a skřeti je od sebe rozdělí na vzdálenost několika metrů. V tu chvíli již nemůže Barion velitele chránit a ten ztratí 4 životy (tolik životů získal použitím dovednosti) z aktuálních 2 a upadá do agónie. Barion ztrácí jeden život z aktuálních 3. Bojuje tedy dál s 2 životy.

Skrz (5): Pokud je zásah postavy vykryt zbrojí, může nahlásit **dvakrát za boj** „skrz“ a tento zásah zbroj ignoruje. Některé zbroje nelze obejít (kouzelnické kouzlo).

Zmrzačení (7): **Třikrát za den a maximálně jednou za boj**, může těžce zranit svého protivníka končetinu. Hlas “Zmrzačení - souboj.” Tuto končetinu potom nemůže protivník po dobu boje používat, pokud není v boji vyléčena. Předpokladem je Skrz.

Chcípni (8): **Jednou za den** může nahlásit při zásahu kontaktní zbraní do trupu „Chcípni“. Předpokladem jsou alespoň 3 zabití kontaktní zbraní. Nepočítá se dorážení bezbranných tvorů či tvorů v agónii. Předpokladem je Zmrzačení.

Lučičník (Kušník) (10): Specialista na boj z dálky. Je ukrytý za svými spolubojovníky a jeho luk či kuše si vybírají krutou daň mezi nepřáteli. Svou precizní střelbou jsou schopni způsobit těžká zranění, dokonce i smrt. Protože zasvětil svůj um boji z dálky, vyhýbá se kontaktnímu boji.

Podmínky:

Bojuje jen se střelnou zbraní (luk a kuš).

Používá maximálně lehké zbroje

Dovednosti:

Tesák (0): Postava smí používat zbraň s délkou od 41 cm do 60 cm včetně

Smí si vybrat jednu z následujících dvou dovedností:

Luk (0): Postava smí používat luk s náhahem do 15 kg. Použití pro lov i boj.

Kuše (0): Postava smí používat kuši s náhahem do 15 kg. Použití pro lov i boj.

Úhyb (5): Jakýkoliv první zásah zbraní/nosičem (ať už je to zepředu, zezadu, zblízka, z dálky), který by postavu zranil, se počítá jako neplatný zásah (včetně střelby a kouzla). Použitelné vždy jen jednou za boj.

Krvácení (6): **Třikrát za den a maximálně jednou za boj**, může při zásahu do trupu hlásit “krvácení.”

Zmrzačení (7): **Třikrát za den a maximálně jednou za boj**, může těžce zranit svého protivníka končetinu. Hlas “Zmrzačení - souboj.” Tuto končetinu

potom nemůže protivník po dobu boje používat, pokud není v boji vyléčena. Není možné kombinovat s dovedností *Zpomalení*. Předpokladem je *Krvácení*.

Chcípni (8): Jednou za den může nahlásit při zásahu do trupu

„Chcípni“. Předpokladem jsou alespoň 3 zabití střelnou zbraní.

Nepočítá se dorážení bezbranných tvorů či tvorů v agónii.

Předpokladem je *Zmrzačení*.

Zpomalení (5): Dvakrát za den a maximálně jednou za boj, může zranit svého protivníka do dolní končetiny a zhlásit „Zpomalení na 10 sekund“. Zasažený, po určenou dobu, nesmí běhat a smí se pohybovat pouze krokem. Není možné kombinovat s dovedností *Zmrzačení*.

Sražení (6): Jednou za boj může střelec díky přesnému zásahu trefit nepřítele tak, že ztratí rovnováhu. Při zásahu do trupu hlas: „sražení“. Předpoklad je *Zpomalení*.

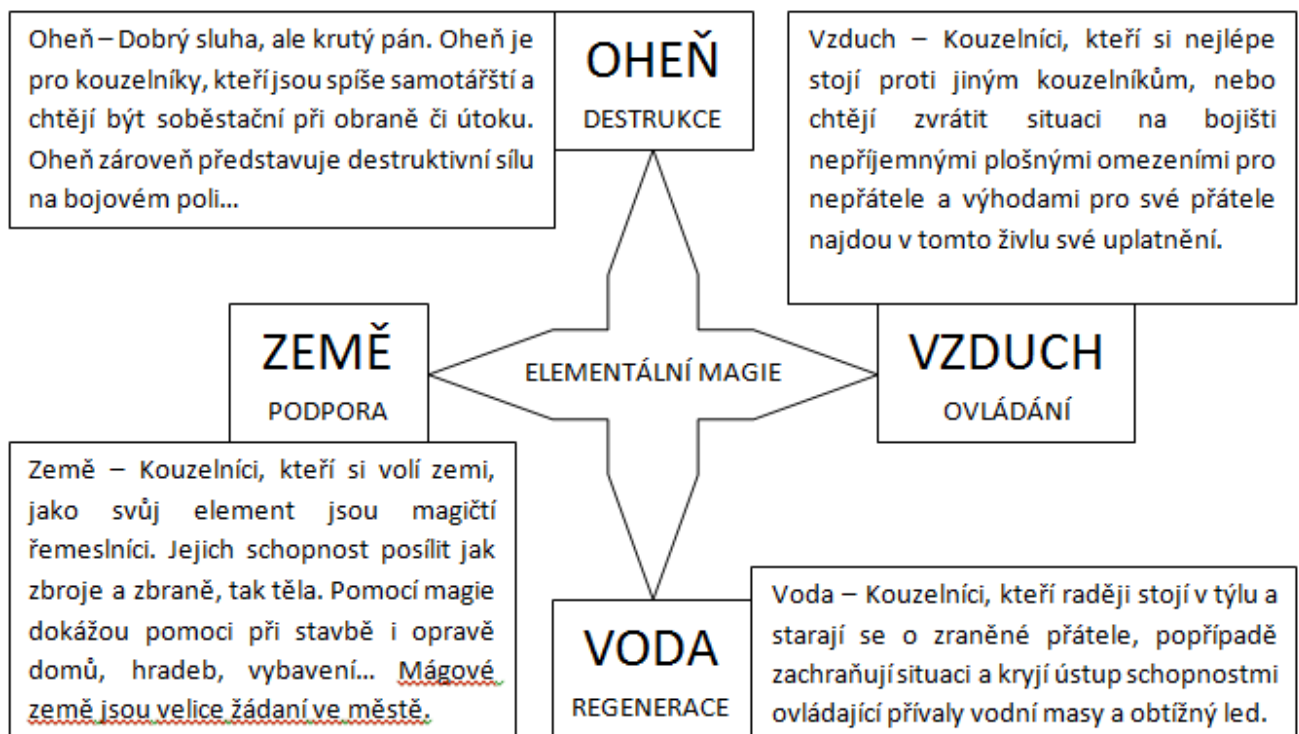
Kněžské schopnosti

Kněží Světla jsou pověstní svou léčivou a ochrannou mocí. Akolyté jsou schopni zacelit malé rány, vysvěcení kněží dokonce zlomit prokletí a nejzbožnější dokáží prý navracet mrtvé zpět do života. Příslušníci Ordo Militaris jsou pověstní zdatností v boji, nesmírnou odvahou a schopností zažehnávat nemrtvé a jiné zlé bytosti.

Kněží Starých bohů preferují ústní tradici, vyprávění příběhů a připomínání starých zvyků a obyčejů. Ovládají síly přírody a to jak léčivé, tak ničivé. Ódinovi stoupenci prý dokáží i nahlížet do osudů lidí. Thorovi vyznavači se vyznačují schopností ovládnout blesky, Lokiho klam a lest, Freyiny kněžky jsou zdatné léčitelky, ale i bojovnice.

Kouzelnické dovednosti

Magický Talent I <element> (5):



Postavě se odemkne jedna magická škola podle zvoleného elementu (oheň, voda, země nebo vzduch) a zároveň se uzamkne možnost otevřít si další školu, která je opakem otevřeného elementu (např. pokud si zvolí oheň, nemůže si dále přikoupit i vodu atp.) Umožní přístup ke kouzelnickým **tajným pravidlům**.

Alchymistické dovednosti

Umění Al-kīmiyā I (6): První stupeň dovednosti představuje Novickou úroveň Umění. Umělec se naučil základy výroby *kvintesencí* a získávání *alkímikálií*. Umožní přístup k alchymistickým **tajným pravidlům**

Dovednosti přežití

Lov I (5): Postava je schopna vystopovat a ulovit zvířata (znázorněna papírovými zvířaty na herním území). Lov je znázorněn střelbou nebo vrhem na cíl (*smí se používat pouze střelné zbraně - luk a kuše nebo vrhací zbraně - kopí **NENÍ** vrhací zbraň*). Vzdálenost, ze které je možné střílet nebo házet na cíle je 11 metrů. Po úspěšném ulovení zvířete je potřeba si hodit šestistěnnou kostkou, padne-li jednička, znamená to, že se ti zásah nepovedl, jak jsi chtěl (protrhla se žluč apod.) a čtvrtina jídla z úlovku (zaokrouhluj nahoru) je znehodnocená (množství jídla a dalších surovin získatelných z úlovku je uvedeno na listu papíru spolu se obrázkem zvířete).

Lov II (5): Postava umí lépe stopovat a lovit zvířata. Vzdálenost, ze které je možné střílet nebo házet na cíle je 8 metrů. Předpokladem je *Lov I*.

Lov III (5): Postava je mistrem stopování a lovu zvěře. Vzdálenost se zkracuje na 5 metrů. Předpokladem je *Lov II*. A již není třeba po úspěšném lovu házet kostkou. Mistr lovec střílí přesně.

Zpracování úlovku (4): Postava je schopná lépe zpracovat ulovenou kořist a získat z ní další suroviny jako např. kůži, tuk, orgány (množství jídla a dalších surovin získatelných z úlovku je uvedeno na listu papíru spolu se obrázkem zvířete).

Ukrytí (5): Postava využije prostředí, aby se mohla ukryt. Znázorňuje se objetím stromu. Ukrytí trvá tak dlouho, dokud hráč strom objímá. Útok, mluvení, sesílání kouzla a výraznější pohyb ruší efekt ukrytí. (Raději se schovejte reálně, nenajdou vás a ještě si můžete dělat, co chcete. :-))

Vidění ukrytého (5): Postava může z chování okolních tvorů, nepatřičných zvuků nebo jiných náznaků zjistit, že se v jejím okolí někdo schovává (+- 10m). Pokud chce zjistit, kde se cíl ukrývá, napočítá nahlas do 50, pak cíl objeví. Existují ale výjimky, např. tvory žijící v symbióze s přírodou takto nenajdete. Stejně tak neodhalíte osobu s kouzlem Neviditelnost.

Průzkum (6): Postava může získat více informací z lokací, případně na nich i něco nalézt. Umožňuje přečíst kartičku s nápisem Průzkum na papíře s lokací.

Plavání (2): Postava smí přeplavat vodní tok. Realizuje pohybem rukou odpovídajícím nějakému plaveckému stylu. Plavec se pohybuje pomalou chůzí. Během plavání není schopen boje.

Dobry plavec (2): Postava smí přeplavat vodní tok, realizuje se občasnym pohybem rukou odpovídajícím nějakému plaveckému stylu, pohybuje se rychlou chůzí či během. Během plavání je schopen boje s tesákem či dýkou (pokud má postava danou dovednost). Předpokladem je Plavání.

Potápění (4): Postava se smí potopit pod vodu a dále pod vodou vykonávat vždy jednu potřebnou akci (prohledávání, podplavání pod překážkou, zvednutí předmětu apod.) Při potápění samozřejmě nemůže postava dýchat. Realizuje se reálným zdržením dechu. Pod vodou se pohybujete rychlostí odpovídající pomalejší chůze. Předpokladem je Plavání.

Lov pod vodou (2): Postava je schopna lovit pod vodou. Postava je vybavená znalostí, která ji pomáhá rozeznat dobře využitelné vodní tvory. Předpokladem je Potápění.

Šplhání (4): Postava smí přelézt zeď. Realizuje se 10 dřepy.

Zlodějské dovednosti

Pašerák (5): Postava může vyvážet a dovážet kontraband. Najdi orga (obchodníka) a řekni mu své požadavky, on ti sdělí cenu a řekne podmínky. Pašeráctví je riskantní záležitost, je tu tedy možnost selhání. Předpokladem je *Obchodník* (viz. *Profese*).

Kapsářství (6): Umožňuje vybrat kapsy případně toru/vak/taštičku. Znázorňuje se připnutím kolíčku. Hráč je pak nucen oznámit organizátorovi, komu a kam kolíček připnul a zároveň mu předá stopu. Organizátor přijde za okradeným a předměty si od něj vyžádá výměnou za stopu. Krást se dají pouze herní předměty nebo herní peníze. Každý kolíček znázorňuje jeden ukradený předmět, který je vybrán náhodně. Je možné zkusit i zacílit na konkrétní předmět, ale v případě, že daný předmět nebude v „kapse“, na kterou byl připnutý kolíček, kapsářství selhává a zloděj odchází s prázdnou. Herní předměty a herní peníze je možné krást reálně i bez dovednosti. (Kolíček je pouze prostředek herního mechanismu, proto postava hráče, který u sebe má reálné dřevěné kolíčky automaticky nemusí být zloděj).

Herectví I (4): Pokud postavě klesnou životy pod polovinu, může předstírat agónii. Pokud ji však protivník dorazí, je mrtvá.

Herectví II (5): Jako Herectví I, ale stačí ztráta 1 života. Předpoklad *Herectví I*.

Lhaní (6): Touto schopností se dá obejít vliv schopností a kouzel vynucujících pravdivé odpovědi. Je-li postava vystavena mučení, lektvaru pravdomluvnosti a podobně, může postava zalhat až na tři ano/ne otázky denně. (pro chytráky – položíte-li hodně krát jednu a tu samou otázku během pár minut, bere se případná lživá odpověď na všechny tyto stejné otázky jako jedno použití dovednosti) Předpokladem je *Herectví II.*

Otvírání zámků I (4): S touto dovedností může postava otvírat zámky s obtížností 1. Potřebné jsou paklíče u obchodníka sehnatelné jako „nástroj“. Zámek je znázorněn zauzlováním provázek. Otevření zámku trvá stejně dlouho jako rozuzlovat provázek.

Otvírání zámků II (4): S touto dovedností může postava otvírat zámky s obtížností 2. Potřebné jsou paklíče u obchodníka sehnatelné jako „nástroj“. Předpokladem je *Otvírání zámků I.* Otevření zámku trvá stejně dlouho jako rozuzlovat provázek.

Otvírání zámků III (4): S touto dovedností může postava otvírat zámky s obtížností 3. Potřebné jsou paklíče u obchodníka sehnatelné jako „nástroj“. Předpokladem je *Otvírání zámků II.* Otevření zámku trvá stejně dlouho jako rozuzlovat provázek.

Padělání (5): Postava je schopná vytvářet padělky listin, uměleckých předmětů, apod. Je třeba mít ale příslušné vybavení (psací potřeby, pergamen, apod.). **Tajná pravidla.**

Podřezání (10): Pokud se postavě podaří se nenápadně přiblížit k oběti zezadu, může se pokusit ji podříznot. Podřezání se reprezentuje nastavením dlaně přes krk oběti a následné přejetí měkčenou dýkou či tesákem (nikoli jednoručkou nebo větší zbraní) po dlani a zahlášením hesla „**chcípni**“. Oběť pak padá rovnou do Agónie Předpokladem je znalost alespoň 3 dalších zlodějských dovedností. Nelze použít v boji.

Investigativní dovednosti

Čtení stop I., II., III. (4/4/4): Postava s touto dovedností se může podívat na 1/2/3 rohy stop. Poté je stopa znehodnocena (odevzdá se u organizátora).

Prohledání (5): Postava je schopná zjistit osobní značku někoho jiného. Cíl musí s prohledáním souhlasit nebo být znehybněn. Nejedná se o prohledání za účelem získání majetku postavy.

Odhalení padělku (6): Postava má šanci rozeznat padělek. **Tajná pravidla.**

Mučení (5): Postava je znalá technik mučení. Tuto dovednost si může vzít pouze postava s odpovídajícím charakterem. Po 5 minutách „práce“ na cíli, si hodí kostkou. Viz tabulka. Mučitel může položit pouze otázku ano/ne a mučený musí, pokud nemá dovednosti, které by ho této povinnosti zprošťovaly, odpovědět pravdivě.

1-2	Mučitel nesmí položit otázku, mučený ztratí 1 život
3-5	Mučitel smí položit otázku, mučený ztratí 1 život
6	Mučitel smí položit otázku

Profese

Následující dovednosti (končí oddílem *Hakimové*) pokrývají řemeslná povolání, v rámci pravidel označena jako *Profese* (Tesař, Kameník, Horník, Prospektor, Plantážník, Kovář, Obchodník). Jedna postava smí mít zakoupeny **maximálně 2 různé profese**.

Pracovní směna

Jedna pracovní směna odpovídá 10 minutám (reálného času) práce. Mezi dvěma pracovními směnami musí být alespoň 5 minut odstup z důvodu náročnosti činnosti. Za jeden den lze odpracovat **maximálně 40 pracovních směn** = 10 hodin práce. Pokud není určeno jinak, pak pro zpracování jedné jednotky materiálu je třeba jedné pracovní směny.

Tesař (4): Postava s touto dovedností smí těžít dřevo v lokaci **Pila**. K sekání stromů potřebuje **sekeru** (ne bojovou) **nebo pilu** u obchodníka sehnatelná jako „nástroj“. Po každé pracovní směně těžby si hodí kostkou: 1 znamená, že se nástroj poškodil (ne zničil) a nelze jej použít. Kvalitní nástroje se nepoškodí.

Za 1 pracovní směnu na této lokaci si vytáhne lísteček z obálky na lokaci, aby zjistila, kolik jednotek dřeva vytěžila.

Otevrou se jí stavitelské dovednosti a smí stavět *Zed'* ze dřeva.

Kameník (4): Postava s touto dovedností smí těžít kámen v lokaci **Lom**. K těžbě kamene potřebuje **mazlík** u obchodníka sehnatelné jako „nástroj“. Na jednu pracovní směnu těžby spotřebuje 1 jednotku dřeva (lámání skály). Po každé pracovní směně těžby si hodí kostkou: 1 znamená, že se nástroj poškodil (ne zničil) a nelze jej použít. Kvalitní nástroje se nepoškodí.

Za 1 pracovní směnu na této lokaci si vytáhne lísteček z obálky na lokaci, aby zjistila, kolik jednotek kamene vytěžila.

Otevrou se jí stavitelské dovednosti a smí stavět *Zed'* z kamene.

Horník (4): Postava s touto dovedností smí těžít kov v lokaci **Důl**. K dolování potřebuje **krumpáč** u obchodníka sehnatelné jako „nástroj“. Na jednu pracovní směnu těžby spotřebuje 2 jednotky dřeva pro výdřevu, rozpěry a lámání horniny. Po každé pracovní směně si hodí kostkou: 1 znamená, že se nástroj poškodil (ne zničil) a nelze jej použít. Kvalitní nástroje se nepoškodí.

Za 1 pracovní směnu na této lokaci si vytáhne kartičku z obálky na lokaci, aby zjistila, kolik jednotek příslušného kovu vytěžila nebo nezpůsobil zával. Horník, který způsobil zával je vážně zraněn (ztrácí všechny životy, kromě jednoho) a je schopen vyjít z dolu ven. Ostatní postavy přítomny v tu chvíli v dole zůstávají nezraněny. **Tajná pravidla.**

Prospektor I (5): Postava může prozkoumávat důl a hledat další možnosti těžby. **Tajná pravidla.**

Prospektor II (6): Postava může prozkoumávat důl, hledat další možnosti těžby a pomoci horníkům s efektivitou těžby. **Tajná pravidla.**

Plantážník I (4): Postava je schopna stavět a obstarávat plantáže. Postavení plantáže, zasazení plodin i jejich sklizeň jsou činnosti, které zaberou, každá, jednu pracovní směnu. Každá plantáž má rozměry 5x5 metrů vyznačené je kolíky v rozích (není třeba provázkovat). Uprostřed pole bude vyšší kolík s cedulkou lokace. Na takto vytvořené plantáži vyrostou 8 hodin po zasazení 3 jednotky jídla **NEBO** je možné z vyrostlých plodin získat 3 jednotky vody. Na lokaci se napíše čas zasazení a za 8 hodin je možné z obálky na lokaci vytáhnout příslušný počet jednotek jídla nebo vody. Pak je nutné lokaci označit nápisem „Sklizeno“. **POZOR!** Sklidit může kdokoli. K provozování plantáže potřebuje **hrábě, motyku** nebo **vidle** (dle toho, co pěstuješ/chováš) u obchodníka sehnatelné jako „nástroj“. Na konci sázení si hodí kostkou, 1 znamená, že se nástroj poškodil (ne zničil) a nelze jej použít. Bez nářadí nemůže znovu zasadit, ke sklizni nářadí potřeba není. Kvalitní nástroje se nepoškodí.

Plantážník II (5): Jako Plantážník I, ale postava je schopna obstarat dvě plantáže.

Plantážník III (6): Jako Plantážník I, ale postava je schopna obstarat tři plantáže.

Kovář (4): Postava je schopna vyrábět, vylepšovat a opravovat kovové nástroje, zbraně a zbroje. Touto dovedností se jí odemyká přístup ke *Kovářským plánům*.

Obchodník (5): Postava se orientuje v místních tržních cenách. Také se smí zeptat (u orga), jaké komodity jsou v kurzu (které prodá lépe nebo které levně nakoupí).

Felčarské dovednosti

První pomoc (5): Postava s touto schopností je schopna probírat z Agónie. Proces „oživování“ trvá 20 vteřin. (Krvácející postavy nelze touto dovedností z Agónie probírat).

Základní ošetření (5): Po aplikaci obvazu se urychluje regenerace života na 1 život / 30 min. Tlakové obvazy a obvazy jsou u obchodníka sehnatelné jako „nástroj“. Předpokladem je *První pomoc*.

Zastavení krvácení (5): Postava je schopna zastavit Krvácení. Je třeba na „ránu“ přiložit tlakový obvaz (neuvazujte jej ale pevně, abyste končetinu nezaškrtili). Po přiložení tlakového obvazu je ošetřená postava mimo ohrožení života a dále trvá jen standardní Agónie. Tlakové obvazy a obvazy jsou u obchodníka sehnatelné jako „nástroj“. Předpokladem je *První pomoc*.

Dlaha (5): Postava je schopná sestavit dlahu na zmrzačenou končetinu. Regenerace končetiny trvá stejně dlouho jako regenerace života (včetně podpůrných prostředků – kouzel, lektvarů, apod.). Je možné aplikovat více dlah na jeden cíl. Předpokladem je *První pomoc*.

Bylinkaření (5): Postava rozezná léčivou bylinku od plevele, může je sbírat. Umí je využít k léčení nemocí a některých otrav. **Tajná pravidla.**

Diagnóza (5): Po krátké prohlídce je postava schopná určit stav cíle. Dokáže zjistit, zda je cíl pod vlivem jedu či nemoci a o jaký jed či nemoc se konkrétně jedná.

Léčení nemoci (6): Postava má znalosti potřebné k léčení nejrůznějších nemocí. **Tajná pravidla.** Předpokladem je *Diagnóza*.

Léčba otravy (6): Postava má znalosti potřebné k léčení nejrůznějších otrav. **Tajná pravidla.** Předpokladem je *Diagnóza*.

Péče (6): Postava je schopná ustavičnou péčí urychlit proces regenerace jednoho cíle. Pečované osobě se při pobytu v dostatečně chráněném místě (domě, nemocnici, kostele, ...) zrychluje na 1 život / 10 min.

Mistr felčar (8): Postava může uplatnit schopnost Péče až na 5 postav naráz. Musí se ale během jejich léčby věnovat postupně všem (přebíhat mezi nimi). Předpokladem je *Péče*.

Stavitecké dovednosti

Pro stavitelství platí, že zpracování materiálu k vybudování stavby trvá tak dlouho, jak dlouho staviteli trvá budovu reálně znázornit. Znázornění vyžaduje vyrobení dřevěných kolíků, jejich zatlučení do země a natažení provázků mezi nimi, tak aby tyto provázky opisovaly půdorys stavěné budovy. Dále ověšení provázků příslušným počtem fáborků s patřičnou barvou. Případné připnutí kolíků reprezentujících okna a střílny. Zhotovení dveří a bran ve formě provázku přivázaného k jednomu z kolíků a zavěsitelného k druhému kolíku, vzdálenému tak daleko, jak jsou dveře či brána široké. A ověšení těchto bran a dveří příslušným počtem fáborků s patřičnou barvou. Posledním krokem je vyvěšení lokace, popisující stavbu. Tento krok značí hotovou stavbu, proto je nutné jej vykonat až na závěr. Materiál na vyvěšení lokace a znázornění stavby, pokud nebudete mít vlastní, poskytnou orgové.

V případě, že se stavbě budovy bude věnovat více stavitelů, je pak i celý proces stavby, který probíhá stejným, výše popsaným způsobem, jednoznačně rychlejší. Proto práci v týmu, zejména u složitějších staveb, doporučuje 9 z 10 stavitelů.

Stavitel tedy není nucen vykonanou práci počítat v pracovních směnách. Ale jakákoliv stavba nemůže být za jakýchkoliv okolností postavena za dobu kratší, než jakou je jedna pracovní směna.

Zed': Stavba zdi o délce 1m za 1 jednotku dřeva, hliněných cihel či kamene. Kamenná zed' má 4 životy, dřevěná zed' 2 životy, hliněná zed' 1. Každá zed' musí být označena pomocí provázku nataženého mezi dvěma kolíky a fáborky, které jsou na tento provázek přivázány. Počet fáborků určuje počet životů, barva pak materiál. Hnědá = dřevo. Šedá = kámen nebo hlína.

Hliněné cihly: Každý kdo získá přístup k dovednosti Zed', automaticky umí vyrábět i hliněné cihly. Za jednu pracovní směnu je možné získat 2 jednotky hliněných cihel bez nutnosti použití náradí. Jedná se o materiál z nouze, pro stavební účely nemá ideální vlastnosti a proto má i svá omezení. Z hliněných cihel nelze stavět složité stavby typu věží ani ochozů a panty v těchto zdech umístěné neudrží víc než obyčejné dřevěné dveře (neudrží ani dřevěnou bránu).

Dům (3): Stavba domu. Spotřeba materiálu = spotřeba pro obvodovou zed' (viz Zed'), + střecha (**jednotek dřeva = (délka x šířka domu) x 2**). Počet životů stavby je určen materiálem použitým pro obvodové zdivo - hliněné cihly = 1 život, dřevo = 2 životy, kámen = 4 životy. Předpokladem je Zed'.

Posílení stavby (5): zvýší počet životů všech stěn o 1, nutno dodat polovinu materiálu z celkové ceny obvodových zdí. Pouze pro dřevěné a kamenné stavby. Předpokladem je Dům.

Dveře, okna, střílny (3): Dveře jsou dřevěné nebo okované (potřeba mít kováře). Ze střílen je možné střílet ven, většími okny se dá do domu vlézt (rozdíl se znázorní vzdáleností **dřevěných kolíčků** na příslušné stěně, do 10 cm od sebe je střílna, větší pak okno). Okna jsou zdarma, obyčejné dveře mají 1 život (1 jednotka dřeva), okované je potřeba vyrobit u kováře (mají pak 2 životy). Předpokladem je Dům.

Ochoz (4): Umožňuje chůzi po hradbách a střelbu z nich. Cena je 1 dřevo/kámen za 2m ochozů. Předpokladem je Zed'.

Věž (4): Z věže se dá střílet a je odolnější než hradba. Cena je 4 dřevo/kámen na metr zdi + cena ochozu. Předpokladem je Ochoz.

Brána (4): Postaví bránu s maximální šířkou 4m. Cena 1 jednotka dřeva za metr. Dřevěná brána má 1 život, okovaná 2 životy a je potřeba vyrobit u kováře. Předpokladem je Zed'.

Kovářské plány

Zpracování kovu (0): Kovář je schopen zpracovávat železo. Potřebuje **kladivo** u obchodníka sehnatelné jako „nástroj“. Není nutné mít postavenou kovárnu. Pro práci se železem kovář potřebuje oheň, ten zajistí spalováním dřeva. Bez dobré výhně je práce náročnější a je tedy potřeba spotřebovat 2 jednotky dřeva ke zpracování 1 jednotky železa. Pokud má kovář kovárnu (výheň), pak mu stačí přiložit do ohně jen 1 jednotkou dřeva ke zpracování 1 jednotky železa. Postupy, jak zpracovávat další kovy jsou **tajné dovednosti**, které mohou být postavě nabídnuty organizátorem na základě její hry a zvolené cesty. Pokud není určeno jinak, pak pro zpracování jedné jednotky materiálu je třeba jedné pracovní

směny. Zpracovávání kovu vyžaduje vždy jen tolik pracovních směn, kolik jednotek kovu spotřebává (1 kov + 1 dřevo = 1 směna, 1 kov + 2 dřeva = 1 směna apod.).

Nabroušení zbraně (0): Po jedné pracovní směně broušení má zbraň navíc dva útoky „skrz“. Po použití je třeba zbraň opět nabrousit pro získání tohoto bonusu. Není nutné mít postavenou kovárnu.

Oprava nástroje (0): Hod 1k6, 1-2 znamená poškozená železná část (na opravu je potřeba 1 jednotka železa), 3-6 znamená zlomená násada (na opravu je třeba 1 jednotka dřeva). Není nutné mít postavenou kovárnu.

Výroba kovárny (0): Kovárnu je nutné umístit do již postavené budovy alespoň 3x4 metry. Je potřeba 10 jednotek železa (na kovadlinu, nástroje, vybavení, apod.) a 4 pracovní směny. Kvalitní zázemí kovárny je nezbytné pro práci na složitějších projektech a kvalitnější zpracování výrobků.

Výroba nástrojů a drobných předmětů (3): Naučí se vyrábět nástroje. Například lopatu, krumpáč, atd. za cenu 2 jednotek dřeva. Taky sem patří podkovy, řetězy a různé ozdobné předměty (prsteny, svícny atd.), ale materiálovou náročnost těchto předmětů konzultuj s organizátorem.

Výroba kvalitních nástrojů (3): Kovář se naučil postupy, jak vyrobit kvalitnější nástroje. Za 1 jednotku železa, 1 jednotku kůže a 1 jednotky dřeva vyrobí kvalitní nástroj, který se nepoškodí. Předpokladem je *Výroba nástrojů a drobných předmětů*.

Výroba zámků I/II/III (2/3/4): Kovář za jednu pracovní směnu vyrobí zámek obtížnosti 1/2/3 za 1 jednotku železa.

Okování dveří/brány (3): Kovář může okovat dveře/bránu vyrobenou stavitelem. Cena je 3 jednotky železa na dveře, 4 jednotky železa na 1m brány.

Výroba zbraní I (3): Kovář dokáže vyrábět dýky, nože a zbraně střední velikosti (do 60cm), k výrobě potřebuje:

1 jednotky železa, 1 jednotku kůže (omotání rukojeti) na tesáky a dýky

1 jednotku železa, 1 jednotku dřeva na sekyrky.

Výroba trvá 1 pracovní směnu.

Výroba zbraní II (4): Kovář dokáže vyrábět jednoruční, jedenapůlruční a obouruční zbraně k výrobě potřebuje:

2 jednotky železa a 1 jednotku kůže na jednoruční meče

3 jednotky železa a 1 jednotku kůže na jedenapůlruční a obouruční meč

2 jednotky železa a 1 jednotku dřeva na sekery (jednoruční i obouruční) nebo kopí

Výroba trvá 3 pracovní směny pro jedenapůlruční a obouruční zbraně. A 2 pracovní směny pro ostatní zbraně. Předpokladem je *Výroba zbraní I*.

Oprava zbroje (4): Umožňuje opravit zbroj zničenou v boji. Lehkou zbroj kovář opraví za 1 pracovní směnu a spotřebuje 1 jednotku kůže. Střední zbroj opraví za 1 pracovní směnu za spotřeby 1 jednotky železa. Těžkou zbroj opraví za 2 pracovní směny a spotřebuje při tom 1 jednotku železa.