

Zde jsou pravidla všech veřejných dovedností.

Zbraně

Bez dovednosti smí každý používat dýku (40cm).

Bojovník 1. stupeň - Postava smí používat tesák (60cm).

Bojovník 2. stupeň - podmínka: Bojovník 1. stupeň - Postava smí používat jednoruční zbraň (90cm) nebo obouruční zbraň (do 120cm).

Bojovník 3. stupeň - podmínka: Bojovník 2. stupeň - Postava smí používat dlouhou obouruční zbraň (do 140cm) a kombinace zbraní: buď jednoruční zbraň s dýkou (90+40cm) nebo dva tesáky (60+60cm).

Malý štít - Postava smí používat štít do Ø40cm.

Velký štít - podmínka: Malý štít - Postava smí používat štít do Ø55cm nebo erb do 50x60cm.

Hůl - podmínka: Malý štít - Postava smí používat hůl

Střelné zbraně - Postava smí používat luk či kuši.

Mějte se sebou i hodinky a tužku (kvůli lovu).

Vrhací zbraně - Postava smí používat vrhací nože či sekery. Smí mít u sebe najednou až 5 kusů.

Fyzická

Bojové umění - Postava smí v každém boji 2x nahlásit útok za dva životy ruční zbraní.

Přesnost - Postava smí v každém boji 3x nahlásit útok za dva životy střelnou zbraní.

Drtivost - Jen pro nevyvážené sekery a palice min. 80cm dlouhé. Postava smí v každém boji 2x zlomit končetinu - zasáhnete nepřítele do ruky nebo nohy a on ji má hodinu zlomenou - může ji používat, ale musí mít propnutý loket / koleno.

Uhnutí - Postava smí 1x za boj ihned po zásahu nahlásit "uhnutí" a tento zásah se jí nepočítá. Uhnout lze zbraní, šípem, ohnivou koulí, ale ne např. přikování.

Odhození - Postava smí až 3x za boj zasáhnout nepřítele (i jen do krytu či štítu) a zvolat: "Zásah tě odhodil. Musíš ihned odcouvat 10 kroků dozadu." a on to zahraje. Zásah do krytu či štítu nezraní, ale odhodí

Vyrazení zbraně - Postava může v každém boji 1x vyrazit nepříteli zbraň - zasáhnete svojí zbraní zbraň, štít či hůl nepřítele a zvoláte: „Vyrazil jsem ti zbraň, ihned ji odhod'." a nepřítel musí svoji zbraň ihned bezpečně odhodit cca o 2m ve směru rány.

Odolnost - Postava získává +1 život k maximu. Maximum životů postavy se zvyšuje na 7. Pokud postava není mág, získává další +1 život k maximu, tj. má maximum 8 životů.

Rychlé probrání - Když postava upadá na nule životů do mdlob, trvají mdloby pouze 20 sekund.

Odolnost na jedy - Postava je zraňována jedy (otrávená zbraň, jedovatá bestie, vypitý jed) pokaždé o jeden život méně. Postihy jako paralýza, usnutí atd. trvají pouze poloviční dobu.

Základní vzdělání

Čtení a psaní - Postava smí běžně číst a psát. Bez této dovednosti to nikdo neumí.

Zlodějské dovednosti

Kapsář - Schopnost krást peníze. Pokud se postavě s touto dovedností podaří zachytit kolíček na něčí kapsu, váček, torničku (zkratka na místo, kam se obvykle ukládají peníze) a pokud si oběť tohoto kolíčku hned nevšimne, tak jí zloděj ukradl tři mince (pokud má oběť nějaké zlatáky, tak přednostně ty). K předání peněz je doporučené použít organizátora - zloděj ho upozorní, koho ukradl, organizátor informuje oběť, že byla okradena a tajně mince předá zloději, takže nikdo neví, kdo kradl. V nouzi si může zloděj pro mince dojít sám nebo si pro ně poslat někoho třetího. Není možné nikoho vinit za vlastnictví kolíčku, ale za jeho připínání již ano.

Navíc když kapsář prohledává nějakou osobu (viz základní pravidla), obere ji i o předměty z tajné kapsy.

Špión - Schopnost dobře u sebe ukrýt předměty. Předměty uložené v tajné kapse nelze při běžném prohledávání a obírání najít. Předměty musí být reálně nesený tak, aby nebyly vidět (někde schované). Lze ukrýt jeden předmět o velikosti až 40 cm, tedy například dýku nebo 4 předměty o velikosti do 10 cm (lektvary, amulety, listiny apod.) nebo až 16 mincí.

Navíc se postava dokáže osvobodit z běžných pout (ne již z okovů či lepivých pavoučích vláken). Postava min. 10 vteřin v kuse (!) výrazně kroutí klouby (pokud ji přitom někdo vidí, upozorní ho, že se vykrucuje z pout) a poté se vysmekne z pout a je volná.

Plížení - Postava se ukryje za stromem či ve výrazném stínu a pak si smí dát ruku za hlavu a ostatní hráči se musí chovat, jako když ji nevidí. Ukrytý lze zůstat libovolně dlouho, ale hýbat se je třeba jen velmi pomalu (max. loudavá chůze) a při pohybu musí být neustále krytý. Ukrytou postavu prozradí, pokud vyjde z úkrytu nebo na sebe jinak upozorní (světlo, pohyb, hluk, útok, střelba, seslání kouzla, ...), pak musí dát ruku dolů. Nelze se ukrýt, pokud je postava přímo sledována.

Podřezávání - Postava přiloží dýku na klíční kost (ne krk) oběti a tím ji zraní za 5 životů. Podřezání musí oběť překvapit ! Podřezat lze zezadu i zepředu (nečekaně). Podřezání nelze vykryt zbrojí. Nelze podřezat nemrtvé, golem, draky apod.

Léčitelství

Obvazy - Léčitel ováže zraněnému (i sobě) trup (přes břicho nebo hrud') a tím mu ihned uzdraví za každou otočku obvazu jeden život (množství otoček je omezeno jen délkou obvazu). Obvaz musí být nošen alespoň 5 minut. Je potřeba si z domu donést dostatek dlouhých kusů obvazu (lze využít i nastříhané staré prostěradlo nebo záclonu).

Obvaz uvázaný přes končetinu ihned léčí zlomeninu.

Oživení - podmínka: Obvazy - Léčitel alespoň minutu hraje ožívování mrtvé postavy (ošetřování ran, masáž srdce, umělé dýchání apod.) Po ukončení ožívování postava ožije a má právě jeden život. Nelze oživovat více postav najednou a během ožívování není možné dělat nic jiného. Mrtvola musí být čerstvá (max. několik desítek minut) a je třeba alespoň trup a hlava.