

Neoficiální

Dračí doupě

pravidla pro začátečníky
průvodce hrou

v 1.9 lite

Autor: Michal Světlý

Lite verze 1.9.0.0 z 21. 5. 2013

Tato příručka obsahuje části textu z titulu Dračí Doupě PPZ PH verze 1.6 vydaného nakladatelstvím Altar. Není určena k jakémukoliv formě komerčního využití.

Lite verze obsahuje jen základní pravidla a schopnosti pro postavy na 1. úrovni.

Za všechny připomínky budu vděčný, pište je prosím do příslušné diskuse na serveru rpgforum.cz nebo d20.cz.

Tvoje postava

Rasy

Chystáš-li se hrát Dračí doupě poprvé, musíš si stvořit svoji postavu. Jak už víš, tvoje postava nemusí být pouze člověk. Ze sedmi rozličných ras si můžeš vybrat, čím se chceš narodit: jestli hobitem, kudůkem, trpaslíkem, elfem, člověkem, barbarem nebo krollem.

Povolání tvé postavy

Nyní, když víš, zda ses narodil jako sličný elf, robustní trpaslík nebo urostlý barbar, přišel čas vybrat tvé postavě povolání. Postavy v Dračím doupěti si mohou zvolit z celkem pěti různých povolání:

Válečník
Hraničář
Alchymista
Kouzelník
Zloděj

Tvorba postavy

To, co tvoje postava umí, charakterizují její dovednosti a zvláštní schopnosti. Dovednosti představují běžné znalosti a činnosti a může se je naučit každý, zvláštní schopnosti a kouzla se může naučit jen postava s příslušným povoláním.

Všechny údaje důležité pro tvorbu postavy shrnuje **Tabulka tvorby postavy**. V následujících odstavcích si probereme, co jednotlivé položky znamenají.

Tabulka tvorby postavy

Rasa	Počet životů	Profibody	Bonusové profibody	Rasové dovednosti	Zvláštní schopnost
Člověk	12	32	0	-	-
Barbar	12	28	4	Fyzická zdatnost	-
Hobit	8	32	0	-	hobití „čich“
Kudůk	8	32	4	Vrhací zbraně, Zlodějské praktiky	-
Trpaslík	12	28	0	-	infravidění
Elf	8	36	0	-	-
Kroll	16	20	8	Fyzická zdatnost, Boj zblízka	ultrasluch

Počet životů

Je zřejmé, že mohutný kroll vydrží více, než malý hobit. Tento rozdíl vyjadřuje rozdílný počet životů. V průběhu hry může aktuální počet životů postavy klesnout v důsledku zranění či jiné újmy a zase vzrůst,

pokud se jí zranění vyléčí, nikdy však nemůže přesáhnout tuto základní hodnotu. Maximální počet životů se nemění ani při přechodu na vyšší úroveň zkušenosti.

Profibody

K vyjádření toho, co všechno se tvá postava bude moci naučit jak při její tvorbě, tak později při tréninku na vyšší úrovni zkušenosti, používáme takzvané profibody. Kolik profibodů budeš mít k dispozici při tvorbě postavy, závisí na její rase a udává to **Tabulka tvorby postavy**. Za tyto profibody budeš vzápětí pořizovat dovednosti (viz kapitola **Dovednosti**) a zvláštní schopnosti postavy (viz kapitola **Zvláštní schopnosti podle povolání**).

Bonusové profibody a rasové dovednosti

Některé rasy k základním profibodům dostávají ještě profibody bonusové, které ale mohou utratit pouze za rasové dovednosti uvedené v Tabulce tvorby postavy.

Neutracené profibody (včetně bonusových) nepropadají, budeš je moci investovat později při postupu na vyšší úroveň.

Zvláštní schopnosti podle rasy

Tři rasy - hobiti, trpaslíci a krollové - mají určité zvláštní schopnosti. Všechny přidávají nějaký nový druh vnímání okolí k obvyklému vidění či sluchu postavy.

Dovednosti

Rozlišujeme dva druhy dovedností: sdružené a samostatné. Samostatné dovednosti popisují vždy jeden obor činnosti, například plavání nebo řezbářství. Sdružené dovednosti mají mnohem širší záběr, dovednost Boj zblízka například umožňuje bojovat a bránit se libovolnou zbraní pro boj zblízka a také bojovat se štítem či zcela beze zbraně.

Hodnocení dovedností

Hodnocení dovedností se pohybuje od 0 do 10. Čím více, tím lépe postava tuto činnost či znalost ovládá. Při tvorbě postavy můžeš za profibody libovolnou dovednost pořídit nejvýše na stupeň 2. Později při hře, až tvá postava získá další úroveň zkušenosti, se tento limit zvýší.

Tabulka významu hodnocení dovedností

0	Zelenáč	Postava se tímto oborem v životě prakticky nezabývala. Ví o něm jen to, co je běžně známe.
1	Začátečník	Postava se tento obor nějaký čas učila, nebo se jí prostě v životě přihodilo, že se jím zabývat musela, případně má pro tuto činnost vloh. Rozumí základní terminologii a dokáže provést základní úkony spadající pod danou činnost.
2	Pokročilý, učeň, student	Postava se tento obor již několik let učí, případně se jím neškoleně zabývá větší část svého života, nebo má pro tuto činnost opravdu velké nadání. V běžných situacích dokáže tuto dovednost používat samostatně.
3	Profesionál, vystudovaný odborník	Postava v tomto oboru ukončila vzdělání či výcvik a věnuje se mu i v praxi. Touto činností se bez problémů užívá. Průměrně nadaným osobám toto hodnocení vydrží až do konce života.
4	Veterán, předák, doktor věd, uznávaný umělec	Postava prošla vynikajícím výcvikem či studiem, případně má pro tento obor výjimečné nadání a měla dostatek příležitostí procvičovat jej v praxi.
5	Expert	Postava je uznávaným expertem v oboru.
6	Mistr	Postava má mnohaleté zkušenosti, je považována za mistra v oboru a je známa v širokém okolí.
7	Velmistr	Postava je nejlepší z nejlepších. Její jméno je známo i v několika sousedních zemích a všichni znalí oboru je vyslovují s úctou.
8	Arcimistr	Schopnosti postavy v daném oboru přesahují možnosti běžných smrtelníků.
9	Legendární velmistr	Schopnosti postavy v oboru jsou legendární.
10	Legendární arcimistr	Schopnosti postavy v daném oboru hraničí s možnostmi polobohů.

Oprava hodnocení dovedností podle povolání

Každé povolání přednostně rozvíjí určité dovednosti, říkáme jim význačné dovednosti povolání. K hodnocení všech těchto dovedností si připočti jeden bod. Pokud tedy do nějaké význačné dovednosti svého povolání neinvestuješ žádné profibody, její hodnocení bude 1. Pokud do ní investuješ maximum profibodů, její hodnocení bude 3.

Válečník: Fyzická zdatnost, Boj zblízka, Střelba, Vrhací zbraně

Hraničář: Zálesácké učení, Přírodní magie, Léčitelství

Alchymista: Alchymie, Učenost, Léčitelství

Kouzelník: Čarování, Učenost, Psychická odolnost*

Zloděj: Zlodějské praktiky, Jednání, Šplh**

* Psychická odolnost je součástí Jednání. Kouzelník dostává bonus pouze při využití Jednání ve smyslu Psychické odolnosti.

** Šplh je součástí Fyzické zdatnosti. Zloděj dostane bonus pouze pokud používá Fyzickou zdatnost ke šplhu.

Seznam dovedností

Uvedený seznam dovednostní není v žádném případě úplný. Pokud tě napadne nějaká nová, zajímavá dovednost, kterou by tvá postava mohla umět, a PJ s tím bude souhlasit, můžeš si ji pro svou postavu pořídit.

Je dobré při pořizování dovednostní neutratit všechny profibody, nějaké totiž budeš potřebovat na zvláštní schopnosti postavy, případně kouzla (viz kapitola **Zvláštní schopnosti podle povolání**).

Sdružené dovednosti

Všechny sdružené dovednosti stojí 4 profibody za každý bod hodnocení.

Fyzická zdatnost

Sdružená dovednost Fyzická zdatnost zahrnuje Sílu, Staminu, Běh, Skok, Pochod a Šplh.

Boj zblízka

Boj zblízka zahrnuje schopnost bojovat se všemi druhy štítů a zbraní pro boj zblízka, kombinacemi zbraní a beze zbraně. Kromě toho umožňuje bránit se Uhýbáním proti útokům zblízka, střelnými a vrhacími zbraněmi a dokonce i některými kouzly.

Střelba

Sdružená dovednost střelba umožňuje účinně používat všechny druhy ručních střelných zbraní.

Vrhací zbraně

Sdružená dovednost Vrhací zbraně umožňuje účinně používat všechny druhy vrhacích zbraní. Některé vrhací zbraně (například vrhací dýku nebo sekeru) není možné účinně použít s nulovým hodnocením této dovednosti, jiné (například oštěp) ano.

Přírodní magie

Dovednost Přírodní magie představuje znalost postupů používaných při vyvolávání hraničářských kouzel. Může se ji naučit každý, ale jen hraničář s její pomocí dokáže kouzlit. Po ostatní povolání tato dovednost představuje pouze znalost účinků hraničářských kouzel a schopnost poznat, jaké zaklínadlo hraničář použil.

Zálesácké učení

Zálesácké učení sdružuje dovednosti potřebné k přežití a orientaci v divočině: stopování, plížení a vnímání, různé metody lovu, znalost divočiny, krocení a cvičení zvířat, bylinkářství.

Léčitelství

Sdružená dovednost léčitelství zahrnuje znalosti dlouhodobé léčby, poskytování první pomoci, znalost různých druhů lékařských zákroků, schopnost vyrábět léčiva a protijedy, bylinkářství a také znalosti anatomie a účinků jedů.

Alchymie

Dovednost Alchymie se může naučit každý, ale jen alchymista může s její pomocí vyrábět magické předměty či substance. Pro ostatní povolání tato dovednost znamená pouze znalost alchymistických surovin a výrobků.

Čarování

Dovednost čarování představuje znalost postupů potřebných k sesílání kouzelnických zaklínadel. Naučit se ji může každý, ale pouze kouzelník dokáže s její pomocí přímo sesílat zaklínadla. Pro ostatní povolání tato dovednost představuje jen znalost zaklínadel a schopnost poznat, jaké kouzlo kouzelník sesílá. Dovednost Čarování se také používá při sesílání kouzel pomocí magických předmětů a svítek. Seslat kouzlo pomocí předmětu je sice s obtížemi možné i bez znalosti Čarování, ale čím vyšší má postava hodnocení této dovednosti, tím bude takto seslané kouzlo účinnější a tím větší bude šance, že se ji to podaří. Z tohoto důvodu se Čarování často učí alchymisté, ti totiž dokáží takové magické předměty vyrábět.

Učenost

Postava s nulovým hodnocením Učenosti neumí číst ani psát. Vyšší hodnocení pak kromě toho zahrnují všechny možné znalosti a akademické obory, například: anatomii, architekturu, astrologii, znalost různých písem (až tolik, kolik činí hodnocení Učenosti), filosofii, teorii magie a astrálních sfér, geografii, heraldiku, historii, matematiku, navigaci, teologii, právo, logické hry (například šachy) a také znalost cizích jazyků (až tolik, kolik činí hodnocení Učenosti).

Jednání

Dovednost Jednání sdružuje různé sociální dovednosti, například: klam, vyjednávání, uplácení, zastrasování a vydírání, vyslýchání, velení, vyučování. Postava znalá dovednosti Jednání také dokáže zapadnout v různých sociálních prostředích a lépe odolává stresu, psychickému vyčerpání a různým formám psychického působení.

Zlodějské praktiky

Dovednost Zlodějské praktiky zahrnuje širokou škálu schopností a znalostí užitečných zejména v městském prostředí, ale také třeba při průzkumu opuštěného podzemí či při pronikání do střeženého paláce. Patří sem například: líčení a zneškodňování pastí, otevírání zámků, znalost šifer, nenápadnost a ostražitost, padělatelství, hledání a schovávání předmětů, plížení a vnímání, uzlování a únik z pout, vybírání kapes, znalost podsvětí, znalost fungování městské stráže, odezírání ze rtů, převleky a líčení, zlodějská gesta, falešná hra, odhad ceny.

Samostatné dovednosti

Jakoukoliv činnost nebo znalost, která nespadá pod sdružené dovednosti, je možné se naučit jako samostatnou dovednost. Všechny stojí 1 profibod za každý bod hodnocení. Příkladem může být třeba Plavání nebo Jezdectví.

Živobytí

Živobytí je vyjádřením toho, jak dobře si postava žije – kde a jak bydlí, zda se o její potřeby starají sloužící, jak se stravuje, jak se obléká. Místo počítání toho, kolik postavu stojí každý bochník chleba, kolik utratí za nájem a jestli už si potřebuje dát spravit boty, si prostě každý měsíc herního času za postavu odepíšeš určitý poplatek, a tím se veškeré náklady na živobytí a s tím spojené účetnictví považuje za vyřešené. Ve skutečnosti samozřejmě postava tuto částku nikomu najednou neplatí, ale průběžně utrácí za věci běžné denní potřeby, jídlo, nájem, atd.

Zaplacené živobytí zahrnuje: výdaje na jídlo, bydlení (a to včetně noclehů v hostinci, pokud postava cestuje), služby (včetně lázní, pokud to dané úrovni přísluší a také udržování oblečení a věcí běžné denní potřeby v provozuschopném stavu), cestování (pronájem kočáru, píci pro koně a jejich ustájení) atd. To znamená, že při vlastní hře se neřeší drobné výdaje jako kolik stojí pivo v hostinci, cesta dostavníkem, nocleh, jídlo na cestu (a to ani cestovní jídlo), koření, olej do lucerny, atd.

Zaplacené náklady na živobytí se nevztahují na neobvyklé situace – například když je postava okradena, nebo se dostane do končin, kde se prostě vůz najmout nedá, nebo tam nejsou žádné hostince. Poplatek také nezahrnuje pořízení domu či sídla ani případného dopravního prostředku (obvykle koně nebo vozu), pouze náklady na provoz, údržbu, ustájení, nebo pronajmutí.

Jednotlivé úrovně živobytí jsou: žebrák, chud'as, měšťan, boháč, velmož.

Pořizování živobytí

Při hře je třeba každý měsíc herního času za živobytí platit, a to vždy na celý měsíc dopředu. Pokud postava na zaplacení nemá, bude muset dočasně žít na nižší úrovni. Náklady lze rozpočítat i na jednotlivé dny.

Při tvorbě postavy na první úrovni se živobytí nepořizuje za zlatáky, ale za profibody, viz **Tabulka zdrojů a živobytí**. Takto pořízená úroveň živobytí představuje to, jak si postava žila až do doby, než hra začala a obsahuje i předplacené náklady na první měsíc herního času. Po jeho uplynutí bude postava muset příslušnou částku zaplatit, jinak její úroveň živobytí klesne. Pokud postava začíná jako žebrák, tak dokonce získá jeden profibod navíc.

Postava na první úrovni může začínat nejvýše s živobytím měšťana. V průběhu hry pak toto omezení padá, postava si může žít jakkoliv jí to její jmění dovolí.

Tabulka zdrojů a živobytí

Cena v profibodech	Úroveň živobytí	Počáteční zdroje	Měsíční náklady
-1	Žebrák	5 zl	0 zl
0	Chud'as	20 zl	1 zl
4	Měšťan	50 zl	10 zl
-	Boháč	-	100 zl
-	Velmož	-	1000 zl

Náklady v rámci živobytí

Pro zjednodušení předpokládáme, že zaplacené živobytí pokrývá všechny drobné výdaje až do hodnoty jedné setiny měsíčních nákladů. To znamená, že postava s živobytím chud'ase nemusí zvlášť platit za částky do hodnoty 1 denáru, měšťan nemusí počítat útraty až do ceny jednoho stříbrného, boháč počítá jen nákupy za zlaták a víc a velmož neřeší částky do deseti zlatých.

Týká se to i různých úplatků, almužny žebrákům a podobně. Vždy se ale bere v úvahu celková cena, takže pokud se postava rozhodne uplatit sto žebráků každého jedním denárem, tak nejde o částku jednoho denáru, ale o jeden zlatý.

Výbava

Při vytváření postavy je vhodné pro ni pořídit výbavu, bez ní by na dobrodružné výpravě nebyla moc platná. Částka, kterou budeš takto moci utratit, závisí na tom, jakou jsi pro postavu za profibody pořídil úroveň živobytí, najdeš ji ve sloupci **Počáteční zdroje** v **Tabulce zdrojů a živobytí**. Při pořizování výbavy platí pravidlo pro náklady v rámci výdajů na živobytí, což znamená, že nemusíš platit za nic, co nepřesahuje setinu měsíčních nákladů. Samozřejmě ale pouze v rozumné míře, nemůžeš si například zdarma napsat tisíc lahví oleje s tím, že je později prodáš (jejich celková cena ostatně desetinu měsíčních nákladů určitě výrazně převyšuje). Obvyklou cenu různých věcí najdeš v **Ceníku**. Později při hře se tyto ceny mohou u různých kupců lišit, při tvorbě postavy je ale můžeš považovat za přesné. Pokud tam cenu nějakých věcí nenajdeš, zeptej se Pána jeskyně.

Při tvorbě postavy není třeba sepsat úplně všechno, co postava vlastní. Určitě je ale dobré mít představu o tom, co s sebou ponese, když vyrazí za dobrodružstvím. Hluboko v zapomenutém podzemí totiž i několik hřebíků může znamenat rozdíl mezi životem a smrtí.

Ceník

Šatstvo

Žebrácké hadry	2 dn
Obyčejné oblečení	1 zl
Honosné oblečení	12 zl

Výbava na cesty a dobrodružné výpravy

Tábornické potřeby (včetně torny)	1 zl
Celta	1 zl
Stan pro dvě osoby	2 zl
Stan pro osm osob	5 zl

Svítidla a svítivo

Lampový olej (1 keramická lahev, vydrží svítit 6 hodin)	2 dn
Olejová lampa, lucerna	1 st
Směrová olejová lampa či lucerna	1 st, 2 dn
Lucerna s okenicemi	2 st
Hornický kahan	8 dn
Zlodějská lucerna	8 st
Svíce (vydrží svítit 1 hodinu)	5 mk
Lucerna na svíci	4 dn
Louč (vydrží svítit 1 hodinu, je menší a lehčí než pochodeň)	2 mk
Pochodeň (vydrží svítit 2 hodiny)	1 dn

Psací potřeby

Křída	5 mk
Pergamen (1 list)	2 st
Pečetní vosk (1/2 hřivny)	5 dn
Pečetidlo	1 st
Psací potřeby (brk, inkoust)	2 st
Pouzdro na mapy či svitky	6 dn

Alchymistické potřeby

Skleněná lahev (1 čtvrtka)	5 dn
Baňka, flakónek	1 dn/kus
Alchymistická aparatura (přenosná, ve speciální truhlici)	5 zl
Alchymistická laboratoř (nepřenosná)	100 zl
Magické suroviny (cena za 1 mag)	1 zl

Alchymistické předměty

Seznam předmětů, které dokáže alchymista vyrobit, nalezněš v popisu zvláštních schopností alchymisty	5 * výrobní cena předmětu
--	---------------------------

Šplhací náčiní

Lano (10 sáhů)	1 st
Provazový žebřík (10 sáhů)	2 st
Kotvička	5 dn
Kladkostroj	1 st

Zlodějské potřeby

Sada zlodějského náčiní	2 zl
Nášlapné ježky (za hrst)	2 dn
Speciální šplhací potřeby (lezací drápy, skoby atp.)	5 st
Líčida (herecká)	2 dn
Padělatelské náčiní	2 zl

Zvláštní schopnosti podle povolání

Postava se může učit libovolnou zvláštní schopnost svého povolání, pokud splní příslušné požadavky (ty jsou vždy uvedeny v popisu schopnosti).

Speciální dovednosti

Některé zvláštní schopnosti povolání, byť umožňují něco neobvyklého, co se nemůže naučit každý, se herně používají stejně, jako by šlo o samostatné dovednosti. Tyto schopnosti tedy stejně jako dovednosti mají hodnocení v rozsahu 0 až 10, jejich pořizování stojí 1 profibod za každý bod hodnocení a pro jejich maximální hodnocení platí stejné omezení jako pro obyčejné dovednosti. Speciální dovednosti jsou vždy považovány za význačné dovednosti povolání, což znamená bonus +1 navíc k hodnocení získanému za profibody.

Kouzla

Kouzelníci a hraničáři mají možnost naučit se používat kouzla. Kouzla řadíme mezi zvláštní schopnosti povolání a každé z nich je třeba se naučit (a zaplatit za to profibody) před tím, než jej postava bude moci používat.

Hraničářská kouzla pramení ze souznění s přírodou, kouzelníci studují magii jako takovou a své poznatky pak aplikují v praxi.

Hraničář nikdy nemůže používat kouzelnická kouzla a stejně tak kouzelník nemůže používat kouzla hraničářská.

Sesílání kouzel

Sesílání kouzel, s výjimkou obranných, vyžaduje použití jedné nebo více komplexních akcí, obranná kouzla vyžadují použití obranné akce. O tom, zda bude sesílání úspěšné, případně jak velký bude jeho účinek, rozhoduje výsledek Hodu na sesílání kouzla.

Hod na sesílání

Pokud se cíl kouzla chce jeho efektu vyhnout, tak se hod na sesílání vyhodnocuje jako dovednostní střet. Sesílatel hází hodnocením dovednosti Přírodní magie, pokud jde o hraničářské kouzlo, případně Čarování, pokud se jedná o zaklínadlo kouzelnické. Cíl se obvykle brání dovedností uvedenou v popisu kouzla.

Pokud se cíl kouzlu nebrání, nebo kouzlo žádný živý cíl nemá, tak se hod na sesílání vyhodnocuje jako dovednostní zkouška. Sesílatel použije stejnou dovednost jako v případě střetu, obtížnost zkoušky je vždy 0 (jako u všech testů se k ní ale přičítá výsledek hodu 1k6, na obtížnost hází PJ).

Jakým způsobem se výsledek hodu na sesílání použije k určení efektu kouzel způsobujících zranění popisuje kapitola **Boj**.

Magenergie

Magenergie je tajemná magická síla, s jejíž pomocí se z běžných triků mohou stát velice silná kouzla. Kouzelníci a hraničáři získávají magenergii každý trochu jinak, přesný postup najdeš v popisu zvláštních schopností těchto povolání. Většinu kouzel je možné sesílat i bez použití magenergie, při sesílání každého kouzla je ale možné jeden mag použít a efekt kouzla tak výrazně zvýšit.

Použití magenergie při sesílání kouzla vždy znamená bonus +3 k hodu na sesílání (a to i u kouzel, v jejichž popisu je uvedeno, že použití magu vyžadují). U některých kouzel může navíc posílení magenergií přidat nějaký zvláštní efekt (to je vždy uvedeno v popisu kouzla).

Nyní můžeme přejít k popisu zvláštních schopností jednotlivých povolání.

Válečník

Válečník má zvláštní schopnosti vztahující se převážně k boji. Jsou to: Zastrášení, Regenerace, Sehranost, Přesný výpad a Útok na dva cíle.

Zastrášení

Speciální dovednost

O zastrašení se může pokusit kdokoliv a pokud je k tomu příznivá situace a protivník má dobrý důvod z boje utéct, tak se mu to nejspíš i podaří. Pokud se o to ale pokusí válečník s touto schopností, tak je efekt mnohem silnější: nepřátele postihne náhlá úzkost či dokonce hrůza a budou se muset hodně přemáhat, aby těmto pocitům nepodlehli. Válečnickovo zastrašování tedy může uspět i v případě, že jsou protivníci bojově naladěni a nemají žádný zjevný důvod k útěku.

Jak přesně zastrašování probíhá záleží na hráči postavy válečníka. Může se jednat o výhrůžné zavrčení, o autoritativní rozkaz, nebo třeba o prosté prohlášení: „A teď jste na řadě vy!“ po té, co jednoho protivníka rozpoltil vedví.

Pokus o zastrašení je komplexní akce. Vyhodnocuje se jako dovednostní střet, válečník použije své hodnocení Zastrášení a může získat bonus za dovednostní fintu (pokud například jednoho skřeta rozpůlí, tak na zastrašení zbývajících určitě dostane bonus +2). Zastrášovaný hází svou Psychickou odolností nebo

Bojovností (v případě nestvůr z Bestiáře). Pokud se válečník pokouší zastrašit organizovanou skupinu (nebo alespoň tlupu, která těží z počtu), tak si celá skupina hází jen jednou a použije nejvyšší hodnocení Psychické odolnosti svých členů). Jednotlivci, kteří se do skupiny sami neřadí, si hází každý zvlášť.

PJ může válečníkovi přidělit situační modifikátory podle svého uvážení (obvykle v rozsahu +2 až -2), například bonus +1 za použití útočné magie kouzelníkem ve válečnickově družině, nebo -1, pokud mají protivníci zjevnou přesilu. Některé protivníky (například nemrtvé) není možné zastrašit.

Zastrašení je možné používat i v různých nebojových situacích, například když chce válečník dostat dobrou cenu, nebo třeba zajistit, aby svědek o něčem nemluvil, nebo naopak aby zajatec o něčem mluvit začal.

Hraničář

Hraničářovy zvláštní schopnosti povětšinou souvisí s přírodou a jejími obyvateli. Kromě toho se může naučit tzv. mimosmyslovou schopnost a může sesílat přírodní kouzla.

Pouto se zvířetem

Cena: 1 profibod

Požadavky: 1. úroveň

Hraničáři jsou zpravidla provázeni psy nebo divokými zvířaty. Ochočit takového tvora dokáže kdokoli s dovedností Ochočování (součást Zálesáckého učení), ale jen hraničář znalý této zvláštní schopnosti dokáže se svým zvířecím společníkem navázat mystické pouto, díky němuž zvíře rozumí slovním příkazům podobně, jako by jim rozuměl člověk. Zvíře si stále zachovává pouze svoji inteligenci a nemůže s hraničářem komunikovat (takže mu například nemůže po návratu říct, co vidělo a slyšelo), ale díky tomuto poutu porozumí i složitým pojmům a příkazům a dokáže je provést asi tak, jako by je hraničář v těle zvířete plnil sám. Zvíře také může při plnění příkazů plně využívat všech svých schopností (například pes svého výjimečného čichu).

Vytvoření pouta vyžaduje neméně sedm dní intenzivní práce se zvířetem, vždy alespoň několik hodin denně, a dovršuje se zhruba hodinovým meditativním rituálem. Hraničář může mít v jednu chvíli vytvořené pouto pouze s jedním zvířetem, pokud jej tedy chce navázat s jiným, musí staré pouto rozvázat (to je součástí rituálu vytvoření nového pouta).

Hodnocení hraničářova Ochočování (tedy Zálesáckého učení) určuje maximální Nebezpečnost zvířete (viz bestiář), s nímž je možné pouto navázat. Pokud si hraničář připoutá mladého jedince, tak se může nebezpečnost zvířete postupem času zvyšovat s tím, jak roste, až na maximum daného druhu. Pro jednoduchost předpokládáme, že se nebezpečnost zvířete zvyšuje spolu s tím, jak se zvyšuje hraničářovo hodnocení Ochočování (tedy Znalosti divočiny).

Pokud se zvířecí přítel zapojí do boje, použij pro něj parametry z Bestiáře, případně je určí PJ.

Hraničářská kouzla

Hraničář od druhé úrovně výš se může naučit sesílat kouzla. Jsou to kouzla svázaná především s jeho způsobem života - umožňují léčit, rozmlouvat se zvířaty, apod.

Každé kouzlo se hraničář musí nejdříve naučit stejně jako jakoukoliv jinou zvláštní schopnost – každé stojí dva profibody. Naučená kouzla pak může používat kdykoliv a zcela bez omezení, ale takto seslaná jsou obvykle poměrně slabá. Pokud chce jejich účinek zvýšit, může k tomu použít magenergie.

Hraničář získává magenergie rozjímáním a meditací. Tento rituál trvá zhruba půl hodiny a během této doby není možné mluvit, bojovat, ani dělat jakoukoliv jinou činnost. Co se týče možnosti hraničáře reagovat na své okolí, případně jej vyrušit, je to asi stejné, jako kdyby hluboce spal. V případě, že je

meditace přerušena, hraničář žádnou magenergii nezíská (ale ani neztratí, pokud mu nějaká zbývá po předchozí meditaci), nový pokus ale bude opět trvat celou půlhodinu. Tyto praktiky jsou navíc tak náročné, že je hraničář může podstoupit jen když je jeho mysl zcela svěží a čerstvá, tedy po vydatném a nerušeném, nejméně šestihodinovém spánku. Rituál není nutné podstoupit okamžitě po probuzení, ale pokud jej hraničář úspěšně dokončí, o další se může pokoušet až poté, co se znovu důkladně prospí.

Po úspěšném dokončení meditace se hraničářova magenergie zvýší na hodnotu rovnou hodnocení jeho dovednosti Přírodní magie.

Pravidla pro sesílání kouzel, posilování kouzel použitím magenergie a popis jednotlivých parametrů kouzel najdeš v podkapitole Kouzla na začátku kapitoly Zvláštní schopnosti podle povolání.

Sesílání hraničářských kouzel

Hraničářská kouzla na první pohled často vůbec nevypadají jako magie. Při seslání kouzla *Mluv se zvířaty* například hraničář normálně mluví, pouze při tom občas vydává různé mručivé zvuky či skřeky a zaujímá u toho různé divné postoje (asi jako by dané zvíře předváděl). Při sesílání léčivých kouzel hraničář přejíždí rukama přes zranění a cosi u toho mumlá, a podobně.

I přes to, že to v hraničářském podání vypadá zvláštně, je však gestikulace a zaklínání potřeba. Hraničář však může kouzla sesílat i bez toho podle pravidel uvedených v obecném popisu kouzlení.

Hraničářova kouzla jsou: Mluv se zvířaty, Najdi stopy, Najdi zvíře, Neutralizuj jed, Uzdrav lehká zranění, Uzdrav nemocného, Uzdrav těžká zranění, Zmam osobu

Mluv se zvířaty

požadavky: 1. úroveň

dosah: 20 sáhů

rozsah: 1 zvíře

vyvolání: 2 kola

trvání: jeden rozhovor

Toto kouzlo účinkuje pouze na nefantastická zvířata (medvěd, slon, tučňák), pokud ovšem mají alespoň zvířecí inteligenci (žádné žížaly, chrousti). Během trvání kouzla může hraničář klást zvířeti jednoduché otázky a obdrží stejně jednoduché odpovědi. Pochopitelně, čím rozumnější zvíře, tím smysluplnější jsou odpovědi a i otázky mohou být složitější.

Najdi stopy

požadavky: 1. úroveň

dosah: 0

rozsah: jen hraničář

vyvolání: 2 kola

trvání: po dobu sledování jedné stopy

seslání vyžaduje použití jednoho magu

Seslání tohoto kouzla poskytne hraničáři bonus +2 k nalezení stopy a jejímu následnému sledování. Pokud stopování přeruší (například kvůli boji nebo odpočinku), účinek kouzla vyprchá a bude jej případně muset seslat znovu (a znovu zaplatit jeden mag).

Uzdrav pošramocení

požadavky: 1. úroveň
dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 3 kola
trvání: stále

Toto kouzlo postavě vyléčí jeden stupeň pošramocení (tedy 2 životy pokud je cílem hobit, kudůk nebo elf, 3 životy, pokud je cílem člověk, barbar nebo trpaslík a 4 životy, pokud je cílem kouzla kroll), v případě posílení kouzla jedním magem dokonce dva stupně. Na každou sadu zranění (tedy zranění obdržené v průběhu jednoho boje) toto kouzlo účinkuje pouze jednou a závažná zranění vyléčit nedokáže.

Příklad:

Podstava lidské rasy dostane několik zásahů celkem za 9 životů. Hraničář ji s použitím jednoho magu vyléčí za 6, zbylé 3 životy už ale takto vyléčit nedokáže. Pokud je postava znovu zraněna (třeba za 2 životy), tak další použití Uzdrav pošramocení vyléčí jen tyto 2 životy, nikoliv zbylé 3 životy z minulého zranění.

Alchymista

Hlavní síla alchymisty není v jeho zvláštních schopnostech, ale v možnosti naučit se vyrábět různé podivuhodné předměty – kouzelné lektvary, hůlky, svítky, jedy a podobně – z jiných, jednodušších látek.

Nejprve si projdeme zvláštní schopnosti, které se může naučit:

Odolnost proti jedům

Cena: 1 profibod
Požadavky: 1. úroveň

Alchymisté se při svých pokusech dnes a denně setkávají s různými nebezpečnými či jedovatými substancemi. Proto už dávno vymysleli bolestivý, ale účinný postup, jak zmírnit účinky jedů na své tělo. Výsledná změna je trvalá a snižuje Hodnocení všech jedů, jimž je alchymista vystaven, o 1 bod.

Vidění magenergie

Cena: 1 profibod
Požadavky: 1. úroveň

Tato schopnost je naprosto zásadní pro každého alchymistu, umožňuje totiž po kratším zkoumání (komplexní akce) rozpoznat, zda je v nějakém předmětu, osobě či materiálu přítomna magenergie a v jakém množství.

Magenergii mohou obsahovat nejen různé předměty (například magický meč), ale též bytosti disponující navázanou magenergií (hraničáři, kouzelníci a alchymisti). Obecně platí, že magické předměty obsahují tolik magenergie, kolik bylo potřeba na jejich výrobu, magičtí tvorové ji obsahují tolik, kolik bylo třeba na jejich stvoření a magické suroviny ji obsahují různé množství.

Alchymista může magenergii spatřit jen tam, kde je přítomna ve své surové podobě, nikoli v objektech, které jsou pouze pod vlivem kouzla. Nepozná také příčinu jejího výskytu, pozná jen, že předmět nebo tvor magenergii obsahuje.

A nyní přejdeme k tomu, co se může alchymista naučit vyrábět, co k tomu potřebuje a jak se to dělá:

Lučba

Lučba je schopnost vyrábět různé alchymistické předměty. Znalost lučby jako takové je není třeba pořízovat za profibody, místo toho se alchymista za profibody učí výrobu každého jednotlivého předmětu.

Alchymistické suroviny

Na výrobu každého předmětu potřebuje alchymista vždy nějaký základ, tedy to, čím je předmět z větší části tvořen (například obyčejný meč pro výrobu magického meče) a dále určité množství surovin.

Alchymistické suroviny dělíme do dvou kategorií: na magické a nemagické. Nemagické suroviny jsou většinou různé výtažky, extrakty, tinktury a podobně. Alchymista si je většinou kupuje a pro jednoduchost uvádíme pouze jejich celkovou cenu.

Magické suroviny jsou různé látky a předměty, které se vyznačují především tím, že obsahují magenergii. Příkladem mohou být netopýří křídla, kapradí natrhané o svatojánské noci, skořápka z dračího vejce, ostatky magických tvorů a podobně. Ty je možné buď najít v průběhu dobrodružství, nebo také koupit – v tom případě se cena pohybuje kolem 1 zl za 1 mag v surovinách obsažený. Skutečná cena se v průběhu hry může lišit v závislosti na tom, kde a od koho nakupuješ, při vytváření postavy však platí přesně tento poměr (magické suroviny si tedy můžeš nakoupit ze zdrojů své postavy).

Povolávání démonů astrálních sfér

Při výrobě trvalých magických předmětů alchymista vůbec nepotřebuje obyčejné nemagické suroviny, zato však potřebuje zvláštní krystal zvaný *astron*. Může si ho buď koupit (cena se obvykle pohybuje kolem TODO zlatých), nebo se naučit příslušný recept a vyrobit si jej sám. Nejdůležitější vlastností astronu je, že je do něj možné převést magenergii a následně ji využít k přivolání démona z astrálních sfér.

K převedení magenergie z magických surovin do astronu nejsou potřeba žádné nemagické suroviny ani žádné nástroje a celý proces trvá zhruba pět minut. Maximální hodnota magenergie, na kterou alchymista dokáže astron nabít, je rovna jeho hodnocení dovednosti Alchymie. Magenergií převedenou do astronu nelze žádným způsobem získat zpět, je ji možné využít pouze na přivolávání démonů astrálních sfér.

Seznam alchymistických předmětů

Dočasné - *lektvary*

Na výrobu všech lektvarů je zapotřebí stejné množství tekutiny: desetina litru. Navíc je nutné mít nějakou nádobu (obvykle flakónek), kam se hotový lektvar nalije. Na výrobu všech lektvarů a olejů je potřeba aparatura.

Příprava lektvaru (vyndání z batohu a podobně) trvá 1 kolo, pokud je lektvar na snadno dostupném místě, jinak i výrazně déle. Vypití připraveného lektvaru trvá 1 kolo (tedy 1 komplexní akci). Pomazání se olejem trvá 2 kola plus případné sundání rukavic či helmy.

Lektvar rudého kříže

požadavky: 1. úroveň
magenergie: 1 mag

suroviny: 4 zl
základ: červené víno
trvání: efekt nastane 10 minut po požití
výroba: 5 minut
použití: požití

Lektvar rudého kříže je temně rudá, čirá, jiskrná, velmi sladká kapalina bez zápachu. Tento lektvar po deseti minutách od požití vyléčí postavě, která ho vypila, jeden stupeň pošramocení (tedy 2 životy pokud jej vypije hobit, kudúk nebo elf, 3 životy, pokud jej vypije člověk, barbar nebo trpaslík a 4 životy krollovi). Na každou sadu zranění (tedy zranění obdržené v průběhu jednoho boje) účinkuje pouze jednou, je však kumulativní s léčivými kouzly. Na jednu zranění tedy bude účinkovat jak lektvar tak léčivé kouzlo. Závažná zranění Lektvar rudého kříže vyléčit nedokáže.

Megacloumák

požadavky: 1. úroveň
magenergie: 1 mag
suroviny: 1 zl
základ: ocet
trvání: ihned
výroba: 5 minut
použití: vdechnutí

Megacloumák je slabounce nažloutlá čirá kapalina, jejíž výpary ostře a štiplavě páchnou jako horký ocet. Není jej možné ochutnat, protože se po otevření flakónku okamžitě vypaří. *Megacloumák* působí po vdechnutí. Odstraňuje mdloby, ochromení, křeče, paralýzu a podobné stavy. Pokud je aplikován v době působení paralytického jedu, sníží jeho sílu o 4. Dokáže dokonce probrat postavu v bezvědomí následkem zranění. *Megacloumák* je silně návyková látka, rozhodně se nedoporučuje používat ho více než jedenkrát za den.

Pavoučí lektvar

požadavky: 1. úroveň
magenergie: 1 mag
suroviny: 5 zl
základ: pivo
trvání: 20 minut
výroba: 5 minut
použití: požití

Pavoučí lektvar je mléčně zakalená, světle hnědá až zrzavá tekutina s nahořklou chutí a zbytkovým pachem po pivu. Po požití tohoto lektvaru se postava udrží na jakémkoliv pevném povrchu a může tedy šplhat po hladkých zdech, stopech, skalních stěnách a podobně. Pro netrénovanou osobu (s nízkým hodnocením dovednosti Šplh) je však takový pohyb velice namáhavý a vyčerpávající.

Dočasné - svítky

Nepoužitý svítek je rulička opatřená pečeti. Všechny svítky zde uvedené mají zvláštní pečeť, podle níž kdokoli s hodnocením Alchymie alespoň 1 pozná, o jaký svítek se jedná. Svítek se aktivuje prostým rozlomením pečeti, takže to může udělat i postava, která neumí číst. Aktivace svítku se sama o sobě nijak neprojeví, pouze nastane efekt uvedený v popisu svítku.

Na výrobu každého svítku je zapotřebí arch pergamentu, psací nástroje, inkoust a pečeti vosk.

Všechny svítky se dají použít jen jednou. Jakmile je pečeť jednou rozlomena, nedá se proces aktivace zvrátit.

Ochranné svítky

Po přečtení ochranného svítku se vytvoří neviditelná kulovitá bariéra o průměru v sázích rovném hodnocení Alchymie toho, kdo svítek vytvořil, v jejímž středu stojí ten, kdo rozlomil pečeť. Spolu s ním se také bude bariéra po celou dobu trvání pohybovat.

Všechny útoky (nikoliv obrany) bytostí cílového druhu na cíle uvnitř této bariéry jsou citelně oslabeny. Na všechny hody na útok (včetně střeleckých a vrhacích), seslání kouzel či použití zvláštních schopností na cíle uvnitř ochranné bariéry si musí započítat postih -6.

Známe tyto typy ochranných svítků:

Svítek ochrany před nemrtvými

požadavky: 1. úroveň

magenergie: 1 mag

suroviny: 2 zl

základ: pergamen

trvání: 30 minut

výroba: 10 minut

Nemrtví jsou zvláštní skupinou magických nestvůr, jejichž vznik má zpravidla na svědomí nějaký nekromant.

Dočasné – ochranné kruhy

Ochranný kruh je třeba nakreslit na něco pevného a nepřenosného, nejlépe na zem. Kreslení trvá zhruba minutu za každý sáh průměru kruhu a nestojí žádné alchymistické suroviny ani magenergie, pouze to, čím jej postava kreslí. Alchymista může kruh nakreslit libovolně velký, ale největší průměr, který následně dokáže aktivovat, je roven jeho hodnocení Alchymie v sázích. Více alchymistů znalých tohoto receptu může při aktivaci spojit své síly a aktivovat tak kruh o průměru rovném až součtu jejich hodnocení dovednosti Alchymie (aktivace pak každého z nich stojí uvedený počet surovin a magů).

Aktivace nakresleného kruhu trvá 5 kol nezávisle na jeho průměru a stojí počet surovin a magů uvedený v popisu receptury. Kruh je možné aktivovat libovolně dlouho po nakreslení, kresba však nesmí být přerušena, jinak se aktivace nezdaří. Již aktivovanou bariéru není možné přerušením nebo rozmazáním kresby zrušit. Bariéra ve všech případech vydrží aktivní 30 minut.

Aktivovaný kruh funguje pro daný druh bytostí jako obousměrně neprostupná kulovitá bariéra a blokuje jim také používání magických schopností a kouzel, nebrání však vystřeleným projektilům ani vrženým předmětům.

Kruh ochrany před nemrtvými

požadavky: 1. úroveň

magenergie: 1 mag

suroviny: 2 zl

Dočasné - ostatní

Lakmusový papírek

požadavky: 1. úroveň
magenergie: 1 mag
suroviny: 1 zl
základ: ústřížek pergamentu
trvání: 1 použití
výroba: 1 minuta

Tento na pohled obyčejný papírek umožní alchymistovi zjistit složení jakékoliv kapaliny. Je schopen poznat jed v nápoji (a určit jeho druh a sílu), určit druh lektvaru a podobně. K určení složení je potřeba dovednost Alchymie na stejném nebo vyšším stupni než jaký je požadován pro výrobu dané látky. Pro úspěšné určení obyčejných nemagických substancí stačí Alchymie na stupni 1. Pokud postava zkoumající použitý lakmusový papírek nemá dostatečné hodnocení Alchymie, tak zjistí alespoň to, že je v kapalině obsaženo něco, co nedokáže rozpoznat. Po použití je lakmusový papírek k nepotřebě, leda by si chtěl alchymista informaci o složení dané kapaliny uchovat.

Trvalé - *zbraně a zbroje*

Očarovaná hvězdice

požadavky: 1. úroveň
magenergie: 10 magů
suroviny: 10 zl
základ: hvězdice
výroba: 1 hodina

Tato zvláštní třícípá vrhací hvězdice se, jestliže nezasáhne cíl, sama v témže kole vrací k majiteli. Všechny údaje jsou stejné jako pro obyčejnou vrhací hvězdici.

Trvalé – *ostatní*

Elfí boty

požadavky: 1. úroveň
magenergie: 10 magů
suroviny: 18 zl
základ: boty z rysí kůže (8 zl)
výroba: 1 hodina
nástroje: astron
sféra: 1

Tyto boty ocení každý, kdo se potřebuje pohybovat potichu, poskytují totiž bonus +1 k testům plížení.

Kostka štěstí

požadavky: 1. úroveň
magenergie: 10 magů
suroviny: 8 zl
základ: obyčejná hrací kostka
výroba: 1 hodina

nástroje: astron
sféra: 1

Kostka šestí vypadá jako obyčejná šestistěnná kostka (podobná té, kterou používáš při hře). Její zvláštnost spočívá v tom, že zvyšuje pravděpodobnost, že padne konkrétní číslo, na něž postava před hodem pomyslí. Jestli toto číslo skutečně padlo zjistiš tak, že hodiš obyčejnou šestistěnnou kostkou a pokud toto číslo nepadlo, tak hodiš ještě jednou a tento druhý hod pak odpovídá tomu, co postavě na kostce šestí padlo.

Pro jistotu ještě zdůrazníme, že tuto kostku vlastní postava, nikoliv hráč. Kostka tedy účinkuje například když ji postava použije při hazardní hře, ale neumožňuje hráči házet dvakrát.

Nemagické - *výbušniny*

Ohnivá hlína

požadavky: 1. úroveň
Magenergie: 1 mag
suroviny: 2 zl
základ: hlína
výroba: 5 minut

Alchymista může s pomocí různých chemikálií „uplácet“ hliněnou kouli velkou asi jako pěst. Při manipulaci s hotovou *ohnivou hlínou* je třeba dbát maximální opatrnosti, exploduje totiž při nárazu.

Pokud se *ohnivá hlína* namočí, tak je zcela znehodnocena. V opačném případě je její životnost 7-12 dní, poté samovolně vybuchuje. Alchymista trvanlivost krátce po výrobě nepozná, pozná ale, že už se blíží její konec (zbývá méně než den). Běžná praxe je v takovou chvíli *ohnivou hlínu* zničit (buď ji nechat vybuchnout, nebo ji polít vodou).

Ohnivá hlína se nejčastěji hází. Takový útok se vyhodnocuje ve dvou fázích: Nejdříve se určí, kam hlína dopadla a poté se vyhodnotí účinek výbuchu.

Určení místa dopadu

Postava při hodu ohnivou hlínou používá dovednost Vrhací zbraně. Hlína má stejný dostřel jako kámen (základní dostřel je $Sil + 5$, maximální je trojnásobek základního), bonus k útoku 0 a ke zranění také 0. Pokud se postava snaží zasáhnout nějaké místo a nikoliv přímo živého protivníka, tak PJ za cílové místo hází $0 + 1k6$. Pokud se postava netrefila, tak hlína dopadla někde poblíž, a to tolik sáhů mimo, o kolik pohodila obranu cílového místa. Tato vzdálenost (říkáme ji rozptyl) se navíc násobí pásmem dostřelu.

Směr, kterým se vržený objekt od zamýšleného místa odchýlil, je náhodný a PJ jej určí hodem $1k6$, kde výsledek odpovídá pozici na hodinovém ciferníku (jednička je mírně doprava dopředu, dvojka mírně doprava zpět, trojka přímo zpět, čtyřka mírně doleva a zpět, pětka mírně doleva dopředu, šestka je přehození přímo vpřed).

Určení efektu exploze

Efekt exploze ohnivé hlíny se určí stejně jako efekt exploze bomby (do hodu na útok se tedy nepočítá dovednost vrhající postavy, ale dovednost Alchymie výrobce ohnivé hlíny), pouze bonus k útoku a ke zranění je nižší (+2 k útoku a +6 ke zranění) a poloměr výbuchu je pouze 3 sáhy. Stejně jako u bomby platí, že se hod na útok sníží o 1 za každý sáh vzdálenosti cíle od místa dopadu hlíny. *Ohnivá hlína* způsobuje ohnivé zranění, cíle si tedy od něj kromě pokrytí nebo kvality zbroje (podle velikosti přesahu útoku) mohou odečíst případnou odolnost proti zranění ohněm.

Nemagické - *jedy*

Uvedené parametry (cena surovin, atd.) umožňují vyrobit jednu **plnou dávku** jedu. Otrávit cíl větší než plnou dávkou nezvyšuje účinek jedu. Podanou dávku je ale možné snížit, síla jedu se v takovém případě sníží o 1 (a celkové zranění se tedy sníží o 3) za každé rozdělení dávky na polovinu.

Pokud je jeden potřena zbraň (a jed působí otevřeným zraněním), tak každý zásah tou samou otrávenou zbraní snižuje sílu naneseného jedu o 1. Opakovaný zásah stejného cíle sílu jedu nezvyšuje.

Při otravě různými jedy se způsobené zranění nesčítá. Neutralizovat je ale potřeba každý zvlášť a pokud způsobují závažná zranění, tak se každé z nich léčí samostatně.

Parametry jedů:

Síla jedu: Uvedena je síla jedu a celkové zranění (to je rovno $3 * \text{síla jedu} + 1k6$, zasažený od něj odečte $1k6$). Pokud nějaká schopnost nebo jiný efekt snižuje sílu jedu, tak se celkové způsobení zranění sníží o trojnásobek této hodnoty.

Pokud jed způsobuje paralýzu, tak se jeho efekt herně vyhodnocuje stejně, jako by šlo o pošramocení, až na to, že když kondice postavy následkem působení jedu klesne na 0 nebo níže, tak je kompletně paralyzována (nemůže se vůbec hnout a nemůže ani mluvit). Paralytické jedy mohou i zabít (pokud celkové zranění cíle včetně paralytického přesáhne mez smrti) – cíl se obvykle udusí, nebo umře na selhání srdce.

Aplikace: Udává, jakým způsobem musí být jed podán, aby účinkoval. Pokud například jed nemá uvedenou aplikaci konzumací, tak je možné jej sníst nebo vypít bez obav z otravy.

Latence: Latence udává dobu, po které jed v těle oběti začne působit. Po uplynutí této doby se cíli připiše celkové zranění jedu.

Působení: Působení udává dobu po skončení latence, po kterou jed působí. Po tuto dobu není možné pacienta vyléčit běžným způsobem, pouze prostředky určenými k neutralizaci jedu. Pokud pacient dobu působení jedu přežije, tak se začne léčit samovolně a je možné jej léčit i všemi ostatními léčebnými prostředky.

Rozpoznání podle příznaků: Udává hodnocení dovednosti Léčitelství (Znalost jedů) potřebné k tomu, aby postava rozpoznala, jakým jedem je pacient otráven. Takto je možné jed rozpoznat až po skončení doby latence, do té doby se nijak neprojevuje. Rozpoznat jed v surové podobě dokáže kdokoli s dovedností Alchymie na stejném nebo vyšším stupni, jako je požadavek k výrobě.

Rozpoznání podle chuti: Udává hodnocení dovednosti potřebné k rozeznání jedů podle chuti (například když je zamíchaný do nápoje či pokrmu). K ochutnání stačí malá část pokrmu nebo nápoje, pokud tedy postava jed rozpozná, bude čelit síle jedu pouze 1.

Vlčí mor

Požadavky: 1. úroveň

Magenergie: žádná

Suroviny: 1 zl

Základ: vlčí mor (rostlina)

Požadavky: Alchymie 1

Výroba: 30 minut

Síla jedu: 3, zranění $9 + 1k6$

Aplikace: otevřeným zraněním nebo požitím

Latence: 30 minut

Působení: 1 hodina

Rozpoznání podle příznaků: Léčitelství (Znalost jedů) 1

Vlčí mor je na první pohled obyčejná rostlina. Sama o sobě je jedovatá, kromě toho má ale zvláštní vlastnosti proti lykantropům. Pouhá přítomnost vlčího moru je odpuzuje (jeho vůně je jim extrémně nepříjemná až dráždivá).

Pokud z této rostliny alchymista připraví jed, tak sám o sobě není příliš silný. Proti lykantropům jsou však jeho účinky mnohonásobně vyšší, latence se v takovém případě sníží na pouhou minutu a síla jedu je 5 (zranění 15 + 1k6).

Nemagické – *ostatní*

Astron

požadavky: 1. úroveň

magenergie: 10 magů

suroviny: 10 zl

základ: horský křišťál (10 zl)

výroba: speciální

Tento zvláštní krystal je možné nabít magenergií a následně jej použít k přivolávání démonů astrálních sfér. Prázdný astron je čirý jako bílé sklo, po nabití magenergií modrá, a to tím sytější odstínem, čím víc magenergie obsahuje.

TODO: Jak se vyrábí (najít to v pravidlech DrD).

Zápalný olej

požadavky: 1. úroveň

suroviny: 1 zl

základ: lampový olej (1 lahev)

výroba: 5 minut

Zápalný olej se nepoužívá na svícení, ale nejčastěji jako zbraň. Pravidla pro jeho použití najdeš v kapitole **Nebezpečné substance**.

Kouzelník

Všechny kouzelníkovy schopnosti souvisejí s kouzly a magií.

Kouzelnická kouzla

Možnost sesílat kouzla je základní a nejdůležitější schopnost kouzelníka. Každé kouzlo se ale kouzelník musí nejdříve naučit stejně jako jakoukoliv jinou zvláštní schopnost – každé stojí dva profibody. Naučená kouzla pak může používat kdykoliv a zcela bez omezení, ale takto seslaná jsou obvykle poměrně slabá. Pokud chce jejich účinek zvýšit, může k tomu použít magenergií.

Kouzelník získává magenergií důkladným soustředěním, tzv. zaostřením vůle. Tento rituál trvá zhruba půl hodiny a během této doby není možné mluvit, bojovat, ani dělat jakoukoliv jinou činnost. Co se týče možnosti kouzelníka reagovat na své okolí, případně jej vyrušit, je to asi stejné, jako kdyby hluboce spal. V případě, že je meditace přerušena, kouzelník žádnou magenergií nezíská (ale ani neztratí, pokud mu nějaká zbývá po předchozím zaostření vůle), nový pokus ale bude opět trvat celou půl hodinu. Tyto praktiky jsou navíc tak náročné, že je kouzelník může podstoupit jen když je jeho mysl zcela svěží a čerstvá, tedy po vydatném a nerušeném, nejméně šestihodinovém spánku. Rituál není nutné podstoupit okamžitě po probuzení, ale pokud jej postava úspěšně dokončí, o další se může pokoušet až poté, co se znovu důkladně prospí.

Po úspěšném dokončení meditace se kouzelníkova magenergie zvýší na hodnotu rovnou hodnocení jeho dovednosti Čarování.

Pravidla pro sesílání kouzel, posilování kouzel použitím magenergie a popis jednotlivých parametrů kouzel najdeš v podkapitole Kouzla na začátku kapitoly Zvláštní schopnosti podle povolání.

Sesílání kouzelnických kouzel

Jak takové kouzlení z pohledu cizího pozorovatele vlastně vypadá? Zpravidla je to velmi nápadná činnost. Kouzelník provádí rukama podivná gesta, někdy si pomáhá i pohybem celého těla, vyslovuje při tom nesrozumitelné zaklínání a vypadá, jako by nevnímal, co se kolem něj děje.

Seznam kouzelnických kouzel

Dým *Fumideó*

požadavky: 1. úroveň

dosah: 0

rozsah: kdekoliv do vzdálenosti 12 sáhů

vyvolání: 1 kolo

trvání: 1-6 směn

použití 1 magu: rozsah je zvýšený na 24 sáhů

soustředění: možnost úpravy tvaru, pohyblivé obrazce

Sesláním tohoto kouzla může kouzelník v celém rozsahu působení kouzla vytvořit hustý šedý, zcela neprůhledný kouř. Může jej libovolně tvarovat a vytvořit tak například kouřovou stěnu, provazce, nebo dokonce i různé složitější tvary. Pokud chce vytvořit něco konkrétního (třeba kouřového draka), tak výsledný efekt bude dán jeho znalostí nějaké vhodné umělecké dovednosti (sochařství nebo malování).

Kouř zůstane přesně v tomto tvaru po celou dobu trvání kouzla, a to i za nepříznivých povětrnostních podmínek. Pokud se kouzelník na kouzlo soustředí, může tvar libovolně měnit, případně způsobit, že se dým bude převalovat či pohybovat.

Dým není jedovatý a je možné v něm normálně dýchat, i když lze počítat s tím, že zejména méně inteligentní bytosti se do něj budou bát vstoupit.

Hyperprostor *Hye archom*

požadavky: 1. úroveň

dosah: dotyk

rozsah: do vzdálenosti 60 sáhů

vyvolání: 2 kola

trvání: ihned

vyžaduje použití 1 magu

Pomocí tohoto kouzla je možné přemístit cíl, kterého se kouzelník dotýká, na jiné místo v rozsahu působení kouzla. Kouzelník nemusí cílové místo vidět, musí ale platit, že na tomto místě osobně byl od chvíle, kdy se naposledy probudil. Pokud je cílové místo obsazeno, ať už předmětem nebo jiným tvorem, kouzlo nemá žádný efekt, ale magenergie je stejně spotřebována.

Spolu s cílem se přemístí vše, co má u sebe a dokáže to zvednout (pokud tedy nese jiného tvora, přemístí se i s ním). To například znamená, že je-li cíl svázan, přenesení se i s pouty, je-li někde přivázán nebo připoután, není jej možné přenést (protože sám nedokáže zvednout to, k čemu je připoután).

Magický štít *Magomágen*

požadavky: 1. úroveň
dosah: 0
rozsah: 1 útok
vyvolání: hlavní obranná akce

Seslání tohoto kouzla na krátký okamžik vytvoří neviditelnou bariéru přímo do cesty jednomu útoku vedenému na kouzelníka. *Magický štít* je obranné kouzlo, vyvolává se v rámci hlavní obranné akce a jej možné je vyvolat dokonce i v posledním kole sesílání nějakého jiného kouzla (bez postihu -2 za pasivní obranu). Postava místo hodu na obranu použije výsledek hodu na seslání *magického štítu*.

Magickým štítem je možné se bránit proti všem útokům, proti kterým se je možné bránit obyčejným štítem.

Modrý blesk *Artak bárák*

požadavky: 1. úroveň
dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 protivník
vyvolání: 1 kolo

Z kouzelníkových očí směrem k cíli vyšlehně modrý blesk. Vyhodnocuje se jako útok kouzlem (tedy jako hod na seslání) s bonusem +2 ke hodu na seslání a +5 ke zranění. Cíl si od zranění odečítá zbroj (kvalitu nebo pokrytí, podle přesahu útoku). Blesky způsobují popáleniny, nejedná se však o ohnivé zranění, takže si cíl nemůže odečíst případnou odolnost proti ohni, může si však odečíst odolnost proti energetickým útokům.

Najdi neviděné *Heurískon avidia*

požadavky: 1. úroveň
dosah: 0
rozsah: 8 sáhů od kouzelníka
trvání: 10 minut
vyžaduje použití 1 magu

Toto kouzlo zviditelní neviděné, kteří byli okamžiku seslání v rozsahu působení kouzla a po dobu trvání kouzla je umožní vidět v jejich pravé podobě. Obraz je ovšem nepřesný (asi jako trpaslíkovo infravidění). Útoky na takto zviditelněné neviděné nejsou penalizovány postihem za neviditelný cíl. Nevidění opět zmizí, pokud se vzdálí více než 8 sáhů od kouzelníka.

Oheň *Igneum*

požadavky: 1. úroveň
dosah: 20 sáhů
rozsah: 1 místo v dosahu
vyvolání: 1 minuta
trvání: dokud kouzelník neusne

Tímto kouzlem je možné kdekoli v dosahu, kam kouzelník vidí, vytvořit magický oheň. Jeho maximální velikost závisí na kouzelníkovu hodnocení dovednosti Čarování, s jedničkovým hodnocením bude odpovídat plamenu jedné pochodně, s šestkovým to už může být pořádná vatra.

Oheň je vázaný na místo, není možné jej seslat na předmět a ten potom hořící přenášet. Mohou však od něj chytnout hořlavé předměty a ty pochopitelně při přenášení hořet budou. Cílem nemusí být jen pevné místo, je možné nechat *oheň* hořet třeba i na vodě nebo sněhu, pod vodou však samozřejmě hořet nebude.

Sesílání kouzla trvá dlouho a v jeho průběhu začínají být plameny čím dál tím víc zřejmé, takže je

obvykle dost času z daného místa utéct. Pokud někdo přes to v plamenech zůstane (třeba proto, že je spoutaný a utéct nemůže), bude každé kolo čelit zranění ohněm rovnému (hodnocení Čarování kouzelníka + 1k6). Od zranění se odečítá 1k6, pokrytí zbroje cíle (nikoliv KZ) a případné odolnosti proti ohni.

Kouzelník může mít v jednu chvíli seslaný jen jeden *ohněň*. Pokud sešle další, předchozí kouzlo zmizí.

Sugesce *Inirinsico*

požadavky: 1. úroveň

dosah: 10 sáhů

rozsah: nejvýše 3 inteligentní osoby

vyvolání: 2 kola

trvání: 10 minut

Kouzelník může takto cílovým osobám na dálku vsugerovat nějaký pocit (strach, únavu, vztek, bolest atd.). Jak se následně zachovají (a zda si tento pocit spojí s kouzelníkovým zaklínáním) však závisí čistě na nich.

Světlo *Luxmen*

požadavky: 1. úroveň

dosah: 0

rozsah: podle hodnocení Čarování

vyvolání: 1 kolo

trvání: 10 minut

Po seslání tohoto kouzla začne kouzelník vyzařovat světlo, jehož intenzita závisí na hodnocení Čarování kouzelníka: Hodnocení 1 odpovídá zhruba jedné pochodni, hodnocení 6 odpovídá silnému světlu v majáku. Dosvit je zhruba roven hodnocení Čarování sáhů a investováním jednoho magu je možné jej zdesetinásobit (světlo nebude intenzivnější, pouze dosvítí dál).

Zloděj

Zloděj, podobně jako válečník, spoléhá hlavně na své dovednosti, především Jednání a Zlodějské praktiky. Může se však naučit několik zvláštních schopností, které přesahují možnosti běžných smrtelníků.

Probodnutí ze zálohy

Cena: 2 profibody

Požadavky: 1. úroveň

Zloděj s touto schopností si při kritickém zásahu místo obvyklého bonusu +3 ke zranění počítá bonus +6.

Získání důvěry

Cena: 2 profibody

Požadavky: 1. úroveň

Tuto schopnost je možné použít pouze proti osobám, které se se zlodějem neodmítnou bavit. Pokud hráč s dotyčnou postavou (ať už hráčskou nebo nehráčskou) alespoň minutu udržet rozhovor na dané téma, tak dotyčný získá pocit, že v tomto ohledu může jeho postavě věřit.

Efekt této schopnosti buď přímo odehraje Vypravěč nebo hráč postavy, na kterou byla použita, nebo se, pokud by šlo o použití nějakého aspektu dovednosti Jednání, vyhodnotí jako bonus +3 k použití

této dovednosti.

Získání důvěry není možné znovu použít na stejnou osobu, dokud se dotyčný pořádně neprosadí.

Zloděj znalý této schopnosti je proti jejímu působení imúní.

Hraní hry

Už víš, jak si vytvořit postavu. Nyní si vysvětlíme, jak se dovednosti a zvláštní schopnosti tvé postavy v průběhu hry používají.

Použití dovedností

Dovednosti každá postava používá prakticky neustále. Když si chce uvařit oběd, když jede na koni, nebo třeba když zpívá hospodskou odrhovačku. Ve velké většině případů ale nejde o něco, co bychom nutně museli vyhodnocovat herním systémem, a když, tak stačí představa daná hodnocením – pokud má postava Zpěv 0, tak je jasné, že to asi moc dobrý výkon nebude, zvlášť když je v podnapilém stavu.

Dovednostní test

V případě, že je výsledek nějaké činnosti pro hru (nebo pro hráče postavy) skutečně důležitý, je možné přikročit k testu hodnocení dovednosti.

Pokud se postava snaží překonat výsledek něčí činnosti, nebo jí někdo brání, tak mluvíme o dovednostním střetu. Pokud jí v provedení této činnosti nikdo nebrání, jde o dovednostní zkoušku.

Určení obtížnosti střetu

V případě konfliktu s jinou postavou je obtížnost rovna hodnocení příslušné dovednosti protivníka. Platí to i v případě, že protivník není přítomen a postava se jen snaží překonat výsledek jeho činnosti, obtížnost rozluštění šifry tedy například bude dána hodnocením dovednosti Šifrování toho, kdo šifru vytvořil.

Určení obtížnosti zkoušky

V případě zkoušky musí obtížnost určit Pán jeskyně a udělá to tak, že si představí, jak zběhlá by v dané činnosti musela postava být, aby v této zkoušce těsně uspěla. Obtížnost zkoušky je pak rovna právě takovému hodnocení dovednosti.

Modifikátory dovednostního testu

Modifikátory se přičítají k hodnocení dovednosti postavy. Aplikují se pouze ty okolnosti, které Pán jeskyně nezohlednil při určování obtížnosti.

Dovednostní finty

Bonus +1

Hráč pro svou postavu získá bonus +1 v případě, že podrobně popíše, jak se postava s problémem vypořádává. Tento popis ale samozřejmě musí dávat smysl.

Pán jeskyně nehráčským postavám přiděluje bonus +1 za fintu v případě, že dané osobě na situaci

opravdu záleží a věnuje se jejímu překonání s maximálním úsilím (Pán jeskyně tedy sám sobě nedává bonusy za to, jak krásně popisuje).

Pozor ale na to, aby nehráčské postavy nezískávaly tento bonus pořád. Obchodník si typicky nebude počítat bonus na každý obchod, který uzavírá. Bude si jej ale počítat, pokud jej postava něčím urazí či dopálí a on ji bude chtít obrát o poslední měďák, pokud půjde o největší obchod jeho života, či pokud na výsledcích jednání bude záviset něčí život.

Bonus +2

Bonus +2 získá hráč pro svou postavu v případě, že přijde s nějakým opravdu dobrým řešením, zkombinuje použití více dovedností (a dobře to popíše), nebo je jeho nápad tak skvělý, že jej všichni hráči u stolu okomentují.

Pán jeskyně započítá nehráčským postavám bonus +2 pouze v případě, že jej napadne nějaké neobvyklé řešení či obzvláště dobrá finta. Obvykle je to ještě navíc podmíněno tím, že se dotýčný na tuto situaci dopředu důkladně připraví.

Situační modifikátory

Obtížnost dovednostního testu předpokládá, že má postava vhodné podmínky k provedení činnosti. Pokud tomu tak není, například proto, že je zraněná, její šance na úspěch se může snížit. Tyto vlivy vyjadřujeme pomocí situačních modifikátorů, což jsou většinou postihy (někdy i bonusy) k dovednostnímu testu.

U dovednostní zkoušky platí, že pokud Pán jeskyně situaci zohlednil při určování obtížnosti tak se za tu samou okolnost situační modifikátory neaplikují (dokonce je lepší udělat to právě takhle, než se počítat s jednotlivými modifikátory).

V případě dovednostního testu se situační modifikátory přičítají vždy, s výjimkou těch, které se vztahují na oba protivníky (pokud je například šero a jak postava, tak její protivník, v něm vidí stejně špatně, tak nemá smysl tento modifikátor do testu započítávat, protože výsledek stejně neovlivní).

Úplný seznam možných modifikátorů nikde v pravidlech nenajdeš, **Tabulka situačních modifikátorů** obsahuje pouze několik příkladů, uvedených hlavně proto, abyste získali představu o rozumné velikosti modifikátorů. Je to hlavně proto, že možných situací je takřka nepřeberné množství a nemělo by smysl všechny je vypisovat. Při přidělování modifikátorů je ale dobré dodržovat tyto dvě rady:

- 1) Nepřiděluje zbytečně modifikátory za málo podstatné nebo nevýznamné okolnosti. Je například jedno, jestli je jasno nebo pod mrakem, postih za sníženou viditelnost se dává až v případě, že je skutečně tma.
- 2) Není chyba, když na nějaký modifikátor zapomenete, nebo jej dokonce úmyslně zanedbáte. Smyslem jejich přidělování není u každé činnosti věrně určit pravděpodobnost úspěchu, ale odlišit různé herní situace. Pokud se například postava snaží luštit šifru po tmě, tak má smysl přidělit jí na to postih, protože tak pro ni získá význam sehnat si nějaké světlo.

Jaké modifikátory si nakonec postava k testu bude počítat, závisí na úvaze Pána jeskyně – můžete ale samozřejmě diskutovat o tom, které jsou a nejsou vhodné. Finální rozhodnutí je na PJ, měl by však názor svých hráčů brát v potaz. Kromě toho platí, že PJ musí vždy hráči sdělit, jaké modifikátory a v jaké výši se budou na zamýšlenou akci vztahovat, před tím, než se hráč rozhodne, zda se postava o danou akci skutečně pokusí.

Modifikátor za použité nástroje

Obtížnost se vždy určuje pro stav, kdy má postava dostupné běžné nástroje, které se k dané činnosti používají. Pokud použije nástroje nekvalitní, improvizované, nebo vůbec žádné nemá, dostane za to postih (až -2). Výjimečně kvalitní nebo magicky posílené nástroje mohou poskytnout bonus (až +2). Některé činnosti není možné bez vhodných nástrojů úspěšně provést.

Spolupráce více postav

Pokud postavě někdo pomáhá, tak jí může poskytnout bonus +1 v případě, že sám uspěje v hodu proti obtížnosti zvýšené o 1 (pomocníci hází vždy, přestože jde o dovednostní zkoušku a výsledek tohoto hodu neurčuje zranění ani komplikace, ty jsou vždy dané výsledkem testu hlavní postavy). Takto může přispět i více pomocníků, každý další ale hází proti o 1 vyšší obtížnosti, než ten před ním. Pomáhat je samozřejmě možné pouze v případě, že to dává smysl. V úzkém tunelu, kam se stěží vejde jedna postava, to například nejspíš nepůjde.

Vyhodnocení dovednostní zkoušky

Při vyhodnocování dovednostních zkoušek (tedy situací, kdy postavě v činnosti nikdo nebrání, ani postava nečelí výsledku něčí činnosti), se nehází, pokud postava svým modifikovaným hodnocením dovednosti překoná stanovenou obtížnost. Výsledek se určuje takto:

- 1) Hráč popíše záměr své postavy.
- 2) Pán jeskyně (po případné diskusi s hráči) určí použitou dovednost, obtížnost a případné modifikátory (obvykle je ale lepší zahrnout je přímo do obtížnosti).
- 3) Pokud je modifikované hodnocení použité dovednosti postavy stejné, nebo vyšší, než obtížnost, tak postava uspěje (není třeba házet). Pokud je nižší, tak se ještě nehází, ale PJ oznámí hráči, že si jeho postava není výsledkem jista a přidá vysvětlení, v čem by asi tak mohl být problém (to je důležité, protože to hráči dává lepší představu o situaci) a sdělí hráči, jaké jeho postava riskuje komplikace či zda riskuje zranění, když se za takové situace o tuto akci pokusí (komplikace a riziko zranění si vysvětlíme později).
- 4) Hráč může klást doplňující otázky, pokud si myslí, že PJ situaci nepopsal dostatečně, může přicházet s nápady, jak šance své postavy zvýšit (takto je tedy možné získat nebo zvýšit bonus za dovednostní fintu i dodatečně, pokud jej PJ nepřidělil rovnou, získat bonus za pomoc od dalších postav, a podobně), případně se může rozhodnout, že to postava vůbec zkoušet nebude a pokusí se o něco jiného.
Pokud postava na základě upraveného záměru získá nějaký bonus, tak se nové modifikované hodnocení dovednosti znovu porovná s obtížností a postava tak může případně uspět i bez hodu (vrátíte se tedy k bodu 3).
- 5) Pokud je stále modifikované hodnocení dovednosti postavy nižší, než obtížnost, tak se hráč může rozhodnout, že postava akci za těchto podmínek zkusí. V tuto chvíli se hází na úspěch a jeho výsledek určí, zda postava uspěje a co se případně stane, pokud neuspěje (to si rozebereme vzápětí).

Příklad:

Hráč: "Mám Skok na trojce, dokážu přeskočit na druhou střechu?"

Pán jeskyně: "Jsi namáčkнутý za komínem, takhle z místa to nejspíš nedáš a dost možná se při pádu zraníš."

Hráč: "A když vylezu a rozběhnu se po kraji střechy?"

Pán jeskyně: "Jo, to v pohodě zvládneš. Počítej ale s tím, že budeš dost na ráně."

Hráč: "Ok, to risknu."

Na tomto příkladu je vidět, že při hře ve většině případů není třeba počítat konkrétní čísla. Obvykle totiž není až tak podstatné, jaký přesně postava získá bonus, jako co dělá (tedy co hráč vymyslí).

Vyhodnocení dovednostního střetu

Pokud postavě někdo brání, nebo se snaží překonat výsledek něčí činnosti, jde o dovednostní střet a úspěch se vždy ověřuje hodem.

Hod na úspěch

Hod na úspěch probíhá stejně, ať už jde o dovednostní střet, nebo o dovednostní zkoušku, kdy postava neměla dostatečně modifikované hodnocení dovednosti. Na úspěch se hází tak, že hráč přičte 1k6 k modifikovanému hodnocení dovednosti a Pán jeskyně přičte 1k6 k obtížnosti (v případě dovednostní zkoušky) nebo k modifikovanému hodnocení dovednosti protivníka (v případě střetu).

Vyhodnocení hodu na úspěch

V případě dovednostní zkoušky hráči stačí výsledek hodu Pána jeskyně dorovnat, aby jeho postava uspěla. V případě střetu rovnost hodů znamená remízu a na výhru je třeba hodit víc.

Komplikace

Pokud hráč hodí jen o jedna nebo dva méně, než Pán jeskyně, tak postava pouze neuspěje a žádné komplikace nenastanou. V případě, že byl rozdíl výsledků hodů tři nebo více, nastanou mírné komplikace a pokud byl rozdíl dokonce 6 nebo více, jde o vážné komplikace.

Příklad:

Pokud zloděj při vybírání kapes pouze neuspěje, tak sice cíl neokradl, ale ani při tom nebyl chycen. Když neuspěje o 3 nebo více bodů, tak jde o mírné komplikace a cíl si pokusu všiml. Při neúspěchu o 6 nebo více dokonce okrádaný zloděje rovnou chytil (třeba za ruku) a pravděpodobně dojde k boji.

Zranění

V některých případech může neúspěch v hodu znamenat, že bude postava zraněna (třeba když se snaží přeskocit na druhou střechu). Zranění je v takovém případě rovno rozdílu mezi výsledkem jejího hodu a hodu Pána jeskyně a může se zvýšit o případný modifikátor zranění (třeba když postava padá do jámy plné ostrých kamenů) a snížit o případnou zbroj. Vyhodnocení zranění podrobně popisuje kapitola **Boj**.

Výsledkem dovednostního testu by nikdy neměla být automatická smrt postavy.

Použití dovednosti Jednání

Dovednost Jednání sdružuje různé sociální dovednosti, například: klam, vyjednávání, uplácení, zastrasování a vydírání, vyslýchání, velení, vyučování. Postava znalá dovednosti Jednání také dokáže zapadnout v různých sociálních prostředích a lépe odolává stresu, psychickému vyčerpání a různým formám psychického působení.

Hraní postavy s vysokým hodnocením Jednání ti možná bude připadat obtížné, pokud sám nemáš dobré komunikační schopnosti, ale není tomu tak. Hlavním smyslem systému dovedností (a vůbec celého Dračího doupěte) je, že umožňuje uvěřitelně zahrát i postavu, která umí něco, co ty sám neovládáš – například stopovat, kouzlit nebo bojovat s obouruční sekerou. Když postava takovou schopnost nebo dovednost používá, tak to stačí prostě oznámit a herní systém pomůže odpovědět na otázku, jak dobře se jí to podařilo.

To samé platí i pro Jednání. Při hře není třeba popisovat, jak přesně postava přemluví strážníka, aby družinu v noci pustil do města, nebo co bude říkat desítkám žebráků, aby zjistila něco o tom, co se včera dělo na ulicích města.

Současně ale platí, že rozhovory s nehráčskými postavami (za které hraje Pán jeskyně) jsou jednou z nejzábavnějších součástí hry a zcela se o ně připravit tím, že pouze porovnáte hodnocení dovednosti Jednání postavy s obtížností toho, čeho chce dosáhnout a PJ vám oznámí výsledek, by byla velká škoda. Proto je dobré naučit se používat následující pravidla:

Vyjednávání, přesvědčování a vyslýchání

V případě vyjednávání, přesvědčování nebo vyslýchání výsledek dovednostního testu přímo neříká, co nehráčská postava prozradila, nebo s čím souhlasila, pouze určí, jak bude v průběhu rozhovoru nakloněna sdělit postavě informace, nebo přistoupit na její návrhy. K výsledku tohoto testu se také zatím nepřičítá bonus za dovednostní fintu.

Po té, co Pán jeskyně vyhodnotí výsledek dovednostního střetu, se část rozhovoru s nehráčskou postavou odehraje. Hráč za postavu klade otázky nebo předkládá návrhy a PJ za nehráčskou postavu odpovídá a bere při tom v úvahu výsledek dovednostního testu – pokud měla například hráčova postava výrazný úspěch, tak se nehráčská postava vůbec nezdráhá a rovnou podrobně a bez zdráhání odpovídá, nebo se snaží na návrhy postavy přistoupit, pokud naopak hráč hodil výrazně méně, tak se bude nehráčská postava zdráhat nebo se vykrucovat či lhát.

V průběhu odehrávání rozhovoru přichází prostor pro bonusy za dovednostní finty – pokud hráč přednese dobré argumenty, přijde s nějakým dobrým nápadem, nebo prostě jen dobře a přesvědčivě hraje, získá k výsledku předchozího testu bonus za fintu (+1 za dobré hraní, +2 když k tomu přidá dobré argumenty nebo nápady) a může tím výsledek zvrátit ve prospěch své postavy.

V případě obrácených rolí, tedy když se nehráčská postava snaží přesvědčit hráčskou, nebo je třeba hráčská postava vyslýchána, se obrací role hráče a Pána jeskyně: Hráč si sám pro sebe určí obtížnost (pokud se například někdo snaží přesvědčit jeho postavu o tom, co je proti jejímu bytostnému přesvědčení, tak to bude mít opravdu těžké), spočítá výsledek dovednostního testu a vezme ho v úvahu při rozhodování o tom, kolik toho jeho postava nehráčské postavě řekne nebo jak moc přistoupí na její návrhy. Je třeba k tomu přistupovat zodpovědně, rozhodnutí o výsledku je ale každopádně na hráči, stejně jako je v obráceném případě na Pánu jeskyně.

Pokud se rozhovoru účastní víc postav, může se do něj zapojit víc hráčů. Všichni dohromady mohou hlavní vyjednávající postavě pomoci získat bonus za fintu a každý pomocník za svou postavu hází, zda k vyjednávání poskytne bonus (podle pravidel pro **Spolupráci více postav** při dovednostním testu).

Zjišťování informací

Dovednost jednání zahrnuje i schopnost se vyptávat a zjišťovat informace. Výsledek dovednostního testu v tomto případě neurčuje jaké informace se jí podaří nalézt, ale jak dobře informovanou osobu dokáže najít. K tomuto testu se bonusy za dovednostní finty počítají, hráč může získat bonus například když dobře popíše, kde a jakým způsobem postava informace hledá. Neúspěch v tomto testu ještě nemusí nutně znamenat, že postava vůbec nikoho nenajde – může jen najít někoho, kdo informace sice má, ale nebude je postavě chtít sdělit, nebo v případě, že nastanou komplikace, může najít i někoho jiného, než původně zamýšlel (třeba někoho, kdo se bude zajímat, proč postava takové informace shání).

Pokud postava na základě testu najde nějakou konkrétní osobu (ať už takovou, která hledané informace má, nebo která má jiný důvod se s postavou bavit), tak se následně odehrává rozhovor podobně, jak je to popsáno v odstavci **Vyjednávání, přesvědčování a vyslýchání** a PJ ochotu dotyčné nehráčské postavy informace sdělit určit podle výsledku předchozího testu na hledání informací. Pokud se rozhovor stočí k jiným tématům (například ke zjišťování, proč se postava o tyto informace zajímá), tak může dojít k použití jiných dovedností nebo schopností. Z těchto důvodů se také vyplácí, když postava k výslednému rozhovoru přizve další členy své družiny, jejich pomoc se totiž může hodit, i když se nebudou účastnit vlastního rozhovoru.

Přetvářka a lhaní

Dovednost Jednání zahrnuje i schopnost přesvědčivě se tvářit jako někdo jiný (a to včetně úpravy tónu hlasu a podobně). Bonus za fintu může v tomto případě postava získat například za vhodný převlek, nebo když osobu, za kterou se bude vydávat, předem nějaký čas pozoruje.

Lhaní se pomocí dovedností vyhodnocuje jen tehdy, když PJ (nebo hráč) zná pravdu, ale jím hraná postava ne. V opačném případě se PJ respektive hráč může jen domýšlet na základě toho, co bylo odehráno (nutit hráče, aby prozrazovali to, co se snaží hraním zamaskovat, je totiž hodně nefér a může to zkazit zážitek ze hry). PJ také může přihlídnout k situaci, kdy je postava dobrý lhář (má vysoké hodnocení Jednání), ale hráč ne (a nehráčská postava tedy lži uvěří, přestože ji hráč podal vyloženě průhledně).

Zranění a léčba

Utrpěné zranění v Dračím doupěti vyjadřujeme ztrátou životů. Kolik životů má zdravá, nezraněná postava (a také všechny nestvůry) závisí pouze na její velikosti: Tvorové velikosti člověka jich mají 12, menší rasy, jako třeba hobiti a kudúci, jich mají 8, větší (tedy krollové) pak 16. Tvorové ještě menší než hobiti mohou mít životy jen 4, případně dokonce jen jeden (takový protivník pak vždy umírá na jeden zásah), tvorové větší než krollové jich mohou mít i více.

Stupeň zranění

Maximální počet životů je vždy násobkem 4 (s výjimkou tvorů s jedním životem, u těch totiž nemá smysl mluvit o zranění a léčbě). Čtvrtinu tohoto počtu nazýváme **stupeň životů**.

Pro hobity, kudúky a elfy je jeden stupeň zranění roven dvěma životům.

Pro lidi, barbary a trpaslíky je jeden stupeň zranění roven třem životům.

Pro krolly je jeden stupeň zranění roven čtyřem životům.

Zranění se léčí po stupních. Pokud tedy pravidla říkají, že se zranění postavy léčbou sníží o 1 stupeň, znamená to, že se postavě vyléčí tolik životů, kolik odpovídá jednomu stupni podle její rasy.

Efekt zranění

Je zřejmé, že zraněná postava nedokáže to samé, co někdo zcela zdravý. Tento jev vyjadřují postihy za sníženou kondici. Tyto postihy se počítají ke všem dovednostním testům, pokud to u nich dává smysl. Nepočítají se však k hodům, které nejsou dovednostním testem, tedy ke kterým se nepřičítá hodnocení žádné dovednosti.

Tabulka postihů za sníženou kondici

8 žt základ	12 žt základ	16 žt základ	Postih
8 až 7	12 až 10	16 až 13	bez postihu
6 až 5	9 až 7	12 až 9	postih -1
4 až 3	6 až 4	8 až 5	postih -2
2 až 1	3 až 1	4 až 1	postih -3, postava není schopná běhu
0 až -3	0 až -5	0 až -7	postih -4, bezvědomí, vyřazení z boje
-4 a méně	-6 a méně	-8 a méně	postava umírá a pokud se jí do několika minut nedostane pomoci, zahyne

Vyřazení

Pokud aktuální počet životů klesne na 0 nebo méně, postava je vyřazena. To znamená, že je buď v bezvědomí, nebo natolik vážně zraněna či zmlácena, že není neschopna boje ani žádné jiné náročnější činnosti a i ty úplně základní činnosti (například se napít) dokáže provést jen s něčí pomocí.

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

Smrt

Aktuální počet životů může klesnout i do záporu. Pokud takto dosáhne hranice záporného dvojnásobku stupně životů postavy, nebo klesne ještě méně, postava se dostane na pokraj smrti a neposkytne-li ji někdo do několika minut pomoc, zahyne.

Pošramocení a závažná zranění

Nepříliš závažná zranění se projevují pouze ztrátou životů. Může jít o potlučení, škrábance, povrchová či lehká zranění, nebo třeba následek toho, že se postava topila. Těmto zraněním souhrnně říkáme pošramocení a postava se z nich obvykle vyléčí zcela samovolně a netrvá to déle než několik dní.

Kromě toho ale může postava utrpět závažná zranění, například zlomeniny, hluboké sečné či bodné rány, nebo třeba vnitřní zranění. Taková zranění se léčí podstatně déle a obtížněji a proto je zaznamenáváme zvlášť.

Pokud postava utrpí zranění menší než dvojnásobek jejího stupně zranění, jedná se o pošramocení. Pokud je jedním útokem zraněna za dvojnásobek stupně nebo více, jde o závažné zranění a jeho druh závisí na tom, jak bylo způsobeno. Jak závažná zranění tak pošramocení snižují aktuální počet životů postavy, pokud ale postava utrpí závažné zranění, tak Pán jeskyně navíc popíše, o jaké zranění se jedná (jaká část těla byla zasažena, jak je rána hluboká, atd.) a hráč si to poznamená spolu s tím, o kolik životů postava tímto útokem přišla (tomuto číslu říkáme hodnocení závažného zranění a udává zejména to, jak dlouho se bude toto zranění léčit) a bude to pak při hře zohledňovat (postava se šípem v levém rameni se například určitě bude snažit nepoužívat levou ruku).

Příklad:

Pro člověka je zranění za 1-5 životů pošramocením a zranění za 6 a více závažným zraněním. Pro hobita je závažným zraněním už zranění za 4 nebo více životů, pro krolle až při zásahu za 8 nebo více životů.

Příklady zapsaných závažných zranění:

Popálenina na zádech (6), sečná rána na levém předloktí (6), šíp vězící hluboko v levém rameni (8), hluboká bodná rána na hrudi (10).

Léčení pošramocení

Pokud se nejedná o závažné zranění, tak se ztracená kondice léčí poměrně rychle. **Každý den strávený odpočinkem si postava vyléčí jeden stupeň pošramocení.** Pokud neodpočívá, pošramocení se léčí dvakrát tak dlouho (tedy jeden stupeň za dva dny).

Dovednost Léčitelství nemá na rychlost léčení pošramocení vliv, neošetřená zranění se však mohou zanítit (viz kapitola **Zanícení zranění**).

Léčení závažných zranění

1 bod závažného zranění se vyléčí za (10 – hodnocení Léčitelství léčitele) dní. Léčitel se po celou tuto dobu musí o pacienta průběžně starat. Pokud se postava léčí sama, započítá si postihy za své zranění (vyléčení jednoho bodu závažného zranění jí tedy může trvat i déle než 10 dní).

K účinnému léčení závažných zranění jsou zapotřebí náležitá léčiva (odvary z bylin, masti, čaje, atp.). Druh použitého léčiva navíc musí odpovídat typu závažného zranění. Pokud léčitel nemá potřebná léčiva k dispozici, započítá si postih -1 k hodnocení dovednosti Léčitelství.

Všechna závažná zranění se léčí současně (a také souběžně s pošramocením). Hodnocení závažných zranění se průběžně snižuje a s tím klesá i ztráta kondice a tudíž i případné postihy za zranění.

Poskytnutí první pomoci

Když postava utrpí smrtelné zranění (tedy takové, které sníží její aktuální kondici na záporný dvojnásobek jejího stupně zranění nebo níže, tak to ještě nutně neznamená, že je na místě mrtvá. Velikost způsobeného zranění říká, jak špatně na tom bude, až se plně projeví všechny jeho důsledky, jako je například ztráta krve v důsledku krvácení, a podobně. To samé platí i pro závažná zranění: hodnocení závažného zranění udává, jak vážné toto zranění bude v případě, že postava nebude ošetřena.

Pokud někdo postavě včas poskytne první pomoc, tak předejde tomu, aby tuto dodatečné důsledky nastaly a postava tak může přežít nebo vyváznout s méně závažným zraněním.

Resuscitace

Pro záchranu života je nutné první pomoc poskytnout nejdéle do několika minut po utrpění zranění (Pán jeskyně rozhodne, zda to ještě má smysl). Obtížnost je rovna počtu bodů kondice pacienta pod mez smrti postavy bodů (obtížnost resuscitace člověka s -6 životy je tedy rovna 1, s -7 životy bude obtížnost 2, atd.) a porovnává se s hodnocením První pomoci ošetřující postavy upraveným o případné situační modifikátory. Úspěšná resuscitace vrátí pacienta na mez smrti (-3 životy pro elfy, kudůky a hobity, -5 pro lidi, barbary a trpaslíky, -7 pro krolly).

Resuscitace trvá několik minut a pokud je ošetřující postava na delší dobu vyrušena, může se stát, že pacient mezi tím zemře.

Pokud je současně s resuscitací na pacienta úspěšně použita léčivá magie, efekt se sčítá.

Ošetření závažných zranění

Pokud je závažné zranění ošetřeno nejpozději do hodiny od jeho utrpění, sníží se jeho hodnocení o hodnocení dovednosti Léčitelství (První pomoc) ošetřující postavy upravené o případné situační modifikátory. Celková ztráta životů se však tímto použitím První pomoci nemění. Pokud tedy například nezraněná postava utrpěla závažné sečné zranění za 6 životů a ošetřil ji někdo s trojkovou První pomocí, ošetřená postava bude stále mít zranění za 6 životů, ale místo Sečného zranění 6 bude mít jen Sečné zranění 3.

Na každé utrpěné závažné zranění se První pomoc aplikuje zvlášť a každé je možné ošetřit jen jednou. Pokud by se o stejného pacienta v dostatečně krátké době přišel postarat někdo s vyšším hodnocením První pomoci, nebo se zlepšily podmínky, je možné použít nové, vyšší hodnocení dovednosti, ale efekty se nesčítají (hodnocení závažného zranění se tedy dále sníží jen o rozdíl v původním a novém efektivním hodnocení První pomoci).

Ošetření každého závažného zranění trvá zhruba 5 minut a na rozdíl od resuscitace až tolik nevádí, pokud je postava přerušena, pokud se mezi tím nezhorší okolní podmínky.

Vyčerpání

Při některých činnostech, například při boji chladnými zbraněmi, často nerozhoduje ani tak zručnost a dovednost, jako spíš to, komu dřív dojdou síly. Vyčerpaný bojovník se už nedokáže tak rychle pohybovat a vyčerpaný mág nedokáže včas reagovat obrannými kouzly. Ve hře to zohledňujeme tím, že dokud není postava vyčerpaná, tak může provádět určité speciální akce, například obranné bojové finty. Jakmile své rezervy vyčerpá, další speciální akce už nezvládne a bude se muset obejít bez nich.

Rozlišujeme dva druhy Vyčerpání: fyzické a psychické. Akce způsobující fyzické vyčerpání stojí postavy body Staminy (součást sdružené dovednosti Fyzická zdatnost), akce způsobující psychické vyčerpání stojí body Psychické odolnosti (součást sdružené dovednosti Jednání). Postava může náročnou akci tohoto druhu použít jen v případě, že má aktuální součet utracených bodů Staminy a Psychické odolnosti nižší, než hodnocení dovednosti Stamina v případě fyzicky náročné akce, případně hodnocení dovednosti Psychická odolnost v případě psychicky náročné akce.

Příklad:

Postava má Staminu 2 a Psychickou odolnost 4. Pokud se jednou psychicky vyčerpá (například fintou při seslání obranného kouzla), bude se už moci jen jednou fyzicky vyčerpat (například obrannou bojovou fintou), dokud si neodpočine. Poté už se nebude moci dále vyčerpávat fyzicky, ale bude se moci ještě dvakrát vyčerpat psychicky.

Odbourávání vyčerpání

Vyčerpání se postava zbaví snadno, stačí se na chvíli (zhruba 10 minut) zastavit a vydýchat se. Za tuto dobu se jí obnoví všechny ztracené body Staminy a Psychické odolnosti na maximální hodnotu. Pokud odpočívá kratší dobu, obnoví se jen poměrná část.

Boj

Boj pro přehlednost vyhodnocujeme v kolech o délce zhruba 3 vteřiny herního času.

Průběh bojového kola

Každé bojové kolo začíná tím, že Pán jeskyně popíše situaci a záměry všech nehráčských postav, o kterých hráčské postavy ví (tedy nejsou schované, neviditelné a podobně) a hráči následně popíší záměry svých postav. Pán jeskyně začíná proto, že tím hráči získají lepší představu o situaci. Pořadí hráčů při ohlašování akcí není důležité, protože všichni mají možnost na už ohlášené akce zareagovat a záměr své postavy upravit. Poté, co jsou všichni hráči s ohlášenými záměry svých postav spokojeni, se akce všech účastníků boje vyhodnotí. Na pořadí vyhodnocování opět nezáleží, protože důsledky všech akcí se začnou počítat až od dalšího bojového kola.

Úprava záměrů

Při vyhlášení záměrů se může stát, že hráč bude chtít zareagovat na záměr nějakého jiného účastníka boje, přestože už záměr své postavy ohlásil. Pokud například postava vidí, že její spolubojovník běží do levé chodby, tak může chtít běžet s ním, přestože hráč už ohlásil, že jeho postava poběží do pravé.

Takto měnit záměry může kdokoli (tedy Pán jeskyně za kteréhokoliv protivníka a hráči každý za svou postavu), dokonce i opakovaně. Ohlašování záměrů končí až ve chvíli, kdy jsou všichni hráči spokojeni se záměrem své postavy a Pán jeskyně je spokojen se záměry všech nehráčských postav, nebo když dojde k zacyklení záměrů.

Zacyklení záměrů

Kvůli tomu, aby nedocházelo k zacyklení ohlašovaných záměrů, platí, že hráč nemůže znovu ohlásit záměr, který už jednou ohlásil a opustil.

Komplexní akce

Hlavní činnosti, kterou postava provádí v rámci jednoho bojového kola, říkáme komplexní akce. V jednom kole je možné provádět jen jednu komplexní akci a není tedy možné v tom samém kole například nabít luk a vystřelit.

Tabulka komplexních akcí

Akce	Trvání
Útok zbraní pro boj zblízka nebo beze zbraně	1 kolo
Útok střelnou nebo vrhací zbraní	1 kolo
Protiakce (snaha někomu v něčem zabránit)	1 kolo
Zatlačování protivníka	1 kolo
Bránění v pohybu	1 kolo
Pokus někoho srazit k zemi	1 kolo
Pokus někoho dostat do zápasu	1 kolo
Zápas	1 kolo
Pokus uvolnit se ze zápasu	1 kolo
Vstávání ze země	1 kolo
Vyražení zbraně či odzbrojení protivníka	1 kolo
Sebrání vyražené zbraně nebo jiného předmětu ze země	1 kolo
Útok naplocho	1 kolo
Plná obrana (postava vůbec neútočí a soustředí se jen na obranu)	1 kolo
Příprava zbraně (sundání luku ze ramene, tasení zbraně, apod.)	1 kolo
Míření	1 kolo
Nabití luku z toulce, nabití praku, nabití foukačky	1 kolo
Příprava vrhací zbraně	1 kolo
Příprava bojové finty	1 kolo
Pomoc spolubojovníkovi	1 kolo
Zapálení zápalné lahve o otevřený plamen	1 kolo
Seslání kouzla	rychlost kouzla, většinou 1 kolo
Nasazení štítu	2 kola
Přezbrojení	2 kola
Nabití lehké kuše	2 kola
Nabití těžké kuše	5 kol
Napnutí tětiny luku	5 kol
Zapálení zápalné lahve křesadlem	5 kol
Oblečení zbroje	40 kol, s pomocí jen 20
Použití dovednosti	podle dovednosti či úvahy Pána jeskyně

Volné akce

Některé činnosti jsou tak rychlé, že je možné je stihnout ve stejném kole, kdy postava provádí nějakou komplexní akci. V jednom kole tedy postava může provést jednu komplexní a jednu volnou akci. Mezi volné akce patří například:

Uchopení připravené vrhací zbraně, Vyjmutí zbraně z bandalíru, Útok z tasení

Nezávislé činnosti

Některé činnosti je do jisté míry možné provádět nezávisle na tom, co postava dělá v rámci své komplexní akce, například mluvit, nebo se pohybovat.

Pohyb v boji

Bojová rychlost

Maximální vzdálenost, o kterou se postava dokáže v rámci jednoho kola pohnout a bez omezení při tom bojovat zbraněmi pro boj z blízka či beze zbraně, nazýváme Bojová rychlost. Pro všechny hráčské postavy je rovna 2 sáhům a zvyšuje se 1 sáh za každý bod hodnocení dovednosti použité pro komplexní akci v daném kole.

Rychlost běhu

Maximální rychlost běhu (v sázích za kolo) je pro hráčské postavy $16 + 2 \cdot$ (hodnocení dovednosti Běh). Na hodnocení dovednosti Běh se vztahují aplikovatelné modifikátory (za zranění, únavu, atd.), každý bod postihu tedy snižuje rychlost běhu o 2 sáhy za kolo.

Možnosti pohybu v bojovém kole

Postava se může:

- Pohnout až svou Bojovou rychlostí a při tom zcela bez omezení bojovat zbraněmi pro boj tváří v tvář nebo bojem beze zbraně.
- Pohnout až svou Bojovou rychlostí a při tom kouzlit, střílet nebo útočit vrhací zbraní s postihem -1 k hodů na útok.
- Pohnout až svou Bojovou rychlostí a provádět při tom neútočné akce, u kterých dává smysl, že jdou provádět za pohybu (při nabíjení kuše opřením o zem to určitě nepůjde).
- Pohnout až svou Rychlostí běhu a zaútočit zblízka bez postihu.
- Pohnout až svou Rychlostí běhu a při tom kouzlit, střílet nebo útočit vrhací zbraní s postihem -2 k hodů na útok.
- Pohnout až svou Rychlostí běhu a provádět při tom neútočné akce, u kterých dává smysl, že jdou provádět za běhu, provedení takové akce ale zabere dvojnásobný počet bojových kol.
- Pokud postava leží nebo sedí na zemi, tak se může pohybovat jen polovinou své Bojové rychlosti, nemůže běhat a bojuje s postihem -1 k hodů na útok i na obranu.

Útěk z boje, probíhání kolem protivníků

Pokud chce postava utéct z boje zblízka nebo proběhnout blízko nějakého protivníka v dosahu jeho Bojové rychlosti, tak může se proti tomuto protivníkovi v daném kole bránit pouze pasivně (viz odstavec **Pasivní obrana**), a to jak proti útokům zblízka, tak proti útokům střelnými a vrhacími zbraněmi či kouzly (v takovém případě jde o střelbu do zad). Pokud se postava z boje stahuje nejvýše svou Bojovou rychlostí, pasivně se bránit nemusí.

Útok za běhu se tedy obvykle používá při zahájení boje (doběhnutí k protivníkovi a útok), nebo když postava někoho honí, v těchto dvou případech totiž pasivní obranu neriskuje.

Pohyb v boji a znemožnění útoku

Pro pohyb při boji platí jedno velice důležité pravidlo: Pokud postava v daném kole útočí na protivníka, tak nezávisle na tom, jak se pohybuje, vždy platí, že i protivník může útočit na ni (leda by nemohl útočit z nějakého jiného důvodu, třeba proto, že je svázaný).

To znamená, že není možné například zabránit protivníkovi útočit na základě toho, že má postava vyšší Bojovou rychlost, a tedy by se po svém útoku mohla vzdálit z dosahu protivníka, nebo tím, že postava vykroukne z poza rohu, zaútočí a zase se schová. Myslete na to, že nehrajete tahovou strategii. Ve skutečnosti vše probíhá současně a jednotlivé akce se vyhodnocují odděleně pouze pro přehlednost.

Vyhodnocování akcí

Vyhodnocování akcí začíná poté, co jsou všichni hráči i Pán jeskyně spokojeni s ohlášenými záměry a nikdo už nechce nic měnit. Platí, že efekt všech akcí nastává až od příštího bojového kola. To znamená, že když je například postava nějakým útokem zraněna, tak si případné postihy plynoucí z toho zranění bude počítat až v příštím kole a proti dalším útokům vyhodnocovaným v tomto kole si je počítat nebude.

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

Vyhodnocení útoku

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

Útočné a obranné číslo

Při vyhodnocování útoků a obran se často používá součet parametru zbraně a hodnocení dovednosti s touto zbraní. Toto číslo se obvykle nemění, dokud postava nevymění zbraň, a tudíž je vhodné si jej poznamenat dopředu a nepočítat jej při každém útoku či obraně znovu.

Pro každou zbraň či kombinaci zbraní nebo zbraně a štítu si tedy do Osobního deníku své postavy zapiš Obranné a Útočné číslo. Kromě toho si zvlášť můžeš vypsát obranné číslo při obraně Uhýbáním – to nezávisí na zbraní ani štítu, takže bude rovno přímo hodnocení dovednosti Uhýbání.

$\text{Útočné číslo (ÚČ)} = \text{Dovednost} + \text{Útok zbraně}$
--

$\text{Obranné číslo (OČ)} = \text{Dovednost} + \text{Obrana zbraně (+ Obrana štítu)}$
--

Útok a Obrana zbraně jsou parametry zbraní, najdeš je v **Tabulce zbraní pro boj zblízka** respektive v **Tabulce střelných a vrhacích zbraní**. Obranu štítu najdeš v **Tabulce štítů**.

Při obraně proti střeleckým útokům se do obranného čísla počítá dovednost Boj zblízka.

Tabulka zbraní pro boj zblízka

Jednoruční							
Zbraň	MinSil	Útok	Obrana	Zranění	Druh zranění	Délka	Cena
Žádná	-	0	0	0	O	0	-
Lovecký nůž	0	1	0	0	B	0	4 st
Dýka	0	2	0	0	B	0	6 st
Dlouhá dýka, tesák	1	2	1	0	S, B	0	8 st
Obušek	1	0	0	1	O	0	2 dn
Bič	1	2	0	0	S	3	8 dn
Srp	0	0	0	1	S	0	8 dn
Krátký meč	2	1	1	2	S, B	1	1 zl, 5 st
Široký meč, dl. meč, šavle	3/2	1	1	3/4	S, B	1	3 zl
Palcát	3	1	0	4	D	1	2 zl
Sekera	4	0	0	6	S	1	5 st
Kyj	4	0	0	5	D	1	2 dn
Kladivo	4	0	0	6	D	1	6 st
Jedenapůlruční							
Řemdih	3/2	2	0	2/3	D	2	1 zl, 5 st
Jedenapůlruční, bastard	4/3	1	1	4/5	S, B	2	5 zl
Obouruční							
Dřevěná hůl	0	2	2	0	D	2	1 dn
Okovaná bojová hůl	1	2	2	1	D	2	1 st
Vidle	1	1	2	2	B	2	1 st, 2 dn
Trojzubec	2	1	2	3	B	2	5 st
Cep	2	2	1	2	D	2	5 dn
Kopí, sudlice	3	1	1	4	B	2	1 zl
Halapartna	4	1	1	5	S, B	3	2 zl
Píka	5	1	0	6	B	4	1 zl
Obouruční meč či šavle	4	0	1	7	S	2	6 zl
Válečné kladivo	5	0	0	7*	D, P	2	4 zl
Těžký kyj	5	0	0	7	D	2	2 st
Obouruční palice	5	0	0	8	D	2	1 zl
Válečná sekera	5	0	0	8	S	2	5 zl

* Při útoku průrazným bodcem se snižuje zranění o 1, ale při zásahu do zbroje se počítá KZ o 3 nižší.

Tabulka střelných a vrhacích zbraní

Zbraň	MinSil	Útok	Zranění	Základní dostřel	Cena
Střelné					
Krátký luk*	2	2	4	3*Sil + 14	1 zl
Dlouhý luk*	3	2	5	3*Sil + 21	2 zl
Lehká kuše	0	2	5	20	5 zl
Těžká kuše	1	1	8	30	10 zl
Foukačka**	0	1	(1)	7	1 st
Prak	0	0	3	10	2 dn
Tyčový prak	1	0	4	12	3 dn
Vrhací					
Vrhací šipka	0	1	2	Sil + 6	4 dn
Kámen	1	0	3	Sil + 5	-
Oštěp+	2	1	5	2*Sil + 6	2 st
Hvězdice	0	1	2	Sil + 4	2 dn
Vrhací dýka	1	1	3	Sil + 5	2 st
Vrhací sekera	3	0	6	Sil + 3	3 st

* Dostřel se počítá ze silového minima nebo Síly střelce podle toho, co je nižší (u kuší Síla střelce dostřel neovlivňuje)

** Foukačka sama o sobě nezpůsobuje zranění, je zde uvedeno pouze pro určení toho, zda šipka projde zbrojí.

+ Obvyklé je nosit s sebou jen jeden oštěp. Postava jich sice unese i víc, bude ale mít postih za naložení, protože nést větší počet dlouhých tyčových zbraní je velice obtížné (zvláště když nejsou svázané).

Boj se štítem

Při obraně se štítem proti útoku zblízka si postava do svého Obranného čísla započítává jak Obranu zbraně, tak Obranu štítu proti útokům zblízka (což je u všech štítů 1). Při obraně štítem proti střelbě, případně proti kouzlu (pokud je u kouzla uvedeno, že se proti němu je možné bránit štítem), si postava nepočítá obranu zbraně, ale pouze obranu štítu proti střelbě (ta se u jednotlivých druhů štítů liší).

Tabulka štítů

Štít	MinSil	Obrana	Cena
Pěstní štít*	0	+1/-	5 st
Malý štít	1	+1/1	1 zl
Střední štít	2	+1/2	3 zl
Velký štít	3	+1/3	5 zl

Boj s kombinací zbraní

Při boji s kombinací zbraní se postava musí rozhodnout, která ze zbraní pro ni bude primární (obvykle je to tak, kterou drží ve své šikovnější ruce). Při boji si pak počítá útok primární zbraně zvýšený o 1, zranění primární zbraně a obranu primární zbraně. Pokud si tedy používá dvě různé zbraně a prohodí si je, změní se jí bojové statistiky (což může být v některých situacích výhodné).

Vyhodnocení zásahu

Při vyhodnocení zásahu se postupuje stejně jako při každém jiném dovednostním střetu. Útočník ke svému Útočnému číslu přičte všechny aplikovatelné modifikátory Hodu na útok a výsledek hodu 1k6. Obránce ke svému Obrannému číslu přičte všechny aplikovatelné modifikátory Hodu na obranu a výsledek hodu 1k6.

Pokud má obránce v součtu stejně nebo víc, tak se úspěšně ubránil a není vůbec zraněn.

Pokud v součtu padlo více útočníkovi, obránce je zasažen a to, zda bude zraněn, případně jak moc, určíme podle pravidel v odstavci **Vyhodnocení zranění**. Velikost zranění závisí mimo jiné na tom, o kolik útočník obránce přehodil (tomuto číslu říkáme Přesah útoku a určí se odečtením obráncova Hodu na obranu od útočnickova Hodu na útok).

$\text{Hod na útok} = \text{ÚČ} + \text{Modifikátory} + 1k6$
--

$\text{Hod na obranu} = \text{OČ} + \text{Modifikátory} + 1k6$
--

Modifikátory hodu na útok a na obranu

Příklady modifikátorů hodu na útok a na obranu najdeš v **Tabulce modifikátorů**. Pán jeskyně může případně přidělovat další modifikátory (jak postihy tak bonusy) podle své úvahy, platí ale, že musí jejich hodnotu hráči sdělit ještě před ukončením fáze ohlašování záměrů a hráč se podle toho rozhodne, jestli postava skutečně bude chtít za takových podmínek útočit.

Tabulka modifikátorů

Situace		Modifikátor
Modifikátory za viditelnost		
Naprostá tma, zavázané oči	<i>Úplná tma obvykle nastává jen v podzemí či ve zcela uzavřené místnosti. Postava může zaútočit (s tímto postihem) jen pokud na ni v tomto kole protivník zaútočil, nebo se nějakým jiným způsobem odhalil (například způsobil hluk)</i>	-3
Neviditelný útočník	<i>Útočník sice vidět není, ale postava vidí svoje okolí</i>	-2
Hluboká tma, zbytkové světlo	<i>Tmavá noc (nejsou vidět hvězdy ani měsíc), vzdálený zdroj světla v temném podzemí</i>	-2
Částečná tma, tlumené světlo	<i>Slabý svit měsíce (srpek měsíce nebo úplněk prosvítající skrz mraky), svit hvězd, slabý zdroj světla (svíčka, louč)</i>	-1
Hustá mlha, hustý dým	<i>Postih roste se vzdáleností</i>	-1 až -3
Modifikátory boje zblízka		
Boj z lehu či sedu na zemi	<i>Postih je proti stojícím protivníkovi, na ÚČ i OČ</i>	-1
Útok ze zápasu	<i>Na protivníka, který nezápasí</i>	-1
Útok na zápasícího protivníka	<i>Používá stejná pravidla jako střelba do souboje na blízko</i>	-1
Útok dotykem	<i>Útok s cílem pouze se protivníka dotknout (například u některých kouzel). Útočník dostává bonus.</i>	+1
Obtížný terén, omezující prostředí, ztížený pohyb	<i>Kluzký, bažinatý či blátivý povrch, špatně schůdný terén, příkrý svah, strmé schody. Postava šplhá, je částečně svázaná, atd. Postih je na útok i na obranu</i>	-1
Opilost	<i>Postih na útok i na obranu</i>	-1
Zranění, únava	<i>Postih na útok i na obranu, podle ztráty kondice</i>	-1 až -3
Naložení	<i>Postih na útok i na obranu</i>	-1 až -3, podle

Stísněný prostor	<i>Postih je na útok i na obranu. Stísněný prostor je třeba úzká chodba, tunel, ale také boj těsně po boku spolubojovníků se zbraní, která potřebuje rozmach. Nakolik je prostor pro postavu stísněný závisí také na délce zbraně. Konkrétní hodnota postihu závisí na úvaze Pána jeskyně</i>	nákladu Rozdíl délky zbraně a šířky prostoru
Krytí se za překážkou	<i>Postava se drží za nějakou překážkou (za rohem, za stromem, za sloupem). Získá bonus +1 k obraně, ale útočí s postihem -1</i>	-1 k ÚČ, +1 k OČ
Modifikátory střelby		
Velikost cíle	<i>Na větší cíl je bonus, na menší postih. Za každý dvojnásobek velikosti oproti člověku je +1 respektive -1. Takže například střelba na koně má bonus +1, na slona +2, na psa postih -1, na králíka -2 a na myš -3. Střelba na hráčské rasy (hobity, kudučky, atp.) se nemodifikuje.</i>	-3 až +3
Střelba při pohybu	<i>Střelba při pohybu nejvýše Bojovou rychlostí</i>	-1
Střelba za běhu	<i>Střelba při pohybu až rychlostí Běhu</i>	-2
Běžící cíl	<i>Postih závisí na rychlosti pohybu cíle. Střelba na běžícího člověka bude mít postih -1, na cválajícího koně -2, na rychle letícího ptáka -3.</i>	-1 až -3
Cíl v krytu	<i>Postih za kryt závisí na tom, jak velká část těla cíle je kryta. -3 odpovídá vykukování zpoza rohu.</i>	-1 až -3
Střelec v krytu	<i>Pokud se chce střelec kryt za pevnou překážkou a stále mít možnost střílet, může si vybrat, jak moc dobře se chce kryt: Pokud mu stačí jedničkový kryt, střílí bez postihu. Za dvojkový kryt má on sám postih -1 ke střelbě, z trojkového krytu se střílet nedá. Stejně postihy se vztahují na kouzlení z poza krytu.</i>	0 nebo -1
Střelba do souboje na blízko, střelba nebo útok do zápasu	<i>Střelba na cíl zapojený do souboje zblízka se vyhodnocuje jako útok s postihem -1. Pokud střelec zasáhne, přičte si ke zranění +1. Když mine, střela může ještě omylem trefit někoho jiného z bojujících. Pán jeskyně vybere nejpravděpodobnější cíl (podle situace, popřípadě náhodně) a ten se brání tomu samému útoku, ale bez zvýšeného zranění v případě zásahu..</i>	-1
Střelba skrz clonu	<i>Clonou se rozumí cokoli, co zaclání ve výhledu. Ať už je to neprůhledná stěna, křoví, nebo jen papírová přepážka.</i>	-1 až -3
Střelba skrz bariéru	<i>Jako střelba skrz clonu, od zranění se navíc odečítá hodnocení bariéry (a cíl si stále počítá zbroj)</i>	jako skrz clonu
Vzdálenost	<i>Střelba na větší vzdálenost, než je základní dostřel zbraně, má postih -1 k hodu na útok za každý další násobek základního dostřelu</i>	-1 až -4
Střelba nebo vrhání v těžké zbroji	<i>-1 pokud má postava šupinovou nebo kroužkovou zbroj, -2 pokud má plátovou nebo rytířskou. Postih se nevztahuje na střelbu z kuše.</i>	-1 nebo -2
Speciální akce		
Zatlačení protivníka, bránění v průchodu		-2
Odzbrojení		-2
Srážení k zemi		-2
Protiakce		-2

Dostřel střelných a vrhacích zbraní

V Tabulce střelných a vrhacích zbraní je pro každou zbraň uveden základní dostřel. To je vzdálenost, na kterou je s touto zbraní možné útočit bez postihu. Za každý násobek základního dostřelu pak dostává střelec postih -1 hodu na útok.

Maximální postih je u zbraní nepřímé střelby (luky, kuše a oštěp) roven -4 a nejdelší vzdálenost, na kterou tyto zbraňe dostřelí, je tedy rovna pětinásobku základního dostřelu. U zbraní přímé střelby (všechny ostatní) je maximální postih -2, maximální dostřel je tedy roven trojnásobku základního dostřelu.

Střelba a vrhání v těžké zbroji

Střelba z luku a praku a použití všech vrhacích zbraní je obtížnější, když postava nosí těžkou zbroj (tedy těžší než koženou). Šupinová a kroužková zbroj dává na tyto akce postih -1 k ÚČ, plátová a rytířská dokonce -2 k ÚČ. Na střelbu z kuše se tyto postihy nevztahují.

Postihy za naložení

Postihy za naložení se pohybují v rozsahu -1 až -3 a počítají se do útoku i do obrany. Oblečená zbroj se při určování postihů za naložení nebere v potaz.

Bonus za fintu

Připravená útočná finta případně obranná finta zaplacená bodem Staminy poskytuje bonus +2 k hodu na útok respektive na obranu, případně k testu vyhodnocení dovednosti (pokud se finta vztahuje k bojové akci). Finty s plošným účinkem dávají bonus jen +1, ale zato proti všem cílům, které postava svým útokem zasáhne, případně proti všem útočníkům, jimž se touto fintou brání. V jednom kole je možné získat bonus jak za útočnou tak za obrannou fintu.

Pravidla pro použití fint najdeš v kapitole **Speciální akce a situace**.

Finty a Situační modifikátory

Situační modifikátory (jako třeba bonus za kryt proti střelbě) se s bonusy z fint sčítají, je ale potřeba rozlišovat, kdy se jedná o fintu a kdy o situační modifikátor. Situační modifikátory obvykle popisují nějaký stav, finty představují změnu stavu. Pokud je například postava vykukuje zpoza rohu, bude mít proti střeleckým útokům bonus za kryt (situační modifikátor). Pokud se nachází na volném prostranství a proti střelbě se kryje tím, že skočí do krytu, nedostane bonus za kryt, ale za fintu (a na rozdíl od předchozího příkladu ji to bude stát bod Staminy).

Pasivní obrana

Pokud je postava v jednom bojové kole cílem více než jednoho útoku (tedy pokud na ni útočí více útočníků), tak se nebude moci všem bránit stejně dobře. Hráč si musí vybrat, na kterého protivníka se bude jeho postava nejvíce soustředit a proti jehož útoku se bude bránit bez postihu. Proti všem ostatním útočníkům se bude moci bránit pouze pasivně (viz odstavec Pasivní obrana).

Toto rozhodnutí se provádí až ve fázi vyhodnocování akcí, tedy ve chvíli, kdy hráč ví, kolika útokům a od jakých útočníků bude postava v tomto kole čelit (výjimkou jsou pouze útočníci, o kterých postava neví).

Pasivní obrana tedy znamená, že se postava na obranu proti danému útoku nijak zvlášť nesoustředí a ztěžuje útočníkovi zásah prakticky jen tím, jakou si vůči němu drží pozici a jak se pohybuje při svých útocích a při obraně před ostatními protivníky. Při hodu na obranu si bude muset započítat postih -2.

Žádná obrana

Zvláštní varianta obrany je, že se postava nebrání vůbec. Tuto možnost si obvykle hráč dobrovolně nevybírá (leďa by se postava z nějakého důvodu chtěla nechat trefit) a nastává obvykle jen v případě útoku ze zálohy (když postava o útočnickovi neví), nebo když se postava bránit nemůže (třeba proto, že je pevně svázaná). Platí, že pokud je postava aktivně zapojena do boje, tak se vždy brání alespoň pasivně.

Žádná (nebo také nulová) obrana se vyhodnocuje hodem na obranu $0 + 1k6$ a nepřičítají se žádné modifikátory.

Omezení postihů k hodů na obranu

Platí, že obrana nehledě na postihy nemůže být horší, než když se postava vůbec nebrání. To znamená, že když má postava takové postihy na obranu, že se základ hodu (bez přiřčení výsledku hodu kostkou) dostane do záporu, tak výsledek hodu na obranu bude roven přímo tomu, co padne na kostce (tedy $0 + 1k6$).

Vyhodnocení zranění

Velikost zranění způsobeného útokem určíme jako součet Zranění zbraně (tuto hodnotu najdeš v **Tabulce zbraní pro boj zblízka** nebo v **Tabulce střelných a vrhacích zbraní**) a Přesahu útoku. K výsledku se přiřčou případné modifikátory zranění.

Efekt zbroje

Pokud má obránce zbroj a nejedná se o útok, který zbroj zcela obchází (to je vždy uvedeno v pravidlech příslušného druhu útoku), výsledné způsobené zranění bude o něco nižší.

Každá zbroj má v **Tabulce zbrojí** uvedeny parametry Kvalita zbroje a Pokrytí. Kvalita zbroje udává, jak těžké je takovou zbroj prorazit (a tedy jak dobře chrání před zraněním), Pokrytí říká, jak velkou část těla obránce zbroj chrání.

Pokud je Přesah útoku menší nebo roven Pokrytí zbroje obránce, tak se od zranění odečte Kvalita jeho zbroje.

Pokud je Přesah útoku větší, než Pokrytí zbroje obránce, tak se od zranění odečte Pokrytí jeho zbroje.

V případě, že je výsledné zranění (po odečtení Kvality zbroje nebo Pokrytí) nulové nebo záporné, tak obránce není vůbec zraněn (veškeré zranění pohltila zbroj a bude z něj mít nejvýše neškodnou modřinu).

Pro některé druhy útoků (například zranění ohněm) se efekt zbroje vyhodnocuje jinak, je to vždy uvedeno v popisu daného útoku.

Tabulka zbrojí

Zbroj	KZ	Pok.	Sil.	Postih	Popis	Cena
Lehká kouzelnická zbroj	2	1	0	0	Speciální zbroj	6 zl
Plná kouzelnická zbroj	3	2	1	0	Speciální zbroj	20 zl
Vycpávaná zbroj	3	2	1	-1	Dlouhá vycpávaná kazajka s rukávy, pevné boty, kožené rukavice, čapka	2 zl
Lehká kožená zbroj	4	2	1	-1	Kožená kazajka, chrániče předloktí, rukavice, škorň	3 zl
Plná kožená zbroj	4	3	2	-2	Kožená kazajka s rukávy, kožené kalhoty, rukavice, škorň, kožená přilba	4 zl
Lehká šupinová zbroj	5	2	3	-2	Šupinový pancíř s krátkým rukávem, vyztužená přilba, rukavice, zpevněné škorň	9 zl
Plná šupinová zbroj	5	3	4	-3	Šupinový pancíř s dlouhými rukávy, šupinové kalhoty, vyztužená přilba s chráničem nosu a krku, rukavice, zpevněné škorň	12 zl
Lehká kroužková zbroj	5	2	2	-2	Kroužková vesta, vyztužená přilba, palcové kroužkové rukavice, zpevněné škorň	18 zl
Plná kroužková zbroj	5	3	3	-3	Kroužková košile s rukávy, kroužkové kalhoty, kapuce, zpevněné škorň, palcové kroužkové rukavice	25 zl
Lehká plátová zbroj	6	2	4	-3	Kyrys, plátové chrániče holení a předloktí, plátové rukavice a boty, železná helma	30 zl
Plná plátová zbroj	6	3	5	-4	Plné pláty bez krytů spojů, železná helma	40 zl
Rytířská zbroj	6	4	5	-5	Plné pláty i s klouby, helma s hledím	100 zl

Sloupec „Sil.“ udává hodnocení Síly, od kterého postava používá zbroj bez postihu na Staminu.

Sloupec „Postih“ udává postih k atletickým a akrobatickým činnostem (rychlost běhu, délka skoku, atd.) a přičítá se také k hodů na seslání při kouzlení.

Použití Staminy ke snížení zranění

Pokud postava v tomto kole ještě nepoužila bod Staminy ani Psychické odolnosti, tak může za cenu jednoho bonu Staminy snížit obdržené zranění až o dva body. Postava tedy nemůže tuto možnost využít, pokud ve stejném kole použila obrannou fintu a naopak.

Zranění způsobené mentálním útokem není možné snížit použitím bodu Staminy, je ale možné stejným způsobem použít bod Psychické odolnosti.

Zranění způsobené jedem není možné takto snížit.

Efekt zranění

Pokud zásah po odečtení zbroje a specifických odolností způsobí nenulové zranění, obráncova kondice se sníží o velikost tohoto zranění. Nestane se tak ovšem hned, ale až na začátku dalšího kola. Pokud by tedy toto zranění způsobilo obránci nějaké postihy, nebo jej dokonce vyřadilo z boje, na jeho útok či případné další obrany v tomto kole to nebude mít žádný vliv.

Závažná zranění

Pokud se jednalo o druh útoku způsobující závažná zranění a výsledná velikost zranění po odečtení efektu zbroje, použití Staminy a specifických odolností je 6 nebo více, jedná se o závažné zranění a obránci si ho zaznamená zvlášť, navíc ke ztrátě kondice. Závažné zranění nemá žádný zvláštní vliv na boj (kromě toho,

že na takto zraněného protivníka lze použít fintu, která této slabiny využije), výrazně hůře se však léčí.

Speciální efekt může mít závažné zranění v případě, že útočník splní předpoklady (dostatečnou hodnotu Přesahu útoku) pro Zásah konkrétní části těla (viz stejnojmenná kapitola).

Vyhodnocení neútočných komplexních akcí

Pokud postavě v provedení akce nikdo aktivně nebrání (to umožňuje manévr **Protiakce**), neútočné akce se vyhodnocují stejně, jako by postava nebyla v boji. Většina akcí (jako třeba nabití luku, příprava zbraně, atd.) uspěje automaticky, složitější akce se vyhodnocují jako **Použití dovednosti**. Dovednostní finty se v boji řídí pravidly pro bojové finty. Za běhu trvají neútočné komplexní akce dvakrát tak dlouho.

Speciální akce a situace

Příprava útočné finty

Dovednostní finty je možné používat i průběhu boje, řídí se však trochu jinými pravidly. Každou fintu je nejdříve třeba v jednom bojovém kole **připravit** a až v dalším kole je možné bonus za fintu využít. Připravená bojová finta se pak vyhodnocuje stejně jako každá jiná dovednostní finta – poskytne bonus k testu dovednosti.

Příprava finty je komplexní akce a není tedy možné při ní provádět žádnou jinou komplexní akci (vyhodnocovat útok, nabíjet, přezbrojovat, atd.). Je při tom ale možné dělat nezávislé činnosti, tedy například mluvit, nebo se přesouvat (některé finty ostatně právě z přesunu do výhodnější pozice těží).

Příprava finty před bojem

Pokud to dává smysl, tak si postava může fintu připravit i před bojem (při šermu s jednoruční zbraní a pláštěm například může začínat se zbraní skrytou za pláštěm). V takovém případě může už v prvním kole boje získat bonus za fintu a až další fintu musí připravovat.

Využití situace

Pokud se v průběhu boje postavě naskytne vhodná situace k použití finty, je možné ji použít bez přípravy a útočit rovnou s bonusem (příklad: postava číhá na střeše a někdo zrovna dole prochází – ideální příležitost na něj skočit, přestože si postava tuto situaci cíleně nepřipravovala).

Opakování stejných bojových fint

Pro všechny útočné finty s výjimkou míření platí, že v jednom boji není možné použít tu samou (stejně popsanou) fintu na stejného nepřítele více než jednou, protože si protivník obvykle dá dobrý pozor, aby na stejný trik po druhé neskočil. Popis každé další finty se tedy vždy musí alespoň trochu lišit, jinak finta nebude mít efekt (nedá žádný bonus). Opakovaně je možné stejnou fintu použít pouze v případě, že se liší situace, za níž je finta použita (je například možné jednou na protivníka skočit ze střechy a podruhé ze schodů a v obou případech dostat bonus). Míření střelnou nebo vrhací zbraní je možné použít opakovaně.

Vyhodnocení přípravy finty

Příprava finty obvykle uspěje automaticky. Výjimkou jsou finty založené na použití nějaké doplňkové dovednosti (třeba akrobacie), taková příprava se pak vyhodnocuje jako dovednostní zkouška (obvykle ale

postava fintu provádí v případě, že má vyšší modifikované hodnocení příslušné dovednosti, než je obtížnost, takže uspěje bez hodu).

Vyhodnocení použití finty

Úspěch či neúspěch provedené finty se nevyhodnocuje samostatně, je dán výsledkem útoku či obrany v kole, kdy je připravená finta použita. Pokud tedy například postava zamýšlela přeběhnout po stole a skočit na svého protivníka a v hodu na útok uspěla, tak se i finta podařila. Pokud se protivník ubránil, tak se finta nezdařila a Pán jeskyně to může popsat třeba tak, že se stůl pod postavou převrhl, nebo že protivník ráně uhnul, případně útok vykryl zbraní či štítem.

Platí ale, že neúspěšným pokusem o fintu (tedy když se protivník ubránil) se postava nemůže dostat do nevýhodné pozice (neskončí například na zemi, protože by to znamenalo postihy na další boj). Jediná výjimka je, pokud hráč sám chce, aby se jeho postava do podobné situace použitím finty dostala (třeba aby skončila zalehnutá a skryla se tak před nepřátelskou střelbou).

Efekt útočných fint

Finty samy o sobě pouze poskytují bonusy. Pokud je cílem útoku například dostat protivníka do nevýhodné pozice, aby měl na další boj postih, je potřeba použít speciální akci (například Zatlačení protivníka). Fintu je pak možné použít ke zvýšení šance na úspěch této speciální akce.

Útočné finty s plošným účinkem

Bojové finty je možné používat i spolu s útoky, které zasáhnou víc než jeden cíl (například hod *ohnivou hlinou*) v takovém případě finta poskytne bonus pouze +1, ale zato na všechny zasažené cíle.

Příklady útočných fint

Boj v sevřené formaci, Boj tělo na tělo, Kop, Krypt povolem, Protiútok, Přehození protivníka přes rameno, Přidržení zbraně či ruky, Útok štítem, Vykopnutí zbraně z ruky, Výpad, Skřípnutí ruky čepelí, Skrytý útok s pláštěm, Zachycení zbraně pláštěm, Využití protivníkovy zranění, Využití emocí, Využití nebojových dovedností (např Akrobacie), Využití výhodné pozice, Útok z rozeběhu, Kop z výskoku s rozeběhem, Výpad se skluzem, Předstíraný útok, Povolný sek, Odrazení zbraně či štítu, Vyvedení protivníka z rovnováhy, Zatlačení protivníka do stísněného prostoru, Převrhávání předmětů, Házení předmětů, Míření.

Použití obranné finty

Kromě útočných fint je v boji možné používat také finty obranné. Od útočných se liší zejména tím, že je není třeba předem připravovat (ohlašují se před hodem na obranu), zato je však za ně třeba zaplatit jedním bodem Staminy (postava se tedy každým použitím obranné finty vyčerpává).

Platí, že v jednom kole se postava může vyčerpat (tedy použít bod Staminy nebo Psychické odolnosti) jen jednou. Není tedy možné v jednom kole použít dvě obranné finty proti dvěma různým útokům (je ale možné povést obrannou fintu s plošným účinkem) a pokud postava použila bod Staminy (nebo Psychické odolnosti) na něco jiného, tak už v tomto kole nemůže použít obrannou fintu.

Obranná finta proti jednomu cíli

Obranná finta proti jednomu cíli poskytuje bonus +2 na obranu, ale pouze proti jednomu útoku a není ji možné použít při pasivní (ani žádné) obraně.

Obranné finty s plošným účinkem

Pokud tomu odpovídá popis finty (například převržení stolu na čtyři útočící zbrojnoše nebo obrana sérií salt a přemetů), tak si postava může započítat poloviční bonus (tedy +1) proti všem ovlivněným útočníkům (kteří protivníci budou fintou ovlivněni vyplývá z jejího popisu), a to včetně těch, kterým se bude bránit pasivně. Obranou fintu s prostorovým účinkem je tedy dobré ohlásit už při vyhodnocování své první obrany v daném kole (na rozdíl od obranné finty proti jednomu útočníkovi je možné obrannou fintu s prostorovým účinkem ohlásit i při vyhodnocování pasivní obrany).

Použití obranné finty s prostorovým účinkem stojí stejně jako použití finty proti jednomu útočníkovi (tedy 1 bod Staminy) a vztahují se na to stejná omezení (pouze jedno vyčerpání se za kolo).

Příklady obranných fint

Akrobatická obrana (salta, přemety), Převrhávání židlí, stolů či jiných předmětů, krytí se za stromy či sloupy, přeskokování překáží (plotu, potoka), Křížový kryt kombinací zbraní, Oddálený boj (zbraní s velkým dosahem), Podepření krytu volnou rukou, Boj tělo na tělo, Boj v sevřené formaci.

Obsah

<u>Dračí doupě.....</u>	<u>1</u>
<u>Tvoje postava.....</u>	<u>3</u>
<u>Rasy.....</u>	<u>3</u>
<u>Povolání tvé postavy.....</u>	<u>3</u>
<u>Tvorba postavy.....</u>	<u>3</u>
<u>Počet životů.....</u>	<u>3</u>
<u>Profibody.....</u>	<u>4</u>
<u>Zvláštní schopnosti podle rasy.....</u>	<u>4</u>
<u>Dovednosti.....</u>	<u>4</u>
<u>Živobyті.....</u>	<u>7</u>
<u>Výbava.....</u>	<u>8</u>
<u>Zvláštní schopnosti podle povolání.....</u>	<u>10</u>
<u>Speciální dovednosti.....</u>	<u>10</u>
<u>Kouzla.....</u>	<u>10</u>
<u>Válečník.....</u>	<u>11</u>
<u>Zastrašení.....</u>	<u>11</u>
<u>Hraničář.....</u>	<u>12</u>
<u>Pouto se zvířetem.....</u>	<u>12</u>
<u>Hraničářská kouzla.....</u>	<u>12</u>
<u>Alchymista.....</u>	<u>14</u>
<u>Lučba.....</u>	<u>14</u>
<u>Seznam alchymistických předmětů.....</u>	<u>15</u>
<u>Kouzelník.....</u>	<u>21</u>
<u>Kouzelnická kouzla.....</u>	<u>21</u>
<u>Seznam kouzelnických kouzel.....</u>	<u>22</u>
<u>Zloděj.....</u>	<u>24</u>
<u>Hraní hry.....</u>	<u>25</u>
<u>Použití dovedností.....</u>	<u>25</u>
<u>Dovednostní test.....</u>	<u>25</u>
<u>Použití dovednosti Jednání.....</u>	<u>28</u>
<u>Zranění a léčba.....</u>	<u>30</u>
<u>Pošramocení a závažná zranění.....</u>	<u>31</u>
<u>Poskytnutí první pomoci.....</u>	<u>32</u>
<u>Vyčerpání.....</u>	<u>33</u>
<u>Odbourávání vyčerpání.....</u>	<u>33</u>
<u>Boj.....</u>	<u>33</u>
<u>Průběh bojového kola.....</u>	<u>33</u>
<u>Úprava záměrů.....</u>	<u>34</u>
<u>Komplexní akce.....</u>	<u>34</u>
<u>Volné akce.....</u>	<u>35</u>
<u>Nezávislé činnosti.....</u>	<u>35</u>
<u>Vyhodnocování akcí.....</u>	<u>36</u>
<u>Vyhodnocení útoku.....</u>	<u>37</u>
<u>Vyhodnocení neútočných komplexních akcí.....</u>	<u>44</u>
<u>Speciální akce a situace.....</u>	<u>44</u>