

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

KLASICKÁ FANTASY

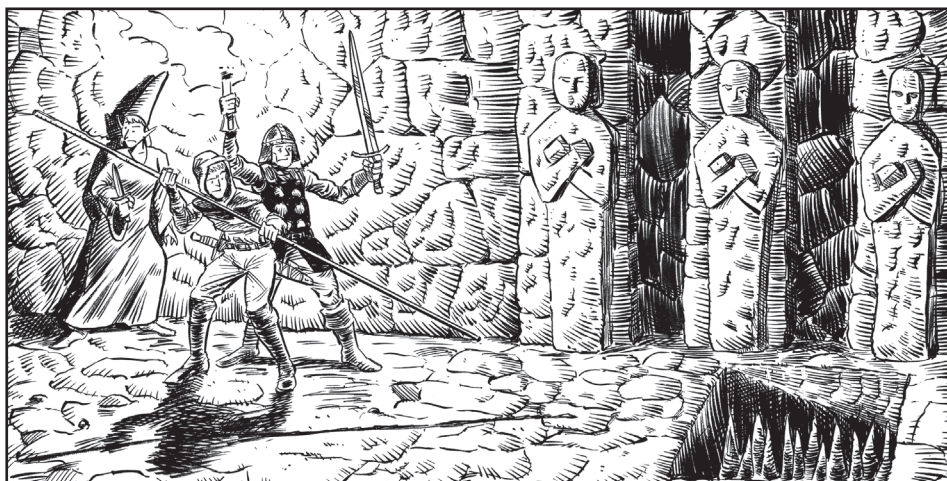


Stručná pravidla

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

KLASICKÁ FANTASY

Stručná pravidla v1.4



Text, editace a sazba: Gavin Norman.

Ilustrace na obálce: Chris Malec.

Překlad: Ondřej „Muzzug“ Kadlec, Pavel „Bajo“ Kechajov, Jakub „Boubaque“ Maruš, Pavel „Vandal“ Nikolajev, Jiří „Markus“ Petrů

Redakce překladu: Petr „Pan Bača“ Libosvár, Jiří „Markus“ Petrů, Jiří „Skaven“ Reiter

Vnitřní ilustrace: Mustafa Bekir, Michael Clarke, Jacob Fleming, Adrian Landeros, Mark Lyons, Chris Malec, William McAusland, Bradley McDevitt, Thomas Novosel, Juan Ochoa, Matt Ray, Luka Rejec, Peter Saga, Frank Scalososi, Del Teigeler.

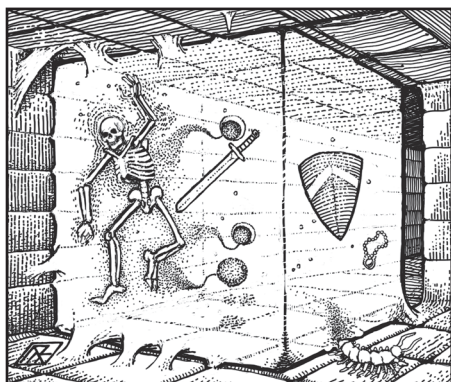
Inspirace: Gary Gygax, Dave Arneson, John Eric Holmes, Tom Moldvay, Steve Marsh, Dave Cook, Frank Mentzer.

Text a design © Gavin Norman 2020. Ilustrace na obálce © Chris Malec 2020. Ilustrace záhlaví kapitol © Peter Mullen 2019; na str. 25 (dole), 32 (nahore) © Michael Clarke 2019; na str. 1 Jacob Fleming (© Necrotic Gnome 2021); na str. 16–17 Adrian Landeros (© Necrotic Gnome 2021); na str. 5, 20 (nahore), 30, 37 © Mark Lyons 2019; na str. 35 © Chris Malec 2020; na str. 11 Chris Malec (© Necrotic Gnome 2021); na str. 12 © William McAusland 2020; na str. 31 William McAusland (© Necrotic Gnome 2020); na str. 6 © Bradley McDevitt 2019; na str. 32 (dole), 36 © Thomas Novosel 2019; na str. 29 © Juan Ochoa 2019; na str. 2, 7, 12, 20–21, 25 (nahore), 47, 52 © Matt Ray 2019; na str. 45 Luka Rejec 2019; na str. 26, 40–41, 53 © Peter Saga 2019; na str. 56 © Frank Scalososi 2020; on p 42 © Del Teigeler 2019. Dimitri © Fontalicious – odvozené verze © Font Bros. – www.fontbros.com. Economica © TipoType – odvozené verze © Font Bros. – www.fontbros.com.



Obsah

Úvod	3	Magie	28
O této hře	3	Kouzla	28
Názvosloví	4	Knihy kouzel	30
Klasické fantasy hraní	5	Klerická kouzla	31
Další knihy	6	Kouzelnická kouzla	31
Kompatibilita	7	Klerická kouzla 1. úrovně	32
Hráčské postavy	8	Kouzelnická kouzla 1. úrovně	34
Herní statistiky	8	Dobrodružství	38
Tvorba postavy	10	Složení družiny	38
Hodnoty vlastností	12	Zkušenosti (zk.)	39
Presvědčení	14	Čas, váha a pohyb	40
Jazyky	14	Hody na vlastnosti	42
Zkušenosti	15	Zranění, léčení a smrt	42
Bohatství	15	Záchranné hody	43
Povolání postav	16	Nebezpečí a překážky	44
Bojovník	16	Dobrodružství v jeskyních	46
Klerik	18	Setkání	48
Kouzelník	20	Boj	50
Zloděj	22	Tabulka útoků	52
Vybavení	24	Open Game License	54
Dobrodružné vybavení	24	Zajímá tě víc?	56
Zbraně a zbroje	26		



Poděkování

Nebojácným korektorům, kteří tuhle knihu pomohli vycizelovat: Adam Baulderstone, Alistair Caunt, Caleb Collins, Chuck Glisson, Noah Green, Keith Hann, Ian Helmke, Michael Julius, Frederick Münch, Eric Nieudan, Ray Otus, Glenn Robinson, Stuart A. Roe, Tim Scott, Thorin Thompson, Perttu Vedenoja.

Úvod

O TÉTO HŘE

Co jsou *Old-School Essentials*?

- ▶ Hra na hrdiny plná *fantastických dobrodružství*, ve které hráči pro získání bohatství, moci a slávy společně porázejí strašlivá monstra, odhalují zlověstné plotichy a překonávají smrtící pasti.
- ▶ *Oldschoolová* hra na hrdiny stylizovaná do oblíbených her ze 70. a 80. let.
- ▶ Hra s relativně *jednoduchými pravidly*, která ustupují do pozadí a přenechávají prostor představivosti a rychlé akci.
- ▶ *Optimalizovaná* sada pravidel s příručkou pečlivě strukturovanou tak, aby byla při hře co nejužitečnější.
- ▶ *Modulární* hra, která se dá jednoduše rozšířit, aby bylo možné hrát v rozličných fantastických žánrech a herních světech.

Stručná pravidla

Tato kniha je bezplatnou ukázkou kompletních pravidel. Obsahuje:

- ▶ Úplný úvod a pravidla pro tvorbu postav.
- ▶ Čtyři základní lidská povolání: bojovníka, klerika, kouzelníka a zloděje.
- ▶ Úplný seznam dobrodružného vybavení, zbraní a zbrojí.
- ▶ Základní pravidla pro dobrodružství v jeskyních, setkání a boj.
- ▶ Úplná pravidla kouzlení a kompletní seznam kouzel 1. úrovně.

Úplná pravidla

Úplnou hru seženeš na jejím domovském webu mytago.cz/ose v podobě luxusní 288stránkové knihy, ve které máš všechno pohromadě. Úplná hra obsahuje:

- ▶ Úplná pravidla pro dobrodružství v jeskyních, v divočině a na mořích.
- ▶ 7 povolání, včetně šlechetného elfa, kurážného půlčíka a nabručeného trpaslíka.
- ▶ 106 kouzel od 1. do 6. úrovně moci.
- ▶ Přes 200 strašlivých nestvůr.
- ▶ Přes 150 klasických kouzelných předmětů.

Začínáš s hraním old schoolu?

Novější RPG hry (tak od roku 2000) pracují s odlišnými designovými principy a mají od hry trochu jiná očekávání než hry staré školy, tzv. „oldschoolové“ hry.

Oldschoolový styl hry

Hráčům zvyklým na novější RPG, kteří se s oldschoolovým stylem hry zatím neseťkali, se můžou hodit následující dokumenty (oba jsou dostupné online):

- ▶ *Principia Apocrypha*, autoři Ben Milton, Steven Lumpkin a David Perry. Existuje stejnojmenný český překlad.
- ▶ *Quick Primer for Old School Gaming*, autor Matthew Finch. Existuje slovenský překlad *Rýchly sprievodca oldschool hraním*.

Vzestupná třída zbroje

Hráčům zvyklým na systém třídy zbroje, kdy vyšší čísla znamenají lepší obranu, doporučujeme používat volitelné pravidlo vzestupné třídy zbroje (**str. 9**).

NÁZVOSLOVÍ

Základní herní názvosloví

Sudi

Někdy se mu říká taky *Pán jeskyně*. Jedná se o hráče, který vytváří herní svět a vede hru pro ostatní hráče, posuzuje pravidla a určuje reakce tvorů a osob, se kterými se hráči setkají.

Hráči

Všichni ostatní účastníci hry. Každý hráč obvykle hraje za jednu hráčskou postavu.

Hráčská postava

Imaginární postava hraná hráčem.

Družina

Skupina hráčských postav, které společně vyrazí za dobrodružstvím.

Dobrodružství

Série jednoho nebo více herních sezení, během kterých družina prozkoumává konkrétní lokaci nebo řeší konkrétní zápletku.

Kampaně

Série dobrodružství, která obvykle zahrnuje stálou skupinu hráčských postav a odehrává se ve stejném herním světě.

Nehráčské postavy

Všechny ostatní postavy, se kterými se hráčské postavy během hry setkávají. Za všechny nehráčské postavy hraje sudí.

Nestvůra

Všechny bytosti, se kterými se družina na dobrodružstvích setkává. Za všechny nestvůry hraje sudí.

Označení hodů kostkami

Podobně jako jiné hry na hrdiny, i *Old-School Essentials* používají vícestěnné kostky. Označují se podle počtu stěn:

- **k4:** Čtyřstěnná kostka.
- **k6:** Běžná šestistěnná kostka.
- **k8:** Osmistěnná kostka.
- **k10:** Desetistěnná kostka.
- **k12:** Dvanáctistěnná kostka.
- **k20:** Dvacetistěnná kostka.

Hody více kostkami

V situacích, kdy je potřeba hodit více kostkami a výsledky se sčítají, se počet kostek uvádí před „k“. Například „3k6“ značí hod třemi šestistěnnými kostkami, jejichž výsledky se sečtou.

Modifikátory

K součtu hodů se můžou přičítat různé modifikátory. Například „3k6+2“ znamená, že je potřeba hodit třemi šestistěnnými kostkami, výsledky sečíst a k tomu ještě přičíst 2.

„Přirozené“ hody

Pravidla občas mluví o „přirozeném“ výsledku hodu kostkou (např. „přirozená 20“). Označuje se tím číslo, které padlo na kostce, ještě před započtením modifikátorů.

Procentové hody (k100)

Stostěnná kostka (k100, občas se ale zapisuje i jako k%) se dá nahradit použitím dvou k10: první značí „desítky“, druhá „jednotky“. Například hod 2 a 3 se bere jako 23. Když padnou dvě nuly, bere se hod jako 100.

Hody X z 6

Některá pravidla uvádějí šanci na úspěch X z 6 (např. 2 z 6, 3 z 6 atd.). V tom případě se provede hod 1k6 a výsledek se porovná s danou šancí. Pokud je výsledek menší nebo rovný šanci na úspěch, je hod úspěšný.

KLASICKÉ FANTASY HRANÍ

Tato kniha představuje ukázkou pravidel potřebných pro hraní *Old-School Essentials* v klasickém fantasy prostředí. Představme si základní prvky žánru.

Nebezpečí a dobrodružství

Hráči se ujímají role postav, které láká překonávat nebezpečí při hledání bohatství, starodávných tajemství a divů. Takovým odvážným jedincům se říká **dobrodruzi** a právě kolem nich se hra točí.

Nebezpečí a uspokojujivé dobrodružství se nejčastěji vyskytují na dvou typech míst: v *divočině* a v *jeskyních*.

Divočina

Zapomenuté lesy staré jako svět sám, bažiny sužované duchy starodávných kmenů, nezrokovaná pohoří, nezmapované končiny volného moře. Za divočinu považujeme jakékoli venkovní místo, kde se může skrývat nebezpečí a dobrodružství.

Jeskyňe

Zpustlé rozvaliny skrývající dávno zapomenuté poklady, podsvětí obývané podivnými tvory, podzemní města mimozemské krásy a nepředstavitelného bohatství. Za jeskyni (někdy taky „dungeon“) považujeme jakékoli vnitřní nebo podzemní místo, kde se může skrývat nebezpečí a dobrodružství.

Fantastično

Pravidla předpokládají herní svět, ve kterém postavy přicházejí do kontaktu s fantastickým, nadpřirozenem, podivnostmi a divy.

Poklad

Hromady dávno zapomenutého zlata, mýtické předměty ohromné kouzelné moci, artefakty stvořené samotnými bohy. Příslib získání těchto pokladů – ať už pro jejich nezměrnou hodnotu, nebo pro jejich úžasnou moc – je to, co táhne dobrodruhy do nebezpečných končin.

Nestvůry

Hrozné bytosti starší než čas, hrůzná mýtická monstra, chimérické biologické experimenty, kmeny humanoidních zvířat, tvorové z mimozemských dimenzí. I taková nelidská stvoření číhají v divočině a v jeskyních, kde stráží úžasné poklady.

Magie

Zapovězené čarodějné praktiky, rituály ke vzývání bohů, nestvůry přivolané z podivných dimenzí, místa mystické síly, předměty sršící okultními energiemi. Magie je mocný nástroj, který můžou ovládat nejen hráčské postavy, ale i jejich nepřátelé!

Inteligentní bytosti

Zlovolní i laskaví skřítky, trpaslíci z podzemních království, zvířecí humanoidi, mutanti pokroucení magií. Ačkoli nejrozšířenějším druhem bývají lidé, můžou se ve hře vyskytovat i jiní, člověku podobní tvorové se stejnou (možná větší!) inteligencí. Inteligentní bytosti, které si hráči můžou vybrat za své postavy, označujeme termínem *nelidé*.



DALŠÍ KNIHY

Pro *Old-School Essentials* je dostupná řada doplňků přidávajících další obsah, povolání, vybavení, kouzla, nestvůry a poklady, kterými se hra dá přizpůsobit různým herním světům, žánrům a herním stylům.

Kombinování

Všechny knihy z řady *Old-School Essentials* jsou 100% kompatibilní a dají se volně kombinovat! Tímhle způsobem je možné propojit různé světy a žánry.

Bastlení

Nejenže je možné použít další doplňky z řady *Old-School Essentials*, ale herní skupiny si navíc můžou vytvářet vlastní obsah a tím si hru uzpůsobit tomu, co je baví.

Domácí pravidla

Žádné z pravidel představené v téhle knize (nebo jiných knihách *Old-School Essentials*) není vhodné brát jako „písmo svaté“. Pokud si to budou hráči a sudí přát, dá se kterékoli pravidlo rozšířit, pozměnit nebo odebrat. Takovým úpravám pravidel se říká **domácí pravidla** – každá družina si tak může vyvinout vlastní styl hraní přizpůsobený svému vkusu.

To nic nemění na tom, že tahle pravidla jsou promyšleně navržena a důkladně otestovaná. Spousta hráčských skupin si s nimi vystačí beze změny.

Začínající hráči: Než se pustíte do úprav, doporučujeme nějakou dobu hrát s pravidly beze změny.



KOMPATIBILITA

Oldschoolová herní scéna si škudlí jedno tajemství: i když existuje obrovské množství her s různými jmény na přebalech, spousta z nich je mezi sebou kompatibilní! Díky téhle kompatibilitě můžete při hraní *Old-School Essentials* využít ohromnou zásobu dalších dobrodružství, herních světů a pravidlových doplňků.

Pravidla Basic/Expert

Old-School Essentials jsou 100% kompatibilní edicí nejpobulárnější fantasy hry na hrdiny z roku 1981, která se běžně označuje jako edice Basic/Expert (zkráceně B/X). Veškeré materiály vydané pro Basic/Expert se dají přímo využít i při hraní *Old-School Essentials*. Na dosah ruky tak máte desítky let dobrodružství!

Dědictví

Materiál představený v téhle knize je 100% věrným zachycením pravidel, možností postav, kouzel, nestvůr a pokladů z klasické hry Basic/Expert.

Stojí ale za zmínku, že *chyby*, které se v původních pravidlech Basic/Expert vyskytovaly, jsme otrocky nezkopírovali. Naopak jsme se zjevné chyby snažili opravit.

V zájmu lepší hrátelnosti jsme v *Old-School Essentials* taky vyjasnili některé nejednoznačnosti nebo rozpory v základních pravidlech Basic/Expert, přičemž jsme se snažili co nejvěrněji zachovat zjevný záměr původních pravidel.

Kdo se zajímá o pravidlovou archeologii, najde na webu necroticgnome.com dokument, který provedená ujasnění rozepisuje podrobně.



Jiné hry vycházející z pravidel Basic/Expert

V uplynulých deseti letech vznikla spousta oldschoolových dobrodružných her. Spousta z nich je podobně jako *Old-School Essentials* kompatibilní s pravidly Basic/Expert. Materiály vydané pro jakoukoli hru kompatibilní s B/X je možné bez problémů použít i při hraní *Old-School Essentials*.

Jiné edice

S *Old-School Essentials* jsou do značné míry kompatibilní i materiály vydané pro další edice nejpobulárnější fantasy hry na hrdiny, které vyšly ještě ve 20. století (například pro klasickou edici Advanced ze 70. let).

Pravidla pozdějších edic se od pravidel Basic/Expert poněkud liší, takže adaptace takových materiálů pro potřeby *Old-School Essentials* bude vyžadovat trochu úsilí. Začátečníkům to nedoporučujeme, ale pro ty, kteří už se v pravidlech vyznají, nebude adaptace kdovíjak složitá.

Vodítka k adaptacím

Uvést konkrétní rady a vodítka by bylo nad možností zdejšího úvodu. Pro ty, kteří mají o další informace k tomuhle tématu zájem, je na webu necroticgnome.com zdarma ke stažení průvodce pro adaptace z podobných pravidel.

HRÁČSKÉ POSTAVY

HERNÍ STATISTIKY

Hráčské postavy jsou ve hře popsány souborem statistik, které definují jejich vlastnosti, přednosti a slabiny v herním světě.

Hodnoty vlastností

Vlastnosti jsou základní tělesné a duševní přednosti a slabiny postav. Ve hře je 6 vlastností: *síla* (zkracovaná jako *sil.*), *intelligence* (*int.*), *moudrost* (*mdr.*), *obratnost* (*obr.*), *odolnost* (*odl.*) a *charisma* (*cha.*). Každá postava má v každé vlastnosti hodnotu od 3 do 18 (přičemž 3 je nejhorší a 18 nejlepší).

Povolání

Povolání je dobrodružná profese, do které postava patří. Určuje její hlavní schopnosti (viz *Povolání postav, str. 16*).

Rasa

Pokud si hráč nevybral za povolání nějakou nelidskou rasu, předpokládá se, že je postava člověk.

Úroveň

Životní zkušenosti dobrodruha se vyjadřují jeho úrovní. Postavy většinou začínají na 1. úrovni (nejnižší úroveň dobrodruha) a úspěšnými dobrodružstvími postupují na vyšší úrovně. S postupem na vyšší úrovně získává postava nové, silnější schopnosti, určené jejím povoláním.

Zkušenostní body (zk.)

Herní postup postav se měří hromaděním zkušenostních bodů. Zkušenostní body rozdává sudí po úspěšném dobrodružství. Když jich postava nahromadí dostatečný počet, postoupí na další úroveň. U každého povolání je uvedeno, kolik zkušenostních bodů je k postupu na další úrovně potřeba.

Hlavní vlastnost

Vlastnost (nebo vlastnosti), která je pro dané povolání obzvlášť důležitá. Hodnota hlavní vlastnosti může mít vliv na to, jak rychle postava získává zkušenostní body.

Přesvědčení

Hráčské postavy (i všechny ostatní bytosti v herním světě) se přikláníjí k jednomu ze tří základních kosmických principů, takzvaných přesvědčení. Jsou to zákon, neutralita a chaos (viz *Přesvědčení, str. 14*). Přesvědčení ovlivňuje, jak na postavu působí některé druhy magie, a taky hráčům slouží jako vodítko pro hraní postav.

Životy (živ.)

Schopnost postavy vyhnout se smrti. Postava má *maximální počet životů* a *aktuální počet životů*, který se sleduje samostatně. Když postava přijde k újmě, sníží se jí aktuální počet životů. Když životy klesnou na 0, je postava mrtvá! Ztracené životy se dají obnovit odpotčením a léčením (*str. 42*), nikdy ale nemůžou přesáhnout hodnotu maxima životů (to se navyšuje jen při postupu na vyšší úrovně).

Kostky životů (KŽ)

Počet kostek, kterými postava určuje svůj maximální počet životů. Typ kostky, kterou se hází (tj. k4, k6, k8), se odvíjí od povolání, počet kostek od úrovně. (Některá povolání na některých úrovních dostávají taky fixní bonus k životům).

Třída zbroje (TZ)

Schopnost postavy vyhnout se zranění v boji. Třída zbroje se odvíjí od obratnosti postavy a její zbroje. Čím je třída zbroje nižší, tím je lepší. Bonusy třídu zbroje snižují, postihy ji zvyšují.

Dvojitý formát: Pro skupiny, které chtějí používat volitelné pravidlo vzestupné TZ, je v hranatých závorkách uvedená odpovídající hodnota vzestupné TZ (např. TZ 5 [14] znamená TZ 5, respektive 14 při používání vzestupné TZ).

TZ beze zbroje: Postava beze zbroje má TZ 9 [10].

Hod potřebný k zásahu TZ 0 (THAC0)

Schopnost zasáhnout protivníka v boji, určená povoláním a úrovní. Hodnota THAC0 určuje, který řádek v tabulce útoků (*str. 52*) postava při útočení používá. Nižší hodnoty THAC0 jsou lepší.

Dvojitý formát: Pro skupiny, které chtějí používat volitelné pravidlo vzestupné TZ, je v hranatých závorkách uvedený odpovídající útočný bonus (např. THAC0 15 [+4] znamená THAC0 15, respektive útočný bonus +4 při používání vzestupné TZ).

Útočení: Postup házení na útok je popsán v části *Boj, str. 50*.

Hodnoty záchranných hodů

Schopnost postavy vyhnout se určitým typům nebezpečných nebo škodlivých účinků. Existuje pět kategorií záchranných hodů: smrt (nebo jed), hůlky, paralýza (nebo zkamenění), dechové útoky a kouzla (nebo kouzelná žezla a hole). Záchranné hody se odvíjejí od povolání a úrovně. Podrobnosti viz *Záchranné hody, str. 43*.

Vzestupná TZ (volitelné pravidlo)

Některé herní skupiny jsou zvyklé na systém, kdy je vyšší třída zbroje lepší než nižší. Takovému systému se někdy říká „vzestupná třída zbroje“ (zkráceně VTZ). Funguje následovně:

► **Třída zbroje:** Při používání VTZ platí, že čím je třída zbroje vyšší, tím je lepší. Bonusy hodnotu TZ zvyšují a postihy ji snižují.

► **Hody na útok:** Při používání VTZ se útoky nevyhodnocují pomocí THAC0 a tabulky útoků, ale pomocí bonusu k útokům.

Poznámka: Používání vzestupné třídy zbroje nepatrně ovlivní pravděpodobnosti zásahu. Budou trochu jiné než při používání tradiční sestupné TZ a tabulky útoků.

Rychlost pohybu

Rychlost, jakou se postava pohybuje při průzkumu, cestování nebo v boji. Každá postava má *základní rychlost* a *rychlost při setkání* (uvedenou v závorkách). Rychlost při setkání je oproti základní rychlosti třetinová. Výchozí rychlost postav je 120 stop (40 stop) – to znamená základní rychlost 120 stop a rychlost při setkání 40 stop.

► **Cestování:** Počet mil, které postava ujede za den v divočině, se vypočítá vydělením její základní rychlosti pěti.

► **Průzkum:** Při průzkumu neznámých částí jeskyně se postavy za jednu směnu (10 minut) pohnou o svoji základní rychlost.

Schopnosti povolání

Povolání postavy určuje, jaké zvláštní schopnosti může postava používat, včetně schopnosti používat určité typy zbrojí a zbraní nebo možnosti osvojit si další jazyky.

TVORBA POSTAVY

K vytvoření postavy budeš nejdřív potřebovat deník postavy – papír, na který si zaznamenáš všechny informace o svém dobrodruhuvi.

Na webu **mytago.cz** najdeš různé deníky ve formátu PDF. Můžeš si je stáhnout a vytisknout do hry.

1. Nahod' si vlastnosti

Hod' si 3k6 na každou z vlastností postavy: sílu, inteligenci, moudrost, obratnost, odolnost a charisma. Viz *Hodnoty vlastností*, str. 12.

Nedostatečné postavy

Když si nahodíš postavu s velmi špatnými vlastnostmi (například s hodnotou 8 a nižší v každé vlastnosti nebo s extrémně nízkou hodnotou jedné vlastnosti), může ti sudí dovolit takovou postavu zahodit a začít znova.

2. Vyber si povolání

Vyber si jedno z dostupných povolání (viz *Povolání postav*, str. 16). Měj přitom na paměti minimální požadavky na hodnoty vlastností u některých povolání. Povolání zároveň určuje rasu postavy – pokud si nevybereš nelidské povolání, bude tvoje postava člověk.

3. Uprav hodnoty vlastností

Jestli chceš, můžeš své postavě zvýšit hodnotu hlavní vlastnosti, když zároveň snížíš jinou než hlavní vlastnost. Za každé 2 body, o které si jinou vlastnost snížíš, můžeš hlavní vlastnost zvýšit o 1 bod. Platí ale následující omezení:

- Tímhle způsobem se dá snížit jen síla, inteligence nebo moudrost.
- Žádnou vlastnost nemůžeš snížit pod 9.
- Některá povolání mohou mít další omezení.

4. Zapiš si modifikátory vlastností

Teď když máš konečné hodnoty vlastností, poznamenej si příslušné bonusy a postihy (z tabulek na další dvojstraně).

5. Zapiš si hodnoty útoku

U svého povolání si v tabulce úrovní najdi hodnotu THAC0. Značí tvoji šanci na zasažení protivníka v boji, jak určuje *Tabulka útoků*, str. 52.

V zájmu svižnější hry doporučujeme najít si v tabulce útoků řádek odpovídající tvému THAC0 (na základě povolání a úrovně) a poznačit si všechny hodnoty do deníku postavy. Postavy na 1. úrovni mají THAC0 19 [0] a hodnoty útoků jako v tabulce dole.

Vzestupná TZ (volitelné pravidlo)

Jestli používáte volitelné pravidlo vzestupné TZ (str. 9), místo hodnot z tabulky útoků si do deníku postavy poznamenej svůj útočný bonus.

Hodnoty útoků postav na 1. úrovni

Hod na útok	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Zasažená TZ	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

6. Zapiš si záchranné hody a schopnosti povolání

Zapiš si všechny zvláštní schopnosti, které tvoje postava získala díky svému povolání, a taky její záchranné hody. Pokud má postava knihu kouzel, zeptej se sudího, jaká kouzla v ní má zapsaná. Sudí ti může dovolit vybrat si kouzla, jaká chceš.

7. Nahod' si životy

Hozením kostky odpovídající zvolenému povolání určí životy své postavy. Výsledek uprav modifikátorem za nízkou nebo vysokou odolnost (viz *Hodnoty vlastností*, str. 12). Bez ohledu na modifikátor odolnosti začíná každá postava s aspoň jedním životem.

Přehození jedniček a dvojek (volitelné pravidlo)

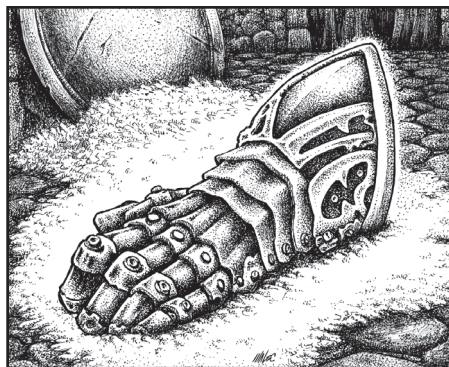
Pokud ti při nahazování životů padne 1 nebo 2 (před započtením modifikátoru odolnosti), může ti sudí dovolit hodit znova, aby měla postava větší šanci přežít 1. úroveň.

8. Vyber si přesvědčení

Rozhodni, jestli tvoje postava bude zákonná, neutrální nebo chaotická (viz *Přesvědčení*, str. 14), a poznamenej si to do deníku.

9. Zapiš si ovládané jazyky

Rodné jazyky postavy se odvíjejí od povolání. Vždycky je mezi nimi i obecná řeč a řeč tvého přesvědčení – viz *Jazyky*, str. 14. Postavy s vysokou inteligencí si můžou vybrat další jazyky ze seznamu jazyků vyskytujících se v herním světě.



10. Nakup si vybavení

Postava začíná s 3k6 × 10 zlatáky (viz *Bohatství*, str. 15). Utracením libovolného množství peněz nakup postavě vybavení na první dobrodružství. Seznam vybavení najdeš v části *Vybavení*, str. 24.

Pamatuj: Povolání někdy omezuje, jaké vybavení (např. zbraně a zbroje) můžeš používat.

11. Zapiš si třídu zbroje

Třída zbroje tvojí postavy se určí podle dvou faktorů:

- **Zbroj:** Základní TZ se odvíjí od zbroje, kterou má postava na sobě. Viz seznam vybavení v části *Vybavení*, str. 24.
- **Obratnost:** Viz *Hodnoty vlastností*, str. 12.

TZ beze zbroje

Pokud postava nemá žádnou zbroj, je její základní TZ 9 [10].

12. Zapiš si úroveň a zk.

Postava začíná hru na 1. úrovni s 0 zk.

13. Dej postavě jméno

Nakonec vymysli postavě jméno a můžeš vyrazit za dobrodružstvím!

HODNOTY VLASTNOSTÍ

Hodnoty v jednotlivých vlastnostech určují, jestli má postava nějaké bonusy nebo postihy k různým herním akcím. Modifikátory vlastností jsou uvedené v tabulkách na protější straně, jejich účinky jsou popsány v dalším textu.

Síla (sil.)

Svaly, fyzická a hrubá síla.

- **Boj zblízka:** Ovlivňuje hody na útok a zranění v boji zbraněmi na blízko.
- **Vyřazení dveří:** Určuje šanci na úspěch při vyřazení zaseknutých dveří (*Dobrodružství v jeskyních, str. 46*).

Intelligence (int.)

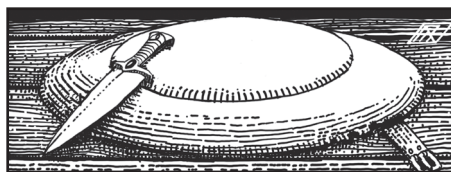
Učení, paměť a rozumové schopnosti.

- **Ovládané jazyky:** Určuje, kolika jazyky postava umí mluvit.
- **Umí číst?** Značí, jestli postava umí číst a psát ve svých rodných jazycích.

Moudrost (mdr.)

Síla vůle, selský rozum, vnímání a intuice.

- **Záchrany proti magii:** Ovlivňuje záchranné hody (*str. 43*) proti magickým účinkům. Zpravidla se nevztahuje na záchrany před dechovými útoky, ale na ostatní kategorie záchranných hodů se vztahovat může.



Obratnost (obr.)

Mrštnost, reflexy, rychlost a rovnováha.

- **TZ:** Upravuje třídu zbroje (bonus TZ snižuje, postih ji zvyšuje).
- **Boj na dálku:** Ovlivňuje hody na útok (ale ne na zranění) se střelnými a vrhačími zbraněmi.
- **Iniciativa:** Při používání volitelného pravidla individuální iniciativy (viz *Boj, str. 50*) upravuje i hod na iniciativu.

Odolnost (odl.)

Zdraví, výdrž a vytrvalost.

- **Životy:** Upravuje každý hod na určení životů (tj. na 1. úrovni i při postupu na každou další úroveň). Bez ohledu na modifikátor odolnosti postava vždy získá minimálně 1 život za každou kostku životů.

Charisma (cha.)

Síla osobnosti, přesvědčivost, osobní magnetismus, fyzická přitažlivost a schopnost velet.

- **Reakce nehráčských postav:** Ovlivňuje najímání družiníků a komunikaci s nestvůrami.
- **Max. počet družiníků:** Určuje, kolik družiníků může postava mít v jednu chvíli.
- **Věrnost družiníků:** Určuje věrnost družiníků postavě.

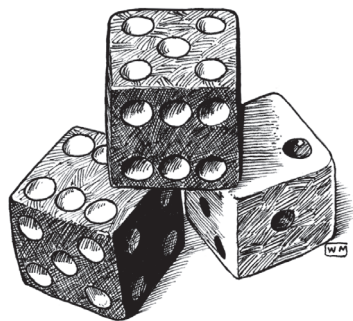
Hlavní vlastnost

Každé povolání má jednu nebo víc hlavních vlastností, které jsou pro dané povolání obzvláště důležité. Hodnota hlavní vlastnosti ovlivňuje, jak rychle postava získává zkušenostní body.

- **Modifikátor zk.:** Započítává se ke všem zk., které získají postavy s jednou hlavní vlastností. Modifikátory pro povolání s více hlavními vlastnostmi jsou uvedené v popisu povolání.

Modifikátory síly

Sil.	Boj zblízka	Vyřazení dveří
3	-3	1 z 6
4-5	-2	1 z 6
6-8	-1	1 z 6
9-12	žádný	2 z 6
13-15	+1	3 z 6
16-17	+2	4 z 6
18	+3	5 z 6



Modifikátory inteligence

Int.	Ovládané jazyky	Umí číst?
3	rodný (lámaně)	neumí
4-5	rodný	neumí
6-8	rodný	trochu
9-12	rodný	umí
13-15	rodný + 1 další	umí
16-17	rodný + 2 další	umí
18	rodný + 3 další	umí

Modifikátory moudrosti

Mdr.	Zách. proti magii
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	žádný
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Modifikátory obratnosti

Obr.	TZ	Boj na dálku	Iniciativa
3	-3	-3	-2
4-5	-2	-2	-1
6-8	-1	-1	-1
9-12	žádný	žádný	žádný
13-15	+1	+1	+1
16-17	+2	+2	+1
18	+3	+3	+2

Modifikátory odolnosti

Odl.	Životy
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	žádný
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Modifikátory charismatu

Cha.	Reakce postav	Družiníci	
		Max.	Věrnost
3	-2	1	4
4-5	-1	2	5
6-8	-1	3	6
9-12	žádný	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+1	6	9
18	+2	7	10

Modifikátory hlavních vlastností

Hlavní vlastnost	Modifikátor zk.
3-5	-20 %
6-8	-10 %
9-12	žádný
13-15	+5 %
16-18	+10 %

PŘESVĚDČENÍ

Všechny hráčské postavy, nehráčské postavy i nestvůry se přiřklánějí k jedné ze tří filozofií nebo způsobů jednání, kterým se říká přesvědčení. Jsou to zákon, neutralita a chaos. Hráč si při tvorbě postavy musí jednu z těchto cest vybrat.

Zákon: Zákonné bytosti věří v pravdu a spravedlnost. Proto dodržují zákony a věří, že všechno se musí podřizovat řádu. Zákonné bytosti taky věří v obětování se ve jménu vyššího dobra a dávají přednost zájmům většiny před zájmem jednotlivce.

Neutralita: Neutrální bytosti věří v rovnováhu mezi idejemi zákona a chaosu. Nejčastěji jednají ve vlastním zájmu a můžou konat jak dobré, tak zlé skutky, pokud to slouží jejich cílům. Zpravidla neupřednostňují zájmy většiny před těmi svými.

Chaos: Chaotické bytosti stojí v přímém protikladu k zákonu. Nevyplátí se jim důvěřovat, protože často jednají sobecky a „zle“. Chaotické postavy nevěří v žádný přirozený řád – hlavní je podle nich umět se chopit příležitosti.

Prozrazení přesvědčení

Hráč musí sudímu oznámit, jaké má jeho postava přesvědčení, ale nemusí to říkat spoluhráčům.

Hraní přesvědčení

Při rozhodování, jak bude postava jednat, by se hráč měl snažit co nejlépe držet zvoleného přesvědčení. Sudí by si měl všimnout, když se skutky postavy budou výrazně odlišovat od normy zvoleného přesvědčení, a může postavě dokonce přiřadit jiné, které bude odpovídat skutečným činům postavy. Sudí taky může nerespektování přesvědčení potrestat, pokud to uzná za vhodné.

JAZYKY

Rodné jazyky hráčské postavy se odvíjejí od jejího povolání. Obvykle je to obecná řeč a jazyk přesvědčení. Postavy s vysokou inteligencí se můžou naučit i další jazyky (viz *Hodnoty vlastností*, str. 12).

Obecná řeč

Obecná řeč je jazyk široce rozšířený mezi inteligentními bytostmi. Rozumí jí a dokážou jí mluvit všechny hráčské rasy i některé nestvůry.

V některých herních světech může sudí rozhodnout, že různé kultury mluví různými jazyky. V takovém případě je potřeba nahradit obecnou řeč konkrétním jazykem.

Jazyky přesvědčení

Všechny inteligentní bytosti znají tajný, nepsaný jazyk gest, posunků a tajných hesel spojený s jejich přesvědčením. Tenhle tajný jazyk umožňuje všem bytostem stejného přesvědčení domluvit se. Bytosti jiného přesvědčení poznají, že někdo používá cizí jazyk přesvědčení, ale nerozumí mu. Jazyk jiného přesvědčení se nedá naučit jinak než změnou přesvědčení – v tom případě postava předchozí jazyk přesvědčení zapomene.

Další jazyky

Spousta nelidských ras a inteligentních nestvůr má vlastní jazyky, které můžou být dostupné i hráčským postavám. Sudí rozhodne, jaké jazyky budou v herním světě k dispozici.

Tabulka převodu mincí

	1 pl.	1 zl.	1 el.	1 st.	1 md.
Hodnota v pl.	1	1/5	1/10	1/50	1/500
Hodnota v zl.	5	1	1/2	1/10	1/100
Hodnota v el.	10	2	1	1/5	1/50
Hodnota v st.	50	10	5	1	1/10
Hodnota v md.	500	100	50	10	1

ZKUŠENOSTI

Všem postavám, které přežijí dobrodružství, udělí studí určitý počet zkušenostních bodů (zk.) (*str. 39*). Zkušenosti se dostávají za dvě věci: vynesené poklady a přemožené nestvůry.

Modifikátory hlavních vlastností

K získaným zk. mohou mít postavy bonus nebo postih, který se odvíjí od hodnoty hlavní vlastnosti povolání (viz *Hodnoty vlastností, str. 12*). Tento modifikátor upravuje celkovou hodnotu zk., kterou postava na konci dobrodružství získá.

Postup po úrovních

Když postava získá dost zk. k postupu na další úroveň, hráč se podívá do popisu svého povolání a poznamená si všechna vylepšení v záchranných hodech, pravděpodobnostech hodů na útok, kouzlech na den a dalších schopnostech povolání. Pokud se postavě zvýší počet kostek životů, hráč hodí kostkou daného typu a výsledek přičte ke svému maximálnímu počtu životů.

Maximum zk. za jedno sezení

Postavy nemůžou během jednoho herního sezení získat víc než jednu úroveň. Všechny zk., které by postavu posunuly o dvě a víc úrovní, se ztrácejí a postava zůstane na hodnotě o 1 zk. nižší, než kolik je potřeba k dalšímu postupu.

BOHATSTVÍ

Úspěšné postavy shromažďují bohatství z kořisti získané při dobrodružstvích. Poklady mají spoustu podob, ale tou nej-užitečnější z nich bývají peníze.

Peníze

Nejčastější mincí je zlaták (zl.), ale existují i mince z jiných kovů – platiňáky (pl.), elektronové mince (el.), stříbrňáky (st.) a měďáky (md.). Převodní poměry uvádí tabulka nahoře.

Počáteční peníze

Hráčské postavy začínají hru s 3k6 × 10 zlatáky.

Dědictví

Jelikož postavy někdy umírají, můžou se hráči rozhodnout napsat pro svoji postavu závěť a odkázat její bohatství dědici. Pokud to sudí umožní, platí následující podmínky:

- **Daň:** Veškeré poklady zanechané jako dědictví se zdaní sazbou 10 %.
- **Dědic:** Dědicem musí být nová postava na 1. úrovni.
- **Jen jednou:** Každý hráč může dědictví zanechat jen jednou.

POVOLÁNÍ POSTAV

BOJOVNÍK

Podmínky: žádné

Hlavní vlastnost: síla

Kostka životů: 1k8

Nejvyšší úroveň: 14.

Zbroje: všechny včetně štítů

Zbraně: všechny

Jazyky: jazyk přesvědčení, obecná řeč

Bojovníci jsou dobrodruzi, kteří život zasvětili zdokonalování umění boje a války. Ve skupině dobrodruhů je jejich rolí boj s nestvůrami a obrana ostatních postav.

Boj

Bojovníci mohou používat všechny druhy zbraní a zbrojí.

Tvrz

Kdykoli si bojovník bude přát (a bude mít dost peněz), může si postavit hrad nebo tvrz a vládnout okolním zemím.

Po dosažení 9. úrovně

Bojovníkovi může být udělen šlechtický titul, například baron nebo baronka. Tím se území pod bojovnickovou vládou stane třeba baronstvím.



Bojovníkův postup po úrovních

Úroveň	zk.	KŽ	THACO	Záchranné hody				
				S	H	P	D	K
1	0	1k8	19 [0]	12	13	14	15	16
2	2 000	2k8	19 [0]	12	13	14	15	16
3	4 000	3k8	19 [0]	12	13	14	15	16
4	8 000	4k8	17 [+2]	10	11	12	13	14
5	16 000	5k8	17 [+2]	10	11	12	13	14
6	32 000	6k8	17 [+2]	10	11	12	13	14
7	64 000	7k8	14 [+5]	8	9	10	10	12
8	120 000	8k8	14 [+5]	8	9	10	10	12
9	240 000	9k8	14 [+5]	8	9	10	10	12
10	360 000	9k8+2*	12 [+7]	6	7	8	8	10
11	480 000	9k8+4*	12 [+7]	6	7	8	8	10
12	600 000	9k8+6*	12 [+7]	6	7	8	8	10
13	720 000	9k8+8*	10 [+9]	4	5	6	5	8
14	840 000	9k8+10*	10 [+9]	4	5	6	5	8

* Modifikátor odolnosti se už nezapočítává.

S: smrt/jed; H: hůlky;
P: paralýza/zkamenění;
D: dechové útoky; K: kouzla/žezla/hole.



KLERIK

Podmínky: žádné

Hlavní vlastnost: moudrost

Kostka životů: 1k6

Nejvyšší úroveň: 14.

Zbroje: všechny včetně štítů

Zbraně: jen tupé zbraně

Jazyky: jazyk přesvědčení, obecná řeč

Klerici jsou dobrodruzi, kteří se zapřísáhli sloužit určitému bohu. Jsou trénováni v boji a můžou se dovolávat božské přízně.

Boj

Klerici můžou používat všechny druhy zbrojí. Přísná svatá doktrína jim zakazuje používat zbraně s ostřím nebo hroty, proto jsou omezení jen na následující zbraně: hůl, kyj, palcát, prak a válečné kladivo.

Božská magie

Podrobná pravidla božské magie jsou uvedena v části *Magie*, str. 28.

Svatý symbol: Klerik musí nosit svatý symbol svého boha (viz *Vybavení*, str. 24).

Nepřízeň boha: Klerici musejí dodržovat zásady svého přesvědčení, pravidla kněžského života a příkázání víry. Pokud klerik upadne v boží nemilost, může přijít o některé schopnosti.

Magické bádání: Klerik jakékoli úrovně může investovat čas a peníze do magického bádání. Dovede tak vytvářet nová kouzla nebo způsobovat jiné magické účinky související s jeho bohem. Když klerik dosáhne 9. úrovně, může taky vytvářet kouzelné předměty.

Kouzlení: Jakmile klerik prokáže pevnost ve víře (dosáhne 2. úrovně), může se modlit, aby ho jeho božstvo obdařilo kouzly. Síla a počet klerikových kouzel se odvíjejí od jeho úrovně. Seznam kouzel dostupných klerikům je na *Klerická kouzla*, str. 31.

Používání kouzelných předmětů: Klerici můžou používat svitky s kouzly uvedenými v seznamu klerických kouzel. Můžou taky používat předměty, které umějí ovládat jen uživatelé božské magie (např. některé kouzelné hole).

Odvracení nemrtvých

Klerici můžou vyzváním boha odhánět nemrtvé nestvůry. Při odvracení nemrtvých si hráč hodí 2k6. Sudí se pak podívá do tabulky na protější straně a porovná výsledek hodu s počtem KŽ odvracených nemrtvých.

Úspěšné odvracení

Když pokus o odvracení uspěje, hráč dalším hodem 2k6 určí počet KŽ, které se mu podařilo odvrátit nebo zničit.

Odvracení nemrtvých: Pokud můžou, utečou z blízkosti klerika a nebudou mu ubližovat ani s ním jinak navazovat kontakt.

Zničení nemrtvých (výsledek Z): Jsou okamžitě a navždy zlikvidováni.

Přebytečné KŽ: Pokud zbyde nějaký počet KŽ, který nestačí k odvracení celé nestvůry, tyto kostky propadají.

Minimální účinek: Úspěšné odvracení pokaždé odvrátí nebo zničí aspoň jednoho nemrtvého.

Smíšené skupiny: Při odvracení skupin tvořených různými druhy nemrtvých budou nejdřív odvráceni nebo zničeni nemrtví s nejnižším počtem KŽ.

Klerikův postup po úrovních

Úroveň	zk.	KŽ	THACO	Záchranné hody					Kouzla				
				S	H	P	D	K	1	2	3	4	5
1	0	1k6	19 [0]	11	12	14	16	15	–	–	–	–	–
2	1 500	2k6	19 [0]	11	12	14	16	15	1	–	–	–	–
3	3 000	3k6	19 [0]	11	12	14	16	15	2	–	–	–	–
4	6 000	4k6	19 [0]	11	12	14	16	15	2	1	–	–	–
5	12 000	5k6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	–	–	–
6	25 000	6k6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	1	1	–
7	50 000	7k6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	2	1	1
8	100 000	8k6	17 [+2]	9	10	12	14	12	3	3	2	2	1
9	200 000	9k6	14 [+5]	6	7	9	11	9	3	3	3	2	2
10	300 000	9k6+1*	14 [+5]	6	7	9	11	9	4	4	3	3	2
11	400 000	9k6+2*	14 [+5]	6	7	9	11	9	4	4	4	3	3
12	500 000	9k6+3*	14 [+5]	6	7	9	11	9	5	5	4	4	3
13	600 000	9k6+4*	12 [+7]	3	5	7	8	7	5	5	5	4	4
14	700 000	9k6+5*	12 [+7]	3	5	7	8	7	6	5	5	5	4

* Modifikátor odolnosti se už nezapočítává.

S: smrt/jed; **H:** hůlky;
P: paralýza/zkamenění;
D: dechové útoky; **K:** kouzla/žezla/hole.

Výsledky z tabulky odvracení

–: Odvracení se nepodařilo.

Číslo: Pokud je výsledek hodu 2k6 stejný jako tohle číslo nebo vyšší, odvracení se podařilo.

O: Odvracení se podařilo.

Z: Odvracení se podařilo. Nemrtví neutíkají, ale jsou rovnou zničeni.

Po dosažení 9. úrovně

Klerik si může zřídit nebo vybudovat tvrz – a pokud je v přízni svého boha, může ji díky božským zásahům koupit nebo postavit za poloviční cenu.

Vybudování tvrze přiláká do klerikových služeb následovníky (5k6 × 10 bojovníků na 1. až 2. úrovni). Vojáci jsou klerikovi naprosto oddaní a nemusejí si nikdy házet na morálku. Sudí rozhodne, kolik následovníků bude na 1. a kolik na 2. úrovni a kteří budou lučištníci, pěchota atd.

Odvracení nemrtvých

Úr.	KŽ odvraceného typu nestvůr†							
	1	2	2*	3	4	5	6	7-9
1	7	9	11	–	–	–	–	–
2	O	7	9	11	–	–	–	–
3	O	O	7	9	11	–	–	–
4	Z	O	O	7	9	11	–	–
5	Z	Z	O	O	7	9	11	–
6	Z	Z	Z	O	O	7	9	11
7	Z	Z	Z	Z	O	O	7	9
8	Z	Z	Z	Z	Z	O	O	7
9	Z	Z	Z	Z	Z	Z	O	O
10	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	O
11+	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z

* Nestvůry s 2 KŽ a speciální schopností (tj. ty, které mají v popisu vedle počtu KŽ uvedenou hvězdičku).

† Pokud sudí chce, může tabulku rozšířit o další, mocnější typy nemrtvých nestvůr.

KOUZELNÍK

Podmínky: žádné

Hlavní vlastnost: inteligence

Kostka životů: 1k4

Nejvyšší úroveň: 14.

Zbroje: žádné

Zbraně: dýka

Jazyky: jazyk přesvědčení, obecná řeč

Kouzelníci jsou dobrodruzi, kteří se studiem mystických tajemství naučili sesílat kouzla. S rostoucí úrovní dokážou kouzelníci sesílat stále větší počet stále mocnějších kouzel.

Mystická magie

Podrobná pravidla mystické magie jsou uvedena v části **Magie, str. 28**.

Magické bádání: Kouzelník jakékoli úrovně může investovat čas a peníze do magického bádání. Tímhle způsobem si může do kouzelné knihy přidat nová kouzla nebo vyzkoumat jiné magické účinky. Když kouzelník dosáhne 9. úrovně, může taky vytvářet kouzelné předměty.

Kouzlení: Každý kouzelník má svoji knihu kouzel obsahující formule mystických kouzel. Tabulka postupu po úrovních na protější straně ukazuje, kolik kouzel kniha obsahuje a kolik si jich kouzelník může zapamatovat – obojí se odvíjí od úrovně postavy. Kouzelník na 1. úrovni tak má v knize jedno kouzlo, určené sudím (ten ale může hráči dovolit, aby si vybral sám). Seznam kouzel dostupných kouzelníkům je uvedený na **Kouzelnická kouzla, str. 31**.

Používání kouzelných předmětů: Kouzelníci umějí používat svitky s kouzly uvedenými v seznamu kouzelnických kouzel. Můžou taky používat předměty, které umějí ovládat jen uživatelé mystické magie (např. kouzelné hůlky).



Boj

Kouzelníci můžou používat jenom dýky a nedokážou používat žádnou zbroj ani štít. Proto jsou v boji velmi zranitelní.

Po dosažení 11. úrovně

Kouzelník si může vybudovat tvrz, často v podobě vysoké věže. Do ní pak dorazí 1k6 učedníků na 1.–3. úrovni, aby pod jeho vedením studovali.

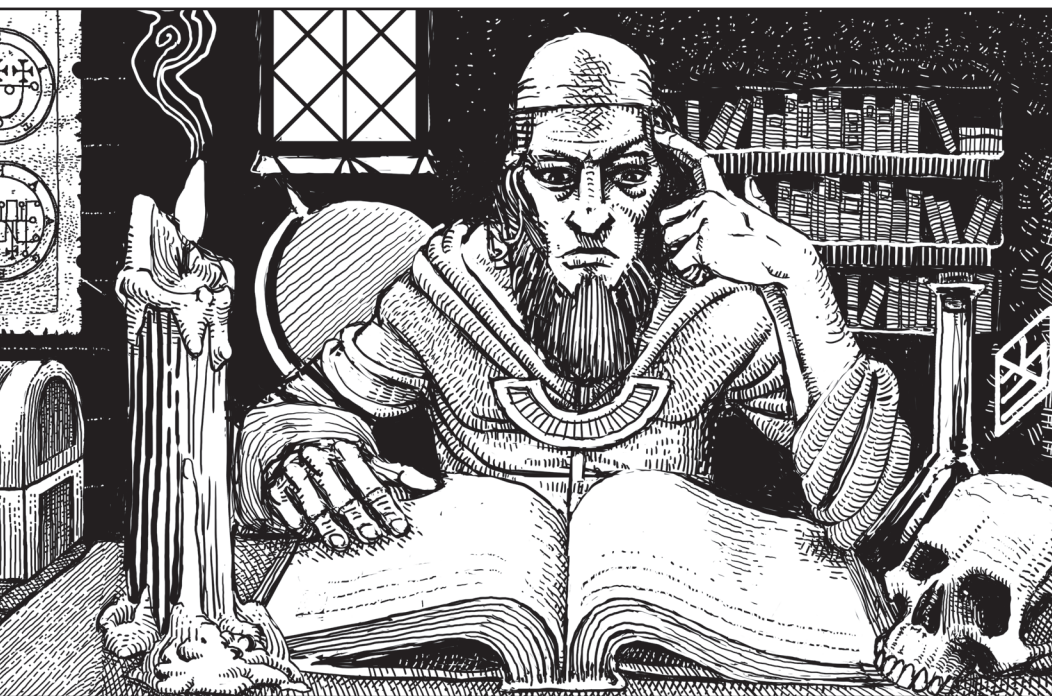


Kouzelníkův postup po úrovních

Úroveň	zk.	KŽ	THACO	Záchranné hody					Kouzla					
				S	H	P	D	K	1	2	3	4	5	6
1	0	1k4	19 [0]	13	14	13	16	15	1	–	–	–	–	–
2	2 500	2k4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	–	–	–	–	–
3	5 000	3k4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	1	–	–	–	–
4	10 000	4k4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	2	–	–	–	–
5	20 000	5k4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	2	1	–	–	–
6	40 000	6k4	17 [+2]	11	12	11	14	12	2	2	2	–	–	–
7	80 000	7k4	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	2	2	1	–	–
8	150 000	8k4	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	3	2	2	–	–
9	300 000	9k4	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	3	3	2	1	–
10	450 000	9k4+1*	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	3	3	3	2	–
11	600 000	9k4+2*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	3	3	3	2	1
12	750 000	9k4+3*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	4	3	3	3	2
13	900 000	9k4+4*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	4	4	3	3	3
14	1 050 000	9k4+5*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	4	4	4	3	3

* Modifikátor odolnosti se už nezapočítává.

S: smrt/jed; H: hůlky;
P: paralýza/zkamenění;
D: dechové útoky; K: kouzla/žezla/hole.



ZLODĚJ

Podmínky: žádné

Hlavní vlastnost: obratnost

Kostka životů: 1k4

Nejvyšší úroveň: 14.

Zbroje: kožená, žádný štít

Zbraně: všechny

Jazyky: jazyk přesvědčení, obecná řeč

Zloději jsou dobrodruzi, kteří spoléhají především na nenápadnost a lest. Díky znalosti jedinečných dovedností jsou na dobrodružstvích velice užitečnými společníky, ale někdy jim není radno věřit.

Úprava hodnot vlastností: Ve 3. bodě tvorby postavy si zloději nemůžou snížit sílu.

Bodnutí do zad

Při útoku na nic netušícího protivníka ze zadu má zloděj bonus +4 k útoku a zdvojnásobí způsobené zranění.

Boj

Jelikož zloděj potřebuje volnost pohybu a musí být nenápadný, nemůže nosit těžší zbroj než koženou a nemůže používat štít. Může používat jakoukoli zbraň.

Čtení jazyků

Zloděj na 4. a vyšší úrovni se může pokusit přečíst nemagický text v libovolném jazyce s 80% šancí na úspěch (včetně mrtvých jazyků a jednoduchých šifer). Když v hodu neuspěje, nemůže se ten samý text pokusit přečíst znova, dokud nepostoupí na další úroveň.

Používání svitků

Zloděj na 10. a vyšší úrovni umí sesílat mystická kouzla ze svitků. Je ale 10% šance, že udělá chybu: kouzlo nezafunguje podle očekávání a projeví se nezvyklým nebo škodlivým účinkem.

Zlodějské dovednosti

Zloději mohou využívat následující dovednosti. Pravděpodobnost úspěchu uvádí tabulka na protější straně.

► **Hledání a zneškodňování pastí na pokladech (HP):** Jeden hod je potřeba na nalezení pastí, druhý na její zneškodnění. Jen jeden pokus na past.

► **Lezení po strmých stěnách (LS):** Hází se na překonání každých 100 stop stěny. Když hod neuspěje, spadne zloděj z půlky vzdálenosti a utrhá zranění pádem.

► **Naslouchání (N):** V tichém prostředí (tj. ne v boji) se zloděj může pokusit poslouchat za dveřmi nebo naslouchat zvukům okolí. Může tak třeba odhalit blížící se nestvůry.

► **Odemýkání zámků (OZ):** Vyžaduje zlodějské náčiní (viz *Vybavení, str. 24*). Zloděj může tuto dovednost na konkrétní zámek použít jen jednou. Když neuspěje, nemůže pokus zopakovat, dokud nepostoupí na další úroveň.

► **Skrývání ve stínech (SS):** Zloděj musí být naprosto nehybný – dokud je schovaný, nemůže se pohybovat ani útočit.

► **Tichý pohyb (TP):** Zloděj se může nepozorovaně proplížit kolem nepřátel.

► **Vybírání kapes (VK):** Pokud je oběť na vyšší než 5. úrovni, má zlodějův hod kumulativní postih 5 % za každou úroveň oběti nad 5. Vybírání kapes má vždy aspoň 1% šanci neuspět. Když zloděj přehodí potřebnou hodnotu víc než dvojnásobně, okrádaný si ho všimne. Sudí určí, jak oběť zareaguje (například pomocí tabulky reakcí z kapitoly *Setkání, str. 48*).

Po dosažení 9. úrovně

Zloděj si může založit zlodějské doupě a získat tak 2k6 učedníků na 1. úrovni. Ti postavě slouží a dá se na ně do určité míry spolehnout. Pokud ale bude některý zatčen nebo zabit, nezíská postava nové, náhradní učedníky. Úspěšný zloděj si s těmito následovníky může založit zlodějský cech.

Zlodějův postup po úrovních

Úroveň	zk.	KŽ	THACO	Záchranné hody				
				S	H	P	D	K
1	0	1k4	19 [0]	13	14	13	16	15
2	1 200	2k4	19 [0]	13	14	13	16	15
3	2 400	3k4	19 [0]	13	14	13	16	15
4	4 800	4k4	19 [0]	13	14	13	16	15
5	9 600	5k4	17 [+2]	12	13	11	14	13
6	20 000	6k4	17 [+2]	12	13	11	14	13
7	40 000	7k4	17 [+2]	12	13	11	14	13
8	80 000	8k4	17 [+2]	12	13	11	14	13
9	160 000	9k4	14 [+5]	10	11	9	12	10
10	280 000	9k4+2*	14 [+5]	10	11	9	12	10
11	400 000	9k4+4*	14 [+5]	10	11	9	12	10
12	520 000	9k4+6*	14 [+5]	10	11	9	12	10
13	640 000	9k4+8*	12 [+7]	8	9	7	10	8
14	760 000	9k4+10*	12 [+7]	8	9	7	10	8

* Modifikátor odolnosti se už nezapočítává.

S: smrt/jed; **H:** hůlky;
P: paralýza/zkamenění;
D: dechové útoky; **K:** kouzla/žezla/hole.

Šance zlodějských dovedností

Úr.	HP	LS	N	OZ	SS	TP	VK
1	10	87	1-2	15	10	20	20
2	15	88	1-2	20	15	25	25
3	20	89	1-3	25	20	30	30
4	25	90	1-3	30	25	35	35
5	30	91	1-3	35	30	40	40
6	40	92	1-3	45	36	45	45
7	50	93	1-4	55	45	55	55
8	60	94	1-4	65	55	65	65
9	70	95	1-4	75	65	75	75
10	80	96	1-4	85	75	85	85
11	90	97	1-5	95	85	95	95
12	95	98	1-5	96	90	96	105
13	97	99	1-5	97	95	98	115
14	99	99	1-5	99	99	99	125

Házení na dovednosti

Naslouchání: Hází se 1k6. Když padne číslo v napsaném rozsahu, je naslouchání úspěšné.

Jiné dovednosti: Hází se k%. Výsledek menší nebo stejný jako uvedená procentuální hodnota znamená úspěch.

Co hráč ví a neví

Na naslouchání, skrývání ve stínech a tichý pohyb by měl místo hráče házet sudí, protože zloděj nemusí okamžitě vědět, jestli uspěl. Když neuspěje ve skrývání ve stínech nebo tichém pohybu, nepřítel si zloděje všiml, a sudí by podle toho měl určit jejich reakci.

VYBAVENÍ

DOBRODRUŽNÉ VYBAVENÍ

Dobrodružné vybavení

Předmět	Cena (zl.)
Batoh	5
Česnek	5
Kladívko	2
Kolíky (3) a palice	3
Kotvička na lano	25
Křesadlo	3
Lano (50 stop)	1
Lucerna	10
Měch na vodu	1
Olej (1 lahvička)	2
Páčidlo	10
Pochodně (6)	1
Pytel (malý)	1
Pytel (velký)	2
Svatý symbol	25
Svěcená voda (lahvička)	25
Tyč (10 stop, dřevěná)	1
Víno (1 litr)	1
Vlčí mor (1 trs)	10
Zásoby (běžné, 7 dní)	5
Zásoby (železné, 7 dní)	15
Zlodějské náčiní	25
Zrcátko (ocelové)	5
Železné hřeby (12)	1

Popisy

Batoh: Má dva popruhy a dá se nosit na zádech, takže ruce má postava volné. Unese až 400 mincí.

Kladívko: Používá se při stavění, ale dají se jím taky zatloukat železné hřeby nebo dřevěné kolíky.

Kolíky a palice: Dřevěná palice a tři kolíky dlouhé 18 palců. Hodí se při střetnutích s upíry.

Kotvička na lano: Má 3 nebo 4 háky. Slouží k uchycení lana.

Křesadlo: Pazourek, ocílka a troud. Slouží k rozdělování ohňů a zapalování pochodní. Použití trvá jedno kolo. V každém kole je šance na rozdělení ohně 2 z 6.

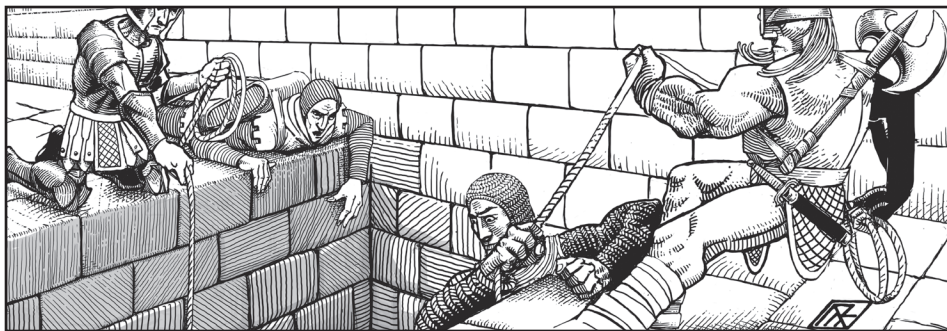
Lano: Udrží váhu přibližně tří bytostí o velikosti člověka.

Lucerna: Dá se zavřít, aby světlo nebylo vidět. Spotřebuje jednu láhev oleje na čtyři hodiny (24 směn) svícení. Svítí do vzdálenosti 30 stop.

Měch na vodu: Nádoba vyrobená z vyčištěné kůže. Pojme 1 litr tekutiny.

Další vybavení

V této části jsou popsány ty nejběžnější dostupné předměty. Pokud si chce hráčská postava koupit něco, co v seznamu není, může soudit na základě tohoto seznamu odvodit ceny a vlastnosti nových věcí, včetně bojových hodnot (pokud jsou potřeba).



Olej: Slouží jako palivo do lucerny. Jedna lahvička vydrží čtyři hodiny (24 směn). Dá se ale použít i jako zbraň:

► **Hození:** Lahvička s olejem se dá zapálit a hodit (viz *Bojové hodnoty zbraní, str. 27*).

► **Louže:** Olej je možné vylít na zem a zapálit. Pokryje prostor o průměru 3 stop a hoří 1 směnu. Zraní každou postavu nebo nestvůru, která se hořící louží pokusí přejít.

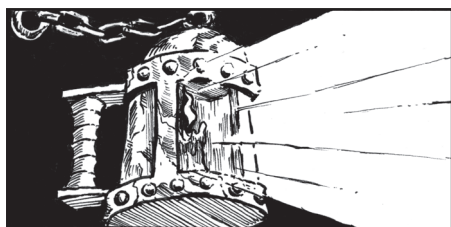
► **Imunita:** Hořící olej nezraňuje nestvůry, které mají přirozený ohnivý útok.

Pácidlo: 2 až 3 stopy dlouhé, vyrobené z pevného železa. Dají se jím vylamovat dveře a jiné objekty.

Pochodně: Pochodeň hoří 1 hodinu (6 směn) a jasně osvětluje prostor do vzdálenosti 30 stop. Pochodně se dají využít i v boji (viz *Bojové hodnoty zbraní, str. 27*).

Pytel, malý: Unese až 200 mincí.

Pytel, velký: Unese až 600 mincí.



Svatý symbol: Postavy používající božskou magii musejí vlastnit svatý symbol svého boha. Často ho nosí jako amulet. Každá víra má vlastní symbol.

Svěcená voda: Voda posvěcená duchovním. Využívá se v některých náboženských rituálech a způsobuje zranění nemrtvým (viz *Bojové hodnoty zbraní, str. 27*). Svěcenou vodu je nutné uchovávat ve speciální lahvičce, ve které byla posvěcena, jinak ztratí svoji moc.

Tyč, 10 stop: Dva palce tlustá dřevěná tyč vhodná na stouchání do podezřelých věcí v jeskyni.

Vlčí mor: Bylina sloužící k zahánění lykantropů. Lykantropa je nutné zasáhnout bylinou v boji zblízka.

Zásoby, běžné: Čerstvé, netrvanlivé potraviny.

Zásoby, železné: Sušené a trvanlivé zásoby vhodné na dlouhé cesty, když je dostupnost čerstvých potravin nejistá.

Zlodějské náčiní: Sada obsahující všechny nástroje potřebné k otevírání zámků.

Zrcátko: Hodí se k nahlížení za roh nebo odražení smrtících pohledů.

Železné hřeby: Dají se jimi zaklínit dveře v otevřené i zavřené poloze (viz *Dobrodružství v jeskyních, str. 46*), je k nim možné přivázat lano anebo je využít mnoha jinými způsoby.

ZBRANĚ A ZBROJE

Zbraně

Zbraň	Cena (zl.)	Váha (mince)
Dlouhý luk	40	30
Dýka	3	10
Halapartna	7	150
Hůl	2	40
Jezdecké kopí	5	120
Kopí	4	30
Krátký luk	25	30
Krátký meč	7	30
Kuše	30	50
Kyj	3	50
Meč	10	60
Obouruční meč	15	150
Oštěp	1	20
Palcát	5	30
Prak	2	20
Sekera	4	30
Stříbrná dýka	30	10
Válečná sekera	7	50
Válečné kladivo	5	30

Munice

Munice	Cena (zl.)
Kameny do praku	zdarma
Postříbřený šíp (1)	5
Šipky do kuše (pouzdro se 30)	10
Šípy (toulec s 20)	5

Zbroje

Zbroj	TZ	Cena (zl.)	Váha (mince)
Kožená	7 [12]	20	200
Kroužková	5 [14]	40	400
Plátová	3 [16]	60	500
Štít	Bonus +1	10	100

Zatížení (volitelné pravidlo)

Při používání volitelného pravidla zatížení (viz **Zatížení, str. 41**) se zbraně a zbroje řeší následovně.

Možnost 1: Základní zatížení

Kožená zbroj se počítá jako *lehká zbroj*, kroužková a plátová jako *těžká zbroj*.

Možnost 2: Podrobné zatížení

Používá se uvedená váha zbraní a zbrojí. Váha munice už je započítaná ve váze střelných zbraní.



Bojové hodnoty zbraní

Zbraň	Zranění	Vlastnosti
Dlouhý luk	1k6	na dálku (5'–70' / 71'–140' / 141'–210'), obouruční
Dýka	1k4	na blízko, na dálku (5'–10' / 11'–20' / 21'–30')
Halapartna	1k10	na blízko, obouruční, pomalá, zapření
Hůl	1k4	na blízko, obouruční, pomalá, tupá
Jezdecké kopí	1k6	na blízko, zteč
Kopí	1k6	na blízko, na dálku (5'–20' / 21'–40' / 41'–60'), zapření
Krátký luk	1k6	na dálku (5'–50' / 51'–100' / 101'–150'), obouruční
Krátký meč	1k6	na blízko
Kuše	1k6	na dálku (5'–80' / 81'–160' / 161'–240'), nabíjení, obouruční, pomalá
Kyj	1k4	na blízko, tupá
Meč	1k8	na blízko
Obouruční meč	1k10	na blízko, obouruční, pomalá
Olej, hořící	1k8	na dálku (5'–10' / 11'–30' / 31'–50'), rozstříknutí
Oštěp	1k4	na dálku (5'–30' / 31'–60' / 61'–90')
Palcát	1k6	na blízko, tupá
Pochodeň	1k4	na blízko
Prak	1k4	na dálku (5'–40' / 41'–80' / 81'–160'), tupá
Sekera	1k6	na blízko, na dálku (5'–10' / 11'–20' / 21'–30')
Stříbrná dýka	1k4	na blízko, na dálku (5'–10' / 11'–20' / 21'–30')
Svěcená voda	1k8	na dálku (5'–10' / 11'–30' / 31'–50'), rozstříknutí
Válečná sekera	1k8	na blízko, obouruční, pomalá
Válečné kladivo	1k6	na blízko, tupá

Zranění: Určuje typ kostky, kterou se hází při používání pravidla o různém zranění zbraněmi (viz **Boj, str. 50**).

Vlastnosti zbraní

Na blízko: Zbraň na boj zblízka (do 5 stop).

Na dálku: Vrhací nebo střelná zbraň (vzdálenosti nad 5 stop). V závorce je uvedený dostřel ve stopách: na krátkou (+1 k zásahu), střední a dlouhou (–1 k zásahu) vzdálenost.

Nabíjení (volitelné pravidlo): Nabítí zbraně trvá jedno kolo. Střílet je tedy možné jenom každé druhé kolo.

Obouruční: Vyžaduje obě ruce, postava nemůže používat štít.

Pomalá: Postava jedná v každém kole jako poslední (viz **Boj, str. 50**).

Rozstříknutí: Při úspěšném útoku se nádoba rozbije a postříká cíl tekutinou. Uvedené zranění se projeví ve dvou kolech, potom tekutina steče.

Tupá: Zbraň můžou používat klerici.

Zapření: Když se zbraň zapře o zem, způsobuje dvojnásobné zranění ztečujícím nestvůram.

Zteč: Při útoku za jízdy rychlostí aspoň 60 stop za kolo se zranění způsobené úspěšným útokem zdvojnásobí.

MAGIE

KOUZLA

Některá povolání mají schopnost zapamatovat si a sesílat kouzla. Kouzlo je tvořené vzorcem magické energie, který si postava musí vtisknout do paměti. V okamžiku seslání se kouzlo z paměti vypaří a postava si ho musí zapamatovat znova.

Mystická a božská magie: Kouzla získávají postavy buď od božstva nebo jiné vyšší moci (*božská magie*), případně skrze ezoterické bádání (*mystická magie*).

Seznam kouzel: Povolání postavy určuje, jaká kouzla umí sesílat. Ke každému povolání patří konkrétní seznam kouzel.

Kouzla v paměti: Úroveň postavy určuje, kolik kouzel udrží v paměti současně.

Obratitelná kouzla: Některá kouzla mají obrácenou variantu. Je to uvedeno v jejich popisu.

Zapamatovávání kouzel

Potřeba času a odpočinku: Nová kouzla si postava může zapamatovat po nepřerušném nočním spánku. Všechna kouzla, která dokáže pojmout, si zapamatuje za jednu hodinu.

Další kopie kouzla: Pokud si postava dokáže zapamatovat víc kouzel stejné úrovně, může si klidně zapamatovat stejné kouzlo víckrát.

Sesílání kouzel

Při sesílání zapamatovaného kouzla je nutné přesně zopakovat potřebná gesta a vyřknout patřičné kouzelné formule.

Jen jednou: Sesláním se kouzlo postavě vypaří z paměti a je nutné zapamatovat si ho znova.

Volnost: Sesílatel musí mít možnost hýbat rukama a mluvit. Nemůže kouzlit, když má roubík, je svázaný nebo se nachází pod vlivem magického ticha.

Dohled: Pokud není v popisu kouzla uvedeno jinak, platí, že sesílatel musí na zamýšlený cíl (nestvůru, postavu, předmět nebo prostor) vidět.

Účinky kouzel

Výběr cíle: Některá kouzla, která se projevují plošně nebo zasahují určitý počet kostek životů, ovlivňují víc cílů. Pokud popis kouzla neurčuje, jak se mají cíle vybrat, rozhodne sudí. Cíle je možné určit náhodně, může je vybrat sesílatel apod.

Soustředění: Některá kouzla uvádějí, že sesílatel se musí soustředit, aby jejich účinek nepominul. Pokud není v popisu kouzla uvedeno jinak, platí, že když sesílatel provede jakoukoli jinou akci nebo je vyrušen (např. na něj někdo zaútočí), soustředění se přeruší.

Kumulativní účinky: Jedna herní statistika (např. bonus k útoku, TZ, hody na zranění, záchranné hody atd.) se nedá navýšit více různými kouzly. Je ale možné kombinovat kouzla, která ovlivňují různé statistiky. Účinky kouzel se můžou sčítat s účinky kouzelných předmětů.

Mystická magie

Zapamatování kouzel

Uživatelé mystické magie si do paměti otiskují kouzla ze svých knih kouzel (viz následující dvojstrana) a jsou tak omezení jen na kouzla, která mají v knize zapsaná. Knihu musejí mít u sebe.

Obracení kouzel

Už v okamžiku zapamatování je potřeba rozhodnout se pro běžnou nebo obrácenou variantu kouzla. Pokud si postava dokáže zapamatovat víc kouzel stejné úrovně, může si klidně zapamatovat běžnou i obrácenou variantu.



Božská magie

Zapamatování kouzel

Uživatelé božské magie si kouzla otiskují do paměti skrze modlitby ke svému bohu. Při modlení si sesílatel může vybírat ze všech kouzel uvedených na seznamu kouzel pro jeho povolání, jaká na své úrovni dokáže sesílat.

Obracení kouzel

Uživatelé božské magie mohou kouzlo obracet až během sesílání. Jednoduše slova odříkají a gesta provedou pozpátku.

Nepřízeň božstva

Uživatelé božské magie musejí dodržovat zásady svého přesvědčení, pravidla kněžského života a příkázání víry. Když se postava dostane nepřízně svého boha, může na ni soudit uvalit různé postihy. Může jít třeba o postihy k útokům (-1), snížení počtu kouzel nebo vyslání na nebezpečnou výpravu. Aby postava znova získala ztracenou přízeň, musí pro svého boha vykonat nějaký velký skutek (jak určí soudí). Příklady: darovat zlato nebo kouzelné předměty, postavit chrám, obrátit na víru spoustu lidí, přemoci bohova mocného nepřítele apod.

Kouzla a přesvědčení božstva

Uživatelé božské magie se mohou do nepřízně boha dostat i sesíláním kouzel (nebo jejich obrácených variant), jejichž účinky jdou proti přesvědčení boha:

- **Zákonné postavy:** Používají obrácené varianty jenom v nouzi nejvyšší.
- **Chaotické postavy:** Obvykle používají obrácené varianty a k těm běžným sáhnou, jen pokud z toho budou mít užitek spojení jejich náboženství.
- **Neutrální postavy:** Většinou preferují běžné nebo obrácené varianty kouzel podle toho, jakému bohu slouží (žádný bůh nepreferuje běžné i obrácené varianty zároveň).

KNIHY KOUZEL

Uživatelé mystické magie si kouzla, která znají, zapisují do knihy kouzel.

Počet kouzel: Kniha kouzel obsahuje přesně tolik kouzel, kolik si jich je postava schopná zapamatovat (jak určuje její povolání a úroveň).

Počáteční kouzla

Na začátku hry mají uživatelé mystické magie ve své knize tolik kouzel, kolik si jich dokážou zapamatovat. Může je určit sudí, nebo může výběr přenechat hráči.

Přidávání kouzel

Když se uživateli mystické magie zvýší počet kouzel, která si dokáže zapamatovat (tj. zvýší se jeho úroveň), může si do knihy zapsat nová kouzla. Postava tak může počet kouzel v knize vyrovnat s počtem kouzel, která si je schopná zapamatovat. Nová kouzla může získat dvěma způsoby:

► **Učení u mistra:** Když se postava chce naučit nová kouzla, může se poradit s mystickým cechem nebo mistrem. Trvá to zhruba týden herního času. Kouzla naučená tímto způsobem určuje sudí (ten ale může výběr přenechat na hráči).

► **Bádání:** Nová kouzla do knihy kouzel je možné přidávat i *magickým bádáním* (pravidla uvádí úplná příručka *Old-School Essentials*).

Ztráta knihy kouzel

Když se kniha kouzel ztratí nebo je zničena, může si uživatel mystické magie zapsat svá kouzla znova:

► **Cena:** Cena za každé obnovené kouzlo je 1 týden herního času a 1 000 zl. za úroveň kouzla. Například napsání dvou kouzel první úrovně a jednoho druhé úrovně zabere 4 týdny a bude stát 4 000 zl.

► **Plné soustředění:** Taková činnost vyžaduje plné soustředění. Postava během ní nemůže vykonávat jiné činnosti.

Zmocnění se cizí knihy kouzel

Každý uživatel mystické magie si knihu kouzel píše tak, aby ji bez použití magie nedokázal přečíst nikdo jiný než on.



KLERICKÁ KOUZLA

1. úroveň

1. Očisti jídlo a pití
2. Odhal magii
3. Odhal zlo
4. Odolej chladu
5. Ochrana před zlem
6. Světlo (*tma*)
7. Zbav děsu (*vyděs*)
8. Zhoj lehká zranění (*způsob leh. zranění*)

Klerická kouzla vyšších úrovní uvádí úplná příručka *Old-School Essentials*.

2. úroveň

1. Mluv se zvířaty
2. Najdi pasti
3. Odolej ohni
4. Poznej přesvědčení
5. Požehnání (*uhranutí*)
6. Ticho do 15 stop
7. Zařikání hadů
8. Znehybni osobu

3. úroveň

1. Najdi předmět
2. Sejmi kletbu (*uval kletbu*)
3. Trvalé světlo (*trvalá tma*)
4. Údernost
5. Uzdrav chorobu (*přivolej chorobu*)
6. Zvětši zvíře



Obratitelná kouzla

Pokud se kouzlo dá obrátit (viz *Magie, str. 28*), je název obrácené verze uvedený v závorkách.

KOUZELNICKÁ KOUZLA

1. úroveň

1. Břichomluvectví
2. Čtení jazyků
3. Čtení magie
4. Létající disk
5. Magická střela
6. Odhal magii
7. Ochrana před zlem
8. Okouzli osobu
9. Spánek
10. Světlo (*tma*)
11. Štít
12. Zataras průchod

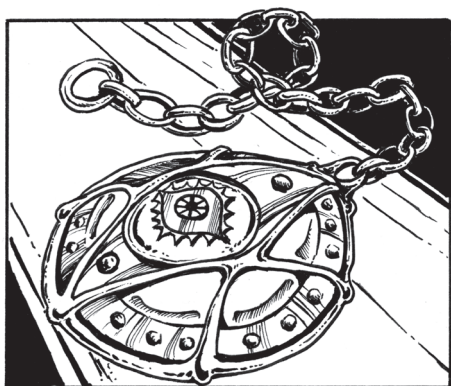
Kouzelnická kouzla vyšších úrovní uvádí úplná příručka *Old-School Essentials*.

2. úroveň

1. Čtení myšlenek
2. Kouzelnický zámek
3. Levitace
4. Najdi předmět
5. Neviditelnost
6. Odhal neviditelné
7. Odhal zlo
8. Pavučina
9. Přelud
10. Trvalé světlo (*trvalá tma*)
11. Zaklepej
12. Zrcadlový obraz

3. úroveň

1. Blesk
2. Dýchání pod vodou
3. Infravidění
4. Jasnozřivost
5. Let
6. Neviditelnost do 10 stop
7. Ohnivá koule
8. Ochrana před běžnými střelami
9. Ochrana před zlem do 10 stop
10. Rozptyl magii
11. Spěch
12. Znehybni osobu



KLERICKÁ KOUZLA

I. ÚROVNĚ

Očisti jídlo a pití

Trvání: trvalé

Dosah: 10 stop

Kouzlo udělá ze zkaženého, shnilého, otráveného nebo jinak kontaminovaného jídla nebo pití opět čerstvé a bezpečné ke konzumaci. Při seslání ovlivní jednu z následujících věcí:

- **Pití:** Až 6 litrů.
- **Zásoby:** Jedna dávka cestovních zásob (běžných nebo železných).
- **Netrvanlivé jídlo:** Množství dostatečné pro 12 bytostí o velikosti člověka.

Odhal magii

Trvání: 2 směny

Dosah: 60 stop

Kouzelné předměty, prostory a bytosti začnou zářit. Kouzlo odhalí dočasná i trvalá očarování.

Odhal zlo

Trvání: 6 směn

Dosah: 120 stop

Předměty očarované za zlým účelem nebo živé bytosti se zlými úmysly začnou magicky žhnout.

- **Jen úmysl:** Kouzlo nepropůjčuje schopnost číst myšlenky, umožňuje jen tušit zlé úmysly.
- **Definice zla:** Sudí musí rozhodnout, co je „zlé“. Něco může být potenciálně nebezpečné, i když to není „zlé“ – třeba past.

Odolej chladu

Trvání: 6 směn

Dosah: 30 stop

Všechny bytosti v dosahu jsou chráněné proti chladu, a to následovně:

- **Běžný chlad:** Nemagický mráz nijak neubližuje.
- **Bonus k záchraně:** Bytosti dostávají bonus +2 ke všem záchranným hodům proti magickým a dechovým útokům založeným na chladu.
- **Zranění chladem:** Snižuje se o 1 za každou kostku, kterou se na zranění hází. (Každá kostka ale způsobí zranění za minimálně 1 život.)



Ochrana před zlem

Trvání: 12 směn

Dosah: sesilatel

Kouzlo chrání sesilatele před útoky bytostí jiného přesvědčení, a to následovně:

- **Bonusy:** Sesilatel má bonus +1 na záchranné hody proti útokům nebo zvláštním schopnostem ovlivněných bytostí.
- **Útoky ovlivněných bytostí:** Proti sesilatelovi mají postih -1.
- **Očarované, vyrobené nebo vyvolané bytosti:** Takovým bytostem kouzlo automaticky znemožní útočit na sesilatele v boji zblízka (ale pořád mohou útočit na dálku). Pokud na ně sesilatel v boji zblízka sám zaútočí, přestává tato podmínka platit (pořád ale platí uvedené bonusy a postihy).

Světlo

Trvání: 12 směn

Dosah: 120 stop

Kouzlo má tři využití:

1. **Vyčarování světla:** V poloměru 15 stop. Kouzelné světlo je dostatečně silné na to, aby při něm šlo číst, ale není tak jasné jako denní světlo. Dá se seslat na předmět – v tom případě se světlo pohybuje s ním.
2. **Oslepení bytostí:** Sesláním na oči je možné někoho oslepit. Když cíl neuspěje v **záchranném hodu proti kouzlům**, je po dobu trvání oslepený. Slepý tvor nemůže útočit.
3. **Vyrušení tmy:** Světlo dovede vyrušit kouzlo *tma* (popsané vzápětí).

Obrácená varianta: Tma

Vyčaruje magickou černotu v poloměru 15 stop, přes kterou běžný zrak nepronikne (ale infravidění ano). Podobně jako *světlo* se tato varianta dá využít i k oslepení nebo k vyrušení kouzla *světlo*.

Zhoj lehká zranění

Trvání: okamžité

Dosah: sesilatel nebo tvor na dotek

Kouzlo má dvě využití:

4. **Vyléčení živé bytosti:** Obnoví 1k6+1 životů. Tímhle účinkem není možné zvýšit životy nad tvorovo běžné maximum.
5. **Vyléčení paralýzy:** Zruší účinky ochromení.

Obrácená varianta: Způsob lehká zranění

Způsobí zranění za 1k6+1 životů bytosti, které se sesilatel dotkne. V boji vyžaduje hod na útok.

Zbav děsu

Trvání: 2 směny

Dosah: sesilatel nebo tvor na dotek

Bytost, které se sesilatel dotkne, se zbaví děsu a uklidní. Kouzlo dokáže rozptýlit i děs způsobený magií, ale v tom případě musí cíl uspět v **záchranném hodu proti kouzlům**. K záchrannému hodu se připočte modifikátor +1 za každou úroveň sesilatele.

Obrácená varianta: Vyděs

Cílová bytost do 120 stop se vyděsí, a pokud neuspěje v **záchranném hodu proti kouzlům**, bude od sesilatele po dobu trvání prchat.

KOUZELNICKÁ KOUZLA

I. ÚROVNĚ

Břichomluvectví

Trvání: 2 směny

Dosah: 60 stop

Sesilatel nechá svůj hlas znít z jakéhokoli místa nebo zdroje v dosahu (např. ze sochy nebo zvířete).

Čtení jazyků

Trvání: 2 směny

Dosah: sesilatel

Po dobu trvání kouzla dokáže sesilatel přečíst jakýkoli jazyk, zašifrovanou zprávu, mapu i jiný psaný text nebo instrukce. Kouzlo nepropůjčuje schopnost *mluvit* neznámými jazyky.

Čtení magie

Trvání: 1 směna

Dosah: sesilatel

Čtením *magie* dokáže sesilatel rozluštit magické nápisy a runy, a to následovně:

- **Svitky:** Kouzlo umožňuje porozumět magickému písmu na svitcích s mystickými kouzly. Sesilatel pak svitek dovede kdykoli v budoucnu aktivovat.
- **Knihy kouzel:** Sesilatel porozumí knihám kouzel, které napsali jiní uživatelé mystické magie.
- **Nápisy:** Sesilatel porozumí runám a kouzelným formulcím na předmětech, stěnách a podobně.
- **Opětné čtení:** Jakmile sesilatel pomocí *čtení magie* magický text jednou pochopí, dokáže tento konkrétní text přečíst i kdykoli jindy bez použití kouzla.

Létající disk

Trvání: 6 směn

Dosah: 6 stop

Vyvolá kruhový, mírně vyduťtý disk magické energie, který se pohybuje za sesilatelem. Dá se na něj naložit náklad.

- **Rozměry:** Disk má průměr 3 stopy a uprostřed je 1 palec hluboký.
- **Náklad:** Disk unese zatížení až 5 000 mincí (500 liber).
- **Pohyb:** Disk se vznáší v úrovni pasu a zůstává vždy v rovině. Pohybuje se vodorovně v dosahu kouzla.
- **Vypřchání:** Po vypřchání kouzla disk zmizí a všechno, co na něm bylo, spadne na zem.

Magická střela

Trvání: 1 směna

Dosah: 150 stop

Kouzlo vyvolá žhnoucí energetickou střelu, která zasáhne jakýkoli viditelný cíl v dosahu.

- **Zásah:** Střela vždy neomylně zasáhne cíl (není potřeba hod na útok ani na záchranu).
- **Zranění:** Střela způsobuje zranění za 1k6+1 životů.
- **Sesilatelé na vyšších úrovních:** Dokážou seslat větší počet střel: dvě navíc za každých pět završených úrovní (např. tři střely na 6. až 10. úrovni, pět na 11. až 15. úrovni atd.). Je možné zasáhnout jeden cíl více střelami.

Odhal magii

Trvání: 2 směny

Dosah: 60 stop

Kouzelné předměty, prostory a bytosti začnou zářit. Kouzlo odhalí dočasná i trvalá očarování.

Spánek

Trvání: 4k4 směn

Dosah: 240 stop

Kouzlo *spánek* uvrhne bytosti do magického spánku. Neúčinkuje na nemrtvé. Cíle se dají určit různými způsoby:

1. Jedna bytost s 4+1 KŽ.
2. Větší počet bytostí, které mají 4 KŽ nebo méně – celkem 2k8 KŽ.

Při zacílení na bytosti, které mají 4 KŽ nebo méně, platí tato pravidla:

- **Nejdřív nejslabší:** Kouzlo nejdřív ovlivňuje bytosti s nejnižším počtem KŽ.
- **KŽ:** Nestvůry s méně než 1 KŽ se berou, jako by měly 1 KŽ. U nestvůr s pevným bonusem ke kostkám životů se počítá jen základní hodnota (např. bytost s 3+2 KŽ se bere jako bytost s 3 KŽ).

► **Přebytečné KŽ:** Pokud zbyde nějaký počet KŽ, který nestačí k ovlivnění celé bytosti, tyto kostky propadají.

Zabití: Očarované bytosti jsou bezbranné a je možné zabít je jednou ranou ostrou zbraní.

Probuzení: Profackování nebo zranění uspanou bytost probudí.



Světlo

Trvání: 6 směn + 1 za úroveň

Dosah: 120 stop

Kouzlo má tři využití:

1. **Vyčarování světla:** V poloměru 15 stop. Kouzelné světlo je dostatečně silné na to, aby při něm šlo číst, ale není tak jasné jako denní světlo. Dá se seslat na předmět – v tom případě se světlo pohybuje s ním.
2. **Oslepení bytosti:** Sesláním na oči je možné někoho oslepit. Když cíl neuspěje v **záchranném hodu proti kouzlům**, je po dobu trvání oslepený. Slepý tvor nemůže útočit.
3. **Vyrušení tmy:** *Světlo* dovede vyrušit kouzlo *tma* (popsané vzápětí).

Obrácená varianta: Tma

Vyčaruje magickou černotu v poloměru 15 stop, přes kterou běžný zrak nepronikne (ale infravidení ano). Podobně jako *světlo* se tato varianta dá využít i k oslepení nebo k vyrušení kouzla *světlo*.

Štít

Trvání: 2 směny

Dosah: sesílatel

Vytvoří neviditelné silové pole, které dává sesílateli lepší TZ:

- **Proti střelám:** TZ 2 [17].
- **Proti ostatním útokům:** TZ 4 [15].

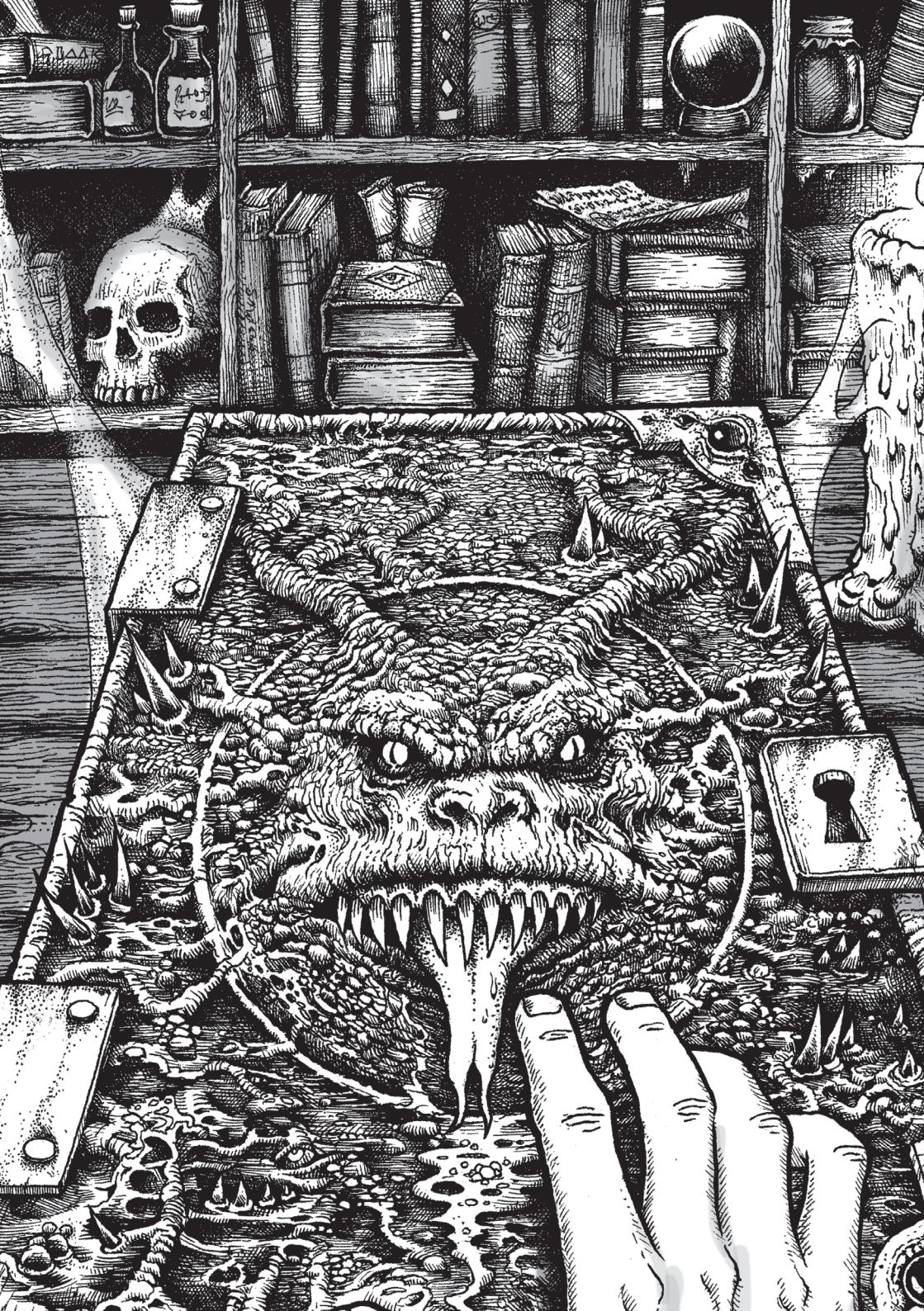
Zataras průchod

Trvání: 2k6 směn

Dosah: 10 stop

Kouzlo magicky přehradí dveře, bránu, okno nebo jiný průchod.

- **Otevření pomocí magie:** Průchod se dá okamžitě otevřít kouzlem *zakepej*.
- **Otevření fyzickou silou:** Bytosti, které mají aspoň o 3 KŽ víc než sesílatel, můžou dveře otevřít po jednom kole snahy.



DOBRODRUŽSTVÍ

SLOŽENÍ DRUŽINY

Velikost: Ideální velikost družiny je 6 až 8 postav – dost na to, aby družina čelila výzvám dobrodružství, ale ještě ne tolik, aby se stala neorganizovanou. Pokud není hráčských postav dost, můžou si hráči najmout družiníky.

Povolání: Je vhodné, aby se družina skládala z postav různých dobrodružných povolání. Bojově zaměřená povolání jsou nezbytná k ochraně družiny před nebezpečím, zatímco jiná povolání ovládají magii a speciální schopnosti, které se při dobrodružstvích budou hodit k řešení nejrůznějších situací.

Úroveň: Jak se do hry budou připojovat nové hráčské postavy, můžou narůstat rozdíly mezi úrovněmi postav v družině. Postavy, které se mezi sebou liší o víc než čtyři úrovně, by měly na dobrodružství vyrazet odděleně, protože na různých úrovních je vhodné předkládat jim odlišné výzvy a odměny.

Pochodové pořadí

Před zahájením dobrodružství by hráči měli určit obvyklé pořadí, v jakém se postavy během průzkumu pohybují. Říká se tomu *pochodové pořadí*. Hráči se můžou například rozhodnout pochodovat ve dvou řadách s tím, že obrněné postavy jsou vpředu, slabší postavy uprostřed a nakonec je jistí zadní voj. Skupina si může určit různá pořadí pro různé běžné situace (např. standardní průzkum, boj, otevírání dveří, prohledávání atd.).

Mluvčí

Pokud si to hráči přejí, můžou jednoho ze svých řad jmenovat mluvčím skupiny. Tento hráč bude odpovědný za informování sudího o akcích a pohybech družiny jako celku. Delegování této role na jednoho hráče – místo aby všichni hráči informovali sudího o jednotlivých akcích svých postav – může urychlit hru.

Postava mluvčího obvykle přebírá i roli vůdce družiny, měla by tedy mít vysokou hodnotu charismatu a jít někde vpředu.

Mapovač

Jeden hráč by měl na základě popisů sudího kreslit mapu prozkoumaných míst. Na mapu může během kreslení vyznačovat podrobnosti jako nestvůry nebo pasti, na které postavy narazí, indicie k hádankám nebo potenciálně zajímavá neprozkoumaná místa.

Dělení pokladu

Přeživší postavy si můžou kořist z dobrodružství rozdělit jakýmkoli způsobem, na jakém se hráči dohodnou.

Nemagické poklady: Obvykle se mezi hráčské postavy dělí rovnoměrně.

Kouzelné předměty: Hráči se musejí dohodnout, která postava si nechá který předmět. Jednou z možností je, že si každý hráč hodí kostkou a porovnají se výsledky. Hráč s nejvyšším číslem si jako první vybere jeden předmět, hráč s druhým nejvyšším číslem dostane na výběr jako druhý atd.

ZKUŠENOSTI (ZK.)

Všechny postavy, které se z dobrodružství vrátí živé, získají určité množství zkušenostních bodů (zk.). Zkušenosti se dostávají za dvě věci: přinesené poklady a přemožené nestvůry.

Přinesené poklady

Hlavním zdrojem zkušeností jsou poklady, které si hráčské postavy z dobrodružství přinesou – obvykle tvoří $\frac{3}{4}$ nebo i víc z celkového počtu získaných zkušeností.

Nekouzelné poklady: Za každý 1 zlatý (zl.) z hodnoty pokladu se dává 1 zk.

Kouzelné poklady: Nedávají žádné zk.

Přemožené nestvůry

Za všechny nestvůry, které družina přemůže (tj. zabije, přelstí, zajme, zastráší atd.), se dávají zkušenosti podle toho, jak jsou silné. Viz tabulka napravo.

Základní zk.: Hodnota zk. se u každé nestvůry odvíjí od jejího počtu kostek životů (KŽ).

Bonusové zk. za schopnosti: Hodnota zk. se zvyšuje za každou zvláštní schopnost nestvůry. Zvláštní schopnosti se značí hvězdičkou za počtem KŽ.

Nestvůry s bonusovými životy: Nestvůry, jejichž hodnota KŽ je uvedena jako počet kostek plus počet bonusových životů (např. KŽ 4+2), jsou mocnější a v tabulce jsou uvedené zvlášť. Například nestvůra s 2 KŽ vydělá postavám 20 zk., zatímco nestvůra s 2+2 KŽ vydělá 25 zk.

Nestvůry s více KŽ: Za každou KŽ nad 21 se hodnota základních zk. i bonusových zk. za schopnosti zvyšuje o 250 zk.

Bonus za mimořádné nebezpečí: Nestvůry přemožené za obzvlášť nebezpečných okolností se můžou brát, jako by v tabulce byly o jednu kategorii KŽ výš.

Zkušenosti za přemožené nestvůry

KŽ nestvůry	Základní zk.	Bonusové zk. za schopnosti
Míň než 1	5	1
1	10	3
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	35	15
3+	50	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225
6+	350	300
7–7+	450	400
8–8+	650	550
9–10+	900	700
11–12+	1 100	800
13–16+	1 350	950
17–20+	2 000	1 150
21–21+	2 500	2 000

Rozdělování zkušeností

Zkušenosti za nalezené poklady a přemožené nestvůry se sečtou a rozdělí rovnoměrně mezi všechny postavy, které dobrodružství přežily – včetně družiníků. Získané zkušenosti se vždy rozdělují rovnoměrně, bez ohledu na to, jak se hráči rozhodnou poklad rozdělit.

Bonusy a postihy

Hráčům, kteří si vedli obzvlášť dobře, může sudí volitelně přidělit zkušenosti navíc. Stejně tak můžou být penalizováni hráči, kteří neodvedli svůj díl práce.

ČAS, VÁHA A POHYB

Sledování času

Během dobrodružství by sudí měl sledovat čas, který uplyne ve fiktivním světě, takzvaný *herní čas*. Ten se liší od *reálného času* – to, co hráči a sudí popíší za pár vteřin, může postavám trvat klidně několik hodin nebo dokonce dní.

Například když postavy prozkoumávají jeskyni, sleduje sudí počet uplynulých směn. Když postavy prozkoumávají divočinu, sleduje počet uplynulých dní.

Sudí musí posuzovat, co se dá v daném časovém úseku stihnout.

Zdroje

V průběhu hry by měl sudí věnovat pozornost zdrojům, které družina spotřebovává. Jsou to například jídlo, voda, palivo pro zdroje světla, doba trvání kouzel nebo magických účinků atd.

Sledování pohybu

Jak hráčské postavy prozkoumávají fiktivní svět, měl by sudí sledovat jejich polohu na připravené mapě. Mapa bývá před hráči utajená, takže se musejí spoléhat na sudího popisy prozkoumávaných míst.

Sudí by měl podle rychlosti postav určovat, jak dlouho jim potrvá přesunout se z jednoho místa na jiné (viz *str. 9*).

Skupinová rychlost

Skupina dobrodruhů obvykle chce zůstat pohromadě. Rychlost pohybu družiny jako celku se proto odvíjí od rychlosti nejpomalejšího člena.

Měrné jednotky

Čas: kola a směny

Kromě běžných časových jednotek (minuty, hodiny, dny atd.) se ve hře používají následující speciální jednotky.

Směna: 10 minut herního času. Jedna hodina má 6 směn. Ve směnách se čas měří při průzkumu jeskyní (viz *Dobrodružství v jeskyních, str. 46*).

Kolo: 10 sekund herního času. Jedna směna má 60 kol. V kolech se čas měří při setkáních, zejména v boji (viz *Setkání, str. 48* a *Boj, str. 50*).

Vzdálenost: palce, stopy, yardy, míle

Hra je věrná svému původu a používá imperiální nebo též zvykové americké jednotky. Vzdařenost se měří v palcích (značí se " "), stopách (značí se " "), yardech a mílích.

Převody vzdálenosti

- ▶ 1 stopa = 12 palců $\approx$ 30 cm
- ▶ 1 yard = 3 stopy $\approx$ 1 m
- ▶ 1 míle = 1 760 yardů = 5 280 stop $\approx$ 1,6 km

Váha: mince

Jednotky váhy obvykle vstupují do hry jen při diskusi o tom, kolik toho postavy unesou (viz *Zatížení* na protější straně). Protože nejběžnější formou pokladu jsou mince, měří se veškerá váha v mincích. (Deset mincí odpovídá jedné libře, libra odpovídá zhruba půl kilu.)



Zatížení (volitelné pravidlo)

Některé skupiny mohou chtít používat systém na sledování toho, kolik vybavení a pokladů postavy unesou a jak to ovlivňuje jejich rychlost pohybu.

Sledování zatížení

Zatížení je měřítkem váhy i objemu, které postava nese.

Poklady: Je potřeba sledovat váhu pokladů, které má postava u sebe. Váha běžných předmětů je uvedena v následující tabulce. Váhu ostatních typů pokladů by měl určit sudí.

Vybavení: Vpravo jsou uvedené dva způsoby, jak sledovat zatížení způsobené vybavením. Všechny postavy by měly používat stejný systém.

Maximální zatížení: Maximální zátěž, kterou může jakákoli postava nést, je 1 600 mincí. Postavy, které nesou víc, se nemůžou pohybovat.

Váha pokladů v mincích

Poklad	Váha v mincích
Drahokam	1
Hůl	40
Hůlka	10
Lektvar	10
Mince (jakýkoli druh)	1
Svítek	1
Šperk (1 kus)	10
Žezlo	20



Možnost 1: Základní zatížení

Poklady: Při sledování váhy neseného pokladu se hlídá jenom to, aby postava nepřekročila maximální zatížení.

Vybavení: Váha zbroje, zbraní a dobrodružného vybavení se nesleduje a nezapočítává se do maximálního zatížení postavy.

Rychlost pohybu: Rychlost se určuje podle typu zbroje, kterou má postava na sobě, a podle toho, jestli nese výraznější množství pokladů (posoudí sudí). Skutečná váha neseného pokladu nemá na rychlost pohybu vliv.

Základní zatížení

Typ zbroje	Rychlost pohybu	
	Bez pokladů	S poklady
Beze zbroje	120' (40')	90' (30')
Lehká zbroj	90' (30')	60' (20')
Těžká zbroj	60' (20')	30' (10')

Možnost 2: Podrobné zatížení

Poklady: Sleduje se váha nesených mincí a jiných pokladů.

Vybavení: Sleduje se i váha zbroje a zbraní, které má postava u sebe (jejich váha je uvedena v seznamu vybavení). Různé dobrodružné vybavení (batoh, hřeby, pytle atd.) se může započítat souhrnně jako 80 mincí váhy.

Rychlost pohybu: Rychlost postavy vychází z celkové váhy všech podstatných předmětů, které nese, včetně pokladů, zbraní a zbroje.

Podrobné zatížení

Zatížení	Rychlost pohybu
Do 400 mincí	120' (40')
Do 600 mincí	90' (30')
Do 800 mincí	60' (20')
Do 1 600 mincí	30' (10')



HODY NA VLASTNOSTI

Když je potřeba určit, jakou má postava šanci uspět v různých náročných činnostech, může sudí vyzvat k hodu na vlastnost.

Hod na vlastnost

Hráč hodí 1k20. Pokud je výsledek menší nebo stejný jako hodnota vlastnosti, jedná se o úspěch. Pokud je hod vyšší než hodnota vlastnosti, jde o neúspěch.

Modifikátory

V závislosti na obtížnosti činnosti je možné přičíst k hodu bonusy nebo postihy. Modifikátor -4 by znamenal relativně snadný hod, modifikátor +4 velmi obtížný.

Jedničky a dvacítky

Přirozený hod 1 se považuje za úspěch a přirozený hod 20 za neúspěch.

ZRANĚNÍ, LÉČENÍ A SMRT

Všechny postavy i nestvůry mají celkový počet životů, který představuje jejich schopnost vyhnout se smrti. Různé typy útoků, včetně útoků zbraněmi v boji, odečítají životy z této zásoby.

Smrt

Když postavě nebo nestvůře klesnou životy na 0 nebo méně, umírá.

Ničení předmětů

Když postavu zabije ničivé kouzlo nebo zvláštní útok (např. kouzlo *blesk* nebo dračí dech), předpokládá se, že útok zničil i její vybavení.

Ničení kouzelných předmětů

Kouzelné předměty, které u sebe měla postava zabitá ničivým kouzlem nebo zvláštním útokem, můžou zničení odolat, a to následovně:

- **Záchrana:** Za každý předmět je možné provést záchranný hod. Použijí se hodnoty záchranných hodů postavy.
- **Bonusy:** Předměty, které poskytují bonus v boji (např. magické zbraně a zbroje), si tento bonus přičtou i k záchrannému hodu.

Léčení

Přirozené: Za každý celý den úplného odpočinku se postavě nebo nestvůře obnoví 1k3 životů. Pokud je odpočinek přerušen, postava nebo nestvůra se ten den neléčí.

Magické: Léčení může probíhat i pomocí magie, například lektvarů nebo kouzel. Takové léčení je okamžité. Magické léčení se dá kombinovat s přirozeným.

ZÁCHRANNÉ HODY

Všechny postavy i nestvůry můžou provádět záchranné hody, aby se vyhnuly plným účinkům některých magických nebo zvláštních útoků.

Kategorie

Existuje pět kategorií záchranných hodů. Používají se v následujících situacích:

- ▶ **Smrt nebo jed (S):** Při zasažení smrtícím paprskem nebo kontaktem s jedem.
- ▶ **Hůlky (H):** Při zasažení účinkem kouzelné hůlky.
- ▶ **Paralýza nebo zkamenění (P):** Při zasažení účinkem, který ochromuje nebo mění na kámen.
- ▶ **Dechové útoky (D):** Při zasažení dechem draka (nebo jiné nestvůry s dechovým útokem).
- ▶ **Kouzla, žezla nebo hole (K):** Při zasažení škodlivým kouzlem, případně účinkem kouzelného žezla nebo hole.

Kdy házet na záchranu

V popisu každého kouzla, nestvůrného útoku nebo dobrodružného scénáře je napsáno, který záchranný hod použít i jaké jsou následky úspěchu nebo neúspěchu.

Tabulky záchranných hodů

Postavy: Každé povolání má vlastní tabulku, která uvádí hodnoty záchranných hodů pro postavy na jednotlivých úrovních.



Provedení záchranného hodu

Když se postava nebo nestvůra stane cílem kouzla nebo útoku vyžadujícího záchranný hod, hodí hráč nebo sudí 1k20 a porovná výsledek s příslušnou hodnotou záchranného hodu:

- ▶ **Víc nebo stejně:** Pokud je výsledek vyšší nebo stejný jako hodnota záchranného hodu, jedná se o úspěch.
- ▶ **Nižší:** Pokud je hod nižší než hodnota záchranného hodu, jde o neúspěch.

Úspěšné záchrany

Zraňující účinky: Úspěšná záchrana proti účinku, který způsobuje zranění, snižuje zranění na polovinu.

Jiné účinky: Úspěšný záchranný hod proti účinku, který nezpůsobuje zranění, znamená úplné vyhnutí se účinku nebo jeho zablokování.

Záchranné hody proti jedu

Neúspěch: Neúspěšná záchrana proti jedu bývá smrtelná.

Zranění: Pokud útok jedem způsobuje i zranění, nemá úspěch nebo neúspěch záchranného hodu na zranění vliv.

NEBEZPEČÍ A PŘEKÁŽKY

Bloudění

Postavy dovedou sledovat stezky, cesty a další známé orientační body, aniž by při tom zabloudily. Stejně tak se nemůžou ztratit při cestě se spolehlivým průvodcem. Ovšem pokud cestují neznámou jednodlitou krajinou, můžou se ztratit celkem snadno.

Pravděpodobnost, že družina zabloudí, se odvíjí od typu prozkoumávaného terénu.

Následky zabloudění

Když postavy zabloudí, sudí rozhodne, kterým směrem se ve skutečnosti pohybují. Jedna možnost je určit směr, který je jen mírně vychýlený z kurzu. Například pokud skupina zamýšlela jít na jih, ve skutečnosti míří na jihozápad nebo západ.

Ztracené družině může nějakou dobu trvat, než si uvědomí, že se ubírá špatným směrem.

Hladovění

Pokud postavy stráví celý den nebo déle bez jídla nebo vody, může jim sudí začít dávat postihy k hodům na útok a k rychlosti, vyžadovat častější odpočinek nebo dokonce začít odečítat životy (v extrémních případech).

Lezení

Když postavy lezou v obtížné nebo napjaté situaci, může sudí vyzvat k hodu na obratnost.

Strmé stěny

Velmi strmé stěny nebo srázy většinou není možné zdolat bez specializovaného vybavení. Některá povolání ale postavám dávají schopnosti, které umožňují i lezení po strmých stěnách bez pomůcek.

Pád

Pád z výšky na tvrdý povrch způsobí 1k6 zranění za každých 10 stop pádu.

Plavání

Rychlost pohybu: Při plavání se postavy pohybují polovinou běžné rychlosti.

Kdo umí plavat: Předpokládá se, že každá postava umí plavat, leda by existoval nějaký zjevný důvod, proč se to nemohla naučit.

Utonutí

Okolnosti, za kterých postavám hrozí utonutí – stejně jako jeho pravděpodobnost – posuzuje sudí.

Příklady: Plavání ve zrádných vodách, plavání ve zbroji nebo s těžkými a neskladnými předměty, boj ve vodě.

Příklad šance na utonutí: Postava, která plave v rozbourené vodě, má na sobě těžkou zbroj a nese těžký náklad, může mít 99% pravděpodobnost, že se utopí. U postavy, která plave ve stejné vodě, ale má na sobě lehkou zbroj a nese lehký náklad, může být pravděpodobnost utonutí třeba jen 10 %.



Potulné nestvůry

Kromě nestvůr, které jsou jasně umístěné na konkrétní místo v jeskyni nebo divočině, se můžou postavy náhodně setkat i s nestvůrami, které se pohybují z místa na místo. Říká se jim potulné nestvůry.

Podrobnosti v části *Dobrodružství v jeskyních*, str. 46.

Četnost: Sudí by měl pravidelným házením určovat, jestli postavy nenarazí na potulnou nestvůru. Četnost hodů závisí na typu prozkoumávané oblasti.

Tma

Na výpravy do podzemí si postavy většínou berou zdroje světla. Typické zdroje světla umožňují běžné vidění v okruhu 30 stop.

Infravidění

Všechny nestvůry i spousta nelidských ras mají zvláštní druh zraku, který jim umožňuje vidět ve tmě. Říká se mu infra-vidění.

Tepelné odstíny: Postavy s infraviděním vidí tepelnou energii, která vyzařuje z živých tvorů. Obecně platí, že živí tvorové vypadají jako světlé odstíny, zatímco studené předměty jsou šedé a ty velmi studené jsou černé.

Čtení: Infravidění neumožňuje číst ve tmě, protože jím nejsou vidět jemné detaily.

Dosah: Infravidění má jen omezený dosah (u nestvůr jde o 60 stop, pokud není v popisu nestvůry uvedeno jinak).

Rušení: Infravidění funguje jen ve tmě. Viditelné světlo (běžné i magické) a velké zdroje tepla ho ruší.

Světlo a překvapení

Postavy nebo nestvůry, které si ve tmě svítí, zpravidla nemůžou protivníky překvapit (viz *Setkání*, str. 48), protože světlo prozrazuje jejich přítomnost.

DOBRODRUŽSTVÍ V JESKYNÍCH

Herní průběh každé směny

1. **Potulné nestvůry:** Sudí podle potřeby hází na náhodná setkání.
2. **Akce:** Družina se rozhodne, jakou akci podnikne (např. pohyb, hledání, naslouchání, vstup do místnosti).
3. **Popis:** Sudí popíše, co se stane. Pokud dojde k setkání s nestvůrami, pokračuje se podle postupu popsaného v kapitole *Setkání, str. 48*.
4. **Konec směny:** Sudí aktualizuje časové záznamy, přičemž zvláštní pozornost věnuje zdrojům světla, trvání kouzel a nutnosti odpočívat.

Dveře

V jeskyních bývá spousta dveří. Některé jsou tajné, zatímco jiné zjevné. Někdy jsou zamčené nebo zaseknuté.

Hledání tajných dveří

Některé dveře jsou tajné nebo skryté. Dobrodruzi se můžou rozhodnout hledat tajné dveře v prostoru 10 × 10 stop. Viz *Hledání*.

Šance na nalezení: Pokud postava hledá na správném místě, má šanci 1 z 6, že tajné dveře najde. (U některých povolání může být šance vyšší.)

Zaseknuté dveře

Vyražení: Šance na vyražení zaseknutých dveří závisí na síle postavy (viz *Hodnoty vlastností, str. 12*).

Překvapení: Po neúspěšném pokusu o vyražení dveří nemůžou postavy překvapit nestvůry na druhé straně (viz *Setkání, str. 48*).



Zamčené dveře

Zámky může odemknout postava zběhlá v práci se šperháky. Nebo se dají otevřít pomocí magie.

Zavírací se dveře

Dveře, které dobrodruzi otevrou (ať už jakkoli), se po chvíli pravděpodobně samy zavrou. Dá se tomu předejít zaražením železných hřebů nebo jiných klínů.

Nestvůry a dveře

Nestvůry, které jeskyni obývají, zpravidla umějí dveře otvírat (dokonce i ty zaseknuté) – pokud nejsou přehrazené, magicky zamčené nebo zaklíněné hřeby.

Naslouchání za dveřmi

Šance na úspěch: Postavy mají šanci 1 z 6, že postřehnou slabé zvuky za dveřmi. (Některí dobrodruhoví můžou mít vyšší šanci na úspěch.)

Hází sudí: Za naslouchající postavu by měl vždy házet sudí, aby hráč nevěděl, jestli se mu hod nepovedl, nebo se za dveřmi prostě nic neozývá.

Jedna šance: Naslouchání může jedna postava u každých dveří zkusit jen jednou.

Tiché nestvůry: Některé nestvůry, například nemrtví, nevydávají žádný zvuk.

Odpočinek

Četnost odpočinku: Po každé hodině strávené v jeskyni musejí postavy jednu směnu odpočívat.

Postih za neodpočívání: Pokud postavy pokračují bez odpočinku, mají postih –1 k hodům na zásah a zranění, dokud si jednu směnu neodpočinou.

Pasti

Existují dva druhy pastí:

- **Pasti na pokladech:** Drobné pasti umístěné na předmětech, které mají odradit nenechavé ruce a zloděje (např. otrávená jehla v truhle nebo zámku).
- **Pasti v místnostech:** Velké pasti dělané tak, aby zasáhly každého, kdo vstoupí na určité místo (např. propadlo zakrývací jámu v podlaze).

Spuštění pastí

Každá past se spouští určitou akcí (např. otevřením dveří nebo vstoupením na konkrétní místo).

Šance na spuštění: Kdykoli postava provede něco, co by mohlo past spustit, je šance 2 z 6, že se past aktivuje.

Zranění pastí: Zranění způsobené pastí bývá automatické, nehází se na útok.

Nestvůry: Pokud si to sudí přeje, můžou nestvůry pasti bez rizika obcházet.

Hledání

Následující postupy se týkají hledání tajných dveří, pastí v místnostech a pastí na pokladech.

Čas: Hledání trvá jednu směnu.

Hází sudí: Za hledající postavu by měl vždy házet sudí, aby hráč nevěděl, jestli se mu hod nepovedl, nebo jestli se na místě prostě nic skrytého nenachází.

Jedna šance: Každá postava se o prohledání konkrétního místa nebo předmětu může pokusit jen jednou.

Hledání pastí v místnostech

Dobrodruzi se můžou rozhodnout hledat pasti v místnostech v prostoru 10 × 10 stop. Viz *Hledání*.

Šance nalezení: Pokud postava hledá na správném místě, má šanci 1 z 6, že past najde. (U některých povolání může být šance vyšší.)

Hledání pastí na pokladech

Postavy se schopností hledat pasti (uvedenou v popisu jejich povolání) se můžou pokusit hledat i pasti na předmětech (např. truhlách nebo zámcích). Viz *Hledání*.

Šance nalezení: Pokud postava hledá na správném místě, použije se šance na nalezení uvedená v popisu jejího povolání.

Pohyb

Průzkum neznámého: Při průzkumu neznámých částí jeskyně se postavy pohybují svojí *základní rychlostí ve stopách za směnu*. Tato (velmi pomalá!) rychlost zohledňuje skutečnost, že postavy při průzkumu opatrně našlapují, kreslí si mapu, snaží se být potichu a vyhýbají se překážkám.

Na známých místech: Když se postavy pohybují v částech jeskyně, které už znají, může jim sudí dovolit pohybovat se rychleji. Například může povolit, aby se postavy při pohybu známými oblastmi pohybovaly trojnásobkem své základní rychlosti za směnu.

Potulné nestvůry

Četnost: V jeskyni se na náhodné setkání hází obvykle každé dvě směny.

Šance: Obvyklá šance na setkání s potulnou nestvůrou bývá 1 z 6.

Vzdálenost: Potulné nestvůry se objeví ve vzdálenosti 2k6 × 10 stop a pohybují se směrem k družině.

SETKÁNÍ

Setkání začíná ve chvíli, kdy postavy narazí na nestvůru. To se může stát, když postavy prozkoumávají místo, na které sudí setkání cíleně nachystal, nebo když setkání vzejde z náhodného hodu kostkou (viz *Potulné nestvůry*, str. 45).

Herní průběh setkání

1. **Překvapení:** Ve vhodných situacích hodí sudí na překvapení.
2. **Vzdálenost při setkání:** Sudí určí, jak daleko jsou nestvůry od postav.
3. **Iniciativa:** Nepřekvapené strany hodem na iniciativu určí, kdo bude jednat první.
4. **Akce:** Nepřekvapené strany rozhodnou, jak budou během setkání reagovat. Podle toho se setkání odehraje.
5. **Závěr:** Uplynula celá jedna směna.

Překvapení

Kdy házet

Na překvapení si musí hodit každá strana, která setkání nečeká. Například když nestvůra tiše čeká na blížící se družinu, která dělá velký hluk, nebude si nestvůra házet na překvapení, ale družina ano.

Světlo a překvapení

Postavy nebo nestvůry, které si ve tmě svítí, zpravidla nemůžou protivníky překvapit, protože světlo prozrazuje jejich přítomnost.

Hody na překvapení

Každá strana, která ještě neví o přítomnosti druhé strany, hodí 1k6.

Nestvůry: Za nestvůry hází sudí.

Hráčské postavy: Jeden z hráčů hází za celou družinu.

Výsledek: Výsledek 1 nebo 2 znamená, že strana je překvapená.

Následky překvapení

Překvapené jsou obě strany: Akorát nastane chvilkové zmatení – žádná strana nemá výhodu.

Překvapená je jedna strana: Strana, která není překvapená, získává výhodu jednoho kola. Překvapená strana nemůže v tomto kole jednat.

Vzdálenost při setkání

Vzdálenost nestvůry často vyplývá ze situace, ve které k setkání dojde. Když to není jasné, je možné určit vzdálenost při setkání náhodně:

- **Jeskyň:** $2k6 \times 10$ stop.
- **Divočina:** $4k6 \times 10$ yardů (nebo $1k4 \times 10$ yardů, když je některá strana překvapená).
- **Na vodě:** $4k6 \times 10$ yardů (nebo $1k4 \times 10$ yardů, když je některá strana překvapená).

Iniciativa

(Podrobnosti v části *Boj*, str. 50.)

Hod 1k6: Každá strana si hodí na začátku každého kola.

Vítěz: Strana s nejvyšším hodem jedná jako první. Ostatní strany jednají v pořadí od nejvyššího hodu po nejnižší.

Remízy: Buď můžou obě strany hodit znova, nebo se akce obou stran vyhodnotí současně.

Akce

Akce hráčských postav

Hráči rozhodují, co budou dělat.

Akce nestvůr

Sudí určuje, jak budou nestvůry na družinu reagovat. Někdy je chování nestvůr jasné z okolností. Když jasné není, může sudí určit reakci nestvůr hodem na následující tabulku.

Charisma: Pokud se s nestvůrami pokouší mluvit jedna konkrétní postava, přičítá se k hoďu na reakci i modifikátor k reakcím nehráčských postav, který vyplývá z charismatu této postavy (viz *Hodnoty vlastností*, str. 12).

Hod na reakci nestvůr

2k6	Výsledek
2 a méně	Nepřátelská, útočí
3–5	Nevraživá, může zaútočit
6–8	Neutrální, nejistá
9–11	Lhostejná, nezaujatá
12 a víc	Přátelská, nápomocná

Běžné akce

Při setkání je možné provést jakoukoli akci, ale nejběžnější jsou tyto:

► **Boj:** Pokud jedna strana zaútočí, sešle kouzlo nebo provede taktický pohyb, začíná se čas měřit po kolech a hra pokračuje podle postupu pro boj (str. 50).

► **Únik:** Pokud se jedna strana rozhodne utéct, druhá se ji může rozhodnout pronásledovat. Viz *Únik*.

► **Vyjednávání:** Postavy mohou s nestvůrami zkusit komunikovat. Pokud to udělají hned na začátku setkání, může to ovlivnit chování nestvůr (viz *Akce nestvůr*). Když se obě strany rozhodnou mluvit, je možné odehrát rozhovor pří-
mou řečí.

Pohyb

Rychlost při setkání: Při setkání se může postava pohybovat až třetinou své základní rychlosti za kolo – měreno buď ve stopách (v jeskyni), nebo v yardech (v divočině). Například postava se základní rychlostí 120 stop se může během setkání v jeskyni pohnout v jednom kole o 40 stop.

Maximální doba: Touto rychlostí se mohou postavy pohybovat maximálně 60 kol (jednu směnu).

Únik

Pokud se chce jedna strana setkání vyhnout, může se pokusit utéct. Říká se tomu *únik* a je to možné jen *před začátkem boje*. Když se jedna strana vyhýbá, musí se protistrana rozhodnout, jestli ji bude pronásledovat.

Hráči: Můžou se svobodně rozhodnout, jestli chtějí prchající nestvůry pronásledovat.

Nestvůry: Sudí musí rozhodnout, jestli nestvůry pronásledují prchající postavy. (Nízký hod na tabulce reakcí nestvůr může znamenat, že nestvůra bude pronásledovat.)

Nikdo nepronásleduje: Pokud se protistrana rozhodne nechat druhou stranu utéct, únik automaticky uspěje a k setkání nedojde.

Pronásledování: Pokud jedna strana pronásleduje druhou, závisí šance na úspěšný únik na okolním prostředí.

Závěr

Předpokládá se, že každé setkání trvá aspoň jednu celou směnu, včetně času na odpočinek, vzpomínání, očistění zbraní, obvázání zranění a podobně.

Herní průběh každého kola

1. Oznámení kouzel a pohybu
2. **Iniciativa:** Každá strana si hodí 1k6.
3. **Jedná vítězná strana:**
 - a. Morálka nestvůr
 - b. Pohyb
 - c. Útoky střelbou
 - d. Kouzlení
 - e. Útoky zblízka
4. **Jednají další strany:** Podle iniciativy.

Oznámení kouzel a pohybu

Pokud chce hráč *kouzlit* nebo se *pohybovat při boji zblízka*, musí to oznámit sudímu. Jiné akce není nutné oznamovat.

Iniciativa

Hod 1k6: Každá strana si hodí na začátku každého kola.

Vítěz: Strana s nejvyšším hodem jedná jako první. Ostatní strany jednají v pořadí od nejvyššího hodu po nejnižší.

Remízy: Buď můžou obě strany hodit znova, nebo se akce obou stran vyhodnotí současně. (To znamená, že obě strany si můžou navzájem zasadit smrtelné rány!)

Pomalé zbraně

Účastníci boje útočící obouručními zbraněmi na blízko (a některými střelnými zbraněmi – jak je uvedeno v popisu vybavení) jednají v kole vždy jako poslední, jako kdyby prohráli iniciativu.

Individuální iniciativa (volitelné pravidlo)

Volitelně může na iniciativu házet každý účastník boje sám za sebe. V tom případě se k hodu přičítá modifikátor obratnosti (viz *Hodnoty vlastností*, str. 12).

U velmi rychlých nebo pomalých nestvůr může sudí místo modifikátoru obratnosti určit jiný modifikátor k iniciativě.

Morálka nestvůr (volitelné pravidlo)

Viz úplná pravidla *Old-School Essentials*.

Pohyb

Mimo boj zblízka

Rychlost pohybu: Bojující se v každém kole může pohnout až o celou svoji hodnotu rychlosti při setkání.

Maximální doba: Touto rychlostí se bojující můžou pohybovat max. 60 kol.

Při boji zblízka

Při boji zblízka jsou možné jen tyto způsoby pohybu:

► **Bojový ústup:** Bojující se pohne pozpátku až o polovinu své rychlosti při setkání. Musí na to mít volnou cestu.

► **Útěk:** Bojující se otočí a utíká z boje. Pohne se až o celou svoji hodnotu rychlosti při setkání. V tomhle kole nemůže útočit. Protivník dostává bonus +2 ke všem útokům proti ustupujícímu cíli a tomu se k TZ nepřipočítává bonus za štít (pokud ho má).

Útoky střelbou

Jsou možné, když jsou protivníci vzdáleni aspoň 5 stop od sebe, viz *Útočení*.

Modifikátory střelby

V popisu každé zbraně na dálku je uvedený její dostřel.

Krátký dostřel: +1 k hodům na útok.

Střední dostřel: Bez bonusů a postihů.

Dlouhý dostřel: –1 k hodům na útok.

Víc než dlouhý dostřel: Útok není možný.

Cíle v zákrytu

Úplný zákryt: Cíl se nedá zasáhnout.

Částečný zákryt: Sudí může k hodu na útok uplatnit postih –1 až –4 (např. menší stolec může dát postih –1, hustý lesní porost –4).

Kouzlení

Volnost: Sesílatel musí mít možnost hýbat rukama a mluvit. Nemůže kouzlit, když má roubík, je svázaný nebo se nachází pod vlivem magického ticha.

Jediná akce: Při kouzlení není možné provádět ve stejném kole i jinou akci.

Žádný pohyb: Sesílatel se ve stejném kole nemůže zároveň pohybovat i kouzlit.

Dohled: Pokud popis kouzla neuvádí jinak, musí sesílatel na zamýšlený cíl (nestvůru, postavu, předmět, místo) vidět.

Přerušení kouzlení

Pokud sesílatel prohraje hod na iniciativu a bude ještě před svým tahem zasažen útokem nebo neuspěje v záchranném hodu, je kouzlení přerušené a kouzlo se nepodaří. Pořád ale sesílateli zmizí z paměti, stejně jako kdyby ho úspěšně seslal.

Útoky zblízka

Jsou možné, když jsou protivníci vzdáleni maximálně 5 stop od sebe, viz **Útočení**.

Tahy dalších stran

Každá strana opakuje kroky 3a až 3e v pořadí podle iniciativy (od nejvyšší).

Útočení

Jedničky a dvacítky

Když v hodu na útok padne přirozená 20, je to vždy zásah. Přirozená 1 vždy mine.

Nezranitelnost

Některé nestvůry jsou imunní proti různým typům útoků. V takovém případě se nehází na zranění, ani když útok zasáhne.

Počet útoků za kolo

Postavy většinou útočí jednou za kolo. Některé nestvůry mohou mít útoků víc.

Útok a pohyb

Ve stejném kole je možné kombinovat útok s pohybem.

Hody na útok

1. **Hod 1k20.**
2. **Připočítání modifikátorů:** Síla v boji zblízka. Obratnost, dostřel a kryt při střelbě.
3. **Určení zasažené TZ:** Útočník v tabulce útoků (**str. 52**) najde řádek pro své THAC0 a v něm výsledek hodu. Sloupec určuje zasaženou TZ.
4. **Výsledek:** Pokud je zasažená TZ stejná nebo nižší než protivníková TZ, útok zasáhne. Sudí hodí na zranění.

Vzestupná TZ (volitelné pravidlo)

Skupiny používající volitelné pravidlo vzestupné TZ (**str. 9**), by měly útoky vyhodnocovat následujícím postupem.

1. **Hod 1k20.**
2. **Připočítání modifikátorů:** Síla v boji zblízka. Obratnost, dostřel a kryt při střelbě.
3. **Určení zasažené TZ:** Útočník přičte svůj útočný bonus. Výsledek je hodnota vzestupné TZ, kterou útok zasáhne.
4. **Výsledek:** Pokud je zasažená VTZ stejná nebo nižší než protivníková VTZ, útok zasáhne. Sudí hodí na zranění.

Hody na zranění

Útoky postav: Zraňují za 1k6 životů. Ke zranění zblízka se přičítá modifikátor síly.

Útoky nestvůr: Způsobují zranění uvedené v popisu nestvůry.

Minimální zranění: Úspěšný útok vždy zraní cíl aspoň za jeden život, i kdyby modifikátory měly zranění snížit na nulu.

Smrt: Když postavě nebo nestvůře klesnou životy na 0 nebo méně, umírá.

Různorodé zranění (volitelné pravidlo)

Některé skupiny dávají přednost tomu, aby různé zbraně způsobovaly různá zranění. V tom případě útoky postav způsobují tolik zranění, kolik je uvedeno v popisu zbraně (v seznamu vybavení).

TABULKA ÚTOKŮ

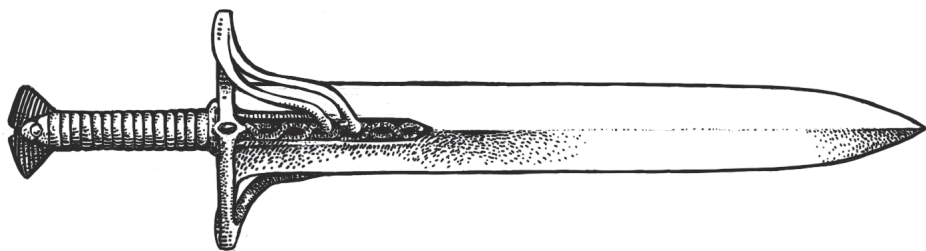
Následující tabulka uvádí pravděpodobnosti útoků pro postavy všech povolání.

► **Hraní na vysokých úrovních:** Pro potřeby skupin, které se rozhodnou používat volitelná pravidla pro hraní na vysokých úrovních, prezentovaná v úplné hře, pokračuje tabulka útoků až do 36. úrovně.

Jiná povolání

Při používání povolání z jiných knih se řádek v tabulce útoků, který mají použít, dá odvodit z hodnoty THAC0 uvedené v jejich tabulce postupu po úrovních. Zjisti, jakou má postava hodnotu THAC0, a najdi ji v tabulce útoků v sloupci TZ 0 – postava pak pro útoky používá tento řádek.

Například postava s THAC0 12 [+7] bude v tabulce útoků používat řádek pro bojovníky na 10. až 12. úrovni (kde je ve sloupci TZ 0 uvedená hodnota 12).



Tabulka útoků

Povolání a úroveň			Hod potřebný k zásahu TZ												
Bojovník	Kouzelník	Klerik Zloděj	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1–3	1–4	1–5	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
4–6	5–8	6–10	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
7–9	9–12	11–15	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
10–12	13–16	16–20	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
13–15	17–20	21–25	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2
16–18	21–24	26–30	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2
19–21	25–28	31–35	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2
22–24	29–32	36	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2
25–27	33–36	–	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
28–30	–	–	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
31–33	–	–	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
34–36	–	–	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Příklad hodu na útok

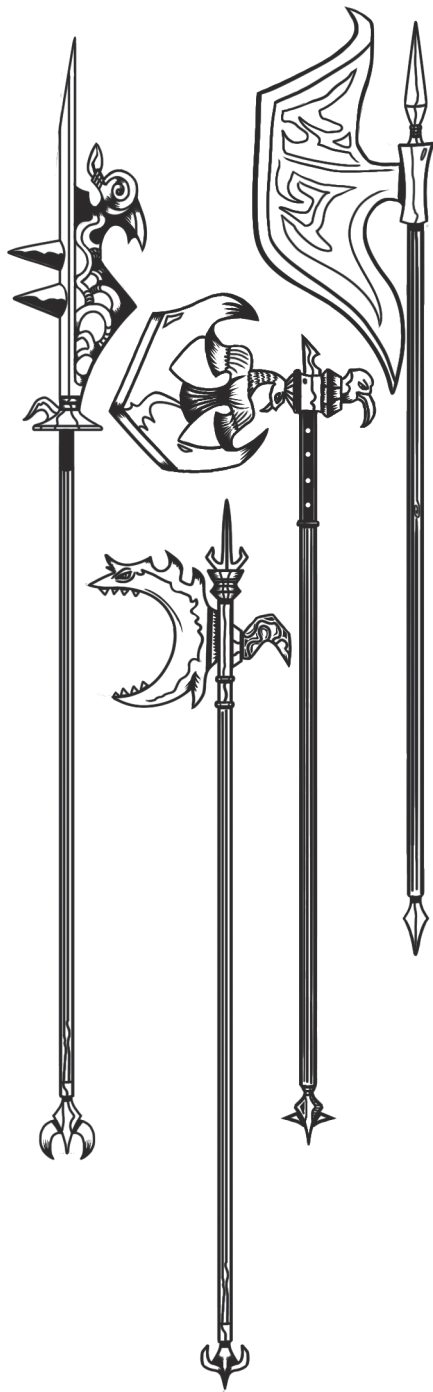
Bojovník na 5. úrovni útočí na nestvůru s TZ 4. Útok se vyhodnotí následovně:

1. Hráč hodí 1k20. Padne mu 14.
2. Bojovník má sílu 13, takže k hodům na útok zblízka dostává bonus +1. Celkový výsledek hodu na útok je tedy 15.
3. Hráč v tabulce útoků na řádku pro bojovníky na 5. úrovni vyhledá výsledek (15). Tak zjistí třídu zbroje, kterou tímto útokem zasáhne: TZ 2.
4. Jelikož TZ 2 je lepší než třída zbroje nestvůry, útok zasáhne!
5. Hodí se na zranění a výsledek se odečte od aktuálního počtu životů nestvůry.

Hody na útok při používání THAC0 (volitelné pravidlo)

Místo používání tabulky útoků se útoky dají vyhodnocovat i přímo pomocí THAC0. Hodnota THAC0 určuje, kolik musí hráč hodit, aby zasáhl TZ 0. Při útoku na protivníka s jinou TZ se potřebná výše hodu vypočítá tak, že se od THAC0 odečte TZ cíle. Například postava s THAC0 19 zasáhne protivníka s TZ 5, když hodí 14 a víc ($19 - 5 = 14$).

Poznámka: Přímé počítání potřebného hodu podle THAC0 nepatrně ovlivní pravděpodobnosti zásahu. Budou trochu jiné než při používání tradiční metody s tabulkou útoků.



OPEN GAME LICENSE

VYMEZENÍ IDENTITY PRODUKTU

Veškeré ilustrace, loga a způsob prezentování představují identitu produktu. Názvy „Necrotic Gnome“ a „Old-School Essentials“ představují identitu produktu. Veškerý text v následujících částech představuje identitu produktu: Úvod.

VYMEZENÍ OTEVŘENÉHO HERNÍHO OBSAHU

Veškerý text a tabulky nevyomezené jako identita produktu představují otevřený herní obsah.

OPEN GAME LICENSE, verze 1.0a

Následující text je vlastnictvím společnosti Wizards of the Coast, Inc. a je © 2000 Wizards of the Coast, Inc (dále „Wizards“). Všechna práva vyhrazena.

1. Definice: (a) „Přispěvatelé“ znamená vlastníky autorských práv nebo ochranných známek, kteří přispívají otevřeným herním obsahem; (b) „odvozený materiál“ znamená materiál podléhající autorským právům, včetně odvozených děl a překladů (včetně do počítačových jazyků), portování, modifikací, oprav, doplnění, rozšíření, vylepšení, zdokonalení, kompilování, zestručnění a jiných podob, do nichž je možné přetvořit, přepracovat nebo adaptovat existující dílo; (c) „distribuuovat“ znamená reprodukcí, licencování, pronajímání, půjčování, prodávání, vysílání, veřejné vystavování, přenášení nebo jiné šíření; (d) „otevřený herní obsah“ znamená herní mechanismy a zahrnuje metody, procedury, postupy a vzorce v takovém rozsahu, v jakém tento obsah nepředstavuje identitu produktu a je vylepšením předchozí tvorby, a dále veškerý další obsah, který přispěvatel zřetelně označí za otevřený herní obsah, a označuje jakékoli dílo, na které se vztahuje tato licence, včetně překladů a odvozených děl na základě autorského práva, přičemž do něj výslovně nepatří identita produktu; (e) „identita produktu“ znamená produkt a názvy produktových řad, loga a identifikační značky včetně vizuální identity; vzhled bytostí a postav; příběhy, příběhové linky, zápletky, tématické prvky, dialogy, incidenty, text, ilustrace, symboly, návrhy, vyobrazení, podobizny, formáty, pózy, nákrety, témata a grafiku, fotografická a jiná vizuální nebo zvuková záznamy; názvy a popisy postav, kouzel, očarování, osobností, týmů, charakterů, podob a zvláštních schopností; místa, lokace, prostředí, tvory, vybavení, kouzelné a nadpřirozené schopnosti a účinky; loga, symboly a grafické návrhy; a veškeré další ochranné známky nebo registrované ochranné známky, které majitel identity produktu zřetelně označí za identitu produktu a do kterých výslovně nemůže patřit otevřený herní obsah; (f) „ochranná známka“ znamená loga, názvy, značky, symboly, slogany a návrhy, které přispěvatel používá k identifikaci své osoby, svých produktů nebo souvisejících produktů, jimiž přispěvatel přispěl do licence Open Game Licence; (g) „používat“, „použít“, „používání“ a podobně znamená používat, distribuovat, kopírovat, upravovat, formátovat, modifikovat, překládat nebo jinak vytvářet odvozený materiál od otevřeného herního obsahu; (h) „vy“, „vaše“ a podobně znamená v ustanoveních této smlouvy nabyvatelé licence.

2. Licence: Tato licence se vztahuje na veškerý otevřený herní obsah, který obsahuje upozornění o tom, že otevřený herní obsah může být používán jen na základě této licence a v souladu s ní. Takové upozornění musíte připojit ke každému otevřenému hernímu obsahu, který budete používat. K licenci není možné přidávat žádná další ustanovení ani žádná odebírat, vyjma případů popsanych v licenci. Na žádný otevřený herní obsah distribuovaný na základě této licence není možné vztáhnout žádné jiné podmínky a ustanovení.

3. Nabídka a přijetí: Používáním otevřeného herního obsahu dáváte najevo, že přijímáte podmínky této licence.

4. Udělení práv: Výměnou za váš souhlas s touto licencí vám přispěvatel uděluje trvalou, celosvětovou, bezplatnou, nevýhradní licenci k používání i vašim původním herním obsahem. Udělená licence se zněním přesně shoduje s touto licencí.

5. Prohlášení o oprávnění přispívat: Pokud do otevřeného herního obsahu přispíváte původním materiálem, prohlašujete tímto, že vaše příspěvky jsou vašim původním dílem anebo že máte dostatečné oprávnění k tomu, abyste udělili práva poskytovaná touto licencí.

6. Upozornění o autorských právech: Část UPOZORNĚNÍ O AUTORSKÝCH PRÁVECH v této licenci musíte aktualizovat tak, aby obsahovala přesný text UPOZORNĚNÍ O AUTORSKÝCH PRÁVECH veškerého otevřeného herního obsahu, který kopírujete, upravujete nebo distribuujete, a do UPOZORNĚNÍ O AUTORSKÝCH PRÁVECH musíte začlenit název veškerého původního otevřeného herního obsahu, který distribuujete, dataci autorských práv a jméno držitele autorských práv.

7. Používání identity produktu: Souhlasíte, že nebudete používat žádnou identitu produktu, a to ani pro vyjádření kompatibility, vyjma té, kterou si od majitele každého prvku použité identity produktu výslovně licencujete v jiné, samostatné smlouvě. Souhlasíte, že v souvislosti s díly obsahujícími otevřený herní obsah nebudete vyžadovat kompatibilitu ani vzájemnou přizpůsobivost s jakoukoli ochrannou známkou nebo registrovanou ochrannou známkou, vyjma případů výslovně licencovaných v jiné, samostatné smlouvě s majitelem příslušné ochranné známky nebo registrované ochranné známky. Používání jakékoli identity produktu v otevřeném herním obsahu nepředstavuje zpochybnění vlastnictví této identity produktu. Majitel jakékoli identity produktu použité v otevřeném herním obsahu si zachovává všechna práva, nároky a zájmy na příslušnou identitu produktu.

8. Identifikace: Pokud distribuujete otevřený herní obsah, musíte zřetelně vyznačit, které části distribuovaného díla jsou otevřeným herním obsahem.

9. Aktualizace licence: Wizards nebo jejich určený zástupci mohou publikovat aktualizované verze této licence. Při kopírování, upravování a distribuování jakéhokoli otevřeného herního obsahu, který byl původně distribuován pod kteroukoli verzí této licence, můžete použít kteroukoli autorizovanou verzi této licence.

10. Kopie této licence: Ke každé kopii otevřeného herního obsahu, který distribuujete, MUSÍTE připojit kopii této licence.

11. Používání jmen přispěvatelů: Otevřený herní obsah nesmíte inzerovat ani propagovat s využitím jmen kterékoli přispěvatele, pokud k tomu nezískáte písemný souhlas příslušného přispěvatele.

12. Nemožnost dodržování: Pokud je pro vás nemožné dodržovat v souvislosti s některým nebo všerkým otevřeným herním obsahem kterékoli ustanovení této licence kvůli zákonu, soudnímu příkazu nebo státním předpisům, pak nesmíte dotýčný otevřený herní obsah používat.

13. Zánik platnosti: Platnost této licence automaticky zaniká, pokud porušíte kterékoli z jejích ustanovení a nenapravíte toto pochybení do 30 dnů od chvíle, kdy se o něm dozvíte. Veškeré podlicence zůstanou v platnosti i po zániku této licence.

14. Změny ustanovení: Pokud bude kterékoli ustanovení této licence považováno za nevymahatelné, bude toto ustanovení změněno v minimálním rozsahu nutném k tomu, aby se stalo vymahatelným.

15 UPOZORNĚNÍ O AUTORSKÝCH PRÁVECH

Open Game License v 1.0 © 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document © 2000–2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document © 2002–2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Castles & Crusades: Players Handbook, © 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Castles & Crusades: Monsters Product Support, © 2005, Troll Lord Games.

Basic Fantasy Role-Playing Game © 2006–2008 Chris Gonnerman.

New Spells: A Basic Fantasy Supplement © 2007 Chris Gonnerman, Ola Berg, Angelo Bertolli, Jeff Querner, Everett Bradshaw, Emiliano Marchetti, Ethan Moore, Jim Bobb, and Scott Abraham.

OSRIC™ © 2006, Stuart Marshall, adapting material prepared by Matthew J. Finch, based upon the System Reference Document, and inspired by the works of E. Gary Gygax, Dave Arneson, and many others.

Swords & Wizardry Core Rules, © 2008, Matthew J. Finch. Eldritch Weirdness, Book One, © 2008, Matthew J. Finch.

Darwin's World © 2002, RPGObjects; Authors Dominic Covey and Chris Davis.

Mutant Future™ © 2008, Daniel Proctor and Ryan Denison. Authors Daniel Proctor and Ryan Denison.

Advanced Edition Companion, © 2009–2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Deluxe Edition, © 2010, LotFP. Author James Edward Raggi IV.

First Level Magic-User Spells Grindhouse Edition Spell Contest: BookSpeak, © 2011 Daniel Smith.

First Level Magic-User Spells Grindhouse Edition Spell Contest: Howl of the Moon, © 2011 Joel Rojas).

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Grindhouse Edition, © 2011, LotFP, Author James Edward Raggi IV.

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Player Core Book: Rules & Magic © 2013 LotFP, author James Edward Raggi IV.

Cave Cricket from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Crab, Monstrous from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Fly, Giant from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Golem, Wood from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Kamadan from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Rot Grub from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Labyrinth Lord™ © 2007–2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

B/X Essentials: Core Rules © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

B/X Essentials: Classes and Equipment © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

B/X Essentials: Cleric and Magic-User Spells © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

B/X Essentials: Monsters © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

B/X Essentials: Adventures and Treasures © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

Old-School Essentials Core Rules © 2018 Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Genre Rules © 2018 Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Cleric and Magic-User Spells © 2018 Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Monsters © 2018 Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Treasures © 2018 Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Player's Rules Tome © 2020 Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Basic Rules © 2019 Gavin Norman.

KONEC LICENCE

ZAJÍMÁ TĚ VÍČ?

KDE NAJÍT DALŠÍ MATERIÁLY

Úplná hra

Úplná hra *Old-School Essentials* existuje ve 2 variantách: *Klasická fantasy* (i v češtině) a *Pokročilá fantasy* (zatím jen anglicky).

Pokročilá fantasy = *Klasická fantasy* + další povolání, volitelná pravidla, kouzla, nestvůry a kouzelné předměty.

Klasická fantasy: Tradiční hra, se kterou je radost začít. Obsahuje veškerý obsah z pravidel Basic/Expert z 80. let: 7 povolání postav (bojovník, elf, klerik, kouzelník, půlčik, trpaslík, zloděj), přes 100 kouzel, přes 200 nestvůr a přes 150 kouzelných předmětů.

Pokročilá fantasy: Tradiční hra rozšířená o pokročilá povolání, možnosti, magii a nestvůry. Obsahuje všechno z *Old-School Essentials Klasická fantasy*, a navíc ještě hromadu dalšího materiálu inspirovaného 1. edicí pravidel *Advanced* ze 70. let: 15 dalších povolání (akrobat, assassin, barbar, bard, drow, druid, duergar, gnóm, hraničář, iluzionista, paladin, půlelf, půlork, rytíř, svírfneblin), volitelná pravidla pro samostatnou volbu rasy a povolání, přes 100 dalších kouzel, 120 dalších nestvůr a 150 dalších kouzelných předmětů.

Obě varianty jsou 100% kompatibilní!

Zdroje

Všechno k *Old-School Essentials* najdeš na webu mytago.cz/ose, mimo jiné:

- Deníky postav, pomůcky na sledování kouzel a jiné bezplatné materiály ke stažení.
- Úplné znění pravidel v online verzi (připravujeme).
- Šikovné online nástroje na generování setkání, kouzel, pokladů, postav a dalších věcí (připravujeme).
- Jednoduchou licenci na bezplatné používání, umožňující každému publikovat vlastní obsah pro *Old-School Essentials*.



OLD-SCHOOL ESSENTIALS

KLASICKÁ FANTASY

Stručná pravidla

Old-School Essentials jsou hra na hrdiny plná fantastických dobrodružství, nestvůr a magie! Tato kniha je bezplatná ukázka základních pravidel hry potřebných pro hráče. Obsahuje:

- Úplný úvod a pravidla pro tvorbu postavy.
- Čtyři základní lidská povolání: bojovníka, klerika, kouzelníka a zloděje.
- Úplný seznam dobrodružného vybavení, zbraní a zbrojí.
- Pravidla pro dobrodružství v jeskyních, setkání a boj.
- Úplná pravidla kouzlení a seznam kouzel 1. úrovně.

Úplnou hru zakoupíš na mytago.cz/ose!

