

Neoficiální

Dračí doupě

**pravidla pro začátečníky
průvodce hrou**

v 1.9

Autor: Michal Světlý

Verze 1.9.0.57 z 21. 4. 2013 (alfa)

Tato příručka obsahuje části textu z titulu Dračí Doupě PPZ PH verze 1.6 vydaného nakladatelstvím Altar. Není určena k jakémukoliv formě komerčního využití.

Úvodní Jarikovo dobrodružství z pravidel DrD není zahrnuto, protože se systémové změny této verze netýkají a šlo by pouze o zkopírování textu. Vynechán je prozatím také úvod do hry a kapitoly Hraní za postavu a Hra ve skupině.

Za všechny připomínky budu vděčný, pište je prosím do příslušné diskuse na serveru rpgforum.cz nebo d20.cz.

Obsah

Dračí doupě	1
Poznámky	4
Kostky	4
Míry a váhy	4
Měnový systém	4
Některé důležité pojmy	4
Zkratky	5
Tvoje postava	5
Rasy	5
Člověk	6
Barbar	6
Hobit	6
Elf	6
Trpaslík	7
Kudúk	7
Kroll	7
Povolání tvé postavy	8
Válečník	8
Hraničář	8
Alchymista	8
Kouzelník	9
Zloděj	9
Tvorba postavy	9
Počet životů	10
Profibody	10
Zvláštní schopnosti podle rasy	10
Dovednosti	12
Živobyті	15
Výbava	17
Původ postavy	20
Charakter postavy	20
Zvláštní schopnosti podle povolání	20
Speciální dovednosti	20
Kouzla	21
Válečník	22
Zastrašení	22
Regenerace	23
Sehranost	23
Přesný výpad	23
Útok na dva cíle	23
Hraničář	24
Pouto se zvířetem	24
Mimosmyslové schopnosti	24
Hraničářská kouzla	27
Alchymista	30
Lučba	30
Seznam alchymistických předmětů	32
Kouzelník	51

<u>Kouzelnická kouzla</u>	51
<u>Seznam kouzelnických kouzel</u>	51
<u>Kouzelné svitky</u>	60
<u>Vyvolání přítele</u>	60
<u>Zloděj</u>	61
<u>Hraní hry</u>	63
<u>Použití dovedností</u>	63
<u>Dovednostní test</u>	63
<u>Použití dovednosti Jednání</u>	66
<u>Jak hrát za postavu</u>	68
<u>Hra ve skupině</u>	68
<u>Zranění a léčba</u>	68
<u>Pošramocení a závažná zranění</u>	69
<u>Poskytnutí první pomoci</u>	70
<u>Vyčerpání</u>	72
<u>Odbourávání vyčerpání</u>	72
<u>Boj</u>	72
<u>Průběh bojového kola</u>	72
<u>Vyčkávání</u>	72
<u>Úprava záměrů</u>	73
<u>Komplexní akce</u>	73
<u>Volné akce</u>	74
<u>Nezávislé činnosti</u>	74
<u>Vyhodnocování akcí</u>	75
<u>Vyhodnocení útoku</u>	76
<u>Vyhodnocení neútočných komplexních akcí</u>	84
<u>Speciální akce a situace</u>	84
<u>Pravidla mimo boj</u>	93
<u>Pohyb</u>	94
<u>Pronásledování</u>	94
<u>Zranění pádem</u>	95
<u>Rozbíjení předmětů a prorážení bariér</u>	95
<u>Vyrážení dveří</u>	96
<u>Pasti</u>	96
<u>Vyhodnocení efektu pasti</u>	96
<u>Nebezpečné substance</u>	96
<u>Postřeh, hledání a naslouchání</u>	97
<u>Modifikátory testu plížení</u>	98
<u>Náhodné objevení</u>	98
<u>Zkušenost</u>	98
<u>Přechod na další úroveň zkušenosti</u>	100
<u>Výcvik</u>	100

Poznámky

V této kapitole najdeš několik technických poznámek:

Kostky

Ke hrani potřebuješ šestistěnnou kostku. Pokud v pravidlech narazíš na zkratku 1k6, znamená to hod jednou šestistěnnou kostkou a přičtení výsledku k základu, který určíš podle pravidel. Na šestku se nikdy nehází znovu.

Míry a váhy

Jak už víš, v Dračím doupěti se používají jiné jednotky, než na jaké jsme zvyklí v běžném životě.

Délka: Délka je nejdůležitější veličina potřebná při pohybu v jeskyních. Měří se v sázích; jeden sáh přibližně odpovídá jednomu metru. Kromě toho máme ještě jednu jednotku pro malé vzdálenosti - a to coul. Jeden sáh má sto coulů, jeden coul je tedy dlouhý asi jeden centimetr. V dalších dílech pravidel Dračího doupěte se seznámíš s mílí, větší jednotkou, používanou k určování vzdáleností v otevřené krajině. Jedna míle odpovídá asi jednomu kilometru, má tedy 1000 sáhů.

Objem: Jednotkou objemu (tedy tím, nač se měří voda, víno atd.) je čtvrtka. Je to asi tolik, co jeden litr.

Hmotnost: Jednotkou objemu je hřivna. Odpovídá zhruba jednomu kilogramu.

Čas: V Dračím doupěti kromě obvyklých jednotek pro měření času (vteřiny, minuty, hodiny, dny...) používáme speciální jednotku pro měření času v bojových situacích: bojové kolo. Jedno bojové kolo odpovídá zhruba třem vteřinám herního času.

Rychlost: Jednotkou rychlosti je sáh za kolo.

Magenergie: Magenergie je základem jakýchkoliv kouzel v Dračím doupěti. Jednotkou magenergie je mag. Tak jako vzdálenost měříme na sáhy, magenergii měříme na magy. Říkáme například: „hraničářova magenergie je dvanáct magů...“. Přesně se to dozvíš, pokud si vybereš povolání, které s magenergií pracuje, v příslušné kapitole o zvláštních schopnostech povolání.

Měnový systém

Ve světě DrD používáme, jak sis jistě všiml, jiné peníze než v našem obvyklém světě. Ve světě DrD máme čtyři druhy mincí: zlatáky (neboli dukáty), stříbrňáky (neboli groše), denáry (malé stříbrné mince) a měďáky. Jejich vzájemný vztah je následující: Jeden zlaták odpovídá 10 stříbrňákům nebo 100 denárům, případně 1000 měďákům.

Některé důležité pojmy

Cizí postavy: Pro cizí postavy platí popis, který najdeš v těchto pravidlech v části „Tvoje postava“, nehrají za ně však hráči, nýbrž Pán jeskyně. Typickou Cizí postavou by byl ve skutečné hře například mág Fensalir. Můžete ale potkat například i jinou skupinu dobrodruhů, nějaké hraničáře, válečníky, zloděje apod.

Družina: Družina je skupina postav, které se rozhodly spolupracovat.

Postihy a bonusy: Jsou to čísla, která upravují hody kostkou. Vyjadřují různé okolnosti, za kterých ta která akce probíhá. Pokud například vymyslíš nějaký dobrý způsob jak vyřešit nějakou situaci, tak tvoje postava

dostane bonus při testu na ověření, zda bude úspěšná.

Tuto tvoji větší šanci vyjadřuje bonus - v tomto případě bonus za fintu. Je to číslo, které určíš podle příslušných pravidel a přičteš k výsledku testu.

Pokud naopak například bojuješ ve tmě a svého protivníka nevidíš, je mnohem menší šance, že ho zasáhneš, než kdybys přesně věděl, kde zrovna stojí.

Tuto tvoji menší šanci vyjadřuje postih. Je to číslo, které odečteš od hodů na útok.

Případy, kdy se používají nějaké bonusy nebo postihy, a stejně tak i tabulky s konkrétními čísly najdeš vždy u vysvětlení příslušného pravidla.

Úroveň zkušenosti: Toto číslo vyjadřuje, jak je postava zkušená a kolik toho umí. Hráčské postavy začínají na první úrovni a v průběhu hry postupně získávají další.

Osobní deník: Do osobního deníku postavy si zapisuješ všechny údaje o své postavě. Pokud se něco změní (například když postava najde nový předmět, nebo o nějaký přijde), je třeba to v osobním deníku upravit. Do osobního deníku postavy není třeba zapisovat, co postava prožila (ale určitě neuškodí dělat si poznámky pro osvěžení paměti).

Zkratky

Toto je soupis nejpoužívanějších zkratk, které budou vyskytovat v dalším textu (vysvětlení těchto pojmů najdeš v pravidlech):

DrD - Dračí doupě

PJ - Pán jeskyně

k6 - šestistěnná kostka

žt - životy

zt - zkušenost

hř - hřivny

zl - zlatáky

st - stříbrňáky

dn - denáry

mk - měďáky

ÚČ - útočné číslo

OČ - obranné číslo

A teď nastal čas pustit se do čtení pravidel.

Tvoje postava

Nyní přikročíme k tvorbě postavy. Ale ještě než s tím začneme, možná bys měl otočit pravidla na stranu XX a přečíst si část „Hra ve skupině“ až po kapitolu nazvanou „Průběh hry“. V kapitole „Příprava na hru“ se totiž můžeš dozvědět věci, které by mohly mít vliv na výběr a tvorbu tvé postavy.

Rasy

Chystáš-li se hrát Dračí doupě poprvé, musíš si stvořit svoji postavu. Jak už víš, tvoje postava nemusí být pouze člověk. Ze sedmi rozličných ras si můžeš vybrat, čím se chceš narodit: jestli hobitem, kudůkem, trpaslíkem, elfem, člověkem, barbarem nebo krollem.

Rasu je lépe vybírat s ohledem na to, jaké povolání budeš chtít vykonávat. Je jasné, že hobití bojovník nikdy nemůže být tak silný a zdatný jako kroll a naopak kroll zřejmě nikdy nebude lepší zloděj než hobit. Nicméně může být zajímavé zahrát si nepříliš schopného, zato silného zloděje. Pečlivě si proto přečti následující stránky, na kterých najdeš charakteristiky jednotlivých ras. Potom zvaž, jaká rasa by ti nejvíce vyhovovala, a to i se zřetelem na své budoucí povolání.

Člověk

VÝŠKA: 165-210 coulů

VÁHA: 65-115 hř

Lidé jsou snad nejrozšířenější rasou, žijící jak v oblastech hor, tak i ve stepích, lesích a tundrách. Budují rozsáhlá sídla, ať už města či vesnice, která zpravidla leží na velkých obchodních křižovatkách. Lidé jsou velmi houževnatí, a i když nejsou tak silní jako krollové, ani tak inteligentní jako elfové, nacházejí uplatnění v celé škále povolání. Většina z nich se zabývá především zemědělstvím a řemeslnou výrobou, ale najdete mezi nimi i zdatné lovce a zkušené dobrodruhy všeho druhu.

Barbar

VÝŠKA: 175-220 coulů

VÁHA: 75-140 hř

Barbaři jsou v podstatě lidé, ale jejich po staletí trvající odloučení od skutečné lidské civilizace způsobilo, že barbar zpravidla není tak inteligentní jako člověk, avšak je silnější a mnohem odolnější. Tyto vlastnosti jej také předurčují k tomu, aby se stal dobrým válečníkem, i když v boji zpravidla není tak divoký a krutý jako kroll. Oproti krollovi má typický barbar tu výhodu (ale nemusí to být pravidlem), že je chytřejší, obratnější a v neposlední řadě také pohlednější.

Hobit

VÝŠKA: 70-120 coulů

VÁHA: 40-60 hř

Hobiti jsou malým, veselým národem. Jsou ještě menší než trpaslíci, chlupatí a jaksi „dobrácky kulaťoučcí. Žijí zpravidla v úrodných údolích, kde si ve stráních budují komfortní nory a doupata. Rozhodně nejsou nijak zvlášť silní, ale zato jsou velmi obratní a povětšinou inteligentní. Dobrodružství příliš nevyhledávají, protože mají rádi pohodlí, dobré jídlo a silné pití. Jestliže se však jednou přeci jen vydají na cesty, patří k těm nejlepším zlodějům, jaké si jen dovedeš představit.

Hobiti mají také zvláštní psychickou schopnost, díky které dokáží „vycítit“ na dálku většinu živých tvorů. Této zvláštní vlastnosti říkají mezi sebou „čich“, a přestože jejich pohodlnickým životem již dosti zakrněla, dokáží díky ní lokalizovat živou bytost, dokonce i když je od hobita oddělena například železnou stěnou.

Přestože hobiti nejsou zbabělí, jen neradi přistupují na boj tváří v tvář a raději používají své kuše než těžké meče nebo halapartny.

Elf

VÝŠKA: 145-180 coulů

VÁHA: 50-85 hř

Elfové jsou známou rasou, žijící zpravidla hluboko v lesích nebo odlehlých údolích a roklích. Jsou menší než lidé a zdaleka ne tak robustní. Pro své většinou plavé vlasy a jemné rysy obličeje jsou pokládáni za velmi krásné až poněkud změkčilé.

Protože jsou velmi inteligentní, jen neradi bojují; avšak jsou-li k boji donuceni, mohou být nebezpečnými soupeři. Díky své obratnosti dovedou dobře zacházet zejména s lukem a se střelnými zbraněmi vůbec.

Největší potěšení jim však činí studium a učení se kouzlům, a proto z jejich řad vzešlo již mnoho známých kouzelníků. Také milují krásné věci, ale od trpaslíků (které, mimochodem, nemají příliš v lásce) se liší především tím, že krásu hned nepřepočítávají na zlatáky.

Elfové jsou vesměs velmi čestní a spravedliví a nikdy se mezi nimi nevyskytují jedinci, kteří by přirozeně uznávali zlo jako zákon.

Trpaslík

VÝŠKA: 110-140 coulů

VÁHA: 55-100 hř

Trpaslíci jsou jednou z nejznámějších člověku podobných ras. Jsou menší, podsadití, zocelení dlouhými věky strávenými povětšinou v nehostinných pustinách. Jejich větrem ošlehané tváře snad vždy (trpaslice nevyjimaje) zdobí hnědé až černé vousy, které jim však, stejně tak jako vlasy, poměrně záhy šedivějí.

Sídlí v horách, zpravidla daleko od civilizace. Díky infravidění vidí v omezené míře i ve tmě, a proto mohou pod zemí budovat rozsáhlé skalní komplexy šachet, jeskyní a sálů, kde těží drahé kameny, stříbro a především svoje milované zlato.

Trpaslíci většinou postrádají jakýkoliv smysl pro humor, jsou vždy vážní a někdy až příliš sebejistí. Dané slovo dodrží, zejména kyne-li jim z toho nějaká výhoda.

Jejich nejoblíbenější zbraní je válečná sekera. V boji jsou nesmírně stateční a jen neradi ustupují z prohrané bitvy. Brání-li trpaslík svoji hroudu zlata, neustoupí ani před smečkou rozvzteklých, vyhladovělých ohnivých draků.

Kudůk

VÝŠKA: 90-130 coulů

VÁHA: 50-75 hř

Kudůkové jsou zvláštní rasou, o které se ví téměř jistě, že vznikla kdysi v dávných dobách splnutím části plemene trpaslíků s hobity. Podobně jako hobiti také kudůkové jsou velmi obratní a poměrně chytří. Po trpaslicích zase zdědili jejich nezdolnost a z části také lásku ke zlatu a drahým kamenům. Žijí v horách i v nížinách, ale nemilují podzemí, a proto si staví drobné kamenné domy, většinou daleko od velkých měst a obchodních cest.

Přestože jen málokterý z nich se stane dobrým bojovníkem, dokáží v boji velmi dobře zacházet jak se sekerou, tak i s kuší.

Mnoho z nich také nachází potěšení v různém bylinkářství a alchymii, ale stejně tak dobře se mohou uplatnit třeba jako zloději.

Kroll

VÝŠKA: 180-245 coulů

VÁHA: 100-200 hř

Krollové sídlí v horách, tundrách a vůbec v prostředí velmi tvrdém a nehostinném. Dospělý kroll může měřit hodně přes dva metry a zjevem může vzdáleně (velmi vzdáleně) připomínat pračlověka, i když jeho kůže je spíše zrohovatělá než chlupatá. Bezpečně je však poznáte podle jejich nezaměnitelných uší, jimž vděčí za svůj neobvyklý sluch.

Krollové jsou silnější než obyčejní lidé, ale také poněkud neohrabaní a zejména o poznání hloupější. Žijí obvykle v nevelkých kmenech, které mezi sebou neustále válčí. V těchto bojích se velmi zdokonalili, a proto nyní patří k nejobávanějším bojovníkům a z jejich kyjů a palcátů jde vskutku příslovečný strach. Po svých divokých předcích kromě jiného podědili také vrozený „ultrasluch“, který jim umožňuje do jisté míry vidět" (podobně jako netopýrům) i za úplné tmy nebo mlhy.

Pokud jde o jejich původ, je možné, že vznikli kdysi dávno spojením skřeta s poloobrem. To by také vysvětlovalo, proč se mezi nimi téměř nikdy nevyskytují jedinci preferující výhradně dobro.

Povolání tvé postavy

Nyní, když víš, zda ses narodil jako sličný elf, robustní trpaslík nebo urostlý barbar, přišel čas vybrat tvé postavě povolání. Postavy v Dračím doupěti si mohou zvolit z celkem pěti různých povolání:

Válečník
Hraničář
Alchymista
Kouzelník
Zloděj

Na dalších stránkách najdeš informace o jednotlivých povoláních. Není to samozřejmě všechno, ale je to toho dost na to, aby sis mohl vybrat.

Válečník

Válečník je silný a houževnatý. Vládne mnoha druhy zbraní a umí se v jejich používání zdokonalovat. V boji má větší šanci, že zasáhne. A vzhledem k tomu, že bitvy a souboje jsou v Dračím doupěti tak běžné jako v našem světě jízda autobusem, je pro každou družinu nezbytné, aby ve svém středu měla jednoho nebo více válečníků. Postavy jiných povolání sice také mohou bojovat, ale válečníci jsou jediní, kdo boj skutečně studují a mají v něm některé výhody, které žádné jiné povolání nemá.

Válečníci jsou nepostradatelní všude tam, kde je zapotřebí hrubá síla. A takových situací není v Dračím doupěti málo: někdy je třeba vyrazit vzpříčené dveře nebo odvalit z cesty velký kámen.

Žádná družina si nemůže dovolit jít do jeskyně bez válečníka. V družině je místo válečníka vpředu a na krajích - tam, kde je možno očekávat útok.

Hraničář

Hraničář je silný a moudrý. Zná přírodu a tvory, kteří ji obývají, a umí svých znalostí využívat. V boji má určitá omezení, ale stále může být platným bojovníkem po boku válečníka. Kromě toho je vhodný jako silná zadní stráž v družinách, které nemají dost válečníků (a takových družin bude většina).

Hraničáři zpravidla žijí v hlubokých hvozdech, kde sami, jen se svým psy, střeží stezky a pomáhají těm, kdo pomoc potřebují. Proto jsou takřka všude vítanými hosty. Dlouholetým stykem s přírodou a přírodní magií se u nich vyvíjejí i jisté nadpřirozené schopnosti, které jim pomáhají při jejich nebezpečném a osamoceném životě - alespoň tak se to mezi lidmi povídá.

Hraničáři se dají přemluvit, aby se připojili k družině. Jsou vynikajícími lovci a stopaři, a proto jsou neocenitelní při dobrodružstvích ve volné přírodě. Ale jejich mimořádné schopnosti jsou užitečné i jinde, například v podzemí. V boji i mimo něj je hraničář hodnotným členem každé družiny.

Alchymista

Alchymista je šikovný a leccos vydrží. Zabývá se výrobou lektvarů a různých kouzelných předmětů. V boji většinou nepomáhá přímo, ale prostřednictvím svého umění. Alchymisté se liší od kouzelníků svým přístupem k magii. Zatímco kouzelníci získávají magenergii zvláštním druhem meditace, alchymisté ji převádí z různých podivných předmětů (netopýřích křídel, žluče toulavých psů). Díky tomu jsou bližší „obyčejným“ lidem než kouzelníci a nevzbuzují u nich strach. Přesto mají svým způsobem mnohem důvěrnější vztah k magenergii než jiná povolání nadaná schopností kouzlit.

Alchymistovy kouzelné předměty mohou být užitečné v mnoha různých situacích. Jejich účinky se často liší od účinků kouzelníkových kouzel a žádná družina neprodělá, když bude mít alchymistu ve svém středu.

Kouzelník

Kouzelník je chytrý a umí ovlivňovat druhé. Není příliš silný v boji, ale vynahrazuje si to svými schopnostmi, zejména studiem kouzel. Kouzelníci byli vždy terčem nejrůznějších dohadů a nikdo vlastně neví, co všechno mohou dokázat. Lidé se k nim chovají uctivě, ale podezřívavě a se strachem. Kouzelníci sami dávají přednost samotě, ve které studují svá kouzla, a stýkají se jenom se svým učitelem.

Kouzla jsou přirozenou součástí světa Dračího doupěte. Jsou předměty, které jsou bezcenné pro někoho, kdo se v kouzlech nevyzná, a které se mohou stát strašnou zbraní v ruce mága. Řadu situací je mnohem lehčí vyřešit pomocí kouzla než „obvyklým“ způsobem. Ale pozor! Nejde to vždy a zvláště zpočátku jsou silná kouzla spíše vzácná.

Pro své mimořádné schopnosti je kouzelník vyhledávaným členem každé družiny. Je pravda, že většinu času - alespoň zpočátku - zůstávají tyto schopnosti nevyužity, ale okamžik, kdy je použije; může znamenat rozhodující zvrat v celém dobrodružství.

Zloděj

Zloděj je mrštný a umí se vloupat do přízně jiných lidí. V boji zpravidla nestojí v první řadě - a není to ani jeho poslání - ale dokáže i tvrdě zasáhnout. Zloději jsou odborníky na nebezpečné situace, které vyžadují vtip a obratnost místo hrubé síly. Zloději studují své řemeslo v obávaném zlodějském cechu a prostí lidé si vyprávějí bájně zřeky o jejich umění. O zlodějích, kteří sami pronikli do přísně střežených pevností nebo zakletých hrobek a ukradli královské poklady, o zlodějích, kteří unikli z okovů v podzemním žaláři, který hlídali ti nejlepší z královské gardy.

Zloději z pochopitelných důvodů jen neradi odhalují svou profesi. Dokáží být velice zábavní společníci a snadno si získají přízeň jiných lidí. Získaných informací využijí ke svému prospěchu-nebo k prospěchu družiny. Jejich umění nalézt a odstranit pasti a tajné vchody či skrýše je také nenahraditelné při průzkumu opuštěných hradů či podzemních komplexů a činí z nich žádané členy v každé družině.

Vidíš, pro jaká povolání se můžeš rozhodnout. Vyber si z nich to, které se ti nejvíce zamlouvá. Při sestavování družiny je ale lepší, když se hráči předem dohodnou, jakou postavu si kdo vybere. Určitě by neměl chybět silný válečník nebo hraničář a družina bez zloděje si s řadou překážek neporadí, ale zato dva nebo tři zloději nebo kouzelníci by se během hry mohli nudit. Po té, co si vybereš své povolání, přijde na řadu potřeba určit, co bude tvá postava umět.

Tvorba postavy

To, co tvoje postava umí, charakterizují dovednosti a zvláštní schopnosti. Dovednosti představují běžné znalosti a činnosti a může se je naučit každý, zvláštní schopnosti a kouzla se může naučit jen postava s

příslušným povoláním.

Všechny údaje důležité pro tvorbu postavy shrnuje **Tabulka tvorby postavy**. V následujících odstavcích si probereme, co jednotlivé položky znamenají.

Tabulka tvorby postavy				
Rasa	Počet životů	Profibody	Bonusové profibody	Zvláštní schopnost
Člověk	12	8	0	-
Barbar	12	7	2 - fyzická zdatnost, boj zblízka	-
Hobit	8	8	0	hobití „čich“
Kudúk	8	8	2 - vrhací zbraně, zlodějské praktiky	-
Trpaslík	12	7	0	infravidění
Elf	8	8	2 - zálesácké učení, střelba, učenost, jednání	-
Kroll	16	5	2 - fyzická zdatnost	ultrasluch

Počet životů

Je zřejmé, že mohutný kroll vydrží více, než malý hobit. Tento rozdíl vyjadřuje rozdílný počet životů a kolik jich tvá postava bude mít závisí pouze na její rase. V průběhu hry může její aktuální počet životů klesnout v důsledku zranění či jiné újmy a zase vzrůst, pokud se jí zranění vyléčí, nikdy však nemůže přesáhnout tuto základní hodnotu. Maximální počet životů se nemění ani při přechodu na vyšší úroveň zkušenosti.

Profibody

K vyjádření toho, co všechno se tvá postava bude moci naučit jak při její tvorbě, tak později při tréninku na vyšší úroveň zkušenosti, používáme takzvané profibody. Kolik profibodů budeš mít k dispozici při přechodu na každou vyšší úroveň, závisí na její rase a toto číslo najdeš v **Tabulce tvorby postavy**. Při tvorbě postavy na první úrovni můžeš mezi dovednosti a zvláštní schopnosti rozdělit čtyřnásobek tohoto počtu. Za tyto profibody budeš vzápětí pořizovat dovednosti a zvláštní schopnosti postavy.

Bonusové profibody

Některé rasy k základním profibodům dostávají ještě profibody bonusové, mohou je však utratit jen za určité dovednosti uvedené v Tabulce tvorby postavy. Také pro bonusové body platí, že při tvorbě postavy na první úrovni můžeš rozdělit šestnásobek tohoto počtu.

Neutracené profibody (včetně bonusových) nepropadají, budeš je moci investovat později při postupu na vyšší úroveň.

Zvláštní schopnosti podle rasy

Tři rasy - hobiti, trpaslíci a krollové - mají určité zvláštní schopnosti. Všechny přidávají nějaký nový druh vnímání okolí k obvyklému vidění či sluchu postavy. Najdi si podkapitolu se jménem své rasy a doviš se podrobnosti.

Hobit

Zvláštní „vidění“ hobita se nazývá čich. Tato schopnost mu umožňuje vycítit přítomnost jakéhokoliv živého tvora (ale ne nemrtvého nebo neviděného), není ale schopen vycítit různé plísně, houby a jiné rostliny ani tvory menší než běžný pes (respektive byl by schopen je cítit, ale nevnímá je, asi jako člověk obvykle nevnímá mravence v trávě, ačkoliv je schopen je vidět). Největší vzdálenost, na jakou to je schopen dokázat, je 12 sáhů. Tato vzdálenost se zkracuje o 1 sáh za každých 30 coulů dřeva, 10 coulů kamene nebo 1 coul kovu.

Hobit není schopen určit, o jakého tvora se jedná, ani jak je přesně daleko, ale pozná, jak je zhruba velký. Hobit má neurčitý pocit cizí přítomnosti - asi jako když ty máš pocit, že se na tebe někdo ze zadu dívá.

Hobit nemůže svou zvláštní schopnost používat, pokud spí. V bdělém stavu se na ni nemusí soustředit, ale nebude-li svému okolí věnovat dostatečnou pozornost, může mu něco uniknout. Bude-li družina prozkoumávat ruiny starého hradu, ucítí hobit čápa, majícího hnízdo na vrcholku věže, když se postavy budou snažit otevřít padací dvířka, vedoucí na ochoz. Bude-li s družinou prchat, seč mu nohy budou stačit, před tlupou skřetů, patrně si nevšimne, že k deseti pronásledovatelům se z boční chodby přidali další dva jejich kamarádi.

Hobita při používání čichu neruší přítomnost ostatních členů družiny. Představ si školní třídu s asi třiceti žáky o přestávce a sebe, jak ve druhé lavici opisuješ úkol z matematiky. Spolužáci mohou chodit ven a zase se vracet, aniž tě budou vyrušovat. Jakmile však vstoupí žák z jiné třídy, okamžitě si ho všimneš a začneš se ho ptát, co tu chce. Ještě větší pozornost upoutá příchod učitelky. Záleží také na tom, jakou pozornost ti kdo věnuje. Pokud kolem tebe spolužák projde, ani to nezaregistruješ. Zastaví-li se u tvé lavice, patrně zvedneš hlavu, abys zjistil, co se děje. Tak nějak si lze představit fungování hobitova čichu.

Trpaslík

Trpaslík je nadán zvláštním viděním zvaným infravidění. Infravidění má dosah 20 sáhů a neproniká žádným materiálem, kterým by neproniklo obyčejné světlo. Ve slunečním světle (nebo ve světle stejné intenzity vyvolaném kouzlem) je nepoužitelné.

Infravidění je schopnost vidět teplo. I v naprosté tmě trpaslík zřetelně uvidí každého živého tvora s teplou krví - skřeta i zatoulaného psa - jako jasně červenou skvrnu. Hady, červy a jiné studenokrevné živočichy trpaslík nevidí, pokud se nebude dívat velmi pozorně. Infraviděním nelze (až na výjimky) zpozorovat nemrtvé ani neviděné.

Infraviděním zpravidla nelze určovat tvar místností ani jejich obsah. Výjimkou mohou být věci, které jsou studenější nebo teplejší než okolí. Například jezírko studené vody trpaslík uvidí jako tmavě modrou skvrnu, nedávno vyhaslé ohniště jako smavě červenou.

Trpaslík se nemusí na infravidění soustředit. V situaci, kdy mu nebude stačit obyčejný zrak, začne automaticky infravidění využívat.

Pokud trpaslík vnímá pouze infraviděním (například v naprosté tmě), tak si na všechny akce ovlivněné vnímáním počítá postih -1.

Kroll

Kroll vlastně nemá zvláštní „vidění“, ale „slyšení“. Jeho zvláštní schopnost se nazývá ultrasluch a připomíná sonar netopýřů. Kroll je schopen vysílat lidským uchem nezachytitelné zvukové vlnění, které se odráží od zkoumaného předmětu a vrací se zpět ke krollovi. Podle toho, jak odražené vlnění vypadá, je kroll schopen určit vzdálenost a tvar předmětu.

Krollův ultrasluch má dosah 50 sáhů. To znamená, že kroll je schopen postřehnout jakýkoliv předmět nebo jakéhokoliv hmotného tvora, který je blíže než 50 sáhů a není zastíněn nějakým jiným předmětem nebo tvorem. Bude také schopen zhruba určit jeho vzdálenost a velikost. Kroll nepozná, o jakého tvora jde, ale pozná například, kolik má nohou apod. S předměty v jeskyni a jejím vybavením to je

podobné.

Krollův ultrasluch je v podstatě stále ještě sluchem, a proto závisí na hluku, který krolla obklopuje. Kroll nemůže používat ultrasluch v prostředí, které je hlučnější než obyčejný lidský hovor.

Kroll svůj ultrasluch nepoužívá automaticky. Chce-li tuto svou zvláštní schopnost použít, musí o tom říct Pánovi jeskyně. Prozkoumávání ultrasluchem je stejně rychlé jako pohled. Prostor, který by kroll očima přehlédl během jednoho kola, je schopen za stejnou dobu prozkoumat i ultrasluchem.

Kroll je schopen díky svému ultrasluchu vnímat i netopýry (a delfíny a jiné tvory, vybavené sonarem), není ovšem schopen se s nimi nijak dorozumět ani s nimi komunikovat. Tyto cizí signály krollův ultrasluch neruší, není-li jich příliš mnoho. Například uprostřed hejna netopýrů kroll svoji zvláštní schopnost může použít jen stěží.

Pokud kroll vnímá pouze ultrasluchem (například v naprosté tmě, nebo když je protivník neviditelný), tak si na všechny akce ovlivněné vnímáním počítá postih -1.

Dovednosti

Rozlišujeme dva druhy dovedností: sdružené a samostatné. Samostatné dovednosti popisují vždy jeden obor činnosti, například plavání nebo řezbářství. Sdružené dovednosti mají mnohem širší záběr, dovednost Boj zblízka například umožňuje bojovat a bránit se libovolnou zbraní boj zblízka a také bojovat se štítem či zcela beze zbraně.

Hodnocení dovedností

Hodnocení dovedností se pohybuje od 0 do 10, čím více, tím lépe postava tuto činnost či znalost ovládá. Při tvorbě postavy můžeš za profibody libovolnou dovednost pořídit nejvýše na stupeň 2. Později při hře, až tvá postava získá další úroveň zkušenosti, se tento limit zvýší.

Oprava hodnocení dovedností podle povolání

Každé povolání přednostně rozvíjí určité dovednosti, říkáme jim význačné dovednosti povolání. K hodnocení všech těchto dovedností si připočti jeden bod. Pokud tedy do nějaké význačné dovednosti svého povolání neinvestuješ žádné profibody, její hodnocení bude 1. Pokud do ní investuješ maximum profibodů, její hodnocení bude 3.

Válečník: Fyzická zdatnost, Boj zblízka, Střelba, Vrhací zbraně

Hraničář: Zálesácké učení, Přírodní magie, Léčitelství

Alchymista: Alchymie, Učenost, Léčitelství

Kouzelník: Čarování, Učenost

Zloděj: Zlodějské praktiky, Jednání, Šplh*

* Šplh je součástí Fyzické zdatnosti, zloděj dostane bonus pouze pokud používá Fyzickou zdatnost ke šplhu.

Důležité dovednosti

Zde si vyjmenujeme pár dovedností, jejichž znalost, případně neznalost, může mít při hře zvláštní význam. Každá postava zná svůj rodný jazyk a ví jak se má chovat v prostředí, kde vyrůstala, tyto dovednosti tedy není třeba pořizovat za profibody.

Plavání

Postava, která si nepořídí samostatnou dovednost plavání, neumí plavat.

Matematika

Matematika je součástí Učenosti. Postava s matematikou 0 umí počítat jen na prstech, každý kupec ji tedy snadno ošidí. Matematika 1 znamená zvládnutí základních kupeckých počtů.

Čtení a psaní

Čtení a psaní je také součástí Učenosti. Postava s nulovým hodnocením neumí číst ani psát.

Zájmové dovednosti

Většina dovedností popisuje to, co se postava naučila, protože musela (byla k tomu donucena, nutně to potřebovala k životu, a podobně.). Málokdo ale žije jen tím, čím se živí. Zájmové dovednosti jsou samostatné dovednosti a je samozřejmě možné si vymyslet i něco, co v seznamu dovedností není uvedené.

Příklady zájmových dovedností:

- Sběratelství
- Umělecká dovednost (tanec, zpěv, hra na hudební nástroj, malování, atp.)
- Vyřezávání ze dřeva (tedy základy dovednosti Řezbářství)

Seznam dovedností

Uvedený seznam dovednostní není v žádném případě úplný. Pokud tě napadne nějaká nová, zajímavá dovednost, kterou by tvá postava mohla umět, a PJ s tím bude souhlasit, můžeš si ji pro svou postavu pořídít.

Sdružené dovednosti

Všechny sdružené dovednosti stojí 4 profibody za každý bod hodnocení.

Fyzická zdatnost

Sdružená dovednost Fyzická zdatnost zahrnuje Sílu, Staminu, Běh, Skok, Pochod a Šplh.

Boj zblízka

Boj zblízka zahrnuje schopnost bojovat se všemi druhy štítů a zbraní pro boj zblízka, kombinacemi zbraní a beze zbraně.

Střelba

Sdružená dovednost střelba umožňuje účinně používat všechny druhy střelných zbraní.

Vrhací zbraně

Sdružená dovednost Vrhací zbraně umožňuje účinně používat všechny druhy vrhacích zbraní. Některé vrhací zbraně (například vrhací dýku nebo sekeru) není možné účinně použít s nulovým hodnocením této dovednosti, jiné (například oštěp) ano.

Přírodní magie

Dovednost Přírodní magie představuje znalost postupů používaných při vyvolávání hraničářských kouzel. Může se ji naučit každý, ale jen hraničář dokáže používat přírodní zaklínadla. Po ostatní povolání tato dovednost představuje pouze znalost jejich účinků a schopnost poznat, jaké zaklínadlo hraničář použil.

Zálesácké učení

Zálesácké učení sdružuje dovednosti potřebné k přežití a orientaci v divočině: stopování, plížení a vnímání, různé metody lovu, znalost divočiny, krocení a cvičení zvířat, bylinkářství.

Léčitelství

Sdružená dovednost léčitelství zahrnuje znalosti dlouhodobé léčby, poskytování první pomoci, znalost různých druhů lékařských zákroků, schopnost vyrábět léčiva a protijedy, bylinkářství a také znalosti anatomie a účinků jedů.

Alchymie

Dovednost Alchymie se může naučit každý, ale jen alchymista se dokáže naučit vyrábět magické předměty či substance. Pro ostatní povolání tato dovednost znamená pouze znalosti alchymistických surovin a výrobků.

Čarování

Dovednost čarování představuje znalost postupů potřebných k sesílání kouzelnických zaklínadel. Naučit se ji může každý, ale pouze kouzelník se může naučit sesílat zaklínadla. Pro ostatní povolání tato dovednost znamená pouze znalost různých magických škol a schopnost poznat, jaké kouzlo kouzelník sesílá.

Učenost

Postava s nulovým hodnocením Učenosti neumí číst ani psát. Vyšší hodnocení pak kromě toho zahrnují všechny možné znalosti a akademické obory, například: anatomii, architekturu, astrologii, znalost různých písem (až tolik, kolik činí hodnocení Učenosti), filosofii, teorii magie a astrálních sfér, geografii, heraldiku, historii, matematiku, navigaci, teologii, právo, logické hry (například šachy) a také znalost cizích jazyků (až tolik kolik činí hodnocení Učenosti).

Jednání

Dovednost Jednání sdružuje různé sociální dovednosti, například: klam, vyjednávání, uplácení, zastrasování a vydírání, vyslychání, velení, vyučování. Postava znalá dovednosti Jednání také dokáže

zapadnout v různých sociálních prostředích a lépe odolává stresu, psychickému vyčerpání a různým formám psychického působení.

Zlodějské praktiky

Dovednost Zlodějské praktiky zahrnuje širokou škálu schopností a znalostí užitečných zejména v městském prostředí, ale také třeba při průzkumu opuštěného podzemí či při pronikání do střeženého paláce. Patří sem například: líčení a zneškodňování pastí, otevírání zámků, znalost šifer, nenápadnost a ostražitost, padělatelství, hledání a schovávání předmětů, plížení a vnímání, uzlování a únik z pout, vybírání kapes, znalost podsvětí, znalost fungování městské stráže, odezírání ze rtů, převleky a líčení, zlodějská gesta, falešná hra, odhad ceny.

Samostatné dovednosti

Samostatné dovednosti jsou rozdělené do několika skupin čistě pro přehlednost, postava se může naučit libovolnou z nich. Všechny stojí 1 profibod za každý bod hodnocení.

Samostatné umělecké dovednosti

Hra na hudební nástroj, Malba, Herectví, Přednes, Imitace hlasu, Skládání hudby, Sochařství, Tanec, Zpěv.

Samostatné fyzické dovednosti

Akrobacie, Žonglování, Plavání, Horolezectví, Znalost exotické divočiny, Znalost podzemí, Jezdeckví, Vozatajství, Ovládání malých lodí.

Samostatné sociální dovednosti

Sexuální praktiky a svádění, Společenská či hazardní hra, Mučení, Herectví, Obchod, Odhad ceny, Znalost města, Znalost tajných gest.

Samostatné akademické dovednosti

Exotický jazyk, Starobylé písmo, Znalost magických tvorů.

Řemesla

Dřevařství, Hornictví, Hrnčířství, Iluminace, Kamenictví, Kaligrafie, Kartografie, Klenotnictví, Konstrukce obléhacích zbraní, Kožedělnictví, Kovářství, Krejčířství, Lazebnictví, Loďařství, Námořnictví, Řeznictví, Stavitelství, Tesařina, Vaření, Výroba pastí, Zámečnictví, Zbrojířství, Zednictví, Zlatnictví.

Speciální samostatné dovednosti

Demolice, Střelba z balisty, Střelba z katapultu, Odpalování raket, Použití plamenometu.

****Specializace sdružených dovedností****

V popisu sdružených dovedností je vždy uveden seznam obsažených podoborů. Pokud chceš, tak se tvá postava může na některé z nich soustředit a umět je lépe než ostatní. Hodnocení specializace se zvyšuje oproti hodnocení sdružené dovednosti, do které patří. Každý bod hodnocení specializace stojí 1 profibod. Kromě toho platí, že hodnocení specializace může být nejvýše o 2 body vyšší, než hodnocení příslušné

sdružené dovednosti. U každé sdružené dovednosti je možné mít až 3 specializace.

Hodnocení specializací podléhá limitu na hodnocení dovedností podle úrovně zkušenosti. Postava na první úrovni tedy může mít před započtením bonusu za význačnou dovednost povolání libovolnou specializaci nejvýše na stupni 2. Pokud například chceš, aby taková postava uměla celou dovednost Boj zblízka na stupni 2, nebude moci mít u této sdružené dovednosti žádné specializace.

Živobytí

Živobytí je vyjádřením toho, jak dobře si postava žije – kde a jak bydlí, zda se o její potřeby starají sloužící, jak se stravuje, jak se obléká. Místo počítání toho, kolik postavu stojí každý bochník chleba, kolik utratí za nájem a jestli už potřebuje dát spravit boty, si prostě každý měsíc herního času za postavu odepíšeš určitý poplatek, a tím se veškeré náklady na živobytí a s tím spojené účetnictví považuje za vyřešené. Ve skutečnosti samozřejmě postava tuto částku nikomu najednou neplatí, ale průběžně utrácí za věci běžné denní potřeby, jídlo, nájem, atd.

Zaplacené živobytí zahrnuje: výdaje na jídlo, bydlení (a to včetně noclehů v hostinci, pokud postava cestuje), služby (včetně lázní, pokud to dané úrovni přísluší a také udržování oblečení a věcí běžné denní potřeby v provozuschopném stavu), cestování (pronájem kočáru, píci pro koně a jejich ustájení) atd. To znamená, že při vlastní hře se neřeší drobné výdaje jako kolik stojí pivo v hostinci, cesta dostavníkem, nocleh, jídlo na cestu (a to ani cestovní jídlo), koření, olej do lucerny, atd.

Zaplacené náklady na živobytí se nevztahují na neobvyklé situace – například když je postava okradena, nebo se dostane do končin, kde se prostě vůz najmout nedá, nebo tam nejsou žádné hostince. Poplatek také nezahrnuje pořízení domu či sídla ani případného dopravního prostředku (obvykle koně nebo vozu), pouze náklady na provoz, údržbu, ustájení, nebo pronajmutí.

Jednotlivé úrovně živobytí jsou:

Žebrák

0 zl / měsíc

Takhle žije městská spodina, ti nejchudší z nejchudších. Žebráci, kapsáři a podobné existence, které přespávají kde se dá a žijí z toho, co se jim podaří vyžebrot či ukrást. Dá se říci, že toto živobytí je zadarmo. Ti, kdo tak žijí, však na to často mají jiný názor.

Chud'as

1 zl / měsíc

Mezi chud'ase patří nevolníci a městská chudina. Mohou být rádi za tvrdou postel v prosté chalupě a když někam cestují, přespávají obvykle na seníku nebo ve společné noclehárně. Pokud je někdo zadarmo nesveze, cestují zásadně pěšky.

Měšť'an

4 zl / měsíc

Takto si žijí bohatí sedláci, starostové vesnic, zchudlí šlechtici a velká většina měšť'anů. Obvykle si pronajímají vlastní byt ve městě, případně vlastní statek či menší dům. Cestují většinou na vozech a přespávají v samostatných pokojích v hostinci. Mnozí z nich si také vydržují osobního sluhu.

Boháč

10 zl / měsíc

Takto žijí nižší šlechtici, zámožní obchodníci či bohatí měšťané. Bylí obvykle v rodovém sídle případně vlastní výstavní měšťský dům. Cestují ve vlastním kočáře, nocují zásadně v nejlepších pokojích hostinců ve větších městech a o jejich pohodlí se stará několik sloužících.

Velmož

100 zl / měsíc

Takto si žijí nejmocnější osoby v zemi, zejména členové knížecích a královských rodin či rodin představených nejbohatších obchodních cechů. Cestují obvykle s početným doprovodem a před jejich příjezdem je obvykle část hostince vyklizena a připravena tak, aby měly maximální pohodlí.

Pořizování živobytí

Při hře je třeba každý měsíc herního času za živobytí platit, a to vždy na celý měsíc dopředu. Pokud postava na zaplacení nemá, bude muset dočasně žít na nižší úrovni. Náklady lze rozpočítat i na jednotlivé dny.

Při tvorbě postavy na první úrovni se živobytí nepožizuje za zlaťáky, ale za profibody, viz **Tabulka zdrojů a živobytí**. Takto pořízená úroveň živobytí představuje to, jak si postava žila až do doby, než hra začala a obsahuje i předplacené náklady na první měsíc herního času. Po jeho uplynutí bude postava muset příslušnou částku zaplatit, jinak její úroveň živobytí klesne. Pokud postava začíná jako žebrák, tak si dokonce získá jeden profibod navíc.

Postava na první úrovni může začínat nejvýše s živobytím měšťana. V průběhu hry pak toto omezení padá, postava si může žít jakkoliv jí to její finance dovolí.

Tabulka zdrojů a živobytí

Cena v profibodech	Úroveň živobytí	Počáteční zdroje	Měsíční náklady
-1	Žebrák	5 zl	0 zl
0	Chud'as	20 zl	1 zl
4	Měšťan	50 zl	10 zl
-	Boháč	-	100 zl
-	Velmož	-	1000 zl

Náklady v rámci živobytí

Pro zjednodušení předpokládáme, že zaplacené živobytí pokrývá všechny drobné výdaje až do hodnoty jedné setiny měsíčních nákladů. To znamená, že postava s živobytím chud'ase nemusí zvlášť platit za částky do hodnoty 1 denáru, měšťan nemusí počítat útraty až do ceny jednoho stříbrného, boháč počítá jen nákupy za zlaťák a víc a velmož neřeší částky do deseti zlatých.

Týká se to i různých úplatků, almužny žebrákům a podobně. Vždy se ale bere v úvahu celková cena, takže pokud se postava rozhodne uplatit sto žebráků každého jedním denárem, tak nejde o částku jednoho denáru, ale o jeden zlatý.

Výbava

Při vytváření postavy je vhodné pro ni pořídit výbavu, bez ní by na dobrodružné výpravě nebyla moc platná. Částka, kterou budeš takto moci utratit, závisí na to, jakou jsi pro postavu za profibody pořídil úroveň živobytí, najdeš ji ve sloupci **Počáteční zdroje** v **Tabulce zdrojů a živobytí**. Při pořizování výbavy platí pravidlo pro náklady v rámci výdajů na živobytí, což znamená, že nemusíš platit za nic, co nepřesahuje setinu měsíčních nákladů. Samozřejmě ale pouze v rozumné míře, nemůžeš si například zdarma napsat tisíc lahví oleje s tím, že je později prodáš (jejich celková cena ostatně desetinu měsíčních nákladů určitě výrazně převyšuje). Obvyklou cenu různých věcí najdeš v **Ceníku**. Později při hře se tyto ceny mohou u různých kupců lišit, při tvorbě postavy je ale můžeš považovat za přesné. Pokud tam cenu nějakých věcí nenajdeš, zeptej se Pána jeskyně.

Při tvorbě postavy není třeba sepsat úplně všechno, co postava vlastní. Určitě je ale dobré mít představu o tom, co s sebou ponese, když vyrazí za dobrodružstvím. Hluboko v zapomenutém podzemí totiž i několik hřebíků může znamenat rozdíl mezi životem a smrtí.

Ceník

Šatstvo

Žebrácké hadry	2 dn
Obyčejné – letní	1 zl
Obyčejné – zimní	1 zl, 5 st
Honosné – letní	12 zl
Honosné – zimní	18 zl

Výbava na cesty a dobrodružné výpravy

Základní tábornické potřeby (včetně torny)	1 zl
Celta	1 zl
Stan – 1 osoba	2 zl
Stan – 2 osoby	4 zl
Stan – 8 osob	6 zl
Stan – pavilón	10 zl

Svítila a svítivo

Lampový olej (1 keramická lahev, vydrží svítit 6 hodin)	2 dn
Olejová lampa, lucerna	1 st
Směrová olejová lampa	1 st, 2 dn
Lucerna s okenicemi	2 st
Hornický kahan	8 dn
Zlodějská lucerna	8 st
Lucerna na svíci	4 dn
Držák na svíci na hlavu	5 dn
Svíce (vydrží svítit 1 hodinu)	5 mk
Louč (vydrží svítit 1 hodinu)	2 mk
Pochodeň (vydrží svítit 2 hodiny)	1 dn

Psací potřeby

Křída	5 mk
Pergamen (1 list)	2 st
Pečetní vosk (1/2 hřivny)	5 dn
Pečetidlo	1 st
Psací potřeby (brk, inkoust)	2 st

Pouzdro na mapy či svitky	6 dn
Padělatelské náčiní	2 zl

Šplhací náčiní

Lano – konopné (10 sáhů)	8 dn
Lano – lněné (10 sáhů) (lehčí než konopné)	2 st
Provazový žebřík (10 sáhů)	2 st
Kotvička	5 dn
Kladkostroj	1 st
Žebřík (2 sáhy)	2 dn
Horolezecká výbava	6 dn
Horolezecká výbava na ledovec	1 st

Dýmky a kuřivo

Dýmka	4 dn
Opiová dýmka	8 dn
Vodní dýmka	2 st
Dýmkové koření (10 nacpání)	1 dn
Opium (10 dávek)	1 st

Skleněné zboží

Skleněná lahev (1 čtvrtka)	5 dn
Přesýpací hodiny	5 zl
Baňka, flakónek	1 dn/kus

Zlodějské potřeby

Sada zlodějského náčiní	2 zl
Nášlapné ježky (za hrst)	2 dn
Speciální šplhací potřeby (lezací drápy, skoby atp., umožňují šplhat v terénu, kde by to jinak nešlo)	5 st
Líčida (herecká)	2 dn

Tábornické potřeby

Tábornické potřeby jsou v ceníku pro jednoduchost uvedeny jako jedna položka, postava je ale samozřejmě ve skutečnosti nakupuje zvlášť. V této ceně je obvykle zahrnuto:

Torna

Čtورا (0,5 litru)

Dva dvoulitrové měchy (tato zásoba vody běžně vystačí pro jednu postavu na dva dny, v případě extrémní nouze a maximálního šetření až na týden)

Korbel, kalich nebo roh na pití

Kotlík nebo malý hrnec

Dřevěná vařečka, naběračka

Dřevěný talíř

Dřevěný příbor

Mýdlo

Brousek

Křesadlo a troudu

Pokrývka
Jehla a špulka nití
Kus hrubého plátna
Provaz (několik sáhů)

V ceně není zahrnuta celta ani stan (stanové plátno je totiž hodně drahé), předpokládá se tedy, že postava s touto základní výbavou tráví noci pod svým cestovním pláštěm, nebo si celtu či stan přikoupí.

Tyto předměty tedy nemusíš do osobního deníku vypisovat, stačí si napsat, že má postava tábornické potřeby. Kromě těchto položek tam může být jakákoliv další drobnost, co tě napadne (nemusíš za ni platit, pokud půjde o věc v ceně do několika denárů). Cokoliv navíc si už ale zapiš, ať je později jasné, co všechno má postava k dispozici.

Cestovní zásoby

Zásoby na cestování či výpravu jsou zahrnuty v ceně nákladů na živobytí. Hráč tedy pouze oznámí, že si postava nakoupí zásoby například na 14 dní a nemusí počítat, kolik to přesně stojí. Uroveň živobytí pak určuje, jak kvalitní a požitelné tyto zásoby budou – chudšas si bude muset vystačit s okoralými obilnými plackami, boháč si bude dopřávat kvalitní cestovní chléb se spoustou různých příloh.

U zásob je tedy třeba vést přehled jen o tom, jak dlouho vydrží a jak je postava přepravuje (jídlo na rok se dost dobře nedá nést na zádech, nehledě na to, že takhle trvanlivé potraviny sice existují, ale nebude to zrovna pestrý jídelníček).

Oblečení

Ve světě Dračího doupěte se všechny části výroby oděvů dělají ručně, což znamená, že jsou mnohem dražší, než jsme zvyklí z našeho světa. Proto také nespádají pod náklady na živobytí a je třeba si je pořídit zvlášť (pod náklady na živobytí ale spadá jejich údržba). Možných druhů oblečení je opravdu hodně, pro jednoduchost rozlišujeme jen šaty letní a zimní a šaty obyčejné a honosné.

Oblečení uvedené v ceníku zahrnuje vše, co postava potřebuje, včetně bot, rukavic, čepice, pochvy na zbraň, atd.

Zbraně a zbroj

Cenu zbraní, zbrojí a štítů najdeš v **Tabulce zbraní pro boj zblízka**, **Tabulce střelných a vrhacích zbraní**, **Tabulce zbrojí**, případně v **Tabulce štítů**. Nakoupit si můžeš cokoliv, na co budeš mít dost zlatáků, pozor ale na to, že těžké zbraně a zbroje (ty, které mají vysoké Silové minimum) dokáže bez potíží používat jen postava s vysokou Fyzickou zdatností (Síla).

Sada zlodějského náčiní

Tato sada obsahuje:

Paklíče a šperháky různých tvarů a velikostí

Kleště

Páčidlo

Dláto a kladívko

Pilník na železo

Olejníčku

Cokoliv navíc si zapiš (a možná si za to budeš muset připlatit).

Původ postavy

Při hře se může hodit vědět, odkud postava pochází a co prožila před tím, než se přidala k družině. Možnosti závisí na tom, jaké dobrodružství (a v jakém světě) Pán jeskyně připraví, je tedy potřeba se s ním o tom domluvit. Je také možné se původem postav nezdržovat a začít rovnou nějakým dobrodružstvím. Později při hře určitě bude dost času na to, abyste případně původ a minulost postav dotvořili.

Charakter postavy

Charakter postavy je něco, co se předem dá vytvořit jen částečně – každý člověk (a stejně tak i každá postava v Dračím doupěti) se totiž časem vyvíjí a mění. Je ale dobré určit si předem několik výrazných rysů – například že je postava lakomá, přátelská, opatrná nebo třeba málomluvná.

Hru také mohou oživit nějaké zajímavé zvyky, například že postava každé ráno cvičí, nebo že s sebou vždycky nosí soudek dobrého piva.

Na závěr je dobré promyslet, proč se vlastně postava vydává za dobrodružstvím. Může to být třeba proto, že i byl i její otec dobrodruh a postava kráčí v jeho šlépějích. Nebo je prostě jen zvědavá. Nebo možná touží po bohatství a doufá, že se takhle k němu nejnáze dostane. Každá postava by ale určitě nějaký důvod mít měla, protože jinak by nejspíš zůstala sedět doma za pecí a nikdy by nic zajímavého nezažila.

Pamatuj na to, že tvorba postavy určením jejich schopností a kostry charakteru ani zdaleka nekončí. Právě naopak, s každým dalším prožitým dobrodružstvím se bude její charakter utvářet a nezřídka i měnit.

Zvláštní schopnosti podle povolání

Postava se může učit libovolnou zvláštní schopnost svého povolání, pokud splní příslušné požadavky (ty jsou vždy uvedeny v popisu schopnosti).

Speciální dovednosti

Některé zvláštní schopnosti povolání, byť umožňují něco neobvyklého, co se nemůže naučit každý, se herně používají stejně, jako by šlo o samostatné dovednosti. Tyto schopnosti tedy stejně jako dovednosti mají hodnocení v rozsahu 0 až 10, jejich pořizování stojí 1 profibod za každý bod hodnocení a pro jejich maximální hodnocení platí stejné omezení, jako pro obyčejné dovednosti. Speciální dovednosti jsou vždy považovány za význačné dovednosti povolání, což znamená bonus +1 navíc k hodnocení získanému za profibody.

Kouzla

Kouzelníci a hraničáři mají možnost naučit se používat kouzla. Kouzla řadíme mezi zvláštní schopnosti povolání a každé z nich je třeba se naučit (a zaplatit za to profibody) před tím, než jej postava bude moci používat.

Hraničářská kouzla pramení ze souznění s přírodou, kouzelníci studují magii jako takovou a své poznatky pak aplikují v praxi.

Hraničář nikdy nemůže používat kouzelnická kouzla a stejně tak kouzelník nemůže používat kouzla hraničářská.

Sesílání kouzel

Sesílání kouzel, s výjimkou obranných, vyžaduje použití jedné nebo více komplexních akcí, obranná kouzla vyžadují použití obranné akce. O tom, zda bude seslání úspěšné, případně jak velký bude jeho účinek, rozhoduje výsledek Hodu na seslání kouzla.

Pokud se cíl kouzla chce jeho efektu vyhnout, tak se hod na seslání vyhodnocuje jako dovednostní střet. Sesílatel hází hodnocením dovednosti Přírodní magie, pokud jde o hraničářské kouzlo, případně Čarování, pokud se jedná o zaklínadlo kouzelnické. Cíl se obvykle brání nějakou dovedností uvedenou přímo v popisu kouzla.

Pokud se cíl kouzlu nebrání, nebo kouzlo žádný živý cíl nemá, tak se hod na seslání vyhodnocuje jako dovednostní zkouška. Sesílatel použije stejnou dovednost jako v případě střetu, obtížnost zkoušky je vždy 0 (jako u všech testů se k ní ale přičítá výsledek hodu 1k6 – na obtížnost hází PJ).

Jakým způsobem se výsledek hodu na seslání použije k určení efektu kouzel způsobujících zranění popisuje kapitola **Boj**.

Seslání kouzel bez zaklínání a gestikulace

Sesílání kouzel, a to jak hraničářských tak kouzelnických, vyžaduje zařikávání a gestikulaci. Pokud kouzelník či hraničář nechce nebo nemůže mluvit nebo gestikulovat, tak kouzlo stále může seslat, ale bude jej to stát 1 mag a nezíská za to obvyklý bonus k hodu na seslání za použití magenergie. Takto je možné seslat i kouzla, která použití jednoho magu vyžadují. Seslání bude dohromady stát jen 1 mag a bude dosaženo efektu vyžadujícího použití magu, ale bez bonusu k hodu na seslání.

Rušení aktivních kouzel

Kouzelník nebo hraničář může jím seslané kouzlo kdykoliv zrušit, stačí mu na to prostě pomyslet.

Magenergie

Magenergie je tajemná magická síla, s jejíž pomocí se z běžných triků mohou stát velice silná kouzla. Kouzelníci a hraničáři získávají magenergii každý trochu jinak, přesný postup najdeš v popisu zvláštních schopností těchto povolání. Většinu kouzel je možné sesílat i bez použití magenergie, při seslání každého kouzla je ale možné jeden mag použít a efekt kouzla tak výrazně zvýšit.

Použití magenergie při seslání kouzla vždy znamená bonus +3 k hodu na seslání (a to i u kouzel, v jejichž popisu je uvedeno, že použití magu vyžadují). U některých kouzel může navíc posílení magenergií přidat nějaký zvláštní efekt (to je vždy uvedeno v popisu kouzla).

Parametry kouzel

U každého kouzla jsou na začátku uvedeny nejdůležitější údaje: jeho jméno, dosah, rozsah, doba vyvolání a doba trvání.

Dosah udává největší možnou vzdálenost mezi sesílatelem a místem nebo tvorem, na něhož je kouzlo sesíláno. Kouzlo, jehož dosah je 0, je možné seslat jen na sebe samotného. Dosah: „dotek“ znamená, že kouzlo je možné seslat na kohokoliv, koho se sesílatel dotkne. Touto osobou může být samozřejmě i on sám.

Rozsah je plocha nebo objem, které jsou kouzlem zasaženy. Je-li rozsah 0, znamená to, že kouzlo ovlivňuje jen tvora nebo; předmět, na který bylo sesláno. Dosah a rozsah jsou dvě velmi odlišné věci. Například

kouzlo mluv se zvířaty má dosah 20 sáhů a rozsah 1 zvíře. To znamená, že je možné ho seslat na jakékoliv zvíře, které je blíže než 20 sáhů, ale mluvit je možné pouze s tímto jedním zvířetem (i v případě, že v okruhu 20 sáhů je zvířat víc).

Vyvolání určuje dobu, po kterou postava kouzlo vyvolává. Měj na paměti, že během vyvolávání postava nemůže běhat, chodit ani vykonávat jakoukoli jinou činnost. V průběhu vyvolávání se také může bránit pouze pasivně (pokud se rozhodne bránit se aktivně, tak to znamená, že seslání přerušila a kouzlo se nepodařilo). Kouzlo je také přerušeno, pokud se sesílatel útoku neubrání (útok může být i pokus do něj strčit a sesílání tak přerušit, v takovém případě nezpůsobí zranění a jeho vyhodnocení určuje pouze to, zda se kouzlo podařilo přerušit).

Pokud chce postava kouzlo posílit pomocí magenergie (nebo pokud kouzlo použití magenergie vyžaduje), tak si použitý mag odečte až ve chvíli vyhodnocení hodů na seslání. Předčasným přerušením seslání tedy o magenergii nepřijde.

Trvání je doba, po kterou kouzlo účinkuje. Udává se v bojových kolech nebo v minutách. Stejně jako u všech ostatních efektů v boji platí, že se účinek kouzla projeví až na začátku dalšího bojového kola.

Některá kouzla mají trvalý účinek (například kouzlo uzdrav lehká zranění přidá postavě určité množství životů a ty jí vydrží až do okamžiku, kdy bude opět zraněna). U takových kouzel je uvedeno trvání: stále.

Nyní můžeme přejít k popisu zvláštních schopností jednotlivých povolání.

Válečník

Válečník má zvláštní schopnosti vztahující se převážně k boji. Jsou to: Zastrášení, Regenerace, Sehranost, Přesný výpad a Útok na dva cíle.

Zastrášení

Speciální dovednost

O zastrašení se může pokusit kdokoliv a pokud je k tomu příznivá situace a protivník má dobrý důvod z boje utéct, tak se mu to nejspíš i podaří. Pokud se o to ale pokusí válečník s touto schopností, tak je efekt mnohem silnější: nepřátele postihne náhlá úzkost či dokonce hrůza a budou se muset hodně přemáhat, aby těmto pocitům nepodlehli. Válečnickovo zastrašování tedy může uspět i v případě, že jsou protivníci bojově naladěni a nemají žádný zjevný důvod k útěku.

Jak přesně zastrašování probíhá záleží na hráči postavy válečníka. Může se jednat o výhrůžné zavrčení, o autoritativní rozkaz, nebo třeba o prosté prohlášení: „A teď jste na řadě vy!“ po té, co jednoho protivníka rozpoltil vedví.

Pokus o zastrašení je komplexní akce. Vyhodnocuje se jako dovednostní střet, válečník použije své hodnocení Zastrášení a může získat bonus za dovednostní fintu (pokud například jednoho skřeta rozpůlí, tak na zastrašení zbývajících určitě dostane bonus +2). Zastrášený hází svou Psychickou odolností nebo Bojovností (v případě nestvůr z Bestiáře). Pokud se válečník pokouší zastrašit organizovanou skupinu (nebo alespoň tlupu, která těží z počtu), tak si celá skupina hází jen jednou a použije nejvyšší hodnocení Psychické odolnosti svých členů). Jednotlivci, kteří se do skupiny sami neřadí, si hází každý zvlášť.

PJ může válečnickovi přidělit situační modifikátory podle svého uvážení (obvykle v rozsahu +2 až -2), například bonus +1 za použití útočné magie kouzelníkem ve válečnickově družině, nebo -1, pokud mají protivníci zjevnou přesilu. Některé protivníky (například nemrtvé) není možné zastrašit.

Zastrášení je možné používat i v různých nebojových situacích, například když chce válečník dostat dobrou cenu, nebo třeba zajistit, aby svědek o něčem nemluvil, nebo naopak aby zajatec o něčem mluvit začal.

Regenerace

Cena: 2 profibody

Požadavky: 2. úroveň

Tato schopnost umožňuje válečníkovi rychleji regenerovat vlastní zranění. Po každém vydatném spánku se mu pošramocení sníží o jeden stupeň (tedy o 2 životy pokud je postava hobit, kudúk nebo elf, o 3 životy, pokud je člověk, barbar nebo trpaslík a o 4 životy, pokud je kroll) navíc k běžné rychlosti léčby. Regenerace neúčinkuje na závažná zranění.

/*

TODO: Pokročilá regenerace bude umožňovat léčit si i závažná zranění. Otázka je, zda všechna, ale možná proč ne. Každopádně to nejspíš bude v pravidlech pro pokročilé.

*/

Sehranost

Cena: 2 profibody

Požadavky: 3. úroveň

Válečník dokáže vysledovat silné a slabé stránky svého spolubojovníka a upravit svůj styl boje tak, aby jejich silných stránek využíval a jejich slabiny minimalizoval. Potřebuje k tomu s dotyčným společníkem strávit alespoň sedm dní intenzivním bojovým tréninkem. Od té chvíle pak může tomuto spolubojovníkovi v každém bojovém kole poskytnout bonus +1 k ÚČ nebo ÚČ (podle svého uvážení), pokud dotyčný bojuje v dosahu válečnickovy Bojové rychlosti.

V jednom kole může válečník poskytnout bonus jen jednomu spolubojovníkovi, v dalším se ale může rozhodnout poskytnout ho jinému, pokud je i s ním sehraný. Dva nebo více válečníků si mohou vzájemně poskytovat bonusy za Sehranost, každý z nich ale může takto v jednom kole získat nejvýše +1 k ÚČ a +1 k OČ.

Přesný výpad

Cena: 2 profibody

Požadavky: 4. úroveň

Přesný výpad je speciální manévr používaný v boji. Umožňuje získat +1 k ÚČ za cenu -2 ke zranění. Je možné jej provést pouze se zbraní s bonusem ke zranění alespoň 2. Není možné jej kombinovat s Prorážením krytu, ale s fintami a se všemi ostatními speciálními akcemi ano.

Útok na dva cíle

Cena: 2 profibody

Požadavky: 5. úroveň

Válečník s touto schopností může v boji zblízka za cenu jednoho bodu Staminy v jednom kole bez postihu zaútočit na dva různé cíle, pokud jsou v jeho dosahu a nejsou moc daleko od sebe. Tuto schopnost je možné použít i s lukem, je na to ale nutné nejdříve nabít dva šípy současně, či s vrhacími zbraněmi, pokud v každé ruce drží jednu.

Hraničář

Hraničářovy zvláštní schopnosti povětšinou souvisí s přírodou a jejími obyvateli. Kromě toho se může naučit tzv. mimosmyslovou schopnost a může sesílat přírodní kouzla.

Pouto se zvířetem

Cena: 1 profibod

Požadavky: 1. úroveň

Hraničáři jsou zpravidla provázeni psy nebo divokými zvířaty. Ochočit takového tvora dokáže kdokoliv s dovedností Ochočování (součást Zálesáckého učení), ale jen hraničář znalý této zvláštní schopnosti dokáže se svým zvířecím společníkem navázat mystické pouto, díky němuž zvíře rozumí slovním příkazům podobně, jako by jim rozuměl člověk. Zvíře si stále zachovává pouze svoji inteligenci a nemůže s hraničářem komunikovat (takže mu například nemůže po návratu říct, co vidělo a slyšelo), ale díky tomuto poutu porozumí i složitým pojmům a příkazům a dokáže je provést asi tak, jako by je hraničář v těle zvířete plnil sám. Zvíře také může při plnění příkazů plně využívat všech svých schopností (například pes svého výjimečného čichu).

Vytvoření pouta vyžaduje neméně sedm dní intenzivní práce se zvířetem, vždy alespoň několik hodin denně, a dovršuje se zhruba hodinovým meditativním rituálem. Hraničář může mít v jednu chvíli vytvořené pouto pouze s jedním zvířetem, pokud jej tedy chce navázat s jiným, musí staré pouto rozvázat (to je součástí rituálu vytvoření nového pouta).

Hodnocení hraničářova Ochočování (tedy Zálesáckého učení) určuje maximální Nebezpečnost zvířete (viz bestiář), s nímž je možné pouto navázat. Pokud si hraničář připoutá mladého jedince, tak se může nebezpečnost zvířete postupem času zvyšovat s tím, jak roste, až na maximum daného druhu. Pro jednoduchost předpokládáme, že se nebezpečnost zvířete zvyšuje spolu s tím, jak se zvyšuje hraničářovo hodnocení Ochočování (tedy Znalosti divočiny).

Pokud se zvířecí přítel zapojí do boje, použij pro něj parametry z Bestiáře, případně je určí PJ.

Mimosmyslové schopnosti

Počínaje čtvrtou úrovní může hraničář začít rozvíjet jednu „napřirozenou“ mimosmyslovou schopnost, a to buď telekinezi, pyrokinezi nebo telepatii. Jaká to bude záleží na tobě, můžeš se však naučit jen jednu z nich. Každá mimosmyslová schopnost je samostatná speciální dovednost, ale s tím, že dvě z těchto dovedností tvá postava nebude znát vůbec (nebude v nich tedy mít jedničkové hodnocení, jak je běžné u ostatních speciálních dovedností, do nichž neinvestuješ žádné profibody).

/*

Úvaha: Pokud bude platit pravidlo, že při přechodu na vyšší úroveň je možné zvýšit libovolnou schopnost nebo dovednost nejvíce o 1, tak by asi dávalo smysl mít speciální dovednost a povolit jí třeba až od 4. úrovně. Díky tomu se ji postava na 4. úrovni může naučit max na dvojku (+1 má automaticky za to, že to je význačná schopnost povolání a o další +1 to může zvýšit za úroveň) a další možnost zvýšení hodnocení pak přijde až s další úrovní.

TODO: Přidat to do pravidel pro postup na vyšší úroveň (někde se určitě schovávají).

*/

Dosah působení mimosmyslových schopností

Ať už se tvá postava naučí jakoukoliv ze tří mimosmyslových schopností, pro jejich použití platí, že nejvyšší vzdálenost, na kterou je možné těmito schopnostmi působit, je rovna desetinásobku hodnocení schopnosti v sázích.

Vyčerpání při použití mimosmyslových schopností

Používání mimosmyslových schopností vyžaduje intenzivní soustředění. Každý pokus o použití libovolné mimosmyslové schopnosti stojí jeden bod Psychického vyčerpání. Pokud už hraničář žádné volné body Psychické kondice nemá, nemůže žádné další mimosmyslové schopnosti použít, dokud si neodpočine (viz. Odbourávání psychického vyčerpání v kapitole Zranění a léčba).

Kromě toho platí, že postava se může vyčerpat (ať už fyzicky nebo psychicky) jen jednou za bojové kolo. Pokud se tedy použila bod fyzické nebo psychické výdrže na něco jiného, nebude moci v tom samém kole použít mimosmyslovou schopnost.

Použití mimosmyslových schopností v boji

Každé použití mimosmyslové schopnosti trvá dvě kola (a jeho efekt se tedy projeví až ve třetím kole). Po celou tuto dobu se hraničář musí plně soustředit a nemůže u toho útočit ani se pohybovat. Pokud je po tuto dobu cílem útoku, brání se vždy pasivně (v případě fyzického útoku dovedností Uhýbání).

Telekineze

Speciální dovednost

Požadavky: 4. úroveň, hraničář nesmí znát Pyrokinezi ani Telepatii

Telekinezí rozumíme schopnost pohybovat předměty silou vůle. Hraničář takto může manipulovat pouze předmětem v dosahu působení schopnosti o váze nejvýše hodnocení Telepatie v hřivnách. Rychlost pohybu předmětem nezávisí ani na váze ani na vzdálenosti a činí 1 sáh za kolo. Pohybovat je možné jen volně umístěnými předměty; každý telekinezí přemísťovaný předmět je možno zastavit holou rukou. Kromě přesunu je také možné předmět pomalu otáčet (například otočit klíčem v zámku).

Několik hraničářů může spojit své síly a společně pohybovat předmětem tak těžkým, jako je součet jejich limitů, pokud je v dosahu působení každého z nich. Hraničář může pohybovat i předmětem, který nevidí, pokud si jej předem prohlédl a od té doby se nezměnilo jeho umístění, nebo byl vrácen na původní místo.

Použití telekineze trvá dvě kola a teprve na konci této doby se předmět pohne. Následně jím může hraničář pohybovat tak dlouho, dokud nepoleví v soustředění (neplatí za to žádné další body psychické kondice). Pokud je vyrušen (neubrání se útoku, nebo se sám rozhodne dělat něco jiného, například se bránit jinak než pasivně), předmět se vymyká jeho kontrole a padá k zemi.

PŘÍKLAD: Kudůk hraničář Silha je zatčen a veden do cely. Po cestě pozoruje, jak žalárník odemyká dveře do cely. Pokud klíč zůstane v zámku, Silha jím bude moci silou vůle otočit, i když jej nevidí.

Silhovi vězňatelé mu také, dříve než ho uvrhli do cely, sebrali jeho meč. Silha sice přesně ví, jak meč vypadá, ale neví, kde zrovna je, takže s ním pohnout nemůže.

Pyrokineze

Speciální dovednost

Požadavky: 4. úroveň, hraničář nesmí znát Telekinezi ani Telepatii

Pyrokineze je schopnost svou vůlí rozničit oheň. Hodnocení schopnosti udává, jak obtížně zápalný materiál dokáže hraničář nechat vzplanout.

Hodnocení 1 zapálí snadno zápalný materiál (třísky na podpal, troud, papír).

Hodnocení 2 zapálí volně ložené dřevo (třeba hranici, ale ne dřevěnou stěnu), nebo běžné šaty.

Hodnocení 4 zapálí mokré dřevo, dřevěnou stěnu, nebo zimní kožešiny.

Hodnocení 6 zapálí i špatně zápalný materiál (koženou zbroj, promáčené dřevo).

Hodnocení 8 zapálí i nahého člověka.

Vyšší hodnocení umožňují zapálit ještě hůře hořlavý materiál (podle úvahy PJ).

Pokud chce hraničář zapálit předmět, který nevidí, musí, podobně jako u telekineze, přesně vědět, kde je a jak vypadá. Jedním použitím je možné zapálit nejvýše hodnocení Pyrokineze hříven materiálu.

Pokud takto hraničář zapálí oblečení nebo zbroj cíle, případně cíl sám, plameny v každém kole po dobu (hodnocení Pyrokineze) kol způsobí zranění o síle 0 + 1k6. Cíl vždy od tohoto zranění odečte 1k6 a pokrytí oblečené zbroje (i když hoří právě ta zbroj nebo cíl sám). Cíl může také dalšímu zranění předejít tím, že plameny uhasí použitím komplexní akce. Opětovné zapálení již hořícího cíle nezvyšuje účinnost, pouze prodlouží zbývající dobu hoření opět na (hodnocení Pyrokineze) kol.

Telepatie

Speciální dovednost

Požadavky: 4. úroveň, hraničář nesmí znát Pyrokinezi ani Telekinezi

Telepatii se označuje schopnost přenášet a číst myšlenky. Postavě, se kterou se hraničář takto domlouvá, budeme říkat cíl. Stejně jako u telekineze a pyrokineze je nutné cíl buď přímo vidět, nebo vědět, jak vypadá a kde se nalézá.

Nyní si vysvětlíme, jak se telepatie používá. Nejobvyklejší případ je předání zprávy hraničářem nějakému jeho příteli. Přítel pak má pocit, jako by k němu někdo začal mluvit. Pokud ví, co je to telepatie, pochopí, že se mu někdo pokouší předat zprávu. Pokud o telepatii slyší prvně v životě, musí mu hraničář vysvětlit, o čem jde. Cíl se pak může rozhodnout, zda chce hraničáře vyslechnout či nikoliv. Pokud hraničářovy myšlenky odmítne, spojení je přerušeno a není možné s ním navázat nové, dokud se nevyspí nebo nepobere z případného bezvědomí (jeho mysl zkrátka musí alespoň na čas úplně „vypnout“, aby byl blok odstraněn). Takto se „uzavřít“ může cíl i kdykoliv později v průběhu rozhovoru.

Pokud cíl spojení neodmítne, tak hraničář může číst všechny vědomé myšlenky, které cíl po dobu rozhovoru napadnou, a to včetně těch, které skutečně vysloví (cíl tedy může buď nahlas odpovídat, nebo si odpovědi jen myslet, asi jako kdyby potichu četl), nemůže ale číst vzpomínky ani podvědomé myšlenky. Není také možné předávat zvuky, obrazy, ani jiné vjemy, je třeba je vždy slovně popsat.

Délka takového telepatického rozhovoru není časově omezena, hraničář se ale musí po celou tuto dobu soustředit. Neplatí za to další body psychické výdrže, ale platí pro něj všechna pravidla pro použití mimosmyslové schopnosti. Cíl se na rozhovor nijak zvlášť soustředit nemusí. Spojení se automaticky přeruší, pokud se cíl vzdálí z dosahu telepatického působení hraničáře.

Druhou možností použití telepatie je číst myšlenky cíle bez jeho vědomí. Úspěch navázání nepovoleného spojení ovšem není jistý a ověřuje se jako dovednostní střet. Hraničář hází svým hodnocením Telepatie, cíl Psychickou odolností. Pokud hraničář neuspěje o 3 nebo více, tak nejen že si nic nepřečte, ale cíl si navíc uvědomí, že se mu někdo pokoušel číst myšlenky, případně mu něco vnuknout (pokud se s telepatii nikdy nesetkal, tak nebude vědět o co jde, ale bude mít silný pocit, že něco není v pořádku). Kromě toho se také cíl může při odhalení rozhodnout se proti hraničářovým myšlenkám uzavřít (platí stejná pravidla jako u povoleného spojení). Pokud hraničář neuspěje dokonce o 6 nebo více, tak cíl navíc bude přesně vědět, kdo se o to snažil (podívá se přesně směrem na hraničáře a bude s jistotou vědět, že zrovna on na něj něco zkoušel). Nepovolené čtení myšlenek není časově omezeno (platí stejná omezení jako u povoleného spojení), hraničář ale stále může číst pouze vědomé myšlenky cíle (nikoliv vzpomínky).

Pokud hraničář s cílem úspěšně navázal nepovolené spojení, může mu také nepozorovaně podsouvat (vnukávat) myšlenky. Nepovolené vnuknutí myšlenky je velice náročné, každý takový pokus stojí další bod psychické kondice (navíc k bodu zaplacenému za navázání spojení) a vyžaduje nový test telepatie, takže si cíl může vnuknutí všimnout, přestože si nevšiml navázání spojení nebo případných předchozích pokusů o vnuknutí. Každý další pokus o nepovolené vnuknutí tomu samému cíli je navíc o 1 obtížnější než ten předchozí. Tento postih zmizí až po té, co se cíl vyspí, nebo probere z bezvědomí.

Nakonec ještě probereme několik zvláštních případů:

Není možné se telepaticky dorozumívat s magickými bytostmi (například s nemrtvými), pokud si to samy nepřejí (tj. pokus o nepovolené čtení nebo nepovolené vnuknutí je automaticky neúspěšný, jako kdyby hraničář narazil na uzavřenou mysl).

Nepovoleným vnuknutím není možno terč donutit, aby spáchal sebevraždu nebo učinil něco v bytostném rozporu se svojí povahou.

Telepatii je možné odposlouchávat použitím nepovoleného čtení ať už na telepata nebo na jeho cíl.

Vnuknutím je možné pokouknout cíl, aby myslel na něco konkrétního a tuto myšlenku si vzápětí přečíst. Cíl si ale samozřejmě své myšlenky uvědomuje a může mu být divné, proč o něčem takovém přemýšlí.

Telepatické pouto

Cena: 1 profibod

Požadavky: Telepatie na stupni alespoň 3

Tato schopnost umožňuje udržovat již navázané telepatické spojení (povolené i nepovolené), i když se cíl vzdálí z dosahu telepatického působení, a to na neomezenou vzdálenost. Telepatické pouto, kromě možnosti přerušení soustředění či ztráty vědomí hraničáře, končí také ve chvíli, kdy se telepat nebo cíl vstoupí do astrálních sfér nebo do jiné dimenze existence. V jednu chvíli je možné mít navázáno pouze jedno telepatické pouto.

Hraničářská kouzla

Hraničář od druhé úrovně výš se může naučit sesílat kouzla. Jsou to kouzla svázaná především s jeho způsobem života - umožňují léčit, rozmlouvat se zvířaty, apod.

Každé kouzlo se hraničář musí nejdříve naučit stejně jako jakoukoliv jinou zvláštní schopnost. Naučená kouzla pak může používat kdykoliv a zcela bez omezení, ale takto seslaná jsou obvykle poměrně slabá. Pokud chce jejich účinek zvýšit, může k tomu použít magenergii.

Hraničář získává magenergii rozjímáním a meditací. Tento rituál trvá zhruba půl hodiny a během této doby není možné mluvit, bojovat, ani dělat jakoukoliv jinou činnost. Co se týče možnosti hraničáře reagovat na své okolí, případně jej vyrušit, je to asi stejné, jako kdyby hluboce spal. V případě, že je meditace přerušena, hraničář žádnou magenergii nezíská (ale ani neztratí, pokud mu nějaká zbývá po předchozí meditaci), nový pokus ale bude opět trvat celou půlhodinu. Tyto praktiky jsou navíc tak náročné, že je hraničář může podstoupit jen když je jeho mysl zcela svěží a čerstvá, tedy po vydatném a nerušeném, nejméně šestihodinovém spánku. Rituál není nutné podstoupit okamžitě po probuzení, ale pokud jej hraničář úspěšně dokončí, o další se může pokoušet až poté, co se znovu důkladně prospí.

Po úspěšném dokončení meditace se hraničářova magenergie zvýší na hodnotu rovnou hodnocení jeho dovednosti Přírodní magie.

Pravidla pro sesílání kouzel, posilování kouzel použitím magenergie a popis jednotlivých parametrů kouzel najdeš v podkapitole Kouzla na začátku kapitoly Zvláštní schopnosti podle povolání.

Sesílání hraničářských kouzel

Hraničářská kouzla na první pohled často vůbec nevypadají jako magie. Při seslání kouzla *Mluv se zvířaty* například hraničář normálně mluví, pouze při tom občas vydává různé mručivé zvuky či skřeky a zaujímá u toho různé divné postoje (asi jako by dané zvíře předváděl). Při seslání léčivých kouzel hraničář přejíždí rukama přes zranění a cosi u toho mumlá, a podobně.

I přes to, že to v hraničářském podání vypadá zvláštně, je však gestikulace a zaklínání potřeba. Hraničář však může kouzla sesílat i bez toho podle pravidel uvedených v obecném popisu kouzlení.

Hraničářova kouzla jsou: Mluv se zvířaty, Najdi stopy, Najdi zvíře, Neutralizuj jed, Uzdrav lehká zranění, Uzdrav nemocného, Uzdrav těžká zranění, Zmam osobu

Mluv se zvířaty

dosah: 20 sáhů
rozsah: 1 zvíře
vyvolání: 2 kola
trvání: jeden rozhovor

Toto kouzlo účinkuje pouze na nefantastická zvířata (medvěd, slon, tučňák), pokud ovšem mají alespoň zvířecí inteligenci (žádné žížaly, chrousti). Během trvání kouzla může hraničář klást zvířeti jednoduché otázky a obdrží stejně jednoduché odpovědi. Pochopitelně, čím rozumnější zvíře, tím smysluplnější jsou odpovědi a i otázky mohou být složitější.

Najdi stopy

dosah: 0
rozsah: jen hraničář
vyvolání: 2 kola
trvání: po dobu sledování jedné stopy
seslání vyžaduje použití jednoho magu

Seslání tohoto kouzla poskytne hraničáři bonus +2 nalezení stopy a jejímu následnému sledování. Pokud stopování přeručí (například kvůli boji nebo odpočinku), účinek kouzla vyprchá a bude jej případně muset seslat znovu (a znovu zaplatit jeden mag).

Najdi zvíře

dosah: 5 mil
rozsah: nejbližší zvíře daného druhu
vyvolání: 2 kola
trvání: ihned
seslání vyžaduje použití jednoho magu

Toto kouzlo lze využít například při lovu. Při jeho seslání si hraničář musí představit typického zástupce hledaného druhu a okamžitě vycítí, kterým směrem se nejbližší zvíře daného druhu nalézá.

Takto je možné hledat pouze nefantastická zvířata (jelen, muflon, zajíc), která mají alespoň zvířecí inteligenci (žádné žížal, chrousti). Je také možné ho používat jen ve volné přírodě, tj. nikoliv v podzemí, ve městě apod.

Efekt kouzla po seslání nepřetrvává, záleží tedy na hraničářových schopnostech (hodnocení Zálesáckého učení) a na okolním terénu, nakolik bude schopen nalezený směr věrně sledovat. Obecně platí, že čím členitější je terén a čím dál se nalezené zvíře nachází, tím obtížnější bude je nalézt a možná bude třeba kouzlo seslat znovu.

Neutralizuj jed

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 1 kolo
trvání: stále

Pomocí tohoto kouzla se může hraničář pokusit vyléčit postavu postiženou jedem. Pokud jej stihne seslat před skončením latentní fáze působení jedu, tak se nebezpečnost jedu sníží o 1 a v případě posílení kouzla jedním magem dokonce o 2.

Uzdrav pošramocení

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 3 kola
trvání: stále

Toto kouzlo postavě vyléčí jeden stupeň pošramocení (tedy 2 životy pokud je cílem hobit, kudúk nebo elf, 3 životy, pokud je cílem člověk, barbar nebo trpaslík a 4 životy, pokud je cílem kouzla kroll), v případě posílení kouzla jedním magem dokonce dva stupně. Na každou sadu zranění (tedy zranění obdržené v průběhu jednoho boje) toto kouzlo účinkuje pouze jednou a závažná zranění vyléčit nedokáže.

Příklad:

Podstava lidské rasy dostane několik zásahů celkem za 9 životů. Hraničář ji s použitím jednoho magu vyléčí za 6, zbylé 3 životy už ale takto vyléčit nedokáže. Pokud je postava znovu zraněna (třeba za 2 životy), tak další použití Uzdrav pošramocení vyléčí jen tyto 2 životy, nikoliv zbylé 3 životy z minulého zranění.

Uzdrav nemocného

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 20 minut
trvání: stále
vyžaduje použití jednoho magu

Hraničář je tímto kouzlem schopen vyléčit většinu nemocí, včetně lykantropie. Ovšem v případě, že nemoc byla příliš vážná, je možné, že postava se bude muset podrobit delší rekonvalescenci (klid na lůžku, lehký pohyb atd.), nebo dokonce bude postižena nemocí i nadále, byť v menší míře.

Uzdrav otevřená zranění

požadavky: 4. úroveň
dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 3 kola
trvání: stále

Toto kouzlo funguje stejně jako Uzdrav pošramocení, neléčí však pošramocení ale otevřená závažná zranění (tedy sečné a bodné rány, otevřené zlomeniny a podobně). Na každé jednotlivé závažné zranění účinkuje jen jednou.

Zmam zvíře

dosah: 7 sáhů
rozsah: 1 zvíře

vyvolání: 3 kola
trvání: viz níže

Toto kouzlo umožňuje zmámit jedno zvíře. Účinkuje pouze nemagické tvory se zvířecí inteligencí (vlky, jeleny, medvědy apod., žádné žížaly, hleny atd.).

Pokud zvíře magicky neovládá někdo jiný (například jiný hraničář tímto kouzlem), tak je úspěch automatický. V opačném případě je třeba provést test seslání (hraničář hází dovedností Přírodní magie, ten, kdo zvíře ovládá, hází dovedností nebo schopností, kterou k ovládnutí používá). Neúspěch znamená, že hraničář toto zvíře ovládnout nedokáže (ani při opakovaných pokusech), dokud cizí vliv nezmizí.

Zmámené zvíře k hraničáři a k osobám, které považuje za svou družinu, cítit silný ochranný pud, bude je doprovázet a podle svých možností co nejlépe bránit.

Zmámení trvá, dokud hraničář neusne nebo jiným způsobem neztratí vědomí, nebo dokud zvíře nepropustí. V jednu chvíli je možné mít zmámeno pouze jedno zvíře.

Shrnutí: Hraničář je od první úrovně schopen stopovat, má bonus pro boj se zvířaty a může ho provázet jeho pes. Od druhé úrovně může začít používat kouzla. Na čtvrté úrovni se může naučit jednu mimosmyslovou schopnost a může ji začít používat.

Alchymista

Hlavní síla alchymisty není v jeho zvláštních schopnostech, ale v možnosti naučit se vyrábět různé podivuhodné předměty – kouzelné lektvary, hůlky, svítky, jedy a podobně – z jiných, jednodušších látek.

Nejprve si projdeme zvláštní schopnosti, které se může naučit:

Odolnost proti jedům

Cena: 1 profibod
Požadavky: 1. úroveň

Alchymisté se při svých pokusech dnes a denně setkávají s různými nebezpečnými či jedovatými substancemi. Proto už dávno vymysleli bolestivý, ale účinný postup, jak zmírnit účinky jedů na své tělo. Výsledná změna je trvalá a snižuje Hodnocení všech jedů, jimž je alchymista vystaven, o 1 bod.

Vidění magenergie

Cena: 1 profibod
Požadavky: 1. úroveň

Tato schopnost je naprosto zásadní pro každého alchymistu, umožňuje totiž po kratším zkoumání (komplexní akce) rozpoznat, zda je v nějakém předmětu, osobě či materiálu přítomna magenergie a v jakém množství.

Magenergie mohou obsahovat nejen různé předměty (například magický meč), ale též bytosti disponující navázanou magenergií (hraničáři, kouzelníci a alchymisti). Obecně platí, že magické předměty obsahují tolik magenergie, kolik bylo potřeba na jejich výrobu, magičtí tvorové ji obsahují tolik, kolik bylo třeba na jejich stvoření a magické suroviny jí obsahují různé množství.

Alchymista může magenergie spatřit jen tam, kde je přítomna ve své surové podobě, nikoli v objektech, které jsou pouze pod vlivem kouzla. Nepozná také příčinu jejího výskytu, pozná jen, že předmět nebo tvor magenergie obsahuje.

A nyní přejdeme k tomu, co se může alchymista naučit vyrábět, co k tomu potřebuje a jak se to dělá:

Lučba

Lučba je schopnost vyrábět různé alchymistické předměty. Znalost lučby jako takové je není třeba pořizovat za profibody, místo toho se alchymista za profibody učí výrobu každého jednotlivého předmětu.

Alchymistické suroviny

Na výrobu každého předmětu potřebuje alchymista vždy nějaký základ, tedy to, čím je předmět z větší části tvořen (například obyčejný meč pro výrobu magického meče) a dále určité množství surovin.

Alchymistické suroviny dělíme do dvou kategorií: na magické a nemagické. Nemagické suroviny jsou většinou různé výtažky, extrakty, tinktury a podobně. Alchymista si je většinou kupuje a pro jednoduchost uvádíme pouze jejich celkovou cenu.

Magické suroviny jsou různé látky a předměty, které se vyznačují především tím, že obsahují magenergii. Příkladem mohou být netopýří křídla, kapradí natrhané o svatojánské noci, skořápka z dračího vejce, ostatky magických tvorů a podobně. Ty je možné buď najít v průběhu dobrodružství, nebo také koupit – v tom případě se cena pohybuje kolem 1 zl za 1 mag v surovinách obsažený. Skutečná cena se v průběhu hry může lišit v závislosti na tom, kde a od koho nakupuješ, při vytváření postavy však platí přesně tento poměr (magické suroviny si tedy můžeš nakoupit ze zdrojů své postavy).

/*

TODO: Tohle možná později zapojit jako volitelné pravidlo, nebo tak něco. Zatím to tu být nemusí:

Kromě toho se za magickou surovinu dá považovat většina magických předmětů (kromě artefaktů a předmětů obydlených démonem z astrálních sfér, z těch magenergii extrahovat nelze), z nich je totiž možné extrahovat právě tolik magenergie, kolik bylo použito při jejich výrobě, samozřejmě tím však pozbudou své magičnosti.

*/

Alchymistické předměty

Předměty, které alchymista vyrábí, se dělí na tři velké skupiny: dočasné, trvalé a nemagické. Dočasné předměty jsou různé lektvary, svitky a podobně. Bývají zpravidla jen na jedno použití a na jejich výrobu je zapotřebí málo magenergie. Od trvalých předmětů se však liší zejména tím, že magenergie je v nich přítomna v přírodní, surové, neprobuzené podobě. Tyto předměty jsou kouzelné „jen tak“.

Naproti tomu trvalým kouzelným předmětům dodávají jejich kouzelné vlastnosti *démoni astrálních sfér*. Každý z těchto démonů má rád určitý druh fyzického předmětu, takže například není možné zaklít démona slunečního prstenu do něčeho jiného než do zlatého prstenu.

Nemagické předměty jsou jedy, výbušniny a podobně. „Nemagické“ znamená, že neobsahují žádnou aktivní magenergii, ale může se stát, že je nějaká potřebná k jejich výrobě.

Alchymistické nástroje

Většinu předmětů sice alchymista nemůže vyrábět jen tak holýma rukama, třeba proto, že jsou použité suroviny žíravé, nebo že je třeba je rozdrtit či jinak upravit, ale vystačí si při tom se základními, nebo dokonce improvizovanými nástroji (drtit materiál se dá i mezi dvěma kameny a míchat kusem klacku, když není zbytí). Existují však i recepty, u nichž si se základními nástroji nevystačí a potřebuje na to speciální sadu, které říkáme **aparatura**. Ta sestává z různých zkumavek, baněk, křivulí a spousty dalších specializovaných předmětů. Aparatura je přenosná a není ani nijak zvlášť těžká, zato je ale velice křehká a

proto se obvykle přenáší ve speciální truhlici. Nejnáročnější receptury pak není možné provést ani s aparaturou a je na ně potřeba plně vybavená alchymistická **laboratoř**.

Povolávání démonů astrálních sfér

Při výrobě trvalých magických předmětů alchymista vůbec nepotřebuje obvyčejné nemagické suroviny, zato však potřebuje zvláštní krystal zvaný *astron*. Může si ho buď koupit (cena se obvykle pohybuje kolem TODO zlatých), nebo se naučit příslušný recept a vyrobit si jej sám. Nejdůležitější vlastností astronu je, že je do něj možné převést magenergie a následně ji využít k přivolání démona z astrálních sfér.

K převedení magenergie z magických surovin do astronu nejsou potřeba žádné nemagické suroviny ani žádné nástroje a celý proces trvá zhruba pět minut. Maximální hodnota magenergie, na kterou alchymista dokáže astron nabít, je rovna jeho hodnocení dovednosti Alchymie. Magenergie převedenou do astronu nelze žádným způsobem získat zpět, je ji možné využít pouze na přivolávání démonů astrálních sfér.

Omezení počtu aktivních magických předmětů

Každá postava může současně používat nejvíce tolik předmětů s démonem astrálních sfér, kolik je její limit na hodnocení dovednosti Alchymie (nikoliv naučený stupeň hodnocení, ale maximum, na které by se ji naučit mohla). Pokud nasadí, obleče, nebo vezme do ruky další takový předmět, aniž by nějaký aktivní nejdříve sundala, démon se neprobudí a předmět bude fungovat, jako kdyby vůbec nebyl magický.

Fungování magických předmětů po dobu působení lektvarů a kouzel

Pokud je postava pod vlivem nějakého kouzla nebo lektvaru, které způsobí, že se přemění všechny její předměty (například mlhovina nebo metamorfóza), tak po tuto dobu nebudou účinkovat žádné magické předměty, které má u sebe a nebude je ani možné použít.

Sesílání kouzel pomocí magických předmětů

Někteří z démonů astrálních sfér, které může alchymista zaklít do nějakého předmětu, umožňují nositeli tohoto předmětu kouzlit. Tito démoni mají vlastní aktivní magenergie, podobně jako kouzelníci a hraničáři, a každé seslání kouzla je stojí jeden mag. Démoni totiž, na rozdíl od kouzelníků a hraničářů, nemohou sesílat kouzla zadarmo. Spotřebovanou magenergie si navíc nedokáží doplňovat sami, musí jim v tom vždy pomoci majitel předmětu. Každý démon si magenergie doplňuje trochu jiným způsobem, přesný postup vždy najdeš v popisu předmětu.

/*

TODO: Zvážit, že by mohl Alchymista dobít magenergie démonů ze svých magických surovin. Trvalo by to řekněme 5 minut a nevyžadovalo by to splnit standardní podmínky dobíjení. Možná by k tomu mohl být potřeba astron (nejdříve nabít astron a pak touto magenergie nabít démona).

*/

Astrální démon umožní postavě seslat i kouzlo, které nezná, a to dokonce i v případě, že sama není kouzelník ani hraničář. Přesnost a účinek takto seslaného kouzla ovšem nezáleží na démonovi, ale na postavě, která předmět používá. Pokud jde o kouzelnické kouzlo, tak se do hodů na seslání započítá její hodnocení dovednosti Čarování. Pokud jde o kouzlo hraničářské, tak se započítá její hodnocení dovednosti Přírodní magie.

Seslání kouzla pomocí předmětu trvá stejně dlouho, jako když kouzlo sesílá kouzelník nebo hraničář a vztahují se na něj stejné bonusy a postihy, včetně postihu za oblečenou zbroj. Démonem seslané kouzlo však nikdy nedostává bonus k hodům na seslání za použití magenergie, přestože každé kouzlo seslané démonem spotřebovuje jeden mag z démonovy magenergie. Pokud je postava v průběhu seslání kouzla cílem útoku, může se bránit pouze pasivně nebo obranným kouzlem (pokud nějaké umí).

Vlastní seslání kouzla z předmětu probíhá tak, že postava provede příslušná gesta (například ukáže na cíl) a při tom vysloví aktivační formuli kouzla, které chce pomocí předmětu seslat. Tvoje postava musí příslušnou formuli znát, aby mohla s pomocí předmětu kouzlit, ty se ji však učit nemusíš – stačí, když oznámíš, jaké kouzlo chce tvá postava seslat. Pomocí předmětů není možné kouzlit bez zařikávání a gestikulace.

Seznam alchymistických předmětů

Na dalších řádcích najdeš seznam všech předmětů, které se alchymista může naučit vyrábět, každý za 1 profibod. Samotná výroba je velice jednoduchá – stačí říct PJ, jaký předmět chce tvá postava vytvořit. U každého předmětu jsou na začátku uvedeny nejdůležitější údaje, jejichž význam si vzápětí objasníme. Za nimi vždy následuje podrobný popis předmětu.

Magenergie udává, kolik magů musí v součtu obsahovat magické suroviny použité při výrobě tohoto předmětu. Na rozdíl od hraničářů a kouzelníků alchymista nezískává magenergií meditací, pouze ji převádí z magických surovin na výrobek. Magenergie obsažená v surovinách se při výrobě právě o tuto hodnotu sníží.

Suroviny udávají celkovou cenu nemagických surovin, které alchymista při výrobě spotřebuje.

Základem předmětu je to, čím je hlavně tvořen. Kouzelný prsten se například vyrábí z nemagického prstenu, základem lektvaru může být voda nebo víno, základem svitku je zpravidla pergamen, základem kouzelného meče je obyčejný meč a tak dále. U neobvyklých nebo drahých věcí je uvedena jeho cena.

Trvání udává dobu, po kterou daný předmět účinkuje, respektive jak dlouho jeho účinek trvá. Některé předměty, například lektvar rudého kříže účinkují okamžitě. Tyto předměty mají uvedeno „trvání: ihned“. Jiné předměty mají omezený počet použití. U nich je uvedeno „trvání: počet použití“. U jedů je uvedena síla jedu, doba latence a doba působení. Význam těchto parametrů najdeš v popisu jedů v seznamu alchymistických předmětů.

Nástroje jsou uvedeny pouze v případě, že je na výrobu daného předmětu potřeba aparatura nebo laboratoř.

Výroba udává dobu, kterou zabere výroba předmětu. Pokud je alchymista nějakým způsobem donucen tvorbu předmětu přerušit, nemusí být ještě všechno ztraceno. Přijde sice o všechny nemagické alchymistické suroviny, ale základ předmětu obvykle zůstane použitelný a magenergie jako taková se nikdy neztrácí, takže ji bude moci použít na opakování pokusu.

Použití se uvádí u jedů, lektvarů a jiných látek, u nichž je důležité, jakým způsobem jsou vstřebány. *Krev* znamená, že se jed musí dostat do krve (například je možné jím pomazat zbraň), *požití* říká, že uživatel či oběť musí látku sníst či vypít, při *vdechnutí* je nutné ji vdechnout a *dotyk* označuje látky, které se vstřebávají povrchem těla.

Sféra je uvedena u trvalých kouzelných předmětů. Udává pořadové číslo sféry, z níž pochází démon, který předmětu propůjčuje magické vlastnosti. Obecně platí, že čím vyšší sféra, tím mocnější démon - sféra u démonů je tedy jakousi analogií úrovně u postav.

Alchymista je schopen vyrobit tyto předměty:

Dočasné:

Lektvary

Antigravitační cloumák

Čarovná rtuť

Éterický olej

Lektvar chladných vod

Lektvar mlhovina

Lektvar obří síly

Lektvar rudého kříže

Lektvar vlády nad lykantropy
Lektvar zmenšování
Megacloumák
Metamorfóza
Pavoučí lektvar
Rychlost
Svítky
Ochrana před ďábly
Ochrana před nemrtvými
Ochrana před neviděnými
Ochrana před démony
Ochrana před kouzly
Ostatní
Detekční hůlka
Lakmusový papírek
Píšťalka

Trvalé:
Zbraně a zbroj
Čarovné brnění
Kouzelný luk
Kouzelný štít
Meč noci
Ohnivý meč
Plášť
Prstny
Prsten černé vodoměrky
Prsten knížete D'Raguly
Prsten uhranutí
Sluneční prsten
Ostatní
Ebenová hůlka
Elfi boty
Kostka štěstí
Létající koště
Pytel beztíže

Nemagické:
jedy
Černá zhouba
Jablečná vůně
Kurare
Melenova pomsta
Výbušniny
Bomba
Ohnivá hlína
Zbraně
Hvězdice-bumerang
Zubaté ostří
Ostatní
Astron

Dočasné - lektvary

Na výrobu všech lektvarů je zapotřebí stejné množství tekutiny: desetina litru. Navíc je nutné mít nějakou nádobu (obvykle flakónek), kam se hotový lektvar nalije. Na výrobu všech lektvarů a olejů je potřeba aparatura.

Příprava lektvaru (vyndání z batohu a podobně) trvá 1 kolo, pokud je lektvar na snadno dostupném místě, jinak i výrazně déle. Vypití připraveného lektvaru trvá 1 kolo (tedy 1 komplexní akci). Pomazání se olejem trvá 2 kola plus případné sundání rukavic či helmy.

Antigravitační cloumák

magenergie: 1 mag

suroviny: 2 zl

základ: medovina

trvání: 10 minut

výroba: 5 minut

použití: požití

Antigravitační cloumák je kapalina připomínající hustou sójovou omáčku, má příjemnou lehce kořenitou chuť a vůni.

Ten, kdo jej vypije, se po dobu trvání může volně vznášet, asi jako ve stavu beztlíže. Nemůže volně „létat“, ale může např. slézat zeď bez obavy z pádu. Př může tom nést nejvýše takový náklad, jaký dokáže zvednout.

Měj na paměti, že i když postava zdánlivě nic neváží, tak si přesto zachovává svou hmotnost a setrvačnost, takže si s ní například není možné pohazovat jako s balónkem. Pokud odněkud spadne, snáší se pomalu k zemi rychlostí 1 sáh za kolo a to samé se stane i v případě, kdy vyprší trvání lektvaru. Efekt lektvaru zcela odezní, až když se klesající postava o něco zastaví.

Čarovná rtuť

magenergie: 1 mag

suroviny: 2 zl

základ: rtuť (1 zl)

trvání: do prvního úspěšného použití

výroba: 5 minut

Po vypuštění z lahvičky, tato hustá kapalina utvoří malou lesklou kuličku. Jestliže se někde, maximálně ve vzdálenosti pěti sáhů, vyskytuje zlato, stříbro, platina či drahé kamení, kulička se začne kutálet směrem k nejbližším pokladu, a tak napomůže určit jeho polohu a umístění. Pohybovat se může jak v trávě, tak na kamenné podlaze nebo dokonce po kolmé zdi. Po neúspěšném použití je možné *čarovnou rtuť* sebrat a uchovat pro další pokus, po úspěšném použití své schopnosti ztrácí.

Éterický olej

magenergie: 1 mag

suroviny: 6 zl

základ: olej

trvání: 15 minut

výroba: 5 minut

Éterický olej je mastná bezbarvá kapalina páchnoucí po rybách a chutnající jako rybí tuk. Postava, která si tímto olejem potře holou kůži, na pohled zprůsvitní a stane se zcela nehmotnou. V této podobě není zasažitelná obyčejnými ani magickými zbraněmi, a nepůsobí na ni ani výbuchy, může však být zraněna kouzly nebo ohněm. Současně s tím se odhmotní i její zbraně, takže jimi nemůže nikoho zranit a nemůže

ani nic nosit nebo manipulovat s jinými předměty. Může mluvit, ale uslyší ji jen jiné nehmotné bytosti a může sesílat kouzla, ale ovlivněny jimi budou opět jen nehmotné bytosti. V éterické formě je možné procházet libovolnými předměty (zdmi, kameny, zavřenými dveřmi), rychlost průchodu je 1 sáh za 5 minut. Postava po vypršení trvání nikdy neskončí uvnitř pevného předmětu – pokud se po skončení působení nachází uvnitř nějaké pevné překážky, tak ji to vtáhne zpět tam, odkud do překážky vstoupila, nebo na nejbližší místo, kde se může celá zhmotnit a až tam efekt lektvaru vyprchá.

Lektvar chladných vod

magenergie: 1 mag
suroviny: 2 zl
základ: voda
trvání: 30 minut
výroba: 5 minut
použití: požití

Lektvar chladných vod je čirá, světlounce modrá kapalina lehce nasládlé chuti vonící po heřmánku. Postavě, která tento lektvar vypila, se po dobu jeho působení jakékoliv utrpěné zranění ohněm snižuje o 3.

Lektvar mlhovina

magenergie: 1 mag
suroviny: 5 zl
základ: kravské mléko
trvání: 40 minut
výroba: 5 minut
použití: požití

Lektvar mlhovina je bílá neprůhledná kapalina konzistencí připomínající řídkou krupicovou kaši, s nevýraznou chutí svařeného mléka, bez zápachu. Po jeho vypití se postava se všemi věcmi, které má u sebe a dokáže je zvednout, promění v oblak mlhy. V této podobě nemůže být zraněna žádnou klasickou ani magickou zbraní, působí však na ni kouzla, oheň i výbuchy.

Mlhovina se chová stejně, jako by to byla obyčejná mlha a může se pomalu pohybovat asi tak, jako kdyby ji hnal slabý vítr. Pokud je okolní vítr silnější, tak ji strhne s sebou a postava může pouze částečně ovlivnit, kam ji zanesou. Další rozdíl oproti skutečné mlze je, že mlhovina vždy drží pohromadě. Vítr nebo překážka ji tedy mohou různě natáhnout, ale ne roztrhat na víc částí (leď by šlo o útok kouzlem).

Postava v podobě mlhy nemůže mluvit ani kouzlit. Neslyší také žádné zvuky a své okolí vnímá zhruba tak, jako by viděla obyčejným zrakem (nevidí tedy po tmě a nemůže používat infravidění, hbití čich ani ultrasluch).

V mlžné formě je také možné „protékat“ skrze tenké otvory, pukliny, klíčové dírky a podobně, a to rychlostí 5 sáhů za kolo. Pokud se postava ve chvíli, kdy vyprší trvání lektvaru, nachází v prostoru, který je příliš malý pro její opětovné zhmotnění, tak ji to vtáhne zpět tam, odkud do překážky vstoupila, nebo na nejbližší místo, kde se může celá zhmotnit a až tam efekt lektvaru vyprchá.

Lektvar obří síly

magenergie: 2 magy
suroviny: 5 zl
základ: víno
trvání: 10 minut
výroba: 5 minut
použití: požití

Lektvar obří síly je na pohled voní a vypadá jako víno, z něž byl vyroben, chutná však výrazně trpce. Po dobu deseti minut po jeho vypití se hodnocení Síly postavy (součást Fyzické zdatnosti) zvýší o 2.

Lektvar rudého kříže

magenergie: 1 mag

suroviny: 4 zl

základ: červené víno

trvání: efekt nastane 10 minut po požití

výroba: 5 minut

použití: požití

Lektvar rudého kříže je temně rudá, čirá, jiskrná, velmi sladká kapalina bez zápachu. Tento lektvar po deseti minutách od požití vyléčí postavě, která ho vypila, jeden stupeň pošramocení (tedy 2 životy pokud jej vypije hobit, kudúk nebo elf, 3 životy, pokud jej vypije člověk, barbar nebo trpaslík a 4 životy krollovi). Na každou sadu zranění (tedy zranění obdržené v průběhu jednoho boje) účinkuje pouze jednou, je však kumulativní s léčivými kouzly. Na jednu zranění tedy bude účinkovat jak lektvar tak léčivé kouzlo. Závažná zranění Lektvar rudého kříže vyléčit nedokáže.

Lektvar vlády nad lykantropy

magenergie: 1 mag

suroviny: 6 zl

základ: voda

trvání: 30 minut

výroba: 5 minut

použití: požití

Lektvar vlády nad lykantropy je čirá kapalina s lehce hnědavým zabarvením, nepatrně nakyslá, bez zápachu. Tento lektvar se používá trochu neobvyklým způsobem. Postava musí vypít část lektvaru a následně nejpozději do hodiny docílit toho, aby druhou část vypil nějaký lykantrop. Pokud se to podaří, tak ji bude tento lykantrop po dobu působení lektvaru na slovo poslouchat a splní každé její přání s výjimkou zjevně sebevražedných příkazů (vrhne se do nerovného boje, ale neskočí do lávy). Po té, co účinek lektvaru pomine, si lykantrop pamatuje všechno, co dělal a co mu postava přikazovala.

Lektvar zmenšování

magenergie: 1 mag

suroviny: 2 zl

základ: voda

trvání: 1 hodina

výroba: 5 minut

použití: požití

Lektvar zmenšování má brčálově zelenou barvu, neskutečně slanou chuť a velmi výrazný pach dezinfekce. Vře se doporučuje zapít ho něčím chutnějším. Po vypití tohoto lektvaru se postava se vším, co má u sebe a dokáže to zvednout, zmenší zhruba na polovinu své velikosti. Vypití menší než plné dávky nemá efekt žádný a zvýšení dávky se nijak neprojeví. Postava si zachovává své zvláštní schopnosti podle rasy i povolání, její Síla se však sníží o 2 body, její maximální počet životů se sníží o 4 a stupeň životů o 1. Její aktuální počet životů se sníží ve stejném poměru a při vypršení působení lektvaru se v obráceném poměru zvýší.

Protože se s postavou změnily i zbraně, které měla při sobě, adekvátně se změní i jejich parametry.

Útok a obrana zbraně se nezmění, zranění se sníží o 2 (včetně zranění střelnými a vrhacími zbraněmi), délka zbraně se sníží na polovinu.

Megacloumák

magenergie: 1 mag
suroviny: 1 zl
základ: ocet
trvání: ihned
výroba: 5 minut
použití: vdechnutí

Megacloumák je slabounce nažloutlá čirá kapalina, jejíž výpary ostře a štiplavě páchnou jako horký ocet. Není jej možné ochutnat, protože se po otevření flakónku okamžitě vypaří. *Megacloumák* působí po vdechnutí. Odstraňuje mdloby, ochromení, křeče, paralýzu a podobné stavy. Pokud je aplikován v době působení paralytického jedu, sníží jeho sílu o 4. Dokáže dokonce probrat postavu v bezvědomí následkem zranění. *Megacloumák* je silně návyková látka, rozhodně se nedoporučuje používat ho více než jedenkrát za den.

Metamorfóza

magenergie: 2 magy
suroviny: 10 zl
základ: koňská moč
trvání: 30 minut
výroba: 5 minut
použití: požití

Metamorfóza na pohled připomíná pivo bez pěny, má však výrazně štiplavou chuť a ostře páchne po čpavku. Po požití tohoto lektvaru se uživatel (ale nikoliv jeho vybavení, oblečení a podobně) může proměnit v libovolnou hmotnou živou bytost bližší než 8 sáhů, na kterou se právě dívá. Tato bytost musí být přibližně stejné velikosti jako on. Promění-li se v bytost, která mluví, bude mluvit jejím hlasem, ale to ještě neznamená, že musí znát její jazyk. Získá anatomické a fyziologické schopnosti bytosti (například dovede létat), ale nezíská její dovednosti (s výjimkou fyzické zdatnosti) a vlastnosti získané nadpřirozeným způsobem, magickým původem, zvláštní druhy vidění podle rasy a podobně. Nezíská ani specifické odolnosti daného tvora proti určitým druhům zranění ani schopnost sesílat kouzla nebo používat magické schopnosti, ale ani specifické zranitelnosti (v podobě lykantropa mu tedy nebude vadit stříbro). S ohledem na anatomické možnosti si zachovává zvláštní schopnosti svého povolání, ale nikoli zvláštní schopnosti podle rasy.

Postava si po proměně zachovává původní počet životů a pokud byla zraněna, tak i svá zranění. Pokud se změní do tvora disponujícího přirozenými zbraněmi (například v nějakou šelmu), její bojové hodnoty určí PJ podle bestiáře nebo úvahou s tím, že pokud má tento tvor v bestiáři uvedenou vyšší úroveň než má postava, tak v tomto poměru sníží hodnocení Nebezpečnosti.

Pavoučí lektvar

magenergie: 1 mag
suroviny: 5 zl
základ: pivo
trvání: 20 minut
výroba: 5 minut
použití: požití

Pavoučí lektvar je mléčně zakalená, světle hnědá až zrzavá tekutina s nahořklou chutí a zbytkovým pachem po pivu. Po požití tohoto lektvaru se postava udrží na jakémkoliv pevném povrchu a může tedy šplhat po hladkých zdech, stopech, skalních stěnách a podobně. Pro netrénovanou osobu (s nízkým hodnocením dovednosti Šplh) je však takový pohyb velice namáhavý a vyčerpávající.

Lektvar rychlosti

magenergie: 1 mag

suroviny: 9 zl

základ: voda

trvání: 1 minuta

výroba: 5 minut

použití: požití

Lektvar rychlosti je temně modrá, poloprůhledná kapalina s konzistencí hustého, lepkavého sirupu. Má výrazně hořkokyselou chuť a nepříjemně páchne jako shnilé brambory. Postava, která tento lektvar vypije, se pohybuje mnohem rychleji a započítá si bonus +6 k Běhu a Bojové rychlosti. Na její útočné ani obranné číslo lektvar rychlosti nemá vliv.

Dočasné - svitky

Nepoužitý svitek je rulička opatřená pečetí. Všechny svitky zde uvedené mají zvláštní pečeť, podle níž kdokoliv s hodnocením Alchymie alespoň 1 pozná, o jaký svitek se jedná. Svitek se aktivuje prostým rozlomením pečeti, takže to může udělat i postava, která neumí číst. Aktivace svitku se sama o sobě nijak neprojeví, pouze nastane efekt uvedený v popisu svitku.

Na výrobu každého svitku je zapotřebí arch pergamenu, psací nástroje, inkoust a pečební vosk.

Všechny svitky se dají použít jen jednou. Jakmile je pečeť jednou rozlomena, nedá se proces aktivace zvrátit.

Ochranné svitky

Po přečtení ochranného svitku se vytvoří neviditelná kulovitá bariéra o průměru v sázích rovném hodnocení Alchymie toho, kdo svitek vytvořil, v jejímž středu stojí ten, kdo rozlomil pečeť. Spolu s ním se také bude bariéra po celou dobu trvání pohybovat.

Všechny útoky (nikoliv obrany) bytostí cílového druhu na cíle uvnitř této bariéry jsou citelně oslabeny. Na všechny hody na útok (včetně střeleckých a vrhacích), seslání kouzel či použití zvláštních schopností na cíle uvnitř ochranné bariéry si musí započítat postih -6.

Známe tyto typy ochranných svitků:

Svitek ochrany před d'ábly

magenergie: 2 magy

suroviny: 7 zl

základ: pergamen

trvání: 30 minut

výroba: 10 minut

Ďáblové jsou mocné nestvůry žijící mimo obvyklý svět, mající záslusk na duše inteligentních bytostí. (Jejich podrobný popis najde PJ až v Pravidlech pro experty.)

Svítek ochrany před nemrtvými

magenergie: 1 mag
suroviny: 2 zl
základ: pergamen
trvání: 30 minut
výroba: 10 minut

Nemrtví jsou zvláštní skupinou magických nestvůr, jejichž vznik má zpravidla na svědomí nějaký nekromant.

Svítek ochrany před neviděnými

magenergie: 1 mag
suroviny: 4 zl
základ: pergamen
trvání: 30 minut
výroba: 10 minut

Nevidění jsou zvláštní třídou nestvůr, jejichž podstatou je magenergie. Nemají žádnou hmotnou podobu a jsou velmi nebezpeční.

Svítek ochrany před démony

magenergie: 1 mag
suroviny: 6 zl
základ: pergamen
trvání: 30 minut
výroba: 10 minut

Tento svítek používají alchymisté na vyšší úrovni při různých nebezpečných operacích spojených s vyvoláváním démonů astrálních sfér. O těchto demonech se dozvíš více v DrD Pravidlech pro pokročilé, prozatím si řekneme, že tento svítek chrání alchymistu před takzvanými „volnými“ démony.

Svítek ochrany před kouzly

magenergie: 10 magů
suroviny: 9 zl
trvání: 30 minut
výroba: 10 minut

Ochranná bariéra vytvořená tímto svítkem působí na všechna kouzla, kouzelnická i hraničářská, nehledě na to, kdo je seslal, nepůsobí však na žádný jiný druh útoků. Postih na sesílání kouzel na cíle uvnitř bariéry je navíc pouze -2.

Dočasné – ochranné kruhy

Ochranný kruh je třeba nakreslit na něco pevného a nepřenosného, nejlépe na zem. Kreslení trvá zhruba minutu za každý sáh průměru kruhu a nestojí žádné alchymistické suroviny ani magenergie, pouze to, čím jej postava kreslí. Alchymista může kruh nakreslit libovolně velký, ale největší průměr, který následně dokáže aktivovat, je roven jeho hodnocení Alchymie v sázích. Více alchymistů znalých tohoto receptu může při aktivaci spojit své síly a aktivovat tak kruh o průměru rovném až součtu jejich hodnocení dovednosti Alchymie (aktivace pak každého z nich stojí uvedený počet surovin a magů).

Aktivace nakresleného kruhu trvá 5 kol nezávisle na jeho průměru a stojí počet surovin a magů

uvedený v popisu receptury. Kruh je možné aktivovat libovolně dlouho po nakreslení, kresba však nesmí být přerušena, jinak se aktivace nezdaří. Již aktivovanou bariéru není možné přerušením nebo rozmazáním kresby zrušit. Bariéra ve všech případech vydrží aktivní 30 minut.

Aktivovaný kruh funguje pro daný druh bytostí jako obousměrně neprostupná kulovitá bariéra a blokuje jim také používání magických schopností a kouzel, nebrání však vystřeleným projektilům ani vrženým předmětům.

Známe tyto druhy ochranných kruhů:

Kruh ochrany před d'ábly

magenergie: 2 magy

suroviny: 7 zl

Kruh ochrany před nemrtvými

magenergie: 1 mag

suroviny: 2 zl

Kruh ochrany před neviděnými

magenergie: 1 mag

suroviny: 4 zl

Kruh ochrany před démony

magenergie: 1 mag

suroviny: 6 zl

Dočasné - ostatní

Detekční hůlka

magenergie: 4 magy

suroviny: 17 zl

základ: dřevo

trvání: prozkoumání dvanácti sáhů zdi

výroba: 30 minut

Tato hůlka z obyčejného borového dřeva pomáhá vyhledávat tajné dveře, otočné balvany, poklopy a jiné skryté východy z místnosti.

Stačí, když vyslovíš kouzelné slovo (zvolené alchymistou) a hůlka začne pravidelně tikat. Tikání se bude zrychlovat, když se její konec přiblíží k nějakému východu z místnosti (lhostejno zda skrytému nebo zjevnému).

Hůlka vydrží tikat dost dlouho na to, aby postava prozkoumala 12 sáhů zdi nebo stěny. Pronesením stejného aktivačního slova je možné hledání ukončit dříve a pokračovat v něm později nebo na jiném místě. Po úplném vyčerpání tohoto limitu hůlka své kouzelné vlastnosti ztrácí.

Vědět, že je na nějakém místě tajný vchod, nemusí ještě znamenat umět jej otevřít. Díky úspěšnému použití detekční hůlky si však postava může započítat bonus +3 k následnému testu Zlodějských praktik (Hledání) na nalezení otevíracího mechanismu.

Lakmusový papírek

magenergie: 1 mag
suroviny: 1 zl
základ: ústřížek pergamenu
trvání: 1 použití
výroba: 1 minuta

Tento na pohled obyčejný papírek umožní alchymistovi zjistit složení jakékoliv kapaliny. Je schopen poznat jed v nápoji (a určit jeho druh a sílu), určit druh lektvaru a podobně. K určení složení je potřeba dovednost Alchymie na stejném nebo vyšším stupni než jaký je požadován pro výrobu dané látky. Pro úspěšné určení obyčejných nemagických substancí stačí Alchymie na stupni 1. Pokud postava zkoumající použitý lakmusový papírek nemá dostatečné hodnocení Alchymie, tak zjistí alespoň to, že je v kapalině obsaženo něco, co nedokáže rozpoznat. Po použití je lakmusový papírek k nepotřebě, leda by si chtěl alchymista informaci o složení dané kapaliny uchovat.

Píšťalka

magenergie: 3 magy
suroviny: 5 zl
základ: vrbový proutek
trvání: 3 otevření
výroba: 30 minut

Pomocí této píšťalky lze otevírat nemagické zámky (na dveřích, řetězech, truhlách). Pokud je zámek příliš složitý (kvalita větší než 2), tak použití píšťalky pouze poskytne bonus +2 k dovednosti Zlodějské praktiky (Otevírání zámků). Po třech pokusech (ať už úspěšných či neúspěšných) píšťalka své magické schopnosti ztrácí.

Je také třeba podotknout, že písknutí je docela hlasité a pokud je její zvuk nějakým způsobem ultumen (například kouzlem), píšťalka nebude účinkovat (ale ani nevyčerpá jedno z použití).

Trvalé - zbraně a zbroje

Ohnivzdorná zbroj

magenergie: 30 magů
suroviny: 30 zl
základ: kožená zbroj
výroba: 1 hodina
nástroje: astron
sféra: 3

Tato kožená zbroj snižuje zranění ohněm o 1. Kromě toho zajistí, že postavě, která ji nosí, nikdy nebude horko.

Bezhluchý luk

magenergie: 10 magů
suroviny: 40 zl
základ: dlouhý luk
výroba: 1 hodina
nástroje: astron
sféra: 1

Tento očarovaný luk střílí naprosto nehlučně (bonus +2 k hodů na odhalení střelce při útoku ze zálohy) a dokáže obejít dokonce i detekční schopnost poplašného pláště.

Blyštivý štít

magenergie: 20 magů
suroviny: 30 zl
základ: kovový štít
výroba: 1 hodina
nástroje: astron
sféra: 2

Tento štít umožňuje částečně oslepit jednoho protivníka (-1 na útok i obranu po dobu tří kol). Tato schopnost se aktivuje se jako komplexní akce spolu s vyslovením slova „Amaurosa“ a každé její použití stojí demona 1 mag. Nejedná se však o kouzlo, takže se postava v daném kole nemusí bránit pasivně. Stejně tak se nehází na seslání, úspěch je automatický.

Důkladným vyleštěním štítu se demonova magenergie doplní na maximum dvou magů.

Meč noci

magenergie: 40 magů
suroviny: 25 zl
základ: široký meč
výroba: 1 hodina
nástroje: astron
sféra: 4

Kouzelné vlastnosti tohoto meče se projeví v boji s nemrtvými, proti nim má bonus +2 ke zraění. Kromě toho má pozoruhodnou vlastnost, že pokud je nějaký nemrtvý blíže než 25 sáhů, meč začne temně hučet. Hučení se zesiluje, když hrot meče míří směrem k nemrtvým.

Ohnivý meč

magenergie: 20 magů
suroviny: 40 zl
základ: dlouhý meč
výroba: 1 hodina
nástroje: astron
sféra: 2

Ohnivý meč se v boji používá stejně jako obyčejný dlouhý meč. Navíc má ovšem vlastní magenergii (každý den 2 magy), díky níž může vyvolávat kouzla oheň a světlo. Magenergie demona se dobíjí vložением čepel do otevřeného ohně po dobu alespoň pěti minut. Postava při tom musí meč držet, nestačí jej do ohně položit.

Očarovaná hvězdice

magenergie: 10 magů
suroviny: 10 zl
základ: hvězdice
výroba: 1 hodina

Tato zvláštní třícípá vrhací hvězdice se, jestliže nezasáhne cíl, sama v témže kole vrací k majiteli. Všechny údaje jsou stejné jako pro obyčejnou vrhací hvězdici.

Trvalé předměty

Prsten černé vodoměrky

magenergie: 20 magů
suroviny: 50 zl
základ: stříbrný prsten (10 zl)
výroba: 1 hodina
nástroje: astron
sféra: 2

Před přivoláním démona je třeba prsten nahřát a ponořit do nádoby s vodou a několika černými vodoměrkami.

Hotový prsten umožní jedné postavě s plným nákladem volně kráčet nebo běhat po hladině oleje, proudící i neproudící vody, ale také bažiny nebo sněhu. V jiných situacích než při chůzi nebo běhu po hladině nemá žádný efekt. Je také na místě podotknout, že chůze po zvlněné hladině pohybující se vody je krajně nesnadná a pokud je hladina dokonce rozbourěná, tak bez znalosti Akrobacie skoro až nemožná.

Prsten knížete D'Raguly

magenergie: 30 magů
suroviny: 42 zl
základ: prsten z meteorického železa (20 zl)
výroba: 1 hodina
nástroje: astron
sféra: 3

Před přivoláním démona je třeba po obvodu prstenu vepsat tajné runy.

Démon v prstenu má vlastní magenergii (celkově 2 magy). Dokud mu nějaká zbývá, tak pokaždé, když zraněná postava s nasazeným prstenem způsobí otevřené zranění nějakému živému protivníku, prstenu ubude jeden mag a postavě se vyléčí jeden bod pošramocení.

Démonovu magenergii lze obnovit ponořením nasazeného prstenu do krve čerstvě zabitého protivníka po dobu pěti minut.

Další vlastností prstenu je, že když jej má postava nasazený, tak na ni nebudou útočit tvorové živící se krví (upíři, vampýři), a to i v případě, že démon vyčerpal svou magenergii. Pokud však postava nějakého inteligentního upíra sama napadne, nebo jinak ohrozí, tak tato ochrana nejspíš nebude stačit.

Prsten uhranutí

magenergie: 50 magů
suroviny: 20 zl
základ: masivní platinový prsten osázený olivíny (50 zl)
výroba: 1 hodina
nástroje: astron
sféra: 5

Démon v tomto prstenu disponuje vlastní magenergií (5 magů), díky níž může uživatel sesílat tato kouzla:

*Zenerova karta
Hypnóza
Sugesce*

Magenergii prstenu může postava, která jej má na prstě, dobít pouze tak, že citelně urazí nebo naštvě nějakého živého inteligentního tvora. Jedna taková urážka doplní magenergii do maxima, rozhodně ale nestačí domluvit se s někým z družiny – urážka musí být skutečně míněna zle a dotyčným to musí pořádně hnout žlučí.

Sluneční prsten

magenergie: 40 magů
suroviny: 20 zl
základ: zlatý prsten s rubínem (50 zl)
výroba: 1 hodina
nástroje: astron
sféra: 4

Démon ve slunečním prstenu umožňuje ze své magenergie (4 magy) postavě, která ho nosí, sesílat tato kouzla:

Oheň
Modré blesky
Zelené blesky
Světlo

Magenergie prstenu se dobíjí na slunečním světle, když jej má postava nasazený a nezakrytý. Pokud je takto vystaven přímému slunečnímu svitu, celá megenergie se dobíje zhruba za 5 minut. Pokud je pod mrakem, trvá to dvakrát tak dlouho. V noci nebo v podzemí prsten nabít nelze.

Trvalé – ostatní

Ebenová hůlka

magenergie: 40 magů
suroviny: 28 zl
základ: ebenové dřevo (5 zl)
výroba: 1 hodina
nástroje: astron
sféra: 4

Tato drobná hůlka může uživatele chránit před některými magickými útoky, pokud jsou splněny následující podmínky:

1. Kouzlo musí být sesláno přímo na uživatele hůlky, ne pouze na určité území, kde stojí (to znamená, že hůlka bude účinná například proti zeleným bleskům, ale ne proti ohnivému dešti).
2. Nesmí se jednat o kouzlo, které se vyvolává-při dotyku, jako například levitace.
3. Postava musí mít hůlku připravenou a držet ji v ruce.

Pokus zachytit kouzlo hůlkou je obranná akce. Postava s hůlkou v ruce si na obranu proti kouzlu hází: Čarování + 3 + 1k6 s obvyklým postihem -2, pokud se jedná o pasivní obranu. Může také použít obrannou fintu za cenu jednoho bodu psychického vyčerpání. Pokud se úspěšně ubrání, tak navíc magenergie v hůlce vrostle o 1 mag (až do maxima 4 magů).

Díky takto získané magenergii je potom možné s pomocí hůlky sesílat následující kouzla:

Oheň
Světlo
Levitace
Modré blesky
Zlom kouzlo

Jinak než zachytáváním kouzel hůlku nabít nelze. /* Alchymistickým převodem magenergie ano, pokud něco takového bude existovat. */

Elfí boty

magenergie: 10 magů
suroviny: 18 zl
základ: boty z rysí kůže (8 zl)
výroba: 1 hodina
nástroje: astron
sféra: 1

Tyto boty ocení každý, kdo se potřebuje pohybovat potichu, poskytují totiž bonus +1 k testům plížení.

Kostka štěstí

magenergie: 10 magů
suroviny: 8 zl
základ: obyčejná hrací kostka
výroba: 1 hodina
nástroje: astron
sféra: 1

Kostka štěstí vypadá jako obyčejná šestistěnná kostka (podobná té, kterou používáš při hře). Její zvláštnost spočívá v tom, že zvyšuje pravděpodobnost, že padne konkrétní číslo, na něž postava před hodem pomyslí. Jestli toto číslo skutečně padlo zjíš tak, že hodiš obyčejnou šestistěnnou kostkou a pokud toto číslo nepadlo, tak hodiš ještě jednou a tento druhý hod pak odpovídá tomu, co postavě na kostce štěstí padlo.

Pro jistotu ještě zdůrazníme, že tuto kostku vlastní postava, nikoliv hráč. Kostka tedy účinkuje například když ji postava použije při hazardní hře, ale neumožňuje hráči házet dvakrát.

Létající koště

magenergie: 20 magů
suroviny: 10 zl
základ: koště
výroba: 1 hodina
nástroje: astron
sféra: 2

Létající koště unese nejvýše dospělého krolla s nákladem, jaký sám dokáže zvednout. Létá zhruba rychlostí velmi svižné chůze (10 mil za hodinu), dokáže však zatáčet jen pomalým obloukem. Jeho ovládání je docela intuitivní a zvládne jej prakticky každý, stačí jen mírně přenášet váhu.

Pytel beztíže

magenergie: 30 magů
suroviny: 15 zl
základ: velký kožený pytel
výroba: 1 hodina
nástroje: astron
sféra: 3

Pytel beztíže je velký zhruba tak, že se do něj vejde středně velký pes. Předměty do pytle vložené nic neváží.

Poplašný plášť

magenergie: 20 magů
suroviny: 10 zl
základ: elfí plátno (10 zl)
výroba: 1 hodina
nástroje: astron
sféra: 2

Postava, který má oblečený tento plášť, nemůže být nikdy překvapena, protože démon zakletý v plášti vždy vycítí, že se jí někdo snaží ublížit, a začne příšerně ječet. Detekce funguje pouze proti inteligentním tvorům, nikoliv proti pastem nebo tvorům se zvířecí či nižší inteligencí. Pokud má postava tento plášť oblečený v boji, tak je pochopitelně v ohrožení pořádku, což znamená, že plášť v jednom kuse ječí a prakticky tak znemožňuje jakoukoliv domluvu jinak než hlasitým křikem.

Nemagické - výbušniny

Bomba

magenergie: 2 magy
suroviny: 6 zl
základ: železná koule (1 st), dřevěné uhlí
výroba: 1 hodina

Tento předmět vypadá jako železná koule (asi 20 coulů v průměru). V jednom místě má malý otvor, kam lze vložit doutnák. Je velmi těžká, a proto ji není možné házet, avšak doutnákem lze upravit dobu, po které nastane výbuch.

Životnost *bomby* není neomezená, po 10-15 dnech zvlhne a je k nepotřebě. Alchymista při výrobě bomby neví, jak dlouho vydrží, ale pozná, zda je ještě funkční.

Určení efektu exploze

Výbuch zasáhne všechny cíle v dosahu 5 sáhů od explodující bomby kromě těch skrytých za dostatečně pevnou překážkou (například silnou kamennou stěnou). *Bomba* hází na útok (jen jednou proti všem zasaženým cílům): Hodnocení Alchymie výrobce + 4 + 1k6 a zranění má +6. Na tento hod se nevztahují postihy za sníženou viditelnost ani za zranění toho, kdo bombu položil, proti každému cíli se však odečte -1 za každý sáh vzdálenosti od epicentra.

Zasažení se mohou bránit uhýbáním, štítem, případně nějakým vhodným kouzlem a zranění se běžným způsobem redukuje pokrytím a případně kvalitou zbroje zasaženého.

Bombou lze také úspěšně „otvírat dveře“ či prorážet tenké stěny.

Ohnivá hlína

Magenergie: 1 mag
suroviny: 2 zl
základ: hlína
výroba: 5 minut

Alchymista může s pomocí různých chemikálií „uplácat“ hliněnou kouli velkou asi jako pěst. Při manipulaci s hotovou *ohnivou hlínou* je třeba dbát maximální opatrnosti, exploduje totiž při nárazu.

Pokud se *ohnivá hlína* namočí, tak je zcela znehodnocena. V opačném případě je její životnost 7-12 dní, poté samovolně vybuchuje. Alchymista trvanlivost krátce po výrobě nepozná, pozná ale, že už se

blíží její konec (zbývá méně než den). Běžná praxe je v takovou chvíli *ohnivou hlínu* zničit (buď ji nechat vybuchnout, nebo ji polít vodou).

Ohnivá hlína se nejčastěji hází. Takový útok se vyhodnocuje ve dvou fázích: Nejdříve se určí, kam hlína dopadla a poté se vyhodnotí účinek výbuchu.

Určení místa dopadu

Postava při hodu ohnivou hlínou používá dovednost Vrhací zbraně. Hlína má stejný dostřel jako kámen (základní dostřel je Sil + 5, maximální je trojnásobek základního), bonus k útoku 0 a ke zranění také 0. Pokud se postava snaží zasáhnout nějaké místo a nikoliv přímo živého protivníka, tak PJ za cílové místo hází 0 + 1k6. Pokud se postava netrefila, tak hlína dopadla někde poblíž, a to tolik sáhů mimo, o kolik pohodila obranu cílového místa. Tato vzdálenost (říkáme ji rozptyl) se navíc násobí pásmem dostřelu.

Směr, kterým se vržený objekt od zamýšleného místa odchýlil, je náhodný a PJ jej určí hodem 1k6, kde výsledek odpovídá pozici na hodinovém ciferníku (jednička je mírně doprava dopředu, dvojka mírně doprava zpět, trojka přímo zpět, čtyřka mírně doleva a zpět, pětka mírně doleva dopředu, šestka je přehození přímo vpřed).

Určení efektu exploze

Efekt exploze ohnivé hlíny se určí stejně jako efekt exploze bomby (do hodu na útok se tedy nepočítá dovednost vrhající postavy, ale dovednost Alchymie výrobce ohnivé hlíny), pouze bonus k útoku a ke zranění je nižší (+2 k útoku a +6 ke zranění) a poloměr výbuchu je pouze 3 sáhy. Stejně jako u bomby platí, že se hod na útok sníží o 1 za každý sáh vzdálenosti cíle od místa dopadu hlíny. *Ohnivá hlína* způsobuje ohnivé zranění, cíle si tedy od něj kromě pokrytí nebo kvality zbroje (podle velikosti přesahu útoku) mohou odečíst připadnou odolnost proti zranění ohněm.

Nemagické - jedy

Uvedené parametry (cena surovin, atd.) umožňují vyrobit jednu **plnou dávku** jedu. Otrávit cíl větší než plnou dávkou nezvyšuje účinek jedu. Podanou dávku je ale možné snížit, síla jedu se v takovém případě sníží o 1 (a celkové zranění se tedy sníží o 3) za každé rozdělení dávky na polovinu.

Pokud je jeden potřena zbraň (a jed působí otevřeným zraněním), tak každý zásah tou samou otrávenou zbraní snižuje sílu naneseného jedu o 1. Opakovaný zásah stejného cíle sílu jedu nezvyšuje.

Při otravě různými jedy se způsobené zranění nesčítá. Neutralizovat je ale potřeba každý z nich zvlášť a pokud způsobují závažná zranění, tak se každé z nich léčí samostatně.

Parametry jedů:

Síla jedu: Uvedena je síla jedu a celkové zranění (to je rovno 3 * síle jedu + 1k6, zasažený od něj odečte 1k6). Pokud nějaká schopnost nebo jiný efekt snižuje sílu jedu, tak se celkové způsobení zranění sníží o trojnásobek této hodnoty.

Pokud jed způsobuje paralýzu, tak se jeho efekt herně vyhodnocuje stejně, jako by šlo o pošramocení, až na to, že když kondice postavy následkem působení jedu klesne na 0 nebo níže, tak je kompletně paralyzována (nemůže se vůbec hnout a nemůže ani mluvit). Paralytické jedy mohou i zabít (pokud celkové zranění cíle včetně paralytického přesáhne mez smrti) – cíl se obvykle udusí, nebo umře na selhání srdce.

Aplikace: Udává, jakým způsobem musí být jed podán, aby účinkoval. Pokud například jed nemá uvedenu aplikaci konzumací, tak je možné jej sníst nebo vypít bez obav z otravy.

Latence: Latence udává dobu, po které jed v těle oběti začne působit. Po uplynutí této doby se cíli připiše celkové zranění jedu.

Působení: Působení udává dobu po skončení latence, po kterou jed působí. Po tuto dobu není možné pacienta vyléčit běžným způsobem, pouze prostředky určenými k neutralizaci jedu. Pokud pacient dobu působení jedu přežije, tak se začne léčit samovolně a je možné jej léčit i všemi ostatními léčebnými prostředky.

Rozpoznání podle příznaků: Udává hodnocení dovednosti Léčitelství (Znalost jedů) potřebné k tomu, aby postava rozpoznala, jakým jedem je pacient otráven. Takto je možné jed rozpoznat až po skončení doby latence, do té doby se nijak neprojevuje. Rozpoznat jed v surové podobě dokáže kdokoliv s dovedností Alchymie na stejném nebo vyšším stupni, jako je požadavek k výrobě.

Rozpoznání podle chuti: Udává hodnocení dovednosti potřebné k rozeznání jedů podle chuti (například když je zamíchaný do nápoje či pokrmu). K ochutnání stačí malá část pokrmu nebo nápoje, pokud tedy postava jed rozpozná, bude čelit síle jedu pouze 1.

Černá zhouba

Magenergie: žádná

Suroviny: 4 zl

Základ: olej

Požadavky: Alchymie 3

Výroba: 10 minut

Síla jedu: 5, zranění 15 + 1k6 (paralytické)

Aplikace: konzumací

Latence: 1 minuta

Působení: 2 hodiny

Rozpoznání podle příznaků: Léčitelství (Znalost jedů) 3

Rozpoznání podle chuti: Léčitelství (Znalost jedů) 1

Tato černá olejovitá kapalina zhruba minutu po pozření vyvolá u oběti ochromení po dobu působení jedu. Černá zhouba je mastná, takže se přidává zpravidla do jídla. Má chuť i zápach slabé připáleniny.

Jablečná vůně

Magenergie: žádná

Suroviny: 7 zl

Nástroje: Aparatura

Základ: mošt

Požadavky: Alchymie 2

Výroba: 1 hodina

Síla jedu: 3, zranění se vyhodnocuje speciálně

Aplikace: kontaktem

Latence: 5 kol

Působení: 5 minut

Rozpoznání podle příznaků: Léčitelství (Znalost jedů) 5

Jablečná vůně je průzračná kapalina lehce narůžovělého zbarvení a obvykle se přechovává ve flakóncích. Jakmile se flakónek rozbije, jed se začne prudce odpařovat a vytvoří oblak jedovatého plynu o poloměru zhruba dva sáhy. Oblak se rychle rozptýluje, jed ztrácí sílu rychlostí 1 bod Síly jedu (tedy 3 body zranění) za kolo.

Hod flakónkem se vyhodnocuje stejně, jako by šlo o vrh *ohnivou hlinou* na nějaké místo (základní dostřel Síla + 5, maximální roven trojnásobku základního, bonus k zásahu +0 a místo se „brání“ hodem 0 + 1k6, s možným odchýlením náhodným směrem o tolik sáhů, o kolik postava podhodila „obranu“ krát pásmo dostřelu). Flakónek sám o sobě žádné zranění nezpůsobí, ale všichni, kdo se nachází do vzdálenosti dvou sáhů od místa dopadu, čelí „explozi“ jedu se silou rovnou (hodnocení dovednosti Alchymisty + 3 + 1k6) sníženou o 3 za každý sáh vzdálenosti cíle od místa dopadu flakónku a zraněním +6.

Od zranění se odečítá hod 1k6, neodečítá se však zbroj, plyn se totiž snadno dostane pod ni. Pokud má zasažený nějaký druh odolnosti proti jedům, zranění se sníží o trojnásobek jejího hodnocení.

Jed vydává intenzivní jablečnou vůni, ale protože působí kontaktem, tak v okamžiku, kdy ji někdo ucítí, je pro něj obvykle pozdě.

Kurare

Magenergie: žádná

Suroviny: 6 zl

Základ: borůvková šťáva

Požadavky: Alchymie 4

Výroba: 30 minut

Síla jedu: 4, zranění 12 + 1k6 (paralytické)

Aplikace: otevřeným zraněním

Latence: 2 minuty

Působení: 1 hodina

Rozpoznání podle příznaků: Léčitelství (Znalost jedů) 2

Tento jed se používá k výrobě otrávených šípů a vůbec zbraní. Přechovává se jako husté, tmavě hnědé až černé lepivé želé, které na vzduchu rychle zasychá. Má nevýraznou trpce palčivou chuť a je prakticky bez zápachu.

Vlčí mor

Magenergie: žádná

Suroviny: 1 zl

Základ: vlčí mor (rostlina)

Požadavky: Alchymie 1

Výroba: 30 minut

Síla jedu: 3, zranění 9 + 1k6

Aplikace: otevřeným zraněním nebo požitím

Latence: 30 minut

Působení: 1 hodina

Rozpoznání podle příznaků: Léčitelství (Znalost jedů) 1

Vlčí mor je na první pohled obyčejná rostlina. Sama o sobě je jedovatá, kromě toho má ale zvláštní vlastnosti proti lykantropům. Pouhá přítomnost vlčího moru je odpuzuje (jeho vůně je jim extrémně nepříjemná až dráždivá).

Pokud z této rostliny alchymista připraví jed, tak sám o sobě není příliš silný. Proti lykantropům jsou však jeho účinky mnohonásobně vyšší, latence se v takovém případě sníží na pouhou minutu a síla jedu je 5 (zranění 15 + 1k6).

Melenova pomsta

Magenergie: 1 mag

Suroviny: 30 zl

Nástroje: Aparatura

Základ: voda

Požadavky: Alchymie 5

Výroba: 30 minut

Síla jedu: 6, zranění 18 + 1k6

Aplikace: požitím

Latence: 10 minut

Působení: 6 hodin

Rozpoznání podle příznaků: Léčitelství (Znalost jedů) 4

Rozpoznání podle chuti: Léčitelství (Znalost jedů) 5

Melen byl nešťastný manžel (později šťastný vdovec) kouzelnice Melenie. Jed nazvaný jeho jménem je čirá kapalina bez chuti a zápachu, a proto se používá hlavně na otrávení vody a nápojů vůbec. Není možné jej použít při výrobě otrávených zbraní.

Nemagické – zbraně

Zubaté ostří

suroviny: 10 zl

základ: dýka

výroba: 1 hodina

S touto zvláštní dýkou je sice těžší zasáhnout, ale úspěšný zásah způsobuje větší zranění než obyčejná dýka. Její útok je 1, zranění 2.

Nemagické - ostatní

Astron

magenergie: 10 magů

suroviny: 10 zl

základ: horský křišťál (10 zl)

výroba: speciální

Tento zvláštní krystal je možné nabít magenergií a následně jej použít k přivolávání démonů astrálních sfér. Prázdný astron je čirý jako bílé sklo, po nabití magenergií modrá, a to tím sytější odstínem, čím víc magenergie obsahuje.

TODO: Jak se vyrábí (najít to v pravidlech DrD).

Zápalný olej

suroviny: 1 zl

základ: lampový olej (1 lahev)

výroba: 5 minut

Zápalný olej se nepoužívá na svícení, ale nejčastěji jako zbraň. Pravidla pro jeho použití najdeš v kapitole **Nebezpečné substance**.

Kouzelník

Všechny kouzelníkovy schopnosti souvisejí s kouzly a magií.

Kouzelnická kouzla

Možnost sesílat kouzla je základní a nejdůležitější schopnost kouzelníka. Každé kouzlo se ale kouzelník musí nejdříve naučit stejně jako jakoukoliv jinou zvláštní schopnost a navíc platí, že dohromady může umět nejvýše tolik kouzel, kolik je dvojnásobek jeho úrovně zkušenosti. Naučená kouzla pak může používat

kdykoliv a zcela bez omezení, ale takto seslaná jsou obvykle poměrně slabá. Pokud chce jejich účinek zvýšit, může k tomu použít magenergii.

Kouzelník získává magenergii důkladným soustředěním, tzv. zaostřením vůle. Tento rituál trvá zhruba půl hodiny a během této doby není možné mluvit, bojovat, ani dělat jakoukoliv jinou činnost. Co se týče možnosti kouzelníka reagovat na své okolí, případně jej vyrušit, je to asi stejné, jako kdyby hluboce spal. V případě, že je meditace přerušena, kouzelník žádnou magenergii nezíská (ale ani neztratí, pokud mu nějaká zbývá po předchozím zaostření vůle), nový pokus ale bude opět trvat celou půlhodinu. Tyto praktiky jsou navíc tak náročné, že je kouzelník může podstoupit jen když je jeho mysl zcela svěží a čerstvá, tedy po vydatném a nerušeném, nejméně šestihodinovém spánku. Rituál není nutné podstoupit okamžitě po probuzení, ale pokud jej postava úspěšně dokončí, o další se může pokoušet až poté, co se znovu důkladně prospí.

Po úspěšném dokončení meditace se kouzelníková magenergie zvýší na hodnotu rovnou hodnocení jeho dovednosti Čarování.

Pravidla pro sesílání kouzel, posilování kouzel použitím magenergie a popis jednotlivých parametrů kouzel najdeš v podkapitole Kouzla na začátku kapitoly Zvláštní schopnosti podle povolání.

Sesílání kouzelnických kouzel

Jak takové kouzlení z pohledu cizího pozorovatele vlastně vypadá? Zpravidla je to velmi nápadná činnost. Kouzelník provádí rukama podivná gesta, někdy si pomáhá i pohybem celého těla, vyslovuje při tom nesrozumitelné zaklínání a vypadá, jako by nevnímal, co se kolem něj děje.

Seznam kouzelnických kouzel

Kouzelníková kouzla jsou:

- Dým
- Hyperprostor
- Hypnóza
- Levitace
- Magický štít
- Mágův velký mix
- Melenina krása
- Metamorfóza
- Modré blesky
- Montvho čardáš
- Najdi neviděné
- Nebezpečné ovoce
- Neviditelnost
- Oheň
- Ohnivý déšť
- Protoplazma
- Rychlost
- Sugesce
- Světlo
- Ticho
- Tma
- Vodní dech
- Zaklep
- Zamkni
- Zelené blesky
- Zenerova karta
- Zlom kouzlo

Dým *Fumideó*

dosah: 0

rozsah: kdekoliv do vzdálenosti 12 sáhů

vyvolání: 1 kolo

trvání: 1-6 směn

použití 1 magu: rozsah je zvýšený na 24 sáhů

soustředění: možnost úpravy tvaru, pohyblivé obrazce

Sesláním tohoto kouzla může kouzelník v celém rozsahu působení kouzla vytvořit hustý šedý, zcela neprůhledný kouř. Může jej libovolně tvarovat a vytvořit tak například kouřovou stěnu, provazce, nebo dokonce i různé složitější tvary. Pokud chce vytvořit něco konkrétního (třeba kouřového draka), tak výsledný efekt bude dán jeho znalostí nějaké vhodné umělecké dovednosti (sochařství nebo malování).

Kouř zůstane přesně v tomto tvaru po celou dobu trvání kouzla, a to i za nepříznivých povětrnostních podmínek. Pokud se kouzelník na kouzlo soustředí, může tvar libovolně měnit, případně způsobit, že se dým bude převalovat či pohybovat.

Dým není jedovatý a je možné v něm normálně dýchat, i když lze počítat s tím, že zejména méně inteligentní bytosti se do něj budou bát vstoupit.

Hyperprostor *Hye archom*

dosah: dotyk

rozsah: do vzdálenosti 60 sáhů

vyvolání: 2 kola

trvání: ihned

vyžaduje použití 1 magu

Pomocí tohoto kouzla je možné přemístit cíl, kterého se kouzelník dotýká, na jiné místo v rozsahu působení kouzla. Kouzelník nemusí cílové místo vidět, musí ale platit, že na tomto místě osobně byl od chvíle, kdy se naposledy probudil. Pokud je cílové místo obsazeno, ať už předmětem nebo jiným tvorem, kouzlo nemá žádný efekt, ale magenergie je stejně spotřebována.

Spolu s cílem se přemístí vše, co má u sebe a dokáže to zvednout (pokud tedy nese jiného tvora, přemístí se i s ním). To například znamená, že je-li cíl svázán, přenesení se i s pouty, je-li někde přivázán nebo připoután, není jej možné přenést (protože sám nedokáže zvednout to, k čemu je připoután).

/*

-- pokročilejší hyperprostor by mohl umožnit portnout se někam, kde postava nebyla, jen to tam viděla.

*/

Hypnóza *Sómnos*

dosah: 5 sáhů

rozsah: 1 humanoidní osoba

vyvolání: 1 minuta

trvání: 1 - 3 směny

použití 1 magu: Možnost přidat posthypnotický příkaz

Po seslání tohoto kouzla bude po dobu jeho trvání jedna humanoidní osoba (člověk, skřet apod.) plnit všechny příkazy kouzelníka a nebude sama dělat nic, co jí nebylo přikázáno. Instrukce musí být zadávány v co nejjednodušší formě, tj. jednoznačné, jednoduché věty. Zhypnotizovaná postava se pokusí splnit i velmi obtížný a nebezpečný příkaz, ale nikoli vysloveně sebevražedný (například začne slézat dolů z ochozu

věže, ale neprobodne se mečem).

Pokud kouzelník při seslání kouzla použije 1 mag, tak může zhypnotizované postavě uložit jeden tzv. posthypnotický příkaz. Musí to být nějaký jednoduchý pokyn, například: „Zapomeň na to, co jsi právě dělal!“ nebo „Při slově fialka' kýchni“ a podobně. Posthypnotický příkaz může jít i proti zájmům postavy, například: „Vyhýbej se dotyku zlata,“ ale není možné postavě uložit nějaký pocit, například: „Nesnášíš zlato.“

Po skončení kouzla si postava všechno pamatuje, ledaže by dostala od kouzelníka posthypnotický příkaz, aby na všechno zapoměla. V případě, že dojde ke konfliktu různých posthypnotických příkazů, platit bude ten, který byl zadaný nejpozději.

Levitace *Planere*

dosah: dotyk

rozsah: 1 tvor

vyvolání: 3 kola

trvání: 10 minut

použití 1 magu: Kouzelník může levitovat i něco, co by dohromady unesli čtyři takoví, jako je on sám.

Příjemce kouzla se může volně horizontálně i vertikálně pohybovat (jako ve stavu beztlíže) spolu s nákladem, který dokáže sám unést. Nemůže volně „létat“, ale může např. slézat zeď bez obavy z pádu. Měj na paměti, že i když cíl zdánlivě nic neváží, zachovává si svou hmotnost a setrvačnost, takže si s ním například není možné pohazovat jako s balónkem. Pokud odněkud spadne, nebo když vyprší trvání kouzla, snáší se pomalu k zemi.

Magický štít *Magomágen*

dosah: 0

rozsah: 1 útok

vyvolání: hlavní obranná akce

Seslání tohoto kouzla na krátký okamžik vytvoří neviditelnou bariéru přímo do cesty jednomu útoku vedenému na kouzelníka. *Magický štít* je obranné kouzlo, vyvolává se v rámci hlavní obranné akce a je možné je vyvolat dokonce i v posledním kole sesílání nějakého jiného kouzla (bez postihu -2 za pasivní obranu). Postava místo hodů na obranu použije výsledek hodů na seslání *magického štítu*.

Magickým štítem je možné se bránit proti všem útokům, proti kterým se je možné bránit obyčejným štítem.

/* *TODO: Plošný magický štít*

-- možná jako pokročilejší verze tohoto kouzla */

Mágův velký mix *Magomegamix*

dosah: 5 sáhů

rozsah: 1 protivník

vyvolání: 2 kola

trvání: ihned

Toto kouzlo nejprve vytvoří kolem zvoleného protivníka jakýsi žlutý mlhovinový opar a posléze se pokusí zcela náhodně prohodit umístění všech molekul jeho těla.

Kouzlo se vyhodnocuje v posledním kole sesílání, jako by šlo o zraňující útok s bonusem +3 k hodům na seslání a +0 ke zranění, od kterého se neodečítá zbroj. Cíl se brání dovedností Boj zblízka (Uhýbání). Pokud by zranění tímto kouzlem (se započítáním případného bonusu za kritický zásah) snížilo

zbývající počet životů cíle na 0 nebo méně, tak se na místě, kde se protivník nacházel, objeví hromádka třesoucího se bílkovinného rosolu. V opačném případě kouzlo nemá žádný efekt.

Kouzlo působí pouze na vybraný cíl, na jeho vybavení, ani jiné tvory, které případně nese, nemá žádný vliv (tedy kromě toho, že je v případě úspěchu bude třeba očistit od vzniklého rosolu).

Seslání dalšího *mágova velkého mixu* na takto vzniklý rosol celý efekt zvrátí, takže se místo rosolu objeví zase původní cíl (bude úplně nahý, ve stejné kondici jako před sesláním prvního magomegamixu a z doby, kdy z něj byl rosol, si nebude vůbec pamatovat).

/*

TODO příklad:

+3 k seslání je za použití magenergie, další +3 bonus od kouzla a s vysokou pravděpodobností půjde o kritický zásah (tedy +3 ke zranění). Pokud tedy například Kroll (16 životů) hodil na obranu uhýbáním 6, a kouzelník na seslání 12, tak je kroll přeměněn v rosol v případě, že byl před tím zraněn alespoň za 7 životů.

*/

/*

IDEA: Kouzlo zmiz by mohlo fungovat podobně, jen bude zabírat i na výbavu.

Při seslání zmiz je třeba cíl nějak pojmenovat (nemusí to být jeho skutečné jméno). Opakované seslání zmiz s použitím stejného jména cíl zase zhmotní (a může to být někde úplně jinde).

*/

Melenina krása *Melenebeau*

dosah: dotyk

rozsah: 1 postava

vyvolání: 5 kol

trvání: 1 hodina

vyžaduje použití 1 magu

Melenie byla jednou z těch čarodějek, které neprosly ani tak svým uměním, jako spíše svým zjevem. Pro její neutuchající zájem o jedy a výbušniny všeho druhu, se kterými experimentoval její manžel, se její (již od přírody poněkud atypický) obličej přeměnil v útvar ze všeho nejvíce připomínající rozsedlé rajské jablko. Protože však Melenie byla nejen nevšedně šeredné stvoření, ale také vcelku schopná čarodějka, vymyslela kouzlo, po jehož seslání je možné se proměnit v mimořádně krásnou a přitažlivou osobu. Má to ovšem jeden háček: v jedné šestině případů (padne-li 1 na 1k6) se naopak cíl promění do osoby mimořádně šeredné. Je také třeba podotknout, že se jedná pouze o krásu fyzickou, cíl se tím nenaučí dobrým mravům ani půvabnému chování.

Metamorfóza *Aloiósis*

dosah: 0

rozsah: 1 tvor do vzdálenosti 8 sáhů

vyvolání: 1 kolo

trvání: 30 minut

vyžaduje použití 1 magu

Po seslání se kouzelník (ale nikoliv jeho vybavení, oblečení a podobně) může proměnit v libovolnou hmotnou živou bytost bližší než 8 sáhů, na kterou se právě dívá. Tato bytost musí být přibližně stejné velikosti jako on. Promění-li se v bytost, která mluví, bude mluvit jejím hlasem, ale to ještě neznamená, že musí znát její jazyk. Získá anatomické a fyziologické schopnosti bytosti (například dovede létat), ale nezíská její dovednosti (s výjimkou fyzické zdatnosti) a vlastnosti získané nadpřirozeným způsobem,

magickým původem, zvláštní druhy vidění podle rasy a podobně. Nezíská ani specifické odolnosti daného tvora proti určitým druhům zranění ani schopnost sesílat kouzla nebo používat magické schopnosti, ale ani specifické zranitelnosti (v podobě lykantropa mu tedy nebude vadit stříbro). S ohledem na anatomické možnosti si zachovává zvláštní schopnosti svého povolání, ale nikoli zvláštní schopnosti podle rasy.

Postava si po proměně zachovává původní počet životů a pokud byla zraněna, tak i svá zranění. Pokud se změní do tvora disponujícího přirozenými zbraněmi (například v nějakou šelmu), její bojové hodnoty určí PJ podle bestiáře nebo úvahou s tím, že pokud má tento tvor v bestiáři uvedenou vyšší úroveň než má postava, tak v tomto poměru sníží hodnocení Nebezpečnosti.

Modrý blesk *Artak bárák*

dosah: 10 sáhů

rozsah: 1 protivník

vyvolání: 1 kolo

Z kouzelníkových očí směrem k cíli vyšlehnou modrý blesk. Vyhodnocuje se jako útok kouzlem (tedy jako hod na seslání) s bonusem +2 ke hodům na seslání a +5 ke zranění. Cíl si od zranění odečítá zbroj (kvalitu nebo pokrytí, podle přesahu útoku). Blesky způsobují popáleniny, nejedná se však o ohnivé zranění, takže si cíl nemůže odečíst případnou odolnost proti ohni, může si však odečíst odolnost proti energetickým útokům.

Montyho čardáš *Montymero*

dosah: 10 sáhů

rozsah: až 3 inteligentní protivníci

vyvolání: 1 kolo

trvání: 5 kol

obránná dovednost: Jednání (Psychická odolnost)

Toto kouzlo účinkuje pouze na inteligentní cíle (tedy s vyšší než zvířecí inteligencí). Protivníci, kteří neuspějí v hodě na obranu proti kouzlu, jsou postiženi těžkým psychickým šokem a musí po dobu trvání kouzla zběsile tančit a křepčít. Dokud jsou pod vlivem kouzla, nemohou útočit, kouzlit a podobně a brání se pouze pasivně. Při prvním utrpeném zranění však efekt kouzla pomine.

Najdi neviděné *Heurískon avidia*

dosah: 0

rozsah: 8 sáhů od kouzelníka

trvání: 10 minut

vyžaduje použití 1 magu

Toto kouzlo zviditelní neviděné, kteří byli okamžikem seslání v rozsahu působení kouzla a po dobu trvání kouzla je umožní vidět v jejich pravé podobě. Obraz je ovšem nepřesný (asi jako trpaslíkovo infravidění). Útoky na takto zviditelněné neviděné nejsou penalizovány postihem za neviditelný cíl. Nevidění opět zmizí, pokud se vzdálí více než 8 sáhů od kouzelníka.

Nebezpečné ovoce *Mala mála*

vyvolání: 3 kola

trvání: 5-10 minut

Toto poněkud netypické kouzlo vytvoří jednu hrušku – máslovku. Hruška je však zcela nepoživatelná, protože jakákoliv prudší manipulace po odtržení stopky způsobí výbuch. Hrušky se nejčastěji používají

jako granáty (pravidla najdeš v popisu alchymistického předmětu *ohnivá hlína*), síla exploze je však místo hodnocení Alchymie dána hodnocením Čarování kouzelníka, který ovoce vykouzčil, bonus k útoku exploze je 0 (pokud však kouzelník při seslání použil 1 mag, bonus k síle exploze se zvýší na +3) a ke zranění +5.

Po vypršení doby trvání kouzla toto ovoce samovolně vybuchuje.

Neviditelnost *Avidius*

dosah: dotyk

rozsah: 1 tvor

vyvolání: 2 kola

trvání: 10 minut

vyžaduje použití 1 magu

Postava, na kterou je toto kouzlo sesláno se spolu se vším, co má na sobě a co nese, stane neviditelnou, tj. nezjistitelnou žádným vizuálním prostředkem (zrakem, infraviděním atd.). Může ji však může detekovat kroll nebo hobit prostřednictvím své zvláštní schopnosti a může ji prozradit její okolí (zanechává za sebou stopy, rozhrnuje houštiny, pokud prší, tak je v dešti díra ve tvaru postavy, atd.) a také zvuky, které vydává.

Postava se stane neviditelnou se všemi věcmi, které měla v okamžiku seslání při sobě. Pokud nějaký předmět odloží, stane se viditelným, pokud naopak něco sebere, stane se to neviditelným. Nese-li neviditelná postava lucernu či jiný zdroj světla, je jím okolí normálně osvětleno, pouze samotný zdroj není vidět.

Neviditelnost má ovšem jeden docela podstatný háček: Po dobu, kdy je postava neviditelná, ani ona sama nevidí žádné jiné živé tvory ani věci, které mají u sebe (jako kdyby ona *neviditelnost* neměla ale všichni ostatní ano). Neviditelné postavy se mezi sebou vidí – po seslání *neviditelnosti* je tedy možné vidět neviditelné bytosti a bojovat s nimi bez postihů (výjimkou jsou nevidění, což je zvláštní skupina nehmotných nestvůr, jejichž neviditelnost má jiný původ).

Neviditelná postava může bez omezení kouzlit (až na to, že na ostatní živé tvory kouzlí tak, jako by pro ni byli neviditelní).

Odvrát' neviděné *Purgo avidia*

dosah: 0

rozsah: všichni nevidění do vzdálenosti 6 sáhů od kouzelníka

vyvolání: 1 kolo

Nevidění jsou zvláštní třídou velice nebezpečných nestvůr. Nemají žádnou hmotnou podstatu, jsou jen zhuštěnou zlou energií. Přítomnost těchto netvorů vyvolává pocit stísněnosti a ohrožení, ale jen s pomocí kouzla *najdi neviděné* je možné spatřit jejich nezřetelné, matné obrysy.

Bojovat s neviděnými je velice obtížné a kouzelníci znalí kouzla *odvrát' neviděné* mají jedinečnou možnost tomuto boji zabránit. Při odvrácení neviděných se kouzelník jedno kolo soustředí a pokouší se zvrátit sílu, která z neviděných vyzařuje. Pokus se vyhodnocuje jako hod na seslání kouzla, neviděný se brání svou Nebezpečností + 1k6. Pokud kouzelník uspěje, neviděný se dává na útěk a bude se od kouzelníka držet co nejdál to bude možné. Tento efekt vydrží až do chvíle, než kouzelník usne nebo jiným způsobem ztratí vědomí. Pokud pokus o odvrácení daného neviděného neuspěje, kouzelník jej nedokáže odvrátit ani při opakovaných pokusech.

Oheň *Igneum*

dosah: 20 sáhů

rozsah: 1 místo v dosahu

vyvolání: 1 minuta

trvání: dokud kouzelník neusne

Tímto kouzlem je možné kdekoliv v dosahu, kam kouzelník vidí, vytvořit magický oheň. Jeho maximální velikost závisí na kouzelníkovu hodnocení dovednosti Čarování, s jedničkovým hodnocením bude odpovídat plamenu jedné pochodně, s šestkovým to už může být pořádná vatra.

Oheň je vázaný na místo, není možné jej seslat na předmět a ten potom hořící přenášet. Mohou však od něj chytnout hořlavé předměty a ty pochopitelně při přenášení hořet budou. Cílem nemusí být jen pevné místo, je možné nechat *oheň* hořet třeba i na vodě nebo sněhu, pod vodou však samozřejmě hořet nebude.

Sesílání kouzla trvá dlouho a v jeho průběhu začínají být plameny čím dál tím víc zřejmé, takže je obvykle dost času z daného místa utéct. Pokud někdo přes to v plamenech zůstane (třeba proto, že je spoutaný a utéct nemůže), bude každé kolo čelit zranění ohněm rovnému (hodnocení Čarování kouzelníka + 1k6). Od zranění se odečítá 1k6, pokrytí zbroje cíle (nikoliv KZ) a případné odolnosti proti ohni.

Kouzelník může mít v jednu chvíli seslaný jen jeden *oheň*. Pokud sešle další, předchozí kouzlo zmizí.

Ohnivý déšť *Nefelé ignea*

dosah: 20 sáhů

rozsah: kruh o poloměru 5 sáhů

vyvolání: 2 kola

trvání: 1 kolo

obránná dovednost: Boj zblízka (Uhýbání)

Kouzelník začne vytvářet černý mrak (o poloměru asi 5 sáhů). Po skončení vyvolávání z mraku začne sršet ohnivý déšť a všichni, kdo se nacházejí v zasažené oblasti, musí čelit magickému útoku se silou Čarování – 2 + 1k6 a zraněním +6. Od zranění se odečítá KZ nebo pokrytí (podle přesahu útoku) a případná odolnost proti ohni.

Ohnivý déšť také může zapálit hořlavý materiál, asi jako kdyby byl na chvíli vystaven plamenům z hořící pochodně.

Protoplazma *Prorep tohabet*

dosah: 10 sáhů

rozsah: 1 protivník

vyvolání: 1 kolo

trvání: 2-7 kol

obránná dovednost: Boj zblízka (Uhýbání)

Po chvíli soustředění vytrysknou z kouzelníkových rozpažených rukou proudy lepkavého protoplazmatického slizu. Pokud cíl neuspěje v obraně proti kouzlu, bude si po dobu jeho trvání počítat postih -1 k ÚČ i OČ na všechny druhy fyzických útoků a obran a na všechna kouzla vyžadující gestikulaci a bude se pohybovat s postihem -4 k Bojové rychlosti i k Rychlosti běhu.

Sešle-li někdo na postavu pod vlivem kouzla protoplazma další protoplazmu, nedojde už k dalšímu zpomalení, ale trvání se může prodloužit na novou hodnotu (pokud nové trvání vyjde lépe).

Rychlost*Hyperio*

dosah: dotyk

rozsah: 1 tvor

vyvolání: 1 kolo

trvání: 1 minuta
vyžaduje použití 1 magu

Cíl tohoto kouzla se bude po dobu jeho trvání pohybovat mnohem rychleji a započítá si bonus +6 k Běhu a Bojové rychlosti. Na jeho útočné ani obranné číslo kouzlo rychlosti nemá vliv.

Opětovné seslání *rychlosti* cíl už dál neurychlí, pouze prodlouží trvání na novou hodnotu.

Sugesce *Inirinsico*

dosah: 10 sáhů
rozsah: nejvýše 3 inteligentní osoby
vyvolání: 2 kola
trvání: 10 minut

Kouzelník může takto cílovým osobám na dálku vsugerovat nějaký pocit (strach, únavu, vztek, bolest atd.). Jak se následně zachovají (a zda si tento pocit spojí s kouzelníkovým zaklínáním) však závisí čistě na nich.

Světlo *Luxmen*

dosah: 0
rozsah: podle hodnocení Čarování
vyvolání: 1 kolo
trvání: 10 minut

Po seslání tohoto kouzla začne kouzelník vyzářovat světlo, jehož intenzita závisí na hodnocení Čarování kouzelníka: Hodnocení 1 odpovídá zhruba jedné pochodni, hodnocení 6 odpovídá silnému světlu v majáku. Dosvit je zhruba roven hodnocení Čarování sáhů a investováním jednoho magu je možné jej zdesetinásobit (světlo nebude intenzivnější, pouze dosvítí dál).

Ticho *Silenció*

dosah: 0
rozsah: podle hodnocení Čarování
vyvolání: 1 kolo
trvání: 10 minut

Na území do vzdálenosti (Čarování) sáhů od kouzelníka padne dokonalé ticho. Oblast se pohybuje s kouzelníkem. Nic, co je uvnitř, nevydává žádné zvuky a není to slyšet ani z vnějšku zasažené oblasti. Zvuky přicházející zvenčí uvnitř slyšet jsou. Krollův ultrasluch není zcela vyřazen, kroll pouze „nevidí“ dovnitř zasažené oblasti. Pokud je uvnitř, „vidí“ z ní ven. Účinky (rozsah působení) kouzla se zastaví na překážce, přes kterou by nepronikl zvuk.

Investováním jednoho magu je možné poloměr zasažené oblasti zdesetinásobit.

Tma *Obscurum*

dosah: 0
rozsah: podle hodnocení Čarování
vyvolání: 1 kolo
trvání: 10 minut

Na území do vzdálenosti (Čarování) sáhů od kouzelníka padne dokonalá tma. Oblast se pohybuje zároveň s kouzelníkem. Postavy mimo zasažené území nevidí nic kromě oblaku tmy; postavy uvnitř vidí všechno, co je venku, ale nic z toho, co je uvnitř. Trpaslíkovo infravidění je také vyřazeno. Účinky (rozsah působení)

kouzla se zastaví na překážce, za kterou by neproniklo normální světlo.
Investováním jednoho magu je možné poloměr zasažené oblasti zdesetinásobit.

Vodní dech *Aqua spiro*

dosah: dotyk
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 3 kola
trvání: 10 minut

Kouzlo umožní jednomu tvorů dýchat ve vodě stejně dobře jako ve vzduchu. Investování jednoho magu mu dokonce umožní pod vodou mluvit (a tedy například i sesílat zaklínadla vyžadující zaklínání).

Zaklep *Taptap*

dosah: 20 sáhů
rozsah: jeden zámek nebo závora
vyvolání: 2 kola
trvání: ihned
vyžaduje použití 1 magu

Tímto kouzlem je možné otevřít libovolný zámek, zástrčku nebo závoru. Kromě toho je jím také možné otevřít dveře zavřené kouzly *zamkni* a *čarodějův zámek* (toto kouzlo najdeš v DrD Pravidlech pro pokročilé) a také všechny kombinace výše uvedených překážek (např. dveře zamčené, zavřené na závoru a zajištěné kouzlem).

Pokud je zámek příliš složitý (kvalita větší než 2), tak použití kouzla *zaklep* pouze poskytne bonus +2 k dovednosti Zlodějské praktiky (Otvírání zámků) pro následné pokusy zámek otevřít a současně také zneuguje zvýšení obtížnosti dané uvedenými uzamykacími kouzly.

Použití kouzla *zaklep* neodstraní případné zamykací kouzlo, takže pokud se dveře znovu zavrou, začne opět působit.

Zamkni *Linol*

dosah: 2 sáhy
rozsah: jeden zámek
vyvolání: 2 kola
trvání: 30 minut
vyžaduje použití 1 magu

Toto kouzlo po dobu trvání magicky uzamkne jeden zámek (například na dveřích, truhlici nebo okovech) a zvýší obtížnost odemknutí zámků jinak než správným klíčem o hodnocení Čarování kouzelníka. Zamčené dveře je stále možné vyrazit (truhlu rozbít, atd.), na to kouzlo nemá žádný vliv.

Kouzelník, který zámek zamkl, jej může otevřít aniž by musel kouzlo zrušit. Při seslání také může určit otevírací slovo, s jehož pomocí může vstup otevřít.

Opakované seslání na stejný zámek nezvyšuje obtížnost otevření, pouze prodlouží trvání kouzla na novou hodnotu.

Zelené blesky *Járák bárák*

dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 nebo 2 protivníci v dosahu
vyvolání: 1 kolo

Toto kouzlo se podobá modrým bleskům, umožňuje však zasáhnout až dva cíle současně.

Vyhodnocuje se jako útok kouzlem (tedy jako hod na seslání) s bonusem +1 k hodů na seslání a +5 ke zranění. Cíl si od zranění odečítá zbroj (kvalitu nebo pokrytí, podle přesahu útoku). Blesky způsobují popáleniny, nejedná se však o ohnivé zranění, takže si cíl nemůže odečíst případnou odolnost proti ohni, může si však odečíst odolnost proti energetickým útokům.

Zenerova karta *Zenerchart*

dosah: 10 sáhů

rozsah: 1 opalizující obláček

vyvolání: 2 kola

trvání: 1 minuta

obránná dovednost: Jednání (Psychická odolnost)

Kouzelník vytvoří opalizující obláček, v němž se začnou zjevovat magické karty. Každý inteligentní tvor, který na něj po dobu trvání pohlédne, si musí hodit na odolání proti hodů na seslání kouzla a když neuspěje, tak po zbytek trvání kouzla ustne a nebude vůbec vnímat svoje okolí. Pokud bude po tuto dobu cílem útoku, brání se pouze pasivně a jakékoliv utržené zranění jej z efektu kouzla vysvobodí. Další možností, jak kouzlo zrušit, je odtáhnout cíl z výhledu na obláček. Obláček může úspěšně „lapit“ pouze jednoho tvora, pro případné další už nebude nebezpečný. Kouzelník také může mít v jednu chvíli aktivní jen jednu *Zenerovu kartu*, seslání další automaticky zruší předchozí a propustí případnou „lapanou“ oběť.

Je také dobré poznamenat, že obláček nerozlišuje mezi přáteli a nepřáteli. Jediný, na koho nepůsobí, je kouzelník, jenž ho seslal.

Zlom kouzlo *Frangoetia*

dosah: dotyk

rozsah: 1 tvor

vyvolání: 10 kol

trvání: ihned

vyžaduje použití 1 magu

Pomocí tohoto kouzla je možné odstranit účinky psychických kouzelnických kouzel (tj. takových kouzel, které působí na psychiku oběti, například sugesce nebo hypnóza) na cílovou osobu. *Zlom kouzlo* zruší dokonce i dodatečné efekty (například případný posthypnotický příkaz).

Kouzelné svitky

Ve světě Dračího doupěte existuje několik druhů svitků. Většina z nich jsou obyčejné nemagické texty, používané například k záznamu kouzel – z takových se ostatně svá kouzla učíš. Kromě toho existují dva druhy magických svitků: Alchymistické, které mají nějaký předem daný efekt a aktivují se rozlomením pečeti a kouzelnické, s jejichž pomocí je možné sesílat kouzelnická kouzla.

Kouzelnické svitky dokáží vyrábět až postavy vyšších úrovní, zde se pouze popíšeme, jak se používají. Jako kouzelník totiž při tom máš docela podstatnou výhodu.

U kouzelnických magických svitků nestačí zlomit pečeť, je třeba svitek přečíst. Postava, která svitek čte, sesílané kouzlo nemusí znát a dokonce ani sama nemusí být kouzelník, stačí, když má dovednost Čarování alespoň na stupni 1 (postava bez znalosti Čarování postava nezná tajemné magické symboly a svitek přečíst nedokáže). Vlastní seslání kouzla ze svitku pak probíhá úplně stejně, jako kdyby dané kouzlo sesílal kouzelník, do hodů na seslání se však počítá hodnocení Čarování postavy, která svitek čte, nikoliv té, která svitek vytvořila. Pokud je postava kouzelník, tak má navíc možnost použít 1 mag ze své vlastní magenergie a získat tak k hodů na seslání obvyklý bonus +3 a současně tak docílit efektu uvedeného v popisu kouzla pro použití magenergie při seslání kouzla. Kouzla ze svitků není možné seslat bez gestikulace a zaklínání (a to ani když je postava kouzelník a zaplatí bod ze své magenergie). Každý

kouzelnický svitek je možné použít pouze jednou (ať už úspěšně či neúspěšně), po té veškeré písmo ze svitku zmizí a stejně tak zmizí i magenergie, kterou byl svitek nabit.

Vyvolání přítele

Požadavky: 3. úroveň, Čarování 4

Cena: 1 profibod

Od třetí úrovně výš se může naučit povolat si jednoho přítele. Přítel může jeden z následujících tvorů: černá kočka, havran a ďáblík. Kouzelník si může vybrat, kterého přítele se chce naučit povolávat, může to však být jen jeden z nich.

Všichni přátelé mohou v omezené míře kouzlit. Mají vlastní magenergie (o 2 magy méně než kouzelník). Mohou seslat všechna kouzla, která zná jejich pán, ale nemohou při tom mluvit ani gestikulovat (a to ani ďáblík), takže je vždy sesílají za cenu 1 magu a bez +3 bonusu k hodu na seslání.

Svou magenergie si nedokáží sami doplnit, získávají ji vždy jen spolu s kouzelníkem ve chvíli, kdy zaostřuje vůli.

Parametry jednotlivých přátel shrnuje **Tabulka kouzelníkových přátel**. Každý přítel kromě toho má nějakou zvláštní schopnost:

Kočka se umí pohybovat tiše a nenápadně a dobře vidí v šeru i v částečné tmě.

Havran umí létat.

Ďáblík je 30 coulů vysoký, rudooký, chlupatý, skřetu podobný tvor s koňskými kopyty a rozšklebeným obličejem. Umí se teleportovat – to znamená, že se v jednom kole přemístí z jednoho místa na druhé – a to až do vzdálenosti 100 sáhů. Každý teleport jej stojí 1 mag a ďáblík musí cílové místo vidět, nebo na něm už někdy před tím musel být. Teleportuje se se vším, co nese (což při jeho velikosti nemůže být moc).

Přítel je normální živý tvor, musí jíst a pít, a pokud jeho pán zemře, ztratí svoje zvláštní vlastnosti a vrátí se ke svým druhům. Všichni přátelé rozumějí lidské řeči, ale mluvit neumějí. Pokud jsou blíže než 200 sáhů, kouzelník se s nimi může dorozumívat myšlenkami. Pokud jsou dále, řídí se vlastním rozumem a v nouzi se dostaví ke svému pánu pro instrukce. Nikdo jiný (dokonce ani jiný kouzelník) se s nimi nedomluví. Všechny přátele je možné používat jako nenápadné vyzvědače, posílat je do nepřátelských ležení a podobně.

Vyvolání přítele trvá 2 hodiny, během kterých se musí kouzelník důkladně se soustředit. Přítel se následně nemusí objevit hned, může trvat i několik dní, než si kouzelníka najde. Pokud přítel zahyne, může si kouzelník přivolat nového, ale musí to být stejný druh.

TODO: Parametry kouzelníkových přátel.

(je to vůbec potřeba?)

-- určitě počet životů (všichni mají 4) a OČ (to by asi mělo s časem růst). Útok nemá moc smysl, leda že by někdo chtěl pravidlově řešit, jak kočka loví myši.

-- speciální dovednosti (kočka stealth – respektive všichni stealth, kočka nejvíc). Asi by se jim taky měly zvyšovat s levlem kouzelníka (tzn asi podle hodnocení Čarování).

Kočka:

Stealth: Čarování + 2 (je v tom vážně dobrá)

Uhýbání: Čarování

Zloděj

Zloděj, podobně jako válečník, spoléhá hlavně na své dovednosti, především Jednání a Zlodějské praktiky. Může se však naučit několik zvláštních schopností, které přesahují možnosti běžných smrtelníků.

/ TODO: Vysokolevlové schopnosti: Šestý smysl, Blokování šestého smyslu */*

Probodnutí ze zálohy

Cena: 2 profibody

Požadavky: 1. úroveň

Zloděj s touto schopností si při kritickém zásahu místo obvyklého bonusu +3 ke zranění počítá bonus +6.

Získání důvěry

Cena: 2 profibody

Požadavky: 1. úroveň

Tuto schopnost je možné použít pouze proti osobám, které se se zlodějem neodmítnou bavit. Pokud hráč s dotyčnou postavou (ať už hráčskou nebo nehráčskou) alespoň minutu udržet rozhovor na dané téma, tak dotyčný získá pocit, že v tomto ohledu může jeho postavě věřit.

Efekt této schopnosti buď přímo odehraje Vypravěč nebo hráč postavy, na kterou byla použita, nebo se, pokud by šlo o použití nějakého aspektu dovednosti Jednání, vyhodnotí jako bonus +3 k použití této dovednosti.

Získání důvěry není možné znovu použít na stejnou osobu, dokud se dotyčný pořádně neprosí.

Zloděj znalý této schopnosti je proti jejímu působení imuní.

Chůze beze stop

Cena: 2 profibody

Požadavky: 2. úroveň

S výjimkou naprosto nevhodného terénu (bahno, čerstvě napadaný sníh) se dokáže zloděj s touto schopností pohybovat tak, že nezanechá vůbec žádné stopy. Schopnost maskuje dokonce i stopu pachovou, takže jej nevystopují ani psi (na krátkou vzdálenost však zloděje stále ucítí).

Bezpečný dopad

Cena: 2 profibody

Požadavky: 3. úroveň

Zloděj s touto schopností dokáže bezpečně dopadnout z velkých výšek. Dopad je pro něj stejně nebezpečný, jako kdyby byla výška o 6 sáhů nižší.

Obří skoky

Cena: 2 profibody

Požadavky: 3. úroveň, znalost Bezpečného dopadu

Tato schopnost umožňuje zloději vypnout síly za hranici svých fyzických možností a vyskočit až o 3 sáhy výše nebo doskočit až o 6 sáhů dál, než bez použití této schopnosti. Každé použití stojí 1 bod fyzického vyčerpání.

Chytání střel

Cena: 2 profibody

Požadavky: 4. úroveň

Tato schopnost umožňuje chytit v letu střely nebo vrhací zbraně cílené na zloděje, nebo prolétající v jeho bezprostřední blízkosti. Akce se vyhodnocuje jako aktivní obrana Bojem zblízka nebo Žonglováním (podle toho, co má zloděj vyšší), s bonusem +3 k hodům na obranu.

Zloděj vždy střelu či zbraň chytí za bezpečnou část (dýku za rukojeť, hvězdici sevře mezi prsty, atd.), leda by to nebylo možné díky konstrukci střely.

Splynutí s okolím

Cena: 2 profibody

Požadavky: 5. úroveň

Postava s touto schopností dokáže znehybnět a zcela splynout s okolím. Takto je možné se skrýt i na zcela otevřeném prostoru, je však třeba zalehnout na zem.

Udržení naprosté nehybnosti je velice namáhavé, postava to dokáže jen po dobu (Zlodějské praktiky) minut. Po uplynutí této doby, nebo poté, co se pohne, si musí alespoň minutu odpočinout (hýbat se, nebo se alespoň protáhnout), než bude schopna tuto schopnost použít znova.

Po dobu nehybnosti si zloděj počítá bonus +3 k hodům na skrývání.

Hraní hry

Už víš, jak si vytvořit postavu. Nyní si vysvětlíme, jak se dovednosti a zvláštní schopnosti tvé postavy v průběhu hry používají.

Použití dovedností

Dovednosti každá postava používá prakticky neustále. Když si chce uvařit oběd, když jede na koni, nebo třeba když zpívá hospodskou odrhovačku. Ve velké většině případů ale nejde o něco, co bychom nutně museli vyhodnocovat herním systémem, a když, tak stačí představa daná hodnocením – pokud má postava Zpěv 0, tak je jasné, že to asi moc dobrý výkon nebude, zvláště když je v podnapilém stavu.

Dovednostní test

V případě, že je výsledek nějaké činnosti pro hru (nebo pro hráče postavy) skutečně důležitý, je možné přikročit k testu hodnocení dovednosti.

Pokud se postava snaží překonat výsledek něčí činnosti, nebo jí někdo brání, tak mluvíme o dovednostním střetu. Pokud jí v provedení této činnosti nikdo nebrání, jde o dovednostní zkoušku.

Určení obtížnosti střetu

V případě konfliktu s jinou postavou je obtížnost rovna hodnocení příslušné dovednosti protivníka. Platí to i v případě, že protivník není přítomen a postava se jen snaží překonat výsledek jeho činnosti, obtížnost rozluštění šifry tedy například bude dána hodnocením dovednosti Šifrování toho, kdo šifru vytvořil.

Určení obtížnosti zkoušky

V případě zkoušky musí obtížnost určit Pán jeskyně a udělá to tak, že si představí, jak zběhlá by v dané činnosti musela postava být, aby v této zkoušce těsně uspěla. Obtížnost zkoušky je pak rovna právě takovému hodnocení dovednosti.

Modifikátory dovednostního testu

Modifikátory se přičítají k hodnocení dovednosti postavy. Aplikují se pouze ty okolnosti, které Pán jeskyně nezohlednil při určování obtížnosti.

Dovednostní finty

Bonus +1

Hráč pro svou postavu získá bonus +1 v případě, že podrobně popíše, jak se postava s problémem vypořádává. Tento popis ale samozřejmě musí dávat smysl.

Pán jeskyně nehráčským postavám přiděluje bonus +1 za fintu v případě, že dané osobě na situaci opravdu záleží a věnuje se jejímu překonání s maximálním úsilím (Pán jeskyně tedy sám sobě nedává bonusy za to, jak krásně popisuje).

Pozor ale na to, aby nehráčské postavy nezískávaly tento bonus pořád. Obchodník si typicky nebude počítat bonus na každý obchod, který uzavírá. Bude si jej ale počítat, pokud jej postava něčím urazí či dopálí a on ji bude chtít obrát o poslední měďák, pokud půjde o největší obchod jeho života, či pokud na výsledcích jednání bude záviset něčí život.

Bonus +2

Bonus +2 získá hráč pro svou postavu v případě, že přijde s nějakým opravdu dobrým řešením, zkombinuje použití více dovedností (a dobře to popíše), nebo je jeho nápad tak skvělý, že jej všichni hráči u stolu okomentují.

Pán jeskyně započítá nehráčským postavám bonus +2 pouze v případě, že jej napadne nějaké neobvyklé řešení či obzvláště dobrá finta. Obvykle je to ještě navíc podmíněno tím, že se dotýčný na tuto situaci dopředu důkladně připraví.

Situační modifikátory

Obtížnost dovednostního testu předpokládá, že má postava vhodné podmínky k provedení činnosti. Pokud tomu tak není, například proto, že je zraněná, její šance na úspěch se může snížit. Tyto vlivy vyjadřujeme pomocí situačních modifikátorů, což jsou většinou postihy (někdy i bonusy) k dovednostnímu testu.

U dovednostní zkoušky platí, že pokud Pán jeskyně situaci zohlednil při určování obtížnosti tak se za tu samou okolnost situační modifikátory neaplikují (dokonce je lepší udělat to právě takhle, než se počítat s jednotlivými modifikátory).

V případě dovednostního testu se situační modifikátory přičítají vždy, s výjimkou těch, které se vztahují na oba protivníky (pokud je například šero a jak postava, tak její protivník, v něm vidí stejně špatně, tak nemá smysl tento modifikátor do testu započítávat, protože výsledek stejně neovlivní).

Úplný seznam možných modifikátorů nikde v pravidlech nenajdeš, **Tabulka situačních modifikátorů** obsahuje pouze několik příkladů, uvedených hlavně proto, abyste získali představu o

rozumné velikosti modifikátorů. Je to hlavně proto, že možných situací je takřka nepřeborné množství a nemělo by smysl všechny je vypisovat. Při přidělování modifikátorů je ale dobré dodržovat tyto dvě rady:

- 1) Nepřidělujte zbytečně modifikátory za málo podstatné nebo nevýznamné okolnosti. Je například jedno, jestli je jasno nebo pod mrakem, postih za sníženou viditelnost se dává až v případě, že je skutečně tma.
- 2) Není chyba, když na nějaký modifikátor zapomenete, nebo jej dokonce úmyslně zanedbáte. Smyslem jejich přidělování není u každé činnosti věrně určit pravděpodobnost úspěchu, ale odlišit různé herní situace. Pokud se například postava snaží luštit šifru po tmě, tak má smysl přidělit jí na to postih, protože tak pro ni získá význam sehnat si nějaké světlo.

Jaké modifikátory si nakonec postava k testu bude počítat, závisí na úvaze Pána jeskyně – můžete ale samozřejmě diskutovat o tom, které jsou a nejsou vhodné. Finální rozhodnutí je na PJ, měl by však názor svých hráčů brát v potaz. Kromě toho platí, že PJ musí vždy hráči sdělit, jaké modifikátory a v jaké výši se budou na zamýšlenou akci vztahovat, před tím, než se hráč rozhodne, zda se postava o danou akci skutečně pokusí.

Modifikátor za použité nástroje

Obtížnost se vždy určuje pro stav, kdy má postava dostupné běžné nástroje, které se k dané činnosti používají. Pokud použije nástroje nekvalitní, improvizované, nebo vůbec žádné nemá, dostane za to postih (až -2). Výjimečně kvalitní nebo magicky posílené nástroje mohou poskytnout bonus (až +2). Některé činnosti není možné bez vhodných nástrojů úspěšně provést.

Spolupráce více postav

Pokud postavě někdo pomáhá, tak jí může poskytnout bonus +1 v případě, že sám uspěje v hodu proti obtížnosti zvýšené o 1 (pomocníci hází vždy, přestože jde o dovednostní zkoušku a výsledek tohoto hodu neurčuje zranění ani komplikace, ty jsou vždy dané výsledkem testu hlavní postavy). Takto může přispět i více pomocníků, každý další ale hází proti o 1 vyšší obtížnosti, než ten před ním. Pomáhat je samozřejmě možné pouze v případě, že to dává smysl. V úzkém tunelu, kam se stěží vejde jedna postava, to například nejspíš nepůjde.

Vyhodnocení dovednostní zkoušky

Při vyhodnocování dovednostních zkoušek (tedy situací, kdy postavě v činnosti nikdo nebrání, ani postava nečelí výsledku něčí činnosti), se nehází, pokud postava svým modifikovaným hodnocením dovednosti překoná stanovenou obtížnost. Výsledek se určuje takto:

- 1) Hráč popíše záměr své postavy.
- 2) Pán jeskyně (po případné diskusi s hráči) určí použitou dovednost, obtížnost a případné modifikátory (obvykle je ale lepší zahrnout je přímo do obtížnosti).
- 3) Pokud je modifikované hodnocení použité dovednosti postavy stejné, nebo vyšší, než obtížnost, tak postava uspěje (není třeba házet). Pokud je nižší, tak se ještě nehází, ale PJ oznámí hráči, že si jeho postava není výsledkem jista a přidá vysvětlení, v čem by asi tak mohl být problém (to je důležité, protože to hráči

dává lepší představu o situaci) a sdělí hráči, jaké jeho postava riskuje komplikace či zda riskuje zranění, když se za takové situace o tuto akci pokusí (komplikace a riziko zranění si vysvětlíme později).

4) Hráč může klást doplňující otázky, pokud si myslí, že PJ situaci nepopsal dostatečně, může přicházet s nápady, jak šance své postavy zvýšit (takto je tedy možné získat nebo zvýšit bonus za dovednostní fintu i dodatečně, pokud jej PJ nepřidělil rovnou, získat bonus za pomoc od dalších postav, a podobně), případně se může rozhodnout, že to postava vůbec zkoušet nebude a pokusí se o něco jiného.

Pokud postava na základě upraveného záměru získá nějaký bonus, tak se nové modifikované hodnocení dovednosti znovu porovná s obtížností a postava tak může případně uspět i bez hodu (vracíte se tedy k bodu 3).

5) Pokud je stále modifikované hodnocení dovednosti postavy nižší, než obtížnost, tak se hráč může rozhodnout, že postava akci za těchto podmínek zkusí. V tuto chvíli se hází na úspěch a jeho výsledek určí, zda postava uspěje a co se případně stane, pokud neuspěje (to si rozebereme vzápětí).

Příklad:

Hráč: "Mám Skok na trojce, dokážu přeskočit na druhou střechu?"

Pán jeskyně: "Jsi namáčkнутý za komínem, takhle z místa to nejspíš nedáš a dost možná se při pádu zraníš."

Hráč: "A když vylezu a rozběhnu se po kraji střechy?"

Pán jeskyně: "Jo, to v pohodě zvládneš. Počítej ale s tím, že budeš dost na ráně."

Hráč: "Ok, to risknu."

Na tomto příkladu je vidět, že při hře ve většině případů není třeba počítat konkrétní čísla. Obvykle totiž není až tak podstatné, jaký přesně postava získá bonus, jako co dělá (tedy co hráč vymyslí).

Vyhodnocení dovednostního střetu

Pokud postavě někdo brání, nebo se snaží překonat výsledek něčí činnosti, jde o dovednostní střet a úspěch se vždy ověřuje hodem.

Hod na úspěch

Hod na úspěch probíhá stejně, ať už jde o dovednostní střet, nebo o dovednostní zkoušku, kdy postava neměla dostatečně modifikované hodnocení dovednosti. Na úspěch se hází tak, že hráč přičte 1k6 k modifikovanému hodnocení dovednosti a Pán jeskyně přičte 1k6 k obtížnosti (v případě dovednostní zkoušky) nebo k modifikovanému hodnocení dovednosti protivníka (v případě střetu).

Vyhodnocení hodu na úspěch

V případě dovednostní zkoušky hráči stačí výsledek hodu Pána jeskyně dorovnat, aby jeho postava uspěla. V případě střetu rovnost hodů znamená remízu a na výhru je třeba hodit víc.

Komplikace

Pokud hráč hodí jen o jedna nebo dva méně, než Pán jeskyně, tak postava pouze neuspěje a žádné komplikace nenastanou. V případě, že byl rozdíl výsledků hodů tři nebo více, nastanou mírné komplikace a

pokud byl rozdíl dokonce 6 nebo více, jde o vážné komplikace.

Příklad:

Pokud zloděj při vybírání kapes pouze neuspěje, tak sice cíl neokradl, ale ani při tom nebyl chycen. Když neuspěje o 3 nebo více bodů, tak jde o mírné komplikace a cíl si pokusu všiml. Při neúspěchu o 6 nebo více dokonce okrádaný zloděje rovnou chytil (třeba za ruku) a pravděpodobně dojde k boji.

Zranění

V některých případech může neúspěch v hodů znamenat, že bude postava zraněna (třeba když se snaží přeskočit na druhou střechu). Zranění je v takovém případě rovno rozdílu mezi výsledkem jejího hodu a hodů Pána jeskyně a může se zvýšit o případný modifikátor zranění (třeba když postava padá do jámy plné ostrých kamenů) a snížit o případnou zbroj. Vyhodnocení zranění podrobně popisuje kapitola **Boj**.

Výsledkem dovednostního testu by nikdy neměla být automatická smrt postavy.

Použití dovednosti Jednání

Dovednost Jednání sdružuje různé sociální dovednosti, například: klam, vyjednávání, uplácení, zavražďování a vydírání, vyslýchání, velení, vyučování. Postava znalá dovednosti Jednání také dokáže zapadnout v různých sociálních prostředích a lépe odolává stresu, psychickému vyčerpání a různým formám psychického působení.

Hraní postavy s vysokým hodnocením Jednání ti možná bude připadat obtížné, pokud sám nemáš dobré komunikační schopnosti, ale není tomu tak. Hlavním smyslem systému dovedností (a vůbec celého Dračího doupěte) je, že umožňuje uvěřitelně zahrát i postavu, která umí něco, co ty sám neovládáš – například stopovat, kouzlit nebo bojovat s obouruční sekerou. Když postava takovou schopnost nebo dovednost používá, tak to stačí prostě oznámit a herní systém pomůže odpovědět na otázku, jak dobře se jí to podařilo.

To samé platí i pro Jednání. Při hře není třeba popisovat, jak přesně postava přemluví strážníka, aby družinu v noci pustil do města, nebo co bude říkat desítkám žebráků, aby zjistila něco o tom, co se včera dělo na ulicích města.

Současně ale platí, že rozhovory s nehráčskými postavami (za které hraje Pán jeskyně) jsou jednou z nejzábavnějších součástí hry a zcela se o ně připravit tím, že pouze porovnáte hodnocení dovednosti Jednání postavy s obtížností toho, čeho chce dosáhnout a PJ vám oznámí výsledek, by byla velká škoda. Proto je dobré naučit se používat následující pravidla:

Vyjednávání, přesvědčování a vyslýchání

V případě vyjednávání, přesvědčování nebo vyslýchání výsledek dovednostního testu přímo neříká, co nehráčská postava prozradila, nebo s čím souhlasila, pouze určí, jak bude v průběhu rozhovoru nakloněna sdělit postavě informace, nebo přistoupit na její návrhy. K výsledku tohoto testu se také zatím nepřičítá bonus za dovednostní fintu.

Po té, co Pán jeskyně vyhodnotí výsledek dovednostního střetu, se část rozhovoru s nehráčskou postavou odehraje. Hráč za postavu klade otázky nebo předkládá návrhy a PJ za nehráčskou postavu odpovídá a bere při tom v úvahu výsledek dovednostního testu – pokud měla například hráčova postava výrazný úspěch, tak se nehráčská postava vůbec nezdráhá a rovnou podrobně a bez zdráhání odpovídá, nebo se snaží na návrhy postavy přistoupit, pokud naopak hráč hodil výrazně méně, tak se bude nehráčská postava zdráhat nebo se vykrucovat či lhát.

V průběhu odehrávání rozhovoru přichází prostor pro bonusy za dovednostní finty – pokud hráč přednese dobré argumenty, přijde s nějakým dobrým nápadem, nebo prostě jen dobře a přesvědčivě hraje,

získá k výsledku předchozího testu bonus za fintu (+1 za dobré hraní, +2 když k tomu přidá dobré argumenty nebo nápady) a může tím výsledek zvrátit ve prospěch své postavy.

V případě obrácených rolí, tedy když se nehráčská postava snaží přesvědčit hráčskou, nebo je třeba hráčská postava vyslychaná, se obrací role hráče a Pána jeskyně: Hráč si sám pro sebe určí obtížnost (pokud se například někdo snaží přesvědčit jeho postavu o tom, co je proti jejímu bytostnému přesvědčení, tak to bude mít opravdu těžké), spočítá výsledek dovednostního testu a vezme ho v úvahu při rozhodování o tom, kolik toho jeho postava nehráčské postavě řekne nebo jak moc přistoupí na její návrhy. Je třeba k tomu přistupovat zodpovědně, rozhodnutí o výsledku je ale každopádně na hráči, stejně jako je v obráceném případě na Pánu jeskyně.

Pokud se rozhovoru účastní víc postav, může se do něj zapojit víc hráčů. Všichni dohromady mohou hlavní vyjednávací postavě pomoci získat bonus za fintu a každý pomocník za svou postavu hází, zda k vyjednávání poskytne bonus (podle pravidel pro **Spolupráci více postav** při dovednostním testu).

Zjišťování informací

Dovednost jednání zahrnuje i schopnost se vyptávat a zjišťovat informace. Výsledek dovednostního testu v tomto případě neurčuje jaké informace se jí podaří nalézt, ale jak dobře informovanou osobu dokáže najít. K tomuto testu se bonusy za dovednostní finty počítají, hráč může získat bonus například když dobře popíše, kde a jakým způsobem postava informace hledá. Neúspěch v tomto testu ještě nemusí nutně znamenat, že postava vůbec nikoho nenajde – může jen najít někoho, kdo informace sice má, ale nebude je postavě chtít sdělit, nebo v případě, že nastanou komplikace, může najít i někoho jiného, než původně zamýšlel (třeba někoho, kdo se bude zajímat, proč postava takové informace shání).

Pokud postava na základě testu najde nějakou konkrétní osobu (ať už takovou, která hledané informace má, nebo která má jiný důvod se s postavou bavit), tak se následně odehrává rozhovor podobně, jak je to popsáno v odstavci **Vyjednávání, přesvědčování a vyslychání** a PJ ochotu dotyčné nehráčské postavy informace sdělit určit podle výsledku předchozího testu na hledání informací. Pokud se rozhovor stočí k jiným tématům (například ke zjišťování, proč se postava o tyto informace zajímá), tak může dojít k použití jiných dovednostní nebo schopností. Z těchto důvodů se také vyplácí, když postava k výslednému rozhovoru přizve další členy své družiny, jejich pomoc se totiž může hodit, i když se nebudou účastnit vlastního rozhovoru.

Přetvářka a lhaní

Dovednost Jednání zahrnuje i schopnost přesvědčivě se tvářit jako někdo jiný (a to včetně úpravy tónu hlasu a podobně). Bonus za fintu může v tomto případě postava získat například za vhodný převlek, nebo když osobu, za kterou se bude vydávat, předem nějaký čas pozoruje.

Lhaní se pomocí dovedností vyhodnocuje jen tehdy, když PJ (nebo hráč) zná pravdu, ale jím hraná postava ne. V opačném případě se PJ respektive hráč může jen domýšlet na základě toho, co bylo odehráno (nutit hráče, aby prozrazovali to, co se snaží hraním zamaskovat, je totiž hodně nefér a může to zkazit zážitek ze hry). PJ také může přihlídnout k situaci, kdy je postava dobrý lhář (má vysoké hodnocení Jednání), ale hráč ne (a nehráčská postava tedy lži uvěří, přestože ji hráč podal vyloženě průhledně).

Jak hrát za postavu

TODO

Hra ve skupině

TODO

Zranění a léčba

Utrpěné zranění v Dračím doupěti vyjadřujeme ztrátou životů. Kolik životů má zdravá, nezraněná postava (a také všechny nestvůry) závisí pouze na její velikosti: Tvorové velikosti člověka jich mají 12, menší rasy, jako třeba hobiti a kudúci, jich mají 8, větší (tedy krollové) pak 16. Tvorové ještě menší než hobiti mohou mít životy jen 4, případně dokonce jen jeden (takový protivník pak vždy umírá na jeden zásah), tvorové větší než krollové jich mohou mít i více.

Stupeň zranění

Maximální počet životů je vždy násobkem 4 (s výjimkou tvorů s jedním životem, u těch totiž nemá smysl mluvit o zranění a léčbě). Čtvrtinu tohoto počtu nazýváme **stupeň životů**.

Pro hobity, kudúky a elfy je jeden stupeň zranění roven dvěma životům.

Pro lidi, barbary a trpaslíky je jeden stupeň zranění roven třem životům.

Pro krolly je jeden stupeň zranění roven čtyřem životům.

Zranění se léčí po stupních. Pokud tedy pravidla říkají, že se zranění postavy léčbou sníží o 1 stupeň, znamená to, že se postavě vyléčí tolik životů, kolik odpovídá jednomu stupni podle její rasy.

Efekt zranění

Je zřejmé, že zraněná postava nedokáže to samé, co někdo zcela zdravý. Tento jev vyjadřují postihy za sníženou kondici. Tyto postihy se počítají ke všem dovednostním testům, pokud to u nich dává smysl. Nepočítají se však k hodům, které nejsou dovednostním testem, tedy ke kterým se nepřičítá hodnocení žádné dovednosti.

Tabulka postihů za sníženou kondici

8 žt základ	12 žt základ	16 žt základ	Postih
8 až 7	12 až 10	16 až 13	bez postihu
6 až 5	9 až 7	12 až 9	postih -1
4 až 3	6 až 4	8 až 5	postih -2
2 až 1	3 až 1	4 až 1	postih -3, postava není schopná běhu
0 až -3	0 až -5	0 až -7	postih -4, bezvědomí, vyřazení z boje
-4 a méně	-6 a méně	-8 a méně	postava umírá a pokud se jí do několika minut nedostane pomoci, zahyne

Vyřazení

Pokud aktuální počet životů klesne na 0 nebo méně, postava je vyřazena. To znamená, že je buď v bezvědomí, nebo natolik vážně zraněna či zmlácena, že není neschopna boje ani žádné jiné náročnější činnosti a i ty úplně základní činnosti (například se napít) dokáže provést jen s něčí pomocí.

Postih při nulové nebo záporné hodnotě kondice se týká případu, že postavu někdo z bezvědomí dočasně probere (například pomocí dovednosti První pomoc).

Smrt

Aktuální počet životů může klesnout i do záporu. Pokud takto dosáhne hranice záporného dvojnásobku stupně životů postavy, nebo klesne ještě méně, postava se dostane na pokraj smrti a neposkytne-li ji někdo do několika minut pomoc, zahyne.

Pošramocení a závažná zranění

Nepříliš závažná zranění se projevují pouze ztrátou životů. Může jít o potlučení, škrábance, povrchová či lehká zranění, nebo třeba následek toho, že se postava topila. Těmto zraněním souhrnně říkáme pošramocení a postava se z nich obvykle vyléčí zcela samovolně a netrvá to déle než několik dní.

Kromě toho ale může postava utrpět závažná zranění, například zlomeniny, hluboké sečné či bodné rány, nebo třeba vnitřní zranění. Taková zranění se léčí podstatně déle a obtížněji a proto je zaznamenáváme zvlášť.

Pokud postava utrpí zranění menší než dvojnásobek jejího stupně zranění, jedná se o pošramocení. Pokud je jedním útokem zraněna za dvojnásobek stupně nebo více, jde o závažné zranění a jeho druh závisí na tom, jak bylo způsobeno. Jak závažná zranění tak pošramocení snižují aktuální počet životů postavy, pokud ale postava utrpí závažné zranění, tak Pán jeskyně navíc popíše, o jaké zranění se jedná (jaká část těla byla zasažena, jak je rána hluboká, atd.) a hráč si to poznamená spolu s tím, o kolik životů postava tímto útokem přišla (tomuto číslu říkáme hodnocení závažného zranění a udává zejména to, jak dlouho se bude toto zranění léčit) a bude to pak při hře zohledňovat (postava se šípem v levém rameni se například určitě bude snažit nepoužívat levou ruku).

Příklad:

Pro člověka je zranění za 1-5 životů pošramocením a zranění za 6 a více závažným zraněním. Pro hobita je závažným zraněním už zranění za 4 nebo více životů, pro krolla až při zásahu za 8 nebo více životů.

Příklady zapsaných závažných zranění:

Popálenina na zádech (6), sečná rána na levém předloktí (6), šíp vězící hluboko v levém rameni (8), hluboká bodná rána na hrudi (10).

Možnost vykoupit se poškozením části vybavení

Pokaždé, když postava utrpí závažné zranění, má hráč možnost snížit jeho hodnocení o jeden bod za cenu poškození části vybavení postavy. Takto se sníží pouze hodnocení závažného zranění, nikoliv ztráta životů zraněním způsobená. Pokud tedy zcela nezraněná postava obdrží závažné zranění za 6 životů a hráč využije tuto možnost, tak bude postava stále zraněna za 6 životů, ale bude mít závažné zranění s hodnocením jen 5 (a tudíž se z něj rychleji uzdraví).

Poškozený předmět musí být dostatečně cenný nebo důležitý, nestačí poškodit klacek, který postava sebrala u cesty. Mělo by to také odpovídat charakteru útoku. Pokud postava dostala zásah šípem do ramene, těžko se jí tím poškodí měšec u pasu.

Pokud jsou takto poškozeny zbraně nebo zbroje, tak jejich hodnocení zranění respektive kvality zbroje klesne o 1. Takto poškozené předměty je možné později opravit.

Léčení pošramocení

Pokud se nejedná o závažné zranění, tak se ztracená kondice léčí poměrně rychle. **Každý den strávený odpočinkem si postava vyléčí jeden stupeň pošramocení.** Pokud neodpočívá, pošramocení se léčí dvakrát tak dlouho (tedy jeden stupeň za dva dny).

Dovednost Léčitelství nemá na rychlost léčení pošramocení vliv, neošetřená zranění se však mohou zanítit (viz kapitola **Zanícení zranění**).

Léčení závažných zranění

1 bod závažného zranění se vyléčí za (10 – hodnocení Léčitelství léčitele) dní. Léčitel se po celou tuto dobu musí o pacienta průběžně starat. Pokud se postava léčí sama, započítá si postihy za své zranění (vyléčení jednoho bodu závažného zranění jí tedy může trvat i déle než 10 dní).

K účinnému léčení závažných zranění jsou zapotřebí náležitá léčiva (odvary z bylin, masti, čaje, atp.). Druh použitého léčiva navíc musí odpovídat typu závažného zranění. Pokud léčitel nemá potřebná léčiva k dispozici, započítá si postih -1 k hodnocení dovednosti Léčitelství.

Všechna závažná zranění se léčí současně (a také souběžně s pošramocením). Hodnocení závažných zranění se průběžně snižuje a s tím klesá i ztráta kondice a tudíž i případné postihy za zranění.

Poskytnutí první pomoci

Když postava utrpí smrtelné zranění (tedy takové, které sníží její aktuální kondici na záporný dvojnásobek jejího stupně zranění nebo níže, tak to ještě nutně neznamená, že je na místě mrtvá. Velikost způsobeného zranění říká, jak špatně na tom bude, až se plně projeví všechny jeho důsledky, jako je například ztráta krve v důsledku krvácení, a podobně. To samé platí i pro závažná zranění: hodnocení závažného zranění udává, jak vážné toto zranění bude v případě, že postava nebude ošetřena.

Pokud někdo postavě včas poskytne první pomoc, tak předejde tomu, aby tuto dodatečně důsledky nastaly a postava tak může přežít nebo vyvážnout s méně závažným zraněním.

Resuscitace

Pro záchranu života je nutné první pomoc poskytnout nejdéle do několika minut po utrpění zranění (Pán jeskyně rozhodne, zda to ještě má smysl). Obtížnost je rovna počtu bodů kondice pacienta pod mez smrti postavy bodů (obtížnost resuscitace člověka s -6 životy je tedy rovna 1, s -7 životy bude obtížnost 2, atd.) a porovnává se s hodnocením První pomoci ošetřující postavy upraveným o případné situační modifikátory. Úspěšná resuscitace vrátí pacienta na mez smrti (-3 životy pro elfy, kudučky a hobity, -5 pro lidi, barbary a trpaslíky, -7 pro krolly).

Resuscitace trvá několik minut a pokud je ošetřující postava na delší dobu vyrušena, může se stát, že pacient mezi tím zemře.

Pokud je současně s resuscitací na pacienta úspěšně použita léčivá magie, efekt se počítá.

Ošetření závažných zranění

Pokud je závažné zranění ošetřeno nejpozději do hodiny od jeho utrpění, sníží se jeho hodnocení o hodnocení dovednosti Léčitelství (První pomoc) ošetřující postavy upravené o případné situační modifikátory. Celková ztráta životů se však tímto použitím První pomoci nemění. Pokud tedy například nezraněná postava utrpěla závažné sečné zranění za 6 životů a ošetřil ji někdo s trojkovou První pomocí, ošetřená postava bude stále mít zranění za 6 životů, ale místo Sečného zranění 6 bude mít jen Sečné zranění 3.

Na každé utrpěné závažné zranění se První pomoc aplikuje zvlášť a každé je možné ošetřit jen jednou. Pokud by se o stejného pacienta v dostatečně krátké době přišel postarat někdo s vyšším hodnocením První pomoci, nebo se zlepšily podmínky, je možné použít nové, vyšší hodnocení dovednosti, ale efekty se nesčítají (hodnocení závažného zranění se tedy dále sníží jen o rozdíl v původním a novém efektivním hodnocení První pomoci).

Ošetření každého závažného zranění trvá zhruba 5 minut a na rozdíl od resuscitace až tolik nevádí, pokud je postava přerušena, pokud se mezi tím nezhorší okolní podmínky.

Zmírnění otravy jedem

Dovednost První pomoc je možné použít také ke zmírnění účinků jedu. Podle účinků jedu může jít například o různé formy výplachu žaludku, čištění rány, poskytnutí umělého dýchání po dobu, kdy se pacient dusí, a podobně. Pro zmírnění otravy jedem platí standardní pravidla pro resuscitaci a ošetřování závažných zranění, ovšem s tím rozdílem, že První pomoc je potřeba začít aplikovat ihned po skončení latentní fáze jedu a poskytovat ji po celou dobu působení.

Probírání z bezvědomí

Postava dokáže z bezvědomí probít pacienta, pokud je její hodnocení První pomoci (upravené o případné bonusy za fintu a modifikátory) větší nebo rovné než počet záporných bodů kondice bezvědomého. Pacient každopádně zůstane při vědomí jen dokud se o něj ošetřující postava průběžně stará, bude schopen maximálně pomalých pohybů (chůze jedině s pomocí) a tiché (popřípadě sípavé či chraptivé) řeči a bude si počítat postih za zranění odpovídající své záporné kondici.

Zanícení zranění

Pokud nejsou zranění (a to jak závažná zranění tak pošramocení) náležitě vyčištěna a ošetřena (nejpozději do jednoho dne od utrpění), hrozí zanícení či jiná komplikace. Komplikace nastanou při výsledku 1 na 1k6, hází se zvlášť pro každé závažné zranění a zvlášť pro celou sadu pošramocení utrpěných při jednom boji. Pokud dojde k zanícení pošramocení, stává se z něj závažné zranění. Pokud dojde ke komplikaci u závažného zranění, tak nejen že se vůbec samovolně neléčí, ale dokonce každý týden o 1 bod vzroste.

Vyčerpání

Při některých činnostech, například při boji chladnými zbraněmi, často nerozhoduje ani tak zručnost a dovednost, jako spíš to, komu dřív dojdou síly. Vyčerpaný bojovník se už nedokáže tak rychle pohybovat a vyčerpaný mág nedokáže včas reagovat obrannými kouzly. Ve hře to zohledňujeme tím, že dokud není postava vyčerpaná, tak může provádět určité speciální akce, například obranné bojové finty. Jakmile své rezervy vyčerpá, další speciální akce už nezvládne a bude se muset obejít bez nich.

Rozlišujeme dva druhy Vyčerpání: fyzické a psychické. Akce způsobující fyzické vyčerpání stojí postavy body Staminy (součást sdružené dovednosti Fyzická zdatnost), akce způsobující psychické vyčerpání stojí body Psychické odolnosti (součást sdružené dovednosti Jednání). Postava může náročnou akci tohoto druhu použít jen v případě, že má aktuální součet utracených bodů Staminy a Psychické

odolnosti nižší, než hodnocení dovednosti Stamina v případě fyzicky náročné akce, případně hodnocení dovednosti Psychická odolnost v případě psychicky náročné akce.

Příklad:

Postava má Stamina 2 a Psychickou odolnost 4. Pokud se jednou psychicky vyčerpá (například fintou při seslání obranného kouzla), bude se už moci jen jednou fyzicky vyčerpát (například obrannou bojovou fintou), dokud si neodpočine. Poté už se nebude moci dále vyčerpávat fyzicky, ale bude se moci ještě dvakrát vyčerpát psychicky.

Odbourávání vyčerpání

Vyčerpání se postava zbaví snadno, stačí se na chvíli (zhruba 10 minut) zastavit a vydýchat se. Za tuto dobu se jí obnoví všechny ztracené body Stamina a Psychické odolnosti na maximální hodnotu. Pokud odpočívá kratší dobu, obnoví se jen poměrná část.

Boj

Boj pro přehlednost vyhodnocujeme v kolech o délce zhruba 3 vteřiny herního času.

Průběh bojového kola

Každé bojové kolo začíná tím, že Pán jeskyně popíše situaci a záměry všech nehráčských postav, o kterých hráčské postavy ví (tedy nejsou schované, neviditelné a podobně) a hráči následně popíší záměry svých postav. Pán jeskyně začíná proto, že tím hráči získají lepší představu o situaci. Pořadí hráčů při ohlašování akcí není důležité, protože všichni mají možnost na už ohlášené akce zareagovat a záměr své postavy upravit. Poté, co jsou všichni hráči s ohlášenými záměry svých postav spokojeni, se akce všech účastníků boje vyhodnotí. Na pořadí vyhodnocování opět nezáleží, protože důsledky všech akcí se začnou počítat až od dalšího bojového kola.

Vyčkávání

Při ohlašování záměrů se může hráč rozhodnout, že počká na **vyhodnocení** akce libovolného jiného účastníka boje a až poté určí, co bude jeho postava dělat. Cenou za odložení rozhodnutí je, že si při vyhodnocení své komplexní akce bude muset započítat postih -1 (nevztahuje se na vyhodnocování obrany). Tento postih je kumulativní, pokud by chtěl tedy hráč čekat na vyhodnocení akce někoho, kdo čekal na vyhodnocení akce někoho jiného, započítá si postih -2.

Příklad:

Válečník Gunnar útočí na skřeta. Kouzelník Ráin se rozhodne počkat, jestli skřet Gunnarův útok přežije a až poté se rozhodne, co udělá. Na svou akci si však bude muset započítat postih -1.

Úprava záměrů

Při vyhlašování záměrů se může stát, že hráč bude chtít zareagovat na záměr nějakého jiného účastníka boje, přestože už záměr své postavy ohlásil. Pokud například postava vidí, že její spolubojovník běží do levé chodby, tak může chtít běžet s ním, přestože hráč už ohlásil, že jeho postava poběží do pravé.

Takto měnit záměry může kdokoliv (tedy Pán jeskyně za kteréhokoliv protivníka a hráči každý za

svou postavu), dokonce i opakovaně. Ohlašování záměrů končí až ve chvíli, kdy jsou všichni hráči spokojeni se záměrem své postavy a Pán jeskyně je spokojen se záměry všech nehráčských postav, nebo když dojde k zacyklení záměrů.

Zacyklení záměrů

Při vyhlášení akcí se může stát, že se záměry účastníků boje zacyklí. Pán jeskyně například mohl ohlásit, že se jeden ze skřetů rozbíhá směrem na družinového kouzelníka. Hráč válečníka ohlásí, že se skřetovi pokusí vstoupit do cesty. Skřet si to tedy rozmyslí a zkusí něco jiného. Díky tomu už ale válečník nebude muset kouzelníka bránit, takže také ohlásí změnu záměrů. Tím ale skřetovi přestane bránit v původně zamýšlené akci, a skřet se může rozhodnout se o ni znovu pokusit.

O zacyklení se jedná v případě, že někdo znovu ohlásí záměr, který už jednou opustil. V takovém případě PJ přeruší další ohlašování záměrů a všichni, kdo se zacyklených záměrů účastní, si hodí dovednostní test na dovednost použitou k tomu, co chtěli udělat. Při rovnosti výsledků se hází znovu. Ten, komu padlo nejméně, pak musí nezvratně oznámit, co udělá. Vítězové na to pak mohou reagovat (opět v pořadí od nižších výsledků k vyšším).

Komplexní akce

Hlavní činnosti, kterou postava provádí v rámci jednoho bojového kola, říkáme komplexní akce. V jednom kole je možné provádět jen jednu komplexní akci a není tedy možné v tom samém kole například nabít luk a vystřelit.

Tabulka komplexních akcí

Akce	Trvání
Útok zbraní pro boj zblízka nebo beze zbraně	1 kolo
Útok střelnou nebo vrhací zbraní	1 kolo
Protiakce (snaha někomu v něčem zabránit)	1 kolo
Zatlačování protivníka	1 kolo
Bránění v pohybu	1 kolo
Pokus někoho srazit k zemi	1 kolo
Pokus někoho dostat do zápasu	1 kolo
Zápas	1 kolo
Pokus uvolnit se ze zápasu	1 kolo
Vstávání ze země	1 kolo
Vyražení zbraně či odzbrojení protivníka	1 kolo
Sebrání vyražené zbraně nebo jiného předmětu ze země	1 kolo
Útok naplocho	1 kolo
Plná obrana (postava vůbec neútočí a soustředí se jen na obranu)	1 kolo
Příprava zbraně (sundání luku ze ramene, taseň zbraně, apod.)	1 kolo
Vstávání ze země	1 kolo
Míření	1 kolo
Nabití luku z toulce, nabití praku, nabití foukačky	1 kolo

Příprava vrhací zbraně	1 kolo
Příprava bojové finty	1 kolo
Pomoc spolubojovníkovi	1 kolo
Zapálení zápalné lahve o otevřený plamen	1 kolo
Seslání kouzla	rychlost kouzla, většinou 1 kolo
Nasazení štítu	2 kola
Přezbrojení	2 kola
Nabití lehké kuše	2 kola
Nabití těžké kuše	5 kol
Napnutí tětiny luku	5 kol
Zapálení zápalné lahve křesadlem	5 kol
Oblečení zbroje	40 kol, s pomocí jen 20
Použití dovednosti	podle dovednosti či úvahy Pána jeskyně

Volné akce

Některé činnosti jsou tak rychlé, že je možné je stihnout ve stejném kole, kdy postava provádí nějakou komplexní akci. V jednom kole tedy postava může provést jednu komplexní a jednu volnou akci. Mezi volné akce patří například:

Uchopení připravené vrhací zbraně, Vyjmutí zbraně z bandalíru, Útok z tasení

Nezávislé činnosti

Některé činnosti je do jisté míry možné provádět nezávisle na tom, co postava dělá v rámci své komplexní akce, například mluvit, nebo se pohybovat.

Pohyb v boji

Bojová rychlost

Maximální vzdálenost, o kterou se postava dokáže v rámci jednoho kola pohnout a bez omezení při tom bojovat zbraněmi pro boj z blízka či beze zbraně, nazýváme Bojová rychlost. Pro všechny hráčské postavy je rovna 2 sáhům a zvyšuje se 1 sáh za každý bod hodnocení dovednosti použité pro komplexní akci v daném kole.

Rychlost běhu

Maximální rychlost běhu (v sázích za kolo) je pro hráčské postavy $16 + 2 * (\text{hodnocení dovednosti Běh})$. Na hodnocení dovednosti Běh se vztahují aplikovatelné modifikátory (za zranění, únavu, atd.), každý bod postihu tedy snižuje rychlost běhu o 2 sáhy za kolo.

Možnosti pohybu v bojovém kole

Postava se může:

- Pohnout až svou Bojovou rychlostí a při tom zcela bez omezení bojovat zbraněmi pro boj tváří v tvář nebo bojem beze zbraně.
- Pohnout až svou Bojovou rychlostí a při tom kouzlit, střílet nebo útočit vrhací zbraní s postihem -1 k hodů na útok.
- Pohnout až svou Bojovou rychlostí a provádět při tom neútočné akce, u kterých dává smysl, že jdou provádět za pohybu (při nabíjení kuše opřením o zem to určitě nepůjde).
- Pohnout až svou Rychlostí běhu a zaútočit zblízka bez postihu.
- Pohnout až svou Rychlostí běhu a při tom kouzlit, střílet nebo útočit vrhací zbraní s postihem -2 k hodů na útok.
- Pohnout až svou Rychlostí běhu a provádět při tom neútočné akce, u kterých dává smysl, že jdou provádět za běhu, provedení takové akce ale zabere dvojnásobný počet bojových kol.
- Pokud postava leží nebo sedí na zemi, tak se může pohybovat jen polovinou své Bojové rychlosti, nemůže běhat a bojuje s postihem -1 k hodů na útok i na obranu.

Útěk z boje, probíhání kolem protivníků

Pokud chce postava utéct z boje zblízka nebo proběhnout blízko nějakého protivníka v dosahu jeho Bojové rychlosti, tak může se proti tomuto protivníkovi v daném kole bránit pouze pasivně (viz odstavec **Pasivní obrana**), a to jak proti útokům zblízka, tak proti útokům střelnými a vrhacími zbraněmi či kouzly (v takovém případě jde o střelbu do zad). Pokud se postava z boje stahuje nejvýše svou Bojovou rychlostí, pasivně se bránit nemusí.

Útok za běhu se tedy obvykle používá při zahájení boje (doběhnutí k protivníkovi a útok), nebo když postava někoho honí, v těchto dvou případech totiž pasivní obranu neriskuje.

Pohyb v boji a znemožnění útoku

Pro pohyb při boji platí jedno velice důležité pravidlo: Pokud postava v daném kole útočí na protivníka, tak nezávisle na tom, jak se pohybuje, vždy platí, že i protivník může útočit na ni (leďa by nemohl útočit z nějakého jiného důvodu, třeba proto, že je svázaný).

To znamená, že není možné například zabránit protivníkovi útočit na základě toho, že má postava vyšší Bojovou rychlost, a tedy by se po svém útoku mohla vzdálit z dosahu protivníka, nebo tím, že postava vykoukne z poza rohu, zaútočí a zase se schová. Myslete na to, že nehrajete tahovou strategii. Ve skutečnosti vše probíhá současně a jednotlivé akce se vyhodnocují odděleně pouze pro přehlednost.

Vyhodnocování akcí

Vyhodnocování akcí začíná poté, co jsou všichni hráči i Pán jeskyně spokojeni s ohlášenými záměry a nikdo už nechce nic měnit. Platí, že efekt všech akcí nastává až od příštího bojového kola. To znamená, že když je například postava nějakým útokem zraněna, tak si případné postihy plynoucí z toto zranění bude počítat až v příštím kole a proti další útokům vyhodnocovaným v tomto kole si je počítat nebude.

Na pořadí, v jakém budou ohlášené akce vyhodnoceny, tedy nezáleží. Přesto je ale vhodné, aby se nejdřív vyhodnotily akce všech nehráčských postav a až poté akce postav hráčských, a to proto, že Pán jeskyně obvykle hraje za větší počet protivníků a pomůže mu, když při vyhodnocování jejich útoků nemusí odpočítávat postihy získané v tomto kole.

Vyhodnocení útoku

Útok je každá akce, která vede ke zranění či omezení protivníka. Vyhodnocení útoku neznamená určení výsledku jedné konkrétní rány (s výjimkou střelby a vrhání zbraní), ale všech výpadů, krokových variací a dalších prvků boje za celou dobu trvání bojového kola. Každý účastník boje tedy v jednom kole vyhodnocuje svůj útok jen jednou, i když v jeho průběhu stihne provést výpadů a úderů více.

Útočné a obranné číslo

Při vyhodnocování útoků a obran se často používá součet parametru zbraně a hodnocení dovednosti s touto zbraní. Toto číslo se obvykle nemění, dokud postava nevymění zbraň, a tudíž je vhodné si jej poznamenat dopředu a nepočítat jej při každém útoku či obraně znovu.

Pro každou zbraň či kombinaci zbraní nebo zbraně a štítu si tedy do Osobního deníku své postavy zapiš Obranné a Útočné číslo. Kromě toho si zvlášť můžeš vypsát obranné číslo při obraně Uhýbáním – to nezávisí na zbraní ani štítu, takže bude rovno přímo hodnocení dovednosti Uhýbání.

$\text{Útočné číslo (ÚČ)} = \text{Dovednost} + \text{Útok zbraně}$
--

$\text{Obranné číslo (OČ)} = \text{Dovednost} + \text{Obrana zbraně (+ Obrana štítu)}$
--

Útok a Obrana zbraně jsou parametry zbraní, najdeš je v **Tabulce zbraní pro boj zblízka** respektive v **Tabulce střelných a vrhacích zbraní**. Obranu štítu najdeš v **Tabulce štítů**.

Při obraně proti střeleckým útokům se do obranného čísla počítá dovednost Boj zblízka.

Tabulka zbraní pro boj zblízka

Jednoruční							
Zbraň	MinSil	Útok	Obrana	Zranění	Druh zranění	Délka	Cena
Žádná	-	0	0	0	O	0	-
Lovecký nůž	0	1	0	0	B	0	4 st
Dýka	0	2	0	0	B	0	6 st
Dlouhá dýka, tesák	1	2	1	0	S, B	0	8 st
Obušek	1	0	0	1	O	0	2 dn
Bič	1	2	0	0	S	3	8 dn
Srp	0	0	0	1	S	0	8 dn
Krátký meč	2	1	1	2	S, B	1	1 zl, 5 st
Široký meč, dl. meč, šavle	3/2	1	1	3/4	S, B	1	3 zl
Palcát	3	1	0	4	D	1	2 zl
Sekera	4	0	0	6	S	1	5 st
Kyj	4	0	0	5	D	1	2 dn
Kladivo	4	0	0	6	D	1	6 st
Jedenapůlruční							
Řemdih	3/2	2	0	2/3	D	2	1 zl, 5 st
Jedenapůlručák, bastard	4/3	1	1	4/5	S, B	2	5 zl
Obouruční							
Dřevěná hůl	0	2	2	0	D	1-2	1 dn
Okovaná bojová hůl	1	2	2	1	D	1-2	1 st
Vídle	1	1	2	2	B	2	1 st, 2 dn
Trojzubec	2	1	2	3	B	2	5 st
Cep	2	2	1	2	D	2	5 dn
Kopí, sudlice	3	1	1	4	B	2	1 zl
Halapartna	4	1	1	5	S, B	3	2 zl
Píka	5	1	0	6	B	4	1 zl
Obouruční meč či šavle	4	0	1	7	S	2	6 zl
Válečné kladivo	5	0	0	7*	D, P	2	4 zl
Těžký kyj	5	0	0	7	D	2	2 st
Obouruční palice	5	0	0	8	D	2	1 zl
Válečná sekera	5	0	0	8	S	2	5 zl

* Při útoku průrazným bodcem se snižuje zranění o 1, ale při zásahu do zbroje se počítá KZ o 3 nižší.

/* TODO: K délce zbraní: U zbraní vyžadujících rozmach se v tomto prostoru nesmí vyskytovat ani spolubojovníci (pokud se vyskytují, postava má postih k hodu na útok). */

Tabulka střelných a vrhacích zbraní

Zbraň	MinSil	Útok	Zranění	Základní dostřel	Cena
Střelné					
Krátký luk*	2	2	4	3*Sil + 14	1 zl
Dlouhý luk*	3	2	5	3*Sil + 21	2 zl
Lehká kuše	1	2	5	20	5 zl
Těžká kuše	2	1	8	30	10 zl
Foukačka**	0	1	(1)	7	1 st
Prak	0	0	3	10	2 dn
Tyčový prak	1	0	4	12	3 dn
Vrhací					
Vrhací šipka	0	1	2	Sil + 6	4 dn
Kámen	1	0	3	Sil + 5	-
Oštěp+	2	1	5	2*Sil + 6	2 st
Hvězdice	0	1	2	Sil + 4	2 dn
Vrhací dýka	1	1	3	Sil + 5	2 st
Vrhací sekera	3	0	6	Sil + 3	3 st

* Dostřel se počítá ze silového minima nebo Síly střelce podle toho, co je nižší (u kuší Síla střelce dostřel neovlivňuje)

** Foukačka sama o sobě nezpůsobuje zranění, je zde uvedeno pouze pro určení toho, zda šipka projde zbrojí.

+ Obvyklé je nosit s sebou jen jeden oštěp. Postava jich sice unese i víc, bude ale mít postih za naložení, protože nést větší počet dlouhých tyčových zbraní je velice obtížné (zvláště když nejsou svázané).

Boj se štítem

Při obraně se štítem proti útoku zblízka si postava do svého Obranného čísla započítává jak Obranu zbraně, tak Obranu štítu proti útokům zblízka (což je u všech štítů 1). Při obraně štítem proti střelbě, případně proti kouzlu (pokud je u kouzla uvedeno, že se proti němu je možné bránit štítem), si postava nepočítá obranu zbraně, ale pouze obranu štítu proti střelbě (ta se u jednotlivých druhů štítů liší).

Tabulka štítů

Štít	MinSil	Obrana	Cena
Pěstní štít*	0	+1/-	5 st
Malý štít	1	+1/1	1 zl
Střední štít	2	+1/2	3 zl
Velký štít	3	+1/3	5 zl

Boj s kombinací zbraní

Při boji s kombinací zbraní se postava musí rozhodnout, která ze zbraní pro ni bude primární (obvykle je to tak, kterou drží ve své šikovnější ruce). Při boji si pak počítá útok primární zbraně zvýšený o 1, zranění primární zbraně a obranu primární zbraně. Pokud si tedy používá dvě různé zbraně a prohodí si je, změní se jí bojové statistiky (což může být v některých situacích výhodné).

Vyhodnocení zásahu

Při vyhodnocení zásahu se postupuje stejně jako při každém jiném dovednostním střetu. Útočník ke svému Útočnému číslu přičte všechny aplikovatelné modifikátory Hodu na útok a výsledek hodů 1k6. Obránce ke svému Obrannému číslu přičte všechny aplikovatelné modifikátory Hodu na obranu a výsledek hodů 1k6.

Pokud má obránce v součtu stejně nebo víc, tak se úspěšně ubránil a není vůbec zraněn.

Pokud v součtu padlo více útočníkovi, obránce je zasažen a to, zda bude zraněn, případně jak moc, určíme podle pravidel v odstavci **Vyhodnocení zranění**. Velikost zranění závisí mimo jiné na tom, o kolik útočník obránce přehodil (tomuto číslu říkáme Přesah útoku a určí se odečtením obránce Hodu na obranu od útočnickova Hodu na útok).

$$\text{Hod na útok} = \text{ÚČ} + \text{Modifikátory} + 1k6$$

$$\text{Hod na obranu} = \text{OČ} + \text{Modifikátory} + 1k6$$

Modifikátory hodů na útok a na obranu

Příklady modifikátorů hodů na útok a na obranu najdeš v **Tabulce modifikátorů**. Pán jeskyně může případně přidělovat další modifikátory (jak postihy tak bonusy) podle své úvahy, platí ale, že musí jejich hodnotu hráči sdělit ještě před ukončením fáze ohlašování záměrů a hráč se podle toho rozhodne, jestli postava skutečně bude chtít za takových podmínek útočit.

Tabulka modifikátorů

Situace		Modifikátor
Modifikátory za viditelnost		
Naprostá tma, zavázané oči	<i>Úplná tma obvykle nastává jen v podzemí či ve zcela uzavřené místnosti. Postava může zaútočit (s tímto postihem) jen pokud na ni v tomto kole protivník zaútočil, nebo se nějakým jiným způsobem odhalil (například způsobil hluk)</i>	-3
Neviditelný útočník	<i>Útočník sice vidět není, ale postava vidí svoje okolí</i>	-2
Hluboká tma, zbytkové světlo	<i>Tmavá noc (nejsou vidět hvězdy ani měsíc), vzdálený zdroj světla v temném podzemí</i>	-2
Částečná tma, tlumené světlo	<i>Slabý svit měsíce (srpek měsíce nebo úplněk prosvítající skrz mraky), svit hvězd, slabý zdroj světla (svíčka, louč)</i>	-1
Hustá mlha, hustý dým	<i>Postih roste se vzdáleností</i>	-1 až -3
Modifikátory boje zblízka		
Boj z lehu či sedu na zemi	<i>Postih je proti stojícím protivníkovi, na ÚČ i OČ</i>	-1
Útok ze zápasu	<i>Na protivníka, který nezápasí</i>	-1
Útok na zápasícího protivníka	<i>Používá stejná pravidla jako střelba do souboje na blízko</i>	-1
Útok dotykem	<i>Útok s cílem pouze se protivníka dotknout (například u některých kouzel). Útočník dostává bonus.</i>	+1
Obtížný terén, omezující prostředí, ztížený pohyb	<i>Kluzký, bažinatý či blátivý povrch, špatně schůdný terén, příkrý svah, strmé schody. Postava šplhá, je částečně svázaná, atd. Postih je na útok i na obranu</i>	-1
Opilost	<i>Postih na útok i na obranu</i>	-1
Zranění, únava	<i>Postih na útok i na obranu, podle ztráty kondice</i>	-1 až -3
Naložení	<i>Postih na útok i na obranu</i>	-1 až -3, podle

Stísněný prostor	<i>Postih je na útok i na obranu. Stísněný prostor je třeba úzká chodba, tunel, ale také boj těsně po boku spolubojovníků se zbraní, která potřebuje rozmach. Nakolik je prostor pro postavu stísněný závisí také na délce zbraně. Konkrétní hodnota postihu závisí na úvaze Pána jeskyně</i>	nákladu Rozdíl délky zbraně a šířky prostoru
Modifikátory střelby		
Velikost cíle	<i>Na větší cíl je bonus, na menší postih. Za každý dvojnásobek velikosti oproti člověku je +1 respektive -1. Takže například střelba na koně má bonus +1, na slona +2, na psa postih -1, na králíka -2 a na myš -3. Střelba na hráček rasy (hobity, kudůky, atp.) se nemodifikuje.</i>	-3 až +3
Střelba při pohybu	<i>Střelba při pohybu nejvýše Bojovou rychlostí</i>	-1
Střelba za běhu	<i>Střelba při pohybu až rychlostí Běhu</i>	-2
Běžící cíl	<i>Postih závisí na rychlosti pohybu cíle. Střelba na běžícího člověka bude mít postih -1, na cválajícího koně -2, na rychle letícího ptáka -3.</i>	-1 až -3
Cíl v krytu	<i>Postih za kryt závisí na tom, jak velká část těla cíle je kryta. -3 odpovídá vykukování zpoza rohu.</i>	-1 až -3
Střelec v krytu	<i>Pokud se chce střelec kryt za pevnou překážkou a stále mít možnost střílet, může si vybrat, jak moc dobře se chce kryt: Pokud mu stačí jedničkový kryt, střílí bez postihu. Za dvojkový kryt má on sám postih -1 ke střelbě, z trojkového krytu se střílet nedá. Stejně postihy se vztahují na kouzlení zpoza krytu.</i>	0 nebo -1
Střelba do souboje na blízko, střelba nebo útok do zápasu	<i>Střelba na cíl zapojený do souboje zblízka se vyhodnocuje jako útok s postihem -1. Pokud střelec zasáhne, přičte si ke zranění +1. Když mine, střela může ještě omylem trefit někoho jiného z bojujících. Pán jeskyně vybere nejpravděpodobnější cíl (podle situace, popřípadě náhodně) a ten se brání tomu samému útoku, ale bez zvýšeného zranění v případě zásahu..</i>	-1
Střelba skrz clonu	<i>Clonou se rozumí cokoli, co zaclání ve výhledu. Ať už je to neprůhledná stěna, křoví, nebo jen papírová přepážka.</i>	-1 až -3
Střelba skrz bariéru	<i>Jako střelba skrz clonu, od zranění se navíc odečítá hodnocení bariéry (a cíl si stále počítá zbroj)</i>	jako skrz clonu
Vzdálenost	<i>Střelba na větší vzdálenost, než je základní dostřel zbraně, má postih -1 k hodu na útok za každý další násobek základního dostřelu</i>	-1 až -4
Střelba nebo vrhání v těžké zbroji	<i>-1 pokud má postava šupinovou nebo kroužkovou zbroj, -2 pokud má plátovou nebo rytířskou. Postih se nevztahuje na střelbu z kuše.</i>	-1 nebo -2
Speciální akce		
Zatlačení protivníka, bránění v průchodu		-2
Odzbrojení		-2
Srážení k zemi		-2
Protiakce		-2

Dostřel střelných a vrhacích zbraní

V Tabulce střelných a vrhacích zbraní je pro každou zbraň uveden základní dostřel. To je vzdálenost, na kterou je s touto zbraní možné útočit bez postihu. Za každý násobek základního dostřelu pak dostává střelec postih -1 hodů na útok.

Maximální postih je u zbraní nepřímé střelby (luky, kuše a oštěp) roven -4 a nejdelší vzdálenost, na kterou tyto zbraňe dostřelí, je tedy rovna pětinásobku základního dostřelu. U zbraní přímé střelby (všechny ostatní) je maximální postih -2, maximální dostřel je tedy roven trojnásobku základního dostřelu.

Nepřímá střelba

Cíle, které jsou dál, než je dvojnásobek základního dostřelu zbraně, již není možné zasáhnout přímou střelou. Střelec tedy musí vypustit střelu či vrhací zbraň pod určitým úhlem (po balistické křivce). Nepřímá střelba nemá žádný zvláštní pravidlový efekt (normálně se aplikuje postih za vzdálenost), je však potřeba zvážit situaci. Ve dva sáhy vysoké chodbě například moc balistickou křivkou střilet nepůjde, protože by střela narazila do stropu. Takže byť by chodba byla dostatečně dlouhá, dostřel zbraní se v ní omezuje na trojnásobek základního dostřelu.

Střelba a vrhání v těžké zbroji

Střelba z luku a praku a použití všech vrhacích zbraní je obtížnější, když postava nosí těžkou zbroj (tedy těžší než koženou). Šupinová a kroužková zbroj dává na tyto akce postih -1 k ÚČ, plátová a rytířská dokonce -2 k ÚČ. Na střelbu z kuše se tyto postihy nevztahují.

Postihy za naložení

Postihy za naložení se pohybují v rozsahu -1 až -3 a počítají se do útoku i do obrany. Oblečená zbroj se při určování postihů za naložení nebere v potaz.

/ IDEA: Postihy za naložení by možná mohly fungovat stejně jako postihy za nedosažení silového minima (tzn. nejdřív zredukovat aktuální Staminu a až pak dávat postih) */*

Kategorie nákladu

Jaký postih odpovídá aktuálnímu naložení postavy určete odhadem podle toho, jaká z následujících kategorií se pro postavu momentálně nejlépe hodí. Při posuzování berte v úvahu nejen celkovou váhu nákladu, ale i to, jak snadno je náklad přenosný a jak dobře je zabalený a uchycený.

Cílem tohoto pravidla je, aby se postavy chovaly uvěřitelně a například odložily těžký batoh, když je čeká boj. Pán jeskyně (nebo jakýkoliv jiný hráč) může hráče upozornit, pokud nebere v potaz, co všechno s sebou jeho postava táhne.

Žádný

Bez postihu

Náklad postavu prakticky vůbec neomezuje.

Příklad: Postava nese jen pár drobností či osobních věcí, které jsou navíc dobře uchyceny na oděvu a postava se o ně nemusí vůbec starat (měšce, věci v kapsách, atp).

Lehký

Postih -1

Náklad postavu jen mírně omezuje.

Příklad: Postava nese dobře zabalenou a uchycenou tornu, případně více lehkých, ale dobře uchycených věcí.

Těžký

Postih -2

Postava je plně naložená, stále se však s nákladem dokáže volně pohybovat.

Příklad: Postava nese těžký batoh, případně více neskladných nebo špatně uchycených větších věcí (pytle, měchy, atp).

Extrémní

Postih -3

Postava táhne břemeno na hranici svých možností. Obvykle na to potřebuje obě ruce a rozhodně u toho nemůže bojovat, dokud náklad neodloží. Nemůže útočit a bránit se může jen uhýbáním či pasivně (a ještě navíc s postihem -3).

Příklad: Postava táhne jinou postavu v bezvědomí, nebo nese velký, špatně uchopitelný předmět a potřebuje na to obě ruce, atp.

Naložení a zbroj

Pokud má postava zbroj oblečenou a nikoliv v batohu na zádech, tak je váha zbroje dobře rozložena a nemá téměř žádný nepříznivý vliv na bojeschopnost postavy. Oblečená zbroj nedává žádná postihy na útok ani obranu a nebere se v úvahu při určování kategorie naložení. Postava si ale stále počítá počítá případné postihy na Staminu za nedodržení silového minima zbroje. Při provádění atletických nebo akrobatických činností si postava navíc k postihům za naložení počítá postih zbroje k atletickým činnostem uvedený v **Tabulce zbrojí**.

Silové minimum

Většina zbraní, zbrojí a štítů má uveden parametr Silové minimum. Tato hodnota udává, jaké hodnocení Síly musí postava mít, aby daný předmět mohla používat zcela bez postihů. Pokud má hodnocení Síly nižší, tak předmět stále může používat, ale za cenu, že se jí sníží aktuální počet bodů Staminy o rozdíl mezi jejím hodnocením Síly a silovým minimem předmětu. Pokud aktuálně tolik bodů Staminy nemá, tak se jí aktuální počet bodů Staminy sníží na 0 a přesah do záporu bude roven postihu ke všem fyzickým činnostem (tedy k útokům a obraně v boji). Pokud postava tento předmět odloží, tak tento efekt přestane působit (sníží se jí postih, případně se jí uvolní „blokované“ body Staminy a bude je moci využít).

Jednotlivá snížení staminy (a případně postihy) se sčítají za každý předmět, u něž postava nedosahuje Silového minima.

Příklad:

Postava se Staminou 3 se dvakrát vyčerpá a vezme do ruky zbraň, u které jí chybí 2 body Síly do silového minima. Její aktuální počet bodů Staminy klesne na 0 (nebude se moci dále vyčerpávat) a současně si bude muset počítat postih -1 ke všem fyzickým činnostem (Stamina správně měla klesnout na -1, což ale není možné, takže záporná hodnota se místo toho počítá jako postih).

Pokud tuto zbraň později odloží (a bude třeba bojovat nějakou jinou, lehčí), tak si nadále nebude muset počítat postih a dokonce se jí vrátí jeden blokovaný bod Staminy (a bude jej moci využít třeba na obrannou fintu).

Bonus za fintu

Připravená útočná finta případně obranná finta zaplacená bodem Staminy poskytuje bonus +2 k hodům na útok respektive na obranu, případně k testu vyhodnocení dovednosti (pokud se finta vztahuje k nebojové

akci). Finty s plošným účinkem dávají bonus jen +1, ale zato proti všem cílům, které postava svým útokem zasáhne, případně proti všem útočnickům, jimž se touto fintou brání. V jednom kole je možné získat bonus jak za útočnou tak za obrannou fintu.

Pravidla pro použití fint najdeš v kapitole **Speciální akce a situace**.

Finty a Situační modifikátory

Situační modifikátory (jako třeba bonus za kryt proti střelbě) se s bonusy z fint sčítají, je ale potřeba rozlišovat, kdy se jedná o fintu a kdy o situační modifikátor. Situační modifikátory obvykle popisují nějaký stav, finty představují změnu stavu. Pokud je například postava vykukuje zpoza rohu, bude mít proti střeleckým útokům bonus za kryt (situační modifikátor). Pokud se nachází na volném prostranství a proti střelbě se kryje tím, že skočí do krytu, nedostane bonus za kryt, ale za fintu (a na rozdíl od předchozího příkladu ji to bude stát bod Staminy).

Pasivní obrana

Pokud je postava v jednom bojové kole cílem více než jednoho útoku (tedy pokud na ni útočí více útočníků), tak se nebude moci všem bránit stejně dobře. Hráč si musí vybrat, na kterého protivníka se bude jeho postava nejvíce soustředit a proti jehož útok se bude bránit bez postihu. Proti všem ostatním útočnickům se bude moci bránit pouze pasivně (viz odstavec Pasivní obrana).

Toto rozhodnutí se provádí až ve fázi vyhodnocování akcí, tedy ve chvíli, kdy hráč ví, kolika útokům a od jakých útočníků bude postava v tomto kole čelit (výjimkou jsou pouze útočníci, o kterých postava neví).

Pasivní obrana tedy znamená, že se postava na obranu proti danému útok nijak zvlášť nesoustředí a ztěžuje útočnickovi zásah prakticky jen tím, jakou si vůči němu drží pozici a jak se pohybuje při svých útocích a při obraně před ostatními protivníky. Při hodu na obranu si bude muset započítat postih -2.

Žádná obrana

Zvláštní varianta obrany je, že se postava nebrání vůbec. Tuto možnost si obvykle hráč dobrovolně nevybírá (leđa by se postava z nějakého důvodu chtěla nechat trefit) a nastává obvykle jen v případě útoku ze zálohy (když postava o útočnickovi neví), nebo když se postava bránit nemůže (třeba proto, že je pevně svázaná). Platí, že pokud je postava aktivně zapojena do boje, tak se vždy brání alespoň pasivně.

Žádná (nebo také nulová) obrana se vyhodnocuje hodem na obranu 0 + 1k6 a nepřičítají se žádné modifikátory.

Omezení postihů k hodu na obranu

Platí, že obrana nehledě na postihy nemůže být horší, než když se postava vůbec nebrání. To znamená, že když má postava takové postihy na obranu, že se základ hodu (bez přičtení výsledku hodu kostkou) dostane do záporu, tak výsledek hodu na obranu bude roven přímo tomu, co padne na kostce (tedy 0 + 1k6).

Vyhodnocení zranění

Velikost zranění způsobeného útokem určíme jako součet Zranění zbraně (tuto hodnotu najdeš v **Tabulce zbraní pro boj zblízka** nebo v **Tabulce střelných a vrhacích zbraní**) a Přesahu útoku. K výsledku se přičtou případné modifikátory zranění.

Efekt zbroje

Pokud má obránce zbroj a nejedná se o útok, který zbroj zcela obchází (to je vždy uvedeno v pravidlech příslušného druhu útoku), výsledné způsobené zranění bude o něco nižší.

Každá zbroj má v **Tabulce zbrojí** uvedeny parametry Kvalita zbroje a Pokrytí. Kvalita zbroje udává, jak těžké je takovou zbroj prorazit (a tedy jak dobře chrání před zraněním), Pokrytí říká, jak velkou část těla obránce zbroj chrání.

Pokud je Přesah útoku menší nebo roven Pokrytí zbroje obránce, tak se od zranění odečte Kvalita jeho zbroje.

Pokud je Přesah útoku větší, než Pokrytí zbroje obránce, tak se od zranění odečte Pokrytí jeho zbroje.

V případě, že je výsledné zranění (po odečtení Kvality zbroje nebo Pokrytí) nulové nebo záporné, tak obránce není vůbec zraněn (veškeré zranění pohltila zbroj a bude z něj mít nejvýše neškodnou modřinu).

Pro některé druhy útoků (například zranění ohněm) se efekt zbroje vyhodnocuje jinak, je to vždy uvedeno v popisu daného útoku.

Tabulka zbrojí

Zbroj	KZ	Pok.	Sil.	Postih	Popis	Cena
Lehká kouzelnická zbroj	2	1	0	0	Speciální zbroj	6 zl
Plná kouzelnická zbroj	3	2	1	0	Speciální zbroj	20 zl
Vycpávaná zbroj	3	2	1	-1	Dlouhá vycpávaná kazajka s rukávy, pevné boty, kožené rukavice, čapka	2 zl
Lehká kožená zbroj	4	2	1	-1	Kožená kazajka, chrániče předloktí, rukavice, škorňe	3 zl
Plná kožená zbroj	4	3	2	-2	Kožená kazajka s rukávy, kožené kalhoty, rukavice, škorňe, kožená přilba	4 zl
Lehká šupinová zbroj	5	2	3	-2	Šupinový pancíř s krátkým rukávem, vyztužená přilba, rukavice, zpevněné škorňe	9 zl
Plná šupinová zbroj	5	3	4	-3	Šupinový pancíř s dlouhými rukávy, šupinové kalhoty, vyztužená přilba s chráničem nosu a krku, rukavice, zpevněné škorňe	12 zl
Lehká kroužková zbroj	5	2	2	-2	Kroužková vesta, vyztužená přilba, palcové kroužkové rukavice, zpevněné škorňe	18 zl
Plná kroužková zbroj	5	3	3	-3	Kroužková košile s rukávy, kroužkové kalhoty, kapuce, zpevněné škorňe, palcové kroužkové rukavice	25 zl
Lehká plátová zbroj	6	2	4	-3	Kyrys, plátové chrániče holení a předloktí, plátové rukavice a boty, železná helma	30 zl
Plná plátová zbroj	6	3	5	-4	Plné pláty bez spojů, železná helma	40 zl
Rytířská zbroj	6	4	5	-5	Plné pláty i s klouby, helma s hledím	100 zl

Sloupec „Sil.“ udává hodnocení Síly, od kterého postava používá zbroj bez postihu na Staminu.

Sloupec „Postih“ udává postih k atletickým a akrobatickým činnostem (rychlost běhu, délka skoku, atd.) a přičítá se také k hodů na seslání při kouzlení.

Použití Staminy ke snížení zranění

Pokud postava v tomto kole ještě nepoužila bod Staminy ani Psychické odolnosti, tak může za cenu jednoho bonu Staminy snížit obdržené zranění až o dva body. Postava tedy nemůže tuto možnost využít, pokud ve stejném kole použila obrannou fintu a naopak.

Zranění způsobené mentálním útokem není možné snížit použitím bodu Staminy, je ale možné stejným způsobem použít bod Psychické odolnosti.

Zranění způsobené jedem není možné takto snížit.

Efekt zranění

Pokud zásah po odečtení zbroje a specifických odolností způsobí nenulové zranění, obráncova kondice se sníží o velikost tohoto zranění. Nestane se tak ovšem hned, ale až na začátku dalšího kola. Pokud by tedy toto zranění způsobilo obránci nějaké postihy, nebo jej dokonce vyřadilo z boje, na jeho útok či případné další obrany v tomto kole to nebude mít žádný vliv.

Závažná zranění

Pokud se jednalo o druh útoku způsobující závažná zranění a výsledná velikost zranění po odečtení efektu zbroje, použití Staminy a specifických odolností je 6 nebo více, jedná se o závažné zranění a obráncova kondice se sníží o velikost tohoto zranění, navíc ke ztrátě kondice. Závažné zranění nemá žádný zvláštní vliv na boj (kromě toho, že na takto zraněného protivníka lze použít fintu, která této slabiny využije), výrazně hůře se však léčí.

Speciální efekt může mít závažné zranění v případě, že útočník splní předpoklady (dostatečnou hodnotu Přesahu útoku) pro Zásah konkrétní části těla (viz stejnojmenná kapitola).

Vyhodnocení neútočných komplexních akcí

Pokud postavě v provedení akce nikdo aktivně nebrání (to umožňuje manévru **Protiakce**), neútočné akce se vyhodnocují stejně, jako by postava nebyla v boji. Většina akcí (jako třeba nabití luku, příprava zbraně, atd.) uspěje automaticky, složitější akce se vyhodnocují jako **Použití dovednosti**. Dovednostní finty se v boji řídí pravidly pro bojové finty. Za běhu trvají neútočné komplexní akce dvakrát tak dlouho.

Speciální akce a situace

Příprava útočné finty

Dovednostní finty je možné používat i průběhu boje, řídí se však trochu jinými pravidly. Každou fintu je nejdříve třeba v jednom bojovém kole **připravit** a až v dalším kole je možné bonus za fintu využít. Připravená bojová finta se pak vyhodnocuje stejně jako každá jiná dovednostní finta – poskytne bonus k testu dovednosti.

Příprava finty je komplexní akce a není tedy možné při ní provádět žádnou jinou komplexní akci (vyhodnocovat útok, nabíjet, přezbrojovat, atd.). Je při tom ale možné dělat nezávislé činnosti, tedy například mluvit, nebo se přesouvat (některé finty ostatně právě z přesunu do výhodnější pozice těží).

Příprava finty před bojem

Pokud to dává smysl, tak si postava může fintu připravit i před bojem (při šermu s jednoruční zbraní a pláštěm například může začínat se zbraní skrytou za pláštěm). V takovém případě může už v prvním kole boje získat bonus za fintu a až další fintu musí připravovat.

Využití situace

Pokud se v průběhu boje postavě naskytne vhodná situace k použití finty, je možné ji použít bez přípravy a útočit rovnou s bonusem (příklad: postava číhá na střeše a někdo zrovna dole prochází – ideální příležitost na něj skočit, přestože si postava tuto situaci cíleně nepřipravovala).

Opakování stejných bojových fint

Pro všechny útočné finty s výjimkou míření platí, že v jednom boji není možné použít tu samou (stejně popsanou) fintu na stejného nepřítele více než jednou, protože si protivník obvykle dá dobrý pozor, aby na stejný trik po druhé neskočil. Popis každé další finty se tedy vždy musí alespoň trochu lišit, jinak finta nebude mít efekt (nedá žádný bonus). Opakovaně je možné stejnou fintu použít pouze v případě, že se liší situace, za níž je finta použita (je například možné jednou na protivníka skočit ze střechy a podruhé ze schodů a v obou případech dostat bonus). Míření střelnou nebo vrhací zbraní je možné použít opakovaně.

Vyhodnocení přípravy finty

Příprava finty obvykle uspěje automaticky. Výjimkou jsou finty založené na použití nějaké doplňkové dovednosti (třeba akrobacie), taková příprava se pak vyhodnocuje jako dovednostní zkouška (obvykle ale postava fintu provádí v případě, že má vyšší modifikované hodnocení příslušné dovednosti, než je obtížnost, takže uspěje bez hodů).

Vyhodnocení použití finty

Úspěch či neúspěch provedené finty se nevyhodnocuje samostatně, je dán výsledkem útoku či obrany v kole, kdy je připravená finta použita. Pokud tedy například postava zamýšlela přeběhnout po stole a skočit na svého protivníka a v hodů na útok uspěla, tak se i finta podařila. Pokud se protivník ubránil, tak se finta nezdařila a Pán jeskyně to může popsat třeba tak, že se stůl pod postavou převrhl, nebo že protivník ráně uhnul, případně útok vykryl zbraní či štítem.

Platí ale, že neúspěšným pokusem o fintu (tedy když se protivník ubránil) se postava nemůže dostat do nevýhodné pozice (neskončí například na zemi, protože by to znamenalo postihy na další boj). Jediná výjimka je, pokud hráč sám chce, aby se jeho postava do podobné situace použitím finty dostala (třeba aby skončila zalehnutá a skryla se tak před nepřátelskou střelbou).

Efekt útočných fint

Finty samy o sobě pouze poskytují bonusy. Pokud je cílem útoku například dostat protivníka do nevýhodné pozice, aby měl na další boj postih, je potřeba použít speciální akci (například Zatlačení protivníka). Fintu je pak možné použít ke zvýšení šance na úspěch této speciální akce.

Útočné finty s plošným účinkem

Bojové finty je možné používat i spolu s útoky, které zasáhnou víc než jeden cíl (například hod *ohnivou hlinou*) v takovém případě finta poskytne bonus pouze +1, ale zato na všechny zasažené cíle.

Příklady útočných fint

Boj v sevřené formaci, Boj tělo na tělo, Kop, Krypt povolem, Protiútok, Přehození protivníka přes rameno, Přidržení zbraně či ruky, Útok štítem, Vykopnutí zbraně z ruky, Výpad, Skřípnutí ruky čepelí, Skrytý útok s pláštěm, Zachycení zbraně pláštěm, Využití protivníkovy zranění, Využití emocí, Využití nebojových dovedností (např Akrobacie), Využití výhodné pozice, Útok z rozeběhu, Kop z výskoku s rozeběhem,

Výpad se skluzem, Předstíraný útok, Povolný sek, Odražení zbraně či štítu, Vyvedení protivníka z rovnováhy, Zatlačení protivníka do stísněného prostoru, Převrhávání předmětů, Házení předmětů, Miření.

Použití obranné finty

Kromě útočných fint je v boji možné používat také finty obranné. Od útočných se liší zejména tím, že je není třeba předem připravovat (obránnou fintu je možné ohlásit těsně před vyhodnocením obrany), zato je však za ně třeba zaplatit jedním bodem Staminy (postava se tedy každým použitím obranné finty vyčerpává).

Platí, že v jednom kole se postava může vyčerpat (tedy použít bod Staminy nebo Psychické odolnosti) jen jednou. Není tedy možné v jednom kole použít dvě obranné finty proti dvěma různým útokům (je ale možné povést obrannou fintu s plošným účinkem) a pokud postava použila bod Staminy (nebo Psychické odolnosti) na něco jiného, tak už v tomto kole nemůže použít obrannou fintu.

Obranná finta proti jednomu cíli

Obranná finta proti jednomu cíli poskytuje bonus +2 na obranu, ale pouze proti jednomu útoku a není jí možné použít při pasivní (ani žádné) obraně.

Obranné finty s plošným účinkem

Pokud tomu odpovídá popis finty (například převržení stolu na čtyři útočící zbrojnoše nebo obrana sérií salt a přemetů), tak si postava může započítat poloviční bonus (tedy +1) proti všem ovlivněným útočnickům (kteří protivníci budou fintou ovlivněni vyplývá z jejího popisu), a to včetně těch, kterým se bude bránit pasivně. Obrannou fintu s prostorovým účinkem je tedy dobré ohlásit už při vyhodnocování své první obrany v daném kole (na rozdíl od obranné finty proti jednomu útočnickovi je možné obrannou fintu s prostorovým účinkem ohlásit i při vyhodnocování pasivní obrany).

Použití obranné finty s prostorovým účinkem stojí stejně jako použití finty proti jednomu útočnickovi (tedy 1 bod Staminy) a vztahují se na to stejná omezení (pouze jedno vyčerpání se za kolo).

Příklady obranných fint

Akrobatická obrana (satla, přemet), Převrhávání židlí, stolů či jiných předmětů, krytí se za stromy či sloupy, přeskokování překážky (plotu, potoka), Křížový kryt kombinací zbraní, Oddálený boj (zbraní s velkým dosahem), Podepření krytu volnou rukou, Boj tělo na tělo, Boj v sevřené formaci.

Útok na více protivníků

Bojové kolo popisuje velmi krátký interval (zhruba 3 vteřiny herního času), a většinou platí, že v jeho postava ohrožuje jen jednoho protivníka. Pokud z nějakého důvodu potřebuje současně ohrozit protivníků více a dává smysl, že stihne v jednom bojovém kole na všechny alespoň jednou zaútočit (nejsou moc daleko od sebe, oddělení překážkami, atd.), tak může vyhodnotit útok proti všem z nich. Na každý cíl se útok vyhodnocuje zvlášť a postava si musí započítat kumulativní postih -2 na každý z těchto útoků (tedy -2 na první, -4 na druhý, atd.).

Některé druhy útoků (třeba výbušniny nebo některá kouzla) mají plošný efekt samy o sobě a jejich vyhodnocení se řídí jinými pravidly. Obyčejnými střelnými a vrhacími zbraněmi není možné bez použití zvláštních schopností v jednom kole zasáhnout víc než jeden cíl.

Zatlačení protivníka

Tato akce se vyhodnocuje jako standardní útok bojem zblízka (ať už zbraní nebo beze zbraně) s postihem -2 a pokud je úspěšný, tak donutí protivníka k ústupu požadovaným směrem o 1 sáh za každý bod Přesahu útoku, až do hodnocení Bojové rychlosti zatlačující postavy. Pokud postava chce, tak tímto útokem může současně způsobit zranění.

Pokud chce postava protivníka odtlačit o větší vzdálenost, musí v tomto manévru uspět nepřetržitě více kol po sobě (podle vzdálenosti). Když se však protivník byt' jen jednou ubrání (a má na to dost prostoru), tak může postavu částečně oběhnout a zatlačování tak zmařit.

Protiakce

Cílem protiakce je zabránit protivníkovi, aby provedl nějakou neútočnou akci (nabil, tasil zbraň, mluvil, atp.). Není však možné někomu zabránit v útočné akci (k tomu slouží obranné akce) ani v obraně.

Protiakci je potřeba popsat tak, aby dávalo smysl, že skutečně povede k přerušení zamyšlené akce.

Protiakce se vyhodnocuje jako útok s postihem -2. Použitá dovednost závisí na tom, jak hráč protiakci popsal, obvykle to bude dovedností se zbraní pro boj zblízka nebo Boje beze zbraně. Protivník si vybírá, jakým způsobem se chce bránit, stejně jako proti běžnému útoky. Pokud útok zasáhne, způsobí zranění (leďa by se postava rozhodla, že zranění způsobit nechce) a ještě navíc protivníkovi v dané akci zabráni.

Protiakci je možné použít i proti volným akcím (například pro zabránění v tasení zbraně při Útoku z tasení nebo třeba ve vydávání hlasitých zvuků), v takovém případě je ale postih -4 a úspěch v této protiakci zároveň znamená, že postava může s protivníkem vstoupit do zápasu (jen pokud chce). Pokud už postava s protivníkem v zápase je, tak vyhodnocení zabránění ve volné akci bude mít postih jen -2 (takto je například možné někomu delší dobu držet ústa a bránit mu ve vydávání hlasitých zvuků).

Srážení a podrážení

Cílem tohoto manévru je poslat protivníka k zemi a tím ho dostat do nevýhodné pozice. To lze provést dvěma způsoby:

Technicky (podrážení) – cílem je vyvést protivníka z rovnováhy, ať už podrážením nohou, či využitím jeho vlastní síly a hybnosti. Takto je možné podrážet pouze bojem beze zbraně nebo nějakou zbraní vhodnou k podrážení (dlouhou tyčovou zbraní, drtivou zbraní s delší násadou, apod.).

Silově (srážení) – cílem je narazit do protivníka co největší silou a tím jej srazit. Náraz se obvykle provádí ramenem, nebo třeba plochou štítu. Tento způsob srážení obvykle vyžaduje rozeběh.

Ať už postava využije jakoukoliv metodu, akce se vyhodnocuje jako obyčejný útok s postihem -2 a pokud zasáhne, protivník je normálně zraněn (leďa by jej útočník zranit nechtěl) a ještě k tomu sražen k zemi. Útok zbraně si postava započítá pouze v případě, že svou zbraň skutečně ke srážení či podrážení protivníka používá (musí to dávat smysl, těžko je možné někoho srazit dýkou).

Způsobené zranění nemusí nutně být důsledkem pádu. Vzhledem k tomu, že vyhodnocení bojového kola vyjadřuje efekt celé série bojových akcí, to může znamenat třeba to, že postava protivníka srazila k zemi a následně zasáhla zbraní.

Boj ze země, vstávání ze země

Boj z leže či ze sedu má proti stojícímu protivníkovi postih -1 k útoku i obraně (i proti střelným útokům, ale pouze když jsou vedeny z bezprostřední blízkosti). Vstávání je neútočná komplexní akce trvající jedno kolo.

Pokud má postava po odečtení postihu zbroje k atletickým činnostem a postihu za naložení hodnocení Akrobacie alespoň 2, tak dokáže ze země vstát za volnou akci, a může tedy v tom samém kole útočit, stále si však v tomto kole ke všem obranám (nikoliv k útokům) počítá postih za boj ze země.

Protivník může použít manévr **Protiakce** a snažit se tak postavě ve vstávání zabránit. Bude si však muset počítat postih -4 za snahu zabránit někomu v provedení volné akce.

Bránění v pohybu

K zabránění v pohybu je možné použít speciální akci Srážení a srazit jej tak k zemi, nebo dostat do zápasu, případně speciální akci Zatlačení protivníka. Pokud se kolem postavy někdo snaží proběhnout, tak se jedná o probíhání kolem protivníka a dotyčný se bude moci bránit pouze pasivně (i proti případným pokusům postavy jej srazit k zemi).

Pokud postava chce bránit v pohybu většímu počtu protivníků, tak si musí započítat postihy za Útok na více protivníků.

Blokování úzkého průchodu

Pokud postava blokuje úzký průchod (zhruba na délku paže), tak v pohybu brání automaticky (leda by se rozhodla dotyčného pustit) a případný zájemce o průchod naopak musí srazit nebo zatlačit ji (tedy uspět ve speciální akci Srážení nebo Zatlačení protivníka), aby se přes ni dostal, nebo ji zatlačil dál. Do úzkého průchodu se navíc vejde jen omezený počet útočníků (podle úvahy Pána jeskyně).

Postava se samozřejmě může proti těmto manévřům bránit (pomocí standardních obranných akcí), jedině omezení je v tom, že bránit v průchodu není možné Uhýbáním.

Odzbrojení

Odzbrojení se provádí vlastní zbraní nebo bojem beze zbraně (například nasazením páky a následným odebráním zbraně nebo třeba vykopnutím zbraně z ruky). Vyhodnocuje se jako útok s postihem -2 k ÚČ, který nezpůsobí zranění, ale při zásahu odzbrojí protivníka. Při přehození o 3 a více si útočník může vybrat, kde na zemi zbraň skončí, o 6 a více dokonce může říct, že vyražená zbraň skončí v jeho volné ruce (pokud volnou ruku má).

Obouručně držené zbraně poskytují bonus +1 k obraně proti vyrážení a odzbrojování. Speciálně upravené jednoruční zbraně (např. dýka s kroužkem) také dávají +1 k obraně proti odzbrojování, mají však nevýhodu v tom, že s se s nimi nedá provést Útok z tasení.

Sebrání předmětu ze země

Sebrání předmětu v průběhu boje zabere celé kolo (komplexní akci), pokud však má postava efektivní hodnocení Akrobacie alespoň 2 a předmět je v dosahu její Bojové rychlosti, může jej sebrat v rámci volné akce.

Pokud nikdo v sebrání předmětu nebrání, úspěch je automatický. Zabránit je tomu možné úspěšnou protiakcí.

Pokud se předmět snaží sebrat víc postav (či protivníků) současně, tak se nejdřív vyhodnotí Test rychlosti (viz další odstavec). Vítěz testu předmět sebere první a pokud se někdo místo snahy předmět sebrat pokoušel v sebrání předmětu zabránit, tak se následně vyhodnotí jeho protiakce proti vítězi.

Test rychlosti

Test rychlosti souhrnně vyhodnocuje výsledek komplexních akcí všech postav (hráčských i nehráčských), které soupeří o to, kdo se někam dostane první (například k sebrání předmětu ze země). Všichni zúčastnění si hodí hodnocením použité dovednosti (obvykle Běh) + modifikátory + 1k6 a ten, komu padlo nejvíce, se k cíli dostane první. Ti, kdo se účastnili testu, už nemohou v tomto kole vyhodnocovat žádné jiné

komplexní akce, tedy ani protiakci. Pokud chce někdo vítězi zabránit v provedení akce, tak místo účasti v testu hlásí použití protiakce a ta se pak vyhodnotí po určení vítěze testu.

Modifikátory testu rychlosti

Při testu rychlosti záleží na tom, jak to kdo měl k cíli daleko. Všichni účastníci testu si započítají postih -1 za každou čtvrtinu své Rychlosti běhu, která je na začátku kola dělila od cíle (postih se tedy bude pohybovat mezi 0 a -3).

Střelba na statický cíl

Při střelbě na statický cíl (třeba na terč), tak si střelec normálně hodí na útok se započítáním všech aplikovatelných modifikátorů a Pán jeskyně hodí za terč 0 + 1k6 (terč se vůbec nebrání, jde tedy o nulovou obranu).

Střelba do souboje na blízko

Střelba do souboje na blízko je ztížena tím, že se do rány může připlést i jiný než zamýšlený cíl. Vyhodnocuje se s postihem -1 k hodů na útok, ale s tím, že pokud zasáhne, zranění bude o 1 vyšší (tedy jako by bylo vystřeleno bez postihu).

Pokud se cíl neubrání, tak se nic zlého nestalo, střelec zamýšlený cíl zasáhl. Pokud ovšem útok minul, tak se může stát, že bude zasažen někdo jiný. V takovém případě Pán jeskyně vybere nejpravděpodobnější cíl (podle situace, popřípadě náhodně) a ten se brání tomu samému útoku, ale bez zvýšeného zranění v případě zásahu.

Pokud střela nikoho jiného zasáhnout nemůže (například když se střelec snaží zasáhnout obra bojujícího s trpaslíkem, nebo když postava v úzké chodbě někomu střílí do zad), tak se útok vyhodnocuje normálně bez postihu.

Útok na postavu, která se nebrání, doražení protivníka

Pokud se postava nechce nebo nemůže hýbat ani bránit (například proto, je paralyzovaná kouzlem, leží svázaná na zemi a nemůže se hnout, je v bezvědomí), útok se vyhodnocuje podle speciálních pravidel.

Klid na doražení

Pokud útočníka vůbec nic neohrožuje (nikdo s ním nebojuje a neděje se kolem něj nic, čemu by musel věnovat zvýšenou pozornost) a má na to dost času, tak protivníka dorazí automaticky. Útočník prostě nehybného obránce podřízne či ubije (nehledě na to zda má zbroj, v nejhorším případě mu ji prostě sundá, nebo bodne do spoje mezi částmi zbroje).

Doražení není automatické pouze v případě, že útočník nemá prostředky k tomu, aby dotyčného ohrozil (nehybného draka například holými pěstmi obyčejný člověk neumlátí, nehledě na to, kolik na to bude mít času – nemá jak prorazit dračí zbroj).

Pokud protivník pouze spí, útok se vyhodnocuje stejně, jako by se jednalo o bojovou situaci (viz následující odstavec). V případě, že první ránu přežije, se totiž probudí a možná bude moci reagovat.

Dorážení v bojové situaci

Pokud je útočník stále vázán v boji, doražení se vyhodnocuje jako normální útok, obránce má nulovou obranu (0 + 1k6 nehledě na jakékoliv modifikátory), ale normálně si počítá zbroj (včetně efektu Pokrytí

zbroje). Útočník si počítá obvyklé ÚČ spolu se všemi modifikátory a může se tedy klidně stát, že se netrefí (nebo se trefí tak, že nezpůsobí žádné zásadní zranění).

Útok na plocho

Občas může být žádoucí protivníka sice vyřadit, ale tak, aby to přežil bez vážnějších následků. Nejlepší je k tomu použít vhodnou zbraň (třeba obušek) nezpůsobující závažná zranění, případně útočit Bojem beze zbraně. Když ale není zbytí, je možné protivníka zasáhnout hlavicí jílce, plochou stranou sekery, nebo nějakým jiným bezpečným způsobem. Tuto akci je samozřejmě možné provést pouze zbraněmi, které jsou k takovému druhu útoku vhodné a pouze pokud protivník není vyřazený z boje (není možné bezpečně mlátit do bezvědomého protivníka).

Útok na plocho se vyhodnocuje jako obyčejný útok s postihem -1, nemůže způsobit závažné zranění a výsledné zranění nesníží kondici cíle pod mez smrti.

Útok na konkrétní část těla

Pokud postava při libovolném vyhodnocování útoku dosáhne dostatečného Přesahu útoku, může si vybrat, kam protivníka zasáhne:

- Přesah o 3 a více: Zásah do končetiny nebo zásah nějakého většího předmětu (třeba pochodně).
- Přesah o 6 a více: Kritický zásah (hlava, krk, ledviny, atp.) a zvýšení zranění o 3 nebo zásah nějakého drobného předmětu na těle cíle (třeba amuletu pověšeného na krku) a bonus +3 ke zranění.

Pravidlo o efektu zbroje má před tímto pravidlem přednost. Pokud byl tedy Přesah útoku rovný 3, cíl má Pokrytí zbroje 3, ale podle popisu nemá zbroj na ruku, tak si od výsledného zranění i přes to odečte kvalitu zbroje. Zásah do ruky však může mít další důsledky:

Cíl si bude při manipulaci se zasaženou končetinou navíc počítat postihy odpovídající udělenému zranění (stejně jako by šlo o ztrátu kondice, tedy žádný postih při zásahu za 0-2 body, -1 při zásahu za 3-5 bodů, atd.) navíc ke standardním postihům za zranění. Pokud byl tedy například dosud nezraněný protivník zasažen do levé ruky, na které má navlečený štít, za 4 body zranění, tak si při obraně štítem bude počítat postih -2 (-1 za zranění a další -1 za zásah do této ruky), při obraně zbraní drženou v pravé ruce bude mít postih pouze -1 za zranění. Pokud je takto zasažena noha, přidáný postih se bude vztahovat na všechny atletické činnosti (Rychlost běhu zasaženého se tedy sníží o dvojnásobek tohoto postihu) a současně na Bojovou rychlost.

Pokud navíc zásah do končetiny způsobil závažné zranění (tedy pokud bylo zranění za 6 a více bodů), tak v případě zásahu do ruky navíc cíl upustí, to, co v ní držel (pokud je to možné upustit, štít bývá na ruku pevně navlečený a upustit jej není možné) a v případě zásahu do nohy spadne na zem (stále bude moci vstát, ale bude tomu muset věnovat komplexní akci nebo vstát akrobaticky).

Kritický zásah

V případě kritického zásahu (při Přesahu útoku o 6 a více) si útočník započítá bonus +3 ke způsobenému zranění a případné další důsledky závisí na úvaze Pána jeskyně. Možnost kritického zásahu (včetně bonusu ke zranění) platí i pro zranění kouzly (včetně mentálního útoku).

Boj s neviditelným protivníkem

Při boji s neviditelným protivníkem si postava počítá postih -2 k ÚČ i OČ a nemůže na něj útočit, pokud v tom samém kole on neútočí na ni, nebo pokud nějakým jiným způsobem nezjistí, kde se neviditelný

protivník nachází (to je možné ověřit například testem Vnímání proti Plížení neviditelné osoby s postihem -2 za to, že je cíl neviditelný).

Plná obrana

Postava, která se plně soustředí na obranu, získá +1 ke všem hodům na obranu v daném kole (i na pasivní obrany), v tomto kole se ovšem vzdává své komplexní akce (nemůže tedy ani útočit, nabíjet, připravovat fintu atd., může se však pohybovat, mluvit a provádět jiné nezávislé činnosti).

Při plné obraně je možné bez omezení používat obranné finty.

Plnou obranu je možné použít i proti útokům střelnými a vrhačými zbraněmi, případně kouzly. Příkladem může být schování se za štítem.

Zápas

Zápas představuje boj tělo na tělo, typickým příkladem je hospodská rvačka.

Zahájení zápasu

Zahájení zápasu není automatické, leda by protivník chtěl zápasit také, nebo ležel či seděl na zemi. Pokus někoho dostat do zápasu se vyhodnocuje stejně jako speciální akce srážení k zemi (včetně možnosti způsobit tím zranění). Jakým způsobem postava protivníka k zemi dostane nehraje roli (může to provést dovedností Zápas, Bojem beze zbraně, nějakou tyčovou zbraní, apod.).

Kromě toho může postava dostat protivníka do zápasu, aniž by jej srazila k zemi (zápasit se pak bude ve stoje). Vyhodnocuje se to stejně jako srážení k zemi, použitá dovednost však musí být Zápas.

Průběh zápasu

V průběhu zápasu se každé kolo vyhodnocuje jako standardní útok a obrana. Pokud postava útočí dovedností Zápas (a nikoliv zbraní), tak si obránce od způsobeného zranění vždy odečítá jen Pokrytí zbroje (ani ty nejkvalitnější zbroje nejsou konstruované tak, aby chránily proti zápasnickým chvatům).

Pokus o uvolnění se ze zápasu

Pokud s tím protivník nesouhlasí, tak není úplně jednoduché zápas opustit. Postava zatažená do zápasu může věnovat komplexní akci na pokus se ze zápasu uvolnit, protivník se jí v tom může snažit zabránit protiakcí.

Pokus uvolnit se ze zápasu se vyhodnocuje jako útok Zápasem, ale s tím, že postava ani v případě úspěchu nezpůsobí žádné zranění, místo toho se ze zápasu uvolní (a protivník musí opět uspět v manévru srážení, pokud ji chce znovu do zápasu dostat).

Použití zbraní v zápase

Při zápasení je možné použít zbraně pro boj zblízka (nikoliv ale při pokusu se ze zápasu uvolnit, na to slouží výhradně dovednost Zápas bez bonusů za zbraň), ovšem s postihem k útoku rovným délce použité zbraně (délka zbraně je parametr uvedený v **Tabulce zbraní pro boj zblízka**). Použitá dovednost odpovídá použité zbraně.

Při zápase se není možné bránit zbraní, štítem ani Uhýbáním, na obranu se vždy hází dovedností Zápas (a to jak v hlavní tak vedlejší obranné akci, pasivní obrana Zápasem má obvyklý postih -2).

Použití škrťící šňůry nebo struny

Použití škrťící šňůry nebo struny se vyhodnocuje podle pravidel pro zápas (nasazení struny nebo šňůry na krk se vyhodnocuje jako zahájení zápasu, je možné se ze zápasu snažit uvolnit, atd.), použitou dovedností je ale Škrťící šňůra a postava, která ji používá, si navíc počítá bonus ke zranění za použitou škrťící šňůru (jako by šlo o zbraň).

/ TODO: Dát škrťící šňůru a strunu do tabulky zbraní, šňůra by mohla mít zranění +1 a nezpůsobovat závažná zranění, struna +2 a způsobovat. */.*

Útok na protivníka mimo zápas

Pokud je postava vázaná v zápase, tak může útočit pouze na protivníky, které má v přímém dosahu (nikoliv až do vzdálenosti své Bojové rychlosti jako v běžném boji) a musí si při tom počítat postih -1 na útok (kumulativní s postihem za boj ze země).

Útok na zápasící postavu

Pokud cíl útoku zápasí a útočník ne a nechce se do zápasu přidat, tak se útok vyhodnocuje jako by šlo o Střelbu do souboje na blízko (ať už jde o střelbu nebo o útok zblízka). Obránce si počítá obvyklý postih -1 k OČ, pokud zápasí na zemi a brání se stojícímu útočníkovi.

Pokud se útočník chce do zápasu přidat, tak postihy mít samozřejmě nebude, ale budou pro něj platit pravidla pro zápas.

Obrana spolubojovníka

Kromě sama sebe je také možné bránit někoho jiného. Je to možné pouze v rámci své aktivní obrany a pouze zbraní, štítem nebo Bojem beze zbraně. Není možné někoho krýt Uhýbáním, pokud však má obránce štít, tak může někoho krýt i proti střelbě či vrhacím zbraním. Stejný cíl může takto krýt i větší počet obránců.

Obrana spolubojovníka se vyhodnocuje jako obyčejná obrana s postihem -1 a pokud je úspěšná, cíl útoku není vůbec zasažen (a není tedy nutné, aby si házel na obranu). Pokud Obrana spolubojovníka úspěšná není, tak se ještě brání původní cíl útoku a výsledek zásahu se určí podle té obrany, která dopadla lépe. Cíl musí určit, zda se bude bránit aktivně nebo pasivně, ještě před tím, než se vyhodnotí Obrana spolubojovníka.

Obranu spolubojovníka je možné kombinovat s Plnou obranou (vůbec v kole neútočit a získat tak bonus +1 k hodů na obranu) a s obrannými fintami.

Odkrytí protivníka spolubojovníkům

Pokud postava věnuje komplexní akci na pomoc spolubojovníkům, tak sama svůj útok nevyhodnocuje (a to ani když její akce spočívá v předstíraném útoku s úmyslem protivníkovi rozhodit obranu) a všichni, kdo na takto odkrytý cíl v tomto kole útočí, si pak mohou započítat bonus +1 k hodů na útok.

Pokud se stejný cíl pokouší odkryt více postav, bonusy se nesčítají. Bonus se ale sčítá s případným bonusem za fintu použitou útočníkem.

Příklady použití: Zkoušet někoho odkryt zbraní, házet po něm květináče či jiné haraburdí, rozptylovat jej slovně (nadávky, urážky), atp..

Povzbuzení spolubojovníka

I v případě, že postava nemá jak fyzicky ovlivnit boj, může stále svému spolubojovníkovi pomoci povzbuzováním (musí tím strávit celou komplexní akci) a přidat mu tak v tomto kole bonus +1 k hodů na útok. Povzbuzení je možné používat opakovaně, ale každé další kolo povzbuzování je třeba vymyslet něco nového, co spolubojovníka povzbudí a náležitě to odehrávat!

Pokud stejného bojovníka povzbuzuje víc postav, bonusy se nesčítají.

Velení

Postava znalá dovednosti Velení může přidělit bonus z manévru povzbuzení protivníka až tolika bojujícím, kolik činí její hodnocení této dovednosti, pokud všichni bojující její rozkazy akceptují. Tento bonus se nesčítá s případnými bonusy za Povzbuzení protivníka. Pokud jsou rozkazy defenzivní, bonus se přičítá k horu na obranu místo k hodů na útok.

Útok ze zálohy

O útok ze zálohy se jedná, když byl útočník až do chvíle útoku schovaný, měl dobrý výhled na svůj cíl a obránce o něm až do chvíle útoku nevěděl, například když:

- Jde o skrytého střelce (například na střeše domu) a postava o něm neví (neuspěla v testu Vnímání proti střelcově Plížení).
- Útočník se zezadu připlížil k postavě a ta si ho ne všimla (neuspěla v testu Vnímání proti střelcově Plížení).
- Nenápadný útočník v davu lidí (např. na tržišti), který se postavě dostal do zad (postava neuspěla v testu Ostražitosti proti útočnickově Nenápadnosti).
- Neviditelný útočník a postava o něm nevěděla (neuspěla v testu Vnímání proti jeho Plížení).

Pokud se obránce chová ostražitě, tak se těsně před útokem ze zálohy vyhodnocuje jeden extra dovednostní střet, zda si útočníka všimnul. K tomuto testu si obránce započítá postih -2 v případě, že je útok zcela neslyšný (například výstřel z Bezhlučného luku).

Vyhodnocení útoku ze zálohy

Pokud obránce uspěl v testu na zaregistrování útoku ze zálohy, bude se proti tomuto útoku bránit pasivně (tedy s postihem -2 k hodů na obranu. Pokud v testu na zaregistrování útoku neuspěl, vyhodnocení závisí na tom, co zrovna dělá:

- Pokud se aktivně účastní boje (včetně střelby, kouzlení a ostatních komplexních akcí prováděných v bojové situaci) nebo se aktivně snaží případným útočnickům ztížit zásah (běží a snaží se kličkovat, provádí různé akrobatické manévry, atd.), tak se proti útoku ze zálohy brání pasivně.
- Pokud se obránce neúčastní boje, ani se nesnaží aktivně bránit před případným útokem (stojí na stráž, sedí na židli, prochází se a s někým se baví, jde po cestě, běží bez kličkování a uhýbání atd.), tak se proti útoku ze zálohy nebrání vůbec a jeho hod na obranu je 0 + 1k6.

Útočník si ve všech případech k hodů na útok počítá bonus +2 za fintu, protože měl situaci připravenou.

Kouzla a útoky ze zálohy

Kouzla je možné k útoku ze zálohy použít, je však potřeba brát ohled na to, že většinou vyžadují hlasité zaklínání. Pokud se však kouzelníkovi podaří vyvolat kouzlo tak, aby o něm zamýšlený cíl nevěděl

(například použitím modifikace pro seslání bez zařívání), seslání kouzla se vyhodnocuje jako standardní útok ze zálohy.

Skrývání se v průběhu boje

Postava se může úspěšně skrýt i po té, co se zapojí do boje. Musí se však nejdříve z boje odpoutat a najít něco, za co se může schovat (případně použít kouzlo, například Neviditelnost). Po té, co ji protivníci ztratí z dohledu, pak musí vlastní útok ze zálohy alespoň 1 kolo připravovat.

Pravidla mimo boj

Tato část pravidel popisuje několik typických situací, které mohou při dobrodružství nastat.

Pohyb

Často kladenou otázkou je, jak dlouho postavám potrvá cesta z jednoho místa na druhé. Přesná pravidla pro něco takového by byla složitá a v konečném důsledku zbytečná, můžete ale použít tento jednoduchý odhad:

V rovném a nepřiliš náročném terénu postava za den ujde zhruba tolik mil, kolik činí desetinásobek její Fyzické zdatnosti (Rychlý pochod) zvýšené o 2. Družina se pohybuje rychlostí nejpomalejší postavy. Běh rychlost cestování nezvyšuje, protože postava se sice pohybuje rychleji, ale zato musí déle odpočívat.

Pohyb v náročném nebo hornatém terénu je výrazně pomalejší, PJ může podle úvahy snížit koeficient, kterým se základ rychlosti násobí.

Příklad:

Postava s Fyzickou zdatností 4 denně urazí až 60 mil. Hustým lesem to ale může být třeba jen 30 mil.

Pronásledování

Rychlost pohybu začne být důležitá ve chvíli, kdy postavy někoho honí, nebo naopak před někým utíkají. Pronásledování je možné odehrávat různě a záleží na situaci a prostředí, jaký způsob se více hodí. Pokud je situace zajímavá, můžete odehrávat průběh honičky po jednotlivých bojových kolech, popisovat měnící se situaci a vymýšlet finty, jak pronásledovatele setřást, nebo naopak stáhnout náskok prchajícího. V případě, že chcete rychle určit výsledek a není pro vás důležitý průběh, pak můžete použít následující mechanismus:

Určení základního časového intervalu

V prvním kroku vyhodnocování pronásledování Pán jeskyně určí časový interval, v jehož násobcích se bude honička vyhodnocovat. Přesná hodnota může záviset na prostředí, terénu a situaci a měla by to být zhruba doba, za kterou se pronásledující dokáže dostat do aktuální pozice prchajícího.

To znamená, že pokud je na začátku honičky prchající stále v dosahu Rychlosti běhu pronásledujícího, základní doba bude 1 kolo, pokud má půl hodiny náskok, základní doba bude půl hodiny.

Test pronásledování

Při testu pronásledování se obvykle používá dovednost Běh. Alternativně je možné použít dovednost Rychlý pochod, v takovém případě ale postava nemůže využít Staminu. Pokud postava jede na koni, použije hodnocení své dovednosti Jezdeckví a přičte hodnocení Běhu zvířete.

Využití staminy

Jak pronásledovaný tak pronásledující mohou k testu získat bonus rovný počtu bodů Staminy, které hodlají investovat. Pokud na konci pronásledování dojde ke střetnutí, tak samozřejmě tyto spotřebované body Staminy nebudou moci využít.

Pokud postava jede na koni, nevyčerpává se ona, ale kůň (a počítá se tedy hodnocení Staminy zvířete).

Vyhodnocení testu pronásledování

Při rovnosti výsledků hodů se za desetinásobek základního časového intervalu vzdálenost nezmění. Pokud má pronásledovaný více, tak zvládl utéct a konečně pokud má více pronásledující, tak prchajícího dohonal za (10 – přesah hodů) násobků základní doby.

Zranění pádem

Při určování zranění pádem hraje v úvahu výška pádu, terén na místě dopadu a také štěstí. Základní zranění pádem roste o stupeň životů padající postavy (protože velikost postavy při pádu neposkytuje výhodu) zhruba za každé 2 sáhy délky pádu. Základ zranění samozřejmě nemusí být nutně roven celému násobku stupně životů postavy, při pádu krola ze sedmi sáhů tedy základní zranění bude 14.

K takto určenému základu zranění se přičítá oprava za nebezpečnost místa dopadu, ta se pohybuje zhruba mezi +0 za tvrdou zem až po +8 za vztyčené, jako břitva ostré čepele (tato oprava už na stupni životů padající postavy nezávisí) a výsledek hodu 1k6.

Postava zranění pádem sníží o výsledek svého hodu 1k6. Pokud je k tomu terén příznivý (je tam dost prostoru pro kotoul), tak navíc může odečíst o své hodnocení dovednosti Akrobacie. Od zranění pádem se neodečítá kvalita zbroje, pouze její pokrytí.

Na závěr je ještě třeba dodat, že PJ by nikdy neměl nechat postavu umřít jen proto, že ji například špatně padly kostky při šplhu a zřítla se z velké výšky. Lepší je nechat ji třeba zraněnou se zachytit na nějakém špatně dostupném místě a převést tak situaci na záchranou akci jejich společníků, nebo vymyslet nějakou jinou napínavou situaci.

Rozbíjení předmětů a prorážení bariér

Rozbíjení předmětů a prorážení bariér se vyhodnocuje pomocí pravidel pro boj, k útoku je možné použít buď dovednost s příslušnou zbraní nebo dovednost Síla (obvykle podle toho, co má postava vyšší). Dveře, předmět či bariéra hází na obranu vždy 0 + 1k6.

Předměty a bariéry mají životy, podobně jako postavy. Běžné dveře jich budou mít 8, tenká stěna 12, silnější překážky jich mohou mít ještě více. Bariéry a předměty nemají pokrytí zbroje, od každého zásahu se vždy odečítá Hodnocení bariéry (o tom, jak se Hodnocení bariéry určí, si povíme vzápětí).

Ne všechny zbraně jsou vhodné k prorážení bariér. Jaké zbraně vhodné jsou záleží hlavně na jejím materiálu – kůže a plátno jsou odolné proti drcení (protože jsou pružné), všechny pevné překážky jsou odolné proti bodným útokům. O vhodnosti zbraně či nástroje k prorážení dané bariéry rozhoduje Pán jeskyně. Pokud zbraň k prorážení dané bariéry vhodná není, neposkytuje žádný bonus k útoku ani ke zranění, ale stále je možné ji použít, třeba proto, aby si postava neodřela ruce či neomlátila rameno.

Pokud postava žádnou zbraň nemá, počítá si sílu zbraně jako při boji beze zbraně (tedy 0/+0).
Střelné zbraně povětšinou k prorážení bariér vhodné nejsou. Kuše a luky sice mají velkou průraznost, ale šíp či šipka udělá jen malou díru.

K prorážení bariér je samozřejmě možné použít i jiné nástroje než zbraně: V takovém případě Pán jeskyně zváží, jak vhodný je tento nástroj pro prorážení bariér v porovnání s vhodností zbraní ke způsobování zranění. Krumpáč je například velmi vhodný nástroj na prorážení bariér, takže bude poskytovat stejný bonus jako nejtěžší zbraně (což je +8).

Ruční beranidlo se (pouze proti bariérám) vyhodnocuje jako zbraň s útokem 2 a zraněním 10 (improvizovaná beranidla mohou mít o něco méně). Pokud je beranidlo dostatečně velké k tomu, aby jej mohlo současně používat víc osob, bonus ke zranění se zvyšuje o +1 za každou obsluhující osobu navíc.

Určení hodnocení bariéry

Hodnocení bariéry se odhaduje podobně, jako obtížnost použití dovednosti: Jakou sílu a nástroje by asi musela mít postava, která by danou překážku dokázala prorazit?

Tenkou dřevěnou stěnu například nejspíš dokáže prorazit i poměrně slabá postava (Síla 2), pokud bude mít k dispozici sekeru. Sekera má útok 0 a zranění +5, celkem tedy poskytuje bonus +5. Hodnocení bariéry tenké dřevěné stěny tedy bude zhruba 7.

Vstupy (zejména dveře) mohou mít některé části slabší, než je celkové hodnocení bariéry. Ocelové dveře přivázané provazem budou jen tak pevné, jako provazy. V následující tabulce se ale předpokládá, že je usazení přinejmenším stejně pevné, jako vlastní bariéra.

Orientační příklady hodnocení bariéry

0 Obyčejné sklo, stanové plátno

5 Obyčejné dřevěné dveře, stan ze silných kůží, tenká dřevěná stěna (na 1 prkno)

10 Bytelné dveře

15 Okované masivní dveře, cihlová zeď

20 Bezpečnostní dveře (kovaný dub), masivní dřevěná stěna (stěna srubu), kamenná zeď

30 Městská brána

40 Hradní brána

Vyřazení dveří

Pokus o vyřazení dveří se vyhodnocuje jako test Síly postavy, tedy prostým porovnáním hodnocení dovednosti s hodnocením bariéry. Pokud se pokus o vyřazení nepodaří, je tu ještě možnost pokusit se dveře rozbít (vícenásobné pokusy o vyřazení dveří nebo proražení stěny se vyhodnocují podle pravidel pro **Rozbíjení předmětů a prorážení bariér**). Nejběžnější fintou při vyřazení dveří je pořádný rozběh.

Pasti

Past spustí, když někdo splní podmínky nastavené pro její spuštění, nebo když nastanou alespoň mírné komplikace při pokusu ji odstranit.

Finty (spuštění holí, stání bokem) vyhodnotí Pán jeskyně: Pokud je z charakteru pasti zřejmé, že postava stojí mimo, tak se zásah vůbec nevyhodnocuje. Pokud je to naopak z principu pasti neúčinné (postava se například snaží z dálky spustit propadlovou past, na níž beztak stojí), efekt pasti se vyhodnotí normálně. Částečný efekt finty může Pán jeskyně zohlednit bonusem k hodů na obranu.

Vyhodnocení efektu pasti

Účinek pasti se vyhodnocuje, jako by šlo o útok toho, kdo past nalíčil. Jako útočná dovednost se tedy použije ta, pomocí níž byla past vyrobena či nalíčena (tedy Líčení pastí na zvěř, Líčení a zneškodňování pastí nebo Výroba pastí). Každá past má svůj bonus k útoku a ke zranění (případně dostřel), jako by šlo o zbraň. Pokud byla přímo nějaké zbraň k vytvoření pastí použita, tak bude past mít parametry právě této zbraně.

Obranná dovednost je obvykle Uhýbání (pokud není v popisu pasti uvedeno něco jiného).

Pokud postava spouští past rukou a jde o čepelovou past nebo podobný princip s cílem zasáhnout právě část těla použitou ke spuštění pasti, tak se nebere v úvahu pokrytí zbroje a odečítá se vždy KZ zbroje na dané části těla. U šipkových, čepelových (dlouhé čepele) a podobných pastí se zásah vyhodnocuje jako obvyčejný útok (včetně standardního vlivu pokrytí a kvality zbroje).

Nebezpečné substance

Nebezpečné substance jsou látky, které mohou při podání určitým způsobem způsobit zranění nebo jiný druh újmy. Některé nebezpečné substance účinkují jen proti určitým tvorům.

Jedy

Pravidla pro jedy jsou uvedena v popisu alchymistových předmětů.

Útočné použití lampového oleje

Lampový olej je možné použít ofenzivně – na někoho jej vylít a zapálit, nebo z něj vyrobit zápalnou lahev. Zapálení zápalné lahve trvá jednu komplexní akci v případě, že je o co ji zapálit (tedy o nějaký zdroj otevřeného ohně), pokud ji postava zapaluje křesadlem, trvá to 5 kol. Útok lahví lampového oleje se vyhodnocuje jako hod kamenem, lahev sama o sobe nezpůsobuje žádné zranění, zásah znamená, že je cíl potřísněn olejem. Lampový olej pro tyto účely není moc silný, zapálený má sílu ohně -2 (každé kolo hoření je tedy zasažený cílem ohnivého zranění se silou 1k6 – 2, od čehož se odečte 1k6 + pokrytí zbroje zasaženého). Po zapálení vydrží oheň hořet nejvýše 1k6 kol (a zasažený jej může za cenu 1 komplexní akce uhasit i dříve).

Zapálit lampový olej rozlítý na podlaze obvykle nemá moc velký smysl, plameny jsou příliš nízké a slabé na to, aby někoho účinně zranily.

Zápalný olej

Zápalný olej se používá jako zbraň (stejně jako lampový olej, lahev zápalného oleje se ale vždy zapaluje před hodem). Je výrazně silnější než lampový olej, zapálený má sílu ohně 0 (každé kolo hoření je tedy zasažený cílem ohnivého zranění se silou 1k6, od čehož se odečte 1k6 + pokrytí zbroje zasaženého). Po potřísnění vydrží oheň hořet nejvýše 1k6 kol (a zasažený jej může za cenu 1 komplexní akce uhasit i dříve).

Zápalný olej je možné i někde rozlít a zapálit, v takovém případě uvedeným způsobem každé kolo zraňuje kohokoliv, kdo do plamenů vstoupí, případně v nich setrvává. Rozlité lampový olej hoří zhruba 1-6 minut.

Svěcená voda

Svěcená voda se obvykle přechovává v malých skleněných lahvičkách, kterým se říká flakónky. Hod flakónkem se vyhodnocuje stejně, jako by to byl kámen, sám o sobě ale cíli nezpůsobí žádné zranění, pouze se rozbije a obsah potřísní zasaženého. Pokud na daný cíl svěcená voda účinkuje, tak zvýší zranění flakónkem o +10 (flakónek pak tedy má sílu zbraně 0 a zranění +10). Od tohoto zranění se navíc vždy odečítá pokrytí zbroje cíle (nikdy KZ) nezávisle na přesahu.

Postřeh, hledání a naslouchání

Hledání skrytých osob, předmětů či mechanismů se vyhodnocuje jako dovednostní střet:

- Při plížení nebo skrývání se se používá Zálesácké učení nebo Zlodějské praktiky a stejné dovednosti se používají pro nalezení skryté nebo plížící se osoby.
- V civilizaci je také možné použít dovednost Jednání (Nenápadnost). Nenápadná osoba je normálně vidět, ale vypadá, jako by na dané místo patřila (uprostřed hlubokých lesů se ale samozřejmě může snažit vypadat nenápadná jak chce a moc platné jí to nebude). K prohlédnutí nenápadnosti slouží opět dovednost Jednání.
- Pro skrývání předmětů (například dýky pod šatstvem) a také pro jejich hledání se používá dovednost Zlodějské praktiky.
- Obtížnost nalezení skrytých mechanismů, tajných dveří či pastí je dána hodnocením dovednosti toho, kdo tento mechanismus či dveře vyrobil, případně past nalíčil, při jejich hledání se používá dovednost Zlodějské praktiky.
- Při naslouchání se používá dovednost Zálesácké učení nebo Zlodějské praktiky. Obtížnost obvykle určuje PJ odhadem (slyšet chrápajícího obra přes tenké dřevěné dveře nejspíš nebude příliš obtížné, zaslechnout zaklapnutí natahované kuše ano).

Při všech těchto testech je možné používat dovednostní finty (hráč může například popisovat, kde přesně postava hledá a pokud se trefí na správné místo, získá bonus za fintu). Obtížnost nalezení někým vyrobených mechanismů se zvyšuje o bonus za dovednostní fintu v případě, že se jedná o výjimečně kvalitní výrobek (tvůrce jeho výrobou strávil několikanásobek obvyklého času výroby a celá výroba se výrazně prodražila).

Pro všechny testy hledání a plížení také platí, že dovednostní test se hází pouze jednou. Výsledek tohoto testu si je vhodné poznamenat, protože pokud se změní okolnosti (nějaká ze stran získá postih nebo bonus), tak PJ pouze aplikuje rozdíl v modifikátorech na výsledek původního testu (postava, která původně v testu hledání neuspěla, může například uspět, když si rozsvítí. Nehází se však znovu, pouze se zohlední, že se postavě snížil postih).

Pokud něco hledá víc postav, PJ na obtížnost hází jen jednou a výsledek porovnává s hody jednotlivých hráčů.

Modifikátory testu plížení

Okolností ovlivňujících to, jak snadno se skrytá postava schová, případně jak obtížně je ji detekovat, může být opravdu hodně a pravidla, snažící se něco takového popsat, by byla neúměrně složitá. Rozhodnutí o různých zvláštních okolnostech je tedy ponecháno na Pánovi jeskyně, který je zohlední bonusem nebo postihem zhruba v rozsahu -3 až +3. Platí ale, že PJ musí popsat situaci a sdělit hodnotu odpovídajícího bonusu nebo postihu před tím, než se hráč rozhodne, zda (a případně jak a kde) se postava bude chtít plížit či skrývat.

Náhodné objevení

Postavy si mohou tajných dveří, skrytých mechanismů nebo nastražených pastí, všimnout i v případě, že je aktivně nehledají. Stačí, když se pohybují pomalu a opatrně (což budou v podzemí dělat prakticky vždycky, leda by před někým utíkaly nebo někoho honily).

Náhodné objevení se vyhodnocuje stejně jako hledání, hází ale pouze PJ (takže se bere, jako by hráčovi na 1k6 padla 0) a nepočítají se žádné bonusy za dovednostní finty. Stejně jako u hledání PJ na obtížnost hází jen jednou a výsledek porovnává s hodnocením příslušné dovednosti jednotlivých postav.

V případě, že se postavy později pokusí ten samý skrytý objekt hledat aktivně, by PJ měl použít výsledek svého hodu na obtížnost náhodného objevení, pouze hráči si hází. Pokud se mezi tím změni podmínky, tak samozřejmě výsledek upravují jiné modifikátory.

Pro náhodné zaslechnutí platí stejná pravidla jako pro náhodné objevení.

Zkušenost

Body zkušenosti jsou mírou toho, co už postava prožila. Pokaždé, když se hráč zúčastní hry a také vždy, když družina dosáhne nějakého stanoveného cíle, jich postava získá určitý počet. Body zkušenosti se sčítají a v okamžiku, kdy jich postava nashromáždí dostatečné množství (kolik to je ukazuje **Tabulka zkušenosti**), získá možnost postoupit na další úroveň zkušenosti

Tabulka zkušenosti

Celková zkušenost postavy	Úroveň
0	1
8	2
20	3
36	4
52	5
72	6
96	7
124	8
156	9
192	10
232	11
276	12
324	13
376	14
432	15
492	16
556	17
624	18
696	19
772	20
852	21
936	22
1024	23
1116	24
1212	25
1312	26
1416	27
1524	28
1636	29
1752	30
1872	31
1996	32
2124	33
2256	34
2392	35
2532	36

/ 1-36 je zhruba 316 čtyřhodinových herních sezení po 8 zk jedno */*

Zkušenosti za účast na hře

Část bodů zkušenosti pro svou postavu získáš prostě tím, že se účastníš hry. Za každou hodinu hraní si můžeš přičíst jeden bod zkušenosti.

Určování družinových cílů

Jaké cíle si družina určí záleží čistě na hráčích postav. Je však při tom dobré brát ohled na to, jakým způsobem Pán jeskyně připravuje dobrodružství – pokud si připravil mapu podzemí nedalekého hradu a hráči se rozhodnou jít do hor lovit mantikoru, veškerá jeho příprava přijde vniveč, a to je určitě škoda. Určování družinových cílů slouží právě k tomu, aby Pán jeskyně věděl, o co mají hráči postav zájem (a čeho chtějí jejich postavy dosáhnout) a mohl podle toho připravit další hru.

Družina může mít v jednu chvíli stanoven více cílů (některé z nich mohou třeba být dlouhodobé), obvykle by ale neměly být víc než tři.

Stanovené cíle je možné v průběhu hry měnit a upravovat (třeba když družina zjistí, že se věci ve skutečnosti mají úplně jinak, než postavy původně předpokládaly).

Za splnění stanoveného družinového cíle dostanou všechny postavy, které se jeho plnění účastnily (byť jen částečně), stejný počet bodů zkušenosti. Kolik přesně to bude závisí na rozhodnutí Pána jeskyně a závisí to hlavně na tom, jak byl cíl náročný a jak dlouho jeho plnění zabralo.

/ Rule of thumb je, že za questy by mělo být zhruba stejně expů jako za účast. */*

Přechod na další úroveň zkušenosti

Tím, že postava dosáhne celkový počet zkušeností potřebný na další úroveň zkušenosti, se samo o sobě nic nezmění. Postava pouze dostane další profibody (tolik, kolik je uvedeno v **Tabulce tvorby postavy**) a kromě toho se jí může zvýšit maximum hodnocení dovedností (to ukazuje **Tabulka stropu hodnocení dovedností podle úrovně**). Platí, že při přechodu na vyšší úroveň si postava může zvýšit hodnocení libovolné dovednosti (ať už obyčejné nebo zvláštní) nejvýše o 1 stupeň.

Tabulka stropu hodnocení dovedností podle úrovně

Úroveň zkušenosti	Strop význačných dovedností povolání	Strop ostatních dovedností
1 až 2	3	2
3 až 5	4	3
6 až 9	5	4
10 až 14	6	5
15 až 20	7	6
21 až 27	8	7
28 až 35	9	8
36	10	9

K tomu, aby postava mohla nově získané profibody utratit a zvýšit si tak hodnocení dovedností nebo se naučit nové schopnosti, musí podstoupit výcvik.

Výcvik

Výcvik obvykle trvá 1 den za každý investovaný profibod plus případné trvání cesty za učitelem a zpět. Postava se může učit u kohokoliv, kdo zná zvláštní schopnost nebo kouzlo, kterou se chce naučit, případně kdo zná dovednost, kterou se postava chce naučit, na požadovaném nebo vyšším hodnocení (může to klidně být i jiná postava v družině). Podmínky, za kterých se dotyčný uvolí postavu učit, záleží na něm a na tom, jak se s ním postava dohodne. Obvyklá cena v případě, že si za to nechá zaplatit, se pohybuje kolem 1 zl za každý investovaný profibod.

Kouzelnická kouzla, alchymistické recepty a znalostní dovednosti (např. Učenost) se také postava může učit z knih nebo svitků, pokud je někde získá, nebo si je půjčí. Na délku výcviku to nemá vliv.

Pořizování specializací

Pořízení nové specializace stojí 1 profibod, stejně jako při tvorbě postavy. Stále však platí limit na nejvýše tři specializace od jedné sdružené dovednosti. Pokud už postava tři specializace u nějaké sdružené dovednosti má, tak získává možnost za další profibod zvýšit hodnocení celé této sdružené dovednosti (samozřejmě nejvýše na maximum dané úrovně), při tom však všechny obsažené specializace ztrácí (bude si je však moci pořídit znovu, nebo třeba vybrat nějaké jiné).

Druhá možnost je zvýšení hodnocení sdružené dovednosti včetně všech obsažených specializací za běžnou cenu 4 profibodů, stále ale platí omezení na maximální hodnocení specializací podle úrovně zkušenosti.