

Akrobacie



Dokážeš držet rovnováhu, bezpečněji skákat a lézt tam kde ostatní ztrácí nervy.

Pravidlo: Při zkouškách vztahujících se k této dovednosti si k hodů připočti bonus na pohyb.

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Atletika



Jsi fyzicky zdatný a dokážeš lépe běhat, skákat, šplhat a plavat.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Balvan



Tvoje schopnosti s magií země pokročily.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje: Skill:magie_zeme_1

Odstraňování pastí

Dokážeš rozpoznat, zneškodnit nebo obejít různé druhy pastí a nástrah.

Pravidlo: Při zkouškách vztahujících se k této dovednosti si k hodů připočti bonus na hledání.

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Odvrácení z boje



Dokážeš nemagické zvíře zahnat nebo uklidnit tak, že se stáhne z boje.

Pravidlo: Zaplat 2 magy a hod <hod> + <CHAR> + <bonus pro zvířata> + <dodatečné magy> a pokud hodíš ≥ než zvíře <hod> + <level> + <vůle bojovat>, zvíře uteče z boje.

Kdo může použít: kdo má dovednost
Vyžaduje: Skill:znalost_zvirat

Otevírání zámků

Jsi zručný v manipulaci se zámky a dokážeš otevřít většinu mechanických zámků.

Pravidlo: Při zkouškách vztahujících se k této dovednosti si k hodů připočti bonus na hledání.

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Ovládání zvířete



Dokážeš dočasně ovládat zvířata a dávat jim jednoduché povely.

Pravidlo: Zaplat 4 magy a hod <hod> + <CHAR> + <bonus pro zvířata> + <dodatečné magy> a pokud hodíš ≥ než zvíře <hod> + <level> + 3 * <vůle bojovat>, můžeš zvířeti rozkázat co má udělat.

Kdo může použít: kdo má dovednost
Vyžaduje: Skill:ochoceni_zvirete

Plamen



Tvoje schopnosti s magií ohně pokročily.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje: Skill:magie_ohne_1

Plížení



Dokážeš se tiše plížit lesem, neslyšně našlapovat v jeskyních nebo v městských uličkách neviděn přebíhat ze stínu do stínu.

Pravidlo: Při plížení v libovolném směru si k hodů na zkoušku připočítej svůj bonus na pohyb. Další výhodu získáš za magy: +1 za 1 mag, +2 za další 2, +3 za další 3 (tedy celkem za 6 magů) atd.

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Pokročilé lektvary



Jsi mistrem v alchymii a dokážeš vytvářet komplexní lektvary, které využívají i magickou energii a mají silnější účinky.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Poryv



Tvoje schopnosti s magií vzduchu pokročily.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje: Skill: magie_vzduchu_1

Postřeh



Dokážeš vycítit skryté náznaky, spíše si všimneš podezřelých věcí či chování, málokdo tě dokáže obalamutit.

Pravidlo: Při zkoušce vztahující se k této dovednosti si k hodu připočti bonus na vliv.

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Pozorování

Jsi si obecně vědom svého okolí a všímáš si drobných detailů.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Požár



Jsi mistrem magie ohně.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje: Skill: magie_ohne_2

Proud



Tvoje schopnosti s magií vody pokročily.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje: Skill: magie_vody_1

První pomoc



Hned po skončení boje dokážeš poskytnout účinnou první pomoc na zranění z toho boje.

Pravidlo: Hod <hod> + <bonus léčení> - 3 a je-li výsledek kladný, vyléčíš tolik životů (maximálně ale tolik, kolik bylo zranění z předcházejícího boje). Na každého se dá použít jen jednou po jednom boji.

Kdo může použít: kdo má dovednost
Vyžaduje:

Přesnost



Tvé míření je preciznější, dokážeš lépe zasáhnout vzdálené nebo se pohybující cíle.

Pravidlo: Při útoku střelnou zbraní hod 2x a vyber si lepší hod.

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje: Skill: mireni

Přesvědčování



Jsi schopen ovlivňovat ostatní pomocí logiky, šarmu nebo vyjednávání.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Převtělení do zvířete



Dokážeš se dočasně přetělit do těla zvířete a využívat jeho schopností.

Pravidlo: Zaplať 10 magů a proměníš se ve zvolené zvíře které ale musí být v tvém dohledu. Změna trvá maximálně 10 minut, ale efekt můžeš kdykoliv přerušit.

Kdo může použít: kdo má dovednost

Vyžaduje: Skill:ovladani_zvirete, Skill:mysl_zvirete, Skill:vladani_zviraty

Příroda

Máš znalosti o flóře, fauně, terénu a přírodních jevech.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli

Vyžaduje: Skill:vladani_zviraty

Príval



Jsi mistrem magie vody.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli

Vyžaduje: Skill:magie_vody_2

Semínko



Ovládáš základy magie života.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli

Vyžaduje:

Skála



Jsi mistrem magie země.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli

Vyžaduje: Skill:magie_zeme_2

Smysl zvířete



Dokážeš na krátkou dobu získat některý z vyvinutějších smyslů zvířete, například čich psa nebo zrak orla.

Pravidlo: Zaplať 5 magů a na 10 minut získáš zvolený smysl jednoho zvoleného druhu zvířat. Například psí čich nebo orlí zrak. Nevztahuje se na vlastnosti, například dýchání pod vodou jako ryba.

Kdo může použít: kdo má dovednost

Vyžaduje: Skill:ochoceni_zvirete

Stopování



Stopuješ lidi, zvířata nebo jiné tvory v libovolném terénu, od džungle po město.

Pravidlo: Při stopování v libovolném terénu si k hodů na zkoušku připočítej svůj bonus na pohyb. Další výhodu k hodů získáš za magy: +1 za 1 mag, +2 za další 2, +3 za další 3 (tedy +3 celkem za 6 magů) atd.

Kdo může použít: kdokoli

Vyžaduje:

Strom



Tvoje schopnosti s magií života pokročily.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli

Vyžaduje: Skill:magie_zivota_1

Stín



Ovládáš základy magie smrti.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli

Vyžaduje:

Vhled



Dokážeš rozpoznat skutečné úmysly, emoce nebo lži.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Vichřice



Jsi mistrem magie vzduchu.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje: Skill:magie_vzduchu_2

Vize



Jsi mistrem magie ducha.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje: Skill:magie_ducha_2

Vystupování



Jsi zručný v zábavě publika (hudba, herectví, tanec).

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Vánek



Ovládáš základy magie vzduchu.

Pravidlo: Znáš kouzla "Mlha", "Sevření větru" a "Bodavý vítr".

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Zastrašování



Dokážeš ovlivňovat ostatní pomocí hrozeb nebo strachu.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Bojová zdatnost



Strávil jsi už nějaký ten čas se zbraněmi pro boj tváří v tvář a proto jsi získal jistý cvik který z tebe činí nebezpečného protivníka.
Pravidlo: Při hodě na útok se jako si připočti svůj bonus na boj.

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Bojové finty



Naučil ses využívat slabin protivníka a speciálních úderů, které jej dokáží zaskočit.

Pravidlo: Při hodě na útok házej 2x a vyber si ten lepší hod.

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje: Skill:boj

Bylinkářství



Máš rozsáhlé znalosti o bylinkách, jejich léčivých účincích a zpracování.

Pravidlo: Jednou denně můžeš nasbírat bylinky až za 3 suroviny (jsou-li pro to vhodné podmínky). Nasbírat jednu surovinu bylinek trvá alespoň 2 hodiny. Znáš recepty "Léčivá masť", "Čaj na soustředění" a "Prášek býčí síly".
Kdo může použít: kdo má dovednost
Vyžaduje:

Zařikávání démonů



Ovládáš starodávne rituály, kterými dokážeš uvěznit démony do předmětů a vytvořit tak kouzelné artefakty, které samy kouzlí.

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Zkoumání

Jsi dobrý v interpretaci stop, hledání skrytých předmětů a deduktivním uvažování.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Zmar



Tvoje schopnosti s magií smrti pokročily.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje: Skill:magie_smrti_1

Znalost zvířat



Znáš téměř všechny nemagická zvířata a dokážeš odhadnout jejich vlastnosti a někdy i silná a slabá místa.

Pravidlo: Zaplat jeden mag a zhruba odhadneš vlastnosti zvířete (SÍL, OBR, INT, CHAR a level) a jeho útočné a obranné možnosti.

Kdo může použít: kdo má dovednost
Vyžaduje:

Základní lektvary



Dokážeš míchat jednoduché, chemicky založené lektvary pro léčení nebo zlepšení fyzických vlastností.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Základy míření



Vystřelil jsi již mnoho šípů z luku či kamenů z praku a kladně se to projevilo na kvalitě svého míření.

Pravidlo: Při útoku střelnou zbraní si k hodů přičti svůj bonus na střelbu.

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Získávání surovin



Pokud narazíš na něco co by se dalo použít jako alchymistická surovina, máš vyšší šanci na její získání. Ať už jde vodu z čarovné studánky nebo oko obřího pavouka.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Dva šípy za kolo



Jsi tak rychlý a obratný s lukem, prakem a podobně, že dokážeš vypálit dvě střely za jedno kolo.

Pravidlo: Při boji se střelnou zbraní můžeš vystřelit dvakrát za kolo.

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje: Skill:presnost

Extrakce many



Dokážeš získávat magickou energii z různých přírodních zdrojů a ukládat ji do speciálních nádob nebo krystalů.

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Historie

Máš znalosti o minulých událostech, kulturách a civilizacích.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Hledání

Rozumíš spoustě výrobních a stavebních postupů a tak dokážeš odhadnout jak se dají ukrýt různé mechanismy. Ať už jde o pasty, schránky nebo tajné dveře.

Pravidlo: Při zkouškách úspěšnosti získáš dvojnásobek bonusů na hledání.

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Hvozd



Jsi mistrem magie života.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje: Skill:magie_zivota_2

Jedy a protijedy



Rozumíš různým druhům jedů, jejich účinkům a dokážeš připravovat protijedy.

Pravidlo: Znáš recepty "Uspávací lektvar", "Zmámení smyslů", "Tekutá smrt" a "Odolej jedu".

Kdo může použít: kdo má dovednost
Vyžaduje: Skill:lečení

Jiskra



Ovládáš základy magie ohně.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Kamínek



Ovládáš základy magie země.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Kapka



Ovládáš základy magie vody.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Klamání



Jsi schopen klamat ostatní pomocí lží nebo předstírání.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Léčení



Dokážeš připravovat drijáky na léčbu vážných zranění, zastavovat krvácení a urychlovat zotavení.

Pravidlo: Znáš recepty "Léčivý lektvar" a "Zázračný obvaz".

Kdo může použít: kdo má dovednost
Vyžaduje:

Mluvení se zvířaty



Dočasně rozumíš zvířecí řeči a dokážeš se s nimi dorozumívat.

Pravidlo: Zaplať 5 magů a 10 minut můžeš mluvit se zvířaty jednoho zvoleného druhu.

Kdo může použít: kdo má dovednost
Vyžaduje: Skill:ochoceni_zvirete

Myšlenka



Tvoje schopnosti s magií ducha pokročily.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje: Skill:magie_ducha_1

Nicota



Jsi mistrem magie smrti.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje: Skill:magie_smrti_2

Náboženství

Máš znalosti o bozích, náboženských rituálech a svatých symbolech.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Nápad



Ovládáš základy magie ducha.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Obrana s útokem



Dokážeš efektivně kombinovat obranu s protiútokem, takže i při obraně dokážeš zasadit úder.

Pravidlo: Pokud ti při hodu na obranu padne 5 nebo 6, můžeš na nepřítele v tomto kole zaútočit ještě jednou.

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje: Skill:obranne-finty

Obranné finty



Ovládáš techniky, které ti umožní lépe se bránit útokům a odrážet nepřátelské údery.

Pravidlo: Při hodu na obranu si připočti svůj bonus na boj.

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Obratnost rukou

Jsi obratný v jemných pohybech rukou, jako je kapesní krádež nebo podstrčení předmětů.

Pravidlo: TODO

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje:

Ochočení



Dokážeš ochočit divoké zvíře a udělat z něj svého společníka.

Pravidlo: Zaplat 3 magy a hod' <hod> + <CHAR> + <bonus pro zvířata> + <dodatečné magy> a pokud hodiš \geq než zvíře <hod> + <level> + 3 * <vůle bojovat>, zvíře se stane tvým přítelem.

Kdo může použít: kdo má dovednost
Vyžaduje: Skill:odvraceni_z_boje

Odhodlání



Máš jakousi vnitřní motivaci kterou ostatní postrádají. Když si něco usmyslíš, jdeš si za tím a překážky tě jen tak neodradí.
Pravidlo: Při zkoušce vztahující se k neodraděnosti si k hodu připočti bonus na vliv.

Kdo může použít: kdokoli
Vyžaduje: