

AKROBACIE

Tato dovednost spojuje několik disciplín, které jsou založeny na jisté dávce obratnosti. S jejich pomocí dokáže postava zvládat kotouly, salta, stoj na ruce nebo třeba chůzi po provaze. Zároveň dává prostor pro speciální akce, jako jsou udržení rovnováhy při výbuchu či otřesech nebo zachycení se při pádu z výšky. Při šplhu ti pomůže v případě, kdy je k lezení potřeba hlavně Obratnost (obvykle pokud je překážka pohyblivá, kluzká a podobně).

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

OBR vs. Obtížnost

158

Draci Hlidka

hra na hrdiny



ATLETIKA

Atletika je umění, které vyžaduje nejen sílu, ale také znalosti toho, jak ji správně využít. S její pomocí není problém zvládat běh na dlouhé vzdálenosti, vrhání předmětů a skoky do výšky i do dálky. Zároveň je to dovednost, kterou využiješ při vzpírání, veslování a zvedání či nošení těžkých břemen obecně. Při šplhu ti pomůže v případě, kdy je k lezení potřeba hlavně síla (obvykle pokud někoho táhneš nebo máš zdolat dlouhý úsek překážky).

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

SIL vs. Obtížnost

158

Draci Hlidka

hra na hrdiny



CIZÍ JAZYKY

Na cestách se leckdy toulají cizinci, kteří nehovoří obecnou řečí. A když už, tak jen velmi špatně. Znalost cizích jazyků ti může pomoci získat jejich důvěru nebo odposlechnout důležitou informaci. Čím lépe tuto dovednost ovládáš, tím větší počet jazyků znáš a dokážeš je použít.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

INT vs. Obtížnost

158

Draci Hlidka

hra na hrdiny





ČTENÍ A PSANÍ

Gramotnost je základem vzdělanosti. Díky ní si poradíš s knihami, dopisy i tajnými zprávami. Na prvních stupních ovládáš pouze abecedu obecného jazyka. Postupem času se však naučíš i další z nich, včetně tajů runového písma. Mistři v oboru nakonec získají povědomí i o symbolech a znacích dávno zapomenutých civilizací.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

PP2

INT vs. Obtížnost

158

Draci Hlidka

hra na hrdiny



HISTORIE

Se znalostí historie si dokážeš vybavit známá místa, jména, příběhy či události. Zároveň znáš i legendy, které se váží ke starým válkám či dávno zapomenutým tvorům. Právě tyto znalosti ti mohou občas zachránit život. Je velká výhoda vědět, co můžeš čekat na neznámém místě nebo jak nejlépe čelit dávno zapomenuté bytosti.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

PP2

INT vs. Obtížnost

159

Draci Hlidka

hra na hrdiny



JÍZDA NA ZVÍŘETI

K rychlým přesunům na dlouhé vzdálenosti ti pomůže jízda na zvířeti. Tato dovednost tě navíc naučí, jak zvíře uklidnit, osedlat a ovládat jeho pohyb. Začátečník si dobře poradí s poklusem na ochočeném koni. Zkušený jezdec však zvládne i rychlou jízdu na divokém hřebci či některém z magických tvorů.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

PP2

OBR vs. Obtížnost

159

Draci Hlidka

hra na hrdiny





MECHANIKA

Všechny stroje, strojky a "hejblata" mají svůj základ v mechanice. Díky ní chápeš, proč a jak věci fungují. Navíc ti otevírá možnost takové předměty vyrábět a upravovat. Stejně tak s ní zvládneš opravit hodinový strojek, výtah či otáčivé dveře. Zkušený mechanici pak dokáží navrhnout i kuši, balistu, či válečný katapult.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

PP2

INT vs. Obtížnost

159

Drací Hlídka

hra na hrdiny



PLAVÁNÍ

Na svých cestách jistě narazíš na rozličné potoky, řeky a jezera. Jestliže neumíš plavat, může to pro tebe znamenat velký problém. Bud' tě čeká zdoluhavá cesta k nejbližšímu brodu, nebo riziko utonutí. Zkušenému plavci však nic z toho nehrozí. Dokáže skrz vodu uniknout nepřítelům nebo proniknout tam, kde by ho nikdo nečekal. Síla se uplatní při plavání proti proudu či v rozbouřených vodách a Obratnost při potápění a plavání v běžné situaci.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

PP2

SIL vs. Obtížnost

159

Drací Hlídka

hra na hrdiny



PLÍŽENÍ

Pokud se potřebuješ někam nenápadně přesunout, je plížení tou nejlepší volbou. Postava je při něm přikrčená nebo se přímo plazí po zemi. Díky tomu může uniknout pozornosti protivníka a proklouznout na místo, kam potřebuje. Cenou za to je však velmi nízká rychlost, kterou může plížení provést. Ta odpovídá 1/10 Pohyblivosti postavy. Jestliže máš v této dovednosti úspěch, musíš navíc v ověřovacím hodu překonat Postřeh protivníka.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

PP2

OBR vs. Obtížnost

159

Drací Hlídka

hra na hrdiny



POSTŘEH

Postřeh zahrnuje vše, co se týká vnímavosti postavy. Vypovídá o tom, jak dobře si dokážeš všimnout drobných detailů kolem sebe. Jeho zvládnutí je klíčovým faktorem pro nalézání tajných dveří, nastražených pastí nebo skrytých stop. Stejně tak tě může varovat před blížícím se protivníkem nebo tím, že jsi sledován.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

PP2 INT vs. Obtížnost

159



PRVNÍ POMOC

První pomoc je klíčová dovednost, která rozhoduje o životě a smrti. Díky ní totiž víš, jak rychle zastavit krvácení, vytáhnout zapadlý jazyk nebo třeba rozdýchat tonoucího. Zároveň je to nezbytná dovednost pro ošetření kritických zranění. S její pomocí můžeš raněného stabilizovat a zabránit tak další ztrátě jeho životů.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

PP2 OBR vs. Obtížnost

159



PŘEŽITÍ V PŘÍRODĚ

Na cestách se můžeš dostat do nehostinných krajů. Můžeš být vystaven hladu, žízni či nepřízní počasí. S těmito neduhy se pak můžeš vypořádat právě díky této dovednosti. Naučíš se rozdělávat oheň, vařit, chytat drobnou zvěř, vyrobit si úkryt a mnoho dalších užitečných věcí.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

PP2 OBR vs. Obtížnost

159



REFLEX

Reflexy jsou instinktivní reakcí těla na podněty z okolí. Vhodnými technikami se však dají trénovat a zlepšovat. Jestliže po tobě sekne nastražená čepel nebo se propadne podlaha, dokáže tvé tělo zareagovat. Můžeš díky tomu uhnout, uskočit nebo třeba strnout uprostřed pohybu. To všechno jsou akce, které ti mohou zachránit život.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

OBR vs. Obtížnost

159

Draci Hlidka

hra na hrdiny



ŘEMESLA

S touto dovedností zvládneš opracovat dřevo, kovy i kameny. Ovládáš základy tesařství, truhlářství, kovářství i kamenictví. Umíš také rozeznat jednotlivé druhy materiálů a víš, který se k čemu nejlépe hodí. Na prvních stupních dokážeš vyrobit třeba luk nebo podkovu. Později si však poradíš i se stavbou lodí, domů nebo mostů.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

OBR vs. Obtížnost

159

Draci Hlidka

hra na hrdiny



TEOLOGIE

Víra v bohy provází lidi odjakživa. Znalost Teologie ti poskytne obecné povědomí o bozích, modlitbách i obřadech, dále pak o posvátných bytostech, svatých symbolech i praktikách či hierarchii kultů. Základní informace o jejím fungování získáš v kapitole "Užitečné informace" – "Náboženství a víra" (na straně 187).

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

INT vs. Obtížnost

160

Draci Hlidka

hra na hrdiny



UMĚNÍ

Pokud chceš zaujmout ostatní, musíš jim obvykle předvést něco zajímavého. K tomu ti může pomoci dovednost Umění. Ta v sobě zahrnuje základy mnoha užitečných disciplín. Může se jednat o hru na hudební nástroj, zpěv, vyprávění příběhů, tanec, herectví, kreslení nebo jinou formu zábavy.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

stupeň

PP2

CHAR vs. Obtížnost

159

Drací Hlídka

hra na hrdiny



VŮLE

Vůle je kombinací sebekázně, disciplíny a vnitřní rovnováhy. Díky ní si dokážeš zachovat vlastní názor, jednat svobodně a dle vlastního uvážení. Čím lépe ji ovládáš, tím snadněji se dokážeš ubránit manipulaci, sugesci či psychickým kouzlům. Navíc dokážeš prosadit svůj názor a myšlenky u ostatních.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

stupeň

PP2

CHAR vs. Obtížnost

160

Drací Hlídka

hra na hrdiny



VÝDRŽ

Výdrž je dovednost, při které je tvé tělo trénováno na přežití v extrémních podmínkách. Dokáže se tak lépe vypořádat s následky hladu, žízně či vyčerpání. Stejně tak dokážeš vydržet déle bez nádechu pod vodou nebo odolat mrazu či horku. Z logiky věci však tato dovednost nemá žádný vliv na odolnost postavy vůči jedům či otravám.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

stupeň

PP2

ODO vs. Obtížnost

160

Drací Hlídka

hra na hrdiny



ZNALOST PŘÍRODY

S touto dovedností získáš znalosti o zvířatech, rostlinách, ale i o neživé přírodě. U rostlin víš, jak vypadají, k čemu se hodí a také kdy a kde je hledat. V případě živočichů pak znáš jejich chování, jaká jsou jejich slabá místa, čím se živí, jaké vydávají zvuky, jaké mají stopy a podobně.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

stupeň

INT vs. Obtížnost

PP2

160



ZPRACOVÁNÍ ZVĚŘE

Zpracování zvěře tě naučí, jak správně vykuchat zvíře. Víš, jak z něj získat maso a upravit ho tak, aby se nezkazilo. Umíš rozeznat jednotlivé orgány a to, zda nejsou jedovaté. Umíš stáhnout a vydělat kůži, aby šla využít, a také zvíře vycpat. Ze šlach umíš udělat provázky, ze střev či žaludku měch na vodu, z kůstek hroty šípů a podobně.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

stupeň

OBR vs. Obtížnost

PP2

160

