

## MEZI DOBRODRUŽSTVÍMI

Nákup vybavení
----------------

Dostupnost: Závísí na místě.

### Najímání družiníků: Hod 2k6

**Vyhledání:** Hospody nebo vývěs oznámení.

**Modifikátor houdu:** Podle cha. najímající postav.

**Štědrost:** −2 až +2, podle nabídky.

**Špatná reputace:** −1 až −2.

<span>Reakce najímaných družiníků</span>	
<b>2k6</b>	Výsledek
2 a míň	Zlá krev (−1 na další hody)
3–5	Nabídka odmítnuta
6–8	Hodť znova
9–11	Nabídka přijata
12 a víc	Nabídka přijata, +1 věrnost

### Najímání specialistů a zoldáků

**Vyhledání:** Hospody nebo vývěs oznámení.

**Dostupnost:** Závísí na obyvatelstvu.

**Mzda:** Závísí na typu.

### Studium mystických kouzel u mentora

**Kdy:** Po získání nové úrovně.

**Počet kouzel:** Počet v knize kouzel se zvyšuje a vždy odpovídá počtu, který si postava může v jednom dni zapamatovat. Čas: Zhruba jeden týden.

### Magické bádání

**Kouzla:** Za úr. kouzla: 2 týdny + 1 000 zl.

**Kouzla napodobující předměty:** Za úr. kouzla a 1 nabití: 1 týden + 500 zl.

**Jiné předměty:** Čas i cenu určí sudí.

**Magické bádání:** Čas i cenu určí sudí.

**Šance neúspěchu:** 15 % nebo víc.

### Odpočinek

**Léčení:** 1k3 živ. za celý den odpočívání.

## JESKYNĚ

*Viz str. 118*

Herní průběh směny (10 min) v jeskyni
---------------------------------------

- Potulné nestvůry
- Družina rozhodne, co dělá
- Popis: Sudí popíše, co se stane.
- Konec směny:** Aktualizace časových záznamů, kontrola světla, trvání kouzel, odpočinku.

Tma
<b>Pochodně a lucerny:</b> Světlo v okruhu 30’. <b>Infravidění:</b> Nelidské nestvůry: 60’. <b>Překvapení:</b> Zdroje světla ruší překvapení.
<b>Dveře</b>
<b>Naslouchání:</b> Základní šance úspěchu 1 z 6. <b>Zavírání:</b> Po průchodu postav se dveře můžou zavřít. <b>Zaseknuté:</b> Šance na otevření závisí na síle. Neúspěšný pokud upozorní nestvůry.

### Pohyb

**Průzkum neznámého:** Postavy se pohybují základní rychlostí za změnu.

**Na známých místech:** Sudí může povolit rychlejší pohyb.

### Odpočinek

**Jak často:** Jedna směna každou hodinu.
**Postih:** −1 k hodům na zásah a zranění.

### Hledání: Šance 1 z 6

**Prostor:** Konkrétní prostor 10 × 10 stop.

**Čas:** Hledání trvá jednu směnu.

### Pasti

**Šance na spuštění:** Šance 2 z 6 při každé činnosti, která past může spustit.

**Typy:** Past v místnosti, past na pokladu.

Pasti v místnosti může hledat každý.

### Potulné nestvůry

**Šance:** Obvykle 1 z 6 každé 2 směny.

## DIVOČINA

*Viz str. 120*

Herní průběh dne v divočině
-----------------------------

- Družina rozhodne, jak cestuje
- Bloudění**
- Počasi:** Při plavbě.
- Potulné nestvůry**
- Popis:** Sudí popisuje, kudy postavy cestují. Hráčů se ptá, co dělají.
- Konec dne:** Aktualizace časových záznamů, kontrola zásob, trvání kouzel, odpočinku.

Shánění potravy
<b>Sběr:</b> Probíhá spolu s cestováním. Šance 1 z 6 najít jídlo pro 1k6 lidí. <b>Love:</b> Jediná aktivita daného dne. Šance 1 z 6 najít zvířata.
<b>Bloudění: Hod 1k6</b>
<b>Otevřená krajina, stepi:</b> 1 z 6. <b>Pustiny, kopce, hory, lesy:</b> 2 z 6. <b>Pouště, džungle, bažiny:</b> 3 z 6. <b>Pobřežní vody:</b> 2 z 6. <b>Moře:</b> 2 z 6 s navigátorem, 6 z 6 bez.

### Pohyb

**Mil za den:** ⅓ základní rychlosti.

**Pustiny, pouště, lesy, kopce:** O 33 % pomaleji.

**Džungle, hory, bažiny:** O 50 % pomaleji.

**Udržované cesty:** O 50 % rychleji.

**Nucený pochod:** O 50 % rychleji, pak 1 den odpočinek.

### Odpočinek

**Četnost odpočinku:** Jeden den ze sedmi.

**Postih:** −1 k hodům na zásah a zranění.

### Potulné nestvůry

**Četnost:** Obvykle se hází jednou denně.

**Město, otevř. krajina, stepi, osídlení:** 1 z 6.

**Vzduch, pustiny, pouště, lesy, kopce:** 2 z 6.

**Džungle, hory, bažiny:** 3 z 6.

## SETKÁNÍ

*Viz str. 124*

Herní průběh setkání
----------------------

- Překvapení
- Určení vzdálenosti při setkání
- Initiativa: Jen nepřekvapené strany.
- Akce:** Nepřekvapené strany rozhodnou, jak budou během setkání reagovat. Podle toho se setkání odehraje.
- Závěr:** Uplynula celá jedna směna.

### Překvapení: Každá strana si hodí 1k6

**Výsledek:** 1 nebo 2 = překvapení.

### Vzdálenost při setkání

**Jeskyně:** 2k6 × 10 stop.

**Divočina nebo voda:** 4k6 × 10 yardů (při překvapení 1k4 × 10 yardů).

### Initiativa: Každá strana si hodí 1k6

**Výsledek:** Nejvyšší jedná jako první.

**Remízy:** Bud' se hodí znova, nebo se akce obou stran vyhodnotí zároveň.

**Pomalé zbraně:** Vždy jednají jako poslední.

### Reakce nestvůr: Hod 2k6

Hod na reakci nestvůr	
<b>2k6</b>	Výsledek
2 a míň	Nepřátelská, útočí
3–5	Nevraživá, může zaútočit
6–8	Neutrální, nejistá
9–11	Lhostejná, nezaujată
12 a víc	Přátelská, nápomocná

### Závěr

**Uplynutí 1 směny:** Předpokládá se, že každé setkání trvá aspoň jednu celou směnu, včetně času na odpočinek, vzpomatování, očistění zbraní, obvázání zranění a podobné aktivity.

## BOJ

*Viz str. 130*

Tabulka útoků podle povolání a úrovně nebo KŽ nestvůry																	
Polo-Bojová	bojová	Nebojová	KŽ nestvůry	<b>Hod potřebný k zásahu TZ</b>	<b>-3</b>	<b>-2</b>	<b>-1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>

- Herní průběh jednoho kola (10 s) boje**
- Oznámení kouzel a pohybu
  - Initiativa:** Každá strana si hodí 1k6.
  - Jedná vítězná strana:**
    - Morálka nestvůr**
    - Pohyb**
    - Útoky střelbou**
    - Kouzlení**
    - Útoky zblízka**
  - Jednají další strany:** Podle iniciativy.

### Iniciativa: Každá strana si hodí 1k6

**Výsledek:** Nejvyšší jedná jako první.

**Remízy:** Bud' se hodí znova, nebo se akce obou stran vyhodnotí zároveň.

**Pomalé zbraně:** V kole jednají vždy jako poslední.

### Morálka a věrnost: Hod 2k6

**Nestvůry:** Na morálku házejí při první smrti na jejich straně, a když je polovina strany zabitá nebo vyřazená.

**Družiníci:** Na věrnost házejí tváří v tvář mimořádnému nebezpečí.

**Výsledek:** Vyšší než hodnota morálky/věrnosti: nestvůra/družiník se vzdá nebo uteče.

**Dva úspěchy:** Když nestvůra uspěje ve dvou hodech na morálku, dál nehází.

**Morálka 2:** Nikdy nebojuje (leda v úzkých).

**Morálka 12:** Nikdy nehází na morálku.

### Pohyb v boji

**Mimo boj zblízka:** Pohyb až rychlostí při setkání (⅓ základní rychlosti).

**Bojový ústup:** Pohyb pozpátku z boje zblízka až poloviční rychlostí při setkání.

**Ústup:** Útěk z boje zblízka plnou rychlostí při setkání. Nemůže útočit, nepřítel má +2 k zásahu a ignoruje bonus k TZ za štít.

**Kouzlení:** Není možný žádný pohyb.

**Pohyb a útok:** V jednom kole jde obojí.

1.–3.	1.–4.	1.–5.																	
4.–6.	5.–8.	6.–10.																	
7.–9.	9.–12.	11.–14.																	
10.–12.	13.–14.																		
13.–14.																			

**Bojová:** Bojovník, elf, půlcík, trpaslík.
**Polobojobvá:** Klerik, zloděj.
**Nebojová:** Kouzelník.

### Hody na útok: Hod 1k20

**Dosahy:** Do 5´ zblízka, víc než 5´ na dálku.
**Modifikátory zblízka:** Sil. modifikuje útok.

**Modifikátory na dálku.:** Obr. modifikuje útok. +1 krátký dostřel, −1 dlouhý dostřel.

**Hod 1 nebo 20:** 1 vždy mine, 20 vždy zasáhne.

### Zranění

**Útoky postav:** 1k6 (volitelně: podle zbraně). Sil. modifikuje zranění zblízka.

**Útoky nestvůr:** Uvedeno v popisu.

**Minimálně 1 zranění:** Úspěšný útok způsobí vždy aspoň 1 zranění.

**Smrt:** Při 0 a míň životech.

### Kouzlení

**Jediná akce:** Při kouzlení se nejde pohybovat ani provádět žádnou jinou akci.

**Přerušení:** Když je sesílatel zasažen nebo neuspěje v záchraně, kouzlo se nezdaří.

**Soustředění:** Přeruší se provedením jiné akce nebo rozptýlením (například při napadení).

## ZBRANĚ

Bojové hodnoty zbraní na blízko		
Zbraň	Zraň.	Vlastnosti
Zruční meč	1k10	zruční, pomalá
Dýka	1k4	
Halapartna	1k10	zruční, pomalá, zapř.
Hůl	1k4	zruční, pomalá, tupá
Jeздеcké kopí	1k6	zteč
Kopí	1k6	zapření
Krátký meč	1k6	
Kyj	1k4	tupá
Meč	1k8	
Palcát	1k6	tupá
Pochodeň	1k4	
Sekera	1k6	
Válečná sekera	1k8	zruční, pomalá
Válečné kladivo	1k6	tupá

**Zruční:** Postava nemůže používat štít.

**Pomalá:** Vždy prohrává iniciativu.

**Tupá:** Zbraň můžou používat klerici.

**Zapření:** 2× zranění proti ztečujícím.

**Zteč:** 2× zranění při rozjezdu min. 60 stop.

Bojové hodnoty zbraní na dálku					
Zbraň	Zraň.	Kr. +1	St.	Dl. (-1)	
Dlouhý luk	1k6	70´	140´	210´	
Dýka	1k4	10´	20´	30´	
Kopí	1k6	20´	40´	60´	
Krátký luk	1k6	50´	100´	150´	
Kuše	1k6	80´	160´	240´	
Olej, lahvička	1k8	10´	30´	50´	
Oštěp	1k4	30´	60´	90´	
Prak	1k4	40´	80´	160´	
Sekera	1k6	10´	20´	30´	
Svěcená voda	1k8	10´	30´	50´	

**Kuše:** Vždy prohrává iniciativu. Volitelně trvá nabití 1 kolo.

**Olej:** Zraňuje po zapálení. Tekutina zraňuje ve 2 kolech.

**Svěcená voda:** Zraňuje jen nemrtvé. Tekutina zraňuje ve 2 kolech.

## ZÁCHRANNÉ HODY

**1k20:** Víc nebo stejně = záchrana úspěje.

**Zraňující účinky:** Při úspěšné záchraně poloviční zranění.

**Účinky jedů:** I když záchrana uspěje, nezruší způsobené zranění.

Záchranné hody bojovníků a nestvůr						
Úroveň nebo	KŽ	S	H	P	D	K
	BČ	14	15	16	17	18
	1–3	12	13	14	15	16
	4–6	10	11	12	13	14
	7–9	8	9	10	10	12
	10–12	6	7	8	8	10
	13–15	4	5	6	5	8
	16–18	2	3	4	3	6
	19–21	2	2	2	2	4
	22 a víc	2	2	2	2	2

Záchranné hody elfů					
Úroveň	S	H	P	D	K
1.–3.	12	13	13	15	15
4.–6.	10	11	11	13	12
7.–9.					