

Neoficiální

Dračí doupě

**pravidla pro začátečníky
průvodce hrou**

v 1.9

Autor: Michal Světlý

Verze 1.9.0.114 z 25. 7. 2013 (alfa2)

Tato příručka obsahuje části textu z titulu Dračí Doupě PPZ PH verze 1.6 vydaného nakladatelstvím Altar. Není určena k jakékoliv formě komerčního využití. Rád bych touto formou poděkoval autorům originálních pravidel Dračího doupěte, jmenovitě:

AUTOR PROJEKTU: Martin Klíma

AUTOŘI PRAVIDEL: Martin Benda, René Gemmel, Emil Hančák, Vilma Kadlečková, Jaroslav Kovář, Karel Papík, Michal Řeháček, Jiřina Vorlová a Radovan Vlk

AUTOŘI STARŠÍCH VERZÍ A SPOLUPRACOVNÍCI: Michael Bronec, Vladimír Chvátil, Radim Křivánek, doc. Jan Obdržálek, Jan Obdržálek, Václav Pražák

KOORDINÁTOR: Martin Kučera

Úvodní Jarikovo dobrodružství z pravidel DrD není zahrnuto, protože se jej systémové změny této verze netýkají a šlo by pouze o zkopírování textu. Prozatím je také vynechán 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.

Poznámky

V této kapitole najdeš několik technických poznámek:

Kostky

Ke budeš potřebovat jednu 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. Jednotkou pro měření velkých vzdáleností je míle. Ta odpovídá zhruba jednomu kilometru, má tedy 1000 sáhů.

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.

Magenergie: Magenergie je základem jakýchkoliv kouzel v Dračím doupěti. Jednotkou magenergie je mag. Tak jako vzdálenost měříme na sáhy, magenergií 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. Jsou zde běžné 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.

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 kapitole 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 nepřiliš 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: 85-140 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 jaksí „dobrácky kulařoučci“. 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. Těto zvláštní vlastnosti říkají mezi sebou „čich“, a přestože jejich pohodlným 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: 40-75 hř

Elfové jsou známou rasou, žijící zpravidla hluboko v lesích nebo odlehlých údolích a roklinách. 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 střílnými 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 zlatáčky.

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: 60-100 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 nevyjímaje) 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: 45-65 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 trpaslících 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: 200-245 coulů

VÁHA: 120-200 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 netopýřům) i za úplné tmy nebo mlhy.

Pokud jde o jejich původ, je možné, že vznikli kdysi dávno spojením skřeta s poloobrem.

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 magenergií zvláštním druhem meditace, alchymisté ji převádí z různých podivných předmětů (netopýřích křídel, žluče toulavých psů). Díky tomu jsou bližší „obyčejným“ lidem než kouzelníci a nezbuzují u nich strach. Přesto mají svým způsobem mnohem důvěrnější vztah k magenergií 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 rukou 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 zkažky o jejich umění. O zlodějích, kteří sami pronikli do přísně střežených pevností nebo zakletých hrodek 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 družiny.

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 její 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.

Tabulka tvorby postavy

Rasa	Počet životů	Profibody na tvorbu	Rasové dovednosti	Zvláštní schopnost	Profibody za přestup
Člověk	12	44	-	-	8
Barbar	12	40	Fyzická zdatnost	-	8
Hobit	8	44	-	hobití „čich“	9
Kudůk	8	44	Zlodějské praktiky	-	9
Trpaslík	12	40	-	infravidění	8
Elf	8	48	-	-	9
Kroll	16	28	Fyzická zdatnost, Boj zblízka	ultrasluch	7

Počet životů

Je zřejmé, že mohutný kroll vydrží více než malý hobit. Tento rozdíl vyjadřuje rozdílný počet životů. V průběhu hry může aktuální počet životů postavy 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 úrovně zkušenosti, používáme takzvané profibody. Kolik profibodů budeš mít k dispozici při tvorbě postavy závisí na její rase, viz. **Tabulka tvorby postavy**. Za tyto profibody budeš vzápětí pořizovat dovednosti (viz kapitola **Dovednosti**) a zvláštní schopnosti postavy (viz kapitola **Zvláštní schopnosti podle povolání**).

Neutracené profibody nepropadají, budeš je moci utratit později při postupu na vyšší úrovně.

Rasové dovednosti

Příslušníci některých ras vynikají v určitých činnostech, a proto mají automaticky všechny Rasové dovednosti na stupni 1 a nemusí za ně platit profibody. Hodnocení rasových dovedností je možné dále zvyšovat za profibody, ale platí pro ně stejný limit hodnocení jako pro ostatní dovednosti (viz odstavec **Limit hodnocení dovedností**).

Profibody za přestup

Tuto kolonku při tvorbě postavy nebudeš potřebovat. Je zde uvedena pouze proto, abys měl představu, kolik profibodů bude postava této rasy dostávat později při hře při přestupech na vyšší úrovně zkušenosti.

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.

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. Největší vzdálenost, na jakou to je schopen dokázat, je 12 sáhů, jakákoliv pevná překážka (dveře, stěna) však detekci znemožní. Čich se projevuje jako neurčitý pocit cizí přítomnosti - asi jako když máš dojem, že se na tebe někdo zezadu dívá.

Hobit není schopen určit, o jaké tvory se jedná, ani jak jsou přesně daleko, ale pozná, jak jsou zhruba velcí a kolik jich je. Na použití této schopnosti se nemusí nijak zvlášť soustředit, stejně jako se není třeba soustředit na ostatní smysly, pokud ale nebude pozorný, může snadno cizí přítomnost „přehlédnout“. Ve spánku tuto schopnost není možné použít.

Hobití čich umožňuje detekovat skryté tvory bez postihu za sníženou viditelnost či za to, že je cíl neviditelný, detekce však není automatická a stále je třeba vyhodnocovat test hledání. V boji čich pomáhá jen tím, že umožňuje detekovat skryté a neviditelné útočníky a předejít tak útoku ze zálohy.

Trpaslík

Trpaslík je nadán zvláštním viděním zvaným infravidění - dokáže vidět teplo. I v naprosté tmě takto zřetelně uvidí každého živého tvora s teplou krví, skřeta i zatoulaného psa, jako jasně červenou skvrnu. Hady, červy a jiné studenokrevné živočichy uvidí jen nezřetelně, zpozorovat nemrtvé ani neviděné nedokáže vůbec. Infravidění neproniká žádným materiálem, jímž by neproniklo obyčejné světlo, umožňuje však vidět důsledek předaného tepla – například když za stěnou hoří oheň, nebo když se někdo z druhé strany opírá o dveře. Ve slunečním světle (nebo ve světle stejné intenzity vyvolaném kouzlem) je nepoužitelné.

Infraviděním zpravidla lze přibližně určovat tvar místností, není ale možné rozlišit drobné předměty s výjimkou věcí, které jsou studenější nebo teplejší než okolí. Jezírko studené vody tedy například trpaslík uvidí jako tmavě modrou skvrnu, nedávno vyhaslé ohniště jako tmavě červenou.

Na infravidění se není třeba soustředit. V situaci, kdy nestačí obyčejný zrak, začne trpaslík automaticky využívat infravidění.

Při vnímání infraviděním (například v naprosté tmě), si postava na všechny akce ovlivněné zrakem počítá postih -1, interakce s teplotními tvory (například když se trpaslík snaží najít schovaného teplotního tvora, nebo s ním bojovat), jsou zcela bez postihu. Při boji s tvory, které infravidění detekovat nedokáže (nemrtví, nevidění) si pak počítá postih -2 (stejně jako při boji s neviditelným protivníkem).

Kroll

Kroll vlastně nemá zvláštní „vidění“, ale „slyšení“. Jeho zvláštní schopnost se nazývá ultrasluch a připomíná sonar netopýrů. Kroll je schopen vysílat lidským uchem nezachytitelné zvuky, které se odrazí od zkoumaného tvora či předmětu a vrací se zpět ke krollovi, který podle odrazů dokáže určit vzdálenost a tvar předmětu. Kroll takto nepozná, o jakého tvora jde, ale pozná například, kolik má končetin.

Ultrasluch je v podstatě stále ještě sluchem, a proto jej není možné používat v prostředí hlučnějším než obyčejný lidský hovor. Není jej také možné použít v případě, že kroll nemůže mluvit (například proto, že má v ústech roubík).

Kroll svůj ultrasluch nepoužívá automaticky. Chce-li tuto svou zvláštní schopnost použít, musí o tom říct Pánovi jeskyně. Pokud 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 s libovolnou zbraní pro boj zblízka a také bojovat se štítem či zcela beze zbraně.

Specializace sdružených dovedností

V popisu většiny sdružených dovedností v **Seznamu dovedností** je uvedeno, jaké obshují specializace. Pokud chceš, tak se tvá postava může na některé z nich soustředit a umět je lépe než ostatní oblasti spadající pod tuto sdruženou dovednost. Dále v pravidlech je vždy použití dovednosti zapsáno ve tvaru Sdružená dovednost (Specializace), například Boj zblízka (Uhýbání). Znamená to, že se na danou činnost používá dovednost Uhýbání, což je specializace sdružené dovednosti Boj zblízka – pokud tedy nemáš zvlášť vypsané Uhýbání, tak místo něj použiješ hodnocení Boje zblízka.

Pokud chceš postavu vytvořit rychle (třeba když půjde o krátkou jednorázovou hru), nebo když s Dračím doupětem začínáš, tak neuděláš chybu, když budeš specializace úplně ignorovat a pro svou postavu pořídíš jen celé sdružené dovednosti. Později při hře se v nich budeš moci specializovat dodatečně.

Hodnocení dovedností

Hodnocení dovedností se pohybuje od 0 do 10. Čím více, tím lépe tvá postava tuto činnost nebo znalost ovládá.

Tabulka významu hodnocení dovedností

0	Zelenáč	Postava se tímto oborem v životě prakticky nezabývala. Ví o něm jen to, co je běžně známé.
1	Začátečník	Postava se tento obor nějaký čas učila, nebo se jí prostě v životě přihodilo, že se jím zabývat musela, případně má pro tuto činnost vloh. Rozumí základní terminologii a dokáže provést základní úkony spadající pod danou činnost.
2	Pokročilý, učeň, student	Postava se tento obor již několik let učí, případně se jím neškoleně zabývá větší část svého života, nebo má pro tuto činnost opravdu velké nadání. V běžných situacích dokáže tuto dovednost používat samostatně.
3	Profesionál, vystudovaný odborník	Postava v tomto oboru ukončila vzdělání či výcvik a věnuje se mu i v praxi. Touto činností se bez problémů užívá. Průměrně nadaným osobám toto hodnocení vydrží až do konce života.
4	Veterán, předák, doktor věd, uznávaný umělec	Postava prošla vynikajícím výcvikem či studiem, případně má pro tento obor výjimečné nadání a měla dostatek příležitostí procvičovat jej v praxi.
5	Expert	Postava je uznávaným expertem v oboru.
6	Mistr	Postava má mnohaleté zkušenosti, je považována za mistra v oboru a je známa v širokém okolí.
7	Velmistr	Postava je nejlepší z nejlepších. Její jméno je známé i v několika sousedních zemích a všichni znalí oboru je vyslovují s úctou.
8	Arcimistr	Schopnosti postavy v daném oboru daleko přesahují možnosti běžných smrtelníků.
9	Legendární velmistr	Schopnosti postavy v oboru jsou legendární.
10	Legendární arcimistr	Schopnosti postavy v daném oboru hraničí s možnostmi polobohů.

Limit hodnocení dovedností

Každé povolání rozvíjí některé dovednosti přednostně některé naopak jen okrajově. Hlavní dovednosti povolání si můžeš pořídit až na stupeň 3, okrajové pouze na stupeň 1. Všechny ostatní dovednosti mají maximální hodnocení 2. Později při hře se bude tento limit zvyšovat spolu s tím, jak budeš získávat další úrovně zkušeností.

Válečník

Hlavní dovednosti: Fyzická zdatnost, Boj zblízka, Střelba, Vrhací zbraně

Okrajové dovednosti: Alchymie, Přírodní magie, Čarování

Hraničář

Hlavní dovednosti: Zálesácké učení, Přírodní magie, Léčitelství

Okrajové dovednosti: Alchymie, Čarování

Alchymista

Hlavní dovednosti: Alchymie, Učenost, Léčitelství

Okrajové dovednosti: Boj zblízka, Fyzická zdatnost

Kouzelník

Hlavní dovednosti: Čarování, Učenost, *Vůle**

Okrajové dovednosti: Boj zblízka, Fyzická zdatnost, Střelba, Vrhací zbraně

Zloděj

Hlavní dovednosti: Zlodějské praktiky, Jednání, *Šplh**

Okrajové dovednosti: Alchymie, Přírodní magie, Čarování

* *Vůle* je specializace sdružené dovednosti Jednání, *Šplh* je specializace Fyzické zdatnosti. Kouzelník tedy například může mít hodnocení Jednání jen 2, ale *Vůli* až 3.

Pořizování dovedností

Každý stupeň sdružené dovednosti stojí 4 profibody. Každý stupeň samostatné dovednosti stojí 1 profibod. Každá postava zdarma zná svůj rodný jazyk a ví, jak se má chovat v prostředí, kde vyrůstala, za tyto dovednosti tedy není třeba platit profibody.

Pořizování specializací sdružených dovedností

Každý bod hodnocení specializace nad hodnocení sdružené dovednosti stojí 1 profibod. Od každé sdružené dovednosti je možné mít až 3 specializace.

Hodnocení specializací podléhá stejnému limitu jako hodnocení sdružených dovedností. Pokud jsi tedy například válečník a chceš mít celou dovednost Boj zblízka na stupni 3, nemůžeš u ní mít žádné specializace.

Specializovat se je možné maximálně o dva body nad hodnocení sdružené dovednosti. Pokud tedy chceš mít například Uhýbání 3, musíš si nejprve pořídít Boj zblízka alespoň na stupni 1.

Přírodní magie, Čarování a Alchymie žádné specializace neobsahují (a není se tedy v nich možné specializovat), přestože se díky širší záběru jedná o sdružené dovednosti.

Příklad: Válečník Kagar si za 8 profibodů zvýší hodnocení Boje zblízka na stupeň 2 a za další 1 profibod se specializuje na Pádné zbraně 3. Při boji pádnými zbraněmi si tedy bude počítat hodnocení 3, při boji jiným druhem zbraní pouze hodnocení 2.

Jaké dovednosti vybrat?

Pokud nemáš představu, jaké dovednosti by se pro tvou postavu nejvíce hodily, tak určitě neuděláš chybu, když investuješ do hlavních dovedností svého povolání – ty totiž představují to, co se od tebe nejvíce očekává, a tedy co nejčastěji využiješ.

Pokud jste se nedomluvili na tom, že budete hrát vyloženě nebojová dobrodružství, tak by všichni kromě kouzelníků, kteří mohou bojovat pomocí kouzel, měli zvážit alespoň základy Boje zblízka nebo

alespoň jeho specializaci Uhýbání (tato specializace představuje schopnost uhnout většinu druhů útoků) a případně Střelbu nebo Vrhací zbraně podle toho, co se k postavě hodí. Je sice možné hrát i postavu, která bojovat vůbec neumí, ale může to znamenat, že bude při hře obtížněji hledat uplatnění.

Kromě toho existuje několik dovedností, na které je dobré nezapomenout, protože jejich znalost nebo neznalost může mít zvláštní význam:

Plavání

Pokud si nepořídíš samostatnou dovednost plavání (alespoň stupeň 1), nebudeš umět plavat.

Učenost (Matematika)

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

Učenost (Čtení a psaní)

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

Fyzická zdatnost (Výdrž)

Výdrž se nejvíce projeví v boji, a to zejména v obraně. Čím vyšší máš Výdrž, tím déle potrvá, než se zcela vyčerpáš a budeš pak moci bojovat už jen ze setrvačnosti. Kouzelníci se mohou naučit obranná kouzla a bránit se jimi, vysokou Výdrž tedy nepotřebují.

Jednání (Vůle)

Vůle je psychický ekvivalent fyzické Výdrže, důležitá je zejména pro kouzelníky.

Seznam dovedností

Tento seznam 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 pořídit.

Sdružené dovednosti

Sdružené dovednosti pokrývají drtivou většinu činností a situací, na které při hře narazíte, většinu profibodů je tedy vhodné utratit právě za ně.

Fyzická zdatnost

Cena: 4 profibody za každý bod hodnocení

Specializace: **Síla, Výdrž, Běh, Skok, Pochod, Šplh**

Boj zblízka

Cena: 4 profibody za každý bod hodnocení

Specializace: **Biče, Boj beze zbraně, Zápas, Nože a dýky, Šavle a meče (včetně tesáku), Pádné zbraně (sekery, kladiva, kyje, obušek), Řemdihy, Meč a štít, Pádná zbraň a štít, Řemdih a štít, Tyčové zbraně, Cepy, Uhýbání, Boj se dvěma zbraněmi** (každá kombinace kategorií zbraní je samostatná specializace),

Boj z jezdeckého zvířete (boj z jezdeckého zvířete s každou kategorií zbraní je samostatná specializace),
Škrtící šňůra

Boj zblízka zahrnuje schopnost bojovat se všemi druhy štítů a zbraní pro boj zblízka, kombinací zbraní a také beze zbraně. Kromě toho umožňuje bránit se Uhýbáním proti útokům zblízka, střelnými a vrhacími zbraněmi a dokonce i některými kouzly.

Střelba

Cena: 4 profibody za každý bod hodnocení

Specializace: **Foukačka, Prak, Tyčový prak, Kuše, Luky, Střelba z jezdeckého zvířete** (střelba z jezdeckého zvířete s každou kategorií střelných zbraní je samostatná specializace), **Střelba ze dvou minikuší**

Střelba umožňuje účinně používat všechny druhy ručních střelných zbraní.

Vrhací zbraně

Cena: 4 profibody za každý bod hodnocení

Specializace: **Vrhací dýky, Vrhací hvězdice, Vrhací šipky, Kameny a granáty, Vrhací disk, Vrhací sekery, Oštěpy, Vrh z jezdeckého zvířete**

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

Cena: 4 profibody za každý bod hodnocení

Sdružená dovednost Přírodní magie představuje znalost postupů vyvolávání hraničářských kouzel. Může se ji naučit každý, ale jen hraničář s její pomocí dokáže kouzlit. Po ostatní povolání tato dovednost představuje pouze znalost účinků hraničářských kouzel a schopnost poznat, jaké zaklínadlo hraničář použil.

Zálesácké učení

Cena: 4 profibody za každý bod hodnocení

Specializace: **Lov, Stopování a zametání stop, Plížení, Líčení pastí na zvěř, Znalost divočiny, Krocení a cvičení zvířat, Rybaření, Bylinkářství, Vnímání**

Zálesácké učení sdružuje dovednosti potřebné k přežití a orientaci v divočině.

Léčitelství

Cena: 4 profibody za každý bod hodnocení

Specializace: **Léčení, První pomoc, Pitva, Výroba léčiv a protijedů, Bylinkářství, Znalost jedů a protijedů, Anatomie**

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

Alchymie

Cena: 4 profibody za každý bod hodnocení

Sdruženou dovednost Alchymie se může naučit každý, ale jen alchymista může s její pomocí vyrábět magické předměty či substance. Pro ostatní povolání tato dovednost znamená pouze znalost alchymistických surovin a výrobků.

Čarování

Cena: 4 profibody za každý bod hodnocení

Sdružená dovednost čarování představuje znalost postupů sesílání kouzelnických zaklínadel. Naučit se jí může každý, ale pouze kouzelník dokáže s její pomocí kouzlit. Pro ostatní povolání tato dovednost představuje jen znalost zaklínadel a schopnost poznat, jaké kouzlo kouzelník sesílá.

Dovednost Čarování se také používá při sesílání kouzel pomocí magických předmětů a svítek. Seslat kouzlo pomocí předmětu je sice s obtížemi možné i bez znalosti Čarování, ale čím vyšší má postava hodnocení této dovednosti, tím bude takto seslané kouzlo účinnější a tím větší bude šance, že se jí to podaří. Z tohoto důvodu se Čarování často učí alchymisté, ti totiž dokáží takové magické předměty vyrábět.

Učenost

Cena: 4 profibody za každý bod hodnocení

Specializace: **Anatomie, Architektura, Astrologie, Čtení a psaní, Filosofie a teorie magie, Geografie, Heraldika, Historie, Matematika, Navigace, Teologie, Právo, Logické hry** (například šachy), **Znalost cizího jazyka**

Postava s nulovým hodnocením Učenosti neumí číst ani psát. Postava v rámci hodnocení Učenosti může umět až tolik cizích jazyků, kolik činí toto hodnocení. Rodný jazyk umí každá postava zdarma a do tohoto počtu se tedy nepočítá.

Jednání

Cena: 4 profibody za každý bod hodnocení

Specializace: **Etiketa a zjišťování informací, Přetvářka a lhaní, Vyjednávání, Uplácení, Zastrahování a vydírání, Vyslýchání, Rétorika, Znalost mysli, Vyučování, Vůle**

Zlodějské praktiky

Cena: 4 profibody za každý bod hodnocení

Specializace: **Líčení a zneškodňování pastí, Otevírání zámků, Šifry, Odezírání ze rtů, Padělatelství, Nenápadnost, Ostražitost, Plížení, Vnímání, Hledání, Schovávání předmětů, Zlodějská gesta, Falešná hra, Uzlování a únik z pout, Vybírání kapes, Odhad ceny, Znalost podsvětí, Znalost postupů městské stráže**

Zlodějské praktiky zahrnují širokou škálu schopností a znalostí užitečných zejména v městském prostředí, ale také třeba při průzkumu opuštěného podzemí či při pronikání do střeženého paláce.

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

Společenská či hazardní hra, Mučení, Herectví, Obchod, Velení, 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

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 si 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 vyžebrať 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 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 vydrží osobního sluhu.

Boháč

10 zl / měsíc

Takto žijí nižší šlechtici, zámožní obchodníci či bohatí měšť'ané. Bylí obvykle v rodovém sídle případně vlastní výstavní městský dům. Cestují v 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 tvorbě postavy se živobytí nepořizuje za zlat'áky, ale za profibody, viz **Tabulka zdrojů a živobytí**. Takto pořízená úroveň živobytí představuje to, jak si tvá postava žila před začátkem hry a obsahuje předplacené náklady na první měsíc herního času. Po jeho uplynutí budeš muset zaplatit příslušnou částku, jinak tvá úroveň živobytí klesne. Náklady lze rozpočítat i na jednotlivé dny.

Na první úrovni můžeš začínat nejvýše s živobytím měšť'ana. V průběhu hry pak toto omezení padá, budeš si moci žít jakkoliv ti to tvé jmění dovolí.

Tabulka zdrojů a živobytí

Cena v profibodech	Úroveň živobytí	Počáteční zdroje	Měsíční náklady
0	Žebrák	5 zl	0 zl
1	Chud'as	20 zl	1 zl
5	Měšť'an	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 chuděse nemusí zvlášť platit za částky do hodnoty 1 denáru, měšťan nemusí počítat útraty až do ceny jednoho stříbrného, boháč počítá jen nákupy za zlaták 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 tom, 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 oblečení	1 zl
Honosné oblečení	12 zl

Výbava na cesty a dobrodružné výpravy

Tábornické potřeby (včetně torny)	1 zl
Celta	1 zl
Stan pro dvě osoby	2 zl
Stan pro osm osob	5 zl

Svítilna a svítivo

Lampový olej (1 keramická lahev, vydrží svítit 6 hodin)	2 dn
Olejová lampa, lucerna	1 st
Směrová olejová lampa či lucerna	1 st, 2 dn
Lucerna s okenicemi	2 st
Hornický kahan	8 dn
Zlodějská lucerna	8 st
Svíce (vydrží svítit 1 hodinu)	5 mk
Lucerna na svíci	4 dn
Louč (vydrží svítit 1 hodinu, je menší a lehčí než pochodeň)	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

Alchymistické potřeby

Skleněná lahev (1 čtvrtka)	5 dn
Baňka, flakónek	1 dn/kus
Alchymistická aparatura (přenosná, ve speciální truhlici)	5 zl
Alchymistická laboratoř (nepřenosná)	100 zl
Magické suroviny (cena za 1 mag)	1 zl

Alchymistické předměty

Seznam předmětů, které dokáže alchymista vyrobit, nalezněš v popisu zvláštních schopností alchymisty	5 * výrobní cena předmětu
--	---------------------------

Šplhací náčiní

Lano (10 sáhů)	1 st
Provazový žebřík (10 sáhů)	2 st
Kotvička	5 dn
Kladkostroj	1 st

Zlodějské potřeby

Sada zlodějského náčiní	2 zl
Nášlapné ježky (za hrst)	2 dn
Speciální šplhací potřeby (lezací drápy, skoby atp.)	5 st
Líčida (herecká)	2 dn
Padělatelské náčiní	2 zl

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
- Čutora (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
- Nůž
- 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 výpravy 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. Úroveň 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 obyčejné a honosné, přesto je však vhodné si rozmyslet, jak oblečení postavy působí: Zda postava vypadá jako dobrodruh na cestách, voják, nebo třeba usedlý obchodník či učeneček.

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 (Silou).

Zlodějská lucerna

Tato speciální směrová lucerna je upravena tak, aby se dala snadno zavěsit (například na krk). Kromě toho je odolná proti nešetrnému zacházení a má speciální clonu, díky které lze regulovat záběr světelného kužele. Její největší nevýhoda je, že její používání je většinou spojováno s nekalými aktivitami.

Alchymistické předměty

Výrobní náklady každého předmětu jsou dány součtem ceny základu předmětu, ceny nemagických surovin a ceny magických surovin (zde se počítá 1 zl za každý mag). Pokud si postava předmět kupuje od obchodníka, zaplatí za něj pětinasobek této ceny. Při tvorbě postavy můžeš takto pořídit pouze předměty, které se může naučit vyrábět alchymista na první úrovni.

Speciální šplhací potřeby

Tyto pomůcky neposkytují bonus, pouze umožňují šplhat v terénu, kde by to jinak nešlo, případně zmírňují následky pádu.

Sada zlodějského náčiní

Tato sada obvykle 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).

Nášlapné ježky

Postavy, které vkročí na místo, kde jsou nášlapné ježky rozsypané, si počítají postih -1 za náročný terén. Tento postih se vztahuje i k hodům na plížení. Obtížnost všimnutí si rozsypaných ježků je 3, PJ ji ale může snížit nebo zvýšit podle toho, jak moc jsou na terénu vidět. Jedna hrst nášlapných ježků pokryje zhruba jeden čtvereční sáh.

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

Zatím jsi určil pouze to, co a jak dobře bude postava vlastnit a umět – to však ale moc neříká o tom, jak se bude chovat. Válečník například může být stejně tak čestný a statečný, jako podlý a zbabělý a je na tobě, aby sis rozmyslel, jak bude tvá postava reagovat na různé situace a jak bude jednat s ostatními.

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

různé zajímavé zvyky, například že každé ráno cvičí, nebo že s sebou vždycky nosí soudek dobrého piva.

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

Pamatuj na to, že tvorba postavy určením jejích schopností a nástřelem charakteru ani zdaleka nekončí. Právě naopak, s každým dalším prožitým dobrodružstvím se bude utvářet a nezřídka i měnit. Charakter postavy, na rozdíl od schopností a dovedností, ostatně ani není možné vyjádřit čísly a pravidly, ale jen a pouze tím, jak budeš za svou postavu hrát, jednat a rozhodovat. Ničemu nevádí, pokud si předem vymyslíš vlastnost (třeba lakomost), která ti pak při vlastním hraní k postavě nesedne. Tví spoluhráči ostatně ani nebudou vědět, jak jsi charakter postavy původně plánoval, ale udělají si o ní obrázek až na základě jejího jednání ve hře.

Zvláštní schopnosti podle povolání

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

Speciální dovednosti

Některé zvláštní schopnosti, byť umožňují něco neobvyklého, co se nemůže naučit každý, se herně používají stejně, jako by šlo o dovednosti. Tyto schopnosti mají stejně jako samostatné dovednosti 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 obvyklé dovednosti. Speciální dovednosti mají stejný limit hodnocení jako hlavní dovednosti povolání (při tvorbě postavy tedy mohou být nejdříve na trojce).

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 je případem použití dovednosti, a také se stejně vyhodnocuje (viz kapitola **Hraní hry – Použití dovedností**). Při sesílání hraničářských kouzel se používá dovednost Přírodní magie, k sesílání kouzelnických kouzel slouží dovednost Čarování.

Hod na seslání

Postava, která kouzlo sesílá, hází na seslání:

Hod na seslání = Sesílací dovednost + Modifikátory + 1k6
--

Pokud se cíl chce efektu kouzla vyhnout, tak se brání dovedností uvedenou v popisu kouzla, nebo jakoukoliv jinou, která vám přijde vhodná k obraně před daným kouzlem nebo k odolávání před jeho účinky.

Hod na odolání kouzlu = Obranná dovednost + Modifikátory + 1k6
--

Pokud se cíl kouzlu nebrání, nebo pokud kouzlo nemá žádný cíl, který by se mohl chtít bránit, tak jde o dovednostní zkoušku s nulovou obtížností, místo Hodu na odolání tedy PJ hází 0 + 1k6. Stejně jako u každého ověření dovednosti je seslání kouzla úspěšné, pokud v Hodu na seslání padlo stejně nebo více než obránci na obranu, případně Pánovi jeskyně na určení obtížnosti.

Jak se kouzla vyhodnocují v boji popisuje kapitola **Boj**.

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 hodům 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).

Opakování pokusů o seslání kouzla

Opakovaný pokus o seslání kouzla se vyhodnocuje stejně jako opakované použití dovednosti (viz kapitola **Hraní hry – Použití dovedností**). To znamená, že pokud opakované úspěšné seslání kouzla nezpůsobí další změnu stavu cíle, tak se při opětovném seslání nehází znovu na seslání, ale použije se předchozí výsledek. Opakování pokusu o seslání může v takovém případě mít smysl, pokud se změní okolnosti. Pokud například hraničář neuspěje v pokusu o seslání kouzla *Uzdrav pošramocení* bez použití magenergie, tak může uspět, když při druhém seslání jeden mag spotřebuje (bonus +3 k hodům na seslání za použití magenergie se přičte k výsledku předchozího hodu na seslání a pokud takto upravený výsledek dorovná nebo přesáhne výsledek předchozího hodu na obtížnost nebo na obranu, tak opakovaný pokus uspěje).

Příklad: Kouzlo *Uzdrav pošramocení* účinkuje na každé zranění jen jednou, opakované úspěšné seslání tudíž stav cíle už dále nemění, a proto se na opakované seslání tohoto kouzla znovu nehází. Stejně tak se znovu nehází při opakovaném seslání kouzla *Hypnóza* (jednou zhypnotizovaný cíl už nelze zhypnotizovat více), ale při opakovaném seslání kouzla *Modrý blesk* se znovu hází, protože další blesk může ten samý cíl zranit ještě víc, než jej zranil blesk předchozí.

Seslání kouzel bez zaklínání a gestikulace

Seslání 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 hodům na seslání za použití magenergie. Takto je možné seslat i kouzla, která použití jednoho magu vyžadují. Seslání pak bude stále stát jen 1 mag a bude dosaženo efektu vyžadujícího použití magu, ale bez bonusu k hodům na seslání.

Rušení aktivních kouzel

Kouzelník nebo hraničář může jím seslané kouzlo kdykoliv zrušit, stačí mu na to prostě pomyslet. Není však možné takto nechat zmizet hmotu kouzlem stvořenou (například u kouzla *Nebezpečné ovoce*) ani zvrátit fyzické důsledky působení kouzla (například zranění *Modrým bleskem*).

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 sesilatelem 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 sesilatel 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 mluví 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 sesilatel útoku neubrání (útok může být i pokus do něj strčit a seslání 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 hodu 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

naladění 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 trvá jedno kolo (je to komplexní akce, viz kapitola **Boj**). Vyhodnocuje se jako dovednostní střet, válečník použije své hodnocení Zastrašení a může získat bonus za dovednostní fintu (pokud například jednomu skřetovi usekne hlavu, tak na zastrašení zbývajících určitě dostane bonus +2). Zastrašovaný hází svou Vůli 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 Vůle svých členů s tím, že ostatní členové mohou poskytnout bonus podle pravidla pro **Spolupráci více postav** (v kapitole **Použití dovedností**). Jednotlivci, kteří se do skupiny sami neřadí, si hází každý zvlášť.

PJ může válečníkovi 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.

Zastrašení 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.

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. Přesný výpad je možné kombinovat s fintami i se všemi ostatními speciálními akcemi.

Útok na dva cíle

Cena: 2 profibody

Požadavky: 5. úroveň

Válečník s touto schopností může v boji zblízka za cenu jednoho bodu Výdrže 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 šipy současně, či s vrhacími zbraněmi, pokud v každé ruce drží jednu. Útok na dva cíle není možné použít současně s akcí Mocný útok. Útok na dva cíle může těžit z bonusu za připravenou útočnou fintu, bonus je ale pouze +1 na každý hod na útok.

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: 2 profibody

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 Zálesáckého učení (Ochočování) 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 Zálesáckého učení (Ochočování).

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). Na čtvrté úrovni si můžeš pořídit pouze jedničkové hodnocení vybrané mimosmyslové schopnosti a zvýšit je na dvojku budeš ale moci až při dalším přestupu na vyšší úroveň (tedy na pátou), a to vždy jen o 1 při každém přestupu (až do maxima hodnocení dovedností), protože platí, že při každém přestupu si můžeš hodnocení libovolné dovednosti zvýšit nejvýše o 1 (viz kapitola **Zkušenost – Přestup na další úroveň zkušenosti**).

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 Vůle. Pokud už hraničář žádné volné body Vůle nemá, nemůže žádné další mimosmyslové schopnosti použít, dokud si neodpočine (viz. **Odbourávání 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 Vůle nebo 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 – platí pro něj stejná pravidla jako pro útok na postavu sesílající kouzlo (viz popis parametru **Vyvolání** v kapitole **Sesílání kouzel**).

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 Telekineze v hrůvnách. 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 přemístěvaný 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 Vůle). 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 odemýká 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 roznítit oheň. Hodnocení schopnosti udává, jak obtížně zápalný materiál dokáže hraničář nechat vzplanout.

Hodnocení 1 zapálí jen velmi 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 hřiven materiálů.

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 za jedno kolo (použitím komplexní akce, viz kapitola **Boj**). Opětné 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.

Nejobvyklejší případ použití telepatie 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 cíl nevyspí nebo nepobere z případného bezvědomí (jeho mysl zkrátka musí alespoň na čas úplně „vypnout“, aby byl blok odstraněn). Takto se „uzavřít“ se cíl může 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 Vůle, 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 Vůlí. Pokud hraničář neuspěje o 3 nebo více, tak nejen že si nic nepřechte, 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 Vůle (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 cíl 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 ponouknout 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 se může naučit sesílat kouzla. Jsou svázaná především s jeho způsobem života - umožňují léčit, rozmlouvat se zvířaty, apod. Stejně jako jakoukoliv jinou zvláštní schopnost i kouzla se je však třeba nejprve naučit – **každé stojí dva profibody**. Naučená kouzla pak postava může používat kdykoliv a zcela bez omezení, ale takto seslaná jsou obvykle poměrně slabá. Pokud chce jejich účinek zvýšit, může k tomu použít magenergi.

Hraničář získává magenergií rozjímáním a meditací. Tento rituál trvá zhruba deset minut 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 magenergií nezíská (ale ani neztratí, pokud mu nějaká zbývá po předchozí meditaci), nový pokus ale bude opět trvat celých deset minut. 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 sesílání 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

požadavky: 1. úroveň

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

požadavky: 1. úroveň

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 k nalezení stopy a jejímu následnému sledování. Pokud stopování přeruší (například kvůli boji nebo odpočinku), účinek kouzla vyprchá a bude jej případně muset seslat znovu (a znovu zaplatit jeden mag).

Najdi zvíře

požadavky: 2. úroveň

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 žízal, chrousti). Je také možné ho používat jen ve volné přírodě, tj. nikoliv v podzemí, ve městě apod.

Efekt kouzla po seslání nepřetrváá, 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

požadavky: 3. úroveň
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 v průběhu latentní fáze nebo před skončením fáze působení jedu, tak se nebezpečnost jedu sníží o 1 a v případě posílení kouzla jedním magem dokonce o 2.

Uzdrav pošramocení

požadavky: 1. úroveň
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 (ale opětovné seslání se silnějším účinkem, například díky použití magenergie, přebije předchozí seslání s účinek slabším) a závažná zranění vyléčit nedokáže.

Zranění způsobená jedem je takto možné účinně vyléčit až po skončení doby působení jedu. Po tuto dobu je totiž jed aktivní v těle oběti a použití kouzla *Uzdrav pošramocení* by sice pacientovi krátkodobě ulevilo, ale jed neodstranilo (na to je třeba použít kouzlo *Neutralizuj jed*).

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

požadavky: 2. úroveň
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

požadavky: 5. úroveň
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.

Alchymista

Hlavní síla alchymisty není v jeho zvláštních schopnostech, ale v možnosti naučit se vyrábět různé podivuhodné předměty – kouzelné lektvary, hůlky, svitky, 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 jednokolovém zkoumání (jedna komplexní akce, viz kapitola **Boj**) 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 ji 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 výtahy, 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 magenergie. 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.

Suroviny do začátku

Při tvorbě postavy máš k dispozici suroviny v hodnotě 20 zl a magické suroviny obsahující dohromady 10 magů – mohou to být například suroviny, které jsi dostal od svého mistra v průběhu výcviku za to, že jsi mu pomáhal s jeho prací. Další si pak můžeš nakoupit za počáteční zdroje (za které nakupuješ ostatní výbavu), a to včetně magických surovin (v poměru 1 zl za 1 mag obsažený v surovinách). Můžeš si vybrat, jestli budeš začínat se surovinami v nezpracované podobě, nebo za ně rovnou (před hrou) vyrobíš nějaké

předměty – samozřejmě ale jen ty, které ses naučil vyrábět.

Později při hře (ani při postupu na vyšší úrovni) už však žádné suroviny takto automaticky dostávat nebudeš, budeš si je muset buď nakoupit, nebo je najít v průběhu dobrodružství.

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 magenergií, 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 zbylí). 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 obyčejné nemagické suroviny, zato však potřebuje zvláštní krystal zvaný *astron*. Může si ho buď koupit (cena se obvykle pohybuje kolem 100 zlatých), nebo se naučit příslušný recept a vyrobit si jej sám. Nejdůležitější vlastností astronu je, že je do něj možné převést magenergií 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 nabit, je rovna jeho hodnocení dovednosti Alchymie. Magenergií 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, který 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 (démonovo maximum je vždy uvedeno v popisu předmětu), 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.

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 Hodu 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 hodů 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 formulí kouzla, které chce pomocí předmětu seslat. Postava musí příslušnou formulí znát, aby mohla s pomocí předmětu kouzlit, ty se jí však učit nemusíš – stačí, když oznámíš, jaké kouzlo chce tvá postava seslat. Pomocí předmětů není možné kouzlit bez zařikávání a gestikulace.

Dobíjení magenergie démonů pomocí astronu

Alchymista dokáže dobít magenergie démonů, které dokáže přivolat (musí se tedy jednat o předmět, který alchymista umí vyrobit) i jinak, než je uvedeno v popisu předmětu. Magenergie musí nejdříve převést do svého astronu a poté ji z astronu převede démonovi. Tato operace trvá zhruba minutu a umožňuje démonovi předat jen tolik magenergie, kolik mu chybí do jeho maxima.

Seznam alchymistických předmětů

Na dalších řádcích najdeš seznam všech předmětů, které se alchymista může naučit vyrábět, **každý za 2 profibody**. 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 magenergie 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 spotřebovuje.

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 jejich 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. Přejde 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 vstřebávány. *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 rychlosti

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

Bezhluchý luk

Blyštivý štít

Meč noci

Ohnivý meč

Plášť

Prstěny

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, viz kapitola **Boj**). Pomazání se olejem trvá 2 kola plus případné sundání rukavic či helmy.

Antigravitační cloumák

požadavky: 3. úroveň, Alchymie 3
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 beztíže. Nemůže volně „létat“, ale může např. slézat zeď bez obavy z pádu. Může při 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

požadavky: 2. úroveň, Alchymie 3

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

požadavky: 5. úroveň, Alchymie 4

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 zbraň, 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. Zrak postavy není ovlivněn, postava normálně vidí, fyzický svět a může používat infravidění i hobití čich. Sluchem (i ultrasluchem), čichem a hmatem ale vnímá pouze od jiné nehmotných tvory a předměty. Neviděné (zvláštní kategorie nehmotných a neviditelných nestvůr) postava pod vlivem *éterického oleje* zrakem nevidí, ale pokud je to kroll, může jejich tvar zachytit ultrasluchem (a tedy s nimi bojovat tak, jako by bojovala s obyčejným neviditelným protivníkem detekovatelným ultrasluchem).

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 od vstupního bodu, kde se může celá zhmotnit a až tam efekt lektvaru vyprchá.

Lektvar chladných vod

požadavky: 4. úroveň, Alchymie 3

magenergie: 1 mag

suroviny: 2 zl

základ: voda

trvání: 30 minut

výroba: 5 minut

použití: požití

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

Lektvar mlhovina

požadavky: 4. úroveň, Alchymie 4
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 jen 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.

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, hohbití čich ani ultrasluch).

V mlžné formě je také možné „protékat“ skrze tenké otvory, pukliny, klíčové díry 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 od vstupního bodu, kde se může celá zhmotnit, a až tam efekt lektvaru vyprchá.

Lektvar obří síly

požadavky: 2. úroveň, Alchymie 2
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 (Síla je specializace Fyzické zdatnosti) zvýší o 2.

Lektvar rudého kříže

požadavky: 1. úroveň, Alchymie 1
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, kudůk 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

požadavky: 5. úroveň, Alchymie 4
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

požadavky: 3. úroveň, Alchymie 3
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 všim, 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 (a to i do záporu), 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 (zaokrouhleno dolů).

Megacloumák

požadavky: 1. úroveň, Alchymie 2
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

požadavky: 4. úroveň, Alchymie 4
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

požadavky: 1. úroveň, Alchymie 2
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

požadavky: 3. úroveň, Alchymie 3
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 hodnocení Běhu a Bojové rychlosti. Na její účinné ani obranné číslo lektvar rychlosti nemá vliv.

Dočasné - svitky

Nepoužitý svitek je rulička opatřená pečetí. Všechny svitky zde uvedené mají zvláštní pečeť, podle níž kdokoli 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

požadavky: 4. úroveň
magenergie: 2 magy
suroviny: 7 zl
základ: pergamen
trvání: 30 minut
výroba: 10 minut

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

Svitek ochrany před nemrtvými

požadavky: 1. úroveň
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

požadavky: 2. úroveň
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

požadavky: 3. úroveň
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

požadavky: 5. úroveň
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

požadavky: 4. úroveň
magenergie: 2 magy
suroviny: 7 zl

Kruh ochrany před nemrtvými

požadavky: 1. úroveň
magenergie: 1 mag
suroviny: 2 zl

Kruh ochrany před neviděnými

požadavky: 2. úroveň
magenergie: 1 mag
suroviny: 4 zl

Kruh ochrany před démony

požadavky: 3. úroveň
magenergie: 1 mag
suroviny: 6 zl

Dočasné - *ostatní*

Detekční hůlka

požadavky: 4. úroveň, Alchymie 3
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, poklapy 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 aktivčního 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 +2 k následnému testu Zlodějských praktik (Hledání) na nalezení otevíracího mechanismu.

Lakmusový papírek

požadavky: 1. úroveň, Alchymie 1
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

požadavky: 3. úroveň, Alchymie 3
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 utlumen (například kouzlem), píšťalka nebude účinkovat (ale ani nevyčerpá jedno z použití).

Trvalé - zbraně a zbroje

Ohnivzdorná zbroj

požadavky: 3. úroveň
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.

Bezhluchný luk

požadavky: 5. úroveň
magenergie: 10 magů
suroviny: 40 zl
základ: dlouhý luk
výroba: 1 hodina
nástroje: astron
sféra: 5

Tento očarováný luk střílí naprosto nehlučně (o 1 snižuje postih k hodu proti odhalení střelce po útoku ze zálohy) a dokáže obejít dokonce i detekční schopnost poplašného pláště.

Blyštivý štít

požadavky: 2. úroveň
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). Použití této schopnosti zabere jedno kolo (jde o komplexní akci, viz kapitola **Boj**) a zahrnuje pronesení slova „Amaurosa“. Každé použití stojí démona 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 démonova magenergie doplní na maximum tří magů.

Meč noci

požadavky: 4. úroveň
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 zražení. 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

požadavky: 2. úroveň
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 3 magy), díky níž může vyvolávat kouzla *oheň* a *světlo*. Magenergie démona se dobíjí vložením

čepele do otevřeného ohně po dobu alespoň pěti minut. Postava při tom musí meč držet, nestačí jej do ohně položit.

Očarovaná hvězdice

požadavky: 1. úroveň
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

požadavky: 2. úroveň
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 rozbouřená, tak bez znalosti Akrobacie skoro až nemožná.

Prsten knížete D'Raguly

požadavky: 3. úroveň
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 4 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 proti němu tato ochrana končí.

Prsten uhranutí

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

Démon v tomto prstenu disponuje vlastní magenergií (4 magy), díky níž může uživatel sesílat tato kouzla:

Zenerova karta
Hypnóza
Sugesce

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

Sluneční prsten

požadavky: 4. úroveň
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
Modrý blesk
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 magenergie 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

požadavky: 4. úroveň
magenergie: 40 magů
suroviny: 28 zl
základ: ebenové dřevo (1 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 Vůle. 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
Modrý blesk
Zlom kouzlo

Jinak než zachytáváním kouzel nebo převodem magenergie z astronu hůlku nabít nelze.

Elfi boty

požadavky: 1. úroveň

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

požadavky: 1. úroveň

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

požadavky: 2. úroveň

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

požadavky: 3. úroveň
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

požadavky: 2. úroveň
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

požadavky: 3. úroveň, Alchymie 3
magenergie: 2 magy
suroviny: 6 zl
základ: železná koule (1 st), dřevěné uhlí
výroba: 1 hodina

Tento předmět vypadá jako železná koule (asi 30 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.

Pravidla pro určení efektu exploze najdeš v kapitole **Boj – Granáty a výbušniny**. Efekt výbuchu má poloměr 5 sáhů, síla exploze je rovna (hodnocení Alchymie výrobce) + 4 a zranění je +6.

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

Ohnivá hlína

požadavky: 1. úroveň, Alchymie 2

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).

Pravidla pro určení místa dopadu a efektu exploze najdeš v kapitole **Boj – Granáty a výbušniny**. Efekt výbuchu ohnivé hlíny má poloměr 3 sáhy, síla exploze je rovna (hodnocení Alchymie výrobce) + 2 a zranění je +5.

Ohnivá hlína způsobuje ohnivé zranění, cíle si tedy od něj kromě pokrytí nebo kvality zbroje (podle velikosti přesahu útoku) mohou odečíst případnou odolnost proti zranění ohněm a je ji možné použít k zapálení snadno zápalného materiálu (třeba suché doškové střechy).

Nemagické - jedy

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

Pokud jed působí skrze otevřené zranění a je jím potřena zbraň, tak každý zásah tou samou otrávenou zbraní snižuje sílu naneseného jedu o 1. Opakovaný zásah stejného cíle sílu jedu nezvyšuje.

Někoho otrávit je možno pouze zbraní, které může způsobovat otevřená zranění. Potřít jedem obušek tedy nemá žádný smysl, ale je možné někoho otrávit kyjem opatřeným ostny. K otravě při zásahu takovou zbraní pak dojde vždy, kromě případů, kdy rána neprojde zbrojí (tedy když se od zranění odečítá kvalita zbroje a samotná KZ sníží výsledné zranění na 0). Ve všech ostatních případech (když cíl žádnou zbroj nemá, nebo když se od zásahu odečítá pokrytí a nikoliv KZ) k otravě dojde, a to i v případech, že je výsledné zranění nulové (ať už proto, že se jednalo o zásah s přesahem nula a zbraň má nulový bonus ke zranění, nebo díky tomu, že cíl použil Výdrž na snížení zranění). Nulové zranění v tomto případě odpovídá škrábanci, který sice není sám o sobě nebezpečný, ale přesto se jedná o otevřené zranění a jed tudíž může působit.

Při otravě různými jedy se způsobené zranění nesčítá. Neutralizovat je ale potřeba každý 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 o nějakou hodnotu, 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 připíše 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 Léčitelství (Znalost jedů) 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

požadavky: 2. úroveň, Alchymie 2

Magenergie: žádná

Suroviny: 4 zl

Základ: olej

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

požadavky: 4. úroveň, Alchymie 4

Magenergie: žádná

Suroviny: 7 zl

Nástroje: Aparatura

Základ: mošt

Výroba: 1 hodina

Síla jedu: 3, zranění 9 + 1k6

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 granátem na nějaké místo (podle pravidel v kapitole **Boj – Granáty a výbušniny**) s tím, že „síla exploze“ je rovna hodnocení Alchymie toho, kdo Jablečnou vůni vyrobil a stejně jako u výbuchů klesá o 1 za každý sáh vzdálenosti cíle od místa dopadu flakónku, poloměr zasažené oblasti jsou dva sáhy a zásah plynem sám o sobě nezpůsobí žádné zranění,

místo toho je cíl otráven (otrava pak probíhá stejně jako třeba při zásahu otráveným šípem). Zbroj cíli nijak nepomůže, plyn se totiž pod ni snadno dostane a vstřebá se kůží.

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

Kurare

požadavky: 3. úroveň, Alchymie 3

Magenergie: žádná

Suroviny: 6 zl

Základ: borůvková šťáva

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

požadavky: 1. úroveň, Alchymie 1

Magenergie: žádná

Suroviny: 1 zl

Základ: vlčí mor (rostlina)

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

požadavky: 5. úroveň, Alchymie 4

Magenergie: 1 mag

Suroviny: 30 zl

Nástroje: Aparatura

Základ: voda

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

požadavky: 2. úroveň, Alchymie 3

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

požadavky: 1. úroveň, Alchymie 3

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. Prázdny 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

požadavky: 1. úroveň, Alchymie 2

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. Stejně jako jakoukoliv jinou zvláštní schopnost i kouzla se je však třeba nejprve naučit – **každé stojí dva profibody**. 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 deset minut 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 celých deset minut. 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
- Modrý blesk
- Montvho čardáš
- Najdi neviděné
- Nebezpečné ovoce
- Neviditelnost
- Oheň
- Ohn ivý déšť
- Protoplazma
- Rychlost
- Sugesce
- Světlo
- Ticho
- Tma
- Vodní dech
- Zaklep

Zamkni
Zelené blesky
Zenerova karta
Zlom kouzlo

Dým *Fumideó*

požadavky: 1. úroveň

dosah: 0

rozsah: kdekoliv do vzdálenosti 12 sáhů

vyvolání: 1 kolo

trvání: 10-60 minut

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 hodnocením nějaké vhodné umělecké dovednosti (sochařství nebo malování). Pokud kouzelník žádnou uměleckou dovednost nezná, požadovaný tvar bude jen hodně přibližný

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. Pokud sešle nový *Dým* před tím, než vyprší trvání původního kouzla, starší dým zmizí.

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*

požadavky: 1. úroveň

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 svázan, přenesení se i s pouty, je-li někde přivázan nebo připoután, není jej možné přenést (protože sám nedokáže zvednout to, k čemu je připoután).

Hypnóza *Sómnos*

požadavky: 2. úroveň

dosah: 5 sáhů

rozsah: 1 humanoidní osoba

vyvolání: 1 minuta

trvání: 10-30 minut

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 (začne například slézat dolů z ochozu věže, ale neprobodne se mečem). Není také možné *hypnózou* (a ani posthypnotickým příkazem) někoho donutit, aby prozradil něco, co sám považuje za tajemství, a to ani slovem, ani činem (tedy nejen že neprozradí heslo otevírající magickou truhlu, ale ani ji sám neotevře).

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: „Vyhybej se dotyku zlata,“ ale není možné postavě uložit nějaký pocit, například: „Nesnášiš 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 zadán nejpozději.

Levitace *Planere*

požadavky: 3. úroveň

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*

požadavky: 1. úroveň

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 (není možné jej použít při pasivní obraně) a je možné jej vyvolat dokonce i v posledním kole sesílání nějakého jiného kouzla (bez postihu -2 za pasivní obranu). Postava místo hoďu na obranu použije výsledek hoďu na seslání *magického štítu*.

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

Mágův velký mix *Magomegamix*

požadavky: 4. úroveň

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 hodů 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 *mágoва 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 nic pamatovat).

Melenina krása *Melenebeau*

požadavky: 3. úroveň

dosah: dotyk

rozsah: 1 postava

vyvolání: 5 kol

trvání: 1 hodina

vyžaduje použití 1 magu

Melenie byla jednou z těch čarodějek, které neprosluly 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 rajske 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*

požadavky: 4. úroveň

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 b́arak*

požadavky: 1. úroveň

dosah: 10 sáhů

rozsah: 1 protivník

vyvolání: 1 kolo

Z kouzelníkových očí směrem k cíli vyšlehně modrý blesk. Vyhodnocuje se jako útok kouzlem (tedy jako hod na seslání) s bonusem +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.

/*

modrý *1 cíl* +0/+5

zelené *2 cíle* -1/+6

žluté *3 cíle* -1/+5

fialové *4 cíle* -1/+4

rudé *5 cílů* -1/+3

černý blesk *1 cíl* +2/+2

*/

Montyho čardáš *Montymero*

požadavky: 2. úroveň

dosah: 10 sáhů

rozsah: až 3 inteligentní protivníci

vyvolání: 1 kolo

trvání: 5 kol

obránná dovednost: Jednání (Vůle)

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 (viz kapitola **Boj – Pasivní obrana**). Při prvním utrpěném zranění však efekt kouzla pomine.

Najdi neviděné *Heurískon avidia*

požadavky: 1. úroveň

dosah: 0

rozsah: všude do osmi sáhů od kouzelníka

vyvolání: 1 kolo

trvání: 10 minut

vyžaduje použití 1 magu

Toto kouzlo zviditelní neviděné, kteří byli okamžiku 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*

požadavky: 3. úroveň

vyvolání: 3 kola

trvání: 8-10 minut

Toto poněkud netypické kouzlo vytvoří jednu hrušku – máslovku. Hruška je však zcela nepoživatelná, protože jakákoliv prudší manipulace způsobí výbuch.

V jednu chvíli může mít kouzelník vytvořených maximálně tolik hrušek, kolik činí jeho hodnocení Čarování. Tvořit je každopádně musí postupně, každou z nich 3 kola.

Hrušky se nejčastěji používají jako granáty, pravidla pro určení místa dopadu a efektu exploze najdeš v kapitole **Boj – Granáty a výbušniny**. Efekt výbuchu nebezpečného ovoce má poloměr 3 sáhů, síla exploze je rovna hodnocení Čarování kouzelníka, který ovoce seslal a zranění je +5. Pokud kouzelník při seslání použil 1 mag, tak se síla exploze zvyšuje o 3.

Po vypršení doby trvání kouzla toto ovoce samovolně vybuchuje.

Neviditelnost *Avidius*

požadavky: 4. úroveň

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 houští, 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*

požadavky: 2. úroveň

dosah: 0

rozsah: všichni nevidění do vzdálenosti 6 sáhů od kouzelníka

vyvolání: 1 kolo

obránná dovednost: Nebezpečnost neviděného

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

Bojovat s neviděnými je velice obtížné a kouzelníci znalí kouzla *odvrat' neviděné* mají jedinečnou možnost tomuto boji zabránit. Při odvracení neviděných se kouzelník jedno kolo soustředí a pokouší se zvrátit sílu, která z neviděných vyzáruje. 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 odvracení daného neviděného neuspěje, kouzelník jej nedokáže odvrátit ani při opakovaných pokusech.

Oheň *Igneum*

požadavky: 1. úroveň

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), tak 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 *Nefelē ignea*

požadavky: 5. úroveň

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 útoku se silou Čarování – 2 + 1k6 a zraněním +6. Od zranění se odečítá pokrytí zbroje cíle (nikoliv KZ) 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*

požadavky: 2. úroveň

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, musí 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 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*

požadavky: 3. úroveň
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. 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*

požadavky: 1. úroveň
dosah: 10 sáhů
rozsah: nejvýše 3 inteligentní osoby
vyvolání: 2 kola
trvání: 10 minut
obránná dovednost: Jednání (Vůle)

Kouzelník se může takto cílovým osobám pokusit na dálku vsugerovat nějaký pocit (strach, únavu, vztek, bolest atd.). Pokud proti nějakému z cílů nastanou komplikace (neúspěch o 3 nebo více), tak si cíl uvědomí, že se jej někdo snaží ovlivnit. Při vážných komplikacích (neúspěch o 6 a více) bude dokonce přesně vědět, kdo za to může. Jak se cíle zachovají v případě úspěchu závisí čistě na nich (tedy na tom, jak na ně vsugerovaný pocit zapůsobí).

Světlo *Luxmen*

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

Po seslání tohoto kouzla začne kouzelník vzařovat 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). Kouzelník samozřejmě může *Světlo* seslat i s nižší než maximální možnou intenzitou.

Ticho *Silenció*

požadavky: 4. úroveň

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*

požadavky: 3. úroveň

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*

požadavky: 5. úroveň

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*

požadavky: 3. úroveň

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 závora. 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 závora a zajištěné kouzlem).

Pokud je zámek příliš složitý (kvalita větší než 2), tak použití kouzla *zaklep* pouze poskytne bonus

+2 k dovednosti Zlodějské praktiky (Otevírání 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 zavřou, začne opět působit.

Zamkni *Linol*

požadavky: 3. úroveň

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 zámku 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 každý, kdo jej vysloví.

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

Zelené blesky *Járák bárák*

požadavky: 2. úroveň

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 postihem -1 k hodů na seslání a bonusem +6 ke zranění. Cíl si od zranění odečítá zbroj (kvalitu nebo pokrytí, podle přesahu útoku). Blesky způsobují popáleniny, nejedná se však o ohnivě zranění, takže si cíl nemůže odečíst případnou odolnost proti ohni, může si však odečíst odolnost proti energetickým útokům.

Zenerova karta *Zenerchart*

požadavky: 4. úroveň

dosah: 10 sáhů

rozsah: 1 opalizující obláček

vyvolání: 2 kola

trvání: 1 minuta

obránná dovednost: Jednání (Vůle)

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 ustrne a nebude vůbec vnímat svoje okolí. Pokud bude po tuto dobu cílem útoku, brání se pouze pasivně a jakékoliv utrpené 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, který jej seslal.

Zlom kouzlo *Frangoetia*

požadavky: 5. úroveň

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. Zrušení je automatické, není třeba nic házet. *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 učíš svá kouzla. Kromě toho existují dva druhy svitků magických: 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 v tom, že můžeš posílit efekt kouzla ze svitku použitím vlastní magenergie.

Na rozdíl od použití alchymistických svitků při použití 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 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: 4 profibody

Od třetí úrovně výš se kouzelník může naučit povolání si přítele. Příklad může jeden z následujících tvorů: černá kočka, havran nebo ďáblík (ďáblík je 30 coulů vysoký, rudooký, chlupatý, skřetu podobný tvor s koňskými kopyty a rozšklebeným obličejem). 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 magenergi (o 2 magy méně než kouzelník) a 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 hodů na seslání.

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

Parametry jednotlivých přátel shrnuje odstavec **Parametry 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 (o 1 nižší postihy za snížené osvětlení, pokud není úplná tma).
- Havran umí létat.
- Ďáblík se 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, přítel ztratí svoje zvláštní schopnosti 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.

Parametry kouzelníkových přátel

Některé z parametrů přátel rostou s hodnocením Čarování kouzelníka, který jej vyvolal (není na to třeba přítele vyvolávat znovu, schopnosti přítele automaticky rostou s tím, jak se zvyšují znalosti jeho pána).

Všichni přátelé mají 4 životy.

OČ (úhyb) = Čarování – 1

ÚČ = 0 + (0/+1 – drápy a zuby kočky nebo ďáblíka, případně zobák či spáry havrana) = 0/+1

Kočka má navíc dovednost Skrytý pohyb rovnou hodnocení Čarování jejího pána.

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.

Probodnutí ze zálohy

Cena: 2 profibody

Požadavky: 1. úroveň

Zloděj s touto schopností si v případě útoku ze zálohy (tedy když o něm cíl neví) 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) dokáže alespoň minutu udržet rozhovor na dané téma, tak dotyčný získá pocit, že v tomto ohledu může 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 neprosplí.
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 dovedností Boj zblízka (Boj beze zbraně) nebo dovedností Žonglování (podle toho, co má zloděj vyšší), s bonusem +3 k hodů na obranu.

Zloděj vždy střelu či zbraň chytí za bezpečnou část (dýku za rukojeť, hvězdičce sevre 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 odhad na základě hodnocení dovednosti – pokud má postava Zpěv 0, tak je jasné, že to asi moc dobrý výkon nebude, zvláště když je v podnapilém stavu.

Dovednostní test

Pokud je podle tebe nebo podle Pána jeskyně výsledek skutečně důležitý, postupujte takto:

- 1) Řekni, co chceš dělat a jakou na to použiješ dovednost
- 3) Společně určete, jak to bude obtížné a co všechno výsledek ovlivní
- 4) Může se ti to vůbec nepovést?
- 5) Pokud chceš riskovat, hod' si na úspěch

Stanovení záměru

Začni vždy tím, že řekneš, co chceš udělat. Potom se domluv s Pánem jeskyně, jak přesně to provedeš. Ani on totiž obvykle neví úplně přesně, jak prostředí vypadá a detaily snáže domyslí za běhu, když bude vědět, o co ti jde. Může ti také nabídnout jiné možnosti, jak tvého záměru dosáhnout – takové, které z pohledu tvé postavy vypadají proveditelně.

Hráč: „*Chtěl bych vylézt na střechu, abych měl přehled o tom, co se děje na dvoře.*“

Pán jeskyně: „*Dům má dvě patra, je to docela vysoko. A okna mají zavřené okenice. Z boku by se ale asi dalo vylézt na plot, ten je výrazně nižší.*“

Pán jeskyně vždy popisuje jen to, co vidíš (slyšíš, atp.) z místa, kde momentálně jsi, případně podle toho, co jsi zjistil před tím. Pokud chceš zjistit víc, můžeš popsat, co a jak si prohlédneš podrobněji.

Hráč: „*Tam se ale nebudu moct schovat, střecha by byla lepší. Obejdu ten dům z druhé strany a podívám se, jestli tam není nějaká lepší cesta nahoru.*“

Pán jeskyně: „*Je tam stará okapová roura. Vypadá docela pevně, tudy by to mohlo jít.*“

Pán jeskyně by ti vždy měl říct všechno podstatné, co tvoje postava dokáže z dané situace usoudit, například: „*Při šplhání po boční stěně ale budeš pěkně na ráně, je dost možné, že si tě zevnitř někdo všimne.*“

Pokud se ukáže, že to, co jsi měl v plánu, není až tak dobrý nápad, klidně svůj záměr změň: „*Tak to radši nebudu riskovat a půjdu si jen poslechnout, co se uvnitř děje.*“

Pán jeskyně se tě také může ptát, jak přesně to myslíš: „*Kam si to půjdeš poslechnout, k plotu?*“

Hráč: „*Přesně tak. Přikrčím se tam těsně u stěny baráku a přiložím ucho k plotu.*“

Do vašeho dialogu se mohou také zapojovat ostatní hráči: doplňovat podrobnosti, na které jste zapomněli, a zhodnotit, nakolik jim zamýšlená akce přijde obtížná, případně jestli je vůbec proveditelná. Například (k Pánovi jeskyně): „*Před chvílí jsi říkal, že hustě prší. To toho asi moc slyšet nebude.*“

Pokud jsou ostatní postavy poblíž, tak ti samozřejmě mohou radit a pomáhat. Pozor ale na to, že pokud tam postava nějakého hráče není, tak ti tento hráč nesmí radit, co a jak by měla tvoje postava říct, nebo udělat, ani připomínat informace, na které jsi zapomněl. Je také dobré myslet na to, že když postavy diskutují, tak je může někdo slyšet, nebo na ně třeba narazit při náhodné obchůzce.

Výběr dovednosti

Poté, co je jasné, jak chceš svůj záměr provést, urči, jakou schopnost nebo dovednost na to použiješ. Pokud není zřejmé, jaká dovednost se na to nejlépe hodí, porad' se s ostatními hráči a Pánem jeskyně. V případě, že se vám jich zdá vhodných několik, můžeš použít tu, která pro tvou postavu vyjde nejlépe.

Určení obtížnosti

Pokud se snažíš někoho přemluvit nebo ovlivnit, překonat výsledek něčí činnosti (například když hledáš past, kterou někdo nalíčil, nebo se snažíš rozluštit šifru, kterou někdo vymyslel), nebo když ti někdo v zamýšlené činnosti přímo aktivně brání (třeba když hledáš protivníka, který se aktivně skrývá), tak jde o dovednostní střet a obtížnost je rovna hodnocení dovednosti protivníka. Platí to i v případě, že protivník není přítomen a snažíš se jen překonat výsledek jeho činnosti – obtížnost rozluštění šifry tedy například bude rovna hodnocení dovednosti šifrování toho, kdo šifru vytvořil. Jakou dovedností se protivník brání je buď napsáno v pravidlech u příslušné činnosti, nebo ji určíte obdobně jako tvoji použitou dovednost.

Pokud ti v provedení záměru nikdo nebrání (třeba když se snažíš vylézt na střechu domu), jde o dovednostní zkoušku a obtížnost určíte tak, že si představíte, jak zběhlá by v této činnosti musela být osoba, pro kterou by obtížnost této zkoušky byla za daných podmínek adekvátní. Obtížnost zkoušky je pak rovna právě takovému hodnocení dovednosti. Obtížnost může buď určit Pán jeskyně sám (tím vám zároveň hodně řekne o tom, jak asi taková překážka vypadá), nebo se poradí s hráči.

Příklad: PJ usoudí, že vyšplhat v temné noci na hladkou stěnu domu je adekvátní úkol pro mistra zloděje. Mistrovské hodnocení dovednosti je 6 – obtížnost vyšplhání na tuto stěnu tedy bude 6.

Postihy a bonusy

Různé zvláštní okolnosti, které ti mohou úkol usnadnit, nebo naopak zkomplikovat, můžete zohlednit pomocí postihů a bonusů k hodnocení dovednosti. Příklady takových okolností najdeš v kapitole **Rozšiřující pravidla pro použití dovedností.**

Zvyšování bonusů a snižování postihů

Určením obtížnosti debata o tom, jak situaci vyřešíš, ještě nutně nekončí. Pokud například obtížnost zohledňuje to, že se snažíš vypáčit zámek po tmě, tak si můžeš rozsvítit – tím se ti sníží postih za špatnou viditelnost, a tudíž se zvýší šance na to, že uspěješ.

Tvoje nápady a hraní postavy

Dovednosti postavy představují znalosti a schopnosti, které jako hráč mít nemusíš. Pokud například tvoje postava potřebuje přesvědčit strážce, aby ji pustily do města, může se jí to díky jejím dovednostem podařit i v případě, že ty sám nejsi dostatečně výřečný a přesvědčivý. Kdybychom však všechny překážky ve hře převáděli na to, jestli je postava zvládne překonat čistě díky svým dovednostem, tak by hra nebyla moc zábavná, protože by nedávala moc prostoru pro tvoje nápady, zajímavá řešení a pro samotné hraní postavy.

Proto má při použití dovedností význam jak hodnocení dovednosti, tak to, co dokážeš popsat, vymyslet nebo odehrát jako hráč – a to pomocí bonusu za **dovednostní fintu**.

Bonus +1 pro svou postavu získáš, když věrohodně popíšeš, jak se tvá postava s problémem vypořádává, případně když situaci za postavu odehraješ (budeš za ni mluvit, gestikulovat, nebo třeba předvedeš, jak by něco takového udělala).

Nehráčské postavy získají bonus +1 za fintu v případě, že jim na výsledku dané činnosti opravdu záleží a věnují se jejímu překonání s maximálním úsilím (Pán jeskyně tedy sám sobě nedává bonusy za to, jak za hráčské postavy hraje a jak popisuje jejich akce). Obchodník si tedy například nebude počítat bonus na každý obchod, který uzavírá, ale bude si jej počítat, pokud ho postava něčím urazí či dopálí a on ji bude chtít obrát o poslední měďák, když půjde o největší obchod jeho života, nebo pokud na výsledku jednání bude záviset něčí život.

Bonus +2 pro svou postavu získáš v případě, že přijdeš s nějakým opravdu dobrým řešením, zkombinuješ použití více dovedností (a dobře to popíšeš), nebo pokud bude nápad tak zajímavý, že jej všichni hráči u stolu okomentují. Pokud něco hledáš (ať už to jsou skryté tajné dveře, nebo nějaké informace od žebráků ve městě), tak bonus +2 získáš, když se popisem toho, kde hledáš, trefíš do místa, kde skutečně něco je.

Nehráčské postavy získají bonus +2 pouze v případě, že Pána jeskyně napadne nějaké neobvyklé či obzvláště dobré řešení, které si dotyčná hráčská postava dopředu důkladně připraví.

Automatický úspěch

Pokud máš po přičtení všech postihů a bonusů alespoň o 2 více než obtížnost, tak automaticky (bez hodů) uspěješ. V boji se toto pravidlo nepoužívá.

Hráč: „Zvládnou přeskocit na druhou střechu?“

Pán jeskyně (po té, co určí obtížnost a zjistí, že je o 2 nižší, než hodnocení Skoku tvé postavy): „Jasně, to je pro tebe brnkačka.“

Určení možných následků

Pokud jsi neuspěl automaticky, tak to znamená, že stojíš před skutečnou výzvou: Nejen, že se ti to nemusí povést, ale ještě navíc je možnost, že se při tom zraníš, nebo že nastanou komplikace. Co konkrétně riskuješ, určí Pán jeskyně a řekne ti to před tím, než se rozhodneš, jestli to opravdu uděláš. Důsledky musí odpovídat záměru – při otvírání zámku šperhákem se jen těžko můžeš zranit, může se ti ale třeba stát, že

zámek zasekneš, nebo ohneš či zlomíš šperhák. Pokud Pána jeskyně ani jiného hráče žádné uvěřitelné následky nenapadnou, tak ti komplikace hrozit nebudou.

Hod na úspěch

Nyní už víš, co riskuješ a je na tobě, jestli do toho tvá postava půjde nebo ne. Pokud se rozhodneš neriskovat, tak to znamená, že se o to tvá postava vůbec nepokusí, zato ale bude muset čelit dopadům takového rozhodnutí – když například odmítneš zkusit přeskocit propast, tak zůstaneš na místě a mohou tě třeba dohnat případní pronásledovatelé. Pán jeskyně ti každopádně nemůže přikázat, aby sis hodil na úspěch (s výjimkou bojové situace, tam se hází vždy), toto rozhodnutí je vždy na tobě.

Pokud se rozhodneš, že to tvá postava riskne, tak se výsledek určí hodou kostkou. Ty přičteš hod 1k6 k součtu hodnocení použité dovednosti a všech postihů a bonusů, Pán jeskyně přičte 1k6 k obtížnosti (opět upravené o případné postihy a bonusy).

Jednající postava uspěje, pokud jejímu hráči v součtu padlo stejně nebo více než protivníkovi, případně než je (o hod upravená) obtížnost.

Jednající postava je ta, která vyvolala akci. Pokud se například schováváš a někdo jiný se tě snaží najít, tak jsi v roli obránce a jedná ten, kdo se tě snaží najít – jemu případně úspěch v případě rovnosti hodů a pro něj mohou nastat komplikace.

Výsledek hodu na úspěch je závazný a nelze jej vzít zpět.

Remíza

Pokud to dává smysl, tak rovnost hodů může znamenat remízu. Při soutěži v páce například nemá význam rozhodovat o tom, kdo s páčením začal a je lepší říct, že při rovnosti hodů žádný ze soupeřů v té chvíli nedokáže toho druhého přetlačit.

Komplikace

Pokud hráč jednající postavy hodí jen o jedna nebo dva méně, než byla požadovaná obtížnost, tak se pouze nepodaří dosáhnout záměru, ale 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 okradaný zloděje rovnou chytil (třeba za ruku) a pravděpodobně dojde k boji.

Zranění

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

Výsledkem dovednostního testu by nikdy neměla být automatická smrt postavy.

Rozšiřující pravidla pro použití dovedností

Tato kapitola rozebírá některé specifické případy použití dovedností. Pokud tuto příručku čteš poprvé, určitě si vystačíš se základními pravidly a tuto kapitolu nebudeš potřebovat – přeskoč na kapitolu **Jak hrát za postavu**.

Určování postihů a bonusů

Pán jeskyně si značně usnadní práci, když při určování obtížnosti dovednostních zkoušek rovnou zohlední všechny okolnosti, potom už ale za ně samozřejmě nepřiděluje postihy – zvýšení obtížnosti o nějakou hodnotu je to samé, jako přidělení stejně velkého postihu hráči.

U střetů to ovšem takhle jednoduše nejde, protože obtížnost je u nich rovna dovednosti protivníka. Oběma soupeřům je tudíž potřeba přičíst všechny postihy a bonusy, které se na ně vztahují, kromě těch, které se vztahují na oba stejně: Pokud je například šero a jak postava tak její protivník v něm vidí stejně špatně, tak nemá smysl oběma počítat tento postih, protože to výsledek stejně neovlivní.

Úplný seznam postihů a bonusů nikde v pravidlech nenajdeš, protože možných situací je takřka nepřeborné množství. **Tabulka situačních modifikátorů** obsahuje pouze několik příkladů nejčastějších situací a slouží hlavně k tomu, abyste získali představu o přiměřené velikosti postihů a bonusů. Při jejich přidělování je dobré dodržovat tyto 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 případech, 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.

Všichni hráči u stolu mohou vznášet návrhy, jaké postihy a bonusy by si postava měla nebo neměla započítat, finální rozhodnutí je ale na Pánovi jeskyně. Kromě toho platí, že ti **PJ vždycky musí říct, jaké bonusy a postihy si budeš počítat, před tím, než si hodíš**.

Nástroje

Některé věci se dost dobře nedají dělat bez patřičných nástrojů: Těžko můžeš například zfalšovat listinu bez kvalitních psacích potřeb. Pokud vhodné nástroje nemáš a použiješ nějaké nekvalitní, nebo improvizované, dostaneš za to postih (až -2). Výjimečně kvalitní nebo magicky posílené nástroje ti naopak mohou poskytnout bonus (takové předměty to mají vždy výslovně uvedeno v pravidlech). Některé činnosti (například otevření zámku bez jeho poškození) vůbec není možné bez vhodných nástrojů úspěšně provést.

Spolupráce více postav

Pokud ti někdo pomáhá, tak ti může poskytnout bonus +1 v případě, že sám uspěje v test proti obtížnosti zvýšené o 1. Nemusí na to nutně použít stejnou dovednost, hlídka na přídi lodi ti například může pomoci při kormidlování skrz nebezpečnou úžinu tím, že hlásí překážky skryté pod vodní hladinou. Pomocníkům hod na úspěch nevyvolává zranění ani komplikace – ty jsou vždy dány tvým hodem.

Takto ti může přispět i více pomocníků, pokud to v dané situaci dává smysl, každý další ale hází proti o 1 vyšší obtížnosti, než ten před ním. Pokud jde o střet, například když se dvě skupiny postav

přetlačují o dveře, tak pomocníci na obou stranách hází proti výsledku hodu protivníka, který soupeřící skupinu vede (postupně zvyšovaném o 1) bez započítání bonusů za jeho pomocníky.

Příklad: Dvě skupiny postav se přetlačují o masivní dveře (jedna skupina se je snaží zavřít, druhá otevřít). Postavy v první skupině mají sílu 3, 2 a 1. Postavy ve druhé skupině mají sílu 4 a 2.

Hod hráče postavy s nejvyšší silou z první skupiny je 4, celkem 7. Hod hráče postavy s vyšší silou na druhé straně je 1, celkem 5. Pomocníci na první straně tedy hází postupně proti 6 a 7 (výsledek hodu hráče silnější postavy ve druhé skupině zvýšený postupně o 1 a o 2), pomocník na druhé straně hází proti 8. Každý pomocník, který v hodu uspěje, zvýší výsledek své strany o 1.

Opakování hodu na úspěch

Hod na úspěch se ve velké většině případů nedá opakovat, výsledek předchozího hodu platí i pro všechny následné pokusy. Bez toho by totiž úspěch byl jen otázkou času – prostě by sis házet tak dlouho, dokud by ti to nepadlo. V některých případech, například v boji, je ale potřeba hody opakovat – to, že jsi protivníka nezasáhl na první pokus, ještě neznamená, že se ti to nemůže povést při další ráně. O který případ se jedná se určuje takto:

Pokud by opakování úspěšného pokusu o použití dovednosti nezpůsobilo další změnu, tak se při opětném pokusu nehází znovu, ale použije se předchozí výsledek.

Příklad: Při opakovaném pokusu najít skrytého zloděje se znovu nehází, protože jednou nalezeného zloděje další pokus nenalezne více. Při opakované střelbě na cíl se znovu hází, protože je rozdíl mezi tím, jestli zasáhneš dvakrát v řadě za sebou nebo jen jednou ze dvou pokusů.

Změna podmínek či situace

Pokud se změní podmínky, například když se rozední, tak se ti sníží postihy k použití dovedností a díky tomu můžeš uspět, i když si nemůžeš hodit znovu – stačí, když ti před tím do úspěchu chybělo stejně nebo méně, než o kolik se ti snížily postihy. Totéž platí i v případě, že se změní obtížnost té samé činnosti.

Příklad: Stopař (Dovednost 3) se pokouší najít stopu v obtížném, skalnatém terénu (Obtížnost 5). Na kostce mu padlo 5, Pánovi jeskyně na obtížnost 4. Stopař má tedy celkem 8 proti celkové obtížnosti 10, a tudíž stopu nenašel. Když to znovu zkusí o kus dál, na rozbahněném břehu potoka, tak si na hledání té samé stopy znovu nehází, ale změní se mu základ obtížnosti z 5 na 2, a tedy celková obtížnost z 10 na 7. Pokud tedy ten, jehož stopy hledal, po břehu potoka skutečně prošel, stopař jeho stopy najde.

Použití dovednosti Jednání

Sociální dovednosti (shrnuté pod sdruženou dovednost Jednání) se používají stejně jako všechny ostatní dovednosti. Při hře tedy není třeba popisovat, jak přesně přemluvíš strážníka, aby tě v noci pustil do města, nebo co budeš říkat desítkám žebráků, abys zjistil něco o tom, co se včera dělo na ulicích města. Díky tomu je možné hrát například výřečnou postavu, přestože sám výřečný nejsi.

Rozhovory s nehráčskými postavami jsou ale jednou z nejzábavnějších součástí hry a zcela se o ně připravit tím, že pouze porovnáte hodnocení dovedností a PJ oznámí výsledek, by byla velká škoda. Proto se **výsledky** použití sociálních dovedností vždy dozvíš v rozhovoru s nějakou vhodnou nehráčskou postavou (za kterou mluví a jedná Pán jeskyně), nikoliv jako holá fakta. Během tohoto rozhovoru navíc

můžeš získat dodatečný bonus za dovednostní fintu, například předkládáním dobrých argumentů, nebo dobrým hraním postavy, a dosáhnout tak ještě lepšího výsledku.

Vyjednávání, přesvědčování a vyslýchání

Výsledek testu Vyjednávání, Přesvědčování nebo Vyslýchání říká, jak moc bude protistrana v odehrávaném rozhovoru nakloněna prozradit ti nějaké informace, nebo přistoupit na tvé návrhy. Pokud jsi uspěl jen těsně, tak ti odpoví jen na to, na co se přímo zeptáš, případně přistoupí na návrhy, které přímo vyslovíš. Čím větší byla hodnota, o kterou jsi ji přehodil, tím bude vstřícnější a ochotnější spolupracovat – odpovědi budou podrobnější, případně bude sám aktivně hledat pro tebe přijatelné řešení.

Pokud se rozhovoru účastní víc postav, mohou se do něj zapojit i jejich hráči a pomoci ti získat bonus za dovednostní fintu (třeba předkládáním vhodných argumentů), a současně poskytnout bonus za **Spolupráci více postav**.

Obtížnost použití Přesvědčování obvykle nevychází z hodnocení dovednosti protivníka, ale ze situace. Přesvědčit strážce, aby tě pustily do hradu, když mají rozkaz nepouštět vůbec nikoho, bude například výrazně obtížnější, než když jen nemají pouštět pochybné existence. Obtížnost přesvědčování se tedy stejně stejně, jako by šlo o dovednostní zkoušku, určuje podle toho, jaké hodnocení Přesvědčování by měla postava, pro níž by to byla adekvátní výzva.

Když se nějaká nehráčská postava snaží vyslýchat nebo k něčemu přesvědčit tvoji postavu, tak se obrací role hráče a Pána jeskyně: Ty podle své úvahy určíš obtížnost (pokud se například někdo snaží tvou postavu přesvědčit o něčem, co je proti jejímu bytostnému přesvědčení, tak to bude mít opravdu těžké), spočítáš výsledek dovednostního testu a vezmeš jej v úvahu při rozhodování o tom, kolik toho tvoje postava bude ochotna prozradit nebo jak moc se bude zdráhat přistoupit na návrhy nehráčské postavy. Měl bys k tomu přistupovat zodpovědně – stejně, jako když za vyslýchanou postavu hraje Pán jeskyně.

Zjišťování informací

Dovednost Etiketa a zjišťování informací je specializací Jednání a představuje „umění zapadnout“ ve společnosti a také doptat se na to, co tě zajímá. Ve světě Dračího doupěte sice nejsou noviny, televize, ani internet, ale v žádném případě to neznamená, že by lidé netoužili po novinkách o tom, co se kolem děje. Informace se jen šíří jinak – většinou vyprávěním. Sousedí se navíc dobře znají, takže pokud se někde stane něco divného, nebo se objeví nějaký cizinec, určitě se to brzy roznese.

Pokud máš vysoké hodnocení Etikety (nebo Jednání), tak to znamená, že umíš najít osoby, které vědí to, co tě zajímá, a dokážeš s nimi snadno zapříst hovor, protože se umíš chovat a mluvit „jako jeden z nich“. Výsledek dovednostního testu v tomto případě neznamená, jaké informace se ti podařilo nalézt, ale jak dobře informovanou osobu dokážeš najít a jak bude nakloněna se o své informace podělit. Neúspěch nemusí ještě nutně znamenat, že vůbec nikoho nenajdeš – můžeš třeba jen najít někoho, kdo informace sice má, ale nebude se s tebou chtít bavit. Komplikace mohou třeba znamenat, že jsi našel někoho jiného, než jsi původně zamýšlel (a kdo se třeba bude zajímat, proč takové informace sháníš).

Rozhovor s osobou, kterou takhle najdeš, následně odehrajte. Můžeš při tom použít i jiné schopnosti a dovednosti (viz. třeba odstavec **Vyjednávání, přesvědčování a vyslýchání**) a může být také výhodné vzít s sebou společníky – třeba pro případ, kdyby se něco zvrhlo.

Přetvářka a lhaní

Dovednost Přetvářka a lhaní je specializací Jednání a umožňuje se přesvědčivě tvářit jako někdo jiný (a to včetně úpravy tónu hlasu a podobně). Bonus za fintu můžeš získat například za vhodný převlek, nebo když budeš osobu, za kterou se chceš vydávat, předem nějaký čas pozorovat.

Pomocí této dovednosti můžeš také rozpoznat, jestli někdo lže (jde o střet proti jeho dovednosti Přetvářka a lhaní), ale pouze v případě, že uspěješ. Při neúspěchu si nadále nemůžeš být jistý.

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. Bytosti 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

Zranění se léčí po stupních. Pokud pravidla například říkají, že ti kouzlo vyléčí jeden stupeň zranění, znamená to, že se ti vrátí čtvrtina maximálního počtu životů.

- Pro hobity, kudúky a elfy je stupeň zranění roven dvěma životům.
- Pro lidi, barbary a trpaslíky je stupeň zranění roven třem životům.
- Pro krolly je stupeň zranění roven čtyřem životům.

Postihy za zranění

Postihy za zranění se počítají ke všem dovednostním testům. Nepočítají se hodům, do kterých se nepočítá žádná dovednost.

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*
-6 a méně	-6 a méně	-6 a méně	postava umírá a pokud se jí do několika minut nedostane pomoci, zahyne

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

Vyřazení

Pokud tvůj počet životů klesne na 0 nebo méně, jsi vyřazený. To znamená, že jsi buď v bezvědomí, nebo natolik vážně zraněn či zmlácen, že nejsi schopen boje ani žádné jiné náročnější činnosti a i úplně základní věci (například se napít) zvládneš jen s něčí pomocí.

Mez smrti

Tvůj aktuální počet životů může klesnout i do záporu. Pokud dosáhne -6 životů nebo ještě méně, ocitáš se na pokraji smrti a neposkytne-li ti někdo do několika minut pomoc, zahyneš.

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 ses topil. Těmto zraněním souhrnně říkáme pošramocení a obvykle se z nich vyléčíš zcela samovolně a netrvá to déle než několik dní.

Kromě toho ale můžeš 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 jedním útokem utrpíš zranění menší než dvojnásobek tvého stupně zranění (tedy menší než za polovinu tvého maximálního počtu životů), jedná se o pošramocení, rána za větší počet životů způsobí závažné zranění. Jak závažná zranění tak pošramocení snižují tvůj aktuální počet životů. Pokud utrpíš závažné zranění, tak si navíc zapiš jeho velikost (tedy o kolik životů jsi touto ranou přišel) a druh (PJ ti popíše, jaká část těla byla zasažena, čím bylo zranění způsobeno atd.).

Závažné zranění (s výjimkou těch způsobených při **Zásahu konkrétní části těla**, viz **Rozšířená pravidla pro boj**) nedává žádné postihy navíc oproti těm, které máš za celkovou ztrátu životů, měl bys jej ale při hře zohledňovat: Pokud ti například v levém rameni vězí šíp, nejspíš se budeš snažit pokud možno 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 utrpíš závažné zranění, máš možnost snížit jeho hodnocení o jeden bod za cenu poškození jednoho kusu vybavení. Sníží se však pouze hodnocení závažného zranění, nikoliv ztráta životů. Pokud obdržíš závažné zranění za 6 životů a využiješ tuto možnost, tak budeš stále zraněn za 6 životů, ale budeš mít závažné zranění s hodnocením pouze 5 (a tudíž se z něj rychleji uzdravíš).

Poškozený předmět musí být dostatečně cenný nebo důležitý, nestačí poškodit klacek, který jsi

sebral u cesty. Mělo by to také odpovídat charakteru zásahu. Pokud jsi dostal zásah šípem do ramene, těžko ti to mohlo poškodit měšec u pasu.

Poškození zbraně nebo zbroje se obvykle projeví snížením bonusu ke zranění případně kvality zbroje o 1. 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 vyléčíš jeden stupeň pošramocení.** Pokud neodpočíváš, 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 (Léčení)) dní. Léčitel se o tebe po celou tuto dobu musí průběžně starat. Pokud se léčíš sám, tak si k hodnocení Léčení započítáš postihy za své zranění a vyléčení jednoho bodu závažného zranění ti 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). S tím, jak klesá hodnocení závažných zranění, se průběžně snižuje ztráta kondice, a tudíž i případné postihy za zranění.

Poskytnutí první pomoci

Když utrpíš smrtelné zranění (tedy takové, které sníží tvou aktuální kondici na -6 nebo níže, tak to ještě nutně neznamená, že jsi na místě mrtvý. Obdržené zranění se totiž neprojeví hned, odečtené životy vyjadřují to, jak špatně na tom budeš, až se plně projeví všechny důsledky, jako je například ztráta krve v důsledku krvácení. To samé platí i pro závažná zranění: hodnocení závažného zranění udává, jak vážné to bude v případě, že nebudeš ošetřen.

Pokud ti tedy někdo včas poskytne první pomoc, tak předejde tomu, aby tuto dodatečně důsledky nastaly a díky tomu můžeš přežít, nebo vyvážnout s menším závažným zraněním.

Resuscitace

Pro záchranu života je nutné první pomoc poskytnout nejdéle do několika minut po utrpění zranění. Obtížnost je rovna počtu bodů kondice pacienta pod mez smrti (obtížnost resuscitace postavy 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 a bonusy za fintu (v případě resuscitace je vhodné neházet ale pouze porovnat upravené hodnocení dovednosti s obtížností, protože není moc herně zajímavé, když postava umře jen díky nešťastnému hodu). Úspěšná resuscitace vrátí pacienta těsně pod mez smrti (tedy na -5 životů).

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 sčítá.

Ošetření závažných zranění

Pokud je závažné zranění ošetřeno nejpozději do hodiny od jeho utrpění, tak se sníží o hodnocení dovednosti Léčitelství (První pomoc) ošetřující postavy upravené o případné situační modifikátory. 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, když je přerušeno.

Zmírnění otravy jedem

Dovednost První pomoc můžeš použít také ke zmírnění účinků jedu. Podle druhu jedu může jít například o různé formy výplachu žaludku, čištění rány, poskytnutí umělého dýchání po dobu, kdy se pacient dusí, a podobně. Platí pro to obvyklá pravidla pro resuscitaci a ošetřování závažných zranění, v některých případech je však potřeba První pomoc poskytovat po celou dobu působení jedu.

Probírání z bezvědomí

Pokud je tvé hodnocení První pomoci (upravené o případné bonusy za fintu a modifikátory) větší nebo rovné než počet záporných bodů kondice bezvědomého pacienta, tak ho dokážeš probít z bezvědomí. Pacient každopádně zůstane při vědomí jen dokud se o něj budeš průběžně starat, bude schopen maximálně pomalých pohybů (chůze jedině s pomocí) a tiché (popřípadě sípavé či chraplavé) 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 nebo jiné 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, často stejně jako zručnost a dovednost rozhoduje 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 nejsi vyčerpaný, tak můžeš provádět určité speciální akce, například obranné bojové finty. Jakmile své rezervy vyčerpáš, další speciální akce už nevládneš a budeš se muset obejít bez nich.

Rozlišujeme dva druhy Vyčerpání: fyzické a psychické. Akce způsobující fyzické vyčerpání stojí body Výdrže (Výdrž je specializace Fyzické zdatnosti), akce způsobující psychické vyčerpání stojí body Vůle (Vůle je specializace Jednání). Náročnou akci způsobující vyčerpání můžeš použít jen v případě, že máš aktuální součet utracených bodů Výdrže a Vůle nižší, než hodnocení Výdrže v případě fyzicky náročné akce, případně hodnocení Vůle v případě psychicky náročné akce.

Příklad:

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

Odbourávání vyčerpání

Vyčerpání se zbavíš snadno, stačí se na chvíli (zhruba 10 minut) zastavit a vydýchat se. Za tuto dobu se ti obnoví všechny ztracené body Výdrže a Vůle na maximální hodnotu. Pokud odpočíváš kratší dobu, obnoví se jen poměrná část.

Boj

Boj pro přehlednost vyhodnocujeme v kolech o délce zhruba 3 vteřiny herního času. Každé kolo probíhá takto:

- 1) Ohlaste záměry
- 2) Vyhodnoťte je

Ohlašování akcí

Bojové kolo vždy začíná tím, že Pán jeskyně popíše scénu a záměry všech nehráčských postav, o kterých hráčské postavy ví (tedy nejsou schované, neviditelné a podobně) a následně své záměry popíše hráči. Pán jeskyně začíná proto, že tím hráči získají lepší představu o situaci. Pořadí hráčů při ohlašování akcí není důležité, protože všichni mají možnost na ohlášené akce zareagovat a svůj záměr upravit.

Komplexní akce

To, stihneš udělat v jednom kole, se nazývá komplexní akce. V jednom kole můžeš provádět jen jednu komplexní akci, takže například nestihneš v tom samém kole nabít luk a vystřelit ani nabít a zamířit.

Tabulka komplexních akcí

Akce	Trvání
Útok zbraní pro boj zblízka, beze zbraně nebo zápasem*	1 kolo
Útok střelnou nebo vrhací zbraní*	1 kolo
Seslání kouzla*	doba seslání kouzla
Pokus uvolnit se ze zápasu	1 kolo
Vstávání ze země	1 kolo
Sebrání vyražené zbraně nebo jiného předmětu ze země	1 kolo
Plná obrana (postava vůbec neútočí a soustředí se jen na obranu)	1 kolo
Příprava zbraně (sundání luku ze ramene, tasení zbraně, apod.)	1 kolo
Nabití luku z toulce, nabití praku, nabití foukačky	1 kolo
Příprava bojové finty, míření střelnou nebo vrhací zbraní	1 kolo
Pomoc spolubojovníkovi	1 kolo
Zažehnutí zápalné lahve o otevřený plamen	1 kolo
Přezbrojení	2 kola
Nasazení štítu	2 kola
Nabití lehké kuše nebo minikuše	2 kola
Nabití těžké kuše	5 kol
Napnutí tětiny luku	5 kol
Zažehnutí zápalné lahve křesadlem	5 kol
Oblečení zbroje	několik desítek kol
Použití dovednosti	podle druhu činnosti

* Útočná akce (ať už zbraní, kouzlem, nebo beze zbraně) nemusí nutně znamenat jen snahu protivníka zranit či zabít. Můžeš se také pokoušet například:

- někomu v něčem zabránit (protiakce)
- útočit tak, abys protivníka vyřadil, ale nezabil (útok na plocho)
- donutit protivníka k ústupu, nebo ho někam zatlačit (zatlačení protivníka)
- bránit někomu v pohybu (bránění v pohybu)
- srazit někoho k zemi (srážení)
- dostat se někomu na tělo nebo jej srazit k zemi a začít s ním zápasit (zahájení zápasu)
- někoho odzbrojit nebo mu vyrazit zbraň (odzbrojení)

Volné akce

Některé činnosti, zvané volné akce, jsou tak rychlé, že je možné je stihnout ve stejném kole spolu s komplexní akcí, případně mohou být její součástí. V jednom kole můžeš provést jednu volnou a jednu komplexní akci. Mezi volné akce patří například:

Uchopení připravené vrhací zbraně, Vyjmutí zbraně z bandalíru, Tasení zbraně v rámci útoku z tasení (zbraní, která je k tomu vhodná a připravená).

Nezávislé činnosti

Nezávislé činnosti je do jisté míry možné provádět nezávisle na tom, co děláš. Můžeš například mluvit nebo se pohybovat a při tom bojovat. Samozřejmě ale nemůžeš mluvit, když sesíláš zaklínadlo vyžadující zařikávání a pohyb může některé činnosti zkomplikovat či zcela znemožnit (více o tom pojednává kapitola **Pohyb v boji v Rozšiřujících pravidlech pro boj**).

Mezi nezávislé činnosti patří také obrana, protože obranné manévry ve skutečnosti nejsou od útočných oddělené, ale plynule na ně navazují. Obranné akce (tedy jak se proti komu budeš bránit) se neohlašují ve fázi plánování akcí, ale až při jejich vyhodnocování.

Úprava záměrů

Ohlášenou akci můžeš libovolně měnit, a to i opakovaně. Když například vidíš, že tvůj spolubojovník běží do levé chodby, ačkoliv jsi ohlásil, že poběžíš do pravé, tak můžeš říct, že raději poběžíš s ním. Nesmíš ale znovu ohlásit záměr, který jsi už jednou opustil.

Vyčkávání

Při ohlašování záměrů se také můžeš rozhodnout, že počkáš na **vyhodnocení** něčí akce a až poté řekneš, co budeš dělat. Cenou za odložení rozhodnutí je, že si při vyhodnocení své komplexní akce budeš muset započítat postih -1 (nevztahuje se na obranu). Tento postih je kumulativní, pokud bys tedy chtěl čekat na vyhodnocení akce někoho, kdo také čekal na vyhodnocení něčí akce, započítáš si postih -2. Je také možné čekat na vyhodnocení akcí více účastníků boje, postihy se pak sčítají.

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.

Vyhodnocení akcí

Vyhodnocení akcí začíná poté, co jsou všichni hráči i Pán jeskyně spokojeni s ohlášenými záměry a nikdo už nechce nic měnit. Na pořadí vyhodnocování nezáleží, protože efekt všech akcí nastane až od příštího bojového kola. To znamená, že když budeš například v tomto kole zraněn, tak si případné postihy plynoucí z toto zranění budeš počítat až od příštího kola a na další útok či obrany vyhodnocované v tomto kole si je počítat nebudeš. Výjimkou jsou speciální akce **Zatlačení protivníka**, **Bránění v pohybu**, **Srážení a Protiakce** (viz **Rozšiřující pravidla pro boj**) – pokud je nahlášena některá z těchto akcí, tak se vždy vyhodnocuje před všemi ostatními akcemi a její efekt (protivník byl někde zatlačen, nemohl se pohnout tam, kam chtěl, byl sražen k zemi, případně nemohl udělat to, co zamýšlel) platí už v tomto kole.

Na pořadí, v jakém budou ohlášené akce vyhodnoceny, tedy (až na uvedené speciální akce) 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 neznámá 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.

Vlastní se vyhodnocuje stejně jako dovednostní střet s tím, že se rozdíl hodů použije pro určení velikosti uděleného zranění:

- Útočník hází ÚČ + 1k6
- Obránce hází OČ + 1k6
- Rozdíl mezi hodem na útok a na obranu (tedy Útok – Obrana) se nazývá Přesah. K zásahu došlo, pokud je Přesah 0 nebo vyšší.
- Zranění je součet Přesahu a Zranění zbraně a snižuje se o Kvalitu zbroje, pokud byl Přesah menší nebo roven Pokrytí zbroje, nebo o Pokrytí zbroje, pokud byl větší.

V dalších kapitolách si tyto body podrobně rozebereme.

Útočné a obranné číslo

Útočné a obranné číslo získáš sečtením útoku respektive obrany zbraně a hodnocení dovednosti s touto zbraní, u kouzel se jako útočné a obranné číslo používá základ hodu na seslání. Tato čísla se obvykle nemění, dokud nevyměníš zbraň, a tudíž je vhodné si do osobního deníku poznamenat ÚČ a OČ pro každou zbraň, bojové kouzlo a podobně a nepočítat je při každém útoku či obraně znovu.

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

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

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 bez štítu proti útokům z dálky se do obranného čísla počítá pouze hodnocení dovednosti Boj zblízka (Uhýbání).

Tabulka zbraní pro boj zblízka

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

* S válečným kladivem je možné útočit buď tupou stranou, pak platí hodnoty uvedené v tabulce, nebo průrazným bodcem – pak se zranění zbraně sníží o 1, ale při zásahu do zbroje si cíl počítá KZ až o 3 nižší (nejhůře 0).

Útok se přičítá k útočnému číslu.

Obrana se přičítá k obrannému číslu.

Zranění se přičítá k Přesahu útoku nad obranou. Hodnota před lomítkem se počítá při jednoručním držení, hodnota za lomítkem při obouručním.

Druh zranění je orientační údaj. Používá se při určení toho, jaký druh závažného zranění může zbraň způsobit.

Délka zbraně zvyšuje akční rádius postavy (viz kapitola **Pohyb v boji**), zároveň ale určuje velikost postihů při použití této zbraně v zápase nebo ve stísněných prostorech (viz kapitola **Postihy a bonusy**).

Tabulka střelných a vrhacích zbraní

Zbraň	Útok	Zranění	Základní dostřel	Cena
Střelné				
Krátký luk	2	4	3*Sil + 14	1 zl
Dlouhý luk	2	5	3*Sil + 21	2 zl
Lehká kuše	2	5	20	5 zl
Těžká kuše	1	8	30	10 zl
Minikuše	2	4	10	25 zl
Foukačka*	1	(1)	7	1 st
Prak	0	3	10	2 dn
Tyčový prak	0	4	12	3 dn
Vrhací				
Vrhací šipka	1	2	Sil + 6	4 dn
Kámen	0	3	Sil + 5	-
Oštěp**	1	6	2*Sil + 6	2 st
Hvězdice	1	2	Sil + 4	2 dn
Vrhací dýka	1	3	Sil + 5	2 st
Vrhací sekera	0	6	Sil + 3	3 st

* 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. Uneseš jich sice i víc, budeš pak ale mít postih za naložení, protože nést větší počet dlouhých tyčových zbraní je velice obtížné, zvláště když nejsou svázané.

Útok a **Zranění** mají stejný význam jako u zbraní pro boj zblízka, přičítají se k útočnému číslu respektive k Přesahu útoku nad obranou.

Základní dostřel je vzdálenost, na kterou je touto zbraní možné útočit bez postihu. Maximální dostřel je u zbraní nepřímé střelby (luky, kuše a oštěp) roven čtyřnásobku této vzdálenosti a u zbraní přímé střelby (všechny ostatní) je roven dvojnásobku základního dostřelu.

Boj se štítem

Při obraně se štítem proti útoku zblízka si do Obranného čísla započítáš jak Obranu zbraně, tak Obranu štítu proti útokům zblízka (což je u všech štítů 1). Při obraně štítem proti střelbě nebo proti kouzlu (pokud je u kouzla uvedeno, že se proti němu je možné bránit štítem), si nepočítáš obranu zbraně, ale pouze obranu štítu proti střelbě.

Tabulka štítů

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

Obrana štítu se přičítá k obrannému číslu. Hodnota před lomítkem proti útokům nablízko, hodnota za lomítkem proti útokům z dálky.

Boj s kombinací zbraní

Při boji s kombinací zbraní se musíš rozhodnout, která bude pro tebe primární (obvykle je to ta, kterou držíš ve své šikovnější ruce). Při boji si pak budeš počítat útok primární zbraně s bonusem +1 k ÚČ, zranění primární zbraně a obranu té zbraně, která vyjde lépe. Pokud tedy používáš dvě různé zbraně a prohodíš si je, změní se ti bojové statistiky (což může být v některých situacích výhodné).

Příklad:

Při boji s krátkým mečem a dýkou si budeš počítat parametry zbraně 2/+2 (pokud jako primární zbraň zvolíš krátký meč) nebo 3/0 (dýka), obranu zbraně budeš v obou případech mít 1 (obrana krátkého meče je lepší než obrana dýky).

Vyhodnocení zásahu

Zása se vyhodnocuje stejně jako jakýkoliv jiný dovednostní střet. Útočník ke svému Útočnému číslu přičte případné postihy a bonusy a výsledek hodů 1k6. Obránce ke svému Obrannému číslu přičte své postihy a bonusy a výsledek hodů 1k6.

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

Hod na útok = ÚČ + Modifikátory + 1k6

Hod na obranu = OČ + Modifikátory + 1k6

Vyhodnocení zranění

Výsledné zranění je rovno součtu Zranění zbraně (viz **Tabulka zbraní pro boj zblízka, případně Tabulka střelných a vrhacích zbraní**) a Přesahu útoku. K výsledku se přičtou případné modifikátory zranění.

Zohlednění 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 zbroje.

Pokud je Přesah útoku větší, než Pokrytí zbroje obránce, tak se od zranění odečte Pokrytí 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 účinek zbroje vyhodnocuje jinak, je to vždy uvedeno v popisu daného útoku.

Tabulka zbrojí

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

KZ je kvalita zbroje, odečítá se od zranění, pokud Přesah útoku nepřesáhl hodnotu **Pokrytí** zbroje.

Postih udává hodnotu postihu k atletickým a akrobatickým činnostem (Rychlost běhu se sníží o dvojnásobek tohoto postihu, protože se dovednost Běh do Rychlosti běhu počítá dvakrát) a počítá se také k hodům na seslání při kouzlení.

Popis zbroje je orientační údaj, abys měl představu, co všechno na sobě nosíš. Kouzelnické zbroje jsou obvykle vyráběné na míru a poskytují maximální volnost pohybu, jejich tvar může být různý.

Připsání zranění

Pokud zásah způsobil větší než nulové zranění, obráncova kondice se sníží o jeho velikost. 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 případně další obrany v tomto kole to nebude mít žádný vliv.

Závažná zranění

Pokud se jednalo o druh útoku způsobující závažná zranění a obránci jím přišel alespoň o polovinu svého maximálního (nikoliv zbývajících) počtu životů, tak se jedná o závažné zranění a zaznamenává se zvlášť, navíc ke ztrátě kondice (viz kapitola **Zranění a léčba**). 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.

Závažné zranění také může navíc mít nějaký konkrétní efekt, pokud útočník současně splnil předpoklady (dostatečnou hodnotu Přesahu útoku) pro **Zásah konkrétní části těla** (viz stejnojmenná kapitola).

Vyhodnocení jiné než útočné akce

Pokud ti v provedení akce nikdo aktivně nebrání (to umožňuje manévr **Protiakce**), tak se neútočná akce vyhodnocuje stejně, jako bys nebyl 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 (viz následující odstavec). Za běhu trvají komplexní akce dvakrát tak dlouho.

Bojové finty

Podobně jako dovednostní finty zohledňují tvé nápady a popis řešení do výsledku testu dovedností, bojové finty umožňují získat bonus k útoku nebo obraně, pokud vymyslíš nějakou fintu nebo dobře popíšeš, jak si s protivníkem poradíš. Na rozdíl od použití v nebojových situacích se má však použití bojových fint určitá omezení, a to hlavně kvůli tomu, aby nebylo nutně potřeba vymýšlet nějakou fintu v každém kole boje.

Použití bojových fint

Místo obyčejného ohlášení útoku nebo obrany můžeš:

- Jedno kolo připravovat fintu (neútočit) a další kolo získat bonus +2 k útoku proti jednomu cíli nebo +1 proti všem
- Za cenu 1 bodu Vyčerpání získat bonus +1 k útoku proti jednomu cíli
- Za cenu 1 bodu Vyčerpání získat bonus +2 k obraně proti jednomu útoku nebo +1 proti všem útokům v daném kole

Útočné finty s přípravou nestojí Vyčerpání, ale platíš za ně jedním kolem, kdy vůbec neútočíš. Mohou ti pomoci například zasáhnout schopnějšího protivníka, nebo obejít jeho zbroj v případě, že ji svou zbraní nedokážeš prorazit. Finty za body Vyčerpání nestojí kolo neútočení, vyčerpávat se ale nemůžeš do nekonečna, takže stojí za to zvážit, kdy je použít a kdy si raději body Výdrže či Vůle šetřit.

Bojové finty je možné používat i spolu s kouzly, a to jak v útoku tak v obraně. Můžeš při tom využít třeba toho, že některá kouzla nestojí magenergii – jako přípravu finty můžeš tedy například zadarmo seslat kouzlo, které protivníka zmate nebo vyvede z rovnováhy (například seslat blesk pod nohy či těsně před obličej cíle, vyvolat nějakou matoucí iluzi, atp.).

Popis finty

Podmínkou použití libovolné bojové finty je, že popíšeš, co přesně tvá postava dělá. Nestačí tedy říct „Připravuju fintu“, je potřeba říct například: „Vyběhnu po schodech na balkón, abych na gardistu mohl skočit shora“, nebo „Finguju útok, abych protivníka odkryl“.

Opakování stejných bojových fint

Pro všechny finty s výjimkou míření platí, že v jednom souboji není možné použít tu samou (stejně popsanou) fintu na stejného protivníka více než jednou, protože si obvykle dá dobrý pozor, aby na stejný trik neskočil dvakrát. 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 použita (je například možné jednou na protivníka skočit ze střechy a podruhé ze schodů a v obou případech dostat bonus). Míření je možné používat opakovaně.

Finty s přípravou

Útočné finty s přípravou nestojí body Vyčerpání, a to ani za přípravu, ani za provedení, za to je ale nejdříve potřeba strávit jedno kolo přípravou. Příprava finty je komplexní akce a není tedy možné v tom samém kole provádět žádnou jinou komplexní akci (útočit, nabíjet, přezbrojovat, atd.). Můžeš při ní ale dělat nezávislé činnosti, tedy například mluvit, nebo se přesouvat (některé finty ostatně právě z přesunu do výhodnější pozice těží) a případně provést jednu volnou akci.

V jednom kole je možné získat bonus jak za připravenou útočnou fintu tak za obrannou fintu zaplacenou vyčerpáním, bonusy z připravené finty a za útočnou fintu zaplacenou vyčerpáním se ale nesčítají.

Příklady fint s přípravou

- Boj v sevřené formaci (počkáš si na útok spolubojovníka a využiješ toho, že je protivník odkrytý)
- Boj tělo na tělo (přesuneš se do kontaktní vzdálenosti a využiješ toho, že má pak protivník s dlouhou zbraní nevýhodu)
- Kop (místo útoku zbraní rozhodíš protivníka kopem)
- Kryt povolem (kryješ útok tak, aby ses dostal do výhodné pozice k útoku)
- Protiútok (počkáš si, až se protivník odkryje svým vlastním útokem)
- Přehození protivníka přes rameno (a následné využití toho, že je protivník vyvedený z rovnováhy)
- Přidržení zbraně či ruky
- Útok štítem (s cílem protivníka odkryt, nikoliv přímo zranit)
- Kopnutí do ruky se zbraní
- Přesun do výhodné pozice a následný výpad
- Skřípnutí ruky čepelí (a následný útok druhou zbraní)
- Skrytí zbraně za pláštěm (a následný výpad s tím, že protivník nevidí, odkud útok přijde)
- Zachycení protivníkovy zbraně pláštěm
- Využití protivníkovy zranění (fingovaný útok s cílem donutit protivníka zatížit zraněnou část těla a následné využití této slabosti)
- Využití emocí (chvilková pauza v boji za cílem vlastního povzbuzení, zastrašení protivníka, nebo třeba probuzení zuřivosti po té, co byl vyřazen tvůj spolubojovník)
- Využití nebojových dovedností (např. Akrobacie – vyběhnutí po stěně a následný útok z lepší pozice, zhoupnutí se na lustru, přesun saltem či přemetem, atd.)
- Využití výhodné pozice (přesun do protivníkových zad, na vyvýšenou pozici)
- Útok z rozeběhu (přesun do patřičné vzdálenosti a následný útok s rozběhem, při dostatečné vzdálenosti lze využít i bez přípravy)
- Kop z výskoku s rozběhem (a následný útok na rozhozeného protivníka), Poodstoupení od protivníka a následný výpad se skluzem
- Předstíraný útok (a následný ostrý útok na zmateného protivníka)
- Povolný sek (tedy sek, který nezraní, ale projde přes protivníkovu zbraň) a následný bod

- Odražení zbraně či štítu (a následný útok na odkrytého protivníka)
- Vyvedení protivníka z rovnováhy (například zatlačením stítem) a následný útok
- Zatlačení protivníka do stísněného prostoru
- Převrhávání předmětů
- Házení předmětů
- Míření

Příprava finty před bojem

Pokud to dává smysl, tak si fintu můžeš připravit i před bojem, při šermu s jednoruční zbraní a pláštěm například můžeš začínat se zbraní skrytou za pláštěm. V takovém případě můžeš už v prvním kole boje útočit s bonusem +2.

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. Pokud například číháš na střeše a někdo zrovna prochází pod tebou, tak máš ideální příležitost na něj skočit (stejně, jako kdyby sis tuto situaci cíleně připravil), a tudíž si můžeš započítat bonus +2 za fintu, přestože jsi nestrávil kolo přípravou finty.

Vyhodnocení finty s přípravou

Příprava finty obvykle uspěje automaticky. Výjimkou jsou finty založené na použití nějaké doplňkové dovednosti (třeba Akrobacie), taková příprava se pak vyhodnocuje jako dovednostní zkouška (a jako vždy platí, že pokud máš alespoň o 2 vyšší hodnocení příslušné dovednosti, než je obtížnost, tak uspěješ bez hodů).

Úspěch připravené finty se nevyhodnocuje samostatně, je dán výsledkem útoku, na který za přípravu dostaneš bonus. Pokud jsi tedy například zamýšlel přeběhnout po stole a skočit na svého protivníka a tvůj útok zasáhl, tak to současně znamená, že se ti finta podařila. Pokud se ti naopak protivník ubránil, tak se finta nezdařila a můžeš si vybrat, jestli to popíšeš tak, že se pod tebou stůl převrhl, nebo že protivník ránu vykryl.

Platí ale, že neúspěšným pokusem o fintu (tedy když se protivník ubránil) se nikdy nedostaneš do nevýhodné pozice (i když se tedy po tebou stůl převrhne, tak neskončíš na zemi, protože by to znamenalo postihy na další boj). Jediná výjimka je, pokud sám chceš, aby se tvá postava do podobné situace použitím finty dostala (třeba abys skončil zalehnutý a skryl se tak před nepřátelskou střelbou).

Finty za vyčerpání

Pokud útočíš nebo se bráníš fyzicky (zbraní, beze zbraně, atd.), tak se při použití finty vyčerpáváš za body Výdrže. Pokud útočíš nebo se bráníš kouzlem, nebo když se bráníš proti mentálnímu útoku, tak se vyčerpáváš za body Vůle.

Útočná finta za vyčerpání obvykle nejde použít při střelbě z kuše, leda bys uvěřitelně zdůvodnil, co děláš, že se u toho vyčerpáš a dá ti to výhodu.

V jednom kole se můžeš vyčerpat (tedy použít bod Výdrže nebo Vůle) vždy jen jednou. Není tedy možné v tom samém kole použít dvě obranné finty proti dvěma různým útokům (je ale možné použít obrannou fintu s bonusem +1 proti všem útokům) a pokud jsi v tomto kole použil bod Výdrže nebo Vůle na cokoliv jiného, tak už v tomto kole nemůžeš použít fintu za vyčerpání (můžeš ale připravovat útočnou fintu, protože vyčerpání nevyžaduje). Toto pravidlo se nevztahuje na použití magenergie, je tedy možné se

v jednom kole vyčerpat (a získat tak bonus za fintu) a zároveň seslat kouzlo s použitím jednoho magu.

Použití obranné finty je třeba ohlásit před tím, než si hodíš na obranu, ale můžeš to udělat i poté, co si PJ hodil na útok.

Obrannou fintu s bonusem +2 není možné použít při pasivní obraně (viz **Rozšiřující pravidla pro boj**), pokud ale v tomto kole použiješ obrannou fintu s bonusem +1 proti všem útokům, tak se tento bonus vztahuje i na všechny pasivní obrany. Tento druh obranné finty je tudíž vhodné ohlásit už při své první obraně v daném kole (pokud to neuděláš, bonus zpětně na už vyhodnocené obrany nezískáš).

Stejně jako u fint s přípravou platí, že se výsledek finty za vyčerpání nevyhodnocuje zvlášť, ale je dán výsledkem hodu na útok nebo na obranu, na který finta poskytla bonus.

Příklady obranných fint

- Akrobatická obrana (salta, přemety)
- Převrhávání židlí, stolů či jiných předmětů co cesty protivníkovi
- Skok do krytu
- Přeskočení překážky (plotu, potoka)
- Křížový kryt kombinací zbraní
- Zuřivý boj (rozmáchlé útoky těžkou zbraní s cílem nepustit si protivníka k tělu)
- Podepření krytu volnou rukou.

Možnosti bojových fint

Finty samy o sobě pouze poskytují bonus k hodu. Pokud chceš například dostat protivníka do nevýhodné pozice, aby měl na další boj postih, musíš na to použít speciální akci (v tomto případě Zatlačení protivníka, viz **Rozšiřující pravidla pro boj**). Můžeš ale použít fintu ke zvýšení šance na úspěch této speciální akce.

Kromě toho je dobré rozlišovat, kdy se jedná o fintu a kdy jde o situační postih nebo bonus, podrobněji se tím zabývá odstavec **Finty a situační modifikátory** v kapitole **Postihy a bonusy**.

Rozšiřující pravidla pro boj

Rozšiřující pravidla jsou nepovinná – dohodněte se před hrou, která z nich budete používat. Pokud se hrou začínáte, je vhodné začít jen se základními pravidly a rozšiřující pravidla přidávat postupně podle toho, jak se vám budou hodit.

Pohyb v boji

Pohyb je sice při některých akcích nezávislá činnost, ale neznamená to, že se můžeš přesouvat zcela bez omezení. Následující pravidla vám pomohou rozhodnout v situacích, kdy je třeba určit, kolik kol zabere přesun na nějaké místo, nebo třeba kolikrát stihne lučištník vystřelit, než k němu doběhneš. Používejte je ale jen tehdy, když na výsledku skutečně záleží – není nutné každé kolo určovat přesné vzdálenosti.

Bojová rychlost

Bojová rychlost je maximální vzdálenost, o kterou se můžeš v jednom kole pohnout a bez omezení při tom bojovat zbraněmi pro boj z blízka či beze zbraně. V základu je rovna 2 sáhům a zvyšuje se 1 sáh za každý bod hodnocení dovednosti použité na komplexní akci v tomto kole (pokud například střelíš tak je to dovednost střelby s tvojí zbraní, při kouzlení je to dovednost pro sesílání tvých kouzel, při boji se zbraní si

započítáš dovednost s touto zbraní, atd.) a snižuje se o případné postihy na tuto dovednost (například za zranění). Pokud tvoje Bojová rychlost díky postihům klesne na 0 nebo níže, nedokážeš se v boji přesouvat (a to ani během) a budeš tedy muset bojovat z místa a kromě toho si budeš ke všem hodům na použití dovednosti vyžadující pohyb (tedy včetně hodů na útok i na obranu) počítat postih rovný tvém aktuálnímu hodnocení Bojové rychlosti (tedy to číslo, na které ti postihy snížily Bojovou rychlost pod nulu).

Bojová rychlost = 2 + Použitá dovednost

Rychlost běhu

Maximální rychlost běhu (v sázích za kolo) je $16 + 2 * (\text{hodnocení dovednosti Běh})$. Pokud máš na Běh nějaké postihy (například za zranění), tak každý bod postihu snižuje rychlost běhu o 2 sáhy za kolo. Současně měj na paměti, že pokud tvá zranění přesáhla tři čtvrtiny maximálního počtu, tak už běžet nedokážeš a můžeš se tedy přesouvat jen Bojovou rychlostí (viz kapitola **Zranění a léčba**).

Rychlost běhu = $16 + 2 * \text{Běh}$

Akční rádius

Akční rádius je součet Bojové rychlosti nebo Rychlosti běhu a Délky zbraně. Pokud máš tedy například Bojovou rychlost 4 a bojuješ kopím (délka 2), tak můžeš bez omezení zaútočit na protivníka vzdáleného až 6 sáhů (o 4 sáhy se pohneš a využiješ plný dosah své zbraně).

Pohyb při boji zblízka

Pohyb je nedílnou součástí boje zblízka, při pohybu tvou Bojovou rychlostí tedy můžeš na blízko bojovat zcela bez omezení.

Za běhu můžeš na blízko bez postihu útočit (můžeš tedy například k někomu doběhnout a zaútočit na něj bez postihu), pokud se ale snažíš od někoho utéct, nebo kolem něj proběhnout (v dosahu jeho Bojové rychlosti), tak se proti němu můžeš bránit jen pasivně (viz odstavec **Pasivní obrana**), a to jak proti útokům zblízka, tak proti útokům střelnými a vrhacími zbraněmi či kouzly (jde o střelbu do zad). Když se z boje stahuješ nejvýše svou Bojovou rychlostí, pasivně se bránit nemusíš.

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

Pohyb při střelbě, použití vrhací zbraní či při kouzlení

Tyto činnosti jsou zcela bez postihu, jen když se nehýbeš. Na střelbu, vrhání zbraní a kouzlení za pohybu Bojovou rychlostí se vztahuje postih -1, za běhu dokonce -2.

Pohyb při nebojových akcích

U některých činností (například při nabíjení kuše opřením o zem) se není možné pohybovat vůbec. Pokud provádění činnosti při pohybu smysl dává, tak to při pohybu Bojovou rychlostí jde zcela bez omezení (při přesunu Bojovou rychlostí tedy například můžeš bez omezení nabíjet nebo přezbrojovat) a za běhu to zabere dvakrát tak dlouho.

Pohyb v sedě nebo v leže

Pokud ležíš nebo sedíš na zemi, tak se můžeš pohybovat jen polovinou své Bojové rychlosti, nemůžeš běžat a bojuješ s postihem -1 k hodů na útok i na obranu. Na střelbu z kuše se tento postih nevztahuje, střilet v leže z luku není možné vůbec, u ostatních činností se na jejich proveditelnosti a případném postihu domluvíte.

Pohyb v boji a znemožnění útoku

Pro pohyb při boji platí jedno velice důležité pravidlo: Pokud na někoho útočíš, tak nezávisle na tom, jak se pohybuješ, vždy platí, že i protivník může v tomto kole útočit na tebe (leďa by nemohl útočit z nějakého jiného důvodu, třeba proto, že je svázaný).

To znamená, že není možné například někomu zabránit útočit na základě toho, že máš vyšší Bojovou rychlost, a tedy by ses po svém útoku mohl vzdálit z jeho dosahu, nebo tím, že vykoukneš z poza rohu, zaútočíš a zase se schováš. Ve skutečnosti totiž vše probíhá současně a jednotlivé akce se vyhodnocují odděleně pouze pro přehlednost.

Postihy a bonusy

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 ti musí jejich hodnotu sdělit ještě před ukončením fáze ohlašování záměrů, aby ses podle toho mohl rozhodnout, jestli skutečně budeš chtít za takových podmínek zamýšlenou akci provést.

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	<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 nákladu
Boj dlouhou zbraní ve stísněném prostoru	<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 na délce zbraně a také na tom, jak se s ní bojuje – boj halapartnou v dlouhé úzké chodbě bude například bez postihu.</i>	Rozdíl délky zbraně a šířky prostoru
Krytí se za překážkou	<i>Postava se drží za nějakou překážkou (za rohem, za stromem, za sloupem). Získá bonus +1 k obraně, ale útočí s postihem -1</i>	-1 k ÚČ, +1 k OČ
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, kudučky, 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 hodů na útok za každý další násobek základního dostřelu</i>	-1 až -3
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, Vtažení do zápasu		-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 navíc si počítáš postih -1 na útok.

Maximální postih je u zbraní nepřímé střelby (luky, kuše a oštěp) roven -3 a nejdelší vzdálenost, na kterou tyto zbraňe dostřelí, je tedy rovna čtyřnásobku základního dostřelu. U zbraní přímé střelby (všechny ostatní) je maximální postih -1, maximální dostřel je tedy roven dvojnásobku základního dostřelu.

Nepřímá střelba

Cíle, které jsou dál než dvojnásobek základního dostřelu zbraně, není možné zasáhnout přímou střelou, musíš střílet pod velkým 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 střílet nepůjde, protože by střela narazila do stropu. Takže byt by chodba byla dostatečně dlouhá, dostřel zbraní se v ní omezuje na dvojnásobek základního dostřelu.

Střelba a vrhání v těžké zbroji

Střelba z luku a praku a použití všech vrhacích zbraní je obtížnější, když máš oblečenou 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.

Naložení

Postihy za naložení se pohybují v rozsahu -1 až -3 a počítají se do útoku i do obrany a také k hodům na seslání kouzel.

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. Oblečená zbroj se při určování postihů za naložení nebere v potaz (postihy za zbroj se počítají zvlášť, je uvedený v **Tabulce zbrojí**).

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 toru (viz základní tábornická výbava), 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.

Obrana proti více útokům

Když na tebe v jednom kole útočí více protivníků, tak se nedokážeš všem bránit stejně dobře. Pouze jednomu z nich se můžeš bránit bez postihu (můžeš si vybrat, který z ohlášených útoků to bude), proti všem ostatním si započítáš postih -2 (jedná se o **Pasivní obranu**, viz následující odstavec).

Toto pravidlo se vztahuje i na obranu před útoky kouzlem, ať už způsobují cokoliv (tedy ne jen na kouzla zraňující). Pokud se tedy v daném kole aktivně (bez postihu) bráníš něčemu jinému, tak si na hod na odolání proti kouzlu budeš počítat postih -2.

Pasivní obrana

O pasivní obranu se jedná, když se na obranu proti danému útoku nijak zvlášť nesoustředíš a ztěžuješ útočníkovi zásah prakticky jen tím, jakou si vůči němu držíš pozici a jak se pohybuješ při svých útocích a při obraně před ostatními protivníky.

Pasivní obrana nastává zejména když se musíš bránit proti více útokům v jednom kole, ale také například když o útočníkovi nevíš (byl schovaný). Pokud tedy pravidla mluví o tom, že se proti nějakému útoku můžeš bránit jen pasivně, tak to znamená, že si započítáš postih -2 k hodů na obranu, nemůžeš na tuto obranu použít obrannou fintu poskytující bonus +2 (můžeš ale v tomto kole použít obrannou fintu poskytující bonus +1 proti všem útokům, pak se tento bonus bude vztahovat i na tuto pasivní obranu) a můžeš mít případná další omezení (při pasivní obraně například není možné vyvolat obranné kouzlo).

Žádná obrana

Pokud se z nějakého důvodu nebráníš vůbec (vůbec se nehýbeš a o útoku nevíš, chceš se dobrovolně nechat zasáhnout, nebo když se bránit nemůžeš, třeba proto, že spíš nebo jsi pevně svázaný), tak se jedná o nulovou nebo také žádnou obranu.

Platí, že pokud jsi aktivně zapojen do boje (a je jedno jestli bojuješ zbraní, střílíš, nebo třeba kouzlíš), tak se vždy bráníš alespoň pasivně.

Při nulové obraně si do hodů na obranu nepočítáš tvé obranné číslo ani žádné postihy a bonusy, tvůj hod na obranu je roven 0 + 1k6.

Žádná obrana je nejhorší možná obrana

Obrana nehledě na postihy nemůže být horší, než když se vůbec nebráníš. To znamená, že když máš takové postihy na obranu, že se základ tvého hodu na obranu (bez přičtení hodu kostkou) díky nim dostane do záporu, tak tvůj hod na obranu bude $0 + 1k6$.

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 vykukuješ zpoza rohu, tak budeš mít proti střeleckým útokům bonus za kryt (situační modifikátor). Pokud se nacházíš na volném prostranství a proti střelbě se kryješ tím, že skočíš za nějakou překážku, nebudeš mít bonus za kryt, ale půjde o obrannou fintu a budeš ji muset zaplatit bodem Výdrže.

Speciální akce a situace

Tato kapitola je určena především pro hráče, které baví při soubojích hodně taktizovat a využívat různé zajímavé akce. Pokud vás více zajímá zápletka a příběh a chcete souboje odehrát co nejrychleji, tak uděláte lépe, když tato pravidla nebudete používat.

Následný seznam speciálních akcí není ani zdaleka úplný, takže při hře zcela určitě občas narazíš na to, že vymyslíš něco, co tato pravidla přímo nepopisují. V takovém případě bude na vás si nějaké pravidlo vymyslet. Rozhodující slovo má PJ, ale debaty o tom, jak by takové pravidlo mělo vypadat, se samozřejmě můžete účastnit všichni.

Jak přesně bude výsledné pravidlo vypadat není až tak důležité (snažte se o něm nedohadovat moc dlouho, zbytečně to zdržuje hru). Podstatné je, abyste se na jeho přesné podobě dohodli před tím, než si hodiš kostkou. PJ by rozhodně neměl až zpětně po výsledku hodu určovat, co ten hod vlastně znamená. V ideálním případě byste se o pravidlovém řešení měli domluvit už ve fázi plánování akcí, pokud jste to ale neudělali, tak se po určení finální verze pravidla (tedy klidně i těsně před vyhodnocením své akce) můžeš rozhodnout, že raději uděláš něco jiného.

Útok na více protivníků

Komplexní akce

Bojové kolo popisuje velmi krátký interval (zhruba 3 vteřiny herního času), a většinou platí, že v jeho průběhu stihneš ohrozit jen jednoho protivníka. Pokud ale z nějakého důvodu potřebuješ současně zaútočit na více cílů a dává smysl, že se ke všem stihneš dostat (tedy když nejsou moc daleko od sebe, oddělení překážkami, apod.), tak můžeš vyhodnotit útok proti několika najednou. Na každý z nich se útok vyhodnocuje zvlášť a na každý si budeš počítat kumulativní postih -2 (tedy -2 na první cíl, -4 na druhý, atd.).

Některé druhy útoků (třeba výbušniny nebo některá kouzla) mají plošný efekt samy o sobě. Na ně se toto pravidlo nevztahuje, místo toho se použijí pravidla uvedená u příslušného kouzla nebo předmětu.

Obyčejně střelné a vrhací zbraně není možné bez použití příslušných zvláštních schopností k útoku na více protivníků použít.

Zatlačení protivníka

Komplexní akce

Tato akce se vyhodnocuje jako standardní útok bojem zblízka (ať už zbraní nebo beze zbraně) s postihem -2. Pokud zasáhneš, tak protivníka donutíš k ústupu požadovaným směrem o 1 sáh za každý bod Přesahu útoku, až do hodnocení tvé Bojové rychlosti. Pokud chceš, tak můžeš tímto útokem současně způsobit zranění, jako by šlo o obyčejný útok s postihem.

Pokud chceš protivníka odtlačit o větší vzdálenost, tak v tomto manévru musíš uspět nepřetržitě několik kol po sobě (podle vzdálenosti). Když se ti však protivník byť jen jednou ubrání (a má na to dost prostoru), tak tě může částečně obejít a zatlačování tak zmařit.

Protiakce

Komplexní akce

Cílem protiakce je zabránit protivníkovi, aby provedl nějakou neútočnou akci (nabil, tasil zbraň, mluvil, atp.). Není možné takto někomu zabránit v útočné akci (k tomu slouží obranné akce) ani v obraně. Každou 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 zasáhneš, můžeš způsobit obvyklé zranění (leda by ses rozhodl, že cíl zranit nechceš) a ještě navíc protivníkovi v dané akci zabrániš.

Protiakci je možné použít i proti volným akcím (například pro zabránění v tasení zbraně při Útoku z tasení), případně v hovoru nebo vydávání hlasitých zvuků: v takovém případě máš postih k útoku -4, ale zásah zároveň znamená, že můžeš s protivníkem vstoupit do zápasu (viz kapitola **Zápas**). Pokud už s protivníkem zápasíš, tak pokus o zabránění v provedení volné akce nebo ve vydávání zvuků bude mít postih jen -2 (takto můžeš například někomu delší dobu držet ústa a bránit mu v pokusech přivolat pomoc).

Sražení

Komplexní akce

Ať už chceš protivníkovi podrazit nohy, přehodit ho přes rameno, nebo do něj vrazit tak silně, aby ztratil rovnováhu, vždy se to vyhodnocuje stejně: Jako obyčejný útok s postihem -2. Pokud chceš protivníka srazit silou, tak si můžeš místo bojové dovednosti do Útočného čísla započítat Fyzickou zdatnost (Sílu) a stejně tak protivník si může Sílu započítat do OČ místo obvyklé dovednosti. Útok zbraně si do ÚČ při srážení započítáš jen když uvěřitelně popíšeš, jak svou zbraň ke srážení protivníka použiješ. U tyčových zbraní to tedy půjde snadno (například podrazení nohou násadou zbraně), dýka nejspíš použít nepůjde.

Pokud tvůj útok zasáhne, tak je protivník sražen k zemi (od příštího kola si bude počítat postihy za boj ze země a pokud bude chtít vstát, musí k tomu použít akci **Vstávání ze země**) a jej můžeš zranit, jako bys normálně útočil s postihem. Toto zranění nemusí nutně být jen důsledkem pádu, v jednom kole určitě stihneš například srazit protivníka k zemi a zasáhnout ho svou zbraní (celá tato akce se ale stále vyhodnocuje jako jeden hod na útok s postihem -2).

Boj ze země, vstávání ze země

Boj ze země je modifikátor, vstávání ze země je komplexní akce nebo (s použitím Akrobacie) volná akce

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

Pokud máš po odečtení postihu za zbroj zbroj, za naložení a za zranění hodnocení Akrobacie alespoň 2, tak dokážeš ze země vstát za volnou akci, a můžeš tedy v tom samém kole útočit, stále si však v tomto kole ke všem obranám (nikoliv k útokům) počítáš postih za boj ze země. Když dostatečné hodnocení Akrobacie nemáš, tak budeš muset vstávat za komplexní akci.

Protivník může použít manévr **Protiakce** a snažit se ti ve vstávání zabránit (ať už vstáváš za

volnou nebo za komplexní akci). Pokud vstáváš za volnou akci díky použití Akrobacie, tak si ale bude muset počítat postih -4 za snahu zabránit ti v provedení volné akce.

Bránění v pohybu

Komplexní akce

K zabránění někomu v pohybu můžeš použít speciální akci **Srážení** nebo **Zahájení zápasu**, případně použít **Zatlačení protivníka**. Pokud se kolem tebe někdo snaží proběhnout, tak se jedná o probíhání kolem protivníka a dotýčný se ti bude moci bránit pouze pasivně (viz kapitola **Pasivní obrana**), a to i proti případnému pokusu jej srazit k zemi.

Když chceš bránit v pohybu většímu počtu protivníků, tak si musíš započítat postihy za **Útok na více protivníků** (viz stejnojmenná speciální akce).

Blokování úzkého průchodu

Blokování úzkého průchodu je automatické, bránění v akcích **Zatlačení protivníka** nebo **Srážení** je obranná akce

Pokud blokuješ úzký průchod (zhruba na délku paže), tak v průchodu bráníš automaticky prostě tím, že tam stojíš (leda by ses rozhodl dotýčného pustit) a případný zájemce o průchod tě musí srazit k zemi nebo zatlačit (tedy uspět ve speciální akci **Srážení** nebo **Zatlačení protivníka**), aby se přes tebe dostal, nebo tě zatlačil dál. Do úzkého průchodu se navíc vejde jen omezený počet útočníků.

Proti těmto akcím se samozřejmě můžeš normálně bránit, jediné omezení je v tom, že se nemůžeš bránit **Uhýbáním**, protože pak bys pochopitelně protivníka nechal projít.

Odzbrojení

Komplexní akce

Odzbrojení se provádí 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. Útok zbraně si můžeš započítat jen v případě, že to dává smysl (těžko například můžeš někomu dýkou vyrazit z rukou obouruční meč). Pokud tvůj útok přesáhne obranu protivníka o 3 nebo více, tak si navíc můžeš vybrat, kde na zemi vyražená zbraň skončí a při Přesahu o 6 nebo více dokonce můžeš říct, že vyražená zbraň skončila ve tvé volné ruce (pokud volnou ruku máš).

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 se s nimi nedá provést Útok z tasení.

Sebrání předmětu ze země

Komplexní akce, s použitím Akrobacie volná akce

Sebrání předmětu v průběhu boje zabere celé kolo (komplexní akci), pokud však máš po odečtení postihů za zbroj, naložení a zranění hodnocení Akrobacie alespoň 2 a předmět je v dosahu tvé Bojové rychlosti, tak jej můžeš sebrat v rámci volné akce.

Pokud ti v sebrání předmětu nikdo 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 se k předmětu dostane 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 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 (rovnost hodů můžete považovat za remízu, pokud to dává smysl, nebo nechte ty, kterým padlo stejně, házet znovu). Ti, kdo se účastnili testu, nemohou použít protiakci k tomu, aby ostatním zabránili v provedení toho, kvůli čemu se soupeří. Pokud chce někdo v provedení akce bránit, tak se testu neúčastní a jeho protiakce se vyhodnotí proti vítězi Testu rychlosti.

Modifikátory testu rychlosti

Při testu rychlosti záleží na tom, jak to měl kdo 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

Komplexní akce

Při střelbě na statický cíl (třeba na terč), tak si normálně hodíš na útok a započítáš si všechny situační postihy a bonusy a Pán jeskyně hodí za terč 0 + 1k6 (terč se vůbec nebrání, jde tedy o nulovou obranu).

Střelba do souboje na blízko

Modifikátor

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 hodu 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 (tedy pokud se obránce ubránil jinak než díky bonusu za obranu štítu proti střelbě), 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

Komplexní akce

Pokud se protivník nechce nebo nemůže hýbat ani bránit (například proto, že je zcela paralyzovaný kouzlem, leží svázaný na zemi a nemůže se hnout, nebo je v bezvědomí), tak si na obranu hází 0 + 1k6 a nepočítá si žádné postihy ani bonusy. Stále si ale normálně počítá zbroj (včetně možnosti obejít Pokrytí). Ty si počítáš obvyklé ÚČ spolu se všemi modifikátory a může se tedy klidně stát, že se netrefíš, nebo se trefíš, ale nezpůsobíš zranění.

Dorážení mimo boj

Několik kol

Pokud tě vůbec nic neohrožuje (nikdo s tebou nebojuje a neděje se kolem něj nic, čemu bys musel věnovat zvýšenou pozornost) a máš na to dost času, tak protivníka dorazíš automaticky, prostě nehybného obránce podřízneš či ubiješ, nehledě na to zda má zbroj – v nejhorším případě mu ji prostě sundáš, nebo ho bodneš do spoje mezi částmi zbroje.

Doražení není automatické pouze v případě, že útočník nemá prostředky k tomu, aby dotyčného ohrozil (nehybného draka například holými pěsti 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.

Útok naplocho

Komplexní akce

Občas může být žádoucí protivníka vyřadit tak, aby to přežil bez vážnějších následků. Nejlepší je k tomu použít zbraň nezpůsobující závažná zranění (třeba obušek), případně útočit Bojem beze zbraně. Když ale není zbytí, můžeš protivníka zasáhnout hlavicí, plochou stranou sekery, nebo nějakým jiným bezpečným způsobem, samozřejmě ale jen pokud k tomu máš vhodnou zbraň.

Útok naplocho je obyčejný útok s postihem -1, ale nezpůsobuje závažné zranění a výsledné zranění nesníží kondici cíle pod mez smrti.

Útok na konkrétní část těla

Speciální pravidlo pro vyhodnocování útoku

Pokud při libovolném útoku dosáhneš určitého Přesahu, tak si navíc ke všem obvyklým efektům (způsobené zranění, efekt speciálních akcí, atd.) můžeš vybrat, kam protivníka zasáhneš:

- Přesah o 3 a více: Zásah do končetiny (můžeš určit do které) nebo zásah nějakého většího předmětu (třeba pochodně, opět podle tvého rozhodnutí)
- Přesah o 6 a více: Kritický zásah (hlava, krk, ledviny, atp. podle tvého výběru) a bonus +3 ke zranění nebo zásah nějakého drobného předmětu na těle cíle (třeba amuletu pověšeného na krku) bez bonusu 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 končetiny

Zásah do končetiny může mít další důsledky:

- Cíl si bude při manipulaci se zasaženou končetinou navíc počítat postihy odpovídající velikosti uděleného zranění (stejně jako by šlo o ztrátu kondice, člověk si tedy nebude počítat žádný postih při zásahu za 1-3 životy, -1 při zásahu za 4-6 životů, atd.) navíc ke standardním postihům za zranění. Pokud byl tedy například dosud nezraněný protivník lidské rasy zasažen do levé ruky, na které má navlečený štít, za 4 body zranění, tak si při obraně štítem bude počítat postih -2 (standardní postih -1 za zranění a dalších -1 za použití končetiny, do které dostal cílený zásah za 4 životy), při obraně zbraní drženou v pravé ruce ale bude mít postih pouze -1 za zranění. Pokud je takto zasažena noha, přidaný postih se bude vztahovat na všechny atletické činnosti (Rychlost běhu zasaženého se tedy sníží o dvojnásobek tohoto postihu) a současně na Bojovou rychlost.
- Pokud zásah do končetiny způsobil závažné zranění (tedy když jde o zranění za alespoň polovinu maximálního počtu životů cíle), tak v případě zásahu do ruky cíl navíc upustí to, co v ní držel

(pokud to je možné upustit, štít například bývá na ruku pevně navlečený, takže jej upustit dost dobře nejde) 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

Další důsledky kromě bonusu +3 ke způsobenému zranění jsou na úvaze Pána jeskyně. Možnost kritického zásahu (včetně bonusu ke zranění) platí i pro zranění kouzly (včetně mentálního útoku).

Boj s neviditelným protivníkem

Modifikátor

Při boji s neviditelným protivníkem si počítáš postih -2 k ÚČ i OČ a nemůžeš na něj útočit, pokud v tom samém kole on neútočí na tebe, nebo pokud nějakým jiným způsobem nezjistíš, kde se nachází (například testem Vnímání proti Plížení neviditelné osoby s postihem -2 za to, že je neviditelná).

Plná obrana

Komplexní akce

Pokud se plně soustředíš na obranu a vůbec v daném kole neútočíš, ani neděláš žádnou jinou komplexní akci (nemůžeš tedy ani kouzlit – s výjimkou obranného kouzla, nabíjet, připravovat fintu atd.), tak získáš bonus +1 ke všem hodům na obranu v tomto kole. Můžeš se ale pohybovat (je tedy například vhodné použít plnou obranu, když se snažíš utéct z boje), mluvit, případně provádět jiné nezávislé činnosti a můžeš používat obranné finty.

Plnou obranu je možné použít také proti útokům střelnými a vrhacími zbraněmi (můžeš například kličkovat, nebo se celý schovat za štítem), případně kouzly.

Zápas

Zápas se od běžného způsobu boje (ať už se zbraní nebo beze zbraně) liší tím, že se místo krytů, výpadů, úderů a krokových variací používají chvaty, páky, škrcení a podobně. Typickým příkladem zápasu je dětská rvačka, velice podobným stylem (a tedy podle stejných pravidel) ale například bojují k kočkovité šelmy.

Zahájení zápasu

Komplexní akce

Abys mohl s někým začít zápasit, tak se mu musíš nejdřív dostat na tělo. Pokud protivník nechce zápasit také (v takovém případě je zahájení zápasu volná akce a přejde se rovnou k Průběhu zápasu), tak se tomu může bránit – libovolnou standardní metodou obrany. Automatické (za volnou akci a bez nutnosti uspět v hodů na útok) je také zahájení zápasu s protivníkem, který leží nebo sedí na zemi.

Pokus někoho dostat do zápasu se vyhodnocuje stejně jako speciální akce **Srážení** (tedy jako obyčejný útok s postihem -2), včetně možnosti způsobit tímto útokem zranění, jakým způsobem dostaneš protivníka k zemi nehraje roli (můžeš to provést dovedností Zápas, Bojem beze zbraně, nějakou tyčovou zbraní, apod.).

Kromě toho můžeš s protivníkem zápasit i ve stoje (tedy pouze zahájit zápas a nesrazit protivníka k zemi). Vyhodnocuje se to stejně (tedy jako obyčejný útok s postihem -2), použitá dovednost však musí být Zápas.

Průběh zápasu

Útok je komplexní akce, obrana je obranná akce

V průběhu zápasu se každé kolo vyhodnocuje jako standardní útok a obrana, bránit se můžeš pouze dovedností Zápas (proti útoku zápasem se není možné bránit zbraní, štítem, uhýbáním ani obranným kouzlem – leda by z popisu daného obranného kouzla vyplývalo, že taková obrana dává smysl). Pokud útočíš dovedností Zápas (a nikoliv zbraní), tak si obránce od případného způsobeného zranění odečítá jen Pokrytí zbroje (ani ty nejkvalitnější zbroje nejsou konstruované tak, aby chránily proti zápasnickým chvatům).

Pokus o uvolnění se ze zápasu

Komplexní akce

Pokud tě tvůj protivník nechce pustit, tak není úplně jednoduché zápas opustit. Každé kolo můžeš místo útoku věnovat komplexní akci na pokus se ze zápasu uvolnit. Tato akce se vyhodnocuje jako obyčejný útok (Zápasem nebo dovedností se zbraní, pokud používáš zbraň – pak si ale musíš započítat případné postihy z délky zbraně, viz odstavec **Použití zbraní v zápase**), ale s tím, že v případě zásahu nezpůsobíš zranění, místo toho se uvolníš ze zápasu (a tvůj protivník musí opět uspět v manévru srážení, pokud tě chce znovu do zápasu dostat). Protivník ti nemůže v pokusu o odpoutání bránit protiakcí (protože pokus o odpoutání se je útočná akce a té se vždy brání obrannou akcí), může ale při vyhodnocení své obrany použít obrannou fintu.

Po úspěšném odpoutání se ze zápasu si můžeš vybrat, jestli budeš stát nebo stále ležet na zemi (postavení se na nohy je tedy součástí této akce).

Použití zbraní v zápase

Při zápasení je možné použít zbraně pro boj zblízka, ovšem s postihem k útoku rovným délce použité zbraně (délka zbraně je parametr uvedený v **Tabulce zbraní pro boj zblízka**). Použitá dovednost odpovídá zbraní.

Útok na protivníka mimo zápas

Modifikátor hodů na útok

Po dobu, kdy jsi vázaný v zápase ti tvůj protivník značně ztěžuje pohyb a zcela znemožňuje přesun. Můžeš útočit pouze na protivníky, které máš v bezprostředním dosahu (nikoliv až do vzdálenosti své Bojové rychlosti jako v běžném boji) a započítáš si proti nim postih -1 na útok (navíc k případnému postihu za boj ze země).

Útok na zápasící postavu

Modifikátor hodů na útok

Pokud nejsi zapojený do zápasu a útočíš na nějakého zápasícího protivníka, tak se buď můžeš do zápasu přidat (automaticky za volnou akci), nebo riskovat, že zasáhneš špatný cíl. Tvůj útok se pak vyhodnocuje jako by šlo o **Střelbu do souboje na blízko** (ať už útočíš střelnou zbraní nebo na blízko). Zápasící obránce si proti tobě počítá postih -1 k OČ za to, že je vázaný v zápase a případně další postih -1, pokud zápasí na zemi a ty útočíš ze stoje.

Obrana spolubojovníka

Obranná akce

Kromě sebe můžeš také bránit svého spolubojovníka, musíš na to ale obětovat svoji obrannou akci (sám se tedy budeš moci bránit pouze pasivně). Ze zjevných důvodů není možné krýt někoho jiného uhýbáním, pokud ale máš štít, tak můžeš někoho krýt i proti útokům z dálky. Jednu postavu může takto bránit 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 si proti tomu samému hodu na útok hází na obranu ještě původní cíl útoku a výsledek zásahu se určí podle výsledku té obrany, která dopadla lépe.

Obranu spolubojovníka je možné kombinovat s Plnou obranou (vůbec v kole neútočit a získat tak bonus +1 k hodu na obranu) a s obrannými fintami.

Pomoc spolubojovníkovi

Komplexní akce

Kromě toho, že můžeš spolubojovníka bránit, mu také můžeš poskytnout výhodu v útoku – třeba tím, že se pokusíš jeho protivníka odkrýt nebo rozptýlit (například předstíraným útokem svou zbraní nebo třeba vržením nějakého předmětu). Pomoc spolubojovníkovi je neútočná komplexní akce, neházíš si tedy vůbec na útok a nemůžeš v tomto kole dělat jiné komplexní akce. Její efekt je, že všichni, kdo útočí na cíl, který se pokouší odkrýt, si v tomto kole mohou započítat bonus +1 k hodu na útok.

Pokud se stejný cíl pokouší odkrýt více postav, bonusy se nesčítají. Bonus se ale sčítá s případným bonusem za fintu použitou útočником.

Velení

Nezávislá činnost (mluvení, gestikulace)

Pokud ovládáš samostatnou dovednost Velení a tví spolubojovníci tvé rozkazy poslouchají, tak můžeš přidělit bonus +1 k útoku nebo obraně až tolika z nich, kolik činí tvé hodnocení této dovednosti. Pokud jsou tvé rozkazy defenzivní, bonus se přičítá k hodu na obranu, ofenzivní rozkazy dávají bonus na útok. Pro získání bonusu nestačí říct „Udělují rozkazy“, musíš skutečně nějaké smysluplné rozkazy vyslovit. Tento bonus se sčítá se všemi ostatními bonusy, rozkazy ale pochopitelně může dávat jen jedna osoba najednou.

Útok ze zálohy

Komplexní akce

O útok ze zálohy se jedná, pokud jsi byl až do chvíle útoku schovaný, máš dobrý výhled na svůj cíl a on o tobě až do chvíle útoku nevěděl. Například když:

- Jsi někde skrytý se střílnou zbraní (například na střeše domu) a cíl o tobě neví (neuspěl v testu Vnímání proti tvému Plížení, viz kapitola **Postřeh, hledání a naslouchání**).
- Připlížil ses se zezadu k cíli a ten si toho nevšiml (neuspěl v testu Vnímání proti tvému Plížení).
- Chováš se jako jeden z davu (např. na tržišti), a povedlo se ti přesunout se cíli do zad, aniž by si toho všiml (neuspěl v testu Zlodějské praktiky (Ostražitost) proti tvým Zlodějským praktikám (Nenápadnost)).
- Jsi neviditelný a cíl si tě nevšiml (neuspěl v testu Vnímání proti tvému Plížení s postihem -2 za to, že jsi neviditelný).

Pokud se cíl chová ostražitě (hráčská postava je ostražitá vždy, leda by její hráč výslovně prohlásil, že se chová bezstarostně a svého okolí si nevšímá) a ještě jste neházeli na objevení útočnicka (tedy Ostražitostí proti Nenápadnosti nebo Vnímáním proti Plížení, podle toho, jakým způsobem se útočnick skrývá (viz kapitola **Postřeh, hledání a naslouchání**)), tak tento test provedte na začátku kola před vlastním útokem. Bezstarostný cíl si nehází, v testu automaticky neuspěje.

Vyhodnocení útoku ze zálohy

Pokud cíl před útokem uspěl v testu na objevení útočnicka, tak se nejedná o útok ze zálohy, protože o útočnickovi ví. Útočnick ale si ale stále započítá bonus +2 k útoku za fintu připravenou před bojem (leda by útočil okamžitě poté, co se cíli ztratil z očí). Pokud cíl v testu na objevení útočnicka neuspěl, tak vyhodnocení útoku závisí na tom, co zrovna cíl 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 (tedy s postihem -2 k OČ).
- Pokud se neúčastní boje, ani se nesnaží aktivně bránit před případným útokem (stojí na stráži, 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 (útočnick si ale stále počítá postihy za běžící cíl a podobně).

Skrytý útočnick si ve obou případech k hodů na útok navíc počítá bonus +2 za fintu, protože měl situaci připravenou (leda by útočil okamžitě poté, co se cíli ztratil z očí).

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 ti však podaří seslat kouzlo tak, aby o tom zamýšlený cíl nevěděl (například vyvoláním bez zařikávání), tak se seslání kouzla se vyhodnocuje jako standardní útok ze zálohy.

Nalezení útočnicka po útoku ze zálohy

Pokud je útok ze zálohy vedený na dálku, nebo pokud je útočnick neviditelný, tak je možné, že ho cíl ani nikdo další nenalezne ani po provedení útoku. Rozhoduje o tom **nový** test na nalezení skrytého útočnicka (znovu se hází proto, že se zásadním způsobem změnila situace, útočnick se prozradil útokem) a skrytý útočnick si ke svému hodů započítá postih -2 (při naprosto neslyšném útoku, například Alchymistou vyrobeným **Nehlučným lukem**, bude mít postih jen -1).

Skrývání se v průběhu boje

Komplexní akce

Když se chceš skrýt poté, se se už zapojil do boje, tak se musíš nejprve z boje odpoutat (tedy dosáhnout toho, že na tebe v daném kole nebude chtít nikdo útočit) a najít něco, za co se můžeš schovat, případně se nějakým způsobem zneviditelnit. Zmizení z očí protivníků je každopádně komplexní akce, ať už to znamená seslání kouzla **Neviditelnost**, nebo vyhledání úkrytu.

Granáty a výbušniny

Granáty (například *Ohnivá hlína* nebo hrušky vykouzlené pomocí kouzla *Nebezpečné ovoce*) se nejčastěji hází a exploze nastává při dopadu. Takový útok se vyhodnocuje ve dvou fázích: Nejdříve se určí, kam granát dopadl a poté se vyhodnotí účinek výbuchu.

Určení místa dopadu granátu

Při hodu granátem se používá dovednost Vrhací zbraně (Kameny a granáty). Granát má stejný dostřel jako kámen (základní dostřel je Sil + 5, maximální je trojnásobek základního), bonus k útoku 0 a ke zranění také 0. Když se snažíš zasáhnout nějaké místo a nikoliv přímo živého protivníka, tak PJ za cílové místo hází 0 + 1k6. Pokud ses netrefil, tak granát dopadla někde poblíž, a to tolik sáhů mimo, o kolik jsi podhodil obranu cílového místa. Tato vzdálenost (říkáme jí rozptyl) se navíc násobí dvěma, pokud byl cíl dál než v základním dostřelu granátu.

Směr, kterým se vržený objekt od zamýšleného místa odchýlil, je náhodný a PJ jej určí hodem 1k6, výsledek po vynásobení dvěma znamená odpovídá pozici na hodinovém ciferníku (dvanáctka je přehození dopředu ve směru hodu).

Určení efektu exploze

Efekt exploze se určuje stejně, ať už se jedná o granát nebo o nastraženou výbušninu (například alchymistickou *bombu*). Síla exploze granátů nezávisí na vrhací dovednosti toho, kdo granátem hodil, ale na dovednosti toho, kdo jej vyrobil.

Každý výbušný předmět má v pravidlech uvedeno, jak se určí jeho síla exploze, jaký má bonus ke zranění, jaký je účinný poloměr výbuchu a o kolik se snižuje síla exploze za každý sáh vzdálenosti cíle od epicentra (od místa dopadu). Výbuch zasáhne všechny cíle v zasaženém prostoru kromě těch skrytých za dostatečně pevnou překážkou (například za silnou kamennou stěnou). Každý zasažený si zvláště hází na obranu (s případným postihem za pasivní obranu, pokud svou obrannou akci věnoval na obranu před jiným útokem), za bombu nebo granát se na útok hází pouze jednou, a to (Síla exploze + 1k6). Bonus ke zranění se zohlední stejně, jako by šlo o útok obyčejnou zbraní. Na hod na sílu exploze se nevztahují postihy za sníženou viditelnost ani za zranění toho, kdo bombu položil, nebo kdo hodil granát, 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.

Kumulování výbušnin

Házet větším množstvím výbušniny, než obsahuje *Ohnivá hlína* nebo *Nebezpečné ovoce*, je znatelně obtížnější. Pokud tedy budeš házet pytlím s větším počtem ohnivých hlín nebo výbušných hrušek, (nebo když alchymista upláca „větší hlínu“), tak si budeš muset započítat postih -1 na útok a k dostřelu za každé zdvojnásobení množství výbušnin (tedy postih -1 při hodu dvěma nebo třeba najednou, -2 při hodu čtyřmi až sedmi najednou, atd.)

S každým zdvojnásobením množství výbušnin ale současně o 1 vroste Síla exploze. Kumulovaná exploze se proti každému zasaženému cíli stále vyhodnocuje jen jako jeden útok.

Při výbuchu většího počtu alchymistických bomb síla exploze roste stejným způsobem.

Pravidla mimo boj

Tato část pravidel popisuje několik typických situací, které mohou při dobrodružství nastat.

Pohyb

Často kladenou otázkou je, jak dlouho vám 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 nepříliš náročném terénu za jeden den ujdeš zhruba tolik mil, kolik je desetinásobek tvého hodnocení dovednosti Fyzická zdatnost (Rychlý pochod) zvýšeného o 2. Družina se pohybuje rychlostí nejpomalejší postavy. Běh rychlost cestování na dlouhé vzdálenosti nezvyšuje, protože se sice dokážeš pohybovat rychleji, ale zato musíš 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 chceš někoho dohonit, nebo naopak před někým utéct. 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 měnění se situací 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 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 výchozí 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

Test pronásledování je standardní dovednostní střet a obvykle se při něm používá dovednost Fyzická zdatnost (Běh). Alternativně můžeš použít dovednost Fyzická zdatnost (Rychlý pochod), pak ale nemůžeš využít Výdrž (viz následující odstavec). Pokud jedeš na koni, použij hodnocení své dovednosti Jezdectví a přičti hodnocení Běhu zvířete.

Výdrž

Jak pronásledovaný tak pronásledující mohou k testu získat bonus rovný počtu bodů Výdrže, které hodlají investovat. Pokud na konci pronásledování dojde ke střetnutí, tak samozřejmě tyto spotřebované body Výdrže nebudou moci využít.

Při jízdě na koni, se nevyčerpáváš ty, ale kůň (a počítá se tedy hodnocení Výdrže 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 dohonil za $(10 - \text{rozdíl hodů})$ násobků základní doby.

Zranění pádem

Při určování zranění pádem hraje roli výška pádu, terén na místě dopadu a také štěstí. Základní zranění pádem roste za každé 2 sáhy délky pádu o stupeň životů padající postavy (protože velikost postavy při pádu neposkytuje výhodu).

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 hodů 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 své hodnocení dovednosti Akrobacie. Od zranění pádem se neodečítá kvalita zbroje, pouze její pokrytí (výjimkou může být pád z malé výšky na nastražené bodce či čepele).

Příklad:

Kroll ve zbroji s pokrytím 2 padá z výšky zhruba 8 sáhů na tvrdou zem pokrytou ostrými kameny. Základ zranění bude 16 (4 * krollův stupeň životů) a zvýší se o 3 za nebezpečné kameny. Celkové zranění bude tedy 19 + 1k6 a hráč krolla od něj odečte pokrytí své zbroje (tedy 2) + 1k6.

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 zřítela se z velké výšky. Lepší je nechat ji třeba zraněnou se zachytit na nějakém špatně dostupném místě a převést tak situaci na záchranou akci jejích 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 můžeš použít buď dovednost s příslušnou zbraní nebo dovednost Fyzická zdatnost (Síla), obvykle podle toho, co máš 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 materiálu bariéry – kůže a plátno jsou odolné proti drcení (protože jsou pružné), všechny pevné překážky jsou odolné proti bodným útokům. Pokud zbraň k prorážení dané bariéry vhodná není, tak neposkytuje žádný bonus k útoku ani ke zranění, ale stále ji můžeš použít, třeba proto, aby sis neodřel ruce či neomlátil rameno.

Pokud žádnou zbraň nemáš, 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 nebo šipka udělá jen malou díru.

K prorážení bariér je samozřejmě možné použít i jiné nástroje než zbraně: V takovém případě zvažte, 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 0 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, aby 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

Vyražení dveří

Pokus o vyražení dveří se vyhodnocuje jako zkouška dovednosti Fyzická zdatnost (Síla), obtížnost je rovna hodnocení bariéry. Pokud se pokus o vyražení nepodaří, je tu ještě možnost pokusit se dveře rozbít podle pravidel pro **Rozbití předmětů a prorážení bariér**). Nejběžnější fintou při vyražení dveří je pořádný rozběh.

Pasti

Nalezení a překonání pasti by nemělo být jen o jednom nebo dvěma hodech kostkou. Každá past je jiná a schovaná na jiném místě, a proto je dobré konkrétně popisovat, kde a jak ji hledáš a PJ by měl odpovědět, co přesně jsi našel. Nezapomínejte na to, že za popis hledání dostaneš bonus +1 za fintu k použití dovednosti a pokud se při tom trefíš do místa, kde past skutečně je, případně navrhneš smysluplný postup, jak past najít nebo odstranit, tak budeš mít bonus dokonce +2.

Hledání pastí

Pokus o nalezení pasti se vyhodnocuje jako dovednostní střet s použitím dovednosti Zálesácké učení (Líčení pastí na zvěř) v případě pastí na zvěř, nebo Zlodějské praktiky (Hledání) v případě všech ostatních. Obtížnost hledání je u pastí na zvěř a u pastí nalíčených pomocí zlodějských dovedností rovna hodnocení příslušné dovednosti toho, kdo past nalíčil, u pastí zabudovaných do nějakého předmětu (třeba do truhly) nebo do nějaké stavby (třeba propadlové pasti, pasti na dveřích, atd.) je to dovednost výrobce předmětu nebo stavitele objektu. Pokud jde o výjimečně důkladně skrytou past (ten, kdo ji nalíčil či ukryl tím strávil několiknásobek obvyklého času a celá výroba se výrazně prodražila), tak se obtížnost zvyšuje o bonus za dovedností fintu.

Některé pasti není možné najít bez alespoň částečného pootevření toho, co past stráží. Jednoduchým příkladem takové „pasti“ je zvonek na dveřích z druhé strany, než stojíš. U tohoto druhu pastí mírné komplikace při neúspěšném hledání past spustí a při vážných komplikacích si navíc musíš započítat postih -2 k hodů na obranu proti jejímu efektu (viz odstavec **Spuštění pastí**).

Odstraňování pastí

Pokud jsi past našel, můžeš se jí pokusit odstranit pomocí dovednosti Zlodějské praktiky (Líčení a zneškodňování pastí). Obtížnost odstranění je vždy rovna hodnocení dovednosti toho, kdo past vyrobil a stejně jako při hledání se může zvýšit o jeho bonus za dovednostní fintu. Obvykle jsou k tomu potřeba vhodné nástroje (sada zlodějského náčiní) – pokud je nemáš, dostaneš za to postih – a platí i všechna ostatní pravidla pro **Použití dovedností**.

Pokud při neúspěšném pokusu o otevření pasti nastanou mírné komplikace, tak ti past spustí pod rukama a budeš muset čelit jejímu účinku. Při vážných komplikacích si při tom navíc musíš započítat postih -2 k hodů na obranu.

Kromě odstranění pasti pomocí dovednosti se jí taky můžeš pokusit spustit tak, aby tě při tom nezasáhla – například ji spustit dlouhou holí, nebo si stoupnout bokem. Jak to dopadne vyhodnotí Pán jeskyně: Pokud je z charakteru pasti zřejmé, že podle tvého popisu stojíš mimo oblast, kterou past zasáhne, tak se útok pasti vůbec nevyhodnocuje. Pokud je to naopak z principu pasti neúčinné (například když se snažíš z dálky spustit propadlovou past, na níž při tom stojíš), tak si stále házíš na obranu proti účinkům pasti (viz následující odstavec). Když je tvůj trik jen částečně účinný, tak ti PJ může k hodů na obranu přidělit bonus za fintu.

Spuštění pasti

Past spustí, když někdo splní podmínky nastavené pro její spuštění, nebo když nastanou alespoň mírné komplikace při pokusu ji odstranit, případně u některých pastí i při pokusu past nalézt.

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 nějaká zbraň k vytvoření pasti použita, tak bude past mít parametry právě této zbraně.

Obranná dovednost je obvykle Boj zblízka (Uhýbání), leda by v popisu pasti bylo uvedeno něco jiného.

Pokud spustíš past rukou (třeba při pokusu otevřít truhlici) 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 obyčejný útok, včetně 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 zapaluješ křesadlem, zabere 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 0 (každé kolo hoření je tedy zasažený cílem ohnivého zranění se silou 1k6 + 0, od čehož se odečte 1k6 + jeho pokrytí zbroje). Po zapálení vydrží oheň hořet nejvýše 1k6 kol (a zasažený jej může za cenu 1 komplexní akce uhasit i dříve).

Zapálit lampový olej rozlitý 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 2 (každé kolo hoření je tedy zasažený cílem ohnivého zranění se silou 1k6 + 2, od čehož se odečte 1k6 + jeho pokrytí zbroje). 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. Rozlitý 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 potřísni 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 (Plížení) nebo Zlodějské praktiky (Plížení), pro nalezení skryté nebo plížící se osoby se používá dovednost Zálesácké učení (Vnímání) nebo Zlodějské praktiky (Vnímání).
- V civilizaci je také možné použít dovednost Zlodějské praktiky (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 dovednost Zlodějské praktiky (Ostražitost).
- Pro skrývání předmětů (například dýky pod šatstvem) se používá dovednost Zlodějské praktiky (Schovávání předmětů), při jejich hledání slouží dovednost Zlodějské praktiky (Hledání). Prošacování poskytne při testu hledání bonus +2 za fintu.
- 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 (Hledání).
- Při naslouchání se používá dovednost Zálesácké učení (Vnímání) nebo Zlodějské praktiky (Vnímání). 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: bonus +1 získáš, když popíšeš, kde a jak hledáš, bonus +2 získáš, pokud se svým popisem trefíš na místo, kde skutečně něco je. Obtížnost nalezení někým vyrobených mechanismů se zvyšuje o bonus za dovednostní fintu výrobce 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 zohlední rozdíl v modifikátorech oproti původního testu (pokud jsi po tmě v testu hledání neuspěl, tak může pomoci, když si rozsvítíš. Nehází se však znovu, pouze se zohlední, že se ti 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 ti musí popsat situaci a sdělit hodnotu odpovídajícího bonusu nebo postihu před tím, než se rozhodneš, zda (a případně jak a kde) se budeš chtít plížit či skrývat.

Náhodné objevení

Něco zaslechnout, nebo si všimnout tajných dveří, skrytého mechanismu či nastražené pasti, si můžeš i v případě, že aktivně nenasloucháš a nehledáš. Stačí, když se budete pohybovat pomalu a opatrně (což budete v podzemí pravděpodobně dělat prakticky vždycky, leda byste před někým utíkali nebo někoho honili).

Náhodné objevení se vyhodnocuje stejně jako hledání, hází ale pouze PJ (tedy 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 náhodného objevení, pouze hráči si hází. Pokud se mezi tím změní podmínky, tak samozřejmě výsledek upravují jiné modifikátory.

Stejná pravidla platí i pro náhodné zaslechnutí.

Zkušenost

Body zkušenosti jsou mírou toho, co vaše družina prožila. V okamžiku, kdy jich nashromáždíte dostatečné množství (kolik to je ukazuje **Tabulka zkušenosti**), získají všichni členové družiny 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 odehrané hry

Část bodů zkušenosti získá skupina prostě tím, že hrajete. Za každou hodinu hraní si můžete přičíst jeden bod zkušenosti.

Určování družinových cílů

Jaké cíle si pro svou družinu určíte záleží čistě na vás, snažte se však při tom brát ohled na to, co si Pán jeskyně připravil – pokud například vytvořil mapu podzemí nedalekého hradu a vy se rozhodnete jít do hor lovit mantikoru, veškerá jeho příprava přijde vniveč, a to je určitě škoda. Určování družinových cílů ostatně slouží hlavně k tomu, aby Pán jeskyně věděl, o máte zájem, co by vaše postavy chtěly dělat čeho chcete dosáhnout a mohl podle toho připravit další hru.

Cílů můžete mít stanovených více současně, některé z nich mohou ostatně být dlouhodobé, neměly by ale být víc než tři. Stanovené cíle můžete v průběhu hry měnit a upravovat (třeba když zjistíte, že se věci ve skutečnosti mají úplně jinak, než jste původně předpokládali).

Kolik bodů zkušenosti získá vaše družina za splnění každého cíle závisí na úvaze Pána jeskyně a mělo by to odrážet to, jak byl cíl náročný a jak dlouho jeho plnění zabralo. Kromě toho by PJ měl vycházet z toho, že celkový počet zkušeností získaných za plnění družinových cílů by měl být zhruba roven zkušenostem za odehrané hry. Je možné to dělat například tak, že na konci každého sezení, když družině připočítáte zkušenosti za odehranou hru, si PJ stejný počet zapíše stranou a z něj vás potom bude odměňovat za splněné cíle.

Přestup na další úroveň zkušenosti

Tím, že družina dosáhne celkový počet zkušeností potřebný na další úroveň zkušenosti, se samo o sobě nic nezmění. Členové družiny pouze dostanou další profibody podle **Tabulky postupu na vyšší úroveň zkušenosti** a kromě toho se jim může zvýšit maximum hodnocení dovedností (to ukazuje **Tabulka stropu hodnocení dovedností podle úrovně**). K tomu, aby postavy mohly nově získané profibody utratit a zvýšit si tak hodnocení dovedností nebo se naučit nové schopnosti, musí podstoupit výcvik.

Výcvik obvykle trvá 1 den za každý investovaný profibod plus případné trvání cesty za učitelem a zpět. Učit se můžeš u kohokoliv, kdo zná zvláštní schopnost, kouzlo nebo dovednost, kterou se chceš naučit, na požadovaném nebo vyšším hodnocení (pokud jde o schopnost s hodnocením), klidně to může být i jiná postava v družině. Podmínky, za kterých se dotyčný uvolí tě učit, záleží na něm a na tom, jak se s ním dohodneš. Obvyklá cena v případě, že si za to učitel nechá zaplatit, se pohybuje kolem 1 zl za každý investovaný profibod.

Kouzelnická kouzla, alchymistické recepty a znalostní dovednosti (např. Učenost) se také můžeš učit z knih nebo svitků, pokud je někde získáš, nebo si je půjčíš. Na délku výcviku to nemá vliv.

Při každém přechodu na vyšší úroveň si můžeš zvýšit hodnocení libovolné dovednosti (a to včetně speciálních dovedností) nejvýše o 1 stupeň.

Tabulka přestupu na vyšší úroveň zkušenosti

Rasa	Profibody za přestup
Člověk	8
Barbar	8
Hobit	9
Kudůk	9
Trpaslík	8
Elf	9
Kroll	7

Tabulka stropu hodnocení dovedností podle úrovně

Úroveň zkušenosti	Strop hodnocení význačných dovedností povolání	Strop hodnocení 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

Pořizování specializací

Zvýšení hodnocení stávající specializace o 1 bod stojí 1 profibod. Platí ale, že hodnocení specializace může být jen o 2 body vyšší než hodnocení sdružené dovednosti, do které specializace patří. Na hodnocení specializací se vztahuje stejný limit jako na sdružené dovednosti.

V průběhu hry můžeš pořizovat nové specializace, stále však platí limit na nejvýše tři specializace od jedné sdružené dovednosti. Pokud už u nějaké sdružené dovednosti tři specializace máš, tak získáváš možnost za další profibod zvýšit hodnocení celé této sdružené dovednosti bez zvýšení hodnocení obsažených specializací. Specializace, které budou mít po tomto zvýšení stejné hodnocení jako sdružená dovednost, pak ztrácí smysl vést samostatně.

Za obvyklé čtyři profibody můžeš také zvýšit hodnocení sdružené dovednosti včetně všech obsažených specializací, ale pouze v případě, že jsou všechny obsažené specializace pod limitem na maximální hodnocení.

Obsah

Dračí doupě.....	1
Poznámky.....	3
Kostky.....	3
Míry a váhy.....	3
Měnový systém.....	3
Některé důležité pojmy.....	3
Zkratky.....	4
Tvoje postava.....	4
Rasy.....	4
Člověk.....	5
Barbar.....	5
Hobit.....	5
Elf.....	5
Trpaslík.....	6
Kudúk.....	6
Kroll.....	6
Povolání tvé postavy.....	7
Válečník.....	7
Hraničář.....	7
Alchymista.....	7
Kouzelník.....	8
Zloděj.....	8
Tvorba postavy.....	8
Počet životů.....	9
Profibody.....	9
Zvláštní schopnosti podle rasy.....	9
Dovednosti.....	10
Živobytí.....	16
Výbava.....	18
Původ postavy.....	21
Charakter postavy.....	22
Zvláštní schopnosti podle povolání.....	22
Speciální dovednosti.....	22
Kouzla.....	22
Válečník.....	24
Zastrašení.....	25
Regenerace.....	25
Sehranost.....	25
Přesný výpad.....	26
Útok na dva cíle.....	26
Hraničář.....	26
Pouto se zvířetem.....	26
Mimosmyslové schopnosti.....	27
Hraničářská kouzla.....	29
Alchymista.....	33
Lučba.....	34
Seznam alchymistických předmětů.....	36
Kouzelník.....	55
Kouzelnická kouzla.....	55
Seznam kouzelnických kouzel.....	56

Kouzelné svitky.....	66
Vyvolání přítele.....	67
Zloděj.....	68
Hraní hry.....	69
Průběh hry.....	69
Použití dovedností.....	71
Dovednostní test.....	71
Rozšiřující pravidla pro použití dovedností.....	75
Použití dovednosti Jednání.....	77
Jak hrát za postavu.....	78
Hra ve skupině.....	78
Rady pro PJ.....	78
Zranění a léčba.....	78
Pošramocení a závažná zranění.....	80
Poskytnutí první pomoci.....	81
Vyčerpání.....	82
Odbourávání vyčerpání.....	82
Boj.....	83
Ohlašování akcí.....	83
Komplexní akce.....	83
Volné akce.....	84
Nezávislé činnosti.....	84
Úprava záměrů.....	84
Vyčkávání.....	84
Vyhodnocení akcí.....	85
Vyhodnocení útoku.....	85
Vyhodnocení zásahu.....	88
Vyhodnocení jiné než útočné akce.....	90
Bojové finty.....	91
Použití bojových fint.....	91
Popis finty.....	91
Finty s přípravou.....	91
Finty za vyčerpání.....	93
Možnosti bojových fint.....	94
Rozšiřující pravidla pro boj.....	94
Pohyb v boji.....	94
Postihy a bonusy.....	96
Speciální akce a situace.....	100
Granáty a výbušniny.....	109
Pravidla mimo boj.....	110
Pohyb.....	110
Pronásledování.....	110
Zranění pádem.....	111
Rozbíjení předmětů a prorážení bariér.....	112
Vyrážení dveří.....	112
Pasti.....	113
Hledání pastí.....	113
Odstraňování pastí.....	113
Spuštění pastí.....	113
Nebezpečné substance.....	114
Postřeh, hledání a naslouchání.....	115
Modifikátory testu plížení.....	116
Náhodné objevení.....	116

Zkušenost.....	116
Přestup na další úroveň zkušenosti.....	118

Tabulky:

Tabulka tvorby postavy

Rasa	Počet životů	Profibody na tvorbu	Rasové dovednosti	Zvláštní schopnost	Profibody za přestup
Člověk	12	44	-	-	8
Barbar	12	40	Fyzická zdatnost	-	8
Hobit	8	44	-	hobití „čich“	9
Kudůk	8	44	Zlodějské praktiky	-	9
Trpaslík	12	40	-	infravidění	8
Elf	8	48	-	-	9
Kroll	16	28	Fyzická zdatnost, Boj zblízka	ultrasluch	7

Tabulka významu hodnocení dovedností

0	Zelenáč	Postava se tímto oborem v životě prakticky nezabývala. Ví o něm jen to, co je běžně známé.
1	Začátečník	Postava se tento obor nějaký čas učila, nebo se jí prostě v životě přihodilo, že se jím zabývat musela, případně má pro tuto činnost vloh. Rozumí základní terminologii a dokáže provést základní úkony spadající pod danou činnost.
2	Pokročilý, učeň, student	Postava se tento obor již několik let učí, případně se jím neškoleně zabývá větší část svého života, nebo má pro tuto činnost opravdu velké nadání. V běžných situacích dokáže tuto dovednost používat samostatně.
3	Profesionál, vystudovaný odborník	Postava v tomto oboru ukončila vzdělání či výcvik a věnuje se mu i v praxi. Touto činností se bez problémů užívá. Průměrně nadaným osobám toto hodnocení vydrží až do konce života.
4	Veterán, předák, doktor věd, uznávaný umělec	Postava prošla vynikajícím výcvikem či studiem, případně má pro tento obor výjimečné nadání a měla dostatek příležitostí procvičovat jej v praxi.
5	Expert	Postava je uznávaným expertem v oboru.
6	Mistr	Postava má mnohaleté zkušenosti, je považována za mistra v oboru a je známa v širokém okolí.
7	Velmistr	Postava je nejlepší z nejlepších. Její jméno je známé i v několika sousedních zemích a všichni znalí oboru je vyslovují s úctou.
8	Arcimistr	Schopnosti postavy v daném oboru daleko přesahují možnosti běžných smrtelníků.
9	Legendární velmistr	Schopnosti postavy v oboru jsou legendární.
10	Legendární arcimistr	Schopnosti postavy v daném oboru hraničí s možnostmi polobohů.

Tabulka zdrojů a živobytí

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

Ceník

Šatstvo

Žebrácké hadry	2 dn
Obyčejné oblečení	1 zl
Honosné oblečení	12 zl

Výbava na cesty a dobrodružné výpravy

Tábornické potřeby (včetně torny)	1 zl
Celta	1 zl
Stan pro dvě osoby	2 zl
Stan pro osm osob	5 zl

Svítila a svítivo

Lampový olej (1 keramická lahev, vydrží svítit 6 hodin)	2 dn
Olejová lampa, lucerna	1 st
Směrová olejová lampa či lucerna	1 st, 2 dn
Lucerna s okenicemi	2 st
Hornický kahan	8 dn
Zlodějská lucerna	8 st
Svíce (vydrží svítit 1 hodinu)	5 mk
Lucerna na svíci	4 dn
Louč (vydrží svítit 1 hodinu, je menší a lehčí než pochodeň)	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

Alchymistické potřeby

Skleněná lahev (1 čtvrtka)	5 dn
Baňka, flakónek	1 dn/kus
Alchymistická aparatura (přenosná, ve speciální truhlici)	5 zl
Alchymistická laboratoř (nepřenosná)	100 zl
Magické suroviny (cena za 1 mag)	1 zl

Alchymistické předměty

Seznam předmětů, které dokáže alchymista vyrobit, nalezneš v popisu zvláštních schopností alchymisty

5 * výrobní cena předmětu

Šplhací náčiní

Lano (10 sáhů)	1 st
Provazový žebřík (10 sáhů)	2 st
Kotvička	5 dn
Kladkostroj	1 st

Zlodějské potřeby

Sada zlodějského náčiní	2 zl
Nášlapné ježky (za hrst)	2 dn
Speciální šplhací potřeby (lezací drápy, skoby atp.)	5 st
Líčida (herecká)	2 dn
Padělatelské náčiní	2 zl

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*
-6 a méně	-6 a méně	-6 a méně	postava umírá a pokud se jí do několika minut nedostane pomoci, zahyne

Tabulka komplexních akcí

Akce	Trvání
Útok zbraní pro boj zblízka, beze zbraně nebo zápasem*	1 kolo
Útok střelnou nebo vrhací zbraní*	1 kolo
Seslání kouzla*	doba seslání kouzla
Pokus uvolnit se ze zápasu	1 kolo
Vstávání ze země	1 kolo
Sebrání vyražené zbraně nebo jiného předmětu ze země	1 kolo
Plná obrana (postava vůbec neútočí a soustředí se jen na obranu)	1 kolo
Příprava zbraně (sundání luku ze ramene, tasení zbraně, apod.)	1 kolo
Nabití luku z toulce, nabití praku, nabití foukačky	1 kolo
Příprava bojové finty, míření střelnou nebo vrhací zbraní	1 kolo
Pomoc spolubojovníkovi	1 kolo
Zažehnutí zápalné lahve o otevřený plamen	1 kolo
Přezbrojení	2 kola
Nasazení štítu	2 kola
Nabití lehké kuše nebo minikuše	2 kola
Nabití těžké kuše	5 kol
Napnutí tětiny luku	5 kol
Zažehnutí zápalné lahve křesadlem	5 kol
Oblečení zbroje	několik desítek kol
Použití dovednosti	podle druhu činnosti

Tabulka zbraní pro boj zblízka

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

Tabulka střelných a vrhacích zbraní

Zbraň	Útok	Zranění	Základní dostřel	Cena
Střelné				
Krátký luk	2	4	3*Sil + 14	1 zl
Dlouhý luk	2	5	3*Sil + 21	2 zl
Lehká kuše	2	5	20	5 zl
Těžká kuše	1	8	30	10 zl
Minikuše	2	4	10	25 zl
Foukačka*	1	(1)	7	1 st
Prak	0	3	10	2 dn
Tyčový prak	0	4	12	3 dn
Vrhací				
Vrhací šipka	1	2	Sil + 6	4 dn
Kámen	0	3	Sil + 5	-
Oštěp**	1	6	2*Sil + 6	2 st
Hvězdice	1	2	Sil + 4	2 dn
Vrhací dýka	1	3	Sil + 5	2 st
Vrhací sekera	0	6	Sil + 3	3 st

Tabulka štítů

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

Tabulka zbrojí

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

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	<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 nákladu
Boj dlouhou zbraní ve stísněném prostoru	<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 na délce zbraně a také na tom, jak se s ní bojuje – boj halapartnou v dlouhé úzké chodbě bude například bez postihu.</i>	Rozdíl délky zbraně a šířky prostoru
Krytí se za překážkou	<i>Postava se drží za nějakou překážkou (za rohem, za stromem, za sloupem). Získá bonus +1 k obraně, ale útočí s postihem -1</i>	-1 k ÚČ, +1 k OČ
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, kudučky, 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 hodů na útok za každý další násobek základního dostřelu</i>	-1 až -3
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, Vtažení do zápasu		-2
Protiakce		-2

Tabulka stropu hodnocení dovedností podle úrovně

Úroveň zkušenosti	Strop hodnocení význačných dovedností povolání	Strop hodnocení 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
