

WORLD OF DUNGEONS

jméno

povolání

level

atributy

síla

vědomost

obratnost

pozornost

vzrůst

charizma

schopnosti

atletika
ostražitost
oklamat
rozluštit
uzdravovat
vést
legendy
nenápadnost
přežít

speciální dovednosti

požehnat odvrátit	vyléčit zjevení
tvrdák zabiják	souboj otužilost
podraz reflexy	štěstí zručnost
kouzlit rituál	přikázat přivolat
zvíř. spol. ostroostřelec	průzkumník divoch

zbraně

vybavení

zbroj & rychlost

žádná rychlý ☐ lehká normální ☐ plná pomalá ☐

štít ☐

celkové
brnění

kostky života

životy

poznámky

stříbrňáky

potřebné pro
další úroveň

xp

Hod kostami

Kdykoliv se pokusíte o riskantní akci, sečtete výsledek hodu dvěma šestistěnnými kostkami (2d6) a přičtete k výsledku hodnotu relevantního atributu. (*Správce* ti řekne možné důsledky takového pokusu, takže se můžeš před hodem rozhodnout pro jinou akci.)

- *6 a méně* značí neúspěch, akce se nepodaří a uskuteční se riziko
- *7-9* značí částečný úspěch. Akce se podaří, ale s kompromisem, cenou, nebo ujmovou na zdraví.
- *10 a více* značí úspěch bez komplikací
- *12 a více* je kritický úspěch, k zdařilé akci se přidává další výhoda

SCHOPNOSTI: Pokud máte pro situaci relevantní schopnost, nemůže se vám přihodit neúspěch. Hod o součtu *6 a méně* se počítá jako částečný úspěch, jenom s větší cenou než u *7-9* ## Vytváření postavy

ATRIBUTY Hodte 2d6 pro každý atribut. Na <7 je hodnota 0, na 7-9 je hodnota +1, na 10 a 11 je hodnota atributu +2. Když padne 12 má atribut +3.

Tvorba postavy

Počet životů vaší postavy určíte hozením (VZRŮST+1)d6 kostek. Vždy když u odpočinku sporádáte denní zásobu jídla, vypijete váš příruční měch na vodu, můžete hod opakovat. Pokud vám u toho pomáhá postava se schopností Uzdravovat, házete (VZRŮST+2)d6 kostek.

BOJOVNÍK je schopný Atletiky. K ní si zvolí dvě speciální dovednosti z:

- **Souboj** (+1 k zranění a +1 brnění, pokud není těžké)
- **Zabiják** (+2 k zrazení zbraňemi zblízka)
- **Tvrďák** (+1 k brnění)
- **Otužilost** (+6 k životu)

ZLODĚJ je schopný Nenápadnosti. K ní si zvolí dvě speciální dovednosti z:

- **Podraz** (+3 zranění u nečekaného útoku)
- **Štěstí** (jednou za den může změnit neúspěch na částečný úspěch)
- **Reflexy** (vždy reaguje jako první i když byl překvapen)
- **Zručnost** (může se pokusit šperhakovat zámek, vybrat někomu kapsy, nebo zneškodnit past)

KLERIK je schopný Rozluštit a Uzdravovat. K nim si zvolí dvě speciální dovednosti z:

- **Požehnat** (s použitím flašičky svěcené vody můžeš posvětit zbraň, která potom bude efektivnější o +3 zranění na magické příšery)
- **Vyléčit** (můžeš se pokusit neutralizovat jed, zrušit prokletí, nebo uzdravit zranění dotekem)
- **Odvrátit** (Můžeš udržet nemrtvé, golem, džiny a demony v úctivé vzdálenosti od svého svatého symbolu silou své víry)
- **Zjevení** (Vypitím svěcené vody se můžeš spojit se svým božstvem, které ti zjeví směr)

MÁG je schopný vzpomenout si na svoje Vědomosti. K tomu má speciální dovednost **Přivolat** dva džiny. Dále si zvolí jednu speciální schopnost z:

- **Kouzlit** (znáš tři kouzla, Přivolej Světlo, Přivolej Mlhu, Hlas z povzdálí)
- **Příkazat** (můžeš se pokusit udělit příkaz i nemrtvému, golemovi, džinovi nebo démonovi kterého jsi nestvořil)
- **Rituál** (můžeš se pokusit provést rituál který znáš, začínáš se znalostí dvou rituálů)

HRANIČÁŘ je schopný Přežít v divočině. K ní si zvolí dvě speciální schopnosti z:

- **Zvířecí společník** (máš vytrénovaného a lojálního zvířecího společníka)
- **Průzkumník** (když se vydáš na průzkum, vždy uvidíš potenciálního útočníka dříve než on tebe)
- **Ostrostřelec** (+2 zranění z dálky)
- **Divoch** (můžeš rozmlouvat se zvířaty a pokusit se jim udělit příkaz)

Můžete si vytvořit vlastní povolání zvolením dvou schopností a dvou speciálních dovedností.

Magie

Většina magie vyžaduje přivolání džina

Mág na začátku hry zvládá vyvolat dva džiny. Džin má jméno, podobu a dvě domény působnosti (oheň, stín, kámen, blesk, tajemství, strach, a.t.d.)

Na přivolání džina je potřebné jedno z:

- mít hodinu nepřerušného času na provedení rituálu
- vypít malou skumavku rtuti, která umožní džina přivolat na 10 sekund. Pokud použijete větší počet skumavek, než je váš Level, musíte skusit odolat nežádoucím účinkům hozením na VZRÚST.
- mít věc ve které je džinn uvězněn

Mág může přikázat džinovi aby provedl jeden magický úkon spadající do jedné z jeho domén působnosti. Je dobrý nápad popsat úkon přesně, džinové jsou bytostí rozmarné a často kruté. **Magický útok činí 2d6+level** zranění, nebo až 3d6+level, pokud je specificky vhodný pro danou situaci (například použít magický oheň vůči ledovému golemovi).

Vybavení

Začínáš s 60 stříbrňáky

Příruční zbraň (10s) d6. Může být použita jako sekundární zbraň, umožňující znovu hodit kostkou na zranění jednou za útok. Příkladem: dýka, krátký meč, sekyra.

Bitevní zbraň (30s) d6+1. Musí být držena v hlavní ruce. Příkladem: dlouhý meč, bojová sekyra, oštěp

Obouruční zbraň (40s) d6+2. Musí být držena v obou rukách. Příkladem: obouruční meč, obouruční sekyra, halapartna, srp, kopí

Krátký luk (10s) d6. Také příruční prak a pod.

Luk (40s) d6+1. Také kuše, pistole a pod.

Těžký luk (50s) d6+2. Střelec musí střílet z klidu. Také mušketa, ruční balista.

Lehká zbroj (30s) Brnění 1

Plná zbroj (60s) Brnění 2. Má prilbu. Běh, tichý pohyb a plavání v plné zbroji jsou velmi těžké.

Štít (10s) +1 Brnění.

Výbava dobrodruha (2s každé): 20 stop lana, železný bodec, křída, arch papíru, křesadlo, 4 pochodně, stan, kostky, kovový ježek (spomaluje pronásledovatele), obvazy, zásoby jídla na den, měch na vodu

Nástroje (5s každé): Páčidlo, sekyrka, past na drobnou zvěř, šperhák, pero a inkoust, rybařská udice, lopata, kotvička, krumpáč, teleskopická tyč

Výbava mága (10s každé): Měsíc s prachem z kostí, malá skumavka rtuti, skumavka krvi.

Výbava klerika (10s každé): Flaštička se svícenou vodou, kadidlo

Drahé věci (20s každé): Zrcadlo, olejová svítilna, dalekohled, překlápěcí hodiny, desková hra, drahé šatstvo, příruční svatý symbol.

Lampový olej (20s za flašku): Vysoce hořlavý (d6+1 zranění za kolo, uhasne sám za 3 kola). Počítá se za 10 náplní do svítilny.

Lodě: Veslice (50s) až galéra (200 000s).

Povoz: Voz (30s) až dostavník (100s)

Hostinec: 1s na nocleh, 1s na večeři, 1s ~ 4 piva

Nemovitosti: Dům (1000s) až šlechtické sídlo (100000s)

Koně: Mezek (30s), Kůň (100s), Válečný kůň (1000s) ## Nádenníci

Nádenníci

Cena za den

Nosič pochodně (2s): 3 životy, nůž.

Průvodce (5s): 6 životů, nůž, lampa, lano

Lehko-odězec (20s): 12 životů, oštěp, štít, lehká zbroj

Expert (20s): 6 životů, 4 schopnosti, dýka, luk

Těžko-odězec (60s): 18 životů, plná zbroj, halapartna, meč, štít, dýka ## XP a Level

Za každý stříbrňák který se ti podaří získat v jednom dobrodružství dostaneš jeden bod XP. Body XP může *správce* udělit i za poražení nepřítele a splnění úkolů, (10 XP za jednoduchý úkol až 200 a více za něco opravdu těžké), pamatujte že, správný dobrodruh chce především získat co největší poklad ;)

Jak budete získávat body XP, vaše postava se zlepšuje podle tabulky dole.

Level	Kostky života	Schopnosti	Atributy	Dovednosti	Útok	XP celkem
1	1 + CON	1+1	-	2	-	0
2	+ 1	-	-	-	-	1 000
3	-	+ 1	-	+ 1	-	3 000
4	+ 1	-	+ 1 (< +3)	-	-	6 000
5	-	-	-	+ 1	-	10 000
6	+ 1	+ 1	-	-	-	15 000
7	-	-	+ 1 (< +3)	+ 1	-	21 000
8	+ 1	-	-	-	-	28 000
9	-	+ 1	-	+ 1	-	36 000
10	+ 1	-	+ 1 (< +3)	-	-	45 000