

Dračák

podle staré školy

(koncept pravidel)

Společenská hra na prožívání příběhů

Michal Světlý

Obsah

<u>Tvoje postava</u>	5
<u>Vlastnosti</u>	5
<u>Kouzla, recepty a schopnosti</u>	5
<u>Dovednosti</u>	5
<u>Rasy</u>	7
<u>Počet životů</u>	9
<u>Povolání tvé postavy</u>	9
<u>Zranění a léčba</u>	28
<u>Magické předměty</u>	29
<u>Boj a jiná nebezpečí</u>	30
<u>Vzdálenosti</u>	30
<u>Kola</u>	30
<u>Záměry</u>	30
<u>Hody</u>	31
<u>Výhody a nevýhody</u>	33
<u>Pasti a jedy</u>	33
<u>Zbraně, zbroje a štíty</u>	34
<u>Hlášení útoku</u>	35
<u>Zvyšování vlastností</u>	36
<u>Náhodný hod</u>	37

Verze 0.1

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

Nápady a připomínkami přispěli:

erieBaatezu, Jezus, Pracující logaritmus

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

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

Každá dovednost má tři stupně: Začátečnický, pokročilý a mistrovský.

- 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 vy-
lepšovat na mistrovské.

Stupeň dovednosti určuje, co dokážeš, případně co znáš:

- Se začátečnickou znalostí *Otevírání zámků* například doká-
žeš 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 nezmiňuje-
me 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.

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 nevrací 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 z válečnických schopností.

2. úroveň

- Vyber si jednu obecnou dovednost.

3. úroveň

- Vyber si jednu z válečnických schopností.

4. úroveň

- Vyber si jednu obecnou dovednost.

5. úroveň

- Vyber si jednu z válečnických schopností.

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.

Ochránce

Můžeš protivníkovi zabránit v útoku, i když není v nevýhodě.

Velení

V každém kole můžeš dát povel jedné postavě. Pokud tě poslechne, započítá si výhodu. Povel musí dávat smysl. Tato výhoda se nesčítá s výhodou za *sehranost*.

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

Magenergie: 1 mag

Dosah: (Duše) hodin cesty.

Vycítíš směr k nejbližšímu zvířeti druhu, na který pomyslíš.

Najdi pachovou stopu

Magenergie: 1 mag

Po dobu *soustředění* dokážeš stopovat čichem jako pes.

Zpomalení jedu

Magenergie: 1 mag

Dosah: dotyk

Kouzlo prodlouží latenci jedu v cíli o 1 den.

Uzdrav zranění

Magenergie: 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

Magenergie: 3 magy

Dosah: kontaktní

Sesílání: 10 minut

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

Uklidni bestii

Magenergie: 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 nepřiđeš).
- Na výrobu předmětů je potřeba alchymistická aparatura, která se vejde do malé truhlice (dá se pohodlně nosit v ruce nebo v torně). V této truhlici nosíš také suroviny.
- Předměty se vyrábí z připravených polotovarů, takže výroba každého z nich zabere jen několik minut.
- Vyrobené předměty 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).

Spřádání kouzel

Kdykoliv sešleš kouzlo, které jsi v předchozích několika minutách ještě neseslal, bude tě stát o 1 mag méně (nejméně ale 1 mag).

Kouzelnická kouzla

Dým

Magenergie: 2 magy

Dosah: krátký

Kouzlo vytvoří všude v krátké vzdálenosti hustý, neprůhledný dým. Kouř je těžší než vzduch a na místě vydrží, dokud ho něco nerozfoká.

Hyperprostor

Magenergie: 3 magy

Dosah: kontaktní

Pomocí tohoto kouzla můžeš někoho přemístit, na jiné místo v krátké vzdálenosti. Nemusíš cílové místo vidět, pokud jsi na něm osobně byl od chvíle, kdy ses 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 svázán, přenesse se i s pouty, je-li někde přivázán nebo připoután, není jej možné přenést (protože sám nedokáže zvednout to, k čemu je připoután).

Hypnóza

Magenergie: 3 magy

Vyvolání: 1 minuta

Dosah: kontaktní

Po dobu *soustředění* bude cíl plnit všechny tvoje příkazy a nebude dělat nic jiného. Instrukce musí být jednoduché, jednoznačné věty. Může jít o nebezpečný příkaz, ale ne o sebevražedný. Dotyčný neprozradí nic, co považuje za tajemství.

Můžeš také cíli uložit jeden tzv. posthypnotický příkaz. Musí to být nějaký jednoduchý pokyn, například: „Zapomeň na to, co jsi právě dělal!“ nebo „Při slově fialka kýchni“ a podobně. Posthypnotický příkaz může jít i proti zájmům postavy, například: „Vyhýbej se dotyku zlata,“ ale není možné uložit nějaký pocit, například: „Nesnášíš zlato.“

Po skončení kouzla si cíl všechno pamatuje, ledaže by dostal posthypnotický příkaz, aby na všechno zapomněl. V případě, že dojde ke konfliktu různých posthypnotických příkazů, platit bude ten, který byl zadán nejpозději.

Levitace

Magenergie: 2 magy

Dosah: dotyk

Jedna osoba spolu se vším, co nese, nebo podobně těžký předmět, kterého se dotýkáš, po dobu tvého soustředění nebude nic vážit. Když sešleš *levitaci* na něco těžšího, tak to ztratí váhu jen částečně: Asi jako kdyby to zvedal někdo se stejnou Silou, jakou máš Duši.

Měj na paměti, že i když cíl zdánlivě nic nevází, zachovává si svou hmotnost a setrvačnost, takže si s ním například není možné pohazovat jako s balónkem.

Když sešleš *levitaci* na sebe, můžeš se po dobu *soustředění* volně pohybovat jako ve stavu beztlíže.

Pokud přerušíš *soustředění*, nebo když se cíle přestaneš dotýkat, kouzlo pomine a začne opět normálně působit gravitace.

Magický štít

Magenergie: 2 magy

Dosah: krátký

Kolem tvého cíle se na okamžik vytvoří neviditelný magický štít. Na všechny útoky vedené proti němu v tomto kole si házíš na obranu Duši s bonusem +2 za plnou obranu. Když se brání také, počítá se lepší z výsledků.

Mágův velký mix

Magenergie: 2 magy

Dosah: krátký

Zranění: 6kz (cíl si nepočítá zbroj)

Toto kouzlo nejprve vytvoří kolem zvoleného protivníka žlutý mlhovinový opar a posléze se pokusí zcela náhodně prohodit umístění všech molekul jeho těla. Kouzlo působí jen na tvory z masa a kostí (včetně nemrtvých, kteří mají nějaké tělo).

Hází se, jako by šlo o zraňující útok, cíl si nepočítá zbroj. Pokud by tento útok snížil jeho životy na 0 nebo méně, změní se v hromádku třesoucího se rosolu a jeho vybavení, případně další tvorové, které nesl, popadá na zem. V opačném případě (když by cíli zbyly nějaké životy) kouzlo nemá žádný účinek.

Seslání dalšího *mágova velkého mixu* na takto vzniklý rosol celý efekt zvrátí, takže se místo rosolu objeví zase původní cíl. Bude úplně nahý, ve stejné kondici jako před sesláním prvního mago-megamixu a z doby, kdy z něj byl rosol, si nebude vůbec nic pamatovat.

Melenina krása

Magenergie: 3 magy

Dosah: dotyk

Toto kouzlo změní vzezření cílové osoby tak, že bude pro ostatní jedince své rasy neobyčejně krásná, a to až do chvíle, než dotyčný usne.

Poněkud nepříjemný vedlejší účinek kouzla je, že po celý další den bude cíl naopak vypadat mimořádně odpudivě.

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.“

ZVYŠOVÁNÍ VLASTNOSTÍ

Při přestupu na každou lichou úroveň (třetí, pátou atd.) si zvyš jednu vlastnost o 1.

- Můžeš si vybrat kterou chceš, ale rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší vlastností nemůže být větší než 3.

NÁHODNÝ HOD

Náhodný hod může Pán jeskyně použít, když chce nestranně rozhodnout něco, co nezávisí na schopnostech postav. Hází se k6 a Pán jeskyně vždy před hodem určí, co budou znamenat jednotlivé výsledky:

- *Hráč:* „Jaké je zrovna počasí?“
PJ: „Nevím, hodím si. Jednička – je krásně, šestka – je bouřka.“
- *Hráč:* „Je v téhle vesnici zbrojír?“
PJ: „To není moc pravděpodobné – jedna z šesti.“