



ÚVODNÍ SADA

PRAVIDLA

PRAVIDLA

OBSAH

Vítejte u Dungeons & Dragons.....	3
Kapitola 1: Tvorba postavy.....	5
Kroky tvorby	5
Získávání úrovní	8
Rasy.....	8
Člověk.....	8
Elf.....	8
Hobit.....	10
Trpaslík.....	10
Povolání	11
Bard.....	11
Bojovník.....	14
Klerik.....	16
Kouzelník.....	18
Tulák.....	21
Zázemí.....	23
Akolyta.....	24
Bavič.....	24
Mudrc.....	25
Voják.....	26
Zločinec	27
Kapitola 2: Hraní hry.....	28
Výhoda a nevýhoda	28
Záchranné hody	28
Ověření vlastností	29
Konflikty.....	29
Dovednosti	29
Spolupráce	29
Ověření Síly.....	29
Ověření Obratnosti.....	30
Ověření Odolnosti.....	30
Ověření Inteligence	30
Ověření Moudrosti.....	31
Ověření Charismatu	31

Prostředí	31
Cestování.....	31
Zvláštní druhy pohybu	32
Pád z výšky	32
Dušení.....	32
Zrak a světlo	32
Interakce s předměty	32
Společenská interakce	32
Odpocínek.....	33
Boj	33
Pořadí boje.....	33
Pohyb a pozice	34
Akce v boji	34
Zaútočení.....	35
Kryt.....	36
Útoky na dálku.....	36
Útoky na blízko	36
Zranění a léčení	37
Boj v sedle	38
Boj pod vodou.....	38
Kapitola 3: Vybavení.....	39
Zbroje a štíty	39
Zbraně	40
Výbava dobrodruhů	43
Jezdecká zvířata a služby	44
Kouzelné předměty	45
Kapitola 4: Kouzla.....	47
Co je kouzlo?	47
Školy magie	47
Úroveň kouzla.....	47
Známá a připravená kouzla	47
Pozice kouzel.....	48
Triky	48
Rituály	48

Seslání kouzla.....	48
Seslání ve zbroji	48
Vysoký.....	48
Dosah	48
Složky	48
Trvání	49
Cíle	49
Oblasti účinku	49
Záchranné hody	50
Hody na útok	50
Popisy kouzel	50
Dodatek A: Partáci	61
Dodatek B: Stavy	63



AUTORI

Designér pravidel: Jeremy Crawford
Designér dobrodružství: Christopher Perkins
Dodatečný designér dobrodružství:
 Richard Baker
Vývoj dobrodružství: Ben Petrisor
Redakce dobrodružství: Scott Fitzgerald Gray
Koordinátor playtestu: Christopher Lindsay

Hlavní výtvarníci: Kate Irwin, Shauna Narciso
Grafický designér: Trish Yochum
Illustrace obálky: Grzegorz Rutkowski
Výtvarníci: Mark Behm, Eric Belisle, Christopher Burdett, Wesley Burt, Conceptopolis, Olga Drebas, Jesper Ejsing, Craig Elliot, Tomas Giorello, Lars Grant-West, Suzanne Helmigh, Brynn Metheney, Claudio Pozas, Craig J Spearing, Zack Stella, Richard Whitters, Shawn Wood
Kartografové: Jason A. Engle, Mike Schley

Původní design 5. edice: Jeremy Crawford, Mike Mearls, Christopher Perkins, James Wyatt, Rodney Thompson, Robert J. Schwalb, Peter Lee, Steve Townshend, Bruce R. Cordell
Původní redakce 5. edice: Chris Sims, Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray, Kim Mohan

Založeno na původní D&D hře od E. Garyho Gygaxe a Davea Arnesona



Výroba: Dan Tovar
Koncept produktu: Mark Price
Produkční služby: Cynda Callaway, Kevin Yee, David Gershman, Jefferson Dunlap

Senior ředitel pro globální brand strategii: Nathan Stewart
Ředitel pro licencování a vydání: Liz Schuh
Vedoucí licencí: Hilary Ross
Vedoucí pro digitální marketing: Bart Carroll
Senior vedoucí pro komunikaci: Anna Vo
Brand manažer: Shelly Mazzanoble
Pomocný brand manažer: Pelham Greene
Designér vyprávění: Adam Lee, Ari Levitch
Herní designér: Kate Welch
Grafický designér: Emi Tanji
Vedoucí projektu: Bill Benham
Redaktor: F. Wesley Schneider

VÍTEJTE U DUNGEONS & DRAGONS

HRA NA HRDINY DUNGEONS & DRAGONS JE O VYPRÁVĚNÍ příběhů ve světech meče a magie. V této knize najdeš pravidla k tvorbě postavy, která v takovém světě žije, a také všechna další pravidla potřebná k začátku její dobrodružné kariéry. Druhá kniha této sady obsahuje dobrodružství, ve kterém můžeš hrát. Každý hráč si může přečíst tato pravidla, ale kniha dobrodružství je pouze pro oči Pána jeskyně (PJ), který jej povede.

PŘEHLED HRY

Ve hře Dungeons & Dragons si každý hráč vytvoří dobrodruha (zvaného také postava) a spolupracuje s ostatními dobrodruhy (hranými jeho kamarády). Jeden hráč se ujmí role PJ, herního vypravěče a rozhodčího. PJ vytváří dobrodružství pro postavy, které procházejí jeho nástrahami a rozhodují se, co prozkoumat. PJ popisuje místa a tvory, které postavy potkávají, a hráči se rozhodují, co budou jejich postavy dělat. PJ potom rozhodne o důsledcích jejich jednání a popíše, co se děje dál. Protože PJ může improvizovat, obsahuje D&D nekonečně mnoho možností a každé dobrodružství může být jedinečné.

Zde je příklad PJ popisujícího scénu a reakcí dvou hráčů:

- Pán jeskyně (PJ):** Hrad sestává ze sedmi bortících se věží různých velikostí, výšek a stádií rozkladu. Krátké schodiště vede na terasu před hlavním vchodem. Za zbytky vyvalených vrat se nachází stinná síň. Z kulatých stěn po boku brány na vás zírají tmavé střílny.
- Filip (klerik):** Pošleme tam tulačku, aby zjistila, jestli je to bezpečný.
- Anežka (tulačka):** Fajn, přitisknu se k jedné ze stěn, proplížím se ke vchodu a nakouknu dovnitř.

Pravidla hry dávají vašim D&D příběhům strukturu, způsob, jak rozhodnout o následcích toho, co postava udělá. Hráči házejí kostkami, aby zjistili, jestli útoky jejich postav zasáhnou či minou, jestli uniknou nebezpečí, nebo se jim povede provést nějaký riskantní kousek. Možné je všechno, ale díky hodům kostkami jsou některé výsledky pravděpodobnější, než jiné. Zde je příklad použití takového hodu kostkami:

- Pán jeskyně (PJ):** Dobrá, Ani, podívejme se, jak moc jsi nenápadná. Hoď si na Obratnost.
- Filip (klerik):** Může použít Nenápadnost, ne?
- PJ:** Jasné.
- Anežka (házi k20):** Jsem pořádně nenápadná, mám 17.
- PJ:** Super, nezdá se, že by si tě někdo všimnul. Takže se díváš dovnitř?

Hra nemá žádný skutečný konec; když se uzavře jeden příběh či úkol, může začít další a vytvářet pokračující příběh zvaný **tažení**. Mnoho lidí, kteří hru hrají, pokračují v tažení

měsíce či roky, scházejí se s kamarády zhruba každý týden, aby pokračovali v příběhu tam, kde skončili. Jak tažení pokračuje, moc dobrodruhů roste. Každá poražená nestvůra, každé dokončené dobrodružství a každý objevený poklad nejen že rozvíjejí pokračující příběh, ale také dobrodruhům přináší nové schopnosti. Toto zvětšování moci se odráží v dobrodruhově úrovni.

Ve hře D&D se nevyhrává ani neprohrává — alespoň ne způsobem, jak se tyto pojmy obvykle chápou. PJ a hráči společně vytvářejí napínavý příběh smělých dobrodruhů, kteří se potýkají se smrtícími hrozbami. Někdy dobrodruha může potkat ošklivý konec. Mohou ho roztrhat zuřivé nestvůry, nebo ho může odpravit nepřítel. I tak se ostatní dobrodruzi mohou vydat hledat mocnou magii, která by padlého kamaráda vzkřísla, nebo se hráč může rozhodnout vytvořit si novou postavu a pokračovat s ní. Družina nemusí dobrodružství zdárně dokončit, ale pokud se všichni bavili a vytvořili nezapomenutelný příběh, pak vyhráli.

JAK HRÁT

Hraní hry DUNGEONS & DRAGONS se odvíjí zpravidla opakováním následujících kroků:

1. PJ popíše prostředí. PJ řekne hráčům, kde jejich postavy jsou, co se nachází kolem nich a jaké základní možnosti se jim přímo nabízejí (kolik dveří vede z místnosti, co je na stole, kdo je v hospodě a tak dále).

2. Hráči popíší, co chtějí dělat. Někdy jeden hráč promluví za celou družinu, například: „Půjdeme východními dveřmi.“ Jindy různí dobrodruzi dělají různé věci: jeden dobrodruh může prohledávat truhlu, zatímco druhý zkoumá podivný symbol vyrytý do zdi a třetí hlídá, jestli nejdou nestvůry. Hráči se nemusejí střídat, ale PJ každého z nich vyslechně a rozhodne, jak čí akce vyřešit.

Občas je vyřešení činnosti snadné. Chce-li dobrodruh přejít místnost a otevřít dveře, PJ může jen říct, že dveře otevřel a popsat, co je za nimi. Ale dveře mohou být zamčené, podlahu může ukryvat smrtící past, nebo nějaká jiná okolnost může dobrodruhovi dokončení činnosti pořádně znepříjemnit. V takových případech se PJ při rozhodování, co se stane, zpravidla spolehne na hod kostkou.

3. PJ vylíčí výsledky akcí dobrodruhu. Popsání výsledků často vede k dalšímu rozhodování, což vrátí průběh hry zase k 1. kroku.

Toto schéma platí, ať už dobrodruzi obezřetně prozkoumají zříceninu, mluví s nevyzpytatelným princem, nebo vedou smrtící boj proti mocnému drakovi. V určitých situacích, zejména v souboji, je akce strukturovanější a hráči (i PJ) volí a řeší akce v tazích. Ale povětšinou je hraní plynulé a pružné a přizpůsobuje se okolnostem dobrodružství.

Chod dobrodružství se často odehrává v představivosti hráčů a PJ a zasazení scény se opírá o slovní popisy Pána jeskyně. Někteří Páni jeskyně pro navození atmosféry rádi využívají hudbu, ilustrace či nahrané zvukové efekty, nebo mluví odlišnými hlasy za různé dobrodruhy, nestvůry a jiné postavy, za které ve hře hrají. PJ může občas rozložit mapu a používat různé žetony či figurky, které představují každého tvora zapojeného do scény a pomáhají hráčům udržovat přehled, kde kdo je.



HRACÍ KOSTKY

Hra používá mnohostěnné kostky s různými počty stěn. V těchto pravidlech se na různé kostky odkazujeme pomocí písmene „k“, za kterým následuje počet stěn: k4, k6, k8, k10, k12 a k20. Například k6 je šestistěnná kostka, kterou jistě znáš třeba z Člověče, nezlob se.

Procentová kostka, či k%, funguje trochu jinak. Hozením dvou různých desetistěnných kostek s čísly 0 až 9 vygeneruje číslo mezi 1 až 100. Jedna kostka (určená, než hodíš) dává desítka a druhá dává jednotky. Hodíš-li například 7 a 1, hzené číslo je 71. Dvě 0 znamenají 100.

Když si máš hodit kostkami, pravidla ti řeknou, kolika kostkami a jakého typu, stejně jako jakou opravu máš přičíst. Například „3k8 + 5“ znamená, že si máš hodit třemi osmistěnnými kostkami, sečíst je a k výsledku přičíst 5.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLO

V případech, kdy je výsledek akce nejistý, se hra při určování úspěchu či neúspěchu spoléhá na hody dvacetistěnnou kostkou k20.

Každá postava a nestvůra ve hře má šest **hodnot vlastností**. Vlastnosti jsou Síla, Obratnost, Odolnost, Inteligence, Moudrost a Charisma, pro většinu dobrodruhů obvykle v rozmezí 3 až 18. (Nestvůry mohou mít hodnoty od 1 až do 30.) Tyto hodnoty a **opravy vlastností**, které jsou od nich odvozeny, jsou základem pro téměř každý hod k20, který hráč za postavu nebo nestvůru provede.

Ověření vlastností, hody na útok a záchranné hody jsou tři hlavní druhy hodů k20, které tvoří jádro pravidel hry. Všechny tři se odehrávají v následujících jednoduchých krocích.

1. Hod kostkou a přičti opravu. Hod k20 a přičti příslušnou opravu. To je obvykle oprava odvozená od jedné z šesti hodnot vlastností a občas obsahuje zdatnostní bonus, který odráží konkrétní dovednost postavy. (Viz 1. kapitola, kde najdeš podrobnosti o tom, jak určit opravu vlastnosti.)

2. Přičti situační bonusy a postihy. Schopnost povolání, kouzlo, konkrétní situace nebo nějaký jiný účinek můžou přidělit hodu bonus nebo postih. Hod také může mít výhodu nebo nevýhodu, o kterých se můžeš více dočíst na stránce 28.

3. Porovnej výsledek s cílovým číslem. Je-li celkový výsledek vyšší nebo rovný cílovému číslu, pak je ověření vlastnosti, hod na útok nebo záchranný hod úspěšný. V opačném případě je neúspěšný. Cílová čísla obvykle stanovuje PJ, který pak hráčům říká, jestli jejich ověření vlastností, hody na útok a záchranné hody uspěly či neuspěly.

Cílové číslo pro ověření vlastnosti nebo záchranný hod se nazývá **Stupeň obtížnosti** (SO). Cílové číslo pro hod na útok se nazývá **Obranné číslo** (OČ).

Toto jednoduché pravidlo řeší většinu činností při hraní D&D. Podrobnejší pravidla pro používání k20 ve hře se nacházejí ve 2. kapitole.

DALŠÍ UŽITEČNÁ PRAVIDLA

PJ JE ROZHODCÍM PRAVIDEL

Poslední slovo co se výkladu pravidel týče má PJ. Vystane-li otázka, jak co ve hře funguje, PJ stanoví odpověď. Hra tak může plynule pokračovat. Jsi-li PJ ty, měj na paměti, že D&D je kooperativní hra, takže o pravidlech rozhoduj tak, aby z nich pro tvoji družinu vyplývalo co nejvíce zábavy.

ZAOKROUHLUJE SE DOLŮ

Je ještě jedno obecné pravidlo, které musíš na začátku znát. Kdykoli ve hře dělíš a vyjde ti desetinné číslo, zaokrouhlí ho dolů na nejbližší celé číslo, i kdyby vyšlo číslo od jedné poloviny výš.

KONKRÉTNÍ PŘEBÍJÍ OBECNÉ

Tato kniha obsahuje pravidla, která určují, jak se hra hraje. Mnoho rasových rysů, schopností povolání, kouzel, kouzelných předmětů, schopností nestvůr a dalších herních prvků nějakým způsobem porušuje obecná pravidla a vytváří výjimku oproti tomu, jak funguje zbytek hry. Pamatuj si toto: Pokud konkrétní pravidlo protíže obecnému pravidlu, platí konkrétní pravidlo.

Například platí pravidlo, že kdykoli ti v D&D vyjde desetinné číslo, zaokrouhuješ dolů, ale schopnost povolání může požadovat zaokrouhlení nahoru. Tato schopnost vytváří ve hře výjimku.

ÚČINKY SE STEJNÝMI NÁZVY SE NESČÍTAJÍ

Na jeden cíl mohou najednou působit různé herní účinky. Například můžeš mít dva různé bonusy k OČ. Mají-li ale oba účinky stejný název, uplatňuje se pouze jeden z nich, i když na jejich trvání (od 1 kola výše) to nemá žádný vliv. Účinek, který se uplatní, je ten nejsilnější, nebo, jsou-li všechny stejně silné, ten nejnovější. Například je-li na postavu sesláno požehnání, i když už je pod vlivem dříve seslaného požehnání, získá bonusy pouze jednoho z nich.

Co dál?

Tato sada obsahuje kompletní zážitek z D&D, který zábere hodiny hry. Přiložené dobrodružství můžeš odehrát i několikrát. Může tě překvapit, jak různorodě se věci mohou odehrát! Jedna z nejlepších věcí na D&D ale je, že ti dává příležitost vytvářet nejen vlastní postavy, ale i světy.

Chceš-li vytvořit rozmanitéjší postavy a uvést do svého světa jiné nestvůry, přečti si *Příručku hráče*, *Bestiář* a *Průvodce Pána jeskyně*. Tyto pokročilé knihy pravidel ti představí celou šíři multivesmíru D&D, kde si můžeš vytvářet unikátní postavy a světy.



KAPITOLA 1: TVORBA POSTAVY

PRVNÍM KROKEM HRÁče V HRANÍ DUNGEONS & DRAGONS je představit si a vytvořit svou vlastní postavu. Tvá postava je kombinací herních statistik a tvé představivosti. Zvolíš si rasu (například člověka nebo elfa) a povolání (například bojovníka nebo kouzelníka). Také si vymyslíš osobnost, vzhled a zázemí své postavy.

KROKY TVORBY

Následuj postupně tyto kroky a rozhoduj se tak, aby postupně vznikala postava, kterou si představuješ. Tvoje představa postavy se s každou učiněnou volbou může i rozvíjet.

V průběhu tohoto oddílu používáme výraz **deník postavy**, což znamená cokoliv, co použiješ k popisu své postavy, ať už formální deník postavy (jako ten přiložený k těmto pravidlům), nějakou formu digitálního záznamu (jako je D&D Beyond, dndbeyond.com), nebo kus obyčejného papíru.

1. ZVOL SI RASU

Každá postava přísluší k rase, jednomu z mnoha inteligentních humanoidních druhů ve světě D&D. Nejběžnějšími rasy hráckých postav jsou lidé, elfové, hobiti a trpaslíci. Více informací o těchto rasách najdeš v oddílu „Rasy“ (strana 8).

Rasa tvé postavy poskytuje specifické rasové rysy, například zvláštní smysly. Všechny tyto rysy vypiš do deníku postavy. Rasa také zvýší jednu či více hodnot vlastností postavy, které určíš ve 3. kroku. Poznamenej si tato zvýšení a nezapomeň je později započítat.

2. ZVOL SI POVOLÁNÍ

Každá postava je členem povolání. Povolání všeobecně popisuje profesi postavy, jaké má zvláštní talenty a jakou taktiku nejčastěji zaujmá při průzkumu jeskyně, boji s nestvůrami nebo napjatém vyjednávání. Povolání postav jsou popsána v oddílu „Povolání“ (strana 11).

Výběrem povolání získá tvá postava množství výhod. Tyto výhody se nazývají **schopnosti povolání** — schopnosti (včetně sesílání kouzel), které vyčleňují tvou postavu od příslušníků ostatních povolání. Získáš i řadu **zdatností**: se zbrojemi, zbraněmi, dovednostmi, záchrannými hody a někdy také pomůckami. Zdatnosti vymezují mnohé z věcí, které tvá postava umí obzvlášť dobře, od používání určitých zbraní po přesvědčivé lhaní.

Zapiš si do svého deníku postavy všechny schopnosti, které postavě dívá její povolání na 1. úrovni.

ÚROVEŇ

Tvoje postava začíná na 1. úrovni. Na vyšší úrovně postupuje pomocí putování za dobrodružství a získávání **bodů zkušenosti** (ZK). Nová postava začíná s 0 ZK.

ŽIVOTY A KOSTKY ŽIVOTŮ

Životy tvé postavy udávají, jak nepoddajná je tvá postava v boji a jiných nebezpečných situacích. Životy se určují Kostkami životů.

Na 1. úrovni má postava 1 Kostku životů. Typ kostky je dán jejím povoláním. Začíná s počtem životů, který je roven nejvyššímu hodu této kostky, jak je uvedeno v popisu povolání. (Postava si také příčte svou opravu Odolnosti, kterou určí ve 3. kroku.) Toto je zároveň její **maximum životů**.

Do deníku postavy si zapíš její životy. Také si napiš typ Kostky životů, jež tvá postava používá a počet Kostek životů, které má. Kdykoli si postava odpočine, může utratit Kostky životů k obnově životů (viz strana 33).

ZDATNOSTNÍ BONUS

Tabulka, která se vyskytuje v popisu povolání, obsahuje zdatnostní bonus postavy, který je pro postavu na 1. úrovni rovný +2 a se získáváním dalších úrovní se zlepšuje. K čemu všemu se přičítá se dočteš v pravidlech. Zde jsou nejběžnější situace, ve kterých se s ním setkáš:

- Hody na útok s použitím zbraní, se kterými je postava zdatná
- Hody na útok s kouzly, která postava sešle
- Ověření vlastnosti s použitím dovednosti, ve kterých je postava zdatná
- Ověření vlastnosti s použitím pomůcek, se kterými je postava zdatná
- Záchranné hody, ve kterých je postava zdatná
- SO záchranných hodů kouzel, která postava sešle (vysvětleno v popisu každého povolání seslajícího kouzla)

Zdatnosti. Povolání postavy určuje její zdatnosti se zbraněmi, zdatnosti v záchranných hodech a některé její zdatnosti v dovednostech a s pomůckami. (Dovednosti jsou popsány v 2. kapitole a pomůcky ve 3. kapitole.) Zájemní postavy, které vybíráš ve 4. kroku, jí dává další zdatnosti v dovednostech a s pomůckami. Nakonec mohou více zdatnosti poskytovat i některé rasy. Do deníku postavy si určitě poznamenej všechny z těchto zdatnostní i samotný zdatnostní bonus.

Jak zdatnostní bonus používat. Zdatnostní bonus postavy lze přičíst k jednomu hodu kostkou nebo jinému číslu pouze jednou. Například říkají-li dvě různá pravidla, že si k záchrannému hodu na Moudrost může postava přičíst zdatnostní bonus, stejně ho přičítá jenom jednou.

Příležitostně může být zdatnostní bonus před započítáním upraven (například zdvojnásoben nebo snížen na polovinu). Pokud situace naznačuje, že by zdatnostní bonus měl být začítán ke stejnemu hodu více než jednou, nebo že by měl být násoben vícekrát, přesto ho přičti pouze jednou, vynásob pouze jednou, nebo ho sníž na polovinu pouze jednou.

3. URČI HODNOTY VLASTNOSTÍ

Mnohé z věcí, které tvá postava ve hře dělá, závisí na jejích šesti vlastnostech.

Síla je měřítkem fyzické síly

Obratnost je měřítkem čilosti

Odolnost je měřítkem vytrvalosti

Inteligence je měřítkem analytičnosti a paměti

Moudrost je měřítkem obezřetnosti a vhledu

Charisma je měřítkem síly osobnosti

Každá z vlastností má hodnotu, což je číslo uvedené ve tvém deníku postavy. Šest vlastností a jejich použití ve hře je popsáno ve 2. kapitole.

Šest hodnot vlastností postavy vygeneruješ náhodně. Hod' čtyřmi šestistěnnými kostkami a napiš si na papír součet nejvyšších tří hodů. To udělej ještě pětkrát, takže buď mít šest čísel. Pokud chceš ušetřit čas, nebo se ti nelšíb utrovat hodnoty vlastností náhodně, můžeš místo toho použít následující hodnoty: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Hodnota 10 nebo 11 je běžný lidský průměr, ale dobrodruzi a nestvůry mají některé vlastnosti nadprůměrné. Humanoid většinou dosáhne hodnoty nejvýš 18, dobrodruzi mohou mít i 20 a nestvůry či božské bytosti 30.

Ted' vezmi svých šest čísel a každé číslo napiš vedle jedné z šesti vlastností své postavy, čímž přiřadíš hodnoty k Síle, Obratnosti, Odolnosti, Inteligenci, Moudrosti a Charismatu. Poté uprav ty hodnoty vlastností, které se mění v důsledku tvého výběru rasy.

Po přiřazení hodnot vlastností urči své **opravy vlastností** použitím Tabulky hodnot a oprav vlastností. Vedle každé ze svých hodnot vlastností napiš její opravu.

TABULKA HODNOT A OPRAV VLASTNOSTÍ

Hodnota	Oprava	Hodnota	Oprava
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

4. POPIŠ SVOU POSTAVU

Jakmile znáš základní herní aspekty své postavy, je na čase vypilovat její příběh a osobnost. Tvá postava potřebuje jméno. Zamysli se na pár minut nad tím, jak vypadá a jak se obecně chová. Vyber si, jak je postava stará, jakou má barvu vlasů, očí a pleti. Aby se trochu odlišila, může mít na těle něco zvláštního, třeba jizvu, tetování, nebo může kulhat.

POHLAVÍ

Zvol pro svou postavu pohlaví. Tato volba nijak neovlivní herní statistiky. Zamysli se, zda postava splňuje nebo vybočuje z kulturních očekávání pro své pohlaví a sexuální chování. O sexuální orientaci své postavy také rozhoduješ ty.

ZÁZEMÍ

Prohlédni si oddíl „Zázemí“ (strana 23) a vyber svojí postavě zázemí. Zázemí postavy popisuje její původní zaměstnání a také dává tvé postavě schopnost zázemí (obecnou výhodu) a zdatnost ve dvou dovednostech. Dále může postavě dát další jazyky nebo zdatnost s určitými druhy pomůcek. Zapiš si tyto informace do deníku postavy.

PŘESVĚDČENÍ

Vyber své postavě přesvědčení, které obecně vystihuje její morálku a osobní postoje. Přesvědčení je kombinací dvou faktorů: jeden odráží morálku (dobro, zlo, nebo neutralitu) a druhý vystihuje postoje ke společnosti a pořádku (zákon, chaos, nebo neutralita). Všechny možné kombinace tedy popisuje devět různých přesvědčení.

Tato stručná shrnutí devíti přesvědčení popisují typická chování tvorů s daným přesvědčením. Jedinci se mohou od typického chování značně lišit.

Zákonné dobro (ZkD). U těchto tvorů se dá počítat s tím, že udělají správnou věc, jak se to od nich očekává. Dobří drači, paladinové a většina trpaslíků jsou zákonné dobří.

Neutrální dobro (ND). Tito tvorové pomáhají ostatním, jak nejlépe umí. Mnoho andělů, někteří oblační obři a většina gnómů jsou neutrálně dobrí.

Chaotické dobro (ChD). Tito tvorové jednají správně podle svého svědomí, neřídí se očekáváním ostatních. Mědění draci, mnoho elfů a jednorožci jsou chaoticky dobrí.

Zákonné neutrální (ZkN). Tito jedinci jednají v souladu s právem, tradicí či osobními zásadami. Mnozí mniši a někteří kouzelníci jsou zákonné neutrální.

Neutrální (N). Toto je přesvědčení těch, kteří se raději vyhýbají morálním otázkám a nezaujímají žádná stanoviska; dělají, co se zdá v tu chvíli nejlepší. Ještěrci, většina druidů a mnoho lidí jsou neutrální.

Chaoticky neutrální (ChN). Tito tvorové se řídí svými vásněmi a svou osobní svobodu řadí nade všechno ostatní. Mnozí barbaři, tuláci a někteří bardi jsou chaoticky neutrální.

Zákonné zlo (ZkZ). Tito tvorové si systematicky berou, co chtějí, v mezích svých zásad, tradic, nebo zákonů. Čáblové, modří draci a skuruti jsou zákonné zlé.

Neutrální zlo (NZ). Toto je přesvědčení těch, kteří pro svůj úspěch udělají cokoliv, bez soucitu nebo výčitek. Mnoho drowů a někteří oblační obři jsou neutrálne zlé.

Chaotické zlo (ChZ). Tito tvorové jednají pod vlivem své chamtivosti, nenávisti nebo krvežíznivosti. Démoni, rudí draci a orkové jsou chaoticky zlé.

Většina tvorů, kteří postrádají schopnost rozumně myslit, je **bez přesvědčení**. Takoví tvorové nedokáží dělat morální nebo etické volby a jejich jednání je dáno jejich zvídavcím povahou. Například, žraloci jsou nelítostní predátoři, ale nejsou zlé – nemají žádné přesvědčení.

CHARAKTERISTIKA POSTAVY

Nic nevdechne postavě ve hře život tolik, jako plnohodnotná osobnost. Zde jsou představeny čtyři kategorie charakteristiky: osobnostní rysy, pouta a vady. Mimo těchto kategorií se může zamyslet nad oblíbenými úslovními postavy, navyklými gesty, zlozvyky a tak dále.

Každé zázemí, o nichž se dočteš dále v této kapitole, obsahuje návrhy charakteristik, které mohou podnítit tvoji představivost. Nemusíš se jich držet, ale mohou ti posloužit jako odrazový můstek.

Osobnostní rysy. Dej své postavě dva osobnostní rysy, které by o ní měly říkat něco zajímavého a zábavného. Osobnostní rys by měl být vlastní popis, který je konkrétní v tom, čím postava vyniká. „Jsem chytrý“ není dobrý rys, protože to platí o spoustě postav. „Přečetl jsem všechny knihy ve Svitící Tvrdzi“ už říká něco konkrétního o zájmemech a povaze postavy.

Osobnostní rysy mohou popisovat věci, které má postava ráda, její minulé úspěchy, věci, které nemá ráda nebo kterých se bojí, postoj postavy k sobě samé či způsoby chování.

Pro začátek může být dobré podívat se na nejvyšší a nejnižší hodnoty vlastnosti a ke každé určit jeden s ní spjatý rys. Každý může být pozitivní nebo negativní: například, můžeš pilně pracovat na překonání nízké vlastnosti, nebo se vytahovat svou vysokou vlastností.

Ideály. Popiš jeden ideál, který žene tvou postavu vpřed. Její ideály jsou hodnoty, ve které postava pevně věří. Ideály mohou odpovědět na kteroukoliv z těchto otázek: Které principy by nikdy nezradila? Co by ji inspirovalo k tomu něco obětovat? Co ji motivuje k činnosti a ovlivňuje její cíle a ambice? Co je ta nejdůležitější věc, o kterou usiluje?

Můžeš své postavě vybrat jaké ideály chceš, ale dobré místo, z kterého vyjít, je její přesvědčení. Každé zázemí v této kapitole navrhuje šest ideálů. Pět z nich bývá spjato s různými aspekty přesvědčení: rádem, chaosem, dobrem, zlem a neutralitou.

Pouta. Vytvoř pro svou postavu jedno pouto. Pouta vyjadřují vztah postavy k tvorům, místům nebo událostem ve světě. Poutají ji k věcem z jejího zázemí. Mohou ji motivovat k hrdinství, nebo pokud budou ohroženy, povedou ji k jednání,

ní, které by jinak nebylo v jejím zájmu. Mohou fungovat podobně jako ideály a určovat motivace a cíle postavy.

Pouta mohou dát odpovědi na tyto otázky: Na kom postavě nejvíce záleží? Má zvláštní vztah k nějakému místu? Čeho v jejím vlastnictví si nejvíce váží?

Pouta se mohou vázat k povolání, zázemí, rase nebo nějakému jinému prvku minulosti či osobnosti tvé postavy. V průběhu svých dobrodružství postava také může získat pouta nová.

Vady. Vyber pro svou postavu nějakou vadu. Vadu tvé postavy představuje nějaká neřest, zlozvyk, strach nebo slabost – konkrétně něco, co může někdo použít proti postavě a uškodit jí, nebo čím ji může donutit jednat proti jejímu zájmům. Vada je mnohem výraznější než negativní osobnostní rys, protože může odpovídat na některé z těchto otázek: Co dokáže tvou postavu rozrušit? Koho nebo čeho se děsí? Jaké jsou její neřesti?

VÝŠKA A VÁHA

O výšce a váze své postavy rozhoduješ ty. Napovědět ti může popis rasy, nebo Tabulka náhodné výšky a váhy. Hod kostkami dle sloupečku Oprava výšky určuje dodatečnou výšku (v coulech) nad Základní výšku (ve stopách a coulech). To stejné číslo vynásobené hodem nebo hodnotou ze sloupečku Oprava váhy udává dodatečnou váhu (v librách) nad Základní váhu (v librách).

TABULKA NÁHODNÉ VÝŠKY A VÁHY

Rasa	Základní výška	Oprava výšky	Základní váha	Oprava váhy
Člověk	4 s 8 c	+2k10	110 lb	× (2k4) lb
Elf, lesní	4 s 6 c	+2k10	100 lb	× (1k4) lb
Elf, vznešený	4 s 6 c	+2k10	90 lb	× (1k4) lb
Hobit	2 s 7 c	+2k4	35 lb	× 1 lb
Trpaslík, horský	4 s	+2k4	130 lb	× (2k6) lb
Trpaslík, kopcový	3 s 8 c	+2k4	115 lb	× (2k6) lb

5. VYBAV SVOU POSTAVU

Povolání a zázemí postavy určují její **počáteční vybavení**. Zapíš si toto vybavení do deníku postavy. Všechny tyto předměty jsou podrobně rozepsány ve 3. kapitole.

OBRANNÉ ČÍSLO

Obranné číslo (OČ) postavy představuje, jak dobře se dokáže vyhýbat zranění v souboji. Věci, jež přispívají k jejímu OČ, zahrnují zbroj, kterou má na sobě, štít, který drží, a opravu Obratnosti. Avšak ne všechny postavy nosí zbroj či štít. Jak vysvětluje 3. kapitola, tvoje postava musí být se zbrojemi a štíty zdatná, aby je mohla účinně nosit a používat. Její zdatnosti se zbrojemi a štíty jsou dány jejím povoláním.

Beze zbroje a štítu je OČ tvé postavy rovno 10 + oprava Obratnosti. Je-li postava navlečená do zbroje, drží štít, nebo obojí, spočítej její OČ pomocí pravidel ve 3. kapitole. Poznač si OČ do deníku postavy.

Některá kouzla a schopnosti povolání dávají postavě náhradní možnost, jak spočítat OČ. Má-li postava několik schopností, které jí dají různé možnosti, jak spočítat své OČ, zvol jen jednu z nich, kterou bude postava používat.

ZBRANĚ

Pro každou zbraň, kterou tvá postava používá, spočítej opravu, kterou použije, když zbraní zaútočí, a zranění, které způsobí, když zasáhne.

Při útoku zbraní si hodíš k20, přičteš zdatnostní bonus postavy (je-li s danou zbraní zdatná) a příslušnou opravu vlastnosti.

Při útocích se **zbraněmi na blízko** použij pro hody na útok a na zranění opravu Síly. Se zbraní, která má vytříbenou vlastnost, například rapírem, může postava místo toho použít opravu Obratnosti.

Při útocích se **zbraněmi na dálku** použij pro hody na útok a na zranění opravu Obratnosti. Se zbraní, která má vrhací vlastnost, například ruční sekérou, může postava místo toho použít svou opravu Síly.

6. SEJDĚTE SE

Většina D&D postav nepracuje sama. Každá postava hraje svou roli v **družině**, skupině dobrodruhů, kteří spolupracují na společném cíli. Domluv se se svými spoluhráči a vaším Pánem jeskyně, jestli se vaše postavy vzájemně znají, jak se potkaly a jaké druhy úkolů by družina mohla podniknout.

ZÍSKÁVÁNÍ ÚROVNÍ

Jak tvá postava zažívá dobrodružství a překonává překážky, získává zkušenosť v podobě **bodů zkušenosti** (ZK). Postava, která dosáhne určitého celkového počtu bodů zkušenosti, zlepší své schopnosti. Toto zlepšení se nazývá postup na další úroveň, nebo prostě získání úrovně.

TABULKA VÝVOJE POSTAVY

Body zkušenosti	Úroveň	Zdatnostní bonus
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2 700	4	+2
6 500	5	+3
14 000	6	+3

Tabulka vývoje postavy shrnuje ZK, které jsou potřeba pro postup od 1. do 6. úrovně, a zdatnostní bonus postavy na dané úrovni.

Pokaždé, když tvá postava získá úroveň, získá 1 Kostku životů navíc. Hoď si danou Kostkou životů, k hozenému číslu přičti opravu Odolnosti postavy a celkový výsledek (minimálně 1) přičti k jejímu maximu životů. Pokud se ti nechce házet, můžeš použít fixní hodnotu uvedenou u povolání, což je průměrný výsledek hodu kostkou (zaokrouhleno nahoru).

Když se oprava Odolnosti postavy zvýší o 1, její maximum životů se zvýší o 1 za každou úroveň, které dosáhla. Například, když Bruenor postoupí na 4. úroveň jako bojovník, zvýší svou hodnotu Odolnosti ze 17 na 18, čímž se mu zvýší oprava Odolnosti z +3 na +4. Jeho maximum životů se tím pak zvýší o 4.

Nakonec se podívej na informace v povolání své postavy, jaká další vylepšení získáš na každé úrovni.

RASY

Lidé jsou nejběžnějšími obyvateli ve světech D&D, ale žijí a pracují spolu s trpaslíky, elfy, hobity a nespočtem jiných fantastických ras. Tvá postava je jedním z některého druhu těchto obyvatel.

ČLOVĚK

Lidé jsou ve většině světů nejmladší z běžných ras, kteří se zrodili na světové scéně později a ve srovnání s trpaslíky, elfy a draky žijí krátce. Nejsprš je to kvůli jejich kratším životům, že se snaží dosáhnout, kolik toho jen jde, v letech, které jsou jim dány. Nebo si možná myslí, že mají něco dokázat

starším rasám, a proto na základě dobývání a obchodování budují mocné říše. Ať už je žene cokoli, jsou to inovátoři a pionýři světů.

RŮZNORODÍ VE VŠEM

Lidé jsou nejpřizpůsobivější a nejambicioznější ze všech běžných ras. Mají nejrozmanitější chutě, morálku a tradice v mnoha různých zemích, které osídliли. Když se však někde usadí, zůstanou: budují města, která vydrží roky, a velká království, která přetrvají celá staletí. Jeden člověk může žít relativně krátkou dobu, ale lidský národ či kultura si uchovávají tradice, které sahají daleko před vzpomínky jednoho člověka. Žijí plně přítomnosti – takže dobrodružný život jim padne dobré – ale také plánují do budoucnosti, snaží se zanechat trvalý odkaz. Lidé jako jednotlivci i skupina jsou přizpůsobiví oportunisté a zůstávají ve středu vůči politickým a společenským změnám.

LIDSKÉ RYSY

Tvoje lidská postava má následující rysy:

Zvýšení hodnot vlastnosti. Každá hodnota tvých vlastností se zvýší o 1.

Věk. Lidé dosahují dospělosti jako pozdní náctiletí a dožívají se méně než sta let.

Přesvědčení. Lidé nemají sklon k žádnému konkrétnímu přesvědčení. Dají se mezi nimi nalézt ti nejhorší i nejlepší.

Velikost. Výška a postava lidí se velmi liší, od sotva 5 stop po dobré přes 6 stop. Tvá třída velikosti je Střední, nezávisle na tvé skutečné výšce.

Rychlosť. Tvá základní rychlosť chůze je 6 sáhů.

Jazyky. Umíš mluvit, číst a psát obecnou řečí a jedním jazykem navíc dle své volby. Lidé se obvykle učí jazyky ostatních obyvatel, se kterými jednají, včetně pokoutných dialektů. S nadšením okořenují svou řeč přejatými slovy z jiných jazyků: orčími kletbami, elfími hudebními výrazy, trpasličími vojenskými slovními obraty a tak dále.

ELF

Elfové jsou magické bytosti nadzemského půvabu, kteří sice žijí ve světě smrtelníků, ale nejsou zcela jeho součástí. Žijí na místech vynikajících krásou, uprostřed prastarých hvozdů nebo ve stříbřitých věžích třpytících se kouzelným světlem, kde se vzduchem nese klidná hudba a vánek unáší jemné vůně.

Elfové, kteří se vyskytují mimo domovinu, jsou obvykle potulní bardi, umělci nebo mudrci. Lidští šlechtici se ucházejí o služby elfích učitelů, aby cvičili jejich děti v šermu či magii.

NADČASOVÝ POHLED

Elfové mohou žít dobře přes 700 let. Častěji jsou spíše pobavení než nadšení, spíše zvědaví než dychtív. Mají sklon zůstávat rezervovaní a nedotčení banálními okolnostmi. Když si ale elfové vytýčí cíl, dokážou se na něj zaměřit a být neúprosní, ať už jde o dobrodružnou výpravu, naučení se nové dovednosti či zvládnutí nového umění. Přátele a nepřátele si dělají pomalu, a ještě pomaleji jim odpouštějí. Malicherné urážky přezírají a za ty vážné se mstí.

Když elfové cílí nebezpečí, jsou pružní jako větve mladého stromu. Problémy raději než násilím řeší diplomací a hledáním kompromisu. Je o nich známo, že před nezádoucím obtěžováním se stahují do svých lesních domovů v přesvědčení, že stačí prostě jen počkat, až vetřelci odtáhnou. Ale když vyvstane potřeba, projeví svou tvrdou bojovou stránku a ukáže se jejich mistrné ovládání meče, luku i strategie.

PRŮZKUM A DOBRODRUŽSTVÍ

Elfové se vydávají za dobrodružstvím z náklonnosti vůči toulkám po světě. Díky své dlouhověkosti se mohou bavit průzkumem a objevováním celá staletí. Rádi také procvičují svou bojovou zdatnost nebo získávají větší magickou moc, což jim povolání dobrodruha umožňuje.

ELFÍ JMÉNA

Elfové se považují za děti, dokud se neprohlásí za dospělé, což bývá někdy po stých narozeninách. Během dětství jsou nazýváni dětskými jmény. U elfů libovolného věku se chlapecák a dívčí jména liší jen minimálně.

Když se elf prohlásí za dospělého, vybere si současně dospělé jméno, i když ti, kteří ho znali dříve, jej mohou dál nazývat jeho dětským jménem. Navíc má každý elf příjmení, které je obvykle kombinací jiných elfích slov. Někteří elfové, jež cestují spolu s lidmi, překládají svá příjmení do obecné řeči, zatímco jiní používají elfí verzi.

ELFÍ RYSY

Tvá elfí postava má následující rysy.

Zvýšení hodnot vlastnosti. Tvoje hodnota Obratnosti se zvýší o 2.

Věk. I když elfové dosahují fyzické zralosti zhruba ve stejném věku jako lidé, elfí chápání dospělosti upřednostňuje místo fyzické vyspělosti nabytí zkušenosti ve světě. Elf se obvykle prohlásí dospělým a přijme dospělé jméno kolem 100. roku věku a může se dožít 750 let.

Přesvědčení. Elfové milují svobodu, rozmanitost a sebevýjadření, takže se silně kloní k jemnějším stránkám chaosu. Váží si a chrání svobodu ostatních stejně jako svou a jsou častěji dobrí.

Velikost. Výška elfů je v rozmezí od méně než 5 stop do více než 6 stop a mají štíhlá těla. Tvá třída velikosti je Střední.

Rychlosť. Tvá základní rychlosť chůze je 6 sáhů.

Vidění ve tmě. Jsi zvyklý na šeré hvozdy a noční oblohu, mimořádně dobře vidíš za tmy a v šeru. V šeru vidíš 12 sáhů tak, jako by bylo jasno, a ve tmě, jako by bylo šero. Ve tmě nerozeznáváš barvy, pouze odstín šedi.

Bystré smysly. Jsi zdatný v dovednosti Vnímání.

Vilí původ. Máš výhodu k záchranným hodům proti zmámení a magie té nemůže uspat.

Trans. Elfové nepotřebují spát. Místo toho 4 hodiny denně hluboce meditují, přičemž zůstávají zpola při vědomí. (Taková meditace se v obecné řeči nazývá „trans“.) Během meditace můžeš dle potřeby snít. Tento druh odpočinku je stejně propojený jako 8 hodin spánku pro lidi.

Jazyky. Umíš mluvit, číst a psát elfštinou a obecnou řečí. Elfština je plynulá s jemnou intonací a složitou gramatikou. Elfí literatura je bohatá a rozmanitá a elfí písni a básni jsou populární i mezi ostatními rasami. Mnoho bardů se učí elfsky, aby si do svého repertoáru přidali elfí balady.

Podrasa. Prastaré dělení mezi elfími národem vyústilo ve tři hlavní podrasy: lesní elfy, vznešené elfy a temné elfy, kteří se běžně nazývají drowové. V těchto pravidlech máš na výběr ze dvou: lesních elfů a vznešených elfů. Zvol si jednu z nich a přidej její rysy k ostatním rasovým rysům.

LESNÍ ELF

Jako lesní elf máš bystré smysly a intuici a tvé čiperné nohy tě rychle a nenápadně provedou tvými domovskými hvozdí. Ve Faerûnu jsou lesní elfové (také zvaní divocí elfové, zelení elfové nebo hvozdní elfové) samotářští a nedůvěřiví vůči neelfům.



Pokožka lesních elfů má spíš měděný odstín, občas se stopami zelené. Jejich vlasy jsou spíše hnědé a černé, ale výjimečně mohou být blond nebo měděné barvy. Jejich oči jsou zelené, hnědé nebo oříškové.

Zvýšení hodnot vlastnosti. Tvoje hodnota Moudrosti se zvýší o 1.

Elfí výcvik se zbraněmi. Jsi zdatný s dlouhým mečem, krátkým mečem, dlouhým lukem a krátkým lukem.

Rychlonohý. Tvá základní rychlosť chůze se zvýší na 7 sáhů.

Maska divočiny. Můžeš se pokusit schovat, i když jsi jen slabě zahalený listím, hustým deštěm, padajícím sněhem, mlhou nebo jiným přirodním jevem.

VZNEŠENÝ ELF

Jako vznešený elf máš bystrou mysl a ovládáš minimálně základy magie. V mnoha světech D&D jsou dva druhy vznešených elfů. Elfové jednoho typu (který zahrnuje sluneční elfy z Faerûnu) jsou povyšení a odtažití, věří, že jsou nadřazení vůči neelfům, a dokonce i jiným elfům. Elfové druhého typu (zahrnující měsíční elfy z Faerûnu) jsou obyčejně přátelštější a často se vyskytují mezi lidmi a ostatními rasami.

Sluneční elfové Faerûnu (zvaní také zlatí elfové nebo elfové úsvitu) mají bronzovou pokožku a měděné, zlaté, nebo černé vlasy. Jejich oči jsou zlaté, stříbrné nebo černé. Měsíční elfové (zvaní také stříbrní elfové či šedí elfové) jsou bledší, s alabastrovou pokožkou někdy se stopami modré. Často mají stříbrnobílé, černé nebo modré vlasy, ale nejsou výjimečně ani různé odstíny blondaté, hnědé a zrzavé. Jejich oči jsou modré nebo zelené se zlatými tečkami.

Zvýšení hodnot vlastnosti. Tvoje hodnota Inteligence se zvýší o 1.

Elfí výcvik se zbraněmi. Jsi zdatný s dlouhým mečem, krátkým mečem, dlouhým lukem a krátkým lukem.

Trik. Znáš jeden trik dle své volby ze seznamu kouzelnických kouzel. Tvá sesílací vlastnost pro tento trik je Inteligence.

Jazyk navíc. Umíš mluvit, číst a psát jedním jazykem navíc dle své volby.

HOBIT

Pohodlí domova je cílem většiny hobitích životů; místo ke klidnému a pokojnému usazení, daleko od loupeživých nestvůr a řinčících armád; plápolající oheň a hojně jídlo; dobré pití a pohodová konverzace. Ačkoli někteří hobiti prožívají své dny ve vzdálených zemědělských společenstvích, jiní vytvářejí potulné skupiny, které neustále kočují, vábeni otevřenou cestou a širokým horizontem k objevování divů nových zemí a obyvatel.

MALÍ A PRAKTIČTÍ

Malinkatí hobiti přežívají ve světě plném větších tvorů díky tomu, že zůstávají bez povšimnutí, a kromě toho se vyhýbají proviněním všechno druhu. Se svou výškou zhruba 3 stop vypadají relativně neškodně, a tak se jim dařilo po staletí přežít ve stínu velkých říší a na okrajích válek a politických sporů.

Hobiti rádi nosí pohodlné, praktické oblečení v zářivých barvách. Starají se o své základní potřeby a prostá potěšení, v okázalosti vidí pramalý užitek. I ti nejbohatší hobiti drží své poklady zamčené ve sklepě, než aby je vystavovali všem na očích. Mají nos na nalezení nejjednoduššího řešení problému a nad ničím se dlouho nerozvažují.

MILÍ A ZVĚDAVÍ

Hobiti jsou vlídní a srdeční. Udržují rodinná a přátelská pouta i pohodlí krbu a domova, jen ve skrytu duše občas sní o zlatě či slávě. Dokonce i dobrodruzi z jejich řad putují do světa obvykle společenství, přátelství, toulavosti nebo zvědavosti. Milují objevování nových věcí, třeba i jednoduchých, jako jsou například exotická jídla nebo nevšední styl oblekání.

Hobity lze snadno dohnat k lítosti či nenávisti a nesnášejí pohled na utrpení čehokoli živého. Jsou velkorytí a rádi se podělí, dokonce i v chudých dobách.

HOBITÍ RYSY

Tvá hobití postava má následující rysy.

Zvýšení hodnot vlastnosti. Tvoje hodnota Obratnosti se zvýší o 2.

Věk. Hobit dosahuje dospělosti ve 20 letech a obecně se dožívá půldruhé stovky let.

Přesvědčení. Hobiti jsou většinou zákonně dobří. Zpravidla jsou dobrodružní a laskaví, nesnášejí, když vidí něčí bolest a netolerují útisk. Jsou také velmi spořádaní a tradicionální, silně se opírají o podporu svého společenství a pohodlí svých starých obyčejů.

Velikost. Hobiti měří zhruba 3 stopy a váží asi 40 liber. Tvá třída velikosti je Malá.

Rychlosť. Tvá základní rychlosť chůze je 5 sáhů.

Štěstí. Když si házíš na útok, ověření vlastnosti nebo záchranný hod a padne ti 1, můžeš si touto kostkou hodit znovu, ale nový výsledek pak už musíš použít.

Smělost. Máš výhodu k záchranným hodům proti vystrašení.

Hobití hbitost. Můžeš se pohybovat skrz místa s tvory, kteří mají větší třídu velikosti než ty.

Jazyky. Umíš mluvit, číst a psát obecnou řečí a hobitštinou. Hobitština není tajná, ale hobiti se zdráhají o ni podělit s ostatními. Příš jen velmi málo, takže nemají bohatou literaturu, ale zato mají velmi silnou ústní tradici. Téměř každý hobit umí obecnou řeč, kterou hovoří s obyvateli země, ve které žije, nebo přes kterou cestuje.

Podrasa. Dva hlavní druhy hobitů, pořízek a tichošlápek, jsou spíš úzce související rodiny než skutečné podrasy. Zvol si jednu z nich.

POŘÍZEK

Jako hobit pořízek jsi neohroženější než průměrný hobit. Ve Faerunu jsou tito hobiti také zvaní srdnatci a nejběžněji se vyskytují na jihu.

Zvýšení hodnot vlastnosti. Tvoje hodnota Odolnosti se zvýší o 1.

Nezlomnost pořízku. Máš výhodu k záchranným hodům proti jedu a jsi odolný vůči jedovým zraněním.

TICHOŠLÁPEK

Jako hobit tichošlápek se dokáže snadno schovat, a dokonce využít ostatní tvory jako kryt. Jsi spíš vlídný a dobře vycházíš s ostatními. Ve Faerunu se hobiti tichošlápsi roztrousilí nejdál, a tak jsou nejběžnější variantou.

Zvýšení hodnot vlastnosti. Tvoje hodnota Charismatu se zvýší o 1.

Přirozená nenápadnost. Můžeš se pokusit schovat, i když jsi zahalen jen tvorem, který je pouze o jednu třídu velikosti větší než ty.

TRPASLÍK

Království oplývající dávnou vznešeností, síně vytesané v úpatích hor, ozvěna krumpáčů a kladiv v hlubokých dolech a sálajících kovářských výhních, závazek ke klanu a tradici a spalující nenávist ke goblinům a orkům — to vše spojuje trpaslíky v jeden národ.

DLOUHÁ PAMĚТЬ, STARÁ ZÁŠŤ

Trpaslíci se mohou dožít více než 400 let. Respektují tradice svých klanů od dob, kdy byl svět ještě mladý, a jen tak je neopouštějí. Část těchto tradic je úcta k bohům trpaslíků, kteří ztělesňují trpaslíčí ideály horlivé práce, dovednosti v bitvě a oddanosti ke kovářské výhni.

KLANY A KRÁLOVSTVÍ

Trpasličí království se rozpínají hluboko pod horami, kde trpaslíci těží drahokamy a vzácné kovy a kovají skvostné předměty. Milují krásu a uměleckou hodnotu drahých kovů, a u některých trpaslíků se tato láska zvrhne v chamtvost. Bohatství, které nemohou najít v horách, získávají obchodem.

Hlavní jednotkou trpasličí společnosti je klan a společenského postavení si trpaslíci velmi cení. Dokonce i trpaslíci, kteří žijí daleko od svých království, v sobě chovají svou klanovou příslušnost a vztahy, poznají spřízněné trpaslíky a v přísažách i kletbách se odvolávají na jména svých předků. Nejhorším osudem, co může trpasliška potkat, je ztráta nebo vykázání z klanu.

Trpaslíci jsou v zemích jiných ras zpravidla řemeslníky, zejména zbrojíři, platňeri a klenotníky. Někteří se stávají obchodníky nebo osobními strážci proslulými svou odvahou a oddaností.

BOHOVÉ, ZLATO A KLAN

Trpaslíci, kteří se dají na dráhu dobrodruha, mohou být motivováni touhou po pokladu. Jiné trpaslíky žene příkaz či vnuknutí božstva, přímé volání, nebo prostě touha přinést slávu jednomu z trpasličích bohů. Klan a předci jsou také důležité motivace. Trpaslík může usilovat o obnovu ztracené cti klanu, pomstu dávné křivdy, již klan utrpěl, či získání nového místa v klanu poté, co byl vyhnán. Případně může hledat sekuru mocného předka, která se před staletími ztratila na bitevním poli.

TRPASLIČÍ RYSY

Tvá postava trpaslíka má následující rysy.

Zvýšení hodnot vlastnosti. Tvoje hodnota Odolnosti se zvýší o 2.

Věk. Trpaslíci dospívají stejnou rychlostí jako lidé, ale považují se za mladé, dokud nedosáhnou věku 50 let. V průměru se dožívají asi 350 let.

Přesvědčení. Většina trpaslíků je zákonných, pevně věřících ve výhody dobré organizované společnosti. Také inklinují k dobru, se silným smyslem pro fair play, a věří, že každý si zaslouží sdílet výhody spravedlivého řádu.

Velikost. Trpaslíci jsou vysocí 4 až 5 stop a průměrně váží 150 liber. Tvá třída velikosti je Střední.

Rychlosť. Tvá základní rychlosť chůze je 5 sáhů. Tvá rychlosť se nesnižuje nošením těžké zbroje.

Vidění ve tmě. Jsi zvyklý na život pod zemí, mimořádně dobře vidíš za tmy a v šeru. V šeru vidíš 12 sáhů tak, jako by bylo jasno, a ve tmě, jako by bylo šero. Ve tmě nerozeznáváš barvy, pouze odstíny šedi.

Trpasličí nezlomnost. Máš výhodu k záchranným hodům proti jedu a jsi odolný vůči jedovým zraněním (vysvětleno na straně 37).

Trpasličí výcvik se zbraněmi. Jsi zdatný se sekérou, válečnou sekérou, lehkým kladivem a válečným kladivem.

Zdatnost s pomůckami. Získáváš zdatnost s jedním řemeslnickým náradím dle své volby: buď kovářským náradím, nebo pivovarnickými surovinami, nebo zednickým náradím.

Znalost kamene. Kdykoliv si házíš na ověření Inteligence (Historie) vztahujícím se ke kamenické práci, považuješ se za zdatného v dovednosti Historie a přičítáš si k ověření dvojnásobek svého zdatnostního bonusu namísto normálního.

Jazyky. Umíš mluvit, číst a psát obecnou řečí a trpasličtinou. Trpasličtina je plná tvrdých souhlásek hrdelních zvuků a tyto vlastnosti přecházejí do každého jiného jazyka, kterým trpaslík mluví.

Podrasa. Světy D&D obývají dvě hlavní podrasy trpasličího národa: horští trpaslíci a kopcoví trpaslíci. Zvol si jednu z těchto podras.

HORSKÝ TRPASLÍK

Jako horský trpaslík jsi silný a neohrožený, zvyklý na těžký život v drsném terénu. Jsi pravděpodobně spíš vyšší (na trpaslíka) a máš spíš světlejší zbarvení. Štíroví trpaslíci na severu Faerunu jsou horští trpaslíci.

Zvýšení hodnot vlastnosti. Tvoje hodnota Síly se zvýší o 2.

Trpasličí výcvik se zbrojí. Jsi zdatný s lehkými a středními zbrojemi.

KOPCOVÝ TRPASLÍK

Jako kopcový trpaslík máš bystré smysly, hlubokou intuici a pozoruhodnou nezlomnost. Zlatí trpaslíci Faerunu ve svém mocném jižním království jsou kopcoví trpaslíci.

TABULKÁ BARDA

Úroveň	Zdatnostní bonus	Schopnosti	Pozice kouzel dle úrovně kouzla									
			Známé triky	Známá kouzla	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.	+2	Sesílání kouzel, Bardská inspirace (k6)	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—
2.	+2	Všeuměl, Odpočinková píseň (k6)	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—
3.	+2	Bardská kolej, Kvalifikace	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—
4.	+2	Zvýšení hodnot vlastností	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—
5.	+3	Bardská inspirace (k8), Pramen inspirace	3	8	4	3	2	—	—	—	—	—
6.	+3	Protizmámení, Schopnost bardské kolejí	3	9	4	3	3	—	—	—	—	—

Zvýšení hodnot vlastnosti. Tvoje hodnota Moudrosti se zvýší o 1.

Trpasličí nezdolnost. Tvoje maximum životů se zvýší o 1 a zvýší se o 1 pokaždě, když získáš úroveň.

POVOLÁNÍ

Zde je představena pětice povolání: bard, bojovník, klerik, kouzelník a tulák. Více úrovní těchto povolání a zcela nová povolání najdeš v *Příručce hráče*.

BARD

Ať mudrc, skald či lotr, bard spřádá svou jemnou magii skrze slova a hudbu, aby inspiroval spojence, demoralizoval nepřátele, manipuloval s myslimi, tvořil iluze, a dokonce léčil zranění. Bard je mistrem písňě, projevu a magie v nich obsažené. Bardi tvrdí, že na počátku světa stálo slovo, že řeč bohů mu dala podobu a že vesmírem se doposud rozléhají ozvěny těchto Slov stvořených. Bardská hudba je pokusem o využití moci těchto slov, která jsou citlivě zakomponována do jejich kouzel a schopností.

INSPIRACE DOBRODRUŽSTVÍM

Bardi jen zřídka zakotví na jednom místě nadlouho. Jejich bezprostřední touha cestovat — najít nové příběhy, které by mohli vyprávět — je přirozeně vede ke kariére dobrodruha. Každé dobrodrůžství je příležitostí k učení, cvičení se v různých dovednostech, vstupu do dávno zapomenutých hrobek, objevení magických děl, rozluštění starých písemností, cestování na zvláštní místa či setkání s exotickými tvory.

Bardi milují, když doprovázejí hrdiny a svědčí o jejich činech z první ruky. Bard, který může vyprávět napínavý příběh z osobní zkušenosti, má mezi ostatními bardy zvláště vysoké postavení. Po odvyprávění tolika příběhů o hrdinech vykonávajících mocné skutky si pochopitelně mnoho bardů bere tyto náměty k srdci a sami se ujmají hrdinských rolí.

TVORBA BARDA

Jaký je příběh tvé minulosti? Býval jsi učněm, co studoval pod mistrem, zkušenějším bardem, dokud jsi nebyl připraven postavit se na vlastní nohy? Nebo jsi navštěvoval kolej, kde jsi studoval bardskou tradici a trénoval svou hudební magii? Možná jsi byl mladý utečenec či sirotka, se kterým se spřátelil potulný bard a vzal jej pod svá křídla. Možná ses dostal do spárů ježibaby a kromě záchrany svého života a svobody sis vyjednal i dar hudby, ale za jakou cenu?

RYCHLÁ TVORBA

Pomocí následujících doporučení si můžeš udělat barda rychle. Zaprvé, svou nejvyšší hodnotu vlastnosti přířad Charismatu a druhou nejvyšší Obratnosti. Zadruhé si zvol zázemí baviče. Zatřetí si zvol triky *tančící světla* a *zlomyslný výsměch* spolu s následujícími kouzly 1. úrovně: *hromová vlna*, *léčivé slovo*, *najdi magii* a *zmam osobu*.



SCHOPNOSTI POVOLÁNÍ

Jako bard získáš následující schopnosti povolání.

ŽIVOTY

Kostky životů: 1k8 za každou úroveň barda

Životy na 1. úrovni: 8 + oprava Odolnosti

Životy na vyšších úrovních: 1k8 (nebo 5) + oprava Odolnosti za každou úroveň barda po 1. úrovni

ZDATNOSTI

Zbroje: Lehké zbroje

Zbraně: Jednoduché zbraně, ruční kuše, dlouhý meč, rapír, krátký meč

Pomůcky: Tři hudební nástroje dle tvé volby

Záchranné hody: Obratnost, Charisma

Dovednosti: Zvol si libovolné tři

VYBAVENÍ

Kromě vybavení daného tvým zázemím začnáš i s následujícím vybavením:

- (a) rapír, (b) dlouhý meč, nebo (c) jakákoli jednoduchá zbraň
- (a) diplomatický balíček, nebo (b) bavičův balíček
- (a) loutna, nebo (b) hudební nástroj
- Kožená zbroj a dýka

SESÍLÁNÍ KOUZEL

Naučil ses rozmotávat a přetvářet strukturu reality, aby odpovídala tvým přání a hudbě. Tvoje kouzla jsou součástí tvého rozsáhlého repertoáru, magie, kterou umíš naladit na různé situace. Obecná pravidla pro sesílání kouzel najdeš ve 4. kapitole.

SEZNAM BARDSKÝCH KOUZEL

Kdykoli se naučíš bardské kouzlo, projdi si tento seznam. Seznam je tříděn podle úrovně kouzla, nikoli podle úrovně postavy. Může-li být kouzlo sesláno jako rituál, má to u sebe uvedeno v závorce. Rozšířenou verzi seznamu kouzel najdeš v *Příručce hráče*.

TRIKY (0. ÚROVEŇ)

Drobná iluze

Kejkle

Mágova ruka

Oprava

Světlo

Zlomyslný výsměch

Určení (rituál)

Víl oheň

Zhoj zranění

Zmam osobu

2. ÚROVEŇ

Neviditelnost

Nižší navrácení

Roztříštění

Sugesce

Ticho (rituál)

Zaklep

Znehybni osobu

3. ÚROVEŇ

Poselství

Rozptyl magii

Strach

Velký obraz

Tichý obraz

TRIKY

Na 1. úrovni znáš dva triky dle své volby ze seznamu bardských kouzel. Na vyšších úrovních se naučíš další bardské triky dle své volby, jak ukazuje sloupec Známé triky v Tabulce barda.

POZICE KOUZEL

Tabulka barda uvádí, kolik máš pozic k seslání svých kouzel na 1. či vyšší úrovni. K seslání jednoho z těchto bardských kouzel musíš utratit pozici s úrovní daného kouzla nebo vyšší. Když si důkladně odpočineš, obnovíš si všechny utracené pozice kouzel.

Například, znáš-li kouzlo 1. úrovně *zhoj zranění* a máš dostupnou jednu pozici 1. úrovně a jednu pozici 2. úrovně, můžeš seslat *zhoj zranění* použitím libovolné z těchto pozic.

ZNÁMÁ KOUZLA 1. A VYŠŠÍ ÚROVNĚ

Znáš čtyři kouzla 1. úrovně dle své volby ze seznamu bardských kouzel.

Sloupec Známá kouzla v Tabulce barda udává, kdy se naučíš více bardských kouzel dle své volby. Každé z těchto kouzel musíš mít úroven, pro kterou máš pozici kouzla, jak ukazuje tabulka. Například, když dosáhneš 3. úrovně v tomto povolání, můžeš se naučit jedno nové kouzlo 1. či 2. úrovně.

Mimo to, když získáš úroveň v tomto povolání, můžeš si zvolit jedno z bardských kouzel, která znáš, a nahradit ho jiným kouzlem ze seznamu bardských kouzel, které také musíš mít úroven, pro kterou máš pozici kouzla.

SESÍLACÍ VLASTNOST

Tvoje sesílací vlastnost pro tvá bardská kouzla je Charisma. Kdykoliv bardské kouzlo odkazuje na tvou sesílací vlastnost, použij své Charisma. Mimo to použiješ svou opravu Charismatu, když stanovuješ SO záchranného hodu bardského kouzla, jež jsi seslal, a když si házíš na útok kouzlem, jak je vysvětleno ve 4. kapitole.

SESÍLÁNÍ RITUÁLŮ

Bardské kouzlo, které znáš, můžeš seslat jako rituál, pokud má v závorce napsáno „rituál“. Pravidla sesílání rituálů najdeš ve 4. kapitole.

SESÍLACÍ OHNISKOVÝ PŘEDMĚT

Jako sesílací ohniskový předmět můžeš pro svá bardská kouzla použít hudební nástroj (viz 3. kapitola).

BARDSKÁ INSPIRACE

Pomocí působivého proslovu či hudby umíš inspirovat ostatní. Uděláš to pomocí bonusové akce ve svém tahu, ve které zvolíš jednoho tvora, jiného než sebe, do 12 sáhů od tebe, který tě slyší. Tento tvor získá jednu Bardskou inspirační kostku, k6.

V následujících 10 minutách si tvor může jednou hodit kostkou a přičíst hozené číslo k jednomu svému ověření vlastnosti, hodu na útok, nebo záchrannému hodu. Tvor se může rozhodnout hodit si Bardskou inspirační kostkou až poté, co si hodí k20, ale předtím, než PJ oznamí, jestli hod uspěl, či neuspěl. Jakmile si hodí Bardskou inspirační kostkou, přijde o ni. V jednu chvíli může mít tvor jen jednu Bardskou inspirační kostku.

Tuto schopnost můžeš použít tolíkrát, kolik je tvá oprava Charismatu (nejméně jednou). Utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

Tvá Bardská inspirační kostka se na 5. úrovni změní na k8.

VŠEUMĚL

Počínaje 2. úrovni si můžeš přičíst polovinu svého zdatnostního bonusu (zaokrouhleno dolů) ke každému ověření vlastnosti, které již neobsahuje tvůj zdatnostní bonus.

ODPOČINKOVÁ PÍSEŇ

Od 2. úrovně můžeš zahrát uklidňující hudbu či pronést konejšivou řeč, abys pomohl osvěžit své zraněné spojence během krátkého odpočinku. Ty a přátelství tvorové, kteří tě slyší, si po krátkém odpočinku obnovíte dodatečné životy. Každý z vás, kdo utratí aspoň jednu Kostku životů, si obnoví 1k6 životů navíc.

BARDSKÁ KOLEJE

Na 3. úrovni se ponoříš do pokročilých technik bardské koleje dle své volby: buď Koleje odvahy, nebo Koleje znalostí. Obě jsou podrobně popsány na konci popisu tohoto povolání. Tvá volba ti dává schopnosti na 3. úrovni a pak opět na 6. úrovni.

KVALIFIKACE

Na 3. úrovni si zvol dvě ze svých zdatností v dovednostech. Tvůj zdatnostní bonus se zdvojnásobí pro jakékoli ověření vlastnosti, při kterém využiješ jednu z těchto zvolených zdatností.

ZVÝŠENÍ HODNOT VLASTNOSTÍ

Když dosáhneš 4. úrovně, můžeš si zvýšit jednu hodnotu vlastnosti dle své volby o 2, nebo dvě hodnoty vlastností dle své volby o 1. Touto schopností si nemůžeš zvýšit hodnotu vlastnosti nad 20.

PRAMEN INSPIRACE

Od 5. úrovně si obnovíš všechna utracená použití Bardské inspirace, když si krátce či důkladně odpočineš.

PROTIZMÁMENÍ

Na 6. úrovni získáš schopnost pomocí hudebních tónů nebo slov přerušit účinky ovlivňující mysl. Jako akci můžeš začít hrát, zpívat či mluvit, až do konce tvého příštího tahu. Během této doby máš ty a každý přátelský tvor do 6 sáhů od tebe, který tě slyší, výhodu k záchranným hodům proti vystrašení či zmámení. Přednes skončí předčasně, staneš-li se neschopný či umlčený, nebo pokud dobrovolně skončíš (akce není potřeba).

BARDSKÉ KOLEJE

Aby se bardi snáze setkávali a zachovávali tradice, vytvářejí volná volná sdružení, kterým říkají koleje.

KOLEJ ODVAHY

Bardi z Koleje odvahy jsou smělí skaldi, jejichž příběhy udržují naživu vzpomínky na dávné hrdiny a tím inspirují novou generaci hrdinů. Cestují po světě, aby svědčili o velkých událostech z první ruky a aby zaručili, že vzpomínky na tyto události nesejdou ze světa.

BONUSOVÉ ZDATNOSTI

Když se na 3. úrovni připojíš ke Koleji odvahy, získáš zdatnost se středními zbrojemi, štíty a vojenskými zbraněmi.

BOJOVÁ INSPIRACE

Na 3. úrovni se také naučíš inspirovat ostatní v souboji. Tvor, jenž má od tebe Bardskou inspirační kostku, ji může hodit a přičíst si hozené číslo k hodu na zranění zbraní, který právě provedl. Případně když si někdo proti němu hodí na útok, může použít svou reakci, hodit Bardskou inspirační kostkou a hozené číslo přičíst ke svému OČ, jakmile uvidí, co padlo na kostce na útok, ale předtím, než zjistí, jestli jde o zásah, či minutu.

ÚTOK NAVÍC

Počínaje 6. úrovni můžeš zaútočit dvakrát, místo jednou, kdykoliv ve svém tahu provedeš akci Útok.

KOLEJ ZNALOSTÍ

Bardi z Koleje znalostí vědí něco o většině věcí. Sbírají střípky informací z nejrůznějších zdrojů, například vědeckých knih a lidových historek. Když zpívají lidové balady v hospodách, nebo komponují skladby na královských dvorech, využívají svého daru udržet obecenstvo v okouzlení.

BONUSOVÉ ZDATNOSTI

Když se na 3. úrovni připojíš ke Koleji znalostí, získáš zdatnost ve třech dovednostech dle své volby.

SLOVNÍ VÝPAD

Na 3. úrovni se naučíš, jak používat svůj důvtip k rozptýlení, zmatení a jinému narušení sebedůvry a způsobilosti ostatních. Když si tvor, kterého vidíš do 12 sáhů od sebe, hodí na útok, ověření vlastnosti nebo na zranění, můžeš pomocí své reakce utratit jedno ze svých použití Bardské inspirace, hodit Bardskou inspirační kostkou a hozené číslo odečíst od tvorova hodu. Můžeš se rozhodnout, že použiješ tuto schopnost až poté, co si tvor hodí, ale předtím, než PJ rozhodne, jestli hod na útok či ověření vlastnosti uspěl či neuspěl, nebo než tvor způsobí zranění. Tvor je imunní, pokud tě neslyší, nebo je imunní vůči zmámení.

DALŠÍ MAGICKÁ TAJEMSTVÍ

Na 6. úrovni se naučíš dvě kouzla libovolných povolání. Kouzlo, které si zvolíš, musí být úrovně, kterou dokážeš seslat, jak ukazuje Tabulka barda, nebo trik. Tato zvolená kouzla považuješ za bardská kouzla, ale nepočítají se do počtu bardských kouzel, která znáš.

BOJOVNÍK

Potulní rytíři, královští šampioni, elitní pěšáci a otrlí žoldnéři — ti všichni jako bojovníci sflejí nesrovnatelné mistrovství se zbraněmi a zbrojemi a dokonalou znalostí bojových dovedností. Jsou dobré obeznámeni se smrtí, neboť ji vzdorně hledí do tváře, kdykoli brání své spojence a ničí nepřátele.

SPECIALISTÉ V KAŽDÉM OHLEDU

Každý bojovník umí popadnout zbraň a zručně s ní zacházet. Stejně tak je znalcem štítů a všech druhů zbrojí. Mimo tento základní stupeň obeznámenosti se každý bojovník specializuje v určitém stylu boje. Někteří se soustředí na střelbu, někteří na boj se dvěma zbraněmi najednou a někteří na rozšíření svých bojových dovedností o magii. Tato kombinace obecné schopnosti a specializace dělá z bojovníků vynikající válečníky.

TVORBA BOJOVNÍKA

Kde jsi získal svůj bojový výcvik a co tě odlišuje od obyčejných válečníků kolem tebe? Byl jsi obzvlášť statečný? Musel ti učitel obzvlášť pomáhat? Co tě vůbec k tomuto tréninku přitáhlo?

Možná jsi prošel výcvikem na válečné akademii, kde ses učil strategii, taktiku a vojenskou historii. Nebo jsi možná samouk. Pozdvihl jsi meč jako způsob úniku z omezeného života na statku, nebo pokračuješ v hrdé rodinné tradici? Kde sis opatřil zbraně a zbroj? Může to být vojenská výsluha či rodinné dědictví, nebo jsi možná roky šetřil, aby sis je kupil.

RYCHLÁ TVORBA

Pomocí následujících doporučení si můžeš udělat bojovníka rychle. Zaprvé, přiřaď svou nejvyšší hodnotu vlastnosti buď Síle, nebo Obratnosti, podle toho, jestli se chceš zaměřit na zbraně na blízko, nebo na dálku (či vytříbené zbraně). Tvou druhou nejvyšší hodnotou by měla být Odolnost. Zadruhé si zvol zázemí vojáka.

SCHOPNOSTI POVOLÁNÍ

Jako bojovník získáš následující schopnosti povolání.

ŽIVOTY

Kostky životů: 1k10 za každou úroveň bojovníka

Životy na 1. úrovni: 10 + oprava Odolnosti

Životy na vyšších úrovních: 1k10 (nebo 6) + oprava Odolnosti za každou úroveň bojovníka po 1. úrovni

ZDATNOSTI

Zbroje: Všechny zbroje, štíty

Zbraně: Jednoduché zbraně, vojenské zbraně

Pomůcky: Žádné

Záchranné hody: Síla, Odolnost

Dovednosti: Zvol si dvě z těchto: Akrobacie, Atletika, Historie, Ovládání zvířat, Přežití, Vhled, Vnímání, Zastrašování

VYBAVENÍ

Kromě vybavení daného tvým zázemím začínáš i s následujícím vybavením:

- (a) drátěná zbroj, nebo (b) kožená zbroj, dlouhý luk a 20 šípů
- (a) vojenská zbraň a štít, nebo (b) dvě vojenské zbraně
- (a) lehká kuše a 20 šípek do kuše, nebo (b) dvě sekery
- (a) jeskyňářský balíček, nebo (b) průzkumnický balíček



TABULKA BOJOVNÍKA

Úroveň	Zdatnostní bonus	Schopnosti
1.	+2	Bojový styl, Druhý dech
2.	+2	Akční vlna (jedno použití)
3.	+2	Bojový archetyp
4.	+2	Zvýšení hodnot vlastností
5.	+3	Útok navíc
6.	+3	Zvýšení hodnot vlastností

BOJOVÝ STYL

Zvol jednu z následujících možností specializace: boj se dvěma zbraněmi, boj s obouruční zbraní, obrana, ochrana, střelba, nebo šerm.

BOJ SE DVĚMA ZBRANĚMI

Když zaútočíš dvěma zbraněmi, můžeš si přičíst svou opravu vlastnosti ke zranění druhého útoku.

BOJ S OBOURUČNÍ ZBRANÍ

Když hodíš 1 nebo 2 na kostce zranění při útoku zbraní na blízko, kterou držíš oběma rukama, můžeš si hodit kostkou znova, ale nový hod musíš použít, i kdyby padlo 1 či 2. Abys získal tento přínos, zbraň musí mít obouruční nebo jeden a půlruční vlastnost.

OBRANA

Když máš na sobě zbroj, získáš bonus +1 k OČ.

OCHRANA

Když tvor, kterého vidíš, zaútočí na jiný cíl, než jsi ty, do 1 sáhu od tebe, můžeš pomocí své reakce způsobit nevýhodu k hodu na tento útok. Musíš u toho držet štít.

STŘELBA

Získáš bonus +2 k hodům na útok se zbraněmi na dálku.

ŠERM

Když držíš zbraň na blízko v jedné ruce, a žádnou jinou zbraň, získáš bonus +2 k hodům na zranění s touto zbraní.

DRUHÝ DECH

Máš omezenou zásobu životaschopnosti, ze které můžeš čerpat a ochránit se tak před zraněním. Ve svém tahu můžeš použít bonusovou akci k obnově svých životů rovných 1k10 + tvá úroveň bojovníka.

Jakmile tuto schopnost použiješ, můžeš ji použít znova, až si krátce nebo důkladně odpočineš.

AKČNÍ VLNA

Od 2. úrovni se můžeš na okamžik dotlačit za své běžné hranice. Ve svém tahu můžeš kromě své běžné a případně bonusové akce provést ještě jednu akci.

Uděláš-li to, můžeš použít tuto schopnost znova, až si krátce nebo důkladně odpočineš.

BOJOVÝ ARCHETYP

Na 3. úrovni si zvol archetyp, který se budeš snažit napodobit ve svých bojových stylech a technikách. Archetypy popsané na konci popisu povolání jsou Čaroknecht a Šampion. Více informací o bojových archetypech najdeš v *Příručce hráče*.

ZVÝŠENÍ HODNOT VLASTNOSTÍ

Když dosáhneš 4. úrovni, a pak opět 6. úrovni, můžeš si zvýšit jednu hodnotu vlastnosti dle své volby o 2, nebo dvě hodnoty vlastnosti dle své volby o 1. Touto schopností si nemůžeš zvýšit hodnotu vlastnosti nad 20.

ÚTOK NAVÍC

Od 5. úrovni můžeš zaútočit dvakrát, místo jednou, kdykoliv ve svém tahu provedeš akci Útok.

BOJOVÉ ARCHETYPY

Různí bojovníci volí různé přístupy ke zdokonalování své bojové zdatnosti. Bojový archetyp, který si zvolíš k napodobení, odráží tvůj přístup.

ČAROKNECHT

Archetypální Čaroknecht kombinuje bojové mistrovství běžné pro všechny bojovníky s pečlivým studiem magie. Soustředí se na studium dvou z osmi škol magie: vymítání a zaklínání. Čaroknechti se učí poměrně málo kouzel a místo jejich zapisování do knihy kouzel se je učí zpaměti.

SESÍLÁNÍ KOUZEL

Když postoupíš na 3. úroveň, přidáš ke své bojové zručnosti i schopnost sesílat kouzla. Obecná pravidla pro sesílání kouzel jsou ve 4. kapitole. Svá čaroknecká kouzla se učíš podle seznamu kouzelnických kouzel (strana 19).

TABULKA SESÍLÁNÍ KOUZEL ČAROKNECHTA

Úroveň bojovníka	Známé triky	Známá kouzla	Pozice kouzel dle úrovni kouzla			
			1.	2.	3.	4.
3.	2	3	2	—	—	—
4.	2	4	3	—	—	—
5.	2	4	3	—	—	—
6.	2	4	3	—	—	—

Triky. Na 3. úrovni znáš dva triky dle své volby ze seznamu kouzelnických kouzel.

Pozice kouzel. Tabulka sesílání kouzel Čaroknechta uvádí, kolik máš pozic kouzel k sesílání svých kouzel na 1. či vyšší úrovni. K sesílání jednoho z těchto kouzel musíš utratit pozici s úrovni daného kouzla nebo vyšší. Když si důkladně odpočineš, obnovíš si všechny utracené pozice kouzel.

Například, znáš-li kouzlo 1. úrovni štít a máš dostupnou jednu pozici 1. úrovni a jednu pozici 2. úrovni, můžeš seslat štít použitím libovolné z těchto pozic.

Známá kouzla 1. a vyšší úrovně. Znáš tři kouzelnická kouzla 1. úrovni dle své volby, z nichž dvě si musíš zvolit z vymítacích a zaklínacích kouzel v seznamu kouzelnických kouzel.

Sloupec Známá kouzla v Tabulce sesílání kouzel Čaroknechta udává, kdy se naučíš více kouzelnických kouzel 1. či vyšší úrovni. Každé z těchto kouzel, která si zvolíš, musí být vymítací či zaklínací kouzlo a musí mít úroveň, pro kterou máš pozici kouzel, jak ukazuje tabulka. Například, když dosáhneš 4. úrovni v tomto povolání, můžeš se naučit jedno nové kouzlo 1. úrovni.

Mimo to, když získáš úroveň v tomto povolání, můžeš si zvolit jedno z kouzelnických kouzel, která znáš, a nahradit ho libovolným jiným kouzlem ze seznamu kouzelnických kouzel. Nové kouzlo musí mít úroveň, pro kterou máš pozici kouzel, a musí to být vymítací nebo zaklínací kouzlo, pokud nenahrazuješ kouzlo z libovolné školy získané na 3. úrovni.

Sesílací vlastnost. Tvoje sesílací vlastnost pro tvá kouzelnická kouzla je Inteligence, protože se učíš svá kouzla pomocí studia a memorování. Kdykoliv kouzelnické kouzlo odkazuje na tvou sesílací vlastnost, použij svou Inteligenci. Mimo to použiješ svou opravu Inteligence, když stanovuješ SO záchranného hodu kouzelnického kouzla, jež jsi seslal, a když si házíš na útok kouzlem, jak je popsáno ve 4. kapitole.

ZBRAŇOVÉ POUTO

Na 3. úrovni se naučíš rituál, který vytváří magické pouto mezi tebou a jednou zbraní. Rituál vykonáš během 1 hodiny a dá se provést během krátkého odpočinku. Po čas rituálu musí být zbraň ve tvém dosahu a na jeho závěr se jí dotkneš a utvoříš pouto.

Jakmile si k sobě zbraň připoutáš, nelze tě od této zbraně odzbrojit, pokud nejsi neschopný. Pokud je ve stejně sféře existence, můžeš ji přivolat jako bonusovou akci ve svém tahu, čímž ji okamžitě teleportuješ do své ruky.

Můžeš mít až dvě připoutané zbraně, ale pomocí bonusové akce můžeš najednou přivolat jen jednu. Pokud se pokusíš připoutat třetí zbraň, musíš přerušit pouto s jednou z ostatních dvou.

ŠAMPION

Archetypální Šampion se soustředí na rozvoj hrubé fyzické síly vybroušené k smrtící dokonalosti.

ZLEPŠENÝ KRITICKÝ ZÁSAH

Když si na 3. úrovni zvolíš tento archetyp, tvé útoky zbraní způsobí kritický zásah při hodu 19 nebo 20.

KLERIK

Klerici jsou zprostředkovatelé mezi smrtelným světem a vzdálenými sférami bohů. Jsou rozliční jako bohové, jimž slouží, snaží se ztělesnit dílo svých božstev a jsou naplněni božskou magií.

LÉČITELÉ A VÁLEČNÍCI

Božská magie, jak samotný název naznačuje, je mocí bohů proudící od nich do světa. Klerici jsou průchody pro tuto moc a prokazují ji zázračnými účinky. Využití božské magie nezávisí na studiu ani výcviku. Klerik se může naučit modlitby a prastaré rituály, ale schopnost sesílat klerická kouzla záleží na oddanosti a intuitivním vytušení božských přání.

Klerici kombinují magii léčící a podněcující jejich spojence s kouzly, která zraňují a překážejí nepřátelům. Mohou vzbuzovat bázeň a strach, klást morové či jedovaté kletby, a dokonce přivolávat z nebe plameny spalující nepřátele. Zároveň se klerici mohou spolehnout na svůj bojový výcvik, který jim umožňuje vrhnout se do boje na blízko spolu s mocí bohů na své straně.

ZÁSTUPCI BOHŮ

Ne každý akolyta nebo celebrant v chrámu či svatyni je klerik. Někteří kněží jsou povoláni k prostému životu chrámové služby. Většina svých bohů prosazují modlitbou a obětí, ne magií a silou svých paží. V některých zemích je kněžství politickým postem, vnímaným jako odrazový můstek pro vyšší mocenské pozice, a vůbec nezahrnuje komunikaci s bohem. Skuteční klerici jsou vzácní.

Když se dá klerik na život dobrodruha, je to obvykle proto, že si to žádá jeho bůh. Plnění božích cílů často vyžaduje čelit nebezpečí za zdmi civilizace, potírat zlo, nebo hledat svaté relikvie v prastarých kobkách. Od mnoha kleriků se zároveň očekává, že budou ochraňovat následovníky svých bohů, což může znamenat boj s nestvůrami, vyjednání míru mezi válícími národy, nebo uzavření portálu do temných sfér.

TVORBA KLERIKA

První otázkou, kterou jako klerik řešíš, je, kterému božstvu sloužit? Návrhy najdeš v oddílu božských domén na konci popisu tohoto povolání.

Jakmile si zvolíš božstvo, zamysli se nad svým vztahem k danému bohovi. Vstoupil jsi do služby dobrovolně? Nebo si bůh vybral tebe? Co jsou tvoje hlavní cíle? Uvažuje božstvo, že ti svěří zvláštní úkol?

TABULKA KLERIKA

Úroveň	Zdatnostní bonus	Schopnosti	Známé triky	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1.	+2	Sesílání kouzel, Božská doména	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2.	+2	Božská přízeň (1/odpočinek), schopnost Božské domény	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3.	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4.	+2	Zvýšení hodnot vlastností	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5.	+3	Ničení nemrtvých (NB 1/2)	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6.	+3	Božská přízeň (2/odpočinek), schopnost Božské domény	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—

RYCHLÁ TVORBA

Pomocí následujících doporučení si můžeš udělat klerika rychle. Zaprvé, tvá nejvyšší hodnota vlastnosti by měla být Moudrost, následovaná Silou, nebo Odolností. Zadruhé si zvol zázemí akolyty.

SCHOPNOSTI POVOLÁNÍ

Jako klerik získáš následující schopnosti povolání.

ŽIVOTY

Kostky životů: 1k8 za každou úroveň klerika

Životy na 1. úrovni: 8 + oprava Odolnosti

Životy na vyšších úrovních: 1k8 (nebo 5) + oprava Odolnosti za každou úroveň klerika po 1. úrovni

ZDATNOSTI

Zbroje: Lehké zbroje, střední zbroje, štíty

Zbraně: Všechny jednoduché zbraně

Pomůcky: Žádné

Záchranné hody: Moudrost, Charisma

Dovednosti: Zvol si dvě z těchto: Historie, Lékařství, Náboženství, Přesvědčování, Vhled

VYBAVENÍ

Kromě vybavení daného tvým zázemím začínáš i s následujícím vybavením:

- (a) palcát, nebo (b) válečné kladivo (jsi-li s ním zdatný)
- (a) šupinová zbroj, nebo (b) kožená zbroj, nebo (c) drátěná zbroj (jsi-li s ní zdatný)
- (a) lehká kuše a 20 šipek do kuše, nebo (b) nějaká jednoduchá zbraň
- (a) kněžský balíček, nebo (b) průzkumnický balíček
- Štít a svatý symbol

SESÍLÁNÍ KOUZEL

Díky tomu, že sloužíš jako průchod božské moci, můžeš sesílat klerická kouzla. Obecná pravidla pro sesílání kouzel jsou ve 4. kapitole.

SEZNAM KLERICKÝCH KOUZEL

Kdykoli se naučíš klerický trik, nebo si budeš připravovat klerické kouzlo 1. či vyšší úrovně, projdi si tento seznam. Seznam je tříděn podle úrovně kouzla, nikoli podle úrovně postavy. Můžeš-li být kouzlo sesláno jako rituál, má to u sebe uvedeno v závorce. Rozšířenou verzi seznamu kouzel najdeš v *Příručce hráče*.

TRIKY (0. ÚROVEŇ)

Boží dohled
Divotvorství
Odolání
Oprava
Posvátný plamen
Světlo

1. ÚROVEŇ

Azyl
Léčivé slovo
Najdi magii (rituál)
Naváděcí blesk
Požehnání
Rozkaz
Štíť víry
Zhoj zranění
Způsob zranění

2. ÚROVEŇ

Duchovní zbraň
Nižší navrácení
Podpora
Předvídaní (rituál)
Strážné pouto
Ticho (rituál)
Znehybnit osobu

3. ÚROVEŇ

Hromadné léčivé slovo
Maják naděje
Obrození
Přizrační strážci
Rozptyl magii
Sejmi kletbu



TRIKY

Na 1. úrovni znáš tři triky dle své volby ze seznamu klerických kouzel. Na vyšších úrovních se naučíš další klerické triky dle své volby, jak ukazuje sloupec Známé triky v Tabulce klerika.

PŘÍPRAVA A SESÍLÁNÍ KOUZEL

Tabulka klerika udává, kolik máš pozic kouzel k seslání svých kouzel 1. či vyšší úrovně. K seslání jednoho z těchto klerických kouzel musíš utratit pozici s úrovní daného kouzla nebo vyšší. Když si důkladně odpočineš, obnovíš si všechny utracené pozice kouzel.

Svůj seznam klerických kouzel, která ti budou dostupná k seslání, si vybereš ze seznamu klerických kouzel dostupných pro všechny kleriky. Během vybírání si zvol počet klerických kouzel rovný tvé opravě Moudrosti + tvá úroveň klerika (minimálně jedno kouzlo). Kouzla musí být takové úrovně, pro které máš pozice kouzel.

Jsi-li například klerik na 3. úrovni, máš čtyři pozice kouzel 1. úrovně a dvě pozice kouzel 2. úrovně. S Moudrostí 16 můžeš tvoj seznam připravených kouzel obsahovat šest kouzel 1. nebo 2. úrovně, v libovolné kombinaci. Pokud si připravíš kouzlo 1. úrovně zhoj zranění, můžeš ho seslat použitím pozice 1. či 2. úrovně. Seslání kouzla ho neodstraní z tvého seznamu připravených kouzel.

Seznam připravených kouzel si můžeš změnit, když si důkladně odpočineš. Příprava nového seznamu klerických kouzel vyžaduje čas strávený modlením a meditací: aspoň 1 minutu za úroveň kouzla za každé kouzlo na tvém seznamu.

SESÍLACÍ VLASTNOST

Tvoje sesílací vlastnost pro tvá klerická kouzla je Moudrost. Moc tvých kouzel pochází ze tvé zbožnosti k tvému božstvu. Kdykoliv klerické kouzlo odkazuje na tvoju sesílací vlastnost, použij svou Moudrost. Mimo to použiješ svou opravu Moudrosti, když stanovuješ SO záchranného hodu klerického kouzla, které jsi seslal, a když si házíš na útok kouzlem, jak je vysvětleno ve 4. kapitole.

SESÍLÁNÍ RITUÁLŮ

Klerické kouzlo můžeš seslat jako rituál, pokud ho máš připravené a má v závorce napsáno „rituál“. Pravidla sesíláni rituálů najdeš ve 4. kapitole.

SESÍLACÍ OHNISKOVÝ PŘEDMĚT

Jako sesílací ohniskový předmět pro svá klerická kouzla můžeš použít svatý symbol (viz 3. kapitola).

BOŽSKÁ DOMÉNA

Zvol si jednu doménu vztahující se ke tvému božstvu: Válka, nebo Život, které jsou podrobně popsány na konci popisu tohoto povolání. Další domény najdeš v *Příručce hráče*.

Svým výběrem na 1. úrovni získáš doménová kouzla a jiné schopnosti. Také jím získáš další možnosti použít Božské přízně, když tuto schopnost získáš na 2. úrovni, a další přínos na 6. úrovni.

DOMÉNOVÁ KOUZLA

Každá doména má seznam kouzel — svých doménových kouzel — která získáš na určitých úrovních klerika pojmenovaných v popisu domény. Jakmile získáš doménové kouzlo, máš ho vždy připravené a nepočítá se do počtu kouzel, která si můžeš každý den připravit.

Nevyskytuje-li se doménové kouzlo v seznamu klerických kouzel, tak se pro tebe toto kouzlo přesto považuje za klerické kouzlo.

BOŽSKÁ PŘÍZEŇ

Od 2. úrovně získáš schopnost vést božskou energii přímo od svého božstva a tuto energii využít k vytvoření magických účinků. Začínáš se dvěma takovými účinky: Odvracením nemrtvých a účinkem daným tvou doménou. Některé domény ti poskytnou další účinky, když se zvýší tvá úroveň, jak je uvedeno v popisu domény.

Když použiješ svou Božskou přízeň, zvolíš, jaký účinek se vytvoří. Poté si musíš krátce nebo důkladně odpočinout, než můžeš použít svou Božskou přízeň znovu.

Některé účinky Božské přízně vyžadují záchranné hody. Když použiješ takový účinek z tohoto povolání, SO je roven tvému SO záchrany klerického kouzla.

Počínaje 6. úrovní můžeš použít svou Božskou přízeň mezi odpočinky dvakrát. Když si krátce nebo důkladně odpočineš, obnovíš si svá utracená použití.

BOŽSKÁ PŘÍZEŇ: ODVRACENÍ NEMRTVÝCH

Jako akci ukážeš svůj svatý symbol a odříkáš modlitbu proti nemrtvým. Každý nemrtvý tvor do 6 sáhů od tebe, který tě vidí nebo slyší, si musí hodit záchranný hod na Moudrost. Neuspěje-li tvor v záchranném hodu, je odvrácený na 1 minutu, nebo dokud neutrpí zranění.

Odvárcený tvor musí strávit své tahy tím, že se pokouší od tebe maximálně vzdálit a dobrovolně se nepohně na místo do 6 sáhů od tebe. Také nemůže provádět reakce. Jako svou akci může použít pouze Sprint, nebo se pokusit uniknout z účinku, který mu brání se pohnout. Pokud se tvor nemá kam pohnout, může použít akci Uhýbání.

ZVÝŠENÍ HODNOT VLASTNOSTÍ

Když dosáhneš 4. úrovně, můžeš si zvýšit jednu hodnotu vlastnosti dle své volby o 2, nebo dvě hodnoty vlastnosti dle své volby o 1. Touto schopností si nemůžeš zvýšit hodnotu vlastnosti nad 20.

NIČENÍ NEMRTVÝCH

Počínaje 5. úrovní, když nemrtvý neuspěje ve svém záchranném hodu proti tvé schopnosti Odvracení nemrtvých, je okamžitě zničen, pokud je jeho nebezpečnost (NB) menší než 1/2. (Nebezpečnost nestvůry se nachází v jejím bloku statistik.)

BOŽSKÉ DOMÉNY

V pantheonu má každý bůh vliv na jiný aspekt smrtelného života a civilizace, zvaný božská doména. Všechny domény, nad kterými má dané božstvo vliv, se nazývají božské portfolio. Jako klerik si zvolíš jeden aspekt z portfolia svého božstva, který zdůrazníš, a získáš schopnosti spojené s danou doménou.

DOMÉNA VÁLKA

Válka má mnoho projevů. Může dělat hrdiny z prostých obyvatel. Může být zoufalá a strašná. V každém případě bohové války dohlížejí na válečníky a odměňují je za jejich velké činy. Klerici takových bohů vynikají v bitvě a inspirovají ostatní, aby dobře bojovali. Mezi bohy války se řadí šampioni cti a rytířství (například Torm), bohové ničení a drancování (například Grúmš) a bohové dobývání a nadvlády (například Bane a Maglubiyet). Ostatní bohové války (například Tempus) mají neutrálnější postoj.

TABULKA KOUZEL DOMÉNY VÁLKA

Úroveň klerika	Kouzla
1.	přízeň bohů, štít víry
3.	duchovní zbraň, magická zbraň
5.	křížákova pelerína, přizrační strážci

BONUSOVÁ ZDATNOST

Na 1. úrovni získáš zdatnost s vojenskými zbraněmi a těžkými zbrojemi.

VÁLEČNÝ KNĚZ

Od 1. úrovně ti tvůj bůh dodává v boji inspirující vnuknutí. Když použiješ akci Útok, můžeš jednou zaútočit zbraní jako bonusovou akci.

Tuto schopnost můžeš použít tolíkrát, kolik je tvá oprava Moudrosti (minimálně jednou). Všechna utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

BOŽSKÁ PŘÍZEŇ: ŘÍZENÝ ÚDER

Počínaje 2. úrovní můžeš použít svou Božskou přízeň k úderu s nadpřirozenou přesností. Když si házíš na útok, můžeš použít svou Božskou přízeň k získání bonusu +10 k hodu. Můžeš se pro tuto volbu rozhodnout až poté, co uvidíš svůj hod, ale předtím, než PJ oznamí, jestli útok zasáhl či minul.

BOŽSKÁ PŘÍZEŇ: POŽEHNÁNÍ BOHA VÁLKY

Na 6. úrovni, když si tvor do 6 sáhů od tebe hází na útok, můžeš mu použitím své Božské přízně udělit k tomuto hodu pomocí své reakce bonus +10. Můžeš se pro tuto volbu rozhodnout až poté, co uvidíš hod, ale předtím, než PJ oznamí, jestli útok zasáhl či minul.

DOMÉNA ŽIVOT

Bohové života podporují vitalitu a zdraví léčením nemocných a zraněných, starají se o ty, kdo potřebují pomoc, a zahánějí síly smrti a nemrtvosti. Téměř každé nezlé božstvo může uplatňovat vliv na tuto doménu. Zejména zemědělská božstva (například Šánti), sluneční bohové (například Latander), bohové uzdravení či výdrže (například Ilmater) a bohové domova a společenství (například Hathor).

TABULKA KOUZEL DOMÉNY ŽIVOT

Úroveň klerika Kouzla

1.	požehnání, zhoj zranění
3.	duchovní zbraň, nižší navrácení
5.	maják naděje, obrození

BONUSOVÁ ZDATNOST

Když si na 1. úrovni zvolíš tuto doménu, získáš zdatnost s těžkými zbrojemi.

NÁSLEDOVNÍK ŽIVOTA

Počínaje 1. úrovní jsou tvá léčivá kouzla účinnější. Kdykoliv použiješ kouzlo 1. či vyšší úrovně k obnovení životů tvora, obnoví si tvor navíc životy rovné 2 + úroveň kouzla.

BOŽSKÁ PŘÍZEŇ: ZACHOVÁNÍ ŽIVOTA

Od 2. úrovně můžeš použít svou Božskou přízeň k léčení těžce zraněných.

Jako akci pozvedneš svůj svatý symbol a vyvoláš léčivou energii, která dokáže obnovit počet životů rovný pětinásobku tvé úrovně klerika. Zvol jakékoli tvory do 6 sáhů od tebe a rozděl mezi ně tyto životy. Tato schopnost dokáže obnovit tvorovi jeho životy na maximálně polovinu jeho maxima. Tuto schopnost nemůžeš použít na nemrtvého ani výtvor.

POŽEHNANÝ LÉČITEL

Na 6. úrovni léčivá kouzla, která sešleš na ostatní, uzdraví i tebe. Kdykoli sešleš kouzlo 1. či vyšší úrovně, které obnoví životy jinému tvorovi, obnovíš si životy rovné 2 + úroveň kouzla.

KOUZELNÍK

Kouzelníci čerpají z jemného tkaniva magie, které prolíná vesmír, a sesírají kouzla výbušného ohně, jiskřícího blesku, důvtipného klamání a ovládání myslí hrubou silou.

UČENCI MYSTIKY

Moc magie — divoké a nevyzpytatelné, pestrých forem a funkcí — přitahuje studenty, kteří se snaží osvojit si její záhadu. Někteří usilují o to, stát se bohy a utvářet samotnou realitu. Přestože seslání typického kouzla vyžaduje pouze několik podivných slov, letních gest a občas špetku nebo

TABULKA KOUZELNÍKA

Úroveň	Zdatnostní bonus	Schopnosti	Známé triky	Pozice kouzel dle úrovni kouzla								
				1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1.	+2	Sesílání kouzel, Zotavení mystiky	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2.	+2	Mystická tradice	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3.	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4.	+2	Zvýšení hodnot vlastností	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5.	+3	—	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6.	+3	Schopnost Mystické tradice	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—

hrst exotických surovin, tkví za každým kouzelnickým kouzlem nesčetné hodiny studia.

Kouzelníci pro svá kouzla žijí a umírají. Vše ostatní je druhorořadé. Nová kouzla se učí, když experimentují a získávají větší zkušenost. Mohou se také učit od ostatních kouzelníků, z dávných spisů a od prastarých tvorů (například víl), kteří jsou protkáni magií.

LÁKADLO ZNALOSTÍ

Životy kouzelníků jsou zřídkakdy obyčejné. Nejblíž z nich má k obyčejnému životu kouzelník pracující jako mudrc nebo učitel v knihovně či na univerzitě, jenž vyučuje ostatní tajemstvím multivesmíru. Ale lákadlo znalostí a moci vytahuje dokonce i většinu poklidných kouzelníků z bezpečí jejich knihoven a laboratoří do rozpadajících se zřícenin a ztracených měst. Většina kouzelníků věří, že jejich protějšky v dávných civilizacích znaly tajemství magie, která se v průběhu časů ztratila, a objevení těchto tajemství by mohlo otevřít cestu k větší moci, než jakou poskytuje magie v dnešní době.

TVORBA KOUZELNÍKA

Jak tvá postava přišla do styku s magií poprvé? Jak jsi objevil, že pro ni máš nadání? Máš přirozený talent, nebo jsi prostě jen tvrdě studoval a bez ustání cvičil? Setkal ses s magickým tvorem nebo prastarou knihou a naučil ses základům magie od něj či z ní?

Co tě vytrhlo z tvého studijního života? Prahla jsi od prvního ochutnání magických znalostí po dalších? Dostala se k tobě zvěst o tajném úložišti znalostí, které dosud nevyplenil žádný jiný kouzelník? Možná jen toužíš otestovat své nově nabyté magické dovednosti tváří v tvář nebezpečí.

RYCHLÁ TVORBA

Pomocí následujících doporučení si můžeš udělat kouzelníka rychle. Zaprvé, tvou nejvyšší hodnotou vlastnosti by měla být Inteligence, následovaná Odolností, nebo Obratností. Zadruhé si zvol zázemí mudrce. Zatřetí si zvol do své knihy kouzel triky *mágova ruka*, *světlo a mrazivý paprsek*, spolu s následujícími kouzly 1. úrovně: *hořící ruce*, *magická střela*, *mágova zbroj*, *spánek*, *štít* a *zmam osobu*.

SCHOPNOSTI POVOLÁNÍ

Jako kouzelník získáš následující schopnosti povolání.

ŽIVOTY

Kostky životů: 1k6 za každou úroveň kouzelníka

Životy na 1. úrovni: 6 + oprava Odolnosti

Životy na vyšších úrovních: 1k6 (nebo 4) + oprava Odolnosti za každou úroveň kouzelníka po 1. úrovni

ZDATNOSTI

Zbroje: Žádné

Zbraně: Dýka, hůl, prak, šipka, lehká kuše

Pomůcky: Žádné

Záchranné hody: Inteligence, Moudrost

Dovednosti: Zvol si dvě z těchto: Historie, Lékařství, Mysika, Náboženství, Pátrání, Vhled

VYBAVENÍ

Kromě vybavení daného tvým zázemím začínáš i s následujícím vybavením:

- (a) hůl, nebo (b) dýka
- (a) brašnička na suroviny, nebo (b) mystický ohniskový předmět
- (a) badatelksý balíček, nebo (b) průzkumnický balíček
- Kniha kouzel

SESÍLÁNÍ KOUZEL

Jako student mystické magie máš knihu kouzel obsahující kouzla, která ukazují první záblesky tvé skutečné moci. Obecná pravidla pro sesílání kouzel jsou ve 4. kapitole.

SEZNAM KOUZELNICKÝCH KOUZEL

Kdykoli se naučíš kouzelnický trik, nebo si zapíšeš do knihy kouzel kouzelnické kouzlo 1. a vyšší úrovně, projdi si tento seznam. Seznam je tříděn podle úrovně kouzla, nikoli podle úrovně postavy. Každé kouzlo patří škole magie, která je pojmenovaná u jeho názvu. Může-li být kouzlo sesláno jako rituál, má to u sebe uvedeno v závorce. Rozšířenou verzi seznamu kouzel najdeš v *Příručce hráče*.



TRIKY (0. ÚROVEŇ)

Drobná iluze (iluzorní)
Jedovatá sprška (vyvolávací)
Kejkle (transmutační)
Kyselinová koule (vyvolávací)
Mágova ruka (vyvolávací)
Mrazivý paprsek (zaklínací)
Ohnivá střela (zaklínací)
Oprava (transmutační)
Světlo (zaklínací)
Šokující sevření (zaklínací)
Tančící světla (zaklínací)

1. ÚROVEŇ

Dlouhokrok (transmutační)
Hořící ruce (zaklínací)
Hromová vlna (zaklínací)
Magická střela (zaklínací)
Mágova zbroj (vymítací)
Najdi magii (věštecká, rituál)
Pomalý pád (transmutační)
Porozumění jazykům (věštecká, rituál)
Přestrojení (iluzorní)
Spánek (očarovací)
Štíť (vymítací)
Tichý obraz (iluzorní)
Určení (věštecká, rituál)
Znam osobu (očarovací)

TRIKY

Na 1. úrovni znáš tři triky dle své volby ze seznamu kouzelnických kouzel. Na vyšších úrovích se naučíš další kouzelnické triky dle své volby, jak ukazuje sloupec Známé triky v Tabulce kouzelníka.

KNIHA KOUZEL

Na 1. úrovni máš knihu kouzel obsahující šest kouzelnických kouzel 1. úrovni dle tvé volby. Kniha kouzel je úložištěm všech kouzel, která znáš, až na triky, které máš v hlavě.

PŘÍPRAVA A SESÍLÁNÍ KOUZEL

Tabulka kouzelníka udává, kolik máš pozic kouzel k seslání svých kouzel 1. či vyšší úrovni. K seslání jednoho z těchto kouzelnických kouzel musíš utratit pozici s úrovni daného kouzla nebo vyšší. Když si důkladně odpočíneš, obnovíš si všechny utracené pozice kouzel.

Připrav si seznam kouzelnických kouzel, která ti budou dostupná k seslání. To uděláš tak, že ze své knihy kouzel zvolíš takový počet kouzelnických kouzel, který je roven tvé opravě Inteligence + tvá úroveň kouzelníka (minimálně jedno kouzlo). Kouzla musí být takové úrovni, pro které máš pozice kouzel.

Jsi-li například kouzelník na 3. úrovni, máš čtyři pozice kouzel 1. úrovni a dvě pozice kouzel 2. úrovni. S Inteligencí 16 může tvůj seznam připravených kouzel obsahovat šest kouzel 1. nebo 2. úrovni, v libovolné kombinaci. Pokud si připravíš kouzlo 1. úrovni *magická střela*, můžeš ji seslat použitím pozice 1. či 2. úrovni. Seslání kouzla ho neodstraní z tvého seznamu připravených kouzel.

Seznam připravených kouzel si můžeš změnit, když si důkladně odpočíneš. Příprava nového seznamu kouzelnických kouzel vyžaduje čas strávený studováním tvé knihy kou-

2. ÚROVEŇ

Levitace (transmutační)
Magická zbraň (transmutační)
Mlžný krok (vyvolávací)
Mystický zámek (vymítací)
Neviditelnost (iluzorní)
Pavoučí šplh (transmutační)
Pavučina (vyvolávací)
Planoucí koule (vyvolávací)
Rozmazání (iluzorní)
Roztříštění (zaklínací)
Sugesce (očarovací)
Tma (zaklínací)
Zaklep (transmutační)
Znehybni osobu (očarovací)

3. ÚROVEŇ

Blesk (zaklínací)
Leť (transmutační)
Ohnivá koule (zaklínací)
Rozptyl magii (vymítací)
Rychlost (transmutační)
Strach (iluzorní)
Velký obraz (iluzorní)

TVOJE KNIHA KOUZEL

Kouzla, jež si přidáváš do své knihy kouzel při postupu na vyšší úrovně, odrážejí bádání, které provádíš na svou vlastní pěst, stejně jako objevy, jež jsi učinil o povaze multivesmíru. Na svých dobrodružstvích možná najdeš další kouzla. Například, můžeš objevit kouzlo naznamenané na svitku v truhle zlého kouzelníka nebo v zaprášeném spise v prastaré knihovně.

Opisování kouzel do knihy. Když najdeš kouzelnické kouzlo 1. či vyšší úrovně, můžeš si ho opsat do své knihy kouzel, je-li takové úrovně, kterou si můžeš připravit, a pokud máš čas ho rozluštit a zkopírovat.

Opsat kouzlo do tvé knihy kouzel znamená reprodukovat základní formu kouzla a poté rozluštit unikátní systém zápisu použitý kouzelníkem, který kouzlo zapisoval. Musíš kouzlo cvičit, dokud neporozumíš nutným zvukům či gestům a pak ho přepsat do své knihy kouzel pomocí svého vlastního zápisu.

Za každou úroveň kouzla trvá tento proces 2 hodiny a stojí 50 zl. Cena představuje suroviny, které spotřebuješ při experimentování s kouzlem k jeho osvojení, stejně jako kvalitní inkousty, které potřebuješ k jeho zapsání. Jakmile utratíš tento čas a peníze, můžeš si kouzlo připravit stejně jako svá ostatní kouzla.

Výměna knihy. Ze své vlastní knihy kouzel můžeš opsat kouzlo do jiné knihy — například, chceš-li si udělat záložní kopii své knihy kouzel. Je to stejně jako opisování nového kouzla do tvé knihy kouzel, ale rychlejší a snadnější, protože svému vlastnímu zápisu rozumíš a už víš, jak kouzlo seslat. Za každou úroveň opisovaného kouzla musíš strávit jen 1 hodinu a 10 zlatých.

Přijdeš-li o svou knihu kouzel, můžeš použít stejný postup k přepisu kouzел, která sis připravil, do nové knihy kouzel. K vyplnění zbytku své knihy kouzel si musíš najít nová kouzla jako obvykle. Z tohoto důvodu si mnoho kouzelníků udržuje záložní knihy kouzel na bezpečném místě.

Vzhled knihy. Tvoje kniha kouzel je unikátní komplikací kouzel, se svými vlastními dekorativními ozdobami a okrajovými poznámkami. Může to být prostý, funkční kožený svazek, který jsi dostal jako dárek od svého mistra, jemně vázaná rukovět s pozlacenými okraji, kterou jsi našel v prastaré hrobce, nebo dokonce jen volná sbírka poznámek, které sis dal dohromady poté, co jsi přišel o svou předchozí knihu kouzel při nehodě.

zel a zapamatováním si zaklínadel a gest, která musíš udělat při sesílání kouzla: aspoň 1 minutu za úroveň kouzla za každé kouzlo na tvém seznamu.

SESÍLACÍ VLASTNOST

Tvoje sesílací vlastnost pro tvá kouzelnická kouzla je Inteligence, protože se učíš svá kouzla pomocí horlivého studování a memorování. Kdykoliv kouzelnické kouzlo odkazuje na tvou sesílací vlastnost, použij svou Inteligenci. Mimo to použiješ svou opravu Inteligence, když stanovuješ SO záchranného hodu kouzelnického kouzla, jež jsi seslal, a když si házíš na útok kouzlem, jak je vysvětleno ve 4. kapitole.

SESÍLÁNÍ RITUÁLŮ

Kouzelnické kouzlo můžeš seslat jako rituál, pokud ho máš ve své knize kouzel. Nemusíš ho mít připravené. Pravidla sesílání rituálů najdeš ve 4. kapitole.

SESÍLACÍ OHNISKOVÝ PŘEDMĚT

Jako sesílací ohniskový předmět pro svá kouzelnická kouzla můžeš použít mystický ohniskový předmět (viz 3. kapitola).

UČENÍ SE KOUZLŮM 1. A VYŠší ÚROVNĚ

Pokaždé, když získáš úroveň kouzelníka, můžeš si do své knihy kouzel přidat dvě kouzelnická kouzla dle své volby. Kouzla musí být takové úrovně, pro které máš pozice kouzel, jak ukazuje Tabulka kouzelníka. Na svých dobrodružstvích můžeš najít další kouzla, která si můžeš přidat do své knihy kouzel (viz rámeček „Tvoje kniha kouzel“).

MYSTICKÉ ZOTAVENÍ

Studováním své knihy kouzel ses naučil obnovit si určitou část mystické energie. Jednou za den, když si krátce odpočineš, můžeš zvolit utracené pozice kouzel, které si obnovíš. Součet úrovní těchto pozic kouzel musí být menší nebo roven polovině tvé úrovně kouzelníka (zaokrouhleno nahoru) a žádná z pozic nesmí být na 6. či vyšší úrovni.

Například, když jsi kouzelník na 4. úrovni, můžeš si obnovit pozice kouzel v hodnotě až dvou úrovní. Můžeš si obnovit buď jednu pozici kouzel 2. úrovně, nebo dvě pozice kouzel 1. úrovně.

MYSTICKÁ TRADICE

Když dosáhneš 2. úrovně, zvolíš si mystickou tradici, která bude utvářet tvůj magický výcvik: Transmutace, nebo Zaklínání, které jsou obě popsány na konci popisu tohoto povolání. Další informace o mystických tradicích najdeš v *Příručce hráče*.

Tvoje volba ti dává schopnosti na 2. úrovni a pak opět na 6. úrovni.

ZVÝšENÍ HODNOT VLASTNOSTÍ

Když dosáhneš 4. úrovně, můžeš si zvýšit jednu hodnotu vlastnosti dle své volby o 2, nebo dvě hodnoty vlastností dle své volby o 1. Jako obvykle, touto schopností si nemůžeš zvýšit hodnotu vlastnosti nad 20.

MYSTICKÉ TRADICE

Nejběžnější mystické tradice v multivesmíru se točí kolem škol magie. Kouzelníci po celé věky katalogizovali tisíce kouzel a seskupovali je do kategorií zvaných školy, jak je popsáno ve 4. kapitole. Na některých místech jsou školy magie doslova školy. Jinde jsou školy spíš akademické obory s konkurenčními fakultami soupeřícími o studenty.

ŠKOLA TRANSMUTACE

Jsi studentem kouzel, která přeměňují energii a hmotu. Svět pro tebe není věcí neměnnou, ale naopak nesmírně tvárnou a ty si libuješ v roli hybné sily změn.

UČENEC TRANSMUTACE

Když si počínaje 2. úrovni zvolíš tuto školu, zlato a čas, které musíš utratit k opsání transmutačního kouzla do své knihy kouzel, budou poloviční.

DROBNÁ ALCHYMIE

Od 2. úrovně, když si zvolíš tuto školu, můžeš dočasně změnit fyzické vlastnosti jednoho nemagického předmětu, přičemž ho proměníš z jedné látky do druhé. Můžeš vykonat zvláštní alchymistický postup a jeden předmět kompletne ze dřeva, kamene (ale ne drahokamu), železa, mědi či stříbra přeměnit do jiného z těchto materiálů. Za každých 10 minut strávených vykonáváním vykonáváním tohoto postupu můžeš přeměnit materiál o objemu až 1 krychlové stopy. Přeměna vydrží 1 hodinu, nebo dokud nepřerušíš své soustředění (jako u kouzla, na nějž se musíš soustředit). Poté se materiál vrátí zpět do své původní formy.

TRANSMUTAČNÍ KÁMEN

Na 6. úrovni můžeš strávit 8 hodin tvorbou transmutačního kamene, který uchovává transmutační magii. Můžeš z něj mít užitek sám, nebo ho dát někomu jinému. Dokud má tvor kámen u sebe, získá užitek dle tvé volby. Když kámen vytváříš, zvol jeden užitek z následujících možností:

- Vidění ve tmě na vzdálenost 12 sáhů, jako má trpaslík nebo elf
- Zvýšení rychlosti o 2 sáhy, když je tvor nezatížený
- Zdatnost v záchranných hodech na Odolnost
- Odolání vůči bleskovému, hromovému, chladnému, kyselinovému, nebo ohnivému zranění (typ zranění zvolíš ve chvíli, kdy volíš tento užitek; pravidla pro odolání najdeš na stránce 37)

Pokaždé, když sešleš transmutační kouzlo 1. či vyšší úrovňě, můžeš změnit účinek svého kamene, pokud ho máš u sebe.

Vytvoříš-li nový transmutační kámen, předchozí přestane fungovat.

ŠKOLA ZAKLÍNÁNÍ

Své studium zaměřuješ na magii, která vytváří mocné živelné efekty jako mrázivý chlad, spalující oheň, burácející hrom, práskačící blesk a leptající kyselinu. Někteří zaklínaci nacházejí uplatnění u armády, kde slouží jako artillerie k ostřelování nepřátelských armád z dálky. Někteří používají svou velkolepou moc k ochraně slabých, jiní k podrobení národů.

TVAROVÁNÍ KOUZEL

Od 2. úrovně můžeš uvnitř účinků svých zaklínacích kouzel vytvořit kapsy relativního bezpečí. Když sešleš zaklínací kouzlo, které působí na jiné tvory, můžeš vybrat tvory, jejichž počet je rovný úrovní kouzla + 1. Vybraní tvorové automaticky uspějí ve svých záchranných hodech proti kouzlu a pokud by normálně při úspěšné záchrane utrpěli poloviční zranění, neutrpí žádné.

UČENEC ZAKLÍNÁNÍ

Když si počínaje 2. úrovni zvolíš tuto školu, zlato a čas, které musíš utratit k opsání zaklínacího kouzla do své knihy kouzel, budou poloviční.

MOCNÝ TRIK

Počínaje 6. úrovní tvé zraňující triky působí dokonce i na tvory, kteří se hlavnímu náporu jejich účinku vyhnou. Když tvor uspěje v záchranném hodu proti tvému triku, utrpí poloviční zranění triku (pokud je), ale neutrpí žádný další účinek triku.

TULÁK

Tuláci spoléhají na svou dovednost, nenápadnost a slabá místa svých protivníků, díky nimž získají převahu v kterékoli situaci. Mají nos na nalezení řešení jakéhokoliv problému. Projevují vynalézavost a všeestrannost, které jsou základním kamenem jakéhokoliv úspěšné družiny dobrodruhů.

DOVEDNOST A PŘESNOST

Tuláci věnují osvojování různých dovedností stejně úsilí jako zdokonalování svých bojových schopností, což jim dává širokou kvalifikaci, které nedosahuje jen tak někdo. Mnoho tuláků se zaměřuje na nenápadnost a klamání, zatímco jiní si tříbí dovednosti, které jim pomáhají v jeskynním prostředí, jako například šplhání, hledání a zneškodňování pastí či otevřání zámků.

Když dojde na boj, dávají tuláci přednost mazanosti před hrubou silou. Tulák raději provede jeden precizní úder, zasažený přesně tam, kde to cíli nejvíce ublíží, než aby protivníka udolal přívalem ran.

TVORBA TULÁKA

Jaký je tvůj vztah k zákonům? Máš kriminální minulost nebo přítomnost? Jsi na útěku před zákonem nebo před rozhněvaným šéfem zlodějského cechu? Nebo jsi opustil svůj cech, aby s vyhledával větší rizika a větší odměny? Pohání tě k dobrodružství chameťovost, nebo jiná tužba či ideál?

Co tě odlákalo od tvého předchozího života? Zvrtl se nějaký velký podvod nebo loupež, což tě přimělo přehodnotit svou kariéru? Možná jsi měl štěstí a úspěšná loupež ti dala peníze, které jsi potřeboval, aby ses zbavil býdy. Vyhaly tě z domu nakonec toulavé boty?

RYCHLÁ TVORBA

Pomocí následujících doporučení si můžeš udělat tuláka rychle. Zaprvé, tvá nejvyšší hodnota vlastnosti by měla být Obratnost. Pokud chceš vynikat v Pátrání, jako svou druhou nejvyšší vlastnost si zvol Inteligenci. Nebo si vyber Charisma, pokud chceš klást důraz na klamání a sociální interakci. Zadruhé si zvol zázemí zločince.

SCHOPNOSTI POVOLÁNÍ

Jako tulák získáš následující schopnosti povolání.

ŽIVOTY

Kostky životů: 1k8 za každou úroveň tuláka

Životy na 1. úrovni: 8 + oprava Odolnosti

Životy na vyšších úrovních: 1k8 (nebo 5) + oprava Odolnosti za každou úroveň tuláka po 1. úrovni

ZDATNOSTI

Zbroje: Lehké zbroje

Zbraně: Jednoduché zbraně, ruční kuše, dlouhý meč, rapír, krátký meč

Pomůcky: Zlodějské náčiní

Záchranné hody: Obratnost, Inteligence

Dovednosti: Zvol si čtyři z těchto: Akrobacie, Atletika, Čachry, Klamání, Nenápadnost, Pátrání, Přesvědčování, Umění, Vhled, Vnímání, Zastrašování

VYBAVENÍ

Kromě vybavení daného tvým zázemím začínáš i s následujícím vybavením:

- (a) rapír, nebo (b) krátký meč
- (a) krátký luk a toulec s 20 šípy, nebo (b) krátký meč
- (a) lupičský balíček, nebo (b) jeskyňářský balíček, nebo (c) průzkumnický balíček
- Kožená zbroj, dvě dýky a zlodějské náčiní

TABULKA TULÁKA

Úroveň	Zdatnostní bonus	Zákeřný útok	Schopnosti
1.	+2	1k6	Kvalifikace, Zákeřný útok, Zlodějská hantýrka
2.	+2	1k6	Mazaná akce
3.	+2	2k6	Tulácký archetyp
4.	+2	2k6	Zvýšení hodnot vlastností
5.	+3	3k6	Neuvěřitelné uhýbání
6.	+3	3k6	Kvalifikace

KVALIFIKACE

Na 1. úrovni si zvol buď dvě ze svých zdatností v dovednostech, nebo jednu ze svých zdatností v dovednostech a svou zdatnost se zlodějským náčiním. Tvůj zdatnostní bonus se zdvojnásobí pro jakékoli ověření vlastnosti, při kterém využiješ jednu z těchto zvolených zdatností.

Na 6. úrovni si můžeš zvolit další dvě ze svých zdatností (v dovednostech, nebo se zlodějským náčiním) a získat k nim tento prospěch.

ZÁKEŘNÝ ÚTOK

Od 1. úrovni víš, jak využít protivníkovy nepozornosti a udeřit zákeřně. Jednou za tah, pokud máš výhodu k hodu na útok, můžeš způsobit dodatečné zranění 1k6 jednomu tvorovi, kterého svým útokem zasáhneš. Útok musí být proveden vytříbenou zbraní nebo zbraní na dálku.

Výhodu k hodu na útok nepotřebuješ, pokud je do 1 sáhu od cíle jiný jeho nepřítel, který není neschopný, ale nesmíš mít k hodu na útok nevyhodu.

Když získáváš úrovně v tomto povolání, velikost dodatečného zranění se zvyšuje, jak ukazuje sloupec Zákeřný útok v Tabulce tuláka.

ZLODĚJSKÁ HANTÝRKA

Během svého tuláckého výcviku ses naučil zlodějskou hantýrku, tajnou směsici dialektu, žargonu a šifer, která ti umožňuje ukrýt zprávy do zdánlivě normálního rozhovoru. Takovým skrytým zprávám rozumí jen tvor, který zná zlodějskou hantýrku. Předat takovou skrytou zprávu trvá čtyřikrát déle, než ji říct otevřeně.

Navíc rozumíš určitým tajným signálům a symbolům používaným k předání krátkých, jednoduchých zpráv, například jestli je oblast nebezpečná nebo je to teritorium zlodějského cechu, jestli je poblíž dobrý lup, jestli jsou obyvatelé v dané oblasti naivkové, nebo jestli poskytnou bezpečné útočiště zlodějům na útěku.



MAZANÁ AKCE

Počínaje 2. úrovní, tvé rychlé uvažování a hbitost ti umožňují rychle se pohybovat a jednat. Každý svůj tah v boji můžeš provést bonusovou akci. Tato akce se dá použít jen pro Odpoutání se, Schování nebo Sprint.

TULÁCKÝ ARCHETYP

Na 3. úrovni si zvol archetyp, který budeš napodobovat při praktikování svých tuláckých schopností. Archetypy popsané na konci popisu povolání jsou Mystický šejdř a Zloděj. Více informací o tuláckých archetypech najdeš v *Příručce hráče*.

ZVÝŠENÍ HODNOT VLASTNOSTÍ

Když dosáhneš 4. úrovně, můžeš si zvýšit jednu hodnotu vlastnosti dle své volby o 2, nebo dvě hodnoty vlastnosti dle své volby o 1. Jako obvykle, touto schopností si nemůžeš zvýšit hodnotu vlastnosti nad 20.

NEUVĚŘITELNÉ UHÝBÁNÍ

Počínaje 5. úrovní, když tě zasáhne svým útokem útočník, kterého vidíš, můžeš použít svou reakci ke snížení zranění, které tímto útokem utrpíš, na polovinu.

TULÁCKÉ ARCHETYPY

Různí tuláci směřují své talenty různými směry, které odpovídají tuláckým archetypům.

MYSTICKÝ ŠEJDÍŘ

Některí tuláci vylepšují svou vypilovanou nenápadnost a hbitost magií. Učí se kouzla očarování a iluze. Tito tuláci zahrnují kapsáře a lupiče, ale také vtipálky, štváče a výrazné množství dobrodruhů.

SESÍLÁNÍ KOUZEL

Když postoupíš na 3. úroveň, získáš schopnost sesílat kouzla. Obecná pravidla pro sesílání kouzel jsou ve 4. kapitole. Svá kouzla Mystického šejdře se učíš ze seznamu kouzelnických kouzel (strana 19).

TABULKA SESÍLÁNÍ KOUZEL MYSTICKÉHO ŠEJDÍŘE

Úroveň tuláka	Známé triky	Známá kouzla	Pozice kouzel dle úrovně kouzla			
			1.	2.	3.	4.
3.	3	3	2	—	—	—
4.	3	4	3	—	—	—
5.	3	4	3	—	—	—
6.	3	4	3	—	—	—

Triky. Znáš tři triky: *mágovu ruku* a dva další triky dle své volby ze seznamu kouzelnických kouzel.

Pozice kouzel. Tabulka sesílání kouzel Mystického šejdře uvádí, kolik máš pozic kouzel k sesílání svých kouzel na 1. či vyšší úrovni. K sesílání jednoho z těchto kouzel musíš utratit pozici s úrovní daného kouzla nebo vyšší. Když si důkladně odpočineš, obnovíš si všechny utracené pozice kouzel.

Například, znáš-li kouzlo 1. úrovně *zmam osobu* a máš dostupnou jednu pozici 1. úrovně a jednu pozici 2. úrovně, můžeš seslat *zmam osobu* použitím libovolné z těchto pozic.

Známá kouzla 1. a vyšší úrovně. Znáš tři kouzelnická kouzla 1. úrovně dle své volby, z nichž dvě si musíš zvolit z iluzorních a očarovacích kouzel v seznamu kouzelnických kouzel.

Sloupec Známá kouzla v Tabulce sesílání kouzel Mystického šejdře udává, kdy se naučíš více kouzelnických kouzel 1. či vyšší úrovně. Každé z těchto kouzel, která si zvolíš, musí být iluzorní či očarovací kouzlo a musí mít úroveň, pro kterou máš pozici kouzla, jak ukazuje tabulka. Například, když dosáhneš 4. úrovně v tomto povolání, můžeš se naučit jedno nové kouzlo 1. úrovně.

Mimo to, když získáš úroveň v tomto povolání, můžeš si zvolit jedno z kouzelnických kouzel, která znáš, a nahradit ho libovolným jiným kouzlem ze seznamu kouzelnických kouzel. Nové kouzlo musí mít úroveň, pro kterou máš pozici kouzla, a musí to být iluzorní nebo očarovací kouzlo, pokud nenahrazuješ kouzlo z libovolné školy získané na 3. úrovni.

Sesílací vlastnost. Tvoje sesílací vlastnost pro tvá kouzelnická kouzla je Inteligence, protože se učíš svá kouzla pomocí studia a memorování. Kdykoliv kouzelnické kouzlo odkazuje na tvou sesílací vlastnost, použij svou Inteligenci. Mimo to použiješ svou opravu Inteligence, když stanovuješ SO záchranného hodu kouzelnického kouzla, jež jsi seslat, a když si házíš na útok kouzlem, jak je vysvětleno ve 4. kapitole.

ČACHROVÁNÍ MÁGOVOU RUKOU

Počínaje 3. úrovní, když sešleš *mágovu ruku*, můžeš přizračnou ruku zneviditelnit a navíc s ní vykonávat následující činnosti:

- Můžeš vložit jeden předmět, který ruka drží, do nádoby, kterou drží či nese někdo jiný.
- Můžeš vyndat předmět z nádoby, kterou drží či nese někdo jiný.
- Zlodějské náčiní můžeš používat z dálky k otevření zámků a zneškodnění pastí.

Jednu z těchto činností můžeš udělat, aniž by si tě tvor všiml, uspěješ-li v hodu na ověření Obratnosti (Čachrů) v konfliktu proti tvorově ověření Moudrosti (Vnímání).

Mimo to můžeš použít bonusovou akci danou Mazanou akcí k ovládání ruky.

ZLODĚJ

Své dovednosti piluješ v zlodějském umění. Lupiči, loupežníci, kapsáři a jiní kriminálníci obvykle následují tento archetyp, ale následují ho také tuláci, kteří na sebe pohlížejí spíše jako na profesionální hledače pokladů, průzkumníky dalek i jeskyní, nebo badatele.

LUPIČSTVÍ

Když si na 3. úrovni zvolíš tento archetyp, získáš schopnost šplhat rychleji než normálně; šplhání nadále nesnižuje tvou rychlosť na polovinu.

Navíc při skoku do dálky s rozbehem se vzdálenost, kterou dokážeš skočit, zvýší o počet stop rovný tvé opravě Obratnosti.

RYCHLÉ RUCE

Počínaje 3. úrovní můžeš použít bonusovou akci, kterou ti poskytuje Mazaná akce, k ověření Obratnosti (Čachry), použití zlodějského náčiní k zneškodnění pasti či otevření zámku, nebo akci Použít předmětu.

ZÁZEMÍ

Zázemí odhaluje, odkud pocházíš, jak ses stal dobrodruhem a jaké je tvoje místo ve světě. Zvol si jedno z následujících zázemí: akolyta, bavič, mudrc, voják, nebo zločinec. Potom si polož otázku, proč jsi své povolání opustil a dal se na život dobrodruha.

Zázemí obsahuje následující prvky:

Zdatnosti. Každé zázemí dá postavě zdatnost ve dvou dovednostech (viz strana 29). Většina zázemí navíc dává postavě zdatnost s jednou či několika pomůckami. Pomůcky a zdatnost s nimi jsou blíže popsány ve 3. kapitole. Pokud postava dostane stejnou zdatnost ze dvou různých zdrojů, může si místo toho vybrat jinou zdatnost stejného druhu (s pomůckou nebo v dovednosti).

Vybavení. Každé zázemí poskytuje balíček počátečního vybavení.

Schopnost. Tvé zázemí ti dává zvláštní schopnost sdílenou všemi jeho příslušníky.

Navržené charakteristiky. Zázemí obsahuje návrhy osobních charakteristik na základě tvého zázemí. Charakteristiky si můžeš vybrat, hodit kostkou a nechat rozhodnout náhodu, nebo se návrhy inspirovat a vymyslet si vlastní.

Některá zázemí ti dřívají možnost naučit se další jazyky.

AKOLYTA

Svůj život jsi strávil ve službách chrámu jistého boha nebo pantheonu bohů. Funguješ jako prostředník mezi svatou říší a smrtelným světem, vykonáváš posvátné obřady a předkládáš obětiny, abys zprostředkoval věřícím přítomnost božstva. Ne musíš být nutně klerik — vykonávání posvátných obřadů není to samé jako vedení božské moci.

Zvol si boha, pantheon bohů, nebo nějakoujinou vyšší sílu a domluv se s PJ na podrobnostech o povaze své náboženské služby. Byl jsi nižší ceremoniář v chrámu, od mládí vychovávaný, abys pomáhal kněžím při posvátných obřadech? Nebo jsi byl kněz, kterému se dostalo vnuknutí, že má svému bohu sloužit jinak než doposud?

Zdatnosti v dovednostech: Náboženství, Vhled

Jazyky: Libovolné dva

Vybavení: Svatý symbol (dar, který jsi obdržel při vstupu do kněžství), modlitební knížka nebo modlitební kolečko, 5 dávek kandidla, ornaty, obyčejné oblečení a váček s 15 zl

SCHOPNOST: ÚTOČIŠTĚ VĚRNÝCH

Jako akolyta vzbuzuješ respekt těch, kdo sdílejí tvoji víru a můžeš vykonávat náboženské obřady svého božstva. Ty a tví dobrodružní společníci můžete očekávat léčení a další péče zdarma v každém chrámu, svatyni nebo v jiné ustálené přítomnosti tvé víry, ačkoli všechny surovinové složky kouzel musíš poskytnout ty. Tví spoluvervící se ti složí na střídmy životní styl (ale jen tobě).

Můžeš mít také vazby na nějaký konkrétní chrám zasvěcený tvému božstvu nebo pantheonu a bydlet tam. Pokud jste se nerozešli ve zlém, tak to může být chrám, kde jsi dříve sloužil, nebo naopak chrám, kde jsi nalezl nový domov. Pokud jsi poblíž svého chrámu, můžeš poprosit kněží o pomoc, nebude-li to pro ně nebezpečné a nebude-li to proti učením chrámu.

NAVRŽENÉ CHARAKTERISTIKY

k8 Osobnostní rys

- 1 Zbožňuji konkrétního hrdinu své víry a neustále se odvolávám na jeho činy a příklad.
- 2 Dokážu najít kompromis i mezi nejzavilejšími nepřátele, snažím se je chápát a vždy najít smírné řešení.
- 3 V každé události a akci vidím znamení. Bohové se snaží s námi mluvit, my jen musíme naslouchat.
- 4 Nic mě nevytrhne z mého optimismu.
- 5 Když se to jen trochu hodí, tak cituji (nebo špatně cituji) svaté texty a přísloví.
- 6 Jsem tolerantní (nebo netolerantní) k ostatním výrám a ctím (nebo zatracuji) uctíváče jiných bohů.

k8 Osobnostní rys

- 7 V chrámu jsem si doprával dobré jídlo a pití a stýkal se s vybranou společností. Tvrdý život na cestách mi jde na nervy.
- 8 Strávil jsem v chrámu tak dlouhou dobu, že mám jen málo praktických zkušeností v jednání s obyvateli zvenčí.

k6 Ideál

- 1 **Tradice.** Staré tradice uctívání a obětování se musí zachovávat a dodržovat. (Zákonné)
- 2 **Milosrdenství.** Vždy se snažím pomáhat bližním v nouzi a nedbám na náklady. (Dobro)
- 3 **Změna.** Musíme bohům pomoci ve změnách, které chystají pro tento svět. (Chaotické)
- 4 **Moc.** Doufám, že jednoho dne se vyplhám na vrchol církevní hierarchie. (Zákonné)
- 5 **Víra.** Věřím, že mě mé božstvo povede. Když budu tvrdě pracovat, všechno bude v pořádku. (Zákonné)
- 6 **Úsilí.** Snažím se dokázat, že jsem hodně boží přízně a že mé činy jsou v souladu s jeho učením. (Jakékoli)

k6 Pouto

- 1 Snažím se najít dřívější ztracenou relikvii mé víry a položil bych za to život.
- 2 Jednou se pomstím prohnílým představitelům chrámu, kteří mě označili za kacíře.
- 3 Za svůj život vděčím knězi, který se mě ujal, když mě rodiče zemřeli.
- 4 Všechno dělám pro prostý lid.
- 5 Udělám cokoli, abych ochránil chrám, kde jsem sloužil.
- 6 Snažím se o záchrannu svatého textu, který mí nepřátele považují za kacířský a snaží se jej zničit.

k6 Vada

- 1 Mám vysoké nároky na ostatní, a na sebe ještě větší.
- 2 Vkládám příliš velkou důvěru ve své nadřízené v chrámu.
- 3 Moje zbožnost mě občas zaslepí a příliš snadno pak věřím těm, kdo se hlásí k mé víře.
- 4 Špatně se srovnávám se změnami.
- 5 Jsem podezíravý k cizincům a čekám od nich jen to nejhorší.
- 6 Jakmile si zvolím cíl, stanu se jím poselký a podřídím mu všechno ostatní ve svém životě.

BAVIČ

Před publikem slavíš úspěch. Víš, jak vzbudit jeho pozornost, jak ho pobavit a dokonce i inspirovat. Ať už používáš jakékoliv techniky, tvé umění je tvůj život.

Zdatnosti v dovednostech: Akrobacie, Umění

Zdatnost s pomůckami: Souprava pro přestrojování, jeden druh hudebního nástroje

Vybavení: Jeden hudební nástroj (dle tvé volby), pozornost od ctitele (psaníčko, pramen vlasů nebo cetka), kostým a váček s 15 zl

BAVIČOVY ROLE

Dobrý bavič je všestranný. Každé představení okoření různými rolemi. Zvol si jednu až tři role, nebo si hoď dle tabulky níže.

k10	Role	k10	Role
1	Akrobat	6	Polykač ohně
2	Básník	7	Tanečník
3	Herec	8	Vypravěč
4	Hudebník	9	Zpěvák
5	Kašpar	10	Žonglér

SCHOPNOST: NA ŽÁDOST PUBLIKA

Vždy najdeš místo, kde můžeš předvést své umění, obvykle v hostinci či krémě, ale možná i v cirkuse, divadle, nebo dokonce u šlechtického dvora. Na takovém místě obdržíš jídlo a nocleh zdarma, střídmé či pohodlné (podle kvality podniku), dokud budeš mít každý večer představení. Tvé umění ti navíc vydobude určitý místní věhlas. Když tě cizinci ve městě, kde jsi účinkoval, poznají, obvykle tě mají v oblibě.

NAVŘEZNÉ CHARAKTERISTIKY

k8	Osobnostní rys
1	Znám příběh vztahující se k téma každé situaci.
2	Kdykoliv přijdu na nové místo, sbírám místní drby a rozšíruji klepy.
3	Jsem beznadějný romantik, stále hledám „tu pravou“.
4	Nikdo se na mě či kolem mě nezlobí dlouho, protože dokážu zmírnit jakkoliv silné napětí.
5	Miluji dobré urážky, dokonce i když míří na mě.
6	Jsem rozmrzely, kdykoli nejsem středem pozornosti.
7	Nespokojím se s ničím horším než dokonalým.
8	Měním svou náladu či názor tak rychle, jako tóny své písničky.

k6	Ideál
1	Krása. Když účinkuju, dělám svět lepším než byl. (Dobro)
2	Tradice. Příběhy, legendy a písničky minulosti nesměj být nikdy zapomenuty, neboť nás učí, kdo jsme. (Zákonné)
3	Tvořivost. Svět potřebuje nové nápady a smělé činy. (Chaotické)
4	Chamativost. Dělám to jen pro peníze a slávu. (Zlo)
5	Obyvatelé. Rád se dívám na radost ve tvářích obyvatel, když účinkuju. Na ničem jiném nezáleží. (Neutrální)
6	Upřímnost. Umění by mělo odrážet duši; mělo by vycházet ze srdce a ukazovat, jakí skutečně jsme. (Jakékoli)

k6 Pouto

- 1 Můj nástroj je můj nejcennější majetek; připomíná mi někoho, koho miluji.
- 2 Někdo mi ukradl můj drahocenný nástroj. Jednoho dne ho získám zpět.
- 3 Chci být slavný, ať to stojí, co to stojí.
- 4 Zbožňuji hrdinu ze starých příběhů a porovnávám své činy s jeho.
- 5 Udělám cokoliv, abych měl navrch nad svým nenáviděným sokem.
- 6 Udělal bych cokoliv pro ostatní členy své staré divadelní společnosti.

k6 Vada

- 1 Udělám cokoliv, abych si vydobyl slávu a uznání.
- 2 Má slabost pro krásy.
- 3 Ostuda mi brání vrátit se domů. Zdá se, že ten problém mě pronásleduje všude.
- 4 Když jsem zasměšnil šlechtice, který chce stále mou hlavu. Byla to chyba, kterou budu nejspíš opakovat.
- 5 Těžko maskuji své skutečné pocity. Můj ostrý jazyk mě dostává do problémů.
- 6 Ať se snažím sebevíc, nedá se na mě spolehnout.

MUDRC

Roky jsi strávil studiem znalostí o multivesmíru. Pročítal jsi rukopisy, studoval jsi svitky a naslouchal jsi největším odborníkům na téma, která tě zaujala. Tvé snažení z tebe udělalo mistra tvého oboru.

Zdatnosti v dovednostech: Historie, Mystika

Jazyky: Libovolné dva

Vybavení: Láhev černého inkoustu, brk, nožík, dopis od zemního kolegy s otázkou, na kterou jsi dosud nebyl s to najít odpověď, obyčejné oblečení a váček s 10 zl

ZAMĚŘENÍ

K určení druhu svého vzdělání si hoď k8, nebo si vyber z možností v tabulce.

k10	Role	k10	Role
1	Alchymista	6	Písář
2	Astronom	7	Profesor
3	Badatel	8	Zavržený výzkumný pracovník
4	Knihovník	5	Kouzelníkův učeř

SCHOPNOST: BADATEL

Když se pokoušíš zjistit nebo si vzpomenout na nějakou informaci, tak i když ji sám neznáš, často víš, kde a od koho ji získat. Obvykle to bývá v knihovně, v rukopise, na univerzitě nebo od jiného učence či vzdělané osoby nebo bytosti. PJ může rozhodnout, že hledaná informace je vyloučena na téma nedosažitelném místě, nebo prostě nelze zjistit. Odhalení těch největších tajemství multivesmíru může vyžadovat dobrodružnou výpravu, nebo dokonce celé tažení.

NAVRŽENÉ CHARAKTERISTIKY

k8 Osobnostní rys

- 1 Používám mnohoslabičná slova, abych působil velmi učeně.
- 2 Přečetl jsem všechny knihy v největších světových knihovnách – nebo se tím alespoň rád chvástám.
- 3 Jsem zvyklý pomáhat méně talentovaným a trpělivě jim všechno vysvětluji.
- 4 Nic mě nepotěší tak, jako zajímavá záhada k rozlousknutí.
- 5 Před tím, než si vytvořím vlastní úsudek, jsem ochotný vyslechnout všechny argumenty.
- 6 Když ... mluvím ... s ... hlupáky ... mluvím ... pomalu ... a ... v ... porovnání ... se ... mnou ... jsou ... hlupáci ... skoro ... všichni.
- 7 Ve společenských situacích jsem naprosto, ale naprosto zouflalý.
- 8 Jsem přesvědčen, že se ostatní neustále snaží ukrást má tajemství.

k6 Ideál

- 1 **Vědomosti.** Cesta k moci a sebezdokonalování vede přes vědomosti. (Neutrální)
- 2 **Krása.** Co je krásné, ukazuje více než samo sebe. Ukaže nám, co je pravda. (Dobro)
- 3 **Rozum.** Emoce nesmí zastírat naše logické uvažování. (Zákonné)
- 4 **Bez omezení.** Nic by nemělo omezovat nekonečné možnosti, jež jsou obsaženy ve všem bytí. (Chaotické)
- 5 **Moc.** Vědomosti jsou cestou k moci a nadvládě. (Zlo)
- 6 **Sebezdokonalování.** Cílem života zasvěceného studiu je sebezdokonalování. (Jakékoli)

k6 Pouto

- 1 Mou povinností je chránit své žáky.
- 2 Mám prastarý text, který střeží strašlivé tajemství a který nesmí padnout do nesprávných rukou.
- 3 Snažím se o zachování knihovny, univerzity, archivu nebo kláštera.
- 4 Mým životním dílem je série spisů na určité téma.
- 5 Celý život hledám odpověď na jistou otázku.
- 6 Zaprodal jsem svou duši za vědomosti. Doufám, že se mi podaří velké skutky a získám ji zpět.

k6 Vada

- 1 Snadno se dám zlákat příslibem nového poznání.
- 2 Většina jedinců při pohledu na démona s kříkem uteče. Já se zastavím a začnu si dělat poznámky o jeho anatomii.
- 3 Rozluštění prastaré záhady stojí za cenu zkázy civilizace.
- 4 Přehlížím jednoduchá řešení ve prospěch těch složitých.
- 5 Mluvím rychleji než myslím a neustále neúmyslně urážím ostatní.
- 6 I kdyby na tom záležel můj život, nebo život někoho jiného, tak neudržím tajemství.

VOJÁK

Válka byla po dlouhá léta tvým životem. Možná jsi byl součástí stálé armády, žoldnéřské skupiny, nebo vesnické domobrany.

Zdatnosti v dovednostech: Atletika, Zastrašování

Zdatnost s pomůckami: Jeden druh herní soupravy, dopravní prostředky (vozidla)

Vybavení: Odznak tvé vojenské hodnosti, trofej od poraženého nepřitele (dýka, zlomená čepel nebo část zástavy), sada kostěných kostek či balíček karet, obyčejné oblečení a váček s 10 zl

ZAMĚŘENÍ

Když jsi působil v armádě, měl jsi ve své jednotce určitou roli. Buď si vyber z tabulky, nebo hod kostkou a urči svou roli náhodně:

k8	Zaměření	k8	Zaměření
1	Důstojník	6	Zdravotník
2	Jízda	7	Zvěd
3	Pěchota	8	Ostatní personál (kuchař, kovář, a tak podobně)
4	Vlajkonoš	5	Zásobovací důstojník

SCHOPNOST: VOJENSKÁ HODNOST

Ze své vojenské kariéry máš vojenskou hodnost. Vojáci patřící k tvé bývalé organizaci stále uznávají tvou autoritu a vliv a pokud mají nižší hodnost, tak tě poslechnou. Můžeš zmínit svou hodnost, když se snažíš ovlivnit ostatní vojáky, nebo můžeš požádat o běžné zásoby či koně pro dočasné použití. Také získáš přístup do tábory a tvrzí armád, které uznávají tvou hodnost.

NAVRŽENÉ CHARAKTERISTIKY

k8 Osobnostní rys

- 1 Vždy jsem zdvořilý a uctivý.
- 2 Pronásledují mě vzpomínky na válku. Nedokážu ty násilné výjevy dostat z hlavy.
- 3 Ztratil jsem až příliš mnoho přátel a jen pomalu si dělám nové.
- 4 Mám z armády spoustu inspirujících a poučných historií, které se hodí takřka v každém boji.
- 5 Můj pohled dokáže zastrašit i pekelného psa.
- 6 Užívám si svou sílu a rád si ji dokazují.
- 7 Mám hrubý smysl pro humor.
- 8 Problémům se stavím čelem. Jednoduchá, přímá řešení jsou nejlepší cestou k úspěchu.

k6 Ideál

- 1 **Vyšší dobro.** Naším údělem je položit životy při obraně druhých. (Dobro)
- 2 **Zodpovědnost.** Dělám, co musím a poslouchám jen autoritu. (Zákonné)
- 3 **Nezávislost.** Když obyvatelé slepě následují příkazy, kráčejí vstříc tyranii. (Chaotické)
- 4 **Síla.** Silnější vždycky zvítězí, ve válce i v životě. (Zlo)
- 5 **Žij a nech žít.** Ideály nestojí za to, aby se pro ně umíralo nebo šlo do války. (Neutrální)
- 6 **Národ.** Mé město, národ či obyvatelé je to jediné, na čem záleží. (Jakékoli)

k6 Pouto

- 1 I teď bych položil život za osoby, se kterými jsem sloužil.
- 2 Kdosi mi kdysi zachránil život na bojišti. Dodnes bych nikdy nenechal přítele napospas smrti.
- 3 Má čest je můj život.
- 4 Nikdy nezapomenu krutou porážku, kterou jsme utrpěli, ani nepřitele, který nám ji uštědřil.
- 5 Ti, kdo bojují po mému boku, jsou hodni toho, abych za ně položil život.
- 6 Bojuji za ty, co nemohou bojovat sami za sebe.

k6 Vada

- 1 Hrozivý nepřítel, kterému jsme čelili, mě dotedl děsí.
- 2 Mám jen málo úcty k těm, kdo nejsou osvědčení válečníci.
- 3 Udělal jsem hroznou chybu, která stála spoustu životů – a udělal bych cokoli, aby to zůstalo tajemstvím.
- 4 Má nenávist k mým nepřátelům je slepá a iracionální.
- 5 Poslouchám zákon, i kdyby působil utrpení.
- 6 Raději bych snědl svou zbroj, než uznal chybu.

ZLOČINEC

Jsi protřelý kriminálník a recidivist. Spoustu času jsi strávil mezi ostatními zločinci a stále máš ve zločineckém podsvětí známosti. Oproti většině obyvatel máš mnohem blíže ke světu vražd, krádeží a násilí, který proniká do slabin civilizace a dotedl jsi naživu jen díky svému opovrhování zákony a pravidly civilizované společnosti.

Zdatnosti v dovednostech: Klamání, Nenápadnost

Zdatnost s pomůckami: Jeden druh herní soupravy, zlodějské náčiní

Vybavení: Pácidlo, tmavé obyčejné oblečení s kapucí a váček s 15 zl

ZLOČINNÉ ZAMĚŘENÍ

Existuje mnoho různých zločinců a ve zlodějských ceších a podobných organizacích mají jednotliví členové různé zaměření. I zločinci, kteří operují mimo tyto skupiny, se často silně zaměřují na určité druhy zločinů. Vyber si, jakou roli jsi hrál ve své kriminální minulosti, nebo si hoď podle níže uvedené tabulky.

k8 Zaměření

- 1 Bandita
- 2 Kapsář
- 3 Nájemný vrah
- 4 Lupič

k8 Zaměření

- 5 Pašerák
- 6 Překupník
- 7 Vyděrač
- 8 Vymahač

SCHOPNOST: KONTAKT V PODSVĚTÍ

Znáš spolehlivý a důvěryhodný kontakt, který jedná jako tvá spojka se sítí ostatních zločinců. Víš, jak si s ním předávat zprávy, dokonce i na velké vzdálenosti. Znáš místní poslíčky, protřelé vůdce karavan a pochybné námořníky, kteří mohou tvé zprávy doručit.

NAVRŽENÉ CHARAKTERISTIKY

k8 Osobnostní rys

- 1 Vždycky mám připravený záložní plán pro případ, že se něco zvrne.
- 2 V každé situaci si zachovávám chladnou hlavu. Nikdy nezvyšuji hlas, ani se nenechávám ovládat emocemi.
- 3 Vždycky, když přijdu někam poprvé, si hned vyhlídnu všechny cenné předměty, či místa, kde by mohly být skryty.
- 4 Snažím se s novými osobami spíše navazovat přátelství, než si z nich udělat nepřátele.
- 5 Moje důvěra se získává hodně pomalu. Ti největší poctivci mají obvykle nejčernější tajemství.
- 6 Riziko mě nezajímá. Nikdy mi neříkejte, jaké jsou vyhlídky.
- 7 Nejlepší způsob, jak mě přesvědčit, abych něco udělal, je říct mi, že to nemohu udělat.
- 8 Prudce vystartuji při sebemenší urážce.

k6 Ideál

- 1 **Čest.** Neokrádám ostatní kolegy. (Zákonné)
- 2 **Svoboda.** Řetězy jsou od toho, aby byly roztrženy, stejně jako ti, kdo je vykovali. (Chaotické)
- 3 **Milosrdenství.** Beru bohatým, abych mohl pomáhat chudým. (Dobro)
- 4 **Chamtvost.** Udělám cokoli, abych se stal bohatým. (Zlo)
- 5 **Osoby.** Jsem věrný svým přátelům, ne ideálům. (Ne-utravní)
- 6 **Vykoupení.** V každém je kousek dobra. (Dobro)

k6 Pouto

- 1 Snažím se splatit svůj starý dluh velkorysému dobrému.
- 2 Moje pochybně nabýté zisky jdou na uživení mé rodiny.
- 3 Někdo mi vzal něco důležitého a já to hodlám uloupit zpět.
- 4 Stanu se největším zlodějem, jaký kdy žil.
- 5 Spáchal jsem strašlivý zločin a doufám, že jej mohu odčinit.
- 6 Někdo, koho jsem miloval, zemřel kvůli mé chybě. To už se nikdy nestane.

k6 Vada

- 1 Když vidím něco cenného, nemohu myslit na nic jiného, než jak to ukrást.
- 2 Když si mám vybrat mezi penězi a přáteli, obvykle dávám přednost penězům.
- 3 Máme-li plán, tak ho zapomenu. A když ho nezapomenu, tak ho budu ignorovat.
- 4 Každý na mě pozná, když se snažím lhát.
- 5 Když jde do tuhého, stáhnu ocas a uteču.
- 6 Někdo nevinný pyká ve vězení za zločin, který jsem spáchal já. Mně to nevadí.



KAPITOLA 2: HRANÍ HRY

V TÉTO KAPITOLE NAJDEŠ HLAVNÍ PRAVIDLA, KTERÁ potřebuješ ke hře. Jejich základem je šestice vlastností, ať už jsi na průzkumu, na vyjednávání, nebo v boji. Dozvě se tu o třech hlavních způsobech, kterými své vlastnosti využíváš: o záchranných hodech, ověření vlastností a hodech na útok, které mohou být dále ovlivněny výhodou či nevýhodou. V této kapitole oslovujeme „tebe“ jako postavu ovládanou hráčem či Pánem jeskyně.

VÝHODA A NEVÝHODA

Někdy ti zvláštní schopnost nebo kouzlo říká, že máš k ověření vlastnosti, záchrannému hodu nebo hodu na útok výhodu nebo nevýhodu. Když se to stane, hodíš při provádění hodu druhou k20. Máš-li výhodu, použiješ vyšší z obou hodů, a máš-li nevýhodu, použiješ nižší z obou hodů. Například, pokud máš nevýhodu a hodíš 17 a 5, použiješ 5. Pokud máš místo toho výhodu a hodíš stejná čísla, použiješ 17.

Je-li hod ovlivněn několika situacemi, z nichž všechny poskytují výhodu, nebo všechny způsobují nevýhodu, neházej víc než jednu dodatečnou k20. Pokud například dvě příhodné situace poskytují výhodu, přesto hodíš jen jednu dodatečnou k20.

Pokud okolnosti způsobují k hodu současně výhodu i nevýhodu, bere se za to, že nemáš žádnou z nich a hodíš si pouze jednou k20. To platí, i pokud několik okolností způsobuje nevýhodu a jen jedna poskytuje výhodu, nebo naopak. V takových situacích nemáš výhodu ani nevýhodu.

Když máš výhodu nebo nevýhodu a něco ve hře, například hobitův rys Štěstí, ti umožňuje hodit si znova k20, můžeš zopakovat hod pouze jedné kostky. Sám si zvol které. Například, pokud má hobit výhodu k ověření vlastnosti a hodí 1 a 13, může použít svůj rys Štěstí k zopakování hodu s kostkou, na které padlo 1.

Výhodu nebo nevýhodu obvykle získáš použitím zvláštní schopnosti, akce nebo kouzla. PJ také může rozhodnout, že okolnosti ovlivňují hod jedním nebo druhým směrem, a udělit výhodu, nebo nevýhodu.

ZÁCHRANNÉ HODY

Záchranný hod — zvaný také záchrana — představuje pokus o odolání kouzlu, pasti, jedu, nemoci a podobným hrozbám. Ty sám obvykle nerozhoduješ, že si hodíš záchranný hod; jsi k němu donucen, protože tvé postavě nebo nestvůrce hrozí tíjma.

Když si máš hodit záchranný hod, hoď k20 a přičti příslušnou opravu vlastnosti. Například při záchranném hodu na Obratnost použiješ svou opravu Obratnosti.

Záchranný hod lze opravit o situační bonus či postih a může být ovlivněn výhodou či nevýhodou, dle úvahy PJ.

Každé povolání dává zdatnost k minimálně dvěma záchranným hodům. Například kouzelník je zdatný v záchranných hodech na Inteligenci a Moudrost. Zdatnost v záchranném hodu, podobně jako zdatnost v dovednosti, ti umožňuje přičíst k záchranným hodům s použitím dané vlastnosti zdatnostní bonus.

Stupeň obtížnosti pro záchranný hod je dán účinkem, který ho vyvolá. Například SO pro záchranný hod způsobený kouzlem je dán sesilatelovou schopností seslání kouzel a jeho zdatnostním bonusem.

Výsledek úspěšného nebo neúspěšného záchranného hodu je obvykle popsán v účinku, který záchrana vyvolal. Úspěšná záchrana obvykle znamená, že účinek nezpůsobí tvorovi žádné zranění, nebo jen snížené zranění.

OVĚŘENÍ VLASTNOSTÍ

Ověření vlastnosti testuje tvůj vrozený talent a trénink při snaze překonat překážku. PJ žádá o hod na ověření vlastnosti, kdykoli se pokouší o akci (jinou než útok), která má šanci na neúspěch. Když je výsledek nejistý, rozhodnou o něm kostky.

Pro každé ověření vlastnosti PJ rozhodne, která z šesti vlastností se k dané činnosti nejlépe hodí, a o obtížnosti, představovanou Stupněm obtížnosti. Čím je činnost obtížnější, tím vyšší je její SO. Tabulka typických Stupňů obtížnosti udává nejběžnější SO.

TABULKA TYPICKÝCH STUPŇŮ OBTÍŽNOSTI

Obtížnost činnosti	SO	Obtížnost činnosti	SO
Velmi snadná	5	Obtížná	20
Snadná	10	Velmi obtížná	25
Středně obtížná	15	Téměř nemožná	30

Ověření vlastnosti provedeš tak, že si hodíš k20 a přičteš příslušnou opravu vlastnosti. Stejně jako u jiných hodů k20 započítej bonusy a postupy a výsledek porovnej se SO. Pokud je výsledek větší nebo rovný SO, ověření vlastnosti je úspěšné – danou překážku překonáš. V opačném případě je to neúspěch, což znamená, že neudělal žádný pokrok ke svému cíli, nebo že dojde ke zhoršení situace, které určí PJ.

KONFLIKTY

Někdy jdou úsilí přímo proti sobě. To může nastat, když se několik tvorů snaží udělat stejnou věc a uspět může jen jeden, například když se snaží popadnout magický prsten, který spadl na zem. Tato situace také nastane, když se jeden z nich snaží zabránit druhému ve splnění cíle — například, když se nestvůra snaží silou otevřít dveře, které drží zavřené. V situacích, jako jsou tyto, se výsledek určí zvláštní formou ověření vlastnosti, zvanou konflikt.

Oba účastníci konfliktu si hodí na ověření vlastnosti související s jejich úsilím. Započítají si všechny příslušné bonusy a postupy, ale místo aby výsledek porovnali se SO, porovnají si navzájem výsledky svých dvou ověření. Účastník s vyšším výsledkem ověření vlastnosti konflikt vyhrává. Jeden z vás buď ve své akci uspěje, nebo zabrání uspět tomu druhému.

Pokud je výsledkem konfliktu remíza, zůstane situace stejná jako před konfliktem. To může způsobit, že jeden tvor vyhraje konflikt právě proto, že se snažil zabránit změně situace. Pokud nastane remíza mezi dvěma tvory v konfliktu o to, kdo zvedne prsten ze země, nesebere ho žádný z nich. V konfliktu mezi nestvůrou snažící se otevřít dveře a dobrodruhem snažícím se udržet dveře zavřené remíza znamená, že dveře zůstanou zavřené.

DOVEDNOSTI

Každá vlastnost pokrývá širokou škálu schopností, včetně dovedností, ve kterých může být postava nebo nestvůra zdatná. Dovednost představuje zvláštní skupinu činností v rámci vlastnosti a konkrétní zdatnost v dovednosti projevuje zaměření na danou činnost. (Počáteční zdatnosti postavy v dovednostech se určují při vytváření postavy, zdatnosti nestvůry v dovednostech se vyskytují v bloku statistik nestvůry.)

Například, ověření Obratnosti může odrážet pokus postavy zvládnout akrobatický trik, nepozorovaně sebrat drobný předmět, nebo zůstat schovaný. Každý z těchto aspektů Obratnosti má přiřazenou dovednost: Akrobaci, Čachry a Nenápadnost, v tomto pořadí. Takže postava, která je zdatná v dovednosti

Nenápadnost, je mimořádně dobrá v ověřeních Obratnosti souvisejících s tichým pohybem a schováváním.

V následujícím seznamu jsou dovednosti, které se vážou k příslušné vlastnosti. (S Odolností nesouvisejí žádné dovednosti.) V popisu každé vlastnosti v pozdějších částech této kapitoly najdeš příklady, jak použít dovednost spojenou s danou vlastností.

Vlastnost	Dovednost
Síla	Atletika
Obratnost	Akrobacie Čachry Nenápadnost
Inteligence	Historie Mystika Náboženství Pátrání Příroda
Moudrost	Lékařství Ovládání zvířat Přežití Vhled Vnímání
Charisma	Klamání Přesvědčování Umění Zastrášování

Někdy může PJ požádat o ověření vlastnosti pomocí určité dovednosti. Například: „Hoď si na ověření Moudrosti (Vnímání).“ Jindy se hráč může zeptat Pána jeskyně, jestli si k ověření vlastnosti může započítat zdatnost v určité dovednosti. Zdatnost v dovednosti v obou případech znamená, že si můžeš přičíst svůj zdatnostní bonus k ověření vlastnosti, které zahrnuje danou dovednost. Bez zdatnosti v dané dovednosti si prostě hodíš na normální ověření vlastnosti.

Například, pokusíš-li se vyplhat nebezpečný útes, Pán jeskyně tě může požádat o ověření Síly (Atletika). Jsi-li zdatný v Atletice, přičeš si svůj zdatnostní bonus k ověření Síly. Pokud tuto zdatnost postrádáš, hodíš si na ověření Síly a zdatnostní bonus si nepřičeš.

SPOLUPRÁCE

Občas se při pokusu o určitou činnost spojí dvě nebo více postav. Ten, kdo vede společné úsilí, si může hodit na ověření vlastnosti s výhodou, což odráží pomoc ostatních. V boji to vyžaduje akci Pomoc (viz strana 35).

Pomoc můžeš poskytnout jen s takovou činností, o kterou se můžeš sám pokusit. Například otvírání zámku vyžaduje zdatnost se zlodějským náčiním, takže když s ním nejsi zdatný, nemůžeš s touto činností pomoci někomu jinému. Navíc můžeš pomoci jen tehdy, když je spolupráce dvou nebo více jednotlivců skutečně produktivní. U některých činností, například navlékání jehly, nemá pomoc žádný účinek.

OVĚŘENÍ SÍLY

Tvoje Síla představuje tělesnou výkonnost, atletický trénink a do jaké míry umíš vynaložit hrubou fyzickou sílu. Ověření Síly můžeš použít v situacích, kdy se snažíš něco zvedat, tlačit, táhnout, nebo rozbitjet. Zdatnost v některých takových situacích odráží dovednost Atletika.

Atletika. Tvé ověření Síly (Atletika) pokrývá obtížné situace, se kterými se střetneš během šplhání, skákání nebo plavání. Například:

- Pokoušíš se skočit neobvykle daleko či vysoko.
- Pokoušíš se vyšplhat po strmé nebo kluzké stěně, vyhýbat se nástrahám, když zlézás zeď, nebo se snažíš něčeho přidržovat, zatímco se tě někdo pokouší shodit.
- Usilovně se snažíš plavat či šlapat vodu ve zrádných proudech, rozbouřených vlnách nebo hustých mořských řasách. Nebo se tě nějaký tvor snaží tlačit či stáhnout pod vodu, zatímco plaveš.

ZVEDÁNÍ A NOŠENÍ

Tvá hodnota Síly určuje, kolik váhy dokážeš unést. Následující pojmy určují, kolik toho můžeš zvedat nebo nosit.

Nosnost. Tvá nosnost je tvá hodnota Síly krát 15. To je váha (v librách), kterou dokážeš unést, a je tak velká, že se o ni většina postav nemusí obvykle starat.

Tlačení, vlečení nebo zvedání. Můžeš odtlačit, odvléct nebo nadzvednout váhu v librách o velikosti až třicetinásobku tvé hodnoty Síly, respektive dvojnásobku své nosnosti. Při tlačení nebo vlečení váhy, která přesahuje tvou nosnost, klesne tvá rychlosť na 1 sáh.

Velikost a Síla. Větší tvorové unesou větší váhu, zatímco Drobní tvorové unesou menší. Za každou třídu velikosti nad Střední zdrojnatost tvorovu nosnost a množství, které zvládne tlačit, vléct nebo zvedat. Pro Drobného tvora zmenší tyto váhy na polovinu.

OVĚŘENÍ OBRATNOSTI

Obratnost představuje hbitost, reflexy a rovnováhu. Ověření Obratnosti může modelovat pokus o hbitý, rychlý či tichý pohyb, nebo snahu udržet rovnováhu. Pro některé druhy ověření Obratnosti se dají použít dovednosti Akrobacie, Čachry a Nenápadnost.

Akrobacie. Tvé ověření Obratnosti (Akrobacie) pokrývá tvou snahu udržet rovnováhu, například když se pokoušíš přeběhnout po kluzkém ledu, přejít po úzké římse, nebo zůstat na nohou na houpající se palubě lodi. PJ tě také může požádat o ověření Obratnosti (Akrobacie), když předvádíš akrobatické kousky, včetně kotoulů, přemetu a salt.

Čachry. Když se pokoušíš využít své rychlé prsty k nějaké lsti, například vsunout něco do kapsy cizí osobě, nebo u sebe ukrýt předmět, hodíš si na ověření Obratnosti (Čachry). PJ tě také může požádat o ověření Obratnosti (Čachry), když je potřeba určit, jestli se ti podaří vytáhnout něco z cizího měsce nebo kapsy.

Nenápadnost. Když se snažíš schovat nepřátelům, proklouznout kolem stráží, bez povšimnutí se vytratit, nebo se k někomu připlížit, aniž by tě spatřil nebo zaslechl, hoď si na ověření Obratnosti (Nenápadnost).

OVĚŘENÍ ODOLNOSTI

Odolnost představuje zdraví, vitalitu a životní sílu. Ověření Odolnosti jsou neobvyklá a nevážou se k nim žádné dovednosti, protože houževnatost, kterou tato vlastnost představuje, je vesměs spíš pasivní, než abys musel zapojit své úsilí. Ověření Odolnosti však může modelovat tvůj pokus o překonání obvyklých limitů.

OVĚŘENÍ INTELIGENCE

Inteligence je měřítkem mentální bystrosti, přesnosti vzpomínek a schopnosti uvažovat. Ověření Inteligence se dostává do hry, když se snažíš spolehnout na logiku, vzdělání, paměť nebo deduktivní uvažování. Pro některé druhy ověření Inteligence se dají použít dovednosti Historie, Mystika, Náboženství, Pátrání a Příroda.

Historie. Tvé ověření Inteligence (Historie) znázorňuje tvou schopnost vybavit si znalost o historických událostech, legendárních osobách, pradávných královstvích, sporech v minulosti, nedávných válkách nebo ztracených civilizacích.

SCHOVÁNÍ SE

Než se pokusíš schovat, PJ určí, zda jsou okolnosti pro schování vůbec vhodné. Pokud ano, hoď si na ověření Obratnosti (Nenápadnost). Tento výsledek tvého ověření zůstane, dokud nejsi objeven nebo se nepřestaneš skrývat, a porovná se v konfliktu proti ověření Moudrosti (Vnímání) každého tvora, který se tě aktivně pokusí hledat.

Nemůžeš se schovat tvorovi, který tě jasně vidí, a pokud způsobí hluk (například vykřikneš varování nebo převrhneš vázu), prozradíš svou pozici. Neviditelného tvora nejde vidět, takže se může pokusit schovat kdykoliv. Někdy ale lze pozorovat stopy jeho průchodu, a aby zůstal nenápadný, musí zůstat potichu.

V boji se má většina tvorů na pozoru před známkami nebezpečí všude okolo, takže když vystoupíš ze své skrýše a přijedeš k tvorovi, obvykle tě vidí. Ale za určitých okolností ti může Pán jeskyně dovolit zůstat schovaný, když přijedeš k tvorovi, který je něčím zaujatý, a získat výhodu k hodu na útok, než tě spatří.

Pasivní Vnímání. Když se schováš, je šance, že si tě někdo všimne, i když tě aktivně nehledá. Při posuzování, jestli si tě takový tvor všiml, PJ porovná tvé ověření Obratnosti (Nenápadnost) s tvorovou hodnotou pasivní Moudrosti (Vnímání), která se rovná $10 + \text{tvorova oprava Moudrosti} + \text{další připadné bonusy či postupy}$. Má-li tvor výhodu, přičte si 5. Při nevýhodě si 5 odečte.

Například, má-li postava na 1. úrovni (se zdatnostním bonusem +2) Moudrost 15 (oprava +2) a zdatnost ve Vnímání, má pasivní Moudrost (Vnímání) 14.

Co vidíš? Jedním z hlavních faktorů při rozhodování, jestli můžeš najít schovaného tvora nebo předmět, je, jak dobře vidíš v oblasti, která může být slabě nebo hustě zahalená, jak je vysvětleno na straně 32.



Mystika. Tvé ověření Inteligence (Mystika) znázorňuje tvou schopnost vybavit si znalost o kouzlech, kouzelných předmětech, magických symbolech, magických tradicích, sférách existence nebo obyvatelích těchto sfér.

Náboženství. Tvé ověření Inteligence (Náboženství) znázorňuje tvou schopnost vybavit si znalost o božstvech, obřadech a modlitbách, náboženských hierarchiích, svatých symbolech nebo praktikách tajných kultů.

Pátrání. Když se rozhlížíš, jestli nepostrehneš nějaká vdítka, na základě kterých chceš něco odvordin, hodíš si na ověření Inteligence (Pátrání). Můžeš odvodit místo, kde je nejspíš ukryt hledaný předmět, ze vzhledu zranění rozeznat, jaký druh zbraně ho způsobil, nebo určit místo v chodbě, kde je největší pravděpodobnost zřícení. Prohlížení prastarých svitků při hledání skryté informace může také znamenat hod na ověření Inteligence (Pátrání).

Příroda. Tvé ověření Inteligence (Příroda) znázorňuje tvou schopnost vybavit si znalost o terénu, rostlinách a zvířatech, počasí nebo přírodních cyklech.

OVĚŘENÍ MOUDROSTI

Moudrost odráží, jak chápeš svět okolo sebe, a představuje vnímavost a intuici. Ověření Moudrosti může odrážet čtení řeči těla, pochopení cizích pocitů, všimnutí si věcí v prostředí, nebo postarání se o zraněnou osobu. Pro některé druhy ověření Moudrosti se dají použít dovednosti Lékařství, Ovládání zvířat, Přežití, Vhled a Vnímání.

Lékařství. Ověření Moudrosti (Lékařství) ti umožňuje pokusit se o stabilizaci umírajícího společníka nebo rozpoznání nemoci.

Ovládání zvířat. Když se snažíš utišit domestikované zvíře, ať už zamezit svému koni, aby se splašil, nebo vycítit záměry zvířete, PJ tě může požádat o hod na ověření Moudrosti (Ovládání zvířat). Když se pokoušíš o riskantní manévr se svým jezdeckým zvířetem, hodíš si také na ověření Moudrosti (Ovládání zvířat), zdali ho zvládneš ukočírovat.

Přežití. PJ tě může požádat o hod na ověření Moudrosti (Přežití), když chceš sledovat stopy, lovit zvěř, bezpečné provest družinu zmrzlými pustinami, rozpoznat stopy poblíž žijícího sovodvěda, předpovědět počasí, nebo se vyhnout tekutému písku a jiným přirodním nástrahám.

Vhled. Tvoje ověření Moudrosti (Vhled) rozhoduje o tom, jestli dokážeš určit skutečné záměry jiného tvora, například když se snažíš odhalit lež nebo předpovědět, co se někdo jiný v další chvíli chystá udělat. To zahrnuje vnímání řeči těla, vzorců řeči a změn chování.

Vnímání. Ověření Moudrosti (Vnímání) ti umožňuje postrehnout, zaslechnout či jinak odhalit něčí či nějakou přítomnost. Je měřítkem tvé obecné ostražitosti vůči okolí a bystroci tvých smyslů. Například se můžeš pokusit vyslechnout rozhovor za zavřenými dveřmi, tajně poslouchat pod otevřeným oknem, nebo zaslechnout tvory, kteří se k tobě nenápadně přibližují v lese. Nebo se můžeš pokusit postrehnout věci, které jsou zahalené či se dají snadno minout, například ležící orky vyckávající na cestě před tebou na přepadení ze zálohy, lupoče schovávající se ve stínech uličky, nebo svítivé svíčky pod zavřenými tajnými dveřmi.

OVĚŘENÍ CHARISMATU

Charisma znázorňuje tvou schopnost efektivně jednat s ostatními. Zahrnuje například sebedůvěru a výmluvnost. Ověření Charismatu může vystat v situaci, kdy se snažíš ovlivnit nebo pobavit ostatní, udělat dojem či říct přesvědčivou lež, nebo vybruslit z ozechavé společenské situace.

HLEDÁNÍ UKRYTÉHO PŘEDMĚTU

Když tvá postava hledá ukrytý předmět, například tajné dveře, PJ tě obvykle požádá o ověření Moudrosti (Vnímání). Takové ověření lze použít k objevení podrobností nebo jiných informací a vodítek, které bys jinak přehlédl.

Ve většině případů musíš popsat, kde hledáš, aby PJ určil tvou šanci na úspěch. Například klíč je ukrytý pod složeným oblečením v horní zásuvce komody. Řekneš-li Pánovi jeskyně, že obcházíš místo a rozhlížíš se po zdech a nábytku, nemáš žádnou šanci na nalezení klíče, bez ohledu na výsledek tvého ověření Moudrosti (Vnímání). Abys měl nějakou šanci na úspěch, musel bys upřesnit, že otvíráš zásuvky a hledáš v komodě.

Pro některé druhy ověření Charismatu se dají použít dovednosti Klamání, Přesvědčování, Umění a Zastrášování.

Klamání. Tvoje ověření Charismatu (Klamání) rozhoduje o tom, jestli dokážeš přesvědčivě skrýt pravdu, slovně či pomocí svých činů. Toto klamání může zahrnovat cokoliv od uvádění ostatních v omyl pomocí dvojsmyslů až po vyložené lži. Typické situace zahrnují pokus o namluvení lži strážnému, ošízení obchodníka, vydělaní peněz pomocí hazardu, vydávání se v přestrojení za někoho jiného, nebo zahování kamenné tváře při vyslovení nestydaté lži.

Přesvědčování. Když se snažíš ovlivnit jednotlivce či skupinu svým taktem, společenským chováním nebo dobrosrdečností, PJ tě může požádat o hod na ověření Charismatu (Přesvědčování). Přesvědčování použiješ obvykle tehdy, kdy jednáš v dobré vře, k podpoře přátelství, k vyjádření upřímných žádostí, nebo při projevu správné etikety. Příklady přesvědčování ostatních zahrnují přesvědčování komorníka, aby tě vpustil ke králi, vyjednávání o míru mezi válčícími kmény, nebo podněcování hloučku měštanů.

Umění. Tvoje ověření Charismatu (Umění) rozhoduje o tom, jak dobře dokážeš potěšit publikum svým hudebním, tanecním, hereckým, vypravěckým či nějakým jiným druhem zábavného vystoupení.

Zastrášování. Když se snažíš někoho ovlivnit pomocí otevřených hrozeb, nepřátelského chování nebo fyzického násilí, PJ tě může požádat o hod na ověření Charismatu (Zastrášování). Příklady zahrnují vytískávání informací z vězně, přesvědčování pouličních hrdlořezů, aby si dali voraz, nebo přesvědčování jízlivého vezíra k přehodnocení svého rozhodnutí pomocí střepu z rozbité láhve.

PROSTŘEDÍ

Výpravy za dobrodružstvím ve své podstatě zahrnují putování na místa, která jsou tmavá, nebezpečná a plná tajemství, jež je třeba objevit. Pravidla v této části pokrývají některé z nejvýznamnějších způsobů, jak dobrodruzi na takových místech interagují s prostředím. Pravidla pro méně obvyklé situace jsou k nalezení v *Průvodci Pána jeskyně*.

CESTOVÁNÍ

Během svých dobrodružství se můžete vydat přes rozlehlá místa a strávit na cestách celé dny. PJ může váš přesun shrnout, aniž by počítal přesné vzdálenosti nebo čas cestování: „Sli jste lesem a vstup do jeskyně jste našli třetího dne pozdě navečer.“ Běžná družina ujde asi 24 mil za jeden den.

ZVLÁŠTNÍ DRUHY POHYBU

Pohyb nebezpečnými jeskyněmi nebo oblastmi divočiny zahrnuje zpravidla víc než prostou chůzi. Možná budete muset plavat, plazit se, skákat nebo šplhat, abyste se dostali, kam potřebujete.

PLAVÁNÍ, PLAZENÍ A ŠPLHÁNÍ

Při plavání, plazení nebo šplhání stojí každý sáh pohybu 1 sáh navíc (v těžkém terénu 2 sáhy navíc). Výjimkou jsou tvorové, kteří mají přímo uvedenou rychlosť plavání nebo šplhání. Dle úvahy PJ, šplhání po kluzkém svislém povrchu nebo povrchu s málo úchyty vyžaduje úspěšné ověření Síly (Atletika). Podobně, uplavání jisté vzdálenosti v rozbourené vodě může vyžadovat úspěšné ověření Síly (Atletika).

SKÁKÁNÍ

Skok do dálky. Když skáčeš do dálky, skočíš nejvýš počet stop rovných tvé hodnotě Síly, pokud se těsně před skokem rozběhneš aspoň 2 sáhy. Pokud skáčeš do dálky z místa, skočíš jen poloviční vzdálenost. V každém případě každá skočená stopa stojí stopu pohybu.

Pravidlo předpokládá, že nezáleží na výšce tvého skoku, například při skoku přes potok nebo průrvu. Dle úvahy PJ, když při tom přeskakuješ nízkou překážku (ne vyšší než čtvrtina skočené vzdálenosti), například plot nebo nízkou zídku, musíš uspět v ověření Síly (Atletika) se SO 10. Když neuspěješ, narazíš do překážky.

Když přistaneš v těžkém terénu, musíš uspět v ověření Obratnosti (Akrobacie) se SO 10, abys přistál na nohou. Když neuspěješ, upadneš.

Skok do výšky. Když skáčeš do výšky, vyskočíš do vzdachu počet stop rovných 3 + tvá oprava Síly, pokud se těsně před skokem rozběhneš aspoň 2 sáhy. Po započítání tvé opravy Síly je skok do výšky nejméně 0 stop. Když skáčeš do výšky z místa, vyskočíš jen poloviční vzdálenost. V každém případě každá vyskočená stopa stojí stopu pohybu. Za určitých okolností ti PJ může umožnit hod na ověření Síly (Atletika), abys skočil výš než můžeš normálně.

Během skoku můžeš vzpažit své ruce o polovinu své výšky. Tak můžeš dosáhnout do výšky rovné výšce svého skoku plus 1,5 násobek své výšky.

PÁD Z VÝŠKY

Na konci pádu tvor utrpí drtivé zranění 1k6 za každé 2 sáhy pádu, ale maximálně 20k6. Tvor dopadne do lehu, pokud se mu nepodaří vyhnout se zranění z pádu z výšky.

DUŠENÍ

Můžeš zadržet svůj dech na počet minut rovný 1 + tvou opravu Odolnosti (minimálně 30 sekund).

Když ti dojde dech, dokážeš přežít počet kol rovný tvé opravě Odolnosti (minimálně 1 kolo). Na začátku tvého dalšího tahu ti klesnou životy na 0 a umíráš, nemůžou ti být obnoveny životy ani nemůžeš být stabilizován, dokud ti znova není umožněno dýchat.

ZRAK A SVĚTLO

Nejzákladnější činnosti dobrodruha — jmenujme například všímání si nebezpečí, hledání skrytých předmětů, zasažení nepřítele v boji a zacílení kouzla — se významně opírají o to, co vidíš. Tma a jiné účinky, které zastírají zrak, mohou představovat výraznou překážku.

Oblast může být slabě nebo hustě zahalená. Ve **slabě zahalené** oblasti, například v šeru, řídké mlze nebo porostu, máš nevýhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírají o zrak.

Hustě zahalená oblast — například tma, hustá mlha nebo porost — zcela blokuje výhled. Tvor v hustě zahalené oblasti prakticky trpí účinky slepoty (viz stav v dodatku B), když se v ní snaží něco vidět.

Přítomnost či nepřítomnost světla v prostředí vytváří tři kategorie osvětlení: jasno, šero a tma.

Jasno (či **jasné světlo**) umožňuje většině tvorů vidět normálně. Jasné světlo je dokonce i v pošmourných dnech a vydávají ho i pochodně, lucerny, ohně a jiné zdroje světla v rámci určitého okruhu.

Šero (či **slabé světlo**) vytváří slabě zahalenou oblast. Oblast v šeru je obvykle hranicí mezi zdrojem jasného světla, jako je například pochodeň, a okolní tmou.

Tma vytváří hustě zahalenou oblast. Postavy čelí tmě v noci pod širým nebem (dokonce i za nejjasnejších měsíčních nocí), v rámci prostoru neosvětlené jeskyně či podzemního sklepení, nebo v oblasti magické tmy.

INTERAKCE S PŘEDMĚTY

Tvoje interakce s předměty v prostředí jde často vyřešit snadno. Řekneš Pánu jeskyně, co děláš, například že hýbeš páku, a PJ popíše, zdali se něco stalo, a případně co.

Předměty můžeš také poškodit svými zbraněmi a kouzly. Jsou imunní vůči jedovému a psychickému poškození, ale jinak na ně působí fyzické a magické útoky podobně jako na tvory. PJ stanoví obranné číslo a životy předmětu a může rozhodnout, že určité předměty jsou odolné nebo imunní vůči jistým druhům útoků. (Například přeseknout lano pomocí kyje jde těžko.) Předměty nikdy neuspějí v záchranných hodcích na Sílu a Obratnost a jsou imunní vůči účinkům, které vyžadují jiné záchrany. Když životy předmětu klesnou na 0, rozbije se.

Když chceš rozbít předmět, můžeš se také pokusit o ověření Síly. SO takového ověření stanoví PJ.

SPOLEČENSKÁ INTERAKCE

Prozkoumávání jeskyní, překonávání překážek a zabíjení nestvůr jsou klíčové části D&D dobrodružství. Neméně důležitá je však sociální interakce, kterou mají dobrodruzi s ostatními obyvateli světa.

Interakce má mnoho podob. Můžeš se snažit přesvědčit bezohledného zloděje, aby se přiznal k nějakému trestnému činu, nebo se můžeš pokusit lichotit drakovi, aby ušetřil tvůj život. PJ hraje role postav, které se účastní interakce a nepatří žádnému jinému hráči u stolu. Každá taková postava se nazývá **cizí postava** (CP).

Přístup CP v obecné rovině vůči tobě se popisuje jako přátelský, lhostejný, nebo nepřátelský. Přátelské CP mají sklon ti pomoci a nepřátelské CP mají sklon stavět se ti do cesty. Samozřejmě je jednodušší získat, co chceš, od přátelské CP.

Sociální interakce má dva hlavní aspekty: hraní na hrdiny a ověření vlastnosti.

HRANÍ NA HRDINY

Hraní hrdiny je v podstatě hraní role hlavního hrdiny příběhu, podobně jako v divadle. V tomto případě jsi to ty jako hráč, kdo rozhoduje, jak tvá postava myslí, jedná a mluví.

Hraní rolí je vpletено do všech aspektů hry a do popředí se dostává hlavně během společenských interakcí. Vrtochy, manýry a povaha tvé postavy mají vliv na to, jak interakce do padnou.

PJ používá tvé akce a přístup k určení reakcí cizích postav. Zbabělá CP se vzdá pod pohružkami násilí. Tvrdochlavá trpaslice nedovolí, aby ji někdo štvál. Domýšlivý drak skočí na lichotky.

Když jednáš s CP, dávej dobrý pozor na vykreslení nálady, rozhovoru a osobnosti cizí postavy Pánem jeskyně. Můžeš být schopen určit osobnostní rysy, ideály, vady a pouta cizí postavy a pak je využít k ovlivnění přístupu CP.

Interakce v D&D jsou velmi podobné interakcím ve skutečném životě. Můžeš-li cizím postavám nabídnout něco, co chtejší, hrozit jim něčím, čeho se bojí, nebo hrát na jejich sympatie a cíle, můžeš pomocí slov dosáhnout témař čehokoliv se ti zamane. Na druhou stranu, pokud urazíš hrdého válečníka nebo budeš špatně mluvit o šlechticových spojencích, tvé sny o přesvědčení či oklamání neuspějí.

OVĚŘENÍ VLASTNOSTÍ

Ověření vlastností jsou, mimo hraní role, klíčem v určování výsledku interakce.

Tvé úsilí může přístup CP pozměnit, ale stále je to jen určitá šance. PJ může například kdykoliv během interakce požádat o hod na ověření Charismatu, když chce, aby kostky hrály roli při určování reakcí CP. V určitých situacích mohou být vhodná jiná ověření, dle úvahy PJ.

Když přemýšlíš, jak chceš jednat s CP, dávej pozor na své zdatnosti v dovednostech a veď interakci tak, abys využil přístupu, který se opráví o tvé nejlepší bonusy a dovednosti. Pokud družina potřebuje obelstít stráž, aby je pustila do hradu, pak je nejlepší vsadit na tuláka, který je zdatný v Klamání, aby vedl rozhovor. Když se vyjednává o propuštění rukojmího, nejvíce by měla hovořit klerička s Přesvědčováním.

ODPOČINEK

Dobrodruzi i ostatní tvorové si mohou krátce odpočinout uprostřed dobrodružného dne a důkladně odpočinout na jeho konci.

KRÁTKÝ ODPOČINEK

Krátký odpočinek je doba oddechu, která trvá aspoň hodinu, během níž postava nedělá nic namáhavějšího než jedení, pití, čtení a ošetřování ran.

Na konci krátkého odpočinku můžeš utratit jednu či více Kostek životů, nejvýše však své maximum Kostek životů, které je rovně tvé úrovně. Za každou Kostku životů, kterou tímto způsobem utratíš, si hodíš danou kostkou a přičteš si k ní opravu Odolnosti. Následně si obnovíš životy rovně výsledku. Nejmenší počet životů, které si po započítání Odolnosti obnovíš, je 0. Hráč se může po každém hodu rozhodnout utratit další Kostku životů. Některé utracené Kostky životů si postava obnoví na konci důkladného odpočinku, jak je vysvětleno níže.

DŮKLADNÝ ODPOČINEK

Důkladný odpočinek je prodloužená doba oddechu, dlouhá aspoň 8 hodin, kdy spíš, nebo až 2 hodiny z toho můžeš vykonávat nějakou lehkou aktivitu: čtení, mluvení, jedení či držení hlídky. Je-li odpočinek přerušen dobou namáhavé činnosti – aspoň hodinou chůze, boje, sesílání kouzel nebo podobnou aktivitou – pak všechni musejí začít odpočívat znova, aby z něj měli prospěch.

Na konci důkladného odpočinku si obnovíš všechny ztracené životy. Získáš také určitý počet utracených Kostek životů, který je roven polovině maximálního počtu. Na 1. úrovni si postava obnoví 1 Kostku životů. Například, má-li postava pět Kostek životů, může si na konci důkladného odpočinku obnovit dvě utracené Kostky životů.

Během 24 hodin nemůže postava důkladně odpočívat víc než jednou. Na začátku odpočinku musí mít aspoň 1 život, aby z něj získala jakýkoli prospěch.

BOJ

Tato kapitola obsahuje pravidla, která budeš potřebovat pro zapojení do boje.

POŘADÍ BOJE

Typické bojové střetnutí je střetem mezi dvěma stranami, smrští úderů, fint, odrazů, manévrů a sesílání kouzel. Hra uspořádává chaos boje do cyklů kol a tahů. **Kolo** představuje zhruba 6 sekund v herním světě. V průběhu kola provede každý účastník souboje **tah**. Pořadí tahů se určuje na začátku bojového střetnutí, kdy si každý hodí na iniciativu. Když každý provede svůj tah, pokračuje boj do dalšího kola, pokud ani jedna ze stran neporazila tu druhou.

BOJ KROK ZA KROKEM

- 1. Určete překvapení.** PJ určí, jestli je nějaký účastník bojového střetnutí překvapený.
- 2. Zaujměte pozice.** PJ rozhodne, kde se nachází všechny postavy a nestvůry. U dobrodruhů je to obvykle dáno tím, jak jdou za sebou, nebo kde v místnosti či jiné lokaci se zrovna nacházeli. PJ dále určí, kde jsou protivníci – jak daleko a jakým směrem.
- 3. Hodte si na iniciativu.** Každý, kdo je zapojený do bojového střetnutí, si hodí na iniciativu. To rozhodne o pořadí jejich tahů.
- 4. Provádějte tahy.** Každý účastník souboje provede svůj tah v pořadí iniciativy.
- 5. Začněte další kolo.** Když každý, kdo je zapojen do boje, měl svůj tah, kolo končí. Opakujte 4. krok, dokud se boj nezastaví.

PŘEKVAPENÍ

Skupina dobrodruhů se tiše přiblíží k táboru banditů, vyrazí zpoza stromů a zaútočí. Rosolová krychle klouže podzemní chodbou, aniž by si jí dobrodruzi všimli, dokud jednoho z nich nepohltil. V těchto situacích získá jedna strana vůči druhé překvapení.

O tom, kdo je překvapený, rozhodne PJ. Pokud se ani jedna strana nesnaží být nenápadná, automaticky si sebe navzájem všimnou. V opačném případě PJ porovná ověření Obratnosti (Nenápadnost) skrývajících se tvorů s hodnotou pasivní Moudrosti (Vnímání) každého tvora druhé strany. Postava či nestvůra, která si nevšimne hrozby, je na začátku střetnutí překvapená.

Jsi-li překvapený, nemůžeš se ve svém prvním tahu boje pohnout ani provést akci a nemůžeš reagovat, dokud tento tah neskončí. Člen skupiny může být překvapený, i když ostatní členové nejsou.

INICIATIVA

Iniciativa určuje pořadí tahů během boje. Když boj začne, každý účastník si hodí na ověření Obratnosti, které určí jeho místo v pořadí iniciativy. Skupiny stejných nestvůr si házejí jenom jednou, takže každý člen skupiny jedná ve stejnou dobu.

Účastníci boje se seřadí od toho s nejvyšším výsledkem ověření Obratnosti po toho s nejnižším. Jde o pořadí (zvané pořadí iniciativy), ve kterém bojují v každém kole jednají. Pořadí iniciativy zůstává z kola na kolo stejně.

Pokud nastane remíza, PJ určí pořadí mezi jím ovládanými tvory s remízou a hráči určí pořadí mezi jejich postavami s remízou. PJ může určit pořadí, pokud je remíza mezi nestvůrou a hráčskou postavou. Nebo PJ může nechat postavy a nestvůry s remízou hodit k20, aby se mezi nimi rozhodlo o pořadí, přičemž nejvyšší hod přijde na řadu jako první.

Tvůj tah

Ve svém tahu se můžeš **pohnout** o vzdálenost rovnou své rychlosti a **provést jednu akci**. Tvá rychlosť — zvaná občas také rychlosť chůze — je poznačená v deníku postavy.

Nejběžnější akce, které můžeš dělat, jsou popsané v části „Akce v boji“ dále v této kapitole. Část „Pohyb a pozice“ dále v této kapitole obsahuje pravidla pro tvůj pohyb.

Ve svém tahu se můžeš vzdát pohybu, provedení akce, či provedení čehokoliv. Pokud se nemůžeš rozhodnout, co udělat ve svém tahu, zvaž provedení Přípravy akce nebo Uhýbání, jak je popsáno v „Akce v boji“.

Bonusové akce. Různé schopnosti povolání, kouzla a jiné schopnosti ti umožňují provést ve svém tahu dodatečnou akci, zvanou bonusová akce. Například tulák může v rámci bonusové akce provést schopnost Mazaná akce. Bonusovou akci můžeš provést jen tehdy, když zvláštní schopnost, kouzlo či jiný prvek hry říká, že můžeš udělat něco jako bonusovou akci. V opačném případě bonusovou akci nemáš.

Ve svém tahu můžeš udělat jen jednu bonusovou akci, takže když máš možnost udělat víc než jednu, musíš si vybrat, kterou bonusovou akci použiješ.

Sám si zvolíš, kdy během svého tahu bonusovou akci provedeš, pokud v bonusové akci není její načasování přímo určeno. Pokud ti něco brání v provádění akcí, brání ti to také v provedení bonusové akce.

Ostatní činnosti ve tvém tahu. Tvůj tah může zahrnovat různé drobnosti, které nevyžadují tvou akci ani pohyb.

Během provádění svého tahu můžeš komunikovat, jakkoli jsi schopen, pomocí letmých vět a gest.

Během svého pohybu či akce můžeš také volně interagovat s jedním předmětem nebo okolním prostředím. Například můžeš během svého pohybu k nepříteli otevřít dveře, nebo můžeš vytasit zbraň jako součást stejné akce, kterou použiješ k útoku.

Pokud chceš interagovat s dalším předmětem, musíš použít svou akci. Některé kouzelné předměty a zvláštní předměty vždy vyžadují použití akce, jak je uvedeno v jejich popisu.

PJ může požadovat, abys pro nějakou činnost použil akci, když jde o časově náročnější činnost, nebo neobvyklou překážku. Například může PJ po právu očekávat, že použiješ akci k otevření vzpříčených dveří, nebo k otáčení klikou rumpálu spouštějícího padací most.

REAKCE

Určité zvláštní schopnosti, kouzla a situace ti umožňují provést zvláštní akci zvanou reakce. Reakce je okamžitá odpověď na nějaký druh spouštěče, který může nastat ve tvém nebo cizím tahu. Nejběžnějším typem reakce je příležitostný útok popsány dále v této kapitole.

Když provedeš reakci, nemůžeš dál reagovat do začátku svého příštího tahu. Pokud tvá reakce přeruší tah jiného tvora, hned po vyřešení tvé reakce může pokračovat ve svém tahu.

POHYB A POZICE

Ve svém tahu se můžeš pohnout až o vzdálenost své rychlosti. Ve svém tahu můžeš využít libovolné množství své rychlosti, podle zde uvedených pravidel.

Tvůj pohyb může zahrnovat skákaní, šplhání a plavání (viz „Zvláštní druhy pohybu“ na straně 32). Tyto různé druhy pohybu se dají kombinovat s chůzí, nebo mohou tvořit celý tvůj pohyb. Ať už se pohybujes jakkoliv, délku každé části svého pohybu odečteš od své rychlosti, dokud ji celou nevyčerpací, nebo dokud svůj pohyb neukončíš.

ROZDĚLENÍ POHYBU

Pohyb ve svém tahu můžeš rozdělit, část své rychlosti můžeš využít před svou akcí a část po ní. Například, máš-li rychlosť 6 sáhů, můžeš se pohnout o 2 sáhy, provést svou akci a pak se pohnout o 4 sáhy.

Provádíš-li akci, která zahrnuje víc než jeden útok zbraní, můžeš rozdělit svůj pohyb dokonce ještě víc o pohyb mezi těmito útoky.

Máš-li víc než jednu rychlosť, například rychlosť chůze a rychlosť létání, můžeš mezi svými rychlostmi během svého pohybu přepínat. Když přepnes, odečti rychlosť, kterou jsi urazil, od nové rychlosti. Výsledek udává, jak daleko se můžeš ještě pohnout. Je-li výsledek 0 či nižší, nemůžeš použít novou rychlosť během současného pohybu.

Například, máš-li rychlosť 6 sáhů a rychlosť létání 12 sáhů, protože na tebe kouzelník seslal kouzlo *let*, můžeš například uletět 4 sáhy, pak jít 2 sáhy chůzí a pak vzlétnout do vzduchu a letět dalších 6 sáhů.

TĚŽKÝ TERÉN

Účastníci boje jsou často zpomalení obtížným terénem. Příklady těžkého terénu jsou nízký nábytek, trosky, houští, příkré schody, sníh nebo mělké bahno. Místo obsazené tvorem, ať už přátelským či nepřátelským, se také považuje za těžký terén.

Každý sáh pohybu v těžkém terénu stojí 1 sáh navíc. Toto pravidlo platí, i když je na místě několik věcí, které se berou jako těžký terén.

LEŽENÍ

Účastníci boje se často ocitnou na zemi v ležící poloze, buď proto, že je někdo srazí, nebo proto, že si sami lehnou. Ve hře se berou jako ležící, což je stav popsany v dodatku B.

Můžeš si **lehnotu**, aniž bys použil svůj pohyb. **Vstát** je náročnější; stojí to množství pohybu rovné polovině tvé rychlosti. Například, je-li tvá rychlosť 6 sáhů, musíš utratit 3 sáhy pohybu, abys vstal. Pokud ti nezbývá dost pohybu, nebo je-li tvá rychlosť 0, nemůžeš vstát.

Během ležení se můžeš pohybovat pomocí **plazení** (viz strana 32), nebo pomocí magie, například teleportací.

POHYB KOLEM OSTATNÍCH TVORŮ

Můžeš se pohnout skrz prostor obsazený tvorem, který není vůči tobě nepřátelský. Oproti tomu skrz prostor s nepřátelským tvorem se můžeš pohnout jen v případě, že je alespoň o dvě třídy velikosti větší či menší než ty. Nezapomeň, že místo obsahující jiného tvora je pro tebe těžký terén.

Svůj pohyb nemůžeš skončit na místě obsahující přátelského či nepřátelského tvora.

Opustíš-li během svého pohybu dosah nepřátelského tvora, vyvoláš tím příležitostný útok (viz strana 36).

LET

Létající tvorové mají ze své pohyblivosti velký prospěch, ale musejí se také vypořádat s nebezpečím pádu. Je-li létající tvor sražen k zemi, jeho rychlosť se sníží na 0, či je jinak zbaven schopnosti se pohybovat, tak spadne, pokud nemá schopnost se vznášet, nebo ho nedrží ve vzduchu magie, jako například kouzlo *let*.

AKCE V BOJI

Když chceš ve svém tahu provést akci, můžeš provést některou ze zde uvedených. Máš-li v úmyslu něco jiného, PJ ti řekne, jaký druh hodu si máš hodit, pokud vůbec, abys zjistil, zda uspěješ či nikoli.

HLEDÁNÍ

Když provedeš akci Hledání, zaměříš svou pozornost na najít něčeho. Dle způsobu, kterým hledáš, tě PJ může nechat hodit na ověření Moudrosti (Vnímání) nebo Inteligence (Pátrání).

ODPOUTÁNÍ SE

Proveď akci Odpoutání se, tvůj pohyb po zbytek tahu nevyvolává příležitostné útoky.

POMOC

Jinému tvorovi můžeš nabídnout svou pomoc s dokončením činnosti. Když proveď akci Pomoc, tak tvor, kterému pomáháš, získá výhodu ke svému následujícímu ověření vlastnosti k vykonání činnosti, se kterou mu pomáháš, pokud si na ověření hodí před začátkem tvého příštího tahu.

Alternativně můžeš pomoci přátelskému tvorovi s útokem na tvora vzdáleného do 1 sáhu od tebe. Proveď fintu, odvrátíš pozornost cíle, nebo budeš nějakým jiným způsobem spolupracovat na útoku svého spojence, aby byl efektivnější. Zaútočíš tvůj spojenec na cíl před tvým příštím tahem, hodí si na první hod na útok s výhodou.

POUŽITÍ KOUZELNÉHO PŘEDMĚTU

Máš-li kouzelný předmět vyžadující k použití akci, proveď akci Použití kouzelného předmětu

POUŽITÍ PŘEDMĚTU

Předměty obvykle používáš, zatímco děláš něco jiného, například když tasíš meč jako součást útoku. Když předmět vyžaduje ke svému použití akci, proveď akci Použití předmětu. Tuto akci také použiješ, když chceš ve svém tahu používat více než jeden předmět.

POUŽITÍ SPECIÁLNÍ SCHOPNOSTI

Mnoho povolání ti umožňuje použít speciální akce. Nestvůry mají také své speciální akce, které jsou detailněji popsány v blocích statistik.

PŘÍPRAVA

Někdy chceš mít před protivníkem náskok, nebo chceš čekat na určitou okolnost, než budeš jednat. Uděláš to tak, že ve svém tahu proveď akci Příprava, která ti umožní jednat pomocí své reakce před začátkem svého příštího tahu.

Nejprve se rozhodneš, jaká vnímatelná okolnost spustí tvou reakci. Pak bud' určíš, jakou akci proveď jako odpověď na tento spouštěč, nebo zvolíš, že se jako odpověď pohnes až o svou rychlost. Například: „Pokud kultista stoupne na poklop, zatáhnu za páku a otevřu ho,“ nebo: „Přijde-li goblin až ke mně, pohnu se pryč.“

Když spouštěč nastane, můžeš buď provést svou reakci hned poté, co spouštěč skončí, nebo spouštěč ignorovat. Nezapomeň, že můžeš provést jen jednu reakci za kolo.

Když si připravuješ kouzlo, sešleš ho jako obvykle, ale podržíš jeho energii, která se uvolní s tvou reakcí, když nastane spouštěč. Aby šlo kouzlo připravit, musí mít dobu vyvolání 1 akci a držení magie kouzla vyžaduje soustředění (viz 4. kapitola). Pokud se tvé soustředění přeruší, pozice kouzla se vyplýtvá bez účinky. Například, pokud se soustředíš na kouzlo *pavučina* a připravíš si *magickou střelu*, *pavučina* tím skončí a utrpíš-li zranění, než uvolníš *magickou střelu* pomocí své reakce, tvé soustředění se můžeš přerušit.

SESLÁNÍ KOUZLA

Vyvolání většiny kouzel trvá 1 akci, takže sesilatele zpravidla použije svou akci v boji k seslání takového kouzla. Pravidla pro seslání kouzel jsou ve 4. kapitole.

SCHOVÁNÍ SE

Když proveď akci Schování, hodíš si na ověření Obratnosti (Nenápadnost) a pokusíš se schovat podle pravidel pro schování na straně 30. Uspěješ-li, získáš určité prospěchy, jak je popsáno v části „Nevidění útočníci a cíle“ dále v této kapitole.

UHÝBÁNÍ

Když použiješ akci Uhýbání, zcela se soustředíš na vyhýbání se útokům. Do začátku tvého příštího tahu má každý hod na útok proti tobě nevýhodu, pokud útočníka vidíš, a na záchraně hody na Obratnost si házíš s výhodou. Pokud se staneš neschopným (viz dodatek B), nebo klesneš-li tvá rychlosť na 0, o tento užitek přijdeš.

SPRINT

Když proveď akci Sprint, získáš v daném tahu pohyb navíc. Navýšení je rovno tvé rychlosti, po započítání všech případných oprav. Například, pokud použiješ Sprint s rychlosťí 6 sáhů, můžeš se ve svém tahu pohnout až o 12 sáhů.

Jakékoli navýšení nebo snížení tvé rychlosti mění dodatečný pohyb o stejnou hodnotu.

ÚTOK

Nejběžnější akce, kterou můžeš provést v boji, je akce Útok, ať už jde o máchnutí mečem, vystřelení šípu z luku, nebo úder pěstí.

Pomocí této akce můžeš jednou zaútočit na blízko, nebo na dálku. Viz část „Zaútočení“, kde jsou pravidla pro útoky.

ZAÚTOČENÍ

Ať máchneš zbraní na blízko, vystřelíš ze zbraně na dálku, nebo si hodíš na útok jako součást svého kouzla, útok má jednoduchou strukturu.

1. Zvol cíl. Vyber cíl v rámci dosahu (dostřelu) útoku: tvora, předmět, nebo místo.

2. Urči opravy. PJ určí, jestli má cíl kryt a jestli máš vůči cíli výhodu nebo nevýhodu. Mimo to mohou k tvému hodu na útok přidat bonusy či postupy kouzla, zvláštní schopnosti nebo jiné účinky.

3. Vyřeš útok. Hod si na útok. Když zasáhneš, hod si na zranění, pokud konkrétní útok neříká ve svých pravidlech něco jiného. Některé útoky kromě zranění navíc způsobují i zvláštní účinky.

Pokud někdy vyvstane otázka, jestli se něco, co děláš, počítá jako útok, platí jednoduché pravidlo: pokud si házíš na útok, pak provádíš útok.

HODY NA ÚTOK

Když útočíš, tvůj hod na útok rozhodne, jestli útok zasáhne, nebo mine. Při provádění hodu na útok si hodíš k20 a přičteš příslušné opravy. Pokud je výsledek hodu plus opravy vyšší nebo rovný Obrannému číslu (OČ) cíle, pak útok zasáhl. OČ postavy se určuje při tvorbě postavy a OČ nestvůry je v jejím bloku statistik.

Když si házíš na útok, dvě nejběžnější opravy k hodu jsou tvá oprava vlastnosti a tvůj zdatnostní bonus. Bonus k hodu na útok nestvůry je uveden v jejím bloku statistik.

Oprava vlastnosti. Oprava vlastnosti, která se používá při útoku na blízko zbraní, je Síla. Oprava vlastnosti, která se používá při útoku na dálku zbraní, je Obratnost. Zbraně, které mají vytříbenou či vrhací vlastnost, toto pravidlo porušují.

Některá kouzla také vyžadují hod na útok. Oprava vlastnosti, která se používá při útoku kouzlem, záleží na sesílaci vlastnosti sesilatele, jak je vysvětleno ve 4. kapitole.



POLOVÍČNÍ A TŘÍČTVRTEČNÍ KRYT

Zdatnostní bonus. Když útočíš zbraní, se kterou jsi zdatný, nebo když útočíš kouzlem, příčte si k hodu na útok svůj zdatnostní bonus.

HOD 1 NEBO 20

Padne-li při hodu k20 na útok 20, útok zasáhne, bez ohledu na opravy či OČ cíle. Útok navíc způsobí kritický zásah, jak je vysvětleno dále v této kapitole.

Padne-li při hodu k20 na útok 1, útok mine, bez ohledu na opravy či OČ cíle.

NEVIDĚNÍ ÚTOČNÍCI A CÍLE

Účastníci boje se často snaží uniknout pozornosti svých nepřátel schováním, sesláním kouzla *neviditelnost*, nebo čítáním ve tmě. Když útočíš na cíl, který nevidíš, máš k hodu na útok nevýhodu. To platí, i když hádáš, kde se cíl nachází, nebo i když cílíš na tvora, kterého slyšíš, ale nevidíš. Pokud cíl není na místě, na které cílíš, automaticky mineš, ale PJ obvykle jen řekne, že útok minul, ne jestli jsi uhádl místo cíle.

Pokud tě tvor nevidí, máš proti němu výhodu k hodům na útok.

Pokud jsi při útoku schovaný — neviděný a současně neslyšený — odhalil svou polohu, bez ohledu na to, jestli zasáhne či mineš.

KRYT

Zdi, stromy, tvorové a další překážky mohou poskytovat během boje kryt, kvůli kterému je těžší cíl zranit. Cíl může mít z krytu užitek, jen když útočník nebo jiný účinek vycházejí z opačné strany krytu.

Jsou tři stupně krytu. Je-li cíl za několika zdroji krytu, platí pouze ten kryt, který poskytuje největší stupeň ochrany; stupně se nesčítají. Například, pokud je cíl za tvorem, který poskytuje poloviční kryt, a za kmenem stromu, který poskytuje tříčtvrtceční kryt, pak má tříčtvrtceční kryt.

Cíl s **polovičním krytem** má bonus +2 k OČ a záchranným hodům na Obratnost. Cíl má poloviční kryt, pokud překážka zakrývá alespoň polovinu jeho těla. Překážkou může být nízká zídka, velký kus nábytku, úzký kmen stromu nebo tvor, ať už nepřítel či přítel.

Tvor s **tříčtvrtcečním krytem** má bonus +5 k OČ a záchranným hodům na Obratnost. Cíl má tříčtvrtceční kryt, pokud překážka zakrývá asi tři čtvrtiny jeho těla. Překážkou může být padací mříž, střílna nebo tlustý kmen stromu.

Na cíl s **úplným krytem** nelze pomocí útoku nebo kouzla přímo zamířit, ačkoliv některá kouzla mohou dosáhnout na takový cíl tak, že ho zahrnou do oblasti účinku. Cíl má úplný kryt, pokud je překážkou zcela zakrytý.

ÚTOKY NA DÁLKU

Když vystrelíš z luku či kuše, vrhneš sekuru, nebo nějakým jiným způsobem vyšleš projektily, aby zasáhly nepřítele v dálce, útočíš na dálku. Mnoho kouzel také útočí na dálku.

DOSTŘEL

Zaútočit na dálku můžeš jen proti cílům v uvedeném dostřelu. Pokud má útok na dálku uveden jen jeden dostřel (například u kouzel, kde se navíc označuje jako dosah), nemůžeš na cíl mimo tento dostřel zaútočit.

Některé útoky na dálku (například pomocí dlouhého či krátkého luku) mají dva dostřely. Menší číslo je normální dostřel a větší číslo je dlouhý dostřel. Když je cíl mimo normální dostřel, má tvůj hod na útok nevýhodu, a na cíl mimo dlouhý dostřel zaútočit vůbec nemůžeš.

ÚTOKY NA DÁLKU V BOJI TVÁŘÍ V TVÁŘ

Zamíření útoku na dálku je těžší, když je těsně vedle tebe nepřítel. Když útočíš na dálku zbraní, kouzlem či nějakými jinými prostředky, máš k hodu na útok nevýhodu, jsi-li do 1 sáhu od nepřátelského tvora, který tě vidí a není neschopný.

ÚTOKY NA BLÍZKO

V boji tváří v tvář ti útok na blízko umožňuje zaútočit na nepřítele ve tvém dosahu. K útoku na blízko se obvykle používá ruční zbraň, například meč, válečné kladivo nebo ruční sekera. Typická nestvůra útočí na blízko drápy, rohy, zuby, chapadly či jinou částí těla. Několik kouzel také zahrnuje útok na blízko.

Většina tvorů má **dosah** 1 sáh, a tak mohou při útoku na blízko útočit na cíle do 1 sáhu od nich. Určití tvorové (typicky ti, kteří jsou větší než Střední), mají útoky na blízko s větším dosahem než 1 sáh, jak je uvedeno v jejich popisech.

Místo použití zbraně k útoku na blízko zbraní můžeš použít **úder beze zbraně**: úder pěstí, kop, hlavičku nebo podobný úder. Při zásahu úder beze zbraně způsobí drtivé zranění rovné 1 + tvá oprava Sily. S údry beze zbraně jsi zdatný. Z hlediska pravidel se nejedná o zbraně, ale přesto jsou považovány za útoky na blízko zbraní.

PŘÍLEŽITOSTNÉ ÚTOKY

V boji každý neustále sleduje nepřátele, jestli neztratili pozornost. Jen těžko můžeš nedbale projít kolem svých nepřátel, aniž by ses tím nevystavil nebezpečí; vyvolává to příležitostný útok.

Když se nepřátelský tvor, kterého vidíš, pohně pryč z tvého dosahu, můžeš na něj zaútočit příležitostným útokem. K tomu použiješ svou reakci a provedeš jeden útok na blízko proti tvorovi, který tento příležitostný útok vyvolal. Útok přeruší jeho pohyb a vyřeší se těsně před tím, než tvor tvůj dosah opustí.

Provokování příležitostného útoku se může vyhnout provedením akce Odpoutání se. Příležitostný útok také nevyvoláš, když se teleportuješ, nebo když s tebou někdo nebo něco pohně, aniž bys při tom použil svůj pohyb, akci či reakci. Například nevyvoláš příležitostný útok, pokud tě výbuch odvrhne z nepřítelova dosahu, nebo když kolem nepřítelého padáš.

BOJ SE DVĚMA ZBRANĚMI

Když provedeš akci Útok a zaútočíš lehkou zbraní na blízko, kterou držíš v jedné ruce, můžeš použít bonusovou akci pro útok s další lehkou zbraní na blízko, kterou držíš v druhé ruce. Ke zranění bonusového útoku si nepřičteš svou opravu vlastnosti, pokud tato oprava není záporná.

Má-li některá ze zbraní vrhací vlastnost, můžeš jí vrhnout, místo abys s ní zaútočil na blízko.

CHVAT

Když chceš tvora chytit nebo s ním zápasit, můžeš použít akci Útok a provést speciální útok na blízko, chvat. Pokud dokážeš pomocí akce Útok provést útoků několik, tento útok nahradí jeden z nich.

Cíl tvého chvatu musí být maximálně o jednu třídu velikosti větší než ty a musí být ve tvém dosahu. Pomocí aspoň jedné volné ruky se pokusíš uchvatit cíl svým ověřením chvatu, což je ověření Síly (Atletika) v konfliktu proti ověření Síly (Atletika) nebo Obratnosti (Akrobacie) cíle (cíl si zvolí, kterou vlastnost použije). Pokud konflikt vyhraješ, uvrhneš cíl do uchvaceného stavu (viz dodatek B). Stav udává podmínky jeho ukončení a ty můžeš cíl uvolnit, kdykoliv chceš (akce není potřeba).

Únik z chvatu. Uchvacený tvor může použít svou akci k úniku. K tomu musí uspět v ověření Síly (Atletika) či Obratnosti (Akrobacie) v konfliktu proti tvému ověření Síly (Atletika).

Hýbání s uchvaceným tvorem. Když se pohnes, můžeš uchvaceného tvora táhnout nebo nést s sebou, ale tvá rychlosť je poloviční, pokud tvor není o dvě či více velikostí menší než ty.

STRČENÍ

Pomocí akce Útok můžeš provést zvláštní útok na blízko, kterým do tvora strčíš, buď abys ho srazil k zemi, nebo abys ho od sebe odtlačil. Pokud dokážeš pomocí akce Útok provést útoků několik, tento útok nahradí jeden z nich.

Cíl tvého strčení musí být maximálně o jednu třídu velikosti větší než ty a musí být ve tvém dosahu. Hodíš si na ověření Síly (Atletika) v konfliktu proti ověření Síly (Atletika) nebo Obratnosti (Akrobacie) cíle (cíl si zvolí, kterou vlastnost použije). Pokud konflikt vyhraješ, buď srazíš cíl k zemi, nebo ho odtlačíš o 1 sáh od sebe.

ZRANĚNÍ A LÉČENÍ

Poranění a riziko smrti jsou neustálými společníky těch, kdo objevují světy D&D.

ŽIVOTY

Životy představují kombinaci fyzické a psychické otužlosti, vůle k životu a štěstí. Tvary, kteří mají více životů, je těžší zabít. Ti s méně životy jsou křehčí.

Tvorův aktuální počet životů (obvykle nazývaný jen životy) může být jakékoli číslo mezi tvorovým maximem životů a 0. Toto číslo se často mění vlivem zranění nebo léčení.

Kdykoliv tvor utrpí zranění, toto zranění se odečte od jeho životů. Ztráta životů nemá žádný vliv na tvorovy schopnosti, dokud životy neklesnou na 0.

HODY NA ZRANĚNÍ

Každá zbraň, kouzlo a zraňující schopnost nestvůry udává zranění, které způsobuje. Hodíš si kostkou či kostkami zranění, přičteš případné opravy a cíl si započítá zranění. Magické zbraně, zvláštní schopnosti a jiné faktory mohou poskytovat ke zranění bonus.

Když útočíš **zbraní**, přičteš ke zranění svou opravu vlastnosti — stejnou opravu, kterou jsi použil k hodu na útok.

Kouzlo ti říká, jakými kostkami si hodit na zranění a jestli přičíst nějaké opravy.

Pokud kouzlo či jiný účinek způsobuje zranění **více než jednomu cíli** najednou, hodí na zranění pouze jednou pro všechny. Například, když kouzelník sešle *ohnivou kouli*, na zranění si hodí pouze jednou pro všechny tvory v zasažené oblasti.

KRITICKÉ ZÁSAHY

Když způsobíš kritický zásah, hodíš si proti cíli dodatečnými kostkami zranění daného útoku. Hodí všemi kostkami zranění útoku dvakrát a sečti je. Pak přičti případné opravy jako obvykle. Pro urychlení hry můžeš hodit všemi kostkami zranění najednou.

Například, když způsobíš kritický zásah dýkou, hodí na zranění 2k4, místo 1k4, a pak přičti příslušnou opravu vlastnosti. Zahrnuje-li útok další kostky zranění, například z tulákovy schopnosti Zákeřný útok, hodíš si dvakrát i těmito kostkami.

TYPY ZRANĚNÍ

Různé útoky, zraňující kouzla a jiné zraňující účinky způsobují různé typy zranění. Typy zranění nemají žádná svá vlastní pravidla, ale jiná pravidla, například odolání vůči zranění, se o ně opírají.

Typy zranění jsou: bleskové, bodné, drtivé, hromové, chladné, jedové, kyselinové, nekrotické, ohnivé, psychické, sečné, silové a zářivé.

ODOLÁNÍ A ZRANITELNOST

Některé tvory a předměty je nadmíru těžké či neobyčejně lehké zranit (poškodit) určitými typy zranění.

Má-li tvor či předmět **odolání** vůči určitému typu zranění, pak se jemu způsobené zranění (poškození) sníží na polovinu. Má-li tvor či předmět **zranitelnost** vůči určitému typu zranění, pak se jemu způsobené zranění (poškození) zdvojnásobí.

Odolání a zranitelnost se započítají až po všech ostatních opravách ke zranění. Například, tvor odolný vůči drtivému zranění je zasažený útokem, který způsobí drtivé zranění 25. Tvor je také v magické auře, která snižuje všechna zranění o 5. Zranění 25 se nejprve sníží o 5 a pak na polovinu, takže tvor utrpí zranění 10.

Několik výskytů odolání či zranitelnosti, která působí na stejný typ zranění, se počítají jako jeden výskyt. Například, pokud je tvor odolný vůči ohnivému zranění a současně má odolání vůči všem nemagickým zraněním, pak se jemu způsobené zranění z nemagického ohně sníží na polovinu, ne na čtvrtinu.

LÉČENÍ

Zranění není trvalé, pokud nezpůsobí smrt. Ale i smrt se dá odvolat pomocí mocné magie. Tvorovy životy se dají obnovit odpočinkem (viz strana 33) a magické metody, například kouzlo *zhoj zranění* nebo *léčivý lektvar*, mohou odstranit zranění okamžitě.

Když tvor obdrží jakýkoliv druh léčení, obnovené životy se přičtou k jeho aktuálním životům. Tvorovy životy nemohou překročit jeho maximum životů, takže všechny obnovené životy, které překračují toto číslo, se vyplýtvají bez užitku. Například, druid udělí hraničáři léčení za 8 životů. Pokud má hraničář aktuálně 14 životů a jeho maximum je 20, obnoví si od druida 6 životů, ne 8.

Tvor, který zemřel, si nemůže obnovit životy, dokud mu magie nevrátí život, například kouzlem *obrození*.

SNÍŽENÍ ŽIVOTŮ NA 0

Když tvé životy klesnou na 0, buď na místě zemřeš, nebo upadneš do bezvědomí, jak je vysvětleno v částech níže.

Okamžitá smrt. Masivní zranění tě může okamžitě zabít. Když utrpené zranění sníží tvé životy na 0, a nějaké zranění ještě přebývá, pak zemřeš, pokud přebývající zranění je rovně nebo větší než twoje maximum životů.

Například klerička s maximem životů 12 má aktuálně 6 životů. Způsobí-li jí útok zranění za 18 životů, sníží své životy na 0, ale 12 životů přebývá. Protože přebývající zranění je rovno jejímu maximu životů, klerička na místě zemře.

Upadnutí do bezvědomí. Pokud ti zranění sníží životy na 0, ale nezabije tě, upadneš do bezvědomí (viz dodatek B). Toto bezvědomí skončí, pokud si obnovíš nějaké životy.

Záchranné hody proti smrti. Kdykoliv začneš svůj tah s 0 životy, musíš si hodit zvláštní záchranný hod, zvaný záchranný hod proti smrti. Na rozdíl od ostatních záchranných hodů se tento záchranný hod neváže k žádné vlastnosti. Nyní jsi v rukách osudu, podpořený pouze kouzly a schopnostmi, které zvyšují tvé šance na uspění v záchranném hodu.

Hod si k20. Padne-li 10 nebo více, uspěješ. V opačném případě neuspěješ. Úspěch či neúspěch sám o sobě nic neznamená. Při třetím úspěchu jsi stabilizovaný (viz níže). Při třetím neúspěchu zemřeš. Úspěchy či neúspěchy nemusí jít po sobě; udržuj si přehled o obou, dokud nenasbiráš tři stejněho druhu. Počet obou se vrátí na nulu, kdykoli si obnovíš nějaké životy, nebo když se staneš stabilizovaným.

Když si házíš záchranný hod proti smrti a na k20 padne 1, počítá se to jako dva neúspěchy. Pokud ti na k20 padne 20, obnovíš si 1 život.

Zranění při 0 životech. Utrpíš-li zranění, zatímco máš 0 životů, utrpíš neúspěch záchranného hodu proti smrti. Je-li to zranění z kritického zásahu, utrpíš místo toho dva neúspěchy. Pokud je zranění rovné nebo větší než twoje maximum životů, tak na místě zemřeš.

Stabilizace tvora. Nejlepší způsob, jak zachránit tvora s 0 životy, je pomocí léčení. Není-li to možné, můžeš ho alespoň stabilizovat, takže nezemře na neúspěšné záchranné hody proti smrti.

Pomocí své akce můžeš tvorovi v bezvědomí poskytnout první pomoc a pokusit se ho stabilizovat, což vyžaduje úspěšné ověření Moudrosti (Lékařství) se SO 10.

Stabilizovaný tvor si nehází záchranné hody proti smrti, i když má 0 životů, ale stále zůstává v bezvědomí. Utrpíš-li tvor nějaké zranění, přestane být stabilizovaný a musí si znova začít házet záchranné hody proti smrti. Neléčený stabilizovaný tvor si obnoví 1 život po uplynutí 1k4 hodin.

NESTVŮRY A SMRT

Většina Pánů jeskyně nechává nestvůru okamžitě zemřít, jakmile její životy klesnou na 0, místo aby upadla do bezvědomí a házela si záchranné hody proti smrti.

Mocní padouši a zvláštní cizí postavy jsou zpravidla výjimky; PJ je může nechat upadnout do bezvědomí a postupovat podle stejných pravidel jako hrácké postavy.

SRAŽENÍ TVORA DO BEZVĚDOMÍ

Občas chce útočník svého soupeře jen vyřadit, ne zabít. Když útočník sníží útokem na blízko životy tvora na 0, může ho srazit do bezvědomí. Útočník se musí takto rozhodnout okamžitě poté, co způsobí zranění. Tvor upadne do bezvědomí a je automaticky stabilizovaný.

BOJ V SEDLE

Ochotný tvor, který je alespoň o jednu třídu velikosti větší než ty a má vhodnou stavbu těla, může sloužit jako jezdecké zvíře podle následujících pravidel. Mezi jezdecká zvířata se obecně řadí i příslušná letecká či vodní zvířata.

NASEDÁNÍ A SESEDÁNÍ

Jednou v průběhu svého pohybu můžeš nasednout na tvora, který je do 1 sáhu od tebe, nebo z něj sesednout. To stojí množství pohybu rovně polovině tvé rychlosti. Například, máš-li rychlosť 6 sáhů, za nasednutí na koně musíš utratit 3 sáhy pohybu. Proto na něj nemůžeš nasednout, pokud ti nezbývají 3 sáhy pohybu, nebo je-li tvá rychlosť 0.

Pokud nějaký účinek pohne s tvým jezdeckým zvířetem proti jeho vůli, když jsi na něm, musíš uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 10, jinak z něj spadneš a dopadneš do lehu na místo do 1 sáhu od něj. Pokud jsi sražen na zem, zatímco sedíš na jezdeckém zvířeti, musíš si hodit stejný záchranný hod.

Pokud je tvoje jezdecké zvíře sraženo, když na něm sedíš, můžeš z něj pomocí své reakce během jeho pádu seskočit a dopadnout na nohy. Jinak z něj spadneš do lehu na místo do 1 sáhu od něj.

OVLÁDÁNÍ JEZDECKÉHO ZVÍŘETE

Když sedíš na jezdeckém zvířeti, máš dvě možnosti. Buď ho můžeš ovládat, nebo mu dovolit jednat nezávisle. Inteligentní tvorové, například draci, jednají nezávisle.

Jezdecké zvíře můžeš ovládat, jen pokud bylo cvičeno, aby přijalo jezdce. Domestikovaní koně, osli a podobní tvorové takový výcvik zpravidla mají. Když nasedneš na ovládané jezdecké zvíře, jeho iniciativa se změní na tvou. Pohybuje se, jak mu přikážeš, a má jen tři možnosti akce: Odpoutání se, Uhýbání a Sprint. Ovládané jezdecké zvíře se může pohnout a jednat dokonce i v tahu, kdy na něj nasedneš.

Nezávislé jezdecké zvíře si ponechává své pořadí v iniciativě. Když má na sobě jezdce, níjak to neomezuje akce, které může provádět a pohybujeme se a jedná, jak chce. Může uprchnout z boje, naběhnout do útoku, sežrat těžce zraněného nepřítele, nebo nějak jinak jednat proti tvé vůli.

V každém případě, vyvolá-li jezdecké zvíře, na kterém sedíš, příležitostný útok, útočník může zacílit na tebe, nebo na jezdecké zvíře.

BOJ POD VODOU

Když dobrodruzi zahánějí žraloky v prastarém vraku lodi, nebo se ocitnou v zatopené místnosti jeskyně, musejí bojovat s nepříznivým prostředím. Pod vodou platí následující pravidla.

Když tvor, který nemá rychlosť plavání (buď přirozenou, nebo poskytnutou magií), **útočí na blízko zbraní**, má nevýhodu k hodu na útok, pokud daná zbraň není dýka, kopí, krátký meč, oštěp nebo trojzubec.

Útok na dálku zbraní automaticky mine cíl mimo normální dostřel zbraně. Dokonce i proti cíli v normálním dostřelu má hod na útok nevýhodu, pokud daná zbraň není krátký luk, síť nebo vrhací zbraň podobná oštěpu (včetně kopí, šípků nebo trojzubce).

Tvorové a předměty, kteří jsou zcela ponoření do vody, jsou odolní vůči ohnivému zranění.



KAPITOLA 3: VYBAVENÍ

TATO KAPITOLA PODROBNĚ POJEDNÁVÁ O OBYČEJNÉM i exotickém zboží, které dobrodruzi považují za užitečné, když celí hrozbám, jež představují světy D&D.

MINCE

Běžné mince mají několik různých nominálních hodnot podle relativní hodnoty kovu, z kterého jsou vyrobeny. Tři nejběžnější mince jsou zlaták (zl), stříbrnák (st) a měďák (md). Zlaták je standardní měrná jednotka bohatství, i když mince samotná se moc často nepoužívá. V hromadách pokladů se občas vyskytují i další neobvyklé mince jiných cenných kovů. Élektron (el) a platiňák (pl) pocházejí ze ztracených království a jsou-li použity při placení, někdy budí podezření.

Standardní mince váží asi třetinu unce, takže padesát mincí váží libru.

TABULKA STANDARDNÍCH KURZŮ

Mince	md	st	el	zl	pl
Měďák (md)	1	1/10	1/50	1/100	1/1 000
Stříbrnák (st)	10	1	1/5	1/10	1/100
Élektron (el)	50	5	1	1/2	1/20
Zlaták (zl)	100	10	2	1	1/10
Platiňák (pl)	1 000	100	20	10	1

PRODEJ POKLADU

Obecně platí, že za nepoškozené zbraně, zbroje a ostatní vybavení dostaneš při prodeji na trhu polovinu jejich ceny. Zbraně a zbroje používané nestvůrami jsou však jen zřídkakdy v dostatečně dobrém stavu, aby se daly prodat.

Drahokamy, šperky a umělecké předměty si na trhu udržují svou plnou hodnotu.

Magické předměty jsou v mnoha oblastech neocenitelné.

ZBROJE A ŠTÍTY

V Tabulce zbrojí jsou nejběžněji dostupné zbroje ve hře, rozdelené do tří kategorií:

Lehké zbroje. Když používáš lehkou zbroj, určíš své OČ tak, že k základnímu číslu uvedenému v tabulce přičteš svoji opravu Obratnosti.

Střední zbroje. Když používáš střední zbroj, určíš své OČ tak, že k základnímu číslu uvedenému v tabulce přičteš svoji opravu Obratnosti, ale maximálně +2.

Těžké zbroje. Když používáš těžkou zbroj, nemůžeš si k OČ přičíst opravu Obratnosti, ale zároveň nemáš postih, je-li tvoje oprava Obratnosti záporná.

Je-li ve sloupečku Síla uvedeno např. „Sil 13“ nebo „Sil 15“, zbroj snižuje rychlosť svého nositele o 2 sáhy, pokud nemá sílu rovnou či vyšší, než je ta uvedená.

TABULKA ZBROJÍ

Zbroj	Cena	Obranné číslo (OČ)	Síla	Nenápadnost	Váha
<i>Lehké zbroje</i>					
Kožená zbroj	10 zł	11 + oprava Obr	—	—	10 lb
Okovaná kožená zbroj	45 zł	12 + oprava Obr	—	—	13 lb
<i>Střední zbroje</i>					
Usňová zbroj	10 zł	12 + oprava Obr (max +2)	—	—	12 lb
Drátěná košile	50 zł	13 + oprava Obr (max +2)	—	—	20 lb
Šupinová zbroj	50 zł	14 + oprava Obr (max +2)	—	Nevýhoda	45 lb
Kyrys	400 zł	14 + oprava Obr (max +2)	—	—	20 lb
Poloplátová zbroj	750 zł	15 + oprava Obr (max +2)	—	Nevýhoda	40 lb
<i>Těžké zbroje</i>					
Kroužková zbroj	30 zł	14	—	Nevýhoda	40 lb
Drátěná zbroj	75 zł	16	Sil 13	Nevýhoda	55 lb
Lamelová zbroj	200 zł	17	Sil 15	Nevýhoda	60 lb
Plátová zbroj	1 500 zł	18	Sil 15	Nevýhoda	65 lb
<i>Štít</i>					
Štít	10 zł	+2	—	—	6 lb

ZDATNOST SE ZBROJÍ

Navléct si zbroj a připnout si na ruku štít může každý. Ale pouze ti, kteří jsou se zbrojí zdatní, vědí, jak ji používat efektivně. Tvoje povolání ti dává zdatnost s určitými typy zbroje. Když nosíš zbroj, se kterou nejsi zdatný, nemůžeš sesílat kouzla a máš nevýhodu k ověřením vlastností, záchranným hodům a hodům na útok, které zahrnují Sílu nebo Obratnost.

NENÁPADNOST

Uvádí-li Tabulka zbrojí „Nevýhoda“ ve sloupci Nenápadnost, má nositel nevýhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnost).

ŠTÍTY

Štít se vyrábí ze dřeva nebo kovu a nosí se v jedné ruce. Držení štítu zvyšuje tvé Obranné číslo o 2. V jednu chvíli můžeš mít prospěch jen z jednoho štítu.

Připnutí i sejmání štítu trvá pokaždé 1 akci.

ZBRANĚ

Tabulka zbraní ukazuje nejběžněji používané zbraně ve světech D&D, jejich cenu a váhu, zranění, které způsobují zásahem, a jejich případné speciální vlastnosti. Všechny zbraně se rozdělují do dvou skupin — na blízko a na dálku. **Zbraň na blízko** se používá k útoku na cíl do 1 sáhu od útočníka, kdežto **zbraň na dálku** se používá k útoku na cíl v dálce.

ZDATNOST SE ZBRANÍ

Díky své rase nebo povolání získáš zdatnost s jistými zbraněmi nebo kategoriemi zbraní. Kategorie zbraní jsou dvě, **jednoduché a vojenské**.

Zdatnost se zbraní ti umožňuje přičíst si zdatnostní bonus k hodu na útok, při kterém použiješ tuto zbraň. Pokud si házíš na útok s použitím zbraně, se kterou neumíš zacházet, nepřičteš si k hodu na útok zdatnostní bonus.

VLASTNOSTI ZBRANÍ

Mnoho zbraní má zvláštní vlastnosti související s jejich použitím, jak ukazuje Tabulka zbraní.

Dlouhá. Při útoku touto zbraní a při určování tvého dosahu pro příležitostné útoky pomocí ní (viz 2. kapitola) přidej k svému dosahu 1 sáhu.

Dostřel. Zbraň, která se dá použít k útoku na dálku, má uveden dostřel v závorkách za vlastností, která říká, že jde o střelnou nebo vrhací zbraň. Dostřel uvádí dvě čísla. První je normální dostřel zbraně v sázích a druhé označuje její dlouhý dostřel. Když útočíš na nepřátele mimo normální dostřel, máš k hodům na útok nevýhodu. Na cíl mimo dlouhý dostřel zbraně zaútočit nemůžeš.

Jeden a půlruční. Tato zbraň se dá použít jednou nebo oběma rukama. Hodnota zranění uvedená v závorkách za touto vlastností je zranění, které zbraň způsobí, když se k útoku na blízko použije i druhá ruka.

Lehká. Lehká zbraň je malá a snadno se ovládá, díky čemuž je ideálně použitelná pro boj se dvěma zbraněmi. Viz pravidla pro boj se dvěma zbraněmi ve 2. kapitole.

Nabijecí. Když použiješ svou akci, bonusovou akci či reakci k výstřelu z této zbraně, můžeš kvůli času, který je potřeba k nabíjení zbraně, vystřelit jen jednu střelu bez ohledu na počet útoků, které obvykle můžeš provést.

Obouruční. Abys mohl touto zbraní zaútočit, musíš ji držet oběma rukama.

Těžká. Malí nebo Drobní tvorové mají nevýhodu k hodům na útok s těžkou zbraní. Velikost a objem těžké zbraně je příliš velký, aby ji Malý nebo Drobný tvor dokázal používat efektivně.

Střelná. Zbraň, která má střelnou vlastnost, můžeš použít k útoku na dálku jen tehdy, když máš střelu, kterou můžeš ze zbraně vystřelit. Pokaždé, když zbraní zaútočíš, spotřebuješ jednu střelu. Vytažením střely z toulce, pouzdra či jiného zásobníku je součástí útoku (pro nabíjení jednoruční zbraně potřebuješ volnou ruku). Když na konci souboje strávíš minutu prohledáváním bojiště, můžeš získat zpět polovinu svých spotřebovaných střel.

Použiješ-li zbraň se střelnou vlastností k útoku na blízko, považuj ji za improvizovanou zbraň (viz „Improvizované zbraně“ dále v této sekci). Když použiješ tímto způsobem prak, musí být nabity, aby způsobil nějaké zranění.

Vrhací. Pokud má zbraň vrhací vlastnost, můžeš ji vrhnout útokem na dálku. Je-li zbraň v kategorii zbraní na blízko, použiješ pro hod na útok a na zranění stejnou opravu vlastnosti, jakou bys použil pro útok na blízko s touto zbraní. Například, vrhneš-li sekuru, použiješ svou Sílu, ale vrhneš-li dýku, můžeš použít buď svou Sílu, nebo Obratnost, protože dýka má vytříbenou vlastnost.

Vytříbená. Když útočíš vytříbenou zbraní, přičteš ke svým hodům na útok a na zranění buď svou opravu Síly, nebo Obratnosti, dle své volby. K oběma hodům musíš použít stejnou opravu.

IMPROVIZOVANÉ ZBRANĚ

Někdy postavy nemají své zbraně a musejí útočit tím, co je po ruce. Do improvizovaných zbraní spadá jakýkoliv předmět,

TABULKÁ ZBRANÍ

Název	Cena	Zranění	Váha	Vlastnosti zbraně
Jednoduché zbraně na blízko				
Dýka	2 zl	1k4 bodné	1 lb	Lehká, vrhací (dostřel 4/12), vytříbená
Hůl	2 st	1k6 drtivé	4 lb	Jeden a půlruční (1k8)
Kopí	1 zl	1k6 bodné	3 lb	Jeden a půlruční (1k8), vrhací (dostřel 4/12)
Kyj	1 st	1k4 drtivé	2 lb	Lehká
Lehké kladivo	2 zl	1k4 drtivé	2 lb	Lehká, vrhací (dostřel 4/12)
Oštěp	5 st	1k6 bodné	2 lb	Vrhací (dostřel 6/24)
Palcát	5 zl	1k6 drtivé	4 lb	—
Ruční sekera	5 zl	1k6 sečné	2 lb	Lehká, vrhací (dostřel 4/12)
Těžký kyj	2 st	1k8 drtivé	10 lb	Obouruční
Jednoduché zbraně na dálku				
Krátký luk	25 zl	1k6 bodné	2 lb	Obouruční, střelná (dostřel 16/64)
Lehká kuše	25 zl	1k8 bodné	5 lb	Nabíjecí, obouruční, střelná (dostřel 16/64)
Prak	1 st	1k4 drtivé	—	Střelná (dostřel 6/24)
Šipka	5 md	1k4 bodné	1/4 lb	Vrhací (dostřel 4/12), vytříbená
Vojenské zbraně na blízko				
Dlouhý meč	15 zl	1k8 sečné	3 lb	Jeden a půlruční (1k10)
Halapartna	20 zl	1k10 sečné	6 lb	Dlouhá, obouruční, těžká
Krátký meč	10 zl	1k6 bodné	2 lb	Lehká, vytříbená
Kropáč	15 zl	1k8 bodné	4 lb	—
Obouruční meč	50 zl	2k6 sečné	6 lb	Obouruční, těžká
Obouruční sekera	30 zl	1k12 sečné	7 lb	Obouruční, těžká
Palice	10 zl	2k6 drtivé	10 lb	Obouruční, těžká
Rapír	25 zl	1k8 sečné	2 lb	Vytříbená
Řemdih	10 zl	1k8 drtivé	2 lb	—
Scimitar	25 zl	1k6 sečné	3 lb	Lehký, vytříbená
Trojzubec	5 zl	1k6 bodné	4 lb	Jeden a půlruční (1k8 bodné), vrhací (dostřel 4/12)
Válečná sekera	10 zl	1k8 sečné	4 lb	Jeden a půlruční (1k10)
Válečné kladivo	15 zl	1k8 drtivé	2 lb	Jeden a půlruční (1k10)
Vojenské zbraně na dálku				
Dlouhý luk	50 zl	1k8 bodné	2 lb	Obouruční, střelná (dostřel 30/120), těžký
Ruční kuše	75 zl	1k10 bodné	3 lb	Lehká, nabíjecí, střelná (dostřel 6/24)
Těžká kuše	50 zl	1k6 bodné	18 lb	Nabíjecí, obouruční, střelná (dostřel 30/120), těžká

který můžeš držet v jedné nebo obou rukách, například rozbitá sklenice, noha od stolu, pánev na smažení, kolo od vozu nebo mrtvý goblin.

V mnoha případech je improvizovaná zbraň podobná skutečné zbrani a podle toho se tak bere. Například noha od stolu je podobná kyji. Dle úvahy Pána jeskyně, postava, která umí zacházet s určitou zbraní, může použít podobný předmět, jako by to byla daná zbraň a přičíst svůj zdatnostní bonus.

Předmět, který se nepodobá zbrani, způsobuje zranění 1k4 (PJ mu případí typ zranění, který se k němu hodí). Použije-li postava zbraň na dálku k útoku na blízko, nebo vrhne zbraň na blízko, která nemá vrhací vlastnost, způsobí také zranění 1k4. Improvizovaná vrhací zbraň má normální dostřel 4 sáhy a dlouhý dostřel 12 sáhů.

TABULKA VÝBAVY DOBRODRUHŮ

Předmět	Cena	Váha	Předmět	Cena	Váha
Brašnička	5 st	1 lb	Papír (jeden list)	2 st	—
Brašnička na suroviny	25 zl	2 lb	Parfém (flakónek)	5 zl	—
Brousek	1 md	1 lb	Pečetní prsten	5 zl	—
Flakónek	1 zl	—	Pečetní vosk	5 st	—
<i>Herní souprava</i>			Pergamen (jeden list)	1 st	—
Balíček karet	5 st	—	Počítadlo	2 zl	2 lb
Dračí šachy	1 zl	0,5 lb	Pochodeň	1 md	1 lb
Dračí trojboj	1 zl	—	Pouzdro na šipky do kuše	1 zl	1 lb
Sada kostek	1 st	—	Prsosiny	x4	x2
Hřebíky, železné (10 ks)	1 zl	5 lb	Přesýpací hodiny	25 zl	1 lb
<i>Hudební nástroj</i>			Přikrývka	5 st	3 lb
Buben	6 zl	3 lb	Pytel	1 md	0,5 lb
Dudy	30 zl	6 lb	Roucho	1 zl	4 lb
Flétna	2 zl	1 lb	<i>Řemeslnické nářadí</i>		
Lesní roh	3 zl	2 lb	Kaligrafické potřeby	10 zl	5 lb
Loutna	35 zl	2 lb	Kartografické pomůcky	15 zl	6 lb
Lyra	30 zl	2 lb	Klenotnické nářadí	25 zl	2 lb
Panova flétna	12 zl	2 lb	Kovářské nástroje	20 zl	8 lb
Inkoust (lahvička 1 unce)	10 zl	—	Kuchařské nástroje	1 zl	8 lb
Inkoustové pero	2 md	—	Kutilské nářadí	50 zl	10 lb
Karimatka	1 zl	7 lb	Malířské potřeby	10 zl	5 lb
Kladivo	1 zl	3 lb	Pivovarnické suroviny	20 zl	9 lb
Kniha	25 zl	5 lb	Řezbářské nástroje	1 zl	5 lb
Kniha kouzel	50 zl	3 lb	Ševcovské nářadí	5 zl	5 lb
Koš	4 st	2 lb	Tesařské nástroje	8 zl	6 lb
Kotlík, železný	2 zl	10 lb	Tkalcovské potřeby	1 zl	5 lb
Krumpáč, hornický	2 zl	10 lb	Zednické nářadí	10 zl	8 lb
Křesadlo	5 st	1 lb	Signální pštroska	5 md	—
Křída (1 ks)	1 md	—	Souprava pro přestrojování	25 zl	3 lb
Kuličky (pytel s 1 000 ks)	1 zl	2 lb	Stan, pro dvě osoby	2 zl	20 lb
Láhev, skleněná	2 zl	2 lb	<i>Střely</i>		
Lampa	5 st	1 lb	Jehly do foukačky (50 ks)	1 zl	1 lb
Lano, hedvábné (10 sáhů)	10 zl	5 lb	Kule do praku (20 ks)	4 md	1,5 lb
Lano, konopné (10 sáhů)	1 zl	10 lb	Šipky do kuše (20 ks)	1 zl	1,5 lb
Léčitelská souprava	5 zl	3 lb	Šípy (20 ks)	1 zl	1 lb
Léčivý lektvar (viz strana 42)	50 zl	0,5 lb	Sud	2 zl	70 lb
Lucerna, s okenicemi	5 zl	2 lb	<i>Svatý symbol</i>		
Lucerna, směrová	10 zl	2 lb	Amulet	5 zl	1 lb
Měch na vodu	2 st	5 lb (plný)	Emblém	5 zl	—
Mýdlo	2 md	—	Relikvie	5 zl	2 lb
<i>Mystický ohniskový předmět</i>			Svěcená voda (lahvice)	25 zl	1 lb
Berla	5 zl	4 lb	Svíčka	1 md	—
Hůlka	10 zl	1 lb	Torna	2 zl	5 lb
Koule	20 zl	3 lb	Toulec	1 zl	1 lb
Křížák	10 zl	1 lb	Truhla	5 zl	15 lb
Žezlo	10 zl	2 lb	Tubus na mapy či svitky	1 zl	1 lb
Nádobíčko	2 st	1 lb	Tyč (2 sáhy)	5 md	7 lb
Oblečení, cestovní	2 zl	4 lb	Zámek	10 zl	1 lb
Oblečení, kostým	5 zl	4 lb	Zásoby (na 1 den)	5 st	2 lb
Oblečení, obyčejné	5 st	3 lb	Zlodějské náčiní	25 zl	1 lb
Oblečení, zdobené	15 zl	6 lb	Zrcátko, kovové	5 zl	0,5 lb
Olej (lahvice)	1 st	1 lb	Zvonek	1 zl	—
Páčidlo	2 zl	5 lb	Žebřík (2 sáhy)	1 st	15 lb

VÝBAVA DOBRODRUHŮ

Tabulka výbavy dobrodruhů shrnuje různé užitečné předměty.

BALÍČKY VYBAVENÍ

Počáteční vybavení, které dostaneš od svého povolání, obsahuje balíček vybavení. Obsahy balíčků najdeš zde:

Badatelstvý balíček: Obsahuje tornu, knihu znalostí, láhev inkoustu, inkoustové pero, 10 listů pergamenu, pytlík píska a nožík.

Bavičův balíček: Obsahuje tornu, karimatku, 2 kostýmy, 5 svíček, zásoby na 5 dní, měch na vodu a soupravu pro přestrojování.

Diplomatický balíček: Obsahuje truhlu, 2 tubusy na mapy či svítky, zdobené oblečení, láhev inkoustu, inkoustové pero, lampa, 2 lahvice oleje, 5 listů papíru, flakónek s parfémem, pečetní vosk, mydlo.

Jeskyňářský balíček: Obsahuje tornu, páčidlo, kladivo, 10 skob, 10 pochodní, křesadlo, zásoby na 10 dní, měch na vodu. Balíček také obsahuje 10 sáhů konopného lana připnutého k boku torny.

Kněžský balíček: Obsahuje tornu, přikrývku, 10 svíček, křesadlo, pokladničku na charitu, 2 kusy kadidla, kadidelnici, ornát, zásoby na 2 dny a měch na vodu.

Lupičský balíček: Obsahuje tornu, pytel s 1 000 kuličkami do ložisek, 2 sáhy řetězu, zvonek, 5 svíček, páčidlo, kladivo, 10 skob, lucernu s okenicemi, 2 lahvice oleje, zásoby na 5 dní, křesadlo a měch na vodu. Balíček také obsahuje 10 sáhů konopného lana připnutého k boku torny.

Průzkumnický balíček: Obsahuje tornu, karimatku, nádobíčko, křesadlo, 10 pochodní, zásoby na 10 dní a měch na vodu. Balíček také obsahuje 10 sáhů konopného lana připnutého k boku torny.

ZVLÁŠTNÍ PŘEDMĚTY

Zde jsou podrobněji popsány předměty, ke kterým se vážou zvláštní pravidla, nebo potřebují vysvětlení.

Brašnička na suroviny. Brašnička na suroviny je malá, vodotěsná kožená brašnička na opasek, ve které jsou oddělené kapsy pro všechny suroviny a jiné zvláštní předměty, které potřebuješ k sesílání kouzel, kromě těch surovin, které mají zvláštní cenu (uvedenou v popisu kouzla).

Herní souprava. Tato položka zahrnuje širokou škálu jednotlivých her, včetně kostek a balíčků karet (pro hry jako Dračí trojboj). V Tabulce výbavy dobrodruhů najdeš několik běžných příkladů, ale existují i jiné druhy herních souprav. Zdatnost s herní soupravou ti umožňuje přičíst si zdatnostní bonus k ověření vlastnosti, při kterém hraješ hru s touto soupravou. Každý druh herní soupravy vyžaduje samostatnou zdatnost.

Hudební nástroj. V Tabulce výbavy dobrodruhů najdeš několik příkladů nejběžnějších druhů hudebních nástrojů. Zdatnost s hudebním nástrojem ti umožňuje přičíst si zdatnostní bonus k ověření vlastnosti, při kterém hraješ na daný nástroj. Každý druh hudebního nástroje vyžaduje samostatnou zdatnost. Bard může hudební nástroj použít jako seslaci ohniskový předmět.

Kniha. Kniha může obsahovat poezii, historická fakta, informace týkající se nějakého konkrétního oboru vědomostí, diagramy a poznámky o gnómských vynálezzech, nebo prostě něco jiného, co se dá prezentovat pomocí textu a obrázků.

Kniha kouzel. Kniha kouzel, jež je nezbytná pro kouzelníky, je v kůži vázaná rukovět se 100 stranami prázdného jemného pergamenu vhodného pro zapisování kouzel.



Křesadlo. Tato malá nádobka obsahuje křemeny, ocílku a troud (obvykle suchou látku vylouhovanou v lampovém oleji), které se používají k zapálení ohně. Zapálení pochodně (či podobné hořlaviny) křesadlem zabere akci. Zapálení jiného ohně trvá 1 minutu.

Kuličky. Jako akci můžeš z váčku rozsypat po zemi tyto drobné kovové kuličky a pokrýt jimi čtvercovou plochu 2×2 sáhy. Tvor, jenž se pohybuje po ploše pokryté kuličkami, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 10, jinak upadne na zem. Tvor, který se po pokryté ploše pohybuje poloviční rychlostí, si záchranný hod házet nemusí.

Lampa. Lampa dosvítí jasným světlem 3 sáhy a slabým světlem dalších 6 sáhů. Po zapálení vydrží s Lahvicí (1 holba) oleje hořet 6 hodin.

Lano. Lano, hedvábné nebo konopné, má 2 životy a dá se roztrhnout ověřením Síly se SO 17.

Léčitelská souprava. Jde o koženou brašničku obsahující obvazy, masti a dlahy. Souprava má deset použití. Pomocí své akce a utracením jednoho použití léčitelské soupravy můžeš stabilizovat tvora, který má 0 životů, aniž by sis musel házet na ověření Moudrosti (Lékařství).

Léčivý lektvar. Když vypiješ tuto magickou, červenou kapalinu, obnovíš si $2k4 + 2$ životů. Vypití nebo podání lektvaru zabere akci.

Lucerna, s okenicemi. Lucerna s okenicemi dosvítí jasným světlem 6 sáhů a slabým světlem dalších 6 sáhů. Po zapálení vydrží s Lahvicí (1 holba) oleje hořet 6 hodin. Jako akci můžeš okenice lampy stáhnout a omezit světlo na 1 sáh slabého světla.

Lucerna, směrová. Směrová lucerna dosvítí jasným světlem 12 sáhů a slabým světlem dalších 12 sáhů. Po zapálení vydrží s Lahvicí (1 holba) oleje hořet 6 hodin.

Mystický ohniskový předmět. Mystický ohniskový předmět je zvláštní věc — koule, křišťál, žezlo, zvláštně vytvořená berla, dřevěná hůlka, či něco podobného — uzpůsobená tak, aby vedla moc mystických kouzel. Kouzelník může takovou věc použít jako seslaci ohniskový předmět.

Nádobíčko. Tato plechová krabička obsahuje šálek a jednoduchý příbor. Krabička se skládá ze dvou do sebe zpadajících částí. Jedna část se dá použít jako pánev na vaření a druhá jako talíř nebo mělká mísa.

Olej. Olej se obvykle prodává v hliněné lahvici o objemu 1 holby. Jako akci můžeš vychrstnout obsah lahvice na cíl do 1 sáhu od tebe, nebo lahvici vrhnout do dálky až 4 sáhy, kde se při dopadu rozbije. V každém případě zaútočíš na dálku proti cílovému tvorovi nebo předmětu. Při zásahu je cíl potřísněn olejem. Utrpíš cíl ohnivé zranění, než olej vyschně (po 1 minutě), utrpíš hořícím olejem dodatečné ohnivé zranění 5. Lahvici oleje můžeš také rozlít na zem a pokrýt jím čtvercovou plochu 1×1 sáh za předpokladu, že je povrch rovný. Pokud se olej zapálí, hoří 2 kola a způsobí ohnivé zranění 5 každému tvorovi, který na plochu vstoupí nebo na ní skončí svůj tah.

Páčidlo. Použití páčidla poskytuje výhodu k ověření Síly tam, kde se dá využít.

Pochodeň. Pochodeň vydrží hořet 1 hodinu a dosvítí jasným světlem 4 sáhy a slabým světlem další 4 sáhy. Zaútočíš-li na blízko s hořící pochodní a zasáhneš, způsobí ohnivé zranění 1.

Prsosiny. Prsosiny jsou zbroj navržená tak, aby chránila hlavu, krk, hrud' a trup zvířete. Jakýkoliv typ zbroje v Tabulce zbrojí v této kapitole se dá koupit jako prsosiny. Cena je čtyřikrát vyšší než ekvivalentní zbroj pro humanoidy a váha je dvakrát větší.

Řemeslnické nářadí. Toto speciální nářadí zahrnuje věci, které jsou potřebné k provozování řemesla nebo obchodu. Tabulka udává příklady nejběžnějších typů nářadí, každé poskytuje předměty spojené s jedním řemeslem. Zdatnost s řemeslnickým nářadím ti umožňuje přičíst si zdatnostní bonus k ověření vlastnosti, při kterém používáš nářadí svého řemesla. Každý typ řemeslnického nářadí vyžaduje samostatnou zdatnost.

Souprava pro přestrojování. Tato brašnička s kosmetikou, barvou na vlasy a drobnými rekvizitami ti umožňuje vytvořit přestrojení, které změní tvůj fyzický vzhled. Zdatnost se soupravou pro přestrojování ti umožňuje přičíst si zdatnostní bonus k ověření vlastnosti, při kterém se snažíš přestrojit za někoho jiného.

Svatý symbol. Svatý symbol je malé znázornění boha nebo panteonu. Může to být amulet, který zobrazuje symbol znázorňující božstvo, symbol pečlivě vyrytý či vykládaný jako emblém na štítu, nebo krabička obsahující zlomek posvátné relikie. Symboly běžně spojované s mnoha bohy v multivesmíru uvádí *Příručka hráče*. Klerik může použít svatý symbol jako sesílací ohniskový předmět, ale musí ho při tom držet v ruce, mít viditelně na sobě nebo na štítu.

Svěcená voda. Jako akci můžeš vychrstnout obsah této lahvice na cíl do 1 sáhu od tebe, nebo ji vrhnout do dálky až 4 sáhy, kde se při dopadu rozbije. V každém případě zaútočíš na dálku proti cílovému tvorovi, přičemž ber svěcenou vodu jako improvizovanou zbraň. Je-li cíl běs nebo nemrty, utrpí svěcenou vodou zářivé zranění 2k6.

Klerik může vytvořit svěcenou vodu vykonáním zvláštního rituálu. Vykonání rituálu zabere 1 hodinu, spotřebuje se stříbrný prášek v hodnotě 25 zl a sesilatel musí utratit pozici kouzel 1. úrovně.

Svička. Svička osvítí jasným světlem okruh o poloměru 1 sáhu a slabým světlem dosvítí další 1 sáh po dobu 1 hodiny.

Toulec. Do toulce se vejde až 20 šípů.

Zámek. Zámek se dodává s klíčem. Bez klíče může tento zámek otevřít tvor, který je zdatný se zlodějským náčiním, při úspěšném ověření Obratnosti se SO 15. PJ může určit, že za vyšší ceny lze pořídit lepší zámky.

Zásoby. Kompaktní, suché, vysokoenergetické jídlo vhodné na dlouhé cesty. Zásoby obsahují sušené maso, sušené ovoce, sušenky a ořechy.

Zlodějské náčiní. Tato sada náčiní obsahuje malý pilník, sadu paklíchů, zrcátko na kovovém držadle, sadu nůžek s úzkými čepelemi a dvoje kombinačky. Zdatnost s tímto náčiním ti umožňuje přičíst si svůj zdatnostní bonus k ověření vlastnosti při zneškodňování pasti či otevřání zámku.

JEZDECKÁ ZVÍŘATA A SLUŽBY

TABULKA JEZDECKÝCH ZVÍŘAT

Zvíře	Cena	Rychlosť	Nosnosť
Kůň, jezdecký	75 zl	12 sáhů	480 lb
Kůň, tažný	50 zl	8 sáhů	540 lb
Kůň, válečný	400 zl	12 sáhů	540 lb
Osel nebo mula	8 zl	8 sáhů	420 lb
Poník	30 zl	8 sáhů	225 lb

TABULKA JÍDLA, PITÍ A UBYTOVÁNÍ

Věc	Cena
<i>Jídlo (na den)</i>	
Mizerné	3 md
Chudé	6 md
Střídmé	3 st
Pohodové	5 st
Zámožné	8 st
Šlechtické	2 zl
<i>Pivo</i>	
Korbel	4 md
Soudek	2 st
<i>Ubytování v hostinci (na den)</i>	
Mizerné	7 md
Chudé	1 st
Střídmé	5 st
Pohodové	8 st
Zámožné	2 zl
Šlechtické	4 zl
<i>Víno</i>	
Stolní (karafa)	2 st
Archivní (láhev)	10 zl

TABULKA SLUŽEB

Služba	Platba
<i>Drožka</i>	
Mezi městy	3 md / míle
Ve městě	1 md
<i>Plavba lodí</i>	
1 st / míle	
<i>Mýtné za použití cesty či brány</i>	
1 md	
<i>Námezdník</i>	
Nezkušený	2 st / den
Zkušený	2 zl / den
<i>Posel</i>	
2 st / míle	

KOUZELNÉ PŘEDMĚTY

Každé dobrodružství v sobě nese příslib — ale nikoli záruku — nalezení jednoho či více kouzelných předmětů. O tom, kdy něco takového padne do rukou postav, rozhoduje PJ. Mnoho dalších předmětů je obsaženo v *Průvodci Pána jeskyně*.

POUŽÍVÁNÍ KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Funkce kouzelného předmětu je vysvětlena v jeho popisu. Už když jej postava vezme do ruky, pozná, že je na něm něco výjimečného. Seslání kouzla *určení* na předmět pak odhalí jeho vlastnosti. Další možností je, že se postava na předmět soustředí během krátkého odpočinku, přičemž se jej musí dotýkat. Na konci takto stráveného odpočinku postava zjistí vlastnosti předmětu. Výjimkou jsou lektvary, u kterých stačí trochu ochutnat, aby postava věděla, co lektvar dělá.

Některé předměty vyžadují, aby s nimi byl uživatel **sladěný**. Teprve potom mu propůjčí své kouzelné vlastnosti. Sladění s předmětem vyžaduje, aby tvor strávil krátký odpočinek soustředěním se pouze na daný předmět a po celou tu dobu se jej dotýkal (nemůže to být stejný krátký odpočinek použitý na zjištění vlastností předmětu). Jakmile jsi s kouzelným předmětem sladěný, můžeš používat jeho magické vlastnosti.

V jednu chvíli může být předmět sladěný jen s jedním tvořem. Tvor může být sladěný maximálně se třemi kouzelnými předměty najednou, a během jednoho krátkého odpočinku se může sladit nejvýš s jedním předmětem.

Tvoje sladění s předmětem skončí, pokud přestaneš splňovat předpoklady pro sladění, pokud jsi od předmětu dál než 20 sáhů po dobu 24 hodin, nebo pokud umřeš. Sladění můžeš ukončit také dobrovolně během dalšího krátkého odpočinku.

POPISY PŘEDMĚTŮ

Předměty jsou řazeny abecedně. Pod názvem předmětu je řádek popisující typ a vzácnost předmětu, a jestli je nutné se s ním sladit.

BERLA PTAČÍHO ZPĚVU

Berla, běžná

Tato dřevěná berla je zdobená řezbou drobného ptactva. Má 10 dávek. Když ji máš v ruce, můžeš použít svou akci a spotřebovat 1 dávku k vytvoření jednoho z následujících zvukových efektů v dosahu až 12 sáhů: cvrlikání pěnkavy, krákání havrana, kvákání kachny, kdákání slepice, troubení husy, hudrování krocana, skřek racka, houkání sovy, nebo skřek orla.

Každého úsvitu si berla obnoví 1k6 + 4 spotřebovaných dávek. Kdykoli spotřebejš poslední dávku, hoď k20. Padne-li 1, berla vybuchne v neškodném obláčku ptačího peří a je nenávratně zničena.

BRÝLE NOCI

Divotvorný předmět, neobvyklý

Když máš na sobě tyto tmavé čočky, máš vidění ve tmě do vzdálenosti 12 sáhů. Pokud již vidění ve tmě máš, nošení těchto brýlí zvýší jeho dosah o 12 sáhů.

DRAKOMLAT

Zbraň (jakýkoli meč), vzácný

Získáváš bonus +1 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně.

Když zasáhneš draka touto zbraní, utrpí dodatečné zranění typu zbraně 3k6. Pro účely této zbraně se za „draka“ považuje jakýkoliv tvor s typem drak.

ELFÍ BOTY

Divotvorný předmět, neobvyklý

Když máš na sobě tyto boty, tvé kroky nevydávají zvuky, bez ohledu na to, po jakém povrchu se pohybuješ. Máš také výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnost), která se opírájí o tichý pohyb.

HELMA DĚSU

Divotvorný předmět, běžný

Když máš na sobě tuto hrozivou helmici, tvoje oči rudě září.

HŮLKA TAJEMSTVÍ

Hůlka, neobvyklá

Tato hůlka má 3 dávky. Když ji držíš v ruce, můžeš jako akci spotřebovat 1 dávku a jsou-li do 6 sáhů od ní tajné dveře nebo past, hůlka začne pulzovat a ukáže na nejbližší dveře nebo past od tebe. Každý den za úsvitu si hůlka obnoví 1k3 spotřebovaných dávek.

KAMENY POSELSTVÍ

Divotvorný předmět, neobvyklý

Kameny poselství tvoří dvojici, přičemž každý z nich je opracován tak, aby odpovídalo tomu druhému, takže lze každou dvojici snadno rozpozнат. Zatímco se dotýkáš jednoho kamene, můžeš z něj pomocí akce seslat kouzlo *poselství*. Cílem je nositel druhého kamene. Není-li nositelem druhého kamene nikdo, vísť to okamžité poté, co kámen použiješ a kouzlo se nevyvolá.

Jakmile se skrz kameny sešle *poselství*, nelze je použít znova až do příštího úsvitu. Je-li jeden z dvojice kamenů zničen, ten druhý přijde o svou magii.

KOUZELNICKÝ KLOBOUK

Divotvorný předmět, běžný (vyžaduje sladění s kouzelníkem)

Dokud máš na sobě tento klobouk, získáváš následující prospěchy:

- Můžeš klobouk používat jako ohniskový předmět pro sesílání svých kouzelnických kouzel.
- Můžeš zkousit seslat trik, který neznáš. Trik musí být na seznamu kouzelnických kouzel a musíš ověřit Inteligenci (Mystika) se SO 10. Pokud uspěješ, kouzlo sešleš. Pokud neuspěješ, kouzlo selže a akce použitá k jeho seslání přijde nazmar. Ať už to dopadne jakkoli, tato vlastnost se obnoví po dlouhém odpočinku.

LÉČIVÝ LEKTVAR

Lektvar, různě vzácný

Když vypiješ tento lektvar, obnovíš si životy. Jejich počet závisí na vzácnosti lektvaru, jak udává Tabulka léčivých lektvarů. Lektvar je rudá kapalina, která se po protřepání třptytí, nezávisle na účinnosti lektvaru.

TABULKA LÉČIVÝCH LEKTVARŮ

Druh lektvaru	Vzácnost	Obnovené životy
Léčivý lektvar	Běžný	2k4 + 2
Mocný léčivý lektvar	Neobvyklý	4k4 + 4
Lektvar kvalitního léčení	Vzácný	8k8 + 8

LEKTVAR NEZRANITELNOSTI

Lektvar, vzácný

Po vypití tohoto lektvaru jsi 1 minutu odolný vůči všem zraněním. Sirupová kapalina lektvaru vypadá jako zkapaněné železo.

LEKTVAR VODNÍHO DECHU

Lektvar, neobvyklý

Po vypití tohoto lektvaru můžeš 1 hodinu dýchat pod vodou. Jeho oblačně zelená kapalina voní mořem a plave v ní bublina připomínající mořskou medúzu.

MITRILOVÁ ZBROJ

Zbroj (střední či těžká, ale ne usňová), neobvyklá

Mitril je lehký, ohebný kov. Mitrilová drátěná košíle či kyryš se dá nosit pod normálním oblečením. Pokud zbroj normálně způsobuje nevýhodu k ověření Obratnosti (Nenápadnost), nebo má požadavek na Sílu, pro mitrilovou verzi zbroje to neplatí.

NÁHRDELNÍK OHNIVÝCH KOULÍ

Divotvorný předmět, vzácný

Na tomto náhrdelníku visí 1k6 + 3 korálků. Jako akci můžeš korálek odtrhnout a vrhnout až 12 sáhů daleko. Když dopadne, vybuchne jako kouzlo *ohnivá koule* 3. úrovně (SO záchrany kouzla je 15).

Jako jednu akci můžeš vrhnout několik korálků, nebo dokonce celý náhrdelník. Uděláš-li to, zvyš úroveň *ohnivé koule* o 1 za každý korálek kromě prvního.

NÁSTROJ ILUZÍ

Divotvorný předmět, běžný (vyžaduje sladění)

Zatímco hraješ na tento hudební nástroj, můžeš v okruhu 1 sáhu kolem něj vytvořit neškodné iluzorní obrazové efekty. Jsi-li bard, okruh se rozšíří na 3 sáhy. Běžné efekty zahrnují svítící hudební noty, přízračnou tanecnicu, motýly či lehce padající sníh. Kouzelné efekty jsou nehmotné a nevydávají zvuk, a je zřejmé, že jde o iluze. Když přestaneš hrát, efekty zmizí.

PLÁŠŤ MNOHA STŘIHŮ

Divotvorný předmět, běžný

Dokud máš tento plášť na sobě, můžeš použít bonusovou akci ke změně jeho stylu, barvy i kvality materiálu. Váha pláště se nemění. Ať už vypadá jakkoli, plášť je pořád jen plášť. Může vypadat jako jiné kouzelné pláště, ale nezíská jejich kouzelné vlastnosti.

PRACH ZNEVIDITELNĚNÍ

Divotvorný předmět, neobvyklý

Tento prášek připomíná velmi jemný písek a nachází se v malém balíčku. Je ho dost na jedno použití. Když jako akci vrhneš hrst prachu do vzduchu, ty a každý tvor a předmět do 2 sáhů od tebe se stanete neviditelní na 2k4 minut. Trvání je stejně pro všechny cíle, a když magie prachu začne účinkovat, prach se spotřebuje. Pokud tvor ovlivněný prachem zaútočí nebo sešle kouzlo, neviditelnost pro něj skončí.

PYROTECHNICKÁ HŮLKA

Hůlka, běžná

Tato hůlka má 7 dávek. Když ji držíš v ruce, můžeš jako akci 1 dávku spotřebovat a vytvořit ve vzdálenosti až 12 sáhů neškodný záblesk duhového světla. Záblesk je jasný jako svě-

lo pochodně, ale trvá jen okamžik. Záblesk je doprovázený praskavým zvukem slyšitelným do vzdálenosti 60 sáhů.

Každý den za úsvitu si hůlka obnoví všechny utracené dávky. Kdykoli spotřebuješ poslední dávku, hoď k20. Padne-li 1, hůlka se rozprskne jako neškodná petarda a je nenávratně zničena.

RUKAVICE ZLOBŘÍ SÍLY

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tyto rukavice, tvá hodnota Síly je 19. Je-li tvá Síla bez nich 19 či více, nemají na tebe žádný účinek.

SKLÁDACÍ TYČ

Divotvorný předmět, běžný

Když máš v ruce tuto 2 sáhy dlouhou tyč, můžeš jako akci vyřknout zaklínadlo a ona se složí na délku 1 stopy, aby se lépe přenášela. Váha tyče se nemění. Jako akci můžeš vyřknout jiné zaklínadlo a tyč se prodlouží do plné délky; nikdy se ale neprodlouží více, než jí to umožnuje okolní prostor.

STROJKOVÝ AMULET

Divotvorný předmět, běžný

Tento měděný amulet obsahuje drobounká ozubená kolečka a je poháněn magií Mechanu, sféry, která je dokonale předvídatelná. Tvor, který k amuletu přiloží ucho, zevnitř slyší slabé tikání.

Když máš na sobě amulet na sobě a chceš si hodit na útok, můžeš místo hodu použít číslo 10. Jakmile tuto vlastnost použiješ, nemůžeš ji použít znova až do příštího svítání.

ŠTÍT +1

Zbroj (štít), neobvyklý

Když držíš tento štít, máš bonus +1 k OČ. Tento bonus se připočítává k běžnému bonusu k OČ.

TAJEMNÝ KLÍČ

Divotvorný předmět, běžný

Hlava tohoto klíče vypadá jako otazník. Klíč má pětiprocentní šanci (hod 20 na k20), že otevře libovolný zámek, do kterého je vložen. Jakmile klíč něco odemkne, zmizí.

VLAJÍCÍ PLÁŠТЬ

Divotvorný předmět, běžný

Když máš tento plášť na sobě, můžeš použít svou bonusovou akci a způsobit, aby dramaticky vlál.

ZBRAŇ +1

Zbraň (jakákoli), neobvyklá

Máš bonus +1 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně.

ŽEZLO NEPOHYBLIVOSTI

Žezlo, neobvyklé

Toto ploché železné žezlo má na jednom konci tlačítko. Jako akci můžeš tlačítko zmáčknout, což způsobí, že žezlo se magicky upevní na místě. Dokud ty nebo jiný tvor pomoci akce nezmáčknete tlačítko znovu, žezlo se nepohně, i kdyby mělo odpovádat gravitaci. Žezlo unese až 8 000 liber váhy. Větší váha způsobí, že se žezlo deaktivuje a spadne. Tvor si může jako akci hodit na ověření Síly se SO 30 a při úspěchu pohnout upevněným žezlem až 2 sáhy.



KAPITOLA 4: KOUZLA

MAGIE SE PROLÍNÁ SVĚTY D&D A NEJČASTĚJ ŽE SE OBJEVUJE ve formě kouzel. Tato kapitola obsahuje pravidla pro sesílání kouzel. Kouzla mohou být šikovnými nástroji, zbraněmi či ochrannými prostředky. Mohou způsobovat zranění a stavu (viz dodatek B), nebo je léčit. Mohou vysávat životní energii, nebo křísit mrtvé.

Co je kouzlo?

Kouzlo je samostatný magický účinek, jedno usměrnění magických energií, které přiměje multivesmír chovat se konkrétním, omezeným způsobem. Při sesílání kouzla postava opatrně tahá za neviditelná vlákna surové magie prostupující svět, vytváří z nich obrazce, nechává je vibrovat určitým způsobem a pak energii vypustí do požadovaného účinku — ve většině případů se vše odehraje v rámci sekund.

ŠKOLY MAGIE

Učenci studující fungování magie dělí kouzla do osmi kategorií zvaných školy magie. Školy magie pomáhají popisovat kouzla; samy o sobě nemají žádná pravidla, ale některá pravidla se na školy odkazují.

Iluzorní kouzla šálí smysly a myslí ostatních. **Nekromantická** kouzla manipulují s energiemi života a smrti. **Očarovačí** kouzla působí na mysl ostatních, ovlivňují a ovládají jejich chování. **Transmutační** kouzla mění vlastnosti nebo fyzickou podobu tvorů, předmětu či prostředí. **Věstecká** kouzla zjevují informace ve formě dávno zapomenutých tajemství či záblesků budoucnosti, polohy ukrytých věcí, pravdy o iluzích, nebo pohledů na vzdálené tvory či místa. **Vymítací** kouzla jsou veskrze ochranná, často vytvářejí zá-

brany a ochrany proti nezvaným hostům. **Vyvolávací** kouzla zahrnují přemístování předmětů a tvorů z jednoho místa na druhé. **Zaklínací** kouzla manipulují s magickou energií, aby přivolala výšlehy ohně, nebo pomocí pozitivní energie léčila zranění.

ÚROVEŇ KOUZLA

Každé kouzlo má úroveň od 0. do 9. Úroveň kouzla je obecný ukazatel jeho síly, od skromné (ale přesto působivé) **magické střely** 1. úrovně po neuvěřitelné **zastav čas** 9. úrovně. Triky — prostá, ale mocná kouzla, která postavy umí seslat téměř mechanicky — jsou 0. úrovně. Čím vyšší je úroveň kouzla, na tím vyšší úrovně musí být sesilatel, aby mohl kouzlo použít.

Úroveň kouzla a úroveň postavy spolu nesouvisí přímo. Aby postava mohla seslat kouzlo 3. úrovně, musí být zpravidla alespoň na 5. úrovni, ne na 3. úrovni.

ZNÁMÁ A PŘIPRAVENÁ KOUZLA

Než může sesilatel kouzlo použít, musí ho mít buď pevně zafixované v paměti, nebo k němu musí mít přístup pomocí kouzelného předmětu. Členové některých povolání mají omezený seznam kouzel, která znají a která mají zafixovaná v paměti vždycky. To stejně platí pro mnoho nestvůr používajících magii. Jiní sesilatelé kouzel, například klerici a kouzelníci, postupují proces přípravy kouzel. Tento proces se pro různá povolání liší, jak je uvedeno v jejich popisech.

POZICE KOUZEL

Bez ohledu na to, kolik kouzel sesilatel zná či si dokáže připravit, může seslat jen omezený počet kouzel a pak si musí odpočinout. Manipulace se strukturou magie a vedení její energie do bytě jen prostého kouzla jsou fyzicky i mentálně namáhavé a pro kouzla vysoké úrovně to platí o to víc. Proto popis každého povolání, které umí seslat kouzla, obsahuje tabulku, v níž je uvedeno, kolik pozic kouzla každé úrovně kouzla může použít postava na dané úrovni. Například kouzelnice má na 3. úrovni čtyři pozice kouzla 1. úrovně a dvě pozice kouzla 2. úrovně.

Když postava sešle kouzlo, utratí pozici s úrovní daného kouzla či vyšší, čímž prakticky „naplní“ pozici tímto kouzlem. Pozici kouzla si můžeš představit jako krabičku určité velikosti — malou pro pozici 1. úrovně, větší pro pozici kouzla vyšší úrovně. Kouzlo 1. úrovně se vejde do pozice libovolné velikosti, ale kouzlo 3. úrovně se vejde jen do pozice kouzla 3. úrovně. Takže když kouzelnice sešle *magickou střelu*, kouzlo 1. úrovně, utratí jednu ze svých čtyř pozic kouzla 1. úrovně a tři jí zbudou.

Důkladný odpočinek obnoví všechny utracené pozice kouzla (viz strana 33, pravidla pro odpočinek).

Některé postavy a nestvůry mají zvláštní schopnosti, které jim umožňují seslat kouzla, aniž by při tom utrácely pozice kouzla.

SESLÁNÍ KOUZLA NA VYŠŠÍ ÚROVNI

Když sesilatel sešle kouzlo pomocí pozice, která je na vyšší úrovni než kouzlo, pak se toto kouzlo při tomto seslání považuje za kouzlo vyšší úrovně. Například pokud kouzelnice sešle *magickou střelu* pomocí jedné ze svých pozic 2. úrovně, pak tato *magická střela* je 2. úrovně. Kouzlo utratí pozici, do které je vloženo, a podle ní účinkuje.

Některá kouzla, například *magická střela* nebo *zhoj zranění*, mají silnější účinky, když se sešlou na vyšší úrovni, jak je uvedeno v popisu kouzla.

TRIKY

Trik je kouzlo, které se dá seslat libovolně, bez použití pozice kouzla a bez předešlé přípravy. Opakování procvičování zafixovalo kouzlo do sesilatelské paměti a on je může seslat opakován. Úroveň kouzla triku je 0.

RITUÁLY

Určitá kouzla mají zvláštní příznak: rituál. Takové kouzlo se dá seslat podle běžných pravidel pro seslání kouzla, nebo jako rituál. Vyvolání rituální verze kouzla zabere o 10 minut déle než normálně. Také se při tom neutratí pozice kouzla, což znamená, že rituální verzi kouzla nelze seslat na vyšší úrovni.

Pro seslání kouzla jako rituálu musí mít sesilatel schopnost, díky které to může udělat. Například klerik a kouzelník takovou schopnost mají. Sesilatel zároveň musí mít kouzlo buď připravené, nebo na svém seznamu známých kouzla, pokud rituální schopnost postavy neříká něco jiného, jako například u kouzelníka.

SESLÁNÍ KOUZLA

Když postava seslá kouzlo, řídí se stejnými pravidly, bez ohledu na své povolání nebo účinky kouzla.

Popis každého kouzla v této kapitole začíná blokem informací, včetně názvu kouzla, úrovně, školy magie, vyvolání, dosahu, složek a trvání. Zbytek zápisu kouzla popisuje účinek kouzla.

SESÍLÁNÍ VE ZBROJI

Protože seslání kouzla vyžaduje mentální soustředění a přesné gestikulace, musíš být zdatný se zbrojí, kterou máš na sobě, aby ses kouzlo seslat. Jinak ti bude zbroj při seslání překážet.

VYVOLÁNÍ

Vyvolání většiny kouzel vyžaduje jednu akci, ale některá kouzla vyžadují bonusovou akci, reakci nebo delší dobu vyvolání.

BONUSOVÁ AKCE

Kouzlo vyvolané pomocí bonusové akce je obzvlášť rychlé. K vyvolání kouzla musíš použít bonusovou akci ve svém tahu, pokud jsi v tomto tahu ještě neprovedl žádnou bonusovou akci. Během tohoto tahu nemůžeš seslat další kouzlo, kromě triku s vyvoláním 1 akce.

REAKCE

Některá kouzla lze seslat jako reakci. Vyvolání těchto kouzel trvá zlomek sekundy a sesílájí se jako odpověď na nějakou událost. Pokud lze kouzlo seslat jako reakci, popis kouzla říká, kdy přesně to můžeš udělat.

DELŠÍ DOBY VYVOLÁNÍ

Určitá kouzla (včetně kouzel sesílaných jako rituály) vyžadují delší dobu vyvolání: minuty, nebo dokonce hodiny. Když sešleš kouzlo s delším vyvoláním než jedna akce či reakce, musíš strávit akci každého svého tahu vyvoláváním kouzla a během vyvolávání musíš udržovat své soustředění (viz „Soustředění“ níže). Pokud se tvé soustředění přeruší, kouzlo selže, ale neutratíš za to pozici kouzla. Chceš-li se pokusit seslat kouzlo znovu, musíš začít s vyvoláváním od začátku.

DOSAH

Cíl kouzla musí být v dosahu kouzla. Pro kouzlo jako *magická střela* je cílem tvor. Po kouzlu jako *ohnivá koule* je cílem bod v prostoru, kde koule ohně vybuchne.

Většina kouzel má dosah vyjádřený v sázích. Některá kouzla mohou cílit jen na tvora (včetně tebe), kterého se dotkneš. Jiná kouzla, například kouzlo *štít*, působí jen na tebe. Tato kouzla mají uvedený dosah „ty sám“.

Kouzla, která vytvářejí kužel nebo dráhu účinku, jež vychází z tebe, mají také uvedený dosah „ty sám“, což značí, že výchozím bodem účinku kouzla musíš být ty (viz „Oblasti účinku“ dále v této kapitole).

Jakmile se kouzlo sešle, jeho účinky nejsou jeho dosahem omezené, pokud v popisu kouzla není řečeno jinak.

SLOŽKY

Složky kouzla jsou fyzické požadavky, které musíš splnit, abys kouzlo seslal. Popis každého kouzla udává, jestli jde o verbální (V), pohybové (P), nebo surovinové (S) složky. Nedokážeš-li poskytnout jednu či více složek kouzla, nejsi schopný jej seslat.

VERBÁLNÍ (V)

Většina kouzel vyžaduje monotonné odrecitování mystických slov. Slova samotná nejsou zdrojem moci kouzla; spíše konkrétní kombinace zvuků se specifickou intenzitou a rezonancí uvádí do pohybu vlákna magie. Proto postava, která je umlčená nebo v oblasti ticha, vytvořené například pomocí kouzla *ticho*, nemůže seslat kouzlo s verbální složkou.

POHYBOVÉ (P)

Gesta pro seslání kouzla mohou obsahovat energickou gestikulaci nebo spletitou sérii posunků. Vyžaduje-li kouzlo pohybovou složku, musí mít sesilatel alespoň jednu ruku volnou, aby gesta provedl.

SUROVINOVÉ (S)

Seslání některých kouzel vyžaduje konkrétní předměty uvedené v závorkách v rámci surovin. Místo nich může postava použít **brašničku na suroviny** nebo **sesilací ohniskový předmět** (viz 3. kapitola). Ale je-li u suroviny uvedená cena, musí danou surovinu postava mít, než může kouzlo seslat.

Pokud kouzlo říká, že surovinu kouzlo spotřebuje, musí sesilatel tuto surovinu dodat pro každé seslání kouzla.

Sesilatel musí mít volnou ruku pro manipulaci s těmito surovinami, ale může to být stejná ruka, kterou používá na provádění pohybových složek.

TRVÁNÍ

Trvání kouzla je doba, po kterou kouzlo působí. Trvání může být vyjádřeno v kolech, minutách, hodinách, nebo dokonce letech. Některá kouzla uvádějí, že jejich účinek trvá, dokud není kouzlo rozptýleno či zničeno.

IHNED

Mnoho kouzel je okamžitých. Kouzlo zraní, uzdraví, vytvoří nebo změní tvora či předmět způsobem, který se nedá rozptýlit, protože magie trvá jen okamžik.

SOUSTŘEDĚNÍ

Některá kouzla vyžadují, aby ses na ně soustředil, aby jejich magie zůstala aktivní i po seslání. Přerušíš-li své soustředění, pak takové kouzlo skončí.

Pokud je nutné udržovat kouzlo pomocí soustředění, pak je tento fakt uveden v údaji Trvání, a kouzlo určuje, jak dlouho se na něj může soustředit. Své soustředění můžeš kdykoliv ukončit (akce není potřeba).

Normální činnost, například pohyb a útočení, soustředění nebrání. Faktory, které mohou přerušit soustředění, jsou popsány níže:

- **Seslání jiného kouzla, které vyžaduje soustředění.** Sesleš-li jiné kouzlo, které vyžaduje soustředění, přerušíš tím své soustředění na původní kouzlo. Nemůžeš se soustředit na dve kouzla najednou.
- **Utrpění zranění.** Kdykoliv utrpíš zranění, zatímco se soustředíš na kouzlo, musíš si hodit záchranný hod na Odolnost, zdali soustředění udržíš. SO je roven 10, nebo polovině tebou utrpeného zranění, podle toho, které číslo je vyšší. Utrpíš-li zranění z několika zdrojů, například šípem a dračím dechem, hodíš si záchranný hod pro každý zdroj zranění zvlášť.
- **Neschopný nebo zabitý.** Jsi-li neschopný nebo mrtvý, ztratíš své soustředění na kouzlo.

PJ může také určit, že některé jevy prostředí vyžadují, abys uspěl v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, abys udržel své soustředění na kouzlo. Příkladem může být vlna, která se přes tebe převalí, když jsi na lodi zmítající se v bouři.

CÍLE

Typické kouzlo vyžaduje, aby sis zvolil jeden nebo více cílů, na které bude působit magie kouzla. Popis kouzla říká, jestli kouzlo cílí na tvory, předměty, nebo výchozí bod oblasti účinku (viz popis níže).

Pokud kouzlo nemá vnitratelný účinek, tak tvor nemusí vůbec vědět, že byl cílem kouzla. Účinek jako praskající blesk je zřejmý, ale zálužnější účinek, například pokus o čtení tворových myšlenek, obvykle projde bez povšimnutí, pokud kouzlo neříká jinak.

VOLNÁ CESTA K CÍLI

Abys něco zacílil, musíš k tomu mít volnou cestu, takže to nesmí být za úplným krytem.

Pokud umíštiš oblast účinku na bod, který nevidíš, a mezi tebou a daným bodem je překážka, například zeď, pak výchozí bod vznikne na bližší straně překážky.

CÍLENÍ NA SEBE

Pokud kouzlo cílí na tvora dle tvé volby, můžeš zvolit sám sebe, pokud není jasné uvedeno, že to musí být nepřátelský tvor nebo někdo jiný než ty.

OBLASTI ÚČINKU

Kouzla jako *hořící ruce a kužel mrazu* pokrývají oblast, což jim umožňuje postihnout několik tvorů najednou.

Popis kouzla uvádí jeho oblast účinku, která má obvykle jeden z pěti různých tvarů: dráhu, kouli, krychli, kužel nebo válec. Každá oblast účinku má **výchozí bod**, což je místo, ze kterého vychází energie kouzla. Pravidla pro každý tvar uvádějí, jak umístit jeho výchozí bod. Výchozí bod je obvykle bod v prostoru, ale některá kouzla mají oblast, jejímž výchozím bodem je tvor nebo předmět.

Účinek kouzla se rozšiřuje v přímých drahách z výchozího bodu. Pokud jsou k nějakému místu v oblasti účinku blokovány všechny přímé dráhy od výchozího bodu, pak je dané místo z oblasti účinku kouzla vyjmuto. K zablokování některé z těchto myšlených drah musí překážka poskytovat úplný kryt (viz strana 36).

DRÁHA

Dráha se rozšiřuje z výchozího bodu přímo až do své délky a pokrývá oblast danou svou šířkou.

Výchozí bod dráhy není zahrnut do oblasti účinku, pokud nerohodneš jinak.

KRYCHLE

Zvolíš výchozí bod krychle, který leží kdekoli na povrchu krychlového účinku. Velikost krychle se uvádí jako délka každé strany.

Výchozí bod krychle není zahrnut do oblasti účinku, pokud nerohodneš jinak.

KOULE

Zvolíš výchozí bod koule a ta se rozšíří kolem tohoto bodu. Velikost koule se uvádí jako poloměr v sázích, který se rozšíří z výchozího bodu.

Výchozí bod koule je zahrnut do oblasti účinku koule.

KUŽEL

Kužel se rozšíří z výchozího bodu směrem, který určíš. Šířka kuželu v kterémkoli bodě jeho délky je rovna vzdálenosti tohoto bodu od výchozího bodu. Oblast účinku kuželu udává jeho maximální délku.

Výchozí bod kuželu není zahrnut do oblasti účinku kuželu, pokud nerohodneš jinak.

VÁLEC

Výchozí bod válce je ve středu kruhu daného poloměru, jenž je uveden v popisu kouzla. Kruh musí být buď na zemi, nebo ve výšce účinku kouzla. Energie ve válci se rozšířuje v přímých drahách z výchozího bodu k obvodu kruhu tvořícího základnu

válce. Účinek kouzla potom roste ze základny nahoru nebo dolů až do vzdálenosti rovné výšce válce.

Výchozí bod válce je zahrnut do oblasti účinku válce.

ZÁCHRANNÉ HODY

Mnoho kouzel říká, že si cíl může hodit záchranný hod, aby se vyhnul některým, nebo všem, účinkům kouzla. Kouzlo uvádí vlastnost, kterou cíl použije pro záchrancu, a co se stane, pokud v záchranném hodu uspěje či neuspěje.

SO záchrany kouzla = 8 + tvá oprava sesílací vlastnosti
+ tvůj zdatnostní bonus

HODY NA ÚTOK

Některá kouzla vyžadují, aby si sesilatel hodil na útok, zdali účinek kouzla zasáhne zamýšlený cíl.

Útočný bonus kouzla = tvá oprava sesílací vlastnosti
+ tvůj zdatnostní bonus

POPISY KOUZEL

Kouzla jsou uvedena v abecedním pořadí. Další kouzla a rozšířené popisy těchto najdeš v *Příručce hráče*.

AZYL

Vymítání 1. úrovně

Vyvolání: 1 bonusová akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P, S (stříbrné zrcátko)

Trvání: 1 minuta

Tvor v dosahu je střežen před útoky zvenčí. Dokud kouzlo neskončí, tak každý, kdo zacílí střeženého tvora útokem nebo zraňujícím kouzlem, si musí nejprve hodit záchranný hod na Moudrost. Když neuspěje, musí vybrat nový cíl, jinak o svůj útok nebo kouzlo přijde. Toto kouzlo nechrání střeženého tvora před plošnými účinky, například před výbuchem *ohnivé koule*.

Pokud střežený tvor zaútočí nebo seše kouzlo, které působí na nepřátelského tvora, toto kouzlo skončí.

BLESK

Zaklínání 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám (dráha 20 sáhů)

Složky: V, P, S (kus kožešiny a jantarové, kříštálové, nebo skleněné žezlo)

Trvání: Ihned

Z tvojí ruky vyšlehne blesk a utvoří 20 sáhů dlouhou a 1 sáh širokou dráhu ve směru, který zvolíš. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Když neuspěje, utrpí bleskové zranění 8k6, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Blesk zapaluje v oblasti hořlavé předměty, které nikdo nedrží ani nenese.

Na vyšších úrovních. Sešeš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 4. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 3. se zranění zvýší o 1k6.

BOŽÍ DOHLED

Věštecký trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Dotkneš se jednoho tvora, který s tím souhlasí. Než kouzlo skončí, cíl si může jednou hodit k4 a přičítst si hovené číslo k jednomu ověření vlastnosti dle své volby. Touto kostkou si může hodit před hodem na ověření vlastnosti, nebo až po něm. Kouzlo poté skončí.

DIVOTVORSTVÍ

Transmutační trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V

Trvání: Až 1 minuta

V rámci dosahu kouzla předvedeš drobný zázrak, znamení nadpřirozené moci. Vybrat si můžeš jeden z následujících magických účinků:

- Na 1 minutu zesílíš svůj hlas až na trojnásobek.
- Na 1 minutu způsobiš plápolání plamenů, nebo že se plameny zjasní, utlumí, či změní barvu.
- Na 1 minutu způsobiš slabé, neškodné otřesy země.
- Způsobiš náhlý zvuk, který vyjde z bodu, který zvolíš v dosahu, například zahřmění, zakrákání havrana, nebo zlověstný šepot.
- Způsobiš, že se odemčené dveře či okno náhle rozletí dokončán, nebo naopak zabouchne.
- Na 1 minutu změníš vzhled svých očí.

Sešeš-li toto kouzlo několikrát, můžeš mít aktivní až tři minutové účinky najednou a jeden takový účinek můžeš zrušit jako akci.

DLOUHOKROK

Transmutace 1. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P, S (špetka hlíny)

Trvání: 1 hodina

Dotkneš se tvora. Dokud kouzlo neskončí, zvýší se jeho rychlosť o 2 sáhy.

Na vyšších úrovních. Sešeš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. můžeš zacílit jednoho tvora navíc.

DROBNÁ ILUZE

Iluzorní trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: P, S (kousek ovčího rouna)

Trvání: 1 minuta

V rámci dosahu vytvoříš buď zvuk, nebo obraz předmětu, který vydrží po dobu trvání. Iluze také skončí, pokud ji zrušíš jako akci nebo sešeš kouzlo znova.

Pokud vytvoříš zvuk, jeho hlasitost může být v rozmezí od šepotu po křik. Může to být tvůj hlas, cizí hlas, řev lva, bubnování nebo jakýkoliv jiný zvuk, který zvolíš. Zvuk zní po celou dobu trvání, nebo můžeš udělat samostatné zvuky v různých časech před skončením kouzla.

Pokud vytvoříš obraz předmětu – například židli, zablaněné stopy nebo truhličku – nesmí být větší než krychle o straně 1 sáh. Obraz nevytváří zvuk, světlo, pach ani žádný jiný smyslový efekt. Fyzická interakce s obrazem prozradí, že jde o iluzi, neboť ostatní předměty jím procházejí.

Použije-li tvor svoji akci k pozornému prohlédnutí si obrazu, úspěšným ověřením Inteligence (Pátrání) proti tvému SO záchrany kouzla dokáže určit, že jde o iluzi.

Pokud tvor odhalí, že jde o iluzi, stane se pro něj průhlednou.

DUCHOVNÍ ZBRAŇ

Zaklínání 2. úrovně

Vyvolání: 1 bonusová akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P

Trvání: 1 minuta

V rámci dosahu vytvoříš levitující přízračnou zbraň, která vydří po dobu trvání, nebo dokud nesešleš toto kouzlo znova. Když kouzlo sešleš, můžeš si hodit na útok na blízko kouzlem proti tvorovi ve vzdálenosti do 1 sáhu od zbraně. Při zásahu cíl utrpí silové zranění rovné 1k8 + tvá oprava sesílací vlastnosti.

Jako bonusovou akci ve svém tahu můžeš pohnout zbraní až o 4 sáhy a zopakovat útok proti tvorovi do 1 sáhu od ní.

Zbraň může mít libovolnou podobu dle tvé volby, nicméně klerici božstev, jež jsou spojena s určitou zbraní, musejí zvolit podobu připomínající tuto zbraň.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 4. či vyšší úrovně, za každé dvě další úrovně pozice nad 2. se zranění zvýší o 1k8.

HOŘÍCÍ RUCE

Zaklínání 1. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám (kužel 3 sáhy)

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Když podržíš ruce tak, že se palce vzájemně dotýkají a ostatní prsty máš roztažené od sebe, z konečků roztažených prstů ti vystřelí ten2ký proud plamenů. Každý tvor v kuželu 3 sáhy si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Když neuspěje, utrpí ohnivé zranění 3k6, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Oheň zapaluje v oblasti hořlavé předměty, které nikdo nedrží ani nenese.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. se zranění zvýší o 1k6.

HROMADNÉ LÉČIVÉ SLOVO

Zaklínání 3. úrovně

Vyvolání: 1 bonusová akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V

Trvání: Ihned

Proneseš slova obnovy a každý z až šesti tvorů dle tvé volby, které vidíš v dosahu, si obnoví životy rovné 1k4 + tvá oprava sesílací vlastnosti. Toto kouzlo nijak nepůsobí na nemrtvé ani vytvory.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 4. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 3. se léčení zvýší o 1k4.

HROMOVÁ VLNA

Zaklínání 1. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám (krychle 3 sáhy)

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Vyjde z tebe vlna hromové síly. Každý tvor v krychli 3 sáhy vycházející z tebe si musí hodit záchranný hod na Odolnost. Když neuspěje, utrpí hromové zranění 2k8 a je odtlačen 2 sáhy od tebe. Když uspěje, utrpí poloviční zranění a odtlačen není.

Mimo to, nezajištěné předměty, které jsou celé v oblasti účinku, jsou účinkem kouzla automaticky odtlačeny 2 sáhy od tebe a kouzlo hromově zaduní, což lze slyšet až 60 sáhů od tebe.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. se zranění zvýší o 1k8.

JEDOVATÁ SPRŠKA

Vyvolávací trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 2 sáhy

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Natáhneš svou ruku směrem k tvorovi, kterého vidíš v dosahu, a vypustíš ze své dlaně oblak zhoubného plynu. Tvor musí uspět v záchranném hodu na Odolnost, jinak utrpí jedové zranění 1k12.

Když dosáhneš 5. úrovně, zranění tohoto kouzla se zvýší o 1k12 (na 2k12).

KEJKLE

Transmutační trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 2 sáhy

Složky: V, P

Trvání: Až 1 hodina

Toto kouzlo je drobný magický trik, který používají k procvičování adepti sesílání kouzel. V rámci dosahu vytvoříš jeden z následujících účinků:

- Vytvoříš okamžitý, neškodný smyslový účinek, například efekt prskavky, závan větru, slabé hudební tóny nebo zvláštní vůni.
- V mžiku zapálíš nebo zhasíš svíčku, pochodeň nebo malý táborový oheň.
- V mžiku vyčistíš nebo ušpiníš předmět o objemu až 1 krychlové stopy.
- Na 1 hodinu ochladíš nebo ohřeješ neživý materiál o objemu až 1 krychlové stopy.
- Na 1 hodinu vytvoříš na předmětu či povrchu barvu, malou značku nebo symbol.
- Vytvoříš nemagickou cetku nebo iluzorní obraz, který se ti vejde do ruky a který vydrží do konce tvého příštího tahu.

Sešleš-li toto kouzlo několikrát, můžeš mít až tři jeho neokamžité účinky současně, a takový účinek můžeš zrušit jako akci.

KŘÍŽÁKOVA PELERÍNA

Zaklínání 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám

Složky: V

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

V auře o poloměru 6 sáhů z tebe vyzařuje svatá síla, která ve tvých přátelích vzbuzuje odvahu. Dokud kouzlo neskončí, aura se pohybuje s tebou ve svém středu. Každý tvor v auře (včetně tebe), který vůči tobě není nepřátelský způsobí svými útoky zbraní, které zasáhnou, dodatečné zářivé zranění 1k4.

KYSELINOVÁ KOULE

Vyvolávací trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Z tvé dlaně vylétne bublina plná kyseliny. Zvol buď jednoho tvora v dosahu, nebo dva tvory v dosahu, kteří jsou navzájem do 1 sáhu od sebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Obratnost, jinak utrpí kyselinové zranění 1k6.

Když dosáhneš 5. úrovně, zranění tohoto kouzla se zvýší o 1k6 (na 2k6).

LÉČIVÉ SLOVO

Zaklínání 1. úrovně

Vyvolání: 1 bonusová akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V

Trvání: Ihned

Tvor dle tvé volby, kterého vidíš v dosahu, si obnoví životy rovně 1k4 + tvá oprava sesílací vlastnosti. Toto kouzlo nijak nepůsobí na nemrtvé ani na výtvory.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. se léčení zvýší o 1k4.

LET

Transmutace 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P, S (pírko z křídla nějakého ptáka)

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Dotkneš se tvora, který s tím souhlasí. Cíl získá po dobu trvání kouzla rychlosť létání 12 sáhů. Když kouzlo skončí, a cíl je stále ve vzduchu, tak začne padat.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 4. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 3. můžeš zacílit jednoho tvora navíc.

LEVITACE

Transmutace 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (buď malá kožená smyčka, nebo kus zlatého drátu ohnutý do tvaru hrníčku s dlouhým ouškem na konci)

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Jeden tvor či předmět dle tvé volby, které vidíš v dosahu, se vznese svisle vzhůru až o 4 sáhy a zůstane tam po dobu trvání viset. Kouzlo dokáže levitovat cíl o váze až 500 lb. Pokud tvor nesouhlasí, aby byl cílem kouzla a uspěje v záchranném hodu na Odolnost, kouzlo na něj nepůsobí.

Cíl se může pohybovat pouze přitahováním nebo odstrkováním od pevného předmětu nebo povrchu v dosahu (například zdi nebo stropu), což se počítá jako šplh. Ve svém tahu můžeš upravit výšku cíle až o 4 sáhy. Jsi-li cílem ty sám, můžeš se pohybovat nahoru nebo dolů jako součást svého pohybu. V opačném případě můžeš pohnout cílem jako svou akci, ale musí zůstat v dosahu kouzla.

Když kouzlo skončí a cíl je stále ve vzduchu, pozvolna se stoupá na zem.



LEVITACE

MAGICKÁ STŘELA

Zaklínání 1. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Vytvoříš tři světlíkující šipky tvořené magickou silou. Každá šipka zasáhne tvora dle tvé volby, kterého vidíš v dosahu. Šipka způsobí cíli silové zranění 1k4 + 1. Šipky udeří všechny společně a můžeš je nasměrovat na jeden nebo více cílů.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. vytvoří kouzlo o jednu šipku navíc.

MAGICKÁ ZBRAŇ

Transmutace 2. úrovně

Vyvolání: 1 bonusová akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 1 hodina

Dotkneš se nemagické zbraně. Dokud kouzlo neskončí, stane se tato zbraň magickou zbraní s bonusem + 1 k hodům na útok a hodům na zranění.

MÁGOVA RUKA

Vyvolávací trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P

Trvání: 1 minuta

V bodě, který zvolíš v dosahu, se objeví přízračná, levitující ruka. Vydrží po dobu trvání, nebo dokud ji jako akci nezrušíš. Ocitne-li se dál než 6 sáhů od tebe, nebo sešeš-li toto kouzlo znova, tak zmizí.

Ruku můžeš ovládat použitím své akce. Můžeš ji použít k manipulaci s předmětem, otevření odemčených dveří či nádob, vytažení či uložení předmětu z či do otevřené nádoby, nebo vylití obsahu flakónku. Pokaždé, když ruku použiješ, s ní také můžeš pohnout až o 6 sáhů.

Ruka nemůže útočit ani aktivovat kouzelné předměty a neunese víc než 10 liber.

MÁGOVA ZBROJ

Vymítání 1. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P, S (kus tvrzené kůže)

Trvání: 8 hodin

Dotkneš se tvora, který s tím souhlasí a který na sobě nemá žádnou zbroj. Dokud kouzlo neskončí, obkllopí ho ochranná magie. Základní OC cíle se změní na 13 + jeho oprava Obratnosti. Kouzlo skončí předčasně, pokud si cíl navlékne zbroj, nebo pokud kouzlo jako akci zrušíš.

MAJÁK NADĚJE

Vymítání 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Toto kouzlo přináší naději a vitalitu. Zvol libovolný počet tvorů v dosahu. Po dobu trvání má každý cíl výhodu k záchranným hodům na Moudrost a záchranným hodům proti smrti, a z každého léčení si obnoví nejvyšší možný počet životů, jaký by mohl tímto léčením dostat.

MLŽNÝ KROK

Vyvolávání 2. úrovně

Vyvolání: 1 bonusová akce

Dosah: Ty sám

Složky: V

Trvání: Ihned

Na chvílku tě obalí stříbrný závoj mlhy a ty se teleportuješ až 6 sáhů na volné místo, které vidíš.

MRAZIVÝ PAPRSEK

Zaklínací trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Směrem k tvorovi v dosahu vyšlehne chladný paprsek modrobílého světla. Hod' si proti cíli na útok na dálku kouzlem. Při zásahu cíl utrpí zářivé zranění 4k6 a příští hod na útok proti tomuto cíli před koncem tvého příštího tahu má díky mystickému slabému jasu, jakým se do té doby cíl třpytí, výhodu.

Když dosáhneš 5. úrovně, zranění tohoto kouzla se zvýší o 1k8 (na 2k8).

MYSTICKÝ ZÁMEK

Vymítání 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P, S (zlatý prach v hodnotě nejméně 25 zl, který kouzlo spotřebuje)

Trvání: Do rozptýlení

Dotkneš se zavřených dveří, okna, brány, truhly nebo jiného vstupu a zvolený předmět se na dobu trvání uzamkne. Ty a tvořové, které určíš při sesílání tohoto kouzla, můžete předmět normálně otevřít. Můžeš také nastavit heslo, které když se vysloví do 1 sáhu od předmětu, potlačí toto kouzlo na 1 minutu. Jinak je vstup neprůchodný, dokud se nezničí, nebo dokud není kouzlo rozptýleno nebo potlačeno. Seslání kouzla zaklep na předmět potlačí *mystický zámek* na 10 minut.

Během působení tohoto kouzla je předmět těžší zničit či násilně otevřít; SO pro jeho zničení (vyražení) nebo otevření jakýchkoli na něm umístěných zámků šperhákem se zvyšuje o 10.

NAJDI MAGII

Věštění 1. úrovně (rituál)

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Po dobu trvání vnímáš přítomnost magie do 6 sáhů od sebe. Pokud tímto způsobem vycítíš magii, můžeš pomocí své akce spatřit slabou auru kolem jakéhokoliv viditelného tvora nebo předmětu v oblasti, který v sobě má magii, a zjistíš jeho školu magie, pokud do nějaké patří.

Kouzlopronikneskrvětinu překážek, ale neprojde 1 stopou kamene, 1 coulem běžného kovu, tenkou vrstvou olova nebo 3 stopami dřeva či hlíny.

NAVÁDĚCÍ BLESK

Zaklínání 1. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P

Trvání: 1 kolo

Na tvora dle tvé volby v dosahu vystřelí záblesk světla. Hoď si proti cíli na útok na dálku kouzlem. Při zásahu cíl utrpí zářivé zranění 4k6 a příští hod na útok proti tomuto cíli před koncem tvého příštího tahu má díky mystickému slabému jasu, jakým se do té doby cíl třpytí, výhodu.

Na vyšších úrovních. Sešeš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. se zranění zvýší o 1k6.

NEVIDITELNOST

Iluze 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P, S (oční řasa obalená v kousku arabské gumy)

Trvání: Soustředění, až 1 hodina

Tvor, kterého se dotkneš, se zneviditelní, dokud kouzlo neskončí. Cokoliv cíl nese, je neviditelné, dokud to neodloží. Pokud cíl zaútočí nebo seše kouzlo, *neviditelnost* pro něj skončí.

Na vyšších úrovních. Sešeš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 3. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 2. můžeš zacílit jednoho tvora navíc.

NIŽŠÍ NAVRÁCENÍ

Vymítání 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Dotkneš se tvora a můžeš ukončit buď jednu nemoc, nebo jeden stav, který na něj působí. Stav může být hluchý, otrávený, paralyzovaný nebo slepý.

OBROZENÍ

Nekromancie 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P, S (diamanty v hodnotě 300 zl, které kouzlo spotřebuje)

Trvání: Ihned

Dotkneš se tvora, který zemřel v průběhu poslední minuty. Tento tvor obžívne s 1 životem. Toto kouzlo nedokáže vrátit k životu tvora, který zemřel stářím, ani nedokáže obnovit chybějící části těla.

ODOLÁNÍ

Vymítací trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P, S (miniaturní plášť)

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Dotkneš se jednoho tvora, který s tím souhlasí. Než kouzlo skončí, cíl si může hodit k4 a přičíst si hozené číslo k jednomu záchrannému hodu dle své volby. Touto kostkou si může hodit před záchranným hodem, nebo až po něm. Kouzlo poté skončí.

OHNIVÁ KOULE

Zaklínání 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 30 sáhů

Složky: V, P, S (drobná kulička z netopýřího guana a síry)

Trvání: Ihned

Z tvého ukazováčku vyletí do bodu, který zvolíš v rámci dosahu, zářící tečka, která pak s tichým zaburácením rozkvete do ohnivého výbuchu. Každý tvor v kouli o poloměru 4 sáhy se středem v daném bodě musí hodit záchranný hod na Obratnost. Když neuspěje, utrpí ohnivé zranění 8k6, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Oheň se šíří kolem rohů a zapaluje v oblasti hořlavé předměty, které nikdo nedrží ani nenese.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 4. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 3. se zranění zvýší o 1k6.

OHNIVÁ STŘELA

Zaklínací trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Na tvora či předmět v dosahu vrhneš planoucí šipku. Hoď si proti cíli na útok na délku kouzlem. Když zasáhneš, utrpí cíl ohnivé zranění 1k10. Hořlavé předměty zasažené tímto kouzlem se zapálí, pokud je nikdo nedrží ani nenese.

Když dosáhneš 5. úrovně, zranění tohoto kouzla se zvýší o 1k10 (na 2k10).

OPRAVA

Transmutační trik

Vyvolání: 1 minuta

Dosah: Dotyk

Složky: V, P, S (dva magnetovce)

Trvání: Ihned

Toto kouzlo opraví jeden rozbity, zlomený či roztržený předmět, kterého se dotkneš, například roztržený článek řetězu, dvě půlky zlomeného klíče, roztržený plášť nebo prosakující měch na víno. Pokud není zlom nebo trhlina v žádném svém rozměru větší než 1 stopa, předmět se opraví a neponese žádoucí stopu po dřívějším poškození.

Toto kouzlo dokáže fyzicky opravit kouzelný předmět nebo výtvor, ale nedokáže mu obnovit magii.

PAVOUČÍ ŠPLH

Transmutace 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P, S (kapka asfaltu a pavouk)

Trvání: Soustředění, až 1 hodina

Dokud kouzlo neskončí, jeden tvor, kterého se dotkneš a který s tím souhlasí, získá schopnost pohybovat se nahoru, dolů i do stran na svislých površích, a dokonce i po stropech hlavou dolů s volnýma rukama. Cíl také získá rychlosť šplhání rovnou své rychlosti chůze.

PAVUČINA

Vyvolávání 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (kousek pavučiny)

Trvání: Soustředění, až 1 hodina

V bodě, který zvolíš v dosahu, vyvoláš velké množství tlusté, lepkavé pavučiny. Pavučiny vyplní krychli 4 sáhy z daného bodu po dobu trvání. Jsou těžký terén a slabě zahalují svou oblast.

Nejsou-li pavučiny uchyceny mezi dva pevné materiály (například zdi či stromy) nebo rozprostřeny po zemi, zdi či stropě, vyvolaná pavučina se zhroutí a na začátku tvého příštího tahu kouzlo skončí. Pavučiny rozprostřené po plochém povrchu mají hloubku 1 sáh.

Každý tvor, který v pavučinách začne svůj tah, nebo do nich během svého tahu vstoupí, si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Když neuspěje, je zadržený, dokud v nich zůstane, nebo dokud se nevysvobodí.

Tvor zadržený v pavučinách může použít svou akci k hodu na ověření Síly proti tvému SO záchrany kouzla. Uspěje-li, přestane být zadržený.

Pavučiny jsou hořlavé. Každá krychle pavučin o straně 1 sáh vystavená ohni vzplane a shorží během 1 kola a každý tvor, který v ohni začne svůj tah, utrpí ohnivé zranění 2k4.

PLANOUcí KOULE

Vyvolávání 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (kousek loje, špetka síry a prach z železného prášku)

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Na volném místě dle tvé volby v dosahu se objeví koule ohně o průměru 1 sáh a vydrží po dobu trvání. Každý tvor, který skončí svůj tah do 1 sáhu od koule, si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Když neuspěje, utrpí ohnivé zranění 2k6, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Jako bonusovou akci můžeš koulí pohnout až o 6 sáhů. Naříšíš-li koulí do tvora, musí si hodit záchranný hod proti zranění koule a ta v tomto tahu svůj pohyb zastaví.

Koule, kterou pohybuješ, dokáže překonat až 1 sáh vysoké bariéry a přeskočí až 2 sáhy široké jámy. Zapaluje hořlavé předměty, které nikdo nedrží ani nenesce, a osvítí jasným světlem okruh o poloměru 4 sáhů a další 4 sáhy osvítí slabým světlem.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 3. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 2. se zranění zvýší o 1k6.

PODPORA

Vymítání 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P, S (malý proužek bílé látky)

Trvání: 8 hodin

Tvé kouzlo dodá tvým spojencům nezdolnost a odhodlanost. Zvol až tři tvory v dosahu. Každému cíli se po dobu trvání zvýší maximum a aktuální životy o 5.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 3. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 2. se životy cíle zvýší o 5 navíc.

POMALÝ PÁD

Transmutace 1. úrovně

Vyvolání: 1 reakce, kterou provedeš, když ty nebo tvor do 12 sáhů od tebe spadne

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, S (pírko, nebo chmýří)

Trvání: 1 minuta

Zvol až pět padajících tvorů v dosahu. Dokud kouzlo neskončí, rychlosť klesání padajícího tvora se zpomalí na 12 sáhů za kolo. Přistane-li tvor, než kouzlo skončí, neutrpí pádem z výšky žádné zranění, může přistát na nohou a kouzlo pro něj skončí.

POROZUMĚNÍ JAZYKŮM

Věštění 1. úrovně (*rituál*)

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám

Složky: V, P, S (trocha sazí a soli)

Trvání: 1 hodina

Po dobu trvání rozumíš doslovnému významu mluveného jazyka, který slyšíš. Porozumíš také psanému jazyku, který vidíš, ale musíš se dotýkat povrchu, na kterém jsou slova napsaná. Během 1 minuty přečeš jednu stranu textu.

Toto kouzlo nerozšifruje tajné textové zprávy ani znak, například magickou runu, který není součástí psaného jazyka.

POSELSTVÍ

Zaklínání 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Neomezený

Složky: V, P, S (kousek jemného měděného drátku)

Trvání: 1 kolo

Tvorovi, kterého znáš, pošleš krátkou zprávu o maximálně dvaceti pěti slovech. Tvor slyší zprávu ve své hlavě, pokud tě zná, poznává tě jako odesílatele, a může ihned stejným způsobem odpovědět. Kouzlo umožňuje porozumět tvé zprávě tvorům s hodnotou Inteligence alespoň 1.

Zprávu můžeš poslat na libovolnou vzdálenost, a dokonce i do jiných sfér existence, ale je-li cíl v jiné sféře existence než ty, je 5% šance (hod 1 na k20), že zpráva nedorazí.

PLANOUcí KOULE





PŘEDVÍDÁNÍ

PŘEDVÍDÁNÍ

Věštění 2. úrovně (*rituál*)

Vyvolání: 1 minuta

Dosah: Ty sám

Složky: V, P, S (speciálně označené tyčky, kosti nebo obdobné symboly v hodnotě nejméně 25 zl)

Trvání: Ihned

Rozhozením zdobených tyček, vrhem dračími kostmi, rozložením tarotových karet, nebo použitím jiné věštecké pomůcky získáš od nadzemské bytosti znamení, jaké by byly výsledky konkrétní akce, kterou hodláš provést v následujících 30 minutách. PJ vybere z následujících možných odpovědí:

Blaho, pro dobré výsledky

Žal, pro špatné výsledky

Blaho a žal, pro výsledky dobré i zlé

Nic, pro výsledky, které nejsou vyloženě dobré ani špatné.

Kouzlo nepočítá s potenciálními okolnostmi, které by mohly změnit výsledek, jako například seslání dalších kouzel nebo ztráta či zisk člena družiny. Sešleš-li kouzlo dvakrát či vícekrát před tím, než si důkladně odpočineš, je u každého seslání mimo první 25% šance, že dostaneš chybné údaje. PJ si hází tento hod v tajnosti.

PŘESTROJENÍ

Iluze 1. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám

Složky: V, P

Trvání: 1 hodina

Změníš svůj vzhled (včetně oblečení, zbroje, zbraní a ostatního vybavení), dokud kouzlo neskončí, nebo dokud nepoužiješ svou akci k jeho zrušení. Můžeš vypadat až o 1 stopu menší nebo větší a hubený, tlustý, nebo něco mezi. Musíš si zachovat stejný typ těla, takže musíš převzít podobu, která má stejně základní rozložení končetin. Jinak je ale rozsah iluze na tobě.

Změny vytvořené tímto kouzlem neuspějí při fyzické kontrole. Přidáš-li si například tímto kouzlem klobouk, budou jím procházet předměty a každý, kdo se ho dotkne, nic neucítí, nebo ucítí tvou hlavu a vlasy. Použiješ-li toto kouzlo, abys vypadal hubenější a někdo by se tě chtěl dotknout, tak jeho ruka na něco jakoby narazí, i když je na pohled stále ve vzdachu.

Aby tvor odhalil, že jsi přestrojený, musí si tě pomocí své akce pozorně prohlédnout a uspět v ověření Inteligence (Pátrání) proti tvému SO záchrany kouzla.

PŘÍZEŇ BOHŮ

Zaklínání 1. úrovně

Vyvolání: 1 bonusová akce

Dosah: Ty sám

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Tvá modlitba tě posílí božským zářením. Dokud kouzlo neskončí, útoky tvou zbraní způsobí při zásahu dodatečné zářivé zranění 1k4.

PŘÍZRAČNÍ STRÁŽCI

Vyvolávání 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám (poloměr 3 sáhy)

Složky: V, P, S (svatý symbol)

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Přivoláš přízraky, aby tě chránily. Po dobu trvání poletují kolem tebe do vzdálenosti 3 sáhů. Jsi-li dobrý či neutrální, jejich přízračná podoba vypadá jako andělé nebo výly (dle tvé volby). Jsi-li zlý, vypadá jako běsi.

Když sesíláš toto kouzlo, můžeš určit libovolné množství tvorů, které vidíš, aby na ně kouzlo nepůsobilo. Rychlosť ovlivněného tvora se v oblasti sníží na polovinu, a když tvor poprvé během svého tahu vstoupí do oblasti nebo v ní svůj tah začne, musí si hodit záchranný hod na Moudrost. Když neuspěje, utrpí buď zářivé zranění 3k8 (jsi-li dobrý či neutrální), nebo nekrotické zranění 3k8 (jsi-li zlý). Když tvor v záchranném hodu uspěje, utrpí jen poloviční zranění.

ROZKAZ

Očarování 1. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V

Trvání: 1 kolo

Tvorovi, kterého vidíš v dosahu, zadáš jednoslovny rozkaz. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost, jinak ve svém příštím tahu musí tvůj rozkaz splnit. Toto kouzlo nemá žádný účinek, je-li cíl nemrtvý či nerozumí tvému jazyku, nebo pokud by ho tvůj příkaz přímým způsobem zranil.

Následuje několik typických rozkazů a jejich účinků. Můžeš vydat i jiný rozkaz než zde popsaný. Uděláš-li to, PJ určí, jak se bude cíl chovat. Je-li cíli ve vykonání rozkazu zabráněno, kouzlo skončí.

K zemi. Cíl si lehne a pak skončí svůj tah.

Přistup. Cíl se pohně směrem k tobě co nejkratší a nejmíjnější cestou, a když se přiblíží do 1 sáhu od tebe, skončí svůj tah.

Pust. Cíl pustí vše, co drží a pak skončí svůj tah.

Stoj. Cíl se nepohně a neprovede žádnou akci. Létající tvor zůstane ve vzduchu, pokud může. Pokud se musí pohnout, aby zůstal ve vzduchu, uletí jen minimální vzdálenost k tomu nutnou.

Uteč. Cíl stráví svůj tah pohybem od tebe co nejrychlejším možným způsobem.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. můžeš ovlivnit jednoho tvora navíc. Tvorové, na které cílfší, musí být navzájem do 6 sáhů od sebe.

ROZMAZÁNÍ

Iluze 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám

Složky: V

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Tvé tělo se stane jakoby zamlžené, přesouvá se a kolísá v očích každého, kdo tě vidí. Po dobu trvání má každý tvor k hodům na útok proti tobě nevýhodu. Útočník je vůči tomuto účinku imunní, pokud se neopírá o zrak, například má-li mimozrakové vnímání, nebo pokud vidí skrz iluze, například s pravdivým viděním.

ROZPTYL MAGII

Vymítání 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Zvol jednoho tvora, předmět nebo magický účinek v dosahu. Jakékoli kouzlo 3. nebo nižší úrovně působící na cíl skončí. Za každé kouzlo na 4. či vyšší úrovně působící na cíl si hodíš na ověření vlastnosti s použitím své sesílací vlastnosti. SO je roven $10 +$ úroveň kouzla. Při úspěšném ověření dané kouzlo skončí.

ROZTRÍŠTĚNÍ

Zaklínání 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (odštěpek slídy)

Trvání: Ihned

Z bodu, který zvolíš v dosahu, se rázem ozve bolestivě hlasitý tříšťivý zvuk. Každý tvor v kouli o poloměru 2 sáhy se středem v daném bodě si musí hodit záchranný hod na Odolnost. Když neuspěje, utrpí hromové zranění 3k8, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Tvor vyrobený z neživého materiálu, například kamene, křišťálu či kovu, má k tomuto záchrannému hodu nevýhodu.

Nemagické předměty v oblasti kouzla, které nikdo nedrží ani nenese, utrpí totéž poškození.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 3. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 2. se zranění zvýší o 1k8.

RYCHLOST

Transmutace 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P, S (kořen lékořice lysé)

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Zvol tvora, kterého vidíš v dosahu a který s tím souhlasí. Dokud kouzlo neskončí, rychlosť tvora se zdvojnásobí, získá bonus $+2$ k OČ, má výhodu k záchranným hodům na Obratnost a v každém svém tahu získá další akci. Tato akce se dá použít pouze k provedení akce Odpoutání se, Použití předmětu, Skrytí, Sprint, nebo Útok (jen jeden útok zbraní).

Když kouzlo skončí, tvor se bude moci pohybovat a provádět akce až po svém příštím tahu, a to v důsledku vlny otupělosti, která ho zasáhne.

SEJMI KLETBU

Vymítání 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Tvým dotykem se ukončí všechny kletby působící na jednoho tvora či předmět. Je-li předmět prokletý kouzelný předmět, jeho kletba zůstane, ale kouzlo přeruší vlastníkovo sladění s předmětem, takže lze předmět sundat či odložit.

SPÁNEK

Očarování 1. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 18 sáhů

Složky: V, P, S (špetka jemného písku, okvětní lístky růže, nebo cvrček)

Trvání: 1 minuta

Toto kouzlo pošle tvory do magické dřímoty. Hod $5k8$; výsledek udává, kolik životů tvorů může toto kouzlo ovlivnit. Tvorové do 4 sáhů od bodu, který zvolíš v dosahu, jsou ovlivněni

ve vzestupném pořadí dle jejich aktuálních životů (tvorové v bezvědomí se ignorují).

Kouzlo začne působit od tvora, který má nejmenší aktuální počet životů, a každý tvor zasažený tímto kouzlem upadne do bezvědomí, dokud kouzlo neskončí, dokud spáč neutrpí zranění, nebo dokud někdo nepoužije akci, aby jej probudil. Za každého tvora ubere jeho počet životů z celku a pak přejde na tvora s dalším nejmenším počtem životů. Počet životů tvora musí být nižší nebo roven zbývajícímu celku, aby na něj kouzlo působilo.

Toto kouzlo nijak nepůsobí na nemrtvé ani tvory, kteří jsou imunní vůči zmámení.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. si hoď 2k8 navíc.

STRACH

Iluze 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám (kužel 6 sáhů)

Složky: V, P, S (bílé péro, nebo slepičí srdce)

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

V myslích tvorů vytvoří přízračný obraz jejich nejhorších obav. Každý tvor v kuželu 6 sáhů musí uspět v záchranném hodu na Moudrost, jinak pustí vše, co drží a stane se po dobu trvání vystrašený.

Když je tvor vystrašený tímto kouzlem, musí v každém svém tahu provést akci Sprint a vzdálit se co nejdál od tebe co nejbezpečněji a nejkratší trasou, pokud ještě je, kam se pohnout. Skončí-li tvor svůj tah na místě, kde na tebe nemá výhled, může si hodit záchranný hod na Moudrost. Uspěje-li, kouzlo pro něj skončí.

STRÁŽNÉ POUTO

Vymítání 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P, S (dvojice platinových prstenů, každý v hodnotě alespoň 50 zl, které ty a cíl musíte mít navlečené na prstu po dobu trvání)

Trvání: 1 hodina

Toto kouzlo stráží tvora, kterého se dotkneš a který s tím souhlasí, a dokud kouzlo neskončí, vytvoří mezi tebou a cílem mystické spojení. Dokud je cíl do 12 sáhů od tebe, má bonus +1 k OČ a záchranným hodům a je odolný vůči všem zraněním. Současně pokaždé, když utrpí zranění, utrpí stejně velké zranění i ty.

Kouzlo skončí, pokud ti klesnou životy na 0, nebo pokud se s cílem vzdálíte od sebe více než 12 sáhů. Kouzlo také skončí, je-li sesláno znova na jednoho z propojených tvorů. Kouzlo může také jako akci zrušit.

SUGESCE

Očarování 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, S (hadí jazyk a buď kousek včelího plástu, nebo kapka sladkého oleje)

Trvání: Soustředění, až 8 hodin

Návrhem činnosti (omezeným na jednu či dvě věty) magicky ovlivní tvora, kterého vidíš v dosahu a který tě slyší a rozumí ti. Tvorové, které nelze zmámit, jsou vůči tomuto účinku imunní. Sugesci musíš formulovat tak, aby zadaná činnost zněla rozumně. Požádání tvora, aby se probodl, naběhl na

kopí, obětoval se, nebo provedl jinou očividně sebepoškozující činnost, kouzlo ukončí.

Cíl si musí hodit záchranný hod na Moudrost. Když neuспěje, drží se tebou sugestivně popsané činnosti, jak nejlépe dovede. Navrženou činnost může konat po celou dobu trvání kouzla. Dá-li se navržená činnost stihnout rychleji, pak kouzlo skončí, když cíl splní, o co jsi ho požádal.

Můžeš také vymezit podmínky, které spustí určitou činnost v průběhu doby trvání kouzla. Můžeš například sugestivně navrhnut, aby rytíř dal svého válečného koně prvnímu žebrákově, kterého potká. Nesplní-li se dané podmínky před uplynutím doby trvání kouzla, činnost se neprovede. Pokud ty nebo tví společníci tvora, na něhož působí toto kouzlo, zráníte, přestane na něj působit.

SVĚTLO

Zaklínací trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, S (světlouška, nebo světlukující mech)

Trvání: 1 hodina

Dotkneš se jednoho předmětu, který v žádném rozměru nepřesahuje 2 sáhy. Dokud kouzlo neskončí, předmět osvítí jasným světlem okruh o poloměru 4 sáhů a dalších 4 sáhy osvítí slabým světlem. Barva světla záleží na tvé volbě. Úplné zakrytí daného předmětu něčím neprůsvitným světlo blokuje. Kouzlo skončí předčasně, pokud ho sešleš znovu, nebo ho jako akci ukončíš.

Pokud zacílíš předmět, který drží nebo má na sobě neprátelecký tvor, musí tvor uspět v záchranném hodu na Obratnost, aby se kouzlu vyhnul.

ŠOKUJÍCÍ SEVŘENÍ

Zaklínací trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Z tvé ruky vyšlehne blesk, aby způsobil šok tvorovi, kterého se pokusí dotknout. Hoď si proti cíli na útok na blízko kouzlem. Pokud má cíl na sobě kovovou zbroj, máš k hodu na útok výhodu. Při zásahu cíl utrpí bleskové zranění 1k8 a do začátku svého příštího tahu nemůže reagovat.

Když dosáhneš 5. úrovně, zranění tohoto kouzla se zvýší o 1k8 (na 2k8).

ŠTÍT

Vymítání 1. úrovně

Vyvolání: 1 reakce, kterou provedeš, když tě zasáhne útok, nebo když jsi zacílen kouzlem *magická střela*

Dosah: Ty sám

Složky: V, P

Trvání: 1 kolo

Objeví se neviditelná bariéra magické sfy, aby tě ochránila. Až do začátku svého příštího tahu máš bonus +5 k OČ, a to i proti spouštěcímu útoku, a magická střela ti nezpůsobí žádné zranění.

ŠTÍT VÍRY

Vymítání 1. úrovně

Vyvolání: 1 bonusová akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (malý pergamen, na kterém je napsaný kus svatého textu)

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Kolem tvora, kterého zvolíš v dosahu, se objeví třpytivé ochranné pole a poskytne mu po dobu trvání bonus +2 k OČ.

TANČÍCÍ SVĚTLA

Zaklínací trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P, S (trocha fosforu, případně kousek světlukujícího dřeva, případně světluška)

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

V dosahu vytvoříš až čtyři světla o velikosti pochodně, která vypadají jako pochodně, lucerny nebo svítící koule, jež se po dobu trvání vznásejí ve vzduchu. Můžeš také zkombinovat čtyři světla do jednoho svítícího, neurčitého humanoidního těla Střední velikosti. Ať už zvolíš jakoukoliv formu, každé světlo slabě osvítí okruh o poloměru 2 sáhy.

Jako bonusovou akci můžeš ve svém tahu pohnout světly až o 12 sáhů na nové místo v rámci dosahu. Každé světlo musí být do 4 sáhů od jiného světla stvořeného tímto kouzlem. Pokud se nějaké světlo vzdálí mimo dosah kouzla, se zablikáním zhasne.

TICHO

Iluze 2. úrovně (rituál)

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Uvnitř koule o poloměru 4 sáhy se středem v bodě, který zvolíš v dosahu, nevznikne po dobu trvání žádný zvuk ani neprojde skrz. Každý tvor či předmět, který je celý v kouli, je hluchý a imunní vůči hromovému zranění. Seslání kouzla, které obsahuje verbální složku, je v kouli nemožné.

TICHÝ OBRAZ

Iluze 1. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (kousek ovčího rouna)

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Vytvoříš obraz předmětu, tvora nebo jiného viditelného jevu, který není větší než krychle o straně 3 sáhy. Obraz se objeví v bodě, který vidíš v dosahu, a vydrží po dobu trvání. Obraz je čistě optický; jeho součástí není žádný zvuk, pach ani jiné smyslové efekty.

Pomocí své akce můžeš způsobit, že se obraz pohně na libovolné místo v dosahu. Když obraz mění svou polohu, můžeš měnit jeho vzhled, tak aby pohyb obrazu vypadal přirozeně. Pokud například vytvoříš obraz tvora a budeš s ním pohybovat, můžeš měnit obraz tak, že bude vypadat, jako by během pohybu krácel.

Fyzická interakce s obrazem prozradí, že jde o iluzi, neboť jím prochází jiné předměty. Použije-li tvor svoji akci k pozornému prohlédnutí si obrazu, úspěšným ověřením Inteligence (Pátrání) proti tvému SO záchrany kouzla dokáže určit, že jde o iluzi. Pokud tvor odhalí, že jde o iluzi, stane se pro něj obraz průhledným.

TMA

Zaklínání 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, S (netopýří trus a kapka dehtu nebo kus uhlí)

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Z bodu, který zvolíš v dosahu, se rozšíří magická tma a naplní po dobu trvání kouli o poloměru 3 sáhy. Tma se rozšířuje kolem rohů. V této tmě nevidí ani tvor s viděním ve tmě a nedokáže ji osvítit žádné nemagické světlo.

Je-li tebou zvolený bod na předmětu, který držíš, nebo na předmětu, který nikdo nedrží ani nenesе, vyzařuje tma z něj a pohybuje se s ním. Úplné zakrytí daného předmětu něčím neprůsvitným, například mísou nebo přílbou, tmu blokuje.

Překrývá-li se jakákoli oblast tohoto kouzla s plochou světla vytvořeného kouzlem 2. či nižší úrovně, pak se kouzlo, které světlo vytvořilo, rozptýlí.

URČENÍ

Věštění 1. úrovně (rituál)

Vyvolání: 1 minuta

Dosah: Dotyk

Složky: V, P, S (perla v hodnotě alespoň 100 zl a soví péro)

Trvání: Ihned

Zvol jeden předmět, kterého se musíš během vyvolávání kouzla dotýkat. Je-li to kouzelný předmět nebo jiný předmět prodchnutý magií, zjistíš jeho vlastnosti a jak je používat, jestli předmět vyžaduje pro použití sladění a kolik má dávek, má-li nějaké. Zjistíš, jestli předmět ovlivňuje nějaká kouzla a co jsou zač. Pokud předmět vytvořilo nějaké kouzlo, dozvíd se, o jaké kouzlo šlo.

Pokud se místo toho dotýkáš během seslání tvora, zjistíš, jaká kouzla na něj právě působí, pokud vůbec nějaká jsou.

VELKÝ OBRAZ

Iluze 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P, S (kousek ovčího rouna)

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Vytvoříš obraz předmětu, tvora nebo jiného viditelného jevu, který není větší než krychle o straně 4 sáhy. Obraz se objeví v bodě, který vidíš v dosahu, a vydrží po dobu trvání. Obraz vypadá zcela reálně, včetně zvuků, pachu a teploty příslušné zobrazované věci. Nedokážeš vytvořit tak velké horko nebo chlad, který by dokázal zranit, ani tak silný zvuk, který by dokázal způsobit hromové zranění nebo ohluchnutí tvora, ani pach, který by dokázal tvora otrávit.

Dokud jsi v dosahu iluze, můžeš pomocí své akce způsobit, že se obraz pohně na libovolné místo v dosahu. Když obraz mění svou polohu, můžeš měnit jeho vzhled, tak aby pohyb obrazu vypadal přirozeně. Pokud například vytvoříš obraz tvora a budeš s ním pohybovat, můžeš měnit obraz tak, že bude vypadat, jako by během pohybu krácel. Obdobně můžeš způsobit, aby iluze vydávala různé zvuky v různou dobu, dokonce ji například můžeš nechat vést rozhovor.

Fyzická interakce s obrazem prozradí, že jde o iluzi, neboť jím prochází věci. Použije-li tvor svoji akci k pozornému prohlédnutí si obrazu, úspěšným ověřením Inteligence (Pátrání) proti tvému SO záchrany kouzla dokáže určit, že jde o iluzi. Pokud tvor odhalí, že jde o iluzi, může skrz obraz vidět a ostatní smyslové vlastnosti obrazu už nevnímá tak jasně.

VÍLÍ OHEŇ

Zaklínání 1. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Každý předmět v krychli o hraně 4 sáhy v dosahu se obalí modrým, zeleným, nebo fialovým světlem (dle tvé volby). Tímto světlem se obalí také tvorové v oblasti účinku, kteří neuспějí v záchranném hodu na Obratnost. Předměty a ovlivnění tvorové po dobu trvání vyzařují slabé světlo v okruhu o poloměru 2 sáhy.

Hody na útok na tvora nebo předmět, na něž působí toto kouzlo, mají výhodu, pokud útočník cíl vidí, a ovlivněný tvor či předmět nemají žádný prospěch z neviditelnosti.

ZAKLEP

Transmutace 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V

Trvání: Ihned

Zvol předmět, který vidíš v dosahu. Předmětem mohou být dvere, krabice, truhla, pouta, visací zámek nebo jiný předmět obsahující obyčejné nebo magické prostředky k zamezení přístupu.

Cíl, který je zamčený na obyčejný zámek, vzprímený, nebo zavřený na petlici, se odemkne, uvolní, nebo otevře petlici. Má-li předmět několik zámků, odemkne se pouze jeden z nich.

Pokud zvolíš cíl, který drží zavřený *mystický zámek*, tak se kouzlo na 10 minut potlačí a během této doby lze cíl normálně otevřít i zavřít.

Když kouzlo sešleš, ozve se hlasité zaklepání, slyšitelné až 60 sáhů daleko.

ZHOJ ZRANĚNÍ

Zaklínání 1. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Tvor, kterého se dotkneš, si obnoví počet životů rovných 1k8 + tvá oprava sesílací vlastnosti. Toto kouzlo nijak nepůsobí na nemrtvé ani výtvory.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. se léčení zvýší o 1k8.

ZLOMYSLNÝ VÝSMĚCH

Očarovací trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V

Trvání: Ihned

Na tvora, kterého vidíš v dosahu, spustíš lavinu urážek protkaných očarováním. Pokud tě cíl slyší (ale nemusí ti rozumět), musí uspět v záchranném hodu na Moudrost, jinak utrpí psychické zranění 1k4 a má nevýhodu k příštímu hodu na útok, pokud ho provede před koncem svého příštího tahu.

Když dosáhneš 5. úrovně, zranění tohoto kouzla se zvýší o 1k4 (na 2k4).

ZMAM OSOBU

Očarování 1. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P

Trvání: 1 hodina

Pokusíš se zmámit humanoida, kterého zvolíš v dosahu. Musí si hodit záchranný hod na Moudrost, a pokud s ním ty nebo tví společníci bojují, má k němu výhodu. Neuspěje-li v záchranném hodu, zmámíš ho, dokud kouzlo neskončí, nebo dokud mu ty nebo tví společníci neublížíste. Zmámený tvor na tebe pohlíží jako na dobrého známého.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. můžeš ovlivnit jednoho tvora navíc. Tvorové, na které cílší, musejí být navzájem do 6 sáhů od sebe.

ZNEHYBNI OSOBU

Očarování 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (malý, rovný kus železa)

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Zvol humanoida, kterého vidíš v dosahu. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost, jinak je po dobu trvání paralyzovaný. Na konci každého svého tahu si cíl může hodit další záchranný hod na Moudrost. Když uspěje, kouzlo pro daný cíl skončí.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 3. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 2. můžeš zacílit jednoho humanoida navíc. Humanoidi, na které cílší, musejí být navzájem do 6 sáhů od sebe.

ZPŮSOB ZRANĚNÍ

Nekromancie 1. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Hod si na útok na blízko kouzlem proti tvorovi, kterého se můžeš dotknout. Když zasáhneš, cíl utrpí nekrotické zranění 3k10.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. se zranění zvýší o 1k10.

DODATEK A: PARTÁCI

Během dobrodružství se může stát, že se spřátelíš se zvláštní postavou nazývanou parták, která se k tobě připojí. V této příloze najdeš statistiky tří typů partáků:

Expert je hbitý a užitečný všeuměl

Sesilatel je uživatel magie schopný sesílat zraňující nebo naopak léčivá kouzla

Válečník se specializuje na boj a obranu

PJ ti řekne, který typ partáka se k tobě přidal, nebo ti dá na výběr. Dále se dohodnete, kdo z vás jej bude ovládat ve hře.

STATISTIKY PARTÁKŮ

Herní statistiky partáků jsou shrnutы в блоку, který je vlastním takovým miniaturním osobním deníkem. Obsahuje jednak hodnoty vlastností a životy, jednak akce, které jsou pro daného partáka typické v boji. Jako každá postava může parták použít akce v oddílu „Boj“ v kapitole 2.

Tyto bloky statistik fungují pro každou rasu partáka. Pokud se na tom s PJ shodnete, můžete k uvedeným statistikám přidat patřičné vlastnosti rasy podle kapitoly 1.

Další informace o statistikách najdeš v sekci „Tvorové“.

SESILATEL

Střední humanoid, 1. úroveň

Obranné číslo 12 (kožená zbroj)

Životy 9 (2k8)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)

Záchranné hody Mdr +4

Dovednosti Mystika +4, Náboženství +4, Pátrání +4

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky obecná řeč, jeden jazyk dle tvé volby

Magická role. Vyber pro sesilatele roli: léčitel, nebo mág. Tvá volba rozhodne o tom, kterou sesilatelskou schopnost z níže uvedených použiješ.

Sesílání kouzel (Léčitel). Sesílací vlastností léčitele je Moudrost (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Léčitel má připravena následující klerická kouzla:

Triky (libovolně): boží dohled, posvátný plamen

1. úroveň (2 pozice): zhoj zranění

Sesílání kouzel (Mág). Sesílací vlastností mága je Inteligence (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Mág má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): ohnivá střela, světlo

1. úroveň (2 pozice): spánek

AKCE

Hůl. Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 3 (1k6), nebo drtivé zranění 4 (1k8), pokud zbraň drží oběma rukama.

EXPERT

Střední humanoid, 1. úroveň

Obranné číslo 14 (okovaná kožená zbroj)

Životy 11 (2k8 + 2)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Záchranné hody Obr +4

Dovednosti Akrobacie +4, Čachry +4, Nenápadnost +4, Přesvědčování +4, Umění +4

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky obecná řeč, jeden jazyk dle tvé volby

Ná pomocný. Expert může použít akci Pomoc jako bonusovou.

Nástroje. Expert má zlodějské náčiní a hudební nástroj.

AKCE

Krátký meč. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

Dýka. Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

Krátký luk. Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

VÁLEČNÍK

Střední humanoid, 1. úroveň

Obranné číslo 16 (kroužková košile, štíť)

Životy 13 (2k8 + 4)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Záchranné hody Odl +4

Dovednosti Atletika +4, Přežití +3, Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky obecná řeč, jeden jazyk dle tvé volby

Bojová role. Vyber pro válečníka roli: útočník, nebo obránc. Tvá volba rozhodne o tom, kterou schopnost z níže uvedených použiješ.

Útočník. Válečník získá bonus +2 k hodům na útok.

Obránc. Válečník získá reakci Ochrana (viz níže).

AKCE

Dlouhý meč. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1k8 + 2), nebo sečné zranění 7 (1k10 + 2), pokud zbraň drží oběma rukama.

Dlouhý luk. Útok na dálku zbraní: +3 k zásahu, dostřel 30/120 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k8 + 1).

REAKCE

Ochrana (Pouze Obránc). Válečník způsobí nevýhodu k hodu na útok tvorovi do 1 sáhu od něj. Útočník musí útočit na jiný cíl, než je válečník. Válečník musí útočníka vidět.

ZDATNOSTI

Parták je zdatný v používání všech zbrojí, zbraní a pomůcek, které jsou uvedeny v jeho bloku statistik. **Experti** jsou navíc zdatní v používání všech jednoduchých zbraní, rapírů, krátkých mečů a lehkých zbrojí, **sesilatele** jsou zdatní v používání jednoduchých zbraní a lehkých zbrojí, a **válečníci** jsou zdatní v používání jednoduchých a vojenských zbraní, štíťů a všech zbrojí.

ÚROVEŇ PARTÁKA

Tvůj parták začíná jako postava 1. úrovně. Během vašich společných dobrodružství získává body zkušenosti a postupuje v úrovních stejně jako hráčská postava, podle pravidel v kapitole 1.

Když parták získá úroveň, podívej se do odpovídajícího rádku jeho tabulky, kde najdeš jeho nové maximum životů a schopnosti.

PJ může založit partáka na vyšší než 1. úrovni a určit jeho vlastnosti podle tabulky níže. Takto založený parták by měl získat schopnosti své současné úrovni i všech předcházejících.

EXPERT PO 1. ÚROVNI

Úroveň	Životy	Nové schopnosti
2.	16 (3k8 + 3)	Mazaná akce. Expert může během svého kola použít Odpoutání se, Schování se nebo Sprint jako bonusovou akci.
3.	22 (4k8 + 4)	Kvalifikace. Vyber dvě dovednosti, ve kterých je expert zdatný. U každé z nich při ověření použij dvojnásobek expertova zdatnostního bonusu (bonus je +2, od 5. úrovně +3).
4.	27 (5k8 + 5)	Zvýšení hodnot vlastností. Expertova hodnota Obratnosti se zvýší o 2 a oprava o 1, takže zvyš následující čísla o 1: bonus k záchrannému hodu na Obratnost; bonusy k Akrobacii, Čachrům a Nenápadnosti; a bonusy k zásahu a zranění expertových útoků.
5.	33 (6k8 + 6)	Zdatnostní bonus. Expertův zdatnostní bonus se zvýší o 1, takže proved následující úpravy bloku statistik: zvyš bonusy u záchranných hodů a dovedností o 1 a zvyš bonusy k zásahu zbraněmi o 1.
6.	38 (7k8 + 7)	Útok navíc. Kdykoli expert provede akci Útok, může zaútočit dvakrát místo jednou.

SESILATEL PO 1. ÚROVNI

Úroveň	Životy	Nové schopnosti
2.	13 (3k8)	Sesílání kouzlo. Sesilatel se naučí další kouzlo 1. úrovně: požehnání (léčitel), nebo hořící ruce (mág).
3.	18 (4k8)	Sesílání kouzlo. Sesilatel získá jednu pozici kouzla 1. úrovně. Dále se naučí další kouzlo 1. úrovně: štít víry (léčitel), nebo štít (mág).

Úroveň	Životy	Nové schopnosti
4.	22 (5k8)	Zvýšení hodnot vlastností. Sesilatelská hodnota Inteligence (mág), nebo Moudrosti (léčitel) se zvýší o 2 a oprava o 1, takže zvyš následující čísla o 1: SO záchrany a útočnou opravu kouzla; u mága bonusy k dovednostem; u léčitele bonus k záchrannému hodu na Moudrost a pasivní Vnímání.
5.	27 (6k8)	Sesílání kouzlo. Sesilatel se naučí další trik: odolání (léčitel), nebo mágova ruka (mág).
6.	31 (7k8)	Zdatnostní bonus. Sesilatelský zdatnostní bonus se zvýší o 1, takže proved následující úpravy bloku statistik: zvyš bonusy u záchranných hodů a dovedností o 1 a zvyš bonusy k zásahu kouzly a zbraněmi o 1.
		Sesílání kouzlo. Sesilatel získá jednu pozici kouzla 1. úrovně a dvě pozice kouzla 2. úrovně. Dále se naučí jedno kouzlo 2. úrovně: podpora (léčitel), nebo neviditelnost (mág).

VÁLEČNÍK PO 1. ÚROVNI

Úroveň	Životy	Nové schopnosti
2.	19 (3k8 + 6)	Druhý dech. Válečník může během svého kola použít bonusovou akci k obnovení životů rovných 1k10 + válečníkova úroveň. Jakmile tuto schopnost použije, nemůže ji použít znova, dokud si krátce nebo důkladně neodpočine.
3.	26 (4k8 + 8)	Zlepšený kritický zásah. Válečníkovy útoky způsobují kritický zásah při hodu 19 nebo 20 na k20.
4.	32 (5k8 + 10)	Zvýšení hodnot vlastností. Válečníkova hodnota Síly se zvýší o 2 a oprava o 1, takže zvyš následující čísla o 1: bonus k Atletice; bonusy k zásahu a zranění válečníkových útoků na blízko.
5.	39 (6k8 + 12)	Zdatnostní bonus. Válečníkův zdatnostní bonus se zvýší o 1, takže proved následující úpravy bloku statistik: zvyš bonusy u záchranných hodů a dovedností o 1 a zvyš bonusy k zásahu zbraněmi o 1.
6.	45 (7k8 + 14)	Útok navíc. Kdykoli válečník provede akci Útok, může zaútočit dvakrát místo jednou.

DODATEK B: STAVY

Stavy mění nejrůznějšími způsoby tvorovy schopnosti a mohou vyvstat jako důsledek kouzla, schopnosti povolání, útoku nestvůry, nebo jiného účinku. Většina stavů, například slepý, je škodlivých, ale některé, například neviditelný, mohou být výhodné.

Stav trvá buď do chvíle, než je potlačen (například stav ležící lze potlačit stoupnutím si), nebo po dobu danou účinkem, který stav způsobil.

Působí-li na tvora několik účinků způsobujících stejný stav, každý případ stavu má své vlastní trvání, ale účinky stavu se nezhoršují. Tvor buď určitý stav má, nebo nemá.

Následující definice určují, co se stane tvorovi, zatímco je vystaven danému stavu.

HLUCHÝ

- Hluchý tvor neslyší a automaticky neuspěje v ověřeních vlastností, která vyžadují sluch.

LEŽÍCÍ (SRAŽENÝ)

- Dokud se ležící tvor nepostaví a tím neukončí tento stav, jeho jediný druh pohybu je lezení.
- Tvor má nevýhodu k hodům na útok.
- Hod na útok proti ležícímu tvorovi má výhodu, je-li útočník od ležícího tvora do 1 sáhu. V opačném případě má hod na útok nevýhodu.

NESCHOPNÝ

- Neschopný tvor nemůže provádět akce ani reakce.

NEVIDITELNÝ

- Neviditelného tvora není možné vidět bez pomoci magie či zvláštního smyslu. Z hlediska schování je tvor hustě zahalený. Polohu tvora je možné odhalit podle hluku, který způsobuje, či stop, které zanechává.
- Hody na útok proti neviditelnému tvorovi mají nevýhodu, a tvorovy hody na útok mají výhodu.

OCHROMENÝ

- Ochromený tvor je neschopný (viz daný stav), nemůže se pohnout a mluvit může pouze zajíkavě.
- Tvor automaticky neuspěje v záchranných hodech na Sílu a Obratnost.
- Hody na útok proti ochromenému tvorovi mají výhodu.

OTRÁVENÝ

- Otrávený tvor má nevýhodu k hodům na útok a ověřením vlastností.

PARALYZOVANÝ

- Paralyzovaný tvor je neschopný (viz daný stav) a nemůže se hýbat ani mluvit.
- Tvor automaticky neuspěje v záchranných hodech na Sílu a Obratnost.
- Útoky proti tvorovi mají výhodu.
- Každý útok, který tvora zasáhne, je kritický útok, je-li útočník do 1 sáhu od paralyzovaného tvora.

SLEPÝ

- Slepý tvor nevidí a automaticky neuspěje v ověřeních vlastností, která vyžadují zrak.
- Hody na útok proti slepému tvorovi mají výhodu, a tvorovy hody na útok mají nevýhodu.

UCHVÁCENÝ

- Rychlosť uchvaceného tvora se mění na 0 a nemá prospěch z žádného bonusu k rychlosti.
- Stav skončí, stane-li se uchvatitel neschopným (viz daný stav).
- Stav také skončí, vyjme-li nějaký účinek uchvaceného tvora z dosahu uchvatitele či uchvacujícího účinku, například když je tvor vržen pryč kouzlem *hromová vlna*.

V BEZVĚDOMÍ

- Tvor je neschopný (viz daný stav), nemůže se hýbat ani mluvit a není si vědom svého okolí.
- Tvor pustí cokoliv, co právě drží v ruce, a spadne na zem.
- Tvor automaticky neuspěje v záchranných hodech na Sílu a Obratnost.
- Hody na útok proti tvorovi v bezvědomí mají výhodu.
- Útok, který zasáhne tvora v bezvědomí, způsobí kritický zásah, je-li útočník od tvora do 1 sáhu.

VYSTRAŠENÝ

- Vystrašený tvor má nevýhodu k ověření vlastností a hodům na útok, když je zdroj jeho strachu v jeho výhledu.
- Tvor se nemůže dobrovolně pohnout blíže ke zdroji svého strachu.

ZADRŽENÝ

- Rychlosť zadrženého tvora se změní na 0 a nemá žádný užitek z bonusů k rychlosti.
- Hody na útok proti zadrženému tvorovi mají výhodu, a tvorovy hody na útok mají nevýhodu.
- Tvor má nevýhodu k záchranným hodům na Obratnost.

ZKAMENĚLÝ

- Zkamenělý tvor se přemění do pevné neživé látky (obvykle kamene), spolu se všemi svými nemagickými předměty, které drží nebo nese. Jeho váha se zdesetinásobí a tvor přestane stárnout.
- Tvor je neschopný (viz daný stav), nemůže se hýbat ani mluvit a není si vědom svého okolí.
- Hody na útok proti zkamenělému tvorovi mají výhodu.
- Tvor automaticky neuspěje v záchranných hodech na Sílu a Obratnost.
- Tvor je odolný vůči všem zraněním.
- Tvor je imunní vůči jedu a nemoci, ale jedy či nemoci, které už v něm jsou, se nezneutralizují, jen pozastaví.

ZMÁMENÝ

- Zmámený tvor nemůže zaútočit na toho, kdo ho zmánil, ani ho zacílit zraňujícími schopnostmi či magickými účinky.
- Tvor, který způsobil tvorovo zmámení, má výhodu ke všem ověřením vlastností vztahujícím se k společenské interakci se zmámeným tvorem.