

Dračák

podle staré školy

SOUBOJÁK

Michal Světlý

Obsah

<u>Postavy v příkladech:</u>	7
<u>+Úvod</u>	8
<u>+Pán jeskyně a hráči postav</u>	9
<u>+Příběhy Dračáku</u>	9
<u>+Cíl hry</u>	9
<u>+Cíle vašich postav</u>	10
<u>+Pomůcky a rekvizity</u>	10
<u>+Než začnete hrát</u>	11
<u>+Čtení pravidel</u>	11
<u>+Váš herní svět</u>	12
<u>+Stačí začít s málem</u>	13
<u>+Sdílený svět Dračáku</u>	13
<u>+Vaše postavy</u>	14
<u>+Domluva o příběhové imunitě</u>	15
<u>.Tvoje postava</u>	17
<u>.Vlastnosti</u>	17
<u>.Rasa tvé postavy</u>	18
<u>Povolání tvé postavy</u>	24
<u>+Minulost</u>	29
<u>Rysy</u>	32
<u>+Jméno nebo přezdívka</u>	35
<u>+Určení vlastností</u>	36
<u>Určení počtu životů</u>	38
<u>+Úroveň</u>	39
<u>+Určení schopností</u>	39
<u>Výbava</u>	42
<u>+Vrozené schopnosti</u>	43
<u>+Dovednosti</u>	44
<u>Schopnosti povolání</u>	50
<u>Válečník</u>	50
<u>Hraničář</u>	54
<u>Alchymista</u>	59
<u>Kouzelník</u>	70
<u>Zloděj</u>	89
<u>Druid</u>	93
<u>Šaman</u>	99

<u>+Hraní Dračáku</u>	100
<u>+Hraje se ve vašich hlavách</u>	101
<u>+Vytváření společné představy</u>	102
<u>+Společná tvorba světa</u>	103
<u>+Kdo má kdy konečné slovo</u>	107
<u>+Snaž se nápady svých spoluhráčů využívat</u>	107
<u>+Chyby a nedorozumění</u>	108
<u>+Když se ti cokoliv nezdá, řekni to nahlas</u>	109
<u>+Rozhodování a řešení sporů</u>	109
<u>+Co dělat, když tě hra nebaví</u>	110
<u>+Citlivá témata</u>	111
<u>+Hraní za postavu</u>	113
<u>Nejsi tvoje postava</u>	113
<u>Nenechávej si své informace pro sebe!</u>	115
<u>Rozhodování v roli a mimo ni</u>	116
<u>Říkej rovnou, čeho se snažíš dosáhnout</u>	117
<u>Nevyřazuj se z děje</u>	118
<u>Nevyřazuj ostatní z děje</u>	119
<u>Stav svou postavu do nepříjemných situací</u>	119
<u>Zapojuj do svých problémů ostatní</u>	120
<u>Počítej s důsledky svých činů</u>	120
<u>Chovej se tak, abys chtěl se svou vlastní postavou spolupracovat</u>	121
<u>Uvažuj nahlas</u>	121
<u>Buď aktivní</u>	122
<u>Když s něčím nesouhlasíš, navrhní alternativu</u>	122
<u>Vyvaruj se mimoherních hlášek</u>	123
<u>Nezapomínej hrát roli</u>	124
<u>Vyprávěj příběh své postavy</u>	124
<u>+Hraní družiny</u>	125
<u>Určujte si společné cíle</u>	125
<u>Domluvte se na dělení pokladů</u>	127
<u>Rozhodování v družině</u>	127
<u>Budujte si pověst</u>	128
<u>+Plánování</u>	129
<u>Držte se toho, co si Pán jeskyně připravil</u>	129
<u>Nebojte se jednat, i když nemáte perfektní plán</u>	130
<u>Nepromýšlejte všechny možnosti</u>	131
<u>Postavy nemají mobily</u>	131
<u>Nechte plánovat jen postavy</u>	131

<u>+Organizace hraní.....</u>	134
<u>+Hledání spoluhráčů.....</u>	134
<u>+Zakládání nové skupiny.....</u>	135
<u>+Hledání skupiny.....</u>	135
<u>+Shánění hráčů do rozjeté hry.....</u>	136
<u>+Zapojení nového hráče.....</u>	136
<u>+Domlouvání hry.....</u>	137
<u>+Herní postupy.....</u>	138
<u>+Náhodný hod.....</u>	138
<u>+Putování.....</u>	139
<u>+Překonávání překážek.....</u>	140
<u>+Plížení.....</u>	143
<u>+Sledování.....</u>	145
<u>+Přetvářka.....</u>	148
<u>+Zjišťování informací.....</u>	149
<u>+Rozhovory.....</u>	151
<u>Boj.....</u>	152
<u>+Průzkum nebezpečných míst.....</u>	214
<u>Pasti.....</u>	220
<u>Jedy.....</u>	226
<u>Pády.....</u>	228
<u>Léčení zranění.....</u>	228
<u>Umírání hráčských postav.....</u>	231
<u>Umírání protivníků.....</u>	233
<u>Pronásledování.....</u>	233
<u>Zlepšování postavy.....</u>	239
<u>Postup po úrovních.....</u>	239
<u>Získávání nových dovedností.....</u>	241
<u>Výbava.....</u>	243
<u>Magické předměty.....</u>	245
<u>Použití kouzelných předmětů.....</u>	245
<u>Vedení hry.....</u>	251
<u>Dbej na to, aby si všichni zahráli.....</u>	251
<u>Ujisti se, že tě hráčské postavy zajímají.....</u>	256
<u>Buď fér.....</u>	257
<u>Hraj otevřeně.....</u>	257
<u>Když někdo udělá chybu.....</u>	257
<u>Pomáhej hráčům, ale ne postavám.....</u>	258
<u>Nerad' hráčům, co mají dělat jejich postavy.....</u>	259
<u>Nikdy nepředpokládej, co hráči udělají.....</u>	260

<u>Nech hráče reagovat co nejdříve</u>	260
<u>Situační rozhodnutí</u>	261
<u>Kdy se hází</u>	264
<u>Putování</u>	265
<u>Překonávání překážek</u>	266
<u>Zjišťování informací</u>	273
<u>Rozhovory</u>	274
<u>Vedení soubojů</u>	276
<u>Boj s nestvůrami</u>	280
<u>Umírání hráčských postav</u>	282
<u>Vedení hry s příběhovou imunitou</u>	284
<u>Vedení hry bez příběhové imunity</u>	284
<u>Hlavními postavami příběhu jsou hráčské postavy</u>	285
<u>Jednorázová hra</u>	290
<u>Epizodní hraní</u>	290
<u>Kampaň</u>	291
<u>Příprava</u>	295
<u>Improvizace</u>	297
<u>Hraní podle scénáře</u>	302
<u>Struktura příběhu</u>	303
<u>Práce s časem</u>	304
<u>Přidělování kouzelných předmětů</u>	304
<u>Svět Dračáku</u>	308
<u>Příprava a improvizace</u>	314
<u>Bestiář</u>	315
<u>Velikost</u>	315
<u>Výcuc pravidel</u>	316
<u>Boj</u>	316

Verze 0.11

Boj

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

Jak se učit pravidla pro boj

Pravidla pro boj nabízí spoustu taktických možností, díky tomu ale není snadné si je zapamatovat na první přečtení. Pokud se tedy chystáte hrát Dračák poprvé, měli byste začít jen se základem a další pravidla přidávat postupně.

Prvních pár soubojů tedy určitě odehrajte jen podle kapitol **Představení situace, Kola, Úmysly, Hod na úspěch a na obranu a Zranění**. Dozvíte se v nich, jak probíhá boj, když se všichni snaží soupeře jen zranit.

Až si vyzkoušíte základní pravidla boje, přidejte kapitoly **Výhody a nevýhody, Úspěchy a Pořadí házení**. Ty vám umožní dělat prakticky cokoli vás napadne a zohlednit různé okolnosti, které mají na výsledek vliv.

Zbytek kapitoly **Boj** obsahuje různé taktické možnosti a příklady nejčastějších situací. Tato pravidla do hry přidávejte postupně podle toho, co zrovna budete potřebovat.

Představení situace

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

Příklad:

Pán jeskyně: „Vběhli jste do velké, obdélníkové místnosti. Strop podírají čtyři sloupy. U stěn jsou dlouhé stoly, další je uprostřed. Na nich jsou holé kosti, spousta různých váčků a svázané otýpky bylin. Velký, svalnatý ork u prostředního stolu něco ukazuje mnohem menšímu goblinovi. Ork má zbroj ze silné kůže, goblin plášť z ptačího peří.“

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

Příklad:

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

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

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

Kola

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

Průběh kola

Každé kolo probíhá následovně:

1. Nejdříve všichni popíšou, co chtějí udělat.
2. Ti, kdo jsou vůči sobě v konfliktu, si pak proti sobě hází kostkou.

3. Výsledkem hodu je 0-3 úspěchů. Každý představuje jednu věc, kterou vítěz soupeři udělá: může ho třeba zranit, srazit na zem, vyrazit mu zbraň a podobně.

Úmysly

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

Příklad:

Pán jeskyně: „Ork zvedá kyj, který měl opřený o stůl, a staví se mezi vás a goblina. Goblin ukazuje na Gorondara a mumlá při tom nějaké zaklínadlo. Co děláte?“

Potom každý hráč popíše, co bude dělat jeho postava.

Půjde to udělat?

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

Příklad:

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

Povšimni si, že se Pavel neptá, jak je místnost široká. Místo toho popsal, čeho se snaží dosáhnout. Díky tomu mu Pán jeskyně může říct, jak na to budou reagovat protivníci.

Příklad:

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

Když chceš udělat něco, co není v silách tvé postavy, nebo je to zbytečně komplikované, může ti také Pán jeskyně rovnou říct, jaké jsou alternativy.

Příklad:

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

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

Změny úmyslů

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

Příklad:

Katka: „Otočím se a běžím zpátky.“

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

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

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

Své úmysly byste ale měli měnit co nejméně. Tuto možnost máte, abyste mohli reagovat na to, co dělají ostatní, nikoliv abyste se s Pánem jeskyně snažili vzájemně přechytračit.

Co by mělo být v popisu úmyslů

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

Příklad:

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

Abys zbytečně nevymýšlel a nepopisoval věci, které se pak nestanou, nemusíš nutně říkat, co všechno soupeři uděláš, ani jak přesně to uděláš. Měl bys ale své úmysly popsat tak, aby na ně ostatní mohli reagovat.

Příklad:

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

Nevadí, že Pavel neřekl, co přesně chce goblinovi udělat, protože z jeho popisu je jasné, že to nebude nic hezkého. Ork sice neví, co přesně má Gorondar v plánu, vidí ale, že má v ruce zbraň a snaží se kolem něj proběhnout ke goblinovi, a může na to reagovat.

Příklad:

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

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

Co se dá stihnout v jednom kole

Kolo trvá několik vteřin, takže v něm jde udělat víc věcí než jen máchnout mečem. Zde je pár příkladů, co můžeš stihnout, když ti v tom nikdo nezabrání:

- Srazit nepřítele na zem, tasit dýku a bodnout ho
- Tasit jednoruční zbraň, uběhnout *krátkou vzdálenost* a zaútočit
- Sebrat ze země meč a rovnou jím někoho seknout
- Přimáčkнуть protivníka ke stěně štítem a bodnout ho zbraní
- Srazit jej na zem a zalehnout ho, aby nemohl vstát
- Nabít luk a vystřelit
- Vystřelit z nabitě zbraně a začít utíkat
- Nabít kuši
- Sundat ze zad luk nebo jinou zbraň
- Opatrně něco položit na zem
- Sundat ze zad toru
- Vyndat něco ze sundané toru
- Vypít připravený lektvar
- Udělat pár kroků a seslat kouzlo
- Pečlivě zamířit
- Dorazit vyřazeného protivníka

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

Pohyb v boji

V boji jsi téměř neustále v pohybu. Když chceš protivníka zasáhnout, obvykle musíš udělat pár kroků, abys na něj vůbec dosáhl. Můžeš jej při tom také obejít, nebo někam ustoupit a nechat ho přijít za tebou. Při natahování luku můžeš zase udělat pár kroků, vystřelit, a vrátit se zpátky do krytu. Nemusíš říkat, kolik přesně kroků uděláš. Jak daleko se chceš přesunout ale má vliv na to, co u toho můžeš dělat.

Vzdálenost

Vzdálenost odhadujeme v počtech kol běhu. Všichni sice samozřejmě neběhají stejně rychle, ale v boji se většinou běhá na vzdálenosti, kde se rozdíly mezi postavami moc neprojeví. Proto předpokládáme, že pokud nikdo není zrychlený či zpomalený kouzlem, nemá zlomenou nohu a podobně, tak všem postavám běh zabere stejný počet kol.

- *Kontaktní vzdálenost* – pár kroků od tebe
 - Protivníky v kontaktní vzdálenosti můžeš ohrozit zblízka, i když se od tebe v tomto kole snaží utéct
- *Krátká vzdálenost* – v dostřelu malé vrhací zbraně
 - Dá se uběhnout za 1 kolo
 - Pokud je tedy od tebe protivník v krátké vzdálenosti a neustupuje ani neutíká, můžeš k němu v jednom kole doběhnout a rovnou na něj zaútočit zblízka. Když od tebe ustupuje, dostaneš se k němu až v příštím kole. Když utíká, musíš ho nejdříve dohonit (viz kapitola **Chyba: zdroj odkazu nenalezen**)
- *Střední vzdálenost* – v dostřelu oštěpu nebo kuše

- Dá se uběhnout za 2-3 kola
- *Dlouhá vzdálenost* – v dostřelu dlouhého luku
 - Dá se uběhnout za 4-9 kol

Příklad:

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

Rychlost

Kůň běhá zhruba dvakrát rychleji než člověk, takže vzdálenost, kterou uběhneš za dvě kola, urazí za kolo. Někteří tvorové jsou naopak mnohem pomalejší a překonat *krátkou vzdálenost* jim zabere dvě kola nebo i více.

- Pokud z nějakého důvodu nemůžeš běhat, třeba když se *soustřeďíš* na nějakou schopnost či kouzlo nebo když máš vážně zraněnou nohu nebo břicho, pohybuješ se poloviční rychlostí, takže *krátkou vzdálenost* urazíš za dvě kola. To samé platí, když chceš dělat něco, při čem se dost dobře nedá běhat: třeba střílet, kouzlit, nabíjet luk, vytahovat věci z torny a podobně.
- Když jsi *vyřazený z boje*, můžeš se nanejvýš pomalu plazit.
- Když míříš, nabíjíš kuši a podobně, tak se nemůžeš přesouvat vůbec.

Zrychlení a zpomalení

Když nějaká schopnost nebo kouzlo způsobuje *zpomalení*, znamená to snížení rychlosti na polovinu. *Zrychlující* kouzla a efekty ji naopak zvyšují na dvojnásobek.

Příklad:

Když Kara sešle na Nariu kouzlo *rychlost*, elfka poběží zhruba stejně rychle jako kůň v trysku.

Hod na úspěch a na obranu

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

- Když cíl tvého útoku zároveň útočí na tebe, házíte proti sobě *na úspěch*
- Když útočí na někoho jiného nebo vůbec, ty si házíš *na úspěch* a on *na obranu*

Příklad:

Gorondar s Nariou bojují se skřetem. Naria na něj střílí z luku, Gorondar útočí sekerou. Oba si tedy proti skřetovi hází *na úspěch*. Skřet útočí jen na Gorondara, takže proti němu si hází *na úspěch* a proti elfce si hází *na obranu*.

Na úspěch i *na obranu* se hází stejně: k tomu, co ti padne na šestistěnné kostce, přičteš jednu z vlastností (Fyzickou, Finesu nebo Duši) a bonusy a postihy za případné výhody, nevýhody či jiné okolnosti. Čím více ti v součtu padne, tím lépe.

- Hod je vždy **$k6 + \text{vlastnost} + \text{bonusy a postihy}$**

Hodem *na obranu*, na rozdíl od hodu *na úspěch*, nemůžeš protivníka zranit. Když hodíš *na obranu* víc než útočník *na úspěch*, znamená to, že ses úspěšně ubránil. Rozdíl je také v tom, jakou vlastností se hází.

Vlastnost při hodu na úspěch

Jakou vlastnost si započítáš při hodu *na úspěch* záleží na tom, čím bojuješ a jestli máš těžkou zbroj:

- Když bojuješ bojuješ beze zbraně, s těžkou zbraní nebo v těžké zbroji (s libovolnou zbraní na blízko), házíš Fyzickou. Platí to i pro těžké vrhací zbraně nebo když bojuješ se dvěma zbraněmi a jen jedna z nich je těžká. Fyzickou také házíš, když se snažíš někam doběhnout rychleji než tvůj protivník a když se s někým přetlačuješ nebo přetahuješ.
- Když střílíš z libovolné zbraně, házíš Finesou (i když střílíš v těžké zbroji).
- Když sesíláš kouzlo, ať už sám nebo pomocí svitku či jiného magického předmětu, házíš Duší a počítáš si postih za zbroj (viz **Kouzlení ve zbroji**).
- V ostatních případech, tedy když nemáš těžkou zbroj a bojuješ lehkou zbraní, házíš lehkou vrhací zbraň, snažíš se někoho srazit na zem, nebo se chceš dostat z nevýhodné pozice a podobně, si můžeš *na úspěch* hodit Fyzickou nebo Finesou podle toho, co je pro tebe lepší.

Vlastnost při hodu na obranu

Jakou vlastnost si započítáš při hodu *na obranu* záleží na tom, proti čemu se bráníš, jestli máš těžkou zbroj a zda se bráníš kouzlem.

- Když se bráníš proti kouzlu nebo odoláváš nějaké schopnosti, házíš vlastností, která je uvedena v jeho nebo jejím popisu.
- Když se bráníš proti čemukoliv jinému a máš na sobě těžkou zbroj, házíš Fyzičkou. Když těžkou zbroj nemáš, házíš Finesou.
- Když odoláváš jedu, házíš Fyzičkou.
- Když se bráníš kouzlem, házíš Duší a počítáš si postih za zbroj (viz **Kouzlení ve zbroji**). Platí to i v případě, že se kouzlem bráníš před jiným kouzlem nebo před nějakou schopností (házíš si tedy Duší a ne vlastností uvedenou u toho, před čím se bráníš).

Pokud se vůbec nemůžeš hýbat, třeba protože jsi *vyřazený z boje*, v *bezvědomí*, pevně svázaný, paralyzovaný kouzlem a podobně, tak si do hodu *na obranu* vlastnost vůbec nepočítáš. Více se o tom dozvíš v kapitole **Útok na nehybného protivníka**.

Obrana útokem

Jak jsme si řekli v kapitole **Hod na úspěch a na obranu**, když tě například skřet chce praštit kyjem a ty ho chceš usmažit *modrým bleskem*, neházíš si proti němu *na obranu*, ale *na úspěch*. Když hodíš víc, tak ho zasáhneš svým bleskem a současně se ubráníš před jeho útokem. Když hodí víc on, tak naopak zasáhnul on tebe a vyhnul se tvému blesku.

Platí to i při útoku na více protivníků. Když Kara sešle *zelený blesk* na dva skřety, proti oběma si hází na úspěch, nikoliv na obranu.

Útok na více protivníků

Když v jednom kole útočíš na více protivníků, házíš si *na úspěch* jen jednou a výsledek použiješ proti každému z nich. Pokud útočíš něčím s plošným účinkem, třeba když házíš granát nebo sesíláš kouzlo *ohnivá koule*, házíš *na úspěch* bez postihu. Když na ně ale střílíš z luku, snažíš se je zasáhnout mečem a podobně, musíš si započítat postih -1 za každý další cíl nad první.

Příklad:

Kara sesílá *zelený blesk* na dva skřety. V popisu tohoto kouzla je napsáno, že zasahuje až dva cíle najednou, takže Jana hází *na úspěch* bez postihu.

Příklad:

Gorondar bojuje sekerou proti dvěma skřetům. Pavel může buď zaútočit jen na jednoho z nich a proti tomu druhému si hodit *na obranu*, nebo zaútočit na oba najednou s postihem -1.

V jednom kole je možné seslat vždy jen jedno kouzlo. Když chceš tedy například seslat *modrý blesk* na jednoho skřeta a *ohnivou střelu* na druhého, zabere ti to dvě kola.

Boj na dálku

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

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

Munice

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

Příklad:

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

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

Příklad:

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

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

Obrana při kouzlení

Když na někoho sesíláš útočné kouzlo, házíš si proti němu *na úspěch* Duší, viz **Obrana útokem**. Když tě ale při tom ohrožuje někdo další, koho tvé kouzlo nezasáhne, proti němu si Duší hodit nemůžeš. Pokud máš těžkou zbroj, házíš si proti němu na obranu Fyzickou, jinak Finesou.

Příklad:

Kara bojuje se třemi skřety a rozhodne se na dva z nich seslat *zelený blesk*. Proti nim si tedy hází *na úspěch* Duší. Proti třetímu si ovšem Duší hodit nemůže, protože její blesk jej neohrožuje a ani ji před ním nijak nebrání. Kara nemá těžkou zbroj, hodí si tedy proti němu *na obranu* Finesou.

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

Příklad:

Kara usoudí, že tři skřeti jsou nad její síly, takže se v dalším kole rozhodne seslat kouzlo *návrat* a přemístit se tak z jejich dosahu. Když z ničeho nic zmizí, tak ji skřeti nebudou moci zasáhnout. Jana si tedy proti oběma hodí *na obranu* Duší (protože se brání kouzlem).

Hod Duší při obraně kouzlem má přednost před pravidlem, že proti kouzlu nebo schopnosti se brání vlastností, která je u něj nebo u ní uvedena.

Příklad:

Nepřátelský čaroděj sesílá na Karu *modrý blesk*. Kaře už došla útočná kouzla a rozhodne se bránit kouzlem *magický štít*. Normálně by si proti *modrému blesku* musela *na obranu* hodit Fyzickou, protože to je uvedeno v jeho popisu. Jelikož se ale brání kouzlem, hodí si Duší.

Při sesílání kouzla se nemůžeš bránit štítem, protože rukama musíš provádět potřebná gesta. Od případného zranění si tedy nemůžeš odečíst štít (viz kapitola **Zranění**).

Kouzlení ve zbroji

Když máš na sobě lehkou zbroj, k hodům Duší při sesílání kouzla si počítáš postih -1, s těžkou zbrojí dokonce -2. Týká se to hodů *na úspěch* i *na obranu* a platí to pro všechna kouzla, ať už je sesíláš sám nebo ze svitku či jiného kouzleného předmětu.

Zranění

Když hodíš *na úspěch* stejně nebo víc než tvůj protivník *na úspěch* či *na obranu*, zranění spočítáš tak, že k rozdílu hodů přičteš zranění tvé zbraně nebo kouzla a odečte se protivníkova zbroj a štít.

Když hodíš *na úspěch* stejně nebo víc než tvůj protivník *na úspěch* či *na obranu*, máš šanci ho zranit. Základem zranění je rozdíl vašich hodů. K tomu se dále přičte zranění tvé zbraně nebo kouzla a odečte se protivníkova zbroj a štít. Pokud je výsledek menší než jedna, rána neprošla jeho zbrojí nebo štítem a není tedy vůbec zraněn.

- Zranění je vždy **rozdíl hodů + zranění zbraně nebo kouzla – zbroj – štít**

Příklad:

Gorondar bojuje s orkem. Pavel hodil *na úspěch* 6 (Gorondar má Fyzičku 3, na mu kostce padlo 3). Pán jeskyně hodil za orka 10 (ork má Fyzičku 4, na kostce padlo 6). Ork tedy Gorondara přehodil o 4. Útočí dvojruční sekerou, která má zranění 3. Gorondar má naštěstí těžkou zbroj, která snižuje zranění o 2 a štít, který ho snižuje o 1. Zraněn je za 4 (rozdíl hodů) + 3 (zranění orkovy zbraně) – 2 (těžká zbroj) – 1 (štít), tedy za 4 životy.

Zranění zbraní

Zranění zbraní najdeš v /* TODO: odkaz na ceník, nebo kde budou. Nebo možná na kapitolu Výbava */. Zde si povíme, jak se ta čísla počítají.

- Boj beze zbraně má zranění 0
- Lehké jednoruční zbraně mají zranění 1
- Těžké jednoruční zbraně mají zranění 2
- Dvojruční zbraně nebo obouručně držené jedenapůlruční zbraně mají zranění o 1 vyšší
- Boj se dvěma zbraněmi zvyšuje zranění o 1
- Improvizované zbraně (židle, noha od stolu), primitivní zbraně (hůl, kyj, obušek, kostěný nůž, oštěp či šípky s hrotem z pazourku a podobně) nebo velmi krátké zbraně (nůž) mají zranění o 1 nižší (ale nejméně nula)
- Luk, ať už krátký nebo dlouhý, se bere jako lehká dvojruční zbraň a má tedy zranění 2
- Kuše se bere jako těžká dvojruční zbraň a má tedy zranění 3
- Vrhací zbraně jsou vždy jednoruční, takže lehké mají zranění 1 (oštěp, vrhací nůž, šípka a podobně) a těžké 2 (vrhací sekera či kladivo)

Příklady:

Meč je těžká jednoruční zbraň a má tedy zranění 2. Když si do druhé ruky vezmeš štít, zranění se ti nezvýší, zato si za štít o 1 snížíš každé zranění, které dostaneš. Když si k meči vezmeš dýku, máš zranění 3.

Hůl je primitivní lehká dvojruční zbraň. Zranění má tedy 1 (1 za lehkou zbraň, 1 za obouruční držení a -1 za primitivní zbraň). Dvojruční kyj je těžká obouruční primitivní zbraň a má tedy zranění 2.

Jedenapůlruční meč je těžká zbraň. Když ho držíš v jedné ruce, má zranění 2. Když ho vezmeš do obou rukou, má zranění 3.

Kopí je lehká dvojruční zbraň, dá se ale házet. Když s ním bojuješ na blízko a držíš ho oběma rukama, má zranění 2. Když ho vrháš, házíš jen jednou rukou a má tedy zranění jen 1.

Noha od stolu bude nejspíš těžká jednoruční zbraň. Je ale určitě improvizovaná, takže má zranění jen 1.

Nůž je lehká jednoruční zbraň. Je ale velmi krátký, takže má zranění nula, tedy stejné jako při boji beze zbraně. Rozdíl mezi nožem a bojem beze zbraně je v tom, co může soupeři udělat – prázdnou rukou ho například nebodneš. Vrátime se k tomu v kapitole **Vážné zranění**.

Hlášení útoku zbraní

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

Příklad:

Naria má Finesu 3, bojuje dýkou a chce protivníka zranit. Na kostce jí padlo 2, dohromady má tedy 5 a za dýku zranění 1. Řekne to takto:

Katka: „Na skřeta mám pět plus jedna.“

Pán jeskyně se teď Katky nemusí ptát, jaké má zranění zbraně a rovnou může spočítat, za kolik skřeta zranila.

Zranění kouzlem

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

Příklad:

Kouzlo *modrý blesk* má zranění 4kz [bleskem](#).

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

Příklad:

Kara sesílá *modrý blesk* na orka v lehké zbroji. Ork útočí na Gorondara, proti Kaře si tedy hází *na obranu*. Proti *modrému blesku* se brání Fyzičkou. Janě na úspěch padlo 7 (Duše 3 + 4 na kostce), Pánovi jeskyně padlo na obranu 6 (Fyzička 4 + 2 na kostce). Jana tedy přehodila orka o 1.

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

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

Zbroj a štít

Lehká zbroj snižuje zranění o 1, těžká o 2. Štít zranění sníží o další bod.

Příklad:

Gorondar má těžkou zbroj a štít. Obdržené zranění si tedy snižuje o 3 (2 za těžkou zbroj, 1 za štít).

Některé obzvláště pancéřované nestvůry mohou mít i vyšší Zbroj než 2.

Příklad:

Družina bojuje s oživlou sochou. Socha je celá z kamene a má tedy Zbroj 3.

Zbroj ani štít nechrání před **duševními** a **nehmotnými** útoky.

Příklad:

Skřetí šaman seslal na Gorondara *duševní úder*. Přehodil ho o 3 a kouzlo má zranění 2. Gorondar má sice těžkou zbroj a štít, ale proti **duševnímu** zranění mu nepomůže, takže je zraněn za 5 životů.

Zbroj ani štít také nechrání před zraněním způsobeným **jedem**. Může ale chránit před tím, aby vůbec k otravě došlo – když zbroj a štít dohromady sníží zranění na nulu nebo méně, znamená to, že zbraň nebo šipka neprošla skrz a zasažený tedy není otrávený.

Příklad:

Zákeřný goblin střílí na Gorondara otrávený šíp. Pán jeskyně hodil za goblina 6, Gorondar má 5. Zranění luku je 2. Gorondar je tedy celkem zraněn za nula životů (1 za rodil hodů, +2 za zranění luku, -2 za těžkou zbroj a -1 za štít). To znamená, že šíp neprošel zbrojí a Gorondar tedy není otrávený.

Pokud by Pán jeskyně hodil 7, Gorondar by byl po odečtení zbroje a štítu zraněný za 1 život a jed by se mu tedy dostal do krve. Po uplynutí doby *latence* by si pak házel Fyzičkou na odolání (viz kapitola **Chyba: zdroj odkazu nenalezen**). Při tom mu už zbroj ani štít nepomohou, takže si je odečíst nemůže.

Odolnost a zranitelnost nestvůr

Některé nestvůry jsou odolné proti určitým druhům zranění. Herně to vyjadřujeme tím, že proti nim mají vyšší Zbroj. Jaký druh zranění způsobují kouzla, je vždy napsáno v jejich popisu. U zbraní to výslovně napsané není, snadno to ale odvodíte z toho, jak zbraň vypadá a jak se používá: šípy způsobují bodné zranění, palice a kladiva drtivé, mečem se dá bodat nebo sekat atd.

Příklad:

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

Nestvůry mohou být také něčím obzvláště zranitelné. V tom případě mají proti určitým druhům zraněním nižší Zbroj než proti ostatním.

Příklad:

Oživlá kamenná socha má sice Zbroj 3, ale proti drtivým útokům a kamenickým nástrojům jen 1. Když tedy do ní Gorondar bude mlátit sekerou, nic moc jí nejspíš neudělá, ale když ji vymění kladivo, socha si bude počítat Zbroj jen 1.

Přidané zranění

Některá kouzla nebo magické předměty přidávají v případě zásahu další zranění, například 3kz [bleskem](#).

- Každé přidané zranění si zasažený znovu sníží za Zbroj proti tomuto druhu zranění a štít.

Příklad:

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

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

Vyřazení z boje a bezvědomí

Když ti po odečtení zranění klesnou životy na nulu nebo méně, jsi *vyřazený z boje*. Nejsi schopen boje ani kouzlení, zvládneš jen šepat a můžeš se nanejvýš pomalu plazit.

Životy mohou jít i do záporu. Budeš pak potřebovat více léčení, aby ses vrátil alespoň na 1 život a mohl opět bojovat.

Když tvoje životy klesnou na -6 nebo méně, upadneš do *bezvědomí*.

Dorážení protivníků

V **Dračáku podle staré školy** není možné nikoho zabít pouhým ubíráním životů. Nehledě na to, jak hluboko jsi v záporu, časem se z toho vyléčíš.

Když chceš protivníkovu trápení ukončit, musíš ho nejdřív vyřadit, tedy ubrat mu životy na nulu nebo níž, a pak strávit jedno kolo tím, že ho dorazíš (usekneš mu hlavu, prořízneš krční tepnu a podobně).

Na dorážení musíš mít klid. Nemůžeš to tedy udělat, když při tom na tebe někdo útočí, nebo tě jinak ohrožuje.

Popisování zranění

Popis zranění musí odpovídat tomu, co padlo. Když tedy například skřeta jednou ranou vyřadíš, nemůžeš to popsat jako „škrábnul jsem ho na ruce“, a když ho zraníš za jeden život, nemůžeš říct „probodnul jsem ho skrz naskrz“. Nemůžeš také popisovat zjevně smrtelné zásahy, jako třeba „useknul jsem mu hlavu“ – to můžeš udělat, až budeš mít čas soupeře dorazit.

Přerušení soustředění

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

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

Příklad:

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

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

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

Pavel získá proti šamanovi jeden úspěch. Popíše to:

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

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

Soustředění také přeruší jakékoliv zranění.

Příklad:

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

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

Příklad:

Pokud by Kara zrovna měla na sobě zbroj a skřet na ni útočil dýkou se zraněním o a přehodil ji o 1, *soustředění* by jí nepřerušil, protože Kařina zbroj by zranění snížila na 0.

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

Váš první souboj

Zde končí pravidla, která potřebujete znát na to, abyste mohli odehrát svůj první souboj. Až je budete mít dobře zažitá, přidejte kapitoly **Pořadí házení**, **Výhody a nevýhody** a **Úspěchy**. V těch už nebudeme předpokládat, že všichni chtějí protivníky jen zranit. Budeš tedy moci soupeře například srazit na zem, v něčem mu zabránit, vyrazit mu zbraň, chytit ho za ruku, sebrat něco dřív než on nebo udělat cokoli dalšího tě napadne.

Výhody a nevýhody

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

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

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

Příklad:

Gorondar chytil skřeta pod krkem a přimáčknul ho ke stěně. Naria na skřeta střílí z luku. Když bude Katka házet po Pavlovi, přičte si k hoď bonus za výhodu, protože skřet už je Gorondarem přitisknutý ke zdi. Kdyby házela před ním, přičíst by si ho nemohla.

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

Příklad:

Když ty i tvůj protivník bojujete po pás ve vodě, omezuje vás to oba stejně a žádný z vás si tedy za to nebude počítat výhodu.

Druhy výhod a nevýhod

Nejčastější druhy výhod a nevýhod v boji jsou:

Ztížení pohybu

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

Ztížení viditelnosti

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

Nevhodná zbraň

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

Nadměrný náklad

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

Kryt

Střílíš zpoza rohu, bráníš hradby před ztečí.

Dezorientace

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

Strach

Kouzlo nebo schopnost v tobě vzbudilo *strach* a ty přesto útočíš na to, čeho se bojíš.

Vyvedení z rovnováhy

Dostal jsi těžký zásah, někdo do tebe narazil.

Překvapení

Útok jsi nečekal.

Střelba na běžící cíl

Běžící cíl se hůře zasahuje, střelec má tedy nevýhodu. Platí to i pro útoky vrhací zbraní nebo kouzlem.

Útok do zad

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

Vyčerpání

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

Sčítání výhod a nevýhod

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

Příklad:

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

Každá nevýhoda ale omezuje, co můžeš dělat.

Příklad:

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

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

Trvání výhod a nevýhod

Výhody a nevýhody jsou vždy spojené s nějakým stavem nebo situací ve hře. Jakmile tato situace skončí, zmizí i výhoda či nevýhoda.

- Jednorázové výhody a nevýhody, jako třeba překvapení, vyvedení z rovnováhy nebo útok do zad trvají pouze jedno kolo.

- Situační výhody a nevýhody, jako třeba ztížení pohybu, tma, kryt, nevhodná zbraň, střelba na běžící cíl, střelba na útočníka zblízka a podobně trvají, dokud trvá příslušná situace.
- Když tě protivník drží v nevýhodné situaci, například tě zatláčil do rohu, nevýhoda trvá, dokud se z ní nedostaneš (viz kapitola **Prolomení nevýhody**). Automaticky také pomine, když tě v ní přestane držet – třeba protože se jde věnovat někomu jinému.
- Krátkodobá omezení, třeba když ti někdo hodí písek nebo bahno do očí, trvají, dokud se jich nezbavíš. To obvykle zabere jedno kolo.
- Výhody a nevýhody plynoucí z účinků kouzel trvají po dobu působení kouzla.
- Nevýhody plynoucí z působení jedů trvají po dobu působení jedu (viz kapitola **Chyba: zdroj odkazu nenalezen**).
- Nevýhody za vážné zranění trvají, dokud si nevyléčíš všechny ztracené životy (viz kapitola **Chyba: zdroj odkazu nenalezen**).

Počítají se jen relevantní okolnosti

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

Příklad:

Naria má vážně zraněnou nohu. Když by musela bojovat dýkou, bude si za to počítat nevýhodu (-1), protože v boji na blízko potřebuje obě nohy. Když bude ale střílet z luky, postih si počítat nebude, protože stát může i na jedné noze.

Výhody a nevýhody při kouzlení

Na kouzlení se vztahují stejné výhody a nevýhody jako na střelbu.

Příklad:

Kara sesílá *modrý blesk* na skřeta který nese svého vyřazeného druhá a schovává za sloupem. Skřet má tedy výhodu (+1) za kryt, ale také nevýhodu (-1) za nadměrný náklad.

Bonusy a postihy si přičítá hráč postavy

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

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

- Nestane se vám, že byste stejnou okolnost omylem započítali dvakrát
- Pán jeskyně pak za protivníky vždycky hází jen (Vlastnost + k6) a nemusí nic dalšího přičítat, což mu výrazně ulehčí práci

Příklad:

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

Říkej nahlas, co do hodu počítáš

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

Příklad:

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

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

Úspěchy

Zda se ti podařilo protivníkovi udělat to, co jsi zamýšlel, závisí na rozdílu tvého hodu *na úspěch* a jeho hodu *na úspěch* nebo *na obranu*:

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

Poznámka pro zapamatování:

Úspěchy přibývají po třech bodech přesahu:

- 1 úspěch je za přesah 0, 1 a 2
- 2 úspěchy jsou za přesah 3, 4 a 5 (tedy při přesahu 3 a víc)
- 3 úspěchy jsou za přesah 6 a víc

Úspěchy představují to, co se ti povedlo soupeři udělat. Co všechno to může být, záleží na tom, kolik jich máš.

Použití úspěchů

Za jeden úspěch můžeš například:

- Zranit ho (viz kapitola **Zranění**)
 - **V jednom kole můžeš protivníka zranit pouze jednou.** I když tedy proti němu máš více úspěchů, jen jeden z nich může představovat zranění
 - Za další úspěch můžeš ze zranění udělat vážné (pokud jsi ho zranil alespoň za 3 životy, viz **Vážné zranění**), zasáhnout část těla, která není krytá zbrojí (viz **Zásah mimo zbroj**), nebo obejít jeho štít (viz **Obcházení štítu**)
- Zasáhnout předmět, který drží, nebo ho má na sobě (viz **Zásah předmětu**)
- Chytit ho, srazit ho k zemi, přimáčkнуть ho ke zdi a podobně (viz **Znevýhodnění protivníka**)
- Někam ho zatlačit či odtáhnout (viz **Zatlačení nebo odtáhnutí protivníka**)
- Zastoupit mu cestu (viz **Zastoupení cesty**)
- Dostat se z nevýhody, ve které tě drží (viz **Únik z nevýhodné situace**)
- V něčem mu zabránit (viz **Zabránění v akci nebo v útoku**)

Za dva úspěchy můžeš:

- Odzbrojit ho (viz **Odzbrojení protivníka**)

- Srazit ho do propasti nebo zatlačit do pasti (viz **Srážení do pastí a propastí**)
- Zabránit mu v mluvení (viz **Zabránění v mluvení**)

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

Příklad:

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

Pavel: „Zatlačím ho k hraně díry.“

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

Výsledek musí odpovídat úmyslům

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

Příklad:

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

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

Příklad:

Na začátku kola Pavel řekl, co chce udělat:

Pavel: „Rozběhnu se na goblina.“

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

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

Výsledek musí dávat smysl

Úspěchy ti nedávají právo udělat protivníkovi úplně cokoli, musí to vždy dávat smysl. Nemůžeš například dost dobře někomu vypíchnout oko obuškem a nejspíš také nezvládneš povalit draka, nehledě na to, jak dobře si hodíš.

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

Nerozhoduj, co udělá protivník

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

Příklad:

Pavel nemůže říct, že goblin uskočil směrem k orkovi. Může ale říct, že ho směrem k orkovi strčil.

Remíza

Když tobě i tvému soupeři padne stejně, máte oba po jednom úspěchu. Pokud jeden z vás chtěl tomu druhému v něčem zabránit, soupeř to pochopitelně udělat nemůže, ale může za svůj úspěch udělat něco jiného z toho, co měl v úmyslu.

Příklad:

Gorondar bojuje s orkem a podařilo se mu ho srazit na zem.

Pán jeskyně: „Ork se zvedá a seká po tobě svým tesákem.“

Pavel: „Já do něj chci kopnout, aby zůstal na zemi.“

Oba si teď hodí *na úspěch* a jako na potvoru oběma padne stejně. Oba tedy mají jeden úspěch.

Pán jeskyně: „Ork se pokusil vstát a tys do něj při tom kopnul, takže se dál válí na zemi. Stihnul se ale po tobě ohnat tesákem a za svůj úspěch ti přeseknul jeden z popruhů torny. Pořád ti ještě na zádech drží, ale bude se ti s ní teď špatně běhat.“

Ork se za svůj úspěch nesnažil Gorondara zranit, protože tesák má zranění 1, takže při rovnosti hodů by rána neprošla zbrojí. Pán jeskyně proto popsal něco jiného, co v té situaci dávalo smysl a soupeři to aspoň trochu uškodilo.

Když jsou úmysly soupeřů natolik protikladné, že nemohou nastat současně, při rovnosti hodů bude dál trvat stávající stav a oběma soupeřům jejich úspěch propadne.

Příklad:

Naria se pere se skřetem těsně vedle bažiny a chce ho do ní strčit. Skřet chce utéct, aby se tomu vyhnul. Oba si tedy chtějí vzájemně zabránit v tom, co se chystají udělat: Když Naria strčí skřeta do bažiny, skřet neuteče. Pokud skřet uteče, Naria ho zase nestrčí do bažiny. Když tedy oba na úspěch hodí stejně, nic se nezmění a budou se dále prát těsně vedle bažiny. Rozhodne se to až v dalším kole.

Sebrání nějaké věci

Když chceš sebrat zbraň nebo jiný předmět, ať už ze země nebo odjinud, a nikdo ti při tom nepřekáží, neházíš si *na úspěch*. Pokud ti v tom nikdo nezabrání, automaticky se ti to podaří. Sebranou zbraní můžeš rovnou někoho ohrožit.

Příklad:

Gorondar vbíhá do místnosti, kde dva skřeti hráli karty.

Pán jeskyně: „Skřeti se chápou šavli, které měli opřené o stěnu, a vrhají se na tebe“.

Pavel: „Chci jednoho skřeta srazit na zem ještě před tím, než se dostane k šavli. A stoupnu si pak na ni, aby ji nemohl sebrat.“

Když Pavel hodí alespoň jeden úspěch, skřet bude i v dalším kole beze zbraně, protože se k ní nedostal. Gorondar na ní navíc bude stát, takže pokud ji bude chtít skřet sebrat, bude ho muset za jeden úspěch odstrčit.

Když dva soupeři chtějí sebrat stejnou věc, třeba odhozenou zbraň, hází proti sobě *na úspěch*. Ten, kdo hodí víc, ji sebere. Nepotřebuje na to úspěch, protože úspěchy představují to, co kdo udělá svému protivníkovi a sebráním předmětu nikoho neohrožuje. Když padne oběma stejně, tak ji oba chytí a za své úspěchy mohou soupeři udělat něco dalšího z toho, co měli v úmyslu.

Příklad:

Gorondar úspěšně vyrazil orkovi z rukou kopí.

Pán jeskyně: „Ork chce sebrat kopí ze země, trochu poodstoupit a bodnout tě s ním.“

Pavel: „Já ho chci sebrat dřív než on a praštit ho při tom kladivem.“

Pavel a Pán jeskyně si teď hází *na úspěch*. Padne jim stejně, takže oběma se podařilo kopí chytit a oba mají po jednom úspěchu.

Pán jeskyně: „Ork chytil kopí a o kus ustoupil. Bodnout tě s ním ale nemůže, protože ty ho držíš za druhéj konec. Svůj úspěch tedy nemůže použít.“

Pavel: „Ok. Já jsem kopí chytnul levou rukou a pravou jsem orka majznul kladivem. Přehodil jsem ho o nulu, takže zranění mám jen dva.“

Úspěchy nejsou zásahy

Získané úspěchy představují to, co jsi protivníkovi udělal v průběhu celého kola, nejsou to jednotlivé rány. Úspěch, za který protivníka zraníš, tedy můžeš popsat třeba: "Třikrát jsem ho bodnul dýkou". Výsledné spočítané zranění potom představuje „zranění třemi body dýkou“.

Vážné zranění

Když protivníka zraníš alespoň za 3, tak můžeš za další úspěch říct, že jsi mu tím vyřadil nějakou část těla. Musí to ale jít udělat tvou zbraní – rukou těžko můžeš někoho bodnout do břicha a kyjem nemůžeš useknout hydře hlavu.

Příklad:

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

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

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

Katka: „Fajn. Prostřelila jsem mu levou nohu.“

Vyřazenou část těla není možné používat.

Příklad:

Když vyřadíš kyklopovi oko, tak ho tím oslepiš. Když vyřadíš ocas obřího štíra, nebude jím moci útočit. Když někomu vážně zraníš ruku, nebude moci bojovat dvojruční zbraní (tedy ani střílet z luku nebo kuše) a pokud to byla ruka se štítem, nebude se jím moci bránit a tedy si za něj snižovat zranění. S vážně zraněnou nohou se nedá běhat ani skákat.

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

Příklad:

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

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

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

Zásah mimo zbroj

Pokud protivníková zbroj nechrání nějakou důležitou část těla, můžeš za další úspěch říct, že jsi zasáhl zrovna tam. V tom případě se od zranění neodečítá.

Příklad:

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

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

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

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

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

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

Katka: „Uskakuju, soustředím se na obranu.“

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

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

Pán jeskyně: „Tentokrát už není nehybný. Pořád bojuje v těžké zbroji, takže si hází Fyzičkou. Tu má čtyřkovou a na kostce mi padlo 1, takže celkem 5. Máš proti němu dva úspěchy, co mu uděláš?“

Pavel: „Třísknu ho kladivem do kebuly.“

Pán jeskyně: „Ok. Přehodil jsi ho o 4, za kladivo máš +2 a on si nepočítá zbroj, takže to koupil za 6.“

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

V některých případech zbroj obcházíš automaticky. Obří brouk je například celý chráněný silným chitinovým krunýřem, ale když se ti podaří dostat se pod něj a zaútočit mu na nechráněné břicho, tak

si zbroj od zranění odečíst nemůže. Podobně pokud má protivník jen hrudní plát a ty mu útočíš do zad, třeba protože sis v úkrytu počkal, až projde kolem, tak automaticky obejdeš jeho zbroj a nemusíš za to platit úspěchem.

Obcházení štítu

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

Příklad:

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

Příklad:

Naria později bojuje dýkou proti orkovi s kladivem a štítem.

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

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

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

Příklad:

Gorondar čelí skupině skřetích lučištníků.

Pavel: „Kreju se za štítem.“

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

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

Pán jeskyně: „Přesně tak.“

Zásah předmětu

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

Příklad:

Skřetí šaman má na krku amulet z ptačího peří. Když si proti němu Katka hodí dva úspěchy, může to popsat takto:

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

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

Znevýhodnění protivníka

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

Příklad:

Naria střílí na orka, přehodila ho o 2.

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

Katka: „Dám mu nevýhodu.“

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

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

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

Katka: „Ta se zbrání.“

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

Příklad:

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

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

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

Příklad:

Aby mohl goblin zalehnutý Gorondarem vstát, musí ho nejdříve odvalit (*bude si proti němu házet Fyzickou*), nebo se zpod něj vysmýknout (*bude si házet Finesou*). V obou případech bude potřebovat jeden úspěch.

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

Příklad:

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

Zatlačení nebo odtáhnutí protivníka

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

Zatlačení protivníka na někoho jiného

Když chceš protivníka strčit na někoho jiného, třeba abys oba pová-
lil, musíš ohrozit všechny najednou, takže si počítáš postih za **Útok na více protivníků**. Když se ti navíc nepovede strčit do prvního protivníka (nezískáš proti němu žádný úspěch), tak samozřejmě neohrožíš ani ty další, takže si proti nim nemůžeš počítat svůj hod *na úspěch* a musíš si hodit *na obranu*.

Příklad:

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

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

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

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

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

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

Pavel: „Dobře. Takže jsem odstrčil skřeta se šavlí (*za první úspěch ho zatlačí*) tak prudce, že spadl na zem (*za druhý úspěch ho dostane do nevýhodné situace*).“

Příklad:

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

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

Zastoupení cesty

Úspěch musíš použít, pouze když má soupeř dost prostoru, aby tě obešel. Když blokuješ úzký průchod, lávku a podobně, v průchodu mu bráníš pasivně svou pozicí a on naopak potřebuje úspěch na to, aby tě odstrčil, srazil na zem a podobně.

Únik z nevýhodné situace

Na to, aby ses dostal z nevýhodné situace, potřebuješ úspěch, pouze když ti v tom protivník pasivně brání svou pozicí.

Příklad:

Orkovi se podařilo chytit Karu za ruku. V dalším kole ji bude pořád držet. Na to, aby se vyprostila, bude tedy ona proti němu muset získat úspěch.

Když ti v opuštění nevýhodné situace nikdo nebrání čistě svou pozicí, úspěch na to nepotřebuješ. Když ti v tom někdo bude chtít aktivně zabránit, tak bude naopak on potřebovat úspěch proti tobě.

Příklad:

Naria přistřelila orkovi rukáv ke dveřím a on teď chce šíp přelomit, aby se uvolnil. Je od něj daleko, takže svou pozicí mu v tom nijak nebrání. Ork na to tedy nepotřebuje úspěch, prostě to udělá. Zlomení šípu ho moc nezdrží, takže ve stejném kole stihne i něco dalšího.

Když mu v tom Naria bude chtít zabránit a v této nevýhodě ho udržet, tak k němu musí přiběhnout a získat proti němu úspěch. Jana to pak může popsat třeba tak, že ho chytlá za ruku, kterou se chystal šíp zlomit.

Z nevýhody můžeš dostat i někoho jiného.

Příklad:

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

Pavel: „Seklul jsem orka do ruky, kterou drží Nariu (*za první úspěch ho zraní*), a vrazil jsem do něj, takže ji pustil (*za druhý úspěch dostane Nariu z nevýhodné situace*).“

Zabránění v akci nebo v útoku

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

Příklad:

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

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

- Když uspěješ v *hodu na obranu*, znamená to, že jsi před útokem uhnul, vykryl jsi ránu zbraní nebo štítem, kouzlo tě minulo a podobně (podle toho, jak ses rozhodl bránit).

- Když protivníka přehodíš ve vzájemném hodu *na úspěch*, znamená to, že ses vyhnul tomu, co ti chtěl udělat, a současně jsi něco udělal ty jemu.
- Když při vzájemném hodu *na úspěch* hodíš stejně jako tvůj protivník, tak oba máte jeden úspěch. Znamená to tedy, že se ti podařilo mu něco udělat, ale nepovedlo se ti úplně vyhnout se tomu, co chtěl udělat on tobě.

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

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

Příklad:

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

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

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

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

Příklad:

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

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

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

Odzbrojení protivníka

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

Příklad:

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

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

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

Příklad:

Pokud Pavel v dalším kole získá jeden úspěch, orka odzbrojí a kopí skončí na zemi. Když získá dva úspěchy, tak může dokonce říct, že ho orkovi sebral (na to ale pochopitelně potřebuje volnou ruku).

Srážení do pastí a propastí

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

Příklad:

Gorondar brání úzký dlouhý most před přesilou skřetů – obvykle to sice bývá práce kouzelníků v šedém plášti, ale Kara si ho zrovna nechala doma, takže ji musel zastoupit.

Pán jeskyně: „Na můstek se skřeti vejdou jen po jenom. Nemají střelné zbraně, takže bojovat s tebou bude vždycky jen jeden, ostatní musejí počkat.

Prvního skřeta Pavel přehodil o 4. Má tedy proti němu dva úspěchy a popíše to:

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

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

Pavel: „Tak si to zopakujeme.“

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

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

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

V dalším kole to bude napínavé – oběma stačí jeden úspěch na to, aby toho druhého srazili dolů.

Pán jeskyně: „Skřet zřejmě není sebevrah. Snaží se ti vytrhnout a o krok ustoupit.“

Pavel: „Já ho tam chci srazit.“

Oba jsou ve stejné nevýhodné situaci, takže za to nikdo nebude mít bonus. Jako na potvoru znovu oba hodili stejně.

Pán jeskyně: „Skřet ti chtěl zabránit v tom, abys ho hodil dolů, tys mu ale zase zjevně chtěl zabránit v tom, aby se uvolnil. Obojí najednou udělat nejde, takže to necháme jako remízu. Oba pořád balancujete na hraně.“

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

Zabránění v mluvení

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

Příklad:

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

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

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

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

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

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

Zabránění v kouzlení

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

Na **Zabránění v mluvení** potřebuješ dva úspěchy. Obvykle je tedy jednodušší kouzelníkovi znemožnit gestikulovat. Na to stačí jeden úspěch, viz **Zabránění v akci nebo v útoku**.

Příklad:

Pavel získal proti goblinímu šamanovi dva úspěchy.

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

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

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

Příklad:

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

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

Jana si nemůže proti druhému skřetovi počítat svůj hod *na úspěch* Duší, protože se jí kouzlo nepodařilo seslat, takže ho vůbec neohrožuje. Musí si tedy proti němu hodit *na obranu* (Finesou, protože nemá těžkou zbroj).

Pořadí házení

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

Příklad:

Goblin něco mumlá a ukazuje při tom na Gorondara. Gorondar chce proběhnout kolem orka a zabránit goblinovi v mumlání. Naria střílí na orka.

Abychom mohli určit, co Gorondar udělá goblinovi, musíme nejdřív zjistit, jestli se mu podaří proběhnout kolem orka. Na to má ovšem vliv ještě Naria, která na orka střílí. Když ho totiž vyřadí, Gorondarovi v cestě ke goblinovi nebude nikdo bránit.

Na úspěch se proto hází v pořadí, v jakém jsou záměry zřetězené.

Příklad:

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

Když vás několik ohrožuje stejného protivníka, na pořadí házení se můžete domluvit. Obvykle je výhodné, aby nejdřív házeli ti, kdo nejsou ohroženi, protože jejich výsledek může pomoci těm, kteří ohroženi jsou. Je to ale každopádně na vás, můžete se rozhodnout i jinak.

Příklad:

Naria střílí na skřeta, se kterým bojuje Gorondar.

Pavel: „Katko, házej první. Když ho vyřadíš, nebudu muset riskovat, že mě zraní.“

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

Pořadí podle výsledků hodů

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

1. Nejdříve si všichni hodí *na úspěch*. Výsledky si zapamatujte nebo запиšte. Zatím ale neurčujte, co se stalo.
2. Vyhodnoťte je v pořadí od nejvyššího součtu po nejnižší. V případě rovnosti buď proběhnou současně (pokud to dává smysl), nebo to rozhodněte zopakováním hodu.

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

Taktické možnosti

V této kapitole jsou pravidla, která může být výhodné použít v některých situacích. Nezatěžujte se jimi, dokud nebudete dobře ovládat předchozí kapitoly. Poté je přidávejte do hry podle toho, kdy se vám zrovna bude některé z nich hodit.

Plná obrana

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

Příklad:

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

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

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

Příklad:

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

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

Prolomení nevýhody

Prolomení nevýhody se používá, když se potřebuješ dostat z nevýhodné situace, například když chceš odstrčit toho, kdo na tobě leží, prorazit z obklíčení, vyčistit si oči od písku a podobně. Funguje podobně jako **Plná obrana**: získáš výhodu (+1) výměnou za to, že se vzdáš svého útoku.

Při prolamování nevýhody si házíš *na úspěch*, získané úspěchy ale můžeš použít pouze na to, aby ses dostal z nevýhodné situace (viz **Únik z nevýhodné situace**).

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

Příklad:

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

Prolomení nevýhody jde zkombinovat s útokem na více protivníků (viz **Útok na více protivníků**).

Příklad:

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

Pavel: „Uff, vypadá to se mnou špatně. Ale bez boje se nevzdám. Soustředím se na to, abych setřásl skřeta, který na mě leží, a toho, co mi sedí na nohách. Použiju válečnickou schopnost *rychlý boj*, abych neměl postih.“

Pán jeskyně: „Ok. Máš výhodu to, že se vzdáváš útoku, a nevýhodu za to, že tě skřeti tisknou k zemi.“

Pavel si hodí *na úspěch*. Každý skřet si proti němu bude házet zvlášť. Když mu proti každému z nich padne alespoň jeden úspěch, podaří se mu oba setřást a bude se moci postavit na nohy. Třetí skřet ho ale pořád bude držet za ruku. Pokud by Pavel proti jednomu ze skřetů získal dva nebo dokonce tři úspěchy, setřese ho ze sebe, ale nebude mu moci udělat nic jiného (zranit ho, znevýhodnit ho a podobně), protože se rozhodl použít **Pro-lomení nevýhody**. Kdyby ho ale jeden ze skřetů držel ve dvou nevýhodných situacích (třeba kdyby na něm ležel a současně ho držel za ruku), mohl by se Pavel za své dva úspěchy dostat z obou dvou.

Klamný útok nebo jiná finta

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

Příklad:

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

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

Míření

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

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

neudělá).

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

Výhoda za míření se počítá s ostatními výhodami a nevýhodami.

Příklad:

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

Časté situace v boji

V této kapitole si projdeme několik situací, které v boji často nastávají, a ukážeme si, jak se vyhodnotí.

Útěk z boje zblízka

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

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

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

Příklad:

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

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

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

Když ti v útěku nikdo nezabrání, vytvoříš si malý náskok – pokud tě nic nezrychluje nebo nezpomaluje, za jedno kolo uběhneš *krátkou vzdálenost*. Protivníci se tě pak mohou rozhodnout honit – viz kapitola **Chyba: zdroj odkazu nenalezen**.

Útok na nehybného protivníka

Když se protivník nemůže hýbat, třeba protože je *vyřazený z boje*, v *bezvědomí*, pevně svázaný, paralyzovaný kouzlem a podobně, *na obranu* si hází o + k6 a nepočítá si žádné výhody ani nevýhody. Útočník si své výhody a nevýhody počítá.

Příklad:

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

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

O nehybného obránce se ale jedná, pokud o útočníkovi neví a zrovna se prakticky nehýbe, třeba protože stojí na hlídce, leží, nebo pomalu jde a s někým se baví.

Příklad:

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

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

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

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

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

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

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

Pavel: „Jasně.“

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

Když ale protivník běží, bojuje, nebo jinak svým pohybem ztěžuje útočníkovi zásah, o nehybného obránce se nejedná a do hodů si tedy vlastnost započítá.

Příklad:

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

Přibíhající útočník

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

Příklad:

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

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

Pán jeskyně: „Světlo ještě chvíli zesilovalo a pak do tvé chodby vešel velký ork v kožené zbroji. V jedné ruce drží pochodeň, ve druhé kamennou sekeru. Zřejmě o tobě nevěděl, takže to hodíme jako **Útok na nehybného protivníka**. Je teď od tebe ve *střední vzdálenosti*, takže i když to přežije, tak k tobě v tomhle kole stejně nedoběhne. Pokud ale zůstaneš na místě, tak v dalším už ano.“

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

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

Zde je několik možností, jak to může dopadnout:

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

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

- Pokud zůstane na místě, například když by neměla kam ustoupit, ork k ní doběhne a ohrozí ji. Bude si tedy proti ní házet *na úspěch* Silou (protože bojuje těžkou zbraní). Když bude Naria znovu střílet, nebude už mít výhodu za míření a za střelbu ze tmy, ale ani postih za střelbu na *střední vzdálenost*.
- Když se Naria rozhodne při střelbě ustupovat, získá tím trochu času navíc. V tomto kole ji ork nebude moci ohrozit, protože uběhne jen *krátkou vzdálenost*, která je původně dělila, ale Naria ještě o kus ustoupí. V dalším kole už ale bude v *kontaktní vzdálenosti*, takže Nariu určitě ohrozí. Pokud by se navíc elfka rozhodla utíkat, bude mít nevýhodu za to, že se k orkovi otočí zády.
- Jelikož má nabitý luk (v minulém kole vystřelila a rovnou nabila), může také vystřelit a začít utíkat. Dělí je *krátká vzdálenost*, takže ji ork bude muset nejdříve dohnat, aby ji mohl ohrozit (viz kapitola **Chyba: zdroj odkazu nenalezen**).
- Pokud by nabito neměla, stihla by nabít a vystřelit, ale už ne utéct. Jednalo by se tedy o předchozí variantu – v tomto kole by se ještě mohla vyhnout jeho útoku tím, že bude při střelbě ustupovat, v dalším už ale bude u ní a bude ji tedy moci ohrozit.
- Mohla by se také rozhodnout nenabíjet a nestřílet a rovnou začít utíkat. V tom případě opět začne honička a ork ji nebude moci ohrozit, dokud ji nedožene.

Zajímání

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

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

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

Druhá možnost se obvykle dělá nejméně ve dvou: Jeden dotyčnému chytí obě ruce, což vyžaduje úspěch na **Znevýhodnění protivníka**, a druhý mu je pak sváže.

Příklad:

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

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

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

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

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

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

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

Příklad:

Naria umí skřetí řeč, takže by poté, co Gorondar skřetovi chytil obě ruce, mohla místo svazování skřeta říct také:

Katka: „Chci mu dát dýku na krk.“

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

Když teď Katka Pána jeskyně přehodí, bude moci říct:

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

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

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

Kouzla v boji

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

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

Příklad:

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

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

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

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

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

Jana by ale také mohla říct, že chce zlobra jen rozptýlit, viz **Chyba: zdroj odkazu nenalezen**. V tom případě by si nemusela házet, ale nemohla by zlobra zranit.

Boj s neviditelným protivníkem

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

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

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

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

Příklad:

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

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

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

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

SHRNUTÍ PRAVIDEL PRO BOJ

Průběh boje

Pán jeskyně popíše situaci. Pak začínají bojová kola

- Kolo představuje několik vteřin boje. Začíná vždy Pán jeskyně popisem toho, co dělají protivníci. Poté hráči říkají, co budou dělat jejich postavy. Úmysly lze libovolně měnit.
- Hází se v pořadí, v jakém na sebe úmyslu logicky navazují.
- Když se s někým ohrožujete vzájemně, házíte proti sobě *na úspěch*. Když ohrožuje jen on tebe, házíš si proti němu *na obranu*.

V jednom kole stihneš například

- Srazit nepřítele na zem, tasit dýku a bodnout ho
- Tasit jednoruční zbraň, uběhnout *krátkou vzdálenost* a zaútočit
- Sebrat ze země meč a rovnou jím někoho seknout
- Přimáčkнуть protivníka ke stěně štítem a bodnout ho zbraní
- Srazit jej na zem a zalehnout ho, aby nemohl vstát
- Nabít luk a vystřelit
- Vystřelit z nabitě zbraně a začít utíkat
- Nabít kuši

- Sundat ze zad luk nebo jinou zbraň
- Opatrně něco položit na zem
- Sundat ze zad tornu
- Vyndat něco ze sundané torny
- Vypít připravený lektvar
- Udělat pár kroků a seslat kouzlo
- Pečlivě zamířit
- Dorazit vyřazeného protivníka

Vzdálenost

Kontaktní vzdálenost – pár kroků od tebe

- Protivníky v kontaktní vzdálenosti můžeš ohrozit zblízka, i když se od tebe v tomto kole snaží utéct

Krátká vzdálenost – v dostřelu malé vrhací zbraně

- Dá se uběhnout za 1 kolo
- Pokud je tedy od tebe protivník v krátké vzdálenosti a neustupuje ani neutíká, můžeš k němu v jednom kole doběhnout a rovnou na něj zaútočit zblízka. Když od tebe ustupuje, dostaneš se k němu až v příštím kole. Když utíká, musíš ho nejdříve dohonit (viz kapitola **Pronásledování**)

Střední vzdálenost – v dostřelu oštěpu nebo kuše

- Dá se uběhnout za 2-3 kola

Dlouhá vzdálenost – v dostřelu dlouhého luku

- Dá se uběhnout za 4-9 kol

Rychlost

- Pokud z nějakého důvodu nemůžeš běhat, třeba když se *soustředíš* na nějakou schopnost či kouzlo nebo když máš vážně zraněnou nohu nebo břicho, pohybuješ se poloviční rychlostí, takže *krátkou vzdálenost* urazíš za dvě kola. To samé platí, když chceš dělat něco, při čem se dost dobře nedá běhat: třeba střílet, kouzlit, nabíjet luk, vytahovat věci z torny a podobně.
- Když jsi *vyřazený z boje*, můžeš se nanejvýš pomalu plazit.
- Když míříš, nabíjíš kuši a podobně, tak se nemůžeš přesouvat vůbec.

Zpomalení, znamená snížení rychlosti na polovinu. *Zrychlení* znamená zdvojnásobení rychlosti.

Hod na úspěch a na obranu

V obou případech se hází **Vlastnost + k6 + postihy a bonusy**.

Při hodu na úspěch:

- Když bojuješ bojuješ beze zbraně, s těžkou zbraní nebo v těžké zbroji (s libovolnou zbraní na blízko), házíš Fyzičkou. Platí to i pro těžké vrhací zbraně nebo když bojuješ se dvěma zbraněmi a jen jedna z nich je těžká. Fyzičkou také házíš, když se snažíš někam doběhnout rychleji než tvůj protivník a když se s někým přetlačuješ nebo přetahuješ.
- Když střílíš z libovolné zbraně, házíš Finesou (i když střílíš v těžké zbroji).

- Když sesíláš kouzlo, ať už sám nebo pomocí svitku či jiného magického předmětu, házíš Duší a počítáš si postih za zbroj (viz **Kouzlení ve zbroji**).
- V ostatních případech, tedy když nemáš těžkou zbroj a bojuješ lehkou zbraní, házíš lehkou vrhací zbraň, snažíš se někoho srazit na zem, nebo se chceš dostat z nevýhodné pozice a podobně, si můžeš *na úspěch* hodit Fyzičkou nebo Finesou podle toho, co je pro tebe lepší.

Při hodu na obranu:

- Když se bráníš proti kouzlu nebo odoláváš nějaké schopnosti, házíš vlastností, která je uvedena v jeho nebo jejím popisu.
- Když se bráníš proti čemukoliv jinému a máš na sobě těžkou zbroj, házíš Fyzičkou. Když těžkou zbroj nemáš, házíš Finesou.
- Když odoláváš jedu, házíš Fyzičkou.
- Když se bráníš kouzlem, házíš Duší a počítáš si postih za zbroj (viz **Kouzlení ve zbroji**). Platí to i v případě, že se kouzlem bráníš před jiným kouzlem nebo před nějakou schopností (házíš si tedy Duší a ne vlastností uvedenou u toho, před čím se bráníš).
- Pokud se vůbec nemůžeš hýbat, třeba protože jsi *vyřazený z boje*, v *bezvědomí*, pevně svázaný, paralyzovaný kouzlem a podobně, tak si do hodů *na obranu* vlastnost vůbec nepočítáš (viz **Útok na nehybného protivníka**).

Pořadí házení

Na úspěch se hází v pořadí, v jakém jsou záměry zřetězené. Když více spojenců ohrožuje stejného protivníka, na pořadí házení se mohou domluvit.

Když pořadí není možné rozhodnout úvahou, rozhodují výsledky hodů *na úspěch* (od nejvyššího po nejnižší, v případě rovnosti se hází znova).

Útok na více protivníků

Na úspěch házíš jen jednou a výsledek použiješ proti každému cíli.

- Pokud útočíš něčím s plošným účinkem, házíš *na úspěch* bez postihu, jinak s postihem -1 za každý další cíl nad první.

Boj na dálku

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

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

Kouzlení ve zbroji

Když máš na sobě lehkou zbroj, k hodům Duší při sesílání kouzla si počítáš postih -1, s těžkou zbrojí dokonce -2. Týká se to hodů *na úspěch* i *na obranu* a platí to pro všechna kouzla, ať už je sesíláš sám nebo ze svitku či jiného kouzleného předmětu.

Přerušení soustředění

Přerušit někomu *soustředění* můžeš například tím, že do něj vrazíš, srazíš ho na zem a podobně. *Soustředění* také přeruší jakékoliv zranění. Když ránu zastaví zbroj, štít nebo odolnost proti zranění, *soustředění* nepřeruší.

Výhody a nevýhody

- Za každou výhodu máš +1 k hodů, za každou nevýhodu naopak -1.
- Výhody a nevýhody si počítáš, i když se do nich dostaneš v průběhu kola.
- Když se na tebe něco vztahuje stejně jako na tvého protivníka, výhodu za to nebude mít žádný z vás.
- Postihy a bonusy za výhody nebo nevýhody stejného druhu se nesčítají. Každá nevýhoda ale omezuje, co můžeš dělat.
- Počítáš si vždy jen výhody a nevýhody, které se vztahují k tomu, co se snažíš udělat.
- Na kouzlení se vztahují stejné výhody a nevýhody jako na střelbu.

Nejčastější druhy výhod a nevýhod v boji jsou:

ztížení pohybu, ztížení viditelnosti, nevhodná zbraň, nadměrný náklad, kryt, dezorientace, strach, vyvedení z rovnováhy, překvapení, střelba na běžící cíl, útok do zad, vyčerpání

Výhody a nevýhody jsou vždy spojené s nějakým stavem nebo situací ve hře. Jakmile tato situace skončí, zmizí i výhoda či nevýhoda.

- Jednorázové výhody a nevýhody, jako třeba překvapení, vyvedení z rovnováhy nebo útok do zad trvají pouze jedno kolo.
- Situační výhody a nevýhody, jako třeba ztížení pohybu, tma, kryt, nevhodná zbraň, střelba na běžící cíl, střelba na útočníka zblízka a podobně trvají, dokud trvá příslušná situace.
- Když tě protivník drží v nevýhodné situaci, například tě zatlčil do rohu, nevýhoda trvá, dokud se z ní nedostaneš (viz kapitola **Prolomení nevýhody**). Automaticky také pomine, když tě v ní přestane držet – třeba protože se jde věnovat někomu jinému.
- Krátkodobá omezení, třeba když ti někdo hodí písek nebo bahno do očí, trvají, dokud se jich nezbavíš. To obvykle zabere jedno kolo.
- Výhody a nevýhody plynoucí z účinků kouzel trvají po dobu působení kouzla.
- Nevýhody plynoucí z působení jedů trvají po dobu působení jedu (viz kapitola **Jedy**).
- Nevýhody za vážné zranění trvají, dokud si nevyлéčíš všechny ztracené životy (viz kapitola **Léčení**).

Plná obrana

V tomto kole neházíš *na úspěch* a máš výhodu (+1) na všechny *hody na obranu*.

Prolomení nevýhody

Máš výhodu (+1) k hodu *na úspěch* (nikoliv *na obranu*), ale úspěchy můžeš použít jen na **Únik z nevýhodné situace**.

Klamný útok nebo jiná finta

V tomto kole neházíš *na úspěch*, v některém následujícím budeš mít výhodu (+1) na všechny hody, které budou z tvé přípravy těžit.

Míření

Neházíš *na úspěch*, protože nikoho neohrožuješ, na následující výstřel (hod *na úspěch*) budeš mít výhodu (+1).

Výsledek hodu na úspěch

Při hodu *na úspěch* rozdíl hodů určuje počet úspěchů.

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

Za jeden úspěch můžeš například:

- Zranit ho (viz kapitola **Zranění**)
 - **V jednom kole můžeš protivníka zranit pouze jednou.** I když tedy proti němu máš více úspěchů, jen jeden z nich může představovat zranění

- Za další úspěch můžeš ze zranění udělat vážné (pokud jsi ho zranil alespoň za 3 životy, viz **Vážné zranění**), zasáhnout část těla, která není krytá zbrojí (viz **Zásah mimo zbroj**), nebo obejít jeho štít (viz **Obcházení štítu**)
- Zasáhnout předmět, který drží, nebo ho má na sobě (viz **Zásah předmětu**)
- Chytit ho, srazit ho k zemi, přimáčkнуть ho ke zdi a podobně (viz **Znevýhodnění protivníka**)
- Někam ho zatlačit či odtáhnout (viz **Zatlačení nebo odtáhnutí protivníka**)
- Zastoupit mu cestu (viz **Zastoupení cesty**)
- Dostat se z nevýhody, ve které tě drží (viz **Únik z nevýhodné situace**)
- V něčem mu zabránit (viz **Zabránění v akci nebo v útoku**)

Za dva úspěchy můžeš:

- Odzbrojit ho (viz **Odzbrojení protivníka**)
- Srazit ho do propasti nebo zatlačit do pasti (viz **Srážení do pastí a propastí**)
- Zabránit mu v mluvení (viz **Zabránění v mluvení**)

Potřebné dva úspěchy je možné získat i postupně ve více kolech, nebo ve spolupráci s někým dalším.

Výsledek musí odpovídat úmyslům a musí dávat smysl.

Zranění kouzlem

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

Přidané zranění

Na přidané zranění házíš, když se rozhodneš ze jeden z úspěchů protivníka zranit.

- Každé přidané zranění si zasažený znovu sníží za Zbroj proti tomuto druhu zranění a štít.

Vyřazení z boje a bezvědomí

Když ti po odečtení zranění klesnou životy na nulu nebo méně, jsi *vyřazený z boje*. Nejsi schopen boje ani kouzlení, zvládneš jen šepat a můžeš se nanejvýš pomalu plazit.

Životy mohou jít i do záporu. Budeš pak potřebovat více léčení, aby ses vrátil alespoň na 1 život a mohl opět bojovat.

Když tvoje životy klesnou na -6 nebo méně, upadneš do *bezvědomí*.

Dorážení protivníků

Dorážení zabere jedno kolo. Nemůžeš dorážet, když při tom na tebe někdo útočí, nebo tě jinak ohrožuje.