

# ADnD Ebon Edition





# Obsah

Jak hrát ADnD Ebon Edition	3	(rychlosti)	14
Tvorba postavy	4	Hod na útok pro úrovně 1. až 20.	14
Stupňování atributu	4	Typ zbraně vs. typ brnění AC	14
Vlastnosti	6	Kvalita zbroje	15
Síla	7	Ceny zbrojí	15
Obratnost	7	Záchranná čísla postavy	17
Odolnost	8	Tabulka: Zbraně	18
Inteligence	9	Kouzla	20
Tabulka 5.: Moudrost	10	Počet kouzel kouzelníka	20
Tabulka 6.: Charisma	10	Počet kouzel kněze	20
Schopnosti a dovednosti	11	Zloděj	21
Sloty schopností obecně	11	Základní schopnosti zloděje	21
Schopnosti a dovednosti	11	Opravy zlodějských schopností za Obratnost	21
Boj	13	Opravy zlodějských schopností za Zbroj	21
Tabulka: Počet útoků specialistů	13	Opravy úspěšnosti při šplhání	21
Tabulka: Standardní opravy iniciativy			



Vytvořil Ebon Hand jako soupis svých domácích pravidel.

Korekce, grafika a sazba sirien.

Vytvořeno pro d20 v Kostce ([www.d20.cz](http://www.d20.cz))

v 1.0.0; Aktuální verze na <http://www.d20.cz/clanky/pravidla/adnd-ebon-edition.html>



# Jak hrát ADnD Ebon Edition

Systém RPG vycházející z ADnD 2e s částečně distribuovanými vypravěčskými pravomocemi pro hráče.

Cílem je vytvořit lepší prostředí pro příběh, drama a atmosféru a omezit striktnost pravidlového resultu.

Celý pohled na herní svět je řízen selským rozumem, kterým se primárně vyhodnocuje, jestli je akce proveditelná (určuje vypravěč). Všechny běžné akce podpořené dovednostmi, či schopnostmi postavy by měly být rovnou herně realizovatelné. Ověření kostkou jsou určena pouze pro akce nad tento rámec s nejistým výsledkem, či nebezpečné, případně je ověření kostkou zajímavé pro vývoj příběhu. Příběh by se měl primárně odvíjet, nikoliv kouskovat ověřováním kostkou.

Pro zajímavou hru je důležitější soustředit se na napětí a vývoj příběhu než na pravidla a hodby kostkou. Rychlý úsudek vypravěče ohledně vyhodnocení je přínosnější pro příběh. Zvyšujte herní sázky, vkládejte zvraty.

## Akce

Vypravěč může herní situace posuzovat bez hodby kostkou, rovnou se úspěšně daří akce, nebo pro zpestření vybrat vlastnost, či level vůči kterému se bude házet, pokud je akce opravdu náročná, či nebezpečná.

Pokud dochází při hře k ověření kostkou, háže se k20 (k znamená kostka) proti dovednosti, či vlastnosti jako v AD&D. Boj je také skoro shodný s těmito pravidly, první je hod na iniciativu (rychlost) k10, ke kterému se přičítá modifikátor dle rychlosti zbraně či dovednosti, případně dle situace a začíná nejnižší číslo. Vypravěč určuje svým úsudkem rychlost akce, která není z pravidel, třeba vylezení na zídku může mít rychlost 6.

Pak případně následuje hod k20 (akce/dovednost/boj). Při boji se snaží hráč na k20 hodit co nejvíce a své útočné číslo přehazuje. Výsledek hodby se porovnává s Armor class (AC) cíle. Pokud hodí stejně a méně, cíl zasáhl. Hod na zranění je uveden u každé zbraně a také má modifikátory (síla, specializace).

## Countryery

Hráči si mohou zajímavé herní akce odměňovat navzájem herními countryery (action pointy), které se následně dají spálit pro změnu výsledku hodby o počet spálených counterů. Nelze měnit kritické hodby 1 a 20. Nebo mohou po spálení counteru do příběhu vložit flashback, cizí postavu atd. Není cílem, aby hráči vlastnili hromady counterů. Dva na postavu jsou dostačující.

Obecně v boji hod 20 znamená fatální úspěch, 1 fatální neúspěch. Při hodby na dovednosti je to obráceně 1 fatální úspěch, 20 fatální neúspěch. Doporučuji popisování fatální neúspěchů předat do kompetence hráčů, je to větší zábava. A nikdo se necítí poškozený. Jen vypravěč by měl posoudit, zda je neúspěch popsán dostatečně neúspěšně.

## Nepřátelé

Používané nestvůry vycházejí z bestiáře ADnD 2e a DnD, ale mají vyšší staty, jsou silnější. Tímto se řídí obtížnost. A také z bestiářů pozdější edic a z Magiků. Toto je na každém DM, aby nestvůry vhodně konvertoval. Je dobré si zapamatovat, kolik družina v průměru při boji vezme životů za kolo a nepřítel designovat tak, aby ho udolali za 3-5 kol podle jeho důležitosti.

## Kouzla

Kouzla je možné využít z ADnD 2e, nebo konvertovat z dalších zdrojů přibližně podle náročnosti v 2e a zvyklostí vlastního světa. Příkladem často využívám konvertování spellů z Magiků, kde casting cost reprezentuje přibližně polovinu levelu kouzel u těch silných (2 many - 4 level kouzla ve hře), ale není to dogma a občas je v levelech +/- posouvám.

Level kouzel u magické postavy roste jen na každém lichém levelu postavy. Mocná kouzla by měli mít vzácné komponenty, aby se vytvořila iluze vzácnosti magie.

# Tvorba postavy

## Povolání

Tvorba postavy začíná volbou herního povolání: válečník, kněz, zloděj, kouzelník. Či nějakého derivátu výše uvedených dle uvážení vypravěče a hráčů. Jen je potřeba vzniklé povolání vyvážit vůči těm běžným. Třeba válečník-mág by neměl mít možnost válečnické specializace ve zbrani (3 útoky za 2 kola od prvního levelu). Běžné mono povolání by mělo být ve svých hlavních charakteristikách lepší než multi povolání.

## Herní atribut

Hráči nepotřebují klasická povolání. Z herního vývoje postavy vykrytalizuje její skutečné zaměření, které je následně ve hře vedeno jako atribut. A je to nadstavba povolání. Znamená to, co postava v příběhu skutečně je.

Podle směřování své postavy hráč zvolí svůj herní atribut. Ten je základní charakteristikou postavy, je nadřazený dovednostem i běžnému povolání a umožňuje hráči v rámci roleplayingu ovlivňovat řadu

příběhových situací. Příkladem „Šampion arény“ může vyzývat jiné bojovníky k duelu a je specialistou na souboje, nebo „Cestovatelka po sférách“ zná řadu věcí ohledně sfér, bran, pozná cizí předměty a tvory a ze které sféry pochází atd. Nejedná se o klasické povolání, ale o charakteristickou specializaci. Takže ne „válečník“, ale třeba „obrobijec“, nebo „kulhavý šermíř“. Se zvyšujícím se stupněm atributu nejen stoupá level věcí, které hráč může ovlivnit, ale také jeho věhlas v oboru, který atribut charakterizuje.

Stupňování atributu	
Stupeň	Level
1. Bod	5. Level
2. Bod	8. Level
3. Bod	11. Level

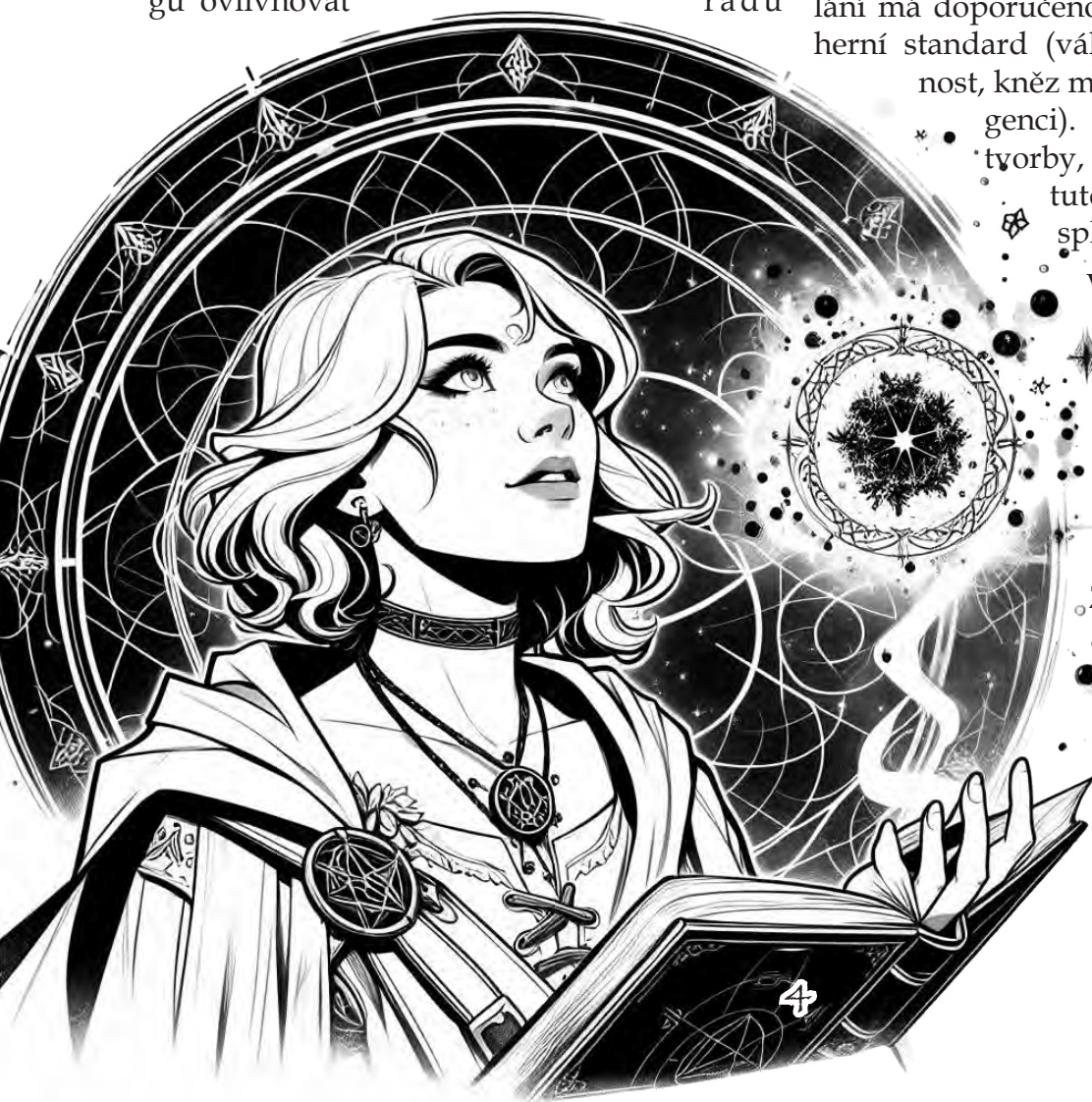
## Vlastnosti

Na fyzické a psychické vlastnosti si hráč rozdělí 75 bodů. Je možné dát třeba 80 pokud postavy mají být více hrdinské. Každé z povolání má doporučenou vlastnost, jak je běžný herní standard (válečník sílu, zloděj obratnost, kněz moudrost, kouzelník inteligenci). Ale není to podmínkou tvorby, zajímavé postavy nemusí tuto charakteristiku vůbec splňovat.

Vlastnosti mohou být u lidské rasy maximálně 18, síla u bojovníka má maximum 18,99. Ostatní rasy si upravte podle svého.

## Životy

Životy postavy přibývají na každém levelu:  
● Válečník k10, kněz k8, zloděj k6, kouzelník k4.





## Dovednosti

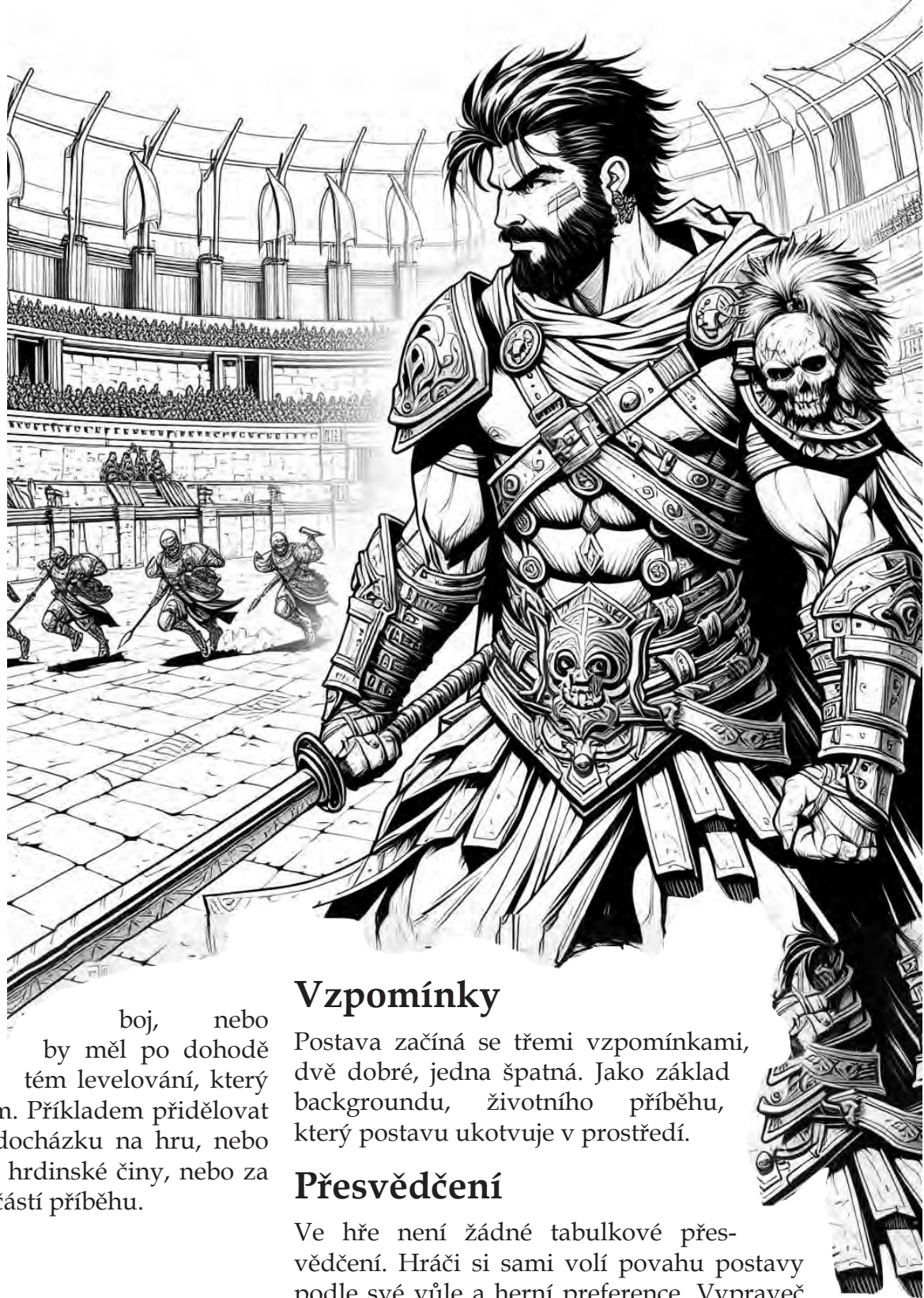
Dovednosti (co postava umí) se většinou odvíjí od primární vlastnosti. Oboje čím vyšší, tím silnější. Ověřuje se hodem k20, čím míň hráč hodí, tím lepší. Cílové číslo podhazujete.

## Vybava

Běžné věci, ceny vybavení jsou určovány vlastním uvážení vypravěče, případně z vlastního světa či z DnD. Doporučuji mít jednoduchý systém stanovování cen. Příkladem 1 zlaťák odpovídá současným tisíci korunám.

## Levelování

Ve hře nejsou žádné XP za nestvůry, seslaná kouzla. DM s hráči zvolit systém levelování, který bude vyhovovat všem. Příkladem přidělovat levely postupně za docházku na hru, nebo třeba dávat levely za hrdinské činy, nebo za splnění jednotlivých částí příběhu.



## Vzpomínky

Postava začíná se třemi vzpomínkami, dvě dobré, jedna špatná. Jako základ backgroundu, životního příběhu, který postavu ukotvuje v prostředí.

## Přesvědčení

Ve hře není žádné tabulkové přesvědčení. Hráči si sami volí povahu postavy podle své vůle a herní preference. Vypravěč by měl ve hře reagovat na chování postav a v případě excentrického, či přímo zlého chování postav zahrnout reakci prostředí na jejich chování.



# Vlastnosti

Postavy začínají se 75 body fyzických a psychických vlastností podle obtížnosti hry. Hráči si rozdělují body sami.

Základní ověření je k20, cílové číslo podhodit. Pokud jsou procenta, tak se podhazuje hodem na procenta.

## Síla

Síla představuje fyzickou sílu, schopnost nosit vybavení a dávat rány při boji.

## Obratnost

Obratnost představuje schopnost pohybu, uhýbání, šplhání, střelení.

## Odolnost

Odolnost představuje životaschopnost postavy, co vše ustojí a odvíjí se od ní i počet herních životů.

Systémový šok si hráč háže pokud se postava dostala na -1 životů, pokud podhodí je při vědomí, nemůže mít žádné akce, ale stav se nehorší X kol (1kolo = 1 level postavy). Poté vývoj jako když nehodí.

Pokud přehodí (nehodí) tak automaticky ztrácí vědomí a další kolo bez pomoci ztrácí 1 život a umírá.

## Intelligence

Intelligence je projevem bystrosti a rychlého uvažování.

## Moudrost

Moudrost je symbolem životní moudrosti, přehledu a psychické odolnosti.

## Charisma

Charisma postavy vyjadřují její schopnost komunikace, sympatií ostatních k postavě. Může se používat i jako stupeň přitažlivosti. Postava ověřuje tuto dovednost pokud chce někoho přesvědčit, vyhrožovat, ukázat schopnost vést, nebo vyjednávat.

Oprava věrnosti - určí průměrné charisma jednotky, příkladem 10. Ty máš Charisma 15. Jednotka má tedy věrnost 13 (10+3), číslo musíš podhodit k20.





## Síla

Stupeň síly	Oprava hodu útoku	Oprava hodu zásahu	Povolený náklad (volitelné)	Otevření dveří	Ohýbání železa/ Zvedání bran	Poznámka
1	-5	-4	1	1	0%	
2	-3	-2	1	1	0%	
3	-3	-1	5	2	0%	
4-5	-2	-1	10	3	0%	
6-7	-1	-	20	4	0%	
8-9	-	-	35	5	1%	
10-11	-	-	40	6	2%	
12-13	-	-	45	7	4%	
14-15	-	-	55	8	7%	
16	-	+1	70	9	10%	
17	+1	+1	85	10	13%	
18	+1	+2	110	11	16%	
18/01-50	+1	+3	135	12	20%	
18/51-75	+2	+3	160	13	25%	
18/76-90	+2	+4	185	14	30%	
18/91-99	+2	+5	235	15(3)	35%	
18/00	+3	+6	335	16(6)	40%	
19	+3	+7	485	16(8)	50%	KOPCOVÝ OBR
20	+3	+8	535	17(10)	60%	KAMENNÝ OBR
21	+4	+9	635	17(12)	70%	MRAZIVÝ OBR
22	+4	+10	785	18(14)	80%	OHNIVÝ OBR
23	+5	+11	935	18(16)	90%	OBLAČNÝ OBR
24	+6	+12	1235	19(17)	95%	BOUŘNÝ OBR
25	+7	+14	1535	19(18)	99%	TITÁN

Na otevření dveří a zvedání bran se hráč snaží číslo podhodit.

## Obratnost

Stupeň obratnosti	Oprava překvapení (inciatiava)	Oprava střelby (hod na útok)	Oprava obrany (AC)	Stupeň obratnosti	Oprava překvapení (inciatiava)	Oprava střelby (hod na útok)	Oprava obrany (AC)
1	+5	-5	+5	15	-	-	-1
2	+4	-4	+5	16	-1	+1	-2
3	+3	-3	+4	17	-2	+2	-3
4	+2	-2	+3	18	-2	+2	-4
5	+1	-1	+2	19-20	-3	+3	-4
6	-	-	+1	21-23	-4	+4	-5
7-14	-	-	-	24-25	-5	+4	-6



### Odolnost

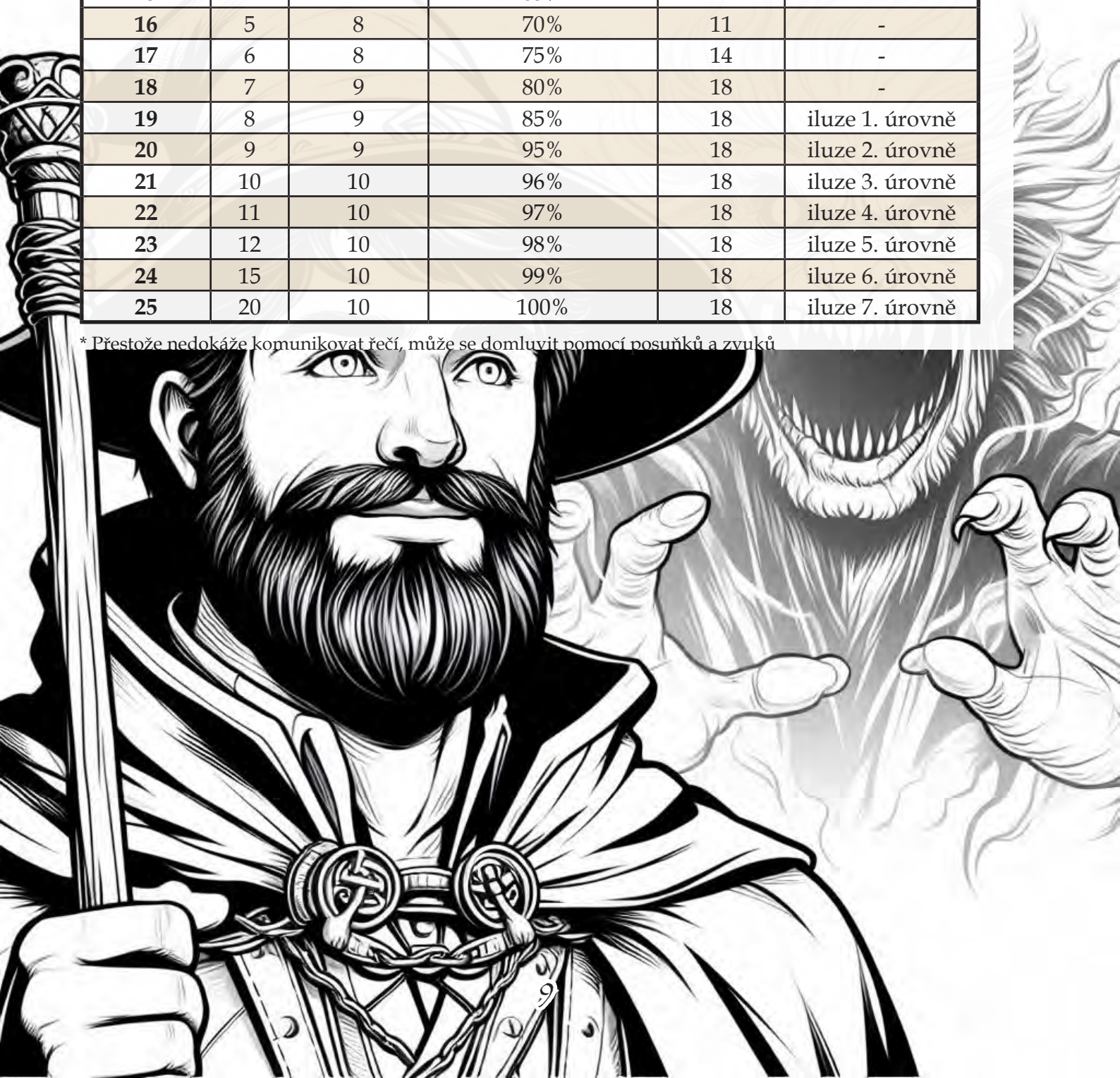
Stupeň odolnosti	Oprava počtu životů	Systémový šok	Přežití oživení	Oprava na jedy (Záchránná čísla)	Regenerace
1	-3	25%	30%	-2	-
2	-2	30%	35%	-1	-
3	-2	35%	40%	-	-
4	-1	40%	45%	-	-
5	-1	45%	50%	-	-
6	-1	50%	55%	-	-
7	-	55%	60%	-	-
8	-	60%	65%	-	-
9	-	65%	70%	-	-
10	-	70%	75%	-	-
11	-	75%	80%	-	-
12	-	80%	85%	-	-
13	-	85%	90%	-	-
14	-	88%	92%	-	-
15	+1	90%	94%	-	-
16	+1	95%	96%	-	-
17	+2(+3)*	97%	98%	-	-
18	+2(+4)*	99%	100%	-	-
19	+2(+5)*	99%	100%	+1	-
20	+2(+5)*	99%	100%	+1	1/6 směn
21	+2(+6)*	99%	100%	+2	1/5 směn
22	+2(+6)*	99%	100%	+2	1/4 směny
23	+2(+6)*	99%	100%	+3	1/3 směny
24	+2(+7)*	99%	100%	+3	1/2 směny
25	+2(+7)*	100%	100%	+4	1/1 směnu

\* Opravy v závorce platí pouze pro válečníky. Všechna ostatní povolání mají opravu jen +2.



Intelligence					
Stupeň intelligence	Počet řečí	Max level kouzel kouzelníka	Výuka kouzla (hází kouzelník při učení nového kouzla, musí podhodit)	Max. počet kouzel na úrovni	Imunita
1	0*	-	-	-	-
2-8	1	-	-	-	-
9	2	4	35%	6	-
10	2	5	40%	7	-
11	2	5	45%	7	-
12	3	6	50%	7	-
13	3	6	55%	9	-
14	4	7	60%	9	-
15	4	7	65%	11	-
16	5	8	70%	11	-
17	6	8	75%	14	-
18	7	9	80%	18	-
19	8	9	85%	18	iluze 1. úrovně
20	9	9	95%	18	iluze 2. úrovně
21	10	10	96%	18	iluze 3. úrovně
22	11	10	97%	18	iluze 4. úrovně
23	12	10	98%	18	iluze 5. úrovně
24	15	10	99%	18	iluze 6. úrovně
25	20	10	100%	18	iluze 7. úrovně

\* Přestože nedokáže komunikovat řečí, může se domluvit pomocí posuňků a zvuků





**Tabulka 5.: Moudrost**

Stupeň moudrosti	Oprava proti magii (Záchranná čísla)	Kouzla navíc	Imunita proti kouzlům
1	-6	-	-
2	-4	-	-
3	-3	-	-
4	-2	-	-
5	-1	-	-
6	-1	-	-
7	-1	-	-
8-14	-	-	-
15	+1	1	-
16	+2	2	-
17	+3	3	-
18	+4	4	-
19	+4	5	CAUSE FEAR, CHARM PERSON, COMMAND, FRIENDS, HYPNOTISM
20	+4	6	HOLD PERSON, FORGET, RAY OF ENFEEBLEMENT, SCARE
21	+4	6	FEAR
22	+4	7	FUMBLE, CONFUSION, EMOTION, CHARM MONSTER, SUGGESTION
23	+4	7	CHAOS, FEEBLEMIND, HOLD MONSTER, MAGIC JAR, QUEST
24	+4	7	GEAS, MASS SUGGESTION, ROD OF RULESHIP
25	+4	7	ANTIPATHY/SYMPATHY, DEATH SPELL, MASS CHARM

**Tabulka 6.: Charisma**

Stupeň charisma	Počet stoupenců	Oprava věrnosti (morálka následníků, služebníků)	Stupeň charisma	Počet stoupenců	Oprava věrnosti (morálka následníků, služebníků)
1	0	-8	15	7	+3
2	1	-7	16	8	+4
3	1	-6	17	10	+6
4	1	-5	18	15	+8
5	2	-4	19	20	+10
6	2	-3	20	25	+12
7	3	-2	21	30	+14
8	3	-1	22	35	+16
9-11	4	-	23	40	+18
12	5	-	24	45	+20
13	5	-	25	50	+20
14	6	+1			



# Schopnosti a dovednosti

Sloty schopností obecně					
Skupina	Schopnosti zbraní	Dovednosti			
	Počáteční	# úrovní	Postih	Počáteční	# úrovní
Válečník	4	3	-2	3	3
Kouzelník	1	6	-5	4	3
Kněz	2	4	-3	4	3
Zloděj	2	4	-3	3	4

Sloty schopností a dovedností určují kolik bude postava ovládat zbraní a co všechno bude umět. Počáteční znamená co má při vzniku postavy na 1.úrovní a kdy dále přibude další slot.

Ověřuje se hodem k20 proti příslušné vlastnosti postavy, hráč se snaží hodit co nejméně.

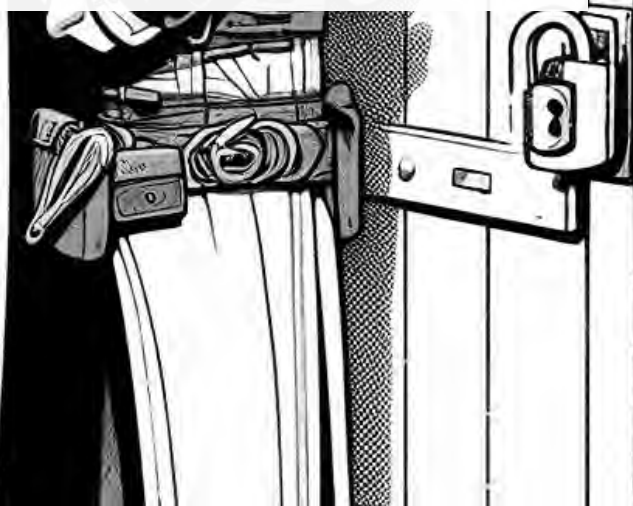
Schopnosti a dovednosti			
Schopnost	# slotů	Příslušná vlastnost	Oprava vlastnosti
Kouzelník			
Astrologie	2	Intelligence	0
Brusičství	2	Obratnost	-2
Bylinkářství	2	Intelligence	-2
Čtení / Psaní	1	Intelligence	+1
Konstruktér	2	Intelligence	-3
Navigace	1	Intelligence	-2
Náboženství	1	Moudrost	0
Staré dějiny	1	Intelligence	-1
Starověké jazyky	1	Intelligence	0
Znalost kouzel	1	Intelligence	-2
Kněz			
Astrologie	2	Intelligence	0
Bylinkářství	2	Intelligence	-2
Čtení / Psaní	1	Intelligence	+1
Konstruktér	2	Intelligence	-3
Léčitelství	2	Moudrost	-2
Lokální dějiny	1	Charisma	0
Muzicírování	1	Obratnost	-1
Náboženství	1	Moudrost	0

Schopnosti a dovednosti			
Schopnost	# slotů	Příslušná vlastnost	Oprava vlastnosti
Navigace	1	Intelligence	-2
Staré dějiny	1	Intelligence	-1
Starověké jazyky	1	Intelligence	0
Znalost kouzel	1	Intelligence	-2
Zloděj			
Akrobat	1	Obratnost	0
Boj naslepo	2	-	-
Brusičství	2	Obratnost	-2
Břichomluva	1	Intelligence	-2
Hráč	1	Charisma	0
Kejklír	1	Obratnost	-1
Kladení pastí	1	Obratnost	-1
Lokální dějiny	1	Charisma	0
Maskování	1	Charisma	-1
Muzicírování	1	Obratnost	-1
Odezírání	2	Intelligence	-2
Padělání	1	Obratnost	-1
Provazochodectví	1	Obratnost	0
Skokan	1	Síla	0
Staré dějiny	1	Intelligence	-1



Schopnosti a dovednosti			
Schopnost	# slotů	Příslušná vlastnost	Oprava vlastnosti
Šperkařství	1	Intelligence	0
Válečník			
Běh	1	Odolnost	-6
Boj naslepo	2	-	-
Horal	1	-	-
Hráč	1	Charisma	0
Kladení pastí	1	Obratnost	-1
Lov	1	Moudrost	-1
Navigace	1	Intelligence	-2
Schopnost přežít	2	Intelligence	0
Stopování	2	Moudrost	0
Vozatajství	1	Obratnost	+2
Výroba luků a šípů	1	Obratnost	-1
Výroba zbraní	3	Intelligence	-3
Vytrvalost	2	Odolnost	0
Zbrojířství	2	Intelligence	-2
Znalost zvířat	1	Intelligence	0
Obecné			
Cít pro počasí	1	Moudrost	-1
Dřevorubectví	1	Síla	0
Etiketa	1	Charisma	0
Heraldika	1	Intelligence	0
Horník	2	Moudrost	-3
Hrnčířství	1	Obratnost	-2
Jezdeckví	1	Moudrost	+3
Kamenictví	1	Síla	-2
Kovářství	1	Síla	0

Schopnosti a dovednosti			
Schopnost	# slotů	Příslušná vlastnost	Oprava vlastnosti
Koželuh	1	Intelligence	0
Krejčí / Švadlena	1	Obratnost	-1
Letectví	2	Moudrost	-2
Lodnictví	1	Obratnost	+1
Orientační smysl	1	Moudrost	+1
Ovládání zvířat	1	Moudrost	-1
Plavání	1	Síla	0
Rybaření	1	Moudrost	-1
Sladovnictví	1	Intelligence	0
Současné jazyky	1	Intelligence	0
Švec	1	Obratnost	0
Tanec	1	Obratnost	0
Tkaní	1	Intelligence	-1
Umělec	1	Moudrost	0
Uzlování	1	Obratnost	0
Vaření	1	Intelligence	0
Výcvik zvířat	1	Moudrost	0
Zakládání ohně	1	Moudrost	-1
Zemědělství	1	Intelligence	0
Zpěv	1	Charisma	0





# Boj

## Zbraně

Postava umí se zbraněmi, na které utratí slot schopností se zbraněmi.

Pokud postava bojuje se zbraní, kterou nemá ve svých schopnostech (příkladem nalezená zbraň) má automatický postih 4 k hodů na útok. Válečník má postih 2 pokud ovládá podobnou zbraň.

Válečník může dát dva zbraňové body do jedné zbraně a tím získává bonus 1 na zlepšení hodu na útok a zároveň bonus +2 na zranění cíle. Zároveň je s touto zbraní rychlejší v počtu útoků a platí pro něj Tabulka: Počet útoků specialistů. Má 3 útoky za 2 kola již od první úrovně. Válečník, který nemá dva body ve zbraní s touto zbraní na blízko má na 1-6 levelu jen jeden útok za kolo a na sedmém levelu postupuje na 3/2. 3/2 znamená v prvním kole jeden útok dle iniciativy a v druhém kole 2 útoky na začátku a na konci kola. Pokud protivník nemá také dva útoky, válečník je automaticky prvním v rychlosti v tomto druhém kole. Pokud má, rozhoduje iniciativa.

## Zbroje

Zbroj je důležitá pro určení obrany postavy a Armour class (AC). Základní AC postavy je 10. Může jej snížit bonus za obratnost. Dále jej upravuje nesená zbroj na těle. Ta má základní AC. Pokročilejší rozdělení kalkuluje i se zbraní útočníka. Čím nižší AC, tím lepší.

## Záchranné hody

Záchranný hod ukazuje, jestli postava ustojí velmi nebezpečný efekt, nejčastěji dopad kouzla, nebo smrtící schopnosti. Hráč hází k20 a cílové číslo musí přehodit. Pokud není uvedeno jinak, přehozením čísla postava vyvázla, uhnula, uskočila či kouzlo nemělo na ni efekt. Vypraveč či hráč vybere jak vhodně a zajímavě situaci interpretovat. Pokud hráč záchranný hod nehodí, stal se cílem efektu/kouzla.

**Tabulka: Počet útoků specialistů**

Úroveň bojovníka	Zbraň na blízko	Lehká kuše	Těžká kuše	Vrhací dýka	Vrhací šipka	Jiná střela
1-6	3/2	1/1	1/2	3/1	4/1	3/2
7-12	2/1	3/2	1/1	4/1	5/1	2/1
13+	5/2	2/1	3/2	5/1	6/1	5/2



## Tabulka: Standardní opravy iniciativy (rychlosti)

Situace	Oprava
Zrychlení (např. kouzlo HASTE)	-2
Zpomalení	+2
Vyšší postavení (ON HIGHER GROUND)	-1
Obránci připraveni na útok (SET TO RECEIVE A CHARGE)	-2
Kluzký povrch, stání na mělčině (SLIPPERY OR WADING FOOTING)	+2
Stání v hluboké vodě (WADING IN DEEP WATER)	+4
Cizí prostředí* (FOREIGN ENVIROMENT)	+6
Omezení pohybu (zamotání, šplhání, držení jinou postavou)	+3
Čekání (viz dále)	+1

\* Uplatňuje se v případech, kdy je družina v naprosto cizím prostředí (např. potápění bez pomoci RING OF FREE MOVEMENT).

### Typ zbraně vs. typ brnění AC

Typ zbroje	Sečné	Bodné	Drtivé
Kroužková	3	5	7
Plátová	0	3	3
Rytířská	-3	-2	1
Kožená	7	8	7
Kyrys	+1	4	4
Šupinová	6	5	6
Kůže s cvočky	4	5	6

### Hod na útok pro úrovně 1. až 20.

Povolání	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Kněz	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Tulák	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11
Válečník	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Kouzelník	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14



Kvalita zbroje	
Typ zbroje	AC
Žádné	10
Pouze štít	9
Kožená nebo vycpávaná (LEATHER, PADDED)	8
Kožená nebo vycpávaná + štít, kůže s cvočky (STUDDED LEATHER), drátěná košile (RING MAIL)	7
Kůže s cvočky nebo drátěná košile + štít, brigantina (BRIGANDINE), šupinová (SCALE MAIL), tlustá kůže (HIDE)	6
Šupinová nebo tlustá kůže + štít, kroužková košile (CHAIN MAIL)	5
Kroužková košile + štít, pásová lorica (SPLINT MAIL), lorica (BANDED MAIL), bronzový kyrys (BRONZE PLATE MAIL)	4
Pásová lorica, lorica nebo bronzová zbroj + štít, kyrys (PLATE MAIL)	3
Kyrys + štít, plátová zbroj (FIELD PLATE)	2
Plátová + štít, rytířská zbroj (FULL PLATE)	1
Rytířská + štít	0

Ceny zbrojí			
Zbroj	Cena	Váha	AC
Brigantina (BRIGANDINE)	120 gp	35	6
Bronzový kyrys (BRONZE PLATE MAIL)	400 gp	45	4
Drátěná košile (RING MAIL)	100 gp	30	7
Kožená (LEATHER)	5 gp	15	8
Kroužková košile (CHAIN MAIL)	75 gp	40	5
Kůže s cvočky (STUDDED LEATHER)	20 gp	25	7
Kyrys (PLATE MAIL)	600 gp	50	3
Lorica (BANDED MAIL)	200 gp	35	4
Pásová lorica (SPLINT MAIL)	80 gp	40	4
Plátová (FIELD PLATE)	2000 gp	60	2
Přílba (HELMET)	30 gp	10	*
Hrniec (GREAT HELM)			
Mísa (BASINET)	8 gp	5	*
Rytířská (FULL PLATE)	4-10000 gp	70	1
Štít (SHIELD)			
BUCKLER	1 gp	3	-1**
Malý (SMALL)	3 gp	5	-1**
Střední (MEDIUM)	7 gp	10	-1**
Velký (BODY)	10 gp	15	-1**
Šupinová košile (SCALE MAIL)	120 gp	40	6
Tlustá kožená (HIDE)	15 gp	30	6
Vycpávaná (PADDED)	4 gp	10	8

\* Chrání hlavu, přitom používá AC rovnou použité zbroji.

\*\* Zlepšuje AC o 1





Záchranná čísla postavy						
Povolání	Úroveň	Hod proti				
		Paralýza, jed, smrtící magie	Žezlo, hůl, hůlka	Zkamenění, proměny*	Smrtící dech**	Kouzla ***
<b>Kněz</b>	1-3	10	14	13	16	15
	4-6	9	13	12	15	14
	7-9	7	11	10	13	12
	10-12	6	10	9	12	11
	13-15	5	9	8	11	10
	16-18	4	8	7	10	9
	19+	2	6	5	8	7
<b>Tulák</b>	1-4	13	14	12	16	15
	5-8	12	12	11	15	13
	9-12	11	10	10	14	11
	13-16	10	8	9	13	9
	17-20	9	6	8	12	7
	21+	8	4	7	11	5
<b>Válečník</b>	0	16	18	17	20	19
	1-2	14	16	15	17	17
	3-4	13	15	14	16	16
	5-6	11	13	12	13	14
	7-8	10	12	11	12	13
	9-10	8	10	9	9	11
	11-12	7	9	8	8	10
	13-14	5	7	6	5	8
	15-16	4	6	5	4	7
	17+	3	5	4	4	6
<b>Kouzelník</b>	1-5	14	11	13	15	12
	6-10	13	9	11	13	10
	11-15	11	7	9	11	8
	16-20	10	5	7	9	6
	21+	8	3	5	7	4

\* Kromě útoku pomocí POLYMORPH WAND (HŮLKA).

\*\* Kromě těch, které způsobují zkamenění nebo proměnu.

\*\*\* Kromě těch, kterým přísluší záchranný hod podle jiného kritéria.



Tabulka: Zbraně

Zbraň	Cena	Váha (lb.)	Ve-likost	Typ	Ry-chlost	Zranění	
						S-M	L
<b>Bič</b>	1 sp	2	M	-	8	1k2	1
<b>Bodák (jezdec)</b>	7 gp	4	M	P	5	1k4+1	1k4
<b>Bodák (pěší)</b>	8 gp	6	M	P	7	1k6+1	2k4
<b>Cep (jezdec)</b>	8 gp	5	M	B	6	1k4+1	1k4+1
<b>Cep (pěší)</b>	15 gp	15	M	B	7	1k6+1	2k4
<b>Devítiočasá kočka</b>	1 gp	2	S	-	5	1k4	1k2
<b>Dýka</b>	2 gp	1	S	P	2	1k4	1k3
<b>Foukačka</b>	5 gp	2	L	-	5	-	-
Obyčejná šipka	2 cp		S	P	-	1	1
Zahnutá šipka	1 sp		S	P	-	1k3	1k2
<b>Harpuna</b>	20 gp	6	L	P	7	2k4	2k6
<b>Hůl</b>	-	4	L	B	4	1k6	1k6
<b>Kopí (Lance) @</b>							
Dřevec (turnaj)	20 gp		L	P	10	1k3-1	1k2-1
Lehké jízdni	6 gp	5	L	P	6	1k6	1k8
Střední jízdni	10 gp	10	L	P	7	1k6+1	2k6
Těžké jízdni	15 gp	15	L	P	8	1k8+1	3k6
<b>Kuše (dle velikosti)</b>	35-50 gp	7	M	-	7	-	-
Šipka lehká	1 sp		S	P	-	1k4	1k4
Šipka těžká	2 sp		\$	S	P	1k4+1	1k6+1
<b>Luk</b>	75 gp	3	L	-	8	-	-
Dlouhý							
Krátký	30 gp	2	M	-	7	-	-
Složený dlouhý	100 gp	3	L	-	7	-	-
Složený krátký	75 gp	2	M	-	6	-	-
Šíp lovecký (12)	3 sp		S	P		1k6	1k6
Šíp válečný (12)	3 sp		S	P		1k8	1k8
<b>Meč</b>							
Bastard	25 gp	10	M	S	-	-	-
Jednoručně					6	1k8	1k12
Obouručně					8	2k4	2k8
Dlouhý	15 gp	4	M	S	5	1k8	1k12
Khopesh	10 gp	7	M	S	9	2k4	1k6
Krátký	10 gp	3	S	P	3	1k6	1k8
Obouruční	50 gp	15	L	S	10	1k10	3k6
Scimitar	15 gp	4	M	S	5	1k8	1k8
Široký	10 gp	4	M	S	5	2k4	1k6+1
<b>Nůž</b>	5 sp	"	S	P/S	2	1k3	1k2
<b>Oštěp (spear)</b>	8 sp	5	M	P	6	1k6	1k8
<b>Oštěp lehký (javelin)</b>	5 sp	2	M	P	4	1k6	1k4

## Tabulka: Zbraně

Zbraně	Cena	Váha (lb.)	Ve-likost	Typ	Ry-chlost	Zranění	
						S-M	L
<b>Palcát (jezdec)</b>	5 gp	6	M	B	6	1k6	1k4
<b>Palcát (pěší)</b>	8 gp	10	M	B	7	1k6+1	1k6
<b>Prak</b>	5 cp	\$	S	-	6	-	-
<b>Prak na tyči</b>	2 sp	2	M	-	11	-	-
Kámen	-	"	S	B	-	1k4	1k4
Kulka	1 cp	"	S	B	-	1k4+1	1k6+1
<b>Ratišřové - polearms</b>							
Bardicha	7 gp	12	L	S	9	2k4	2k6
Bec de corbin	8 gp	10	L	P/B	9	1k8	1k6
Bill-guisarme	7 gp	15	L	P/S	10	2k4	1k10
Fauchard	5 gp	7	L	P/S	8	1k6	1k8
Fauchard-fork	8 gp	9	L	P/S	8	1k8	1k10
Glaive *	6 gp	8	L	S	8	1k6	1k10
Glaive-guisarme *	10 gp	10	L	P/S	9	2k4	2k6
Guisarme	5 gp	8	L	S	8	2k4	1k8
Guisarme-voulge	8 gp	15	L	P/S	10	2k4	2k4
Halapartna	10 gp	15	L	P/S	9	1k10	2k6
Hook fauchard	10 gp	8	L	P/S	9	1k4	1k4
Lucern hammer #	7 gp	15	L	P/B	9	2k4	1k6
Military fork *	5 gp	7	L	P	7	1k8	2k4
Partisan #	10 gp	8	L	P	9	1k6	1k6+1
Ranseur #	6 gp	7	L	P	8	2k4	2k4
Spetum #	5 gp	7	L	P	8	1k6+1	2k6
Voulge	5 gp	12	L	S	4	2k4	2k4
<b>Řemřih</b>	10 gp	12	M	B	7	2k4	1k6+1
<b>Sekera</b>	1 gp	5	M	S	4	1k6	1k4
<b>Sekera váleřná</b>	5 gp	7	M	S	7	1k8	1k8
<b>Srp</b>	6 sp	3	S	S	4	1k4+1	1k4
<b>Trojzubec</b>	15 gp	5	L	P	7	1k6+1	3k4
<b>Váleřné kladivo</b>	2 gp	6	M	B	4	1k4+1	1k4

\* Tyto zbraně mají dvojnásobnou účinnost (způsobí dvakrát větší zranění), jsou-li použity proti velkým nest-vůřám

@ Má dvojnásobnou účinnost, sedí-li jezdec na koni útořícím výpadem.

# Má dvojnásobnou účinnost, je-li připravena proti výpadu.

S - seřný, P - Bodný, B - dřtivý



# Kouzla

Pokud postava sešle kouzlo, nemůže ho použít, dokud se ho znovu nenaučí. K tomu potřebuje i odpočinek, ideálně další den.

Kouzelník se kouzla učí ze své knížky.

Kněz kouzla získává meditací, magickým spojením s bohem.

## Získávání nových kouzel

Kouzelník získává nová kouzla výzkumem, či opisováním na univerzitě. U nového kouzla musí ověřit, že ho pochopil. Mocná kouzla by měla mít vzácné ingredience, aby to umocnilo jejich ojedinělost.

Kněz získává nová kouzla vnuknutím od boha. Musí proto hojně boha vzývat a jednat v jeho zájmu.



Počet kouzel kouzelníka									
Úroveň kouzelníka	Úroveň kouzla								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1								
2	2								
3	2	1							
4	3	2							
5	4	2	1						
6	4	2	2						
7	4	3	2	1					
8	4	3	3	2					
9	4	3	3	2	1				
10	4	4	3	2	2				
11	4	4	4	3	3	1			
12	4	4	4	4	4	2			
13	5	5	5	4	4	2	1		
14	5	5	5	4	4	2	2		
15	5	5	5	5	5	3	2	1	
16	5	5	5	5	5	3	2	2	
17	5	5	5	5	5	3	3	2	1
18	5	5	5	5	5	3	3	2	2
19	5	5	5	5	5	4	3	3	2
20	5	5	5	5	5	4	3	3	3

Počet kouzel kněze							
Úroveň kněze	Úroveň kouzla						
	1	2	3	4	5	6*	7**
1	1						
2	2						
3	2	1					
4	3	2					
5	3	3	1				
6	3	3	2				
7	3	3	2	1			
8	3	3	3	2			
9	4	4	3	2	1		
10	4	4	3	3	2		
11	5	4	4	3	2	1	
12	6	5	5	3	2	2	
13	6	6	6	4	2	2	1
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	2
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2

\* Pouze kněží s moudrostí 17 a více.

\*\* Pouze kněží s moudrostí 18 a více.

# Zloděj

Zloděj si na prvním levelu rozděluje 60 bodů do zlodějských dovedností a nikam nemůže dát víc než 30.

Při každém dalším postupu na nový level rozděluje 30 a do jedné dovednosti nemůže dát víc než 15.

Zlodějskou schopnost pro úspěšné využití musí podhodit hodem na procenta.

Základní schopnosti zloděje	
Schopnost	Základ
Vybírání kapes	15 %
Odemykání zámků	10 %
Pasti	5 %
Tichý pohyb	10 %
Skrývání ve stínu	5 %
Naslouchání	15 %
Lezení po zdech	60 %
Čtení jazyků	0 %

Opravy úspěšnosti při šplhání	
Situace	Oprava
Dostatek úchytů (větve, spáry atd.)	+40%
Lezení s provazem s možností se vzepřít nohama proti zdi	+55%
Plocha zakřivená dovnitř	+25%
Zbroj: řemenná, nýťovaná	-25%
Zbroj: plátové všech typů	-50%
Zbroj: šupinová, kroužková	-15%
Zbroj: pásková kůže, vycpávaná	-5%
Rasa postavy*: Trpaslík	-10%
Rasa postavy*: Hobit, gnóm	-15%
Naložení, každá kategorie nad "žádné":	-5%
Povrch: mírně kluzký (mokrý, drobivý)	-25%
Povrch: kluzký (led, sliz)	-40%
Lezec zraněn za více než polovinu životů	-10%

\* Stejně postihy jako v Tabulce 27. Započítej pouze 1x

Opravy zlodějských schopností za Obratnost					
Obratnost	Vybírání kapes	Odemykání zámků	Pasti	Tichý pohyb	Skrývání
9	-15 %	-10 %	-10 %	-20 %	-10 %
10	-10 %	-5 %	-10 %	-15 %	-5 %
11	-5 %	-	-5 %	-10 %	-
12	-	-	-	-5 %	-
13-15	-	-	-	-	-
16	-	+5 %	-	-	-
17	+5 %	+10 %	-	+5 %	+5 %
18	+10 %	+15 %	+5 %	+10 %	+10 %
19	+15 %	+20 %	+10 %	+15 %	+15 %

Opravy zlodějských schopností za Zbroj				
Schopnost	Žádná zbroj	Elfí kroužková	Vycpávaná, tlustá či pokovaná kůže	Drátěná košile* či kroužková zbroj*
Vybírání kapes	-	-20 %	-30 %	-25%
Odemykání zámků	-	-5 %	-10%	-10%
Pasti	-	-5 %	-10 %	-10%
Tichý pohyb	-	-10 %	-20 %	-15%
Skrývání	-	-10 %	-20 %	-15%
Naslouchání	-	-5 %	-10 %	-5%
Lezení po zdech	-	-20 %	-30 %	-25%