# 1. kapitola: Postavy krok za krokem

Tvým prvním krokem v hraní dobrodruha ve hře Dungeons & Dragons je představit si a vytvořit svou vlastní postavu. Tvá postava je kombinací herních statistik, zápletek pro hraní tvé role a tvé představivosti. Zvolíš si rasu (například člověka nebo hobita) a povolání (například bojovníka nebo kouzelníka). Také si vymyslíš osobnost, vzhled a zázemí své postavy. Když budeš hotový, tvá postava bude sloužit jako tvůj zástupce ve hře, ztělesnění tvého já ve světě Dungeons & Dragons.

Než se ponoříš do 1. kroku níže, zamysli se nad typem dobrodruha, jakého chceš hrát. Můžeš být udatný bojovník, plíživý tulák, horlivý klerik nebo okázalý kouzelník. Nebo by tě možná více zajímala netradiční postava, například tulák-ranař, který si rád střihne pěstní souboj, nebo ostrostřelec, který střílí nepřátele z dálky. Líbí se ti fantasy s trpaslíky nebo elfy? Pokus se vytvořit postavu jedné z těchto ras. Chceš, aby tvá postava byla největším tvrďákem v družině? Zvaž povolání bojovníka. Pokud nevíš, kde jinde začít, podívej se na ilustrace v této knize a uvidíš, co tě zaujme.

Jakmile máš představu o svojí postavě, následuj postupně tyto kroky a dělej rozhodnutí, která odráží postavu, kterou chceš. Tvoje koncepce postavy se může rozvíjet s každou volbou, jíž učiníš. Důležité je, že přijdeš na herní sezení s postavou, kterou chceš nadšeně hrát.

V průběhu této kapitoly používáme výraz \*\*deník postavy\*\*, což znamená cokoliv, co použiješ ke sledování své postavy, ať formální deník postavy (jako ten na konci těchto pravidel), nějakou formu digitálního záznamu nebo kus sešitového papíru. Je dobré začít s oficiálním deníkem postavy D&D, dokud nebudeš vědět, jaké informace potřebuješ a jak je během hry používat.

#### Tvorba Bruenora

Každý krok tvorby postavy obsahuje příklad daného kroku, s hráčem Robertem, který si vytvoří postavu trpaslíka, Bruenora.

### 1. Zvol si rasu

Každá postava přísluší k rase, jednoho z mnoha inteligentních humanoidních druhů ve světě D&D. Nejběžnějšími rasami hráčských postav jsou lidé, elfové, hobiti a trpaslíci. Některé rasy mají také \*\*rody\*\*, jako je horský trpaslík nebo lesní elf. Více informací o těchto rasách najdeš v 2. kapitole.

Rasa, kterou si zvolíš, významně přispívá k totožnosti tvé postavy, ustanovuje celkový vzhled a přirozený talent získaný z kultury a rodových předků. Rasa postavy poskytuje specifické rasové rysy, například zvláštní smysly, zdatnosti s určitými zbraněmi či pomůckami, zdatnost v jedné či více dovednostech, nebo schopnost používat drobná kouzla. Tyto rysy občas zapadají ke schopnostem určitých povolání (viz 2. krok). Například rasové rysy hobitů tichošlápků z nich dělají výjimečné tuláky a vznešení elfové mají předpoklady k tomu být mocnými kouzelníky. Hrát proti typu může být někdy také zábava. Například hobití paladinové a horští trpasličí kouzelníci mohou být sice neobvyklé, ale nezapomenutelné postavy.

Tvá rasa také zvýší jednu či více hodnot vlastností, které určíš ve 3. kroku. Poznamenej si tato zvýšení a nezapomeň je později započítat.

Do deníku postavy si zapiš rysy udělené tvou rasou. Nezapomeň si poznačit svoje počáteční jazyky a také svou základní rychlost.

#### Tvorba Bruenora, 1. krok

Robert se pustil do tvorby své postavy. Rozhodl se, že hrubý horský trpaslík pasuje na postavu, kterou chce hrát. Do deníku postavy si napsal všechny rasové rysy trpaslíků, včetně rychlosti 5 sáhů a jazyků, které umí: obecná řeč a trpasličtina.

### 2. Zvol si povolání

Každá postava je členem povolání. Povolání všeobecně popisuje profesi postavy, jaké má zvláštní talenty a jakou taktiku nejčastěji zaujímá při průzkumu jeskyně, boji s nestvůrami nebo napjatém vyjednávání. Povolání postav jsou popsána ve 3. kapitole.

Tvým výběrem povolání získá postava množství výhod. Mnohé z těchto výhod jsou \*\*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 ti dává tvé povolání na 1. úrovni.

#### Úroveň

undefinedPostava obvykle začíná na 1. úrovni a pomocí putování za dobrodružstvími a získávání \*\*bodů zkušenosti\*\* (ZK) postupuje na vyšší úrovně. Postava na 1. úrovni je nezkušená v dobrodružném světě, i když předtím mohla být vojákem či pirátem a dělat nebezpečné věci.

Začínání na 1. úrovni značí vstup tvé postavy do dobrodružného života. Pokud tuto hru už důvěrně znáš, nebo pokud se přidáváš k již běžícímu D&D tažení, tvůj PJ tě může nechat začínat na vyšší úrovni a předstírat, že tvá postava už zažila několik nervy drásajících dobrodružství.

Do deníku postavy si zapiš svou úroveň. Začínáš-li na vyšší úrovni, napiš si další prvky, které ti dává tvé povolání na vyšších úrovních. Napiš si také své body zkušenosti. Postava na 1. úrovni má 0 ZK. Postava na vyšší úrovni obvykle začíná s minimálním množstvím ZK, které jsou potřeba pro postup na danou úroveň (viz „Po 1. úrovni“ dále v této kapitole).

<Card header="Rychlá tvorba">

Popis každého povolání ve 3. kapitole obsahuje část, která nabízí návrhy, jak rychle vytvořit postavu daného povolání, včetně přiřazení nejvyšších hodnot vlastností, počátečních kouzel a zázemí vhodného pro dané povolání.

</Card>

#### Životy a Kostky životů

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

Na 1. úrovni má tvá postava 1 Kostku životů a typ kostky je dán tvým povoláním. Začínáš s počtem životů, který je roven nejvyššímu hodu této kostky, jak je uvedeno v popisu tvého povolání. (Také si přičteš svou opravu Odolnosti, kterou určíš ve 3. kroku.) Toto je zároveň tvoje \*\*maximum životů\*\*.

Do deníku postavy si zapiš životy své postavy. Také si napiš typ Kostky životů, jež tvá postava používá a počet Kostek životů, které máš. Když si odpočineš, můžeš utratit Kostky životů k obnově životů (viz „Odpočinek“ v 8. kapitole).

#### Zdatnostní bonus

Tabulka, která se vyskytuje v popisu tvého povolání, ukazuje tvůj zdatnostní bonus, který je pro postavu na 1. úrovni +2. Tvůj zdatnostní bonus se přičítá k mnoha číslům, která si budeš zapisovat do svého deníku postavy:

\* K hodům na útok s použitím zbraní, se kterými jsi zdatný

\* K hodům na útok s kouzly, která sešleš

\* K ověřením vlastností s použitím dovedností, ve kterých jsi zdatný

\* K ověřením vlastností s použitím pomůcek, se kterými jsi zdatný

\* K záchranným hodům, ve kterých jsi zdatný

\* K SO záchranného hodu kouzel, která sešleš (vysvětleno v popisu každého povolání sesílajícího kouzla)

Tvé povolání určuje tvé zdatnosti se zbraněmi, zdatnosti v záchranných hodech a některé tvé zdatnosti v dovednostech a s pomůckami. (Dovednosti jsou popsány v 7. kapitole a pomůcky v 5. kapitole.) Tvé zázemí ti dává další zdatnosti v dovednostech a s pomůckami a i některé rasy dávají více zdatností. Do deníku postavy si určitě poznamenej všechny z těchto zdatnostní, stejně jako zdatnostní bonus.

Tvůj zdatnostní bonus lze přičíst k jednomu hodu kostkami nebo jinému číslu pouze jednou. Příležitostně může být tvůj zdatnostní bonus upraven (například zdvojnásoben nebo snížen na polovinu), než se započítá. Pokud situace naznačuje, že by tvůj zdatnostní bonus měl být započítán ke stejnému hodu více než jednou, nebo že by měl být násoben vícekrát, přesto ho přičti pouze jednou, vynásob ho pouze jednou, nebo ho sniž na polovinu pouze jednou.

#### Tvorba Bruenora, 2. krok

Robert si představoval, jak se Bruenor se sekerou a jedním zlomeným rohem na své přilbě vrhá do boje. Udělal Bruenora bojovníkem a do deníku postavy si napsal bojovníkovy zdatnosti a schopnosti povolání na 1. úrovni.

Jako bojovník má Bruenor 1 Kostku životů — 1k10 — a začíná s životy rovnými 10 + jeho oprava Odolnosti. Robert si to poznamená takto a finální číslo si zapíše po určení Bruenorovy Odolnosti (viz 3. krok). Robert si také zapsal zdatnostní bonus pro postavu na 1. úrovni, což je +2.

### 3. Urči hodnoty vlastností

Mnohé z věcí, které tvá postava ve hře dělá, závisí na jejích šesti vlastnostech, které jsou: \*\*Síla, Obratnost, Odolnost, Inteligence, Moudrost a Charisma\*\*. Každá vlastnost má hodnotu, což je číslo, které si zapíšeš do svého deníku postavy.

Šest vlastností a jejich použití ve hře je popsáno v 7. kapitole. Tabulka Přehled vlastností poskytuje rychlý přehled, co se poměřuje jakou vlastností, jaké rasy zvyšují jaké vlastnosti a pro jaká povolání je daná vlastnost obzvlášť důležitá.

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

Teď 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 proveď změny těch hodnot vlastností, které se změní v důsledku tvého výběru rasy.

Po přiřazení hodnot vlastností urči své \*\*opravy vlastností\*\* použitím tabulky Hodnoty a opravy vlastností. Pokud chceš určit opravu vlastnosti bez nahlédnutí do tabulky, tak od hodnoty vlastnosti odečti 10 a výsledek pak vyděl 2 (zaokrouhleno dolů). Vedle každé ze svých hodnot vlastností napiš její opravu.

#### Přehled vlastností

\*\*Síla\*\*

\*Měřítko pro:\* Přirozená atletika, tělesná síla

\*Důležitá pro:\* Barbar, bojovník, paladin

\*Rasové zvýšení:\* Člověk (+1), Drakorozený (+2), Horský trpaslík (+2), Půlork (+2)

\*\*Obratnost\*\*

\*Měřítko pro:\* Fyzická čilost, reflexy, rovnováha, držení těla

\*Důležitá pro:\* Hraničář, mnich, tulák

\*Rasové zvýšení:\* Člověk (+1), Hobit (+2), Elf (+2), Lesní gnóm (+1)

\*\*Odolnost\*\*

\*Měřítko pro:\* Zdraví, obranyschopnost, životní síla

\*Důležitá pro:\* Každý

\*Rasové zvýšení:\* Člověk (+1), Půlork (+1), Hobit pořízek (+1), Skalní gnóm (+1), Trpaslík (+2)

\*\*Inteligence\*\*

\*Měřítko pro:\* Duševní čilost, vybavení si informace, analytická dovednost

\*Důležitá pro:\* Kouzelník

\*Rasové zvýšení:\* Člověk (+1), Gnóm (+2), Vznešený elf (+1), Tiefling (+1)

\*\*Moudrost\*\*

\*Měřítko pro:\* Obezřetnost, intuice, vhled

\*Důležitá pro:\* Druid, klerik

\*Rasové zvýšení:\* Člověk (+1), Kopcový trpaslík (+1), Lesní elf (+1)

\*\*Charisma\*\*

\*Měřítko pro:\* Důvěra, výmluvnost, vůdcovství

\*Důležitá pro:\* Bard, čaroděj, černokněžník

\*Rasové zvýšení:\* Člověk (+1), Drakorozený (+1), Hobit tichošlápek (+1), Drow (+1), Půlelf (+2), Tiefling (+2)

\*\*Hodnoty a opravy vlastností\*\*

| Hodnota | Oprava |

| --- | --- |

|1 |−5 |

|2 – 3 |−4 |

|4 – 5 |−3 |

|6 – 7 |−2 |

|8 – 9 |−1 |

|10 – 11 |+0 |

|12 – 13 |+1 |

|14 – 15 |+2 |

|16 – 17 |+3 |

|18 – 19 |+4 |

|20 – 21 |+5 |

|22 – 23 |+6 |

|24 – 25 |+7 |

|26 – 27 |+8 |

|28 – 29 |+9 |

|30|+10 |

#### Tvorba Bruenora, 3. krok

Robert se rozhodl použít standardní množinu hodnot (15, 14, 13, 12, 10, 8) pro Bruenorovy vlastnosti. Protože je bojovník, dal jeho nejvyšší hodnotu, 15, do Síly. Jeho druhá nejvyšší hodnota, 14, šla do Odolnosti. Bruenor by mohl být neurvalý bojovník, ale Robert se rozhodl, že chce staršího, moudřejšího trpaslíka a dobrého vůdce, takže dal další slušné hodnoty do Moudrosti a Charismatu. Po uplatnění jeho rasových benefitů (zvýšení Bruenorovy Odolnosti o 2 a Síly o 2) vypadají Bruenorovy hodnoty a opravy vlastností takto: Síla 17 (+3), Obratnost 10 (+0), Odolnost 16 (+3) Inteligence 8 (–1), Moudrost 13 (+1), Charisma 12 (+1).

Robert vyplnil Bruenorovy finální životy: 10 + jeho oprava Odolnosti +3, což je celkově 13 životů.

#### Varianta: Přizpůsobené hodnoty vlastností

Pokud to Pán jeskyně umožňuje, můžeš pro určení svých hodnot vlastností použít tuto variantu. Zde popsaná metoda ti umožňuje vytvořit si postavu, jejíž hodnoty vlastností si zvolíš jednotlivě.

Máš 27 bodů na utracení za své hodnoty vlastností. Cena každé hodnoty je uvedena v tabulce Cena hodnot vlastností. Například hodnota 14 stojí 7 bodů. Použitím této metody můžeš mít nejvyšší hodnotu vlastnosti 15, před započtením rasových zvýšení. Nemůžeš mít nižší hodnotu než 8.

Tato metoda určování hodnot vlastností ti umožňuje vytvořit množinu se třemi krajně vysokými a třemi krajně nízkými čísly (15, 15, 15, 8, 8, 8), nebo množinu s téměř vyrovnanými, lehce nadprůměrnými čísly (13, 13, 13, 12, 12, 12), nebo nějakou množinu mezi těmito extrémy.

\*\*Cena hodnot vlastností\*\*

| Hodnota | Cena |

| --- | --- |

|8 | 0|

|9 | 1|

|10 | 2|

|11 | 3|

|12 | 4|

|13 | 5|

|14 | 7|

|15 | 9|

### 4. Popiš svou postavu

Jakmile znáš základní herní aspekty své postavy, je na čase zhmotnit ji jako osobu. Tvá postava potřebuje jméno. Zamysli se na pár minut nad tím, jak vypadá a jak se obecně chová.

S použitím informací ve 4. kapitole můžeš vdechnout své postavě její fyzický vzhled a osobnostní rysy. Zvol své postavě \*\*přesvědčení\*\* (morální kompas, který vede její rozhodnutí) a \*\*ideály\*\*. 4. kapitola ti také pomůže určit věci, které jsou tvé postavě nejmilejší, zvané \*\*pouta\*\*, a \*\*vady\*\*, které by jí jednoho dne mohly zlomit.

\*\*Zázemí\*\* postavy popisuje, odkud pochází, její původní zaměstnání a její místo ve světě D&D. PJ ti může nabídnout i další zázemí mimo ta, která jsou uvedena ve 4. kapitole a může být ochoten s tebou spolupracovat na vytvoření zázemí, které lépe pasuje tvému konceptu postavy.

Zázemí dává tvé postavě schopnost zázemí (obecnou výhodu) a zdatnost ve dvou dovednostech a může ti také dát další jazyky nebo zdatnost s určitými druhy pomůcek.

Zapiš si tyto informace, spolu s tebou vytvořenými informacemi o osobnosti, do deníku postavy.

#### Vlastnosti tvé postavy

Když zhmotňuješ vzhled a osobnost své postavy, vezmi v potaz její hodnoty vlastností a rasu. Velmi silná postava s nízkou Inteligencí může přemýšlet a chovat se o hodně jinak než velmi chytrá postava s nízkou Silou.

Například, vysoká Síla obvykle odpovídá rozložitému nebo atletickému tělu, zatímco postav s nízkou Silou může být vychrtlá či buclatá.

Postava s vysokou Obratností je nejspíš mrštná a štíhlá, zatímco postava s nízkou Obratností může být buď těžká a neohrabaná, nebo čahoun a nemotora.

Postava s vysokou Odolností obvykle vypadá zdravě, s jasnýma očima a překypující energií. Postava s nízkou Odolností může být bledá či křehká.

Postava s vysokou Inteligencí může být velmi zvídavá a pilná, zatímco postava s nízkou Inteligencí může být prostomluvná, nebo snadno zapomínat detaily.

Postava s vysokou Moudrostí má dobrý úsudek, empatii a obecné povědomí, co se děje. Postava s nízkou Moudrostí může být roztržitá, příliš riskující nebo nepozorná.

Postava s vysokým Charismatem působí jistě, což se obvykle pojí s půvabem či hrozivým zevnějškem. Postava s nízkým Charismatem může působit neomaleně, nesrozumitelně nebo nesměle.

#### Tvorba Bruenora, 4. krok

Robert vyplnil některé Bruenorovy základní detaily: jméno, pohlaví (muž), výšku a váhu a přesvědčení (zákonné dobro). Jeho vysoká Síla a Odolnost značí zdravé, atletické tělo a jeho nízká Inteligence značí určitý stupeň zapomnětlivosti.

Robert se rozhodl, že Bruenor pochází ze šlechtické linie, ale jeho rod byl vyhnán z rodné země, když byl Bruenor ještě velmi mladý. Během dospívání pracoval jako kovář ve vzdálených vesnicích Planiny ledového větru. Ale Bruenor má hrdinský osud — znovu získat svou rodnou zemi — takže Robert zvolil pro svého trpaslíka zázemí lidového hrdiny. Poznamenal si zdatnosti a zvláštní schopnost, které mu dává toto zázemí.

Robert má docela jasnou představu o Bruenorově osobnosti, takže přeskočil osobnostní rysy navržené v zázemí lidového hrdiny a místo toho si poznamenal, že Bruenor je starostlivý, citlivý trpaslík, který upřímně miluje své přátele a spojence, ale své měkké srdce skrývá za nevrlé, podrážděné chování. Ze seznamu ve svém zázemí si zvolil ideál spravedlnost a poznačil si, že Bruenor věří, že nikdo nestojí nad zákonem.

Dle Bruenorovy historie je jeho pouto zřejmé: Usiluje o to, aby jednoho dne znovu získal Mitrilovou síň, svou rodnou zem, ze spárů stínového draka, který trpaslíky vyhnal. Jeho vada je svázána s jeho starostlivou, citlivou povahou — má slabost pro sirotky a svéhlavé duše, což ho vede k prokazování soucitu, i když to občas nemusí být vhodné.

### 5. Zvol si vybavení

Tvé povolání a zázemí určují \*\*počáteční vybavení\*\* tvé postavy, včetně zbraní, zbroje a jiné výbavy dobrodruhů. Zapiš si toto vybavení do deníku postavy. Všechny tyto předměty jsou podrobně rozepsány v 5. kapitole.

undefinedMísto aby sis bral vybavení dané svým povoláním a zázemím, můžeš si své počáteční vybavení nakoupit. Na základě svého povolání máš na útratu určitý počet \*\*zlaťáků\*\* (zl), jak je uvedeno v 5. kapitole. V té kapitole se vyskytují také rozsáhlé seznamy vybavení s cenami. Pokud chceš, můžeš mít zadarmo také jednu cetku (viz Tabulka cetek na konci 5. kapitoly).

Tvoje hodnota Síly omezuje množství vybavení, které dokážeš unést. Snaž se, aby celková váha (v librách) nakoupeného vybavení nepřesáhla tvou hodnotu Síly krát 15. V 7. kapitole je více informací o nosnosti.

#### Obranné číslo

Tvé \*\*Obranné číslo\*\* (OČ) představuje, jak dobře se dokážeš vyhýbat zranění v souboji. Věci, jež přispívají ke tvému OČ, zahrnují zbroj, kterou máš na sobě, štít, který držíš, a opravu Obratnosti. Avšak ne všechny postavy nosí zbroj či štít.

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 v 5. kapitole. Poznač si OČ do deníku postavy.

Postava musí být zdatná se zbrojí a štítem, aby je nosila a používala efektivně. Tvé zdatnosti se zbrojemi a štíty jsou dány tvým povoláním. Nošení zbroje či držení štítu, se kterými nemáš požadovanou zdatnost, má své nedostatky, jak je vysvětleno v 5. kapitole.

Některá kouzla a schopnosti povolání ti dávají odlišnou možnost, jak spočítat své OČ. Máš-li několik schopností, které ti dávají různé možnosti, jak spočítat své OČ, zvolíš si, kterou budeš používat.

#### Zbraně

Pro každou zbraň, kterou tvá postava používá, spočítej opravu, kterou použiješ, když zbraní zaútočíš, a zranění, které způsobíš, když zasáhneš.

Když útočíš zbraní, hodíš si k20 a přičteš svůj zdatnostní bonus (ale pouze, jsi-li s ní zdatný) a příslušnou opravu vlastnosti.

\* Při útocích se \*\*zbraněmi na blízko\*\* použij svou opravu Síly pro hody na útok a na zranění. Zbraň, která má vytříbenou vlastnost, například rapír, může místo toho použít tvou opravu Obratnosti.

\* Při útocích se \*\*zbraněmi na dálku\*\* použij svou opravu Obratnosti pro hody na útok a na zranění. Zbraň, která má vrhací vlastnost, například ruční sekera, může místo toho použít tvou opravu Síly.

#### Tvorba Bruenora, 5. krok

Robert si napsal počáteční vybavení dané povoláním bojovníka a zázemím lidového hrdiny. Jeho počáteční vybavení obsahuje drátěnou zbroj a štít, jejichž kombinace dává Bruenorovi Obranné číslo 18.

Co se týče Bruenorových zbraní, Robert si vybral válečnou sekeru a dvě sekery. Jeho válečná sekera je zbraň na blízko, takže Bruenor používá pro hody na útok a hody na zranění svou opravu Síly. Jeho útočný bonus je roven jeho opravě Síly (+3) plus jeho zdatnostní bonus (+2), což je celkově +5. Válečná sekera způsobuje sečné zranění 1k8 a Bruenor si přičítá ke zranění svou opravu Síly, když zasáhne, celkem tedy sečné zranění 1k8 + 3. Když Bruenor vrhne sekeru, má stejný útočný bonus (sekery, jako vrhací zbraně, mohou používat Sílu pro hody na útok a na zranění) a zbraň způsobí sečné zranění 1k6 + 3, když zasáhne.

### 6. Sejděte se

Většina D&D postav nepracuje sama. Každá postava hraje svou roli v \*\*družině\*\*, skupině dobrodruhů, kteří spolupracují na společném cíli. Týmová práce a spolupráce výrazně zvýší šance vaší družiny na přežití mnohých nebezpečí ve světech Dungeons & Dragons. 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.

## Po 1. úrovni

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

Když tvá postava přejde na další úroveň, v rámci svého povolání často získá další schopnosti, jak je podrobně uvedeno v popisu povolání. Některé z těchto schopností ti umožní zvýšit své hodnoty vlastností, buď zvýšit dvě hodnoty každou o 1, nebo jednu hodnotu o 2. Hodnotu vlastnosti nemůžeš zvýšit nad 20. Navíc se na určitých úrovních zvýší každý zdatnostní bonus postavy.

Pokaždé, když získáš úroveň, získáš 1 Kostku životů navíc. Hoď si danou Kostkou životů a k hozenému číslu si přičti svou opravu Odolnosti a celkový výsledek přičti ke svému maximu životů. Nebo můžeš použít fixní hodnotu uvedenou u tvého povolání, což je průměrný výsledek hodu kostkou (zaokrouhleno nahoru).

Když se tvá oprava Odolnosti zvýší o 1, tvé maximum životů se zvýší o 1 za každou úroveň, které jsi dosáhl. Například, když Bruenor postoupí na 8. 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 8.

Tabulka vývoje postavy shrnuje ZK, které jsou potřeba pro postup od 1. do 20. úrovně, a zdatnostní bonus postavy na dané úrovni. Podívej se na informace v povolání své postavy, jaká další vylepšení získáš na každé úrovni.

### Stupně hry

Stínování v Tabulce vývoje postavy ukazuje čtyři stupně hry. Stupně nemají žádná pravidla s nimi spojená; jde o obecné popisy, jak se mění herní zážitek, když postavy získávají úrovně.

Na prvním stupni (1. – 4. úroveň) jsou postavy prakticky dobrodružnými učni. Učí se schopnosti, které je vymezují jako členy konkrétních povolání, a činí hlavní volby, které charakterizují jejich schopnosti povolání během dalšího postupu (například kouzelníkova Mystická tradice nebo bojovníkův Bojový archetyp). Hrozby, kterým čelí, jsou relativně malé, obvykle představují nebezpečí pro místní statky nebo vesničany.

Na druhém stupni (5. – 10. úroveň) se postavy staví na vlastní nohy. Mnozí sesilatelé kouzel získají na začátku tohoto stupně přístup ke kouzlům 3. úrovně a překročí nový práh magické moci s kouzly jako blesk či ohnivá koule. Na tomto stupni získá mnoho povolání zaměřených na používání zbraní schopnost vícenásobných útoků v jednom kole. Tyto postavy se staly důležité, čelí nebezpečím, která ohrožují města a království.

Na třetím stupni (11. – 16. úroveň) postavy dosáhly úrovně moci, která je vynáší vysoko nad obyčejnou populaci a činí je mimořádné dokonce i mezi dobrodruhy. Na 11. úrovni mnozí sesilatelé kouzel získají přístup ke kouzlům 6. úrovně, z nichž některá vytváří účinky, jichž bylo dříve pro hráčské postavy nemožné dosáhnout. Ostatní postavy získají schopnosti, které jim umožní útočit vícekrát, nebo dělat pomocí oněch útoků působivější věci. Tito mocní dobrodruzi se často utkávají s hrozbami pro celé kraje či kontinenty.

Na čtvrtém stupni (17. – 20. úroveň) postavy dosáhnou vrcholu svých schopností povolání a díky svému úsilí se stávají hrdinnými (nebo zlotřilými) archetypy. Během jejich dobrodružství může viset na vlásku osud světa, nebo dokonce základní řád mnohovesmíru.

\*\*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 |

| 23 000 | 7 | +3 |

| 34 000 | 8 | +3 |

| 48 000 | 9 | +4 |

| 64 000 | 10 | +4 |

| 85 000 | 11 | +4 |

| 100 000 | 12 | +4 |

| 120 000 | 13 | +5 |

| 140 000 | 14 | +5 |

| 165 000 | 15 | +5 |

| 195 000 | 16 | +5 |

| 225 000 | 17 | +6 |

| 265 000 | 18 | +6 |

| 305 000 | 19 | +6 |

| 355 000 | 20 | +6 |

<!--stackedit\_data:

eyJoaXN0b3J5IjpbLTQzNTA5MzczLDEwNzg3NzM3NzAsLTEyMD

IzNzIwMjddfQ==

-->