VERZE 3.0

KRAVEN



JEDEN SYSTÉM. VŠECHNY SVĚTY.

STARÁ UMĚNÍ
SOUPIS DOVEDNOSTÍ

SOUPIS DOVEDNOSTÍ · DOPLNĚK ZÁKLADNÍCH PRAVIDEL

WWW.KRAVEN.CZ

STARÁ UMĚNÍ

VERZE 3.0

KRAVEN — DOVEDNOSTNÍ SYSTÉM PRO HRANÍ HER NA HRDINY

ZDENDAS · ANTHARON · OLDA · ONDRA · KACHNI A DALŠÍ

WWW.KRAVEN.CZ

OBSAH

- STARÁ UMĚNÍ — SOUPIS DOVEDNOSTÍ
  - Úvod
- ZBRAŇOVÉ DOVEDNOSTI
  - Základní zbraňové dovednosti
  - Rozšiřující zbraňové dovednosti
  - Dovednosti zbrojí a štítů
- BOJOVÉ DOVEDNOSTI
  - Bojové styly
- MAGICKÉ DOVEDNOSTI
  - Znalosti magických škol
- OBECNÉ DOVEDNOSTI
  - Dodatek: Dovednosti podle vlastností

STARÁ UMĚNÍ – SOUPIS DOVEDNOSTÍ

ÚVOD

Dovednosti jsou to hlavní, co postavu dělá postavou. Vlastnosti určují, s čím do světa vyrazila; dovednosti říkají, co se naučila cestou. Mistr šermíř s průměrnou Silou porazí siláka, který meč poprvé držel včera, a je to tak správně.

Tahle kniha je soupisem. Najdete v ní, co každá dovednost dělá, na čem stojí a co postava dokáže, když ji dotáhne vysoko. Pravidla pro učení, zářezy a stropy jsou v Základních pravidlech, ve čtvrté kapitole.

JAK ČÍST ZÁPIS DOVEDNOSTI

Vlastnost je to, k čemu se úroveň dovednosti přičítá při hodu. Číslo v závorce za vlastností je minimální hodnota, kterou postava musí mít, aby se dovednost vůbec mohla začít učit.

Předpoklady jsou dovednosti, které musí postava umět dřív.

Pomůcky jsou věci, bez kterých to nejde. Vypravěč může být shovívavý, ale bez kladiva se nekove.

Použití říká, kdy se na dovednost hází.

Druh rozlišuje dovednosti aktivní, na které se hází, a pasivní, které platí samy od sebe.

Dovednosti, které v soupisu nejsou, se tím nezakazují. Potřebuje-li vaše postava umět něco, co tu nestojí, dohodněte se s vypravěčem a dopište si to. Systém je na to stavěný.



ZBRAŇOVÉ DOVEDNOSTI

U zbraňových dovedností se úroveň připočítává k útoku nebo k obraně podle pravidel pro boj. Ke zranění se přičítá jen polovina úrovně.

Zbraňová dovednost není o síle paže. Je o tom, že postava ví, kam ta zbraň chce jít, kde má těžiště a co udělá, když narazí na štít místo na žebra.

ZÁKLADNÍ ZBRAŇOVÉ DOVEDNOSTI



ZBRANĚ A RUCE, KTERÉ JE DRŽÍ

BEZE ZBRANĚ

Vlastnost: obratnost (3) · **Použití:** boj bez zbraně, s výjimkou boxerů



PĚSTI A CHRÁNIČE

Rvačka v hospodě, odzbrojená stráž, kouzelník, kterému došla únava. Boj beze zbraně není ozdoba, je to pojistka pro chvíli, kdy postava nemá v ruce nic. Patří sem údery rukou, kopy, podrazy a chvaty. Zvláštní techniky konkrétních bojových umění pod tuhle dovednost nespadají, ty se učí zvlášť.

Kdo to umí, pozná se podle toho, že se nerozmachuje. Zkušený rváč stojí blízko, drží lokty u těla a čeká, až soupeř udělá chybu.

Mechanika: k útoku i k obraně se úroveň připočítává v plné výši jen proti neozbrojenému protivníkovi, jinak jen polovina. Od 6. úrovně stojí útočné akce o 1 ABP méně, od 12. úrovně o 2 ABP méně. Od 7. úrovně stojí obranné akce o 1 ABP méně.

DÝKY

Vlastnost: obratnost · **Použití:** dýky a dlouhé dýky



DÝKA

Dýku si s sebou bere i ten, kdo se bít nechce. Projde tam, kde meč neprojde, schová se pod plášť a v úzké chodbě je najednou lepší zbraň než halapartna. Bojovat s ní znamená pustit si soupeře blízko a vědět, co s ním tam udělat.

Dýkaři se poznají podle toho, jak drží ruku. Ostří dolů, pokud chtějí bodat, ostří nahoru, pokud počítají s tím, že se budou muset krýt.

Mechanika: připočítává se k útoku i k obraně.

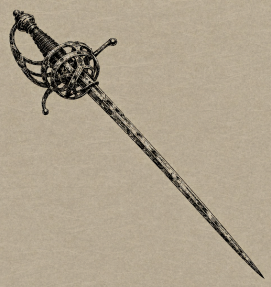
RAPÍRY

Vlastnost: obratnost · **Použití:** rapír a katar

Rapír je zbraň pro souboj, ne pro bitvu. Tenká čepel nepřesekne zbroj a v mlatu se zlomí, ale proti nechráněnému soupeři je rychlejší než cokoliv jiného. Šermíř s rapírem útočí špičkou a vyhrává tím, že je na místě dřív.

Katar se drží jinak, přes pěst, a používá se na krátkou vzdálenost, ale pracuje se stejným citem pro bod.

Mechanika: připočítává se k útoku i k obraně.



RAPÍR

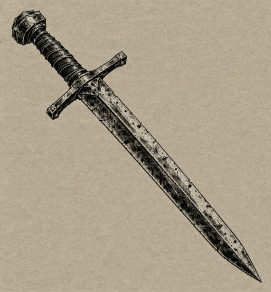
MEČE

Vlastnost: síla · **Použití:** všechny meče od krátkého po obouruční

Meč je kompromis, který se povedl. Seká i bodá, kryje i útočí, a dá se s ním naložit od lehkého tance s krátkou čepelí po obouruční ránu, která rozrazí štít. Proto ho nosí víc lidí než cokoliv jiného.

Výcvik je na všechny meče společný. Kdo ovládá široký meč, dokáže vzít do ruky i obouruční a nebude v rozpacích, i když mu bude chvíli trvat, než si zvykne na váhu.

Mechanika: připočítává se k útoku i k obraně.



ŠIROKÝ MEČ

SEKERY

Vlastnost: síla · **Použití:** všechny druhy seker

Sekera má váhu vepředu a to rozhoduje o všem. Rána jde těžko zastavit a těžko stáhnout zpátky, takže kdo sekerou útočí, musí počítat s tím, že na okamžik zůstane otevřený. Zato když dopadne, dopadne naplno.

Hák za ostřím umí stáhnout štít stranou. To je věc, kterou se sekerník naučí dřív než cokoliv jiného.

Mechanika: připočítává se k útoku i k obraně.



SEKERA

PALCÁTY

Vlastnost: síla · **Použití:** palcáty, kladiva a řemdihy

Proti plátu je ostří k ničemu. Palcát tenhle problém řeší jinak: nepotřebuje zbroj prorazit, stačí mu přenést ránu skrz ni. Pod neporušeným plechem se dá zlomit ruka i rozbít lebka.

Řemdih je totéž, jen s řetězem. Hůř se ovládá, zato obchází štít, protože hlavice si letí svou vlastní dráhou.

Mechanika: připočítává se k útoku i k obraně.



PALCÁT

ŠAVLE

Vlastnost: obratnost · **Použití:** šavle, scimitary, palaše a tesáky

Zakřivená čepel řeže delším kusem ostří než rovná. Šavlí se seká tahem, ne úderem, a rána se vede tak, aby čepel po těle klouzala. Z koně to funguje ještě lépe, protože polovinu práce udělá rychlost.

Šavlisté bývají netrpěliví. Zbraň je rychlá, svádí k tomu útočit pořád a zapomenout na kryt.

Mechanika: připočítává se k útoku i k obraně.



ŠAVLE

DŘEVCOVÉ ZBRANĚ

Vlastnost: síla · **Použití:** kopí, trojzubce, kůsy a halapartny

Dřevcová zbraň vyhrává dosahem. Dokud soupeř nepřekoná dva metry mezi sebou a hrotem, nemůže udělat vůbec nic. Celé umění spočívá v tom, tu vzdálenost udržet.

Ve formaci je to zbraň první volby. Osamocený halapartník v úzké chodbě naopak zjistí, že má v ruce příliš dlouhou tyč.

Mechanika: připočítává se k útoku i k obraně. Od 4. úrovně umí postava zbraň opřít proti útočícímu jezdci nebo šelmě a zdvojnásobit tím bonus zbraně proti jezdci.



HALAPARTNA

HOLE

Vlastnost: obratnost · **Použití:** hůl a podobné tyčové zbraně

Hůl nikoho nezabije hned, zato nevzbudí podezření. Poutník s holí projde branou, kde by mu meč sebrali. Bojuje se oběma konci, a protože není ostrá, hodí se tam, kde je potřeba někoho jen složit.

Dobrý hůlkař nemá ruce na jednom místě. Posouvá je po dřevě podle toho, jestli zrovna potřebuje dosah, nebo páku.

Mechanika: připočítává se k útoku i k obraně.



BOJOVÁ HŮL

TUPÉ ZBRANĚ

Vlastnost: síla · **Použití:** pálky, páčidla, trubky a podobné nářadí

Většina rvaček se nevede zbraněmi. Vede se tím, co leželo poblíž. Páčidlo, násada od krumpáče, židle. Tahle dovednost pokrývá všechno, co nebylo vyrobeno k zabíjení, ale funguje.

Výhoda je v tom, že takovou věc nosí každý a nikoho nepřekvapí. Nevýhoda v tom, že se při každé třetí ráně něco ohne.

Mechanika: připočítává se k útoku i k obraně. Od 6. úrovně stojí útočné akce o 1 ABP méně, od 12. úrovně o 2 ABP méně. Od 7. úrovně stojí obranné akce o 1 ABP méně. Od 5. úrovně se lze naučit fintu **Vyražení zbraně**, která zvláštní akcí vyrazí soupeři zbraň z ruky.

LUKY

Vlastnost: obratnost · **Použití:** všechny druhy luků

Luk odmění toho, kdo cvičí každý den, a potrestá toho, kdo ho vytáhne jednou za měsíc. Natažení stojí sílu, míření stojí klid, a mezi nimi je okamžik, kdy lučištník drží tětivu u tváře a nedýchá.

Na dálku už nerozhoduje ruka, ale odhad. Vítr, pohyb cíle, pokles šípu. Zkušený střelec to nepočítá, on to prostě ví.

Mechanika: připočítává se k útoku.



LUK A TOULEC

KUŠE

Vlastnost: obratnost · **Použití:** kuše a samostříly

Kuše udělá z nevycvičeného člověka nebezpečného střelce. Natáhne se, založí, zamíří a vystřelí, a síla rány nezávisí na tom, kolik toho střelec unese. Za to se platí časem: než je kuše znovu připravená, stihne lučištník vypustit tři šípy.

Těžká kuše s rumpálem probije plát. To je důvod, proč ji některá města zakazovala.

Mechanika: připočítává se k útoku.



TĚŽKÁ KUŠE

PRAKY

Vlastnost: obratnost · **Použití:** praky všech typů

Prak je zbraň pastýřů a chudiny. Munice leží na zemi, výroba stojí kus kůže a dva řemínky, a v rukou někoho, kdo s ním vyrostl, umí srazit člověka z koně.

Naučit se ho je obtížné. Kámen letí tam, kde se uvolnil řemínek, a trefit ten okamžik chce roky.

Mechanika: připočítává se k útoku.



PRAK

FOUKAČKY

Vlastnost: obratnost · **Použití:** foukačky

Foukačka sama o sobě skoro nezraňuje. Je to nosič jedu, a kdo ji používá, spoléhá na to, co má na hrotu šipky. Výhodou je ticho. Hlídka padne a nikdo nezjistí proč.

Dostřel je krátký a vítr šipku odnese. Používá se zblízka, nejlépe ze stínu.

Mechanika: připočítává se k útoku.



FOUKAČKA

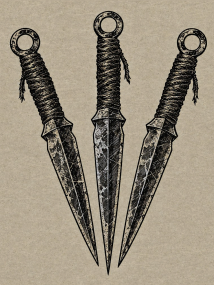
VRHACÍ NOŽE

Vlastnost: obratnost · **Použití:** vrhání nožů a dýk

Vržený nůž se otáčí a na to, aby dopadl špičkou napřed, musí odletět z přesné vzdálenosti. Vrhač si tu vzdálenost hlídá krokem, ne okem.

Je to zbraň na jedno použití. Kdo hodí poslední nůž a netrefil, stojí beze zbraně proti někomu, koho právě rozzlobil.

Mechanika: připočítává se k útoku.



VRHACÍ NOŽE

VRHACÍ PŘEDMĚTY

Vlastnost: obratnost · **Použití:** hvězdice, kameny a drobné předměty

Ne všechno, co se hází, bylo vyrobeno k házení. Kámen, láhev, kus dlažby. Tahle dovednost pokrývá veškeré drobnosti, u kterých jde hlavně o to, trefit se.

Hvězdice jsou výjimka, protože se vyrábějí tak, aby letěly rovně a byly jedno, kterou stranou dopadnou.

Mechanika: připočítává se k útoku.

VRHACÍ SEKERY

Vlastnost: obratnost · **Použití:** vrhání seker

Sekera letí těžká hlavou napřed a při zásahu nese všechnu svou váhu. Na krátkou vzdálenost prorazí štít i lehkou zbroj.

Stejně jako u nožů platí, že se otáčí. Vrhač musí znát svou vzdálenost, jinak soupeře praští násadou.

Mechanika: připočítává se k útoku.



VRHACÍ SEKERA

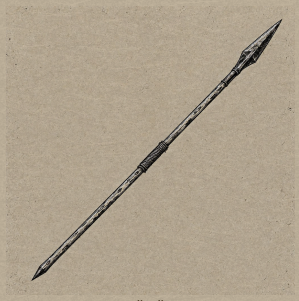
VRHACÍ ZBRANĚ

Vlastnost: obratnost · **Použití:** oštěpy, vrhací kopí a podobné

Oštěp se hází přes rameno s rozběhem a letí daleko. Je to zbraň pro otevřené pole, kde má vrhač místo na pohyb, a pro první okamžik střetu, kdy obě strany ještě nejsou v dosahu.

Po hodu zůstane oštěp u nepřítele. Kdo se spoléhá jen na něj, má po jednom kole prázdné ruce.

Mechanika: připočítává se k útoku.



OŠTĚP

ROZŠIŘUJÍCÍ ZBRAŇOVÉ DOVEDNOSTI



FINTA A KRYT

Rozšiřující dovednosti nepracují s jednou zbraní, ale se způsobem, jakým postava bojuje. Jejich účinky se dají kombinovat.

BOJ OBOURUČ JEDNORUČNÍ ZBRANÍ

Vlastnost: síla · **Druh:** pasivní · **Použití:** jednoruční zbraň držená oběma rukama

Slabší postava často neunese zbraň, kterou by chtěla. Druhá ruka na jílci to řeší: přidá sílu do rány i do krytu a zbraň přestane v ruce poskakovat.

Zaplatí se za to štítem a volnou rukou. Kdo takhle bojuje, nemá čím chytit padajícího druha ani otevřít dveře.

Mechanika: bonus k útoku i k obraně ve výši poloviny úrovně, čímž se postupně maže postih −5.

BOJ DVĚMA ZBRANĚMI

Vlastnost: síla · **Druh:** pasivní · **Použití:** dvě zbraně zároveň

Dvě zbraně vypadají dobře a bojuje se s nimi hůř, než se zdá. Obě ruce musí dělat něco jiného a mozek má sklon je srovnat do stejného pohybu. Než se to postava odnaučí, mává do prázdna.

Kdo to zvládne, útočí ze dvou stran naráz a nutí soupeře hlídat obojí.

Mechanika: bonus k útoku i k obraně ve výši poloviny úrovně, čímž se maže postih −6. Od 6. úrovně lze zaútočit na dva soupeře v dosahu najednou, bonus se mezi ně rovnoměrně dělí. Od 10. úrovně platí bonus v plné výši pro každého soupeře zvlášť.

JEDNORUČNÍ BOJ OBOURUČNÍ ZBRANÍ

Vlastnost: síla · **Druh:** pasivní · **Předpoklady:** Boj dvěma zbraněmi min. 2. úroveň

Obouruční meč v jedné ruce je nesmysl, dokud ho někdo neudělá. Vyžaduje to sílu v zápěstí a zvyk vést zbraň tělem místo pažemi.

Postava, která tohle umí, může nosit dvě obouruční zbraně naráz. Většinou to dělá proto, aby byl vidět, ne proto, že by to bylo výhodné.

Mechanika: bonus k útoku i k obraně ve výši poloviny úrovně, čímž se maže postih −8.

BOJ S NEVIDITELNÝM PROTIVNÍKEM

Vlastnost: postřeh · **Použití:** boj proti neviditelnému soupeři

Oko je k ničemu, zbývá sluch a cit pro pohyb vzduchu. Kdo se to naučí, přestane se dívat a začne poslouchat. Zavrzání podlahy, zavíření prachu, zadržený dech.

Výcvik probíhá se zavázanýma očima a je nepříjemný. Zato se hodí i v úplné tmě, nejen proti kouzlům.

Mechanika: bonus +1 za každou úroveň k útoku i k obraně. Od 5. úrovně si postava smí při obraně počítat Obratnost. Proti magickým nestvůrám, které nevydávají zvuk ani nevíří prach, dovednost nefunguje.

DELŠÍ DOSTŘEL

Vlastnost: síla · **Druh:** pasivní · **Použití:** volitelné pravidlo Úpravy dostřelu podle Síly

Luk se dá natáhnout víc, než výrobce zamýšlel, a šíp pak letí dál. Stojí to sílu v zádech a zkracuje životnost tětivy.

Mechanika: prodlužuje dostřel o 1 metr za každou úroveň.

OSTŘELOVÁNÍ

Vlastnost: obratnost (4) · **Použití:** pravidlo Systém ostřelování

Střílet do šiku je jiná práce než střílet po jednom člověku. Nemíří se na nikoho konkrétního, míří se do prostoru a počítá se s tím, že se něco trefí.

Lučištníci to dělají ve stovkách a řídí se povelem, ne vlastním okem.

Mechanika: bonus +1 k ostřelování za každou úroveň.

MÍŘENÍ PŘI KONTAKTNÍM BOJI

Vlastnost: obratnost (4) · **Druh:** pasivní · **Předpoklady:** libovolná zbraňová dovednost min. 3. úroveň

Trefit se do někoho je snadné. Trefit se do konkrétního místa na někom, kdo se brání, je něco úplně jiného. Tahle dovednost učí poznat okamžik, kdy se soupeř otevře přesně tam, kam postava mířila.

Mechanika: snižuje postih za mířený zásah o polovinu své úrovně.

MÍŘENÍ PŘI STŘELBĚ

Vlastnost: obratnost (4) · **Druh:** pasivní · **Předpoklady:** libovolná střelecká dovednost min. 3. úroveň

Totéž na dálku. Střelec si vybere místo a čeká, až se dostane do dráhy. Na dvaceti metrech je to otázka klidu, na sto metrech otázka štěstí.

Mechanika: snižuje postih za mířený zásah o polovinu své úrovně.

KRITICKÝ ZÁSAH

Vlastnost: žádná · **Použití:** při hraní s pravidlem kritických úspěchů

Některé rány prostě sednou. Postava s touhle dovedností si takových chvil všimne častěji, protože ví, kde hledat mezeru ve zbroji a kdy do ní udeřit.

Mechanika: snižuje práh nutný pro kritický zásah o 1 za každé 4 úrovně, nejvýše o 2. Na 4. úrovni postava krituje na 11 a víc, na 8. a vyšší na 10 a víc. Účinek je neslučitelný s dovedností Extrémní činnosti; lze používat jen jednu z nich.

DOVEDNOSTI ZBROJÍ A ŠTÍTŮ



ZBROJE A ŠTÍTY

Zbroj se nenosí, zbroj se umí. Rozdíl mezi vojákem, kterému plát překáží, a rytířem, který v něm spí, je v letech, ne v plechu.

LEHKÉ ZBROJE

Vlastnost: obratnost · **Použití:** vycpávaná, kožená a šupinová zbroj

Lehká zbroj chrání tím, že ránu rozprostře, ne tím, že ji zastaví. Umět ji nosit znamená vědět, jak se v ní hýbat, aby nikde netlačila a nikde se nenadzvedávala.

Postava, která to zvládá, si zbroj upraví tak, že ji po chvíli přestane vnímat. Kdo to neumí, tomu se potí záda a svírá rameno.

Mechanika: každá lichá úroveň zvyšuje ochranu zbroje o 1. Úroveň snižuje postih k Obratnosti za nošení zbroje, což se projeví dvakrát, protože z Obratnosti se počítají ABP i obrana. Dobu oblékání a svlékání zkracuje o tolik kol, kolik je úroveň.



KOŽENÁ ZBROJ

TĚŽKÉ ZBROJE

Vlastnost: obratnost (6), síla (4) · **Předpoklady:** Lehké zbroje min. 2. úroveň

Plát není těžký proto, že by byl tlustý, ale proto, že ho je hodně. Rozložená váha se nese překvapivě dobře, pokud je zbroj padnoucí a postava ví, jak v ní chodit do schodů, vstávat ze země a otáčet hlavou.

Rytíř v plátu je pomalý jen pro toho, kdo ho nikdy neviděl běžet.

Mechanika: každá sudá úroveň zvyšuje ochranu zbroje o 1. Úroveň snižuje postih k Obratnosti. Dobu svlékání zkracuje o tolik kol, kolik je úroveň.

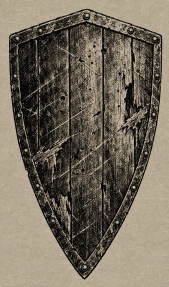


PLÁTOVÁ ZBROJ

Postih plátové zbroje je –5. Válečník s Obratností 10 má bez zbroje 5 ABP, v plátu jen 3. S dovedností Těžké zbroje na 4. úrovni klesne postih na –1 a válečník má svých 5 ABP zpátky.

ŠTÍT

Vlastnost: síla · **Použití:** štíty všech velikostí



VELKÝ ŠTÍT

Štít je nejlevnější způsob, jak přežít. Nemusí být pěkný ani celý, stačí, když je mezi postavou a tím, co letí. Umění spočívá v tom, nastavit ho včas a nenechat se jím zároveň oslepit.

Zkušený štítonoš nedrží štít před sebou jako dveře. Natáčí ho tak, aby rány klouzaly stranou, a po každém úderu ho vrací zpátky.

Mechanika: snižuje náročnost obrany štítu o 1 za každé 4 úrovně, nejméně však na 0. Každá lichá úroveň zvyšuje obranu štítu o 1.



BOJOVÉ DOVEDNOSTI

Bojové dovednosti nejsou vázané na konkrétní zbraň. Řeší to, co se kolem zbraně děje: kdy postava jedná, jak dlouho vydrží a jak si vede, když proti ní nestojí jeden člověk, ale pět.

SCHOPNOST REAGOVAT

Vlastnost: obratnost · **Druh:** pasivní · **Použití:** automaticky při hodu na zahájení kola

Mezi okamžikem, kdy se něco stane, a okamžikem, kdy na to tělo odpoví, je mezera. U většiny lidí trvá skoro vteřinu. U někoho, kdo prošel pořádným výcvikem, je kratší, protože ruka vyrazí dřív, než hlava stihne rozhodnout.

Je to nejcennější dovednost v celé knize a nejmíň se jí hráči věnují. Kdo jedná první, útočí do nekrytého soupeře.

Mechanika: polovina úrovně snižuje základní hodnotu reakce 18 při hodu na zahájení kola. Na 12. úrovni hází postava proti 12 místo proti 18.

BOJOVÁ EKONOMIE

Vlastnost: inteligence · **Druh:** pasivní · **Předpoklady:** libovolná zbraňová dovednost min. 2. úroveň

Nováček v boji dělá všechno naplno. Každý kryt je skok stranou, každý úder je rozmach. Po třech kolech lapá po dechu a hrot meče mu klesá k zemi.

Zkušený šermíř se hýbe míň. Uhne o půl kroku místo o celý, kryje pohybem zápěstí místo celou paží a šetří dech na chvíli, kdy ho bude potřebovat. Není rychlejší, jen neplýtvá.

Mechanika: polovina úrovně zaokrouhlená dolů snižuje spotřebu fyzické únavy v boji. Postava vždy zaplatí nejméně 1 FBU za kolo, ve kterém jednala.

ZÁKLADNÍ ŠERMÍŘSKÉ DOVEDNOSTI

Vlastnost: obratnost · **Předpoklady:** Meče min. 2. úroveň

Šerm je starší než většina království a za tu dobu si vypěstoval vlastní pravidla. Jak stát, jak krýt, jak odpovědět na kryt. Postava, která prošla šermířskou školou, se proti jinému šermíři pohybuje v známém terénu a ví, co přijde.

Proti sekerníkovi nebo proti rozzuřenému krollovi je tohle vědění k ničemu. Ti pravidla neznají.

Mechanika: použití musí hráč ohlásit předem. Platí jen proti soupeři, který bojuje mečem nebo podobnou zbraní. Na různých úrovních dává bonusy k útoku a obraně a odemyká zvláštní finty.

BOJOVÝ POKŘIK

Vlastnost: charisma · **Použití:** ohlásit před zahájením útoku

Řev před útokem nezabíjí. Dělá dvě věci: zrychlí tomu, kdo křičí, tep a zpomalí tomu, na koho se křičí, rozhodování. Půl vteřiny zaváhání stačí.

Barvy na obličeji a tetování efekt zesilují. Kouzelníkovi s dýkou se nikdo bát nebude, ale nebudeme mu bránit.

Mechanika: během prvního útoku získává postava bonus k útoku ve výši úrovně dovednosti, plus případný bonus za barvy nebo tetování.

ZÁKLADNÍ LUKOSTŘELBA

Vlastnost: obratnost · **Předpoklady:** Luky min. 2. úroveň

Rozdíl mezi člověkem, který umí vystřelit z luku, a lučištníkem je v tom, co dělá mezi výstřely. Jak sahá pro šíp, jak ho zakládá, jak dlouho drží nataženou tětivu. Všechno to jsou věci, které se cvičí tisíckrát, aby je ruka uměla sama.

Mechanika: úroveň se připočítává k útoku zbraně.

BOJOVÉ STYLY

Souboj dvou lidí a mlat osmi lidí jsou dvě různé činnosti. Bojové styly říkají, jak si postava vede podle toho, kolik je na které straně bojujících.

Styly tvoří čtyři situace ve dvou podobách, pro kontaktní boj a pro střelbu. Použije se vždy ta, která odpovídá okamžiku. Odpovídá-li jich víc, bere se průměr zaokrouhlený dolů. Úroveň se připočítává k útoku i k obraně.

SITUACE	KONTAKTNÍ BOJ	STŘELECKÝ BOJ	KDO SE POČÍTÁ
Muž proti muži	obratnost	obratnost	jen postava
Přesila	postřeh	postřeh	jen postava
Převaha	charisma	charisma	průměr skupiny
Kooperace	charisma	charisma	průměr skupiny

Muž proti muži. Jeden na jednoho. Čtení soupeře, práce s odstupem, hledání okamžiku, kdy se otevře. U střelby jde o práci s jedním cílem, odhad jeho pohybu a čekání.

Přesila. Postava proti skupině. Umění nenechat se obklíčit, držet si záda u zdi nebo u stromu a nutit nepřátele, aby chodili po jednom. Střelec musí navíc volit cíle a hlídat si, aby ho neobešli, zatímco nabíjí.

Převaha. Skupina proti jednomu. Vypadá to jako jistota a často to tak nedopadne, protože si spojenci překážejí. Styl učí střídat se v útoku a nenechat soupeře popadnout dech. U střelby jde o to nestřílet všichni do téhož místa.

Kooperace. Skupina proti skupině. Držet linii, krýt sousedovi bok, vědět, kdy ustoupit o krok. Střelci k tomu přidávají salvy a střídání v nabíjení, aby palba nikdy úplně neustala.



MAGICKÉ DOVEDNOSTI

Magie stojí na pěti dovednostech, které musí umět každý kouzelník, a na znalostech jednotlivých škol, které rozhodují o tom, co vlastně umí seslat. Pravidla pro sesílání jsou v páté kapitole Základních pravidel, soupis kouzel v Grimoáru.

KOUZLENÍ

Vlastnost: inteligence · **Použití:** při vyvolávání kouzla



KNIHA KOUZEL

Kouzlení je řemeslo. Gesto musí být přesné, slovo musí přijít ve správný okamžik a mysl se nesmí zatoulat. Kdo to umí, sešle kouzlo i v mlatu, s křikem kolem a s krví na rukou. Kdo to neumí, zvládne totéž jen v tichu knihovny.

Tahle dovednost se přičítá ke každému sesílání a zároveň k učení nových kouzel. Je to páteř celé magie.

Mechanika: úroveň se připočítává k hodu na vyvolání kouzla i k hodu na naučení se kouzlu.

MAGICKÁ VÝDRŽ

Vlastnost: inteligence · **Druh:** pasivní · **Použití:** automaticky při každém kouzlení

Každé kouzlo stojí něco z kouzelníka. Výdrž je schopnost platit míň: vést energii úsporněji, netlačit do kouzla víc, než potřebuje, a nenechat ji unikat mimo.

Pozná se to až po několika hodinách. Dva stejně schopní mágové sešlou totéž kouzlo a jeden z nich je po páté stěně vyřízený, zatímco druhý pokračuje.

Mechanika: polovina úrovně zaokrouhlená dolů snižuje počet bodů psychické únavy za seslání. Žádné kouzlo nikdy nestojí méně než třetinu své síly zaokrouhlenou nahoru.

MAGICKÉ RUNY

Vlastnost: inteligence · **Použití:** zápis a čtení kouzel

Bez run není kouzelník. Kouzlo se nedrží v hlavě, drží se v knize, a kniha je psaná soustavou znaků, která nese nejen slova, ale i tvar celého kouzla. Naučit se je číst trvá roky.

Úroveň rozhoduje, jak složitá kouzla si postava dokáže opsat. Zkušený mág přečte cizí grimoár; začátečník z něj vyčte jen to, že jde o grimoár.

Mechanika: úroveň ovlivňuje, jaká kouzla se postava může naučit, a připočítává se k hodu na zapsání kouzla do knihy.

SPŘÁDÁNÍ KOUZEL

Vlastnost: inteligence · **Předpoklady:** Kouzlení min. 4. úroveň

Sesílat kouzla po jednom je pomalé. Spřádání je technika, jak si několik kouzel připravit dopředu jako jednu sestavu a pustit je v rychlém sledu za sebou. Příprava trvá hodiny a sestava se nedá za pochodu měnit.

Kouzelníci, kteří tohle umí, si sestavy připravují podle toho, co čekají. Jedna na boj, jedna na útěk, jedna na vyjednávání.

Mechanika: postava může mít připraveno tolik sestav, kolik je úroveň dovednosti. Součet sil kouzel v jedné sestavě nesmí překročit trojnásobek úrovně Spřádání. Únava za celou sestavu je cena nejsilnějšího kouzla plus 1 PBU za každé další.



KŘIŠŤÁLOVÁ KOULE

ZNALOST KOUZEL

Vlastnost: inteligence · **Předpoklady:** Kouzlení min. 2. úroveň

Protivník máchá rukama a něco mumlá. Za dvě vteřiny bude pozdě. Tahle dovednost rozhoduje o tom, jestli postava pozná, co se chystá, a stihne na to odpovědět.

Stejně tak se hodí na magické pasti a na předměty, u kterých není jisté, co udělají, když se jich někdo dotkne.

Mechanika: hází se `Inteligence + Znalost kouzel + 2k6` proti `10 + náročnost kouzla`. Při úspěchu postava pozná, jaké kouzlo se chystá, a může reagovat ještě před dokončením.

ZNALOSTI MAGICKÝCH ŠKOL

Každá škola má vlastní dovednost. Její úroveň se přičítá k efektu kouzel té školy a zároveň určuje strop: žádné kouzlo nemůže mít vyšší úroveň, než je kouzelníkova znalost dané školy.

DOVEDNOST	VLASTNOST	OBORY
Magizmus	inteligence	čas a prostor · energie · hmota · oheň
Heretismus	inteligence	tvoření · vyvolávání · povolávání · země
Psychotronika	inteligence	iluze · psychika · ochrana · voda
Druidismus	inteligence	příroda · proměny · poznání · vzduch
Kněžská magie	inteligence	víra, mimo kříž škol

Magizmus a Psychotronika stojí proti sobě, stejně jako Heretismus a Druidismus. Proti protilehlé škole má kouzelník bonus +5, a to oběma směry. Kněžská magie v kříži nestojí, bonus nedává ani nedostává.

Kněz se své magii neučí z knih. Místo grimoáru má modlitební knihu a místo studia víru, ale pravidla pro sesílání jsou stejná.



OBECNÉ DOVEDNOSTI

Obecné dovednosti pokrývají všechno, co postava dělá mimo boj a mimo magii. Řemesla, znalosti, práci s lidmi i s vlastním tělem. Jejich počet je omezený Inteligencí, takže si postava nemůže vzít všechno a musí volit.

Seznam je abecední. Není úplný a ani být nemůže; potřebuje-li vaše postava něco, co tu nestojí, dohodněte se s vypravěčem.

AKROBACIE

Vlastnost: obratnost · **Použití:** skoky, kotouly, chůze po úzkém

Akrobat umí padat. To je na celé věci to podstatné. Všechno ostatní, přemety, salta a chůze po laně, roste z toho, že se tělo naučilo dopadat tak, aby se nic nezlomilo.

U stolu se hodí na překonávání překážek, seskoky z výšky a na chvíle, kdy se pod postavou propadne podlaha. V hospodě se hodí na vydělávání peněz.

Mechanika: hází se při pokusu o akrobatický úkon; náročnost určuje vypravěč podle obtížnosti.

APATIKÁŘSTVÍ

Vlastnost: obratnost · **Předpoklady:** Bylinkářství min. 2. úroveň · **Pomůcky:** suroviny, laboratoř, ohniště, voda

Bylinkář ví, co která rostlina dělá. Apatikář z ní dokáže udělat něco, co se dá nalít do lahvičky a vzít s sebou. Mezi tím leží sušení, louhování, odměřování a hodiny u ohně.



MOŽDÍŘ A PALIČKA

Většina lektvarů se nepovede. Zkušený apatikář pozná podle barvy a vůně, kdy to zahodit a začít znovu, a nepije nic, čím si není jistý.

Mechanika: hází se při výrobě lektvaru. Náročnost určuje síla lektvaru; podrobnosti jsou v Grimoáru, v kapitole o pasivní magii.

ARCHEOLOGIE

Vlastnost: inteligence · **Předpoklady:** Psaní min. 1. úroveň · **Pomůcky:** kladívko, smeták, lopata, krumpáč

Někdo tu byl před námi a něco po sobě nechal. Archeolog pozná, kdo to byl, kdy tu byl a jestli se ještě vrátí. Z úlomku nádoby vyčte víc než družina z celé místnosti.

V podzemí je to dovednost, která může zachránit život. Kdo pozná, že chodba nebyla vytesaná lidskou rukou, pozná taky, že by měl být opatrný.

Mechanika: hází se při určování původu, stáří a účelu nálezu.

ASKETISMUS

Vlastnost: síla · **Použití:** hlad, žízeň, zima, nedostatek spánku

Tělo si umí zvyknout na míň, než potřebuje. Asketa to cvičí záměrně a dojde do stavu, kdy vydrží bez jídla dny a bez spánku dost dlouho na to, aby to ostatní znervózňovalo.

Není to zdravé a asketové bývají hubení, protivní a mají pravdu.

Mechanika: hází se při odolávání strádání. Úroveň prodlužuje dobu, kterou postava vydrží bez jídla, pití nebo spánku bez postihu.

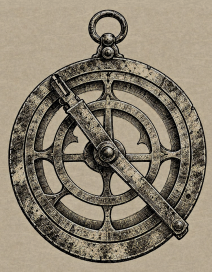
ASTROLOGIE

Vlastnost: inteligence · **Předpoklady:** Psaní min. 2. úroveň

Hvězdy se pohybují podle pravidel, která se dají spočítat. Astrolog ta pravidla zná, umí určit datum, předpovědět zatmění a říct, kdy nastane úplněk.

Jestli z téhož dokáže vyčíst i budoucnost, záleží na světě, ve kterém hrajete. Lidé, kteří si ho platí, o tom nepochybují.

Mechanika: hází se při výpočtech postavení hvězd a při sestavování horoskopu.



ASTROLÁB

BARVÍŘSTVÍ

Vlastnost: obratnost · **Pomůcky:** natahovací rám, koželužský nůž, tříslodárná dřeva

Barva na látce i na kůži je chemie, i když jí tak nikdo neříká. Barvíř zná rostliny, které dávají pigment, a ví, co udělat, aby barva po prvním dešti nezmizela.

Je to páchnoucí řemeslo a barvířské dílny stojí na okraji města. Zato dobře barvená látka stojí několikanásobek ceny nebarvené.

Mechanika: hází se při barvení; úroveň ovlivňuje stálost a sytost barvy, a tím i cenu výsledku.

BYLINKÁŘSTVÍ

Vlastnost: inteligence · **Předpoklady:** Psaní min. 2. úroveň

Les je plný věcí, které léčí, a věcí, které zabíjejí, a od sebe se liší tvarem listu. Bylinkář je pozná, ví, kdy je sbírat a jak je uchovat, aby za měsíc ještě k něčemu byly.

Bez téhle dovednosti se neobejde léčitel ani alchymista. Je to základ, na kterém stojí půlka užitečných věcí v družině.

Mechanika: hází se při hledání, určování a sběru rostlin. Úroveň rozhoduje, jak vzácné druhy postava pozná.



SVAZEK BYLIN

CIZÍ JAZYK

Vlastnost: inteligence · **Předpoklady:** Psaní min. 1. úroveň

Každý jazyk se bere zvlášť. Postava si tedy může vzít Cizí jazyk několikrát, pokaždé pro jinou řeč.

Jazyk neotvírá jen rozhovor. Otvírá knihy, nápisy na zdech a možnost pochopit, o čem se baví stráže, které si myslí, že jim nikdo nerozumí.

Mechanika: postava se běžně dorozumí na obvyklá témata. Na 3. úrovni ji posluchač považuje za rodilého mluvčího. Na 4. úrovni zvládá i odborná témata a nářečí.

CVIČENÍ ZVĚŘE

Vlastnost: charisma · **Použití:** výcvik zvířat

Zvíře se nenaučí nic, co není v jeho povaze. Cvičitel pracuje s tím, co pes nebo kůň umí sám od sebe, a jen to usměrní. Opakováním, odměnou a trpělivostí.

Výcvik trvá týdny a měsíce. Kdo chce mít poslušného koně do zítřka, má smůlu.

Mechanika: hází se při výcviku. Úroveň rozhoduje, kolik povelů zvíře zvládne a jak spolehlivě je plní pod tlakem.

ETIKETA

Vlastnost: charisma a inteligence (průměr)

U dvora se dá zabít špatným oslovením stejně jistě jako dýkou, jen to trvá déle. Etiketa je znalost toho, kdo komu ustupuje, kdy se mluví a co se dělá s příborem.

Postava bez ní se v lepší společnosti prozradí během minuty. Postava s ní projde tam, kam by se jinak nedostala.

Mechanika: hází se při jednání ve formálním prostředí. Úroveň určuje, v jak vysoké společnosti se postava dokáže pohybovat bez přešlapů.

EXTRÉMNÍ ČINNOSTI

Vlastnost: žádná · **Druh:** pasivní · **Použití:** jen s pravidlem kritických úspěchů a se svolením vypravěče

Někomu se daří věci, které by se dařit neměly. Skok, který nevyšel, a přesto vyšel. Rána, která proklouzla zrovna tam, kde zbroj nedosedala.

Mechanika: snižuje práh nutný pro kritický úspěch o 1 za každé 4 úrovně, nejvýše o 2, a o tutéž hodnotu zvyšuje práh kritického neúspěchu. Neslučitelné s dovedností Kritický zásah.

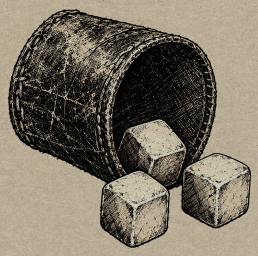
FALEŠNÁ HRA

Vlastnost: charisma · **Použití:** karty, kostky, hazard

Hra je záminka. Opravdová práce je v tom, aby si nikdo nevšiml ruky, která zamíchala jinak, než se zdálo. Falešný hráč musí umět prohrát, aby mohl později vyhrát.

Když ho odhalí, následuje rvačka. Proto se tahle dovednost často kombinuje s rychlými nohami.

Mechanika: hází se proti Postřehu ostatních hráčů. Při neúspěchu je podvod odhalen.



KOSTKY

GEOLOG

Vlastnost: inteligence · **Předpoklady:** Psaní min. 3. úroveň

Kámen má vrstvy a ty vrstvy něco znamenají. Geolog podle nich pozná, kde hledat rudu, kde je voda a kde se strop chystá spadnout.

V podzemí je to dovednost, kterou si družina rychle oblíbí.

Mechanika: hází se při určování nerostů, hledání ložisek a posuzování stability podzemních prostor.

HANDLOVÁNÍ

Vlastnost: charisma · **Použití:** smlouvání o ceně

Cena není vlastnost zboží, cena je výsledek rozhovoru. Dobrý handlíř ví, kolik věc stojí, kolik za ni prodávající chce a kde mezi tím leží číslo, se kterým oba odejdou spokojení.

Nejlepší obchodníci umí odejít. To je jediný trik, který opravdu funguje.

Mechanika: hází se proti Handlování protistrany. Úroveň ovlivňuje, o kolik se cena posune.

HLAS ZVÍŘETE

Vlastnost: hlas · **Použití:** napodobování zvířecích zvuků

Vábení, signál pro družinu, nebo jen způsob, jak hlídku přesvědčit, že v křoví je liška. Postava napodobí zvuk zvířete, které zná.

Zvířata se nechají oklamat snáz než lidé. Zkušený hraničář pozná špatnou sovu okamžitě.

Mechanika: hází se proti Postřehu posluchače nebo proti Poznávání zvěře, zná-li ji.

HLEDÁNÍ

Vlastnost: inteligence · **Použití:** hledání konkrétní věci

Prohledat místnost a hledat v místnosti jsou dvě různé činnosti. Kdo ví, co hledá, ví i kde to hledat, a to je celý rozdíl.

Hráč musí jasně říct, co postava hledá. Obecné prohledávání se řeší Postřehem.

Mechanika: úroveň zvyšuje šanci na nalezení konkrétního, předem určeného předmětu.

HORAL

Vlastnost: síla · **Pomůcky:** provaz, háky, hřebíky

Hory zabíjejí nudně. Počasím, výškou, špatně zvoleným místem na nocleh. Horal zná cesty, pozná blížící se bouři a ví, kudy se dolů dá sejít a kudy ne.

Není to lezení, to je Horolezectví. Tohle je přežití v horách.

Mechanika: hází se při orientaci, hledání cesty a přežití v horském terénu.

HOROLEZECTVÍ

Vlastnost: síla (5) · **Pomůcky:** lana, cepíny, háky, skoby

Šplh zvládne každý na pár metrů. Horolezectví je o stěnách, které trvají hodiny, kde se jistí, odpočívá a spí ve visu. Je to řemeslo s vlastním vybavením a vlastními pravidly.

Kdo to umí, dostane družinu tam, kam se jinak nedá.

Mechanika: hází se při zdolávání stěn a převisů. Bez vybavení je náročnost výrazně vyšší.



LANO A HÁK

HUDBA A ZPĚV

Vlastnost: hmat, hlas nebo sluch podle nástroje · **Pomůcky:** nástroj

Muzika otevírá dveře. V hospodě za nocleh, u dvora za přízeň, u ohně za to, že se družina přestane hádat. Každý nástroj se bere zvlášť, zpěv taky.

Dobrý hudebník si všimne, že se sál ztišil. Špatný si toho nevšimne také.

Mechanika: hází se při vystoupení. Úroveň ovlivňuje dojem na posluchače a odměnu.

JÍZDA NA KONI

Vlastnost: obratnost · **Pomůcky:** sedlo, postroj

Sedět na koni umí skoro každý. Jet na koni, když se kůň lekne, když je třeba se otočit v úzké uličce nebo když je potřeba bojovat a držet se zároveň, to už ne.

Na vyšších úrovních se jezdec přestane držet rukama a začne řídit koně nohama. Tím se mu uvolní obě ruce.

Mechanika: hází se při obtížné jízdě, při boji z koně a při nenadálých situacích. Od 3. úrovně není nutné ověřovat běžnou jízdu.



SEDLO

JÍZDA NA LÉTAJÍCÍM TVOROVI

Vlastnost: obratnost · **Pomůcky:** sedlo, postroj

Let přidává rozměr, na který lidské tělo není stavěné. Jezdec musí počítat s klesáním, s větrem a s tím, že pád z téhle výšky nemá druhý pokus.

Tvor navíc většinou není hloupý a má vlastní názor.

Mechanika: hází se při letu v obtížných podmínkách a při boji ze hřbetu. Pravidla pro létající tvory má vypravěč.

JÍZDA NA VELKÝCH TVORECH

Vlastnost: obratnost · **Pomůcky:** sedlo, postroj

Slon, mamut, obří ještěr. Jízda na velkém tvorovi se od koně liší tím, že zvíře nereaguje na otěže, ale na povely, a že jeho zastavení trvá dlouho.

Zato se z jeho hřbetu dobře vidí a špatně na něj útočí.

Mechanika: hází se při řízení zvířete v boji a v obtížném terénu.

JÍZDA NA VODNÍM A PODVODNÍM TVOROVI

Vlastnost: obratnost · **Pomůcky:** sedlo, postroj

Pod vodou se nedá dýchat a to je první problém. Druhý je, že zvíře se pohybuje ve třech rozměrech a jezdec se musí držet.

Používá se v pobřežních říších a tam, kde se obchoduje s mořským lidem.

Mechanika: hází se při jízdě a při boji ze hřbetu vodního tvora.

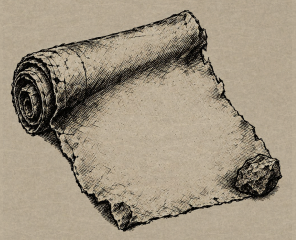
KARTOGRAFIE

Vlastnost: inteligence · **Předpoklady:** Psaní min. 2. úroveň, Malířství min. 2. úroveň · **Pomůcky:** psací a malovací potřeby, pergamen

Mapa je překlad krajiny do čar. Kartograf musí umět měřit vzdálenosti, odhadovat směr a převést kopec, řeku a les do podoby, které bude rozumět někdo, kdo tam nikdy nebyl.

Dobrá mapa má cenu zlata a špatná mapa zabíjí celé výpravy.

Mechanika: hází se při tvorbě mapy. Mapu podzemního komplexu zvládne postava od 2. úrovně, mapu oblasti větší než 100 km^2 od 3. úrovně.



SVITEK MAPY

KEJKLÍŘ

Vlastnost: charisma · **Předpoklady:** obratnost min. 4, charisma min. 4 · **Pomůcky:** pochodně, zvonečky, míčky

Žonglování, kouzelnické triky, drobná akrobacie. Kejklíř baví dav a dav mu za to hází mince. Zároveň se dav dívá tam, kam kejklíř chce, což se hodí i jinde než na tržišti.

Nejlepší kejklíři pracují ve dvou. Jeden baví, druhý obchází kapsy.

Mechanika: hází se při vystoupení a při odvádění pozornosti.

KOČÍ

Vlastnost: obratnost · **Použití:** řízení povozu

Vůz se čtyřmi koni je dlouhý, těžký a nerad zatáčí. Kočí musí znát šířku svého vozu, rychlost svého spřežení a umět zastavit dřív, než dojede tam, kde už zastavit nejde.

Při honičce rozhoduje, jestli kočí trefí most.

Mechanika: hází se při obtížné jízdě, v terénu a při pronásledování.

KONSTRUKCE DOBÝVACÍCH ZBRANÍ

Vlastnost: inteligence · **Předpoklady:** Psaní min. 2. úroveň, Konstrukce technických předmětů min. 2. úroveň · **Pomůcky:** rýsovací nástroje

Katapult, beran, obléhací věž. Stroje, které se stavějí na místě ze dřeva, které je zrovna po ruce, a musí vydržet dost dlouho na to, aby prorazily bránu.

Konstruktér nepracuje sám. Potřebuje dělníky, dřevo a čas, kterého je při obléhání vždy málo.

Mechanika: hází se při návrhu a stavbě. Úroveň ovlivňuje dobu stavby a účinnost stroje.

KONSTRUKCE LODÍ

Vlastnost: inteligence · **Předpoklady:** Psaní min. 2. úroveň, Konstrukce technických předmětů min. 2. úroveň · **Pomůcky:** rýsovací nástroje

Loď musí plavat, nést náklad a nerozpadnout se v bouři. To jsou tři požadavky, které si odporují, a celé stavitelství lodí je hledáním kompromisu mezi nimi.

Postava s touhle dovedností dokáže loď navrhnout, posoudit cizí loď a odhadnout, jestli dopluje.

Mechanika: hází se při návrhu, stavbě a posuzování plavidel.

KONSTRUKCE TECHNICKÝCH PŘEDMĚTŮ

Vlastnost: inteligence · **Předpoklady:** Psaní min. 2. úroveň · **Pomůcky:** rýsovací nástroje

Od jednoduché pasti přes vodní mlýn po vzducholoď. Postava dokáže věc navrhnout, spočítat, co bude potřebovat, a vést lidi, kteří ji postaví. Jednodušší předměty zvládne sama.



NÁŘADÍ

Je to základ pro většinu stavitelských a konstruktérských dovedností.

Mechanika: hází se při návrhu. Náročnost určuje složitost předmětu.

KOVÁŘSTVÍ

Vlastnost: síla (5) · **Pomůcky:** materiál, kladivo, kleště, kovadlina, výheň, sud s vodou

Kovář pozná podle barvy, jak je železo horké, a podle zvuku, jestli je dobré. Většinu času dělá hřebíky, podkovy, panty a nástroje, protože z mečů se nežije.



KOVADLINA A KLADIVO

Bez kováře se neobejde vesnice ani vojsko. Kdo ho umí přesvědčit, aby pracoval přednostně, ušetří dny.

Mechanika: hází se při výrobě a opravě kovových předmětů. Zbraně a zbroje vyžadují Zbrojařství.

KOŽELUH

Vlastnost: obratnost · **Pomůcky:** koželužský nůž, šicí potřeby

Ze syrové kůže se za pár dní stane smrdutá hniloba. Koželuh tomu zabrání, a výsledkem je materiál, ze kterého se dá udělat bota, opasek i zbroj.

Práce je to nechutná a dílna páchne tak, že ji města vykazují za hradby.

Mechanika: hází se při zpracování kůže a výrobě kožených předmětů.

KRADENÍ

Vlastnost: hmat · **Předpoklady:** obratnost min. 4

Kapsář pracuje s pozorností, ne s prsty. Prsty jsou snadná část. Těžká část je vybrat okamžik, kdy se oběť dívá jinam, a odejít dřív, než se podívá zpátky.

Nejlepší zloději kradou v davu, na schodech a ve dveřích, kde do sebe lidé beztak vrážejí.

Mechanika: hází se proti Postřehu oběti. Při kritickém neúspěchu si oběť všimne okamžitě.

LAZEBNÍK

Vlastnost: obratnost · **Pomůcky:** nůž, nůžky, mýdlo

Lázeň, holení, stříhání a drobné ranhojičství. Lazebník slyší víc než kdokoliv jiný ve městě, protože lidem ve vaně se dobře mluví.

Pro družinu to znamená dvě věci. Upravená postava působí lépe při jednání, a lazebník ve městě je levnější zdroj zpráv než placený informátor.

Mechanika: hází se při úpravě zevnějšku. Úspěch dává bonus k následnému jednání, jehož výši určí vypravěč.

LÉČENÍ

Vlastnost: obratnost · **Předpoklady:** inteligence min. 4, Bylinkářství min. 2. úroveň · **Pomůcky:** byliny, obvazový materiál

Většina zranění nezabíjí hned. Zabíjí je to, co přijde potom: krvácení, špína v ráně, horečka. Léčitel tomu zabrání, a tím zachrání víc lidí než kdokoliv jiný v družině.



LÉKAŘSKÉ NÁSTROJE

Mít v partě někoho, kdo tohle umí, mění výpravu z hazardu na plánovaný podnik.

Mechanika: zasáhne-li postava do hodiny od zranění, vyléčí postiženému tolik životů, kolik je její úroveň. Při dlouhodobém léčení zkracuje dobu uzdravení o tolik dní, kolik je úroveň. Pro střední zranění je nutná 4. úroveň, pro těžká 7. a pro smrtelná 10.

LÉKÁRNICTVÍ

Vlastnost: inteligence (5) · **Předpoklady:** Bylinkářství min. 2. úroveň, Léčení min. 2. úroveň · **Pomůcky:** suroviny, nádoba, rozpouštěcí roztok

Rozdíl mezi lékem a jedem je dávka. Lékárník to ví a umí odměřit tak, aby pacient usnul místo aby zemřel. Vyrábí masti, odvary, prášky a antidota.

Na rozdíl od apatikářství tu nejde o magii. Jde o to, co rostlina udělá s tělem.

Mechanika: hází se při výrobě léčiv a protijedů. Úroveň určuje účinnost a to, jak vzácné přípravky postava zvládne.



LAHVIČKY

MALÍŘSTVÍ

Vlastnost: hmat · **Pomůcky:** malířské náčiní

Malíř umí zachytit, co vidí. To je užitečnější, než se zdá: portrét hledaného, plán místnosti, nákres podivného symbolu na zdi, který bude někdo potřebovat později určit.

Na zakázku se malují oltáře a podobizny šlechticů. Platí se dobře a čeká se dlouho.

Mechanika: postava dokáže věrně ztvárnit předmět, scénu nebo tvora, kterého vidí. Od 2. úrovně i to, co si jen představuje.

MUČENÍ

Vlastnost: síla a inteligence (průměr) · **Pomůcky:** mučírna a nástroje

Mučení je řemeslo, které se vyučovalo a mělo své příručky. Jde v něm o to získat pravdu, ne výpověď, a to je obtížnější, protože mučený řekne cokoliv, aby to přestalo.

Dobrý mučitel proto víc mluví než ubližuje. Ten zbytek je hlavně na zastrašení.

Mechanika: hází se proti Odolej bolesti vyslýchaného. Od 3. úrovně dokáže postava odhadnout, kdy vyslýchaný lže.



POUTA

NAVIGACE PODLE HVĚZD

Vlastnost: inteligence · **Předpoklady:** Astrologie min. 1. úroveň · **Pomůcky:** jasná noc

Na moři a v poušti nejsou orientační body. Zbývá obloha, která se otáčí podle pravidel a prozradí směr i přibližnou polohu každému, kdo je zná.

Astroláb práci zrychlí a zpřesní. Bez něj to jde taky, jen pomaleji.

Mechanika: postava určí světové strany a přibližnou zeměpisnou polohu. Od 3. úrovně se neztratí ani za částečné oblačnosti, od 6. úrovně určí polohu s přesností na desítky kilometrů. Astroláb dává bonus +2.

NIČENÍ OBJEKTŮ

Vlastnost: hmat · **Použití:** cílené poškození předmětu

Rozbít něco je snadné. Rozbít to tak, aby to vypadalo jako nehoda, nebo tak, aby se to porouchalo až za hodinu, je dovednost.

Používá se na zámky, povozy, mosty a všechno, co má někomu přestat sloužit ve správný okamžik.

Mechanika: hází se při pokusu o cílené poškození. Úroveň rozhoduje o tom, jak nenápadné poškození je.

ODEZÍRÁNÍ ZE RTŮ

Vlastnost: zrak · **Použití:** čtení z pohybu rtů

Rozhovor na druhé straně sálu je najednou slyšet. Podmínkou je dobrý výhled zepředu a znalost jazyka, kterým mluvčí mluví.

Na nižších úrovních postava zachytí útržky a musí si domýšlet. Výsledek bývá zábavný a nepřesný.

Mechanika: na 1. až 3. úrovni zachytí postava jen útržky, od 4. úrovně souvislý text. Nutná je přímá viditelnost obličeje a znalost jazyka.

ODOLEJ BOLESTI

Vlastnost: síla · **Použití:** potlačení bolesti

Bolest je signál, že se má přestat. Kdo se naučí ten signál odložit na později, dokáže dojít se zlomeným žebrem tam, kam potřebuje, a teprve pak se složit.

Je to zároveň jediná obrana proti mučení.

Mechanika: úroveň dovednosti snižuje postihy za zranění.

OHŇOHOSPODÁŘSTVÍ

Vlastnost: inteligence · **Pomůcky:** dle potřeby

Oheň rozdělá kdekdo. Udržet ho v dešti, rozdělat ho tak, aby nekouřil, nebo dostat výheň na teplotu, při které se taví sklo, umí málokdo.

Patří sem i opak: uhasit oheň dřív, než se rozšíří, a vědět, co se dělá s hořícím olejem.

Mechanika: hází se při rozdělávání ohně v nepříznivých podmínkách a při práci s pecemi a výhněmi.



LUCERNA

OHODNOCOVÁNÍ

Vlastnost: inteligence · **Použití:** určení ceny



AMULET

Poklad je jen hromada věcí, dokud někdo neřekne, co je z toho cenné. Odhadce pozná pravý kámen od skla, starou práci od napodobeniny a ví, komu se co dá prodat.

Chrání taky před opačným omylem. Odhodit škaredý prsten, který je ve skutečnosti artefakt, se stává.

Mechanika: hází se při odhadu ceny a pravosti předmětu. Úroveň určuje přesnost.

PÁČENÍ ZÁMKŮ

Vlastnost: hmat · **Předpoklady:** obratnost min. 5 · **Pomůcky:** paklíče

PAKLÍČE

Zámek je mechanismus a mechanismus se dá přelstít. Práce je to tichá, pomalá a dělá se po hmatu, protože do zámku není vidět.

Zkušený zámečník pozná podle odporu, kolik stavítek zbývá. Začátečník zlomí paklíč a nechá ho uvnitř.

Mechanika: hází se proti náročnosti zámku. Kritický neúspěch znamená zlomený paklíč a zablokovaný zámek. Magické zámky tahle dovednost neotevře.

PADĚLÁNÍ

Vlastnost: obratnost a inteligence (průměr) · **Předpoklady:** obratnost min. 4, inteligence min. 5, Psaní min. 2. úroveň, Malířství min. 2. úroveň

Dokumenty, listiny, podpisy, pečeti, mince. Padělatel je vždy přesvědčený o kvalitě své práce, a to je jeho hlavní slabina.

Padělek projde u toho, kdo originál nikdy neviděl, a neprojde u toho, kdo s ním pracuje denně. Propustka projde u brány a neprojde u komorníka.

Mechanika: hází se proti Postřehu nebo odborné dovednosti toho, kdo padělek zkoumá. Proti člověku, který originál důvěrně zná, padělek selže automaticky, pokud nejde o kritický úspěch.

PĚSTITELSTVÍ

Vlastnost: obratnost · **Pomůcky:** zahradnické nástroje

Zahrada uživí domácnost a pole uživí vesnici. Pěstitel ví, kdy sít, co po čem, jak poznat nemocnou rostlinu a co se dá dělat proti škůdcům.

Pro družinu to znamená možnost usadit se a nehladovět.

Mechanika: hází se při zakládání a vedení pěstování. Úroveň ovlivňuje výnos a odolnost úrody.

PLACHTĚNÍ

Vlastnost: obratnost · **Předpoklady:** Plavání min. 1. úroveň · **Pomůcky:** plachetnice

Vítr fouká odjinud, než kam loď potřebuje. Celé plachtění je o tom, jak tuhle nepříjemnost obejít prací s plachtami a kormidlem.

Posádka musí poslouchat na slovo. Na moři se nediskutuje.

Mechanika: od 2. úrovně zvládne postava běžnou plavbu bez ověřování, od 5. úrovně dokáže plout proti větru křižováním.

PLAVÁNÍ

Vlastnost: síla · **Použití:** pohyb ve vodě

Většina lidí ve středověkém světě plavat neumí a ve zbroji neplave ani plavec. To z vody dělá překážku, která zastaví celou družinu.

Kdo plavat umí, má navíc možnost útěku, kterou ostatní nemají.

Mechanika: od 2. úrovně zvládne postava klidnou vodu bez ověřování, od 4. úrovně řeku s proudem, od 7. úrovně rozbouřené moře. Zbroj plavání zásadně ztěžuje.

POLNÍ CHIRURGIE

Vlastnost: obratnost (4) · **Předpoklady:** inteligence min. 5, Léčení min. 6. úroveň · **Pomůcky:** chirurgické nástroje

Někdy obvaz nestačí. Šíp je potřeba vyříznout, ránu sešít a zlomeninu srovnat, a to všechno na místě, kde není čisto a kde pacient křičí.

Chirurg pracuje rychle, protože čas hraje proti němu. Výsledek bývá ošklivý a funkční.

Mechanika: hází se při zákroku. Úspěch posune vážnost zranění o stupeň níž. Kritický neúspěch pacientovi přitíží.

POZNÁVÁNÍ ZVĚŘE

Vlastnost: inteligence · **Použití:** určení zvířat a jejich stop

Z té stopy se dá vyčíst, co tu bylo, jak to bylo velké, kdy to šlo a kterým směrem. To je informace, která rozhoduje o tom, jestli družina půjde dál, nebo se otočí.

Lovci a hraničáři to umí z nutnosti. Ostatním to zachraňuje život.

Mechanika: hází se při určování druhu, stáří stop a chování zvířete.

PROVAZNICTVÍ

Vlastnost: obratnost · **Použití:** výroba a práce s lany

Lano drží, dokud ho někdo neuváže špatně. Provazník umí lano vyrobit, srovnat, nastavit a uvázat tak, aby to drželo i pod váhou člověka.

Zná taky uzly, které se dají rozvázat jednou rukou, a ty, které se rozvázat nedají vůbec.

Mechanika: hází se při výrobě lan a při vázání, na kterém záleží.

PŘESVĚDČOVÁNÍ

Vlastnost: charisma · **Použití:** rozhovor s jedním člověkem

Přesvědčit někoho neznamená mít pravdu. Znamená to najít důvod, který dává smysl jemu, ne mluvčímu.

Funguje to na jednoho člověka. Na dav se používá Rétorika.

Mechanika: hází se při rozhovoru podle pravidel pro jednání s cizími postavami.

PSANÍ

Vlastnost: inteligence · **Pomůcky:** psací potřeby

Ve většině světů umí číst a psát menšina. Gramotnost otevírá knihy, smlouvy a nápisy a je předpokladem pro většinu učených dovedností.

Zároveň je to společenský signál. Kdo umí psát, je někdo.

Mechanika: hází se při čtení složitých nebo poškozených textů a při psaní odborného obsahu.



BRK A KALAMÁŘ

RÉTORIKA

Vlastnost: charisma · **Předpoklady:** Etiketa min. 1. úroveň

Dav neposlouchá argumenty, dav poslouchá rytmus. Řečník to ví a staví projev tak, aby se posluchači chytli dřív, než stihnou přemýšlet.

Tam, kde Přesvědčování pracuje s jedním člověkem, Rétorika pracuje se skupinou.

Mechanika: úroveň se připočítává k hodu na rozhovor vždy, když postava mluví k pěti a více posluchačům.

RYBAŘENÍ

Vlastnost: obratnost · **Pomůcky:** podle způsobu lovu

Ryba je nejdostupnější maso, pokud u vody někdo zůstane dost dlouho. Rybář ví, kde se ryby drží, na co berou a kdy má smysl to vůbec zkoušet.

Pro družinu na cestách to znamená jídlo bez nákupu.

Mechanika: hází se při lovu. Úroveň ovlivňuje úlovek a dobu, kterou postava potřebuje.



SÍŤ

ŘEZBÁŘSTVÍ

Vlastnost: hmat · **Pomůcky:** dláta, nože, vhodné dřevo

Od figurek a rukojetí přes misky a lžíce po vyřezávané portály. Dobrá řezba znásobí cenu předmětu, aniž by změnila jeho funkci.

Řezbáři pracují pomalu a nerad je někdo pohání.

Mechanika: hází se při výrobě. Kvalitní řezba výrazně zvyšuje cenu předmětu. Od 5. úrovně zvládne postava i jemné figurální práce.

SKLÁŘSTVÍ

Vlastnost: obratnost · **Předpoklady:** Ohňohospodářství min. 2. úroveň · **Pomůcky:** sklářská pec, píšťala, formy, písek a tavidla

Sklo se dělá z písku a ohně a obojího je potřeba hodně. Sklář ovládá teplotu, čas a vlastní dech, protože nádoba vzniká při foukání za pár vteřin.

Pro kouzelníky a alchymisty je sklář nenahraditelný. Lahvičky, křivule a čočky nikdo jiný nevyrobí.

Mechanika: hází se při výrobě. Od vyšších úrovní zvládne postava foukané nádoby a barevné vitráže.

SKRYTÍ VE STÍNU

Vlastnost: obratnost · **Použití:** zůstat nespatřen

Stát ve stínu nestačí. Je potřeba nehýbat se, nedýchat nahlas a být tam, kde oko nehledá, tedy mimo úroveň pohledu a mimo přímou cestu.

Spolu s Tichým pohybem tvoří plížení. Hází se na každou zvlášť.

Mechanika: kdo postavu hledá, hází proti náročnosti zvýšené o úroveň dovednosti.

SLADOVNICTVÍ

Vlastnost: inteligence · **Pomůcky:** humno, hvozd, varna, kádě, obilí a chmel

Máčení, klíčení, hvozdění, rmutování a vaření. Z obilí se stane něco, co vydrží měsíce a co lidé chtějí, a to z vesnického sladovníka dělá váženou osobu.

Pivo je navíc bezpečnější než voda, což ve městě není maličkost.

Mechanika: hází se při várce. Od 4. úrovně zvládne postava i náročnější druhy a stálou kvalitu.

SOCHAŘSTVÍ

Vlastnost: hmat · **Předpoklady:** Malířství min. 1. úroveň · **Pomůcky:** dláta, palice, kámen

Kámen odpouští málo. Co se jednou odseká, nejde vrátit, takže sochař pracuje pomalu a dopředu ví, kam dojde.

Socha v životní velikosti zabere několik měsíců. Zato zůstane stát, když všechno ostatní spadne.

Mechanika: hází se při práci. Od 3. úrovně zvládne postava věrnou podobiznu, od 7. úrovně monumentální dílo.

STAVITELSTVÍ

Vlastnost: inteligence · **Předpoklady:** Psaní min. 2. úroveň, Konstrukce technických předmětů min. 1. úroveň · **Pomůcky:** rýsovací a měřické pomůcky

Stavitel navrhuje a řídí, zedník staví. Postava dokáže připravit plán, spočítat materiál a vést dělníky tak, aby to, co postaví, stálo.

Hradby, mosty, věže. Kdo tohle umí, je pro panovníka cennější než družina žoldnéřů.

Mechanika: hází se při návrhu a vedení stavby. Od 4. úrovně zvládne postava opevnění a mosty.

SVÁDĚNÍ

Vlastnost: charisma · **Použití:** získání přízně

Svádění není o kráse. Je o pozornosti věnované správnému člověku ve správnou chvíli, a o tom, umět odejít dřív, než to začne být trapné.

U stolu se hodí na získání informací, přístupu a občas nocleh zdarma.

Mechanika: hází se proti Charismatu nebo Inteligenci cíle, podle toho, co je vyšší. Vypravěč rozhodne, jestli je cíl vůbec ochoten.

ŠITÍ

Vlastnost: obratnost · **Pomůcky:** jehla, nit, látka

Roztržený plášť, utržený řemen, prasklý stan. Na cestách se trhá všechno a nikdo jiný to neopraví.

Od jisté úrovně se dá i šít na míru, což se hodí, má-li postava projít někam, kam patří lepší šaty.

Mechanika: hází se při opravě i výrobě oděvů. Úroveň určuje kvalitu a vzhled.

ŠPLH

Vlastnost: obratnost · **Použití:** lezení po laně, stromě, zdi

Vyšplhat pár metrů po laně, po stromě nebo po hrubé zdi. Na víc tahle dovednost není; horská stěna patří Horolezectví.

Zato se používá často, protože hradby a okna jsou všude.

Mechanika: hází se při šplhu. Náročnost určuje povrch, výška a to, jestli má postava volné ruce.

TANEC

Vlastnost: obratnost · **Použití:** společenský i obřadní tanec

Na plese se tancuje a kdo neumí, je vidět. Tanec je zároveň způsob, jak si promluvit s někým, ke komu se jinak nelze přiblížit.

V jiných kulturách je tanec obřad a neúčast je urážka.

Mechanika: hází se při tanci ve společnosti. Úspěch dává bonus k následnému jednání s partnerem.

TESAŘINA

Vlastnost: obratnost · **Předpoklady:** síla min. 4 · **Pomůcky:** sekera, pila, dláta, vrtáky

Truhlářství dělá nábytek, tesařina dělá konstrukce. Trámy, krovy, lešení, mosty. Spoje se dělají čepy a klíny a drží bez jediného hřebíku.

Tesař pracuje s dřevem, které váží tolik, že ho sám neunese. Proto je potřeba síla.

Mechanika: hází se při stavbě dřevěných konstrukcí. Od 3. úrovně postaví postava krov, od vyšších úrovní most nebo obléhací konstrukci.

TICHÝ POHYB

Vlastnost: obratnost · **Použití:** pohyb bez zvuku

Podlaha vrže na okrajích míň než uprostřed, štěrk je hlasitější než hlína a nejhorší je spěch. Tichý pohyb je hlavně o tom, jít pomalu a vědět, kam došlápnout.

Spolu se Skrytím ve stínu tvoří plížení. Hází se na každou zvlášť.

Mechanika: hází se proti Sluchu těch, kdo by postavu mohli zaslechnout.

TKANÍ

Vlastnost: obratnost · **Pomůcky:** tkalcovský stav, nitě

Z vlny se stane nit a z nití látka. Je to pomalá práce, při které se dlouho nic neděje, a pak je najednou hotová látka na plášť.

Tkalcovství je v mnoha světech základ obchodu. Kdo ovládá látky, ovládá peníze.

Mechanika: hází se při výrobě látek. Úroveň ovlivňuje kvalitu, vzor a cenu.

TRUHLÁŘSTVÍ

Vlastnost: obratnost · **Pomůcky:** hoblík, pila, dláta, svěrky, klih

Stoly, židle, truhly, dveře, police. Truhlář pracuje přesněji než tesař, protože jeho výrobky se musí otevírat a zavírat.

Pro družinu je zajímavé hlavně to, co se dá do nábytku schovat.

Mechanika: hází se při výrobě. Od 4. úrovně zvládne postava skryté spoje a zásuvky, od 7. úrovně tajné přihrádky, které nenajde ani ten, kdo o nich ví.

UČITELSTVÍ

Vlastnost: charisma · **Předpoklady:** vyučovaná dovednost min. o 2 úrovně vyšší, než je cílová úroveň žáka

Umět něco a umět to předat jsou dvě různé věci. Učitel musí poznat, kde žák uvízl, a vysvětlit to jinak, než jak se to naučil sám.

Pro družinu to znamená možnost předávat si dovednosti mezi sebou místo hledání mistra ve městě.

Mechanika: hází se při výuce. Úspěch zkracuje dobu, kterou žák potřebuje k dosažení další úrovně.

ÚPRK

Vlastnost: síla · **Použití:** útěk a pronásledování

Utéct je často nejlepší řešení a málokdo to cvičí. Postava s touhle dovedností využívá výdrže, zkratek a překážek, které za sebou nechává.

Platí i obráceně. Kdo umí utíkat, umí taky dohánět.

Mechanika: hází se proti Úprku nebo Síle pronásledovatele. Terén a náklad náročnost mění.

VAŘENÍ

Vlastnost: smysly, průměr chuti a čichu · **Použití:** příprava jídla

Z toho, co se cestou najde, se dá udělat jídlo, po kterém se družina zvedne, nebo jídlo, po kterém se bude družina celou noc střídat v křoví.

Ve městě je dobrý kuchař vážený. Na cestě je nenahraditelný.

Mechanika: hází se při vaření z omezených surovin. Dobré jídlo může dát bonus k regeneraci únavy, o jehož výši rozhodne vypravěč.

VELENÍ

Vlastnost: charisma · **Použití:** vedení skupiny v boji i mimo něj

Velet neznamená křičet. Znamená to rozhodnout dřív, než rozhodne nepřítel, a dát rozkaz tak, aby mu rozuměli i lidé, kteří se bojí.

Ve větších střetech rozhoduje velení o tom, jestli skupina drží, nebo se rozpadne.

Mechanika: hází se při vedení skupiny. Úspěch může spojencům dát bonus k iniciativě nebo k odolání strachu podle rozhodnutí vypravěče.

VESLOVÁNÍ

Vlastnost: síla · **Použití:** pohon člunu a lodi

Vesla nejsou složitá, zato jsou únavná. Veslař musí držet rytmus s ostatními, jinak loď jen krouží.

Na galéře je veslování práce otroků. Na člunu je to jediný způsob, jak se dostat proti proudu.

Mechanika: hází se při dlouhé plavbě a v nepříznivých podmínkách. Veslování utrácí fyzickou únavu.

VYPRÁVĚNÍ

Vlastnost: charisma · **Použití:** příběhy, zprávy, lži

Vypravěč u ohně dokáže za nocleh zaplatit příběhem. Totéž umění se dá použít na přesvědčivou lež, protože lež a příběh se liší jen tím, co o nich tvrdíte.

Zkušený vypravěč pozná, kdy publikum ztrácí zájem, a zkrátí.

Mechanika: hází se při vyprávění a při podávání nepravdivé historky jako pravdivé.

VYRÁŽENÍ DVEŘÍ

Vlastnost: síla · **Použití:** násilné otevření

Dveře se nevyrážejí ramenem, to je dobrý způsob, jak si zlomit klíční kost. Vyrážejí se nohou vedle zámku, protože tam drží nejmíň dřeva.

Hlučné, rychlé a nevratné. Dveře potom většinou nejdou zavřít.

Mechanika: hází se proti pevnosti dveří. Úroveň se připočítává k Síle.

VÝROBA LUKŮ

Vlastnost: hmat · **Předpoklady:** Truhlářství min. 1. úroveň nebo Řezbářství min. 1. úroveň · **Pomůcky:** vyzrálé dřevo, klih, šlachy nebo roh

Dobrý luk se dělá měsíce. Dřevo musí vyschnout, lepené vrstvy zatvrdnout a celá zbraň se pak pomalu ohýbá do tvaru. Uspěchaný luk praskne při prvním natažení.

Lučištník, který si luk udělal sám, ho zná lépe než kdokoliv jiný.

Mechanika: hází se při výrobě. Od 3. úrovně zvládne postava prostý luk, od 5. úrovně skládaný, od 8. úrovně kompozitní.

ZADRŽOVÁNÍ DECHU

Vlastnost: síla · **Použití:** potápění, kouř, jedovatý vzduch

Běžný člověk vydrží pod vodou necelou minutu a ve stresu polovinu. Výcvik to prodlouží na několikanásobek, což rozhoduje o tom, jestli postava doplave na druhý břeh.

Hodí se i v kouři a tam, kde je ve vzduchu něco, co se nemá dýchat.

Mechanika: úroveň prodlužuje dobu, po kterou postava vydrží bez nádechu, a snižuje postihy za dušení.

ZASTRAŠENÍ

Vlastnost: charisma · **Použití:** vyhrožování a nátlak

Zastrašení funguje, dokud je hrozba uvěřitelná. Jakmile se protistrana rozhodne, že blafujete, je po všem a většinou následuje rvačka.

Nejlepší výsledky dává tichý klid, ne křik.

Mechanika: hází se proti Charismatu nebo Inteligenci cíle. Úspěch donutí cíl ustoupit, mluvit nebo utéct.

ZBROJAŘSTVÍ

Vlastnost: síla · **Předpoklady:** Kovářství min. 3. úroveň · **Pomůcky:** kovářská výbava

Zbraň musí vydržet ránu a zbroj musí vydržet víc. Zbrojíř pracuje přesněji než kovář, protože na jeho výrobku závisí život.

Řemeslo je pod přísnou cechovní kontrolou. Necechový zbrojíř bývá stíhán a ostatní mistři s ním nemluví.

Mechanika: hází se při výrobě a opravě zbraní a zbrojí. Úroveň určuje kvalitu a to, jak složité kusy postava zvládne.



KROUŽKOVÁ ZBROJ

ZEDNIČINA

Vlastnost: síla · **Pomůcky:** lžíce, kladivo, olovnice, vápno, kámen

Stavitelství navrhuje, zedničina staví. Postava umí míchat maltu, klást kámen i cihly, vyzdít rovnou zeď a klenbu, která se nezhroutí.

Je to těžká práce a na stavbě hradby jí je potřeba hodně.

Mechanika: hází se při zdění. Od 4. úrovně zvládne postava klenbu, od 6. úrovně složitější konstrukce.

ZMAM ZVÍŘE

Vlastnost: charisma · **Použití:** uklidnění zvířete

Zvíře útočí, protože se bojí nebo má hlad. Kdo umí zacházet se zvěří, dokáže je uklidnit hlasem, postojem a tím, že se nedívá do očí.

Nefunguje to na inteligentní tvory ani na nemrtvé a nefunguje to pokaždé.

Mechanika: hází se proti povaze a stavu zvířete. Úspěch zvíře uklidní, ale nedonutí ho poslouchat.

ŽEBRÁNÍ

Vlastnost: charisma · **Použití:** získání almužny a zpráv

Žebrák je neviditelný a to je jeho největší výhoda. Sedí celý den na jednom místě a vidí každého, kdo tudy prošel.

Pro družinu to znamená dva zdroje: drobné peníze a velmi dobré informace o tom, kdo se ve městě pohybuje.

Mechanika: hází se při získávání almužny nebo zpráv z ulice.

DODATEK: DOVEDNOSTI PODLE VLASTNOSTÍ

Přehled pro tvorbu postavy. Číslo v závorce je minimální hodnota vlastnosti.

VLASTNOST	DOVEDNOSTI
Síla	Asketismus · Bojová ekonomie *(inteligence)* · Delší dostřel · Horal · Horolezectví (5) · Kovářství (5) · Meče · Odolej bolesti · Palcáty · Plavání · Sekery · Štít · Tupé zbraně · Úprk · Veslování · Vyrážení dveří · Zadržování dechu · Zbrojařství · Zedničina · Dřevcové zbraně · Boj dvěma zbraněmi · Boj obouruč jednoruční zbraní · Jednoruční boj obouruční zbraní

VLASTNOST	DOVEDNOSTI
Obratnost	Akrobacie · Apatikářství · Barvířství · Beze zbraně (3) · Dýky · Foukačky · Hole · Jízda (všechny druhy) · Kočí · Koželuh · Lazebník · Léčení · Luky · Kuše · Míření (4) · Ostřelování (4) · Plachtění · Polní chirurgie (4) · Praky · Provaznictví · Pěstitelství · Rapíry · Rybaření · Skrytí ve stínu · Sklářství · Svádění *(charisma)* · Šavle · Šití · Šplh · Tanec · Tesařina · Tichý pohyb · Tkaní · Truhlářství · Vrhací zbraně · Zbroje (lehké i těžké)

VLASTNOST	DOVEDNOSTI
Inteligence	Archeologie · Astrologie · Bylinkářství · Cizí jazyk · Geolog · Hledání · Konstrukce (všechny druhy) · Kouzlení · Lékárnictví (5) · Magická výdrž · Magické runy · Navigace podle hvězd · Ohňohospodářství · Ohodnocování · Poznávání zvěře · Sladovnictví · Spřádání kouzel · Stavitelství · Znalost kouzel · Znalosti magických škol
Charisma	Bojový pokřik · Cvičení zvěře · Falešná hra · Handlování · Kejklíř · Přesvědčování · Rétorika · Učitelství · Velení · Vyprávění · Zastrašení · Zmam zvíře · Žebrání · Bojové styly Převaha a Kooperace

VLASTNOST	DOVEDNOSTI
Smysly	Hlas zvířete *(hlas)* · Hudba a zpěv *(hmat, hlas, sluch)* · Kradení *(hmat)* · Malířství *(hmat)* · Ničení objektů *(hmat)* · Odezírání ze rtů *(zrak)* · Páčení zámků *(hmat)* · Řezbářství *(hmat)* · Sochařství *(hmat)* · Vaření *(chuť a čich)* · Boj s neviditelným protivníkem *(postřeh)* · Bojové styly Přesila *(postřeh)*
Průměr dvou	Etiketa *(charisma a inteligence)* · Mučení *(síla a inteligence)* · Padělání *(obratnost a inteligence)*

VLASTNOST	DOVEDNOSTI
Žádná	Extrémní činnosti · Kritický zásah



OFICIÁLNÍ SVĚT PRO KRAVEN

ZEMINAROD

Kraven je systém bez vlastního světa. Zeminarod je svět, který ho má za pravidla. Hotová mapa, dějiny, národy a místa, do kterých se dá rovnou vyrazit, aniž byste museli cokoliv vymýšlet od začátku.

WWW.ZEMINAROD.CZ



Stará umění — Verze 3.0. Pravidla jsou psaná tak, aby byla nezávislá na herním světě: stejný systém unese středověk, současnost i vzdálenou budoucnost.

ZDENDAS · ANTHARON · OLDA · ONDRA · KACHNI A DALŠÍ

WWW.KRAVEN.CZ

JEDEN SYSTÉM. VŠECHNY SVĚTY.