

Dungeons and Dragons 4. edice, pravidla pro rychlý začátek

Vítejte ve 4. edici

Nejnovější edice hry na hrdiny Dungeons and Dragons je výsledkem herního vývoje a klade důraz na zábavu. Tato pravidla pro rychlý začátek poskytují přehled hry tak, aby bylo možné odehrát dobrodružství *Pevnost na okraji Stínu*. Pro plné prožití hry včetně tvorby postav si pořídte DnD Player's Handbook, Dungeon Masters Guide a Monster Manual a podívejte se na www.dndinsider.com.

Dungeons and Dragons

DnD je původní hra na hrdiny, která vytvořila novou formu zábavy. Je umístěna do světa středověké fantasy plného magie a nestvůr, hra vám dovolí prožít příběhy a dobrodružství plné nekonečných možností a úchvatných překvapení.

Hraní DnD

Ke hře potřebujete Pána Hry (PH, též DM), aby uváděl problémy k řešení, moderoval pravidla a vyprávěl dobrodružství. Také potřebujete hráče, aby představovali hrdinské postavy (hra nejlépe funguje s pěti hráči), dobrodružství (jako je například *Pevnost na okraji Stínu*) a kostky.

Postava je hráčův prostředník se světem DnD. Podobně jako hrdina v románě nebo ve filmu, hráčské postavy (PC) jsou v centru dění. Ale neexistuje scénář, který by bylo třeba následovat – průběh každého dobrodružství je určen akcemi, které hráči podniknou. A každá postava v průběhu hry roste a zlepšuje se.

Hra DnD používá zvláštní sadu kostek zahrnující alespoň jednu z následujících typů: k4, k6, k8, k10, k12 a k20. Číslo znamená počet stran příslušné kostky. Pokud například házíte 3k6+4, hodíte třemi šestistěnnými kostkami a k výsledku přičtete 4.

Pomáhá také mít DnD miniatury, aby ve hře představovaly hrdiny a nestvůry, a DnD Jeskynní půdorysy, aby bylo kde rozestavit dobrodružná střetnutí. Tyto produkty lze zpravidla najít ve vašem herním obchodě nebo knihkupectví.

Základní mechanismus

V jádru používá DnD základní herní mechaniku. Jakmile si ji osvojíte, víte jak hru hrát. Týká se určování výsledků akcí. Jak poznáte jestli rána mečem zasáhla sovomedvěda? Jestli drzá lest oklame strážce? Jestli ohnivá koule zasáhne útočící koboldy? To zjistíte pomocí následujících základních pravidel.

- Rozhodněte se, co vaše postava chce udělat a povězte to pánu hry.
- Hod'te k20 (čím víc hodíte, tím lépe).
- Přičtete všechny odpovídající modifikátory (podle deníku postavy).
- Srovnajte výsledek s cílovým číslem známým pánu hry.

Pokud je výsledek stejný nebo vyšší než cílové číslo, vaše akce uspěla. Pokud je nižší, selhala.

Ve skutečnosti je to o málo složitější, ale tento základní mechanismus řídí celou hru DnD. Všechno ostatní je rozšíření nebo doladění základního mechanismu. Následující sekce popisují běžné případy použití základního mechanismu ve hře.

Ověření dovedností

Když používáš dovednost, musíš provést její ověření.

- Hod' k20 a přičti opravu za dovednost (ta je uvedena na tvém osobním deníku nebo v popisu nestvůry).

- Přičti veškeré opravy za situaci, například efekty z použití schopností.
- Součet je výsledek tvého ověření.

Čím vyšší je výsledek, tím lépe. Tvůj výsledek je porovnán se stupněm obtížnosti (DC) – číslem určeným pádem hry na základě situace – nebo protivěření provedeným postavou nebo nestvůrou která se proti vaší dovednosti brání.

Někdy je jediným způsobem, jak se dokončit úkol, dovednostní souboj. Dovednostní souboj vyžaduje od postavy nebo postav, aby dosáhly určitého počtu úspěchů dříve než jistý počet neúspěchů. Pokud je potřeba podstoupit dovednostní souboj, popis střetnutí popíše potřebné dovednosti a jak aplikovat souboj na hráčské postavy.

Útočné hody

Když útočíte, zpravidla používáte útočný hod.

- Vyberte typ útoku, který chcete použít jako je na blízko, na dálku, blízký nebo plošný. (Viz. Typy útoku)
- Vyberte cíl vašeho útoku, který je v dosahu vašeho typu útoku. Některé útoky mohou mít cílit i na více stvoření.
- Pro každé stvoření, na které útočíte, hod'te k20 a přičtete vaši opravu k útoku (podle vašeho osobního denníku nebo popisu nestvůry).
- Výsledek je váš útočný hod.

Čím vyšší je výsledek, tím lépe. Váš výsledek se porovná s jednou z obranných hodnot cíle v závislosti na povaze útoku. Postavy a nestvůry mají 4 obrany: zbroj (AC), výdrž, reflex a vůle.

Střetnutí

Akce se v DnD odehrává ve střetnutích. Při střetnutích mají zpravidla všechny postavy něco na práci a je pro ně důležité spolupracovat, aby mohly čelit jakýmkoliv výzvám před ně postaveným. Mimo střetnutí postavy zkoumají okolí a navazují společenské kontakty. Pokud úspěch nebo neúspěch průzkumu nebo společenského kontaktu může vést k vážným důsledkům, stává se toto střetnutím.

Střetnutí mají dvě základní podoby: bojová a nebojová. V průběhu střetnutí používáte vaše schopnosti.

Bojová střetnutí

Bitvy s nestvůrami. Jaké DnD dobrodružství by mohlo být úplně bez bojových střetnutí, kde postavy spoléhají na útočné schopnosti, výkony (feat) a kouzelné předměty při boji se zlými padouchy nebo hordami zuřivých příšer.

Nebojová střetnutí

Nebojová střetnutí se soustředí na využití dovedností, užitečných schopností, vašeho vtipu a hraní postav. Tato střetnutí zahrnují pasti a nástrahy, řešení hádanek, konfrontaci s nehráčskými postavami (NPC) a překonávání dovednostních soubojů.

Schopnosti

Při střetnutích využíváte schopnosti. Každé povolání vám dává přístup k útočným schopnostem, které používáte, abyste zranili nebo poškodili své nepřátele, a **užitné** (utility) schopnosti, které pomáhají vám a vašim spojencům. Schopnosti v každé z těchto širokých kategorií jsou dále rozdělené podle toho, jak často je můžete použít.

Schopnosti označené jako **volné** (at will) můžete použít jak často chcete. **Střetové** schopnosti (encounter powers) vícekrát za den vašeho dobrodružství, ale musíte si pár minut odpočinout mezi každým využitím, takže je můžete použít jen jednou za střetnutí. **Denní** schopnosti (daily) jsou tak

dramaticky mocné, že každou můžete využít jen jednou za den.

Získávání úrovní

Na konci střetnutí Pán Hry přidělí rovný počet bodů zkušenosti (XP) každé z hráčských postav v závislosti na obtížnosti střetnutí. Když postavy získají dostatek zkušenosti, aby dosáhly nové úrovně, postoupí a dostanou nové možnosti (podívejte se na vzorové denníky postav pro příklady jak zlepšit každou postavu).

Když postavy získají 1000XP, dosáhnou druhé úrovně.

Když postavy získají úhrn 2250XP, dosáhnou třetí úrovně.

Na konci *Pevnosti na okraji Stínu* by postavy měly dosáhnout čtvrté úrovně nebo jí být velice blízko. Další informace o postupu vaší postavy pak naleznete v *Player's Handbook* nebo pomocí DnD Character Builderu získatelného z www.dndinsider.com.

Souboj

Bojová střetnutí nastanou, když postavy narazí na nepřátelské síly. Může to být mocná osamělá nestvůra, skupina děsivých stvoření nebo banda zločinných nehráčských postav. Zmatek souboje je organizován do serie kol a tahů.

Kolo: V kole se každý účastník souboje dostane na tah. Kolo představuje kolem šesti sekund v herním světě.

Tah: Ve vašem tahu máte určitou sadu akcí, které můžete vykonat.

Soubojová sekvence

Bojové střetnutí se řeší podle této sekvence.

Určete pozice: Pán Hry určí, kde na bojovém plánu bojující začínají. Pán hry ukáže hráčům, kde mají rozestavit postavy a pak umístí nestvůry.

Hod na iniciativu: Každý účastník střetnutí hodí na iniciativu. (Hod'te k20 a přičtete opravu iniciativy podle denníku postavy.) Tento hod určuje pořadí boje pro celé střetnutí.

Akce překvapivého kola: Pokud kdokoliv z bojujících získal překvapení, jednají v pořadí podle iniciativy a každý má jednu akci.

Odehrajte tahy: V pořadí iniciativy táhne každý účastník boje, první táhne bojovník s nejvyšším výsledkem.

Zopakujte: Začněte nové kolo a zopakujte podle pořadí iniciativy. Pokračujte dokud jedna strana není poražena nebo dokud neuprchnou.

Zakončete střetnutí: Poté, co jedna nebo druhá strana uprchla nebo byla poražena, střetnutí končí tím, že zbývající strana si krátce nebo dlouze odpočine.

Tři základní pravidla

Vedle základního mechanismu je třeba mít na paměti tři základní principy. Ostatní pravidla hry jsou založena na těchto předpokladech.

Jednoduchá pravidla, mnoho výjimek: Každé povolání, rasa, výkon (feat), schopnost či nestvůra v DnD jistým způsobem porušuje pravidla. Od drobných k významným je hra postavená na pravidlech tvořených výjimkami. Například normální útok na blízko vždy způsobí několik bodů zranění, ale každé povolání má schopnosti, které zvyšují poškození, když jsou použity.

Zvláštní platí více než obecné: Pokud je zvláštní pravidlo v rozporu s obecným pravidlem, zvláštní pravidlo vítězí. Například normálně se při běžném útoku nemůžete pohnout. Ale pokud máte schopnost, která vám dovoluje pohnout se a zaútočit, toto zvláštní pravidlo ruší obecné pravidlo – když použijete tuto schopnost.

Vždy zaokrouhluje dolů: Když po vás hra chce, abyste číslo dělili, jako když útokem způsobíte poloviční zranění, vždy zaokrouhlujete k nejbližšímu nižšímu celému číslu.

Táhněte váš tah

V pořadí podle iniciativy odehrajete váš tah. Váš tah má tři části: začátek tahu, akce v průběhu tahu a konec tahu. Pro PH se tah skládá z akcí nestvůr při střetnutí.

Začátek tahu

Než jednáte, využijte začátek tahu ke kontrole možných efektů.

- **Pokračující zranění:** Pokud jste pod vlivem pokračujícího zranění, zaznamenejte své poškození.
- **Regenerace:** Pokud máte regeneraci, získáte zpět body zranění.
- **Další efekty:** vypořádejte se s dalšími efekty, které se týkají počátku kola.
- **Žádné akce:** V průběhu začátku tahu nemůžete vykonat žádné akce.

Akce vašeho tahu

V průběhu tahu můžete udělat několik akcí.

- **Standardní akce:** Obvykle máte jednu standardní akci za kolo. Většina útočných schopností vyžaduje standardní akci.
- **Pohybová akce:** Obvykle máte jednu pohybovou akci za kolo. Chůze vaší rychlostí vyžaduje pohybovou akci.
- **Drobná akce:** Drobná akce ti dovolí provést úkon, který vyžaduje jen minimální pozornost a čas. Využití některých schopností a vlastností povolání, tasení zbraně nebo otevření truhly vyžaduje drobnou akci.
- **Volná akce:** Volné akce nevyžadují téměř žádný čas nebo snahu. Můžete použít tolik volných akcí během vašeho nebo cizího tahu, kolik vám PH dovolí. Volné akce zahrnují mluvení nebo upuštění předmětu.
- **Jakékoliv pořadí:** Akce můžete vykonávat v jakémkoliv pořadí a můžete kteroukoliv přeskočit.
- **Nahrazení akcí:** Můžete nahradit standardní akci pohybovou nebo drobnou a můžete nahradit pohybovou akci drobnou.
- **Akce navíc:** Můžete vykonat jednu akci libovolného typu navíc utracením akčního bodu.
- **Akce dalších bojujících:** Ostatní bojující mohou ve vašem tahu dělat volné akce a tvé akce mohou spustit bezprostřední akce nebo příležitostné akce ostatních bojujících.

Konec tahu

Po vašich akcích využijete konec kola ke kontrole déletrvajících efektů.

- **Záchranné hody:** Hodíte záchranné hody proti všem efektům, které mohou být ukončeny záchranou. Hod' k20. Pokud hodíš méně než 10, efekt trvá. Hodíte-li 10 nebo výše, efekt končí.
- **Konec efektů:** Některé efekty končí automaticky na konci vašeho tahu.
- **Žádné akce:** V průběhu konce tahu nemůžete vykonat žádné akce.

V tazích ostatních bojujících

Dva typy akcí mají spouštěč – akci, událost nebo podmínku, která nastane během tahu jiného bojujícího. Podmínka spouštějící schopnost musí být dosažena dříve než ji můžete využít.

Příležitostná akce: Když soupeř poleví v pozornosti, můžete použít příležitostnou akci. V tahu každého bojujícího můžete použít jen jednu příležitostnou akci. Příležitostná akce přeruší akci, která ji spustila.

Příležitostný útok: Nejběžnější příležitostnou akcí je příležitostný útok. Když soupeř opustí pole sousedící s vaším nebo když soupeř s vámi bezprostředně sousedící zaútočí na dálku nebo plošně, můžete na tohoto soupeře použít příležitostný útok.

Bezprostřední akce: Přerušení nebo reakce jsou bezprostřední akce. Každá bezprostřední akce má určitý spouštěč. Můžete použít jen jednu bezprostřední akci za kolo – bezprostřední reakci nebo bezprostřední přerušení – a nemůžete dělat bezprostřední akce ve vašem tahu.

Bezprostřední přerušení: Tato akce ti dovolí jednat než spouštěcí akce je dokončena. Pokud přerušení znehodnotí spouštěcí akci, tato akce je ztracena.

Bezprostřední reakce: Tato akce ti dovolí jednat v odezvu na spouštěcí akci. Spouštěcí akce je zcela dokončena než dojde k vaší reakci.

Volné akce se spouštěči: Některé schopnosti, které mají spouštěcí podmínky, jsou volné akce. Tyto schopnosti fungují jako bezprostřední přerušení, ale mohou být použity ve vašem tahu stejně jako v tahu kteréhokoliv jiného účastníka souboje.

Útoky a poškození

Pokud úspěšně zaútočíte na nepřítele, způsobíte poškození, změníte stav vašeho cíle nebo na něj sešlete nějaký efekt, případně obojí. Pro určení poškození, hodte kostkami poškození určenými schopnostmi, kterou jste k útoku použili. Poškození snižuje soupeřovy body zranění (HP).

Kritické zásahy

Pokud hodíte na zásahové kostce 20, podařil se vám kritický zásah.

Místo hodů na poškození způsobíte maximální poškození umožněné útokem.

Například trpaslík válečník zasáhne kriticky svým základním útokem na blízko. Poškození pro tento útokem je $2k6+3$. Takže maximální poškození pro tento útok je $15 (6+6+3=15)$.

Obklíčení

Obklíčení vám poskytuje jednoduchou bojovou taktiku využitelnou proti nepříteli. Když obklíčujete nepřítele, získáváte proti němu soubojovou výhodu. Abyste nepřítele obklíčili, vy a váš spojenec musíte stát na polích sousedících s nepřítelem a na opačných stranách nepřítelova místa. Vy i váš spojenec musíte být schopni útoku na tohoto nepřítele. Pokud jste pod vlivem efektu zabraňujícího vám využít příležitostné akce, například oslněn, neobklíčujete.

Soubojová výhoda

Když obránce nemůže věnovat plnou pozornost obraně, poskytuje útočníkovi soubojovou výhodu. Obvykle k ní dochází, když je obránce obklíčen, oslněn, ležící, oslepen, ochromen nebo jinak vyveden z míry.

- **+2 bonus k útočným hodům.** Tento bonus získáváte, když máte soubojovou výhodu proti cíli vašeho útoku.
- **Jste schopni cíl vidět.** Musíte být schopni cíl vidět, abyste proti němu měli soubojovou výhodu.

Typy útoku

Rozeznáváme čtyři typy útoku.

Útok na blízko. Útok na blízko je cílen na nepřítele vedle vás a typicky využívá zbraň. Útok mečem nebo palcátem je příklad útoku na blízko. Některé nestvůry a zvláštní zbraně mají větší dosah a mohou cílit i vzdálenější cíle.

Útok na dálku. Útok na dálku je úder proti vzdálenějšímu cíli. Útok na dálku je typicky cílen na jednoho tvora v dostřelu. Střela z luku nebo využití magické střely je příklad útoku na dálku.

Dostřel: Schopnosti pro útok na dálku určují, jak daleko od vás může být stvoření, které chcete zacílit. Schopnost, která má „Na dálku 10“ může zasáhnout cíl 10 nebo méně čtverců vzdálený. Některé schopnosti pro útok na dálku mají místo toho psáno „Na dálku, zbraní“, což znamená, že dostřel schopnosti je dán dostřelem zbraně, kterou máte.

Zbraň pro útok na dálku má dvě hodnoty dostřelu: normální dostřel a daleký dostřel. Pokud je cíl dále než normální dostřel zbraně, ale stále v dalekém dostřelu má útok postih -2 k hodů.

Příležitostné útoky: Použití útoku na dálku dovoluje příležitostné útoky vůči vám od nepřátel stojících vedle vás.

Blízký útok: Blízký útok je schopnost, která vyráží z čtverce původu, ať již se jedná o kruhový sek mečem nebo poryv energie, která se hrne ven.

Čtverec původu: V závislosti na schopnosti, kterou používáte, blízké útoky začínají na vašem poli nebo na poli ve vašem sousedství.

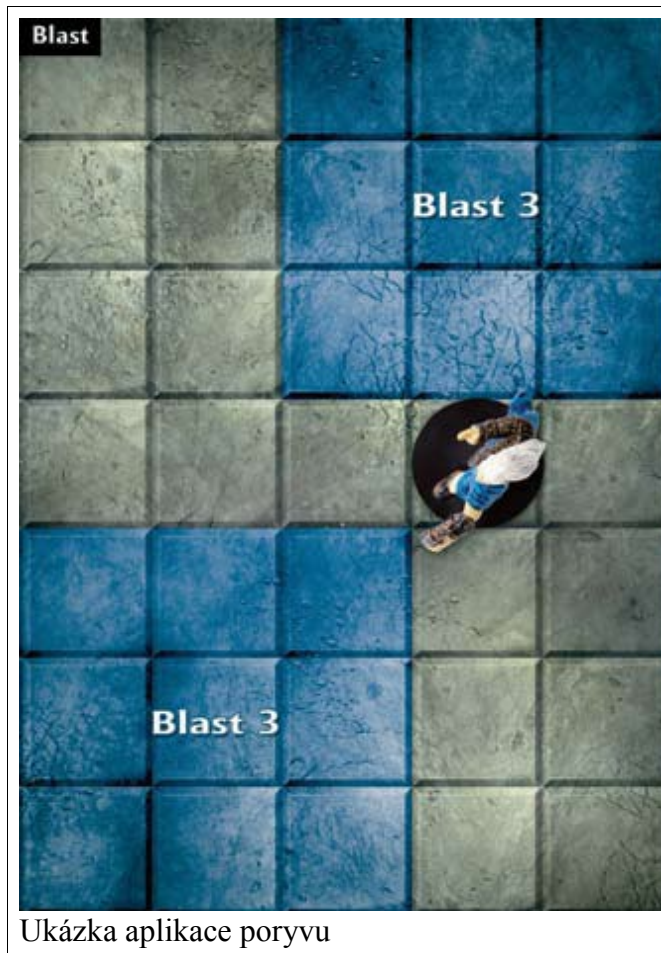
Plocha efektu: Každý blízký útok má plochu efektu, která určuje tvar útoku. Schopnost určuje na která stvoření na té ploše zaútočíš – jestli útok zasáhne všechna stvoření včetně spojenců nebo jen nepřátele. Cíl není zasažen pokud nedokážete najít nepřerušovanou čáru mezi alespoň jedním rohem čtverce původu a jedním rohem čtverce cíle.

Plošný útok: Plošné útoky jsou podobné blízkým útokům až na to, že jejich čtverec původu je vzálený od sesilatele. Ohnivá koule, která přeletí bojiště a vybuchne je příklad plošného útoku.

Dostřel a čtverec původu: Dostřel plošného útoku je dán v popise schopnosti. Střílející musí určit čtverec v dostřelu za čtverec původu. Čtverec původu je místem, kam je soustředěna plocha útoku a osoba používající schopnost musí být schopná nalézt nepřerušovanou linii mezi alespoň jedním rohem čtverce původu a jedním rohem svého pole. Dostřel plošné schopnosti zahrnuje maximální vzdálenost čtverce původu a rozměr plochy efektu.

Plocha efektu: Plocha efektu určuje tvar útoku a cíle, které zasáhne. Schopnost určuje, na která stvoření v té ploše zaútočíte – jestli útok zasáhne všechny tvory včetně spojenců nebo jen nepřátele. Cíle není zasažen pokud nedokážete najít nepřerušovanou čáru mezi alespoň jedním rohem čtverce původu a jedním rohem čtverce cíle.

Příležitostné útoky: Použití plošného útoku dovoluje příležitostné útoky vůči vám od nepřátel stojících vedle vás.



Ukázka aplikace poryvu

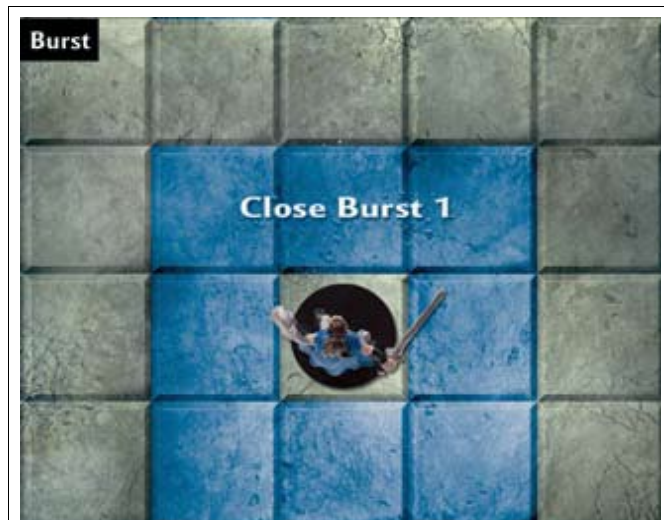
Cíle

Abyste mohli zacílit tvora, musí být v dostřelu schopnosti nebo v ploše efektu. Mnoho schopností dovoluje vybrat více cílů.

Více cílů: Kdykoliv někdo používá schopnost s plochou efektu, hází jeden hod na poškození, ale oddělené hody na útok na každou zasaženou bytost. Nejjednodušší je řešit to v tomto pořadí zvláště pokud schopnost způsobuje poloviční poškození, když mine. Hod'te na poškození a seč'tete a pak házejte po jednom útočné hody.

Poryv (Blast): Poryv vyplňuje plochu, přilehlou k sesílateli, se stranou o určeném počtu čtverců. Například má-li schopnost poryv 3, zasáhne plochu 3x3 čtverce přilehlou k postavě, která ji používá. Čtverec původu (místo, kde postava stojí) není poryvem zasaženo. Poryv zasáhne cíl jen pokud je v jeho ploše efektu a pokud existuje nepřerušovaná linie mezi jedním rohem čtverce cíle a jedním rohem čtverce původu.

Výbuch (Burst): Výbuch se šíří ve všech směrech ze čtverce původu o určený počet čtverců. Při blízkém výbuchu je čtvercem původu čtverec, kde postava stojí. Při plošném výbuchu je to zvolený čtverec v dostřelu schopnosti. Blízký výbuch neovlivňuje čtverec původu a tak je postava používající schopnost nezasažena. Plošný výbuch zahrnuje i čtverec původu a pokud je postava v ploše efektu, může jím být zasažena.



Ukázka aplikace blízkého výbuchu

Opravy hodu na útok

Při souboji může mnoho okolností zvýšit nebo snížit šanci na zasažení cíle. Například obklíčený cíl je snadnější trefit, zatímco cíl v krytu je těžší zasáhnout. Okolnosti, které dávají dočasnou výhodu nebo nevýhodu jsou reprezentovány opravou hodu na útok. Útočník si připočítá opravy k útočnému bonusu když útočí.

Opravy hodu na útok

Okolnost	Oprava
Soubojová výhoda proti cíli	+2
Útočník leží	-2
Útočník je omezován	-2
Cíl je v krytu	-2
Cíl je v dokonalém krytu	-5
Cíl má maskování (jen útok na blízko a střelbou)	-2
Cíl má dokonalé maskování (jen útok na blízko a střelbou)	-5
Daleký dostřel (jen u útoků zbraní)	-2
Napadení (jen u útoku na blízko)	+1

Kryt

Nepřátelé za zídkou, za rohem nebo za stromem mají určitý kryt.

Kryt

- **Kryt (postih -2 k hodu na útok):** Cíl je za rohem nebo chráněný terénem.
- **Dokonalý kryt (postih -5 k hodu na útok):** Cíl je chráněn významnou terénní výhodou, třeba když bojuje z okna nebo střílny.
- **Plošné útoky a blízké útoky:** Když provádíte plošný útok nebo blízký útok, cíl je v krytu, jestliže je překážka mezi čtvercem původu a cílem, ne mezi vámi a cílem.

- **Spojenci cíle poskytují kryt:** Když útočíte na dálku na nepřítele a další nepřátelé jsou v cestě, váš cíl má kryt.
- **Určení krytu:** K určení zda cíl má kryt, vyberte roh čtverce kde stojíte (nebo čtverce původu vašeho útoku) a sledujte linie mezi tímto rohem a všemi rohy čtverců, které cíl obsazuje. Pokud je jedna nebo dvě z těchto linií blokována překážkou nebo nepřítelem, cíl má kryt. (Linie není blokována pokud probíhá podél okraje překážky nebo soupeřova čtverce.) Pokud jsou tři nebo čtyři linie blokovány, ale stále lze najít linii k části cílového čtverce (například skrze střílnu) cíl má dokonalý kryt.

Maskování

Pokud bojujete v kouři nebo mlze nebo mezi listím, ty i tvůj soupeř můžete mít maskování.

Maskování

- **Jen pro útoky na blízko a střelecké útoky:** Opravy útoku kvůli maskování platí jen pro cíle útoků na blízko a střeleckých útoků.
- **Maskování (postih -2 k hodů na útok):** Cíl je ve čtvercích s matným světlem, listovým, kouřem, mlhou, těžkým chumelením, deštěm, ale je ve tvém sousedství.
- **Dokonalé maskování (postih -5 k hodů na útok):** Nevidíš cíl. Cíl je neviditelný, ve tmě nebo husté mlze, kouři nebo listoví a není ve tvém sousedství.

Stavy

Schopnosti, nestvůry, pasti a prostředí mohou osoby uvést do nějakého stavu, Stavy dávají rozličné postihy.

Oslepen (blinded)

- Dáváte soubojovou výhodu.
- Nevidíte žádný cíl (všechny cíle mají dokonalé maskování).
- Máte -10 postih k ověření vnímání.
- Nemůžete obklíčovat nepřítele.

Oslněn (dazed)

- Dáváte soubojovou výhodu.
- Ve svém tahu můžeš použít standartní, pohybovou nebo drobnou akci (můžeš také použít volné akce). Nemůžeš využít bezprostřední akce ani příležitostné akce.
- Nemůžeš obklíčovat nepřítele.

Umírající (dying)

- Jsi v bezvědomí.
- Máš 0 nebo méně bodů zranění.
- Každé kolo házíš na záchranu před smrtí.

Bezmocný (helpless)

- Dáváte soubojovou výhodu
- Můžete být cílem rány z milosti.

Znehybněný (immobilized)

- Nemůžete se pohnout z vašeho pole, ale můžete se teleportovat nebo být k pohybu donucen přitahením, odstrčením nebo posunutím.

Označený (marked)

- Máte postih -2 na útoky, které nezahrnují stvoření, které vás označilo.

Ležící (prone)

- Dáváte soubojovou výhodu nepřítelům, kteří na vás útočí na blízko.
- Máte +2 bonus ke všem obranám proti útokům na dálku od nepřátel, kteří nejsou bezprostředně vedle vás.
- Ležíte na zemi. (Pokud letíte, bezpečně sestoupíte o vzdálenost rovnou vaší rychlostí letu. Pokud se tak nedostanete na zem, spadnete.)
- Máte postih -2 k hodům na útok.
- Můžete si lehnout jako drobnou akci.

Zpomalený (slowed)

- Vaše rychlost je 2. Tato rychlost se týká

všech způsobů pohybu, ale ne teleportace, přitažení, odstrčení ani posunutí. Nemůžete rychlost zvýšit nad 2 a byla-li původně vaše rychlost menší než dva, zpomalení ji nezvýší. Pokud jsi zpomalen v průběhu pohybu, zastav na místě, pokud jsi již urazil 2 nebo více čtverců.

Omráčený (stunned)

- Dáváte soubojovou výhodu.
- Nemůžeš dělat žádné akce.
- Nemůžeš obkličovat nepřátele.

Překvapený (surprised)

- Dáváte soubojovou výhodu.
- Nemůžeš dělat jiné než volné akce.
- Nemůžeš obkličovat nepřátele.

Pokračující zranění

Některé schopnosti dávají další zranění v následujících tazích po původním útoku.

Pokračující zranění

- **Počátek tahu:** O určený počet bodů zdraví přicházíš na začátku tahu. Pokud jsi pod vlivem pokračujícího 5 ohnivého zranění, ztratíš 5 bodů zdraví ohněm na začátku tahu.
- **Záchranný hod:** Každé kolo na konci tvého tahu házíš záchranný hod proti pokračujícímu zranění. Pokud uspěješ, nadále poračující zranění nedostáváš.
- **Různé typy pokračujícího zranění:** Pokud efekt způsobuje pokračující zranění různých typů, zraňují tě všechny každé kolo. Házíš zvláště na záchranu proti každému typu zranění.
- **Stejný ty pokračujícího zranění:** Pokud více efektů způsobuje pokračující zranění stejného typu nebo pokud poškození nemá typ, platí pouze vyšší hodnota, nikoliv součet.

Odolnost a citlivost

Některá stvoření jsou odolná nebo citlivá na určité typy zranění.

Odolnost: Odolnost znamená, že tě určený typ zranění méně zraňuje. Pokud máš odolnost na oheň 5, tak kdykoliv jsi zraněn ohněm, snižuješ poškození o 5.

Citlivost: Být citlivý na určitý typ poškození znamená, že od tohoto typu poškození získáváš zranění navíc. Pokud máš citlivost na oheň 5 tak při každém zranění ohněm jsi o 5 více poškozen.

Další akce při souboji

Tento oddíl popisuje jak provést některé nejběžnější akce, které máš ve svém kole k dispozici.

Základní útok:

Jako standardní akci můžeš podniknout základní útok. Základní útok je volná útočná schopnost, kterou má každý nezávisle na povolání. Tvůj osobní denník obsahuje seznam útoků na blízko a na dálku, které máš.

Používáš základní útok na blízko pro příležitostné útoky a některé schopnosti nebo efekty (zejména

Bezvědomý (unconscious)

- Jsi bezmocný.
- Máš postih -5 ke všem obranám.
- Nemůžeš dělat žádné akce.
- Pokud je to možné, upadneš do lehu.
- Nemůžeš obkličovat nepřátele.

Oslabený (weakened)

- Tvé útoky způsobují poloviční zranění. Pokračující zranění, které způsobuješ, není ovlivněno.

Neviditelný (invisible)

- Nemůžeš být viděn normálním typem vidění.
- Máš soubojovou výhodu proti všem nepřítelům, kteří tě nevidí.
- Nevyvoláváš příležitostné útoky nepřítel, kteří tě nevidí.

schopnosti vojevůdce) ti dávají schopnost zaútočit základním útokem i když není tvůj tah.

Býčí nájezd (bull rush)

Jako standardní akci se můžeš pokusit odstrčit soupeře od sebe. Abys soupeře takto odstrčil, použij silový útok (odpovídající tvé opravě za sílu, viz denník postavy) proti výdrži cíle. Pokud zasáhneš, odstrčíš cíl o jeden čtverec a můžeš se posunout na uvolněné místo.

Napadení (charge)

Jako standardní akci se můžeš vrhnout vpřed a udělat základní útok na blízko. Pohni se o svůj pohyb jako součást napadení. Na konci pohybu uděláš základní útok na blízko s bonusem +1 k hodů na útok. Musíš se pohnout alespoň o 2 čtverce z počáteční pozice a musíš napadat na nejbližší neobsazené pole odkud můžeš na soupeře zaútočit. Napadání vyvolává přezítostné útoky pokud opouštíš pole přilehlé k nepříteli v průběhu svého pohybu. Po napadení nemůžeš podnikat žádné další akce neutratíš-li akční bod.

Rána z milosti (coup de grace)

Jako standardní akci můžeš udělit bezmocnému soupeři vedle tebe nelítostnou ránu. Můžeš k tomu použít základní útok nebo libovolnou útočnou schopnost, kterou normálně používáš proti nepříteli. Útok automaticky kriticky zraní a pokud zasáhneš za alespoň tolik, kolik je hranice zkrvavení cíle, cíl umírá.

Únik

Jako pohybovou akci se můžeš pokusit uniknout nepříteli, který tě chytil. Použiješ akrobacii proti soupeřovu reflexu nebo atletiku proti soupeřově výdrži. Pokud uspěješ, unikneš chycení a můžeš se posunout o jedno pole.

Chycení (grab)

Jako standardní akci se můžeš pokusit zachytit tvora vedle tebe a zabránit mu v pohybu. Uděláš silový útok (odpovídající tvé opravě za sílu, viz denník postavy) proti soupeřovu reflexu a musíš mít alespoň jednu ruku volnou. Pokud zasáhneš, soupeř je znehybněn dokud neunikne chycení. Abys udržel chycení, musíš v něm pokračovat jako drobnou akci v každém tahu po který nepřítel zůstává chycen. Ukončení chycení je volná akce.

Pokud jsi pod vlivem stavu, který ti brání v příležitostných akcích (oslněn, omráčen, překvapen, v bezvědomí, ...) chyceného nepřítele ihned pouštíš. Pokud se hýbeš od tvora, kterého držíš, pouštíš jej a chycení končí. Pokud přitažení, odstrčení nebo posunutí přemístí tebe nebo soupeře tak, že již nejste u sebe, chycení rovněž končí.

Druhý dech (second wind)

Jako standardní akci můžeš utratit léčivý impulz a získat zpět body zranění. Když to uděláš, získáš zpět počet bodů odpovídající tvé hodnotě léčivého impulzu. Také získáš bonus +2 ke všem obranám do začátku tvého příštího tahu. Druhý dech můžeš využít jednou za střetnutí.

Postavit se

Jako pohybovou akci se můžeš zleže postavit. Postavení se nevyvolává k příležitostný útok.

Plná obrana

Jako standardní akci můžeš napřít svou pozornost k obraně. Když to uděláš, získáš bonus +2 ke všem obranám do začátku svého příštího kola.

Využití akčního bodu

Jednou za střetnutí můžeš utratit akční bod a získat akci navíc.

- Začínáš s jedním akčním bodem po dlouhém odpočinku.
- Získáváš jeden akční bod za překonání milníku – kdykoliv dokončíte dvě setkání bez dlouhého odpočinku.
- Veškeré neutracené akční body po dlouhém odpočinku ztrácíš.
- Nejčastěji utrácíš akční bod, abys získal akci navíc ve svém kole. Tato akce může být podle tvého rozhodnutí standardní, pohybová nebo drobná.

Použití schopnosti

Většina schopností jsou standardní akce. Schopnosti, ke kterým máš přístup, najdeš ve svém osobním denníku.

Použití dovednosti

Každá dovednost má různá využití a vyžaduje různá akce. Podívej se na popis dovednosti nebo se zeptej PH jak dlouho bude trvat využití určité dovednosti v boji.

Pohyb

Můžete využít pohybovou akci k chůzi vaší rychlostí ve vašem tahu. Pokud použijete dvě pohybové akce (při nahrazení standardní akce pohybovou), můžete jít vaší rychlostí dvakrát za tah. K měření vzdálenosti na bojové síti jednoduše spočtete čtverce. Pohyb po úhlopříčce funguje stejně jako jiný pohyb.

Pohybové akce

Tyto aktivity vyžadují využití pohybové akce.

- **Chůze.** Pohněte se až do hodnoty vaší rychlosti. Pohyb ze čtverců přilehlých k nepřítelům vyvolává příležitostné útoky.
- **Posun.** Pohněte se o 1 pole bez vyvolání příležitostného útoku. V obtížném terénu se nelze normálně posunout.
- **Běh.** Pohněte se až o váš pohyb +2 čtverce a dejte soubojovou výhodu.

Posun

Pohyb na bitevním poli je nebezpečný a musíte být opatrní, abyste se vyhnuli nepřítelům. Způsob jak se můžete bezpečně pohnout, když jsou nepřítelé nablízku, je posun.

Posun: pohybová akce

- **Pohyb:** pohněte se o jedno pole
- **Žádné příležitostné útoky:** Pokud se posunete ze čtverce v sousedství nepřítelů, nevyvoláte příležitostný útok.
- **Obtížný terén:** Každý čtverec obtížného terénu stojí 1 další čtverec při vstupu a tak se nemůžete posunout do čtverce s obtížným terénem pokud se nemůžete posunout o více polí.

Běh

Můžete běžet když se potřebujete pohnout opravdu rychle. Nicméně tím snížíte svou pozornost a nedokážete dobře zaútočit.

Běh: pohybová akce

- **Rychlost +2:** Pohnete se až o vaši rychlost +2
- **Postih -5 k hodů na útok:** Máte postih -5 k hodů na útok do začátku vašeho příštího tahu.
- **Dáváte soubojovou výhodu:** Jakmile se rozběhnete, poskytujete soubojovou výhodu všem nepřítelům až do začátku příštího kola.
- **Vyvoláváte příležitostné útoky:** Pokud opustíte čtverec vedle nepřítele, tento nepřítel na vás může provést příležitostný útok.

Nucený pohyb

Některé schopnosti a efekty ti dovolují přitáhnout, odstrčit nebo posunout cíl.

Přitáhnout, odstrčit a posunout

- **Přitažení:** Když přitahujete tvora, každé pole, o které se pohne jej musí přivést blíže k vám.
- **Odstrčení:** Když odstrkujete tvora, každé pole, o které se pohne, jej musí odvést dále od vás.
- **Posunutí:** když posouváte tvora, není omezen směr, kterým jej pohnete.

Ať přitahujete, odstrkujete nebo posunujete, jistá pravidla řídí veškeré nucené pohyby.

Nucený pohyb

- **Linie efektu:** musíte být schopni najít nepřerušovanou linii mezi jedním rohem vašeho čtverce a rohem toho čtverce, kam tvora přemísťujete.
- **Vzdálenost ve čtvercích:** schopnost, kterou používáte, určuje o kolik čtverců můžete cíl pohnout. Můžete se rozhodnout přemístit cíl o méně čtverců nebo jím vůbec nehýbat. Nemůžeš cílem hýbat nahoru nebo dolů.
- **Žádné příležitostné útoky:** Nucené pohyby nevyvolávají příležitostný útok.
- **Ignorujte obtížný terén:** Nucený pohyb není omezován obtížným terénem.
- **Není to pohyb:** Nucený pohyb neomezuje schopnost cíle se ve svém příštím tahu pohnout.
- **Zachytit se:** Pokud jste nuceni k pohybu do propasti nebo z útesu, můžete se pokusit zachytit než spadnete. Můžete ihned udělat záchranný hod, abyste zabránili strčení přes okraj. Tento záchranný hod funguje jako normální záchranný hod až na to, že jej děláte ve chvíli, kdy dorazíte na kraj a ne na konci vašeho tahu.
 - *Méně než 10:* Spadnete přes okraj.
 - *10 nebo více:* Úspěch. Zůstanete ležet na okraji v posledním čtverci před tím, než byste spadli. Nucený pohyb tím končí.

Obsazená pole

Obecně se nemůžete pohnout přes obsazená pole.

- **Spojenec:** Můžete se pohnout skrz pole obsazené vašim spojencem.
- **Nepřítel:** Nemůžete se pohnout přes pole obsazené vašim nepřítelem, pokud není bezmocný.
- **Konec pohybu:** Nemůžete skončit pohyb na obsazeném poli, pokud na něm není ležící spojenec nebo bezmocný nepřítel.

Obtížný terén

Suť, podrost, mělké mokřady, strmé schody a další typy obtížného terénu zdržují pohyb. Vstup do pole s obtížným terénem stojí 1 bod pohybu navíc. Nezbyvá-li vám dostatek pohybu, nemůžete do obtížného terénu vstoupit.

Překážky

Nelze vstoupit na pole zabrané překážkou, jako je zeď nebo sloup. Když překážka zabírá čtverec, nemůžete se pohybovat úhlopříčně přes roh tohoto čtverce.

Body zranění, léčba a umírání

V průběhu boje vaše postava obdrží zranění způsobené útoky. Zranění snižuje vaše body zranění.

- **Maximum bodů zranění:** Máte maximální hodnotu bodů zranění určenou vašim povoláním, úrovní a hodnotou odolnosti. Váš počet bodů zranění nemůže přesáhnout tuto hodnotu.
- **Zkrvavení:** Pokud se váš počet bodů zranění dostane na polovinu vašeho maximálního počtu nebo níže, jste zkrvaveni. Určité schopnosti fungují jenom (nebo lépe) na zkrvavené cíle, takže by váš pán hry a vaši spojenci měli vědět, když jste zkrvaveni.
- **Umírání:** Pokud se váš počet bodů zranění dostane na nulu nebo méně, upadnete do bezvědomí a umíráte. Každé další zranění, které dostanete, dále snižuje váš počet bodů zranění dokud nezemřete.
- **Záchranné hody na smrt:** Pokud umíráte, musíte na konci vašeho kola hodit hod na záchranu. Výsledek vašeho hodu určuje, jak blízko jste smrti.
 - Méně než 10: Posunete se o krůček blíže smrti. Pokud tento výsledek padne třikrát než se dostanete k odpočinku, zemřete.
 - 10-19: Beze změn.
 - 20 nebo více: Spotřebujete léčivý impulz. V takovém případě se počítá, že máte 0 bodů zranění a váš léčivý impulz doplní body zranění jako normálně. Už neumíráte a jste při vědomí, ale stále ležíte. Pokud hodíte 20 nebo více a již nemáte nespotřebovaný léčivý impulz, váš stav se nezmění.
- **Smrt:** Když dostanete takové poškození, že sníží vaše současné body zranění na vaši mez zkrvavení vyjádřenou jako záporné číslo, vaše postava umírá.

Léčení při souboji

I v bitevní vřavě můžete léčit. Můžete léčit sebe využitím druhého dechu, nebo na vás může váš spojenec použít dovednost léčení nebo léčící schopnost.

Když vás léčí schopnost, nestojí vás léčivý impulz žádnou akci. I když jste v bezvědomí, schopnost využije váš léčivý impulz a vrátí vám body zranění. A některé léčivé schopnosti vrací body zranění aniž by spotřebovaly léčivý impulz.

Když umíráte, jakékoliv léčení vás dostane na minimálně 1 bod zranění. Pokud vás někdo stabilizoval pomocí dovednosti léčení, ale nedostali jste žádné léčení, navrátíte se do normálního počtu bodů zranění po dlouhém odpočinku.

Léčení umírající postavy

- **Navrácení bodů zdraví:** Když umíráš a obdržíš léčení, pak se posuneš na 0 bodů zranění a pak získáš zpět body z léčivého efektu. Pokud léčivý efekt vyžaduje, abys utratil léčivý impulz, ale tobě již žádný nezbyvá, navrátíš se na 1 bod zdraví.
- **Přijít k vědomí:** Jakmile máš bodů zdraví více než 0, přijdeš k vědomí a již nadále neumíráš.

Odpočinek a obnova

Mimo střetnutí můžete využít dvou typů odpočinku.

Krátký odpočinek: Krátký odpočinek ti dovoluje obnovit tvé střetové schopnosti a využít léčivé impulzy k získání bodů zranění. Trvá kolem pěti minut. Za den můžete mít tolik krátkých odpočinků, kolik chcete. Při krátkém odpočinku musíte odpočívat - žádná námaha, žádné přerušení.

Dlouhý odpočinek: Jednou za den můžete využít dlouhý odpočinek. Musí trvat alespoň 6 hodin, abyste z něj získali výhody. Po tu dobu musíte spát nebo odpočívat. Na konci odpočinku získáte všechny ztracené body zranění, obnoví se vám denní schopnosti a léčivé impulzy a ztratíte neutracené akční body a získáte jeden nový akční bod.

Dočasné body zranění

Z rozličných zdrojů můžete získat dočasné body zranění – malé zásobníky síly, které vám pomáhají.

Dočasné body zranění

- **Nejsou skutečné body zranění:** Dočasné body zranění nejsou skutečné body zranění. Jsou vrstvou izolující vás tak, aby útoky musely nejprve projít skrze ni než začnou zraňovat vás. Nepřičítejte dočasné body zranění k vašim bodům zranění. Veďte je jako oddělený zdroj bodů zranění.
- **Nepočítají se do maxima:** Dočasné body zranění se nepočítají, když srovnáváte vaše současné body zranění s vašimi maximálními body zranění, například když určujete, zda jste zkrvaveni nebo pro libovolné další efekty.
- **První ztrácíte dočasné body zranění:** Když obdržíte poškození, odečtete je z vašich dočasných bodů zranění. Pokud dostanete více poškození, než jsou vaše dočasné body zranění, přebytečné zranění snižuje vaše normální body zranění.
- **Nesčítejte:** Pokud získáte dočasné body zranění z různých zdrojů, nesčítejte, ale použijte tu vyšší hodnotu.
- **Trvají do odpočinku:** Vaše dočasné body zranění trvají dokud je poškození nesníží na 0 nebo do odpočinku.

Omračování bytostí

Když bys měl dostat tvora na 0 bodů zranění (nestvůry nemají záporné body zranění jako postavy), můžeš se rozhodnout jej omráčit radši než zabít. Dokud se mu neobnoví body zranění, je v bezvědomí, ale neumírá. Jakékoliv léčení jej přivede k vědomí.

Pokud tvor nedostane žádné léčení, získá 1 bod zranění a přijde k vědomí po krátkém odpočinku.

Dovednosti

Dovednosti představují to, co postava umí vedle přímého boje. Hody na ověření určitých dovedností se řeší při střetnutích. Jako obecné vodítko můžeš použít tyto obtížnosti.

Úroveň obtížnosti	DC
Lehká	5
Střední	10
Těžká	15

Akrobacie

Můžeš předvést akrobatický trik, udržet rovnováhu při chůzi na úzkých, nerovných nebo nestabilních površích, vyklouznout z držení nebo být méně zraněn pádem.

- **Akrobatický trik:** Standardní nebo pohybová akce v závislosti na triku
 - **DC:** základní obtížnost 15
 - **Úspěch:** Předvedeš akrobatický trik.
 - **Neúspěch:** Nedokážeš předvést trik a můžeš upadnout nebo utrpět jiné následky.

Pokud padáš nebo seskakuješ z výšky, můžeš si hodit na akrobacii, abys snížil velikost zranění z pádu.

- **Sniž zranění z pádu:** volná akce pokud padáš nebo pohybová akce pokud skáčeš.
- **Požadavek:** Musíš mít výcvik v Akrobacii.
 - **Snížení poškození:** Hoď si na akrobacii a sniž zranění z pádu o polovinu výsledku ověření. Pokud ověření sniží poškození na 0, zůstaneš stát místo abys ležel.

Tajemné vědy (Arcana)

Získal jsi znalosti o věcech souvisejících s magií a magickými efekty. Tato znalost zahrnuje informace o následujících rovinách včene tvorů z nich pocházejících: Prvotní Chaos, Vílí divočina, Propast stínu.

Znalosti: Ověřte znalost tajemných věd pro identifikaci tvorů, kteří mají elementární, vílí nebo stínový původ nebo takového, který je výtvozem. Viz rámeček ověření znalostí.

Detekce magie (jen pro vycvičené): Tvoje znalost magie ti dovoluje identifikovat magické efekty a cítit přítomnost magie.

Atletika

Ověř atletiku při pohybových aktivitách, které závisí na síle svalů včetně šplhání, úniku z chycení, skákání a plavání.

- **Šplhání:** součást pohybové akce
 - **DC:** viz tabulka
 - **Úspěch:** šplháš polovinou své rychlosti
 - **Neúspěch o 4 a méně:** Zůstáváš, kde jsi byl a ztrácíš zbytek pohybu, ale nespadneš. Můžeš to zkusit znovu jako část další pohybové akce.
 - **Neúspěch o 5 a více:** Spadneš a ztrácíš zbytek pohybové akce, jsi zraněn za 1k10 za každé dva čtverce, které padáš.
 - **Poskytuješ soubojovou výhodu:** Když šplháš, všichni nepřátelé na tebe mají soubojovou výhodu.
 - **Používá pohyb:** Počítej vyšplhanou vzdálenost jako součást svého pohybu.

Povrch	DC
Žebřík	0

Ověření znalostí

Některé dovednosti se týkají znalostí o určitém tématu: Tajemné vědy, Jeskyňářství, Historie, Příroda a Náboženství. Třída obtížnosti je založená na určitém tématu a na tom, jak běžná tato znalost je. Některé znalosti mohou být natolik specializované, že musíš mít v příslušné dovednosti výcvik.

Obecná znalost: Zahrnuje takový typ obecných informací, které jsou o daném tématu obecně známy.

Odborná znalost: Zahrnuje typ specializované informace, které jen odborník v daném oboru může vědět.

Mistrovská znalost: Zahrnuje takový typ odborných znalostí, který jen mistr v příslušném oboru může znát.

Úroveň znalosti	DC
Obecná	15
Odborná	20
Mistrovská	25

Ověření znalostí o nestvůrách: Můžeš použít Tajemné vědy, Jeskyňářství, Přírodu a Náboženství k odhadu, co víš o nestvůře. Dovednost, kterou používáš, závisí na původu nestvůry a ověření znalosti nepotřebuje akci.

Znalost nestvůry	DC
Jméno, typ, klíčová slova	15
Schopnosti	20
Odolnosti a citlivosti	25

Lano	10
Nerovný povrch (stěna jeskyně)	15
Hrubý povrch (cihlová zeď)	20
Kluzký povrch	+5
Neobvykle hladký povrch	+5

- **Daleký skok:** Součást pohybové akce
 - **Vzdálenost skočená do dálky:** Ověř atletiku a výsledek vyděl 10 (nezaokrouhluj), to je počet čtverců přes které můžeš skočit. Přistaneš ve čtverci určeném výsledkem. Pokud skončíš nad průrvou nebo jámou, spadneš a ztrácíš zbytek pohybové akce.
 - **Rozběh:** Pokud se pohneš alespoň o dva čtverce než skočíš, vyděl výsledek 5 ne 10.
 - **Využívá pohyb:** Počítej čtverce o které skočíš jako součást pohybu. Pokud ti pohyb dojde, spadneš. Používáš-li dvě pohybové akce, může první skončit v půli skoku.
- **Skok do výšky:** Součást pohybové akce
 - **Vyskočená vzdálenost:** Ověř atletiku a vyděl výsledek 10 (zaokrouhli dolů), to je počet stop, které dokážeš vyskočit. Výsledek určuje výšku tvých nohou nad podlahou. Abys určil, jestli na něco dosáhneš, přičti k výsledku výšku postavy plus jednu třetinu zaokrouhleno dolů.
 - **Rozběh:** Pokud se pohneš alespoň o dva čtverce než skočíš, vyděl výsledek 5 ne 10.
 - **Využívá pohyb:** Počítej čtverce o které skočíš jako součást pohybu. Pokud ti pohyb dojde, spadneš. Používáš-li dvě pohybové akce, může první skončit v půli skoku.
- **Plavání nebo šlapání vody:** Součást pohybové akce
 - **DC:** viz tabulka
 - **Úspěch:** Plaveš polovinou své rychlosti nebo šlapeš vodu na místě.
 - **Neúspěch o 4 a méně:** Zůstaneš, kde jsi a ztrácíš zbytek pohybové akce. Můžeš se pokusit znovu jako součást pohybové akce.
 - **Neúspěch o 5 a více:** Potopíš se 1 čtverec.

Voda	DC
Klidná	10
Rozvlněná	15
Rozbouřená	20

Klam (Bluff)

Dokážeš, aby lež vypadala jako pravda, drzost vypadala rozumně a co je podezřelé vypadalo obyčejně. Ověřuješ klam, abys umluvil stráž, ošidil kupce, při hazardu, přestrojení, falšování listin a lhaní. Tvoje ověření klamu je oponováno soupeřovou intuicí.

Diplomacie

Dokážeš ovlivnit ostatní svým taktem a společenským šarmem. Ověř diplomacii abys změnil něčí názor, inspiroval k projevům dobré vůle, smlouval s patronem, ukázal odpovídající etiketu a dekor nebo vyjednal smlouvu v dobré víře. Ověření diplomacie se provádí vůči obtížnosti stanovené pánem hry.

Jeskyňářství (Dungeoneering)

Získal jsi znalosti a dovednosti související s prolézáním podzemí, včetně nalézání cesty podzemních komplexech, orientace v spleťkách jeskyních, rozeznávání jeskynních nebezpečí a shánění potraviny v Temnici.

Znalosti: Ověř jeskyňářství, aby sis vzpomněl na užitečné informace o podzemním prostředí, rozeznal podzemní nebezpečí nebo signál a určil tvora s bludným původem (pocházející z Dalekých Říší).

Shánění potravy: V podzemních komplexech připomínajících nadzemní divočinu dokážeš najít dostatek jídla na 24 hodin. DC 15 pro jednu osobu, DC 25 pro pět osob.

Vytrvalost (Endurance)

Ověř vytrvalost aby ses ubránil škodlivým efektům a posunul výkon nad běžné fyzické limity. Dokážeš zadržet dech na dlouhou dobu, ubránit se vlivu hladu a žízně a déle plavat nebo šlapat vodu.

Léčení (Heal)

Víš jak pomoci zotavit se ze zranění a z oslabujících stavů včetně nemoci.

První pomoc

Ověř léčení abys poskytl první pomoc.

- **První pomoc:** standardní akce
 - **DC:** liší se v závislosti na úkonu o který se pokoušíš
 - **Použij druhý dech:** Ověř léčení s obtížností 10 abys pomohl sousedící postavě použít druhý dech bez využití akce. Postava nezískává bonusy k obraně normálně dané druhým dechem.
 - **Stabilizuj umírajícího:** Ověř léčení s obtížností 15 abys stabilizoval sousedící umírající postavu. Pokud uspěješ, postava přestane házet hody na záchranu před smrtí dokud neobdrží další zranění. Body zranění postavy se následkem stabilizace nezmění.
 - **Daruj záchranný hod:** Ověř léčení s obtížností 15. Pokud uspěješ, společenec na sousedním poli může ihned hodit záchranný hod nebo získá bonus +2 k záchrannému hodu na konci svého kola.

Historie

Získal jsi znalosti o historii kraje a světa včetně chronologického záznamu významných událostí a vysvětlení jejich příčin. To zahrnuje informace vztahující se ke králům a dalším vůdcům, válkám, legendám, důležitým osobnostem, zákonům, zvykům, tradicím a pamětihodným událostem.

Znalosti: Ověř historii, aby sis vzpomněl na užitečný kousek historických znalostí nebo rozeznal klíč ukrytý v historii.

Intuice (Insight)

Dokážeš rozeznat úmysly a rozluštit řeč těla při společenských setkáních. Ověřuješ intuici, abys porozuměl motivaci, dokázal číst mezi řádky, vycítil nálady a náklonnosti a určil jak moc někdo mluví pravdu. Používáš intuici abys oponoval klamu.

Úkon	DC
Vycítit motivy, náklonnosti	10 + polovina úrovně nestvůry
Vycítit vnější vliv	25 + polovina úrovně efektu
Rozeznat efekt jako iluzi	15 + polovina úrovně efektu

Zastrašování (Intimidation)

Ověř zastrašování, když chceš druhé ovlivnit nepřátelskými akcemi, hrozbami a výhrůžkami smrti.

Ověřuje se proti soupeřově vůli nebo obtížnosti určené pánem hry..

Příroda

Získal jsi znalosti a dovednosti vztahující se k přírodě, včetně hledání cesty v divočině, rozeznávání přirozených nebezpečí, rozeznávání a nakládání s přirozenými tvory a žití z toho, co země dá.

Znalosti: Ověř znalosti přírody, aby sis vzpomněl na užitečnou informaci o přirozeném světě – o terénu, klimatu, počasí, rostlinách a ročních obdobích – nebo abys rozeznal vodítka v přirozených věcech nebo určit tvora s přirozeným původem.

Shánění potravy: V divočině dokážeš najít dostatek jídla na 24 hodin. DC 15 pro jednu osobu, DC 25 pro pět osob.

Vnímání (Perception)

Ověř vnímání, aby sis všiml vodítek, tajných dveří, spatřil bezprostřední nebezpečí, našel pasti, sledoval stopy, naslouchal zvukům za zavřenými dveřmi nebo našel ukryté objekty.

Tato dovednost se používá oproti plížení jiného tvora nebo proti obtížnosti určené PH. Ve většině situacích PH používá pasivní ověření tvého vnímání aby určil jestli si všimneš vodítka nebo bezprostředního nebezpečí.

- **Vnímání:** Nevyžaduje akci – buď si něčeho všimneš nebo ne. Tvůj PH obvykle použije tvé pasivní ověření vnímání. Pokud chceš použít dovednost aktivně, stojí tě to drobnou akci nebo musíš strávit 1 minutu nasloucháním nebo hledáním v závislosti na úkonu.
 - **Oponované ověření:** Vnímání proti plížení když se pokoušíš zahlédnout nebo zaslechnout tvora používajícího plížení. Tvoje ověření může být ovlivněno vzdáleností nebo zda nasloucháš skrze dveře nebo zeď.
 - **DC:** Viz tabulka pokud se pokoušíš zaslechnout nebo zahlédnout něco, prohledat území nebo hledat stopy.
 - **Úspěch:** Něco zaslechneš nebo spatříš.
 - **Neúspěch:** Nemůžeš se znovu pokusit dokud se okolnosti nezmění.
 - **Hledání:** Pokud aktivně prohledáváš území nebo hledáš něco určitého, předpokládá se, že prohledáš všechny přilehlé čtverce. PH to může nechat udělat jako standardní akci, ale obvykle trvá hledání alespoň jednu minutu.

Naslouchání	DC
Bitva	0
Normální hovor	10
Šeptání	20
Skrze dveře	+5
Skrz zeď	+10
Dále než 10 polí	+2

Zahlédnout nebo najít	DC
Sotva ukryté	10
Dobře ukryté	25
Dále než 10 polí	+2

Náboženství (Religion)

Získal jsi znalosti o bozích, náboženských tradicích a obřadech, božských efektech, posvátných symbolech a teologii.

Znalosti: Ověř náboženství aby sis vzpomněl na užitečnou informaci z oboru náboženství nebo abys našel vodítko v náboženských věcech. Také můžeš ověřit náboženství abys určil tvora s nesmrtelným původem (stvoření z Hvězdného moře) nebo nemrtvého.

Plížení (Stealth)

Ověř plížení, když se chceš skrýt před nepřáteli, proklouznout kolem stráží, nepozorovaně se vytratit a sledovat osoby aniž bys byl zahlédnut.

Tato dovednost se ověřuje proti vnímání jiného tvora nebo proti DC určené pánem hry.

- **Plížení:** Na konci pohybové akce
 - **Oponované ověření:** Plížení proti vnímání. Pokud je přítomno více nepřátel je tvé plížení oponováno pasivním ověřením vnímání každého z nepřátel. Pokud se pohneš za pohybovou akci o více než dva čtverce, ověřuješ plížení s postihem -5. okud běžíš je postih -10.
 - **Úspěch:** Jsi ukryt, což znamená že tě nepřítel nevidí ani neslyší.
 - **Neúspěch:** Můžeš o zkusit znovu na konci další pohybové akce.
 - **Zůstat ve skrytu:** Zůstáváš ve skrytu dokud nezaútočíš, nepohneš se více než 2 pole za akci, držíš se mimo dohled a zůstáváš potichu. Pokud se pohneš o více než 2 pole za akci, musíš znovu ověřit plížení s postihem -5. Pokud běžíš je postih -10.
 - **Nezůstat skryt:** Pokud podnikneš akci, která způsobí, že nejsi ukryt, tvé výhody plynoucí z toho, že jsi byl ukryt, trvají do vyhodnocení akce.
 - **Nepřátelská aktivita:** nepřítel se tě ve svém kole může pokusit najít. Pokud soupeř udělá aktivní ověření vnímání a překoná tvé poslední ověření plížení, pro tohoto nepřítele nezůstáváš skryt. Rovněž pokud se nepřítel pokusí vstoupit na tvoje pole, nezůstáváš před ním skryt.

Znalost měst (Streetwise)

Když jsi v sídle – vesnici, městě nebo velkoměstě – ověř znalost měst abys zjistil, co se tu děje, kdo jsou hýbatelé a za kým stojí, kde získat, co potřebuješ (a jak se tam dostat) a kam nechodit.

- **Znalost měst:** Použití dovednosti zabere jednu hodinu a může být součástí dovednostního souboje.
 - **DC:** viz tabulka
 - **Úspěch:** Získáš důležitou informaci, seberesh zvěsti, zjistíš, jaká zaměstnání jsou k dispozici nebo najdeš nejlepší nabídku.
 - **Neúspěch:** Můžeš se pokusit znovu, ale mohl jsi na sebe přitáhnout pozornost pokud budeš nadále hledat tutéž informaci.

Sídlo a informace	DC
Typické sídlo	15
Nepřátelské sídlo	20
Úplně cizí sídlo	30
Informace je snadno k dispozici	-2
Na informaci je těžké narazit	+5
Informace je tajná nebo hlídaná	+10

Zlodějství (Thievery)

Získal jsi dovednosti zloděje a dokážeš provést úkony, které vyžadují nervy z ocele a pevnou ruku: odstranění pastí, otevření zámků, vybírání kapes a kradení.

Odstranění pastí: Ověř zlodějství abys zabránil pasti ve spuštění. Musíš o pasti vědět, aby ses ji mohl pokusit odstranit. Skrytou past nalezneš ověřením vnímání.

- **Odstraň past:** standardní akce v souboji nebo součást dovednostního souboje.
 - **DC:** 20. (30 na úrovni paragona, 35 na epické úrovni) Máš +2 k ověření když používáš zlodějské nářadíčko.
 - **Zpozdí past:** Máš bonus +5 k ověření jestliže chceš past jen zpozdít, ne ji odstranit.
 - **Úspěch:** Odstraníš nebo zpozdíš past. Ostranění pasti znamená, že past je neškodná dokud ji někdo neobnoví. Zpoždění znamená, že je bezpečná do konce tvého příštího tahu.
 - **Neúspěch o 4 a méně:** Nic se nestalo. Můžeš to zkusit v další akci znovu.
 - **Neúspěch o 5 a více:** Spustíš past.

Otevření zámku: Můžeš ověřit zlodějství pro otevření zámku šperhákem.

- **Otevření zámku:** Standardní akce v souboji nebo součást dovednostního souboje.
 - **DC:** 20. (30 na úrovni paragona, 35 na epické úrovni) Máš +2 k ověření když používáš zlodějské nářadíčko.
 - **Úspěch:** Otevřeš zámek
 - **Neúspěch:** Můžeš to zkusit znova jako novou akci.

Vybírání kapes: Ověř zlodějství abys sebral drobný předmět (pěněženku nebo amulet) tvorovi tak, aby o tom nevěděl. Musí to být objekt, který tvor přímo nedrží.

- **Vybírání kapes:** Standardní akce
 - **DC:** DC 20 + polovina úrovně cíle. Pokud jsi v souboji, máš postih -10.
 - **Úspěch:** sebereš malý předmět aniž by si toho cíl všimnul
 - **Neúspěch o 4 a méně:** Nezískal jsi objekt ale cíl si tě nevšiml. Můžeš se pokusit znovu jako novou akci.
 - **Neúspěch o 5 a více:** Nezískáš předmět a cíl si tvého pokusu všiml.

Hbité ručky: Ověř zlodějství abys dokázal ukrýt v ruce nikým nedržžený předmět dost malý, aby se ti vešel do ruky (jako je mince nebo prsten) nebo předvedl eskamotérský trik.

- **Hbité ručky:** normální akce v souboji nebo součást dovednostního souboje.
 - **DC:** Základní DC 15.
 - **Úspěch:** Sebereš nedržžený drobný objekt nebo předvedeš eskamotérský kousek.
 - **Neúspěch:** Stále můžeš předmět zvednout, ale jsi při tom viděn nebo je prohlédnut tvůj eskamotérský trik.