

Dakara

Společenská hra na prožívání příběhů

Michal Světlý

Verze 0.7.184_LITE_2 z 5. 1. 2014

Poděkování

Rád bych touto cestou poděkoval účastníkům testovacích her a také všem, kdo přispěli cennými připomínkami.

Zpětná vazba

Velice ocením Vaše názory a komentáře. Pokud to bude alespoň trochu možné, tak u připomínek ke konkrétním pravidlům uvádějte, prosím, číslo verze a název kapitoly nebo číslo stránky. Velice mi to usnadní zapracování.

Obsah

<u>Dakara</u>	1
<u>Poděkování</u>	2
<u>Zpětná vazba</u>	2
<u>Úvod do hry</u>	4
<u>Magie v Dakaře</u>	4
<u>Magický talent</u>	4
<u>Tvorba postavy</u>	5
<u>Bodový vytvářecí systém</u>	5
<u>Ceny ve zkušenostech</u>	6
<u>Majetek</u>	6
<u>Postavení</u>	7
<u>Známosti</u>	7
<u>Materiální zdroje</u>	8
<u>Živobyčí</u>	9
<u>Civilní výbava</u>	9
<u>Vybavení do akce</u>	9
<u>Vzácnost vybavení</u>	9
<u>Ceník</u>	10
<u>Dovednosti</u>	10
<u>Seznam dovedností</u>	11
<u>Sdružené dovednosti</u>	11
<u>Samostatné dovednosti</u>	13
<u>Cíle a příběhové náměty</u>	14
<u>Použití dovedností</u>	14
<u>Dovednostní test</u>	14
<u>Stanovení záměru</u>	15
<u>Výběr dovednosti</u>	15
<u>Určení obtížnosti</u>	16
<u>Postihy a bonusy</u>	16
<u>Automatický úspěch</u>	17
<u>Určení možných následků</u>	17
<u>Hod na úspěch</u>	17
<u>Použití známostí</u>	18
<u>Použití sítí</u>	18
<u>Možnosti sítí</u>	19
<u>Test na úspěch sítě</u>	19
<u>Získávání zkušeností</u>	19
<u>Studium a trénink</u>	20
<u>Zranění a léčba</u>	20
<u>Únava a vyčerpání</u>	21
<u>Vyčerpání</u>	21
<u>Odbourávání vyčerpání</u>	21
<u>Psychická únava</u>	21
<u>Odbourávání psychické únavy</u>	21
<u>Boj</u>	22
<u>Ohlašování akcí</u>	22
<u>Komplexní akce</u>	22
<u>Volné akce</u>	23
<u>Nezávislé činnosti</u>	23
<u>Úprava záměrů</u>	23

<u>Vyhodnocení akcí</u>	23
<u>Vyhodnocení útoku</u>	23
<u>Vyhodnocení neútočné akce</u>	28
<u>Bojové finty</u>	28
<u>Použití bojových fint</u>	28
<u>Finty za body Výdrže</u>	30
<u>Možnosti bojových fint</u>	31
<u>Nástrahy a pasti</u>	31
<u>Opozice</u>	31
<u>Přirozené zbraně</u>	31
<u>Magie</u>	32
<u>Kouzla a schopnosti</u>	32
<u>Bojové schopnosti</u>	33
<u>Střelecké a vrhačské schopnosti</u>	34
<u>Umění skrývání</u>	36
<u>Sociální a umělecké schopnosti</u>	38
<u>Atletické schopnosti</u>	39
<u>Techniky sesílání</u>	40
<u>Ohnivá magie</u>	42
<u>Protimagie</u>	44
<u>Léčivá magie</u>	45
<u>Magie rostlin</u>	48
<u>Magie zvířat</u>	50

Úvod do hry

Tato zkrácená verze pravidel je určena pro zkušené hráče rolových her, obvyklý úvod tedy pro tentokrát přeskočím.

V jakém konkrétním světě, prostředí a časovém období budete hrát, je na vás. Pravidla popisují magii volně vycházející z pozemských reálií zhruba na přelomu středověku a renesance. Hodí se tedy například pro hru v alternativní, magičtější verzi Evropské historie, třeba v Praze za vlády Karla IV. či Rudolfa II., nebo v raně renesanční Florencii. Stejně tak si ale můžete vytvořit svět vlastní.

Všechny hráčské postavy v Dakaře jsou výjimečné tím, že na rozdíl od drtivé většiny populace mají magické nadání. Projevuje se to různě: mohou například umět číst myšlenky, sesílat ohnivé koule, nebo být díky magii silnější a rychlejší než obyčejní smrtelníci.

Magie v Dakaře

Magie je tajemná a mocná síla. Na otázku, odkud se bere a jak vlastně funguje, existuje mnoho odpovědí a často se vzájemně neslučují. Pro katolického kněze jsou jeho schopnosti darem od boha, živelný mág manipuluje se čtyřmi základními elementy, pro psychického mága je vše, co dokáže, projevem jeho trénované vůle a vesnická vědma nebo přírodní čaroděj prostě pracují s tím, co žije a roste všude kolem.

Magický talent

Praktikovat magii nedokáže každý. Je k tomu potřeba zvláštní talent, asi jako pro zpěv nebo malbu. Magické nadání je ovšem mnohem vzácnější, má ho jen zlomek lidí a většina z nich navíc nikdy nedostane příležitost k jeho rozvíjení. Podobně jako umění i magie totiž vyžaduje studium a spoustu praxe a to si chudý člověk obvykle nemůže dovolit. Většina magicky nadaných navíc vůbec netuší, že nějaký talent mají a ani to nikdy nezjistí, protože se jejich schopnosti nijak neprojevují, případně jsou tak slabé, že to nikomu nepřijde zvláštní.

To, že je tvůj talent silný, a že jsi navíc měl příležitost jej rozvinout, tě tedy činí skutečně výjimečným. Spolu s magickou mocí však přichází i nemalá zodpovědnost, ať už si ji přiznáš nebo ne. Tvé skutky totiž mohou opravdu významně změnit tvář světa a je jen na tobě, jak se k tomu postavíš: Budeš své schopnosti používat ke prospěchu svých bližních, pomáhat jim a chránit je před zlovůlí a nepřízní osudu, nebo budeš magii využívat jen k naplnění vlastních tužeb? Zsvětiš svůj život studiu a hledání dávno ztracených, případně ještě neobjevených tajemství života a vesmíru? Vstoupíš do služeb některého z mocných šlechticů či bohatých obchodníků, nebo proti nim naopak budeš bojovat? Zsvětiš svůj život a schopnosti službě bohu a církvi, nebo možná jen bohu, protože s církevním učením nesouhlasíš?

Tvorba postavy

Bodový vytvářecí systém

Postavy se vytváří pomocí bodového systému. V **Tabulce tvorby postavy** najdeš, kolik bodů zkušenosti budeš moci při tvorbě utratit podle toho, s jak zkušenými postavami budete začínat. Pokud se nedohodnete jinak, tak všichni začínáte jako **profesionálové**.

Za body zkušenosti budeš pořizovat: Majetek, Postavení, dovednosti, kouzla a magické

schopnosti, Známosti a materiální zdroje. Za materiální zdroje následně nakoupíš výbavu a případně předplacenou úroveň živobytí.

Určením cílů nebo vymyšlením příběhových námětů můžeš získat až 3 zk navíc (viz **Cíle a příběhové náměty**).

Tabulka tvorby postavy

	Zkušenosti na tvorbu postavy	Limit dvou nejvyšších statistik	Limit ostatních statistik
pokročilý	25	2	1
profesionál	50	3	2
veterán	100	4	3
mistr	200	5	4

Limit hodnocení statistik

Limit hodnocení se vztahuje na Dovednosti (každá se počítá zvlášť), Majetek, Postavení a Známosti. Pokud tedy například začínáš jako profesionál a chceš mít Majetek na trojce, tak z těchto statistik můžeš mít už jen jednu další na trojce, ostatní musí být dvojkové nebo nižší.

Limit se nevztahuje na statistiky, které dostáváš zdarma (například rodný jazyk).

Sdružené dovednosti a specializace

Sdružené dovednosti jsou balíčky většího počtu samostatných dovedností – specializací. Sdružená dovednost Fyzická zdatnost například obsahuje Sílu, Výdrž, Běh, Skok, Pochod a Šplh. Když si pořídíš celou Fyzickou zdatnost například na dvojku, znamená to, že umíš všechny tyto specializace na dvojce.

Hodnocení jednotlivých specializací můžeš následně samostatně zvýšit, vždy ale nejvýše o 2 body nad hodnocení nadřazené sdružené dovednosti. S fyzickou zdatností na dvojce tedy můžeš mít libovolnou její specializaci maximálně na čtyřce.

V každé sdružené dovednosti můžeš mít nejvýše o jednu specializaci víc, než je její hodnocení. U dvojkové sdružené dovednosti tedy například můžeš mít až tři specializace. Pokud nějakou sdruženou dovednost nemáš vůbec, tak se z ní můžeš naučit jen jednu specializaci, nejvýše na stupeň dva.

Dále v pravidlech budou dovednosti vždy uváděny v podobě Sdružená dovednost (Specializace). Zápis „Fyzická zdatnost (Běh)“ tedy znamená, že když nemáš vypsanou přímo specializaci Běh, použiješ své hodnocení Fyzické zdatnosti.

Samostatné dovednosti

Samostatné dovednosti nespádají pod žádnou sdruženou dovednost. Pořizuje se každá zvlášť.

Počítání dovedností do limitu dvou nejvyšších statistik

Každá samostatná a každá sdružená dovednost se do limitu dvou nejvyšších statistik počítá zvlášť. Specializace se zvlášť nepočítají, zvyšují ale hodnocení, s jakým se počítá jim nadřazená sdružená dovednost.

Příklad:

Když budeš mít Fyzickou zdatnost na dvojce a specializuješ se na Běh na trojku, tak to znamená, že jsi vyčerpal jednu trojkovou statistiku. To samé bude platit, i když se ve dvojkové Fyzické zdatnosti specializuješ na Běh na trojku a současně na Skok na trojku, nebo když si vezmeš celou Fyzickou zdatnost

na trojku a nebudeš se v ní specializovat. Ve všech těchto případech se celá sdružená dovednost Fyzická zdatnost do limitu počítá jako jedna trojková statistika.

Ceny ve zkušenostech

- Každé kouzlo nebo magická schopnost stojí jeden bod zkušenosti.
- Samostatné dovednosti stojí jeden bod zkušenosti za každý bod hodnocení.
- Každý bod hodnocení sdružených dovedností stojí vždy o 1 zk víc, než je požadovaný stupeň. Stupeň 1 tedy stojí 2 zk, stupeň 2 stojí 3 zk (dohromady 5), atd.
- Specializace stojí 1 zk za každý bod hodnocení nad hodnocení sdružené dovednosti.
- Majetek, Postavení a Známosti stojí stejně, jako by šlo o sdružené dovednosti.
- Materiální zdroje se pořizují v poměru 5zl za 1 zk.

Majetek

Majetek je jedním z měřítek sociálního statutu. Spolu s postavením určuje, do jakých společenských vrstev budeš mít přístup a jak se k tobě budou ostatní lidé chovat.

Je vhodné si rozmyslet, co konkrétně vlastníš nebo spravuješ a kde se to nachází. Ve hře toho pak můžeš využít a současně to představuje něco, na čem ti bude záležet.

Z důvodu herní rovnováhy musí platit, že tento majetek nemůžeš kdykoliv prodat; pak by totiž jakékoliv menší částky ztratily na významu a ze hry by odpadla důležitá složka motivace postav. Je na tobě, jak si to zdůvodníš: Může jít třeba o léno, které pouze spravuješ, majetek může ve skutečnosti patřit tvým rodičům, nebo jím třeba můžeš ručit za nějakou velkou půjčku.

Vlastnictví či správa rozsáhlého majetku ovšem není zcela bez výhod, i když jej nemůžeš prodat. Výnosy z panství či majetku ti ve hře zcela pokryjí náklady na živobytí v odpovídajícím pohodlí a luxusu.

Tabulka majetku

Hodnocení	Majetek	Odpovídající živobytí	Cena v zk
0	žádný	žebrák	0
1	skromný	chudřas	2
2	průměrný	sedlák	5
3	velký	mešťan	9
4	značný	boháč	14
5	rozsáhlý	velmož	20
6	královský	král	27

Určitě neuděláš chybu, když nebudeš mít majetek žádný, hra na majetku nestojí. Neznamená to ani, že by sis nemohl žít jako velmož, výdaje na takové živobytí pak ale budeš muset každý měsíc herního času platit z vydělaných peněz.

Postavení

Společenské postavení je v jistém smyslu nadřazeno majetku, neurozený boháč se musí poklonit i tomu nejchudšímu šlechtici. Na rozdíl od majetku samo o sobě nepřináší žádné materiální výhody, obvykle ale

znamená možnost určitým osobám rozkazovat: šlechtic například může poroučet svým poddaným, opata poslouchají mniši v jeho klášteře, a podobně.

Postavení je obvykle provázáno majetkem na stejném stupni – za obojí ovšem musíš zkušenostmi zaplatit zvlášť. Pokud tvůj majetek tvému postavení neodpovídá, měl bys to nějak zdůvodnit: Můžeš být například zchudlý šlechtic, neurozený měšťan s majetkem, který by mu mohl závidět kdejaký kníže, a podobně.

Tabulka postavení

Hodnocení	Postavení	Cena v zk
0	Nevolník, otrok, psanec, městská spodina	0
1	Svobodný stav (měšťan), akolyta, ministrant	2
2	Svobodný stav (erbovní měšťan), starosta, farář	5
3	Nižší šlechtic, biskup, matka představená (abatyše), opat, prelát	9
4	Vyšší šlechtic (panská rodina), arcibiskup	14
5	Vyšší šlechtic (knížecí rodina), kardinál, patriarcha	20
6	Král, papež	27

Známosti

S kým se znáš, je možná ještě podstatnější, než jaké bohatství, schopnosti a postavení máš ty sám. Známosti jsou ovšem dvojsečná zbraň: Při hře se na ně budeš moci obracet s dotazy či žádostmi o pomoc, čas od času ale také budou něco chtít po tobě. Mezi tvé známosti mohou patřit například tví rodiče či příbuzní, učitelé, spolužáci, přátelé, nebo třeba obchodní partneři, informátoři, dohazovači, kolegové z oboru a podobně.

Hodnocení Známostí udává, jak schopné, vlivné, bohaté a informované kontakty máš, příklady uvádí **Tabulka známostí**. Za každý bod hodnocení si také vyber (a zapiš) jednu oblast působení svých známostí, například:

- Vyšší společnost, Podsvětí, Obchod, Černý trh, Zbraně a zbroje, Advokacii a soudy, Bankovníctví, Alchymii, Královský dvůr, Venkovská panství, Akademickou půdu

Dále si za každý stupeň hodnocení Známostí si můžeš napsat jednu konkrétní osobu s odpovídajícím vlivem (tedy ne větším, než je tvé hodnocení Známostí) a oblastí působnosti (musí tedy působit v některé z oblastí, které sis vybral v předchozím kroku). Nemusíš to ale nutně udělat hned, vymýšlení konkrétních známostí můžeš nechat na vlastní hru. Kdykoliv totiž budeš při hře chtít svých Známostí využít, tak se budeš moci buď obrátit přímo na některý z dříve získaných (a zapsaných) kontaktů, nebo si hodíš hodnocením Známostí, zda znáš někoho, kdo ti dokáže pomoci a pokud uspěješ, tak si do seznamu přidáš kontakt nový.

Pokud ses rozhodl sepsat si konkrétní kontakty hned, tak si ke každému napiš:

- O koho se jedná
- Jak ses s ním seznámil a proč je ti ochotný pomáhat (může ti něco dlužit, může si za to nechávat platit, může to být prostě jen dobrý kamarád, apod.)
- Kde a jak se s ním můžeš potkat či kontaktovat
- Jak vypadá, jaké má charakteristické znaky chování či řeči

Tabulka známostí

Hodnocení	Vliv známostí	Cena v zk
0	Neznáš nikoho, kdo by něco uměl nebo znamenal a chtěl ti pomáhat	0
1	Nepodstatný pěšák, nádeník, malé dítě, pouliční žebrák	2
2	Gardista od brány, stánkový prodejce, pouliční informátor, štamgasti z přístavní putyky, obchodník s běžně dostupným zbožím, farář	5
3	Ranař, pasák, nižší úředník, velitel stráže, hostinský, starosta malého města, málo významný šlechtic, obchodník s nesnadno dostupným zbožím, opat kláštera, biskup	9
4	Důležitý člen místní podsvětní sítě, středně významný šlechtic, důstojník královského vojska, rychtář menšího města, konšel královského města, obchodník se vzácným zbožím, člen cechovní rady, arcibiskup	14
5	Purkmistr královského města, královský soudce, šéf místní podsvětní organizace, univerzitní Mistr, významný šlechtic, představený vlivného cechu, generál královského vojska, arcibiskup, obchodník se luxusním či exotickým zbožím	20
6	Velmistr vlivného cechu vrahů, rektor univerzity, papež, král	27

Materiální zdroje

Za každý bod zkušenosti věnovaný na materiální zdroje můžeš investovat 5zl do výbavy či předplacení úrovně živobyť. Částka, kterou takto můžeš získat a něco si za ni pořídit, není omezena, je ale rozumné utratit za zdroje nejvýše desetinu celkového počtu zkušeností a zbytek si nechat na ostatní herní statistiky.

Neutracené zdroje představují tvou hotovost při startu hry.

Živobyť

Živobyť je vyjádřením toho, jak dobře si žiješ: Kde a jak bydlíš, zda se o tvé potřeby starají sloužící, jak se stravuješ, jak se oblékáš. Místo počítání toho, kolik tě stojí každý bochník chleba, kolik utratíš za nájem a jestli už si potřebuješ dát spravit boty, si prostě každý měsíc herního času odepišeš příslušný poplatek a tím se veškeré s tím spojené účetnictví považuje za vyřešené. Ve skutečnosti samozřejmě tuto částku nikomu najednou neplatíš, ale průběžně ji utrácíš za věci běžné denní potřeby, jídlo, nájem, a podobně.

Zaplacené živobyť zahrnuje: výdaje na jídlo, bydlení (a to včetně noclehů v hostinci, pokud cestuješ), služby (včetně lázní, pokud to dané úrovni přísluší, a udržování oblečení a věci běžné denní potřeby v provozuschopném stavu), cestování (pronájem kočáru, píci pro koně a jejich ustájení) atd.

Zaplacené náklady na živobyť se nevztahují na neobvyklé situace – například když tě okradou, nebo se dostaneš do končin, kde se prostě vůz najmout nedá, nebo tam nejsou žádné hostince. Poplatek také nezahrnuje pořízení výbavy a majetku, pouze náklady na provoz a údržbu, případně pronájem.

Požítka z majetku

Pokud sis za body zkušenosti pořídil Majetek, tak nemusíš za živobyť platit, protože tyto náklady pokryjí právě výnosy z majetku. Můžeš si ale připlatit rozdíl v ceně za dočasné živobyť na vyšší úrovni.

Civilní výbava

Civilní výbava je všechno, co by sis vzal, kdyby ses někam stěhoval, s výjimkou vybavení na dobrodružné výpravy. Například veškeré tvé oblečení kromě toho, které nosíš výhradně na akce, koně, kočár, skříň a truhlice, cestovní zavazadla, kuchyňské vybavení a nádobí, atd.

Civilní výbava je součástí Majetku, pokud sis tedy nějaký pořídil za body zkušenosti, tak za ni platit nemusíš. Můžeš si ale připlatit rozdíl v ceně za honosnější variantu.

Pokud sis žádný majetek nepořídil, tak si civilní výbavu musíš zvlášť zaplatit. Podobně jako u majetku se ale nebudeme zabývat tím, co přesně vlastníš a kolik to stálo, místo toho pouze určíš, jak luxusní výbavu chceš mít. **Cena za kompletní civilní výbavu je rovna jednomu měsíčnímu poplatku za odpovídající živobyті.**

Vybavení do akce

Vybavení do akce představuje vše, co si pořizuješ kvůli své dobrodružné činnosti: zbraně, magické předměty a suroviny, maskovací oblečení (ať už do přírody nebo do společnosti), lektvary a léčiva, výbušniny, atd. Patří sem i majetek, který pořizuješ speciálně kvůli této činnosti, například konspirační úkryty. Pokud není jasné, jestli předmět spadá do civilní nebo necivilní výbavy – třeba zbraň, kterou běžně nosíš, i když na žádné výpravě nejsi, ale používáš ji i na akcích – tak jej považuj za vybavení do akce.

Tyto předměty se pořizují samostatně, za každý je potřeba zaplatit.

Vzácnost vybavení

Vzácnost znamená, jak obtížné je danou věc sehnat. Může se místo od místa dost lišit, některé účinné jedy jsou například poměrně běžné v oblastech s deštnými pralesy, ale velice vzácné v mírném podnebném pásmu.

Poříditi si můžeš jen výbavu, kterou dokážeš sehnat, nebo sám vyrobit.

Ceník

V této podobě ceník platí pouze při tvorbě postavy. Jakmile hra začne, uvedené ceny budou pouze orientační a mohou se značně lišit oběma směry podle toho, kde a od koho kupuješ, jak dobře cenu usmlouváš, apod.

Ceník

Měsíční náklady na živobyті (nebo kompletní civilní výbava)

Žebrák	-
Chudřas	1 zl
Sedlák	5 zl
Měšťan	20 zl
Boháč	100 zl
Velmož	500 zl
Král	2000 zl

Vybavení do akce

Kompletní oblečení do akce	1 zl
Tábornické potřeby	1 zl
Lucerna, kahan, lucerna na svíci	1 st
Lano (10 metrů)	2 st
Šplhací potřeby (kotvička, kladkostroj, lezací drápy, skoby)	1 zl
Sada zlodějského náčiní	2 zl

Přepravní prostředky

Kůň	25 zl
Povoz	10 zl

Zbraně a zbroj

Cenu zbraní, zbrojí a štítů najdeš v **Tabulce zbraní pro boj zblízka**, **Tabulce střelných a vrhacích zbraní**, **Tabulce zbrojí**, případně v **Tabulce štítů**.

Dovednosti

Při pořizování dovedností myslí na to, že nějaké body zkušeností budeš potřebovat na kouzla a magické schopnosti (ty najdeš v kapitole **Magie**). V jakém poměru své zkušenosti rozdělíš není nijak omezeno, každé kouzlo nebo magická schopnost ale vyžaduje určité hodnocení nějaké dovednosti, takže není možné investovat všechny body výhradně do magie. Pokud tvoříš svou první postavu, nech si na kouzla a magické schopnosti zhruba čtvrtinu celkového počtu zkušeností. Když to bude málo, tak můžeš samozřejmě z dovedností ubrat.

Tabulka hodnocení dovedností

Hodnocení	Titul	Význam	Cena sružené dovednosti	Cena samostatné dovednosti
0	Zelenáč	Tímto oborem ses nikdy nezabýval a nemáš pro něj neobvyklé nadání. Víš o něm jen to, co je běžně známé.	0	0
1	Začátečník	Tento obor ses nějaký čas učil nebo jej prakticky využíval, případně pro něj máš vlohy. Zvládáš základy.	2	1
2	Pokročilý, učeň, student	Tento obor se už delší dobu učíš, nebo využíváš v praxi. V běžných situacích jej dokážeš bez problémů používat.	5	2
3	Profesionál, odborník	V tomto oboru jsi ukončil vzdělání a praxi, případně se vystudovaný jím několik let živiš. Průměrně nadaným osobám tento stupeň hodnocení vydrží až do konce života.	9	3
4	Veterán, předák, doktor věd	Prošel jsi vynikajícím výcvikem či studiem, případně máš pro tento obor výjimečné nadání a měl jsi dostatek příležitostí procvičovat jej v praxi.	14	4
5	Mistr	Díky své zručnosti či znalostem získaným mnohaletou praxí jsi považován za mistra v oboru.	20	5
6	Velmistr	V tomto oboru jsi nejlepší z nejlepších.	27	6

Dovednosti zdarma

Rodný jazyk a **Etiketa domácího prostředí** (tam, kde jsi vyrůstal nebo strávil nejvíce času) jsou natolik běžné znalosti, že za ně není třeba platit zkušenostmi. Můžeš si je zdarma napsat na stupni tři, v tom případě se nepočítají do limitu na hodnocení statistik, případně jim hodnocení zvýšit (jsou to samostatné dovednosti, takže za každý bod hodnocení nad 3 zaplatíš 1 zk), pak se ovšem do limitu počítají.

Seznam dovedností

Seznam dovedností není zcela vyčerpávající. Pokud tě napadne nějaká nová dovednost nebo specializace, domluv se s Vypravěčem a přidejte ji do hry.

Pokud chceš postavu vytvořit rychle, nebo když se hrou začínáš, tak neuděláš chybu, když budeš úplně ignorovat specializace a pořídíš si jen celé sdružené dovednosti. Specializovat se můžeš dodatečně v průběhu hry.

Sdružené dovednosti

Sdružené dovednosti pokrývají drtivou většinu činností a situací, na které při hře narazíš.

Zálesácké učení

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

Léčitelství

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

Učenost

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

Učenost zahrnuje znalost cizích jazyků – tolik, kolik činí její hodnocení. Napiš si, které to jsou. Rodný jazyk je navíc a zdarma, do tohoto počtu se nepočítá. Případné další jazyky si můžeš pořídit jako samostatné dovednosti.

Jednání

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

V rámci Jednání můžeš znát Etiketu tolika prostředí, kolik činí jeho hodnocení. Etiketa domácího prostředí je navíc a zdarma, do tohoto počtu se nepočítá. Etiketu případných dalších prostředí si můžeš pořídit jako samostatné dovednosti.

Sítě

Specializace: **Vyšší společnost, Podsvětí, Obchodní výzvědná síť, Černý trh, Zbrojírni, Soudy, Bankéři, Alchymisté, Královský dvůr, Venkovská šlechta, Akademická půda**

Tato dovednost představuje schopnost budovat rozsáhlé sítě agentů a informátorů. Aktivní sítě umožňují například shánění vzácného zboží či vybavy, získávání informací, hledání nebo sledování osob, objednávání vražd, únosů či sabotáží, nebo třeba zjišťování, kdo si něco takového objednal. Příslušná pravidla najdeš v kapitole **Použití sítí**.

Každé specializaci odpovídá jeden druh sítě a každá síť působí v určité oblasti: Může to být jedno město, pokud je opravdu velké a významné, velké panství, nebo třeba celý menší stát. Hru začínáš s počtem

už vybudovaných sítí rovným hodnocení sdružené dovednosti Sítě, nebo s jednou, pokud máš pouze jednu specializaci.

Příklad:

S dvojkovou dovedností Sítě bez dalších specializací můžeš mít do začátku vybudovanou například dvojkovou síť kontaktů na černý trh v hlavním městě a dvojkovou síť v podsvětí panství, kde ses narodil. Kdybys měl specializaci na Podsvětí na trojce, tak by tvá síť v podsvětí rodného panství byla trojková.

Zlodějské praktiky

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

Fyzická zdatnost

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

Boj zblízka

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

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

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

Střelba umožňuje účinně používat všechny druhy ručních střelných zbraní.

Vrhací zbraně

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

Některé vrhací zbraně (například vrhací dýku nebo sekeru) s nulovým hodnocením dovednosti není možné účinně použít, jiné (například kámen nebo oštěp) ano.

Samostatné dovednosti

Samostatné dovednosti jsou rozdělené do několika skupin čistě pro přehlednost, můžeš se naučit libovolnou z nich. Tučně jsou zvýrazněny důležité a herně nejčastěji použitelné samostatné dovednosti.

Magické

Bojové schopnosti, Střelecké a vrhačské schopnosti, Umění skrývání, Sociální a umělecké schopnosti, Atletické schopnosti, Techniky sesílání, Ohnivá magie, Protimagie, Léčivá magie, Magie rostlin, Magie zvířat, Udržování magie

Umělecké

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

Fyzické

Akrobacie, Žonglování, Plavání, Horolezectví, Znalost exotické divočiny, Znalost podzemí, Jezdectví, Vozatajství, Ovládání malých lodí, Demolice

Sociální

Společenská či hazardní hra, Mučení, Obchod, Velení, Znalost města, Znalost tajných gest

Akademické

Exotický jazyk, Starobylé písmo, Znalost magických tvorů

Řemesla

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

Cíle a příběhové náměty

Příklady cílů a příběhových námětů:

- Někomu něco dlužíš, urči komu a co. Dotyčný se nebude zdráhat použít špinavé praktiky k tomu, aby získal své peníze či zboží zpět. Dlužit je možné i protislužby.
- S někým soupeříš, specifikuj o co a s kým. Může to být třeba spor o pozici vůdce podsvětní organizace nebo o získání výnosné obchodní smlouvy.
- Máš nebezpečného nepřítele. Popiš, proč po tobě jde.
- Někdo tobě nebo někomu, na kom ti záleží, provedl něco hodně ošklivého (třeba ti zabil rodiče). Urči, co to bylo a kdo to udělal (pokud to víš).
- Neznáš svůj pravý původ zajímá tě, kdo vlastně jsi.
- Znáš něčí temné tajemství. Může ti to proti němu dát určitou výhodu, současně je to ale velice nebezpečné, dotyčný tě kvůli tomu nejspíš bude chtít zlikvidovat. Urči, o koho se jedná, co na něj víš a jaké problémy jej čekají, když by se to provalilo.
- Někdo zná tvoje temné tajemství. Když se to provalí, budeš z toho mít pořádné problémy. Urči co to je, kdo to na tebe ví a co by se stalo, kdyby se to provalilo.

S každým cílem a námětem musí souhlasit Vypravěč, protože to může mít zásadní vliv na průběh vyprávění a do některých příběhů se to nemusí hodit. Za každý schválený cíl nebo námět si můžeš přidat 1 zk navíc, nejvíce ale 3 zk, i když jich vymyslíš více.

Použití dovedností

Dovednosti používáš prakticky neustále. Když si chceš uvařit oběd, když jedeš na koni, nebo třeba když zpíváš 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 – pokud máš Zpěv 0, tak je jasné, že to asi moc dobrý výkon nebude.

Dovednostní test

Pokud je podle tebe nebo podle Vypravěče 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

Stručně popiš, co chceš udělat a domluv se s Vypravěčem, jak přesně to provedeš. Ani on totiž obvykle neví úplně přesně, jak vypadá prostředí a situace a detaily snáze 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.*“

Vypravěč: „*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.*“

Vypravěč 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.*“

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

Vypravěč by ti vždy měl říct všechno podstatné, co dokážeš 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.*“

Vypravěč 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 zapojovat také ostatní hráči: doplňovat podrobnosti, případně hodnotit, nakolik jim zamýšlená akce přijde obtížná a jestli je vůbec proveditelná. Například (k Vypravěči): „*Před chvílí jsi říkal, že hustě prší. To toho asi moc slyšet nebude.*“

Pokud jsou ostatní postavy poblíž, tak ti samozřejmě mohou radit nebo pomáhat. Pozor ale na to, že pokud tam postava nějakého hráče není, tak ti tento hráč nesmí říkat, co a jak bys měl říct nebo udělat, ani připomínat důležité informace. 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 se na to nejlépe hodí, porad' se s ostatními hráči a Vypravěčem. V případě, že se vám jich zdá vhodných několik, můžeš použít tu, která pro tebe vyjde nejlépe.

Určení obtížnosti

Pokud se snažíš někoho přemluvit nebo ovlivnit, překonat výsledek něčí činnosti (například když hledáš past, kterou někdo nalíčil, nebo se snažíš rozluštit něčí šifru), 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 – 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 určete 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 to za daných podmínek byla adekvátní výzva. Obtížnost zkoušky je pak rovna právě takovému hodnocení dovednosti. Obtížnost může buď určit Vypravěč sám (tím vám zároveň hodně řekne o tom, jak asi taková překážka vypadá), nebo se poradí s hráči.

Příklad:

Vypravěč usoudí, že vyšplhat v temné noci na hladkou stěnu domu je adekvátní výzva pro mistra zloděje. Mistrovské hodnocení dovednosti je 5 – obtížnost vyšplhání na tuto stěnu tedy bude 5.

Postihy a bonusy

Různé zvláštní okolnosti, které ti mohou úkol usnadnit, nebo naopak zkomplikovat, můžete zohlednit pomocí postihů a bonusů. 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 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 skrze bonus 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).

Vypravěč sám sobě bonusy za popisy a zajímavé nápady nedává. Nehráčské postavy místo toho získávají bonus +1 v případě, že jim na výsledku dané činnosti opravdu záleží a věnují se jejímu překonání s maximálním úsilím. Obchodník si tedy nebude počítat bonus na každý obchod, který uzavírá, bude si jej ale počítat, když jej něčím urazíš či dopálíš a on tě za to 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 Vypravěče napadne nějaké neobvyklé či obzvláště dobré řešení, a dotyčná nehráčská postava si jej dopředu důkladně připraví.

Automatický úspěch

Pokud máš po přičtení všech postihů a bonusů alespoň o 2 více než obtížnost, tak automaticky uspěješ a nemusíš si vůbec házet. V boji se toto pravidlo nepoužívá.

Hráč: „Zvládnou přeskocit na druhou střechu?“

Vypravěč určí obtížnost a zjistí, že je o 2 nižší, než tvoje hodnocení Skoku: „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 hrozí, že se při tom zraníš, nebo že nastanou komplikace. Co konkrétně riskuješ, určí Vypravěč 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 Vypravěče ani jiného hráče žádné uvěřitelné následky nenapadnou, tak komplikace hrozit nebudou.

Hod na úspěch

Nyní už víš, co riskuješ a je na tobě, jestli do toho půjdeš nebo ne. Pokud se rozhodneš neriskovat, tak to znamená, že se o to vůbec nepokusíš a budeš muset čelit následkům – když například odmítneš zkusit přeskocit propast, tak zůstaneš na místě a mohou tě třeba dohnat případní pronásledovatelé. Vypravěč ti každopádně nemůže přikázat, aby sis hodil na úspěch (výjimkou jsou bojové situace, tam se hází vždy), toto rozhodnutí je vždy na tobě.

Pokud riskovat chceš, tak se výsledek určí hodou kostkou. Ty přičteš hod 1k6 k součtu hodnocení použité dovednosti a všech tvých postihů a bonusů, Vypravěč přičte 1k6 k obtížnosti upravené o případné postihy a bonusy, které se na ni vztahují.

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 jí 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, tak jde o mírné komplikace a cíl si pokusu všiml. Při neúspěchu o 6 nebo více dokonce jej dokonce okradaný chytí za ruku a pravděpodobně dojde k boji.

Zranění

V některých případech, třeba když se snažíš přeskočit na druhou střechu, může neúspěch v hodu znamenat zranění. Určí se jako rozdíl mezi výsledky hodů a může se ještě zvýšit o případný modifikátor zranění, třeba když spadneš do jámy plné ostrých kamenů, a snížit o případnou zbroj. Vždy ti hrozí buď pouze komplikace, nebo zranění, nikdy obojí najednou. Vyhodnocení zranění podrobně popisuje kapitola **Boj**.

Výsledkem dovednostní zkoušky by nikdy neměla být automatická smrt postavy. Vždy by se mělo buď učit odpovídající zranění, které následně můžeš a nemusíš přežít, nebo nějaké komplikace – třeba že se při pádu zachytíš za visící kořeny a budeš se nějak muset vyškrábat zpět.

Použití známostí

Pokud máš napsaný konkrétní kontakt, který by ti mohl umět pomoci, tak je nejjednodušší zkusit se sejít přímo s ním. Když se ti to nepodaří, třeba proto, že je zrovna na cestách, nebo naopak ty nejsi tam, kde se on běžně zdržuje, případně když nikoho vhodného zapsaného nemáš, tak můžeš zkusit štěstí.

Hodnocení Známostí se v takovém případě použije stejně, jako by šlo o dovednost. Obtížnost určí Vypravěč tak, že zváží, jaký vliv by měla mít známost, která něco takového dokáže zařídit. Může ti udělit

postih, pokud se nacházíš daleko od svého obvyklého působíště a musíš se obrátit na známé svých známých.

Úspěch v testu znamená, že v okolí znáš někoho, kdo by ti mohl umět pomoci, ale neznamená, že to bude chtít udělat. **Setkání je třeba odehrát a dotyčného osobně přesvědčit.**

V každém případě dotyčného spolu s Vypravěčem trochu popište a vymyslete, kdo to je, kde žije, odkud se s ním znáš a proč by ti měl chtít pomoci. Tyto informace si následně zapiš – příště se už na něj budeš moci obrátit přímo, bez houdu.

O tom, zda dotyčný skutečně dokáže zařídit nebo zjistit, co po něm chceš, rozhoduje Vypravěč. Může to určit i náhodně – hodí si Vlivem známého proti obtížnosti úkolu a zařídí se podle výsledku.

Použití sítí

K využití služeb sítí je třeba zkontaktovat svou místní spojku a předat jí instrukce. Můžeš se s ní osobně setkat, předat jí zprávu přes mrtvou schránku, nebo ji třeba zkontaktovat magicky, pokud máš tu možnost.

V případě předávání instrukcí a informací přes mrtvou schránku bys měl říct, kde se schránka nachází a jakou formou jsou vzkazy psané: zda a jak dobře jsou šifrované (to je dáno tvým hodnocením dovednosti Zlodějské praktiky (Šifry)), případně v jakém jsou jazyce.

Spojku se může stát kterýkoliv z tvých kontaktů v oblasti. Obvykle ale platí, že čím méně kontaktů tě osobně zná, tím lépe. Stejně jako v případě známostí je vhodné společně s Vypravěčem při kontaktování každé nové spojky vymyslet, kdo to je, kde bydlí a čím se případně kromě práce pro tebe živí.

Možnosti sítí

Možnosti každé sítě jsou dány tím, pod jakou specializaci spadá.

- Síť kontaktů na černý trh umožňuje nakupovat, prodávat či skladovat kradené nebo pašované zboží (obvykle bývá o čtvrtinu levnější než legální), vypátrat prodejce nějakého kradeného nebo pašovaného předmětu, kontaktovat překupníky.
- Obchodní výzvědná síť se obvykle zabývá sledováním odjezdů a příjezdů lodí či karavan a zjišťováním obsahu jejich nákladu, sledováním pohybu cen, špehováním významných a bohatých obchodníků.
- Podsvětní síť umožňuje kontaktovat nájemné vrahy, zloděje, či podsvětní organizace a objednat si jejich služby, případně zjišťovat, kdo za konkrétní vraždou, loupeží či únosem stojí.
- Síť zaměřená na nějaký obor či profesi umožňuje shánět vzácné či nedostatkové zboží, suroviny či nástroje z daného oboru, nalézt výrobce nebo prodejce konkrétního předmětu, objednat výrobu vzácného nebo magického zboží, získávat informace o tajném výzkumu.
- Síť napojená na nějakou sociální strukturu umožňuje získávat zákulisní informace, špehovat konkrétní členy dané společnosti, sjednávat s nimi schůzky nebo jim předávat zprávy.

Obchodníci, vrazi a podobně obvykle nejsou součástí sítě. Tvoji agenti tě tedy s nimi pouze zkontaktují, případně jim předají platbu a zadání úkolu (to v případě, že nechceš, aby dotyčný věděl, kdo jej ve skutečnosti najal). Za služby externích osob je samozřejmě nutné zaplatit, orientační ceny najdeš v **Ceníku**.

Test na úspěch sítě

Úspěch sítě není automatický. Vypravěč o něm buď přímo rozhodne, pokud to vyplývá ze situace, nebo tě nechá hodit hodnocením tvé sítě. Obtížností je Vzácnost zboží či informace, případně Bohatství, Vliv nebo Postavení toho, proti komu je akce směřována.

Získávání zkušeností

- za účast na hře: 1 zk za každé 4 hodiny hry.
- za plnění stanovených skupinových cílů: 1-10 zk podle obtížnosti cíle a doby plnění

Rychlost získávání zkušeností je vhodné upravit podle toho, jak často hrajete. Uvedený poměr je přiměřený jednomu hracímu večeru jednou týdně.

Studium a trénink

Zlepšování postavy v průběhu hry se řídí stejnými pravidly jako tvorba postavy. Limity se zvyšují podle **Tabulky limitů tréninku**.

Tabulka limitů tréninku

Celková zkušenost postavy	Limit hodnocení dvou nejvyšších statistik	Limit hodnocení ostatních statistik	Limit stupně zasvěcení
0-19	1	1	0
20-39	2	1	0
40-79	3	2	0
80-159	4	3	0
160-319	5	4	1
320-639	6	5	2
640+	6	5	3

Zranění a léčba

Utrpěné zranění vyjadřujeme ztrátou bodů kondice. Tvorové velikosti dospělého člověka jich mají 12, psi nebo děti 8, kojenci a kočky 4, drobní tvorové jen jeden. Bytosti větší než člověk (třeba kůň) jich mají 16, ještě větší (slon) mají 20 bodů kondice.

Postihy za zranění

Postihy za zranění se přičítají ke všem dovednostním testům včetně útoku a obrany v boji. Nepočítají se k hodům, k nimž se nepřičítá žádná dovednost.

Tabulka postihů za sníženou kondici

Kondice*	Postih
12 až 10	bez postihu
9 až 7	postih -1
6 až 4	postih -2
3 až 1	postih -3, nejsi schopen běhu
0 až -5	postih -4, bezvědomí, vyřazení z boje**
-6 a méně	umíráš a pokud se ti do několika minut nedostane pomoci, zahyneš

* Hodnoty postihů pro tvory jiné než lidské velikosti jsou stejné, odstupňované vždy po čtvrtině jejich maximální kondice.

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

Vyřazení

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

Kdy nastane bezvědomí určuje rozšiřující pravidlo **Bezvědomí v důsledku závažného zranění**.

Mez smrti

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

Mez smrti tvorů jiné než lidské velikosti je rovna polovině jejich maximální kondice.

Únava a vyčerpání

Při některých činnostech, například v boji, často nerozhoduje ani tak dovednost, jako spíš to, komu dřív dojdou síly. Vyčerpaný bojovník se už nedokáže tak rychle pohybovat a unavený mág nedokáže sesílat ta nejmocnější kouzla. Ve hře to zohledňujeme tím, že odpočatý můžeš provádět určité speciální akce, například obranné finty, nebo sesílat silnější kouzla. Jakmile své rezervy vyčerpáš, další speciální akce a mocná kouzla už nezvládneš, dokud si neodpočineš.

Vyčerpání

Kolikrát se zvládneš fyzicky vyčerpat určuje hodnocení dovednosti Fyzická zdatnost (Výdrž).

Odbourávání vyčerpání

Fyzického vyčerpání se zbavíš snadno, stačí se zhruba na 10 minut zastavit a vydýchat se. Za tuto dobu se ti obnoví všechny ztracené body Výdrže na maximální hodnotu.

Psychická únava

Kolikrát zvládneš seslat kouzlo nebo použít magickou schopnost určuje hodnocení dovednosti Vůle, což je specializace Jednání a většiny magických oborů. Používěj nejvyšší hodnocení.

Odbourávání psychické únavy

Psychické únavy se můžeš zcela zbavit vydatným spánkem (alespoň 6 hodin) nebo skrze meditační rituál. Ten trvá vždy zhruba 5 minut a po tuto dobu jsi ve stavu srovnatelném s hlubokým spánkem, máš tedy zavřené oči a probere tě pouze silný fyzický kontakt (například zacloumání ramenem nebo zásah zbraní), nebo opravdu silný zvuk (třeba slovo „Vstávej!“ pronesené hodně hlasitě z bezprostřední blízkosti). Pokud je meditace předčasně přerušena, nemá žádný efekt.

Meditace ti obnoví všechny spotřebované body Vůle na maximum, neodbourává ale únavu z nevyspaní. Není možné začít meditovat, pokud udržuješ jakoukoliv magii (viz **Udržování magie** v kapitole **Magie**).

Boj

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

- Ohlaste záměry
- Vyhodnoťte je

Ohlašování akcí

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

Komplexní akce

Tvoje hlavní činnost v průběhu bojového kola se nazývá komplexní akce. V jednom kole můžeš udělat jen jednu komplexní akci, nestihneš tedy například 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
Ovládání kouzla soustředěním**	nejméně 1 kolo
Pokus uvolnit se ze zápasu	1 kolo
Vstávání ze země	1 kolo
Sebrání vyražené zbraně nebo jiného předmětu ze země	1 kolo
Plná obrana (postava vůbec neútočí a soustředí se jen na obranu)	1 kolo
Příprava zbraně (sundání luku ze ramene, tasení zbraně, apod.)	1 kolo
Nabití luku z toulce, nabití praku, nabití foukačky	1 kolo
Příprava bojové finty, míření střelnou nebo vrhací zbraní	1 kolo
Pomoc spolubojovníkovi	1 kolo
Zažehnutí zápalné lahve o otevřený plamen	1 kolo
Přezbrojení	2 kola
Nasazení štítu	2 kola
Nabití lehké kuše nebo minikuše	2 kola
Nabití těžké kuše nebo muškety	5 kol
Natažení tětiny na luk	5 kol
Zažehnutí zápalné lahve křesadlem	5 kol
Nabití pišťaly nebo hákovnice	6 kol
Oblečení zbroje	několik desítek kol
Použití dovednosti	podle druhu činnosti

Volné akce

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

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

Nezávislé činnosti

Nezávislé činnosti je možné provádět současně s komplexní akcí. Můžeš například mluvit nebo se pohybovat a při tom bojovat. Samozřejmě ale nemůžeš mluvit, když sesíláš zaklínadlo a pohyb může některé činnosti zkomplikovat či zcela znemožnit (více o tom pojednává kapitola **Pohyb v boji v Rozšiřujících pravidlech pro boj**).

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

Úprava záměrů

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

Vyhodnocení akcí

Vyhodnocení akcí začíná poté, co jsou všichni hráči i Vypravěč spokojeni s ohlášenými záměry a nikdo už nechce nic měnit. Na pořadí vyhodnocování nezáleží, protože **efekt všech akcí nastane až od příštího bojového kola**. To znamená, že když budeš například v tomto kole zraněn, tak si případné postihy plynoucí z toto zranění budeš počítat až od příštího kola a na další útok či obrany vyhodnocované v tomto kole si je počítat nebudeš.

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

Vyhodnocení útoku

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

Útok se vyhodnocuje jako dovednostní střet a rozdíl hodů se použije při 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.

Útočné a obranné číslo

Útočné a obranné číslo získáš sečtením útoku respektive obrany zbraně a hodnocení dovednosti s touto zbraní, při útoku a obraně kouzlem se jako útočné a obranné číslo používá **Hod na seslání** bez přičtení útoku zbraně nebo obrany zbraně či štítu. 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

Zbraň	Jednoruční a jedenapůlruční			Druh zranění	Délka	Cena
	Útok	Obrana	Zranění			
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	0	1 zl, 5 st
Široký meč, dlouhý meč, šavle	1	1	+3	S, B	1	3 zl
Palcát	1	0	+3	D	1	2 zl
Sekera	0	0	+5	S	1	5 st
Kyj	0	0	+4	D	1	2 dn
Kladivo	0	0	+5	D	1	6 st
Řemdih	2	0	+1/+2	D	2	1 zl, 5 st
Jedenapůlruční meč, bastard	1	1	+3/+4	S, B	2	5 zl
Obouruční						
Bojová hůl	2	2	+0	D	2	1 st
Vidle	1	2	+1	B	2	1 st, 2 dn
Trojzubec	1	2	+2	B	2	5 st
Cep	2	1	+1	D	2	5 dn
Kopí, sudlice	1	1	+3	B	2	1 zl
Halapartna	1	1	+4	S, B	3	2 zl
Píka	1	0	+5	B	4	1 zl
Škrtící šňůra*	1	0	+1	O	0	1 dn
Škrtící struna*	1	0	+2	S	0	1 st
Obouruční meč či šavle	0	1	+6	S	2	6 zl
Válečné kladivo	0	1	+5**	D, P	2	4 zl
Těžký kyj	0	0	+6	D	2	2 st
Obouruční palice	0	1	+6	D	2	1 zl
Válečná sekera	0	1	+6	S	2	5 zl

* Pro použití těchto zbraní platí pravidla pro zápas. Škrtící šňůra nezpůsobuje závažná zranění, škrtící struna ano.

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

Útok se přičítá k útočnému číslu.

Obrana se přičítá k obrannému číslu.

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

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

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

Tabulka střelných a vrhacích zbraní

Zbraň	Útok	Zranění	Základní dostřel	Pásma dostřelu	Doba nabíjení	Vzácnost	Cena
Střelné							
Krátký luk	1	+3	30	4	1	0	1 zl
Dlouhý luk	1	+4	40	4	1	0	2 zl
Lehká kuše	1	+4	25	4	2	1	5 zl
Těžká kuše	1	+5	30	4	5	2	10 zl
Minikuše	1	+3	20	4	2	3	25 zl
Foukačka	1	-	10	2	3	0	1 st
Prak	0	+1	10	4	1	0	2 dn
Tyčový prak	0	+2	15	4	2	0	3 dn
Palné							
píšťala*	0	+5	25	3	6	1	5 zl
hákovnice*	0	+6	35	3	6	2	10 zl
mušketa**	1	+5	45	3	5	3	15 zl
Vrhací							
Vrhací šipka***	1	+1	Sil + 8	2	1	0	4 dn
Kámen, granát***+	0	+2	2*Sil + 3	4	1	+++	-
Oslepující kulička	2	-	Sil + 2	2	1	5	6 zl
Láhev***+	0	0	Sil + 3	4	1	+++	2 dn
Oštěp	1	+4	3*Sil + 7	4	1	0	2 st
Hvězdice***	1	+1	Sil + 4	2	1	0	2 dn
Vrhací dýka***	1	+2	Sil + 6	2	1	0	2 st
Vrhací sekera	0	+5	Sil + 3	2	1	0	3 st

* Píšťala je palná zbraň s relativně krátkou hlavní na dlouhé dřevěné pažbě. Hákovnice má delší hlaveň vpředu opatřenou hákem pro zaklesnutí za hranu vozu nebo jinou pevnou překážku. Výstřel z hákovnice má postih -1, pokud není takto uchycena.

K výstřelu dojde po přiložení doutnáku nebo rozžhaveného železa k otvoru v hlavni. Před výstřelem je tedy kromě nabití nutné rozžhavit železo nebo zapálit doutnák.

** Mušketa má těžkou hlaveň zasazenou do dřevěné pažby a je opatřena doutnákovým zámkem – doutnák je stále potřeba před výstřelem zapálit, ale k výstřelu jej už není třeba ručně přiložit k hlavni. Do zámku upevněný hořící doutnák se stisknutím spouště skloní k pánvičce s nasypaným střelným prachem a zažehne jej. K mušketě obvykle patří dlouhá železná vidlice, kterou je možné postavit na zem a těžkou hlaveň o ni opřít. Výstřel bez použití vidlice nebo opření hlavně o něco pevného má postih -1 k ÚČ.

*** Z bandalíru nebo ze druhé ruky je možné vrhat hned v dalším kole

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 palných zbraní a 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, pouze obranu štítu proti střelbě.

Tabulka štítů

Štít	Obrana	Cena
Pěstní štít*	+1/-	5 st
Střední štít	+1/+1	2 zl
Velký štít	+1/+2	4 zl

Obrana štítu se přičítá k obrannému číslu. Hodnota před lomítkem proti útokům na blízko, 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).

Obrana proti více útokům

Když na tebe v jednom kole útočí více protivníků, tak se nedokážeš všem bránit stejně dobře. Pouze jednomu z nich se můžeš bránit bez postihu (můžeš si vybrat, který z ohlášených útoků to bude), proti všem ostatním se bráníš pasivně (s postihem -2 k OČ, viz následující odstavec). Toto pravidlo se vztahuje i na obranu před útoky kouzlem, a to i v případě, že kouzlo nezpůsobuje zranění, ale nějaký jiný efekt.

Pasivní obrana

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

Při pasivní obraně si započítáš postih -2 k OČ, nemůžeš použít obrannou fintu proti jednomu útoku a nemůžeš použít obranné kouzlo ani protikouzlo.

Kvalita a pokrytí zbroje

Kvalita zbroje udává, jak těžké je zbroj prorazit (a tedy jak dobře chrání před zraněním). Pokrytí říká, jak velkou část těla obránce zbroj chrání.

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).

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 kazajka	3	1	-1	Dlouhá vycpávaná kazajka s rukávy	2 zl
Lehká kožená zbroj	3	1	-1	Kožená kazajka, chrániče předloktí, rukavice, škorňe	3 zl
Plná kožená zbroj	3	2	-2	Kožená kazajka s rukávy, kožené kalhoty, rukavice, škorňe, kožená přilba	4 zl
Lehká šupinová zbroj	4	1	-3	Šupinový pancíř s krátkým rukávem, vyztužená přilba, rukavice, zpevněné škorňe	9 zl
Plná šupinová zbroj	4	2	-4	Šupinový pancíř s dlouhými rukávy, šupinové kalhoty, vyztužená přilba s chráničem nosu a krku, rukavice, zpevněné škorňe	12 zl
Lehká kroužková zbroj	4	1	-2	Kroužková vesta, vyztužená přilba, palcové kroužkové rukavice, zpevněné škorňe	18 zl
Plná kroužková zbroj	4	2	-3	Kroužková košile s rukávy, kroužkové kalhoty, kapuce, zpevněné škorňe, palcové kroužkové rukavice	25 zl
Lehká plátová zbroj	5	1	-3	Kyrys, plátové chrániče holení a předloktí, plátové rukavice a boty, železná helma	30 zl
Plná plátová zbroj	5	2	-4	Plné pláty bez krytů spojů, železná helma	40 zl
Rytířská zbroj	5	3	-5	Plné pláty i s klouby, helma s hledím	60 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 **přičítá 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, obránceva 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.

Vyhodnocení neútočné akce

Pokud ti v provedení akce nikdo aktivně nebrání, tak se neútočná akce vyhodnocuje stejně, jako bys v boji nebyl. Většina akcí (jako třeba nabití luku, příprava zbraně, atd.) uspěje automaticky, složitější akce se vyhodnocují jako **Použití dovednosti**. Místo dovednostních fint se v boji používají 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 má však použití bojových fint určitá omezení.

Použití bojových fint

Místo obvyčejného 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. Tento druh finty je možné použít jak na fyzické útoky, tak na kouzla a magické schopnosti.
- Za 1 bod Výdrže získat bonus +1 fyzickému k útoku proti jednomu cíli
- Za 1 bod Výdrže získat bonus +2 k fyzické obraně proti jednomu útoku nebo +1 proti všem útokům v daném kole
- Za 1 bod Vůle získat bonus +3 na seslání kouzla, a to při útoku i obraně, včetně obrany kouzlem proti více útokům v daném kole. Nevztahuje se na magické schopnosti, pokud to není výslovně uvedeno v jejich popisu.

Platí, že v jednom kole se můžeš vyčerpat nebo unavit jen jednou. V kole, kdy posílíš kouzlo za bod Vůle, tedy nemůžeš použít bojovou fintu za bod Výdrže a naopak.

Bonusy se nesčítají. V kole, kdy využiješ bonus +2 za připravenou fintu, tedy už nezískáš žádný jiný. V kole přípravy finty však můžeš stále získat bonus +2 na fyzickou obranu za bod Výdrže nebo +3 na obranu kouzlem za bod Vůle, protože příprava finty žádný bonus nedává.

Popis finty

Podmínkou použití libovolné bojové finty je, že popíšeš, jak to děláš. 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 toho samého 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 a nedá tedy žádný bonus. Opakovaně je možné stejnou fintu použít pouze v případě, že se liší situace, za níž je použita. Je tedy například možné jednou na protivníka skočit ze střechy a podruhé ze schodů a v obou případech dostat bonus. Míření je možné použít opakovaně bez omezení.

Finty s přípravou

Útočné finty s přípravou nestojí body Vůle ani Výdrže, a to ani za přípravu, ani za provedení. 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 těží právě z přesunu do výhodnější pozice) a případně provést jednu volnou akci.

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
- Kopnutí do ruky se zbraní
- Přesun do výhodné pozice a následný výpad
- Skřípnutí ruky čepelí (a následný útok druhou zbraní)
- Skrytí zbraně za pláštěm (a následný výpad s tím, že protivník nevidí, odkud útok přijde)
- Zachycení protivníkovy zbraně pláštěm
- Využití protivníkovy zranění (fingovaný útok s cílem donutit protivníka zatížit zraněnou část těla a následné využití této slabosti)
- Využití emocí (chvilková pauza v boji za cílem vlastního povzbuzení, zastrašení protivníka, nebo třeba probuzení zuřivosti po té, co byl vyřazen tvůj spolubojovník)
- Využití nebojových dovedností (např. Akrobacie – vyběhnutí po stěně a následný útok z lepší pozice, zhoupnutí se na lustru, přesun saltem či přemetem, atd.)
- Využití výhodné pozice (přesun do protivníkových zad, na vyvýšenou pozici)
- Útok z rozeběhu (přesun do patřičné vzdálenosti a následný útok s rozběhem, při dostatečné vzdálenosti lze využít i bez přípravy)
- Kop z výskoku s rozběhem (a následný útok na rozhozeného protivníka), Poodstoupení od protivníka a následný výpad se skluzem
- Předstíraný útok (a následný ostrý útok na zmateného protivníka)
- Povolný sek (tedy sek, který nezraní, ale projde přes protivníkovu zbraň) a následný bod
- Odrazení zbraně či štítu (a následný útok na odkrytého protivníka)
- Vyvedení protivníka z rovnováhy (například zatlačením štítem) 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

Když se ti v průběhu boje postavě naskytne vhodná situace k použití finty, tak ji můžeš použít i bez přípravy a útočit rovnou s bonusem. Pokud například číháš na střeše a někdo zrovna prochází pod tebou, tak máš ideální příležitost na něj skočit (stejně, jako kdyby sis tuto situaci cíleně připravil), a tudíž si můžeš započítat bonus +2 za fintu, přestože jsi nestrávil kolo přípravou finty.

Vyhodnocení finty s přípravou

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

Úspěch připravené finty se nevyhodnocuje zvlášť, je dán výsledkem útoku, na který 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 ubrání) 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. Výjimkou je, pokud sám chceš, aby ses do podobné situace použitím finty dostal, třeba když chceš skončit zalehnutý, aby ses kryl před nepřátelskou střelbou.

Finty za body Výdrže

Útočná finta za bod Výdrže nejde použít při střelbě z kuše, leda bys to dokázal uvěřitelně zdůvodnit.

Fintu s bonusem +1 proti všem útokům v daném kole je vhodné ohlásit už při své první obraně. 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 jsi získal bonus.

Příklady obranných fint

- Akrobatická obrana (salta, přemety)
- Převrhávání židlí, stolů či jiných předmětů do 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.

Nástrahy a pasti

Hledání a zneškodňování pastí se vyhodnocuje jako použití příslušných dovedností. Když past spustí, účinek se vyhodnocuje jako útok (past má parametry podobné zbraně – například kuše), nebo jako dovednostní střet, pokud jde jen o to, zda se vyhneš účinkům.

Opozice

Lidští protivníci se řídí stejnými pravidly jako hráčské postavy. Nelidští protivníci mají nebezpečnost, která se používá místo hodnocení dovednosti (počítá se do útoku i obrany). Malý pes má nebezpečnost 0, dospělý medvěd 4.

Přirozené zbraně

Přirozené zbraně mají bojové parametry obdobně jako zbraně vyrobené člověkem. Konkrétní hodnoty záleží na velikosti zvířete.

Tabulka přirozených zbraní

	kočka divoká kočka domácí, jezevčík	rys, ocelot, ovčácký pes, chrt, vlk	levhart, puma, lev, doga, bernardýn	tygr, grizzly, lední medvěd, medvěd brtník	nosorožec, slon
drápy, zobák	1/+0	1/+1	1/+2	1/+3	-
zuby, klektáky, kopyta, rohy, kly	0/+2	0/+3	0/+4	0/+5	0/+6

Magie

Magické principy

- Síla kouzla je rovna hodnocení sesílací dovednosti a může se snižovat nebo zvyšovat při použití modifikací, v místech se silnou nebo slabou magií, případně za přispění dalších mágů při rituálním seslání.
- Jaký má kouzlo účinek, závisí na jeho Síle, tedy na hodnocení dovednosti použité k jeho seslání. Jak efekt kouzla vypadá, závisí na tvém uměleckém nadání a zručnosti a určuje to buď nějaká umělecká či řemeslná dovednost (Malba, Sochařství, Zpěv, Řezbářství atd.), nebo speciální umělecká dovednost Tvarování kouzel.
- Kouzla jsou jen nástroj, nenahrazují dovednosti. K postavení domu kouzlem je stále potřeba dovednost Stavitelství.
- Působit kouzly je možné pouze do vzdálenosti (10 * Síla kouzla) metrů.
- V základní podobě kouzla umožňují ovlivnit jen jeden cíl v dosahu. Působit na více cílů umožňují příslušné modifikace.
- Působit můžeš jen na to, co vnímáš. Pokud je tvé vnímání cíle ztíženo okolnostmi, projeví se to postihem k hodů na seslání.

- Pokud má magie působit déle než krátký okamžik, je třeba ji udržovat. Současně můžeš udržovat jen tolik kouzel, magických schopností, aktivovaných magických předmětů, či povolání magických bytostí, kolik je tvé hodnocení **Udržování magie**.
- Ukončit udržování můžeš kdykoliv pouhou myšlenkou. Udržování také končí, když usneš nebo upadneš do bezvědomí, nebo když se cíl vzdálí z tvého dosahu magického působení daným kouzlem či schopností.
- Efekt nebo tvar působení kouzla je možné v průběhu udržování libovolně měnit, vyžaduje to však **Soustředění**. V jednom kole je možné zaklínáním ovládat vždy jen jedno kouzlo nebo schopnost.
- Když na jednom místě působí dvě protikladná kouzla, zůstane tam jen to silnější a jeho Síla se sníží o Sílu slabšího. Slabší kouzlo tím není zrušeno, jeho účinek je pouze dočasně potlačen.

Sesílání kouzel

- K seslání kouzla se používá vždy ta dovednost, která je potřeba k jeho naučení.
 - Pokud se účinkům kouzla nikdo nebrání, nebo kouzlo ze své podstaty obranu neumožňuje, tak je obtížnost seslání rovna 0 + 1k6.
 - V opačném případě se cíl brání některou z obranných dovedností uvedených v popisu kouzla.
- K hodů na seslání se počítají stejné modifikátory, jako by šlo o střelbu a navíc postih zbroje.
- Za cenu jednoho bodu Vůle je možné získat bonus +3 k hodů na seslání. Bonus získáš i tehdy, když kouzlo použití bodu Vůle vyžaduje.
- Zranění kouzly se vyhodnocuje stejně, jako by šlo o útok na dálku. Bonus ke zranění a vliv zbroje je vždy uveden v popisu kouzla.

Kouzla a schopnosti

Bojové schopnosti

Všechny bojové somatické schopnosti se probouzejí intenzivním bojovým výcvikem.

- 1 Pevný postoj
- 2 Vícenásobný útok
- 3 Bojový tanec
- 4 Děsivý řev

Pevný postoj

Požadavky: Bojové schopnosti 1
Pasivní schopnost

Dokážeš stát pevně jako skála.

Herní efekt:

Ke všem hodům na obranu proti srážení a všem formám zatlačování si počítáš bonus +3. Pokud si to nepřaješ, nepůsobí na tebe žádná forma levitace.

Vícenásobný útok

Požadavky: Bojové schopnosti 2

Použití stojí bod Vůle

Tato schopnost umožňuje účinně zasáhnout více cílů v jednom kole, ať už mocným rozmachem, sérií rychlých útoků, nebo třeba útokem každou z kombinace zbraní na jiný cíl.

Herní efekt:

Tato schopnost nahrazuje speciální akci Útok na více cílů. Za cenu bodu Vůle můžeš v jednom kole zblízka zaútočit na (Bojové schopnosti – 1) cílů a na všechny tyto útoky si započítáš postih pouze -1.

Bojový tanec

Požadavky: Bojové schopnosti 3

Aktivace: obranná akce

Použití stojí bod Vůle

Tato speciální bojová technika využívá stejných principů jako somatická meditace. Nepřemýšlíš, prostě jednáš. Tvůj pohyb v boji pak připomíná tanec.

Herní efekt:

Po dobu udržování Bojového tance máš v každém kole dvě aktivní obrany. Schopnost lze aktivovat nejdříve ve druhém kole boje a pouze v kole, kdy se bráníš nějakému útoku. Působit bude už v kole, kdy ji aktivuješ.

Děsivý řev

Požadavky: Bojové schopnosti 4

Aktivace: nezávislá činnost (řev)

Použití stojí bod Vůle

Dokážeš zařvat hlasem, ze kterého jde mráz po zádech. Všechny v dosahu přejde chuť bojovat a podle morálky a bojechtivosti buď rovnou utečou, nebo se alespoň pokusí vyhnout dalšímu boji.

Herní efekt:

Po dobu udržování budou všechny cíle v doslechu a dosahu tvého magického působení pod vlivem magického strachu. Pokud se rozhodnou bojovat, nebo k tomu budou donuceni, započítají si postih -1 k ÚČ i OČ (ať už bojují s kýmkoliv).

Z efektu Děsivého řevu nemůžeš nikoho vyjmout, ovlivněn bude každý, kdo se nachází se v dosahu tvého magického působení. Vzdálenější cíle nebudou ovlivněny magicky a nepočítají si tedy postihy, pokud jsou ale v doslechu, stále jim to bude značně nepříjemné.

Pokud má cíl nějakou formu magické odolnosti proti strachu, tak si svou odolnost odečte od tvého hodnocení Bojových schopností. Když takto výsledné hodnocení sníží pod 4, nebude si počítat postihy a

pokud ho sníží na 0 nebo méně, nebude řevem ovlivněn vůbec. Stejně fungují kouzla a schopnosti tlumící zvuky, jejich hodnocení se sčítá s případnou odolností proti strachu.

Střelecké a vrhačské schopnosti

Všechny střelecké a vrhačské schopnosti se probouzejí intenzivním výcvikem střelby nebo použití vrhacích zbraní.

- 1 Jistá ruka
Vrh odrazem
- 2 Vějířový výstřel
Vějířový hod
- 3 Zaměření cíle
Vidoucí střela
- 4 Rychlé nabití

Jistá ruka

Požadavky: Střelecké a vrhačské schopnosti 1

Aktivace: útočná komplexní akce

Použití stojí bod Vůle

Díky této schopnosti dokážeš přesně vystřelit nebo vrhnout zbraň, i když nemáš pevnou půdu pod nohama, letíš, padáš, sedíš v sedle cválajícího koně, stojíš na houpající se palubě lodi a podobně, nebo když se pohybuje cíl.

Herní efekt:

Za cenu jednoho bodu Vůle si můžeš na jeden výstřel snížit postih za uvedené okolnosti dohromady až o tvé hodnocení Střeleckých a vrhačských dovedností.

Vrh odrazem

Požadavky: Střelecké a vrhačské schopnosti 1

Aktivace: útočná komplexní akce

Použití stojí bod Vůle

S touto schopností můžeš nechat vrhací zbraň odrazit od pevné překážky a s nezmenšenou účinností zasáhnout zamýšlený cíl. Použít můžeš jen některé zbraně, obvykle vrhací dýky nebo hvězdice, případně speciální vrhací disk. S dýkou nebo hvězdicí můžeš využít pouze jednoho odrazu a zasáhnout tak například cíl za pevnou překážkou. Vrhací disk můžeš nechat odrazit tolikrát, jaké máš hodnocení Střeleckých a vrhacích schopností. Můžeš tak zasáhnout i více cílů a pokud zvládneš alespoň 4 odrazy a prostředí to umožňuje, tak dokonce disk může skončit zase ve tvé ruce.

Herní efekt:

Ve vhodném prostředí umožňuje eliminovat postih za kryt cíle, případně s vrhacím diskem zasáhnout více cílů. Na každý cíl se na útok hází zvlášť (bez postihu), na další cíl se ale pokračuje pouze v případě, že stávající cíl neuhnul (neuspěl v obraně Uhýbáním, pokud jen nebyl zraněn, tak disk stále pokračuje).

Vějířový výstřel

Požadavky: Střelecké a vrhačské schopnosti 2

Aktivace: útočná komplexní akce

Použití stojí bod Vůle

Tato schopnost umožňuje po nabití většího počtu šípů v jednom kole účinně zasáhnout více cílů. Dá se použít pouze s lukem, nebo se speciálně upravenou kuší.

Herní efekt:

Tato schopnost nahrazuje speciální akci Útok na více cílů. Za cenu jednoho bodu Vůle můžeš v jednom kole vystřelit až na (Střelecké a vrhačské schopnosti – 1) cílů a na všechny tyto útoky si započítáš postih pouze -1.

Nabití většího počtu šípů trvá stejně jako nabití jednoho. Schopnost se totiž probouzí intenzivním tréninkem, při kterém se naučíš z toulce vytáhnout příslušný počet šípů najednou.

Vějířový hod

Požadavky: Střelecké a vrhačské schopnosti 2

Aktivace: útočná komplexní akce

Použití stojí bod Vůle

Tato schopnost umožňuje účinně použít větší počet vrhačích zbraní a zasáhnout jimi více cílů. Těžké vrhačské zbraně (sekery, oštěpy) je možné použít nejvýše dvě najednou, z každé ruky jednu. Šípek, hvězdice či vrhačské dýky je možné uchopit více, počet zbraní, kterými dokážeš v jednom kole účinně zasáhnout více cílů, je ale omezený.

Herní efekt:

Tato schopnost nahrazuje speciální akci Útok na více cílů. Za cenu jednoho bodu Vůle umožňuje pomocí vrhačích zbraní v jednom kole zasáhnout až (hodnocení Střeleckých a vrhačských dovedností – 1) cílů. Na všechny tyto útoky si započítáš postih pouze -1.

Při přípravě zbraní do rukou záleží na tom, jak je máš připravené. Pokud je máš správně vyskládané před sebou, nebo uložené ve speciálně vyrobeném pouzdře nebo bandalíru, můžeš jich větší počet připravit a vrhnout i za volnou akci. V opačném případě na každou zbraň případně jedno kolo přípravy.

Zaměření cíle

Požadavky: Střelecké a vrhačské schopnosti 3

Aktivace: Komplexní akce

S pomocí této schopnosti se jedním kolem soustředění můžeš zaměřit na nějaký cíl. Zaměřovaný cíl musíš vidět nebo jinak vnímat natolik, abys jej dokázal rozeznat od okolí. Po dobu udržování pak budeš přesně vědět, kde se cíl nachází (i když se bude pohybovat) a trefíš ho klidně i poslepu.

Herní efekt:

Po dobu udržování proti danému cíli eliminuje veškeré postihy za viditelnost.

Vidoucí střela

Požadavky: Střelecké a vrhačské schopnosti 3
Aktivace: Komplexní akce

Tato schopnost se aktivuje krátkým soustředěním. Po dobu udržování pak místo vlastníma očima uvidíš „očima střely“, samozřejmě ale jen do chvíle, než střela opustí dosah tvého magického působení. Nejčastěji se tedy aktivuje až těsně před výstřelem, abys neztratil orientaci.

Příklady použití:

- Nahlédnutí za roh
- Rozhlédnutí se po okolí výstřelem vysoko do vzduchu

Rychlé nabíjení

Požadavky: Střelecké a vrhačské schopnosti 4
Použití stojí bod Vůle
Aktivace: Volná akce

Herní efekt:

Za cenu jednoho bodu vůle zkrátíš dobu nabíjení nebo přípravy vrhačské zbraně o 1 kolo.

Umění skrývání

Schopnosti skrývání se probouzí intenzivním tréninkem příslušných dovedností. Orientační smysl někdy bývá vrozený.

- 1 Orientační smysl
- 2 Imitace zvuku
- 3 Potlačení pachové stopy
Tichý pohyb
- 4 Chůze beze stop

Orientační smysl

Požadavky: Umění skrývání 1
Pasivní schopnost

Máš dokonalý orientační smysl. Vždy dokážeš najít cestu zpět a přesně určit světové strany, dokonce i v podzemí. Nepotřebuješ k tomu dokonce ani vnímat své okolí, i když ti zavážou oči, tak stále dokážeš najít cestu, po které tě vedli. Orientační smysl ale nepomáhá, když něco hledáš. Tedy kromě toho, že se při tom neztratíš.

Imitace zvuku

Požadavky: Umění skrývání 2
Pasivní schopnost

Dokážeš vyloudit i zvuky, které nejsou v lidských možnostech. Tato schopnost nenahrazuje dovednost Imitace hlasu, pouze rozšiřuje možnosti jejího použití. Můžeš se tedy například věrohodně vydávat za osobu opačného pohlaví, vydávat zvuky příjíždějícího povelu a koňského ržání, a podobně.

Potlačení pachové stopy

Požadavky: Umění skrývání 3
Aktivace: Komplexní akce
Vyžaduje udržování

Po dobu udržování schopnosti nezanecháváš pachovou stopu. Stále tě ale může někdo ucítit přímo.

Herní efekt:

Pokud se tě snaží čichem vystopovat někdo s magickou schopností Vylepšený čich nebo jinak magicky posíleným čichem, tak se od jeho hodnocení Posílení smyslů odečte tvé hodnocení Umění skrývání.

Tichý pohyb

Požadavky: Umění skrývání 3
Pasivní schopnost

Dokážeš se pohybovat naprosto neslyšně, a to včetně všeho, co neseš, pokud to samo o sobě nevydává zvuky (například sténající osoba).

Herní efekt:

Pokud se tě snaží zaslechnout někdo s magickou schopností Vylepšený sluch nebo jinak magicky posíleným sluchem, tak se od jeho hodnocení Posílení smyslů odečte tvé hodnocení Umění skrývání.

Chůze beze stop

Požadavky: Umění skrývání 4
Aktivace: Komplexní akce
Vyžaduje udržování

Po dobu udržování této schopnosti v materiálu, po kterém kráčíš, nezanecháváš žádné stopy. Schopnost se ale nevztahuje na to, co si přineseš s sebou: Pokud tedy například krvácíš, nebo z tebe odkapává voda, tak po sobě stopu zanecháš. Stejně tak zanecháváš pachovou stopu.

Herní efekt:

Chůze beze stop umožňuje nezanechávat stopy i v terénu, kde by to jinak nebylo možné, například v čerstvě napadaném sněhu. Dokážeš také „zametát“ své stopy a pohybovat se u toho nezmenšenou rychlostí. Stále je možné tě vystopovat, k hodnocení Zálesáckého učení (Stopování a zametání stop) si ale počítáš bonus +3.

Sociální a umělecké schopnosti

- 1 Působivé představení
- 2 První dojem
- 3 Průměrná tvář
- 4 Přemlouvání

Působivé představení

Požadavky: Sociální a umělecké schopnosti 1
Pasivní schopnost

Tvá umělecká představení probouzí hluboké emoce, nezávisle na tom, jak dobře daný obor technicky zvládáš. Musí se však jednat o „živé“ vystoupení, bez přímého osobního kontaktu emoce nepřetrvají. Můžeš tedy zpívat vroucně a při tom falešně, nedokážeš ale namalovat obraz, který někoho rozpáče, aniž by byl přítomen vlastní malbě.

První dojem

Požadavky: Sociální a umělecké schopnosti 2
Pasivní schopnost

Na osoby, které tě ještě neznají, dokážeš zapůsobit přesně tak, jak chceš. Můžeš jim připadat jako přátelská osoba, jako někdo hodný respektu, jako někdo důvěryhodný, atd. Dotyčný ovšem nemusí vždy jednat tak, jak si představuješ. Pokud se například snažíš zapůsobit jako nuzný chudák na šlechtice, který žebráky pohrdá, tak se milodaru nedočkáš.

Vytvořený dojem se může časem změnit. Pokud například začneš nadávat někomu, kdo tě považoval za přátelskou osobu, nejspíš svůj postoj rychle přehodnotí.

Průměrná tvář

Požadavky: Sociální a umělecké schopnosti 3
Aktivace: Komplexní akce
Vyžaduje udržování

Po dobu udržování schopnosti si nikdo, kdo s tebou přijde do styku, nebude schopen zapamatovat, s kým vlastně měl tu čest. Nedokáže si vybavit tvé jméno, podobu ani pohlaví a popsat tě lépe, než „byl to takový průměrný typ“.

Schopnost není možné aktivovat zpětně. Pokud tě už dotyčný poznal, bude si tě pamatovat, i když na zbytek rozhovoru Průměrnou tvář aktivuješ.

Přemlouvání

Požadavky: Sociální a umělecké schopnosti 4
Aktivace: Nezávislá činnost (hovor)
Použití stojí bod Vůle
Vyžaduje udržování po dobu přemlouvání

Pokud se ti podaří s někým zapříst rozhovor a při současném udržování této schopnosti se zhruba pět minut nenechat odbýt, dokážeš jej přesvědčit, k čemukoliv si zamaneš a není to pro něj fatální. Pokud to bylo něco, co by normálně neudělal, nejspíš mu to potom bude přinejmenším divné.

Atletické schopnosti

- 1 Hluboký nádech
- 2 Vypětí síly
- 3 Bezpečný dopad
- 4 Obří skok

Hluboký nádech

Požadavky: Atletické schopnosti 1
Pasivní schopnost

Dokážeš zadržet dech na desítky minut.

Vypětí síly

Požadavky: Atletické schopnosti 2
Aktivace: Komplexní akce
Použití stojící bod Vůle
Vyžaduje udržování

Na jeden silový úkon jsi schopen výrazně zvýšit svou Sílu. Jakmile polevíš, vypětí končí. Z tohoto důvodu není Vypětí síly použitelné v boji zblízka, ten totiž sestává z mnoha oddělených silových úkonů, nikoliv z jednoho dlouhodobého.

Můžeš takto ale například zvednout těžký kmen stromu a někam ho odnést, pokusit se vyrazit dveře, vyhrát páku, nebo třeba hodit oštěpem na velkou vzdálenost.

Herní efekt:

Bonus +3 k Síle na jeden silový úkon.

Bezpečný dopad

Požadavky: Atletické schopnosti 3
Pasivní schopnost

Herní efekt:

Od výšky pádu v metrech si před určením důsledků odečítáš hodnocení Atletických schopností.

Obří skok

Požadavky: Atletické schopnosti 4
Aktivace: Komplexní akce

Použití stojí bod Vůle

Herní efekt:

Za cenu jednoho bodu Vůle můžeš zvětšit svou obvyklou výšku skoku o hodnocení Atletických schopností v metrech a délku o dvojnásobek tohoto hodnocení.

Techniky sesílání

- 1 Obrana kouzlem
- 2 Seslání bez gestikulace
Seslání bez zaříkávání
- 3 Seslání na více cílů

Obrana kouzlem

Požadavky: Techniky sesílání 1

Modifikace: Kouzlo se sesílá v obranné akci (nehledě na dobu sesílání modifikovaného kouzla)

Příklady použití:

- Bleskové vztyčení bariéry ze štěrku, hlíny nebo písku
(*Obrana kouzlem, Manipulace se zemí, pokud v dosahu kouzla není dostatek syké země, tak navíc Stvoření živlu nebo alespoň Zvětšení objemu živlu*)
- Rozptýlení útočnicka nebo vychýlení zbraně či střely z dráhy letu silným proudem vody
(*Obrana kouzlem, Manipulace s vodou*)
- Obrana prudkým rázem vzduchu
(*Obrana kouzlem, Manipulace se vzduchem*)
- Telepatické ponouknutí, aby útočnick zkazil svůj útok
(*Obrana kouzlem, Pošťouchnutí*)
- Zpopelnění dřívku šípů nebo šipky za letu
(*Obrana kouzlem, Vzplanutí, Rozžhavení*)

Herní efekt:

Obranné kouzlo se sesílá v obranné akci, Hod na seslání bude tvým hodem na obranu. Když bráníš sám sebe, tak si už neházíš na obranu obvyklým způsobem; obranné kouzlo je tvá jediná obrana v daném kole a pokud čelíš většímu počtu útoků, tak se proti dalším můžeš bránit pouze pasivně. Když ale použiješ **Seslání na více cílů** nebo **Seslání na všechno v dosahu**, tak se obranným kouzlem můžeš bránit většímu počtu útoků vedených na tebe nebo kohokoliv v dosahu. Na seslání si v takovém případě házíš jen jednou (použitím bodu Vůle jako obvykle získáš bonus +3) a výsledek se použije jako obrana proti všem těmto útokům.

Když obranným kouzlem bráníš někoho jiného, tak si nepočítáš postihy za **Obranu spolubojovníka**, protože kouzlem můžeš pohodlně působit v celém dosahu. Dotyčný se navíc brání i sám a počítá si lepší z výsledků tvého Hodu na seslání obranného kouzla a svého Hodu na obranu.

Obranné kouzlo, stejně jako protikouzlo, je možné použít jen v kole, kdy nesesíláš žádné jiné kouzlo, nebo v posledním kole sesílání jiného kouzla. Pokud tedy sesíláš dvoukolové kouzlo, tak se v prvním kole sesílání nemůžeš bránit obranným kouzlem ani protikouzlem, ve druhém (posledním) ano.

Seslání bez gestikulace

Požadavky: Techniky seslání 2

Modifikace: -1 k Síle kouzla

Příklady použití:

Když z nějakého důvodu nemůžeš gestikulovat (jsi svázaný, paralyzovaný, apod.).

Herní efekt:

Seslání kouzla nevyžaduje gestikulaci.

Seslání bez zařikávání

Požadavky: Techniky seslání 2

Modifikace: -1 k Síle kouzla

Příklady použití:

- Seslání kouzla, když máš v ústech roubík, jsi pod vlivem zaklínadla Ticho, apod.
- Nenápadné seslání kouzla
(*Základní kouzlo, Seslání bez gestikulace a Seslání bez zařikávání*)

Herní efekt:

Seslání kouzla nevyžaduje zařikávání.

Seslání na více cílů

Požadavky: Techniky seslání 3

Modifikace: -1 k Síle kouzla

Příklady použití:

- Blesk přeskakující od jednoho cíle k druhému
(*Manipulace se vzduchem, Seslání na více cílů a Výboj*)
- Několik ohnivých koulí vystřelených do různých směrů
(*Manipulace s ohněm, Seslání na více cílů a Vystřelení živlu*)

Herní efekt:

Kouzlem s touto modifikací můžeš současně působit až na (Síla kouzla) cílů. Počet cílů, a také dosah magického působení, se určuje až po snížení Síly kouzla za tuto modifikaci, má ji tedy smysl použít pouze s kouzly se silou 3 nebo vyšší. Vícenásobným „zásahem“ stejného cíle se nezvyšuje účinek, útok se stále vyhodnocuje jen jednou.

Cílem kouzla se míní jeden tvor nebo předmět či prostor zhruba do velikosti koule o průměru (Síla kouzla) metrů.

Ohnivá magie

- 1 Vnímání ohně
Vzplanutí
- 2 Manipulace s ohněm
- 3 Ohřev
- 4 Rozžhavení
Stvoření živlu

Vnímání ohně

Požadavky: Ohnivá magie 1

Doba sesílání: 1 kolo

Vyžaduje udržování

Po dobu udržování budou cíle kouzla schopny vycítit veškerý oheň v dosahu působení detekce (viz pravidla pro **Dosah detekčních kouzel**). Budou schopni přesně určit tvar detekovaných plamenů, jejich velikost, barvu, teplotu, případně další vlastnosti.

Vzplanutí

Požadavky: Ohnivá magie 1

Doba sesílání: 1 kolo

Obranná dovednost: Žádná, úspěšné seslání je automatický zásah

Tímto jednoduchým kouzlem můžeš zapálit hořlavý materiál. Dokud budeš kouzlo udržovat, tak oheň nepůjde zcela uhasit: pod vodou sice hořet nebude, ale po vytažení na vzduch opět vzplane. **Vzplanutí** má zhruba stejný účinek jako přiložení hořící pochodně, na zapálení špatně hořlavého materiálu, například mokrého dřeva, tedy může být potřeba více než jedno kolo.

Příklady použití:

- Zapálení ohně bez křesadla
- Vypálení nápisu do kmene stromu, vypálení dutiny dřevěné píšťaly
- Útok zapálením šatů nebo sesláním **Vzplanutí** přímo na cíl
- Potřísnění cíle alchymistickým olejem (třeba pomocí **Manipulace s vodou** nebo **Manipulace se vzduchem**) a následné seslání **Vzplanutí**

Herní efekt:

Úspěšné seslání **Vzplanutí** způsobuje zranění za 0 + 1k6 – Pokrytí – 1k6, bez možnosti obrany. Kouzlo neúčinkuje pod vodou, ponořením se pod hladinu je tedy možné se zranění dočasně vyhnout.

Pokud má cíl na sobě něco hořlavého, například oblečení, tak bude hořet a tudíž čelit **zranění obvyčejným ohněm** dalších 1k6 kol po seslání nebo po ukončení udržování kouzla. Dřívější uhašení zabere jednu komplexní akci buď jemu, nebo případnému pomocníku.

Pokud se ti podařilo cíl nejprve potřísnit nějakou hořlavinou (např. alchymistickým olejem), tak místo **zranění obvyčejným ohněm** bude čelit zranění ohněm se silou této hořlaviny.

Manipulace s ohněm

Požadavky: Ohnivá magie 2

Doba sesílání: 1 kolo

Obranná dovednost: Uhýbání nebo dovednost boje se štítem

Pomocí tohoto kouzla můžeš manipulovat s existujícími plameny v dosahu tvého magického působení: měnit jejich tvar a libovolně s nimi pohybovat. Pokud nikde v dosahu kouzla není otevřený oheň, nebo ho není dost, musíš použít **Zvětšení objemu živlu** nebo **Stvoření živlu**, případně nejdříve seslat Vzplanutí a plameny tak vyrobit.

Co spadá pod živel ohně najdeš v kapitole **Co jsou živly** u dovednosti **Práce s živly**.

Příklady použití:

- Vyslání plamenů z táborového ohně na cíl v podobě ohnivého zášlehu, střely či koule (*Manipulace s ohněm*)
- Zvětšení objemu plamenů pochodně, vytvarování do podoby ohnivé koule a vyslání na cíl (*Manipulace s ohněm, Zvětšení objemu živlu*)
- Vyčarování ohně z čirého vzduchu a sežehnutí všeho v okolí (*Manipulace s ohněm, Stvoření živlu, Soslání na všechno v dosahu*)
- Vytvoření ohnivé stěny, kruhu či třeba brány (*Manipulace s ohněm a následné udržování kouzla*)
- Přičarování plamenů na čepel meče (*Manipulace s ohněm, Stvoření živlu, Svázání živlu s předmětem a následné udržování kouzla*)
- Potřísnění cíle olejem (například pomocí Manipulace se vzduchem) a následný plamenný zášleh (*příprava finty a následné použití Manipulace s ohněm s bonusem +2 k hodů na seslání*)

Podobu plamenů, tvar ohnivé stěny apod. si můžeš libovolně popsat v mezích pravidel pro **Tvarování kouzel**.

Herní efekt:

Vyslání plamenů na živého tvora pomocí **Manipulace s ohněm** je **útok kouzlem s možností aktivní obrany** s bonusem ke zranění +4 a odečítá se o něj vždy Pokrytí zbroje cíle, nikoliv KZ.

Pokud plameny zasáhnou ten samý cíl alespoň dvě kola po sobě, tak zapálí hořlavý materiál stejně jako kouzlo **Vzplanutí** (včetně případného **zranění obyčejným ohněm** po dobu 1-6 kol od zapálení).

Když se někdo pokusí projít udržovanými plameny (třeba ohnivou stěnou), tak bude každé kolo kontaktu **čelit zranění obyčejným ohněm**. Pokud v daném kole kouzlo **ovládáš soustředěním**, tak se místo toho vyhodnocuje plný útok kouzlem.

Ohřev

Požadavky: Ohnivá magie 3

Doba sesílání: 1 minuta

Příklady použití:

- Příjemný pobyt v ledovém mraze
- Uvaření oběda bez potřeby zapalovat oheň

Roztavení

Požadavky: Ohnivá magie 4

Doba sesílání: 1 minuta

Seslání stojí bod Vůle

Příklady použití:

- Tavení extrémně odolných kovů
- Propálení se skrz dveře či stěnu

Herní efekt:

Roztavení propálí jakýkoliv materiál, který není magicky chráněný proti ohni nebo poškození, jedno seslání roztaví zhruba 5 centimetrů tloušťky. Seslání **Roztavení** na živý cíl je fatální. Hodnocení případné magické ochrany se odečítá od Síly kouzla a roztavení zabrání v případě, že Sílu sníží na 0 nebo níže.

Stvoření živlu

Požadavky: Práce s živly 4

Modifikace: Seslání stojí bod Vůle

Pomocí této modifikace dočasně stvoříš živlu, se kterým bude tvé kouzlo pracovat. Umožní ti tedy například seslat kouzlo **Manipulace s ohněm**, aniž by v dosahu tvého magického působení byly nějaké otevřené plameny. Stvořeného živlu může být až tolik, že zcela zaplní celý rozsah působení kouzla.

Kouzlem stvořený živlu vydrží jen po dobu seslání a udržování kouzla, poté mizí obdobně jako v případě **Zvětšení objemu živlu**.

Protimagie

1 Protikouzlo

2 Odčarování

Protikouzlo

Požadavky: Protimagie 1

Doba sesílání: Obranná akce

Herní efekt:

Výsledek hodů na seslání **Protikouzla** se použije jako hod na obranu proti právě sesílanému kouzlu. Takto se můžeš bránit i kouzlům, která neumožňují aktivní obranu.

Pokud je cílem rušeného kouzla někdo jiný než ty a toto kouzlo umožňuje aktivní obranu, tak se navíc můžeš bránit sám a použije se lepší z výsledků.

Při použití Protikouzla proti kouzlům stejné magické tradice (např. Živlová magie) si započti bonus +1 k hodům na seslání. Proti kouzlům z jiných oborů budeš mít naopak postih -1.

Protikouzlo můžeš použít dvěma způsoby: Buď jej zacílíš na sesílatele (pokud jej vidíš nebo jinak vnímáš), pak se tento hod na obranu vztahuje proti všem cílům sesílaného kouzla, nebo jej zacílíš na konkrétní cíl (nebo více cílů pokud použiješ modifikaci **Seslání na více cílů** nebo **Seslání na všechno v dosahu**), pak se vztahuje pouze na obranu těchto cílů.

Protikouzlo, stejně jako obranné kouzlo, je možné použít jen v kole, kdy nesíláš žádné jiné kouzlo, nebo v posledním kole sesílání jiného kouzla. Pokud tedy sesíláš dvoukolové kouzlo, tak se v prvním kole sesílání nemůžeš bránit protikouzlem ani obranným kouzlem, ve druhém (posledním) ano.

Odčarování

Požadavky: Protimagie 2
Doba sesílání: 1 kolo

Odčarování umožňuje zrušit cizí udržované kouzlo nebo schopnost, pokud je síla Odčarování stejná nebo větší, než síla rušeného kouzla. V opačném případě je kouzlo pouze oslabeno po dobu udržování odčarování – jeho síla se sníží o hodnocení **Odčarování**. Snížení síly cílového kouzla nemá vliv na dosah a rozsah jeho působení, u některých kouzel se tudíž vůbec nemusí projevit.

Léčivá magie

- 1 Očištění poživatin
Hojivý rituál
Zmírnění bolesti
Léčba nemoci
- 2 Umělé dýchání
Zpomalení jedu
Očista
- 3 Neutralizace jedu
Stabilizace
- 4 Narovnání kostí

Očištění poživatin

Požadavky: Léčivá magie 1
Doba sesílání: 1 minuta

Tímto kouzlem je možné očistit vodu nebo potraviny od všech nečistot, zápachu, hniloby a podobně. Potraviny nesmí být už zcela zkažené. Kouzlo nedokáže odstranit jedy vzniklé jinak než přirozenými rozkladnými procesy.

Provedení závisí na magické tradici: Thaumaturg se nad jídlem vroucně pomodlí, přírodní čaroděj je může například zabalit do čistého plátna nebo listí, zamumlat zařikávání a přesunout tak veškeré nečistoty z potravin do tohoto obalu, který následně zahodí.

Hojivý rituál

Požadavky: Léčivá magie 1, Léčitelství (Léčení) 1
Doba sesílání: 10 minut

Pacient se začne cítit lépe už v průběhu sesílání, efekt bude ale trvalý až po dokončení rituálu.

Herní efekt:

Hojivý rituál vyléčí (Síla kouzla) bodů zranění. Platí všechna pravidla pro **Magickou léčbu** Použití bodu Vůle účinek kouzla nezvyšuje, zvyšuje ale šanci na úspěšné seslání díky bonusu k Hodu na seslání.

Zmírnění bolesti

Požadavky: Léčivá magie 1, Léčitelství (Léčení) 1

Doba sesílání: 1 minuta

Vyžaduje udržování

Herní efekt:

Po dobu udržování **Zmírnění bolesti** si bude cíl kouzla počítat postihy za ztrátu kondice, jako by byla o Sílu kouzla nižší. Pokud je cíl zraněn v průběhu udržování **Zmírnění bolesti**, nové zranění do efektu není zahrnuto, dokud není kouzlo znovu sesláno. Snížení se nevztahuje na postihy za paralytické zranění, znehybnění v zápase a podobné efekty, kde bolest není hlavní složkou.

Efekt **Zmírnění bolesti** se nesčítá se schopností **Potlačení bolesti** (působí jen silnější efekt), sčítá se ale s nemagickými zdroji snížení bolesti, například s působením opiátů.

Léčba nemoci

Požadavky: Léčivá magie 1, Léčitelství (Léčení) 1

Doba sesílání: 1 hodina

Aktivační Síla: 3

Tímto rituálním kouzlem můžeš vyléčit většinu běžných nemocí. Podmínkou ale je znalost Léčitelství (Léčení) na stejném nebo vyšším stupni, než je nebezpečnost nemoci. Pokud tvá léčitelská znalost nestačí, nemoc pouze zmírníš.

Umělé dýchání

Požadavky: Léčivá magie 2, Léčitelství (První pomoc) 1

Doba sesílání: 1 kolo

Vyžaduje udržování

Tímto kouzlem po dobu udržování zajistíš cíli dostatečný přísun kyslíku i v případě, že nemůže (nebo nechce) dýchat. **Umělé dýchání** nefunguje pod vodou.

Herní efekt:

Použití zvyšuje účinnost resuscitace o 1.

Zpomalení jedu

Požadavky: Léčivá magie 2, Léčitelství (Znalost jedů a protijedů) 2

Doba sesílání: 1 kolo

Vyžaduje udržování

Po dobu udržování tohoto kouzla se u cíle zcela zastaví účinky působení jedu. Jed ale není odstraněn a po ukončení udržování začne dále působit.

Očista

Požadavky: Léčivá magie 2

Doba sesílání: 10 minut

Sesláním tohoto kouzla uvedeš cíl do stavu, jako by prošel důkladnou lázní (ovšem bez přidávaných aromatických látek či olejů). Zmizí tělesný zápach, pročistí a ozdraví se pokožka, kouzlo dokonce navodí i stav psychické svěžesti a pohody.

Neutralizace jedu

Požadavky: Léčivá magie 3, Léčitelství (Znalost jedů a protijedů) 3

Doba sesílání: 1 minuta

Toto kouzlo se pokusí neutralizovat jed v jídle, pití či v těle oběti. Je dokonce možné neutralizovat jed v surovém stavu – jedovatá rostlina nebo ampule s jedem tak pozbude své jedovatosti.

Herní efekt:

Permanentně sníží sílu jedu o Sílu kouzla. Použití na otráveného pacienta má efekt jen před uplynutím doby latence jedu, seslání v době působení jedu nemá žádný efekt. Použití bodu Vůle účinek kouzla nezvyšuje, zvyšuje ale šanci na úspěšné seslání díky bonusu k Hodu na seslání.

Magicky posílené jedy jsou proti **Neutralizaci jedu** odolné, Síla kouzla se sníží o hodnocení posílení jedu.

Stabilizace

Požadavky: Léčivá magie 3, Léčitelství (První pomoc) 2

Doba sesílání: 1 kolo

Tímto kouzlem je možné umírajícího pacienta stabilizovat prakticky okamžitě. Stále platí všechny ostatní podmínky použití První pomoci ke stabilizaci, pouze doba se zkrátí na 1 kolo.

Narovnání kostí

Požadavky: Léčivá magie 4

Doba sesílání: 1 minuta

Tímto kouzlem můžeš pacientovi srovnat polámané kosti, vrátit kloub do příslušné jamky a podobně. To vše bez toho, že bys musel pacienta operovat. Kouzlo samo o sobě zlomeninu nevyléčí, zajistí ale, že sroste správně.

Po dobu udržování **Narovnání kostí** je navíc kost ve správném tvaru a poloze udržována magicky, je jí tedy možné používat a namáhat, jako by byla zdravá.

Herní efekt:

Tvé hodnocení Léčitelství (Léčení) určuje, jak závažné zlomeniny, případně jak dobře, dokážeš takto narovnat.

- S jedničkovým Léčením dokážeš spravit vymknutý kotník či vyhozené rameno a narovnat čisté zlomy kostí
- S pětkovým Léčením dokážeš správně srovnat i na malé kousíčky rozdrcenou kost

Po dobu udržování **Narovnání kostí** si cíl nepočítá postihy za zranění způsobené narovnanou zlomeninou.

Magie rostlin

- 1 Uzdravení rostlin
- 2 Vláda nad rostlinstvem
- 3 Divoký růst
- 4 Prorůstání
Stvoření živé hmoty

Uzdravení rostlin

Požadavky: Magie rostlin 1

Doba sesílání: 10 minut

Toto kouzlo uzdraví veškeré neduhy rostlin: Hnilobu, fyzické poškození, usychání a podobně. V případě rozsáhlého poškození je třeba nejdříve rostlinu mechanicky poskládat do původního tvaru.

Uzdravení rostlin dokáže také zlomit účinky **Prokletí zkažením**, pokud má vyšší Sílu.

Vláda nad rostlinstvem

Požadavky: Magie rostlin 2

Doba sesílání: 1 kolo

Tímto kouzlem je možné přinutit rostliny k sice zrychlenému, ale jinak přirozenému pohybu – větve se mohou naklánět a ohýbat, květy rozvíjet či zavírat, popínavé rostliny mohou něco ovíjet, a podobně. K řízení pohybu je potřeba kouzlo ovládat soustředěním, udržování pouze udrží rostliny v aktuálním tvaru. Po ukončení sesílání a udržování kouzla se rostliny pomalu vrátí do původního, přirozeného stavu, ale jen v případě, že to je fyzicky možné – zapletené šlahouny zůstanou zapletené.

Příklady použití:

- Rychlé zametání stop
Pouze tam, kde je rostlinný podrost. Nenahrazuje dovednost Zálesácké učení (Stopování a zametání stop), pouze ji umožňuje použít na dálku a za plné rychlosti pohybu.
- Zamotání cíle do větví či šlahounů
- Náklon větví stromu tak, aby vytvořily přístřešek
- Odkrytí tajných značek vytvořených **Řízeným růstem**.

Herní efekt:

K vyhodnocování je možné použít speciální akce Bránění v pohybu, Zajímání zápasem. Švihnutí větvi může být fyzický útok, síla zbraně bude 0, zranění od +0 do +6 podle velikosti a nebezpečnosti větve.

Divoký růst

Požadavky: Magie rostlin 3

Doba sesílání: 1 kolo

Modifikace: Seslání stojí bod Vůle

Způsobí divoký, neřízený růst. Spolu s **Řízeným růstem** to může být prudký řízený růst – hmota pak vyroste už v průběhu sesílání **Řízeného růstu**. Po ukončení sesílání a udržování kozula veškerá divoce narostlá živá hmota před očima zchřadne a rozpadne se v prach.

Příklady použití:

- Vytvoření semínek, z nichž začnou prudce rašit kořeny, škrtit a omotávat protivníka. (*Stvoření živé hmoty, Divoký růst a Vláda nad rostlinstvem. Pokud jsou použita existující semínka nebo živé rostliny, Stvoření živé hmoty není potřeba*)
- Použití divoce rostoucích rostlin ke zvednutí nebo přenesení břemene. (**Divoký růst, Vláda nad rostlinstvem**)

Herní efekt:

Útok divoce rostoucími šlahouny či kořeny ovládanými pomocí **Vlády nad rostlinstvem** se vyhodnocuje jako Zápas, ale s tím, že ty sám v zápase nejsi, cíl zápasí pouze s tvým kouzlem. Kouzlo má pro tyto účely zranění +0, případně +1, pokud jsou použity ostatné šlahouny.

Divoce rostoucí rostliny mají mnohem menší sílu než kouzlo Prorůstání, při zvedání břemen, prorážení bariér a podobně je efektivní Síla rovna pouze Síle kouzla a nezvyšuje se o bonus za použití bodu Vůle.

Prorůstání

Požadavky: Magie rostlin 4

Doba sesílání: 1 minuta

Seslání stojí bod Vůle

K seslání **Prorůstání** jsou potřeba semena, živé pupeny, případně rostoucí konečky kořenů. Rostoucí hmota má neuvěřitelnou sílu, dokáže lámat skálu, vyvracet dveře, nadzvednout nebo odstunout těžký balvan a podobně. Podmínkou je, aby v cílovém materiálu byla alespoň jedna okem viditelná puklina, do které výhonky proniknou, případně aby se předmět dotýkal něčeho pevného.

Herní efekt:

Prorůstání roztrhá jakýkoliv materiál, který není magicky chráněn proti poškození. Jedno seslání rozbije zhruba 5 centimetrů tloušťky. Seslání **Prorůstání** na živý cíl je fatální. Hodnocení případné magické ochrany se odečítá od Síly kouzla a rozbití zabrání v případě, že Sílu sníží na 0 nebo níže.

Pro účely vyvracení dveří nebo odsouvání či nadzvedávání těžkých předmětů má kouzlo hodnocení Síly rovné Síle kouzla + 3.

Stvoření živé hmoty

Požadavky: Magie rostlin 4

Modifikace: Soslání stojí bod Vůle

Samostatné soslání: 1 kolo, stojí bod Vůle

Tato modifikace umožňuje dočasně stvořit semena nebo klíčky rostlin. Vše, co z nich vyroste, ať už přirozenou cestou nebo působením jiných kouzel, po skončení udržování zeteleje a rozpadne se v prach.

Magie zvířat

- 1 Vlása nad drobným tvorstvím
Řeč zvířat
- 2 Změna pachové stopy
Ovládání zuřivosti
- 3 Příkaz
Zkrocení bestie
Posel
- 4 Zapůjčení smyslů

Vlása nad drobným tvorstvím

Požadavky: Magie zvířat 1

Doba soslání: Po dobu ovládání drobného tvorstva

Toto kouzlo působí jen na tvory velikosti hmyzu nebo menší. Neúčinkuje na hlodavce, ti se řadí mezi zvířata. Po dobu ovládání kouzla soustředěním můžeš drobné tvory v rozsahu přímět dělat cokoliv si zamaneš, pokud to je v jejich fyzických možnostech. Udržování nemá žádný efekt, jakmile kouzlo přestaneš ovládat, tvorové se vrátí k tomu, co dělali před tím.

Příklady použití:

- Zahalení se do mračna much
- Odehnání včel z úlu, když chceš vybrat med
- Rozptýlení protivníka v boji

Herní efekt:

Rozptýlení protivníků se projeví postihem -1 k použití dovedností.

Řeč zvířat

Požadavky: Magie zvířat 1

Doba soslání: Po dobu komunikace se zvířetem

Rozumíš řeči tvorů o velikosti hlodavce a více. Komunikace se zvířetem se ale ani zdaleka nepodobá lidskému rozhovoru, sdělovat lze pouze okamžité nálady a motivace (žízeň, hlad, strach, respekt,

nebezpečí, potrava), případně používat signály, kterým zvíře rozumí – například jej zahnat, vykázat ze svého teritoria, vyzvat na souboj, nebo přimět k útoku na společného nepřítele.

„Rozhovor“ se zvířetem obyčejnému člověku může připadat jako mručení, výhružné vrčení či jiné zvířecí zvuky, neméně důležitá je také řeč těla – správný postoj a pohyby.

Použití řeči zvířat nad nimi nedává žádnou moc, jde stále jen o obyčejnou komunikaci. Zvíře stále udělá jen to, co bude samo chtít.

Příklady použití:

- Přivolání zvířat daného druhu v doslechu
- Zahánání zvířete
- Zjištění, kde je možné najít vodu
- Získání informace o tom, že se lesem pohybovaly dvounohé bytosti
- Nalákání zvířete na nějaké místo, třeba sdělením, že tam je potrava
- Převzetí „vlády nad smečkou“ – může být potřeba fyzicky porazit stávajícího vůdce

Herní efekt:

K vyhodnocení, zda se ti zvíře podaří k něčemu přesvědčit, použij dovednost Zálesácké učení (Znalost divočiny) případně Zálesácké učení (Krocení a cvičení zvířat).

Změna pachové stopy

Požadavky: Magie zvířat 2

Doba sesílání: Po dobu měnění pachové stopy

Změna pachové stopy umožňuje na dálku mazat, měnit, nebo dokonce vytvářet nové pachové stopy. Neumožňuje zabránit vydávání pachu ani přirozený pach zamaskovat tak, aby nebyl přímo cítit.

Herní efekt:

Jak dobře bude pachová stopa odstraněna, případně nakolik bude nová věrohodná, určuje tvé hodnocení dovednosti Zálesácké učení (Stopování a zametání stop).

Ovládání zuřivosti

Požadavky: Magie zvířat 2, Řeč zvířat

Doba sesílání: 1 kolo

Pomocí této schopnosti dokážeš probudit nebo naopak zklidnit animální zuřivost, a to u zvířat i lidí. Použití velice připomíná Řeč zvířat, včetně vydávání zvuků a provádění submisivních, nebo naopak agresivních gest a pohybů.

Uklidněné zvíře určitě nezaútočí, člověk se k tomu stále může o své vlastní vůli rozhodnout. Ovládnutí bestie tedy dokáže zastavit agresivního opilce, ale nikoliv chladnokrevného vraha. Obdobně není možné ovlivnit, proti komu bude zuřivost probuzena – to závisí na okolnostech a situaci. U lidí se navíc zuřivost nemusí nutně projevit smrtícím útokem, někteří si ji vybíjejí jinak.

Herní efekt:

Lidé se mohou uklidnění nebo probuzení zuřivosti pokusit odolat testem dovednosti Vůle, zvířata svým hodnocením Nebezpečnosti.

Příkaz

Požadavky: Magie zvířat 3

Doba sesílání: Po dobu komunikace se zvířetem

Dokážeš vyslovit příkaz tak, že mu porozumí každý tvor se zvířecí inteligencí a okamžitě tě poslechne. Zvíře pochopí dokonce i příkaz v lidské řeči, a to stejně dobře, jako bys jej vyslechl ty sám – včetně chápání toho, že se lidé a věci označují jménem, porozumění abstraktním pojmům, lidskému měření času a podobně. Když **Příkaz** vyslovíš pomocí **Řeči zvířat**, tak mu nebude rozumět nikdo, kdo tuto schopnost neumí, budeš ale omezený v tom, co můžeš zvířeti přikázat.

Příklady použití:

- Ovládnutí zvířat v boji pomocí Příkazů kdy a na koho mají útočit.
- Vydání příkazu ochočenému zvířeti:
 - Hlídej celou noc.
 - Chod' sem každé ráno, jinak si dělej co chceš.
 - Dvě hodiny nenápadně sleduj tamhle toho člověka a pak se sem vrať.
 - Najdi mého společníka a předej mu tuhle zprávu
(zvíře samozřejmě nemůže mluvit, zpráva tedy musí být například na něčem napsaná)

Herní efekt:

V boji můžeš příkazy vyslovovat v rámci nezávislé činnosti – hovoru. Nemůžeš při tom ale dělat žádnou komplexní akci, která vyžaduje soustředění, například kouzlit. **Příkaz** musíš udržovat, aby tě zvíře poslouchalo a na každé zvíře je nutné **Příkaz** seslat zvlášť. Počet zvířat, kterým můžeš najednou přikazovat, je tedy omezen tvým limitem na udržování magie.

Příkaz neúčinkuje na útočící šelmy a tvory s vyšší Nebezpečností, než je Síla kouzla.

Zapůjčení smyslů

Požadavky: Magie zvířat 4

Doba sesílání: 1 kolo

Vyžaduje udržování

Po dobu udržování budeš schopen intuitivně přepínat mezi vnímáním vlastními smysly a smysly cílového zvířete. Kouzlo neumožňuje zapůjčit si smysly inteligentní bytosti. Seslání na více cílů nebo vícenásobné seslání **Zapůjčení smyslů** umožňuje přepínat mezi více zvířaty, v jednu chvíli ale můžeš vnímat jen smysly jednoho z nich.

Příklady použití:

- Vnímání čichem svého psa
- Pohled očima zatoulané kočky