

Schopnosti – vysvětlení

Normální stav: samovolné léčení 1 život za 20 minut V KLIDU.

Lepší regenerace	Se schopností se léčí 1 život za 10 minut mimo boj.
První pomoc	IHNED i při boji obvázáním (nutný RP). Každé postavě může vyléčit maximálně jeden život ten je doplněn okamžitě, ale léčení trvá 5 minut. Pak je možné teprve sundat masti, obvazy atd.
Odolej zranění	1x boj sníží utrpěné zranění o 1, přičemž musí být vždy aspoň za 1. Nutné hlásit odolávám.
Kondička	Po odcvičení 50 kliků a 50 dřepů do konce herního dne přidává léčitelný jeden život.
Odolej magii	1x za boj odolá kouzlům do 4.lvl včetně. Nutné hlásit odolávám.
Jednoručka	Možnost boje s jednoruční zbraní do délky 90cm.
Obouruční zbraň / kombo	Možnost boje s 1,5 ruční či obouruční zbraní nebo kombinace dvou jednoručních zbraní do souhrnné délky 130 cm (dýka a meč nebo dva tesáky)
Finta	1x za boj dva následující zásahy uberou za 2 Nutné hlásit finta za 2.
Vyražení zbraně	1x za boj vyražení nepřítelovy zbraně (ne štítu) Nutné hlásit vyrážím zbraň.
Useknutí končetiny	1x za boj. Při zásahu do končetiny je daná končetina useknuta a nelze ji do magického vyléčení používat. Nutné hlásit usekávám končetinu.
Kryt	1x za boj vykryje libovolný fyzický zásah zbraní. Nutné hlásit kryt.
Štít	Možnost používat štít do rozměru kruh 55cm , obdélník 50x60 cm

Protiútok	<p>1x za boj Při zranění v boji na blízko vrátí útočnickovi zranění (ovšem sám ho také dostane), nevrátí ovšem i případný efekt (finta, vyražení atd..)</p> <p>Nutné hlásit protiútok za 1.</p>
Vykryj	<p>1x za boj Zachytí na sebe zásah do blízko stojící postavy, musí ji aktivně chránit (RP) Nutné hlásit vykrývám.</p>
Drsňák	<p>1x za boj Ignoruj následující 2 zásahy čímkoli, včetně efektu. Nutno hlásit po zranění zakřičením slova Drsňák..</p> <p>Nutné hlásit Drsňák .</p>
Uklidnění	<p>1x za boj Zklidní agresivní postavu/zvíře (u postav záleží na RP)</p> <p>Nutné hlásit uklidňuji.</p> <p>Formule: Spinkej můj maličký, v očích máš hvězdičky.</p>
Uzdrav	<p>Vyléčí jeden život odříkáním formule. Při regeneraci useknuté končetiny nutno provádět po boji 5 minutový rituálek. Možno dvojnásobně co je stupeň magie za boj. Příklad magii druhého stupně vyléčíš za boj 4 životy. Max 10.</p> <p>Nutné hlásit uzdravuji za život.</p> <p>Formule: Aby ses bil, naber nových sil.</p>
Magický štít	<p>1x za boj Ignoruj první zásah včetně efektu i magického, lze seslat na jinou postavu. Je třeba zakouzlit předem. Štíty se nedají jakkoliv kumulovat.</p> <p>Nutné hlásit imunita štít. ,</p> <p>Formule: Kde dříve vzduch byl, teď zeď bude stát, ani smrt kostky skrz ni nesmí hrát.</p>
Řekni pravdu	<p>1x na postavu mimo boj Postava ti popravdě odpoví na 3 otázky jednoduchou větou.</p> <p>Nutné hlásit řekni pravdu.</p> <p>Formule: Co je to tu za pomluvy, že to moudrá hlava neví? Ta moje si s tím poradí, Vytáčky mi totiž nevadí.</p>

Oživení	<p>1x za boj Instantně vrátí postavu do plného počtu životů I z agonie !! Nutné hlásit oživuji. Formule: Tvé kosti se zpátky mění, nezůstanou v zapomnění. Tvá mysl a tělo jedno je, vrátí se zpět do boje.</p>
Blesk	<p>Za 1 život, působí na dálku nutno hodit kouli. Možno blesků dvojnásobně co je stupeň magie za boj. Příklad magii druhého stupně zraníš za boj maximálně za 4 životy. Max 10 za boj. Nutné hlásit Blesk za 1. Formule: Magie pal, bleskem ho spal.</p>
Taran	<p>2x za boj Cíl je odhozen 10 metrů zpět. Nutné hlásit Odhod' 10m zpět. Formule: Mé přání se teď zrodilo, udeřilo do tebe kladivo.</p>
Ohnivá koule	<p>1x za boj První cíl za 2 životy a dva nejbližší za 1 život vzdálenost max. 2 metry Nutné hlásit ohnivá koule za 2 a za 1 a za 1 (ukáže na koho hlásí zranění). Formule: Ať smrtka vás na prsa přivine v ohni teď všechno zahyne.</p>
Přikování	<p>1x za boj jedna postava je přikována k zemi jednou nohou na 2 minuty nebo do prvního zásahu. Nutné hlásit přikovávám. Formule: Zastav se na místě, pěkně tě prosím tě.</p>
Řetězový blesk	<p>1x na postavu za boj první cíl 3 životy, druhý 2, třetí 1. Zasažené postavy musí stát blízko u sebe, ten kdo blesk sesílá si tyto oběti sám vybírá. Nutné hlásit řetězový blesk za 3 za 2 za 1. Formule: Magie leť , bleskem ho smetť. Má síla tvé tělo trýzní, zemřeš kouzlem a ne žízni.</p>
Znalec netvorů	<p>Odhadneš druh, zranitelnost, slabé místo = netvor ti je řekne když se ho zeptáš. 1x za boj. Nutné hlásit Znalost netvorů.</p>
Luk/Kuše	<p>Používá luk nebo kuši a libovolný počet vlastních šípů.</p>
Boj s nehumanoidy	<p>Při boji s nehumanoidy můžeš 2x za boj dát zranění zbraní za 2. Nutné hlásit za 2.</p>
Přesný zásah	<p>1x za boj Zásah co zraní za 2 lukem nebo kuší. Nutné hlásit přesný zásah za 2</p>
Průbojné šípy	<p>Pasivní dovednost Šípy co dokáží prostřelit brnění či silnou kůži některých nestvůr. Nutné hlásit průbojné šípy (v případě že má nestvůra imunitu).</p>

- Odhad nepřítele** 1x za boj Odhadneš druh, motivace (v rámci např. zvířete) a slabiny nepřítele = nepřítel ti je řekne.
Nutné hlásit odhad nepřítele.
- Mluv se zvířaty** 1x na zvíře mimo boj Můžeš rozmlouvat se zvířaty - rozumíš jejich řeči.
Nutné hlásit mluv se zvířaty.
Formule: Poslouchej teď moje slova neb jsem moudrý jako sova.
- Brtník** Může vyskočit-vylézt na strom, a dokud se nedotýká země a visí na stromě není vidět. Signalizuje to hláškou Brtník když si ho někdo všimne.
Nutné hlásit brtník.
- Ostrá čepel** 1x za boj Zásah co zraní za 2 tesákem nebo dýkou.
Nutné hlásit Ostrá čepel za 2.
- Spříznění s přírodou** Kontaktuje ducha místa (rituál) –kontaktuje organizátora