

Dovednosti v OSE

Místo předpřipravených tříd si hráči mohou své postavy skládat s pomocí **dovedností**.

Na základě seskládaných dovedností si vypočtou svou **ZH** (základní hodnotu pro přestup na vyšší úroveň) a z té si vypočítají své hodnoty XP pro jednotlivé úrovně:

- ▶ 1. úroveň: 0
- ▶ 2. úroveň: 1x ZH
- ▶ 3. úroveň: 2x ZH
- ▶ 4. úroveň: 4x ZH
- ▶ 5. úroveň: 8x ZH
- ▶ 6. úroveň: 16x ZH
- ▶ 7. úroveň: 32x ZH
- ▶ 8. úroveň: 60x ZH
- ▶ 9. úroveň a vyšší: +60x ZH.

Mohou také použít povolání z OSE Basic/Advanced, Carcas Crawlerů, Nekromanta a k ní nějaké dovednosti přidat (cenu přidávaných dovedností si potom přičti k ceně úroveň daného povolání).

Obyčejný člověk

Začni tvořit postavu jako obyčejný člověk:

- ▶ Nemáš žádný talent
- ▶ Tvá kostka životů je k4 (a +1 žvt od 9. úrovně)
- ▶ Nemůžeš nosit žádný typ zbroje.
- ▶ Neovládáš štít.
- ▶ Ovládáš jen záložní zbraně (dýka, hůl, prak).
- ▶ Nerozumíš jazykům nad rámec základních (obecné, přesvědčení a těch, daných inteligencí).
- ▶ Máš bonus k útoku 0.
- ▶ Máš záchrany obyčejného člověka (14,15,16,17,18)
- ▶ Neovládáš žádné dovednosti.

Základní hodnota (ZH) pro postup na vyšší úroveň je pro obyčejného člověka **500 xp**.

Jiné rasy

Jiné rasy stvoříš tak, že si vybereš příslušné dovednosti – například trpaslíkovi dáš větší šanci na odhalení tajných dveří, zvláštní smysl infravidění a slabinu, že je menšího vzrůstu.

Získávání dovedností

Před první výpravou nebo mezi výpravami (viz Mezi-dobí) můžeš určit, že ses naučil nové dovednosti nebo si zvýšil stupeň dovednosti stávající.

Cenu dovednosti si přečti ke své ZH, a podle ní si přepočti ceny svých úrovní.

- ▶ Pokud ti XP i po přepočtu stačí na stávající úroveň, novou dovednost rovnou ovládáš na své úrovni.
- ▶ Pokud by se stalo, že ti po přepočtu XP na současnou úroveň nestačí, potom:
 - Tvá úroveň ti zůstává,
 - ale nově získanou dovednost ovládáš pouze na té úrovni, na jakou ti stačí přepočtená XP.

Nemůžeš si vzít víc jak jednu dovednost, kterou ovládáš hůř, než je tvá aktuální úroveň.

Získané dovednosti nedokážeš zapomenout.

Stupně dovedností

Někdy mají dovednosti více stupňů – potom pro získání vyššího stupně musí postava již ovládat nižší.

Detaily dovedností

Některé dovednosti mají složitější fungování, přesahující rámec tohoto dokumentu. V takovém případě je u nich uvedený odkaz na originální povolání, kterým se při aplikaci říd.

Základní dovednosti

Bojový výcvik

Bojový bonus se ti zvyšuje o +1:

- ▶ 1. stupeň: 0,45b/úr. (4., 6., 8., 10. a 13.)
- ▶ 2. stupeň: 0,56b/úr. (3., 5., 7., 9., 10., 12. a 14.)
- ▶ 3. stupeň: 0,75b/úr. (3., 4., 5., 7., 8., 9., 11., 12. a 13.)
- ▶ 4. stupeň: 1b/úroveň (každou úroveň)

Zvýšení ZH: +100 xp za stupeň, 4. stupeň za +200 xp.

Houževnatost

Zlepší si kostku životů. Při nahazování nových životů si nemůžeš nahodit méně než před zvýšením.

- ▶ 1. stupeň: Zvýšení kostky životů na k6 (a +1 od 9.).
- ▶ 2. stupeň: Zvýšení kostky životů na k8 (a +2 od 9.).
- ▶ 3. stupeň: Zvýšení kostky životů na k10 (a +3 od 9.).
- ▶ 4. stupeň: Zvýšení kostky životů na k12 (a +4 od 9.).

Zvýšení ZH: +200 xp za stupeň.

Jazykové nadání

Znáš víc jazyků, než vyplývá z tvé inteligence.

Zvýšení ZH: +100 xp za každý další jazyk.

Resilience

Hodnotu svých záchran určíš následovně:

Vezmi záchranu obyčejného člověka. Můžeš prohodit jejich pořadí nebo přesunout nějaké body, ale nesmíš překročit/podkročit maximum/minimum.

- ▶ 1. stupeň: -1 proti obyč. člověku, pokles 0,5/úroveň
- ▶ 2. stupeň: -1 proti obyč. člověku, pokles 0,7/úroveň
- ▶ 3. stupeň: -2 proti obyč. člověku, pokles 0,7/úroveň
- ▶ 4. stupeň: -3 proti obyč. člověku, pokles 0,7/úroveň
- ▶ 5. stupeň: -4 proti obyč. člověku, pokles 0,7/úroveň
- ▶ 6. stupeň: -5 proti obyč. člověku, pokles 0,7/úroveň

Zvýšení ZH: +100 xp za stupeň.

Talent

Vlastnost, na kterou máš talent, se považuje za hlavní pro pravidlo „Uprav hodnoty vlastností“. Pokud má hodnotu víc než 13, dává ti navíc bonusová XP. Máš-li jich víc, bonus odpovídá nejnižší z nich.

- ▶ 13 – 15: +5 %
- ▶ 16 – 18: +10 %

Zvýšení ZH: +100 xp za každou vlastnost.

Výcvik se štítem

Ovládáš boj se štítem.

Zvýšení ZH: +100 xp.

Výcvik se zbraní

Ovládáš boj se zbraněmi:

- ▶ 1. stupeň: Ovládáš určitou širší skupinu zbraní (např. jednoruční, tupé, dřevěné, střelné)
- ▶ 2. stupeň: Ovládáš libovolné zbraně.

Zvýšení ZH: +100 xp za stupeň.

Výcvik se zbrojí

Dokážeš nosit a využívat zbroje.

- ▶ 1. stupeň: lehké zbroje.
- ▶ 2. stupeň: těžké zbroje.

Zvýšení ZH: +100 xp za stupeň.

Specializace

Není-li uvedeno jinak, jednu specializaci si nemůžeš osvojit vícekrát (např. mít mistrovství pro dva různé typy zbraně najednou).

Agilní bojovník

Každou sudou úroveň získáváš +1 k třídě zbroje.

Zvýšení ZH: +400 xp.

Akční aury

Můžeš se ix za směnu pokusit vyvolat 1 auru (akolytovy a mágovy dovednosti), která funguje podobně jako kouzla a v okruhu 30 stop vyvolá následující efekt:

- ▶ **Požehnání:** (*acolyte*)
efekt: +1 k útoku a zranění všem spojencům
trvání: počet kol rovný tvé úrovni (*pomalé*)
- ▶ **Odhad přesvědčení:** (*acolyte*)
efekt: Zjistí přesvědčení jedné bytosti.
trvání: ihned (*rychlé*)
Nelze opakovat na stejnou bytost.
- ▶ **Otevírací aura:** (*mage*)
efekt: magicky otevře zamčené/vzpříčené dveře
trvání: počet kol rovný tvé úrovni (*pomalé*)
- ▶ **Soudržnost:**
efekt: Zlomí (*acolyte*) či odrazí (*mage*) hrozící vystrašení. Odrazení vynutí ověření morálky nepříteli.
trvání: ihned (*možno seslat jako reakci na okolnosti i mimo sekvenci, nespotřebuje akci*)
- ▶ **Sugesce:** (*mage*)
efekt: Vsugeruje podřízenost humanoidům do KŽ až do výše tvé úrovně. Záchrana proti kouzlům. Cíl ví, že je očarován, nebezpečné příkazy efekt zruší.
trvání: počet kol rovný tvé úrovni (*pomalé*)

Vyvolání není samozřejmě a pravděpodobnosti úspěchů závisí na tvé úrovni (*viz akolyte, mage*).

Zvýšení ZH: +100 xp každý stupeň, pořadí jednotlivých stupňů si může postava zvolit libovolně.

Čarování

Dokážeš sesílat kouzla určité kouzelnické školy.

- ▶ 1. stupeň: kouzla 1. úrovně.
- ▶ 2. stupeň: kouzla 2. úrovně.
- ▶ 3. stupeň: kouzla 3. úrovně.
- ▶ 4. stupeň: kouzla 4. úrovně.
- ▶ 5. stupeň: kouzla 5. úrovně.
- ▶ 6. stupeň: kouzla 6. úrovně.

Zvýšení ZH: +400 xp za stupeň. Nemůžeš kombinovat se Zázraky, ale můžeš si ji vzít dvakrát pro dvě různé magické školy (Iluze, Kouzla, Nekromancie).

Čarovné triky

Dokážeš sesílat drobné čarovné triky, které tě nestojí slot kouzla (viz CC5).

Zvýšení ZH: +50 xp.

Čtení svitků

Dokážeš sesílat kouzla z libovolných svitků, i když neovládáš Čarování nebo Zázraky. Je šance 1z10, že se slání selže a kouzlo provede něco nepředvídatelného.

Zvýšení ZH: +50 xp.

Divoký úder

Tvé útoky libovolnou nemagickou zbraní se počítají jako magické.

Zvýšení ZH: +200 xp.

Dojem

Za určených okolností (např. protivník pozná tvůj erb) nebo proti určeným protivníkům (např. zvířatům nebo goblinům) získáváš +1 bonus k:

- ▶ Reakci.
- ▶ Ověření morálky protivníka.
- ▶ Ověření věrnosti družníka či žoldáků.
- ▶ Hodu na překvapení protivníka.
- ▶ Hodu na iniciativu.

Zvýšení ZH: +200 xp každý stupeň, pořadí jednotlivých stupňů si můžeš zvolit libovolně.

Drbna

Kdykoliv je možné získat nějaké informace z drbů, ty jich získáš dvakrát tolik co obyčejný dobrodruh.

Zvýšení ZH: +50 xp.

Drill v obraně

V určitých situacích nebo proti určitému typu protivníků získáváš bonus (např. proti tvorům větším než člověk, protože je drobná a mrštná; v bažinách, protože má blány mezi prsty) k třídě zbroje.

- ▶ 1. stupeň: +1
- ▶ 2. stupeň: +2

Zvýšení ZH: +100 xp za stupeň.

Drill v útoku

V určitých situacích nebo proti určitému typu protivníků získáváš bonus (např. proti goblinoidům, znáš jejich mentalitu; ve formaci, pře ovládáš taktiku) získáváš bonus k hodům na zásah.

- ▶ 1. stupeň: +1
- ▶ 2. stupeň: +2

Zvýšení ZH: +200 xp za stupeň.

Hroší kůže

Pokud utržíš zranění určitého typu (např. sečné, ohněm, psychické), toto zranění se sníží:

- ▶ 1. stupeň: o 1, nejméně však na 1 život.
- ▶ 2. stupeň: o 2, nejméně však na 1 život.

Zvýšení ZH: +100 xp za stupeň.

Hudba

Hudbou dokážeš působit na mysl okolních tvorů až do množství 2*tvá úroveň KŽ.

- ▶ Od 1. úrovně lidem podobní tvorové.
- ▶ Od 4. úrovně zvířata.
- ▶ Od 7. úrovně nestvůry.

Působení viz Bard:

- ▶ 1. stupeň: pokud neuspějí v záchraně proti kouzlu, fascinovaně tě sledují.
- ▶ 2. stupeň: fascinované můžeš očarovat (další záchrana proti kouzlu s bonusem +2), očarování se k tobě chovají jako k příteli

Zvýšení ZH: +200 xp za stupeň.

Chrlení

Třikrát za den dokážeš vychrlit plošný útok na dálku, který způsobí všem v oblasti zranění rovné polovině tvého počtu aktuálních životů zaokrouhlené nahoru (úspěšná záchrana proti dechu ho sníží na čtvrtinu).

Vyber si tvar, který chrlením vyplníš:

- ▶ Kužel: 20' dlouhý, 15' široký na konci
- ▶ Oblak: 15' × 10'
- ▶ Přímka: 30' dlouhá

Vyber si druh poškození, které tvé chrlení způsobuje:

- ▶ Blesk, Jed, Kyselina, Mráz, Oheň

Zvýšení ZH: +400 xp.

Imunita

Zvol si specifický druh působení (např.: ghúlí paralýza nebo vílí kouzla).

- ▶ 1. stupeň: získáváš proti němu imunitu
- ▶ 2. stupeň: tví spolubojovníci v okruhu 10' získávají bonus +2 k záchraně proti jeho působení
- ▶ 3. stupeň: tví spolubojovníci v okruhu 30' získávají imunitu proti jeho působení (pokud mu ještě nepodlehli) nebo bonus +4 k záchraně a možnost se vysvobodit (pokud mu již podlehli).

Zvýšení ZH: +200 xp.

Jedy

Dokážeš na černém trhu nakupovat jedy (viz pravidla pro jedy):

- ▶ 1. stupeň: bez rizika prozrazení,
- ▶ 2. stupeň: kvalitní (cíl má postih -2 na záchranu).
- ▶ 3. stupeň: dokážeš sehnat i rozšířené jedy (viz CC5).

Zvýšení ZH: +200 xp za stupeň.

Kovářství

Ve vhodně vybavené dílně (zázemí za min. 3000 zl) si v mezidobí sám dokážeš vykovat zbraně za poloviční cenu (doba, cena a šance na úspěch viz Dwarf Runesmith, CC6).

- ▶ Od 5. úrovně dokážeš vyrábět kouzelné věci (+1)
- ▶ Od 8. úrovně dokážeš vyrábět kouzelné věci (+2)
- ▶ Od 10. úrovně dokážeš vyrábět kouzelné věci (+3), to vyžaduje runovou kovárnu (zázemí min. 25000 zl).

Zvýšení ZH: +200 xp za stupeň.

Léčivý trans

Jednu směnu trvajícím léčivým transem si vyléčíš 1k6+1 životů (2k6+2 od šesté úrovně). Schopnost můžeš použít tolikrát za den, kolik je tvá úroveň.

Zvýšení ZH: +200 xp

Letecký boj

Dokážeš osedlat i letecké nestvůry, jejichž KŽ je menší nebo rovno tvé úrovni.

Zvýšení ZH: +100 xp.

Lovec a sběrač

V přírodě máš větší šanci získat jídlo.

- ▶ **Sběr:** Šance se úspěšný sběr během cesty je 2z6.
- ▶ **Lov:** Šance na objevení kořisti při dni věnovaném lovu je 5z6..

Zvýšení ZH: +50 xp za stupeň, stupně je možná brát v libovolném pořadí.

Magická laboratoř

Můžeš mezi sezeními ve své laboratoři vyrábět a vynalézat kouzla. Je šance 1 z 6, že selžeš a vložené prostředky a čas budou ztraceny.

- ▶ 1. stupeň: Můžeš tvořit a vynalézat kouzla a magické předměty až do úrovně, kterou sám ovládáš.
- ▶ 2. stupeň: Může tvořit a vynalézat kouzla a magické předměty vyšší úrovně, než jakou sám ovládáš.

K výrobě potřebuješ podklady (zápis v knize kouzel, recept na lektvar), můžeš je získat i přepisem/rozbořem získaného předmětu (což ho spotřebuje). Šance na úspěšný rozbor je (6 + oprava za inteligenci) z 10.

- ▶ Jednorázový předmět (svitek, lektvar), jehož spotřebováním se kouzlo sešlo. Cena je 500 zl*úroveň kouzla, délka výroby 1 den.
- ▶ Dočasný předmět (hůlku, berlu), která bude mít v sobě uloženo několik nabití daného kouzla. Cena je 500 zl*úroveň kouzla*počet nabití, délka výroby ve dnech je rovna počtu nabití.

Chceš-li vytvořit něco zcela nového, můžeš:

- ▶ Vymyslet nové kouzlo. Sudí posoudí jeho úroveň, cena výzkumu je 1000 zl*úroveň kouzla. Délka vymýšlení je 1 týden za úroveň kouzla.
- ▶ Vytvořit nový trvalý magický předmět v podobě kouzelné zbraně, zbroje apod. Cena je 10 000 zl za bonus +1, 100 000 za bonus +2, atd... Délku výroby určí Sudí.

Zvýšení ZH: +200 xp za stupeň.

Mentální schopnosti

Získáváš nadpřirozené mentální schopnosti. Mentální schopnost můžeš aktivovat tolikrát za den, kolik je tvá úroveň. Použití mentálních schopností v boji je podobné kouzlům.

- ▶ **Zvětšení:** (*duergar*)
Efekt: Zvětšíš a dáváš dvojnásobné zranění zbraní.
Trvání: 1d4 kol (*pomalé kouzlo*)

► **Neviditelnost:** (*duergar*)

Efekt: Dokážeš zneviditelnit před tvory, jejichž součet KŽ je menší nebo roven tvé úrovni.

Trvání: 1 směna (*pomalé kouzlo*)

► **Zmenšení:** (*duergar*)

Efekt: Dokážeš se zmenšit na velikost 6". Je šance 9z10, že kdo o tobě neví, zmenšeného tě přehlédne.

Trvání: až tolik směn, kolik je tvá úroveň (*pomalé k.*)

► **Rozpálení:** (*duergar*)

Efekt: Dokážeš rozpálit, zahřát nebo zapálit objekt. Žár způsobí 1d4 zranění tomu, kdo se objektu dotkne.

Trvání: Tolik kol, kolik je tvá úroveň (*pomalé kouzlo*).

► **Čtení myšlenek:** (*hephaestan*)

Efekt: Dokážeš číst myšlenky na vzdálenost 90'. Pokud cíl nesouhlasí, háže si záchranu proti kouzlu.

Trvání: ihned (*rychlé kouzlo*)

► **Sdílení vzpomínek:** (*hephaestan*)

Efekt: Dokážeš číst cizí vzpomínky či sdílet svoje vzpomínky na dotek. Pokud cíl nesouhlasí, háže si záchranu proti kouzlu.

Trvání: ihned (*rychlé kouzlo*)

► **Ovládnutí:** (*hapheastan*)

Efekt: Dokážeš na 30' ovládnout tvora (záchrana proti paralýze). Sebevražedné akce a akce proti jeho přesvědčení kontrolu přerušují.

Trvání: 1d6 směn (*pomalé kouzlo*)

► **Myšlenkový štít:** (*hapheastan*)

Efekt: Dokážeš si myšlenkový štít, který ti dává +4 na záchranu proti psychickým kouzlům.

Trvání: 2 směny (*pomalé kouzlo*)

► **Telepatie:** (*hapheastan*)

Efekt: Dokážeš telepaticky komunikovat s bytostí na dohled, pokud s tím souhlasí.

Trvání: 1 směna (*pomalé kouzlo*)

► **Mentální vypnutí:** (*hapheastan*)

Efekt: Při nečekaném a úspěšném útoku beze zbraně na nestvůru, která má KŽ4+1 a menší, není větší než ty a má krk, ji dokážeš zbavit vědomí.

Trvání: 4d4 kol (*pomalé kouzlo*)

Zvýšení ZH: +200 xp každý stupeň, pořadí jednotlivých stupňů si může postava zvolit libovolně.

Neobvyklý smysl

Ve tmě můžeš zjišťovat informace neobvyklým smyslem (infravidění, ultrasluch, zvířecí čih).

- 1. stupeň: s dosahem 30'
- 2. stupeň: s dosahem 60'
- 3. stupeň: s dosahem 90'

Schopnost nemůžeš používat v podmínkách, které to nedovolují (světlo, hluk, silný zápach).

Zvýšení ZH: +100 xp za stupeň.

Mluvení se zvířaty

Zvířata rozumí tvým povelům.

- Od 2. úrovně ty rozumíš jejich zvukům.
- Od 4. úrovně spolu dokážete komunikovat telepaticky.

Složitost rozhovoru je limitovaná zvířecí inteligencí.

Zvýšení ZH: +200 xp.

Mutace

Máš nějakou mutaci, dává ti jednu výhodu a jednu nevýhodu.

- **Ocásek:** Můžeš s ním držet věci a dělat jednoduché manipulace (svítit, vzít za kliku), ale ne bojovat. Potřebuješ ho mít volný při sprintu, skocích, apod.
- **Klepeto:** Zbraň (1k3), jakmile úspěšně zasáhne, zasekne se a začne protivníka drtit (autohit 1k3 každé kolo, vytrhnutí je záchrana proti paralýze). Nemůžeš pořádně držet a používat věci.
- **Vystřelovací jazyk:** Dosah 15', lepivý, můžeš s ním přitahovat malé předměty. Zbraň (1k3 zranění). V přítomnosti hmyzu se neovládáš a chytáš ho.
- **Kostěná pěst:** Zbraň (1k6). Nemáš v ní jemný cit.

Zvýšení ZH: +100 xp.

Naučené dovednosti

Získáváš dovednost, která ti s šancí 1 z 6 dovoluje pokoušet se o věc, které běžný hrdina nezvládne, např.:

- zacházet se zvířaty (uklidnit zvíře, přimět ho k něčemu)
- znát legendy (rozpoznat co umí artefakt, nestvůra či k čemu slouží místo)
- stopovat (vyčíst informace ze stop, sledovat stopu v obtížném terénu)

Tato šance se dále zlepšuje podle stupně ovládnutí:

- ▶ 1. stupeň: 1x za 6 úrovní (7. a 13.)
- ▶ 2. stupeň: 1x za 5 úrovní (6. a 11.)
- ▶ 3. stupeň: 1x za 4 úrovně (5., 9. a 13.)
- ▶ 4. stupeň: 1x za 3 úrovně (4., 7., 10. a 13.)
- ▶ 5. stupeň: 1x za 2 úrovně (3., 5., 7., 9 a 11.)

Zvýšení ZH: +100 xp za první dva stupně, +200 xp za třetí až pátý stupeň. Tuto zvláštní schopnost je možné si osvojit vícekrát, pro získání různých dovedností.

Obránce

Nepřítel, se kterým jsi v kontaktu v boji z blízka, má postih -2 při útoku na tvé spojence.

Zvýšení ZH: +100 xp.

Odvracení nemrtvých

- ▶ 1. stupeň: Získáváš schopnost odvracet nemrtvé, viz klerik.
- ▶ 2. stupeň: Získáváš schopnost na 1 kolo za každou tvou úroveň ovládat nemrtvé, viz Chaos knight

Zvýšení ZH: +200 xp za 1. stupeň, +400 xp za 2. stupeň

Omamný oblak

Dokážeš jako jedenkrát za den na 20' vypustit na jednoho tvora (KŽ nejvýše 4+1) omamný oblak (*pomalé k.*).

- ▶ 1. stupeň: Oblak ho paralyzuje (záchrana proti paralyze) na tolik kol, kolik je tvá úroveň.
- ▶ 2. stupeň: Navíc k tomu mu oblak mu na 1 směnu vyvolá halucinace (záchrana proti jedu), hoď si k6 na reakci: 1-2 vyděšení a útěk, 3-4 schoulení se a blábolení, 5-6 útoky na nejbližší bytost

Zvýšení ZH: +200 xp za stupeň.

Opilý boj

Když se opiješ, získáš:

- ▶ Bonusových 1k4 životů (i nad tvoje maximum).
- ▶ +1 bonus ke zranění

Roste na 2d4 a +2 na 4. úrovni a 3d4 a +3 na 8. úrovni. Zároveň tvé dokáže vystřízlivět z opilosti za 6 směn.

Zvýšení ZH: +200 xp.

Ostražitost

Tvá základní šance na překvapení je pouze 1z6.

Zvýšení ZH: +200 xp.

Pádny úder

V případě úspěšného zásahu určitým typem boje (např. šerm, vrh, rvačka, boj ze sedla, apod...) nebo kouzlem postava způsobí vyšší zranění.

- ▶ 1. stupeň: +1
- ▶ 2. stupeň: +2

Zvýšení ZH: +200 xp za stupeň.

Polyglot

Na každé sudé úrovni se naučíš jeden další jazyk.

- ▶ 1. stupeň: běžný
- ▶ 2. stupeň: tajný (např. druidštinu), vzácný, zvířecí (jednoho konkrétního druhu), elementální apod.

Zvýšení ZH: +200 xp za stupeň.

Porozumění nápisům

Máš šanci 8 z 10 že porozumíš jakémukoliv nemagicky napsanému textu, bez ohledu na jeho jazyk.

Zvýšení ZH: +200 xp.

Pořádné pazoury

Dokážeš držet obouruční zbraň jednoruč. Stále jsou pomalé, ale můžeš je kombinovat se štítem nebo jinou zbraní. Sekundární zbraň pak může být až k6.

Zvýšení ZH: +200 xp.

Proměny

Jsi schopný proměnit se v humanoida, kterého se dotkneš, pokud je mrtvý nejvýše směnu nebo není při vědomí (omráčený, paralyzovaný, spící).

Proměna má trvání tolik směn, kolik je tvá úroveň.

Od 5. úrovně se dokážeš proměnit i v humanoida, který je při vědomí (záchrana proti kouzlu, pokud se brání).

Zvýšení ZH: +200 xp.

Pronásledovatel

Při pronásledování v divočině je šance tvé družiny na dohnání protivníka o 10 p.b. vyšší.

Zvýšení ZH: +50 xp.

Průchod divočinou

Dokážeš se lépe pohybovat divočinou.

- ▶ V přírodě nezanecháváš stopy.
- ▶ Terén obtížný díky hustému porostu zdoláváš běžnou rychlostí.
- ▶ V lesích máš šanci pouze 1z6, že se ztratíš.

Zvýšení ZH: +50 xp za každý stupeň, stupně je možné brát v libovolném pořadí.

Předmět zájmu

Získáš schopnost používat předměty určené pouze pro specifická povolání (např. hůlky – jen kouzelníci, elfí boty – jen zloději, apod...).

Zvýšení ZH: +200 xp.

Přiložení rukou

Dokážeš léčit přiložením rukou:

- ▶ 1x za den 2 životy za každou tvou úroveň.
- ▶ 1x za týden nemoc.

Zvýšení ZH: +200 xp za každý stupeň, stupně je možné brát v libovolném pořadí.

Přírodní protijedy

V divočině dokážeš s pomocí bylin zmírnit účinky přírodního jedu – za 1 směnu vytvoříš protijed, který dovolí 1x opakovat hod na záchranu proti jedu.

Zvýšení ZH: +100 xp.

Převleky

Jsi schopný si připravit téměř neodhalitelný převlek za nekonkrétního člena nějaké skupiny (např. vojáka, služebnou, hobgoblina).

Základní šance na selhání je 2 %, zvyšuje se o +2 za odlišné pohlaví, rasu, povolání.

Zvýšení ZH: +400 xp.

Přirozené sesílání

Postava dokáže 1x za den přirozeně sesílat konkrétní kouzlo, nad rámec kouzel zapsaných v kouzelné knize/vymodlených. Kouzlo je možné změnit při změně stupně.

- ▶ 1. stupeň: kouzlo 1. úrovně.
- ▶ 2. stupeň: kouzlo 2. úrovně.
- ▶ 3. stupeň: kouzlo 3. úrovně.
- ▶ 4. stupeň: kouzlo 4. úrovně.
- ▶ 5. stupeň: kouzlo 5. úrovně.
- ▶ 6. stupeň: kouzlo 6. úrovně.

Zvýšení ZH: +200 xp za stupeň, stupeň přirozeného sesílání nesmí být vyšší než úroveň postavy.

Reanimace

Rituálem trvajícím 1 den dokážeš v mezidobí oživit 1 nepříliš starou mrtvolu (z poslední výpravy) jako zombii, která tě bude poslouchat na slovo. Vyber si:

- ▶ Děláš to nekromancii, je to klasický nemrtvý.
- ▶ Zasadil jsi do ní zvláštní houbu. Není to nemrtvý, je to houbovitá bytost.

Zvýšení ZH: +100 xp.

Rituální aury

Můžeš s pomocí rituálu, na který celou směnu soustředíš, vyvolat 1 auru (akolytovy a mágovy dovednosti), která v okruhu 30 stop vyvolá následující efekt:

- ▶ **Detekce magie:** (*acolyte*)
Rozzáří magické předměty a bytosti.
Možné opakovat.
- ▶ **Vyčisti vodu či jídlo:** (*acolyte*)
Vyčistí otrávenou vodu či jídlo až pro 12 lidí.
Nelze opakovat na stejné jídlo.
- ▶ **Dešifruj:** (*mage*)
Dešifruje magický text, runy apod. Nelze opakovat na stejný nápis, dokud nepostoupíš o úroveň.

Vyvolání není samozřejmé a pravděpodobnosti úspěchů závisí na tvé úrovni (*viz acolyte, mage*).

Zvýšení ZH: +100 xp každý stupeň, pořadí jednotlivých stupňů si může postava zvolit libovolně.

Rozetnutí

Bojuješ-li s více protivníky na blízko a zasadíš smrtící úder, můžeš ihned zaútočit na dalšího s postihem -2. Dál už se schopnost neřetězí.

Zvýšení ZH: +50 xp.

Runová magie

Znáš jednu runu (viz Dwarf Runesmith, CC6). S každou další získanou úrovní se naučíš jednu novou runu.

Dokážeš 1x denně známou strunu vyřezat a aktivovat (trvá to 1 směnu, nesmíš být přerušen). Současně můžeš mít aktivních nejvýše tolik run, kolik je tvá úroveň. Aktivace další runy deaktivuje tu nejstarší.

Je možné se získat i další runy, podle pravidel pro magický výzkum.

Zvýšení ZH: +400 xp.

Skokan

S rozběhem a použitím tyče (desetistopá tyč, kopí, halapartna, berla) dokážeš přeskóčit 20' daleko nebo se vymrštit na 10' vysokou překážku.

Zvýšení ZH: +50 xp.

Splynutí

Pokud se nehýbeš, máš šanci splynout s prostředím tak, že tě běžné smysly neodhalí.

- ▶ Venku: 9 z 10
- ▶ Uvnitř: 2 z 6.

Zvýšení ZH: +100 xp každý stupeň, pořadí jednotlivých stupňů si může postava zvolit libovolně.

Telekineze

Ovládáš jednu telekinetickou sílu (*kineticist*).

Telekinetická síla se nepočítá jako akce, vyhodnocuje na začátku kola (před pohybem).

Tuto schopnost si můžeš brát opakovaně a získat tak různé kinetické síly, v jednom kole však můžeš použít nejvýše jednu sílu.

Za den můžeš všechny telekinetické síly použít nejvýše tolikrát, kolik je tvá úroveň x 2.

Zvýšení ZH: +100 xp.

Tvaroměnc

Dokážeš se 1x denně proměnit v pozemské zvíře, podobně velké jako jsi ty sám a není zvláště nebezpečné. Proměna ti vyléčí 1k4 životů za každý tvůj level.

Tvé vybavení se proměňuje s tebou.

Od sedmé úrovně to může být libovolné zvíře libovolné velikosti až do dvojnásobku tvé.

Zvýšení ZH: +200 xp.

Úhyby

Když nejsi oblečený ve zbroji a nepoužíváš štít, základ tvé třídy zbroje je rovný 9+tvá úroveň.

Zvýšení ZH: +200 xp.

Válečný oř

Jedenkrát za život si můžeš přivolat válečného oře s KŽ5+5, AC15 a rychlostí 180' (60').

Bude tě doprovázet, dokud nezemře.

Zvýšení ZH: +50 xp.

Vaření piva

V dobře vybavené varně (zázemí alespoň za 3000 zl) můžeš v mezidobí vařit kouzelná piva (ceny a šance viz. Dwarf Brewmaster, CC6). Trvání účinku piv (vyjma „ihned“) je 1k6+tvá úroveň směn. Znáš recepty:

- ▶ **Horská krev:** Tmavé, zemité. Vyléčí ihned 1k3+tvá úroveň životů.
- ▶ **Modrý čolek:** Svrchně kvašené, s namrzlou pěnou. Odolnost proti ohni nebo rozliti vytvoří zmrzlou louži o poloměru 5 stop (záchrana proti paralýze nebo uklouznutí).
- ▶ **Dračí oheň:** Rudé pivo, které hřeje v pupku. Odolnost proti mrazu, funguje jako olej.
- ▶ **Tekutá kuráž:** Jantarové hořkosladké. Odstraní účinek strachu a přidá +2 na záchranu proti kouzelnému strachu.
- ▶ **Silák:** Zlatý máslový ležák. +2 na útok, záchranu a ověření morálky/věrnosti.

Přehnaná konzumace piva může postavu opít.

Nové recepty můžeš získat magickým bádáním.

Zvýšení ZH: +400 xp.

Vnímavost

Máš zvýšené vlohy k odhalování určitých okolností, např.:

- ▶ odhalování zvláštních konstrukčních prvků,
- ▶ tajných dveří,
- ▶ pastí,
- ▶ naslouchání,
- ▶ sběr potravy v divočině.

Šance je:

- ▶ 1. stupeň: 2 z 6
- ▶ 2. stupeň: 3 z 6
- ▶ 3. stupeň: 4 z 6

Zvýšení ZH: +200 xp za první dva stupně, +400 xp za třetí stupeň. Dvojnásobek, je-li vnímavost nadpřirozená (viz Svirfneblin Stone Murmurs). Tuto zvláštní schopnost je možné si osvojit vícekrát, pro odhalování různých druhů věcí.

Vrhač balvanů

Dokážeš vrhat balvany a podobně velké předměty (1d6 zranění) s dostřelem 5'–50' / 51'–100' / 101'–150'.

Chceš-li si je nosit, jeden balvan zabere jeden řádek.

Zvýšení ZH: +100 xp.

Vysátí

Jedenkrát za den můžeš na živého nepřítele zaútočit vysátím. Úspěšný útok na blízko mu sebere 2 životy za každou tvou úroveň a přidá je k tobě.

Zvýšení ZH: +400 xp.

Vyvážnutí

Při úprku z bojové vřavy na tebe protivník nemá +2.

Zvýšení ZH: +100 xp.

Vzájemnost

Můžeš požádat osobu stejného stavu, sociální vrstvy, apod... o pomoc a očekávat, že ti ji poskytne.

Můžeš být požádán o pomoc osobou stejného stavu, sociální vrstvy, apod... o pomoc a je očekáváno, že ji pomůžeš.

Zvýšení ZH: +50 xp.

Zákeřný útok

Útočíš-li zákeřně, máš bonus +4. Vyber si typ zákeřného útoku:

- ▶ Ze zálohy: Útočíš zezadu a protivník o tobě neví.
- ▶ Z výšky: Útočíš skokem z vysoké pozice.

V případě úspěšného zásahu:

- ▶ 1. stupeň: Zraníš za dvojnásobek.
- ▶ 2. stupeň: Cíl slabší než KŽ4+1 si hodí záchranu proti smrti (viz *Asasín*) s postihem -1 za každé dvě úrovně postavy, jinak viz 1. stupeň.

Zvýšení ZH: +200 xp za každý stupeň.

Zálesák

Získáváš znalosti o přírodě:

- ▶ 1. stupeň: Znáš všechna přirozená zvířata a rostliny.
- ▶ 2. stupeň: Rozpoznáš čistou pitnou vodu.

Zvýšení ZH: +50 xp za 1. stupeň, +100 xp za 2. stupeň.

Zázraky

Dokážeš sesílat zázraky zasvěcené určitému božskému principu (klerická, druidská, kultistická kouzla z CC4 a CC6).

- ▶ 1. stupeň: Klerická kouzla 1. úrovně.
- ▶ 2. stupeň: Klerická kouzla 2. úrovně.
- ▶ 3. stupeň: Klerická kouzla 3. úrovně.
- ▶ 4. stupeň: Klerická kouzla 4. úrovně.
- ▶ 5. stupeň: Klerická kouzla 5. úrovně.

Zvýšení ZH: +100 xp za stupeň. Tuto schopnost není možné kombinovat s Kouzly, ale je možné si ji vzít dvakrát pro dva různé zdroje moci (klerik, druid, některý z kultů v CC4).

Zlodějské a akrobatické dovednosti

Postava získává jednu z následujících dovedností:

- ▶ **získání důvěry** (*thiefling*)
- ▶ **nalezení a zneškodnění pasti** (*zloděj*)
- ▶ **napodobování zvuků** (*mutoid*)
- ▶ **pády z výšky** (*akrobat*)
- ▶ **provazochodectví** (*akrobat*)
- ▶ **šplh po hladkých stěnách** (*zloděj*)
- ▶ **tichý pohyb** (*zloděj*)
- ▶ **ukrývání se ve stínech** (*zloděj*)
- ▶ **vyháčkování zámků** (*zloděj*)
- ▶ **vybírání kapes** (*zloděj*)

Jejich pravděpodobnosti rostou podle standardních pravidel pro zloděje, akrobata, mutoida, thieflinga.

Zvýšení ZH: +50 xp každý stupeň, pořadí jednotlivých stupňů si může postava zvolit libovolně.

Zdatnost se zbraní

Vyber si jednu konkrétní zbraň (obouruční meč, krátký luk), se kterou získáš bonus na zásah i zranění.

- ▶ 1. stupeň: +1
- ▶ 2. stupeň: +2

Zvýšení ZH: +100 xp za stupeň.

Zvířecí pomocníci

Běžná zvířata s reakcí 8 a lepší s tebou chtějí spolupracovat a můžeš si je připoutat jako pomocníky. U magických a obřích zvířat záleží na okolnostech.

V jednu chvíli tě můžeš mít připoutáno nejvíc tolik pomocníků, kolik je tvá úroveň a zároveň součet jejich KŽ nesmí přesáhnout tvou úroveň.

Připoutaná zvířata poslouchají jednoduché příkazy a jsou věrná až za hrob, neověřují si morálku/věrnost.

Na páté úrovni se můžeš s pomocí soustředění dívat jejich očima, i když jsou jinde.

Zvýšení ZH: +400 xp.

Zvýšená odolnost

Jsi částečně nebo plně odolnost proti některé z kategorií záchran a bonus k záchraně:

- ▶ 1. stupeň: Bonus +1
- ▶ 2. stupeň: Bonus +2

Zvýšení ZH: +100 za stupeň při částečné odolnosti (např. pouze proti určitým typům jedu), +200 xp za stupeň při plné odolnosti.

Omezení a slabiny

Postava se může mezi výpravami také rozhodnout, že přistoupila na nějaké omezení nebo že má nějakou slabinu, která zhorší její situaci, ale zlevní jí ZH.

- ▶ **Omezení** jsou dobrovolná a lze je odvolat. Klesne-li však kvůli tomu postava o úroveň, ztratí ji.
- ▶ **Slabiny** jsou trvalé.

Pokud není uvedeno jinak, každé omezení nebo slabinu si postava může vzít nejvýše jedenkrát.

Omezení: Přísaha

Postava přísahala, že bude konat dle určitého kodexu, řádu apod...

Snížení ZH: -100 xp pokud se nedodržení přísahy nedodržení trestá, (-100 xp)-200 xp pokud přísaha vyžaduje, aby postava (ne)měla určité přesvědčení.

Omezení: Samotář

Postava nemůže najímat pomocníky a žoldnéře.

Snížení ZH: -100 xp.

Omezení: Batůžkář

Můžeš vlastnit jen věci, které uneseš ty sám nebo tvůj kůň. Máš-li zázemí, můžeš do něj vkládat peníze, abys ho rozvíjel, ale nemůžeš zde odkládat věci.

Snížení ZH: -200 xp.

Omezení: Vybavení

Postava musí pro některou ze svých zvláštních schopností používat určité vybavení (vyjma zbraní a zbrojí), např. svatý symbol, kouzelnou knihu (váha 1 řádek).

Snížení ZH: -100 xp za každý vynucený druh vybavení.

Slabina: Bez ambicí

Postava má snížený maximální limit úrovní.

Snížení ZH: -100 xp za každou úroveň pod 14, kterou postava nemůže nikdy dosáhnout.

Slabina: Bez zázemí

Postava si může vybudovat zázemí (hrad, čarovnou věž apod.) a přitahovat následovníky až od určité úrovně.

Snížení ZH: -100 xp za každou úroveň, od které si postava může zázemí vybudovat (vyjma 1).

Slabina: Dvojitý život

Rozděl si své Specializace na dvě různé skupiny – dvě tvé osobnosti. Po spánku si vyber, kterou chceš používat. 1x za den smíš přepnout na tu druhou.

Snížení ZH: Do ZH si počítej jen dražší z těchto dvou skupin + specializace levnější, využitelné v mezidobí.

Slabina: Světloplachost

Na jasném světle (slunečním, věčném) máš postih -2 k útoku a -1 k třídě zbroje.

Snížení ZH: -100 xp.

Slabina: Velikost

Postava je buďto nezvykle malá (hobit, trpaslík) nebo nezvykle velká (půl-ork, kroll).

Snížení ZH: -100 xp.

Slabina: Zranitelnost

Postava utrpí horší zranění či má postih k záchraně proti určitým typům útoku, působení apod.

Snížení ZH: -100 xp za zhoršení zranění o k4, nebo -1 k záchraně. -200 xp za zhoršení zranění o k6, nebo -2 k záchraně.