

**Neoficiální**

# **Dračí doupě**

**pravidla pro začátečníky  
průvodce hrou**

**v 1.9 lite**

Autor: Michal Světlý

Lite 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](http://rpgforum.cz) nebo [d20.cz](http://d20.cz).

# Tvoje postava

## Rasa a povolání

Ze sedmi rozličných ras si můžeš vybrat, čím se chceš narodit: jestli hobitem, kudůkem, trpaslíkem, elfem, člověkem, barbaram nebo krollem. Následně si zvol jedno z pěti povolání: Válečník, Hraničář, Alchymista, Kouzelník, Zloděj

## 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

---

## Profibody

K vyjádření toho, co všechno se tvá postava bude moci naučit jak při její tvorbě, tak později při tréninku na vyšší úrovni 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 úrovni.

## 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**).

# 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 lite verzi pravidel se se specializacemi nepracuje, pořizují se jen celé sdružené dovednosti. Pokud v textu narazíš na zápis použití dovednosti ve tvaru Fyzická zdatnost (Síla), použij hodnocení sdružené dovednosti (v tomto případě Fyzické zdatnosti).

## 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 vlohy. 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 zkušenosti.

### 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.

## Požizování 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.

## 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.

Všechny sdružené dovednosti stojí 4 profibody za každý bod hodnocení

## **Fyzická zdatnost**

Fyzická zdatnost představuje kondici tvé postavy a její atletické schopnosti (sílu, běh, šplh, skok).

## **Boj zblízka**

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

## **Střelba**

Střelba umožňuje účinně používat všechny druhy ručních střelných zbraní.

## **Vrhací zbraně**

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

## **Přírodní magie**

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**

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

## **Léčitelství**

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**

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

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

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

Jednání zahrnuje všechny sociální schopnosti a dovednosti.

## Zlodějské praktiky

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

Jakoukoliv činnost nebo znalost, která nespadá pod sdružené dovednosti, je možné se naučit jako samostatnou dovednost. Všechny stojí 1 profibod za každý bod hodnocení. Příkladem může být třeba Plavání nebo Jezdeckví.

## 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, chud'as, měš'an, boháč, velmož.

## Pořizování živobytí

Při tvorbě postavy se živobytí nepožizuje za zlatáky, 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 měšťana. 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	Měšťan	50 zl	10 zl
-	Boháč	-	100 zl
-	Velmož	-	1000 zl

## Náklady v rámci živobytí

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

### Svítidla a svítivo

Lampový olej (1 keramická lahev, vydrží svítit 6 hodin)	2 dn
Olejevá 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 svítky	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.)  
Líčida (herecká)  
Padělatelské náčiní

5 st  
2 dn  
2 zl

## Zvláštní schopnosti podle povolání

Postava se může naučit libovolnou zvláštní schopnost svého povolání, pokud splní příslušné požadavky (ty jsou vždy uvedeny v popisu schopnosti). V lite verzi jsou uvedeny pouze schopnosti a kouzla dostupné na první úrovni.

## 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 nejvýše 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).

## Válečník

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

## Zastrášení

Speciální dovednost

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

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

Pokus o zastrašení trvá jedno kolo (je to komplexní akce, viz kapitola **Boj**). Vyhodnocuje se jako dovednostní střet, válečník použije své hodnocení Zastrášení a může získat bonus za dovednostní fintu (pokud například jednomu skřetovi usekne hlavu, tak na zastrašení zbývajících určitě dostane bonus +2). Zastrášený hází svou Vůli nebo Bojovností (v případě nestvůr z Bestiáře). Pokud se válečník pokouší zastrašit organizovanou skupinu (nebo alespoň tlupu, která těžší 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 válečnickovi přidělit situační modifikátory podle svého uvážení (obvykle v rozsahu +2 až -2), například bonus +1 za použití útočné magie kouzelníkem ve válečnickově družině, nebo -1, pokud mají protivníci zjevnou přesilu. Některé protivníky (například nemrtvé) není možné zastrašit.

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

# 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.

## 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 magenergií.

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 seslání léčivých kouzel hraničář přejíždí rukama přes zranění a cosi u toho mumlá, a podobně.

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

## 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).

## 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, kudůk 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 účinkem 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.

## Alchymista

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

Nejprve si projdeme zvláštní schopnosti, které se může naučit:

### Odolnost proti jedům

Cena: 1 profibod

Požadavky: 1. úroveň

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

### Vidění magenergie

Cena: 1 profibod

Požadavky: 1. úroveň

Tato schopnost je naprosto zásadní pro každého alchymistu, umožňuje totiž po 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 jí obsahují různé množství.

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

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

### Lučba

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

## Alchymistické suroviny

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

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

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

## 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 úroveň) už však žádné suroviny takto automaticky dostávat nebudeš, budeš si je muset buď nakoupit, nebo je najít v průběhu dobrodružství.

## 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 magenergii 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.

## Seznam alchymistických předmětů

Na dalších stránkách 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 magenergii meditací, pouze ji převádí z magických surovin na výrobek. Magenergie obsažená v surovinách se při výrobě právě o tuto hodnotu sníží.

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

**Základem** předmětu je to, čím je hlavně tvořen. Kouzelný prsten se například vyrábí z nemagického prstenu, základem lektvaru může být voda nebo víno, základem svitku je zpravidla pergamen, základem kouzelného meče je obyčejný meč a tak dále. U neobvyklých nebo drahých věcí je uvedena 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 vstřebány. *Krev* znamená, že se jed musí dostat do krve (například je možné jím pomazat zbraň), *požití* říká, že uživatel či oběť musí látku sníst či vypít, při *vdechnutí* je nutné ji vdechnout a *dotyk* označuje látky, které se vstřebávají povrchem těla.

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

## 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.

### 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, kudúk nebo elf, 3 životy, pokud jej vypije člověk, barbar nebo trpaslík a 4 životy krollovi). Na každou sadu zranění (tedy zranění obdržené v průběhu jednoho boje) účinkuje pouze jednou, je však kumulativní s léčivými kouzly – na jednu zranění tedy bude účinkovat jak lektvar tak léčivé kouzlo. Závažná zranění *Lektvar rudého kříže* vyléčit nedokáže.

### 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.

## **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.

## **Dočasné - svítky**

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

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

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

### **Ochranné svítky**

Po přečtení ochranného svítku se vytvoří neviditelná kulovitá bariéra o průměru v sázích rovném hodnocení Alchymie toho, kdo svítek 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.

## **Svítek 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.

## **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.

## **Kruh ochrany před nemrtvými**

požadavky: 1. úroveň

magenergie: 1 mag

suroviny: 2 zl

## **Dočasné - ostatní**

### **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.

## **Trvalé - zbraně a zbroje**

### **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 – *ostatní*

### 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.

## Nemagické - *výbušniny*

### 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 snižuje 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 připiše celkové zranění jedu.

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

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

**Rozpoznání podle chuti:** Udává hodnocení dovednosti 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.

## 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).

## 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 kouzelníkova 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

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

## 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 seslání nějakého jiného kouzla (bez postihu -2 za pasivní obranu). Postava místo hodů na obranu použije výsledek hodů na seslání *magického štítu*.

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

## Modrý blesk \*Artak bárák\*

požadavky: 1. úroveň  
dosah: 10 sáhů  
rozsah: 1 protivník  
vyvolání: 1 kolo

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

## 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 sesláni 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.

## Oheň \*Igneum\*

požadavky: 1. úroveň  
dosah: 20 sáhů  
rozsah: 1 místo v dosahu  
vyvolání: 1 minuta  
trvání: dokud kouzelník neusne

Tímto kouzlem je možné kdekoli v dosahu, kam kouzelník vidí, vytvořit magický oheň. Jeho maximální velikost závisí na kouzelníkovu hodnocení dovednosti Čarování, s jedničkovým hodnocením bude odpovídat plameni 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 sesláni jen jeden *oheň*. Pokud sešle další, předchozí kouzlo zmizí.

## Sugesce \*Inirinsico\*

požadavky: 1. úroveň  
dosah: 10 sáhů  
rozsah: nejvýše 3 inteligentní osoby  
vyvolání: 2 kola  
trvání: 10 minut  
obranná 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 sesláni 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.

## 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 neprospí.

Zloděj znalý této schopnosti je proti jejímu působení imuní.

## 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, určí, 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 naličil, 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 nehráčské 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 nehráčská 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 otevírání 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 hodu 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 přeskočit na druhou střechu). Zranění je v takovém případě rovno rozdílu mezi výsledkem jejího hodu a hodu 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.

# 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 kudůci, 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, kudůky 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).

## Pošramocení a závažná zranění

Nepřilíší 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).

## 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.

## 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 neovládneš 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, taseň 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 těživy 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, Taseň zbraně v rámci útoku z taseň (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 neohláší 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 toho zranění budeš počítat až od příštího kola a na další útok či obranu 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 někam 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 hodů 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.

Útočné číslo (ÚČ) = Dovednost + Útok zbraně
---

Obranné číslo (OČ) = Dovednost + Obrana zbraně (+ Obrana štítu)

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

Při obraně 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 obouřucním.

**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 prostorách (viz kapitola **Postihy a bonusy**).

## Tabulka střelných a vrhacích zbraní

Zbraň	Útok	Zranění	Základní dostřel	Cena
<b>Střelné</b>				
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
<b>Vrhací</b>				
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).

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

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

### 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, škorň	3 zl
Plná kožená zbroj	4	3	-2	Kožená kazajka s rukávy, kožené kalhoty, rukavice, škorň, kožená přilba	4 zl
Lehká šupinová zbroj	5	2	-2	Šupinový pancíř s krátkým rukávem, vyztužená přilba, rukavice, zpevněné škorň	9 zl
Plná šupinová zbroj	5	3	-3	Šupinový pancíř s dlouhými rukávy, šupinové kalhoty, vyztužená přilba s chráničem nosu a krku, rukavice, zpevněné škorň	12 zl
Lehká kroužková zbroj	5	2	-2	Kroužková vesta, vyztužená přilba, palcové kroužkové rukavice, zpevněné škorň	18 zl
Plná kroužková zbroj	5	3	-3	Kroužková košile s rukávy, kroužkové kalhoty, kapuce, zpevněné škorň, 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 hodů 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 případné 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 dovedností**. 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 nutné potřebovat 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 odkrýt, 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 protivnickovy 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 houdu).

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 hodiš 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**.

# Obsah

Dračí doupě.....	1
Tvoje postava.....	3
Rasy.....	3
Povolání tvé postavy.....	3
Tvorba postavy.....	3
Profibody.....	3
Dovednosti.....	4
Živobytí.....	7
Výbava.....	8
Zvláštní schopnosti podle povolání.....	10
Speciální dovednosti.....	10
Kouzla.....	10
Válečník.....	11
Zastrašení.....	11
Hraničář.....	12
Pouto se zvířetem.....	12
Hraničářská kouzla.....	12
Alchymista.....	14
Lučba.....	14
Seznam alchymistických předmětů.....	15
Kouzelník.....	21
Kouzelnická kouzla.....	22
Seznam kouzelnických kouzel.....	22
Zloděj.....	25
Hraní hry.....	25
Použití dovedností.....	26
Dovednostní test.....	26
Zranění a léčba.....	29
Pošramocení a závažná zranění.....	30
Vyčerpání.....	31
Odbourávání vyčerpání.....	32
Boj.....	32
Ohlašování akcí.....	32
Komplexní akce.....	32
Volné akce.....	33
Nezávislé činnosti.....	33
Úprava záměrů.....	33
Vyčkávání.....	33
Vyhodnocení akcí.....	34
Vyhodnocení útoku.....	34
Vyhodnocení zásahu.....	37
Vyhodnocení jiné než útočné akce.....	39
Bojové finty.....	39
Použití bojových fint.....	39
Popis finty.....	40
Finty s přípravou.....	40
Finty za vyčerpání.....	42
Možnosti bojových fint.....	42