

Dovednosti

Dovednosti jsou schopnosti vykonávat určitou činnost s herním efektem lépe než laik. Nenajdeš-li kýženou dovednost, ptej se. Možná to umí každý a dovednost na to není, možná to dovednost je (ale tajná), možná ti ji operativně vymyslíme.

Dovednosti stojí dovednostní body (cena je v závorce u názvu dovednosti). Je to informace pro **polohráče**, kolik expů musí za dovednost zaplatit pokud, si ji chtějí vzít do začátku. **Plnohráči** expy neřeší, mohou si do začátku nabrat zdarma rozumný počet dovedností, které se jim hodí k postavě a seznam dovedností si nechají schválit organizátorem.

Během hry je možné se dovednosti učit (výjimkou je Vrahoun, toho není možné se na hře naučit vůbec a První pomoc lze pouze při splnění podmínek – detaily přímo u dovedností). Učení se dovedností na hře žádné expy nestojí, ale musíš si najít učitele, který tě danou dovednost naučí. Učitel nepotřebuje žádnou speciální dovednost, aby mohl učit, stačí, když sám danou dovednost umí. Učitel může mít vždy maximálně jednoho studenta a musí se mu alespoň 20 minut věnovat (hezky učení odehrajte, aby z toho i ostatní něco měli).

Má-li dovednost víc stupňů, je uvedená cena za jednotlivé stupně (a účinnost jednotlivých stupňů) oddělena lomítkem. Na hře se nelze naučit více než jeden stupeň dovednosti navíc nad startovní hodnotu (Pokud jsi dovednost neuměl vůbec, můžeš se naučit první stupeň. Pokud jsi již první stupeň uměl, můžeš se na hře naučit druhý, ale ne více atd.)

Pokud je u dovednosti značka **(TP)**, vyžádej si u organizátorů tajná pravidla.

Zbraňové dovednosti

Zbraně do 60 cm včetně lze používat bez dovednosti.

Meč (1): Umíš používat jednoruční meč či šavli (do 90 cm).

Sekera (1): Umíš používat jednoruční sekeru (do 90 cm).

Palcát/kladivo (1): Umíš používat jednoruční palcát či kladivo (do 90 cm).

Obouruční zbraň (1): Smíš používat obouruční či jedenapůlruční meč, sekeru, palcát či kladivo (ovšem jen takovou zbraň, s níž to umíš i jednoručně). Pokud jsi zároveň **Hromotluk**, smíš obouruční zbraní (nikoliv bastardem) jednou za boj přerazit protivníkovi kopí (musíš ho zasáhnout, pak hlas „Zničení!“)

Kopí (2): Umíš používat kopí. Pokud je ti v boji přeraženo, umíš si ho opravit, ale je to možné až po boji.

Luk (1 / 1): Umíš používat luk. Ten neprostřelí pouze těžkou zbroj. Na druhém stupni ovšem už ano (při zásahu do plechovky vždy hlas „Skrz!“).

Kuše (1): Umíš používat kuši. Kdykoliv při zásahu cíle v těžké zbroji hlásíš „Skrz!“

Vrhací zbraň (1): Umíš používat malou vrhací zbraň (cca 30-40 cm). Pozor na bezpečnost.

Štít (1): K jednoruční zbrani dovedeš používat štít o obvodu do 220 cm.

Kombinace zbraní (2): Můžeš v boji kombinovat zbraně, které ovládáš – součet délek do 150 cm, maximální délka zbraně 90 cm.

Bojové dovednosti

Úhyb (1 / 1): Během boje smíš ignorovat jeden / dva zásahy do končetiny. Zásahu do trupu uhnout nelze. Úhyb nelze hlásit proti ranám ohněm, mrazem a jedem. Úhyb se nehlásí. Buď fér a počítej si to sám.

Skrz (1 / 1): Víš, kde se nacházejí slabá místa ve zbrojích či v kožichu a díky těmto znalostem jsi schopen zasáhnout i dobře obrněného protivníka. Při každém boji můžeš využít jednu / dvě rány „Skrz!“.

Stínové dovednosti

Únik z pout (1): Dovednost umožňuje uniknout z pout při herním (tedy volnějším) spoutání. Musíš nejméně 30 sekund hrát zřetelné kroucení klouby a snahu se vysmeknout. Pokud nejsi donucen přestat, unikl jsi.

Otevření zámku (1): Poradíš si se zámky (domů, truhlic atd.). Přivez si „zámečnické“ nádobičko – je to herní předmět. Zámek bude případně označen „glejt“ domu či truhly (pokud bychom neměli zámek reálný, bude tam nějaký jasný symbol). Otevření není instantní. (TP)

Vrahoun (1): Tuto dovednost **nelze získat na hře**. Můžeš si ji vzít předem, pokud na to má tvoje postava charakter a spáchala v minulosti úkladnou vraždu (ale v tom případě počítej, že po tobě půjdou pozůstalí a nebudou tě šetřit). Dokážeš protivníka (nesmí o útoku vědět) zasáhnout zezadu do trupu s heslem „Chcípni!“. S měkkou dýkou lze opatrně naznačit skutečné podříznutí. Funguje to jen mimo boj. Pokud má cíl zbroj a nákrčník, nemůže touto dovedností být zabit.

Černý trh (0): Máš přístup k lepšímu zboží, ať už to znamená cokoli (vzácné jedy, ilegální předměty, zajímavé informace). Podmínkou je, že jsi během hry obchodoval věci za celkem aspoň 8 zlatých. Informuj organizátory, že si dovednost bereš – dají instrukce CP obchodníkům.

Přírodní dovednosti

Bylinkaření (1 / 1 / 1): Smíš sbírat byliny, které znáš (ty, které neznáš, nepoznáš) a používat je k léčení nemocí. První stupeň - schopnost sbírat byliny a léčit lehké nemoci, druhý stupeň - schopnost léčit vážné nemoci a neherní mapa do začátku s vyznačením, kde co roste (pouze pokud tento druhý stupeň má postava do začátku), třetí stupeň - možnost léčit smrtelné choroby a experimentovat s účinky bylin. (TP)

Znalost zvířat (1): Umíš z chování zvířat odhadnout, zda se v okolí neděje něco divného (a případně vytušit náznak, co by to tak mohlo být). Poté, co v terénu reálně pozoruješ nějaké zvíře (ne hmyz) či ptáka na max. cca 25 metrů, si promluvíš s organizátorem. Smíš lovit ze vzdálenosti o metr kratší (lze kumulovat s ostatními „zkracujícími“ dovednostmi).

Lov (1): Smíš lovit (jeleny, zajíce, kance) ze vzdálenosti o dva metry kratší. Z úlovku umíš získat i sádlo a kůži (ze zajíce po jedné jednotce od obojího, z kance či jelena po třech). Sádlo se hodí bylinkářům na masti, kůže koželuhům.

Stopování (1): Smíš číst doplňkové informace „Stopy“ na lokacích a stopovat v otevřeném terénu. (TP)

Léčitelství

Ranhojič (1) : Umíš ovázat „obyčejná“ vnější zranění (typicky z boje; nikoliv popáleniny, zásahy od duchů, otravu, omrzliny, agónii atd.). (TP)

Léčitel (2): Umíš ostatním léčit vnitřní zranění a zranění ohněm, mrazem či jodem. Pokud již umíš **Bylinkaření**, stojí jen 1 exp. (TP)

Anatomie (1): Umíš určit příčiny smrti (nemoc, jed, hlad, zranění...), přibližnou dobu smrti a případně i zbraně, jakými byla postava ubita (ostré či tupé, sekery či meče atd.). Zároveň odhadneš i počet (pokud byli vyzbrojeni různými zbraněmi) a výšku protivníků. (TP)

První pomoc (1): Podmínka: Ranhojič, Léčitel, Anatomie. První pomoc je brána jako druhý stupeň v léčitelství, pokud tedy **všechny tři podmínky neumíš do začátku hry**, nemůžeš se První pomoc naučit na hře. Dovednost slouží k záchraně z agónie. Záchranu musíš pořádně zahrát, poté se postava dostane z nuly na jeden život.

Tělesná zdatnost

Zdraví (1 / 1 / 1): Za každý bod ve Zdraví máš život navíc k základu.

Regenerace (1): Všechna životová zranění včetně vnitřních, omrzlin, popálenin atd. se ti léčí dvakrát rychleji (tj. život za 15 minut klidu). Dovednost nepomůže z agónie.

Bobuložrout (1): Jsi mnohem odolnější proti jedům - zbraňovým i trávícím. Co by jiného porazilo, to ustojíš se zakymácením. (TP)

Hromotluk (1): Můžeš vybrat tři bonusy (uvedený výčet není kompletní, organizátoři ti můžou schválit další nápady): 1. Dvojnásobná nosnost (dvě rudy / 30 ingotů / jeden kanec atd.). 2. Pouta (ne železa) přerveš za deset sekund (napínáš svaly, řveš) - nesmíš být přerušen. 3. Při neúspěšném pokusu ulovit kance neztrácíš žádný život (tzv. „Bivoj“). 4. Jsi neomračitelný.

Řemesla

Tesař (1 / 1): Veškerá práce se dřevem: pokácení stromu a jeho zpracování na 1 / 2 stavební dřeva, budování herních staveb včetně výdřevy v dolech. Potřebuješ velkou sekeru či pilu. Stavby mají tolik dřevěných (d) životů, kolik dřeva obsahují. (TP)

Kameník (1 / 2): Veškerá práce s kamenem: lámání bloků a jejich sesazování do staveb (mají tolik kamenných (k) životů, kolik kamene obsahují). K lámání potřebuješ krumpáč a místo, kde je skutečný kámen. Samotné lámání je RP záležitost. (TP)

Obchodník (0): Máš čuch, co poletí zítra, co se bude prodávat hůř atd. Ptej se CP obchodníků. Podmínkou je uskutečnit osobně obchody celkem za čtyři zlaté. Dostaneš výtisk ceníku.

Hornictví a hutnictví (1 bod za stupeň, max. 5 stupňů): Získávání a zpracování rudy. Výstupem jsou tzv. pruty (též zvané ingoty) - ve hře je zastupují hřebíky. Potřebuješ alespoň herní krumpáč (lze mít polní lopatku) a zdroj světla, ale čím stylovější vybavení, tím lépe. Denně smíš vytěžit tolik jednotek rudy, jaký máš stupeň dovednosti, organizátor ti může stanovit malý bonus či postih podle tvého hornického vybavení. Bonus za vybavení je nepřenosný. (TP)

Důlmistr / Prospektor (1): Podmínka: Hornictví a hutnictví na 2. stupni. Dovedeš efektivně využívat stávající doly (prohlubovat) a objevovat úplně nové. (TP)

Kovář (1 bod za stupeň): Výroba obyčejných i neobvyklých výrobků ze železa i drahých kovů. Běžné věci umí vykovat každý kovář. Jemnější šperkařskou výrobu kování mečů či zbrojí zvládnou jen ti zkušenější. Kovářova síla i dovednost s kladivem se pak může hodit i v boji. (TP)

Farmář (1 / 1 / 1): Produkuješ denně 5 / 10 / 15 jídel (syrových) podle stupně dovednosti. Jakých, to je na tobě a tvém zázemí (vepřín či ovce = maso, mlýn = pečivo, úly = med...). Vyznačíš to na „lokaci“ farmy. Zvládáš produkovat i více druhů jídla. (TP)

Koželuh (1): Umíš vydělat staženou kůži. Potřebuješ rámy, kádě... Jednotka kůže (zvířata stahují Lovci) schne jednu hodinu. Koželužna intenzivně páchne; chceš-li se tímto živit, přivez si i smrad.

Theurgie (1 bod za stupeň, max. 8 bodů): Výroba vysoce užitečných až magických předmětů. Ponecháno na RP. Organizátoři ti dají základní seznam (hornické helmy, krosny s velkou nosností, lana na šplh atd.), objevení dalších postupů čeká na tebe. (TP)

Alchymie (1 bod za stupeň, max 8 bodů): Elixíry, výbušniny, amulety, jedy, pečtní vosky... Do začátku dostaneš od organizátorů neúplný seznam známých receptur odpovídající minulosti tvé postavy. Další postupy se učíš experimentováním. Kvalitní rekvizity ti podle kvality (posoudí organizátoři) mohou dát bonus k šanci na úspěch při experimentování. (TP)