

Dračák

podle staré školy

(koncept pravidel)

Společenská hra na prožívání příběhů

Michal Světlý

Obsah

Tvoje postava	5
Vlastnosti	5
Kouzla, recepty a schopnosti	5
Dovednosti	6
Rasy	7
Počet životů	10
Povolání tvé postavy	10
Zranění a léčba	26
Magické předměty	27
Boj a jiná nebezpečí	28
Vzdálenosti	28
Kola	28
Záměry	28
Hody	29
Výhody a nevýhody	31
Pasti a jedy	31
Zbraně, zbroje a štíty	32
Hlášení útoku	33

Verze 0.0

Poděkování

Tato příručka je silně inspirovaná titulem Dračí Doupě vydaným nakladatelstvím Altar. Rád bych touto formou poděkoval autorům originálních pravidel Dračího doupěte, jmenovitě:

AUTOR PROJEKTU: Martin Klíma

AUTOŘI PRAVIDEL: Martin Benda, René Gemmel, Emil Hančák, Vilma Kadlecková, Jaroslav Kovář, Karel Papík, Michal Řeháček, Jiřina Vorlová a Radovan Vlk

AUTOŘI STARŠÍCH VERZÍ A SPOLUPRACOVNÍCI: Michael Bronec, Vladimír Chvátíl, Radim Křivánek, doc. Jan Obdržálek, Jan Obdržálek, Václav Pražák

KOORDINÁTOR: Martin Kučera

Zpětná vazba

Velice ocením Vaše názory a komentáře. Pište je, prosím, nejlépe do diskuse na [RPG fóru](#) nebo [D20.cz](#).

TVOJE POSTAVA

Vlastnosti

Vlastnosti jsou: Síla, Finesa, Duše.

1. Opiš si vlastnosti podle rasy.
2. Opiš si vlastnost podle povolání, pokud ji nemáš za rasu stejnou nebo vyšší.
3. Zvyš si libovolné vlastnosti podle svého výběru tak, aby součet byl 6. Žádná vlastnost ale nemůže být menší než 1 ani větší než 3.

Kouzla, recepty a schopnosti

Každé kouzlo, recept nebo schopnost spadá do jedné ze tří kategorií: Začátečnické, pokročilé nebo mistrovské.

- Na prvních pěti úrovních se můžeš učit jen začátečnické schopnosti, kouzla a recepty.
- Na úrovních 6-10 se můžeš učit začátečnické i pokročilé schopnosti, kouzla a recepty.
- Od jedenácté úrovně výš se můžeš učit všechny schopnosti, kouzla a recepty, včetně mistrovských.

Každá rasa má jednu zvláštní schopnost – tu získáš automaticky výběrem této rasy. Ostatní kouzla, recepty a schopnosti získáš v rámci svého povolání: V jeho popisu najdeš, co se kdy můžeš naučit.

Dovednosti

Dovednosti nespadají do těchto kategorií, místo toho má každá dovednost tyto tři stupně.

- Na prvních pěti úrovních se můžeš učit dovednosti jen na začátečnický stupeň.
- Na úrovních 6-10 se můžeš začátečnické dovednosti zlepšovat na pokročilé.
- Od jedenácté úrovně výš se můžeš pokročilé dovednosti zlepšovat na mistrovské.

Stupeň dovednosti určuje, co dokážeš dělat, případně co znáš:

- Se začátečnickou znalostí Otevírání zámků například dokážeš otevřít jen jednoduché (začátečnické) zámky. K otevření mistrovského zámku potřebuješ mistrovskou dovednost.

Kdy se můžeš učit jaké dovednosti najdeš v popisu svého povolání.

Znalosti dané povoláním

Každé povolání také představuje balíček znalostí, které nezmiňujeme zvlášť jako dovednost: Válečník se vyzná ve zbraních, kouzelník pozná různá kouzla atd.

- Znalosti dané povoláním automaticky rostou s úrovní: Na 1-5 jsou začátečnické, na 6-10 pokročilé, na 11-15 mistrovské.

Tvoje minulost

Vymysli si, co jsi dělal před tím, než ses stal dobrodruhem: Mohl jsi být třeba žoldák, lovec, písař a podobně.

Minulost, podobně jako tvoje současné, dobrodružné povolání, představuje balík znalostí a dovedností, které můžeš používat a také

dále zlepšovat. Na začátku všechny umíš na začátečním stupni. Nemusíš si je vypisovat, ale když si budeš některou z nich zlepšit na pokročilý nebo mistrovský stupeň, napiš si ji zvlášť (ostatní zůstanou na začátečním stupni).

Obecné dovednosti

Když se v popisu svého povolání dočteš, že si můžeš vybrat nějakou obecnou dovednost, znamená to některou z následujících:

Plavání

Orientace a přežití v divočině

Čtení a psaní

Ošetřování zranění

Šplhání

Vaření

Cizí jazyk (každý je samostatná dovednost)

Rasy

Člověk

VELIKOST: 6

VLASTNOSTI: Libovolné

SCHOPNOST: Všestrannost

Všestrannost

Jako člověk si můžeš místo jedné z dovedností svého povolání vzít jednu dovednost (nikoliv schopnost) od libovolného jiného povolání a dále ji rozvíjet.

Barbar

VELIKOST: 6

VLASTNOSTI: Síla 2

SCHOPNOST: Všestrannost (stejně jako ostatní lidé)

Hobit

VELIKOST: 5

VLASTNOSTI: Finesa 2, Duše 2

SCHOPNOST: Vytříbená chuť a čich

Vytříbená chuť a čich

Hobiti mají citlivější chuť a čich než příslušníci ostatních ras. Jsou to díky tomu známí labužníci a velcí znalci různých nápojů, pokrmů a jiných poživatin, ale dává jim to výhodu i na dobrodružných výpravách: Neumí sice stopovat tak dobře jako psi, ale dokáží například čichem poznat převlečenou osobu a pouhým ochutnáním odhalí přítomnost jedů nebo jiných nežádoucích přísad.

Kudůk

VELIKOST: 5

VLASTNOSTI: Finesa 2, Duše 2

SCHOPNOST: Vytříbená chuť a čich (jako hobit)

Elf

VELIKOST: 6

VLASTNOSTI: Finesa 2, Duše 2

SCHOPNOST: Ostrý zrak

Ostrý zrak

Elfové mají ostřejší a citlivější zrak než ostatní rasy. Vidí dobře i za šera (ale ne v naprosté tmě) a rozeznají detaily i na velkou vzdálenost.

Trpaslík

VELIKOST: 6

VLASTNOSTI: Síla 2, Duše 2

SCHOPNOST: Infravidění

Infravidění

Trpaslíci dokáží rozeznat teplejší předměty od studenějších. I v naprosté tmě tedy například uvidí teplokrevné tvory. Nedokáží ale rozeznat barvy ani detaily, nevidí skrz překážky a pokud má v podzemí všechno stejnou teplotu, musí tápat stejně jako všichni ostatní.

Kroll

VELIKOST: 7

VLASTNOSTI: Síla 2, Duše 2

SCHOPNOST: Ultrasluch

Ultrasluch

Krollové, podobně jako netopýři, dokáží podle lidským uchem nezachytitelného odraženého zvuku určit vzdálenost stěn a překážek. Toto zvláštní „vidění“ je ale dost hrubé a nepřesné – kroll pozná tvar chodeb a místností a ani v naprosté tmě nevrazí do stromu, ale rozhodně si nevšimne nataženého lanka a nepozná, co protivníci drží v rukou. Ultrasluch nefunguje v prostředí hlučnějším než obyčejný hovor, nebo když kroll z nějakých důvodů nemůže vydávat zvuky.

Počet životů

Tvůj počet životů je roven součtu Velikosti (podle rasy) a Síly.

Povolání tvé postavy

Válečník

VLASTNOST: Síla 2

1. úroveň

- Umíš ošetřovat zranění.
- Vyber si jednu obecnou dovednost.
- Vyber si jednu ze schopností *Zastrašení*, *Útok na dva cíle*, *Sehranost*.

2. úroveň

- Vyber si jednu obecnou dovednost.

3. úroveň

- Vyber si jednu ze schopností *Zastrašení*, *Útok na dva cíle*, *Sehranost*.

4. úroveň

- Vyber si jednu obecnou dovednost.

5. úroveň

- Vyber si jednu ze schopností *Zastrašení*, *Útok na dva cíle*, *Sehranost*.

Válečnické schopnosti

Zastrašení

Jde použít v boji (trigger může být třeba rozpůlení jednoho z protivníků) i mimo boj. Výsledek posuzuje PJ.

Útok na dva cíle

Postih je jen -1. Lze i s lukem (nabít dva šípy) nebo vrhacími zbraněmi (v každé ruce jedna).

Sehranost

Vyžaduje alespoň týden společného tréninku a potom průběžné udržování (sem tam si zatrénovat).

Kdykoliv bojuješ bok po boku někoho, s kým jsi sehraný, můžeš si v každém kole vybrat:

- Dáš výhodu tomuto spolubojovníkovi.
- Nebo získáš výhodu sám.

Hraničář

VLASTNOST: Finesa 2

MAGENERGIE: Duše + úroveň

1. úroveň

- Umíš získávat magenergii meditací.
- Umíš dovednost *Orientace a přežití v divočině*.
- Umíš sesílat jedno kouzlo podle svého výběru.
- Vyber si jedno další kouzlo nebo jednu ze schopností *Pouto se zvířetem, Mluvení se zvířaty*.

- Vyber si jednu z dovedností: *Ošetřování zranění, Lov a stopování* nebo jednu obecnou dovednost.
- Vyber si jednu další obecnou dovednost.

2. úroveň

- Vyber si jedno další kouzlo nebo jednu ze schopností *Pouto se zvířetem, Mluvení se zvířaty*.

3. úroveň

- Vyber si jedno další kouzlo.
- Vyber si jednu z dovedností: *Ošetřování zranění, Lov a stopování* nebo jednu obecnou dovednost.

4. úroveň

- Na čtvrté úrovni se můžeš naučit jednu z mimosmyslových schopností (telekinezi, pyrokinezi nebo telepatii).

5. úroveň

- Vyber si jedno další kouzlo.
- Vyber si jednu z dovedností: *Ošetřování zranění, Lov a stopování* nebo jednu obecnou dovednost.

Hraniřáčské schopnosti

Pouto se zvířetem, Telekineze, Pyrokineze, Telepatie

Pouto se zvířetem

Zvíře rozumí složitým slovním příkazům.

Nebezpečnost zvířete může být maximálně rovna tvé úrovni, můžeš ale mít mládě (takže mu nebezpečnost postupně poroste s tím, jak se ti bude zvyšovat úroveň).

Vyber si, které zvíře tě provází.

Mluvení se zvířaty

/ * Tohle je možná spíš druidská schopnost? * /

Zvíře dokáže „mluvit“ jen o tom, čemu samo rozumí.

Telekineze

Dosah: (Duše) metrů.

Pomocí *soustředění* můžeš hýbat předměty o váze až (Duše) kilogramů.

Pyrokineze

Dosah: (Duše) metrů.

Dokážeš zapálit oheň pomocí *soustředění*. Živé tvory pyrokineze přímo nezraňuje (následný oheň je zranit může).

Telepatie

Dosah: (Duše) metrů.

Po dobu *soustředění* můžeš s někým „mluvit“ v myšlenkách. Bez znalosti jazyka si nebudete rozumět. Cíl se může po navázání spojení vzdálit z dosahu.

Meditace

Krátkou meditací (zhruba 10 minut) doplníš svou magenergii na maximum.

Sesílání kouzel

Umíš sesílat kouzla, která se naučíš. K hraničářským kouzlům se nepočítá postih za zbroj.

Hraničářská kouzla

Najdi zvíře

Cena: 1 mag

Dosah: (Duše) hodin cesty.

Vycítíš směr k nejbližšímu zvířeti druhu, na který pomyslíš.

Najdi pachovou stopu

Cena: 1 mag

Po dobu *soustředění* dokážeš stopovat čichem jako pes.

Zpomalení jedu

Cena: 1 mag

Dosah: dotyk

Kouzlo prodlouží latenci jedu v cíli o 1 den.

Uzdrav zranění

Cena: 3 magy

Dosah: kontaktní

Sesílání: 1 minuta (mimo boj)

Vyléčí (Duše hraničáře) životů. Znovu účinkuje na stejný cíl až poté, co se doléčí do plných životů.

Uzdrav nemocného

Cena: 3 magy

Dosah: kontaktní

Sesílání: 10 minut

Vyléčí většinu běžných (nemagických) nemocí. Smrtelné nemoci pouze zmírní natolik, že pacient přežije.

Uklidni bestii

Cena: 2 magy

Dosah: krátký

Kouzlo zklidní obyčejné, nemagické zvíře natolik, že ztratí chuť útočit. Pokud je ale něco znovu rozdráždí, účinek pomine.

Alchymista

VLASTNOST: Finesa 2

1. úroveň

- Umíš číst a psát.
- Poznáš magické i nemagické suroviny a můžeš z nich vyrábět předměty, jejichž recepty se naučíš (máš schopnost *Lučba*).
- Vyber si dva recepty.
- Vyber si jednu z dovedností *Starý jazyk* (každý je samostatná dovednost), *Znalost jedů* nebo jednu obecnou dovednost.

2. úroveň

- Vyber si jeden další recept.

3. úroveň

- Vyber si jeden další recept.
- Vyber si jednu z dovedností *Starý jazyk* (každý je samostatná dovednost), *Znalost jedů* nebo jednu obecnou dovednost.

4. úroveň

- Vyber si jeden další recept.

5. úroveň

- Vyber si jeden další recept.
- Vyber si jednu z dovedností *Starý jazyk* (každý je samostatná dovednost), *Znalost jedů* nebo jednu obecnou dovednost.

Alchymistické schopnosti

Lučba

- Za den (mezi dvěma vydatnými spánky) můžeš zpracovat jen určité množství magenergie: Duše + úroveň.
 - Magenergii do výrobku „převádíš“ z různých magických surovin – pro jednoduchost předpokládáme, že si je posháníš v pauzách mezi dobrodružstvím a máš jich tedy vždy dostatek (pokud o ně někde nepřijs).)
- Na výrobu předmětů je potřeba aparatura, která se vejde do malé truhlice. V této truhlici nosíš i suroviny.
- Předměty vyrobené „v terénu“ si své magické vlastnosti uchovají jen několik hodin.

Alchymistické recepty

Léčivý lektvar

Potřebná magenergie: 1 mag

V průběhu krátkého odpočinku vyléčí (Duše alchymisty + 6) životů (nevrací životy v boji). Znovu účinkuje na stejný cíl až poté, co se doléčí do plných životů.

Antigravitační cloumák

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: několik minut

Cíl spolu se vším, co nese, bude po dobu působení pociťovat slabší gravitaci (zhruba jako na Měsíci).

Čarovná rtuť

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Do prvního úspěšného použití

Jestliže se někde v krátké vzdálenosti, vyskytuje zlato, stříbro či drahé kamení, kulička se k němu začne kutálet. Po úspěšném použití své schopnosti ztrácí.

Lektvar chladných vod

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Několik minut

Postavě, která tento lektvar vypila, se po dobu jeho působení jakékoliv utržené zranění ohněm snižuje o 3.

Lektvar mlhoviny

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Několik minut

Mlžná forma po dobu působení (bez výbavy a oblečení).

Lektvar zmenšování

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Několik minut

Po dobu trvání se postava zmenší na polovinu spolu se vším, co nese. Na polovinu se jí tím sníží Velikost (a tedy počet životů – aktuální i maximální). Vlastnosti se nezmění.

/ Síla by možná mohla klesnout, ale asi nemusí */*

Megacloumák

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Několik minut

Odstraní mdloby, ochromení, paralýzu a křeče a po dobu trvání probere postavu z bezvědomí.

Pavoučí lektvar

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Několik minut

Po dobu trvání se postava udrží na jakémkoliv pevném povrchu.

Lektvar rychlosti

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Několik minut

Zdvojnásobí rychlost běhu (postava bude běhat zhruba stejně rychle jako kůň).

Detekční hůlka

Potřebná magenergie: 2 magy

Trvání: Několik minut

Umožní najít tajné východy nebo schránky. Nedává ale znalost, jak je otevřít, ani jestli jsou zapastěné.

Lakmusový papírek

Potřebná magenergie: 2 magy

Zjistí složení jakékoliv kapaliny (mimo jiné rozpozná účinek lektvaru).

Černá zhouba

Potřebná magenergie: 1 mag

Síla jedu: 7

Latence: 1 minuta

Paralytický jed.

Jablečná vůně

Potřebná magenergie: 1 mag

Síla jedu: 6

Latence: 5 kol

Plynný jed.

Vlčí mor

Potřebná magenergie: 1 mag

Síla jedu: 6

Latence: 130 minut

Jed na otravu šípů a podobně.

Melenova pomsta

Potřebná magenergie: 1 mag

Síla jedu: 7

Latence: 1 hodina

Jed do nápojů.

Kouzelník

VLASTNOST: Duše 2

MAGENERGIE: Duše + úroveň

1. úroveň

- Umíš číst a psát.

- Umíš získávat magenergii *zaostřením vůle*.
- Umíš sesílat tři kouzla podle svého výběru.
- Vyber si jeden *Starý jazyk* (každý je samostatná dovednost) nebo jednu obecnou dovednost.

2. úroveň

- Vyber si dvě další kouzla.

3. úroveň

- Vyber si jedno další kouzlo.
- Vyber si jeden *Starý jazyk* (každý je samostatná dovednost) nebo jednu obecnou dovednost.

4. úroveň

- Vyber si dvě další kouzla.

5. úroveň

- Vyber si jedno další kouzlo.
- Vyber si jeden *Starý jazyk* (každý je samostatná dovednost) nebo jednu obecnou dovednost.

Kouzelnické schopnosti

Zaostření vůle

Krátkou meditací (zhruba 10 minut) doplníš svou magenergii na maximum.

Sesílání kouzel

Umíš sesílat kouzla, která se naučíš. Na sesílání kouzel se vždycky hází Duší a musíš si započítat postih za zbroj (-1 za lehkou, -2 za těžkou).

Kouzelnická kouzla

Hypnóza

TODO

Levitace

TODO

Magický štít

TODO

Mágův velký mix

TODO

Melenina krása

TODO

Metamorfóza

TODO

Modrý blesk

TODO

Montvho čardáš

TODO

Najdi neviděné

TODO

Nebezpečné ovoce

TODO

Neviditelnost

TODO

Oheň

TODO

Ohnivý déšť

TODO

Protoplazma

TODO

Rychlost

TODO

Sugesce

TODO

Světlo

TODO

Ticho

TODO

Tma

TODO

Vodní dech

TODO

Zaklep

TODO

Zamkni

TODO

Zelené blesky

TODO

Zenerova karta

TODO

Zlom kouzlo

TODO

Zloděj

VLASTNOST: Finesa 2

1. úroveň

- Vyber si jednu schopnost.
- Vyber si dvě z dovedností: *Šplhání, Otevírání zámků, Výroba a odstraňování pastí, Přetvářka a převleky, Odezírání ze rtů, Kapsářství, Znalost jedů*.
- Vyber si jednu obecnou dovednost.

2. úroveň

- Vyber si jednu z dovedností: *Šplhání, Otevírání zámků, Výroba a odstraňování pastí, Přetvářka a převleky, Odezírání ze rtů, Kapsářství, Znalost jedů* nebo jednu obecnou dovednost.

3. úroveň

- Vyber si jednu další schopnost.

4. úroveň

- Vyber si jednu z dovedností: Šplhání, Otevírání zámků, Výroba a odstraňování pastí, Přetvářka a převleky, Odezírání ze rtů, Kapsářství, Znalost jedů nebo jednu obecnou dovednost.

5. úroveň

- Vyber si jednu další schopnost.

Dovednosti

Automaticky umíš: Šplhání

Volitelně: Otevírání zámků, Výroba a odstraňování pastí, Přetvářka a převleky, Odezírání ze rtů, Kapsářství, Znalost jedů

Zlodějské schopnosti

Útok ze zálohy

Pokud o tobě cíl nevěděl, počítáš si +2 ke zranění.

Získání důvěry

Cena: 2 profibody

Požadavky: 1. úroveň

Když se se tebou bude někdo minutu bavit na nějaké téma, získá pocit, že ti v tomto ohledu může zcela věřit.

Chůze beze stop

S výjimkou naprosto nevhodného terénu (bahno, čerstvě napadaný sníh) se dokážeš pohybovat tak, že nezanecháš žádné stopy. A to včetně pachových, takže tě nevystopují ani psi (na krátkou vzdálenost tě však stále ucítí).

Bezpečný dopad

Dokážeš bezpečně dopadnout z dvojnásobné výšky než ostatní.

Obří skoky

Vyskočíš dvakrát výše a doskočíš dvakrát dále než ostatní.

Chytání střel

Když uspěješ v *plné obraně*, bezpečně chytíš střelu v letu. Pokud máš volné obě ruce, můžeš v jenom kole do každé z nich chytit jednu střelu.

Splynutí s okolím

Dokud jsi nehybný a nevyčníváš, jsi skoro neviditelný.

ZRANĚNÍ A LÉČBA

Přes noc se vyléčí (Síla) životů.

Ošetření zranění

Životy vrácené ošetřením jsou 1 + stupeň dovednosti (bez léčitel-ských potřeb o 1 méně). Znovu účinkuje na stejný cíl až poté, co se doléčí do plných životů.

Léčivá kouzla a lektvary

To samé kouzlo, i kdyby ho seslal někdo jiný, bude znovu na stejný cíl účinkovat až poté, co se dotyčný doléčí do plných životů. To samé platí pro léčivé lektvary.

MAGICKÉ PŘEDMĚTY

Vlastnosti magických předmětů se projeví až po jejich připoutání.

- Připoutání zabere 1 kolo soustředění.
- Není možné připoutat předmět, který má připoutaný někdo jiný.
- Na první úrovni si můžeš připoutat jeden magický předmět, na třetí dva a na páté tři.

Lektvary není třeba připoutávat, účinkují automaticky po vypití.

BOJ A JINÁ NEBEZPEČÍ

Vzdálenosti

Kontaktní

- Stačí udělat pár kroků

Krátká

- V dosahu malé vrhací zbraně.

Střední

- V dostřelu krátkého luku nebo oštěpu.

Dlouhá

- V dostřelu dlouhého luku.

Kola

Boj probíhá v kolech. Kolo představuje zhruba 3 vteřiny.

Záměry

Kolo začíná určením záměrů. Záměry lze libovolně měnit, nemůžeš ale znovu ohlásit záměr, který jsi už jednou opustil.

Ohrožení více protivníků

Když chceš v jednom kole ohrožit více než jednoho protivníka, počítáš si k hodu postih rovný jejich počtu. Neplatí to v případě, že děláš něco, co má samo o sobě plošný efekt (třeba když sesíláš kouzlo *ohnivá koule*).

Příprava, nabíjení, plná obrana, prolomení nevýhody

Když si připravuješ akci, nabíjíš, nebo se soustřeďuješ na obranu či prolomení nevýhody, platí následující pravidla:

- Při přípravě nebo nabíjení nemůžeš ohrožit svého protivníka. Pokud ti v tom nikdo nezabrání, v pozdějším kole, kdy z přípravy nebo míření budeš těžit, si započítáš +2.
- Když se soustředíš na obranu, nemůžeš nikoho ohrožit, ani u toho dělat cokoliv jiného (utíkat, nabíjet apod.), počítáš si na všechny obrany v tomto kole +2.
- Když se soustředíš na pokus dostat se z nevýhody (odstrčit toho, kdo na tebe leží, prorazit z obklíčení, vyčistit si oči od písku a podobně), počítáš si +2 proti těm, kdo tě v nevýhodě drží (ale nepočítáš si bonus na obranu proti nikomu dalšímu).

Hody

Hází se vždy Vlastnost + 1k6. Pokud vlastnost není dána pravidly, použij libovolnou, která pro danou činnost dává smysl.

Střet

Když se oba protivníci ohrožují, hází se proti sobě. Ten, kdo hodil víc, může protivníkovi udělat několik věcí podle toho, o kolik ho přehodil.

- Při přehození o 0-2 jednu věc (to také znamená, že když oběma padne stejně, oba si vzájemně mohou udělat jednu věc).
- Při přehození o 3-5 dvě věci.
- Při přehození o 6 nebo víc dokonce tři věci.

Protivníkovi můžeš udělat například:

- Zranit ho za (rozdíl hodů) + (zranění tvé zbraně) – (jeho zbroj)
- Zatlačit ho do rohu, srazit ho na zem, přibodnout mu ruku ke dveřím, přirazit ho štítem ke stěně a podobně (tím ho dostaneš do nevýhody)
- Dostat se z nevýhody
- Dostat někoho jiného z nevýhody, ve které ho tvůj cíl drží
- Někam ho zatlačit
- V něčem mu zabránit (kromě útoku na někoho jiného)
- Utéct

Pokud už je v nevýhodě, tak ho také jako jednu z možností můžeš:

- Odzbrojit
- Srazit do propasti
- Zabránit mu v útoku na někoho jiného

To, co protivníkovi uděláš, musí odpovídat tvým záměrům určeným na začátku kola a musí to jít udělat a dávat smysl.

Obrana

Když někdo ohrožuje někoho, kdo jeho neohrožuje (třeba proto, že ohrožuje někoho jiného, nedostřelí tak daleko a podobně), tak se také hází proti sobě, ale obránce nemůže útočníkovi nic udělat. Když ho přehodí, znamená to pouze, že se úspěšně ubránil.

Výhody a nevýhody

Za každou výhodu je vždy +1, za každou nevýhodu -1.

Výhody (a nevýhody) stejného druhu se nesčítají.

- Pokud tě například někdo zatlačí do rohu místnosti a pak tě srazí k zemi a zalehne, tak si počítáš jen -1, protože obojí ti omezuje pohyb.

Výhody a nevýhody vždy představují nějakou situaci v herním světě a trvají tedy vždycky přesně tak dlouho jako tato situace.

- Když tě někdo zalehne, dostaneš nevýhodu (-1). Jakmile vstane, aby mohl dělat něco jiného, nevýhoda pomine a přestaneš si ji počítat.

Pasti a jedy

Stejně se hází, když spustíš past, nebo když jsi otrávený jedem: Past nebo jed si hází „na útok“, ty si házíš „na obranu“.

- Proti pasti se obvykle hází Finesou. Když máš štít, můžeš si hodit Silou.
- Proti jedu se vždy hází Silou.

Zbraně, zbroje a štíty

- Zbraně mají zranění, které se přičítá pouze v případě zásahu (tedy když hodíš stejně nebo více než tvůj protivník a jako jednu z možností si vybereš ho zranit).
- Boj beze zbraně má zranění 0 a hází se vždy Silou.
- Jednoruční lehké zbraně (například dýka) mají zranění +1, dvojruční lehké zbraně (třeba kopí) mají zranění +2. Můžeš si s nimi počítat Sílu nebo Finesu podle svého výběru.
- Jednoruční těžké zbraně (například palcát nebo bojová sekerka) mají zranění +2, dvojruční těžké zbraně (třeba dvojruční meč) mají zranění +3. Počítáš si s nimi vždy Sílu.
- Improvizované nebo primitivní zbraně (obušek, hůl, kámen, kyj a podobně) mají zranění o 1 nižší (může být i 0 – v tom případě od pěstí liší jen v tom, co přesně můžeš protivníkovi udělat).
- Pokud máš dvě jednoruční zbraně, ke zranění té, kterou zrovna útočíš, si přičti 1. Pokud je alespoň jedna z nich těžká, počítáš si Sílu. Když jsou obě lehké, můžeš si vybrat mezi Silou a Finesou.
- Štít snižuje zranění o 1. Můžeš si s ním počítat Sílu nebo Finesu podle svého výběru.
- Zbroj snižuje zranění o svou kvalitu: Lehká o 1, těžká o 3. Při sesílání kouzelnických kouzel v lehké zbroji si počítáš postih -1, v těžké -2 (a to i když je sesíláš ze svitku nebo z jiného předmětu).

Hlášení útoku

Když chceš protivníka zranit, obvykle se hod hlásí rovnou s „plus něco“ na konci.

Příklad:

Když máš Finesu 3, bojuješ dýkou, která má zranění 1, chceš protivníka zranit a na kostce ti padlo 2, tak řekneš:

„Mám proti němu pět plus jedna.“