

# QUATH

Verze: 12.09.2008 (beta)

**Definice:** Quath je herním systémem v prostředí d20.

**Záměr:** Zjednodušení, odproštění se od omezujícího, opravení nedostatků ostatních systémů, zavedení nových nápadů.

**Inspirace:** Kostra upravená D&D3e, ideje z GURPS, DrD, Stín Středozemě, vlastní.

**Užití:** Navržen pro herní svět Icaenel.

Dá se použít i v jiných prostředích – bez zásadních úprav.

**Základní myšlenky:** Volnost pro (s)tvoření postavy – skutečně dle hráče.  
Méně náhod, rozhodují skutečné schopnosti.  
Více zdrcujících následků v boji; diverzita postav.  
Logické vyplynutí pravidel, neomezování se na archetypy.  
Co šlo, zjednodušené. Co bylo špatně zavedené, předělané.

**Proč Quath:** V počítání herních mechanismů číslo 4 na každém rohu.

**Stav a vývoj:** Nynější soubor pravidel je funkční kostra postrádající mnoho detailů.  
Nové detaily (talenty, profese, kouzla, atd.) posílejte autorovi.  
Uveřejněné talenty ne všechny testovány -> nevyvážené, odezva vítána!

**Autor:** pipux@seznam.cz

## **Kostra pravidel**

---

\*

### 1 Pravidla a prostředky

- 1.1 Prostředky ke hře
- 1.2 Základní mechanismy
- 1.3 Poznámky

### 2 Tvorba postavy

- 2.1 Atributy
- 2.2 Vývoj postavy
- 2.3 Povahova
- 2.4 Rasy
- 2.5 Pohlaví
- 2.6 Povolání
- 2.7 Životaschopnost, kapacita a odvozené vlastnosti
- 2.8 Dovednosti
- 2.9 Talenty

### 3 Boj

- 3.1 Záchranné hody
- 3.2 Útok a obrana
- 3.3 Zbroje a zbraně
- 3.4 Bojové stavy
- 3.5 Bojové akce

## **Konkrétní popisy**

---

\*

### 4 Dovednosti

### 5 Ovládání energií

- 5.1 Třídy energií
- 5.2 Domény

### 6 Talenty

- 6.1 Povahové
- 6.2 Rozvojové

### 7 Profese

### 8 Kouzla

## 1 Pravidla a prostředky

---

\*

### 1.1 Prostředky ke hře

---

\*

Ke hře samotné bude dobré přinést si dodatečnou **dokumentaci**:

- Obecná pojednání o fungování světa (viz <http://icaenel.d20.cz> ), nebo také ve formě tištěné příručky
- Charakterník pro tvorbu postav
- Vlastní dobrodružství, vlastní podpůrné moduly

Následující **kostky** jsou potřebné pro hru:

- Kostka d6 – 3ks / Kostka d20 (pro boj, provádění kontrol provedení dovedností, d6 uplatnitelná i jinde)
- Kostka d4 (kritické zásahy, determinace postihu)
- Kostka d10 – 2ks (procentuální)

Navíc je vhodné si přinést 3 kancelářské sponky, ideálně jinak zabarvené. Z jakého důvodu? Ukazatele užívaných hodnot na charakterníku (tj. životy, vyčerpání, kapacita) jsou pojaty formou posuvníků – je tedy vhodnější určovat si tyto často se měnící hodnoty posuvnou sponkou namísto neobratného zaznamenávání tužkou a gumování.

### 1.2 Základní mechanismy

---

\*

Herní systém Quath je založen na stolním tahovém mechanismu (jde o silnou úpravu D&D).

Tyto mechanismy se uplatňují pro vyhodnocování činností postav v čase (při pokusech o konání činností, kde máme nejistý výsledek).

Máme tedy **tahy** – každá postava hráče je schopná v tahu učinit činnosti (s předem nepředvídatelným výsledkem). To, na jaké možnosti může dosáhnout se odvíjí od pravidel - hodů kostkami a herních statistik postavy, atribut atd.

### 1.3 Pár poznámek jinak

---

\*

Systém počítá s levelovým vrcholem na lvl20, co se moci ze sbírání talentů týče; vyšší levely možné – zvyšují šířku specializace postavy. Levelový strop není pevně dán (je na uvážení DM); doporučené hodnoty levelových stropů se pohybují u lvl40 (smrtelníci), případně lvl60 – 80 (legendární bytosti, bohové, apod.).

Bonusy všeho možného, často uvedené jako kladné, mohou spadat i do záporných rozměrů – i záporné se započítávají do vzorečků. Výsledná hodnota avšak nemůže vyjít menší jak nula. (nula = jistá neznalost/neúspěch); odvozené vlastnosti mající růst po levelech nemohou klesat do mínusů (v nejhorším možném případě stojí na stejné hodnotě).

Všechno zaokrouhlování (po dělení lichého čísla na polovinu, apod.) platí směrem dolů. Uváděné jednotky v tabulkách jsou kilogramy (váhové) a metry (rozměrové).

Standardní **hody, prováděné v d20** systémech dvacetistěnnou kostkou, jsou pro dosažení realističtější hry v **Quath systému skutečně jakož 3d6**, tedy za pomoci tří kostek šestistranných.

*Pozn.: Pokud si přesto přejete hrát za pomoci d20, můžete. Jen berte na vědomí, že stavové tabulky jsou načrtnuty v rozmezí kostek 3d6 (tedy maximum na 18, namísto 20 -> nutno posunout počty v takové hře).*

**Neexistují modifikátory atribut.** Atributa je určena v pozitivních hodnotách, myšlena jakož modifikátor sobě sama (dosahuje nižších hodnot, jmenovitě 1-10).

## 2 Tvorbba postavy \*

### 2.1 Atributy \*

Vyjmenujme si základní **atributy** postav nutné ke hraní:

- **Síla (SIL)** – hrubá, fyzická svalová schopnost
- **Konstituce (KNS)** – stavba těla
- **Obratnost (OBR)** – koordinace, motorika
- **Charisma (CHR)** – působnost na druhé
- **Inteligence (INT)** – mentální schopnost učit se
- **Moudrost (MDR)** – širší perspektiva bytí

Způsoby **určování atribut** postavy jsou následující:

- postava začíná s určitým počtem bodů na rozdělení mezi atributy, které hráči DM přiděluje (platí zhruba následující: 28b – slabá postava, 32b – průměrná postava, 36b – talentovaná postava)
- hráč hodí kostkou d10 pro naházení svých atribut – 9 pokusů, z toho 6 platných
- jiné, dle domluvy s DM

**Hodnoty atribut**, které můžeme vyčíslit pro běžné smrtelníky se pohybují v rozmezí 1-10. Avšak za ustálené berme **rozmezí 2-8**, protože okrajové hodnoty jsou extrémní (1 – neschopná atributa, 9, 10 – heroické hodnoty). Rozmezí 2-8 se není třeba obávat; i slabou atributu lze v průběhu hry částečně zvýšit za pomoci talentů.

Prvně určíme tuto atributu, poté k ní ještě připočítáme **opravu za rasové bonusy/postihy** (např. *rasa Mulků má bonus +1 k obratnosti – tedy v případě, že hrajeme za Mulkskou postavu, obratnost hodíme, či určíme na 7, opravíme na 7+1, tedy postava dostává obratnost 8*).

**K hodu kostkami pro naházení atribut:** slouží nám hod **d10** – (což dává oněch 1 až 10 bodů za atributu). K hozeným atributům jsou ještě připočteny rasové bonusy/postihy; atributy mohou být ovlivněny i dočasnými vlivy (kouzla, vybavení apod.).

**K čemu atributy slouží?** Pro určení hry se z nich odvozují základní nosné statistiky - bojové schopnosti, životaschopnost postavy, znalost dovedností, intelektuální potenciál, požadavky na užívání předmětů a mnohé další.

**Atributy postav se samy od sebe nezvyšují** po postupech na vyšší levely. Zůstávají stejné, měnit s mohou pouze postihy (prokletí, nemoci), případně zlepšujícím kouzelným vybavením, talenty.

Za žádných podmínek atributa nemůže klesnout pod 1 (tedy, jen pro postavy mrtvé, neexistující, komatické apod.). Vrchní strop atribut není určen (u smrtelníků 10, pro představu se u napřirozených bytostí může vznášet okolo 40); čísla nad 10 žádná hráčská postava není schopna dosáhnout (ať už zhoubným kouzlem, podpurným kouzlem a přetrénováním na vysokém levelu postavy). Opravdu, považujeme, že čísla **nad 10 jsou nerealistická**, nad možnosti smrtelníků - DM by neměl nechat hráče figurovat s tak vysokými atributami (byť způsobenými kouzly, apod. ), jsou vyhrazena pro významná mýtická, nadpřirozená, nehmotná a božská stvoření.

**Velikost atribut** dle své význačnosti je následující (příkladem pro představu - síla, zvedání břemene):

Síla		Počet kg
1	žalostná	5
2	ubohá	10
3	slabá	20
4	pochybná	35
5	průměrná	50
6	nadprůměrná	80
7	slušná	110
8	skvělá	150
9	vyjímečná	200
10	ohromující	300

**Co určují atributy?** Vyvozují se z nich požadavky (a výhody) v každodenních záležitostech. Určují, čeho jsem schopni.

- **SIL - nosnost** má vliv na to, jak těžkou zátěž (náklad pro celodenní putování) postava unese, jakou zvedne, jakou dokáže posunout. Vysoká síla je nutná k užívání a zužitkování těžkých zbraní.
- **KNS - stavba těla** je konstitučním požadavkem na nošení těžkých, nekomfortních brnění. Z KNS se odvozuje životaschopnost (tj. velikost KNS = přírůstek životů za level).
- **OBR - zručnost** je vhodná v mechanických a zlodějských schopnostech vyhotovení něčeho. Také je předpokladem pro páčení zámků, apod.
- **CHR - přirozená krása** se projevuje v oblíbenosti, kterou může postava získat u bohů; jakou má velitelskou schopnost, inspiraci ostatních.
- **INT - intelekt** je užitečný, jak je třeba si něco zapamatovat, uložit do hlavy, pochopit princip - například kouzelné formule, nebo také technické výkresy. Vyšší INT znamená více osvojených dovedností.
- **MDR - rozumnost** je předpokladem k pohybování se v nehmotnu – při odpoštění duše od těla a cestování po rovinách; při kontrolovaném užívání návykových látek. Velikost MDR = přírůstek many.

### 2.2 Vývoj postavy

---

\*

Každá postava má **určitou moc**, kterou odvozuje z atribut a zkušeností. Jedná se o **level** postavy – její moc, kterou získala nabytými zkušenostmi. To, jestli postava získává nové levely a jak, záleží na snaze hráče hrát přínosně za svou postavu a následnému ohodnocení DM.

Míra přidělování zkušeností není dána tabulkami; je ponechána dobrému posouzení, intuici DM.

Dle levelu postavy se odvíjí její životaschopnost, kapacita a znalost dovedností.

Pochopitelně, postavy na vyšším levelu mají více zkušeností, více schopností. Jsou tedy mocnější.

**Doporučení k levelování postav:** Jako DM nechme hráče vykonat určitý počet **neobyčejných skutků** (z boje, z diplomacie, ze zlodějství, z řešení zápletek, apod. ... dle hráčovy vlastní iniciativy ve směřování vývoje své postavy), ohodnoťme tyto skutky, a na jejich základě nechme hráče nasbírat zkušenosti, levelovat.

*Hodnota nutná k postupu na vyšší level: lvl x 10; tj pro postavu na 1. levelu 10, pro postavu na 16. levelu 160, apod.*

*Vyhodnocování neobyčejných skutků (příkladem): ochrana slabších v nerovné pouliční rvačce: +2  
prodání falešné cetky v podvodném obchodě: +1  
zabití postavy: + lvl postavy/4  
sepsání knihy: +1 za každých 100 stran*

Jedna výhrada k nárůstu levelů: nově nabyté možnosti výběru talentů/dovedností, které postava po obdržení nového levelu získá, je třeba přirozdělit bezprostředně, nelze si je uchovávat „do zásoby“ příštích levelů.

### 2.3 Povaha

---

\*

Každá postava má též **svobodnou vůli** – vlastní povahu, dle jejíž měřítek pohlíží na svět a také se tak chová. Podmínit charakterovou rozmanitost postavy umožňujeme načrtnutím charakteru, povahovými vlastnostmi.

Oproti „klasice“ fantasy, kde máme tradiční **osu přesvědčení chaos-řád a dobro-zlo**, myslíme v Icaenelském přestědí toto základní dělení jakož chaos-řád a obětavost-sobeckost. A při hraní postavy mějme na paměti, že taká či onaká vlastnost může být pozorována jakož dobrá i zlá – a to závisí na úhlu pohledu (např. můžeme jednomu pomoci, ale na úkor druhého, případně jen pro náš vlastní prospěch).

Dále dobře poslouží přimůnka, že hrát postavu o určitém přesvědčení neznamená hrát její extrémní vyhraněnou verzi; přesvědčení není klec uzamykající postavu v definovaný způsob chování, ale jen nenucená pomůcka -- může se proto postava v určité chvíli zachovat jinak, než by „učebnicová definice“ na její přesvědčení odpovídalo.

**Rozdělení přesvědčení je základní kostrou charakteru postavy.** Pro její specifičnost **nad ni** nastavíme ony **povahové vlastnosti**. Zkusíme je hnedle ztvárnit ve formě pevných psychologických bodů, vyměřujících postavu:

**1.1 MOTIVACE** - Co pohání postavu? Jaké má postava ideály, ke kterým se může upnout, vzhlízet?

*Sliby (jaké? komu? abstraktní, či konkrétní? ), Víra (v božstvo? v ideál? ), Pověst, Zisk (peníze? reputace? sláva? )  
Cíle (vlastní? zprostředkované? ), Vize, Prosazení svého, Nemá co ztratit?*

**1.2 DEMOTIVACE** - Co rozkládá psychické zdraví postavy? Co jí působí znechucení a strachy?

*Strach (z konkrétního? z podmíněk? ze ztrát? ), Zrada či podobná podlost, Ztráta ideálů, Prozření, Bezcílnost?*

**2.1 REAKTIVNOST** - Jak postava reaguje směrem k podnětům přichozím z okolí? Je podnětům otevřená?

*Klidná, Stresovaná, Pasivní, Aktivní, Kamenná tvář, Stoická, Cynická, Pragmatická, Idealistická, Regresivní, Hlučná, Zapšklá, Nezajímající se, Vylekaná, Srabská, Výstřední, Bláznivá, Lína, Misanthropická, Misanderní, Misogyní, Přemýšlivá, Perverzní, Hodnotící, Povýšená, Unáhlená, Uzavřená, Odpouštějící, Neodpouštějící, Umluvená, Předvídavá, Poslušná, Naivní.*

**2.2 SEBEPROSAZOVÁNÍ** - Jakým způsobem se postava prosazuje v prostředí? Jak vnímá svůj význam k okolí?  
*Manipulující, Šprtovská, Profitářská, Aktivistická, Hrdinská, Nezávislá, Závislá na rozhodnutí jiných, Neposlušná, Oddaná veliteli, Nerozhodná, Krutá, Zrádná, Neférová, Násilná, Přátelská, Upřímná.*

**3.1 PERCEPCE SEBE** – Jak by se postava popsala, za co se považuje? Jaké má sebevědomí?  
*Hodná, Sebecentrická, Důležitá, Nicotná, Hezká, Ošklivá, Bystrá, Vtipná, Průměrná, Konající správně, Benevolentní, Znalá a moudrá, Neznalá, Bez cíle, O smyslplném cíli.*

**3.2 PERCEPCE OKOLÍ** – Jak by postava popsala okolní svět? Jaké z něj má pocity, zkušenosti?  
*Optimistický pohled, Pesimistický pohled, Paranoia, Nebezpečný svět, Bezpečný svět, Svět dostatku, Svět nedostatku, Svět možností, Svět slabochů, Zvěduvá na děje ve světě, Nezajímající se o okolí.*

**4.1 SLABÉ STRÁNKY** – Chová se postava mimo rámce zdravého jednání? Má neurotické problémy? Poruchy osobnosti?  
*Senilní, Hrubíanská, Rváská, Hulvátská, Smutná, Snící, Schisofrenická, Zuřivá, Šílená, Hysterická, Teatrální, Pourchní, Lživá, Amorální, Znečitlivělá, Nudná, Zoufalá, Špinavá, Závislá na drogách, Promiskuitní, Závislá na uznání druhých, Závislá na alkoholu, Nečestná, Chamtivá, Nenávistná, Negativistická, Omezená, Marnivá.*

**4.2 PŘEDNOSTI** – Je postava samostatná? Ohleduplná? Racionální? Dokáže se vžít do ostatních?  
*Altruistická, Tvůrčí mysl, Pohodová, Sebezdokonalující, Veselá, Pravdomluvná, Morální, Sebevědomá, Čestná, Štedrá, Chápající ostatní, Ochránářská, Rozvážná, Disciplinovaná, Vytvářející, Perfekcionalistická, Důsledná, Poctivá, Věrná, Loajální, Spolehlivá, Flexibilní, Štedrá, Spravedlivá, Trpělivá, Čistotná, Cílevědomá.*

Ovšem, po dohodě s DM si můžete pro své postavy dosadit vlastní povahové vlastnosti. Pravidlem by mělo být přiřazení alespoň dvou víceméně negativních a dvou víceméně pozitivních vlastností ( ve stylu cností a neřestí) postavě, **v podobě povahových talentů**. Netvořme dokonalé postavy, sami nejsme dokonalí.

Pokud činy postavy neodpovídají svému popisu, může hráč čas od času stočit jednu ze svých povahových vlastností na jinou, podloží-li to patřičným psychologickým vývojem své postavy (stejně tak může nabrat další vlastnost). Také může obrázet vlastnost od DM za své skutky.

Co můžeme dodat k charakteru a temperamentu postavy? Následující užitečné odkazy referují na ověřené systémy kategorizování osobnosti:

[http://en.wikipedia.org/wiki/Myers-Briggs\\_Type\\_Indicator](http://en.wikipedia.org/wiki/Myers-Briggs_Type_Indicator) - Myers-Briggsův os. test

[http://en.wikipedia.org/wiki/Big\\_five\\_personality\\_traits](http://en.wikipedia.org/wiki/Big_five_personality_traits) - Big 5 test

<http://en.wikipedia.org/wiki/Enneagram> - Eneagram osobnosti (asi nejzdlouhavější, avšak slušné výsledky)

Pochopitelně tyto odkazy jsou pouze jako náměty, doporučení k pochopení dynamičnosti a uvěřitelné jedinečnosti jednotlivých postav. Nechceme ze hry udělat záležitost hratelnou jen psychology, ale na druhou stranu pamatujme, aby jsme nehráli jen své vlastní omezené stíny – sobecké a absurdní chování, antisociální sny, po kterých toužíme a ve skutečném světě se je bojíme uskutečnit.

## 2.4 Rasy

\*

Popis ras je uveden v samotném manuálu ke hře (tady se věnujeme statistikám).

Je třeba myslet na to, že volba určité rasy s sebou nese výhody a omezení, nejen fyzické ale i sociální, nebo v užití energie, technologie.

Jméno postavy: jméno můžeme po dohodě s DM použít dle vlastní představy, dbáme ale na dodržení lingvistické příslušnosti jména ke kultuře, či rase. Případně máme po ruce lingvistický popis jazyka, ze kterého jméno odvozujeme; také se nebojíme použít šablony - generátoru jmen.

Generátor názvů (jmen) Inspiration Pad 2.0 : <http://www.nbos.com/products/ipad/ipad.htm>

Následující tabulka ukazuje specifika ras:

Tělesná Specifika	Velikost		Váha	
	Muž	Žena	Muž	Žena
Raemer	220/ velká	210/ velká	130	130
Mulk	150/ malá	150/ malá	70	60
Iparag	140/ malá	140/ malá	50	45

## Quath – d20 herní systém

Etres	190/ velká	180/ střední	80	80
Altin	180/ střední	170/ střední	80	70
Abonak	210/ velká	210/ velká	70	70
Bomif	210/ velká	200/ velká	70	60

**Základ za velikost: 170cm, střední (malá/velká za 20cm);**

Následuje věková tabulka:

Věk – Rasa	Dospělost	Střední věk	Stáří	Max. věk
Raemer	8	15	30	50
Mulk	6	15	25	40
Iparag	25	35	45	80
Etres	12	30	50	70
Altin	15	35	55	75
Abonak	10	40	65	110
Bomif	10	35	65	100

**1 Ic. Rok přibližně roven 6ti pozemským**

A tato ukazují rasové atributy:

Tělesné Atributy	SIL	KNS	OBR	CHR	INT	MDR	Přir. obrana	Dodatky	
								Mag. vloh	Tech. vloh
Raemer	1	1	0	-1	-1	0	0	-	+
Mulk	-1	0	1	0	1	-2	1	--	++
Iparag	-2	-1	1	0	1	0	0	++	-
Etres	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Altin	-1	-1	0	1	1	0	0	+	-
Abonak	-1	-2	1	1	0	1	-1	++	--
Bomif	-1	-1	1	0	0	1	-1	+	-

### 2.5 Pohlaví

\*

Rozdíl v hraní za mužskou či ženskou postavu se projevuje v jejím vystupování, volme si tedy takovou postavu, za kterou jsme schopni hrát.

Berme v potaz, že ženské postavy mají odlišné atributy, jak mužské. Ty můžeme částečně upravit, po dohodě s DM (obvykle snižujeme sílu, či konstituci, zvyšujeme charisma ... vše ale ve vyváženém poměru, +1 -1)

### 2.6 Povolání

\*

Formálně žádné povolání zavedeno není. Každý hráč může ve volnosti určit povolání své postavě dle svých vlastních voleb – předpoklady k vykonávání určitého povolání (třeba válečnického, sesilatelského) určují atributy; samotný směr vývoje si hráč určuje volbou talentů – rozvojových schopností, kterých se postava přiučuje při získávání nových úrovní.

Postavě se odvozují její mandatorní předpoklady za pomocí atribut a zvolené cesty talentů (tj. povolání) následovně:

- **Životy:** velikost KNS/level (za lvl1 velikost KNS+10)
- **Kapacita:** velikost MDR/level (za lvl1 velikost MDR+10)
- **Záchranné hody:** je-li velikost KNS 1-2, pak výdrž dle čtvrtinového předpokladu;  
je-li velikost KNS 3-4, pak výdrž dle polovičního předpokladu;  
je-li velikost KNS 5-6, pak výdrž dle tříčtvrtinového předpokladu;  
je-li velikost KNS 7 a více, pak výdrž dle plného předpokladu;  
s reflexem (OBR), a vůlí (MDR) princip stejný (viz tabulka níže)
- **Umění boje:** poloviční předpoklad (dále dle navýšení za talenty)
- **Fyzické úsilí:** poloviční předpoklad (dále dle navýšení za talenty)
- **Energická nosnost:** poloviční předpoklad (dále dle navýšení za talenty)
- **Talenty:** každý level (rozvojové talenty – začínaje na lvl2; povahové talenty jednorázově na lvl1)
- **Dovednosti:** velikost INT+10/level (za lvl1 dvojnásobek)
- **Zbraně a zbroje:** ovládá v základu 2 druhy zbraní, žádné zbroje (dále dle navýšení za talenty)

Následující tabulka ukazuje formuli, ze které se odvozuje umění boje (obecný bojový bonus), záchranné hody, odvozené atributy z životaschopnosti a kapacity (jedná se o jedinou zásadní „tabulku“, navrženou v poměru 4:3:2:1):

## Quath – d20 herní systém

Předpoklady (umění boje, fyzické úsilí, energická nosnost, záchr. hody)				
Level	Plný	Tříčtvrtinový	Poloviční	Čtvrtinový
1	1	0	0	0
2	2	1	1	0
3	3	2	1	0
4	4	3	2	1
5	5	3	2	1
6	6	4	3	1
7	7	5	3	1
8	8	6	4	2
9	9	6	4	2
10	10	7	5	2
11	11	8	5	2
12	12	9	6	3
13	13	9	6	3
14	14	10	7	3
15	15	11	7	3
16	16	12	8	4
17	17	12	8	4
18	18	13	9	4
19	19	14	9	4
20	20	15	10	5

Co znamená, a co určuje cesta postavy ve sbírání určitého druhu zkušeností? Při získávání nových talentů se postavě otevírají dveře dalšího poznání tím směrem, kterým se rozhodla kráčet (tj. přístup k mocnějším, specializovaným talentům), ale mohou se jí zavírat jiné možnosti (znalost některých talentů jednoduše vylučuje znalost talentů jiných). Nechť si je postava v průběhu svého vývoje vědoma svých slabých a silných stránek; všechno vědění má svou cenu - není tu jedna jediná správná cesta, kterou se vydat.

Po uvedení samotných talentů si, v sedmé kapitole, ukážeme ukázkové **profese** – konkrétní sestavené specializace – volby talentů, utvářející použitelné postavy (jen šablony, jejich tvorba a pojmenování je na hráčově uvážení).

Volby talentů v „povoláních“ jsou koncipované neutrálně – lze zahrát postavu určitého povolání jak zlou, tak i dobrou, bez toho aby utrpěla postihy na statistikách. Jestli je ale postava uctívatelem boha, který postavě propůjčuje schopnost kouzlit, musí postava počítat s tím, že se jí na vyšších levelech otevřou jiné možnosti, uctívá-li „dobrého“, či „zlého“ boha (např. dostane přístup k energiím léčivým X ničivým).

### 2.7 Životaschopnost, kapacita a jejich odvozeniny – fyz. úsilí a en. nosnost \*

**Životaschopnost** je reprezentována v **ZB** (životních bodech), určuje fyzické zdraví a míru fyzické energie jedince. Klesne-li počet bodů ZB na nulu, postava upadá do umírajícího stavu (a pokud jí brzo nebude poskytnuta lékařská pomoc, zemře). Počet ZB se dá doplnit odpočíváním (pozvolna), či léčením (rychle).

**ZB se druhotně počítají jako vytrvalost (VB)**, vyjadřující fyzickou energii/unavenost postavy. Po náročných počinech a speciálních útocích postava ztrácí vytrvalost – vyčerpává se. Pokud tyto klesnou na nulu, postava začíná být unavená – počítá se jí postih. Při pokračující fyzické zátěži se vytrvalost odpočítává znovu, od hodnoty skutečných životů. Postava může procházet třemi stupňujícími se fázemi únavy, překročí-li vytrvalostní body počtvrté, zhroutí se vyčerpáním (upadá do komatického stavu).

Vytrvalost obnovujeme klasickým odpočinkem (po klidném spánku jedna celková velikost VP ze čtyř).

Překročení VP	Únava (postih na schopnosti útoku a obrany, na dovednostech, na záchr. hodech)			
	1x	2x	3x	4x
Postih	-4	-8	-16	koma

*pozn.: je dobré pečovat o ZB postavy; je-li zraněná, její vytrvalostní počty se počítají od momentálního počtu ZB – taková postava je tedy snáze unavitelná, nemá takový potenciál provedení těžkých úkonů.*

Odvozenou vlastností z životaschopnosti/vytrvalosti je **fyzické úsilí (VS)**. Určuje u speciálních útoků a fyzicky náročných počínů, jak náročné jednorázové fyzické zátěže jsme schopni vykonat (mocné bojové techniky o vyčerpávající námaze, ne každý je schopný je provést -- a jestli vůbec, je třeba volit příhodnost jejich užití). Počiny se silnou momentální náročností postavu vyčerpávají (tj. tyto náročné počiny – jestli jsme je schopni vůbec provést – ukrajují z vytrvalosti).



**Kapacita**, reprezentována v **EB** (energických bodech, energii) je mentálním zdravím, odolností vůči mentálním újmám. U postav o zaměření schopném užití energie (převážně mystikové, duchovní) slouží kapacita také k užívání energie („kouzlení“). Body EB za zděšení, traumata i užívání energie jsou jedny ty samé – proto třeba pro sesilatele, uživatele energií (mystikové, duchovní), aby měli dostatečné zásoby EB.

Klesne-li počet EB na nulu, postava dostává urč. mentální poruchu (dle závažnosti). Poté se počet EB vrací na max. hodnotu; klesne-li znovu na nulu, nová mentální porucha je závažnější než předchozí (postava může procházet třemi fázemi mentálního vyčerpání, při čtvrtém upadá do komatického stavu). EB se dá doplnit odpočíváním (po klidném spánku jedna celková velikost EB ze čtyř). Neblahých mentálních poruch se dá zbavit za pomoci očistných rituálů (avšak závažné mentální poruchy mohou nabýt i tělesných rozměrů; je třeba je nepodceňovat).

Mentální poruchy (možnosti na d100 kostce)				
Překročení EB	1x	2x	3x	4x
<51	-	#+50 z 1X	#+50 z 2X	koma
51-60	svalový šub	ztráta koncentrace	část. ochrnutí	koma
61-70	únava	schizofrenie	agónie	koma
71-80	třes v rukou	migréna	inkontinence	koma
81-84	podrážděnost	barvoslepost	hluchota	koma
85-88	agrese	amnésie	impotence	koma
89-92	nevolnost	necit. bolesti	regulace těl. tepl.	koma
93-96	hysterie	paranoia	slepota	koma
97-00	fotofobie	záchvat úzkosti	mrtvice	koma

Odvozenou vlastností z kapacity je **energická nosnost (EN)**. Určuje u sesilatelů, zda-li jsou schopni zpracovat hutné kusy energie, přeměnit je v mocná kouzla (jak silná kouzla jsme schopni seslat). Energická nosnost je vyjádřena v EB (stejně tak je určena náročnost kouzla).

Velikost EN i VS se určuje za pomoci tabulky předpokladů (poloviční předpoklad v základu, dá se zvednout talenty).

## 2.8 Dovednosti \*

Představují znalosti určitých disciplín, umění, a zdatností (např. běh, páčení zámků, luštění starých textů apod.). Rozlišení na dovednosti vlastního a cizího okruhu zájmů neexistuje, volba dovedností je v tomto ohledu volná.

Zde je seznam dovedností:

Dovednost	Atributa	Použití
Akrobacie*	OBR	rovnováha (balancování), padání a následky, skákání do výšky
Atletika*	SIL	běh (sprint, vytrvalostní), skákání do dálky
Bylinkářství	INT	organická chemie - sbírání rostlin i živých částí, vyrábění léčivých lektvarů, jedů apod.
Diplomacie	CHR	odhadnutí zvyků zpracovávané osoby, znalost etikety prostředí, získávání informací
Drobná mechanika	OBR	otevírání zámků, , užívání (zlodějských) pomůcek
Iniciativa*	MDR	posloupnost tahů v boji
Jazykověda	INT	luštění písem a starých skriptů, šifrování psaníček
Jezdectví*	OBR	jízda na zvířeti
Kapsářství	OBR	vybírání kapes, uzmutí drobných (později i větších) předmětů položených v okolí
Kovářství	SIL	zpracování kovů (i metalurgie na vyšších stupních), oprava brnění, ostření zbraní
Kradmost*	OBR	ukrytí se ve stínu, plížení
Léčitelství	MDR	léčení bez použití pozit. energie, znalost anatomie a živ. funkcí
Obchod	CHR	odhadnutí ceny, na vyšších stupních vymyšlení výhodných obchodních cest, byznysu
Odhalení motivu	MDR	prozření blafování, řeči těla, bytosti s ovládanou duší (psionicky, apod.)
Odposlouchávání	MDR	odposlouchávání (později i čtení ze rtů), sledování - dalekohledy
Padělání	INT	provedení/rozpoznání - listiny, peníze, vyhlášky ...
Plavání*	KNS	plavání, potápění (i kapacita plic)
Povolání	MDR	např. řezník, úředník, malíř, apod. (jednotlivá konkrétní povolání, řemesla)
Předstírání	CHR	klam, převleky, žebrání, blafování, nalhávání
Přežití	MDR	schopnost orientovat se v divočině, předvídat její nebezpečí, stopování
Ruční práce	OBR	opravy, stahování ulovených zvířat, kožená brnění, práce se dřevem (řezbářství apod.)
Soustředění	KNS	setrvání v činnosti kriticky vyžadující naši pozornost i přes rozptylování okolí

Šplh*	SIL	překonávání přeážek - zídky, zdi, valy a palisády, skály apod.
Těžba*	SIL	získávání rudy v dolech, kamenictví, dřevorubectví atd.
Účinkování	CHR	hudeb. nástroje, zpěv, divadlo, apod. (jednotlivé nástroje, ne celistvá dovednost!)
Ukrývání	OBR	ukrytí sebe sama v úkrytu, zakopávání předmětů
Všimavost	MDR	skryté předměty a postavy (ve stínech, v zákopech), nastražené pastí, tajné dvěří apod.
Výbušniny	MDR	anorganická chemie - výbušniny, výbušná zařízení, rozbušky, hořlaviny, paliva apod.
Zařízení	INT	vyřazení zařízení (i konstrukce, na vyšších stupních), nastavení a vyřazování pastí
Zastrašování	KNS	zastašování, provokování, nátlak, výslech, mučení
Znalost	INT	mystika, architektura, geografie, historie, příroda, náboženství, mechanika apod.
Zvířata	CHR	získávání náklonnosti zvířat v divočině, vlastní zvíře, učení trikům

Naučení se dovednosti probíhá přidělováním dovednostních bodů (kterých máme omezený počet). **Maximální hodnota dovednosti**, které může postava dosáhnout je **level postavy + velikost výchozí atributy**. Ale bonusy k dovednostem (např. z talentů, předmětů, kouzel) se přičítají až po ověření maximální hodnoty (*tedy má-li postava první úroveň atributu 8 a talent +4 navíc, nejvyšší možná hodnota dovednosti je 13 (8 za atr, 1 za lvl, 4 za talent)*). Počáteční hodnota každé dovednosti je 0 (netrénovaná).

Jak probíhá **učení se dovednostem**? Na každém novém **levelu** dostane postava **INT+10 bodů** k přiřazení k dovednostem (chce-li tedy postava být znalou v mnoha dovednostech, nechť si zakládá na vysoké inteligenci).

A **zvyšování dovednosti**? Je třeba povšimnout si, ze které atributy dovednost vychází (příkladem budiž dovednost diplomacie, vycházející z CHR). Platí omezení, že pokud **výše dovednosti překoná výši atributy ze které vychází, každý další bod dovednosti stojí 2 body**. Taková postava překonává své přirozené nadání, učení se dovednosti se jí stává těžším.

*Pozn.: navýšení dovednosti za talenty, předměty, kouzla se do započítání vůči atributě nepočítají (př.: postava má 7+4 v dovednosti+bonusu za talent, atr 8. Následující bod jí bude stát ještě X1, dále ale již X2).*

Přejdeme k vlastnímu způsobu **vyhodnocení dovednosti**:

- Postava **oponuje jiné postavě** – porovnájí se jejich hody (např. jedna postava se dovedností Ukrývání skryje ve stínech, druhá ji za pomoci Všimavosti jde hledat). Druhá postava musí hodit minimálně stejné číslo jako první, aby nabyla kýženého účinku (v našem případě najde schovávající se postavu ve stínech).
- Postava oponuje **statické překážce** – velikost naší dovednosti se porovná s danou překážkou, kterou chceme překonat (např. utíkáme před pronásledovatelem, páčíme komplikovaný zámek)
- Postavě nestojí v cestě **žádná překážka** – jde o kvalitu provedení (např. zhotovení pastí).

Maximální **hodnota provedení dovednosti** není určena (pro smrtelníky se pohybuje okolo 80). Určuje se pomocí hodu **3d6 + dovednostních modifikátorů**. Ty jsou následující:

- z naší dovednosti (max okolo 40)
- za podpůrná kouzla (max. cca 10, ovšem existují i kouzla ubližující do mínusu)
- za správné vybavení (max. cca 10, vybavení nad 5 vzácné, přijde opravdu draze); poškozené vybavení, nebo fyz. omezení (např. zlomená ruka při lezení, únava) mohou bonusu také uškodit.

Jaké jsou obtížnosti provedení dovedností (**TO - třídy odbornosti**)? Ukážeme si na příkladu dovednosti šplhání:

- 01-10 (triviální) – kamenná zídka, plot
- 11-20 (lehké) – nízký strom, zeď zděná z velkých kamenů
- 21-30 (zavádějící) – vysoký strom, drobná kamenná zeď
- 31-40 (těžké) – skála, cihlovaná zeď
- 41-60 (velmi těžké) – prudká skála
- >61 (téměř nemožné) – zakloněná skála s drobnými úloky, plně hladká zeď

Některé dovednosti nabývají **postihu, jsou-li prováděna ozbrojenou postavou** (jedná se o dovednosti fyzické aktivity, ve výčtu označené hvězdičkou). Velikost postihu se odvozuje od váhy daných zbrojí/zbraní/štíťů. Příkladem:

- postava v tvrzené zbroji (4), se dvěma dýkami (1,1): -6
- postava v kroužkové zbroji (10), se středním štítem (2) a šavlí (2): -14
- postava v plně plátové zbroji (24), s dalekodosažným mečem (7): -31

Proto je vhodné pro tyto dovednosti (akrobacie, atletika, iniciativa, jezdeckví, kradmost, plavání, šplh, těžba) zvážit, zda-li bude patřičnější brnění po čas sundat, zbraň zastrčit.

### 2.9 Talenty

\*

Představují speciální vlastnosti a schopnosti postav (např. bojové výpady, odolnosti, umění užívání zbraní), které obohacují a zlepšují standardní vlastnosti postav (např. zvyšují počet životů postavy, zlepšují její obranu proti útokům, zajišťují schopnost užívat některé exotické předměty).

Základní **dělení talentů dle účinku** určuje talenty pasivní a aktivní. **Pasivní** obvykle zlepšují nějaký údaj postavy (např. obranu, životy, schopnost nosit efektivně těžká brnění), zato **aktivní** se užívají v průběhu hry (např. mocné výpady se zbraní). Toto dělení talenty nijak nevymezuje do dvou kategorií; záleží na hráči, jaké upřednostňuje.

Týkajíc se aktivních talentů, postava může použít pouze **jeden aktivní talent za kolo**, když je na tahu.

Dle toho, co si postava přinese z dětství, svého prostředí a toho, čemu se naučí v pozdějším putování rozdělujeme:

- **Povahové talenty** – viz. povahové vlastnosti (cnosti a neřesti). Povahová vlastnost se integruje v talent, dávajíc postavě malou změnu statistik. Povahové talenty se vybírají na prvním levelu, jejich počet není striktně omezen. Během hry je možné obrdžet nové, speciální (třeba jako odměna za pomoc nadpřirozené bytosti). Obecně konstatováno, nelze je získat klasickým sbíráním zkušeností.
- **Rozvojové talenty** jsou talenty získávané v průběhu hry - umožňují postavě nabrat směr a cíl svého vývoje (napr. zraje-li postava k určitému druhu bojovnictví, ovládnání dovedností, sesilatelství).

Některé **talenty mají své prekvizity**, požadavky. Tudíž musíme splňovat tyto požadavky, než si můžeme vzít onen talent. Obvyklé prekvizity talentů jsou předchozí talenty, nebo velikost atributu.

V jakých intervalech dostáváme nové rozvojové talenty? **Jeden talent v každý dosažený level postavy** (začínáme hned od levelu 2).

Postava si může v moment výběru talentu (tj. na každém levelu) vybírat jakýkoliv rozvojový talent, splňuje-li předpoklady k jeho získání; mimo to ve volbě rozvojových talentů nevládnou žádná omezení.

Mohou se rozvojové talenty na sebe větvit? Ano. Chce-li postava zvládat určité pokročilé schopnosti, nezbyvá jí než začít u základních schopností, a ty rozvinout v silnější, na základě předchozí znalosti. Některé talenty jsou jakříkajíc „na povinnost“, nutné pro zvládnání vyšších, na ně navazujících. Bojovníci mají pokročilé techniky s rozličnými zbraněmi, mystikové se učí tvárnosti urč. druhů energií, duchovní se zlepšují v rozmluvách s nehmotnými bytostmi a jejich světem, apod.

### 2.10 Štěstí

\*

Někdy se stává, že hod, se kterým přijdeme je tuze špatný. A nastane v kritické situaci, kdy špatný hod může znamenat něco velmi špatného (jakož je smrt postavy). Jsou tu možnosti zvrácení takových hodů?

Jednou možností je rozvojový talent Štístkař (umožňující nový hod), který ale není pro všechny.

Každá postava se ale může postavit k neúspěchu tak, že mu dodá onu nutnou špetku štěstí – provádí se za pomocí **přičtení velikosti CHR k onomu nešťastnému hodu**. Protože naše rezervy štěstí nejsou neomezené, berme v potaz, že takto si postava může připomoci pouze **jedinkrát za herní sezení**.

Pokud přemýšlíme o využití na opačný způsob, pak potřebuje-li postava dodat ještě trochu štěstí k již solidnímu výsledku, klidně může. Příkladem budiž hod na útok, který je dosti dobrý (v dramatický moment, vyžadující razanci), ale není dosti dobrý na kritický zásah. I takto, postava si může připomoci přičtením velikosti CHR k hodu ke zvrácení směřování boje, nadělit tak protivníku kritický zásah.

## 3 Boj

\*

### 3.1 Záchranné hody

\*

Jejich účelem je obvykle vyhnout se náhlému/nežádoucímu účinku, který by měl neblahý vliv na postavu. Odvozuji se z tabulky předpokladů, za pomoci velikosti atribut (výdrž <- KNS, reflex <- OBR, vůle <- MDR).

Samotný hod se provádí sečtením **vrhu 3d6 + vlastní velikosti záchr. hodu** oproti obtížnosti překážky (je-li statická; pokud je na druhá straně oponující postava, také se za ni užívá daného vzorečku). Záchranné hody jsou prováděny oproti konstituci (výdrž), obratnosti (reflex) a moudrosti (vůle).

Pokud je záchraný hod neúspěšný, utrpí postava postih (např. schytání účinku pasti, nebo ztráty morálky v paniku), pokud je hod úspěšný, buďto se efektu vyhýbá, anebo utrpí částečný postih (dle popisu efektu či rozhodnutí DM).

**Hodnoty**, kterých může záchraný hod nabýt nejsou dány (ilustrativně máme cca 80 za ty nejtěžší). Obtížnost hodů je principiálně podobná jako u dovedností.

- **výdrž** se uplatňuje v hodech na konstituci - např. při snaze nepozvratet se, při odolávání otravě jedem, proti ztrátě vědomí, i pro odvození utrženého zranění po nebezpečné situaci (např. po pádu do propasti)
- **reflex** jsou hody na obratnost; defacto záchrana, uhýbání před smrtelným nebezpečím - vyhnout se pastem, výbuchům apod.
- **vůle** je hodem na schopnost bránit se proti podmaněním a ovládnutím naší mysli, proti iluzím, trikům na ztrátu kontroly a zpranikaření ve vypětých situacích, vyvolání strachu atd.

### 3.2 Útok a obrana

\*

Pokud postava **útočí**, může tak učinit standardně **jednou za kolo** (netýká se dvou zbraní, speciálních talentů, ztráty kontroly nad postavou apod.).

V útoku se postava snaží zasáhnout protivníka. Stručně: pokud svým **útokem číselně překonává, či vyrovnává obranu bránícího, zasahuje jej**. Ze zásahu (nula, nebo kladné číslo) se určí **způsobené zranění: útočníkovi se přičítají bonusy za zranění** (ničivost zbraně, vliv kouzelné zbraně), naopak **obráncovy bonusy za zbroj se od výsledného čísla odečítají** (jde tu již o jistý zásah, jen nemusí projít silnějším brněním, má-li útočník slabou zbraň).

Útok:	hod (3d6)	útočné číslo		
Přímý	3d6	umění boje	talenty útočné	kouzlo zbraně
Vzdálený	3d6	umění boje	talenty útočné	kouzlo zbraně/ projektilu

**Útok přímý:** 3d6 + umění boje (UB) + talenty útočné + kouzlo zbraně

**Obrana přímá (aktivní):** 3d6 + umění boje (UB) + talenty obranné + zbytková velikost OBR + kouzlo zbroje  
-> zbytková velikost za obratnost je takový zbytek atributy OBR, který brnění dovolí (těžká brnění jej limitují)

**Útok vzdálený:** 3d6 + umění boje (UB) + talenty útočné + kouzlo zbraně/projektilů

**Obrana vzdálená (aktivní):** 3d6 + talenty obranné + zbytková velikost OBR + kouzlo zbroje  
-> při střelbě si cíl nepočítá umění boje

Obrana:	hod (3d6)	obránné číslo			
Přímá	3d6	umění boje	talenty obranné	zbytková velikost OBR	kouzlo zbroje
Vzdálená	3d6	-	talenty obranné	zbytková velikost OBR	kouzlo zbroje
Pasivní	-	-	talenty obranné	zbytková velikost OBR	kouzlo zbroje

**Bránit se** postava může bez postihů **jednomu útoku za kolo**. Jestli je na ní vedeno více útoků, ostatním se není schopna bránit natolik efektivně – postih -4 na Obranu za každý následující Útok vedený na postavu v daném kole.  
-> např. čtvrtému útočníkovi se tedy brání již s postihem -12

Přímá obrana se uplatňuje oproti útoku vedeným zbraněmi nablízko.

Vzdálená obrana pak platí oproti střelným a vrženým zbraním.

Pasivní obrana platí tam, kde útok přijde nevědomky (např. plíživý útok, boj za slepa, kritický útok).

Jakmile jedna postava útočí a druhá se brání, pak je výsledný útok porovnán oproti protivníkově obraně; pokud je útočníkův součet stejný, nebo vyšší, jak číslo obránce, jedná se o zásah.

## Quath – d20 herní systém

Ze zásahu se vyhodnotí **míra zranění přičtením útočnickovy ničivosti zbraně + kouzla zbraně + atributy** za způsob držení zbraně (SIL nebo OBR – plné hodnoty, je-li zbraň obouruční; poloviční hodnoty u jednoruční zbraně); z této sumy se následně **odečtou obráncovy zbrojové bonusy + přirozená obrana** (tj. práh zranění).

Samotný dopad zbraně, tedy způsobené zranění, bez ohledu na způsob vedení útoku, vypadá takto:

### Způsobené zranění:

ničivost zbraně    kouzlo zbraně    držení zbraně (SIL u obouručních, OBR u dálkových, poloviční SIL u jednoručních)

Celková míra zranění se vyhodnotí následovně:

Zranění:	útočník	-	obránce
	způsobené zranění	provedený útok	obrana zbroje    přirozená obrana

Výsledné číslo (tj. překonání obrany útokem a ničivost zbraně, mínus obranná čísla zbroje) je způsobené zranění (a pokud vyjde nulové, či záporné, útok neprošel brněním; byl tedy příliš slabý a zasaženou postavu vůbec nezraňuje).

Ničivost zbraní vzhledem k jejich velikosti (pouze orientační příklad; u jednotlivých zbraní se může lišit):

Zbraň	malá (obušek)	střední (šavle)	velká (obouruční kladivo)	dalekodosažná (dvojčepel)
Velikost	0	2	4	6

Obrana jednotlivých brnění dle kategorie – lehké/střední/těžké (opět pouze orientačně):

Brnění	lehké (tvrzená kůže)	střední (destičkové)	těžké (skládané)
Obrana	2	4	6

V případě, že je zbraň kouzelná, spjata s energiemi (např. oheň, vše v rozmezí +1 až +8) je toto číslo připočteno jednak k útoku, tak i k míře způsobeného zranění (pronikne-li útočník obranou).

Hod 3d6 při útoku je pro nejmenší číslo (1) automatický neúspěch – netrefa; pro nejvyšší čísla (dle rozsahu dané zbraně, obvykle 17-18) znamená kritický zásah. **Kritický zásah** zraňuje protivníka bez toho, aby se byl schopen pořádně bránit (-> platí pasivní obrana). Navíc se háže procentuální d100 kostkou, zda-li kritický zásah způsobí další nepříjemnosti.

### Kritický zásah (možnosti na d100 kostce)

hodnota	výsledek	důsledek
<51	standardní krit. zásah	-
51-60	naseknutý sval	1d4 SIL
61-70	zasažený kloub	1d4 OBR
71-80	zasažená hlava	1d4 INT
81-84	vnitřní krvácení	krvácení s TO 20
85-88	zlomenina	1d4 KNS
89-92	useknutá šlacha	1 OBR, 1 SIL
93-96	znetvoření	1d4 CHR
97-00	přetlá tepna	krvácení s TO 30

Z efektů mrzačících kritických zásahů se lze zotavit, je třeba ale zkušeného léčitele, nebo mocného kouzla.

*Poznámka: pokrývá-li danou část těla zbroj (zbroje mocnější než zbraně způsobující zranění), kritickému zásahu se předejde (např. nelze zasáhnout koleno srpem postavě v plném plátovém brnění).*

### 3.3 Zbroje a zbraně

\*

**Zbroje** chrání nositele před zraněním. Čím silnější jsou, tím dokáží vyblokovat větší zranění – ale mají svou nevýhodu na druhé straně mince: čím mohutnější, tím méně obratná se v nich postava stává; navíc na fyzické založené dovednosti (šplh, plížení, apod.) utrpí postih. Neobrněná vysoce obratná postava je tedy hůře zasažitelná, než její těžce obrněná alternativa; ale je-li neobrněná postava zasažena, schytá závažnější utržené zranění.

Mocnější a dražší zbroje mohou navíc obsahovat energickou vazbu – kouzlo o stálém účinku, které poskytuje dodatečnou ochranu (obvyklá je třeba zvýšená obrana vůči elementům).

Se svou zvyšující se vahou a těžkostí mají silnější zbroje požadavek na konstituci svého nositele. I přeci každý pohublý vesničan nemůže navléknout plnou plátovou zbroj.

Ukážeme si základní verze brnění (ukázkové, ne všechny musí nutně mít tyto vlastnosti):

## Quath – d20 herní systém

Zbroj	Obrana zbroje	max. velikost OBR	požadov. KNS	Váha
<b>Lehké zbroje</b>				
Kožená	1	9	2	2
Sešívaná	2	8	3	2
Tvrzená	2	8	3	4
Nýtovaná	3	7	4	6
<b>Střední zbroje</b>				
Kroužková	3	7	5	10
Šupinová	3	6	4	8
Destičková	4	5	5	10
Řetězná	4	6	5	10
Segmentová	5	4	6	14
Kyrys	4	5	6	12
<b>Těžké zbroje</b>				
Půlplátová	5	2	7	16
Skládaná	6	2	7	18
Plná plátová	7	1	8	24

A zde jsou štíty:

Štít	Obrana	Váha	Požadov. SIL
Zápěstní	0	1	2
Malý	1	1	4
Střední	2	2	5
Velký	3	3	6
Hradní	4	8	8

**Zbraně** jsou rozděleny do kategorií sobě blízkých, obdobných zbraní. V základu se postava učí užívání celé skupiny těchto podobných zbraní; specializace na konkrétní zbraně umožňují až rozvojové talenty na vyšších levelech. Postava umí užívat takový počet kategorií zbraní, kolik talentů do jejich znalostí investuje.

Všechny útoky vedené na bránící se postavu se dají shrnout do tří kategorií, dle způsobu zranění:

- **Sečné** (např. sekera, srp)
- **Bodné** (např. oštěp, šíp, dýka)
- **Drtivé** (např. hůl, pěst, kladivo)

Proto i některé na zakázku vyrobené/kouzelné zbroje mohou lépe zaštitovat obranu před určitým druhem zranění.

Dále rozlišujeme **velikost zbraně** (malé/střední/velké/dalekodosažné).

Možnost užívání větších zbraní závisí na velikosti postavy; u postavy platí následující omezení dle třídy velikosti:

- <150cm – malá postava – velké a dalekodosažné zbraně nemůže užívat vůbec, střední zbraně obouručně
- <190cm – střední postava – velké a dalekodosažné zbraně pouze obouručně
- >210cm – velká postava – dalekodosažné zbraně pouze obouručně

*pozn.: zbraně, které postava dle své velikosti může používat jednoručně, může pochopitelně také dle libosti používat jakož dvě zbraně (zde ale berme v potaz postihy na útoky při užívání dvou zbraní).*

Efektivnost užití jednotlivých zbraní rozhodně není stejná – na jedné straně máme lehké, ohebné čepele; pak tu jsou zbraně tuze těžkopádné (takový meč dalekosáhlý se stěží vyrábí menší jak dvoumetrový, lehčí jak šestikilový), proto zavádíme pojem **Časování útoku**. Jde jednoduše o to, jak často může postava s danou zbraní útočit.

Protože časově pokládáme jedno kolo (v přepočtu circa 6 sekund) za dostatečně dlouhou dobu k provedení standardního útoku se standardní zbraní, mají tyto zbraně časování útoku 1 – jedná se tedy o úplně běžné zbraně.

Zato zbraně, které jsou opravdu těžké (viz dalekosáhlý meč), případně dlouho nabíjené (kuše) mají časování útoku 2; což znamená, že standardní útok vedou jednou za dvě kola.

Zbraně s časováním útoku 1.5 mohou být standardně užity buď co dvě kola, nebo každé kolo, ale za cenu 1VB. Tedy:

- Časování 1 : standardní útok za 1 kolo
- Časování 1.5: standardní útok za 2 kola, příp. za 1 kolo s odečtem 1VB
- Časování 2 : standardní útok za 2 kola (zde si jde připomoci ke zrychlení účinnosti jen za pomoci talentů)

## Quath – d20 herní systém

**Dálkové zbraně** (tj. luky, vrhací nože apod.) mají navíc danou efektivní vzdálenost (tj. v této vzdálenosti je útok bezproblémový, bez postihů), a maximální vzdálenost (obě čísla vyjádřena v metrech, např. 15/60).

Za každé jedno překročení efektivní vzdálenosti trpí postava postihem -4 na Útok (vzdálenost vedeného útoku avšak nemůže za žádných okolností překročit max. vzdálenost zbraně).

Zde je rozpis typologie zbraní:

Zbraň	Ničivost	Krit. zásah	Časování	Typ	Dostřel	Velikost	Váha	Požadavky
<b>Ruční</b>								
Neozbrojený útok	0	18	1	D	-	malá	0	-
Kovová rukavice	1	18	1	D	-	malá	1	SIL2
Drápy/Trháky	1	17	1	S/B	-	malá	1	SIL2
<b>Jednoduché</b>								
Obušek	0	18	1	D	-	malá	1	SIL2
Hůl	1	18	1.5	D	-	velká	2	SIL3
Kyj	2	18	1.5	D	-	střední	4	SIL5
<b>Malé čepele</b>								
Dýka	1	17	1	B	-	malá	1	SIL3
Srp	1	17	1	S	-	malá	1	SIL3
Tesák	2	17	1	S/B	-	malá	1	SIL4
Meč krátký	2	17	1	S/B	-	střední	2	SIL5
<b>Velké čepele</b>								
Meč bastard	3	17	1	S	-	střední	2	SIL6
Meč obouruční	4	17	1.5	S	-	velká	5	SIL7
Meč dalekosáhlý (Urupa)	6	17	2	S/B	-	dalekodosažná	7	SIL8
Zahnutá čepel (Banirra)	4	17	1.5	S/B	-	velká	4	SIL6
Dvoječpel	6	17	2	S	-	velká	4	SIL6, OBR6
<b>Lehké čepele</b>								
Šavle	2	17	1	S	-	střední	2	SIL5
Rapír	3	17	1	S	-	střední	2	SIL5, OBR6
Meč hákový (Licun)	3	17	1	S/B	-	střední	3	SIL5
<b>Kladiva</b>								
Vojenský krumpáč	2	17	1	D/B	-	střední	5	SIL6
Kladivo jednoruční	2	17	1	D	-	střední	3	SIL5
Hůl-kladivo (Miveqa)	3	17	1.5	D/B	-	velká	4	SIL4, OBR6
Kladivo obouruční	4	17	1.5	D	-	velká	6	SIL7
<b>Sekery</b>								
Sekáček	1	17	1	S	-	malá	1	SIL3
Sekera jednoruční	2	17	1	S	-	střední	2	SIL5
Sekera řeznická	3	17	1	S	-	střední	3	SIL6
Sekera obouruční	4	17	1.5	S	-	velká	5	SIL7
Vojenská kosa	3	17	1.5	S	-	velká	4	SIL6
<b>Řemdihy</b>								
Palcát	2	17	1	D	-	střední	3	SIL5
Cep	4	17	1.5	D	-	střední	4	SIL6
Řemdih	3	17	1.5	D	-	střední	3	SIL5
Koule na řetězu	1	17	1	D	3/3	střední	3	SIL6
<b>Kopí</b>								
Oštěp krátký	1	17	1	B	-	střední	1	SIL4
Oštěp dlouhý	3	17	1.5	B	-	velká	3	SIL6
Halapartna	4	17	1.5	S/B	-	dalekodosažná	5	SIL7
Vidle	1	17	1	B	-	střední	2	SIL5
Vojenská vidlice	2	17	1	S/B	-	velká	4	SIL6

## Quath – d20 herní systém

Střelné jednoduché								
Prak	0	17	1	D	15/60	malá	1	SIL3
Šipka	0	17	1	B	10/40	malá	1	SIL3
Luk krátký	1	17	1	B	20/100	střední	1	SIL4
Luk dlouhý	2	17	1	B	40/200	velká	2	SIL5
Luk skládaný	3	17	1.5	B	50/250	velká	3	SIL7
Střelné složité								
Zápěstní kuše	1	18	1	B	10/60	malá	0	SIL2
Kuše lehká	4	17	2	B	40/200	střední	2	SIL5
Kuše těžká	6	17	2	B	80/400	střední	5	SIL7
Kuše opakovací	3	17	1	B	30/150	střední	3	SIL4
Vrhací								
Bič	1	17	1	S	5/5	malá	0	OBR6
Dýka	1	18	1	B	5/20	malá	1	OBR5
Kámen	0	18	1	D	4/40	malá	1	OBR2
Hvězdice	1	17	1	B	5/20	malá	1	OBR3
Oštěp krátký	3	17	1.5	B	5/50	střední	3	SIL5, OBR6
Sekera jednoruční	2	17	1	S	4/20	střední	2	SIL4, OBR5
Zbraň	Ničivost	Krit. zásah	Časování	Typ	Dostřel	Velikost	Váha	Požadavky

### 3.4 Bojové stavy

\*

Určují, v jakém rozpoložení se postava zrovna nachází. Postava může být v jeden čas pod vlivem více stavů.

**Standardní stav** postavy je nejtýpější, se kterým se můžeme setkat. Nemá žádné postihy, výhrady, výjimky.

**Skrčená** postava je hůře spatřitelná (dělá tak postavu o jednu výškovou kategorii menší -> výhoda při užívání plížení apod.), ale má i své nevýhody: postih -4 na Útok a Obranu. Dostat se ze skrčeného postoje do standardního trvá po dobu pohybové akce.

Za skrčenou se také považuje postava v úzkém prostoru, který omezuje její pohybovou schopnost (např. velmi úzká ulička, příp. dvě postavy v prostoru 1x1m, tj. v prostoru obvykle vyhrazeném pro jednu jedinou postavu).

**Sražená** postava byla v boji vykolejena ze svého těžiště a spadla. Po následující kolo se bude taková postava zvedat (a není tedy schopna výkonu jiných akcí); obdrží postih na Obranu -8.

**Omráčená** postava, pravděpodobně po tupé ráně, leží na zemi a snaží se nabýt kontroly nad svým tělem. Pokud se chce vzbudit, hází v každém kole **3d6 proti hodnotě TO 18 - velikost KNS**. Pokud se postava z omráčení vzpamatuje, v následujícím kole se chová jako postava sražená. Omráčené postavy mají postih na Obranu -16 a nejsou schopny žádných útočných, ani pohybových akcí.

**Imobilizovaná** (komatická, apod.) postava je neschopná čehokoliv. Každý den si hází **3d6 proti hodnotě TO 18 - velikost KNS** na probuzení.

**Zmrzačená** postava na sobě nese následky zranění. Odpočíváním se jí následky nezhojí – musí vyhledat léčitele.

**Nemocná** postava si prochází stavy své nemoci. Každý den hází 3d6 na výdrž oproti TO dané nemoci; pokud neuspěje, její nemoc se zhoršuje, pokračuje do dalších stádií.

**Uzamčená** postava je chycena v zápasnickém chvatu, ze kterého se ne jen tak snadno dostane. Pokud se chce sevření vymanit, hází si **3d6 + velikost OBR -16** oproti druhé postavě, která ji v sevření drží: **3d6 + SIL** (bez postihu).

**Oslepená** postava ztrácí zrak, proto se jí boj stává těžkou zkušeností. Taková postava není schopna ovlivňovat nadále své šance v boji – její **Obrana** je vždy **pasivní, Útok** provádí **s postihem -8**.

**Krvácející** postava bývá zasažena zdrcujícím zásahem (obvykle kritický zásah); míra závažnosti **krváčení je určena TO**. Postava snažící se zamezit dalšímu krvácení si oproti této TO hází **3d6 + Výdrž**. Pokud přehodí danou TO alespoň o 5, krvácení předstává. Pokud přehodí TO o méně jak 5, v tomto kole neutrpí žádné zranění. Pokud je hod oproti TO nižší max. o 5, postava ztrácí krvácením 1ZB (platí za každých 5 bodů na TO směrem dolů).



*Příklad: postava je zasažena mečem do krční tepny (jedná se o nejhorší možný kritický zásah), s TO krvácení 30. Velikost výdrže má 7, proto je jisté, že bez poskytnutí léčitelské pomoci postava dříve nebo později zemře na vykrvácení (její nejlepší možný hod je 25, což je zranění za 1ZB/kolo).*

**Umírající** postava je ta postava, jejíž životy (ZB) klesly na nulu. Tato postav leží bezvládně; a jestli jí nebude poskytnuta okamžitá lékařská pomoc (v rámci několika mála kol), zemře. Umírající postava obdrží 10 uZB (životy umírajícího, nad rámec vyčerpaných životů), a krvácení o TO20. Pokud následkem krvácení postava ztratí své uZB, umírá. Pokud překoná krvácení, je stále ve stavu ekvivalentním se stavem komatickým, ztrácí 5uZB za den, bez pomoci umírá.

### 3.5 Bojové akce

---

Každá postava je schopna provedení několika úkonů, je-li na tahu.  
(což je 1x Standardní akce, 1x Pohybová akce, více Instantních akcí)

**Standardní akce** zahrnuje typická hlavní konání, na které je třeba se soustředit – např. útok v boji, plnění dovednosti, i pohyb.

**Pohybová akce** je pouze a jen schopností přemisťovat se. Postava se pohybuje tak rychle, jaké k tomu má dispozice (5m za kolo pro běžnou postavu). Pokud si zvolí pohyb i za Standardní akci, její pohybový potenciál je dvojnásobný. Za plžení zvládá 50% dálky, v chůzi 100%, ve spěchu 150%, v běhu 200%, ve sprintu 300%.

Dodatek: kvůli fyzické náročnosti úkonu běhu stojí sprint 1VB/kolo, běh 1VB/10 kol.

**Instantní akce** je něco, co je rychlé, bezvýznamné do času (nebo že by to ovlivňovalo ostatní akce). Jedná se o mluvení, sebrání předmětu, pohled stanou a ostatní úkony, které by neměly být nijak přísně omezeny.

*Poznámka 1: jsou složitější aktivní talenty (např. Zápasnický manévr- bojový úkon), které si vyžadují dvou (a více) standardních akcí – to znamená, že pro jejich úspěšné provedení je třeba obětovat dvě standardní akce v dvou kolech jdoucích po sobě. Pokud postava provádí takový úkon v prvním kole a ve druhém je z něj nějakým způsobem vyrušena (tj. selhává v ověření Soustředění), tento úkon selhává, a nedostává se jeho efektu.*

*Poznámka 2: Jsou postavy, které jsou schopny v jednu standardní akci provést dva útoky. Sic to je pravdivé, jedná se ale o boj se dvěma zbraněmi (což ale nejde bez postihů), nebo o útočný talent.*

Běžná postava s běžnými schopnostmi je schopna v jednom kole vést opravdu jen jeden útok (a to ještě nezapomeňme na postavy se zbraněmi o Časování 1,5 a 2).

Co jde nad tyto možnosti je boj dvěma zbraněmi (kde se počet útoků dvojnásobí),  
Nebo bonusový talent, umožňující za cenu únavy útok navíc.

### 3.6 Strategie boje

---

Pro vyložení jednoznačnosti bojových scén (a předejití tak nedorozuměním mezi hráči) zavádíme bojové scény na **strategickou mapku**. Ta je pojata prostorem o čtvercích (zde se hodí klasický čtverečkový papír, případně s trochou mazání i magnetická tabule).

V takto určeném čtverečkováném prostoru pokládáme jeden čtvereček – základní měrovou jednotku – za prostor o velikosti 1x1m. Je to také prostor, který běžně zaujímá jedna postava.

Pokud tento prostor zaujímají dvě přátelské postavy, mají omezenou efektivitu ekvivalentní bojovému stavu skrčený.

Avšak dvě v boji znepřátelené postavy nemohou standardně zaujímat prostor jednoho čtverečku – protivník na daním čtverečku je tak v běžném stavu neprůchodný – a k projití tímto čtverečkem si musíme pomoci jinak (např. za pomoci talentů Srážení, Zашlapávání (na jízdám zvířeti), Přeskakování protivníků, Odtlačení, apod. )

*Pozn.: pohyb po jednom čtverečku v horizontálním a vertikálním směru má hodnotu 1m; pokud se ale postava pohybuje úhlopříčně (tj. v úhlech 45 stupňů), jeden takový čtvereček pohybu má nesporně větší hodnotu (zaokrouhleně 1,5m). Toto je řešeno zaokrouhlováním hodnoty, následovně: první čtvereček úhlopříčně (1), druhý (3), třetí (4), čtvrtý (6), apod.*

Na strategické mapce je důležitý tzv. **zorný úhel**, který pomáhá určit, zda-li může postava spatřit jiné objekty nacházející se také na mapce. Toho je určeno za pomoci sestavení si imaginární přímky mezi postavou a cíleným objektem – jestli výhled postavy blokuje nějaká překážka, nevidí svůj cíl. Tohoto ověření by mělo ze strany DM nastávat nejen při hledání předmětů a nepřátel, ale hlavně při vzdálených útocích (střelba, vrh) a sesílání cílených kouzel.

Kategorie zbraní dle velikosti umožňují vést na strategické mapce následující způsob boje:

- malé zbraně: dva čtverečky přímo na sobě, bez vzdálenosti navíc
- střední zbraně: ob jeden čtvereček (1m)
- velké zbraně: ob dva čtverečky (2m)
- dalekodosazné zbraně: ob tři čtverečky (3m)
- dálkové zbraně: dle dosahových možností zbraně

Zvýšená **vzdálenost v boji** se dá využít ve strategii proti nepříteli – máme-li dalekodosaznou zbraň, a protivník jen zbraň malou (navíc užíváme-li talentu, který umožňuje udržet si protivníka dále od těla), můžeme tak plně kontrolovat boj, nepřipustit si protivníka k tělu.

Jak je to s **pohybovými možnostmi postav** po strategické mapce během boje?

Závisí na velikosti postavy, druhu pohybu (plížení 50%, chůze 100%, spěch 150%, běh 200%, sprint 300%), následovně:

- malé postavy: standardní pohyb 4 čtverečky/kolo (tj plížení 2, chůze 4, spěch 6, běh 8, sprint 12)
- střední postavy: standardní pohyb 5 čtverečků/kolo (tj plížení 2, chůze 5, spěch 7, běh 10, sprint 15)
- velké postavy: standardní pohyb 6 čtverečků/kolo (tj plížení 6, chůze 6, spěch 9, běh 12, sprint 18)

Pokud si postava v kole zvolí svou standardní akci (což bývá obvykle útok) proměnit v pohyb, výše zmíněné čísla se dvojnásobí (tj. užívá dvou pohybových akcí v jednom kole).

### 3.7 Vedení boje

---

\*

Tato část poslouží k objasnění a shrnutí pravidel boje (zejména v užívání zbraní a zbrojí), které nemusí být každému hned jasná (jedná se hlavně o „speciality“ – atypické způsoby vedení boje, jeho řešení a postihy).

Jaké jsou **postihy pro užívání zbrojí bez znalosti nošení?** Tedy zbroje, které postava neumí patřičně ovládat. -8 na Obranu, bez ohledu na zbroj (tedy nosit takovou zbroj se nevyplatí; velikost Obrany spíše zmenší, jak zvětší).

Pro zbavení se postihu je třeba si vzít kýžený základní talent nošení zbrojí – Ovládání zbroje. Talenty ovládání zbrojí jsou tři (lehké, střední, a těžké zbroje); postava, která chce umět užívat určitý druh zbrojí, si může onen talent vzít, a to bez nutnosti navazování (netřeba znát Ovládání lehkých zbrojí jako prekvizitu pro Ovládání středních zbrojí, apod.).

Jaké jsou **postihy za užívání zbraně bez znalosti ovládní?**

-8 na Útok. Pro zbavení se postihu je třeba si vzít základní talent ovládní zbraní – Ovládní kategorie zbraně.

Pokud je postava schopna ovládní zbrojí/zbraní, ale její **atributy jsou nižší, než vyžaduje daná zbraň/zbroj?**

Poté platí postih -2 na Útok i Obranu za každý bod, který postavě brání v plnohodnotném užívání zbraně, či zbroje (jedná se buďto o KNS, nebo SIL, případně OBR).

Co se dále týče požadavků na zbraně a zbroje, ty uvedené v tabulkách jsou pouze ilustrační, reprezentující průměrné zbraně. Pro mnohé zbraně je možno sehnat menší, i větší alternativy (které posouvají ony požadavky). Navíc, schopný kovář určitě zvládne postavě za příplatek vyrobit zbraň „na míru“, je-li jí standardní velikost jakkoliv nevyhovující.

Jak funguje **boj se dvěma zbraněmi?**

Podívejme se prvně na požadavky náročnosti ovládní dvou zbraní: **Jakož dvě zbraně může postava užívat pouze těch zbraní, kterých může užívat jednoručně** (tj. dalekodosazné zbraně nikoliv, pro středně velké postavy ani velké zbraně, pro malé postavy přicházejí vhod pouze malé zbraně).

Navíc tyto zbraně musí být o Časování útoků 1; v užití dvou zbraní zároveň pro ně platí **Časování útoků 1.5**, bez ohledu na jejich velikost i lehkost. **Přenos Časování útoků platí** ve stejném duchu **i pro jednu zbraň + štít**.

A teď už k samotnému užití boje se dvěma zbraněmi. Především musíme rozlišovat, zda-li:

- používáme druhou zbraň jako kryt (na způsob štítu)
- používáme obě zbraně k útoku

Za **boj se druhou zbraní ve funkci krytu** nejsou žádné postihy. Hodnota ničivosti této zbraně se přepočte jakož hodnota Obrany štítu. Zbraň plní funkci štítu, nicméně talenty rozšiřující ovládní štítu se na ní nemohou vztahovat.

**Boj se dvěma zbraněmi určenými k útoku** je velmi těžko proveditelný.

Proto dostává postava postih k Útoku -8/-8 (postih je na obou dvou zbraních). Postava avšak dostává dva útoky místo jednoho. Navíc, chce-li oněch -8/-8 potlačit jak jen to půjde, může si vzít rozvojové talenty ovládní dvou zbraní (postih na Útok avšak nikdy nebude mít lepší jak -4/-4).

## 4 Dovednosti

\*

Tato kapitola je samotným výčtem dovedností, jejich možnostmi užití, a vytyčenými hranicemi, kterých můžeme s dovednostmi dosáhnout. Před samotným výčtem si ale určíme, zda-li a jak **je možno oponovat** určitým **dovednostem za pomoci dovedností jiných**. Pokud je proti hráči užitá „ofensivní“ dovednost jakož třeba zastrasování, může se jí bránit. Ukažme si, které dovednosti jsou spolu provázány:

- Diplomacie X Odhalení motivu (Diplomacie v případě pře)
- Kapářství X Všímavost
- Předstírání X Odhalení motivu (Všímavost v případě převleků)
- Kradmost X Všímavost
- Iniciativa X Iniciativa (v každém kole)
- Obchod X Obchod
- Padělání X Padělání
- Zastrasování X Odhalení motivu (záchranný hod na Výdrž/Vůli v případě mučení)
- Znalost X Znalost
- Útoky vedené na posavu právě provádějící (vícekolový) úkon X Soustředění

Samotné rozhodnutí o výsledku dvojice zápolících patří v prospěch druhého (bránícího se) hráče, pokud ten hodí v součtu alespoň tak vysoké číslo, jako hráč první (útočící).

### 4.1 Akrobacie

\*

Schopnost **udržet rovnováhu** na pochybných, tenkých prostorách (římсах, lanech).

- šířka 50cm: TO 10
- šířka 20cm: TO 20
- šířka 5cm: TO 30
- šířka 1cm: TO 40

Úpravy TO: kluzký povrch (+5), ekstra kluzký povrch (+10), nahnutý povrch (+5), zarostlý/zaházený povrch (+5)

Schopnost **dopadnout hladce**, bez zranění.

- výška 2m: TO10
- výška 5m: TO20
- výška 10m: TO30
- výška 15m: TO40

Úpravy TO: skok s těžkým nákladem (+10), kluzký povrch (+5), ekstra kluzký povrch (+10), nahnutý povrch (+5), měkký povrch (-5), tvrdý povrch (+5)

Schopnost **skoku do výšky**.

- výška 50 cm: TO10
- výška 75 cm: TO20
- výška 100cm: TO30
- výška 125cm: TO40 (a za každých dalších 25cm TO +10)

### 4.2 Atletika

\*

Schopnost rychle **běhat**/ daleko **skákat**.

- 1km pod 6min/ skok 2m: TO10
- 1km pod 5min/ skok 3m: TO20
- 1km pod 4.5min/ skok 4m: TO30
- 1km pod 4min/ skok 5m: TO40
- 1km pod 3.5min/ skok 6m: TO50
- 1km pod 3min/ skok 7m: TO60

Uvedeno pro střední velikost. Dané čísla pro malé postavy (+10), pro velké (-5)

Úpravy TO: kluzký povrch (+5), ekstra kluzký povrch (+10), nahnutý povrch (+5), zarostlý/zaházený povrch (+5)

### 4.3 Bylinkářství

\*

Schopnost **zpracovávat organickou chemii** (rostliny, živé části). TO dle účinku, principiálně:

- léčivý lektvar 1d10/ jed 1d20: TO 10
- léčivý lektvar 2d10/ jed 2d20: TO 20
- léčivý lektvar 4d10/ jed 4d20: TO 40 (tedy za každou kostku navíc TO +10)

Bez ingrediencí/ alchym. výbavy nemožnost, či postih TO. Nepřesné ingredience (+5), polní alchymistická sada (+5)

### 4.4 Diplomacie \*

Schopnost **změnit náklonnost NPC k postavě** (nepřátelský/negativní/neutrální/pozitivní/přátelský).  
Za každý stupeň TO10.

Postihy: jiné božstvo (+5), jiná kultura (+10), jiný jazyk (+30)

NPC může oponovat dovedností odhalení motivu (pokud si zvolí). Diplomacii lze aplikovat na stejnou NPC 1x za den.

Schopnost **přesvědčovat, vyjednávat, obhajovat své stanoviska**. TO závisí na hodě oponujícího diplomata.

### 4.5 Drobná mechanika \*

Schopnost **otevírat zámky**

- jednoduchý zámek: TO10
- průměrný zámek: TO20
- mistrovský zámek: TO40
- nedobytný zámek: TO60

Úpravy TO: naslouchávátka (-5), zrezlý zámek (+5), atypický zámek (+5), sonda (-10).  
Neúspěch o více jak 20 bodů -> zalomení paklíče v zámku.

### 4.6 Iniciativa \*

**Pořadí v boji** - hod TO oproti ostatním zúčastněným v boji (nejvyšší čísla první).

Provádí se v každém kole (posloupnosti úkonů postav se mohou lišit). Pokud si dvě postavy hodí iniciativu stejnou, jsou na řadě v jednu a tutéž dobu.

Navíc, neohrabané vybavení ubírá na iniciativě, a to dle své váhy (těžká brnění to mají nejhorší).

*Pozn.: neohrabané vybavení (zbraně/zbroje/štity) ubírá na efektivnosti všech dovedností vyžadujících fyzickou a pohotovost, ale právě na iniciativě může být nejvíce znát (vyhodnocuje se v každém kole boje, pro každou postavu zvláště).*

Úpravy TO: postava v kole tasí zbraň (+5), postava je mimo zorný úhel dějství (+5)

### 4.7 Jazykověda \*

Schopnost **rozluštit staré/neznámé písmo, jazyky**

- známá abeceda / písmo: TO 0
- odvozená abeceda/ písmo : TO +15
- neznámá abeceda / písmo: TO +30

Úpravy TO: částečně nečitelné (+5), znatelně nečitelné (+10), zkratkovitě (+10), bilingva (-10)

Schopnost **psát šifrované zprávy** – luštitel má stejnou TO, jako v případě luštění starých písem; má-li indicie, (-20).  
*Pozn.: jazykovědu lze zahrát bez ověřování TO; předložíme hráči zprávu a tolik nápověd, jak vysokou má dovednost.*

### 4.8 Jezdectví \*

Schopnost **osedlat jezdecká zvířata**; schopnost s nimi provádět za jízdy manévry.

- cval: TO 0
- rychlá jízda : TO +10
- skok: TO +15
- krytí se z boku na bok zvířete: TO +30

Zvíře krotké (0), obyčejné (+5), vzpurné (+10)

Zdomácnělé (0), divoké (+10)

Obtížnost Zvířat:

- Mnutee (munutu), Suyaas (na zp. (tažného) velblouda / moř. koně) : TO 5
- Itimus (na zp. koně) : TO 10
- Likei\*, Obunis\* (masožrav. zvíře/ hloupý „dinosaur“): TO 20

\* Pozn.: u těchto je lepší pro předejití komplikacím umět také dovednost Zvířat, jejich ovládní.

## 4.9 Kapsářství

\*

Schopnost **krást předměty z kapes** druhých, nebo někde **položených**.

V případě, že někomu vykrádáme kapsy, hází si proti naší dovednosti kapsářství dovedností všímavost (je-li jeho vyšší, nachytá nás). V případě, že bereme předmět někde položený, všímavost by si mohla uplatňovat jen postava v blízkém okolí, opravdu předmět sledující. Krádeže ovlivňuje velikost předmětu:

- mrňavý předmět (mince, šperky, atd.) : TO 0
- malý předmět (do cca 60cm) : TO +10
- střední předmět (do cca 120cm): TO +20
- velký předmět (do cca 200cm): TO +30

Další osoby přítomny při činu (+5), mnoho dalších osob přítomno při činu (+10), zmatek při činu (-10)

## 4.10 Kovářství

\*

Schopnost **zpracování kovů** (je třeba provádět v patřičně vybavené dílně).

- mrňavé/ ozdobné předměty (přezky, třmeny), oprava obyčejných brnění : TO 20
- malé/ jednodušší předměty (krompáče, dýky, kladiva) : TO 30
- velké / složitější předměty (meče, sekyry), oprava zásadně poškozených / složitých brnění : TO 40

Mistrovská práce (+5), nekvalitní slitina (+5), lehce kemraetská slitina (+10), silně kemraetská slitina (+20)

Drobná práce (+5), jemná a pečlivá práce (+10)

Schopnost **ostření zbraní**.

Měkký kov (+10), Tvrdý kov (+20)

Bruska (0), Improvizovaná bruska (+5), Kámen (+15)

## 4.11 Kradmost

\*

Schopnost **plížení se, úkrytu se ve stínu**. NPC si proti naší dovednosti kradmosti hází na dovednost smyslů, zda-li detekují naši přítomnost (jde o sluch).

Úpravy TO: hlučné podloží (střepy, sníh, vysoká tráva) (+5), velmi hlučné podloží (suché větvičky, křehký led) (+10)

## 4.12 Léčitelství

\*

Schopnost **léčit utržená zranění** starým způsobem, bez použití pozitivní energie. Optimální je výbava, polní lékárnička, obvazy aj.; Za každých TO 10 dokáže léčitel vyléčit 1d6 zranění:

- lehká zranění: TO 20
- střední zranění: TO 30
- značná zranění: TO 40
- těžká zranění: TO 50

Zpomalení krvácení (20), Zastavení krvácení (30), Diagnóza nemoci (20 - 60),

Napravení kritických zranění (20 - 60) – léčitel navíc musí mít talent, který tuto náročnou léčbu umožňuje

Úpravy TO: žádná výbava (+10), základní výbava/přírodní léčitelství (0), polní lékárnička (-5), lékárna (-10)

## 4.13 Obchod

\*

Schopnost **odhadnutí cen**

- obyčejné předměty: TO 10
- mistrovské práce: TO 20
- kouzelné předměty: TO 30
- mýtické předměty, relikvie: TO 40

Úpravy TO: předmět je podvrh (-5), rozbitý předmět (+5), kradený předmět (+5), rozbitý – neúplný předmět (+10)

Po neúspěšném hodu na TO odhadnutí ceny odhadujeme cenu zkreslenou (+- 100% za každých TO5 vedle).

Schopnost **naleznutí dobrých obchodních příležitostí**.

- prostředí bez obchodu: TO 30
- prostředí s mírným obchodem: TO 40
- prostředí se značným obchodem: TO 50
- prostředí s hustou obchodní sítí: TO 60

Schopnost **smlouvání** – dvě postavy proti sobě hází na dovednost obchodu, za taždých TO 10 navíc se cena může pohybovat o 20% v prospěch úspěšnější postavy v hodu.

## 4.14 Odhalení motivu

\*

Schopnost **oponování pokusům přesvědčení/ donucení** postavy k zaujetí určitého stanoviště. Může (v hodech) oponovat následujícím: diplomacie, zastrašování.

Schopnost **číst stavy postav**.

- postava je pod nepatrným vlivem návykových látek: TO 10
- postava skýtá netypický tělesný stav (zranění, nemoci): TO 20
- mysl postavy je ovládána: TO30+ (dle druhu efektu)

### 4.15 Odposlouchávání \*

---

Schopnost **odposlouchávat rozhovory**.

- rozhovor na 10m: TO 10
- rozhovor na 15m: TO 20
- rozhovor na 20m: TO 30
- rozhovor na 25m: TO 40 (a za každých dalších 5m TO +10)

Úpravy TO: čtení ze rtů (jen přímá viditelnost) (+20), odposlouchávání přes dveře (+10), odposlouchávání přes kamennou/masivní překážku (+20), odposlouchávání hovorů v neznámém jazyce (+20)

### 4.16 Padělání \*

---

Schopnost **padělat úřední dokumenty, listiny, peníze**.

- drobné dokumenty poznámkového charakteru: TO 20
- úřední listina sepsaná notářem: TO 30
- vyhláška, vysoce stanovená listina: TO 50

Schopnost **rozpoznání padělků**. Porovnává se oproti původní padělací schopnosti, se kterou byla (údajná) padělaná listina zhotovena.

Úpravy TO: typ dokumentu adresátovi neznámý (-5), typ dokumentu adresátovi známý (+5), rukopis adresátovi neznámý (-5), rukopis adresátovi známý (+5), neznámá předloha dokumentu (+10)

### 4.17 Plavání \*

---

Schopnost rychlého **plavání**, schopnost **potápění se a kapacity plic** (pro vydržení pod vodou).

- 1km za 15min/ potápění se 5m/ pod vodou 1min : TO 10
- 1km za 12min/ potápění se 10m/ pod vodou 1.5 min: TO 20
- 1km za 10min/ potápění se 15m/ pod vodou 2min: TO 30
- 1km za 9min/ potápění se 20m/ pod vodou 2.5min: TO 40
- 1km za 8 min/ potápění se 25m/ pod vodou 3min: TO 50

Úpravy TO: neklidná hladina (+5), rozbourěná hladina (+10) (oboje neplatí pro potápění) znečištěná voda (+5), hustší tekutina jak voda (+5 a více)

### 4.18 Povolání \*

---

**Nemá specificky konkrétní schopnosti** - ty jsou determinovány za pomoci zvoleného povolání.

Povolání (zahrnující i řemesla) jsou souborem pracovních specializací, díky jejich znalostem se dokáže postava (pracovně) uplatnit v určitých pracích, příležitostech ke získání peněz (ale i znalostmi, které povolání dává).

Povolání si hráč (po schválení DM) určuje sám, chce-li.

Určujeme kvalitu provedení prací:

- odfláklá: TO 10
- dělnická: TO 20
- řemeslnická: TO 30
- kvalitní: TO 40
- mistrovská: TO 50
- úchvatná: TO 60

Splní-li postava nějakou práci ve svém oboru povolání, její odměny se řídí podle kvality provedení práce (např. za odfláklou práci může být ráda, dostane-li vůbec zaplacen; za úchvatnou práci se roznese do okolí, že postava umí, budou se o ni přetahovat zájemci). Dobrá reputace (-5), Špatná reputace (+5)

Úpravy TO: žádné nástroje (+10), neadekvátní nástroje (+5), typické nástroje (0), kvalitní nástroje (-5)

### 4.19 Předstírání \*

---

Schopnost **žebrání** (do TO 20 neúspěch, dále za každých TO +10 mince vyššího řádu, d10 vyžebráných mincí)

Schopnost **předstírání stavů**. NPC, kterou chceme oklamat si proti nám háže na dovednost všímavost.

- nevolnost: TO +5
- agónie/ duševní porucha, retardace : TO +10
- koma/smrt: TO +15

Schopnost **převleků** (také platí kontrola proti všímavosti).

- změna jedné věkové kategorie (mládí/stř. věk/ stáří/ max. věk) : TO +5
- změna pohlaví : TO +20
- změna rasy : TO+25

Schopnost **blafování, nalhávání**.

- blafování/lhaní nepatrné: TO 10
- blafování/lhaní uvěřitelné: TO 20
- blafování/lhaní zavádějící: TO 30
- blafování/lhaní neuvěřitelné: TO 40

Úpravy TO: důkazy svědčící pro našim tvrzením (+5 a více)

Druhá postava může prohlédnout naše záměry bráněním se za pomoci dovednosti odhalení motivu.

### 4.20 Přežití \*

---

Schopnost **orientace v divočině**, znalost přírodního prostředí a nebezpečí, která skýtá.

- orientace v přehledném prostředí: TO 10
- orientace v členitém prostředí: TO 20
- orientace v zarostlém prostředí TO 30

Úpravy TO: předvídání počasí (0), lov (+10)

Schopnost **stopování**: bahnitě podloží (-10), písčité podloží (-5), běžné travnaté podloží (0), tvrdé podloží (+5), kamenité podloží (+10), stopování po delší době (+5), stopování po dešti/vánici (+10)  
pomocné zvíře stopující za pomoci čichu (-5 až -20)

Pokud postava stopuje jinou postavu, která po sobě zahazuje stopy (dovednost ukrývání), je navíc oproti stopování přičtena ke složitostem prostředí i dovednost ukrývání (stopovat takovou postavu je tedy těžké).

### 4.21 Ruční práce \*

---

Schopnost **nespecializovaných manuálních úkonů**.

Může zahrnovat: opravy (nemechanických!) objektů, stahování kůží ulovených zvířat, práci se dřevem, výkopy, jednoduché fortifikace a úkryty, apod.

Výsledný výtvar se vyhodnocuje kvalitou provedené práce (viz. 4.18 Povolání)

Úpravy TO: žádné nástroje (+10), neadekvátní nástroje (+5), typické nástroje (0), kvalitní nástroje (-5)

### 4.22 Soustředění \*

---

Schopnost **setrvat v činnosti** při kritických úkonech vyžadujících si delší zapojení, i přes rozptýlení. **Při úkonech trvajících více jak jedno kolo** (př: zloděj páčící složitý zámek, sesílatel tvořící komplexní kouzlo, postava šplhající po laně) nesmí dojít k rozptýlení (zranění), jinak činnost selhává; záchranou v takové situaci je dovednost soustředění.

Při soustředěné činnosti se útoku odolává jen pasivní obranou. Pokud útočník přes pasivní obranu postavu zasáhne, ta si proti útočnickově číslu může okamžitě hodit na dovednost soustředění. Je-li velikost soustředění stejná, nebo vyšší jak útok, postava sice obdrží patřičné zranění, ale v činnosti přetrvává. Pokud v hodů neuspěje, v činnosti selhává (plus obdrží zranění).

*Příklad: postava šplhá po laně, je zasažena šípem. Velikost útoku je 36, postava se snaží odolávat dovedností soustředění - za 34. V soustředění selhává, schytává zranění za zásah šípem (dle pravidel boje), navíc se pouští lana, padá.*

### 4.23 Šplh \*

---

Schopnost **pohybu přes vertikální překážky**.

- kamenná zídka, plot: TO 10
- nízký strom: TO 20
- vysoký strom: TO 30
- skála, cihlovaná zeď: TO 40
- prudká skála: TO 50

Úpravy TO: drobný povrch (+10), kluzký povrch (+5), hladký rovný povrch (+10)  
Lana (TO 20) a žebříky (TO 10) mění celou složitost daného šplhu, dají-li se natáhnout přes celou překážku.

### 4.24 Těžba

---

Schopnost **získávat suroviny ze zdrojů** (kamenné lomy, dřevorubectví, doly).

Dle velikosti hodu určujeme, kolik surovin jsme schopni získat ze zdroje (poměry např. dřevo X drahý kov se zásadně liší) za časovou jednotku:

- začátečník (1d6 zdrojů): TO 10
- pokročilý (2d6 zdrojů): TO 20
- těžař (3d6 zdrojů): TO 30
- mistr (4d6 zdrojů): TO 40 (a za každých dalších 1d6 zdrojů TO +10)

Úpravy TO: neadekvátní nástroj (+10), kvalitní nástroj (-10), nedostupný zdroj (+10), lehce dostupný zdroj (-10)

Schopnost **prokopávání** podzemních **tunelů** (zde platí 1m/den ve středně tvrdé půdě za každých TO 10).

### 4.25 Účinkování

---

**Není konkrétní schopnosti**; postava se může naučit různým druhům vystoupení – příkladem divadelní hraní, komediantství, tanec, hudební nástroje, vypravěčství, zpěv, atd.

Kvalita vystoupení je následující:

- odfláklá: TO 10
- běžná: TO 20
- talentovaná: TO 30
- kvalitní: TO 40
- mistrovská: TO 50
- úchvatná: TO 60

Úpravy TO: odmítavé obecenstvo (+10), žánr bez většího ohlasu (+5), oblíbený žánr (-5), obecenstvo pamatující si dřívější nekvalitní vystoupení (+5), mistrovské hudební nástroje (-5)

### 4.26 Ukrývání

---

Schopnost **kamufláže, ukrytí se v úkrytech**. Také zahrnuje zahlazování stop, ukrývání předmětů, pokladů apod.

- ukrytí se na vzdálenost 30m: TO 10
- ukrytí se na vzdálenost 25m: TO 20
- ukrytí se na vzdálenost 20m: TO 30
- ukrytí se na vzdálenost 15m: TO 40 (a za každých dalších 5m TO +10)

Úpravy TO: tma (-10), šero (-5), osvětlení (+5), denní světlo (+10)

Pokud je postava hledána, dovednost ukrývání je oponována dovedností všímavosti druhé postavy.

Pokud je postava stopována, dovednost ukrývání (tj. může po sobě zahlazovat stopy) je oponována dovedností přežití (která v sobě zahrnuje stopování) druhé postavy.

### 4.27 Všíímavost

---

Schopnost **spatření – skrytých předmětů a postav, nastavených pastí, tajných dveří** apod.

Zpravidla oponuje TO ukrytého objektu (dovednosti ukrývání).

Úpravy TO: zapomenutá – zarostlá věc (+5 a více), částečně hmotný, částečně magický objekt (+5 a více)

*Pozn.: plně magické objekty (např. pasti) nemůže zloděj hledající pasti uplatnit na nalezení touto dovedností. Vycítit také pasti je na mystikovi.*

### 4.28 Výbušniny

---

Schopnost **pracovat anorganickou chemii** (výbušniny, hořlaviny, paliva, lepidla). TO dle účinku, principiálně:

- výbušnina 1d10/ hořlavina 1d20: TO 10
- výbušnina 2d10/ hořlavina 2d20: TO 20
- výbušnina 4d10/ hořlavina 4d20: TO 40 (tedy za každou kostku navíc TO +10)

Bez ingrediencí/ alchym. vybavy nemožnost, či postih TO. Nepřesné ingredience (+5), polní alchymistická sada (+5)

### 4.29 Zařízení

---

Schopnost **vyřazení** složitých mech. **zařízení** (i opravy). Schopnost vyřazování a **nastavování pastí**.



- vyřazení prostého zařízení/ nastavení prosté pasti: TO 10
- vyřazení jednoduchého zařízení/ nastavení jednoduché pasti: TO 20
- vyřazení složitějšího zařízení/ nastavení složitější pasti: TO 30
- vyřazení komplexního zařízení/ nastavení komplexní pasti: TO 40

Oprava zařízení/ vyřazení pasti: TO +20

Úpravy TO: nepřístupné (+5), snadno přístupné (-5)

Snaha nastavení pasti, která nevyjde o více jak 20 se rovná nechtěnému spuštění pasti.

Schopnost **konstrukce zařízení**. Ta je dána za pomoci spojení s jinými dovednostmi. Příkladem:

- zařízení + kovářství: nástroje (kleště, šroubováky, pily, jednoduché pasti apod.), brnění (s vylepšeními)
- zařízení + drobná mechanika: zlodějské pomůcky (páklíče, kotvičky, optika, naslouchátka apod.)
- zařízení + výbušniny: bomby (s detonátory, oslepující bomby, akustické bomby)

### 4.30 Zastrahování \*

---

Schopnost **zastrašování** o každých TO 5 snižuje útok postavy vůči nám o 1.

Schopnost **provokování** vzbuzuje v druhé postavě touhu zaútočit na nás: TO20 + lvl postavy

Schopnost **nátlaku na vyslýchaného** za účelem **získání informací**. Autoritativnost, mučednické praktiky, apod.

- příznání postavy: TO 10 + lvl postavy
- zlomení vůle postavy: TO 20 + lvl postavy
- podrobení postavy: TO 40 + lvl postavy

Vyslýchaná postava může oponovat pokusům o zlomení mysli za pomoci dovednosti soustředění.

Úpravy TO: děsivé místo (kriminál, kobka) (-5), mlácení (-5), mučení (-10)

### 4.31 Znalost \*

---

**Není konkrétní schopností**; oborů znalostí je povícero. Následující dávají podvědomí v těchto oblastech:

- mystika (myst.tradice, zkraky, jazyky sesílatelů, znalost kouzel)
- architektura (stavba budov, demolice, fortifikace)
- geografie (klíma, demografie, prostředí)
- historie (války, kolonie, migrace, tradice)
- příroda (zvířata, rostliny, roční cyklus, počasí)
- náboženství (bohové, mýty, uctívání, symboly)
- věda (mechanika, metalurgie, matematika)

Užití znalostí se dá využít pro zodpovězení otázek v oboru (nejlehčí TO 5, nejtěžší TO 60+).

Případně může znalost přidávat bonusy k užití dovednosti, která je s ní úzce spjata (např. znalost přírody -> přežití). Za každých 10 bodů ve znalosti se postava zvyšuje o dva body i dovednosti s ní spjaté (po dohodě s DM).

### 4.32 Zvířata \*

---

Schopnost **vyjít se zvířaty** z divočiny bez konfliktu, schopnost získat si vlastní zvíře a vytrénovat jej.

Princip podobný diplomacii - změna náklonnosti zvířete (nepřátelský/negativní/neutrální/pozitivní/přátelský)  
Za každý stupeň TO10.

Získání zvířete: TO 20 + lvl zvířete

Úpravy TO: zraněná/hladová zvířata (+10), vystrašená zvířata (+5), plachá zvířata (+5), domestikovaná zvířata (-5)

## 5 Ovládání energií

\*

Prvně si vysvětleme, **jak se kouzla tvoří**. Sesilatelé začátečníci si sice mohou koupit svitky s magickými formullemi, které si pak pečlivě opiší do svých sesilatelských knížek (nebo si je vryjí do paměti), ale důraz je kladen na vlastní tvorbu kouzel. Ta probíhá **dynamicky**, následovně: modifikátory určující en. náročnost kouzla se mezi sebou vynásobí.

**Základový modifikár** kouzla je stálice, reprezentující kouzlo ve své nejjednodušší formě. Velikostně 1-4, vzácně až 8.

**Modifikátor vzdálenosti**: na sebe (x1), na dotek (x1), na cíl (x1.5), zaměřený (x2 – pouze po vzití talentu)

**Modifikátor doby trvání**: standardní (což je jedno kolo, x1), dvojnásobný (x2 – po talentu) atd., stáletrvající (x16)

Ostatní talenty mohou dopomáhat k naučení se **i jiným modifikátorům** upravujícím kouzlo (např. zesílení kouzla, větší prostor účinku, neviditelné kouzlo atd.); všechny mají jedno společné: **pro výsledný efekt se modif. násobí**.

Dále, jde-li o **složené kouzlo** (má více efektů), tyto **efekty se sčítají**.

Příklad 1: velká ohnivá koule (základ 4), mířená (x1.5), spalující po 4 kola (x4) =  $4 \times 1.5 \times 4 = 24$  EB

Příklad 2: velká ledová koule (základ 4) na sebe (x1) se zdvojnásobenou silou (x2) na zdvojený rozsah (x2) se silnou odolností proti chladu (základ 6) na sebe (x1) po dvě kola (x2) =  $4 \times 1 \times 2 \times 2 + 6 \times 2 = 16 + 12 = 30$

Příklad 3: poručení mysli k uvedení v zuřivost (základ 6) zaměřené (x2) neviditelné (x2) po dvě kola (x2) =  $6 \times 2 \times 2 \times 2 = 48$  (zde se již jedná o velmi náročné kouzlo)

*Pozn.: postava musí mít pochopitelně dostatečnou en. enosnot (EN) pro zvládnutí unesení energií těchto kouzel.*

### 5.1 Seznam energických tříd

\*

**Tříd ovládání energií** je celkově osm. Do každé z nich spadají jiné typy kouzel; jsou pojaty kategoricky dle možného principu užití a typu energií, který zužitkovávají. Vyjmenujme si tedy oněch osm tříd:

#### 1 ENERGICKÁ TŘÍDA

- kouzla manipulující bezprostředně s pozitivními a negaivními energiemi (tj léčení, újmy, růst, uvadání)
- kouzla ochranná (ochranné vrstvy, požehnání)
- kouzla omezující (úpadky v zneschopnění a zpomalení), stejně tak podporující

#### 2 ROVINNÁ TŘÍDA

- otvírání bran mezi rovinami (např. pro přísun chtěných energií)
- vyvolávání bytostí, předmětů (vyvolání si jednodušších k poslušnosti, mocnějších mimo naše ovládání)
- nahýbání rovin (náhodné jevy, rušení kouzel, upravování podmínek)

#### 3 DETEKČNÍ TŘÍDA

- zjevení pravd, vědění a kolektivních moudrostí (komuniakce s bytostmi, identifikace artefaktů, rozluštění)
- detekce vlivů a jejich ovládání (odhánění bytostí)
- zkoumání charakteru energických proudů/ aktivování skrytých proudů, pohybování se po rovinách

#### 4 ILUZNÍ TŘÍDA

- vizuální/ zvukové/ našeptávající/ hmatové aj. klamy (cílené na smysly)
- navozování pocitů, inspirací

#### 5 PSIONICKÁ TŘÍDA

- příkazy od duše k ovládání těla, nastavení stavů pocitů a jejich čtení (cílené na duše)
- ovládání duší a nakládání s nimi (podrobení, stavy, ovládnutí)

#### 6 ELEMENTÁLNÍ TŘÍDA

- ovládání elementů: kyselina/voda/dřevo/ohně/kov/země/kámen/chlad/vzduch/hluk/blesk

#### 7 ZHOUBNÁ TŘÍDA

- nekromancie (a zhouby, rozkladné nemoci těl)
- obětní/ okultní magie (nakládání z životními energiemi, štepení a pohlcování duší)

#### 8 HMO TNÁ TŘÍDA

- tvorba nových stavů na objektech/ změna stavů (např. kouzla otevírání zámek atd.)
- vytvoření nových věcí, i zánik (imploze apod.); pohybování se stávající věcmi (telekizene apod.)

## 5.2 Domény energických tříd

\*

Jednotlivá kouzla pocházejí z určitých domén. Samy domény jsou silami, které drží konkrétní třídu energie v aktivitě.

Představme si domény jako **vnitřní síly energických tříd** – síly, kterými je třída provázána – ať už našponovaná mezi dvěma protichůdnými doménami, nebo zamotaná ve složitějším klubku domén. Samotné natažení domén přes energické třídy jim dává patřičné napětí pro vlnění energií. Domény jsou tedy žádoucí.

**Znalost určité domény není** postavě pro zvládnutí kouzel třídy energií **nutná**; avšak **specializace** na projevy určité domény jí určitě neuškodí.

Může se stát, že určité domény se prolínají ve více třídách; což je běžné, mohou mít přístup ke stejným zdrojům.

Pod doménami se navíc mohou nacházet **subdomény** – často překlenutí mezi dvěma doménami, jemnější prostory zaměřené daného druhu energií z třídy. Pro jejich ovládnutí je již nutná rozšířená znalost (talent) domén, ze kterých vycházejí.

Ukažme si nyní jednotlivé domény:

### 1 ENERGIČKÁ TŘÍDA

- pozitivní doména (vychází z roviny pozitivní energie)
- negativní doména (vychází z roviny negativní energie)

### 2 ROVINNÁ TŘÍDA

- prostorová doména (jiné rozměry, světy)
- duševní doména (nehmotné bytosti)
- subdoména překlenutí (prostor+duše)
- subdoména podprostoru (prostor+podprostory)

### 3 DETEKČNÍ TŘÍDA

- nemá vlastní domény, je o pronikání do jiných

### 4 ILUZNÍ TŘÍDA

- prostorová doména (vnější podněty)

### 5 PSIONICKÁ TŘÍDA

- duševní doména (pocity a ovládání duše)

### 6 ELEMENTÁLNÍ TŘÍDA

- pět domén esencí (voda, oheň, země, chlad, vzduch)
- šest subdomén (kyselina, dřevo, kov, kámen, hluk, blesk)

### 7 ZHOUBNÁ TŘÍDA

- negativní doména (rozklady)
- duševní doména (podrobení sil duší)

### 8 HMOTNÁ TŘÍDA

- pozitivní doména (tvorba)
- prostorová doména (ztvárnění vytvořeného)

## 6 Talenty

\*

*pozn. – o sčítání: každý talent si postava může vzít pouze jednou (splňuje-li předpoklady), pokud není výslovně uvedeno jinak (tedy efekty většiny talentů nelze zvyšovat v dalších levelech jejich opětovným vzítím).*

### 6.1 Povahové talenty

\*

Přidávají postavě určitou charakteristiku, která si postava nese ze svého kulturního prostředí (nebo má ke vlastnosti vrozené vlohy). Povahových vlastností si postava může vzít zpravidla kolik chce (tolik, dokud budou věrohodně reprezentovat charakteristiku postavy – proto nepřeháníme, nevybíráme si talenty vzájemně oponující).

Je vhodné, když postava posílí své povahové vlastnosti zvolením následného výběru talentů, které předchází výběr k psychologickému profilu postavy podtrhnou, rozvinou.

Povahové talenty toho v pohledu nabírání moci postavy moc neznamenají; mají napomoci v určení drobných rozdílů všech nezkušených postav, ne zlepšování (to mají na starost rozvojové talenty, které je možno brát od vyšších levelů).

Povahové talenty nabízejí:

- nepatrné výhody bez postihu (např. +2 k dovednosti)
- malé výhody s malými nevýhodami (např. 4+ k jedné dovednosti, -4 ke druhé)
- slušné výhody s nevýhodami (např. +8 k dovednosti, -1 k atributě)
- žádné změny do statistik (obvykle mají nějaký „speciální“ nestatistický efekt)

Požadavkem pro výběr určitého povahového talentu (jestli vůbec nějaký požadavek je), je splnění předpokladů (velikost atribut, rasa).

#### 6.1.1 Povahové talenty - talentyvrozených vloh postavy

\*

Určují, zda-li je postava schopná vnímat energie, obstát v boji, apod. – **nejdůležitější povahové talenty** – určují použitelnost postavy v různých odvětvích, její silná a slabá místa.

*pozn.: řečeno přímo, tyto talenty volněji nahrazují to, co je v jiných systémech vymezeno povoláními. Proto by si každý hráč měl zvolit alespoň něco z této kategorie, nechce-li mít postavu plně „průměrnou“.*

##### 1.2 SLABÁ ENERGIČKÁ SENSITIVITA

**Popis:** S omezeními, ale přece, jsi schopen vnímat nějaké to zachvění energií; ale žádná sláva.

**Požadavky:** ne Slabá energičká sensitivita, ne Mocná energičká sensitivita

**Efekt:** Schopnost sesílat kouzla, s omezením provedení výchozí náročnosti EB kouzla na násobek x4  
Přírůstek k dovednostem/level o -1 menší

##### 1.2 ENERGIČKÁ SENSITIVITA

**Popis:** Vnímáš projevy energií dosti značně; s patřičným tréninkem budeš schopen sesílat kouzla.

**Požadavky:** ne Slabá energičká sensitivita, ne Mocná energičká sensitivita

**Efekt:** Schopnost sesílat kouzla, s omezením provedení výchozí náročnosti EB kouzla na násobek x2  
Přírůstek k dovednostem/level o -2 menší

##### 1.3 MOCNÁ ENERGIČKÁ SENSITIVITA

**Popis:** Dokážeš pracovat s projevy energií lépe jak ostatní. Budeš-li kultivovat tento dar, můžeš se stát sesílatelem.

**Požadavky:** ne Energičká sensitivita, ne Slabá energičká sensitivita, ne Srdce bojovníka

**Efekt:** Schopnost sesílat kouzla  
Přírůstek k dovednostem/level o -2 menší  
Přírůstek k ŽB/level o -1 menší

##### 1.4 BOŽSKÁ PŘÍZEŇ

**Popis:** Oblíbený u vyšších mocností; pokud se vydáš cestou jejich uctívání, obdarují tě.

**Požadavky:** ne Mocná energičká sensitivita; ano Slabá energičká sensitivita, nebo Energičká sensitivita

**Efekt:** stane-li se postava uctívatelem boha (knězem, šamanem, apod.), sražení obtížnosti sesílání kouzel na polovinu (u Energičké sensitivity na standar. hodnoty, u Slabé energičké sensitivity na x2)

##### 2.1 ZLEPŠENÁ BOJOVNOST

**Popis:** Nejsi jen tak ledajaký otloukánek – dokážeš si z fyzických konfliktů vzít více, poradit si.

**Požadavky:** ne Srdce bojovníka

**Efekt:** Umění boje odvozováno od předpokladové tabulky tříčtvrtinové  
jeden talent Ovládání zbroje (lehká/střední/těžká) dle vlastního výběru  
Přírůstek k dovednostem/level o -2 menší

## 2.2 SRDCE BOJOVNÍKA

**Popis:** Jsi z materiálu, ze kterého povstávají velcí válečníci.

**Požadavky:** ne Zlepšená bojovnost, ne Mocná energická sensitivita

**Efekt:** Umění boje odvozováno od předpokladové tabulky plné jeden talent Ovládnutí zbroje (lehká/střední/těžká) dle vlastního výběru  
jeden talent Ovládnutí kategorie zbraně dle vlastního výběru  
Přírůstek k EB/level o -1 menší  
Přírůstek k dovednostem/level o -2 menší

## 3 OSTRAŽITĚJŠÍ REFLEXY/ ZOCELENÁ VÝDRŽ/ ZTVRZENÁ VŮLE

**Popis:** Na první pohled by se zdálo, že jsi padavka, kterou brzy něco zchvátí; ty toho ale sneseš více.

**Požadavky:** pokud talent sebrán 2x, pak ne Srdce bojovníka

**Efekt:** zvolený záchranný hod (buďto reflex, výdrž, nebo vůle) posunut o kategorii předpokladové tabulky výše (tj z poloviční do tříčtvrtinové, případně z tříčtvrtinové do plné; pamatujme ale, že plná je nejvyšší předpokladová tabulka – z této nelze zlepšovat na vyšší)  
Přírůstek k dovednostem/level o -1 menší

**Sčítání:** tento talent si můžeš vzít 2x

## 4.1 INTELEKTUÁLNÍ DISPOZICE

**Popis:** Rozdílný než ostatní, soustředíš se lépe na zpracovávání myšlenek, než na praktická osvojování znalostí.

**Požadavky:** ne Mocné intelektuální dispozice

**Efekt:** Energická nosnost odvozována od předpokladové tabulky tříčtvrtinové  
Přírůstek k dovednostem/level o -1 menší

## 4.2 MOCNÉ INTELEKTUÁLNÍ DISPOZICE

**Popis:** Schopný v usměrňování proudů myšlenek, byl by jsi dobrým vědcem, nebo snad sesilatelem.

**Požadavky:** ne Intelektuální dispozice, ne Mocná životní síla

**Efekt:** Energická nosnost odvozována od předpokladové tabulky plné  
Přírůstek k dovednostem/level o -2 menší

## 5.1 ŽIVOTNÍ SÍLA

**Popis:** Jakmile záleží na momentálních fyzických výsledcích, dokážeš toho vyprodukovat více.

**Požadavky:** ne Mocná životní síla

**Efekt:** Fyzické úsilí odvozováno od předpokladové tabulky tříčtvrtinové  
Přírůstek k dovednostem/level o -1 menší

## 5.1 MOCNÁ ŽIVOTNÍ SÍLA

**Popis:** Ze svého těla dokážeš v moment vyvinout tolik energie, co je jen jením fyzikálním limitem.

**Požadavky:** ne Životní síla, ne Mocné intelektuální dispozice

**Efekt:** Fyzické úsilí odvozováno od předpokladové tabulky plné  
Přírůstek k dovednostem/level o -2 menší

## 6.1.2 Povahové talenty – talenty rozličností postav

\*

Zde jsou ony slibované povahové talenty, které nadnesou každou postavu od šedi průměrnosti k jejímu profilu osobnosti, k jejím dispozicím a zkušenostem, k individualitě, kterou si s sebou přinesla.

### 1.1 ZVĚDAVEC

**Popis:** Rád si hraješ, s malými, drobnými mechanickými hračkami; nejlépe se zámky. Kde jsi k tomu asi přišel?

**Požadavky:** ne Kriminálníček, ne Vykradač

**Efekt:** +2 k Drobná mechanika

### 1.2 KRIMINÁLNÍČEK

**Popis:** Udělal jsi už pár vloupaček, baví tě to. Jsi ale docela prokouknutelný – život zlodějčika tě poznamenal.

**Požadavky:** ne Hbité prsty, ne Zvědavec

**Efekt:** +4 k Drobná mechanika, -4 k Předstírání

### 1.3 VYKRADAČ

**Popis:** Známa firma, už dávno pro tebe mají za tvé neustálé vloupačky rezervované místo v lochu.

**Požadavky:** ne Zvědavec, ne Kriminálníček

**Efekt:** +8 k Drobná mechanika, tetování zloděje na viditelném místě (strážce a spořádané postavy na tebe můžou reagovat negativně)

### 2.1 CHLADNÁ POVAHA

**Popis:** Tvůj přirozeně chladnější přístup ti dává bonus k soustředění se v boji, bez rozptylování.

**Požadavky:** ne Maniak, ne Chladná povaha

**Efekt:** +1 k Útok

### 2.2 NÁSILNÍK

**Popis:** Vyžíváš se v boji, rád čas od času něco zmlátíš, pokoříš. Jinak jsi ale docela omezený.

**Požadavky:** ne Maniak, ne Chladná povaha

**Efekt:** +2 k Útok, -4 k Diplomacie, -4 k Odhalení motivu

### 2.3 MANIAK

**Popis:** Žiješ bojem. Rád usekáváš končetiny, zaséváš utrpení na bitevním poli.

Tak to možná vidíš ty; pro ostatní jsi nebezpečný, patříš do léčebny.

**Požadavky:** ne Násilník, ne Chladná povaha

**Efekt:** +4 k Útok, -8 k Diplomacie, trvalá duševní chroba

(jak nic po den nezabiješ, můžeš ztratit kontrolu nad postavou, která se vydá na zabíjačku – 3d6, TO 10)

### 2.4 ŠAMPIÓN

**Popis:** Už od malička, kdy jsi sledoval zápasy, ti vtoukali do hlavy, že z tebe jednou bude velký šampión.

**Požadavky:** -

**Efekt:** +1 k Útok v boji beze zbraně

### 3.1 KOŘENÁŘ

**Popis:** Znáš dobře své rostliny, lesní prostředí.

**Požadavky:** ne Feťák

**Efekt:** +2 k Znalost: Příroda

### 3.2 FEŤÁK

**Popis:** Ale, feťáček, stará smažka ☺. Znáš své rostliny až příliš důvěrně, jsi ale vygumovaná hlava.

**Požadavky:** ne Kořenář

**Efekt:** +8 k Znalost: Příroda, -1 k INT

### 4.1 HBITÉ PRSTY

**Popis:** Obratné prstíky ti můžou napomoci k propěchu.

**Požadavky:** ne Čorka, ne Kleptoman

**Efekt:** +2 ke Kapsářství

### 4.2 ČORKA

**Popis:** Na ulici se dá otočit spousta věcí; jsou ti ke prospěchu, protože víš přesně jak na věc.

Tvé křehké prstíky ale těžce snášejí tvrdou práci.

**Požadavky:** ne Hbité prsty, ne Kleptoman

**Efekt:** +4 ke Kapsářství, -4 k Těžba

### 4.3 KLEPTOMAN

**Popis:** Nějakým záhadným způsobem se ti objevují v kapsách nové předměty.

Prisaháš, že vůbec nevíš, jak se ti tam dostaly, ale přesto máš často problémy se zákonem.

**Požadavky:** ne Hbité prsty, ne Čorka

**Efekt:** +8 ke Kapsářství, náhodné krádeže bez schopnosti ovlivnění (-> problémy se zákonem)

### 5.1 BUŠIČ

**Popis:** Moc bušíš. Je to krása, je to vidět. Jenže je to náročné na čas, nedává ti to prostor věnovat se i jiným zájmům.

**Požadavky:** ne Atlet, ne Asketa

**Efekt:** +1 k SIL, -1 k dovednostní body/ level

### 5.2 ATLET

**Popis:** Trénuješ se ve vytrvalostních disciplínách.

Rozdýcháš toho spoustu; nevýhodou je, že jsi natrénovaný na úkor hrubé síly.

**Požadavky:** ne Bušič, ne Asketa

**Efekt:** +2 k Fyz. úsilí, -1 k SIL

### 5.3 ASKETA

**Popis:** Zajímáš se o intelektuální disciplíny. Jsi ale typický postrach knihovny - vychrtlý, potažený bílou kůží.

**Požadavky:** ne Bušič, ne Atlet

**Efekt:** +1 k dovednostní body/ level, -1 ke KNS

### 5.4 CHYTRÁK

**Popis:** Oproti svým bližním jsi nabral větší potenciál k vnímání energií kolem nás.

Jsi si toho plně vědom – hladový a zbrklý ke získávání moci; odměřenosti a opatrnosti ti schází.

**Požadavky:** -

**Efekt:** +2 k Energická nosnost, -1 k MDR

### 6.1 AUTORITA

**Popis:** Vzbuzuješ přirozenou autoritu. Proto dostáváš z ostatních snáze to, co potřebuješ vědět.

**Požadavky:** ne Bachař, ne Postrach výsledku

**Efekt:** +2 k Zastrahování

### 6.2 BACHAŘ

**Popis:** Víš jak zatlačit na kriminálníky, znáš všechny jejich povídačky a výmluvy. Jsi přísný a nedáš se odradit.

Nevýhodou je, že jsi „upjatý panák“. Veškerá snaha o uvolnění pobavení obecnstva ti nejde.

**Požadavky:** ne Autorita, ne Postrach výsledku.

**Efekt:** +4 k Zastrahování, -4 k Účinkování

### 6.3 POSTRACH VÝSLECHU

**Popis:** Spousta pitomečků se ti už tolikrát doznala (za trestné činy, za svá tajemství).

Doznají se ti skoro všichni, i ti největší tvrdíci – protože páchneš potem a strašně ti smrdí z huby.

**Požadavky:** ne Autorita, ne Bachař

**Efekt:** +8 k Zastrahování, -1 k CHR

### 7.1 TÝMOVÝ HRÁČ

**Popis:** Cokoliv děláš, jsi navyklý na podporu skupiny. V kolektivu se cítíš jistý, jen nedejbože aby jsi na to zůstal sám.

**Požadavky:** ne Vlk samotář

**Efekt:** +2 ke všem dovednostem, pokud je postava v týmu

### 7.2 VLK SAMOTÁŘ

**Popis:** Jsiu naučený, že pokud chceš něco udělat pořádně, uděláš to sám. Ostatní bytosti tě rozptylují.

**Požadavky:** ne Týmový hráč

**Efekt:** +2 ke všem dovednostem pro osamocenou postavu

### 8.1 UPOVÍDANÝ

**Popis:** Tvá bohatá slovní zásoba z tebe dělá zajímavějšího v konverzacích.

**Požadavky:** ne Řečník, ne Uhlazený debílek, ne Asociál

**Efekt:** +2 k Diplomacie

### 8.2 ŘEČNÍK

**Popis:** Rád si utváříš cestu za pomocí slov. Nevýhodou je, že žvanily nemusí ostatní brát tak vážně.

**Požadavky:** ne Upovídaný, ne Uhlazený debílek, ne Asociál

**Efekt:** +4 k Diplomacie, -4 k Zastrahování

### 8.3 UHLAZENÝ DEBÍLEK

**Popis:** Jsi tak uhlazený, že většinu rozhovorů zvládáš s podvědomým klidem, bez přemýšlení.

Kam se ti ale to přemýšlení vytratilo?

**Požadavky:** ne Upovídaný, ne Řečník, ne Asociál

**Efekt:** +8 k Diplomacie, -1 k INT

### 8.4 ASOCIÁL

**Popis:** Nějaké žvanění, bezpředmětné tlachání, to opravdu není pro tebe.

Ty máš jiné přednosti – zatímco jiní žvanili, vybilil jsi knihovnu.

**Požadavky:** ne Upovídaný, ne Řečník, ne Uhlazený debílek

**Efekt:** +1 k INT, -8 k Diplomacie

### 9.1 MĚSTSKÝ TYP

**Popis:** Město je odjakživa tvým domovem, cítíš se v něm přirozeně. Avšak změna prostředí tě přímo děsí.

**Požadavky:** ne Lesní/Mořský/Kočovný/Pláňový/Podzemní typ

**Efekt:** +2 ke všem dovednostem je-li postava ve městě

### 9.2 LESNÍ TYP

**Popis:** Jsi dítě lesa, který je tvým přirozeným prostředím.

**Požadavky:** ne Městský/Mořský/Kočovný/Pláňový/Podzemní typ

**Efekt:** 2 ke všem dovednostem je-li postava v lesích

### 9.3 MOŘSKÝ TYP

**Popis:** Plavby a houpání moře je pro tebe zvyk, na který jsi přivykl.

**Požadavky:** ne Městský/Lesní/Kočovný/Pláňový/Podzemní typ  
**Efekt:** 2 ke všem dovednostem je-li postava na vodě (resp. pod vodou)

### 9.4 KOČOVNÝ TYP

**Popis:** Cítíš se svůj, jak jsi v sedle (příp. si cestu kráčíš po svých) a cestuješ po vzdálených krajích.

**Požadavky:** ne Městský/Lesní/Mořský/Pláňový/Podzemní typ  
**Efekt:** 2 ke všem dovednostem je-li postava v kočovném pohybu

### 9.5 PLÁŇOVÝ TYP

**Popis:** Pláně a stepi jsou tvou domovinou, ve které se pohybuješ nejpřirozeněji.

**Požadavky:** ne Městský/Lesní/Mořský/Kočovný/Podzemní typ  
**Efekt:** 2 ke všem dovednostem je-li postava na pláních

### 9.6 PODZEMNÍ TYP

**Popis:** Prostředí bez oblohy nad hlavou je ti důvěrně známé.

**Požadavky:** ne Městský/Lesní/Mořský/Kočovný/Pláňový typ  
**Efekt:** 2 ke všem dovednostem je-li postava v podzemí

### 10.1 SMOLAŘ

**Popis:** Přinášíš s sebou v klíčových momentech smůlu, která se tě drží a vyznačuje okolo tebe do stran jako aura.

**Požadavky:** ne Štítkář

**Efekt:** Kritická selhání všech zbraní pro tebe nastávají s pravděpodobností +1  
Pozitivní na tom je, že stejnou smůlu přenášíš i na bytosti kolem sebe (v okruhu dohledu).  
(tj. standartní hod kritického selhání na 3d6 je 1, s tímto talentem 1 - 2).

### 10.2 ŠTÍTKAŘ

**Popis:** Někdy se ti podaří ovlivnit svůj osud ... otázkou je, jestli k dobrému.

**Požadavky:** ne Smolař

**Efekt:** 1x denně můžeš zvolený hod kostkami hodit znovu. Nově hozený výsledek ale už musíš vzít, bez ohledu na první

### 11 HRAČKA MOCNOSTÍ

**Popis:** Snad z nějakého záhadného důvodu, máš pocit, že jsi loutkou vyšších bytostí.

**Požadavky:** -

**Efekt:** Má-li se stát náhoda, tvé šance na nejhorší možná vyústění (v hodu kostkou) jsou dvojnásobné, než obvykle.  
Dostáváš +10 uZB při umírání (standardně máš v rezervě 10 uZB před smrtí, pokud tvé ZB klesnou na nulu).

### 12.1 UCHLASTA

**Popis:** Nasáváš jako duha - různé škály úděsných břechek. Proto tě jen tak nějaká ta pitka nerozhodí, vydržíš toho za tři.  
Tou špatnou částí je, že jsi z chlatu vygumovaný.

**Požadavky:** -

**Efekt:** +8 k záchrannému hodu – výdrž, týká-li se tekutin. -1 k INT

### 12.2 POHŘEBÁK

**Popis:** Pracoval jsi v blízkosti mrtvol (nebo přímo s nimi). Zvyklý na rozklad, jsi odolnější proti nákazám.

**Požadavky:** -

**Efekt:** +4 k záchrannému hodu – výdrž, týká-li se nákaz/nemocí.

### 13.1 TLUSTŮCH

**Popis:** Tvůj jídelníček ti zabere polovinu dne. Tu druhou polovinu jej trávíš.

Jsi zavalitý jako sud, vyžraný a věčně zpocený; ale co se dá dělat, zavinil sis to sám.

**Požadavky:** ne Podvýživa

**Efekt:** +1 ke KNS, -1 k OBR, -2 k Rychlost

### 13.2 PODVÝŽIVA

**Popis:** Jsi tenký, chcípáček. Že ale nejsi prostorově výrazný má i své přednosti – např. nenápadnost.

**Požadavky:** ne Tlustoch

**Efekt:** -1 ke KNS, +8 ke Kradmost

### 14 IDEALISTA

**Popis:** Kdyžby snad existovali čestní rytíři v bílých, naleštěných zbrojích, byl by jsi dobrý reprezentativní vzorek.

Jak ale všechno vidíš černobíle, jsi jaksi mimo obraz skutečného dění.

**Požadavky:** -

**Efekt:** +1 k CHR, -8 k Odhalení motivu

### 15.1 POZOROVATEL



**Popis:** Oproti jiným se rád kocháš pohledy na okolí. Stane se ti, že si občas všimneš něčeho zajímavého.

**Požadavky:** -

**Efekt:** +2 k Všímavost

### 15.2 OSTRAŽITÝ

**Popis:** Tvé bystré uši zachytí spousty zvuků; jsi schopný toho uslyšet více, než ostatní.

**Požadavky:** -

**Efekt:** +2 k Odposlouchávání

### 15.3 PARANOIDNÍ

**Popis:** Pořád vyklepaný z představ, že ti jde někdo po krku. V obavách jsi vytrénoval své smysly na hranici svých možností. Ale že by jsi mohl být jednou v bezpečí, v to tě ostatní nepřesvědčí. A taky jsi k nevydržení.

**Požadavky:** -

**Efekt:** +8 k Odposlouchávání, -8 k Soustředění

### 16 KUCHAŘ

**Popis:** Cítíš, co vařím?

**Požadavky:** -

**Efekt:** +2 k Bylinkářství

### 17.1 STRATEGICKÝ

**Popis:** Víš moc dobře, kdy jak naložit s rozvahou; a hlavně, kdy je třeba chopit se činů.

**Požadavky:** ne Zbrklý

**Efekt:** +2 k Iniciativa

### 17.2 ZBRKLÝ

**Popis:** Příležitostí, které se objeví, bereš jako první. Všechny příležitosti, bez rozmyslů.

**Požadavky:** ne Strategický

**Efekt:** +8 k Iniciativa, -1 k MDR

### 18 OBRNA

**Popis:** Po prudkém zásahu energickým výbojem sis užil zvláštní formu mozkové obrny. Přeházelo ti to kolečka v hlavě.

**Požadavky:** -

**Efekt:** +8 k EB, -1 k OBR

### 19 JAZYKOVÉ NADÁNÍ

**Popis:** Máš vlohy k dorozumívání se – proto jsi znalejší jazyků.

**Požadavky:** -

**Efekt:** postava zná o jazyk více, než dovoluje její velikost INT

### 20 TANEČNÍK

**Popis:** Když přijde na tanec, máš všechny pohyby. Jiné Účinkování ale nezvládáš.

**Požadavky:** -

**Efekt:** +8 k Účinkování:Tanec, neschopnost užití jiných dovedností Účinkování, nežli Účinkování:Tanec

### 21 SIMULANT

**Popis:** Všechny bolesti máš spolehlivě nahrané, takže ti snad i uvěří. Chudáčku.

**Požadavky:** -

**Efekt:** +8 k Předstírání, týkajíc se předstírání zranění a smrti

### 22.1 KANDIDÁT DOBRA

**Popis:** Z tvého přímého chování, které sis nevědomky vypracoval, tě ostatní vnímají jakož jasného zástupce dobra.

**Požadavky:** Dobré přesvědčení, ne Kandidát zla

**Efekt:** +8 k Diplomacie s postavami dobrého přesvědčení, -8 k Diplomacie s postavami zlého přesvědčení

### 22.2 KANDIDÁT ZLA

**Popis:** Snad si nejsi toho vědom, ale rysy v tvé tváři prozrazují, čím pak jsi. Ostatní podvědomě tuší, co jsi zač.

**Požadavky:** Zlé přesvědčení, ne Kandidát dobra

**Efekt:** +8 k Diplomacie s postavami zlého přesvědčení, -8 k Diplomacie s postavami dobrého přesvědčení

### 23.1 ZJIZVENÝ

**Popis:** Po celém těle přehlídka jizev. Zřejmě se ti jako malému stalo něco hodně špatného. Fakt je, že máš tvrdší kůži.

**Požadavky:** -

**Efekt:** +1 k Přirozená obrana, -2 k CHR

### 23.2 MALADAPTACE RUKOU

**Popis:** Roky mlácení rukama do tvrdých předmětů si vzaly své – ruce máš znečitlivělé, zpevněné.

**Požadavky:** -

**Efekt:** -8 k Ruční práce, +1 k Útok v boji beze zbraně

### 24.1 POBUDA

**Popis:** Poflakovat se po špinavé městské čtvrti a provokovat ostatní, to by ti tak šlo. To proto, že nic neumíš.

**Požadavky:** -

**Efekt:** +1 k Předstírání, Zastrahování; -2 k Povolání (pro všechna povolání, které by postava chtěla začít)

### 24.2 SLIZKÝ BEZDOMOVEC

**Popis:** Jsi slizký a odporný. Skoro všichni ti radši ti nasypou těch pár měďáků, aby jsi jim dal pokoj.

**Požadavky:** CHR 3 a méně

**Efekt:** +8 k Předstírání pro užití žebrání

### 25 DÍTĚ DIVOČINY

**Popis:** Dokážeš lépe souznít se vším, co stvořila příroda. Co ale stvořily ruce myslících bytostí ti je nepřirozené.

**Požadavky:** ne Městský typ, ne Mechatronik

**Efekt:** +2 k Zvířata, -2 k Drobná mechanika

### 26 KOKTAVÝ

**Popis:** Když mluvíš, zadržáváš se. Jsi tak v mluveném projevu k smíchu, zato sis osvojil jiné přednosti jazyka.

**Požadavky:** -

**Efekt:** -2 k Zastrahování, Učinkování: Zpěv, Diplomacie; +4 k Jazykověda

## 6.2 Rozvojové talenty

---

\*

Jsou všemožné talenty, kterých se postava může naučit. Je jich obrovské množství; proto si jeden má vybírat právě ty, které se jemu nejlépe hodí. Všechny talenty se nikdo naučit nedokáže.

Jak je vybereme? Některé rozvojové talenty se větví s následujícími talenty vyšších levelů do „stromů“ – postava sledující určité zaměření tak může skrze stoupající levely nabývat talentů jdoucích po sobě popořadí tak, že se zaměřuje na konkrétní získávání schopností (pokládejme to za profese). Postava může taktéž ze stromů vybírat části, které jí přijdou vhod (co je profese a co ne není dáno, je to na rozhodnutí postavy).

V zásadě tak postava může nabývat moci jako úzce specializovaná, mocná ve své specializaci, či jako postava všestranná, avšak nijak moc vyjimečná (nebo se může postava snažit mezi těmito dvěma extrémny najít zdravý střed – vybrat si také talenty, které se jí budou hodit).

Rozvojové talenty zdokonalují ve zkušenostech každou postavu na její cestě za poznáním. Nemají v sobě zahrnuté postihy, pouze něco (dovednost, atributu, bonus apod.) zdokonalují.

Požadavkem pro výběr určitého rozvojového talentu je splnění předchozích podmínek (může se jednat o prekvizity předchozích talentů, atribut či dovedností o určité výši, rasových a levelových předpokladů).

Některé dovednosti přímo vybízejí, aby si po jejich dosažení určitého stupně (např. 10, 20, 40) mohla postava přibrat nové talenty, obohacující možnosti oné dovednosti.

### 6.2.1 Rozvojové talenty - ovládnání výzbroje

---

\*

Zaměření se na určité kategorie/ druhy zbraní a zbrojí; od znalosti užívání ke specializacím.

#### 1.1 OVLÁDÁNÍ KATEGORIE ZBRANĚ

**Popis:** Jsi seznámený s danou kategorií zbraní – proto můžeš zbraně, které kategorie zahrnuje standartně používat.

**Požadavky:** -

**Efekt:** bonus na útok se zbraněmi kategorie +0 (pokud postava neovládá danou kategorii, postih na obranu -8)

#### 1.2 OVLÁDÁNÍ KATEGORIE ZBROJE

**Popis:** Jsi zvyklý na nošení dané kategorie brnění (lehká/střední/těžká), můžeš je proto standartně nosit.

**Požadavky:** -

**Efekt:** bonus na obranu při užívání zbroje z dané kategorie +0 (pokud neovládá danou kategorii, postih na obranu -8)

#### 1.3 ZAMĚŘENÍ ZBRANĚ

**Popis:** Po dalším trénování s daným typem zbraně jsi se zdokonalil v boji.

**Požadavky:** UB4, Ovládání kategorie zbraně – kategorie do které typ zbraň spadá

**Efekt:** +1 k útoku pro daný typ zbraně

### 1.4 ZAMĚŘENÍ ZBROJE

**Popis:** Zvyklý na svou zbraň, překonáváš s ní strasti snázeji, jak dřívě.

**Požadavky:** UB4, Ovládání kategorie zbroje – kategorie do které zbroj spadá

**Efekt:** +1 k obraně pro daný typ zbroje

### 1.5 EXPERIMENTY SE ZBRANĚMI

**Popis:** Rád experimentuješ se zbraněmi – i když je třeba vůbec neznáš. Jiný by s nimi byl neschopný, ty si poradíš.

**Požadavky:** UB2

**Efekt:** postih za užívání zbraně bez znalosti Ovládání kategorie zbraně, do které daná zbraň spadá se snižuje na -4 (bez talentu: postih na užívání zbraně bez konkrétního talentu Ovládání kategorie zbraně je -8 )

### 2.1 BONUS ZÁSAHU (PŘÍMÝ)

**Popis:** Po zkušenostech v boji muže proti muži jsi vyzoroval lepší, mocnější techniku.

**Požadavky:** UB4

**Efekt:** +1 k útoku pro všechny zbraně o přímé účinnosti

**Sčítání:** tento talent si můžeš vzít 2x

### 2.2 BONUS ZÁSAHU (VZDÁLENÝ)

**Popis:** S tímto talentem jsi nebezpečnější v boji na dálku; naučil ses totiž lépe ovládat své zbraně.

**Požadavky:** UB4

**Efekt:** +1 k útoku pro všechny zbraně o dálkové účinnosti

**Sčítání:** tento talent si můžeš vzít 2x

### 3 SPECIALIZACE ZBRANĚ

**Popis:** Jsi natolik zvyklý na svou zbraň, že tato se stává prodloužením tvého těla, v tvých rukách je devastující.

**Požadavky:** UB8, Zaměření zbraně – této konkrétní zbraně

**Efekt:** Kritické zásahy zvoleného druhu zbraně nastávají s pravděpodobností +2

### 3.2 SPECIALIZACE PROTI ZBRANĚM

**Popis:** Jsi trénovaný v boji proti protivníkům o určité kategorii zbraní.

**Požadavky:** UB8

**Efekt:** +2 k Obrana proti protivníkovi užívající zbraň ze stanovené kategorie zbraní

(jednoduché/malé čepele/velké čepele/kladiva/sekery/řemdihy/kopí/střelné jednoduché/střelné složité/vrhací)

### 3.3 SPECIALIZACE PROTI ÚTOKŮM

**Popis:** Jsi trénovaný v boji proti zbraním, které tě mohou ohrožovat konkrétním druhem zranění.

**Požadavky:** UB16, Specializace proti zbraním

**Efekt:** +1 k Obrana proti protivníkovi užívající zbraň způsobující konkrétní druh zranění (bodné/ sečné/ drtivé)

**Sčítání:** Lze sčítat s bonusem za Specializace proti zbraním, má-li protivník zbraň dané kategorie, způsobující daný druh zranění.

### 3.3 BOJOVÉ ZAMĚŘENÍ PROTI SKUPINĚ

**Popis:** Proti určitému druhu nepřátel jsi v boji zvláště účinný.

**Požadavky:** INT 6, UB2

**Efekt:** +1 k Útok proti skupině (např. nehmotní, nemrtví, středně velcí humanoidi)

### 3.4 BOJOVÁ SPECIALIZACE PROTI NEPŘÍTELI

**Popis:** Najde se konkrétní typ nepřítelů, proti kterému jsi speciálně trénovaný.

**Požadavky:** INT 7, UB4, Bojové zaměření proti skupině, typ nepřítelů podmnožinou skupiny z Bojového zaměření

**Efekt:** +2 k Útok proti konkrétnímu nepříteli (např. Abonaci, kostlivci)

**Sčítání:** lze sčítat s talentem Bojové zaměření proti skupině, pokud daný protivník spadá pod pokrytí obojího

### 4.1 DVOJRUCNÍ

**Popis:** Máš talent v ovládání věcí dvěma rukama souběžně – proto jej můžeš využít i u zbraní

**Požadavky:** OBR 6, ne Jednoruký, ne Obouruční, ne Obranařský

**Efekt:** +1 k Útok druhé zbraně

### 4.2 OBOURUČNÍ

**Popis:** Pevné ruce, které spolu ladí v preciznosti pohybu – pro obouruční zbraně nadání.

**Požadavky:** KNS 6, ne Dvojruční, ne Jednoruký, ne Obranařský

**Efekt:** +1 k Útok pro obouruční zbraně

## 4.3 JEDNORUKÝ

**Popis:** Jedna tvá ruka silně převažuje nad tou druhou. Toho můžeš využít v boji.

**Požadavky:** OBR 6, ne Dvojruční, ne Obouruční, ne Obranařský

**Efekt:** +1 k Útok/ Obrana pro jednoruční zbraň bez štítu

## 4.4 OBRANÁŘSKÝ

**Popis:** Víš, že správný přístup jak na ně je jednoruční zbraň a štít - zajišťujícím ti obranu v ruce druhé.

**Požadavky:** OBR 6, ne Dvojruční, ne Obouruční, ne Jednoruký

**Efekt:** +2 k Obrana pro jednoruční zbraň se štítem

## 5 PŘIZPŮSOBENÍ ZBROJE 1,2,3

**Popis:** Jsi přizpůsobený k dané kategorii zbrojí, tolik tě neomezují.

**Požadavky:** Ovládání kategorie zbroje (dané kategorie zbroje, ke které chceme tento talent přibrat)

**Efekt:** postih k užívání dovedností náchylných na zbroj (akrobacie, atletika, kradmost, plavání, šplh, těžba) je snížen o 4 body.

**Sčítání:** postava si může talent vzít 3x (za lehké/střední/těžké zbroje) – výběr ne chronologicky, ale volně bonusy za tyto tři třídy se vzájemně nesčítají!

## 6.1 NIČITEL

**Popis:** Se zbraněmi ve svých mocných, bojem zformovaných rukách působíš svým protivníkům nemilé škody.

**Požadavky:** SIL 7, UB16, ne Odstřelovač

**Efekt:** Kritické zásahy přímých zbraní nastávají s pravděpodobností +2

(tj pro zbraň o kritice 17-18 nyní platí 15 – 18, apod.)

**Kombinování:** lze sčítat s efekty talentu Specializace zbraně

## 6.2 ODSŤRELOVAČ

**Popis:** Přesnost a preciznost vstoupila po dlouhém tréninku do tvých rukou. Nyní jsi mnohem nebezpečnější protivník.

**Požadavky:** OBR 7, UB16, ne Ničitel

**Efekt:** Kritické zásahy dálkových (i vržených) zbraní nastávají s pravděpodobností +2

(tj pro zbraň o kritice 17-18 nyní platí 15 – 18, apod.)

**Kombinování:** lze sčítat s efekty talentu Specializace zbraně

## 7.1 OVLÁDÁNÍ DVOU ZBRANÍ

**Popis:** Se dvěma zbraněmi jsi trénoval dodatečné techniky bojů; znáš jich mnoho.

**Požadavky:** OBR 6, UB2, Dvouruký

**Efekt:** +1 k Útok pro dvě zbraně

## 7.2 MISTROVSTVÍ DVOU ZBRANÍ

**Popis:** Přirozený talent, dokážeš prokládat pohyby rukou mezi sebou, i se zbraněmi, které používáš.

**Požadavky:** OBR 7, UB8, Ovládání dvou zbraní

**Efekt:** dodatečně +2 k Útok pro dvě zbraně

## 7.3 OBRANA DVOU ZBRANÍ

**Popis:** Dokážeš zužitkovat svou druhou zbraň k lepšímu krytu.

**Požadavky:** OBR 7, UB4, Ovládání dvou zbraní

**Efekt:** +2 k Obrana pro dvě zbraně

## 6.2.2 Rozvojové talenty – obecné bonusy

\*

Umožňují rozšíření možností postavy, ve spoustě rozličných atributách. Nová poznání, nové odbornosti, apod.

### 1 VZDĚLANÝ 1,2,3,4

**Popis:** Nově dosažené vzdělání ti umožňuje toho poznat více.

**Požadavky:** INT 5/6/7/8

**Efekt:** +1 k dovednostní body/ level

**Sčítání:** tento talent si můžeš vzít 4x

### 1.2 VZDĚLANEC

**Popis:** Ve svém oboru prokazuješ nadání navíc.

**Požadavky:** INT 6

**Efekt:** +4 k dovednosti Znalost (mystika, architektura, geografie, historie, příroda, náboženství, věda; i jiné, dle určení)

### 1.3 KAPACITA

**Popis:** Jsi chodícím tučným slovníkem, co se tvého oboru týče.

**Požadavky:** INT 7, Vzdělanec

**Efekt:** další bonus +4 ke zvolené dovednosti Znalost z talentu Vzdělanec

### 2.1 VYLEPŠENÁ VÝDRŽ

**Popis:** Když přijde na zjišťování kolik toho vydržíš, dokážeš se vzchopit a vydržet toho více, jak tví kolegové.

**Požadavky:** -

**Efekt:** +4 k záchrannému hodu – výdrž

### 2.2 VYLEPŠENÉ REFLEXY

**Popis:** Jsi rychlejší, než by se zdálo; a to zvláště když dojde na nebezpečí.

**Požadavky:** -

**Efekt:** +4 k záchrannému hodu – reflex

### 2.3 VYLEPŠENÁ VŮLE

**Popis:** Nenecháš se jen tak snadno zlomit, tvá vůle není hnedle tak snadno otřesitelná.

**Požadavky:** -

**Efekt:** +4 k záchrannému hodu – vůle

### 3.1 PEVNÁ VÝDRŽ

**Popis:** Jsi opravdový tvrdák, vydržíš toho tolik, co by se ostatním nezdálo.

**Požadavky:** lvl6, Vylepšená výdrž

**Efekt:** +4 k záchrannému hodu – výdrž

### 3.2 PEVNÉ REFLEXY

**Popis:** Bleskově rychlý; nedáš se, jak se nějaké to nebezpečí řine tvou cestou.

**Požadavky:** lvl6, Vylepšené reflexy

**Efekt:** +4 k záchrannému hodu – reflex

### 3.3 PEVNÁ VŮLE

**Popis:** Trénovaný v pochodech myslí, snažit se tě zlomit by byl ale pořádně tvrdý oříšek.

**Požadavky:** lvl6, Vylepšená vůle

**Efekt:** +4 k záchrannému hodu – vůle

### 4.1 STAVBA TĚLA 1

**Popis:** Jsi lépe stavěný, než průměrná bytost. Více toho vydržíš.

**Požadavky:** KNS 6

**Efekt:** +1 přírůstek k ZB/ level

### 4.2 STAVBA TĚLA 2

**Popis:** Jako staletý pařez, nevyvrátitelný z půdy, i ty udivuješ svou ohromnou životní silou.

**Požadavky:** KNS 8, Stavba těla 1

**Efekt:** +1 přírůstek k ZB/ level

### 4.3 VITÁLNÍ 1,2,3,4

**Popis:** Úmorná cvičení na výdrž se ti vyplatila.

**Požadavky:** -

**Efekt:** +4 jednorázový přírůstek k ZB

**Sčítání:** tento talent si můžeš vzít až 4x

### 4.4 NACVIČENÝ

**Popis:** Léta tréninku ti přeci byla k něčemu dobrá. Připadáš si, že je v tobě najednou více životní energie, jak dříve.

**Požadavky:** Vitální 4

**Efekt:** +1 přírůstek k ZB/ level

### 4.5 TALENTOVANÁ MYSL 1

**Popis:** Tvoje hlava skýtá nějaké skryté možnosti, které ses teď naučil odemknout.

**Požadavky:** MDR 6

**Efekt:** +1 přírůstek k EB/ level

### 4.6 TALENTOVANÁ MYSL 2

**Popis:** Tvoje hlava skýtá mocné skryté možnosti, které ti dávají ohromné předpoklady.

**Požadavky:** MDR 8, Talentovaná mysl 1

**Efekt:** +1 přírůstek k EB/ level

### 4.7 MENTÁLNÍ CVIČENÍ 1,2,3,4

**Popis:** V soustředění jsi načerpal nové poznání a posunul své limity zase o kousek dále.

**Požadavky:** -

**Efekt:** +4 jednorázový přírůstek k EB  
**Sčítání:** tento talent si můžeš vzít až 4x

### 4.8 MEDITOVANÝ

**Popis:** Po dlouhé době zkoumání své mysli ve světě energií najednou zjišťuješ, že jsi silnější bytostí, jak dříve.  
**Požadavky:** Mentální cvičení 4  
**Efekt:** +1 přírůstek k EB/ level

### 5 TUHÝ KORÍNEK

**Popis:** Kdyby snad již měl najít tvůj čas, ty si to jen tak jednoduše nepřiznáš, nevzdáš se tak lehce.  
**Požadavky:** -  
**Efekt:** Dostáváš +10 uZB při umírání (standardně máš v rezervě 10 uZB před smrtí, pokud tvé ZB klesnou na nulu).

### 6.1 ODOLNOST PROTI DEHYDRATACI

**Popis:** Dokážeš lépe přežít v extrémně horkých podmínkách – poštích a stepích.  
**Požadavky:** KNS 4  
**Efekt:** +4 k Výdrž za všechny záchranné hody způsobené horkým podnebím.

### 6.2 ODOLNOSTI PROTI PODCHLAZENÍ

**Popis:** Ve sněhových vánicích a kousavém chladu jen tak nezmrzneš.  
**Požadavky:** KNS 4  
**Efekt:** +4 k Výdrž za všechny záchranné hody způsobené studeným podnebím.

### 6.3 ODOLNOST PROTI NEMOCI

**Popis:** Přirozeně odolný proti infekcím, nemoci tě nesklátí tak snadno.  
**Požadavky:** KNS 5  
**Efekt:** +4 k Výdrž za všechny záchranné hody způsobené nákazami.

### 6.4 SRÁŽLIVÁ KREV

**Popis:** Jen tak by nebylo, aby jsi z utržených kritických zranění vykrvácel.  
**Požadavky:** KNS 5  
**Efekt:** +4 k Výdrž za všechny záchranné hody způsobené krvácením.

### 7 ZVÝŠENÝ NÁKLAD

**Popis:** Na tahání těžkých břemen jsi zvyklý; můžeš proto nosit větší náklady, bez toho aby jsi trpěl z přetížení.  
**Požadavky:** SIL 5  
**Efekt:** Uneseš o 40kg navíc  
**Sčítání:** tento talent si můžeš vzít až 4x

### 8 AGRESIVNÍ MYSL

**Popis:** Nenecháš se snadno ovládat cizími příkazy, podvědomě dokážeš lépe vzdorovat.  
**Požadavky:** MDR 6  
**Efekt:** +4 k Vůle, týkající se záchranných hodů vůči psionice (platí i pro přátelského psionika snažícího se pomoci)

### 9 ZVÝŠENÁ REGENERACE

**Popis:** Tvé tělo dokáže zhojit svá zranění v kratším čase.  
**Požadavky:** KNS 4  
**Efekt:** +2 k regenerace životů za den odpočíváním (obyčejné nabývání životů bez talentu je velikost KNS/den)

### 10 ZVÝŠENÁ POHYBLIVOST

**Popis:** Naučil ses utíkat před nebezpečím – jsi rychlejší, než by se od tebe čekalo.  
**Požadavky:** OBR 4  
**Efekt:** +1 k pohyblivost (tj. odpočítáváno od chůze, od standardního pohybu)

### 11.1 PASTIČKÁŘSTVÍ

**Popis:** S pastmi opravdu umíš.  
**Požadavky:** INT 5  
**Efekt:** +4 k Zařízení, týká-li se pastí

### 11.2 MISTRNÉ PASTIČKÁŘSTVÍ

**Popis:** S pastmi si dokážeš skutečně vyhrát, jako nikdo.  
**Požadavky:** INT 6  
**Efekt:** +4 k Zařízení, týká-li se pastí; schopnost navrhování vlastních pastí

### 12.1 ORIENTACE VE TMĚ

**Popis:** Vyznáš se v nočním prostředí lépe, jak ostatní.

**Požadavky:** ne Orientace za světla

**Efekt:** +1 k Útok/ Obrana v noci

### 12.2 ORIENTACE ZA SVĚTLA

**Popis:** Vidíš lépe za prudkého světla, které by jiným mohlo způsobovat i potíže.

**Požadavky:** ne Orientace v noci

**Efekt:** +1 k Útok/ Obrana ve dne

### 13 ŽELEZNÁ KŮŽE

**Popis:** Prošel jsi nesčítelným množstvím zranění; za svou dobu vedení bojů jsi se stal výdržnějším ke zraněním novým.

**Požadavky:** UB20

**Efekt:** +1 k Přirozená obrana

### 14 NÁRŮST ATRIBUTY 1,2

**Popis:** I když se říká, že jaký jednou jsi, tak už se nezměníš (myšleno k lepšímu), tobě se to povedlo.

**Požadavky:** lvl10 (podruhé na lvl20)

**Efekt:** +1 k Atributě dle volby

**Sčítání:** tento talent si můžeš vzít 2x

### 15 NEÚNAVŇ

**Popis:** Co jiné přivede k vyčerpání a složí k zemi, tomu ty dokážeš lépe vzdorovat, dokázat více.

**Požadavky:** KNS 8

**Efekt:** -1 k postih za překročení vytrvalosti

(standardně za každé překročení postih -4 k Útok, Obrana, Záchr. hody a Dovednosti; s tímto talentem -3) při čtvrtém překročení ale stále nastává komatický stav

### 16 ŠTĚSTÍ V NOUZI

**Popis:** Máš to štěstí, že se ti podaří vyvlíknout z většiny hrůzostrašně vypadajících situací, sic s nějakým tím šrámem.

**Požadavky:** CHR 6

**Efekt:** dodatečné neduhy zasažení kritického zásahu se u tebe vyskytují s poloviční pravděpodobností

(standardně nastává běžný krit. zásah v rozmezí 01-50 a krizový na 51-00, tento talent snižuje na 01-75 a 76-00)

### 17 ŽIVOTNÍ ZKUŠENOSTI

**Popis:** I přesto, že nejsi přespříliš bystrý, dokážeš se poučit – a na nová poznání těžíš ze svých životních zkušeností.

**Požadavky:** INT 4 a méně, lvl8

**Efekt:** od tohoto levelu platí přírůstky k dovednostem za MDR (tj vzoreček INT+10/lvl nahrazuje MDR+10/lvl)

## 6.2.3 Rozvojové talenty – obecné bojové techniky

\*

Pomáhají postavě načerpat nových sil, nebo si technikou k něčemu připomoci, jakož prostředníkem.

### 1.1 DRUHÝ DECH

**Popis:** Když už jsi vyčerpaný a vypadá to s tebou bledě, dokážeš se vzchopit a vydat ze sebe více.

**Požadavky:** UB8, ne Očista myslí

**Efekt:** Načerpáš zpět ztracených 4+lvl VB

**Užití:** 1x denně, akce na jedno bojové kolo

### 1.2 OČISTA MYSLI

**Popis:** Dokážeš si pročistit hlavu, když se i zdá, že je toho na tebe moc.

**Požadavky:** UB8, ne Druhý dech

**Efekt:** Načerpáš zpět ztracených 4+lvl EB

**Užití:** 1x denně, akce na jedno bojové kolo

### 2.1 MRŠTNÝ V BOJI

**Popis:** Dokážeš využít své rychlosti a efektivnosti v boji k ohrožování protivníků.

**Požadavky:** OBR 6

**Efekt:** přičet atributy ke zranění za přímé zbraně se ti započítává za OBR, ne za SIL, jak je zvykem

**Výjimka:** nelze uplatnit pro jednoruční zbraně (u nich se žádný bonus za držení zbraně nepřičítá)

### 2.2 DÁLKOVÁ RAZANCE

**Popis:** Tvůj přístup ke boji na dálku je jiný, ale funguje. Narozdíl od rychlého míření se trefuješ v pravý moment, silou.

**Požadavky:** SIL 6

**Efekt:** přičet atributy ke zranění za dálkové/ vržené zbraně se ti započítává za SIL, ne za OBR, jak je zvykem

### 3 SLEPÝ BOJ

**Popis:** Naučil ses v boji nespolehat jen na zrak; piloval jsi i jiné smysly.

**Požadavky:** INT 5

**Efekt:** postih za Útok oslepené postavy se zmenšuje na -4; pasivní Obrana zůstává pokud jsou všichni pod efektem oslepení (resp. v plné tmě), postava proti nim získává +4 k Útok

### 4.1 SILNÝ ÚDER

**Popis:** Dokážeš po nepříteli prašiti silněji, než obvykle; ale za cenu přesnosti zásahu.

**Požadavky:** SIL 6

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo, útok s postihem -4, pokud zásah, zranění s bonusem +8

**Užití:** aktivní talent, stojí 2 VB

**Výjimka:** neplatí pro střelné/vrzné zbraně

### 4.2 MOCNÝ ÚDER

**Popis:** Zdrucující úder, který dokážeš zasadit bude kdejaký protivník těžce rozdýchávat. Ovšem jestli se trefíš.

**Požadavky:** SIL 7, Silný úder, UB4

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo, útok s postihem -8, pokud zásah, zranění s bonusem +16

**Užití:** aktivní talent, stojí 4 VB

**Výjimka:** neplatí pro střelné/vrzné zbraně

### 5.1 KRYTÍ STŘEL

**Popis:** Nyní se umíš k dálkovým útokům stavět stejně mrštně, jako by to byly útoky přímé.

**Požadavky:** OBR 7, UB4

**Efekt:** UB se přičítá k obraně proti vzdálenému útoku, má-li postava štít

### 5.2 ODRÁŽENÍ STŘEL

**Popis:** Dokážeš odrážet příchozí šípy, šípky, zkrátka projektily.

**Požadavky:** OBR 8, UB8, Krytí střel

**Efekt:** +2 k Obrana vzdálená, má-li postava štít;

UB se přičítá k obraně proti vzdálenému útoku, ať má postava jakoukoliv zbraň

### 6.1 UDRŽENÍ VZDÁLENOSTI

**Popis:** Nenecháš protivníka, aby se k tobě přiblížil; udržuješ si svou vzdálenost.

**Požadavky:** SIL 7, UB8

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo, Útok s postihem -8; pokud úspěšný, pak protivník není schopen přiblížit se (vhodné, pokud máš zbraň delší kategorie, jak protivník – pak nemůže útočit)

**Užití:** aktivní talent, stojí 4 VB

### 6.2 ODTLAČENÍ

**Popis:** Silové odtlačení protivníka zpět.

**Požadavky:** UB12, Udržení vzdálenosti

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo, Útok s postihem -8; pokud úspěšný pak odsunutí protivníka zpět o jednu jednotku (vhodné, pokud máš zbraň delší kategorie, jak protivník)

**Užití:** aktivní talent, stojí 4 VB

### 7 ZAŠLAPÁVÁNÍ

**Popis:** Pro protivníka složeného k zemi představuješ ještě větší hrozbu.

**Požadavky:** UB8

**Efekt:** +2 k Útok, pro útok vedený na postavu právě sraženou, omráčenou, nebo imobilizovanou

### 8.1 DÁLKOVÁ PŘESNOST

**Popis:** Dokážeš se soustředit na vzdálenosti, pozitivně tak ovlivnit své šance zásahu.

**Požadavky:** UB4

**Efekt:** efektivní vzdálenost střely (či vrhu), tj. vzdálenost bez postihu na Útok, zdvojnásobena

**Užití:** aktivní talent, stojí 2 VB

### 8.2 MISTRNÁ DÁLKOVÁ PŘESNOST

**Popis:** Trefíš na dálku téměř všechno, umožní-li ti tak daleký dolet tvá zbraň.

**Požadavky:** UB12, Dálková přesnost

**Efekt:** efektivní vzdálenost střely (či vrhu), tj. vzdálenost bez postihu na Útok, zečtyřnásobena

**Užití:** aktivní talent, stojí 8 VB

### 9 POSÍLENÝ KRYT

**Popis:** Jakmile tušíš, že přijde silný útok, dokážeš posílit svoje krytí.

**Požadavky:** UB4, obouruční zbraň, nebo dvě zbraně

**Efekt:** bráno jako instantní akce, do příštího Obrany bonus +4



**Užití:** aktivní talent, stojí 2 VB

## 6.2.4 Rozvojové talenty – meditace, průpravy k boji \*

Příprava, jež umožňuje patřičně se nachystat k nadcházejícím vysokým výkonům všude tam, kde půjde o život.

### 1.1 MALÉ BOJOVÉ ROZJÍMÁNÍ

**Popis:** Uklidnění se před bojem ti dává možnosti usměrnit své přednosti.

**Požadavky:** MDR 6

**Efekt:** +2 k Útok pro následující boj

**Užití:** aktivní talent, stojí 4 EB, 1x denně

### 1.2 BOJOVÉ ROZJÍMÁNÍ

**Popis:** Rozjímání před bojem ti pomáhá soustředit se na své šance.

**Požadavky:** MDR 7, Malé bojové rozjímání

**Efekt:** +4 k Útok pro následující boj

**Užití:** aktivní talent, stojí 6 EB, 1x denně

### 1.3 OBRANNÉ ROZJÍMÁNÍ

**Popis:** Rozjímání před bojem ti pomáhá soustředit se na opatrnosti.

**Požadavky:** MDR 7, Malé bojové rozjímání

**Efekt:** +4 k Obrana pro následující boj

**Užití:** aktivní talent, stojí 6 EB, 1x denně

### 1.4 VELKÉ BOJOVÉ ROZJÍMÁNÍ

**Popis:** Hluboké rozjímání před bojem ti pomáhá navodit atmosféru tvého triumfu.

**Požadavky:** MDR 8, Bojové rozjímání

**Efekt:** +6 k Útok pro následující boj

**Užití:** aktivní talent, stojí 8 EB, 1x denně

### 1.5 VELKÉ OBRANNÉ ROZJÍMÁNÍ

**Popis:** Hluboké rozjímání před bojem ti pomáhá navodit atmosféru tvé nezranitelnosti.

**Požadavky:** MDR 8, Obranné rozjímání

**Efekt:** +6 k Obrana pro následující boj

**Užití:** aktivní talent, stojí 8 EB, 1x denně

## 6.2.5 Rozvojové talenty – bojové postoje \*

Volba rozdílných postojů umožňuje elegantně měnit přístup k boji, jeho efektivitu a výsledky.

### 1.1 OBRANNÝ POSTOJ

**Popis:** Oproti standardnímu bojovému postoji se dokážeš uvést do více chráněné polohy.

**Požadavky:** UB2

**Efekt:** +2 k Obrana, -2 k Útok

**Užití:** nutno zvolit o kolo předem (tj. přechod do jiného postoje není instantní)

### 1.2 MISTRNÝ OBRANNÝ POSTOJ

**Popis:** Náročný postoj na udržení, jsi v něm ale velmi dobře krytý.

**Požadavky:** UB8, Obranný postoj

**Efekt:** +6 k Obrana, -6 k Útok

**Užití:** stojí 1 VB za kolo, nutno zvolit o kolo předem (tj. přechod do jiného postoje není instantní)

### 1.3 ÚTOČNÝ POSTOJ

**Popis:** Tento postoj ti dává lepší šancek útoku; nevýhodou je, že zůstáváš více odkrytý.

**Požadavky:** UB2

**Efekt:** +2 k Útok, -2 k Obrana

**Užití:** nutno zvolit o kolo předem (tj. přechod do jiného postoje není instantní)

### 1.4 MISTRNÝ ÚTOČNÝ POSTOJ

**Popis:** Nebezpečně vyzývavý postoj, ve kterém zřejmě hodně ran naložíš, ale i schytáš.

**Požadavky:** UB8, Útočný postoj

**Efekt:** +6 k Útok, -6 k Obrana

**Užití:** stojí 1 VB za kolo, nutno zvolit o kolo předem (tj. přechod do jiného postoje není instantní)

### 1.5 POSTOJOVÁ FLEXIBILITA

**Popis:** Dokážeš přejít z jednoho postoje do druhého v zanedbatelném čase.

**Požadavky:** UB12, Obranný postoj nebo Útočný postoj

**Efekt:** přechod z jednoho postoje do druhého se děje instantně, v tomto kole

### 1.6 PŘEDNOSTI OBRANNÉHO POSTOJE

**Popis:** Se správnou výzbrojí dokážeš posílit efektivitu svého obranářského postoje.

**Požadavky:** UB12, Obranný postoj

**Efekt:** +1 k Obrana v Obranném postoji a Mistrném obraném postoji, má-li postava štít, nebo jednu ruku volnou

### 1.7 PŘEDNOSTI ÚTOČNÉHO POSTOJE

**Popis:** Díky svým zbraním dokážeš zvýšit nebezpečnost svého útočného postoje.

**Požadavky:** UB12, Útočný postoj

**Efekt:** +1 k Útok v Útočném postoji a Mistrném útočném postoji, má-li postava obouruční zbraň, nebo zbraně dvě

### 2.1 ZTVRZENÍ TĚLA

**Popis:** Připravíš se přijmout nadcházející ránu, aby tě nepřekvapila.

**Požadavky:** INT 7

**Efekt:** +2 k Přirozená obrana pro následující útok vedený na postavu

**Užití:** aktivní talent, stojí 2 VB

ať první útočník postavu zasáhne či mine, efekt talentu se po prvním útoku vedeném na postavu ztrácí

### 2.2 PEVNÉ ZTVRZENÍ TĚLA

**Popis:** Následující úder na tebe vedený máš dobře zmapovaný; postavíš se mu vyhýbavě, i s očekáváním.

**Požadavky:** Ztvrzení těla, UB6

**Efekt:** +4 k Přirozená obrana pro následující útok vedený na postavu

**Užití:** aktivní talent, stojí 4 VB

ať první útočník postavu zasáhne či mine, efekt talentu se po prvním útoku vedeném na postavu ztrácí

### 2.3 SKÁLOPEVNÉ ZTVRZENÍ TĚLA

**Popis:** Nenecháš se zranit za snadno; tento ubohý výpad protivníka nejspíš jen sjede po tvém brnění.

**Požadavky:** Pevné ztvrzení těla, KNS 8, UB12

**Efekt:** +8 k Přirozená obrana pro následující útok vedený na postavu

**Užití:** aktivní talent, stojí 6 VB

ať první útočník postavu zasáhne či mine, efekt talentu se po prvním útoku vedeném na postavu ztrácí

## 6.2.6 Rozvojové talenty – vykolejení protivníka v boji

\*

Způsoby, jak vyvést protivníka z míry, příp. souboj dříve ukončit. A samotný trénink odloností vůči těmto útokům.

### 1 TVRDOHLAVÝ

**Popis:** Tvrdší lebka, než jeden může čekat; jsi hůře omráčitelný.

**Požadavky:** KNS 6

**Efekt:** +4 k Obrana proti všem pokusům o omráčení

### 2.1 STABILITA

**Popis:** Nenecháš se srazit k zemi tak lehce.

**Požadavky:** KNS 6

**Efekt:** +4 obrana proti Srážení a jiným bojovým technikám vykolejícím protivníka.

### 2.2 PEVNÁ OPORA

**Popis:** Jsi jako skála, položit tě k zemi vyžaduje mnoho úsilí.

**Požadavky:** Stabilita, UB8, KNS 7

**Efekt:** +6 obrana proti Srážení a jiným bojovým technikám vykolejícím protivníka.

### 2.3 ŠTÍTOVÁ HRADBA

**Popis:** Štítem zapřeným v druhé ruce mocně držíš stabilitu, nejsi jen tak srazitelný.

**Požadavky:** UB12, Pevná opora

**Efekt:** +4 k Obrana ke všem pokusům o srazení pro postavu se štítem

### 2.4 SRÁŽENÍ

**Popis:** S tímto talentem dokážeš protivníka svrhnout k zemi.

**Požadavky:** SIL 6, UB4

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo s útočným postihem -8; sražený protivník se bude další kolo zvedat

**Užití:** aktivní talent, stojí 4 VB

**Výjimka:** neplatí pro střelné zbraně

### 2.5 SRÁŽENÍ DVOU

**Popis:** Dokážeš vzít každou rukou jednoho – srazit tak dva protivníky.

**Požadavky:** SIL 7, UB8, Sražení

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo s útočným postihem -12; sražení protivníci se budou další kolo zvedat

**Užití:** aktivní talent, stojí 8 VB

**Výjimka:** neplatí pro střelné zbraně, je třeba mít alespoň jednu ruku volnou

### 2.6 MOCNÉ SRAŽENÍ

**Popis:** Velice nebezpečný, ale efektivní pokus o sražení protivníka.

**Požadavky:** SIL 7, UB12, Sražení

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo s útočným postihem -6 (sražení), -12 (omráčení);

provedení talentu si vyžaduje, že útočící postava bude v následujícím kole také sražená;

sražená postava (vždy) a sražený protivník (pokud bude sražen) se budou další kolo zvedat

**Užití:** aktivní talent, stojí 8 VB

**Kombinování:** V následujícím kole může tehdy již sražená postava užít talentu Shybný (útok ze sraženého stavu)

**Výjimka:** neplatí pro střelné zbraně

## 6.2.7 Rozvojové talenty – bojové finty

\*

Umění poradit si s protivníkem v boji pomocí přístupů, které nejméně čeká.

### 1 ODZBROJENÍ

**Popis:** Dokážeš zneškodnit hrozbu protivníka odzbrojením jeho zbraně z rukou (za předpokladu, že nějakou zbraň má)

**Požadavky:** SIL 6 nebo OBR 6, UB8

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo s útočným postihem -16

**Užití:** aktivní talent, stojí 2 VB

### 2.1 PRONIKAVÝ ÚTOK

**Popis:** Rychlý útok, do kterého vložíš více švihů jak do útoku obyčejného. Jeho použitím zvyšuješ své šance zásahu.

**Požadavky:** SIL 6 nebo OBR 6

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo, útok s bonusem +4

**Užití:** aktivní talent, stojí 2 VB

### 2.2 TÁHLÝ ÚTOK

**Popis:** Dlouhý švih tohoto útoku ti umožňuje zranit dva protivníky stojící vedle sebe.

**Požadavky:** SIL 6 nebo OBR 6, UB4

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo, útok s postihem -6

**Užití:** aktivní talent, stojí 2 VB

### 2.3 PLOŠNÝ NÁPŘAH

**Popis:** V efektivní otočce dokážeš zaútočit na všechny nepřátele, kteří tě bezprostředně obklopují.

**Požadavky:** Táhlý útok, UB8

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo, útok s postihem -6

**Užití:** aktivní talent, stojí 8 VB

## 3 ROZPOZNÁNÍ SLABIN

**Popis:** Dokážeš proměřit svého protivníka a pak využít jeho slabých stránek proti němu.

**Požadavky:** MDR 6

**Efekt:** standární útok s postihem -4; mezitím zkoumáš slabiny protivníka

za každé kolo se ti nachystá bonus +2 (max 4x, tedy až +8), který po ukončení rozpoznávání slabin využíváš v následném (ne jen standardním) útoku

**Užití:** aktivní talent, stojí 1 VB za kolo, lze užít maximálně po 4 kola

**Sčítání:** tento talent si můžeš vzít 2x

(podruhé stand. Útok s postihem jen -2, přičíst bonus z útoku můžeš v jakémkoliv následujícím kole)

### 4.1 VÝPAD

**Popis:** Odvážný útok, kterým se snažíš vážně zranit svého protivníka.

**Požadavky:** OBR 6, UB4

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo, útok s bonusem +4, postih k obraně -4

**Užití:** aktivní talent, stojí 2 VB

### 4.2 ZDRUCJÍCÍ VÝPAD

**Popis:** Mocný útok, určený k vyřazení protivníka.

**Požadavky:** OBR 7, Výpad, UB8

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo, útok s bonusem +8, postih k obraně -8

**Užití:** aktivní talent, stojí 4 VB

### 4.3 UKONČOVACÍ VÝPAD

**Popis:** Útok sloužící k jedinému – usmrcení protivníka.

**Požadavky:** OBR 7, Zdrucující výpad, UB12

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo, útok s bonusem +12, postih k obraně -12

**Užití:** aktivní talent, stojí 8 VB

### 4.4 PŘEDNOSTI VÝPADU

**Popis:** Vylepšil jsi svou výpadovou techniku boje k nebezpečnější – nyní dokážeš ohrožovat protivníka z odstupů .

**Požadavky:** Výpad, UB6

**Efekt:** Výpad, Zdrucující výpad, Ukončovací výpad možno vést na vzdálenost o 1 větší

+1 k Útok na útok vedený Výpadem, Zdrucujícím výpadem, nebo Ukončovacím výpadem

### 5.1 ÚDER ŠTÍTEM

**Popis:** Tupý úder štítem, který protivník jen tak nečeká.

**Požadavky:** UB4

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo, Útok s postihem -8

jedná se o instantní akci (tudíž standardní bojová akce může následovat)

**Užití:** aktivní talent, stojí 4 VB

**Výjimka:** lze použít jen v kombinaci se zbraní o časování útoku 1

### 5.2 ZDRUCUJÍCÍ ÚDER ŠTÍTEM

**Popis:** Mocný útok štítem se snahou o sražení/ omráčení protivníka

**Požadavky:** SIL 7, UB8, Úder štítem

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo, Útok s postihem -12 (sražení), až -20 (omráčení)

jedná se o instantní akci (tudíž standardní bojová akce může následovat)

**Užití:** aktivní talent, stojí 6 VB

**Výjimka:** lze použít jen v kombinaci se zbraní o časování útoku 1

## 6.2.8 Rozvojové talenty – zuřivosti a běsnění

\*

Pojetí boje, ve kterém jde o zasazení strachu do srdcí svých nepřátel, a vlastní vzedmití síly.

### 1.1 BOJOVÝ KŘÍK

**Popis:** Tvůj zuřivý hlas vystraší nejednoho protivníka, který se ti rozhodne oponovat.

**Požadavky:** UB4

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo, uplatňuje se na jednoho protivníka jako dovednost zastrašování s bonusem +8

**Užití:** aktivní talent, stojí 4 VB

### 1.2 BOJOVÝ ŘEV

**Popis:** Hluboký tvůj hlas, rozléhající se po bojišti zamrazí v srdcích tvých nepřátel.

**Požadavky:** UB8, Bojový křik

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo, uplatňuje se na okolní protivníky jako dovednost zastrašování s bonusem +12

**Užití:** aktivní talent, stojí 8 VB

### 2.1 BOJOVÁ ZUŘIVOST

**Popis:** Vkládáš do boje více hrubé síly, což je poznat na tvém výkonu.

**Požadavky:** KNS 6, UB6

**Efekt:** +4 k Útok; po skončení zuřivosti poshit -2 k útoku po zbytek boje

**Užití:** aktivní talent, stojí 6 VB za kolo, lze užít minimálně po 4 kola

**Kombinování:** Nelze kombinovat s dovednostmi Bojové běsnění a Bojové šílenství

### 2.2 BOJOVÉ BĚSNĚNÍ

**Popis:** Tvoje síla běsu po tobě v boji nechá ale pořádnou spoušť.

**Požadavky:** KNS 7, Bojová zuřivost, UB8

**Efekt:** +6 k Útok; po skončení zuřivosti postih -4 k útoku po zbytek boje

**Užití:** aktivní talent, stojí 8 VB za kolo, lze užít minimálně po 4 kola

**Kombinování:** Nelze kombinovat s dovednostmi Bojová zuřivost a Bojové šílenství

### 2.3 BOJOVÉ ŠÍLENSTVÍ

**Popis:** Že ty jsi ale pořádný maniak! Tví protivníci by se měli zamknout do svých hradů a nevylézat, když tě to chytne.

**Požadavky:** KNS 8, Bojové běsnění, UB12

**Efekt:** +8 k Útok; po skončení zuřivosti poshit -6 k útoku po zbytek boje

**Užití:** aktivní talent, stojí 12 VB za kolo, lze užít minimálně po 4 kola

**Kombinování:** Nelze kombinovat s dovednostmi Bojová zuřivost a Bojové běsnění

### 2.4 BĚSNÍCÍ ZVÍŘE 1, 2

**Popis:** Zvířecká zuřivost je ti vlastní, proto v ní vydržíš déle.

**Požadavky:** KNS 7, Bojová zuřivost

**Efekt:** cena za Bojovou zuřivost, Bojové běsnění a Bojové šilenství se ti snižuje o 1 VB za kolo

**Sčítání:** tento talent si můžeš vzít 2x

### 2.5 NÁVAL ZUŘIVOSTI

**Popis:** Pokud jsi zraněný, stáváš se v podrážděnosti nebezpečnějším.

**Požadavky:** KNS 6, Bojová zuřivost, UB8

**Efekt:** +2 k Útok a Obrana, pokud ZB postavy klesnou pod 50%

### 2.6 NÁVAL BĚSU

**Popis:** Jako zraněné zvíře, stáváš se nepříčetným, pokud jsi zraněný.

**Požadavky:** KNS 7, Bojová zuřivost, Nával zuřivosti, UB12

**Efekt:** +4 k Útok a Obrana, pokud ZB postavy klesnou pod 50%

## 6.2.9 Rozvojové talenty – boj beze zbraně

\*

Boj pouze za pomoci končetin, beze zbraní. A jeho rozličné varianty, techniky.

### 1.1 BOJ BEZE ZBRANĚ

**Popis:** Nepotřebuješ zbraně, tvé ruce se stávají soběstačnými v nakládání zranění.

**Požadavky:** -

**Efekt:** +1 k Obrana při boji beze zbraně

### 1.2 VYLEPŠENÝ BOJ BEZE ZBRANĚ

**Popis:** Stáváš se zdatným bojovníkem při použití jen tvých vlastních končetin.

**Požadavky:** SIL 6 nebo OBR 6, UB4, Boj beze zbraně

**Efekt:** +2 k Obrana a +1 k Útok při boji beze zbraně

### 1.3 MISTRNÝ BOJ BEZE ZBRANĚ

**Popis:** V boji beze zbraně jsi nebezpečným protivníkem.

**Požadavky:** SIL 7 nebo OBR 7, UB 8, Vylepšený boj beze zbraně

**Efekt:** +4 k Obrana a +2 k Útok při boji beze zbraně

### 2.1 OPILÝ BOJ

**Popis:** Alkohol v tobě má opačné účinky než u ostatních – zbystřuje tvé bojové schopnosti.

**Požadavky:** Boj beze zbraně, UB 8

**Efekt:** +1 k Útok/Obrana při boji beze zbraně navíc, pokud je postava pod vlivem alkoholu

### 2.2 OPILÝ MISTR

**Popis:** Potřebuješ tak akorát na zahřátí, a hned je z tebe nebezpečný soupeř.

**Požadavky:** Vylepšený boj beze zbraně, UB 12

**Efekt:** +2 k Útok/Obrana při boji beze zbraně navíc, pokud je postava pod vlivem alkoholu

### 3.1 VYŘAZUJÍCÍ ÚDER

**Popis:** Dokážeš položit zákeřný úder na to správné místo; úder, pod kterým se protivník zapotácí, zalapá po dechu.

**Požadavky:** SIL 7 nebo OBR 7, UB8, Vylepšený boj beze zbraně

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo, Útok s postihem -8 pokud úspěšný pak srazení; Útok s postihem -16 (omráčení)

**Užití:** aktivní talent, stojí 6 VB

### 3.2 UZAMČENÍ PROTIVNÍKA

**Popis:** Umiš svého protivníka uzamčít v zápasnickém chvatu tak, že leží bezbranný.

**Požadavky:** SIL 7 nebo OBR 7, UB8, Vylepšený boj beze zbraně

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo, Útok s postihem -16 (u srazeného protivníka -8)

**Užití:** aktivní talent, stojí 1 VB za kolo

**Výjimka:** Uzamčený protivník se může pokoušet každé kolo z chvatu vymanit.

### 3.3 PŘETLAČENÍ

**Popis:** Chytneš svého protivníka, a mrštíš jej dále za sebe; po směru, kterým přišel.

**Požadavky:** SIL 7 nebo OBR 7, UB12, Uzamčení protivníka

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo, Útok s postihem -8, bez zranění!

za každých 8 bodů útoku přetlačení o jednu jednotku (začínaje na standardním -8 postihu z efektu)

(vhodné pro vržení protivníka do pastí, propastí, apod.)

**Užití:** aktivní talent, stojí 4 VB

### 3.4 VYKLOUBENÍ

**Popis:** Jakož velmi nebezpečný zápasník, dokážeš v okamžiku zmrzačit svého protivníka

**Požadavky:** SIL 7 nebo OBR 7, UB8, Vylepšený boj beze zbraně

**Efekt:** bojová akce za 1 kola, Útok s postihem -24 (u srazeného protivníka -16)

**Užití:** aktivní talent, stojí 6 VB

### 4.1 ZÁPASNICKÝ MANÉVR

**Popis:** Dokážeš svého protivníka pěkně zdemolovat – praštit s ním hlavou o zem, nechat jej dopadnout z výšky apod.

**Požadavky:** SIL 7 nebo OBR 7, UB8, Vylepšený boj beze zbraně

**Efekt:** bojová akce za 2 kola, Útok s postihem -10 (u srazeného protivníka -2), zranění +16

**Užití:** aktivní talent, stojí 6 VB

### 4.2 VYLEPŠENÝ ZÁPASNICKÝ MANÉVR

**Popis:** Dokážeš svého protivníka pěkně zdemolovat – a dokážeš to udělat efektivněji, než kdykoliv předtím.

**Požadavky:** SIL 7 nebo OBR 7, UB10, Zápasnický manévr

**Efekt:** bojová akce za 2 kola, Útok s postihem -12 (u srazeného protivníka -4), zranění +20

**Užití:** aktivní talent, stojí 8 VB

### 4.3 MISTRNÝ ZÁPASNICKÝ MANÉVR

**Popis:** Dokážeš svého protivníka neskutečně zlomit, až zapraskají kosti – a to doslova.

**Požadavky:** SIL 8 nebo OBR 8, UB12, Vylepšený zápasnický manévr

**Efekt:** bojová akce za 2 kola, Útok s postihem -16 (u srazeného protivníka -8), zranění +24

**Užití:** aktivní talent, stojí 12 VB

## 5 ROZŠÍŘENÁ STABILITA

**Popis:** Našel jsi v boji beze zbraně svůj střed, posílil stabilitu. Nyní dokážeš vést delší útoky bez toho, aby ses ohrozil.

**Požadavky:** OBR 7, UB8, Boj beze zbraně

**Efekt:** všechny úkony v boji beze zbraně možno vést na střední vzdálenost

## 6.2.10 Rozvojové talenty – kombinování útoků

\*

Ovládání složitějších pohybů v boji; využívání síly z předchozích útoků, zrychlení a sloučení jinak separátních pohybů.

### 1.1 DODATEČNÝ ÚTOK

**Popis:** Jakož velmi schopný bojovník dokážeš udeřit jedním útokem navíc.

**Požadavky:** UB16

**Efekt:** dostává se ti dodatečné standardní bojové akce v tomto kole (zbraně o časování útoků 1, i 1.5)  
dostává se ti standardní bojové akce v tomto kole i v kole následujícím (zbraně o časování útoků 2)

**Užití:** aktivní talent, stojí 8 VB pro zbraně o časování 1, nebo 2  
aktivní talent, stojí 10 VB pro zbraně o časování 1.5

### 1.2 DODATEČNÁ OBRANA

**Popis:** Zdatný a bojem zkušený obránce; když se soustředíš, dokážeš se lépe bránit více útočníkům.

**Požadavky:** UB16

**Efekt:** postih oproti druhému a následujícím Útokům vedeným na postavu se zmenšuje na -2 (běžně -4)

**Užití:** aktivní talent, stojí 8 VB

### 1.3 DODATEČNÁ AKTIVITA

**Popis:** Jako by jsi dokázal natáhnout čas, dokážeš ve svém kole stihnout více.

**Požadavky:** UB20, Dodatečný útok, Dodatečná obrana

**Efekt:** dostává se ti dodatečného aktivního talentu k provedení v tomto kole (zbraně o časování útoků 1, i 1.5)  
dostává se ti aktivního talentu k provedení v tomto kole i v kole následujícím (zbraně o časování útoků 2)

**Užití:** aktivní talent, stojí 12 VB + VB požadavky zvoleného aktivního talentu (pro zbraně o časování 1, nebo 2)  
aktivní talent, stojí 16 VB + VB požadavky zvoleného aktivního talentu (pro zbraně o časování 1.5)

### 2.1 KOMBINOVÁNÍ ÚTOKŮ

**Popis:** Dokážeš zpracovat kombinace svých po sobě jdoucích útoků bez takové námahy.

**Požadavky:** UB8

**Efekt:** -1 VB pro druhé a následující v kolech po sobě jdoucí aktivní talenty (příp. po dvou kolech – časování útoků 2)  
(tj. kombinace speciálních útoků)

### 2.2 MISTROVSKÉ KOMBINOVÁNÍ ÚTOKŮ

**Popis:** Zvládáš zpracovat energii v po sobě jdoucích úderech v rovnováze, ke svému prospěchu.

**Požadavky:** UB12, Kombinování útoků

**Efekt:** -2 VB pro druhé a následující v kolech po sobě jdoucí aktivní talenty (příp. po dvou kolech – časování útoků 2)  
(tj. kombinace speciálních útoků)

## 2.3 ZDVOJENÍ ÚTOKŮ

**Popis:** Dokážeš se v soustředění přičinit k naložení vlastností dvou speciálních útoků do jednoho.

**Požadavky:** UB20, Mistrovské kombinování útoků

**Efekt:** možnost sečíst dva speciální útoky do jednoho (např. v útoku lukem: Posílená střela + Násobná střela) (provedení trvá jen jedno kolo; nelze užít u standardně dvoukolových útoků – např. Zápasnický manévr)

**Užití:** aktivní talent, stojí 8 VB + VB požadavek za užité talenty (pro zbraně o časování 1) aktivní talent, stojí 10 VB + VB požadavek za užité talenty (pro zbraně o časování 1.5)

**Sčítání:** Odlehčení za -2 VB Mistrovského kombinování útoků samozřejmě platí

## 6.2.11 Rozvojové talenty – vrhání předmětů

\*

Nože, hvězdice, sekery a jiné – umění přesnosti i ničivosti.

### 1.1 VRHÁNÍ PŘEDMĚTŮ

**Popis:** S lepší přesností, kterou sis osvojil, dokážeš více potrápít své nepřátele.

**Požadavky:** UB2

**Efekt:** +1 k Útok při boji s vrhacími zbraněmi

**Sčítání:** Pokud má postava talent (Mistrný) Improvizovaný vrh, efekt se uplatňuje i na zbraně v něm zahrnuté

### 1.2 MISTRNÉ VRHÁNÍ PŘEDMĚTŮ

**Popis:** Máš ránu a vypracovaný odhad vzdálenosti; i obyčejný kámen se může ve tvých rukou stát nebezpečným.

**Požadavky:** UB8, Vrhání předmětů, SIL 5, OBR 5

**Efekt:** +2 k Útok při boji s vrhacími zbraněmi

**Sčítání:** Pokud má postava talent (Mistrný) Improvizovaný vrh, efekt se uplatňuje i na zbraně v něm zahrnuté

### 1.3 IMPROVIZOVANÝ VRH

**Popis:** V hodů na cíl jsi dobrý; proto dokážeš házet i předměty, které na tento účel nebyly určeny.

**Požadavky:** OBR 6, UB4, Vrhání předmětů

**Efekt:** postava je schopná vrhu všech malých sečných, či malých bodných zbraní

### 1.4 MISTRNÝ IMPROVIZOVANÝ VRH

**Popis:** Dokážeš použít téměř cokoli jakož vržnou zbraň.

**Požadavky:** SIL 6, UB12, Improvizovaný vrh

**Efekt:** postava je schopná vrhu všech středních sečných, či středních bodných zbraní

+1 k Útok pro všechny možné vržené malé zbraně

### 1.5 DVOJNÁSOBNÝ VRH

**Popis:** Vycvičený ve vnímání cíle, dvě místo jedné dokážeš hodit v jeden čas.

**Požadavky:** UB8, Vrhání předmětů, SIL 5, OBR 5

**Efekt:** postava je schopná vrhu dvou malých vržných zbraní jakož standardní akce (postih -8 pro útok druhou zbraní stále platí)

**Užití:** aktivní talent, stojí 2 VB (4VB v případě zbraní s časováním útoků 1.5)

**Sčítání:** Pokud má postava talent (Mistrný) Improvizovaný vrh, efekt se uplatňuje i na zbraně v něm zahrnuté

### 1.6 MISTRNÝ DVOJNÁSOBNÝ VRH

**Popis:** Tvé dvě ruce jsou sehrané téměř jako jedna; a navíc díky své vypracované koordinaci těla s nimi dokážeš divy.

**Požadavky:** UB12, Dvojnásobný vrh, OBR 7

**Efekt:** postava je schopná vrhu dvou středních vržných zbraní jakož standardní akce +2 k Útok při vrhu dvou malých vržných zbraní

**Užití:** aktivní talent, stojí 4 VB (6VB v případě zbraní s časováním útoků 1.5)

**Sčítání:** Pokud má postava talent (Mistrný) Improvizovaný vrh, efekt se uplatňuje i na zbraně v něm zahrnuté

## 6.2.12 Rozvojové talenty – střelba

\*

Luky a kuše – projektilové zbraně. Ovládání a přizpůsobení jejich střelby, míření, i míry použití těchto zbraní.

### 1 ZADRŽENÍ DECHU

**Popis:** Když v klíčový moment zadržíš dech, nemusí na tebe ostání přijít jakož na skrývajícího se.

Střelba z luků/kuší je přesnější, protože se ti tolik neklepou ruce.

**Požadavky:** KNS 5

**Efekt:** akce za 1 kolo, Ukrývání a Plížení +2, Útok +2 pro dálková zbraně

**Užití:** aktivní talent, stojí 1 VB

**Výjimka:** postavy bez dechu (např. nemrtví inteligentní kostlivci) si nemohou tento talent vzít

### 2.1 POSÍLENÁ STŘELA

**Popis:** Pro tuto střelu dokážeš z potenciálu svého luku/kuše vyždímat o něco více.

**Požadavky:** OBR 6, UB2

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo s bonusem +2 na Útok

**Užití:** aktivní talent, stojí 1 VB

### 2.2 NÁSOBNÁ STŘELA

**Popis:** Pro tuto střelu dokážeš vystřelit z luku více šípů zároveň.

**Požadavky:** OBR 6, UB2, Posílená střela

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo s postihem na Útok -2 (2 šípy) / -6 (3 šípy) / -12 (4 šípy)

**Užití:** aktivní talent, stojí 2 VB

### 2.3 KRYT LUKEM

**Popis:** I svým lukem/kuší se dokážeš v boji bránit zásahům, jako by to byl štít.

**Požadavky:** OBR 6, UB2

**Efekt:** +2 k Obrana v boji nablízko pokud má postava luk jakož vytaženou zbraň

### 2.4 ÚPRAVA HROTŮ

**Popis:** Upravuješ si své hroty šípů/šipek, proto jsi v boji na dálku ještě nebezpečnější.

**Požadavky:** INT 6, UB2, Ruční práce 10

**Efekt:** +1 Útok v boji na dálku

## 6.2.13 Rozvojové talenty – plíživosti

\*

Soustředění se v boji ne jen na hrubou sílu, ale na jiné metody – neslyšitelnosti, neočekávatelnosti, překvapení.

### 1.1 PLÍŽIVÝ ÚTOK 1,2,3,4

**Popis:** Dokážeš svého nepřítele zranit, když to čeká nejméně.

**Požadavky:** útok ze zadu na protivníka, který neví o tvé přítomnosti

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo, útok vedený ze zadu oproti Pasivní obraně

**Užití:** aktivní talent, stojí 2 VB

**Sčítání:** tento talent si můžeš vzít 4x (pro způsobené zranění +0, +4, +8, +12)

### 1.2 TICHÉ ZABITÍ

**Popis:** Dokážeš zneškodnit své nepřátele bez toho, aby vydali jedinou hlásku, prozradili tě.

**Požadavky:** OBR 6, UB2, Plíživý útok

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo s postihem -8 na Útok - na omráčené, spící, či jinak imobilizované nepřátele

**Užití:** aktivní talent, stojí 4 VB

### 1.3 TICHÝ BONUS 1,2

**Popis:** Útočit na své nevědomé protivníky z úkrytů a za zad, to ti jde.

**Požadavky:** Plíživý útok

**Efekt:** +2 k Útok, je-li útok veden Plíživým útokem, Tichým zabitím, Omráčením, nebo Tichou střelou

**Sčítání:** tento talent si můžeš vzít 2x (podruhé je bonus na Útok +4)

### 1.4 OMRÁČENÍ

**Popis:** Umíš se potichu připlížit ke svým obětem a praštit je do toho správného místa na hlavě - omráčit je.

**Požadavky:** OBR 6, UB2, Plíživý útok

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo s bonusem +4 na Útok (omráčení)

**Užití:** aktivní talent, stojí 4 VB

### 2 TICHÁ STŘELA 1,2,3,4

**Popis:** Neslyšná střela může způsobit nejvíce škod. Hlavně pokud nejsi spatřen a protivník ji neočekává.

**Požadavky:** OBR 7, UB4, Posílená střela, útok na protivníka bez vědomí o tvé přítomnosti

**Efekt:** bojová akce za 1 kolo, útok vedený oproti Pasivní obraně

**Užití:** aktivní talent, stojí 2 VB

**Sčítání:** tento talent si můžeš vzít 4x (pro způsobené zranění +0, +2, +4, +6)

### 3.1 UMĚNÍ DÝK

**Popis:** Ovládáš boj s malými bodnými zbraněmi, tedy s dýkami a podobnými.

**Požadavky:** OBR 6, UB2

**Efekt:** +1 Útok s malými čepeli

### 3.2 OSTRÉ PŘEKVAPENÍ 1,2,3,4

**Popis:** Skrýváš své dýky, ale dokážeš s nimi bezprostředně nebezpečně zaútočit.

**Požadavky:** OBR 6, UB8, Umění dýk

**Efekt:** Útok oproti pasivní obraně pro první vedený útok malou čepelí na danou postavu

**Užití:** aktivní talent, stojí 6 VB



**Sčítání:** tento talent si můžeš vzít 4x (způsobené zranění se zvyšuje takto: +0, +4, +8, +12)

**Kombinování:** nelze kombinovat s plíživým útokem (který je útokem ze zálohy/ ze zad, zatímco ostré překv. je přímé)

### 4.1 SHYBNÝ

**Popis:** Dokážeš potrápít nepřítele, když to nečeká. Umíš se ohánět i sražený na kolenou

**Požadavky:** OBR 7, UB4

**Efekt:** postava je schopna útoku (či jiné akce) i v kole, kdy je sražená  
Postih za obranu ale postavě zůstává

**Užití:** aktivní talent, využití této možnosti stojí 2 VB

**Kombinování:** má-li postava talent Nahdoz ze země, pak postih za obranu neplatí, +2 k Útok

### 4.2 KROUTIVÝ

**Popis:** Chytit tě a uzamčít, že budeš bezbranný není jen tak. Umíš vyklouznout.

**Požadavky:** OBR 7, UB4

**Efekt:** TO pro vysvobození se z uzamčení o -4 nižší

### 5.1 PLÍŽIVÝ

**Popis:** I ve skrčené poloze si dokážeš poradit.

**Požadavky:** OBR 6, ne Hovado

**Efekt:** postihy za Útok a Obranu ve skrčené poloze se ti zmenšují na -2

### 5.2 ZAKRSLÝ

**Popis:** Když jsi skrčený, zvládáš spoustu svých dovedností lépe.

**Požadavky:** OBR 6, ne Hovado

**Efekt:** +2 bonus k dovednostem, které postava provádí skrčená

**Výjimka:** týká se pouze Drobné mechaniky, Kapsářství, Kradmosti, Ručních prací, Ukrývání, Zařízení

### 5.3 HOVADO

**Popis:** Tvou nemotornost jsi vypěstoval ve výhodu tím, že jsi již slušně omlácený, hodně toho ustojíš.

**Požadavky:** KNS 6, ne Zakrslý, ne Plíživý

**Efekt:** -2 k max. bonus za zbývající atributu OBR ve zbroji, +1 k Přirozená Obrana

### 6.1 STÍNOVÝ POHYB

**Popis:** Hýbeš se ve stínu tak, že střelec na tebe mířící těžko zamíří.

**Požadavky:** OBR 7, Tma nebo alespoň stín

**Efekt:** +4 k Obrana proti střelným zbraním

**Užití:** aktivní talent, obranná akce pro následující tah protivníka, využití stojí 2 VB

### 6.2 STÍNOVÝ TANEC

**Popis:** Tvůj krutný pohyb ve stínu mate ostatní. Ještě aby tušili, jak tě trefit.

**Požadavky:** OBR 8, Tma nebo alespoň stín, Stínový pohyb

**Efekt:** +6 k Obrana proti střelným zbraním

**Užití:** aktivní talent, obranná akce pro následující tah protivníka, využití stojí 4 VB

## 6.2.14 Rozvojové talenty – kritické útoky

\*

Zákeřnosti, způsoby zraňování protivníků tak, aby se již nezvedli, případně zažili mnohé nepříjemnosti.

### 1.1 KRVÁK

**Popis:** Když někoho zasáhneš do nechráněného místa, víš co přesně je ještě třeba, aby trpěli více.

**Požadavky:** INT 6, UB4

**Efekt:** když způsobíš kritický zásah, způsobíš navíc krvácení s TO lvl své postavy

**Sčítání:** pokud by jsi standardně způsobil kritický zásah krvácení, bonus z tohoto talentu se ti k výsledek TO přičítá

### 1.2 DRÁSAVÝ ÚTOK

**Popis:** Snažíš se zasadit nepříjemnou, otevřenou ránu.

**Požadavky:** OBR 6, Krvák

**Efekt:** Útok s postihem -8, pokud úspěšný způsobuje navíc krvácení TO lvl své postavy

**Užití:** aktivní talent, využití stojí 4 VB

### 1.3 ZÁKEŘNÝ ÚTOK

**Popis:** Jdeš nepříteli prudce proti jeho slabým místům.

**Požadavky:** OBR 6, UB4

**Efekt:** Útok s postihem -8 a šanci na kritický zásah zvýšenou o 2

**Užití:** aktivní talent, využití stojí 4 VB

## 1.4 MISTROVSKÝ ZÁKEŘNÝ ÚTOK

**Popis:** Pokoušíš se o velmi těžký útok, mířený na anatomicky slabé části protivníkovy těla.

**Požadavky:** OBR 7, Zákeřný útok

**Efekt:** Útok s postihem -12 a šancí na kritický zásah zvýšenou o 4

**Užití:** aktivní talent, využití stojí 8 VB

## 2.1 ZNALEC ANATOMIE

**Popis:** Znáš spoustu slabých míst svých protivníků.

**Požadavky:** Léčitelství 20

**Efekt:** +1 k šance na kritický útok

## 2.2 LEPŠÍ KRITICKÝ ÚTOK

**Popis:** Dokážeš svého nepřítele poničit více, než by si myslel.

**Požadavky:** OBR 5, Znalec anatomie

**Efekt:** zranění způsobené kritickými zásahy násobeno koeficientem 1.25 (tj mocnější o ¼ )

## 2.3 MOCNÝ KRITICKÝ ÚTOK

**Popis:** Když si nepřítel myslí, že horší to už nebude, je na omylu. Bude.

**Požadavky:** OBR 7, Lepší kritický útok

**Efekt:** zranění způsobené kritickými zásahy nyní násobeno koeficientem 1.5 (tj mocnější o ½ )

## 6.2.15 Rozvojové talenty – znalost energií

\*

Znalosti projevů energií, a schopnost přiblížení se k nim takovým způsobem, abychom jich využili v náš prospěch.

### 1.1 ZNALOST ELEMENTŮ – ÚTOK

**Popis:** Jsi obeznámený s tím, jak elementy pracují. Dokážeš je lépe zužitkovat v útoku.

**Požadavky:** INT 6

**Efekt:** +1 k Útok při užívání všech možných zbraní, které mají vlastnosti elementálních kouzel přivázaný k sobě

### 1.2 ZNALOST ELEMENTŮ – OBRANA

**Popis:** Jsi obeznámený s tím, jak elementy pracují. Dokážeš je lépe zužitkovat v obraně.

**Požadavky:** INT 6

**Efekt:** +2 k Obrana při užívání kouzelných brnění

### 2.1 ŽIVOTODÁRCE

**Popis:** Dokážeš lépe nakládat s pozitivní energií.

**Požadavky:** INT 6

**Efekt:** -1 k požadavkům EB pozitivní energie

### 2.2 MISTRNÝ ŽIVOTODÁRCE

**Popis:** Dokážeš výborně nakládat s pozitivní energií.

**Požadavky:** INT 7, Životodárce

**Efekt:** -2 k požadavkům EB pozitivní energie

### 2.3 VYSAVAČ ŽIVOTA

**Popis:** Dokážeš lépe nakládat s negativní energií.

**Požadavky:** INT 6

**Efekt:** -1 k požadavkům EB negativní energie

### 2.4 MISTRNÝ VYSAVAČ ŽIVOTA

**Popis:** Dokážeš mistrně nakládat s negativní energií.

**Požadavky:** INT 7, Vysavač života

**Efekt:** -2 k požadavkům EB negativní energie

### 3.1 UŽÍVÁNÍ MAGICKÝCH ARTEFAKTŮ

**Popis:** Rozumíš starým artefaktům a energiím, kterou byli naplněny

**Požadavky:** INT 7

**Efekt:** +1 k efektu artefaktů

### 3.2 NABÍJEČ ARTEFAKTŮ

**Popis:** Rozumíš starým artefaktům velice, dokonce chápeš kouzelné techniky, se kterými byly naplněny.

**Požadavky:** INT 8, Užívání magických artefaktů

**Efekt:** -2 pro EB náročnost při nabíjení artefaktů energií

(za předpokladu zvládnutí daného druhu en. – min. trénované odvětví energií)

### 4.1 ZVÝŠENÁ KAPACITA 1,2,3,4

**Popis:** Tvé rezervy pojetí energií se trénováním zvětšily.

**Požadavky:** INT 6

**Efekt:** jednorázový bonus +4 k EB

**Sčítání:** tento talent si můžeš vzít 4x

### 4.2 NÁRŮST KAPACITY

**Popis:** Najednou jsi větší myslí, tvé předpoklady k pojetí energií se rozrostly.

**Požadavky:** INT 7, Zvýšená kapacita 4

**Efekt:** +1 k EB/level

### 4.3 ENERGIČKÁ BATERIE

**Popis:** Dokážeš si ze všeho špatného a ničícího (co do energií) vybrat i něco dobrého.

**Požadavky:** MDR 6

**Efekt:** při zásahu kouzlem útlum zranění o 2; 1 bod putuje k obnově EB

### 4.4 VYLEPŠENÁ ENERGIČKÁ BATERIE

**Popis:** Dokážeš si ze všeho špatného a ničícího (co do energií) vybrat spoustu dobrého.

**Požadavky:** MDR 7, Energičká baterie

**Efekt:** při zásahu kouzlem útlum zranění o 4; 2 body putují k obnově EB

### 4.5 MOCNÁ ENERGIČKÁ BATERIE

**Popis:** Zásahy energií tě mohou nabudit k životu.

**Požadavky:** MDR 8, Vylepšená energetická baterie

**Efekt:** při zásahu kouzlem útlum zranění o 6; 4 body putují k obnově EB

### 5.1 ZNALÉ MAGICKÉ ODVĚTVÍ

**Popis:** Znalost umění ovládání tohoto typu energií z tebe dělá efektivnějšího sesilatele.

**Požadavky:** INT 6

**Efekt:** + 1 k efektu kouzel (ve smyslu přičtení síly kouzla v EB navíc)

**Sčítání:** tento talent si můžeš vzít 4x (pro čtyři různé magické odvětví)

### 5.2 TRÉNOVANÉ MAGICKÉ ODVĚTVÍ

**Popis:** Trénovanost umění ovládání tohoto typu energií z tebe dělá schopného sesilatele.

**Požadavky:** INT 7, Znalé magické odvětví (toto konkrétní)

**Efekt:** + 2 k efektu kouzel (ve smyslu přičtení síly kouzla v EB navíc)

**Sčítání:** tento talent si můžeš vzít 2x (pro dvě různé magické odvětví)

### 5.3 SPECIALIZOVANÉ MAGICKÉ ODVĚTVÍ

**Popis:** Specializace umění ovládání tohoto typu energií z tebe dělá mistrného sesilatele.

**Požadavky:** INT 8, Trénované magické odvětví (toto konkrétní)

**Efekt:** + 4 k efektu kouzel (ve smyslu přičtení síly kouzla v EB navíc)

### 6.1 ZNALOST ROVIN

**Popis:** Ovládání kouzel, které mají co do činění s rovinami ti přijde snazší.

**Požadavky:** INT 6

**Efekt:** -1 pro požadavky za EB za kouzla rovinná

### 6.2 MISTRNÁ ORIENTACE V ROVINÁCH

**Popis:** Ovládání kouzel, které mají co do činění s rovinami je tvou předností.

**Požadavky:** INT 7, Znalost rovin

**Efekt:** -2 pro požadavky za EB za kouzla rovinná

### 7.1 ODOLNOST PROTI ELEMENTU

**Popis:** Zvyklý na útrapy, který daný element přináší, stal jsi se proti němu odolný.

**Požadavky:** INT 7

**Efekt:** +2 k Obrana proti konkrétnímu elementu

(kyselina/voda/dřevo/ohně/kov/země/kámen/chlad/vzduch/hluk/blesk)

**Sčítání:** tento talent si můžeš vzít 4x (pro čtyři zvolené elementy)

### 7.2 ODOLNOST PROTI PROKLETÍ

**Popis:** Znalý negativních energií, tyto kouzla pro tebe nepředstavují takové nebezpečí.

**Požadavky:** INT 7

**Efekt:** +2 k Obrana proti prokletí

### 7.3 ODOLNOST PROTI ZHOUBĚ

**Popis:** Znalý nekrotických energií, tyto kouzla pro tebe nepředstavují takové nebezpečí.

**Požadavky:** INT 7

**Efekt:** +2 k Obrana proti zhoubě

### 7.4 ODOLNOST PROTI PSIONICE

**Popis:** Znalý psionických energií, tyto kouzla pro tebe nepředstavují takové nebezpečí.

**Požadavky:** INT 7

**Efekt:** +2 k Obrana proti psionice

### 7.5 ODOLNOST PROTI ILUZÍM

**Popis:** Znalý iluzivních energií, tyto kouzla pro tebe nepředstavují takové nebezpečí.

**Požadavky:** INT 7

**Efekt:** +2 k Obrana proti iluzím

### 8.1 VYPUDITEL

**Popis:** Mezi nehmotnými bytostmi vzbuzuješ odpor, proto je dokážeš snáze vyhnat.

**Požadavky:** CHR 7, ne Vábnička

**Efekt:** +2 ke snahám odvracení bytostí

### 8.2 VÁBNIČKA

**Popis:** Pro nehmotné bytosti jsi zajímavý, snáze se ti s nimi dostává do kontaktu.

**Požadavky:** CHR 7, ne Vypuditel

**Efekt:** +2 ke snahám přivolání bytostí

### 9.1 NEKROMIL

**Popis:** Ve vědách o nemrtvých exceluješ. Kouzla s nimi spjatá pro tebe nejsou tak těžká.

**Požadavky:** INT 7

**Efekt:** -1 pro požadavky za EB za kouzla zhoubná

### 9.2 NEKROKRÁL

**Popis:** Nemrtví tě fascinují. Máš z jejich ovládní opravdovou nefalšovanou radost.

**Požadavky:** INT 8, Nekromil

**Efekt:** -2 pro požadavky za EB za kouzla zhoubná

### 10.1 VYSÁVÁNÍ DUŠÍ

**Popis:** Dokážeš ze svého nepřítele vysát energický potenciál.

**Požadavky:** INT 6

**Efekt:** útok vůle oproti na nepřítelevě vůli, s postihem -16;  
při úspěchu je na kolo sražen, za zranění je mu uzmut počet EB v náš prospěch

**Užití:** aktivní talent, stojí 6 EB

### 10.2 DRASTICKÉ VYSÁVÁNÍ DUŠÍ

**Popis:** Dokážeš ze svého nepřítele vyždímat energický potenciál.

**Požadavky:** INT 7, Vysávání duší

**Efekt:** útok vůle oproti na nepřítelevě vůli, s postihem -12;  
při úspěchu je na kolo sražen, za zranění je mu uzmut počet EB v náš prospěch

**Užití:** aktivní talent, stojí 12 EB

### 11.1 ODSTAVENÍ ENERGIÍ

**Popis:** V okamžiku odeženeš proudy energií okolo místa; děláje zdejší prostor náročný na sesílání kouzel.

**Požadavky:** INT 6

**Efekt:** všechny kouzla v okolí stojí o 2EB více

**Užití:** aktivní talent, stojí 4 EB

### 11.2 VYLEPŠENÉ ODSTAVENÍ ENERGIÍ

**Popis:** V okamžiku odhrneš proudy energií okolo místa; děláje zdejší prostor velmi náročný na sesílání kouzel.

**Požadavky:** INT 7, Oddstavení energií

**Efekt:** všechny kouzla v okolí stojí o 4EB více

**Užití:** aktivní talent, stojí 8 EB

### 11.3 MOCNÉ ODSTAVENÍ ENERGIÍ

**Popis:** Vymeteš pryč proudy energií, že z místa témeř nikdo nevymáčkne silnější kouzlo.

**Požadavky:** INT 8, Vylepšené odstavení energií

**Efekt:** všechny kouzla v okolí stojí o 8EB více

**Užití:** aktivní talent, stojí 16 EB

### 6.2.16 Rozvojové talenty – tvárnost energií

\*

Schopnosti upravení si projeví kouzla k obrazu svému – skutečně tak, jak je potřebujeme aby se chovaly.

#### 1.1 ZRYCHLENÍ KOUZLA

**Popis:** Dokážeš urychlit čas potřebný k vyvolání kouzla.

**Požadavky:** INT 7

**Efekt:** kouzlo trvající 1kolo vytvořeno jako instatní akce; kouzlo trvající 2 kola vytvořeno jako jednokolové kouzlo

**Užití:** aktivní talent, stojí 2x běžné EB kouzla

#### 1.2 ZPOMALENÍ KOUZLA

**Popis:** Dokážeš si ulehčit energickou tíhu kouzla tím, že protáhneš čas potřebný k vyvolání.

**Požadavky:** INT 7

**Efekt:** kouzlo trvající 1kolo trvá 2 kola; jeho EN změněna na dvě 1/2 EN v oněch dvou kolech

(tedy za delší čas můžeme seslat kouzla, které by jsme standartně nebyli schopni seslat)

**Užití:** aktivní talent, stojí běžnou hodnotu EB kouzla

#### 1.3 ZESÍLENÉ KOUZLO

**Popis:** Dokážeš zesílit efekt daného kouzla.

**Požadavky:** INT 7

**Efekt:** kouzlo má vyšší účinnost

**Užití:** aktivní talent, např. 1.5x účinnější kouzlo stojí 1.5x běžné EB kouzla

#### 1.4 ZESLABENÉ KOUZLO

**Popis:** Dokážeš vytvořit úspornou verzi kouzla.

**Požadavky:** INT 8, Zesílené kouzlo

**Efekt:** kouzlo má nižší účinnost

**Užití:** aktivní talent, např. 0.5x účinnější kouzlo stojí 0.5x běžné EB kouzla

#### 1.5 TICHÉ KOUZLO

**Popis:** Tebou utvořené kouzlo nebude vytvářet žádné hluky.

**Požadavky:** INT 7

**Efekt:** kouzlo je neslyšitelné

**Užití:** aktivní talent, stojí 1.5x běžné EB kouzla

#### 1.6 NEVIDITELNÉ KOUZLO

**Popis:** Utvoříš kouzlo, které běžní magicky neobdaření nedokáží spatřit.

**Požadavky:** INT 8, Tiché kouzlo

**Efekt:** kouzlo je neviditelné

**Užití:** aktivní talent, stojí 2x běžné EB kouzla

#### 1.7 ATYPICKÉ KOUZLO

**Popis:** Tebou utvořené kouzlo je utvořené atypickou technikou.

**Požadavky:** INT 7

**Efekt:** kouzlo dá znalcům rozpoznávání kouzel postih +10 na rozpoznání, či zlomení

**Užití:** aktivní talent, stojí 1.5x běžné EB kouzla

#### 1.8 EXOTICKÉ KOUZLO

**Popis:** Tebou utvořené kouzlo je utvořené téměř neznámým způsobem.

**Požadavky:** INT 8, Atypické kouzlo

**Efekt:** kouzlo dá znalcům rozpoznávání kouzel postih +20 na rozpoznání, či zlomení

**Užití:** aktivní talent, stojí 2x běžné EB kouzla

#### 1.9 DÉLE TRVAJÍCÍ KOUZLO

**Popis:** Toto kouzlo trvá po delší dobu.

**Požadavky:** INT 8

**Efekt:** změněná doba trvání

**Užití:** aktivní talent, např. dvojnásobnou dobu trvající kouzlo (tj. po dva tahy) stojí 2x běžné EB kouzla

#### 1.10 ŠIRŠÍ KOUZLO

**Popis:** Tvé kouzlo má široký záběr do prostoru.

**Požadavky:** INT 8

**Efekt:** kouzlo pokryje širší plochu

**Užití:** aktivní talent, např. dvakrát tak široké kouzlo stojí 2x běžné EB kouzla

## 1.11 ZAMĚŘENÉ KOUZLO

**Popis:** Dokážeš se zaměřit na svůj cíl – na kterém vznikne dané kouzlo.

**Požadavky:** INT 8, Instantní kouzlo

**Efekt:** nepotřebuješ kouzlo přemísťovat dotykově, či vzduchem; vznikne přímo na tvém (přímo viditelném!) cíli

**Užití:** aktivní talent, stojí 2x běžné EB kouzla

## 2.1 PURIFIKACE KOUZLA

**Popis:** V přípravě vyčistíš energie obsáhlé v daném kouzlu tak, aby jich k seslání kýženého efektu postačovalo méně.

**Požadavky:** INT 7, Znalost: Mystika 20

**Efekt:** připravíš si vybrané čisté okolní energie k seslání konkrétního kouzla; toto kouzlo pak stojí o 8 EB méně

**Užití:** aktivní talent, stojí 4EB

## 2.2 MISTRNÁ PURIFIKACE KOUZLA

**Popis:** Pročistíš okolní proudy energií natolik, že se stanou přímo příhodné k seslání tvého kouzla.

**Požadavky:** INT 8, Purifikace kouzla

**Efekt:** připravíš si vybrané čisté okolní energie k seslání konkrétního kouzla; toto kouzlo pak stojí o 16 EB méně

**Užití:** aktivní talent, stojí 8EB

## 3 TOČENÍ CÍLENÉHO KOUZLA

**Popis:** Cílenému kouzlu, které na svůj cíl vyšeš, dokážeš stočit trajektorii. Toho můžeš využít, jak nemáš přímý výhled.

**Požadavky:** Zaměřené kouzlo, nebo Znalost: Mystika 20

**Efekt:** schopnost zasáhnout cíleným kouzlem cíl mimo zorné pole (max. o 90 stupňů otočený od střely)

(bez talentu: je třeba mít na protivníka přímý výhled)

**Užití:** aktivní talent, stojí 4EB + EB kouzla

## 6.2.17 Rozvojové talenty – dovednostní

\*

Rozšiřují možnosti dovedností nad jejich běžné hranice – naučení se tak speciálním, unikátním schopnostem, apod.

### 1.1 NADHOZ ZE ZEMĚ

**Popis:** I když tě srazí, dokážeš se v elegantním švihů znovu dostat na své nohy.

**Požadavky:** Akrobacie 20

**Efekt:** vstávání ze sražené polohy jakož pohybová akce

**Užití:** aktivní talent, stojí 2VB

### 1.2 PŘESKAKOVÁNÍ PROTIVNÍKŮ

**Popis:** Kdyby tě obklíčili, nahnali do slepé uličky, pak věř, že schopný akrobat jako ty už si dokáže poradit.

**Požadavky:** Akrobacie 40

**Efekt:** přeskočení protivníka (na čtvereček za něj) jakož pohybová akce

**Užití:** aktivní talent, stojí 8VB

### 2.1 VYTRVALOST

**Popis:** Zvládáš běhat dlouhé vzdálenosti bez toho, aby tě to vyčerpávalo.

**Požadavky:** Atletika 20

**Efekt:** schopnost pohybu během (200% pohybová rychlost) bez vyčerpávání VB  
avšak max. po dobu ¼ dne, poté se VB odečítají standardně

### 2.2 ZLEPŠENÝ SPRINT

**Popis:** Jsi opravdu neskutečně rychlý; těžko by se ti někdo vyrovnal v běhu na krátké vzdálenosti.

**Požadavky:** Atletika 40

**Efekt:** schopnost pohybu sprintem je nyní 400% pohybová rychlost (standardně 300%); únava 1VB/kolo stále platí

### 3.1 ZMIZÍK

**Popis:** Dokážeš si namíchat takové přísady, které rozpouští písmo.

**Požadavky:** Bylinkářství 20, Padělání 20

**Efekt:** schopnost upravovat psané listiny – originály k vlastním potřebám

### 3.2 ROUBOVÁNÍ ROSTLIN

**Popis:** Při troše snahy (a nutné trpělivosti při pěstování) dokážeš spojit dvě rostliny v jednu.

**Požadavky:** Bylinkářství 40

**Efekt:** schopnost upravit si efekty přísad do alchymistických extraktů (nutno ale vypěstovat)

### 5 ZLODĚJSKÁ KLIDNÁ RUKA

**Popis:** Zámků a klíčových děr jsi už „udělal“ spousta, takže se jimi nenecháš vyvést z míry.

**Požadavky:** Drobná mechanika 20

**Efekt:** paklíč se ti již v zámku nikdy nezalomí

### 6 ZASTRAŠENÍ OD AKCE

**Popis:** Rychlým šklubnutím těla spojeným s přísným výrazem ve tváři dokážeš odradit protivníka od akce.

**Požadavky:** Iniciativa 20, Zastrasování 20, CHR 6

**Efekt:** instantní akce; pokud úspěšná (protivník nepřehodí naše zastrašení odhalením motivu), pak protivník pokračuje v boji až po nás, nehledě na to, zda-li si hodil vyšší číslo v iniciativě

**Užití:** aktivní talent, stojí 1VB

### 7 OBJEVENÍ JAZYKA

**Popis:** Protože jsi velmi bystrý v jazykovědě, pochytil jsi z okolí znalost jazyka, který ti ještě před časem nebyl znám.

**Požadavky:** Jazykověda 20

**Efekt:** můžeš si zvolit znalost dalšího jazyka

### 8 ZAŠLAPÁVÁNÍ ZE SEDLA

**Popis:** Své zvíře ovládáš v boji tak, že jsi schopný jeho pomocí zašlapávat protivníky do země.

**Požadavky:** Jezdectví 20

**Efekt:** +4 k Útok při boji ze sedla

**Užití:** aktivní talent, stojí 2VB

### 9.1 ZLODĚJSKÁ VYNALÉZAVOST

**Popis:** Pokud tě někdy dříve trápilo to, že jsi ukradl označené zboží (viditelné, že kradené), teď tě to už trápit nemusí.

**Požadavky:** Kapsářství 20, Bylinkářství 20

**Efekt:** schopnost smazat značky osobního vlastnictví z kradeného zboží

### 9.2 MISTRNÁ KRÁDEŽ

**Popis:** Dokážeš sebrat neohrabané s obdivnou elegancí.

**Požadavky:** Kapsářství 40

**Efekt:** TO při krádeži předmětu o určité velikosti o -10 nižší (např. středně velký předmět dříve TO+20, nyní TO+10)

### 10.1 KOVÁŘSKÁ SÍLA

**Popis:** Zocelil sis ruce tvrdou prací u výhně a kovadliny.

**Požadavky:** Kovářství 20

**Efekt:** +1 k Síla

### 10.2 MECHATRONIK

**Popis:** Vše co se týká kovů, odlívání, provazování a skládání brnění jedním slovem zbožnuješ.

**Požadavky:** ne Lesní typ, ne Dítě divočiny, Kovářství 20, Zařízení 20

**Efekt:** +1 k zbytková OBR jakéhokoliv středního, či těžkého brnění, které vyrobíš

### 10.3 ZPRACOVÁNÍ TĚŽKÝCH BRNĚNÍ

**Popis:** Protože jsi toho již nakoval spousta, víš jak má vypadat to správné, a do boje účinné těžké brnění.

**Požadavky:** Kovářství 40

**Efekt:** +1 k Obrana zbroje pro všechny vlastnoručně zhotovené těžké zbroje

### 11.1 PŘÍZRAK

**Popis:** V tichém pohybu jsi přeborníkem; našlapování s opatrností máš zažité, rychlejší provedení pro tebe nic není.

**Požadavky:** Kradmost 20

**Efekt:** schopnost plížit se rychlostí chůze

### 11.2 TEMNÝ

**Popis:** Tvé pohyby jsou zahaleny temnotou. Má se za to, že jsi stále ve stínu (i kdyby jsi byl na přímém slunci).

**Požadavky:** Kradmost 40

**Efekt:** talenty Stínový pohyb/ Stínový tanec možno použít vždy  
-4 pro TO skrývání

### 12.1 REHABILITACE

**Popis:** Naučený pomáhat kriticky zraněným, dokážeš jim pomoci překonat následky, která by jinak byly trvalé.

**Požadavky:** Léčitelství 20

**Efekt:** schopnost odstranit následky mrzačení kritickými útoky (1 bod následku za jeden den)  
aby bylo možno talent užít na zraněného, musí již být vyléčen – plný počet ZB

### 12.2 TLAKOVÉ BODY

**Popis:** Vyznáš se, kde po těle leží tlakové body, na které se dá soustředit, chceš-li na nich něčeho dosáhnout.

**Požadavky:** Léčitelství 40

**Efekt:** +4 ke všem pokusům o omráčení

### 13 STAROŽITNÍK

**Popis:** Ve starém haraburdí se prohrabuješ a vyhledáváš výhodné nabídky; snáže poznáš, jakou má předmět cenu.

**Požadavky:** Obchod 20

**Efekt:** +8 ke všem pokusům o identifikaci neznámých předmětů

### 14 ZPOCHYBNIVÝ

**Popis:** Nenecháš se jen tak snadno někým jiným ovládat.

**Požadavky:** Odhalení motivu 40

**Efekt:** pokud je postava pod kontrolou psionika, psionik si musí házet na udržení kontroly při každém novém příkazu

### 15 ČTENÍ ÚMYSLŮ

**Popis:** Poznáš dle tónů a postojů, co je předmětem sledovaného rozhovoru.

**Požadavky:** Odposlouchávání 20

**Efekt:** +8 k čtení ze rtů, nebo odposlouchávání rozhovorů v neznámém jazyce

### 17 VODNÍ SKOK

**Popis:** Jen několik málo dokázalo ovládnout tento um – odrazit se od vodní hladiny.

**Požadavky:** Atletika 20, Plavání 20, OBR 7

**Efekt:** schopnost použít vodní hladinu jako odrazovou plochu mezi dvěma skoky (pouze jednou!)

**Užití:** aktivní talent, stojí 8VB

### 18 POCTIVÝ PRACANT

**Popis:** Široko daleko v okolí jsi za pracovníka, který dokáže odvést svou práci dobře. Tvá reputace tě předchází.

**Požadavky:** Povolání 20

**Efekt:** postih za kvalitu odvedené práce způsobený předchozími nezdary (negativní reputace) pro tebe neplatí

### 19 TRAGÉD

**Popis:** Ze svého předstírání tělesných utrpení a nemocí děláš uplné divadlo.

**Požadavky:** Předstírání 20

**Efekt:** +8 k Učinkování: Divadlo

### 20.1 TRAPER

**Popis:** Jsi rozvážným lovcem – nemusíš se hnát za kořistí, radši si s rozvahou připravíš své pastičky.

**Požadavky:** Drobná mechanika 20, Přežití 20

**Efekt:** -10 k TO lovení zvěře, je-li užito pastí

### 20.2 SMYSL PRO PŘÍRODU

**Popis:** V přírodě jsi vyrůstal; a chápeš tak snadno její pozitivní účinky.

**Požadavky:** Přežití 40, nebo Přežití 20 a Bylinkářství 20

**Efekt:** +2 k rychlosti léčení za den v přírodním prostředí (standardně nabývá postava pouze velikosti KNS/den)

### 21.1 SUVENÝRISTA

**Popis:** Cetky ze zvířat dokážeš vyreparovat mistrně; skutečně pak vypadají impozantně.

**Požadavky:** Ruční práce 20, Přežití 20

**Efekt:** všechny trofeje získané ze zvířat (drápy, zuby, kůže) mají 200% prodejní cenu (navíc, bez tohoto talentu by jsi byl schopný ze zvířat dostat pouze kůži)

### 21.2 ZPRACOVÁNÍ LEHKÝCH BRNĚNÍ

**Popis:** Kůže a prošívky dokážeš zhotovit pro skutečnou účinnost, ne prto parádu.

**Požadavky:** Ruční práce 40

**Efekt:** +1 k Obrana zbroje pro všechny vlastnoručně zhotovené lehké zbroje

### 21.3 ZPRACOVÁNÍ STŘEDNÍCH BRNĚNÍ

**Popis:** Tebou složené střední zbroje jsou ukázkou správného zbrojířství – a mnohý zákazník by ti mohl děkovat.

**Požadavky:** Ruční práce 20, Kovářství 20

**Efekt:** +1 k Obrana zbroje pro všechny vlastnoručně zhotovené střední zbroje

### 22.1 PEČLIVOST PROVEDENÍ

**Popis:** Dokážeš se soustředit na svůj výkon. Trvá ti sice o něco déle, ale stojí za to.

**Požadavky:** Soustředění 20

**Efekt:** +8 k výsledkům dovedností prováděným v jednom kole, oproti statické hodnotě (např. páčení zámeků, skok) ověření dovednosti standardně trvající po jedno kolo trvá v pečlivém provedení kola dvě



### 22.2 PEČLIVOST ÚTOKU

**Popis:** I v boji dokážeš uplatnit svou pečlivost. Obětuješ sice rychlost, ale můžeš získat na efektu

**Požadavky:** Soustředění 40

**Efekt:** +2 k Útok pro standardní útok, příp. jednokolové talenty  
provedením ovšem postava ztrácí nejen bojovou akci, ale i pohybovou akci v témže kole

### 23.1 VISENÍ VE VÝŠCE

**Popis:** Když šplháš po překážkách do výšky, dokážeš se udržet jednou rukou.

**Požadavky:** Šplh 20

**Efekt:** schopnost užívat jednu ruku při šplhu ke standardní akci  
schopnost užívat dvě ruce při šplhu, za předpokladu, že se jedná o dvě zdi na sebe přilehlé (90 stupňů a více)

**Výjimka:** užíváme-li tohoto talentu, v tomto kole postava již nešplhá výše

### 23.2 ODSKAKOVÁNÍ

**Popis:** Naučil ses odrazu i z vertikálních ploch.

**Požadavky:** Šplh 20, Atletika 20

**Efekt:** schopnost skákat ze šplhaných ploch (do dálky, kterou určí Atletika – dle standardních vzdáleností)

**Užití:** aktivní talent, stojí 2VB

### 23.3 ODRAZ VZAD / RYCHLOVÝLEZ

**Popis:** Zdi v tvé cestě ti mohou posloužit k provedení opravdu nečekaných triků.

**Požadavky:** Šplh 20, Akrobacie 20

**Efekt:** schopnost odrazení se od zdi saltem vzad (dopadnutí o jednu jednotku vzad)

schopnost vyšplhat překážku o výšce dané skákáním do výše x2 (viz Akrobacie), a to v jedné pohybové akci

**Užití:** aktivní talent, stojí 4VB

### 24.1 ZNALOST NEROSTŮ

**Popis:** Protože máš zkušenosti s drahými kovy a jejich vypreparováním, dokážeš si zvýšit svůj výnos z těžby.

**Požadavky:** Těžba 20, INT 6

**Efekt:** schopnost prodat drahé kovy získané z těžby za 150% své ceny

### 24.2 KAMENODRTIČKA

**Popis:** Nadrtil jsi tupých kamínek spousty, proto ať se tví protivníci obávají, jak by mohly dopanout jejich hlavy.

**Požadavky:** Těžba 40

**Efekt:** +1 k Útok drtivými zbraněmi

### 26.1 SKRÝVÁNÍ PASTÍ

**Popis:** Přesně víš, jak ukrýt své pasti k nemilému překvapení svých nepřátel.

**Požadavky:** Ukrývání 20, Zařízení 20

**Efekt:** +8 k Ukrývání pro ukrývání pastí

### 26.2 SKRÝVÁNÍ PŘEDMĚTŮ PO TĚLE

**Popis:** Kdyby došlo na osobní prohlídky – jestli náhodou nenesesh něco, co se nemá – jen tak by ti to nenašli.

**Požadavky:** Ukrývání 20

**Efekt:** +8 k Ukrývání pro ukrývání předmětů po vlastním těle

### 27 BYSTROST VNÍMÁNÍ

**Popis:** Dokážeš přečíst každou živou bytost; stačí ti jeden pohled a hned víš, co je zač, co můžeš očekávat.

**Požadavky:** Všímavost 20

**Efekt:** schopnost vyzorovat ZB cíle, jeho únavu (fyzickou, mentální), přednosti (bojový styl, apod.)

### 28.1 OHŇOSTROJ

**Popis:** Jiskřičky, plejády barviček – to je tvoje; jsi rád, jakmile dokáží udělat pořádné vystoupení a rachotu.

**Požadavky:** Výbušniny 20

**Efekt:** +8 k Výbušniny pro všechny neničivé výtvoř (mohou být vizuální podívanou, či hlučné)

### 28.2 PYROMAN

**Popis:** Hořte ohničci, hořte! Alespoň že své hořlaviny a výrobky na nich založené zhotovíš skvěle.

**Požadavky:** Výbušniny 40

**Efekt:** +4 k efektu všech hořlavin

### 29.1 PRINCIP TECHNICKÝCH ZAŘÍZENÍ

**Popis:** Týkajíc se ovládnání zařízení založené na technické bázi, vyznáš se.

**Požadavky:** Zařízení 20, Znalost: Technika 20

**Efekt:** +8 k Zařízení, týkajíc se techniky

**Výjimka:** pro složitější zařízení na technicko-energickém základu bonus pouze +4, ledaže známe oba talenty principů

### 29.2 PRINCIP MAGICKÝCH ZAŘÍZENÍ

**Popis:** Víš moc dobře, jakými způsoby koluje energie v zařízeních; proto je ti jejich ovládnání vlastní.

**Požadavky:** Zařízení 20, Znalost: Mystika 20

**Efekt:** +8 k Zařízení, týkajíc se magických artefaktů

**Výjimka:** pro složitější zařízení na technicko-energickém základu bonus pouze +4, ledaže známe oba talenty principů

### 30.1 MUČITEL

**Popis:** Jakož dluholetý adept mučírny dokážeš poznat, co na koho zabere; jak je přinutit k doznání.

**Požadavky:** Zastrasování 20, Zařízení 20

**Efekt:** +8 k Zastrasování, je-li užito mučení

### 30.2 HROZIVÝ

**Popis:** Pověš jim téměř všechno, čeho se obávají a nechtějí to slyšet; moc dobře víš, co na ně zabírá.

**Požadavky:** Zastrasování 20, Předstírání 20

**Efekt:** +8 k Zastrasování, je-li užito slovní zastrasování

### 30.3 PROBOŘENÍ PSYCHIKY

**Popis:** Jsi o dost horší, než by byl býval tvůj protivník čekal, i když se připravoval.

**Požadavky:** Zastrasování 40

**Efekt:** protivník ztrácí proti postavě útočné bonusy (dané bojovým rozjímáním, specializacemi proti protivníku, apod.)

### 31.1 PŘEDÁVÁNÍ ZNALOSTÍ

**Popis:** Vše co ses naučil dokážeš nejen zužitkovat ve svůj vlastní prospěch, ale i předat ostatním.

**Požadavky:** Znalost (libovolná) 20

**Efekt:** schopnost učit ostatní postavy všem tvým dovednostem nad 20

(míra učení probíhá dle INT studenta, kde 1-2 = 1 dov/4 dny, 3-4 = 1/ 3 dny, 5-6 = 1/ 2 dny, 7+ = 1/den)

### 31.2 MOUDROSTI POZNÁNÍ

**Popis:** Dosáhl jsi obrovské znalosti; takové, které jen tak někdo nedosáhne. A to tě změnilo.

**Požadavky:** Znalost (libovolná) 40

**Efekt:** +1 k MDR

### 32.1 SPŘÍZNĚNÍ SE ZVÍŘETEM

**Popis:** Své jízdni zvíře dokážeš přesvědčit, aby ti patřičně věřilo. Je ti pak oddanější.

**Požadavky:** Zvířata 20

**Efekt:** +8 k Jezdectví pro jedno vlastní zvíře (na ostatní neplatí)

### 32.2 BOJOVÝ VÝCVIK ZVÍŘAT

**Popis:** Vychváváš své zvířata tak, aby byla připravena do bojových situací.

**Požadavky:** Zvířata 40

**Efekt:** +2 k Útok (dokáže-li zvíře útočit), +2 k Obrana pro tvé zvíře v boji