

## ZLODĚJSKÉ POVOLÁNÍ

Přestože všechna zlodějská povolání mají schopnosti odemykání zámků, vybírání kapes a krádeží věcí, mají různá odvětví svoje výhody i nevýhody. Hlavními atributy pro všechna zlodějská povolání jsou mrštnost (Agility) a inteligence. Rovněž vysoká rychlost je u zloděje a jeho povolání velmi žádoucí.

### ZLODĚJ (Thief)

Rychlý, obratný, mazaný. Zlodějové používají svoji rychlost a obratnost ke krádežím a přežití. Jsou výborní v překvapení nepřítele, zvědové, nebo zásahu kritickým úderem. Zloděj má určitou šanci za level postavy zasáhnout protivníka kritickým úderem. Kritický úder dosahuje 3x většího poškození, než normální útok. Zlodějové jsou nejrychlejší v získávání zkušeností a nových levelů. Začínají s 25 body zdraví plus d10 ve zdraví. Zlodějové mají schopnosti odemykání zámků a krádeží. Díky těmto schopnostem je zloděj schopen zvýšit svoji dosavadní úroveň.

Zbraně: Dýka, Krátký Meč, Široký Meč, Šavle, Válečná Sekyra, Krátký Luk

Zbroj: Pouze kožená

Štít: Pouze Buckler (štítek, pěstní štít)

Počáteční zdraví: 25 + d10

### LUPIČ (Rogue)

Lupičové jsou odborníci v odemykání zámků a infiltraci rozličných prostředí. To také umějí ze všech povolání nejlépe. Díky svým dovednostem jsou schopni najít cestu přes místa, kde je to často zcela nemožné. Jsou velmi efektivní při prohledávání nových dungeonů, paláců, nebo ostatních prostředí, kde mohou být ostatní povolání zastavena zamčenými dveřmi nebo například truhlami. Protože toto je delikatesa jejich práce. Lupiči jsou ovšem omezeni zbrojí a zbraní kterou mohou nosit, navíc nemohou používat štít. Lupiči stejně tak dostávají za jejich úroveň šanci na provedení kritického úderu (3x větší poškození) když útočí na nepřítele, ačkoliv v tom nejsou tak dobří jako zlodějové.

Zbraně: Dýka, Krátký Meč, Tanto, Krátký Luk

Zbroj: Pouze kožená

Štít: Žádný

Počáteční zdraví: 25 + d8

### VRAH (Assassin)

Vrazi jsou temnou rukou noci, jejich dovednosti je přímo určují k zabíjení ostatních lidí. V tom jsou také velcí odborníci. Nadaní v nalezení slabin nebo míst k útoku, protože často bojují s protivníkem mnohem silnějším než jsou oni sami. Vrazi mají největší šanci na provedení kritického úderu (3x poškození). Protože mají za sebou náročný trénink, jsou vrazi schopni používat v soubojích jakékoliv zbraně, ale protože při své práci potřebují často plížení, nemohou používat lepší zbroje než je kožená a štít by je v práci pouze brzdil.

Zbraně: Jakékoliv

Zbroj: Pouze kožená

Štít: Žádný

Počáteční zdraví: 25 + d12

#### DAREBÁK (Burglar)

Darebáci jsou zlodějové, kteří jsou lépe trénováni v ovládnutí zbraní a zbrojí. Kombinují mrštnost a prohnatost svých "bratrů" s dovednostmi válečníků. To je činí velmi všestrannými. V souboji jsou tedy rovni kdejakému válečníkovi, ale stále zlepšují svoje dovednosti krádeží a odemykání zámků. Darebáci jsou schopni obléknout kroužkovou zbroj a v souboji použít jakékoliv zbraně a štítu kromě Hradního Štítu (Tower Shield). Darebáci mají malou šanci na provedení kritického úderu (3x větší poškození).

Zbraně: Jakékoliv

Zbroj: Jakákoliv kožená nebo kroužková

Štít: Všechny kromě Tower (tower=hradební štít)

Počáteční zdraví: 25 + d14

#### AKROBAT (Acrobat)

Akrobati jsou zloději, kteří vytrénovali svoji fyzickou dovednost mrštnosti na takovou úroveň, že jsou téměř nadpřirození ve zdolávání zdí, běhu, skoku a překonávání překážek. Akrobati také disponují dovedností kritického úderu. Rovněž mají dovednosti ke skoku na velkou vzdálenost a zdolání zdí mnohem účinněji a rychleji než průměrný zloděj. Akrobati jsou nejrychlejší povolání v běhu. Kromě toho, protože jim to jejich hbitost dovoluje snižují určité procento na zásah svým protivníkům, když jsou zaměstnání bojem s nimi. To je činí obtížně zasažitelnými a nebezpečnými protivníky. Protože potřebují maximálně využít svůj potenciál v rychlosti a obratnosti, mohou používat pouze koženou zbroj, nikdy ne štít a mají přiměřený výběr zbraní.

Zbraně: Dýka, Krátký Meč, Tanto, Krátký Luk, Široký Meč

Zbroj: Pouze kožená

Štít: Žádný

Počáteční zdraví: 25 + d8

#### BARD (Bard)

Bardi jsou známí odborníci obchodu. Jsou nadaní vykonávat mnoho úkolů. Včetně toho nemají omezení na: kritický úder, dovednost používat rozličné zbraně, odemykání zámků/vybírání kapes, a magii. Je to velmi všestranné povolání, schopné přizpůsobit se dané situaci. Bardi obdrží určitý počet spell pointů rovnající se jejich Inteligenci. Mají také obsáhlý výběr zbraní, mohou nosit všechny zbroje do kroužkové, a dokáží používat všechny druhy štítu kromě Hradního. Bardova schopnost kritického úderu je užitečná proti silným protivníkům, ačkoliv její šance na úspěšné provedení není tak velká jako u ostatních zlodějských povolání.

Zbraně: Dýka, Krátký Meč, Široký Meč, Šavle, Válečná Sekyra, Krátký Luk, Palcát

Zbroj: Jakákoliv kožená nebo kroužková

Štít: Všechny kromě Tower

Počáteční zdraví: 25 + d10

#### VÁLEČNICKÉ POVOLÁNÍ

Válečníci a jejich povolání jsou silnou oporou císařství. Jsou mnohostranní a užiteční v mnoha situacích. Řídí se heslem, že všechny problémy se dají řešit mečem. Válečník a jeho povolání nemohou nikdy sesílat kouzla. Hlavními atributy válečníku a jeho povolání jsou Síla a Odolnost. Vysoká mrštnost je také vhodná, protože zvyšuje jejich Armor Rating.

#### VÁLEČNÍK (Warrior)

Válečníci jsou základním povoláním po celém světě Tamrielu. Jsou to velmi všestranné charaktery, schopni použít svoje dovednosti ve většině situací. Dokáží používat jakoukoliv zbraň, zbroj nebo štít. Včetně Válečníků jsou Rytíři a Rangeři jediným povoláním, kteří dokáží nosit plátovou zbroj. To je velmi důležité, protože jenom plátová zbroj je dost silná na to aby mohla být magicky vylepšena (enchanted). Proto jenom Válečníci, Rytíři a Rangeři mohou používat magicky vylepšenou zbroj. Válečníci jsou druhým nejrychlejším charakterem v získávání zkušeností. Jedinými rychlejšími jsou zlodějové.

Zbraně: Všechny

Zbroj: Jakákoliv

Štít: Jakýkoliv

Počáteční zdraví: 25 + d20

#### RYTÍŘ (Knight)

Rytíři jsou ušlechtilými bojovníky. Jsou vychováni v ušlechtilosti, galantnosti, odvaze a důstojnosti. Dokáží používat jakoukoliv zbraň, nosit všechny zbroje kromě kožené a nejsou nijak omezeni ve výběru štítu. Protože jsou rytíři silnými postavami, jsou odolní vůči paralizaci, ale mohou být normálně zasaženi otravou nebo kouzlem. Rytíři disponují dovedností opravovat poškozené věci (zbraně, zbroje). Tato dovednost je prováděna automaticky v jejich inventáři na zbrani/zbroji. Rytíři ani další Válečnická povolání nezískávají zkušenosti tak rychle, jako samotný Válečník.

Zbraně: Všechny

Zbroj: Jakákoliv, kromě kožené

Štít: Jakýkoliv

Počáteční zdraví: 25 + d18

#### HRANIČÁŘ (Ranger)

Rangeři jsou lesníci a lovci, vycvičení k přežití v divoké přírodě a k nalezení cesty. Rangeři mohou nosit jakoukoliv zbroj včetně plátové, a použít jakýchkoliv zbraní. Rangeři jsou díky schopnostem stopování a

přežití v přírodě schopni automaticky snížit dobu cestování mezi městy. Rangeři dávají svým protivníkům extra poškození stejné hodnoty, jako je jejich vlastní úroveň.

Zbraně: Všechny  
Zbroj: Jakákoliv  
Štít: Jakýkoliv, kromě Tower  
Počáteční zdraví: 25 + d18

#### LUČIŠNÍK (Archer)

Lučišníci jsou střelci císařství přizpůsobiví použít jakoukékoli střelecké zbraně, místo klasické na blízko. Mohou používat pouze zbroje do kroužkové a bojovat s jakoukoliv zbraní, ovšem nemohou nosit štít. Lučišníci mají šanci na zásah kritickým zásahem střelnou zbraní (dlouhý luk, krátký luk), která je odvíjena od jejich levelu. Kritický zásah má 3x větší poškození, než by byl obyčejný zásah.

Zbraně: Všechny  
Zbroj: Jakákoliv kožená nebo kroužková  
Štít: Jakýkoliv, kromě Tower  
Počáteční zdraví: 25 + d16

#### MNICH (Monk)

Mniši používají disciplínu své mysli k proměnění svého těla v smrtící nástroj. Nemohou nosit žádnou zbroj ani štít, ale mohou použít zbraně dle vlastního výběru. Mniši mají šanci na zásah kritickým úderem (3x poškození) při souboji s nepřítelem. Tuto dovednost ovšem nemohou používat se střelnými zbraněmi. Kromě toho mniši snižují svému protivníkovi šanci na zásah za každou dosaženou úroveň. Protože je jejich mentální disciplína na tak vysokém stupni, mohou redukovat zranění které by normálně obdrželi. Pokud dopadne úspěšně zachranný bod (save versus) na kouzlo, neobdrží žádné zranění, oproti normálnímu stavu, kdy obdrží pouze poloviční zranění.

Zbraně: Všechny  
Zbroj: Žádná  
Štít: Žádný  
Počáteční zdraví: 25 + d14

#### BARBAR (Barbarian)

Barbaři jsou válečníci, kteří jsou trénováni k boji o přežití v jejich tvrdém nehostinném prostředí. Barbaři mohou nosit zbroj maximálně do kroužkové a nejsou nijak omezeni ve výběru zbraně či štítu. Barbaři začínají s největší hodnotou počátečního zdraví ze všech povolání. Díky jejich tvrdé výchově jsou od přírody imunní vůči otravě. Barbaři jsou díky své obrovské fyzické zdatnosti schopni léčit svoje zdraví závisející na jejich odolnosti.

Zbraně: Všechny  
Zbroj: Do kroužkové  
Štít: Jakýkoliv  
Počáteční zdraví: 25 + d30

#### KOUZELNICKÉ POVOLÁNÍ

Kouzelníci a jeho povolání vládou esencí magie, kterou používají. Na vysokých úrovních jsou to nejsilnější postavy za které je možné hrát, protože mají obrovský výběr kouzel, které mohou použít. Kouzelníci a jeho povolání mají jako hlavní atributy Inteligenci a Magickou sílu (Willpower).

#### MÁG (Mage)

Mágové se narodili a byli vychováni k ovládnutí magie. Nemohou nosit zbroj ani štít a mají pouze omezený výběr zbraní. Mágové používají nejen kouzla k útoku, ale také k vlastní obraně (ofenzivní/defenzivní). Mágové mají 2x více spell pointů, než je hodnota jejich inteligence.

Zbraně: Dýka, Hůl  
Zbroj: Žádná  
Štít: Pouze Buckler  
Počáteční zdraví: 25 + d6

#### ČARODĚJ (Sorcerer/Sorcerer)

Čarodějové jsou zvláštní služebníci magie. Jsou to jedinci, kteří se již narodili s potenciálem k sesílání kouzel, ale bez moci regenerovat své spell pointy. To je ovšem nedělá méně slabšími; v podstatě mají čarodějové potenciál stát se těmi nejsilnějšími ze všech kouzelnických povolání. To proto, že mají unikátní schopnost k ovládnutí magie. Čaroděj je v podstatě sám o sobě zásobárnou magické energie. Dokáže pohlcovat spell pointy z kouzel na něho mířených. Čaroděj dokáže pohltnout až 3x více spell pointů, než je jeho inteligence. Jakmile je kouzlo pohlceno, čaroděj neobdrží žádné zranění, ale místo toho přidá spell pointy za které bylo kouzlo vyvoláno sobě, v poměru s vlastním levellem. Tyto spell pointy jsou stálé, dokud nejsou čarodějům použity k seslání kouzla. Pokud čaroděj v pohlčení kouzla selže, obdrží normální zranění/efekt daného kouzla. Čarodějové nemohou sami o sobě regenerovat svoje spell pointy ani pohlcovat vlastně vyvolaná kouzla. Pokud čaroděj pohltnout spell pointy na svoje maximum, je již neschopný dále pohlcovat další kouzla. Je-li na něj v tuto chvíli sesláno kouzlo, obdrží zranění/efekt jako každé jiné povolání. Navzdory těmto omezením mají čarodějové dovednost ke kouzlení mnohem účinnějších kouzel, protože jakmile jsou plně nabití, mají mnohem více spell pointů než ostatní kouzelnické povolání. Proto tedy dokáží sesílat mnohem účinnější kouzla na nižších levelech, za předpokladu že mají kouzlo ve svojí kouzelnické knize. Čarodějové mají rozsáhlý výběr zbraní a zbroje, ale nemohou používat štít. Mimo nabíjení spell pointů dokáží ovšem rychle podlehnout fyzickým útokům, pokud nemají zkušenosti s obranou.

Zbraně: Všechny  
Zbroj: Do kroužkové  
Štít: Žádný  
Počáteční zdraví: 25 + d6

#### LÉČITEL (Healer)

Léčitelé jsou mágové vycvičeni k léčení zranění, utěšení bolesti a pomoci těm kteří je potřebují. Jejich schopnosti jsou silné k obranné magii (defenzivní), ale slabé k magii útočné (ofenzivní). Léčitelé mají navýšený základní léčící status (healing rate). Kromě toho jsou léčící kouzla pro léčitele ke koupi u Spellmakera levnější. Léčitel obdrží 1.75x více spell pointů, než je hodnota jejich inteligence.

Zbraně: Všechny  
Zbroj: Pouze kožená  
Štít: Jakýkoliv do Round shield (Kulatý štít)  
Počáteční zdraví: 25 + d10

#### BOJOVÝ MÁG (Battlemage)

Bojovní Mágové jsou trénováni k manipulaci s esencí magie v boji. Mají velkou dovednost v kouzlení útočné magie v souboji s nepřítelem. Bojový Mág obdrží 1.75x více spell pointů, než je hodnota jeho inteligence. Kromě toho jsou útočná kouzla pro bojového mága ke koupi u Spellmakera levnější.

Zbraně: Všechny  
Zbroj: Do kroužkové  
Štít: Jakýkoliv do Tower  
Počáteční zdraví: 25 + d12

#### KOUZLÍCÍ MEČ (Spellsword)

Kouzlící Meče jsou jedni z mála mágů, kteří našli unikátní kombinaci svých dovedností: dokáží kouzlit s použitím zbroje a zbraně. Jsou to válečníci-mágové (neplést s bojovými mágy!), jejich život je spíše než válečnickým soubojům a technikám zasvěcen zkoumáním sil magie a magické moci. Nejsou nijak omezeni ve výběru zbraně, mohou používat většinu zbrojí a všechny druhy štítů kromě tower. Protože je Spellsword dvojpovoláním, obdrží pouze 1.5x více spell pointů, než je hodnota jeho inteligence. Kouzlící Meč také začíná s vyšším počtem počátečního zdraví než obyčejný mág, což je důsledek toho, že je z části válečníkem.

#### NOČNÍ ČEPEL (Nightblade)

Nočníčepele jsou ti mágové, kteří mají speciální výcvik k dovednostem jako je infiltrace, špionáž, a plížení. Jsou mnohem více jako zloději než mágové a často jsou nazýváni "stvořeními noci". Schopni použít svých značných sil k pomoci při jejich nočních aktivitách. V souboji mají

stejně jako zlodějská povolání šanci za úroveň postavy na provedení kritického úderu (3x větší poškození). Nočníčepel dokáží odemkat zámky stejně tak dobře jako darebáci. Nočníčepel obdrží 1.5x více spell pointů, než je hodnota jeho inteligence.

Zbraně: Dýka, Hůl, krátký Luk, Krátký Meč, Šavle

Zbroj: Pouze kožená

Štít: Pouze Buckler

Počáteční zdraví: 25 + d8