

## **SÍLA**

### **Blokování**

Vlastnost: Sil

Obtížnost: Střední

Ověřování: každý blok

*Totální úspěch:* 100% odražení útoku + zranění protivníka 1k6 žt

*Úspěch:* 100% odražení útoku

*Neúspěch:* neodražení

*Fatální neúspěch:* neodražení + zranění postavy 1k6 žt

*Popis:* Tato dovednost se štítem umožní postavě zablokovat jeden útok tváří v tvář aniž by si házel na obranu.

Postava nepřichází použitím o žádnou akci.

### **Metalurgie**

Vlastnost: síla

Obtížnost: těžká

Ověřování: Každý zkoumaný předmět

*Totální úspěch:* Postava rozpozná slitinu a dokáže ji i sama vyrobit (má-li pochopitelně potřebné ingredience a vybavení). zná její vlastnosti a ví, k čemu je dobrá. Nemá-li potřebné ingredience, rozhodně ví, kde se těží či nalézají.

*Zkrátka:* Zná postup výroby i opracování.

*Úspěch:* Postava rozpozná slitinu. Ví k čemu se používá, ale sama nezná postup její výroby. V případě, že jí ovšem někdo dodá dostatečné množství této slitiny, dokáže jí tavit a následně zpracovat do jím požadované formy. Daný předmět jsi také schopen opravit (s patřičným vybavením :-).

*Neúspěch:* Tušíš ingredience, které k výrobě této slitiny byly použity. Odhaduješ její vlastnosti, ale nevíš k čemu je dobrá, jak se používá, jak se tvoří ani jak se zpracovává. Tento předmět nedokážeš ani opravit.

*Fatální neúspěch:* Je to slitina, nebo ryzí kov? Těžko říci...

*Poznámka:* Je to dovednost na poznávání kovů a práci s nimi. Kovář ji musí mít alespoň na úrovni dobře, aby se mohl stát mistrem svého řemesla.

### **Síla, posilování**

Vlastnost: Sil

Obtížnost: Lehká

Ověřování: --

*Totální úspěch:*

*Úspěch:*

*Neúspěch:*

*Fatální neúspěch:*

*Popis:* Za investování profibodů se postavě zvýší síla o určitý počet bodů, v závislosti na tom, jak dovednost ovládá. Svaly je však nutné udržovat - na údržbu postava věnuje PÚ - profibody údržby. Při zvýšení o úroveň se počítají PÚ z nižší úrovně (tj. z vel.špatně na špatně nebo prům. - PÚ na vel. špatně).

První číslo : o kolik se zvýší síla trvale;

druhé číslo : zvýšení síly v případě používání vlastnosti (hody proti pasti, apod.; neplatí pro pohyblivost a pro ÚČ).

	<b>velmi špatně</b>	<b>špatně</b>	<b>průměrně</b>	<b>dobře</b>	<b>velmi dobře</b>	<b>dokonale</b>
<b>zvýšení</b>	+1 Sil	+1 Sil, +1 Cha	+2 Sil, +1 Cha	+2 Sil, +1 Odl, +1 Cha	+3 Sil, +1 Odl, +1 Cha	+3 Sil, +2 Odl, +1 Cha
<b>PÚ</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>

### **Zrychlený pohyb**

Vlastnost: síla

Obtížnost: těžká

Ověřování: každé kolo

*Totální úspěch:* Postava se pohybuje trojnásobnou rychlostí, než je běžné a unavuje se jako obvykle.

*Úspěch:* Postava se pohybuje dvojnásobnou rychlostí, než je běžné, ale také se dvojnásobně rychle unavuje.

*Neúspěch:* Postava se pohybuje normální rychlostí, ale dvojnásobně rychle se unavuje. Dále se postava po dobu (32 - Stupeň odolnosti) směn nemůže pokusit tuto dovednost použít.

*Fatální neúspěch:* Postava se pohybuje normální rychlostí. Body únavy jsou čtyřnásobné.

*Poznámka:* Náročná cvičení a meditace umožňují postavě plně využívat skrytých rezerv svého těla.

## **Škrčení**

Vlastnost: síla

Obtížnost: lehká

Ověřování: Každé kolo škrčení

*Totální úspěch:* V 1. kole oběti zlomil vaz, resp. ubral 10x stínových životů (viz. popis).

*Úspěch:* Oběti ubere 5x(bodů přehození pasti +1), resp. 10x stínových.

*Neúspěch:* Oběť je pevně držena, ale neubral ji jediný život.

*Fatální neúspěch:* Oběť se vysmekla.

*Poznámka:* Škrtitel si hází past v případě, že se mu podařil předtím útok beze zbraně. Každým kolem odebere oběti pětinasobek rozdílu přehození pasti zvětšený o jedna.

Škrtitel může oběť jen přiškrtit - V takovém případě to trvá jen poloviční dobu a oběť je jen omráčena (stínové ž.).

## **OBRATNOST**

### **Bezpečný pád**

Vlastnost: Obr

Obtížnost: Lehká

Ověřování: každý pokus

*Totální úspěch:* zranění jako z výšky o 20 sáhů méně

*Úspěch:* zranění jako z výšky o 10 sáhů méně

*Neúspěch:* zranění se počítá stejně

*Fatální neúspěch:* zranění o 50 % vyšší než obvykle

*Popis:* Zvyšuje šanci bezpečně dopadnout z výšky.

### **Šplh**

Vlastnost: obratnost

Obtížnost: střední

Ověřování: 10 sáhů provazu

*Totální úspěch:* Postava vyšplhala po laně/síti až tam, kam vyšplhat chtěla.

*Úspěch:* Postava vyšplhala po laně/síti 10 sáhů.

*Neúspěch:* Postava spadla. Zranění podle pádů u zloděje.

*Fatální neúspěch:* Postava vyšplhala až skoro tam, kam vyšplhat chtěla, a pak spadla / lano se přetrhlo

### **Preciznost**

Vlastnost: Obr

Obtížnost: Těžká

Ověřování: každý útok

*Totální úspěch:* bonus k iniciativě +4 + nemusí se ověřovat další 3 kola

*Úspěch:* bonus k iniciativě +2

*Neúspěch:* žádný bonus

*Fatální neúspěch:* postih k iniciativě až upuštění zbraně

*Popis:* Postava touto dovedností zvýší svou obratnost a rychlost se zbraní, což se projeví na její iniciativě.

### **Chození po laně**

Vlastnost: obratnost

Obtížnost: střední

Ověřování: 1x za 10 sáhů provazu

*Totální úspěch:* Není třeba dále házet na úspěch, pokud nenastane zvláštní situace.

*Úspěch:* hází se normálně, postava ušla 10 sáhů bez nehody.

*Neúspěch:* Postava ztratila stabilitu a zůstává na místě.

*Fatální neúspěch:* Postava padá...

*Poznámka:* Pokud někdo lano rozhoupe, má provazochodec ke svému hodu postih -3.

## ODOLNOST

### **Kachní žaludek**

Vlastnost: odolnost

Obtížnost: lehká

Ověřování: s každou porcí nechutného nebo jinak odporného jídla

*Totální úspěch:* Postava se překoná a vsugeruje si, že jí to chutná, potíže nejsou, nebylo-li otrávené nebo zkažené.

*Úspěch:* Postavě jídlo nechutná, ale alespoň nenásledují žádné střevní potíže, nebylo-li jídlo třeba otrávené.

*Neúspěch:* Postava se nepřinutí jídlo sníst.

*Fatální neúspěch:* Postava jídlo sní, téměř ihned vyzvrátí a celý den je jí špatně.

*Poznámka:* Vztahuje se na konzumaci neobvyklých pokrmů (opičí mozečky, ochapadlovaná žoužel, steak ze skunka, orestovaný hobit při inkognito návštěvě u obrů lidožroutů) - proti pasti si háže postava, která se rozhodla jídlo sníst a z výsledku se vyvodí, zda se jí to povedlo a s jakými následky.

Dovednost se nevztahuje na případy, kdy by v cestě mezi potravou a postavou stálo přesvědčení (sníst mrtvolu v arktické pustině je jedna věc, ale zabít kvůli tomu kamaráda druhá) a ani neochrání labužníka před otravou ze zkaženého jídla, jídlem, které otrávil alchymista, nebo následky plynoucími z naprosté nepoživatelnosti potravy (kameny, lahve...).

### **Ochutnavačství**

Vlastnost: odolnost

Obtížnost: střední

Ověřování: Každá ochutnávka

*Totální úspěch:* Pokud byl v jídle jed, postavu nezranil, a postava pozná že jídlo bylo otrávené (nepozná druh jedu)

*Úspěch:* Pokud byl v jídle jed, od nebezpečnosti jedu se odečte 3 a postava při úspěchu tuší že je jídlo otrávené (nepozná druh jedu)

*Neúspěch:* Pokud byl v jídle jed, nic se nemění a při úspěchu postava nic netuší

*Fatální neúspěch:* Pokud byl v jídle jed, k nebezpečnosti jedu se přičte 3 a při úspěchu si je postava absolutně jistá, že jídlo je v pořádku

*Poznámka:* Ochutnavače mají většinou po ruce zámožné osobnosti, či králové, aby se ujistily, že jídlo není otrávené. Ochutnavačství lze použít pouze při požití jedu v jídle, nebo pití (postava ovšem netuší, že jídlo je otrávené a použití ochutnavačství musí ohlásit ještě předtím, než začne jíst) jindy to není možné, ani při vdechnutí, nebo přímo vypití.

### **Pijáctví - odolnost vůči alkoholu**

Vlastnost: Odl

Obtížnost: Střední

Ověřování: každá sklenka

*Totální úspěch:* další 2 sklenky se neověřuje, stav zůstává

*Úspěch:* další 1 sklenky se neověřuje, stav zůstává

*Neúspěch:* stav o 1 horší

*Fatální neúspěch:* automaticky nevolnost

Popis : tabulka opilosti

stupeň opilosti	popis
střízlivost	-
povídavá	postava je lehce „ovíněna“, zvýšená sdílnost a výřečnost
lehká opička	postava se velmi veselí, je hlučná, „fšechny vás mam rád“, leh. potácení se
blábolivá opice	postava se veselí, občas brept, omezené smysly, střední potácení :-@ pravděpodobnost zvracení 40 - Odl %
těžká opice	řeč přestává být srozumitelná, postava melancholická (ale ještě reaguje), značné potácení; :-@ pravděpodobnost zvracení 65 - Odl %
otrava (delirium)	vytuhnutí, postava si neuvědomuje co se s ní děje; :-@ pravděpodobnost zvracení 100 %

### **Odolnost vůči zranění („Pořez“)**

Vlastnost: Odl

Obtížnost: Střední

Ověřování: každé fatální zranění

*Totální úspěch:*

*Úspěch:*

*Neúspěch:*

*Fatální neúspěch:*

*Popis:* Tato dovednost snižuje fatální zranění podle stupně zvládnutí dovednosti :

<b>velmi špatně</b>	<b>špatně</b>	<b>průměrně</b>	<b>dobře</b>	<b>velmi dobře</b>	<b>dokonale</b>

### **Jedy**

Vlastnost: Odl

Obtížnost: Těžká

Ověřování: každá otrava (použití automaticky ? )

*Totální úspěch:* automatický úspěch proti pasti (tj. nižší mez zranění)

*Úspěch:* zranění o 50% menší

*Neúspěch:* zranění o 10% menší

*Fatální neúspěch:* zranění o 30% větší

*Popis:* Tato dovednost zvýší odolnost postavy vůči jedům.

### **Potlačení bolesti**

Vlastnost: Odl

Obtížnost: těžká

Ověřování: každé kolo

*Totální úspěch:* Neviditelné potlačení bolesti, další kolo neověřuje

*Úspěch:* Viditelné potlačení bolesti

*Neúspěch:* Postava nepotlačila bolest

*Fatální neúspěch:* Postava se válí v bolesti + 1-3 b. únavy

## **INTELIIGENCE**

### **Koncentrace**

Vlastnost: inteligence

Obtížnost: těžká

Ověřování: při sesílání kouzla rozhodne-li se sesílající prodloužit dobu vyvolání o jedno kolo (není kumulativní)

*Totální úspěch:* +30 procent k pravděpodobnosti seslání kouzla (týká se pouze pravděpodobnosti plynoucí z inteligence, nikoli už pravděpodobnosti zásahu blesků apod.)

*Úspěch:* +15 procent k pravděpodobnosti seslání

*Neúspěch:* žádné úpravy pravděpodobnosti

*Fatální neúspěch:* kouzlo se nezdařilo

*Poznámka:* Koncentraci se mohou učit pouze kouzelníci (a čarodějové, mágové a podobná chamrad). Sesílatel se může rozhodnout použít tuto dovednost na počátku sesílání kouzla (tzn. při určování jeho parametrů). Sesílání je pak o 1 kolo delší, ovšem v případě úspěchu je pravděpodobnost úspěšného seslání kouzla vyšší. Kouzlo je také o 1 mag dražší.

### **Učení**

Vlastnost: inteligence

Obtížnost: těžká

Ověřování: při učení se

*Totální úspěch:* Postava se dokonale naučila text (spis, atd..)

*Úspěch:* Postava umí říci vcelku podrobně, co se naučila.

*Neúspěch:* Postava si nepamatuje text celý (kolik, to záleží na velikosti neúspěchu.) jen části a útržky.

*Fatální neúspěch:* Postava si nepamatuje zhora nic.

*Poznámka:* Používá se při učení dlouhých spisů/textů/diagramů v krátké době. Postava bez této dovednosti se učí text/diagram/ atd. daleko pomaleji. Postava ovládající tuto dovednost se učí stránku za 1 směnu. Bez ohledu na to, zda jde o diagram či text. PJ samozřejmě dobu může upravit dle velikosti písma a ostatních faktorů.

## **CHARISMA**

### **Herectví, předstírání**

Vlastnost: charisma

Obtížnost: střední

Ověřování: každých 5 kol

*Totální úspěch:* Postava dokonale sehrála určitou situaci. Další ověřování je až další směnu.

V případě hraní scény postava vzbudila nadšení, bouřlivý ohlas všech.

*Úspěch:* Postava situaci zahrála věrohodně. Pouze bystrý pozorovatel, který celou dobu dával pozor může odhalit, že to postava hraje. (past Int-11-A/N).

*Neúspěch:* Postava zahrála, ale to že to byla hra pozná každý. Obecenstvo je zklamané.

*Fatální neúspěch:* Postava zkazila co se dalo. Následuje rozhořčení, přihlížejících, atd.

*Poznámka:* Herectvím se dá zahrát scéna (třeba divadelní) nebo předstírat před někým pravdu (např. předstírat opilectví, bláznovství, atd.)

Na past na objevení si háže pouze ten, který se snažil odhalit herectví po celou dobu vystoupení, nepodařilo-li se mu to jednou, už si dále nehází, má automatický neúspěch.

### **Diplomacie**

Vlastnost: Char

Obtížnost: Těžká

Ověřování: každé kolo (3-5 vět, 1 sdělení)

*Totální úspěch:* nemusí se ověřovat 10 kol / nadstandartní výsledek diplomacie

*Úspěch:* cíl udělá to, co postava zamýšlela

*Neúspěch:* jednání neúspěšné

*Fatální neúspěch:* jednání neúspěšné + urážka / nedorozumění (udělá pravý opak, myslí tím jinou osobu,...)

*Popis:* Diplomacie - ve známém slova smyslu. Také umožní přesvědčit někoho jiného, aby udělal něco, co původně neměl v úmyslu. Nesmí to však být nic co by ho příliš ovlivnilo (jako skoč z okna,...)

### **Zvuky ptáků**

Vlastnost: charisma

Obtížnost: střední

Ověřování: Každý zvuk

*Totální úspěch:* Zvuk se povedl natolik, že nikdo nemá šanci ho rozpoznat od originálu.

*Úspěch:* Zvuk se povedl, ale hraničář, chodec, druid a jim podobní mají šanci 15 %, že poznají nepravost zvuku, u ptáčníka je tato šance 30 %.

*Neúspěch:* Zvuk se moc nepodobá originálu. Každý má šanci 50 %, hraničář apod. 75 % a ptáčník 99 % na odhalení původu zvuku.

*Fatální neúspěch:* Místo požadovaného zvuku postava vydala jen prapodivný skřek. Nikdo nepozná, že to měl být zvuk ptáka, zato všichni poznají, kde se postava nachází.

*Poznámka:* Tato dovednost se využívá hlavně u nenápadného povelu k útoku či něčemu podobnému. Postava se učí vždy zvuk jen jednoho ptáka, kterého musí mít po dobu učení nablízku (živého!). Pokud se chce přiučit jiného ptáka, musí začít od začátku. U třetího ptáka se obtížnost sníží na lehkou.

### **Smlouvání**

Vlastnost: charisma

Obtížnost: těžká

Ověřování: při každém pokusu smlouvat

*Totální úspěch:* Postava může usmlouvat hodnotu dohadované věci až na polovinu.

*Úspěch:* Cena se sníží o 1-10%.

*Neúspěch:* Cena se nezmění.

*Fatální neúspěch:* Obchodník odmítne s postavou obchodovat.

### **Provokování nepřítele**

Vlastnost: Char

Obtížnost: Střední

Ověřování: každé provokování

*Totální úspěch:* Úplný výbuch zlosti

*Úspěch:* Nepřítel má zlost

*Neúspěch:* Nepřítel je v klidu

*Fatální neúspěch:* Nepřítel se postavě vysmívá

## **Maskování**

Vlastnost: Chr

Obtížnost: Velmi těžká

Ověřování: každý pokus

*Totální úspěch:* předmět/postava je dokonale zamaskována

*Úspěch:* předmět/postava je dobře zamaskována, šance na objevení malá (podle úvahy PJ)

*Neúspěch:* předmět/postavu se zjevně nepodařilo zamaskovat, nebo jen málo

*Fatální neúspěch:* postava si myslí, že je zamaskování dobré, opak je však pravdou

*Popis:* Umožňuje postavě zamaskovat sebe nebo nějaký předmět. Postava se při tom nesmí pohybovat, aby nebyla vidět.

## **SELSKÝ ROZUM**

### **Chladnokrevnost**

Vlastnost: Sel

Obtížnost: Střední

Ověřování: každý pokus

*Totální úspěch:* bez následků na negativní jev, 2-3x delší trvání

*Úspěch:* snížení následků o 70-100%, chladnokrevná reakce

*Neúspěch:* past stejná, bez bonusu

*Fatální neúspěch:*

*Popis:* Přidává bonus k hodům na past proti ošklivým věcem na pohled), některým iluzím a psychickým kouzlům.

### **Magická rezistence**

Vlastnost: Sel

Obtížnost: Velmi těžká

Ověřování: každé kouzlo

*Totální úspěch:* efekt kouzla eliminován

*Úspěch:* efekt kouzla o 50% menší

*Neúspěch:* efekt kouzla stejný

*Fatální neúspěch:* efekt kouzla o 50% větší

*Popis:* Odolnost vůči magii. Používá se jen při kouzlení na postavu (ne prostor!), nepůsobí u ochranné magenergie.

### **Orientace**

Vlastnost: Sel

Obtížnost: střední

Ověřování: při každém pokusu

*Totální úspěch:* spolehlivé určení světových stran

*Úspěch:* určení stran s nepřesností 20%

*Neúspěch:* nedokáže určit

*Fatální neúspěch:* určí strany obráceně

*Poznámka:* maximálně 1\* za 3hod.

### **Intuice**

Vlastnost: Sel

Obtížnost: těžká

Ověřování: při každém pokusu

*Totální úspěch:* spolehlivé určení 2 a více alternativ a jejich důsledků

*Úspěch:* postava intuitivně cítí, že jedna alternativa je lepší než ostatní

*Neúspěch:* postava nedokáže vycítit rozdíl mezi alternativami

*Fatální neúspěch:* postava intuitivně cítí, že jedna alternativa je lepší než ostatní (bohužel zrovna ta špatná)

*Poznámka:* Velmi šikovná dovednost při rozhodování se, určování směru apod.

### **Ovládání se**

Vlastnost: Sel

Obtížnost: lehká

Ověřování: každé provokování

*Totální úspěch:* Ovládnutí se, bez vnějších projevů

*Úspěch:* Ovládnutí se viditelně

*Neúspěch:* Neovládnutí se

*Fatální neúspěch:* Výbuch zlosti

## Čtení ze rtů

Vlastnost: Sel

Obtížnost: těžká

Ověřování: Při každé větě

*Totální úspěch:* Pozorující rozumí naprosto jasně, a to do konce rozhovoru (ale nejvýše jednu směnu).

*Úspěch:* Pozorující přibližně rozumí tomu, co terč říká.

*Neúspěch:* Pozorující nerozumí téměř ničemu.

*Fatální neúspěch:* Pozorující nerozumí ničemu, resp. rozumí něco úplně jiného (pokud hodí právě o šest méně, než je past).

*Poznámka:* Odezírání ze rtů je vlastně odhadování řečených slov, které lze praktikovat v případě, že mluvčího neslyšíme jasně (nebo vůbec), ale vidíme (například pokud je za sklem, při bitevní vřavě, a podobně).

Čtení ze rtů také samozřejmě ovlivňuje vzdálenost pozorujícího od terče:

do 2 sáhů	2-4 sáhy	4-7 sáhů	7-10	10 - 20 sáhů	nad 20
90%	70 %	50 %	30 %	10%	nemožné

Navíc pokud lze zaslechnout útržky mluvy (nebo pokud má pozorovatel vyjímečně dobrý sluch [kroll]), zvyšuje se pravděpodobnost o 10 %.

## ZRUČNOST

### Extrakce jedů

Vlastnost: Zr

Obtížnost: těžká

Ověřování: po každém pokusu

*Totální úspěch:* Postava získá veškerý možný jed z daného tvora.

*Úspěch:* Postava získá jednu dávku jedu.

*Neúspěch:* Postava je ušknuta, ale tvora nepustila.

*Fatální neúspěch:* Postava je ušknuta a tvora pustila.

*Poznámka:* Dovednost používaná k získání přírodního jedu. Je k ní zapotřebí hada chytit (nebo útoky naplocho omráčit). Navíc je potřeba nádoba s otvorem překrytým napnutou látkou (za ni se zachytí jedové zuby a jed vteče do nádoby).

### Líčení

Vlastnost: Zručnost

Obtížnost: střední

Ověřování: každé líčení

*Totální úspěch:* Postavě se zvedne o 5 charisma, i nad 21

*Úspěch:* Postavě se zvedne o 3 charisma.

*Neúspěch:* Postavě klesne o 2 charisma.

*Fatální neúspěch:* Postavě klesne o 5 charisma.

*Poznámka:* Líčením se rozumí zkrášlit se pomocí různých líčidel, voňavek apod.

Líčidla stojí kolem 10-20 zl, voňavky 5-100zl.

Nalíčení trvá 24 hodin, lépe řečeno do doby spánku. Pak je nutno postavu nalíčit znovu.

### Mučení

Vlastnost: Zručnost

Obtížnost: lehká

Ověřování: každou osobu, každou hodinu

*Totální úspěch:* Mučenému nebyl jediný život.

*Úspěch:* Mučenému ubyl 1 život.

*Neúspěch:* Mučenému ubylo tolik životů, o kolik nebyla past přehozena.

*Fatální neúspěch:* Mučený je mrtev.

*Poznámka:* Umí mučit. Zná citlivá místa lidského těla a ví jak docílit co největší bolesti, při co nejmenším zranění týraného. Mučená postava si hází past na Odl. Nebezpečnost pasti je 2x stupeň znalosti mučení mučitele (vůbec = 2, dokonale = 14 ). Nepřehodí-li, podvolil se a mučitelé pravdivě odpověděl na otázku.

V opačném případě neodpoví, nebo odpoví chybně. Mučení trvá právě jednu hodinu.

## Rozdělání ohně

Vlastnost: Zr

Obtížnost: lehká

Ověřování: každé rozdělování

*Totální úspěch:* Oheň je rozdělán (+ úhledné ohniště, menší spotřeba dřeva, apod.)

*Úspěch:* Oheň je rozdělán.

*Neúspěch:* Oheň se nepodařilo rozdělat.

*Fatální neúspěch:* Oheň se nepodařilo rozdělat (+ postava se popálí za 1-2 žt, křesadlo zničeno,...)

*Poznámka:* Umění rozdělování ohně i za nepříznivých podmínek.

## Praní prádla

Vlastnost: obratnost/Zr

Obtížnost: lehká

Ověřování: jednou za praní

*Totální úspěch:* Prádlo je vyprané, zmizela všechna špína

*Úspěch:* Podařilo se prádlo vyprat tak, jako v každé obyčejné domácnosti

*Neúspěch:* Prádlo je mokré, jinak se nic nezměnilo.

*Fatální neúspěch:* Prádlo je špinavější než předtím, nebo se sepralo.

*Poznámka:* Praní prádla nepatří zrovna k oblíbeným druhům zábavy, nicméně postava, která je schopna a ochotna ostatním něco vyprat, je v družině vítána. Aby to nebylo na újmu její stavovské cti, může za to žádat peníze nebo protislužbu. Prát se dá i bez mýdla, ale výsledek je potom o stupeň nižší.

## Opravy

Vlastnost: Zr

Obtížnost: Těžká

Ověřování: každá oprava

*Totální úspěch:* dokonale opravená věc + bonus (funguje lépe než předtím, opravený žebřík pevnější, ...)

*Úspěch:* věc je opravena

*Neúspěch:* věc se nepodařilo opravit

*Fatální neúspěch:* věc se buď 1) nevratně rozbila

2) zdá se, že je 100%opravena; ale při nejbližší příležitosti se rozbije

*Popis:* Postava má šanci, že opraví určitý předmět, musí mít ale suroviny a podmínky. Neopraví např. prasklou tětivu bez materiálu. Opravit předměty může do ceny vyjádřené ve zlatácích a v závislosti na stupni dovednosti.

## Vyřezávání

Vlastnost: Zručnost

Obtížnost: střední

Ověřování: při každém pokusu o vyřezávání

*Totální úspěch:* Postavě se povedla udělat dokonalá dřevěná kopie toho co vyřezával. Každý bude tímto výtvoem nadšen.

*Úspěch:* Postavě se podařilo vyřezat to co chtěla. Není to sice dokonalé ale jistá podobnost s předlohou tu je.

*Neúspěch:* Postava uprostřed vyřezávání sošku něčím pokazila (např ufikla hlavičku). Tato soška sice lze spravit (novím vyřezáváním), ale nebude už zdaleka tak krásná jako při úspěchu.

*Fatální neúspěch:* Hráč sošku úplně pokazil (živý model se pravděpodobně urazí). Postava si neuvědomuje, co za zrůdu to stvořila a bude se svým výtvoem chvástat kde se dá. V tomto omylu bude do té doby dokud ji z něj někdo nevyvede. A možná omyl přetrvává i potom...

*Poznámka:* Vyřezávání se týká všeho - může vyřezávat prostě cokoliv.

## Stahování kožešin

Vlastnost: Zr

Obtížnost: lehká

Ověřování: při každém pokusu

*Totální úspěch:* postava ztáhla kožešinu tak dobře, že její cena stoupne o 1k6 zl.

*Úspěch:* cena kožešiny je rovna údaji v popisu tvora

*Neúspěch:* cena se sníží o 2k6 zl

*Fatální neúspěch:* kožešina je zničena

*Poznámka:* Dají se ztahovat jen tvorové s chlupy. Pokud v popisu tvora není napsán údaj o kožešině, záleží na PJ jestli se kožešina vykupuje a za kolik, nebo se nevykupuje vůbec.



## Šití

Vlastnost: Zr

Obtížnost: lehká

Ověřování: jedna výšivka či jedna oprava (záplata)

*Totální úspěch:* Mistrovské dílo, případně záplata drží.

*Úspěch:* Předmět je schopen plnit svou funkci. Záplata drží...

*Neúspěch:* Co dodat? Záplata při větším zatížení v nestřežené chvíli povolí, výšivka je k smíchu.

*Fatální neúspěch:* Plátno atd. zničeno. Nutno koupit nové.

*Poznámka:* Pro použití této dovednosti je pochopitelně nutné vlastnit šicí potřeby (1mn/4st.) případně nutný materiál. Vhodné při protržení pytle, opravě pláště, či snaze vydělat si peníze výšivkami :-)

## Střelba na cíl

Vlastnost: Zr

Obtížnost: těžká

Ověřování: každý výstřel

*Totální úspěch:* střela přesně na cíl, (+50% Zranění)

*Úspěch:* střela strefila na cíl

*Neúspěch:* střela minula

*Fatální neúspěch:* střela úplně mimo/tětiva praskla/...

## Uzlování

Vlastnost: Zr

Obtížnost: lehká

Ověřování: každý uzel

*Totální úspěch:* Uzel drží 2x lépe

*Úspěch:* Uzel drží, OK

*Neúspěch:* Uzel nedrží

*Fatální neúspěch:* Uzel vypadá v pořádku, ale při nejbližší příležitosti se uvolní / provaz nevratně zašmodrchán

## Falšování, duplikáty

Vlastnost: Zr

Obtížnost: Těžká

Ověřování: každý pokus

*Totální úspěch:* dokonale okopírovaná věc, nelze poznat rozdíl od originálu; + bonus (funguje lépe než předtím...)

*Úspěch:* věc je opravena

*Neúspěch:* věc se nepodařilo opravit

*Fatální neúspěch:* věc se buď 1) nevratně rozbila

2) zdá se, že je 100%opravena; ale při nejbližší příležitosti se rozbije

*Popis:* Postava má šanci, že opraví určitý předmět, musí mít ale suroviny a podmínky. Neopraví např. prasklou tětivu bez materiálu. Opravit předměty může do ceny vyjádřené ve zlatácích a v závislosti na stupni dovednosti.

## První pomoc

Vlastnost: Zr

Obtížnost: Stř.

Ověřování: každé léčení

*Totální úspěch:* vyléčení dvojnásobku žt než obvykle

*Úspěch:* vyléčení 2-7 žt (max. ale 2/3 celk. zranění)

*Neúspěch:* vyléčení pouze 1 žt

*Fatální neúspěch:* zranění 1-6 žt / infekce / krvácení ...

*Popis:* Postava může vyléčit někomu jinému fyzické zranění.