

Schopnosti postavy vystihují kromě aspektů zejména dovednosti. Vypovídají o tom, jak je která postava zdatná v oblastech relevantních pro příběh. Seznam dovedností se tedy může značně lišit podle povahy settingu a příběhu.¹

Seznam níže je kompromis, na kterém jsme se jako družina shodli. Oproti pravidlům M16 se změny dočkaly zejména sociální a jiné “soft” dovednosti a boj. Konkrétně, v systému M16 je boj rozdělen na velké množství stylů: *Rváč*, *Šermíř*, *Pírák*, *Těžkoodězec*, *Hrdlořez* a další, přičemž každý styl má přiděleno několik málo zbraní, které dokáže využívat. Tím však vzniká problém s balancováním (všechny styly neměly zdaleka stejně dobře využitelný set zbraní) a pro některé je toto dělení zcela umělé (proč *Hrdlořez* umí používat tesák a nikoli o 10 cm delší meč). Jistým řešením pak bylo stanovit dovednosti podle třídy zbraní: *Jednoruční zbraně*, *Obouruční zbraně*, *Týčové zbraně*, *Vrhací zbraně* etc. Nakonec jsme ovšem udělali ještě větší krok k jednoduchosti² a oblast boje rozdělili pouze na boj na dálku/na blízku a se zbraní/bez zbraně.

- *Boj beze zbraně*
- *Boj na dálku*
- *Boj se zbraní*
- *Empatie*
- *Kondice*
- *Kontakty*
- *Klam*
- *Jezdectví*
- *Medicína*
- *Mobilita*
- *Pozornost*
- *Provokace*
- *Řemesla*
- *Skrývání*
- *Učenost*
- *Vůle*
- *Vyšetřování*
- *Vztahy*
- *Zlodějina*

¹I v témže settingu je samozřejmě myslitelné používat jiné dovednosti. Jedná-li se například o dobrodružství odehrávající se ve škole šermu, je vhodné postihnout oblast boje více dovednostmi (rapír, fleret, šavle apod.). To stejné pro příběh o magii, kde jednotlivé obory magie mohou představovat oddělené dovednosti

²V porovnání se sociálními dovednostmi, kdy v pravidlech M16 všeobjímající dovednost *Zaujmutí pozornosti* zahrnovala *Empatii*, *Kontakty*, *Provokaci* i *Vztahy*, je tento krok spíše obrovský. Skupině toto dělení ale vyhovuje.

o.I Boj beze zbraně

Dovednost *Boj beze zbraně* pokrývá formy boje, při kterém není útočník jakkoliv vyzbrojen. Může se jednat o improvizovaný boj v hospodském stylu, či např. bojové umění.

Neboť je pro naši skupinu oblast boje podstatná, jsou popisy více rozvedené v kapitole ??, stejně tak jako příklady dobré praxe.

Překonání

Boj beze zbraně se mimo fyzický konflikt prakticky nevyužívá, tedy jeho využití pro akci Překonání je minimální.³ Jedná-li se například o sportovní boj, či turnaj, v němž postavy chtějí na někoho zapůsobit (resp. musí překonat jeho neochotu), lze *Boj beze zbraně* v těchto speciálních situacích použít.

Vytvoření výhody

Vytváření výhod je vedle útočení nejčastějším použitím *Boje beze zbraně*. Můžete popsat různé chvaty, po kterých bude mít soupeř *Vyražený dech*, využít své judo a hodit protivníka, čímž se ocitne *Na zemi*, nebo se k němu dostat nablízko, spojit ruce a ládovat ho, během toho, co je *V klinči*. Dokonce se lze pokusit odkoukat bojovníkův styl a díky tomu pak *Znám jeho příští krok*. Možností je vskutku mnoho a je hezké, když jsou popisy pestré.

Útok

To je všefkájící. *Boj beze zbraně* je ideální dovednost (a prakticky jediná) na způsobení zranění ve fyzickém konfliktu, pokud není útočící postava ozbrojena. Neboť se jedná o boj zblízka, je ovšem třeba se nacházet ve stejné zóně jako protivník.

Obrana

Obrana pomocí *Boje beze zbraně* je jeden ze způsobů, jak se vyhnout zranění ve fyzickém konfliktu. Stejně tak tuto akci lze použít k překažení soupeřova pokusu o Vytvoření výhody, pokud se jedná o pokus, při kterém *kopání do žeber nepomůže*.

o.2 Boj na dálku

Základem fyzického konfliktu na dálku (střelecký souboj např.) je dovednost *Boj na dálku*. Jako konflikt na dálku se považuje situace, kdy protivníci nejsou ve stejné zóně. Běžné střelné zbraně umožňují pálit do vedlejší zóny, existují ovšem výjimky. Samosebou, pro použití dovednosti *Boj na dálku* je taková zbraň potřeba; pro diskuzi, kam se řadí vrhací zbraně (oficiální i improvizované), viz sekce ??.

Překonání

Ve speciálních případech jako je lukostřelecký turnaj či jiná sportovní střelba je možné použít *Boj na dálku* pro hod na Překonání. Ve většině případů se ovšem tato dovednost používá ve fyzickém konfliktu, tedy nikoli ve střetech.

³Hody na Překonání jsou totiž nejčastější ve střetech, viz sekce ??.

Vytvoření výhody

Základní dovedností pro vytváření výhod popsaných jako obtížné střelecké manévry je právě *Boj na dálku*. Může se jednat o **Krycí palbu**, odstřelovačské zalehnutí a s ním spojené **Zamíření**, nebo jen snaha protivníka vystresovat množstvím **Šípů ve vzduchu**. Stejně jako v konfliktu nablízko, je pěkné, když jsou popisy pestré.

Útok

Jako předchozí bojové dovednosti, *Boj na dálku* se používá, když postava chce jinou fyzicky zranit a nenachází se přitom ve stejné zóně. Jestliže se postavy nachází ve stejné zóně, nelze (s klasickou zbraní) útočit pomocí *Boje na dálku*.

Obrana

Narozdíl od jiných bojových dovedností, tato se příliš nehodí k obraně proti nepřátelské střelbě (k čemuž typicky slouží *Mobilita*). Lze ji ovšem použít v případech, kdy se jiná postava pokouší o akci **Překonání** nebo **Vytvoření** výhody a příběhově dává smysl mu bránit střelbou.

0.3 Boj se zbraní

Tato dovednost je základní ve fyzických konfliktech, pokud je postava vybavena zbraní. Co se dá ještě (už) považovat za zbraň je věcí narativu a settingu; pro férovost je ovšem dobré, aby tasení/přezbrojení nebylo automatické (bez příslušného triku), neboť pak dovednost *Boj beze zbraně* ztrácí význam.

Stejně jako u *Boje beze zbraně* se lze o použití této dovednosti více dozvědět v sekci ??.

Překonání

Totožné jako u dovednosti *Boj beze zbraně* [O.I.](#)

Vytvoření výhody

Vytvářet výhody pomocí *Boje se zbraní* lze velmi pestrě. Může se jednat o sérii rychlých útoků, po kterých protivník **Neví, odkud přijde další**, šermířskou finesu, co protivníka zanechá **Beze zbraně**, a nebo třeba snahu odpozorovat soupeřův styl a mít ho tak **Úplně přečteného**.

Útok

Prakticky kdykoliv, kdy se postava snaží jinou postavu zranit zbraní při fyzickém konfliktu, bude se jednat o hod na *Boj se zbraní*, pokud se samozřejmě nachází obě postavy ve stejné zóně.

Obrana

Bránit se zbraní lze proti většině pokusům o útok (jak zbraní tak beze zbraně) vedeným zblízka. Stejně tak lze akci **Obrana** využít, když postava tvoří aktivní opozici nepříteli proti akci, při které protivníkovi nepomáhá být *bit jako pes*.

o.4 Empatie

Empatická postava dokáže číst nálady ostatních, objevit, jací jsou, a prokoupnout snahu o neupřímnost. V jistém smyslu se jedná o emocionální obdobu dovednosti *Pozornost*, neb umožňuje zachytit změny v náladách.

Překonání

Primární využití *Empatie* na Překonání je v situacích, kdy se postava snaží zachytit změnu nálad, přístupu, záměru či postoje jiné postavy (nebo když dává smysl, aby tato postava mohla zjistit bez aktivní snahy). Příkladem budiž zrada spojence, nával vzteku berserka a další. Ve většině případů se ovšem *Empatie* nepoužívá na překonávání přímo; pouze připravuje půdu pro použití jiných sociálních dovedností jako jsou *Vztahy* či *Klam* (například odhalením aspektu na kartě postavy).

Vytvoření výhody

Empatie vytváří výhody přečtením duševního stavu jiné postavy. Díky tomu může například odhalit aspekty jiných postav, typicky povahové jako *Násilník*, *Labilní bipolárník*, *Nízké sebevědomí* a ty pak dále využít pro jiné akce jinými dovednostmi. Jinou možností je přečíst okamžitý stav postavy po nějaké události, která na ní mohla mít vliv - např. odhalit, že *Toble mě fakt vzalo*, či že *Nevím, co dál*.

Cílová postava může použít akci *Obrana* dovedností *Klam*, *Vztahy*, aby ztěžovala postavě přečíst její duševní stav.

Útok

Empatií nelze ostatní zraňovat. V sociálním či argumentačním konfliktu však lze výhodně touto dovedností vytvořit výhodu a tu pak použít například na útok *Provokací*.

Obrana

Tato dovednost je stěžejní při obraně o pokusu o oklamání, skrývání postranních záměrů útočníka. Je tedy stěžejní, jestliže je třeba argumentační spory vyřešit mechanicky.

o.5 Kondice

Fyzické schopnosti vedle *Mobility* nejlépe vyjadřuje právě *Kondice*. Postava s vysokou kondicí má velkou výdrž, houževnatost a taky hrubou fyzickou sílu.

Překonání

Kondice nachází uplatnění při překonání libovolných překážek, které vyžadují fyzickou sílu - odvalení *Stromu přes cestu*, vyražení *Dveří z oceli* nebo rozmlácení *Ochranného sílového pole*.

Vytvoření výhody

Vytvářet výhody pomocí *Kondice* je snadné; ve fyzickém konfliktu ji lze využít na provádění silových triků, jako je sražení postavy, která se stane *Uzemněnou* či umístění nepřítele do wrestlerského chytu

Body lock a další. Mimo fyzický konflikt lze *Kondici* poškodit konstrukci, dokud není **Těsně před kolapsem**, nanosit pytle písku a vytvořit tak **Provizorní krytí**.

Útok

Kondici *nelze použít* k fyzickému ublížení jiných postav - k tomu slouží bojové dovednosti. Lze ji však výhodně použít k umístění situačních aspektů na protivníka a ty pak těžit při útocích pomocí např. *Boje beze zbraně*.

Obrana

Stejně jako v případě útoku, *nelze kondici použít* k obraně před akcí Útok nějakou bojovou dovedností. Nachází ovšem uplatnění, kdy hrubá síla může zamezit protivníkovy pokusy o akci Překonání - držení dveří před vyražením, zalehnutí při pokusu o útek atp.

o.6 Kontakty

Překonání

Vytvoření výhody

Útok

Obrana

o.7 Klam

Překonání

Vytvoření výhody

Útok

Obrana

o.8 Jezdectví

Překonání

Vytvoření výhody

Útok

Obrana

o.9 Medicína

Překonání

Vytvoření výhody

Útok

Obrana

o.10 Mobilita

Překonání

Vytvoření výhody

Útok

Obrana

o.11 Pozornost

Překonání

Vytvoření výhody

Útok