

Dračák

podle staré školy

SOUBOJÁK

Společenská hra na prožívání příběhů

Michal Světlý

Obsah

<u>Boj</u>	4
<u>Představení situace</u>	4
<u>Kola</u>	5
<u>Průběh kola</u>	5
<u>Záměry</u>	6
<u>Proveditelnost záměrů</u>	6
<u>Úpravy záměrů</u>	7
<u>Co by mělo být v popisu záměru</u>	7
<u>Co se dá stihnout v jednom kole</u>	8
<u>Vzdálenost</u>	10
<u>Rychlost</u>	11
<u>Zrychlení a zpomalení</u>	11
<u>Vyhodnocení</u>	11
<u>Hod na úspěch</u>	12
<u>Použití vlastností v boji</u>	12
<u>Hod na obranu</u>	14
<u>Obrana zbraní nebo štítem</u>	15
<u>Obrana kouzlem</u>	16
<u>Obrana při kouzlení</u>	16
<u>Obrana při soustředění na udržování kouzla</u>	17
<u>Obrana proti kouzlům</u>	17
<u>Pořadí házení</u>	17
<u>Pořadí podle výsledků hodů</u>	18
<u>Výhody a nevýhody</u>	19
<u>Druhy výhod a nevýhod</u>	19
<u>Ščítání výhod a nevýhod</u>	21
<u>Trvání výhod a nevýhod</u>	22
<u>Počítají se jen relevantní výhody a nevýhody</u>	23
<u>Bonusy a postihy si přičítá hráč postavy</u>	23
<u>Říkej nahlas, co do hodu počítáš</u>	24
<u>Plná obrana</u>	24
<u>Prolomení nevýhody</u>	25
<u>Nehybný protivník</u>	26
<u>Útok ze zálohy</u>	26
<u>Ohrožení více protivníků</u>	28
<u>Klamný útok nebo jiná finta v boji</u>	29

<u>Rozptýlení protivníka</u>	29
<u>Boj s neviditelným protivníkem</u>	29
<u>Boj na dálku</u>	31
<u>Munice</u>	31
<u>Míření</u>	32
<u>Přibíhající útočník</u>	32
<u>Určení výsledku</u>	34
<u>Úspěchy</u>	35
<u>Při remíze nemůžeš zrušit akci protivníka</u>	36
<u>Výsledek musí odpovídat záměru</u>	37
<u>Nerozhoduj, co udělá protivník</u>	38
<u>Výsledek musí dávat smysl</u>	38
<u>Zranění</u>	38
<u>Odolnost proti zranění</u>	39
<u>Zranění kouzlem</u>	39
<u>Přidané zranění</u>	40
<u>Vyřazení</u>	41
<u>Vážné zranění</u>	41
<u>Zásah mimo zbroj</u>	42
<u>Obcházení štítu</u>	44
<u>Hlášení útoku zbraní</u>	45
<u>Úspěchy nejsou zásahy</u>	45
<u>Popisování zranění</u>	46
<u>Zásah předmětu</u>	46
<u>Znevýhodnění protivníka</u>	46
<u>Zatlačení nebo odtáhnutí protivníka</u>	48
<u>Srážení do propastí a zatlačování do pastí</u>	48
<u>Zatlačení protivníka na někoho jiného</u>	50
<u>Bránění v pohybu</u>	51
<u>Útěk z boje zblízka</u>	52
<u>Zabránění v akci nebo v útoku</u>	53
<u>Zabránění v mluvení</u>	55
<u>Přerušování soustředění</u>	56
<u>Zabránění v kouzlení</u>	57
<u>Únik z nevýhodné situace</u>	58
<u>Odzbrojení protivníka</u>	60
<u>Sebrání zbraně nebo jiné věci</u>	60
<u>Zajímání</u>	61
<u>Použití kouzel v boji</u>	62
<u>Použití pravidel pro boj</u>	63

Verze 0.9

Boj

Když jde do tuhého, přichází na řadu kostky a následující pravidla.

Představení situace

Boj vždy začíná představením situace. Pokud to není jasné z mapy, Pán jeskyně popíše terén, případně tvar chodeb a místností. Následně představí zařízení místnosti nebo jiné překážky a věci, které můžete v boji nějak využít: židle, sloupy, svícny na stolech atd. Nakonec vyjmenuje všechno, co vás může nějak ohrozit: stráže, nestvůry, díry v podlaze a podobně.

Příklad:

Naria s Gorondarem, se snaží dohnat zbytek družiny. Zřejmě při tom ale zabloudili do neprozkoumané části podzemí.

Pán jeskyně: „Vběhli jste do velké, obdélníkové místnosti. Strop podpírají čtyři sloupy. U stěn jsou dlouhé stoly, další je uprostřed. Na nich jsou holé kosti, spousta různých váček a svázané otýpky bylin. U prostředního stolu velký, svalnatý ork něco ukazuje mnohem menšímu goblinovi. Ork má zbroj ze silné kůže, goblin plášť z ptačího peří. Když si vás všimli, goblin něco zavrčel, ukázal na vás rukou a začal potichu mumlat. Ork bere do ruky kyj, který měl opřený o stůl, a staví se mezi vás a goblina.“

Pokud ti z popisu něco není jasné, požádej Pána jeskyně o upřesnění. Můžeš mu také návrhy nebo návodnými dotazy s popisem pomáhat.

Příklad:

Katka: „Jsou tu po tmě, nebo si něčím svítí?“

Pán jeskyně: „Hmm, vidíš, na to jsem zapomněl. Na stole uprostřed jsou dvě lojové lampy. Jedna z nich je zapálená.“

Další popis může být potřeba, když se třeba v průběhu boje přesunete do jiné místnosti, když někomu dorazí posily a podobně.

Kola

Když je jasné, kde se bude bojovat a kdo se boje účastní, začínají bojová kola. Každé představuje několik vteřin. Nejsou to tedy tahy, ve kterých by se hráči střídali, jsou to prostě jen krátké časové úseky a všechno se v nich děje současně.

Průběh kola

Každé kolo probíhá následovně:

1. Na začátku všichni popíšou, co chtějí udělat.
2. Ti, kdo jsou vůči sobě v konfliktu, si pak proti sobě hází kostkou.
3. Výsledkem každého hodu je 0-3 úspěchů. Každý úspěch představuje jednu věc, kterou vítěz svému soupeři udělá: může ho třeba zranit, srazit na zem, vyrazit mu zbraň a podobně.

Záměry

Na začátku každého kola vám Pán jeskyně popíše, co dělají vaši protivníci. Měj na paměti, že to jsou jenom záměry, a co se opravdu stane, závisí na tom, co budete dělat vy a také na náhodě.

Příklad:

Pán jeskyně: „Ork zvedá svůj kyj, kousek popojde a zastaví se v bojovém postoji. Goblin se drží v zadu. Jednou rukou ukazuje na Gorondara a cosi u toho mumlá. Co děláte?“

Potom každý hráč popíše, co bude dělat jeho postava.

Proveditelnost záměrů

Když si nejsi jistý, jestli něco půjde udělat, zeptej se na to.

Příklad:

Pavel: „Půjde kolem toho orka proběhnout ke goblinovi?“

Pán jeskyně: „Určitě, místnost je dost široká. Ork se ti v tom ale nejspíš bude snažit zabránit.“

Všimni si, že se Pavel neptá, jak je místnost široká, ale jestli půjde udělat to, co ho napadlo. A Pán jeskyně rovnou dodal, jaké to bude mít důsledky. Když by to udělat nešlo, rovnou také navrhne případné jiné možnosti.

Příklad:

Pavel: „Zvládnou zvednout jeden z těch stolů, co jsou u stěn, a hodit ho orkovi na hlavu?“

Pán jeskyně: „To asi nedáš, jsou fakt masivní. Ten uprostřed je ale mnohem menší, s tím by to šlo.“

Úpravy záměrů

Co kdo chcete udělat, říkejte samozřejmě postupně, abyste si rozuměli. Vaše postavy a jejich nepřátelé to ale pak budou dělat současně. Aby nezáleželo na tom, v jakém pořadí se záměry ohlašují, můžete je libovolně upravovat. Stejně tak Pán jeskyně může měnit záměry protivníků.

Příklad:

Katka: „Otočím se a běžím zpátky.“

Pavel: „Já zkusím oběhnout orka a dostat se ke goblinovi, abych mu zabránil v mumlání.“

Katka: „Aha, tak v tom případě se zastavím a připravím si luk. Nenechám v tom Gorondara samotného.“

Pán jeskyně: „Dobře. Ork vyrazí Gorondarovi naproti, aby mu zablokoval cestu ke goblinovi. Goblin dál mumlá.“

Své záměry ale měň co nejméně. Tuto možnost máš, abys mohl reagovat na to, co dělají ostatní, nikoliv abyste se s Pánem jeskyně snažili vzájemně přechytračit.

Co by mělo být v popisu záměru

Jak jsme si řekli v kapitole **Průběh kola**, co soupeři skutečně uděláš, záleží na tom, kolik proti němu budeš mít úspěchů. To se zjišťuje hodem kostkou, takže předem nevíš, co všechno zvládneš.

Příklad:

Gorondar by chtěl doběhnout ke goblinovi, srazit ho na zem a zacpat mu pusou. Pokud si ale hodí jen jeden úspěch, bude ho moci pouze srazit na zem.

Abys zbytečně nevymýšlel a nepopisoval věci, které se pak nestanou, při popisu záměru nemusíš nutně říkat, co všechno soupeři uděláš, ani jak přesně to uděláš. Měl bys ale svůj záměr popsat tak, aby na něj ostatní hráči mohli reagovat.

Příklad:

Pavel: „Se sekerou v ruce běžím ke goblinovi.“

Nevadí, že Pavel neřekl, co přesně chce goblinovi udělat, protože z jeho popisu je jasné, že to nebude nic hezkého. Ork, který stojí před goblinem a chce ho bránit, ostatně ani nemůže vědět, co má přesně Gorondar v plánu. Vidí ale, že má v ruce zbraň a snaží se ho oběhnout, aby se dostal ke goblinovi, a může na to reagovat:

Pán jeskyně: „Ork se tě pokusí zastavit, abys ke goblinovi nedoběhl.“

Až budeš vědět, kolik ti padlo úspěchů, tak teprve řekneš, co a jak jsi soupeři udělal.

Co se dá stihnout v jednom kole

Kolo trvá zhruba tři vteřiny, takže v něm můžeš udělat víc věcí, než jen máchnout mečem.

V následujícím seznamu najdeš příklady toho, co se dá stihnout v jednom kole za předpokladu, že se ti všechno podaří. Když totiž chceš například k někomu doběhnout a bodnout ho mečem a někdo tě po cestě zastaví, tak z tvého původního plánu provedeš jen část.

- Srazit nepřítele na zem, tasit a bodnout ho
- Tasit jednoruční zbraň, uběhnout *krátkou vzdálenost* a zaútočit
- Přimáčkнуть protivníka ke stěně svým štítem a bodnout ho svou zbraní

- Srazit cíl na zem a zalehnout ho, aby nemohl vstát
- Nabít luk a vystřelit
- Vystřelit z nabitě zbraně a začít utíkat
- Nabít kuši
- Sundat ze zad luk nebo jinou zbraň
- Opatrně něco položit na zem
- Sundat ze zad toru
- Vyndat něco ze sundané toru
- Vypít připravený lektvar
- Udělat pár kroků a seslat kouzlo
- Pečlivě zamířit

Když chceš udělat něco, co zde není uvedeno, Pán jeskyně po domluvě určí, kolik kol to zabere.

Poznámka:

Pokud se vám v předchozím seznamu něco nebude zdát, klidně to hrajte jinak. Pokud možno ale neměňte, že luk střílí každé kolo, zatímco kuše se jedno kolo nabíjí. Výměnou za to má kuše větší zranění, takže pokud by šlo z obojího střílet stejně rychle, nebude důvod používat luk.

Vzdálenost

Vzdálenost odhadujeme v počtech kol běhu. Všechny postavy sice samozřejmě neběhají stejně rychle, ale v boji se většinou běhá na vzdálenosti, kde se rozdíl moc neprojeví. Proto předpokládáme, že pokud nikdo není zrychlený kouzlem, nemá zlomenou nohu a podobně, tak všem postavám běh zabere stejný počet kol a to, že byl někdo o trochu rychlejší, vyjadřuje hodnota vlastnosti v následném hodu.

- *Kontaktní* – pár kroků od tebe
 - Protivníky v kontaktní vzdálenosti můžeš ohrozit zblízka, i když se od tebe v tomto kole snaží utéct.
- *Krátká* – v dostřelu malé vrhací zbraně
 - Krátkou vzdálenost můžeš uběhnout za 1 kolo a rovnou útočit na blízko. Pokud ovšem od tebe protivník utíká, musíš ho nejdříve dohonit (viz kapitola **Error: Reference source not found**).
- *Střední* – v dostřelu oštěpu nebo kuše
 - Dá se uběhnout za 2-4 kola.
- *Dlouhá* – v dostřelu dlouhého luku
 - Dá se uběhnout za 5-16 kol.

Příklad:

Pán jeskyně: „Jak se blížíte ke srubu, vidíte, že ze dveří vyběhl skřet. Je od vás teď zhruba šest kol běhu. Krátký luk nebo kuše na něj tedy nedostřelí, dlouhý luk ano. Když se k němu rozběhnete, tak za dvě kola budete na dostřel krátkého luku, za pět kol na dohoz malé vrhací zbraně a za šest kol doběhnete tam, co teď stojí.“

Rychlost

Většina zvířat běhá mnohem rychleji než člověk – kůň nebo vlk je zhruba dvakrát rychlejší, takže vzdálenost, kterou by člověk uběhl za dvě kola, urazí za kolo. Někteří tvorové jsou naopak mnohem pomalejší a překonat *krátkou vzdálenost* jim zabere dvě kola nebo i více. K popsání rychlosti různých tvorů proto používáme následující stupnici:

- plazení – chůze – poklus – sprint – koňský trysk

Každý stupeň je dvojnásobkem předchozího. Vzdálenost, kterou se uplazíš za 8 kol, tedy chůzí zabere jen 4 kola, během 2 kola a kůň nebo vlk ji uběhne za kolo.

- Pokud nějaké kouzlo nebo schopnost vyžaduje *soustředění*, nemůžeš při tom *běhat*.
- S vážně zraněnou nohou nebo břichem zvládneš jen *chůzi*.
- Když jsi *vyřazený z boje*, můžeš se nanejvýš *plazit*.

Při běhu se nedá dělat nic moc jiného – můžeš něco zakřičet, nebo někoho seknout mečem, ale určitě nepůjde nabíjet, mířit, vytahovat věci z torny a podobně.

Zrychlení a zpomalení

Když nějaká schopnost nebo kouzlo způsobuje *zpomalení*, znamená to snížení rychlosti na polovinu, tedy posun o stupeň rychlosti dolů. *Zrychlující* kouzla a efekty naopak zvyšují rychlost pohybu na dvojnásobek a posouvají tedy o stupeň rychlosti nahoru.

Vyhodnocení

Když je jasné, co kdo chce udělat, je třeba určit, jak to dopadne.

- Když chceš někoho zranit, srazit k zemi, vyrazit mu zbraň, v něčem mu zabránit, ovlivnit ho kouzlem, nebo jej jakkoliv jinak ohrozit nebo omezit, házíš si proti němu *na úspěch*.
 - Když tě on chce také ohrozit, tvůj *hod na úspěch* se porovná s jeho *hodem na úspěch*.
 - Pokud tě v tomto kole ohrozit nechce, třeba proto, že útočí na někoho jiného, hází si proti tobě *na obranu*.
- Když v tomto kole nikoho neohrožuješ, *na úspěch* si neházíš.
 - Budeš si ale házet *na obranu*, pokud chce někdo ohrozit tebe – třeba když ti chce zabránit v tom, co děláš.

Takto se postupně hází za všechny účastníky boje. Za hráčské postavy a jejich pomocníky hází hráči postav, za nestvůry a protivníky Pán jeskyně.

Hod na úspěch

Na úspěch se hází šestistěnnou kostkou. K výsledku se vždy přičte jedna z vlastností (Síla, Finesa nebo Duše) a bonusy a postihy za případné výhody, nevýhody či jiné okolnosti:

- *Hod na úspěch*: $k6 + \text{vlastnost} + \text{postihy a bonusy}$

Čím více ti v součtu padne, tím lépe. Kterou vlastnost si započítáš, záleží na tom, co se snažíš udělat.

Použití vlastností v boji

Síla se přičítá, když:

- Snažíš se někam doběhnout rychleji než tvůj protivník
- S někým se přetlačuješ nebo přetahuješ
- Snažíš se protivníka někam zatlačit nebo ho povalit na zem
- Bojuješ na blízko v těžké zbroji (s libovolnou zbraní)
- Bojuješ beze zbraně
- Bojuješ nebo házíš těžkou zbraní
- Bojuješ nebo házíš lehkou zbraní a spoléháš se spíš na hru-
bou sílu než na techniku

Finesa se přičítá, když:

- Střílíš libovolnou zbraní
- Snažíš se někomu podrazit nohy
- Při útěku kličkuješ nebo využíváš překážky
- Chceš se kolem někoho prosmýknout, nebo vyklouznout z
nevýhodné pozice
- Bojuješ nebo házíš lehkou zbraní a spoléháš se na rychlost,
techniku a přesnost

Duše se počítá, když:

- Sesíláš kouzlo (je jedno jestli ze svitku, z hůlky nebo z če-
hokoliv jiného)

Některé věci, třeba boj s lehkou zbraní, jsou uvedené jak pod Silou, tak pod Finesou. Znamená to, že si můžeš vybrat – obvykle tu vlastnost, kterou máš vyšší. Musí tomu ale odpovídat popis.

Příklad:

Když chceš protivníka povalit, házíš si Silou. Když mu chceš podrazit nohy, házíš si Finesou. V obou případech ho v případě úspěchu dostaneš na zem. Rozdíl je jen v tom, jak to uděláš.

Když chceš udělat něco, co není v předchozím seznamu, použij vlastnost, která nejlépe odpovídá tomu, jak to chceš udělat.

Hod na obranu

Na obranu se hází stejně jako na úspěch, tedy:

- *Hod na obranu:* k6 + vlastnost + postihy a bonusy

Rozdíl je v tom, jakou vlastnost si přičítáš:

- Když před něčím uhýbáš, ať už před střelbou, před ránou mečem, nebo třeba před letící *ohnivou koulí*, házíš si na obranu Finesou.
- Když odoláváš jedu nebo se bráníš před něčím, čemu nejde uhnout, například před kouzlem *modrý blesk*, házíš si na obranu Silou.
- Když se bráníš zbraní nebo štítem, tak si házíš stejně jako *na úspěch*, tedy Silou nebo Finesou podle toho, jakou máš zbraň, případně zbroj.
- Když odoláváš psychickému nebo duševnímu kouzlu nebo schopnosti, házíš si na obranu Duší.

Mysli na to, že *na obranu* si házíš pouze proti útočníkům, které v tomto kole neohrožuješ. Když se s někým přetlačuješ, snažíš se ho zranit, sesíláš na něj kouzlo a podobně, házíš si proti němu *na úspěch*.

Příklad:

Gorondar chce proběhnout kolem orka, aby se dostal ke goblinovi. Pavel si tedy proti orkovi bude házet *na obranu*, protože chce ohrožit goblina, nikoliv orka. Když se mu podaří proběhnout kolem orka, tak si proti goblinovi bude házet *na úspěch*.

Obrana zbraní nebo štítem

Sílu si můžeš počítat do hodu na obranu, pouze pokud se bráníš zbraní nebo štítem. Když máš tedy útočníka v zádech, musíš si proti němu hodit Finesou.

Příklad:

Gorondar bojuje se dvěma skřety.

Pavel: „Soustředím se na toho levého, pravému se jen bráním.“

Pán jeskyně: „Pravý se tě snaží obejít a dostat se ti do zad. Bude za to mít výhodu a navíc se nebudeš moci bránit zbraní ani štítem, takže si budeš muset hodit Finesou.“

Pavel: „Aha, sakra. No co, teď už to měnit nebudu, ale v příštím kole je radši ohrozím oba.“

Pán jeskyně: „Klidně to změnit můžeš. Zatím jen říkáme záměry, ty se dají upravovat.“

Pavel: „Já vím. Beru to tak, že chybu udělala i moje postava. A stejně jako já se z toho poučím.“

Jana: „Víš o tom, že máš *rychlý boj*, takže můžeš ohrožit oba naráz bez postihu?“

Pavel: „A jo! Dneska vážně nemám dobrej den.“

Obrana kouzlem

Útočnými kouzly se můžeš bránit jen tak, že někoho ohrožíš.

Příklad:

Kara bojuje se dvěma skřety a rozhodne se na jednoho z nich seslat *modrý blesk*. Proti němu si tedy hází *na úspěch* Duší. Proti tomu druhému si ovšem Duší hodit nemůže, protože její blesk jej neohrožuje a ani ji před ním nijak nebrání. Může se tedy jen snažit uhnout, takže si proti němu hodí *na obranu* Finesou.

Obrannými kouzly, jako je třeba *magický štít*, se naopak nedá útočit a dají se použít pouze při *hodu na obranu*. Ostatními kouzly se můžeš bránit, když to dává smysl.

Příklad:

Kara usoudí, že dva skřeti jsou nad její síly, takže se v dalším kole rozhodne seslat kouzlo *návrat* a přemístit se tak z jejich dosahu. Když Kara z ničeho nic zmizí, tak ji skřeti nebudou moci zasáhnout – v tomto případě tedy obrana kouzlem dává smysl a Jana si proti oběma hodí *na obranu* Duší.

Obrana při kouzlení

Když na někoho sesíláš kouzlo a musíš se bránit proti někomu dalšímu, házíš si proti němu *na obranu*, protože ho svým kouzlem neohrožuješ. Jelikož je při sesílání kouzla nutné dělat rukama potřebná gesta, nemůžeš se bránit zbraní ani štítem. Můžeš tedy pouze uhýbat, takže si házíš Finesou a nemůžeš si od případného zranění odečíst štít (viz **Zranění**).

Obrana při soustředění na udržování kouzla

Když *soustředěním* udržuješ nějaké kouzlo, třeba *neviditelnost*, tak při tom nemůžeš sesílat jiná kouzla, ale můžeš dělat cokoli jiného. Bráníš se tedy Silou nebo Finesou podle toho, čím a jak bojuješ, a můžeš si počítat štít. Nemůžeš se ale bránit obranným kouzlem, jako je třeba *magický štít*, protože při *soustředění* nemůžeš kouzlit.

Obrana proti kouzlům

U kouzel je vždy uvedeno, jakou vlastností se cíle brání. Platí to ale pouze pro *hod na obranu* – pokud kouzelník v tomto kole ohrožuješ, neházíš si *na obranu*, ale *na úspěch*, a přičítáš si tedy vlastnost podle toho, co děláš, nikoliv podle toho, proti čemu se bráníš.

Příklad:

Pokud se Gorondar ubrání před orkem, dostane se ke goblinovi a bude si tedy proti němu házet *na úspěch* (Silou, protože bojuje v těžké zbroji). V opačném případě ale nebude moci goblina ohrozit, protože protože se k němu přes orka nedostane, a bude si muset házet *na obranu*. Jakou vlastností si bude házet se dozvíme z popisu šamanova kouzla:

Duševní úder: 3 + k6 proti Duši

Pavel si tedy bude *na obranu* házet Duší.

Pořadí házení

Pokud na sebe záměry logicky navazují, záleží na pořadí házení.

Příklad:

Pokud se Gorondar nedokáže prosmýknout kolem orka, nebude moci mumlajícího goblina ohrozit svou zbraní a bude si tedy proti němu házet *na obranu*. Když se kolem orka prosmýkne, tak goblina ohrozí a bude si tedy proti němu házet *na úspěch*. Abychom tedy mohli určit, co Gorondar

udělá goblinovi, musíme nejdřív zjistit, jestli se ubrání orkovi.

Na to má ovšem vliv ještě Naria, která na orka střílí. Když ho vyřadí, ork padne k zemi a Gorondara tedy zastavit nedokáže. I když se jí to ale nepodaří, může jej alespoň nějak znevýhodnit, takže se mu Gorondar snáz vyhne.

Z toho důvodu se *na úspěch* hází v pořadí, v jakém jsou záměry zřetězené.

Příklad:

Nejdřív si musí hodit Katka proti orkovi, jestli se jí ho podaří vyřadit, nebo alespoň znevýhodnit. Pokud orka nevyřadí, bude se házet, jestli ork zastaví Gorondara. Když se mu to nepodaří, bude si teprve Pavel moci hodit, zda zabráni goblinovi v mumlání.

Když vás několik ohrožuje stejného protivníka, tak se na pořadí házení můžete domluvit. Obvykle je výhodné, aby nejdřív házeli ti, kdo nejsou ohroženi. Je to ale každopádně na vás, můžete se rozhodnout i jinak.

Příklad:

Naria střílí na skřeta, se kterým bojuje Gorondar.

Pavel: „Katko, házej první. Když ho vyřadíš, nebude mě moct zranit.“

Když více protivníků ohrožuje stejnou postavu, o pořadí, v jakém budou házet, rozhoduje Pán jeskyně.

Pořadí podle výsledků hodů

Výjimečně se vám může stát, že se záměry zacyklí. V tom případě se samozřejmě nedá rozplést, v jakém pořadí se má házet. Místo toho použijte následující pravidlo:

1. Nejdříve si všichni hodí na úspěch. Výsledky si zapamatujte nebo запиšte. Zatím ale neurčujte, co se stalo.

2. Vyhodnoťte je v pořadí od nejvyššího součtu po nejnižší. V případě rovnosti buď proběhnou současně (pokud to dává smysl), nebo to rozhodněte zopakováním hodu.

Takto také postupujte, pokud se na pořadí házení nedokážete dohodnout.

Výhody a nevýhody

Podmínky při boji nejsou vždycky vyrovnané. Když například ležíš a tvůj protivník stojí, budeš mít proti němu nevýhodu.

- Za každou výhodu máš +1 k hodu, za každou nevýhodu naopak -1.

Výhody a nevýhody si počítáš, i když se do nich dostaneš v průběhu kola.

Příklad:

Gorondar chytil skřeta pod krkem a přimáčknul ho ke stěně. Naria na skřeta střílí z luku. Pokud Katka hází po Pavlovi, přičte si k hodu bonus za výhodu, protože skřet už je Gorondarem přitisknutý ke zdi.

Když se něco vztahuje na tebe stejně jako na tvého protivníka, výhodu za to nebude mít žádný z vás.

Příklad:

Když bojuješ po tmě a ani ty ani tvůj protivník nemáte *infravidění* ani *ultrasluch*, tma vás omezuje oba stejně a nikdo tedy nemá výhodu.

Druhy výhod a nevýhod

Nejčastější druhy výhod a nevýhod v boji jsou:

Ztížení pohybu

Jsi zalehnutý, jsi zatlačený do rohu nebo přimáčkнутý ke stěně, jsi po pás ve vodě, brodíš se v bahně, balancuješ na hraně propasti, máš vážně zraněnou nohu.

Ztížení viditelnosti

Bojuješ se zavázanýma očima, jsi poblíž pochodně a někdo na tebe střílí ze tmy, máš písek v očích, protivník je neviditelný, cíl je schovaný v křoví.

Nevhodná zbraň

Bojuješ dlouhou zbraní ve stísněném prostoru nebo při zápasení na zemi.

Nadměrný náklad

Vlečeš těžkou truhlu, táhneš vyřazeného spolubojovníka, neseš několik velkých zbraní.

Kryt

Střílíš zpoza rohu, bráníš hradby před ztečí. Kryt se počítá i proti všem kouzlům.

Dezorientace

Máš vážné zranění hlavy, kouzlo ti způsobuje halucinace, zmatení nebo ztrátu paměti.

Strach

Působí na tebe kouzlo nebo schopnost způsobující magický *strach* a ty přesto útočíš na to, čeho se bojíš.

Vyvedení z rovnováhy

Dostal jsi těžký zásah, někdo do tebe narazil.

Překvapení

O útočníkovi jsi nevěděl a útok jsi nečekal.

Střelba na útočníka zblízka

Když střílíš nebo házíš vrhací zbraň na protivníka v kontaktní vzdálenosti, který tě ohrožuje bojem zblízka, máš proti němu nevýhodu. Když sesíláš kouzlo, nebo když k tobě útočník v tomto kole přibíhá, tuto nevýhodu nemáš.

Střelba na běžící cíl

Běžící cíl se hůře zasahuje, střelec má tedy nevýhodu. Platí to i pro útoky vrhací zbraní nebo kouzlem, proti kterému se brání Finesou (jde tedy před ním uhýbat).

Útok do zad

Protivník utíká z boje nebo probíhá kolem tebe, protivník je obklíčený, v tomto kole tě neohrožuje a máš dost prostoru, aby ses mu dostal do zad.

Vyčerpání

V noci jsi nespál, bez odpočinku ses pustil do boje po běhu nebo po celodenním pochodu, nepřítelům v průběhu boje dorazily čerstvé posily.

Sčítání výhod a nevýhod

Postihy a bonusy za výhody nebo nevýhody stejného druhu se nesčítají.

Příklad:

Když tě někdo zatlačí do rohu místnosti a pak tě přitiskne ke zdi, tak si počítáš jen -1, protože obojí ti omezuje pohyb.

Každá nevýhoda ale omezuje, co můžeš dělat.

Příklad:

Gorondar srazí goblina k zemi a zalehne ho. Má teď proti němu výhodu (+1), ale současně to znamená, že se goblin nemůže zvednout a utéct, dokud na něm Gorondar leží. Pořád má ale volné obě ruce a může s nimi něco dělat.

Když příběhne ještě Naria a přišlápne goblinovi ruku, tak si Gorondar bude stále počítat jen +1, protože jak zalehnutí, tak přišlápnutá ruka goblinovi ztěžují volnost pohybu. Kromě toho, že goblin nemůže vstát, dokud na něm Gorondar leží, ale teď také nemůže hýbat rukou, na které mu Naria stojí.

Trvání výhod a nevýhod

Výhody a nevýhody jsou nedílně spojené s nějakým stavem nebo situací ve hře. Jakmile tento stav nebo situace pomine, zmizí i výhoda či nevýhoda z ní plynoucí.

Příklad:

Když ležíš a tvůj protivník stojí, máš proti němu v boji nevýhodu. Jakmile se postavíš na nohy, nevýhody se zbavíš.

- Jednorázové výhody a nevýhody, jako třeba překvapení, vyvedení z rovnováhy nebo útok do zad trvají pouze jedno kolo.
- Situační výhody a nevýhody, jako třeba ztížení pohybu, tma, kryt, nevhodná zbraň, střelba na běžící cíl, střelba na útočníka zblízka a podobně trvají, dokud trvá příslušná situace.
- Když tě protivník drží v nevýhodné situaci, například tě zatlačil do rohu, nevýhoda trvá, dokud se z ní nedostaneš (viz kapitola **Prolomení nevýhody**). Automaticky také pomine, když tě v ní přestane držet – třeba protože se jde věnovat někomu jinému.

- Krátkodobá omezení, třeba když ti někdo hodí písek nebo bahno do očí, trvají do té doby, než se jich zbavíš. To obvykle zabere jedno kolo.
- Výhody a nevýhody plynoucí z účinků kouzel trvají po dobu působení kouzla.
- Nevýhody plynoucí z působení jedů trvají po dobu působení jedu (viz kapitola **Error: Reference source not found**).
- Nevýhody za vážné zranění trvají, dokud si nevyléčíš všechny ztracené životy (viz kapitola **Error: Reference source not found**).

Počítají se jen relevantní výhody a nevýhody

Počítáš si jen výhody a nevýhody, které se vztahují k tomu, co se snažíš udělat.

Příklad:

Kara sesílá *modrý blesk* na skřeta, kterého Gorondar tiskne štítem ke zdi. Skřet je sice nepochybně v nevýhodné situaci, ale vůči Kařině kouzlu si nevýhodu nepočítá, protože před *modrým bleskem* se nedá uhýbat (proto se také před ním brání Silou a ne Finesou), takže to, že se mu uhýbá hůř, nehraje roli. Kdyby to bylo obráceně a skřet by štítem držel u zdi Karu, tak by si Jana nevýhodu počítala, protože se jí při tom určitě bude hůře kouzlit.

Bonusy a postihy si přičítá hráč postavy

Když má jedna strana v boji výhodu, tak se to dá vyjádřit dvěma způsoby: buď si ten s výhodou přičte k hodu +1, nebo jeho protivník -1. Rozdíl hodů bude v obou případech stejný. To samé platí i pro nevýhody.

Přestože je ale jedno, kdo si bonus (nebo postih) započítá, je lepší, když si všechno přičítá hráč postavy, protože:

- Předejdete tím tomu, že byste stejnou okolnost omylem započítali dvakrát.
- Pán jeskyně pak za protivníky vždycky hází (vlastnost + k6) a nemusí nic dalšího přičítat, což mu výrazně ulehčí práci.

Příklad:

Naria má zaměřeno na těžce zraněného skřeta. Při výstřelu si Jana přičte k hodu +1 za míření a další +1 za skřetovo zranění. Pán jeskyně za skřeta hází jen Finesa + k6.

Říkej nahlas, co do hodu počítáš

Předtím, než si hodíš, vždycky nahlas řekni, co si do hodu počítáš.

Příklad:

Pavel: „Házím Silou a počítám si +1, protože jsem na břehu řeky a skřet se brodí vodou.“

Neostýchej se připomínat výhody a nevýhody, které si někdo zapomněl započítat. Pomůže to tomu, abyste hráli fér, a také se díky tomu ujistíte, že si všichni představujete situaci stejně.

Plná obrana

Když se soustředíš na obranu, tak neházíš *na úspěch*, protože nikoho neohrožuješ, ale na všechny *hody na obranu* v tomto kole máš výhodu (+1).

Příklad:

Zlobrovi se podařilo nebohého Gorondara zvednout a odhodit, takže Naria proti němu chvíli stojí sama. Má pořád jen dýku, takže se rozhodne raději ustupovat a počkat, až se Gorondar vrátí. Výměnou za to, že zlobra v tomto kole neohrožuje, si *na obranu* hodí s výhodou (+1).

Při plné obraně nemůžeš dělat nic jiného: běžet, nabíjet, mířit, vydávat něco z batohu a podobně. Plná obrana také vyžaduje dostatek prostoru nebo nějakou překážku, za kterou můžeš uhnout. To mimo jiné znamená, že nemůžeš blokovat chodbu a počítat si při tom výhodu za plnou obranu – když před někým ustupuješ, tak mu nebráníš v průchodu.

Výhoda za plnou obranu se sčítá s ostatními výhodami a nevýhodami. Nejčastěji se kombinuje s přesunem do krytu nebo s ústupem za nějakou překážku.

Příklad:

Kdyby Naria měla za ustoupit, třeba za nějaký sloup, tak by si k *hodu na obranu* proti zlobrovi počítala +1 za plnou obranu a další +1 za kryt.

Kouzlo je možné použít na plnou obranu pouze pokud to je v jeho popisu výslovně uvedeno (viz například *magický štít*).

Prolomení nevýhody

Když se soustředíš na to, aby ses dostal z nevýhodné situace, například se snažíš odstrčit toho, kdo na tebe leží, prorazit z obklíčení, vyčistit si oči od písku a podobně, tak si počítáš výhodu (+1) k *hodu na úspěch*, ale když vyhraješ, získané úspěchy můžeš použít pouze na to, aby ses dostal z nevýhodné situace, ve které tě drží ten, proti komu sis házel (více si o tom povíme v kapitole **Únik z nevýhodné situace**).

Na rozdíl od plné obrany při prolamování nevýhody nemáš výhodu při svých hodech *na obranu*.

Příklad:

Naria střílí na skřeta, kterého Gorondar drží přitisknutého ke zdi. Skřet se snaží Gorondarovi vysmýknout. Při svém *hodu na úspěch* si tedy započítá výhodu, ale proti Nariině střelbě si bude házet *na obranu* bez bonusu. Když skřet Gorondara přehodí, vyklouzne z jeho sevření, ale nemůže ho v tomto kole zranit nebo jakkoliv jinak ohrozit.

Nehybný protivník

Když se protivník nemůže hýbat, například proto, že je paralyzovaný, pevně svázaný, je v bezvědomí, nebo je to sloup či jiná pevná překážka, *na obranu* si hází 0 + k6 a nepočítá si žádné výhody ani nevýhody. Útočník si své výhody a nevýhody počítá.

Příklad:

Když Naria před výstřelem zamíří na svázaného skřeta, bude za to mít výhodu. Skřet si ale nebude počítat nevýhodu za to, že je oslepený, protože i kdyby Nariu viděl, stejně by mu to nepomohlo.

Když někoho držíš, ležíš na něm, tiskneš ho štítem ke zdi a podobně, tak to není nehybný protivník, protože sebou pořád může zmítat. V těchto případech se do obrany počítá vlastnost a příslušné nevýhody.

Útok ze zálohy

O nehybného obránce se jedná také v případě, že dotyčný o útočníkovi neví a zrovna se prakticky nehýbe, třeba stojí na hlídce, leží, nebo pomalu jde a s někým se baví.

Příklad:

Postavy chtějí zlikvidovat skřeti stráž, aniž by zavolala na poplach.

Katka: „Můžu se k němu připlížit a zkusit ho zastřelit ze zálohy. Stojí na hlídce, takže je výborný cíl, ale i tak si nejsem jistá, že jedna rána bude stačit.“

Pavel: „Já sice mám kuši, ale neumím se plížit.“

Jana: „Já jsem na tohle nepoužitelná. Při kouzlení musím vyslovit zaklínací formulí, takže nikoho nepřekvapím. Mohla bych ale seslat neviditelnost na Gorondara.“

Pavel: „To by šlo. Ve dvou ho určitě složíme.“

Katka: „Jsem pro. Připlížíme se k němu a vystřelíme současně.“

Pán jeskyně: „Bez problémů jste se přiblížili skoro až k němu, aniž by si vás všimnul. Oba si zamíříte, předpokládám?“

Pavel: „Jasně.“

Pán jeskyně si teď bude za skřeta dvakrát házet *na obranu*. Jednou proti Katce, podruhé proti Pavlovi. V obou případech hází o + k6, protože jde o útoky ze zálohy. Jak Pavel, tak Katka mají výhodu za zamíření, takže si ke svým hodům *na úspěch* přičítají +1. Nebudou si ale počítat výhodu za to, že je skřet nevidí, ani za to, že ho překvapili. Skřet se totiž vůbec nebrání, takže je jedno, jestli útočníky vidí nebo ne.

O útok ze zálohy se nejedná, když protivník běží, bojuje, nebo jinak svým pohybem ztěžuje útočníkovi zásah.

Příklad:

Pokud skřet první kolo přežije, v dalším nejspíš začne volat na poplach a rozběhne se do úkrytu. Proti dalším výstřelům si tedy už bude počítat svou Finesu, protože střelcům aktivně ztěžuje zásah, ale také nevýhody za to, že útočníky nevidí a za případná vážná zranění, která utrpěl v prvním kole. Současně ale bude mít výhodu za *plnou obranu*, protože v tomto kole nikoho neohrožuje a soustředí se na to, aby nebyl zasažen, a další výhodu za kryt, protože zabíhá do úzkého vchodu do doupěte, takže bude těžší ho zasáhnout.

Ohrožení více protivníků

Když v jednom kole současně ohrožuješ více než jednoho protivníka, *na úspěch* si házíš pouze jednou, ale každý z nich si proti tobě hází zvlášť.

Pokud útočíš něčím s plošným účinkem, třeba když házíš granát nebo sesíláš kouzlo *ohnivá koule*, házíš si proti všem cílům bez postihu. Když na ně ale střílíš z luku, snažíš se je zasáhnout mečem, chceš jim všem v něčem zabránit a podobně, musíš si k hodu přičíst postih -1 za každého protivníka nad prvního.

Příklad:

Kara sesílá *zelený blesk* na dva skřety. Toto kouzlo zasahuje víc cílů najednou, takže Jana hází *na úspěch* bez postihu.

Příklad:

Gorondar brání chodbu proti tlupě skřetů, kteří se přes něj snaží prodat. Chodba naštěstí není moc široká, takže současně se kolem něj mohou zkoušet prodat jen dva. Pokud nechce nechat projít žádného z nich, bude muset ohrozit dva protivníky najednou a k *hodu na úspěch* si tedy započítá postih -1.

V jednom kole je možné seslat vždy jen jedno kouzlo.

Příklad:

Kdyby Kara uměla jen *modrý blesk*, který zasáhne jen jeden cíl, nemohla by ohrozit oba skřety najednou. Proti jednomu by tedy házela *na úspěch* Duší, proti druhému by ale musela házet *na obranu* Finesou.

Klamný útok nebo jiná finta v boji

Když děláš klamný útok, házíš soupeři židli pod nohy, nebo si třeba počkáš na vhodnou chvíli k útoku, tak neházíš *na úspěch*, protože nikoho neohrožuješ. Pokud ti v tom někdo nezabrání, v příštím kole proti němu budeš mít výhodu.

Příklad:

Gorondar bojuje se Zlobrem, který je mnohem silnější než on. Pavel se tedy rozhodne první útok jen fingovat a zvýšit si tak šanci v příštím kole.

V Prvním kole tedy Pán jeskyně za zlobra hází *na úspěch*, ale Pavel si hází *na obranu*, protože zlobra neohrožuje. V dalším kole si Pavel k hodů přičte +1, ať už se bude opět jen bránit, nebo zkusí zlobra zasáhnout.

Rozptýlení protivníka

Když se snažíš soupeře rozptýlit, rozhodit či odvést jeho pozornost, tak neházíš *na úspěch*, protože nikoho neohrožuješ. Pokud ti v tom někdo nezabrání, protivník bude mít v tomto kole nevýhodu.

Příklad:

Naria přiběhla Gorondarovi na pomoc s rozzuřeným zlobrem. Přišla ale o luk a má jen svou dýku, takže místo aby se na zlobra vrhla, rozhodne se pomáhat Gorondarovi jinak. Začne sbírat kameny a házet je zlobrovi na hlavu. Nesnaží se mu tím ublížit, chce pouze rozptýlit jeho pozornost. Katka si tedy nehází *na úspěch* a zlobr si proti Gorondarovi počítá nevýhodu.

Boj s neviditelným protivníkem

Když protivníka nevidíš a on tebe ano, třeba proto, že je neviditelný, nebo že je úplná tma a on, na rozdíl od tebe, má *infravidění*, *ultrasluch*, nebo jinou schopnost, díky které tě aspoň trochu „vidí“, znamená to pro tebe dvě věci:

- Počítáš si proti němu nevýhodu za ztížení viditelnosti
- Nemůžeš ho cíleně ohrozit, pokud o sobě nedá nějak vědět

To druhé většinou znamená, že ho můžeš ohrozit jen v kolech, kdy ohrozí on tebe, nebo když se prozradí nějakým hlukem. Můžeš ho samozřejmě stále ohrozit plošným útokem – například když je v úzké chodbě a ty do ní sešleš *ohnivou kouli*.

Při boji s neviditelným protivníkem si tedy počítáš jen jednu nevýhodu. Pokud je ale chytrý a má na to dost místa, může diktovat průběh boje a bojovat tak se dvěma výhodami.

Příklad:

Kara seslala *neviditelnost* na Gorondara. Ten teď bojuje se skřetím náčelníkem. Skřet ho nemůže ohrozit, pokud Gorondar nezaútočí na něj. Pavel toho tedy využije a před svým prvním útokem si počká na vhodnou chvíli – za to získá výhodu, viz **Klamný útok nebo jiná finta v boji**.

Na svůj první útok tedy bude mít dvě výhody různé a bonus celkem +2: jednu za to, že ho protivník nevidí a druhou za přípravu. Náčelník si bude házet proti němu: Gorondar se svým útokem prozradí, takže mu to může zkoušet vrátit. V dalším kole ale od něj Gorondar opět odskočí, obejde ho a znovu si připraví další útok. Pokud se tedy skřetovi nepodaří například Gorondara chytit, aby od něj nemohl utéct, bude si proti němu Pavel vždy házet s bonusem za dvě výhody.

Není také od věci, pokusit se neviditelného protivníka odhalit. Může na to pomoci třeba *dýmounice*, kterou umí vyrobit alchymista, kouzlo *dým* nebo *mlha*, nebo i kouř z obyčejného ohně – ve všech případech bude vidět prázdný obrys. Pomocí pepřáku nebo jiné dráždivé látky také můžeš soupeře donutit, aby se prozradil sám.

Ve všech těchto případech si pořád budeš počítat nevýhodu za ztíženou viditelnost, ale budeš na něj moci útočit i v kolech, kdy tě neohrozí, ani se jinak sám neprozradí.

Boj na dálku

Při boji na dálku, ať už střelnou zbraní, vrhací zbraní, kouzlem, nebo čímkoliv jiným si počítáš postih podle vzdálenosti cíle:

- *Kontaktní nebo krátká:* bez postihu
- *Střední:* postih -1
- *Dlouhá:* postih -2

Munice

Vzácnou nebo drahou municí, která se při útoku spotřebuje, jako jsou granáty, jedy, magické flakóny a podobně, si vždycky odečítej. Škrtej si také obyčejnou municí, pokud od ní máš jen několik kusů.

Příklad:

Naria má tři vrhací nože. V jednom boji tedy je nemůže hodit víc jak třikrát a když o nějaký z nich přijde, její možnosti to dále sníží. Katka si tedy bude držet přehled o tom, kolik jich ještě má.

Pokud ale používáš snadno dostupnou municí a máš jí tolik, že ji v jednom boji určitě nespotřebuješ, tak prostě předpokládáme, že si ji vždy po boji posbíráš a při nejbližší návštěvě města nebo jiné vhodné příležitosti ji doplníš.

Příklad:

Dvacet šípů v toulci určitě vystačí nejméně na několik bojů, takže si je Katka po každém výstřelu odečítat nemusí.

Snaž se ale občas zmínit, že si po boji šípy sbíráš, případně že je ve městě zajdeš nakoupit, aby se to dostalo do hry.

Míření

Když strávíš kolo mířením, neházíš *na úspěch*, protože nikoho neohrožuješ. Pokud ti v míření někdo nezabrání, na následující výstřel budeš mít výhodu (+1).

Mířit jde i vrhací zbraní, ale nikoliv při sesílání kouzla (ať už přímo nebo z předmětu).

Můžeš si také předem zamířit na místo, kde čekáš, že se někdo objeví, nebo na někoho s tím, že vystřelíš, až když něco udělá (nebo neudělá).

Výhoda za míření se sčítá s ostatními výhodami a nevýhodami.

Příklad:

Naria klečí ve tmě a míří do chodby, odkud očekává, že přiběhnou skřeti. Na prvního z nich bude mít +1 za míření a +1 za překvapení, dohromady tedy +2.

Přibíhající útočník

V této kapitole si ukážeme, co se může stát, když ke střelci přibíhá útočník, který ho chce ohrozit zblízka.

Příklad:

Pán jeskyně: „Katko, zabočila jsi do dlouhé rovné chodby, která v dálce zatáčí doleva. Z té zatáčky teď na protější stěnu dopadlo světlo, zřejmě odamtud někdo přichází s lucernou nebo pochodní. Slyšíš také těžké kroky jedné osoby.“

Katka: „Zhasnu svou lucernu, nabiju luk a zamířím si.“

Pán jeskyně: „Světlo ještě chvíli zesilovalo a pak do tvé chodby vešel velký ork v kožené zbroji. V jedné ruce drží pochodeň, ve druhé kamennou sekeru. Zřejmě o tobě nevěděl, takže to hodíme jako **Útok ze zálohy**.

Je teď od tebe na střední vzdálenost, takže když to přežije, tak k tobě v tomhle kole stejně nedoběhne. Pokud ale zůstaneš na místě, tak v dalším už ano.“

Katka: „Střílím. Zatím nikam neutíkám, hned nabiju další šíp.“

Pán jeskyně: „Dobře. Ork si do hodu nepočítá vlastnost, ale ani nevýhodu za to, že tě nevidí a že je překvapený. Ty máš výhodu za míření, ale taky -1 za střelbu na střední vzdálenost.“

Jak se střelba vyhodnotí, si ukážeme v kapitole **Určení výsledku**. Zde si projdeme několik možností, jak to může dopadnout:

- Pokud orka svým výstřelem vyřadí, je dobojováno.
- Když se jí podaří vyřadit mu nohu, ork se pak bude moci jen belhat. V dalším kole se k ní tedy určitě nedostane a pokud se Naria rozhodne při střelbě ustupovat a bude na to mít dost prostoru, dokáže si udržet vzdálenost a dříve nebo později ho ustřílí.

Když se k ní ork dostane na krátkou vzdálenost a nebude nijak zpomalený, Naria bude mít v dalším kole několik možností, co udělat:

- Pokud zůstane na místě, například když by neměla kam ustoupit, ork k ní doběhne a ohrozí ji. Bude si tedy proti ní házet *na úspěch* Silou (protože bojuje těžkou zbraní). Když bude Naria znovu střílet, nebude už mít výhodu za míření a za střelbu ze tmy, ale ani postih za střelbu na střední vzdálenost. Nevýhodu za střelbu na útočníka na blízko mít nebude, protože ork k ní bude teprve přibíhat. Pokud ale bude znovu střílet v následujícím kole, kdy už bude ork u ní, počítat si ji bude.
- Když se Naria rozhodne při střelbě ustupovat, získá tím trochu času navíc. V tomto kole ji ork nebude moci ohrozit, protože uběhne jen krátkou vzdálenost, která je původně dělila, ale Naria ještě o kus ustoupí. V dalším kole už ale bude v kontaktní vzdálenosti, takže Nariu určitě ohrozí. Pokud navíc bude elfka chtít dále střílet, bude si počítat nevýhodu za střelbu na protivníka na blízko. Když by se místo toho rozhodla utíkat, tak bude mít nevýhodu také, protože se při tom k orkovi otočí zády.

- Jelikož má nabitý luk (v minulém kole vystřelila a rovnou nabila), může také vystřelit a začít utíkat. Dělí je krátká vzdálenost, takže ji ork bude muset nejdříve dohnat, aby ji mohl ohrozit (viz kapitola **Error: Reference source not found**).
- Pokud by nabito neměla, stihla by nabít a vystřelit, ale už ne utéct. Jednalo by se tedy o předchozí variantu – v tomto kole by se ještě mohla vyhnout jeho útoku tím, že bude při střelbě ustupovat, v dalším už ale bude u ní a bude ji tedy moci ohrozit.
- Mohla by se také rozhodnout nenabíjet a nestřílet a rovnou začít utíkat. V tom případě opět začne honička a ork ji nebude moci ohrozit, pokud ji nedožene.

Určení výsledku

Zda se ti podařilo protivníkovi udělat to, co jsi zamýšlel, závisí na rozdílu vašich hodů:

- Pokud jsi hodil stejně, nebo jsi ho přehodil o 1 či 2, máš proti němu jeden úspěch.
- Jestliže jsi ho přehodil o 3-5, máš proti němu dva úspěchy.
- Pokud jsi ho přehodil o 6 nebo víc, máš proti němu dokonce tři úspěchy.
 - Více než tři úspěchy není možné získat (nehledě na to, o kolik protivníka přehodíš).

Pokud jste se tedy ohrožovali vzájemně, tak při rovnosti hodů máte oba jeden úspěch.

Poznámka pro zapamatování:

Úspěchy přibývají po třech bodech přesahu:

1 úspěch je za přesah 0, 1 a 2

2 úspěchy jsou za přesah 3, 4 a 5

3 úspěchy jsou za přesah 6+

Dobře se to také pamatuje tak, že 2 úspěchy jsou za přesah 3 a víc, 3 úspěchy jsou za přesah 6 a víc (opět po třech).

Úspěchy

Úspěchy představují to, že se ti povedlo soupeři něco udělat. Co to může být, záleží na tom, kolik máš úspěchů.

Za jeden úspěch můžeš například:

- Zranit ho (to můžeš udělat pouze jedno, i když máš úspěchů více)
 - Za další úspěch můžeš ze zranění udělat vážné nebo zasáhnout část těla, která není krytá zbrojí (pokud protivník nemá plnou zbroj)
- Zasáhnout předmět, který drží, nebo ho má na sobě
- Chytit ho, srazit ho k zemi, přimáčkнуть ho ke zdi a podobně
- Někam ho zatlačit či odtáhnout
- Zastoupit mu cestu
- Dostat se z nevýhody, ve které tě drží
- Sebrat něco dřív než on

Za dva úspěchy můžeš:

- Odzbrojit ho
- Srazit ho do propasti nebo zatlačit do pasti

- Zabránit mu v mluvení nebo v kouzlení

Když potřebuješ dva úspěchy, nemusíš je nutně získat ve stejném kole. Můžeš dokonce s někým spolupracovat, takže každý z vás na to věnuje jeden úspěch. Z prvního úspěchu, který na to věnuješ, ale musí být jasné, že to směřuje k tomu, co mu uděláš za ten druhý.

Příklad:

Gorondar bojuje se skřetem poblíž hluboké díry a chce ho do ní srazit. Pavelovi padne jen jeden úspěch. Do díry tedy Gorondar skřeta shodit nemůže, protože na to by potřeboval dva úspěchy. Může se k tomu ale za jeden úspěch přiblížit:

Pavel: „Zatlačím ho k hraně díry.“

Skřet teď balancuje na hraně hluboké díry. Bude za to mít nevýhodu (viz **Znevýhodnění protivníka**) a Gorondarovi bude v dalším kole stačit už jen jeden úspěch na to, aby ho do ní shodil.

K záměrům, na které jsou potřeba dva úspěchy, se ještě vrátíme v kapitolách **Odzbrojení protivníka**, **Srážení do propastí a zatlačování do pastí** a **Zabránění v mluvení**.

Při remíze nemůžeš zrušit akci protivníka

Když tobě i tvému soupeři padne stejně, máte oba po jednom úspěchu. Za svůj úspěch můžeš udělat to samé, jako když o remízu nejde, s jednou výjimkou: nemůžeš mu zabránit v tom, co chtěl udělat.

Pokud respektování protivníkova úspěchu znamená, že tvůj původní záměr nejde uskutečnit, můžeš protivníkovi za svůj úspěch udělat něco jiného, co dává smysl jako remíza.

Příklad:

Gorondar bojuje s orkem. Oběma *na úspěch* padlo stejně.

Pán jeskyně: „Ork tě za svůj úspěch srazil na zem.“

Pavel: „Chtěl bych mu v tom zabránit, ale to bych ho asi musel přehodit, co?“

Pán jeskyně: „Přesně tak.“

Pavel: „V tom případě ho aspoň strhnu s sebou.“

Pán jeskyně: „Ok. Oba tedy ležíte na zemi a žádný z vás není v nevýhodě.“

Pavel původně nechtěl orka dostat na zem. Využil ale možnost se v případě remízy nedržet striktně svého záměru a popsal to, co mu dávalo smysl vzhledem k tomu, že ho na zem srazil ork.

Výsledek musí odpovídat záměru

To, co protivníkovi uděláš, musí být v souladu s tím, co jsi ohlásil na začátku kola.

Příklad:

Když se orkovi podaří Gorondarovi zabránit v tom, aby se dostal ke goblinovi, Gorondar už v tomto kole nemůže po goblinovi hodit dýku, protože to nebylo součástí Pavlova záměru. Může to udělat až v dalším kole a protivníci na to budou moci reagovat.

Na začátku kola ale nemusíš do detailů popisovat, jak přesně svůj plán provedeš. To stačí udělat, až když víš, kolik máš úspěchů.

Příklad:

Na začátku kola Pavel popsal svůj záměr:

Pavel: „Rozběhnu se na goblina.“

Když pak proti němu získá jeden úspěch, popíše to takto:

Pavel: „Z rozběhu do něj vrazím a povalím ho na zem.“

Nerozhoduj, co udělá protivník

Nemůžeš popisovat protivníkovy reakce, to je práce Pána jeskyně. Popisuj jen to, jsi mu udělal. Stejně tak Pán jeskyně nemůže popisovat, jak zareaguje tvoje postava, protože o tom vždy rozhoduješ ty.

Příklad:

Pavel nemůže říct, že goblin uskočil směrem k orkovi. Může ale říct, že do něj vrazil tak, aby ho směrem k orkovi strčil.

Výsledek musí dávat smysl

Úspěchy ti nedávají právo udělat protivníkovi úplně cokoli, musí to vždy dávat smysl. Nemůžeš například dost dobře někomu vypíchnout oko obuškem a nejspíš také nezvládneš povalit draka, i když se ti podaří ho přehodit.

S tvým záměrem i popisem musí vždy souhlasit všichni hráči u stolu. Mějte při tom ale na paměti, co jsme si řekli v kapitole

Error: Reference source not found.

Zranění

Když se rozhodneš za jeden z úspěchů protivníka zranit, ubereš mu počet životů, který spočítáš takto:

- Vezmi rozdíl, o který jsi protivníka přehodil. Může to být i nula, pokud jste hodili stejně.
- Přičti zranění uvedené u zbraně, případně výsledek hodu na zranění kouzla (o tom si povíme vzápětí).
- Protivník odečte kvalitu své zbroje a štítu a případnou odolnost proti tomuto druhu zranění.

Příklad:

Gorondar bojuje se zlobrem. Pavel hodil *na úspěch* 6 (Gorondar má Sílu 3, na mu kostce padlo 3). Pán jeskyně hodil za zlobra 10 (zlobr má sílu 8, na kostce padlo 2). Zlobr tedy Gorondara přehodil o 4. Útočí obřím kyjem, který má zranění 3. Gorondar má naštěstí těžkou zbroj a štít. Zraněn je za 4 (rozdíl hodů) + 3 (zranění zlobrovy zbraně) – 2 (Gorondarova těžká zbroj) – 1 (Gorondarův štít), tedy za 4 životy.

V jednom kole můžeš protivníka zranit pouze jednou. I když tedy proti němu máš více úspěchů, jen jeden z nich může představovat zranění. Tohle je velmi důležité pravidlo, určitě ho nepřehlédněte!

Odolnost proti zranění

Některé nestvůry jsou odolné proti určitým druhům zranění.

Příklad:

Bodat do kostlivce nemá moc velký smysl – proto má odolnost 2 proti zranění bodem. Když do něj tedy Naria vystřelí z luku, od zranění si odečte 2.

U kouzel je vždy napsáno, jaký druh zranění způsobují. U zbraní to výslovně napsané není, snadno to ale odvodíte z toho, jak zbraň vypadá a jak se používá: šípý způsobují bodné zranění, palice a kladiva drtivé, mečem se dá bodat nebo sekat atd.

Zranění kouzlem

Zranění kouzel, na rozdíl od zbraní, není vyjádřeno číslem, ale počtem „kostek zranění“ (zkráceně „kz“). Za tím je vždy ještě uvedeno, o jaký druh zranění se jedná – podle toho se pozná, jestli má nestvůra proti tomuto kouzlu odolnost.

Příklad:

Kouzlo *modrý blesk* má zranění 4kz **bleskem**.

Zranění kouzla určíš tak, že hodíš příslušný počet kostek zranění a spočítáš ty, na kterých padlo 4 nebo víc.

Příklad:

Kara sesílá *modrý blesk* na orka. Ork bojuje s Gorondarem, proti Kaře si tedy hází na obranu. Janě na úspěch padlo 7 (Duše 3 + 4 na kostce), Pánovi jeskyně padlo na obranu 6 (Síla 4 + 2 na kostce). Jana přehodila orka o 1 a má tedy jeden úspěch. Rozhodne se ho zranit.

Základem zranění je rozdíl hodů, což je 1. K tomu se přičítá zranění kouzla. *Modrý blesk* má zranění 4kz, Jana tedy hodí čtyřmi šestistěnnými kostkami (nebo čtyřikrát jednou kostkou). Padne jí: 1, 3, 4 a 6. Na dvou kostkách jí padlo 4 nebo víc, tento *modrý blesk* má tedy zranění 2. Orkova zbroj chrání proti **blesku** stejně jako proti ráně mečem, od zranění si tedy za ni odečte 1. Kdyby to ale bylo jiné kouzlo a způsobovalo například **duševní** zranění, zbroj by mu proti němu nepomohla a odečíst by si ji nemohl.

Ork je celkem zraněn za 1 (rozdíl hodů) + 2 (*zranění modrého blesku*) – 1 (lehká zbroj), tedy za 2 životy.

Přidané zranění

Některá kouzla nebo magické předměty přidávají k útoku další zranění, například 3kz **bleskem**.

- Přidané zranění se přičítá, pokud sis za jeden úspěch vybral, že protivníka zraníš.
- Od každého přidaného zranění si zasažený znovu odečte Zbroj a případnou odolnost proti tomuto druhu zranění.

Příklad:

Gorondar útočí očarováním kladivem na oživlou sochu. Kladivo má zranění 2 a navíc při zásahu způsobí zranění **bleskem** za 3kz. Socha je z kamene a je tedy těžké ji poškodit – má Zbroj 3. Je ovšem náchylná na drtivá zranění, proti těm má Zbroj pouze 1.

Gorondar ji přehodil o 3. Jeho kladivo má zranění 2. Socha si odečte Zbroj proti drtivému zranění (což je 1). Nárazem kladiva je tedy zraněna za 4. Potom Pavel hodí na přidání zranění. Na třech kostkách mu padne 4, 6 a 1, což dává zranění **bleskem** 2. Od toho si socha odečte svou zbroj proti **blesku**, což je 3. Přidané zranění jí tedy nic neudělalo.

Vyřazení

Když ti klesnou životy na 0 nebo méně, jsi vyřazený z boje. Pokud jsi ještě neházel, znemožní ti to také provést to, co jsi zamýšlel.

Příklad:

Goblin se řítí na Gorondara, Naria na něj ale střílí z luku. Goblin má celkem 4 životy, takže pokud ho Naria zraní alespoň za 4, ke Gorondarovi nedoběhne.

Vážné zranění

Když protivníka zraníš alespoň za 3, tak můžeš za další úspěch říct, že jsi mu tím vyřadil nějakou část těla.

Příklad:

Pán jeskyně: „Katko, máš proti skřetovi dva úspěchy. Co mu uděláš?“

Katka: „Určitě ho zraním. Může to být vážné zranění?“

Pán jeskyně: „Nemá zbroj, přehodila jsi ho o 4 a luk má zranění 2, takže to dostane za 6 životů. To určitě stačí.“

Katka: „Fajn. Prostřelila jsem mu levou nohu, takže se na ní nemůže postavit.“

Vyřazenou část těla není možné používat.

Příklad:

Když vyřadíš kyklopovi oko, tak ho tím oslepíš. Když vyřadíš ocas obřího štíra, nebude jím moci útočit. Když někomu vážně zraníš levou ruku, nebude moci bojovat dvojruční zbraní (tedy ani střílet z luku nebo kuše) a nebude moci používat zbraň nebo štít v levé ruce. S vážně zraněnou nohou se nedá běhat ani skákat.

Zasažený bude také mít nevýhodu na všechno, při čem ho vážné zranění omezuje.

Příklad:

Skřet s prostřelenou nohou bude mít nevýhodu při boji zblízka, protože při tom se potřebuje pohybovat, ale ne při střelbě z luku nebo při kouzlení.

Vážným zásahem nemůžeš protivníka vyřadit úplně – na to je třeba mu ubrat všechny životy. Když se ho tedy rozhodneš vážně zranit do těla nebo do hlavy, tak ho tím nevyřadíš, ale bude si počítat nevýhodu při plížení nebo pronásledování a na všechny hody *na úspěch* i *na obranu*, bude se mu také hůř šplhat a skákat přes překážky a podobně.

Všechna vážná zranění zmizí ve chvíli, kdy si doléčíš všechny ztracené životy.

Zásah mimo zbroj

Pokud protivníková zbroj nechrání nějakou důležitou část těla, můžeš za další úspěch říct, že jsi zasáhl zrovna tam. V tom případě se od zranění neodečítá Zbroj (případné odolnosti proti druhu zranění ano).

Příklad:

Družina bojuje s trpaslickým bojovníkem zakutým do zbroje. Kara před bojem na Nariu seslala *neviditelnost*.

Katka: „Připlížím se k němu zezadu a zkusím mu sundat helmu.“

Pán jeskyně: „Trpaslík vyčkává a neví o tobě, takže ho budu brát jako nehybného protivníka. Nebudu mu tedy počítat vlastnost, ale ani nevýhody za překvapení a za to, že tě nevidí. Padla mi pěťka.“

Katka: „Ouch, to má docela kliku. Já mám trojkovou Finesu a padla mi dvojka, takže taky pět.“

Pán jeskyně: „Při rovnosti hodů máš jeden úspěch, takže se ti to povedlo. V dalším kole trpaslík vztekle řve a ohání se po tobě sekerou. Co děláte?“

Pavel: „Na tohle jsem přesně čekal, vrhám se na něj“.

Katka: „Uskakuju, soustředím se na obranu.“

Pán jeskyně: „Pavle, hoď si první. Pokud ho vyřadíš, k útoku na Nariu se nedostane. Počítej si výhodu za to, že se k tobě otáčí zády.“

Pavel: „To je od něj hezký. Sílu mám 3, za výhodu +1 a na kostce 5, takže celkem 9.“

Pán jeskyně: „Tentokrát už není nehybný. Zbraní se krýt nemůže, protože mu jdeš do zad, takže si hází Finesou. Tu má jedničkovou a padla mi trojka, takže celkem 4. Máš proti němu dva úspěchy, co mu uděláš?“

Pavel: „Třísknu ho kladivem do kebuly.“

Pán jeskyně: „Takže za první úspěch ho zraníš a za druhý to bude rána mimo zbroj, protože mu Naria zrovna sundala helmu, ok?“

Pavel: „Přesně tak jsme to plánovali.“

Pán jeskyně: „Přehodil jsi ho o 5, za kladivo máš +2 a on si nepočítá zbroj, takže to koupil za 7.“

Tuto možnost je možné využít pouze v případě, že obránci nějaká část zbroje chybí. Nestačí tedy říct, že zasáhneš šterbinu v helmě, mezeru mezi pláty a podobně. Můžeš tak samozřejmě svůj zásah popsat, ale od zranění se normálně odečte obráncova Zbroj.

V některých případech zbroj obcházíš automaticky. Obří brouk je například celý chráněný silným chitinovým krunýřem, ale když se ti podaří dostat se pod něj a zaútočit mu na nechráněné břicho, tak si Zboj od zranění odečíst nemůže. Podobně pokud má protivník jen hrudní plát a ty mu útočíš do zad, třeba protože sis v úkrytu počkal, až projde kolem, tak automaticky obejdeš jeho zbroj a nemusíš za to platit úspěchem.

Obcházení štítu

Štít lze obejít, když s ním protivník nemůže nebo nechce volně manipulovat. Musí to tedy vždy vyplývat ze situace.

Příklad:

Gorondar bojuje s přesilou goblinů. Jeden z nich ho přehodil o 1 a za získaný úspěch mu oběma rukama chytil štít. Proti dalším goblinům ho Gorondar nebude moci používat, dokud se z této nevýhody nedostane. Nebude si tedy od případného zranění odečítat jedničku za štít.

Příklad:

Naria později bojuje dýkou proti orkovi s kladivem a štítem.

Pán jeskyně: „Přehodila jsi ho o 3, máš tedy dva úspěchy. Co mu uděláš?“

Katka: „Za první mu levou rukou chytnu štít a za druhý ho bodnu.“

Pán jeskyně: „Dobře. Základ zranění je 3, za dýku máš nulu, ale ork si nemůže odečíst štít. Nemá zbroj, takže jsi ho zranila za 3.“

Příklad:

Gorondar čelí skupině skřetích lučištníků.

Pavel: „Kreju se za štítem.“

Pán jeskyně: „Dobře, házíš si tedy proti nim s výhodou za plnou obranu. Mám pro tebe ale špatnou zprávu: Další skřet se schovával za tebou a střílí ti teď do zad.“

Pavel: „Hmm, sakra. Proti němu si asi nemůžu počítat štít, když ho mám nastavený na druhou stranu, co?“

Pán jeskyně: „Přesně tak.“

Hlášení útoku zbraní

Když chceš protivníka zranit zbraní, obvykle se výsledek hodu hlásí rovnou s „plus zranění“ na konci.

Příklad:

Naria má Finesu 3, bojuje dýkou se zraněním 0 a chce protivníka zranit.

Jana: „Na skřeta mám pět plus nula.“

Když to řekne takhle, je jasné, že chce skřeta za první úspěch zranit a Pán jeskyně se jí v případě úspěchu nebude muset ptát, jaké má zranění zbraně a rovnou bude moci spočítat, za kolik ho zranila.

Úspěchy nejsou zásahy

Získané úspěchy představují to, co jsi protivníkovi udělal v průběhu celého kola, nejsou to jednotlivé rány. Přestože jsi tedy použil pouze jeden úspěch na to, abys protivníka zranil (více úspěchů na to v jednom kole ani použít nejde), můžeš to klidně popsat tak, že jsi ho třikrát rychle bodnul dýkou. Výsledné spočítané zranění potom představuje „zranění třemi rychlými body dýkou“.

Popisování zranění

Popis musí odpovídat výsledku. Když tedy například skřeta jednou ranou vyřadíš, nemůžeš to popsat jako „škrábnul jsem ho na ruce“, a když ho zraníš za jeden život, nemůžeš říct „probodnul jsem mu krk“.

Roli také hraje, jestli jsi použil druhý úspěch na to, aby to bylo **Vážné zranění**. Bez toho například nemůžeš říct, že jsi někoho trefil do oka.

Zásah předmětu

Za jeden úspěch můžeš také zasáhnout předmět, který dotyčný drží, nebo ho má na sobě.

Příklad:

Pán jeskyně: Skřetí šaman má na krku amulet z ptačího peří.

Když si proti němu Katka hodí dva úspěchy úspěch, může to popsat takto:

Katka: „Šíp mu prostřelil amulet (za první úspěch zásah předmětu) a zabodnul se mu do hrudi (za druhý úspěch zranění).“

Kdyby měla jen jeden úspěch, mohla by stále zasáhnout amulet, ale šíp by šamana nezranil.

Znevýhodnění protivníka

Za jeden úspěch můžeš protivníka dostat do nevýhodné pozice. Jak jsme si ale řekli, výhody a nevýhody jsou vždy pevně svázané s nějakou situací. Nestačí tedy říct: „Dostal jsem ho do nevýhody“. Musíš vždy popsat, co mu konkrétně uděláš.

Příklad:

Naria střílí na orka, přehodila ho o 2.

Pán jeskyně: „Máš proti němu jeden úspěch, co mu uděláš?“

Katka: „Dám mu nevýhodu.“

Pán jeskyně: „Nezlob se, ale takhle pravidla nefungují. Musíš popsat, co konkrétně mu uděláš. Nevýhodu si za to bude počítat až v případě, že mu to nějak zkomplikuje plány.“

Katka: „Jak se opírá o dveře, přistřelím mu šípem rukáv ke dveřím.“

Pán jeskyně: „Jo, to by šlo. Takže dokud se nevyprostí nebo neutrhne, nebude moci ruku používat. Která že to byla?“

Katka: „Ta se zbrání.“

To, co popíšeš, může kromě situace tvého protivníka změnit také tvoji pozici.

Příklad:

Pavel: „Srazím goblina na zem a zalehnu ho.“

Goblin teď bude mít nevýhodu proti Gorondarovi, protože leží pod ním. Současně ale bude mít Gorondar nevýhodu proti orkovi, protože leží na goblinovi, zatímco ork stojí.

Tvůj popis také určí, jak se bude moci protivník nevýhody zbavit.

Příklad:

Orkovi s rukou přistřelenou ke dveřím stačí šíp zlomit, aby se uvolnil. Vzhledem k tomu, že je větší a silnější než člověk, tím nebude muset strávit celé kolo. Pořád ho to ale zpomalí – za to si právě v příštím kole bude počítat nevýhodu.

Kdyby jej Naria chtěla v této nevýhodě udržet, může mu ve zlomení šípu aktivně bránit – třeba ho chytit za ruku, kterou to bude chtít udělat. Bude si tedy v dalším kole proti němu házet a potřebuje alespoň jeden úspěch. A musí na to samozřejmě doběhnout k němu.

Jiný příklad:

Goblin zalehnutý Gorondarem to bude mít o dost těžší. Aby mohl vstát, musí nejdřív Gorondara odvalit (bude si proti němu házet Silou), nebo se zpod něj vysmýknout (bude si házet Finesou). V obou případech bude potřebovat jeden úspěch.

V tomto případě Gorondar na to, aby goblina v nevýhodě udržel, nepotřebuje další úspěchy. I když totiž nic neudělá, bude na něm dále ležet. Snažit se tedy musí goblin a pokud nehodí žádný úspěch, bude dál pod Gorondarem.

Vytvořená nevýhoda se nevztahuje zpětně na hod, kterým jsi ji vytvořil.

Příklad:

Pavel přehodil skřeta o 2, má tedy jeden úspěch. Rozhodne se ho za něj srazit na zem. Od této chvíle si za to skřet bude počítat nevýhodu, neznamená to ale, že ji měl už při tomto hodu, a tedy že ho Pavel vlastně přehodil o 3.

Zatlačení nebo odtáhnutí protivníka

Za jeden úspěch můžeš také protivníka zatlačit nebo odtáhnout zhruba o tolik metrů, o kolik jsi ho přehodil. Platí to ale samozřejmě pouze pro srovnatelně těžkého tvora – draka asi nikam nezatlačíš a malý pes na vodítku tě naopak skoro nezpomalí.

Srážení do propastí a zatlačování do pastí

Když chceš někoho zatlačit či srazit do pastí nebo propastí, je to o něco obtížnější – potřebuješ na to dva úspěchy. Po prvním bude balancovat na hraně propastí (bude tedy v nevýhodě) a až za druhý jej tam můžeš srazit. Nemusíš nutně oba úspěchy získat v jednom kole a můžeš na tom dokonce spolupracovat s někým dalším – každý přispěje jedním úspěchem.

Příklad:

Gorondar brání úzký dlouhý most před přesilou skřetů – obvykle to sice bývá práce kouzelníků v šedém plášti, ale Kara si ho zrovna nechala doma. Prvního skřeta Pavel přehodil o 4. Má tedy proti němu dva úspěchy a popíše to:

Pavel: „Vrazím do něj štítem, abych ho trochu rozhodil, a pak mu podrazím nohu. Skřet letí do propasti.“

Pán jeskyně: „Dalšího v řadě to kupodivu neodradilo a vrhá se na tebe. Braň se.“

Pavel: „Tak si to zopakujeme.“

Tentokrát Pavel hodil stejně jako Pán jeskyně. Skřet i Gorondar tedy mají po jednom úspěchu.

Pán jeskyně: „Tenhle skřet na to šel chytře. Nejdřív o kousek ustoupil, takže jsi ho štítem minul. Pak se ti na něj ale natlačil. Málem jsi ztratil rovnováhu, balancuješ teď na hraně propasti.“

Pavel: „Nespadl jsem tam, protože jsem ho při tom chytil za ruku a pak jsem ho odstrčil, aby mi dělal protiváhu. Takže teď balancujeme oba.“

V dalším kole to bude napínavé – oběma stačí jeden úspěch na to, aby toho druhého srazili dolů. Oba jsou ve stejné nevýhodné situaci, takže za to nikdo nebude mít bonus. Jako na potvoru znovu oba hodili stejně:

Pán jeskyně: „Skřet zřejmě není sebevrah. Vytrhnul se ti a o krok ustoupil, stojí zase pevně na mostě.“

Pavel: „Uff, ještě že tak. Já ho tam už asi shodit nemůžu, co?“

Pán jeskyně: „Pokud na tom budeš trvat, tak ho tam shodit můžeš, protože při rovnosti hodů nemůže znegovat tvůj záměr. Jenže ani ty nemůžeš znegovat ten jeho, takže byste tam letěli oba. A to, předpokládám, nechceš.“

Pavel: „To fakt ne. Hmm. Takže jak se mi vytrhl a odskočil, tak jsem mu ještě stihnul podrazit nohy. Sice mu teď nehrozí pád do propasti, ale alespoň bude v příštím kole v nevýhodě. Já zůstanu stát.“

Pán jeskyně: „Jo, to by šlo.“

Pokud hrajete s příběhovou imunitou, tak se těmto situacím snažte vyhýbat – těžko se vysvětluje, jak postava mohla přežít, když spadla do propasti nebo do lávového jezírka. Když se vám to přece jen stane, Pán jeskyně to může popsat třeba tak, že se zachytla za nějaký výčnělek a visí teď na něm za kazajku, která se postupně natrhává....

Zatlačení protivníka na někoho jiného

Když chceš protivníka strčit na někoho jiného, třeba abys oba povolil, musíš ohrozit všechny najednou, takže si počítáš postih za **Ohrožení více protivníků**. Když navíc nezískáš žádný úspěch proti tomu, koho chceš strčit, tak samozřejmě neohrožíš ani ty další, takže pokud tě ohrožují, budeš si proti nim místo *na úspěch* házet *na obranu*.

Příklad:

Pavel: „Chci strčit do skřeta s šavlí, aby vrazil do lučištníka za ním a skončili oba na zemi.“

Pán jeskyně: „Na to si musíš hodit *na úspěch* proti oběma naráz.“

Pavel: „To nebude problém. Mám válečnickou schopnost *rychlý boj*, takže si na to budu házet bez postihu.“

Pavel si teď hází na úspěch proti oběma skřetům. Pán jeskyně hází nejdřív za skřeta se šavlí – výsledek určí, jestli se ho Gorondarovi podařilo odstrčit. Pavel získá dva úspěchy, takže se mu to povedlo a Pán jeskyně si teď hodí za skřeta s lukem. Pavel nehází znovu, protože *na úspěch* se vždy v jednom kole hází jen jednou a výsledek se použije proti všem ohroženým cílům. Pán jeskyně ale tentokrát za skřeta s lukem hodí výjimečně dobře, takže proti němu Pavel nemá žádný úspěch.

Pavel: „Jestli tomu dobře rozumím, tak lučištníka na zem srazit nemůžu?“

Pán jeskyně: „Chápeš to správně, na to bys proti němu potřeboval aspoň jeden úspěch.“

Pavel: „Dobře. Takže jsem (za první úspěch) odstrčil skřeta se šavlí o několik metrů tak prudce, že (za druhý úspěch) spadl na zem. Bohužel ještě před lučištníkem, takže ten v nevýhodě nebude.“

Příklad:

Kdyby první se skřet se šavlí Gorondarovi úspěšně ubránil (Pavel by tedy proti němu nezískal žádný úspěch), pokračovalo by to takto:

Pán jeskyně: „Chtěl jsi odstrčit skřeta se šavlí, ten ale mrštně uhnul. Skřet s lukem na tebe střílí. Nepodařilo se ti ho ohrozit, hoď si tedy proti němu *na obranu*.“

Bránění v pohybu

Když blokuješ úzký prostor, ležíš na protivníkovi a podobně, tak mu bráníš v pohybu automaticky. Když se kolem tebe chce protivník prosmýknout, musí tě zatlačit, přirazit ke zdi, shodit ze sebe a podobně a on tedy proti tobě bude potřebovat úspěch.

Když má ale soupeř dost prostoru a ty ho zrovna nedržíš, neležíš na něm a podobně, tak tě nemusí ohrozit, aby se kolem tebe dostal – může tě prostě oběhnout. Pokud mu v tom tedy chceš zabránit, potřebuješ naopak úspěch ty a jemu stačí se pouze bránit.

Útěk z boje zblízka

Když na tobě zrovna někdo leží, drží tě, je do tebe zakousnutý, tiskne tě ke stěně nebo do rohu a podobně, tak se pochopitelně musíš nejdřív dostat z této situace, abys mohl utéct. Na to potřebuješ jeden úspěch, viz **Únik z nevýhodné situace**. Až v dalším kole budeš moci utéct.

Když máš cestu volnou, útěk stačí ohlásit. Neházíš si na úspěch, protože nikoho neohrožuješ. Při obraně proti těm, od koho utíkáš, si počítáš nevýhodu za to, že jím vystavuješ záda. Při útěku nemůžeš použít *plnou obranu* – buď se soustředíš na obranu, nebo na útěk (viz **Plná obrana**).

Pokud ti někdo chce v útěku zabránit, potřebuje proti tobě získat alespoň jeden úspěch a za něj tě chytit za ruku, srazit na zem, nebo ti nějak jinak v útěku zabránit. Tím tě také může dostat do nevýhodné situace, viz **Znevýhodnění protivníka**.

Příklad:

Gorondar bojuje s orkským šampiónem. Zjistil, že poněkud přecenil své síly a chtěl by utéct. Ork ho ale mezitím přitlačil ke zdi. Pavel si tedy nejdřív bude muset proti němu hodit *na úspěch*. Když získá alespoň jeden úspěch, vyprostí se.

V dalším kole Pavel ohlásí, že bude utíkat. Ork se ho pokusí zadržet a hází si tedy proti němu na úspěch. Pavel hází na obranu. Může si hodit buď Silou, pokud se rozhodne být co nejrychlejší, nebo Finesou, když se bude snažit kličkovat a uhýbat. Musí si ale každopádně počítat nevýhodu za to, že se k orkovi otočil zády.

Když hodí Pán jeskyně stejně nebo víc, ork bude mít jeden úspěch a použije ho na to, aby Gorondara zastavil. Když Pavel hodí víc, Gorondar úspěšně uteče.

Když ti v útěku nikdo nezabrání, vytvoříš si malý náskok – zdravá postava uběhne za kolo *krátkou vzdálenost*. Protivníci se tě pak mohou rozhodnout honit – viz kapitola **Error: Reference source not found**.

Zabránění v akci nebo v útoku

Tím, že protivníka znevýhodníš, nebo mu nedovolíš, aby se někam dostal, mu také můžeš zabránit udělat to, co měl v úmyslu.

Příklad:

Když ork srazí Gorondara na zem, tak ho tím dostane do nevýhodné situace a současně mu zabráni v tom, aby se dostal k mumlajícímu goblinovi, takže jej nebude moci ohrozit. Obojí vyplývá z toho, že ho srazil na zem, takže ho to bude stát pouze jeden úspěch.

Zabránění v útoku je něco jiného než obrana nebo výhra ve vzájemném *hodu na úspěch*.

- Když uspěješ v *hodu na obranu*, znamená to, že jsi před útokem uhnul, vykryl jsi ránu zbraní nebo štítem, kouzlo tě minulo a podobně (podle toho, jak ses rozhodl bránit).
- Když protivníka přehodíš ve vzájemném *hodu na úspěch*, znamená to, že ses vyhnul jeho útoku (nebo jinému záměru) a současně jsi mu něco udělal.
- Když při vzájemném *hodu na úspěch* hodíš stejně jako tvůj protivník, tak oba máte jeden úspěch. Znamená to tedy, že se ti podařilo mu něco udělat, ale nepovedlo se ti úplně vyhnout se tomu, co chtěl udělat on tobě.

Ve všech těchto případech tě sice protivníkův útok nezasáhl, ale proběhl – na poslední chvíli jsi uskočil před výbuchem *ohnivé koule*, uhnul jsi před ránou mečem nebo jsi ji vykryl štítem či zbraní, psychické kouzlo tě sice zasáhlo, ale odolal jsi jeho vlivu, šíp neškodně proletěl kolem tebe.

- Když ale použiješ jeden ze svých úspěchů na to, abys protivníkovi v útoku zabránil, tak kouzlo vůbec nesešle, zbraní nemáchně, šíp nevystřelí.

Příklad:

Skřetí alchymista chce na postavy hodit *ohnivou hlinu*. Katka si ale proti němu hodí jeden úspěch a popíše to takto:

Katka: „Rychle k němu přiskočím a chytnu ho za ruku, aby nemohl házet.“

Skřet tedy *ohnivou hlinu* vůbec nehodí a nikdo další se tedy proti ní nemusí bránit.

Tím, že protivníkovi zabrániš v útoku, tedy můžeš bránit své spolubojovníky.

Příklad:

Litý vlk srazil Nariu na zem a chystá se jí zakousnout. Gorondar jí běží na pomoc. Pavlovi proti němu padne úspěch a popíše:

Pavel: „V plný rychlosti narazím do vlka a odstrčím ho tím kus stranou.“

Vlk nyní nemůže elfce prokousnout hrdlo, protože je od ní daleko.

Zabránění v mluvení

Zabránit někomu, aby mluvil, nebo třeba volal na poplach, je těžší, než ho jen srazit k zemi nebo chytit za ruku, protože se k němu musíš dostat tak blízko, abys mu mohl zacpat ústa. Potřebuješ na to tedy dva úspěchy: jeden na to, abys ho chytil, zalehnul a podobně, a za druhý mu pak můžeš zacpat pusu. Nemusíš je nutně oba získat v jednom kole a můžeš na tom dokonce spolupracovat s někým dalším – každý přispěje jedním úspěchem.

Příklad:

Po neúspěšném vyjednávání se skřetem ho Naria s Gorondarem chtějí zlikvidovat tak, aby nezavolal na poplach. Jsou od něj jen pár kroků, takže na to, aby ho odstřelili ze zálohy, je už pozdě. Zato se ale na něj mohou oba vrhnout.

Pavlovi padne jen jeden úspěch. To na zabránění v mluvení nestačí. Gorondar na to ale není sám, takže se Pavel rozhodne, že udělá alespoň část práce:

Pavel: „Přimáčknu ho ke zdi. Chtěl jsem mu sice původně rovnou zacpat pusu, ale to se mi zjevně nepovedlo.“

Pán jeskyně: „Je to tak. Na to bys potřeboval dva úspěchy.“

Naria si teď při svém hodu *na úspěch* bude počítat výhodu za to, že Gorondar drží skřeta u zdi a ztěžuje mu pohyb, a bude jí stačit jeden úspěch, aby mu zacpala pusu, protože Gorondar jí připravil situaci. Když jej získá, v dalším kole bude situace následující:

Pán jeskyně: „Gorondar drží skřeta přimáčkutého u stěny a Naria mu drží tlamu, aby nemohl volat na poplach. Skřet se snaží ruky zbavit, aby mohl křičet. Co děláte?“

Přerušení soustředění

Účinek některých kouzel a schopností také trvá po dobu *soustředění* toho, kdo kouzlo seslal, nebo kdo schopnost aktivoval. Když tedy kouzelníkovi *soustředění* přerušíš, jeho kouzlo přestane působit.

Přerušit někomu *soustředění* můžeš například tím, že do něj vrazíš, srazíš ho na zem a podobně.

Příklad:

Skřetí šaman oslepil Nariu kouzlem. Gorondar se jí v dalším kole rozhodne pomoci.

Pavel: „Rozběhnu se k šamanovi. Chci do něj vrazit, abych mu přerušil soustředění.“

Pán jeskyně: „Šaman se ti bude bránit nožem. Hoď si na úspěch.“

Pavel získá proti šamanovi jeden úspěch. Popíše to:

Pavel: „Z rozběhu do něj vrazím, povalím ho na zem a zalehnu ho.“

Goblin tedy teď bude proti Gorondarovi v nevýhodě, jelikož leží pod ním. Náráz a pád mu také určitě přerušil *soustředění*, takže kouzlo přestane působit a Naria zase uvidí.

Soustředění také přeruší jakékoliv zranění.

Příklad:

Kara seslala *neviditelnost* na Gorondara a společně teď bojují proti skřetům. Když bude zraněn Gorondar, kouzlo se tím nezruší – seslala ho totiž Kara, takže ta se teď musí soustředit. Když se ale jednomu ze skřetích lučištníků podaří zasáhnout Karu, přeruší jí tím *soustředění*, kouzlo pomine a Gorondar přestane být neviditelný.

Když ránu zastaví zbroj, štít nebo odolnost proti zranění, *soustředění* nepřeruší.

Příklad:

Pokud by Kara zrovna měla na sobě zbroj a skřet na ni útočil dýkou se zraněním o a přehodil ji o 1, *soustředění* by jí nepřerušil, protože Kařina zbroj by zranění snížila na o.

Udělal by tedy lépe, kdyby do ní třeba vrazil, podrazil jí nohy a podobně – tím by jí sice také nezranil, ale *soustředění* by jí přerušil.

Zabránění v kouzlení

Při sesílání kouzla, ať už přímo nebo z kouzelného předmětu, je třeba dělat rukama potřebná gesta a nahlas vyslovit zaklínací formuli. V seslání kouzla tedy můžeš někomu zabránit buď tak, že mu znemožníš gestikulovat, nebo tím, že mu znemožníš mluvit.

Na **Zabránění v mluvení** potřebuješ dva úspěchy. Obvykle je tedy jednodušší kouzleníkovi zabránit v gestikulaci. Na to stačí jeden úspěch, viz **Zabránění v akci nebo v útoku**.

Příklad:

Pavel získal proti goblinímu šamanovi dva úspěchy.

Pavel: „Chytnu ho levou rukou pod krkem a pravou mu zacpu pusu.“

Kdyby měl jen jeden úspěch, mohl by mu v kouzlení zabránit třeba tím, že ho chytne za ruku.

Stejně jako u **Zabránění v akci nebo v útoku** nemusíš nutně protivníkovi zabránit v gestikulaci nebo ve vyslovení sesílací formule, aby ses ubránil kouzlu – na to stačí, aby proti tobě neměl žádné úspěchy. V tom případě je ale kouzlo sesláno a případné další cíle se proti němu musí bránit. Když naopak někomu v seslání plošného kouzla zabráníš, tak ho vůbec nesešle a neohrozí jím ani nikoho dalšího.

Příklad:

Kara sesílá *zelený blesk* na dva skřety, kteří se na ní vyřítili z boční chodby. Jana si tedy hází *na úspěch* Duší. První skřet jí chce v kouzlení zabránit a hodí si proti ní jeden úspěch.

Pán jeskyně: „Skřeti asi vědí, že mají co do činění s kouzelníci, protože první z nich k tobě rychle přiskočil a chytil tě za levou ruku. *Zelený blesk* jsi tedy vůbec neseslala a druhého skřeta nijak neohrožuješ. Hoď si proti němu *na obranu*.“

Jana si nemůže proti druhému skřetovi počítat svůj hod *na úspěch* Duší, protože se jí kouzlo nepodařilo seslat, takže ho vůbec neohrožuje. A nemůže se ani bránit štítem, případně se ho pokusit odstrčit (a bránit se tedy Si-lou), protože původně chtěla seslat kouzlo a oběma rukama se tedy snažila gestikulovat. Může tedy pouze uhýbat Finesou (viz **Obrana při kouzlení**).

Únik z nevýhodné situace

Když se snažíš dostat z nevýhodné situace, tak, podobně jako u **Bránění v pohybu**, potřebuješ úspěch pouze když ti v tom protivník pasivně brání svou pozicí.

Příklad:

Naria přistřelila orkovi rukáv ke dveřím a on teď chce šíp přelomit. Elfka je od něj daleko, takže svou pozicí mu v tom nijak nebrání. Ork na to tedy nepotřebuje úspěch a když mu v tom Naria bude chtít zabránit a v této nevýhodě ho udržet, tak k němu naopak ona musí přiběhnout a získat proti němu úspěch.

Opačný příklad:

Orkovi se podařilo chytit Nariu za ruku. I když v příštím kole nic dalšího neudělá, bude ji pořád držet. Na to, aby se vyprostila, bude tedy ona proti němu muset získat úspěch.

Z nevýhody můžeš dostat i někoho jiného.

Příklad:

Ork stále drží Nariu za ruku. Na pomoc jí ale přispěchal Gorondar. Pavel proti orkovi hodí dva úspěchy a popíše to takto:

Pavel: „Seknul jsem orka do ruku, kterou drží Nariu. Zranil jsem ho a navíc ji musel pustit.“

V kapitole **Prolomení nevýhody** jsme si řekli, že výměnou za to, že nebudeš nikoho ohrožovat, můžeš získat výhodu k hodu *na úspěch*, ale výsledné úspěchy pak můžeš použít pouze na to, aby ses dostal z nevýhodné situace, ve které tě drží ten, proti komu si házíš.

Příklad:

Gorondar bojuje s přesilou skřetů. Jeden z nich ho srazil k zemi a zalehnul ho, druhý mu drží levou ruku, třetí mu sedí na nohách.

Pavel: „Uff, vypadá to se mnou špatně. Ale bez boje se nevzdám. Použiju válečnickou schopnost *rychlý boj* a pokusím se o **Prolomení nevýhody** proti dvěma skřetům. Chci se hlavně zvednout, takže potřebuju setřást toho, který na mě leží a toho, co mi sedí na nohách. Můžu to, doufám, takhle zkombinovat?“

Pán jeskyně: „Můžeš. Hoď si s výhodou za **Prolomení nevýhody**, ale taky s nevýhodou za to, že tě skřeti tisknou k zemi.“

Pavel teď bude házet jednou *na úspěch* (na ten se v jednom kole vždycky hází jen jednou). Každý skřet si proti němu bude házet zvlášť, proti různým skřetům tedy může získat různý počet úspěchů. Když mu proti každému z nich padne alespoň jeden, podaří se mu oba skřety setřást a bude se moci postavit na nohy. Třetí skřet ho ale pořád bude držet za ruku. Pokud by Pavel proti jednomu ze skřetů získal dva nebo dokonce tři úspěchy, setřese ho ze sebe, ale nebude mu moci udělat nic jiného (zranit ho, znevýhodnit ho a podobně), protože se rozhodl použít **Prolomení nevýhody**. Kdyby ho ale jeden ze skřetů držel ve dvou nevýhodných situacích (třeba kdyby na něm ležel a současně ho držel za ruku), mohl by se Pavel za své dva úspěchy dostat z obou dvou.

Odzbrojení protivníka

Odzbrojení protivníka, podobně jako zabránění v mluvení nebo srážení do propasti, vyžaduje dva úspěchy. Nemusíš je nutně oba získat v jednom kole, ale z tvého popisu prvního úspěchu musí být zřejmé, že ti s odzbrojením pomůže. Můžeš na tom dokonce spolupracovat s někým dalším – každý přispějete jedním úspěchem.

Příklad:

Gorondar chce odzbrojit orka, aby ho družina mohla zajmout. Má proti němu ale jen jeden úspěch.

Pavel: „Zaklesnu mu svou sekeru za ratiště kopí, abych mu ho mohl vypáčit z rukou.“

Pokud v dalším kole získá alespoň jeden úspěch, orka odzbrojí. Kdyby měl už v prvním kole dva úspěchy, mohl by orka odzbrojit hned a pokud by měl dokonce tři, mohl by říct, že mu kopí rovnou sebral.

Vyražená zbraň obvykle spadne na zem. Za případný třetí úspěch můžeš říct, kde přesně skončí, nebo že mu ji rovnou sebereš.

Sebrání zbraně nebo jiné věci

Když chceš ze země sebrat zbraň nebo jiný předmět a nechceš nikoho ohrozit, neházíš si *na úspěch*. Pokud ti v tom nikdo nezabrání (za úspěch), automaticky se ti to podaří.

Můžeš se ale také pokusit například sebrat zbraň ze země a rovnou s ní někoho ohrozit. To tě bude stát jeden úspěch a za případné další mu můžeš něco udělat, nebo třeba utéct.

Příklad:

Gorondar úspěšně vypáčil orkovi z rukou kopí. Ork se ho teď snaží sebrat ze země. Jak ork tak Gorondar chtějí protivníka odstrčit, takže si oba hází Silou. Padne jim stejně, takže oba mají po jednom úspěchu.

Pán jeskyně: „Oba jste chtěli kopí sebrat a oba máte po jednom úspěchu, takže teď každý držíte jeden konec.“

Zajímání

Když chceš protivníka zajmout živého, třeba abys ho mohl vyslechnout, máš v zásadě tři možnosti:

- Vyřadit ho v boji
- Znehybnit ho a svázat
- Přesvědčit ho, že se má vzdát

První možnost je přímočará – prostě mu sebereš všechny životy. Když mu klesnou na nulu, bude vyřazený a budeš si s ním moci dělat, co budeš chtít. Není při tom od věci použít obušek nebo jinou omračující zbraň – můžeš dotyčného sice v zásadě i posekat mečem a pak třeba vyléčit, ale zajatci z toho pak nebývají moc nadšeni.

Druhá možnost obvykle vyžaduje spolupráci: Jeden dotyčnému chytí obě ruce, což vyžaduje dva úspěchy na **Znevýhodnění protivníka**, a druhý mu je pak sváže.

Příklad:

Naria s Gorondarem chtějí zajmout živého skřeta, aby se ho mohli zeptat, jaká zajímavá překvapení na ně čekají ve skřetím doupěti. Gorondar se na něj vrhne beze zbraně a Pavlovi padnou dva úspěchy:

Pavel: „Zkrouťmu obě ruce za záda a pevně ho držím.“

Pán jeskyně: „Skřet se ti v dalším kole snaží vytrhnout.“

Katka: „Já k němu chci přiskočit s připraveným lanem. Pokud ho Gorondar udrží, svážu mu ruce.“

Když se jim to podaří, skřet ještě nebude úplně zajatý. Bude mít sice svázané ruce za zády, ale pořád má volné nohy a může jimi kopat, nebo se třeba snažit vytrhnout a utéct. V tomto případě ale usoudí, že skřet je sám nepřemůže, takže to zkrátí:

Pán jeskyně: „Chvíli se s váma ještě zkoušel prát, ale nakonec jste ho pevně svázali. Co s ním budete dělat?“

Vyzvat protivníky k tomu, aby se vzdali, můžeš kdykoliv. Pak je na Pánovi jeskyně, jestli jim to přijde jako dobrý nápad.

Příklad:

Kdyby Naria s Gorondarem neměli lano, ale Naria uměla skřetí řeč (což asi umí, jinak by nemohla skřeta vyslyšet), mohla by poté, co Gorondar skřetovi chytil obě ruce, udělat následující:

Katka: „Chci mu dát dýku na krk.“

Pán jeskyně: „Ok. Hoď si na úspěch. Gorondar ho drží, takže ti bude stačit jeden. A skřet se za to taky samozřejmě brání s nevýhodou.“

Když teď Katka Pána jeskyně přehodí, bude moci říct:

Katka: „Dala jsem mu dýku na krk a říkám: *„Vzdej se! Chceme se jen na něco zeptat, pak tě zase pustíme.“*“

Pán jeskyně: „Skřet něco zavrčel, ale přestal se bránit. Co s ním budete dělat?“

Katka: „Nejdřív ho odzbrojím, pak se ho začnu ptát.“

Použití kouzel v boji

Na sesílání kouzel se vztahují stejná pravidla jako na všechno ostatní: za získané úspěchy tedy můžeš protivníky znevýhodňovat, zatlačovat, srážet na zem a podobně. Můžeš dokonce dělat i věci, které nejsou výslovně zmíněné v popisu kouzla – jediná podmínka je, že to musí dávat smysl. *Ohnivou koulí* například můžeš něco zapálit,

ale nemůžeš nikoho odhodit nebo srazit na zem.

V některých případech nemusí být zřejmé, čeho chceš sesláním kouzla docílit. V tom případě se Pánem jeskyně domluv, jaký to bude mít efekt a jak se to vyhodnotí.

Příklad:

Kara chce *modrým bleskem* přepálit lano, na kterém visí těžký lustr, aby spadl na hlavu zlobrovi, se kterým zrovna Gorondar bojuje.

Pán jeskyně: „Čeho tím chceš dosáhnout? Chceš ho tím zranit? Nebo jen rozhodit?“

Jana: „Chtěla bych, aby se mu lustr zavěsil na hlavu a překážel mu v dalším boji. Pokud ho to zraní, tím líp.“

Pán jeskyně: „Ok, to by šlo. Hoď si na úspěch“.

Když Jaden padnou dva úspěchy, bude moci za jeden popsat, jak se lustr zavěsil zlobrovi na hlavu a za druhý ho zranit. Nebude si ale nejspíš házet na zranění kouzla, protože zlobra nezasáhne blesk, ale lustr. Přičte si tedy bonus za zranění lustrem, který určí Pán jeskyně (něco mezi 0 a 3, jako kdyby to byla zbraň).

Jana by ale také mohla říct, že chce zlobra jen rozptýlit, viz **Rozptýlení protivníka**. V tom případě by si nemusela házet, ale nemohla by zlobra zranit.

Použití pravidel pro boj

Možná se teď děšíš, že jsou pravidla pro boj složitá a tolik různých situací se nikdy nemůžeš naučit. Nemusíš se toho bát. K tomu, abys mohl začít hrát, ti totiž stačí jen následující:

- Na začátku kola všichni ohlásí, co chtějí udělat.
- Hází se v pořadí, v jakém na sebe akce logicky navazují.

- Když se s někým ohrožuješ vzájemně, házíte proti sobě *na úspěch*. Když ohrožuje jen on tebe, házíš si proti němu *na obranu*.
- V obou případech se hází se Vlastnost + k6 + výhody a nevýhody.
- Při hodu *na úspěch* rozdíl hodů určuje počet úspěchů. Za každý můžeš soupeři udělat jednu věc (zranit ho, srazit ho na zem a podobně). Obtížnější věci stojí dva úspěchy (odzbrojení, sražení do propasti, zabránění v mluvení).
- Zranění je *rozdíl hodů + zranění zbraně nebo kouzla* a snižuje se o zbroj, štít a případnou odolnost proti druhu zranění.

K tomu postupně můžete přidávat pravidla, která rozšíří vaše taktické možnosti: **Error: Reference source not found, Plná obrana, Prolomení nevýhody, Nehybný protivník, Error: Reference source not found, Ohrožení více protivníků, Klamný útok nebo jiná finta v boji a Rozptýlení protivníka.** Bojovat se dá úplně v pohodě bez nich. Budeš sice o trochu slabší, než bys mohl být, ale to ničemu nevádí – tvoje postava na první úrovni také není kdovíjak zkušená.

Zbytek pravidel pro boj obsahuje příklady konkrétních situací, na které můžete narazit, a radí, jaké výhody a nevýhody je v nich vhodné započítat, jak přesně se má házet a podobně. Jsou zde jednak kvůli tomu, abyste získali představu, jak se boj hraje, a také kvůli hráčům, kteří mají rádi, když jsou pravidla jasná a jednoznačná. Pokud to ale není váš případ, klidně to nějak odhadněte. Vůbec nevádí, když to nebude přesně podle pravidel. Je to vaše hra a vaše unikátní situace, takže správně je to, co ji podle vás nejlépe vystihne.

Když se neshodnete, jak něco odehrát, rozhoduje Pán jeskyně.

Měl by ti ale vždycky předem říct, jak se to vyhodnotí, aby ses mohl rozhodnout, jestli to opravdu chceš udělat. Po hře se potom můžete podívat do pravidel, jestli tam není podobná situace popsaná – mělo by vám to pak být jasnější a příště to třeba uděláte tak. Když se vám ale bude zdát, že je vaše řešení lepší, klidně ho používejte dál.