



## NÁPOVĚDA



# HRANIČÁŘ

(Základní informace pro 1. úroveň)

### Blízké dovednosti

Od 1. úrovně ovládáš 3 blízké dovednosti:

#### **První pomoc (OBR) 3. stupeň:**

Ovlivňuje tvé šance podle vážnosti zranění raněného stabilizovat a zabránit další ztrátě životů. Může vyžadovat použití vybavení (např. obvaz).

Ověření: První pomoc (OBR) vs. X

#### **Přežití v přírodě (OBR/ODO) 3. stupeň:**

Ovlivňuje, zda dokážeš rozdělát oheň, vyrobit si úkryt, opatřit si jídlo, vařit, a další užitečné věci.

Ověření: Přežití v přírodě (OBR/ODO) vs. X

#### **Znalost přírody (INT) 3. stupeň:**

Ovlivňuje, zda máš zkušenosti v oboru a umíš rozpoznat druhy zvířat, rostlin i neživou přírodu.

Ověření: Znalost přírody (INT) vs. X

### Duševní síla

Energie, kterou používáš ke spojení se silou přírody a využíváš ji k sesílání různých kouzel.

Duševní síla se zapisuje do políčka Mana.

**Vydatný spánek (8 hodin) = max. Duševní síly**

### Hraničářské umění

Od 1. úrovně ovládáš 4 profesní dovednosti:

#### **Orientace (INT) 3. stupeň:**

Ovlivňuje, jak dobře se umíš orientovat v terénu, najít správný směr, jaké máš znalosti v kartografii (čtení a tvorba map), lodní navigaci apod.

Ověření: Orientace (INT) vs. X

#### **Předpovídání počasí (INT) 3. stupeň:**

Ovlivňuje tvůj um předpovídat počasí. Předpověď na další den není příliš složitá (obtížnost 7), potom se ale zvyšuje (za každý další den +3).

Ověření: Předpovídání počasí (INT) vs. X

#### **Stopování (INT) 3. stupeň:**

Ovlivňuje zda dokážeš najít a sledovat cizí stopy, odhadnout váhu tvora, styl chůze, nebo vytušit, kterým směrem odešel, aniž by tě to zpomalilo.

Ověření: Stopování (INT) vs. X

#### **Lov (OBR) 3. stupeň:**

Ovlivňuje tvé úspěchy při lovu různé bezbranné zvěře (včetně ryb, ptáků apod.). Dravci se budou bránit a proběhne tedy klasický souboj.

Ověření: Lov (OBR) vs. X

### Hraničářská magie

Duševní sílu můžeš spotřebovat a potom seslat přírodní kouzlo skrze speciální dovednost:

#### **Pouto s přírodou (INT) 3. stupeň:**

Ovlivňuje tvé šance na úspěšné seslání kouzla.

Ověření: Pouto s přírodou (INT) vs. Obtížnost



### Základní kouzla

Od 1. úrovně ovládáš 4 základní kouzla:

| Duš. | Dos. | Roz. | Trv. | Vyv. | Obt. |

#### **Najdi úkryt:**

| 3 | 1míle | na sebe | 1k | 1k | 8 |

Vycítíš směr k nejbližšímu přírodnímu úkrytu, a zda je i dost velký pro celou družinu.

#### **Najdi vodu:**

| 3 | 1míle | na sebe | 1k | 1k | 6 |

Vycítíš směr k nejbližšímu přírodnímu zdroji pitné vody, pokud v dosahu nějaká je.

#### **Rozdělej oheň:**

| 2 | 0,5s | - | ihned | 10k | 6 |

Zapálíš i zcela mokré dřevo, listí apod. a to i za silného deště či bouřky. Hoří, dokud je přikládáno.

#### **Znamení:**

| 1 | dotek | max. 10 značek | 1den | 1k | 6 |

Vytvoříš „značku“ na přírodním materiálu. Dobré, pokud nechceš zabloudit či někoho někam navést.



NÁPOVĚDA



# HRANIČÁŘ

*(Prostor na vlastní poznámky)*