# Dungeon World – Příručka hráče

Sage LaTorra & Adam Koebel
Přeložil: Miroslav „Arten“ Beran
originál, strany: 1 - 157
verze 0.1

# Dungeon World

Dungeon World je světem fantastických dobrodružství. Světem magie, bohů a démonů, dobra a zla, řádu a chaosu. Udatní hrdinové putují po nebezpečných zákoutích v touze získat slávu a bohatství.

Dobrodruzi v Dungeon Worldu na sebe berou různé podoby. Rasy elfů, lidí, trpaslíků a půlčíků, ty všechny mají své hrdiny. Někteří jsou téměř neporazitelnými válečnými stroji zakutými v plátových zbrojích, jiní dokáží přivolat a spoutat mocné síly magie. Svatí kněží, prohnaní zloději, mocní paladinové a další; ti všichni se vydávají na cesty za poklady a slávou.

Cesta, která vede k hrdinství a vznešenosti, není ale jednoduchá. Pokaždé, když hraničář provádí své přátele skrze starobylý hvozd, číhají v úkrytu stovky stvůr připravených prokousnout jim hrdla. Možná hordy zákeřných goblinů. Možná, že procházejí Prokletým hvozdem, kde sídlí Šedá čarodějnice. Možná zde vyčkávají zástupy nemrtvých, slídících po mrtvolách, které odvlečou do svého doupěte. Děsivé, samozřejmě, ale jsou zde také poklady. Více zlata, šperků a magických předmětů, lidem zapovězeným, zapadlých v temných zákoutích světa, než si vůbec dokážete představit. Kdo jiný by je měl získat než skupina odvážných hrdinů?

Ty a tvoji přátelé jste těmi hrdiny. Jste to právě vy, kdo se vydává do míst, kam jiní nemohou, nebo nechtějí. Před vámi se otevírá svět plný krvelačných stvůr. Jste připraveni postavit se jim tváří v tvář?

# Představení

## Bard

Básně vyprávějí, že život dobrodruha jsou výhradně svoboda, sláva, bohatství a hrdinské souboje. Takovéto příběhy, vyprávěné v každé vesnické krčmě, se nemohou mýlit. Nebo snad ano? Písně, které inspirují krále, stejně jako spodinu, písně, které utiší bestii, písně, které doženou člověka až k šílenství, takové se nevzaly jen tak, odnikud.

Vítej, barde. Ty, se svým obratným jazykem a bystrou myslí. Ty, básníku a pěvče. Kdejaký mluvka může odříkat téměř cokoli, ale pouze skutečný bard dokáže vdechnout legendám život. Vzhůru do sedla, vznešený vypravěči. Naostři svou skrytou dýkou a vyslechni ona volání. Vždy se musí najít někdo připravený postavit se rabiátům a násilníkům, někdo, kdo se sám stane jednou legendou. Kdo dokáže napsat příběh tvého hrdinství lépe, než ty sám?

Nikdo. Tak neváhej a vydej se na cestu.

## Kněz

Země Dungeon Worldu jsou žumpou, dávno opuštěnou bohy. Jsou zamořeny kráčejícími mrtvými, všemožnými nelidskými stvůrami a nadpřirozenem, rozpínajícím se mezi záblesky bohem požehnané civilizace. Všude kolem je jen bezbožný svět. A právě proto je tě zde tolik zapotřebí.

Šířit slávu svého boha mezi pohany, to není jen tvá přirozenost, je to tvé poslání. Je jen na tobě, abys, pomocí meče, kladiva a kouzel, vedl nevěřící k pravé víře. Abys ťal hluboko do srdcí tvorů z divočiny a zaséval zde sémě víry. Říká se, že nejlépe je cítit boha blízko svému srdci. Ty ale víš, že to je nesmysl. Bůh dlí na ostří čepele.

Ukaž světu, kdo je jeho pravým pánem.

## Druid

Rozhlédni se kolem ohniště. Co tě přivedlo k těmto lidem, načichlým prachem a potem civilizace? Možná to byla tvá laskavost – chráníš je, jako matka medvědice chrání svá medvíďata? Stali se tvojí smečkou? Velice podivné bratry a sestry máš. Ať už je doprovázíš z jakéhokoli důvodu, určitě by selhali, nebýt tvých ostrých smyslů a ještě ostřejších drápů.

Pocházíš z posvátných míst; jsi zrozen z půdy a nosíš její znaky na svém těle. Možní jsi měl, kdysi, jiný život, možná jsi býval měšťanem, stejně jako oni, ale to je minulost. Odhodil jsi tuto neměnnou podobu. Posloucháš své společníky modlící se k jejich bohům vytesaným z kamene a leštící stříbrné plíšky. Vyprávějí o slávě, kterou najdou v tom hnijícím městě, které jsi dávno opustil.

Jejich bohové jsou směšní, jejich ocel je neochrání. Ty kráčíš po prastarých stezkách, ty oblékáš plášť samotné země. Ano, vezmeš si svůj díl odměny, ale budeš někdy kráčet jako oni? To prozradí pouze čas.

## Bojovník

Je to nevděčná práce – žít ze dne na den jen se svou zbrojí a uměním svých paží, nořit se bezhlavě do nebezpečenství. Zlaté rohy nebudou znít, až jim zarazíš dýku mezi žebra, tam v baru v Bucksbergu. Chór andělů nebude pět, až je budeš táhnout, stále vřeštící, od Jámy Šílenství.

Zapomeň na ně.

Ty to děláš kvůli slávě… a kvůli kuchání, pro bitevní vřavu, křik na bojišti a horkou, žhavou krev. Jsi zvíře, zakuté v plátech. Tví přátelé možná nesou čepele vykované z oceli, ale ty, bojovníku, ty sám jsi ta ocel. Zatímco tví společníci skuhrají nad zraněními kolem táborového ohně, ty neseš své jizvy hrdě, na odiv.

Jsi jako skála – nechť se každé nebezpečenství o tebe roztříští na padrť.

Ty budeš ten, který zůstane stát jako poslední.

## Paladin

Peklo vyčkává. Věčné utrpení v ohni, ledu nebo v čemkoli, co nejlépe odpovídá hříchům prokletých hord Dungeon Worldu. Vše, co stojí mezi propastí těchto děsů a spásou, jsi ty. Svatý muž, obrněný stroj války, služebník dobra a světla, správně? Kněz možná po nocích pronáší své modlitby k bohům, dlícím na nebesích. Bojovník nejspíše máchá čepelí svého meče ve jménu „dobra“. Ale ty víš své.

Oči, ruce a dobře mířené rány, tím vším jsi pro svého boha právě ty. Ve svých rukách třímáš dar práva a ctnost spravedlnosti. Čistotu záměrů, kterou tví společníci nemají.

Veď ty blázny, paladine. Následuj svůj svatý cíl a přinášej spásu do prostopášného světa.

Vae victis, nemýlím-li se?

## Hraničář

Ti městští lidé, se kterými cestuješ. Zaslechli někdy volání vlka? Ucítili závan větru tam, v černých pouštích Východu? Lovili svou kořist, jen pomocí luku a nože, jako ty? To si piš, že ne. Proto tě potřebují.

Průvodce. Lovec. Stvoření divočiny. Tím vším jsi ty a ještě mnohem více. Tvá pouť divočinou byla vždy osamělá, až doteď. Ale hlas něčeho velkého – říkej tomu třeba osud, pokud chceš – spojil tvé kroky s těmito lidmi. Možná jsou stateční, silní, mocní. Ale jen ty znáš skryté cesty.

Bez tebe by byli ztraceni. Nastol cestu skrze krev a temnotu, chodče.

## Zloděj

Slyšel jsi je, sedící kolem ohniště. Chvástají se minulou bitvou i tím, jak se na vaši bandu jejich bohové smějí. Ty spočítáš zlaťáky a usmíváš se také, pro sebe – to je to pravé vzrušení za tím vším. Ty jediný znáš tajemství Dungeon Worldu: nestoudná, nehorázně velká hromada peněz.

Jistě, pyskují, kdykoli se potloukáš o samotě, ale bez tebe by kterýkoli z nich skončil bez hlavy pod letící gilotinou nebo otrávený nějakou starobylou šipkovou pastí. Jen ať si stěžují. Až skončíš se vším tím šmejděním, připiješ si na jejich hrdinských hrobech.

Na svém hradě. Napěchovaném zlatem. Ty lotře.

## Kouzelník

Dungeon World má pravidla. Nejsou to však zákony lidí nebo libovůle jakéhosi nepodstatného tyrana. Větší, lepší pravidla. Něco upustíš – spadne to. Nemůžeš tvořit věci z ničeho. Mrtvý zůstanou mrtvými, že?

Ano, to jsou pohádky, kterými se uklidňujeme za dlouhých, temných nocí.

Strávil jsi tolik času studiem všech těch svých bichlí. Provozováním experimentů, ze kterých ses málem pomátl a vyvoláváním, které ohrožovalo tvou samotnou duši. A proč? Pro sílu. Je tu snad ještě něco jiného? Ne pouze síla Krále nebo Země, ale síla nechat vřít krev v jejich žilách. Síla povolat blesk z čistého nebe nebo roztřást zemi. Obejít pravidla, která si svět tak střeží.

Ať si tě propichují svými pohledy. Ať si tě nazývají „černokněžníkem“ nebo „splozencem ďábla“. Kdo z nich dokáže z očí metat ohnivé koule?

Oni si to o tobě také nemysleli.

## Proč?

Proč hrát Dungeon World?

Zaprvé, abyste viděli postavy provádět **neuvěřitelné kousky**. Abyste je viděli při prozkoumávání neprozkoumaného, zabíjení neumírajících a sledovali jejich kroky z nejhlubších útrob světa až po nejvyšší vrcholky nebes. Abyste je zastihli v úžasných situacích a při obrovských tragédiích.

Zadruhé, abyste je viděli **bojovat pospolu**. Stát pospolu, jako družina, navzdory svým odlišnostem a vzdorovat jednotně svým nepřátelům, nebo svádět hádky nad pokladem, diskutovat nad bojovými plány či společně slavit svá tvrdě dobytá vítězství.

Zatřetí, protože **svět má stále tolik míst k prozkoumání**. Svět je plný uzamčených hrobek a hord draků rozesetých po okolí čekajících na dobrodruhy s šikovnými prsty a silnými pažemi, aby je objevili. Tento neobjevený svět má ale také své vlastní plány. Hrajte, abyste zjistili, co má za lubem a jak změní životy vašich postav.

*„Byli dobrodruhy… několik se předvedli při užitečné službě, výzkumu, kartografii a tak podobně. Většinou nebyli víc než vykradači hrobů. Byli spodinou, zabiti násilnou smrtí, čekající na vysoké postavení mezi pamětihodnými skrze svou nepopiratelnou odvahu a občasné impozantní hrdinské kousky.“*

## Jak používat tuto knihu

Tato kniha vás naučí, jak hrát Dungeon World. Pokud budete Pánem jeskyně (GM), bude třeba, abyste si přečetli knihu celou, ačkoli prozatím můžete statistikami příšer pouze proletět a kapitolu Pokročilá nastavení si odložte až na později. Vytiskněte si rady pro hru, pomohou vám utřídit si, co je nejdůležitější. Pokud jste hráč, nepotřebujete číst více než Hrajeme hru – většina pravidel Dungeon Worldu bude součásti karet postav, které budete používat při hře samotné. Během hry se možná budete několikrát vracet k některým konkrétním pravidlům, ale mělo by se to stávat jen výjimečně.

## Připravte si

Pro hraní Dungeon Worldu potřebuješ sebe a 2 – 5 dalších hráčů. Skupina 4 – 6, včetně tebe, je pro hru nejlepší. Vyberte jednoho z vás, který bude Pánem jeskyně (PJ). Všichni ostatní budou hráči, kteří na sebe vezmou role postav ve hře (říkáme jim hráčské postavy nebo HP). Během hry budou hráči popisovat, co říkají, co si myslí a co dělají jejich postavy. Pán jeskyně bude popisovat vše ostatní, co se děje ve světě.

Můžete hrát jednotlivá sezení nebo řetězit několik sezení do kampaně. Patřičně se tedy připravte, pokud plánujete hrát delší kampaň. Každé sezení obvykle trvá několik hodin a hrát můžete začít ihned po prvním sezení.

Je třeba, abyste si vytiskli příslušné materiály. Než začnete hrát novou hru, vytiskněte si následující:

- Několik kopií základních a speciálních tahů
- Po jedné kopii od každé z karet povolání
- Po jedné kopii kouzel kouzelníka a kněze
- Jednu kopii tahů PJ
- Nezbytnosti jako: tužky a pera, několik papírů na mapky a poznámky, případně kartotéční lístečky

Každý u stolu bude potřebovat něco na psaní a několik šestistěnných kostek. Dvě kostky jsou minimem, ale ideální jsou dvě kostky pro každého z hráčů.

Dále budete potřebovat nějaké speciální kostky: čtyřstěnnou, osmistěnnou, desetistěnnou a dvanáctistěnnou. Jedna od každé je dostačující, ale čím více, tím lépe: nebudou muset tolik kolovat kolem stolu.

## Jak se Dungeon World hraje?

Hraní Dungeon Worldu je o zjišťování, co se bude dít, když postavy potkávají nebezpečná monstra, temné kobky a neobvyklé lidi na jejich výpravě za slávou a bohatstvím. Hrát Dungeon World znamená vést konverzaci mezi hráči a PJ – PJ popisuje hráčům, co vidí a slyší a hráči popisují, co si jejich postavy myslí, co cítí a co dělají. Čas od času tento popis spustí tah – okamžik, kdy všichni zpozorní a řeknou si „čas na hod kostkami, abychom viděli, co se bude dít.“ Na okamžik všichni zadrží dech a

čekají, kdy se kostky s rachotem zastaví. Ať na kostkách padne cokoli, vždy následuje napětí a vzrušení.

Jak budete hrát, vaše postavy se budou během svých dobrodružství měnit. Budou získávat zkušenosti, jak se budou učit o světě, překonávat monstra a hromadit bohatství. Budete zjišťovat, jaký mají k sobě navzájem vztah a kam směřuje jejich morální kompas. Když získají dostatek zkušeností, postoupí na další úroveň a stanou se mocnějšími s více možnostmi pro další hru.

Můžete hrát Dungeon World společně ve stejném složení, od sezení k sezení, skrze dlouhou sérii dobrodružství a sledovat, jak se vaše postavy mění a sílí společně. Můžete ale také hrát jednotlivé hry během jednotlivých sezení. Ať už hrajete dlouhodobé kampaně nebo jednorázové hry, pravidla Dungeon Worldu jsou tu, aby vás vedla a pomáhala vám vytvářet svět plný fantastických dobrodružství. Je nejvyšší čas vyrazit na výpravu!

Hrát Dungeon World znamená vést konverzaci. Někdo něco řekne, ty mu odpovíš, možná někdo jiný něco dodá. Bavíme se zde o fikci – světe postav a věcí, které se dějí kolem nich. Během hry vstupují do hry také pravidla. Pravidla mají také co říci o světě. V Dungeon Worldu nejsou žádná kola nebo tahy, nejsou zde žádná pravidla, která by říkala, kdy má kdo hrát. Míst toho se hráči střídají podle přirozeného běhu konverzace, která má vždy nějaké schéma. PJ něco řekne, hráči odpovědí. Hráči položí otázku nebo zahlásí akci, PJ jim popíše, co se stane. Dungeon World není nikdy monolog, vždy se jedná o konverzaci.

Jako v každé konverzaci, čas strávený nasloucháním je stejně důležitý, jako čas strávený mluvením. Detaily, stanovení ostatními lidmi kolem stolu (PJ a ostatními hráči) jsou pro tebe důležité. Mohou měnit, jaké tahy budeš moci provádět, připraví pro tebe příležitost nebo vytvoří výzvu, které budeš muset čelit. Konverzace funguje nejlépe, pokud všichni naslouchají, pokládají otázky a staví na odpovědích druhých.

Tato kapitola se celá věnuje tomu, jak hrát Dungeon World. Najdeš zde informace o pravidlech – jak se objevují ze hry a jak ji ovlivňují. Popíšeme si jak obecná pravidla, jako provádění tahů, tak i specifičtější pravidla, jako ta kolem životů a udělování zranění.

## Vlastnosti a modifikátory

Velké množství pravidel probíraných v této kapitole se odkazuje na vlastnosti postav a jejich modifikátory. Vlastnosti jsou Síla, Odolnost, Obratnost, Inteligence, Moudrost a Charisma. Popisují obecné vlastnosti postav v každé z oblastí v rozsahu 3 až 18, kdy 18 je vrcholem u smrtelníků.

Každá z vlastností má modifikátor, který se využívá v případě, že je provádět hod na ověření vlastnosti. Jsou popsány jako třípísmenné zkratky – SIL, ODL, OBR, INT, MOU, CHA. Modifikátory nabývají rozsahu -3 až +3. Modifikátor je vždy odvozen od aktuální hodnoty vlastnosti.

*Pro více informací o vlastnostech a modifikátorech se podívejte na kapitolu Tvorba postavy na straně (50).*

# Hrajeme hru

## Tahy

Nejmenší jednotkou v pravidlech Dungeon Worldu je TAH. Tah vypadá následovně:

Když **útočíš na protivníka tváří v tvář**, hod + SIL. * Při 10+, udělíš protivníkovi své zranění a vyhneš se jeho útoku. Můžeš zvolit, že udělíš dalších +1k6 zranění navíc, ale vystavíš se útoku protivníka. * Při 7-9, udělíš protivníkovi své zranění, protivník proti tobě provede svůj útok.

Tahy jsou pravidla, které ti řeknou, kdy dojde k jejich spuštění a jaký mají efekt. Tah závisí na fikční akci a obvykle mívá fikční důsledek. „Fikční“ znamená, že akce a následek vycházejí ze světa postav, který popisujete. V tahu, popsaném výše, je spouští „pokud zaútočíš na protivníka tváří v tvář“. Následek je, co následuje: hod kostkami a různý výsledek dle toho, co na kostkách padne.

Jakmile hráč popíše činnost postavy, která spustí tah, tah se stane a jsou použita jeho pravidla. Pokud tah vyžaduje hod kostkou, jeho popis vám řekne, jakými kostkami házet a jak přečíst jejich výsledek.

Postava nemůže provést fikční akci, která spouští tah, bez toho, aby byl tento tah vyhodnocen. Například, pokud Izák popíše PJ, jak se jeho charakter žene skrze orka třímajícího sekeru do otevřených dveří, provede tah Překonání, protože ten se spouští „pokud jednáš navzdory bezprostřední hrozbě.“ Izák nemůže popsat, jak se jeho postava prosmýkla kolem orka bez toho, aby vyvolal tah Překonání, a nemůže vyvolat tah Překonání, pokud se skutečně nevystaví bezprostřední hrozbě nebo nebude sužován pohromou. Tah a fikce jdou ruku v ruce.

Všichni kolem stolu by měli sledovat, zda byl spuštěn tah. Pokud není jasné, zda byl tah spuštěn, všichni by měli spolupracovat, aby se ujasnilo, co se děje. Pokládejte otázky, dokud všichni neuvidí situaci shodně a následně hoďte nebo nehoďte kostkami, jak si to vyžaduje situace.

Nestvůry, nehráčské postavy a další podivnosti mají také své tahy, které ale fungují odlišně.

*Kapitola Nestvůry na straně (221) popisuje tahy nestvůr.*

### Tahy a kostky

Většina tahů obsahuje frázi „hoď + x“, kde „x“ je jedním z modifikátorů tvých vlastností (například ODL). Pokud tah neříká jinak, „hoď“ znamená hodit dvěma šestistěnnými kostkami a přičíst jejich součet k modifikátoru vlastnosti. Některé tahy pracují s jinými hodnotami, než jsou modifikátory vlastností.

*Vykonávám tah, který po mě chce, abych provedl hod + SIL a můj modifikátor SIL je +1. Hodil jsem dvěma šestistěnnými kostkami a padlo mi jedna a čtyři. Celkový výsledek je tedy šest.*

Výsledek vždy zapadne do tří základních kategorií. Součet 10 a více (zapsáno jako 10+) je nejlepší výsledek. Součet 7-9 je stále úspěch, ale je následován komplikacemi nebo cenou. 6 a méně jsou trable, ale také získáte ZK.

Každý tah vám řekne, co se stane při 10+ a 7-9. Většina tahů neřekne, co se stane při 6-, to je na PJ, ale také vždy získáte ZK.

Hod na zranění funguje mírně odlišně. Využívá různé typy kostek v závislosti na tom, kdo nebo co uděluje zranění.

*Značka * v popisu tahu znamená zjednodušení zápisu výstupu (jako „Při 10+“).*

*Hod na zranění je více popsán později v této kapitole na straně (22).*

## Tahy a výbava

Nejdůležitější rolí výbavy postav je pomoci popsat tah, které provádějí. Postava beze zbraně nebo něčeho podobného nespustí tah Útok při souboji s drakem – úder holou pěstí skutečně neprojde tvrdými dračími šupinami. Holá pěst se pro účely spuštění tah při boji drakem nepočítá.

A naopak, výbava může zabránit spuštění tahu. Šplhat po kluzkém ledovém útesu obvykle znamená Překonání, ale se sadou horolezeckého vybavení budete schopni se vyhnout bezprostřednímu nebezpečí, které je spouští pro daný tah.

Zbraně obvykle upravují, jaký tah může být spuštěn. Postava ozbrojená dýkou může jednoduše probodnout goblinovi nohu a tím spustit Útok, ale postava třímající v rukou halapartnu se zapotí, pokud ji bude nucena využít k souboji tělo na tělo.

Předměty a výbava jsou popsány Značkami. Značky jsou slova, která popisují věci. Některé značky mají specifický význam v pravidlech (značky jako Snížení zranění u zbrojí nebo konkrétní magický bonus k určitým tahům nebo vlastnostem). Jiné značky jsou čistě fikční (jako značka Krátká, která popisuje délku zbraně a jak blízko by měl být váš protivník, abyste na něj mohli zaútočit). Značky pomáhají popisovat akce postav ve chvílích, kdy je využívána výbava a dávají PJ informace, jaké kompilace by mohlo použití předmětu způsobit, když se vám nepovede uspět při hodu.

*Značky jsou popsány v kapitole Výbava na straně (323).*

## Následky tahů

Následky tahů vždy zasahují do fikčního světa postav. 10+ pro tah Útok neznamená pouze mechanický efekt, ale také znamená, že jste úspěšně zaútočili na protivníka a způsobili mu újmu.

Jakmile jednou určíte, jaké jsou následky tahu, aplikujte je do fikce a přejděte zpět do konverzace. Vždy se vracejte k tomu, co se děje ve hře.

Některé tahy mají okamžité následky, jako udělení zranění nebo získání bonusu k dalšímu hodu. Tyto následky jsou vždy odrazem fikčního světa postav. Vždy se ujistěte, že při popisu následků využíváte fikci.

## Některé tahy…

… Užívají frázi „udělit zranění“. Udělit zranění znamená hodit kostkou zranění dle tvého povolání. Tvá zbraň může zranění zvýšit nebo snížit. Svou kostku zranění budeš využívat kdykoli, kdy budeš útočit nebo budeš zraňovat svůj cíl. Obvykle to znamená, že držíš zbraň, ale tvé pěsti jsou také zbraň… se správným tréninkem nebo ve vhodné situaci.

… Říká „+1 jednorázově“. To znamená, že získáš +1 ke svému příštímu hodu (nikoli na zranění). Bonus může být i vyšší než +1, nebo může jít o postih, jako -1. Může být spojen s podmínkou, jako „+1

jednorázově pro Útok," což značí, že bonus bude aplikován jen pro následující tah Útok a žádný jiný tah.

… Říká „+1 trvale". To znamená, že získáš bonus +1 ke všem další hodům (nikoli na zranění). Bonus může být i vyšší než +1, nebo může jít o postih, jako -1. Může být spojen s podmínkou, jako „+1 trvale ke Střelbě." Trvalý bonus také říká, co způsobí jeho ukončení, jako „dokud nezrušíš kouzlo" nebo „dokud neusmíříš svého boha."

… Dává ti „nabití". Nabití je měna, která ti umožňuje provádět dodatečné volby po utracení nabití dle popisu tahu. Nabití je vždy uchováno k použití k tahu, který ho vytvořil. Nemůžeš utratit nabití z Obrany pro ničení pastí a naopak.

… Nabízí volbu. Volba, kterou provedeš, stejně jako jakýkoli tah, určuje následky, které se stanou jak mechanicky, tak ve fikci. Volba při výsledku 10+ pro tah Útok, kdy udělíš větší zranění za cenu otevření obrany je přesně to, co se stane tvé postavě. Buď máš dostatečnou výhodu, aby sis mohl dovolit otevřít obranu, nebo spoléháš na své štěstí.

… Dává ti příležitost říci něco o své postavě a její historii. Pokud zkoumáš Znalosti, měl by ses zeptat, odkud znáš informace, které ti PJ odhalil. Chop se této příležitosti, abys přispěl do hry a ukaž, co je tvoje postava skutečně zač. Měj ale na paměti fakta, která už padla a nerozporuj nic, co už bylo řečeno.

… Říká „označ si ZK". To znamená přidat si jeden bod Zkušenosti ke svému celkovému součtu Zkušeností.

*Zkušenost je vysvětlena na straně (30).*

## Zranění a léčení

Jizvy, podlitiny a smrtelná zranění, to jsou běžná nebezpečí, kterým budou dobrodruzi v Dungeon Worldu čelit. V průběhu hry budou postavy zraňovány, léčeny a možná i zemřou. Zdraví postavy je měřeno jejími Životy (ŽT). Zranění je odečítáno od životů. Při správných podmínkách nebo se zdravotní či magickou péčí je zranění vyléčeno a životy jsou obnoveny.

*„Pokud to krvácí, můžeme to zabít." – Dutch, „Predator"*

### Životy

Životy jsou měřítkem výdrže, vytrvalosti a zdraví postavy. Více životů znamená, že postava může déle bojovat a ustojí více zranění, než stane tváří v tvář mrazivému pohledu Smrti.

Povolání určuje tvé maximální životy. Dále přichází na scénu také Odolnost (vlastnost, nikoli modifikátor). Větší Odolnost znamená více životů. Pokud se tvá Odolnost během hry trvale změní, tvé životy jsou jí také ovlivněny. Dokud se nezmění tvá Odolnost, nezmění se ani tvé maximum životů.

### Zranění

Pokud postava utrží zranění, odečti ho od aktuálních životů. Zbroj snižuje zranění. Pokud má postava zbroj, odečti její hodnotu od zranění. To může znamenat, že jsi kompletně vykryl úder – to je v pořádku, od toho zbroje jsou! Zranění nikdy nemůže snížit životy postavy pod nulu.

Zranění je určeno útočníkem. Postavy hráčů udělují zranění podle povolání, zbraně a tahu.

Pokud tah říká „uděl zranění“, postava hází svou kostkou zranění plus jakýkoli bonus nebo postih, který je určen tahem, zbraní nebo následkem. Pokud tah specifikuje velikost zranění, použij toto namísto kostky zranění dle povolání.

Nestvůry udělují zranění dle svého popisu. Použij toto zranění kdykoli nestvůra vykoná přímou akci, která má zranit protivníka, a to i v případě, kdy použije jinou metodu než svůj přirozený útok.

Další zdroje zranění – jako být zavalen zbytky padající věže nebo pád do propasti – má na starost PJ dle následujících vodítek:

Způsobí přinejhorším modřiny a škrábance: k4 zranění

Způsobí krvavé šrámy, ale nic vážného: k6 zranění

Možná zláme několik kostí: k8 zranění

Dokázalo by zabít běžného člověka: k10 zranění

Přidej značku Ignoruj zbroj, pokud je zdroj zranění dostatečně velký nebo zranění pochází z magie nebo jedu.

Dočasná nebo příležitostná zbroj funguje stejným způsobem jako zbroj, kterou nosíš na sobě: zbroj 1 za částečný kryt, zbroj 2 za plný kryt.

Zranění je uděleno na základě fikce. Tah, které udělují zranění, jako Útok, jsou jen speciální verzí tohoto pravidla. Tah, který uděluje zranění, vždy vychází z fikce a zranění je uděleno opět ve fikci. Zranění může být dosaženo i bez spuštění tahu, pokud to vyžaduje fikce.

Ztráta životů je obvykle jen část následků. Pokud je újma obecná, jako pád do propasti, ztráta životů je nejspíše to jediné, co se stane. Pokud je ale zranění specifické, jako když ork vytrhne postavě ruku z kloubu, životy jsou část následků, ale nejedná se o jediný následek. Větším problémem je vykloubená ruka. Jak budeš sekat mečem nebo sesílat kouzla? Stejně tak useknutá hlava není zranění, to je prostě smrt.

### Zranění od více nestvůr

Jen skutečně statečná nestvůra chodí do bitvy sama. Většina nestvůr bojuje s někým po svém boku, případně s dalším v zádech a někdy i s lučištníkem kryjícím je zezadu, a tak dále. To může vést k tomu, že několik nestvůr uděluje svá zranění současně.

Pokud několik nestvůr útočí současně, hoď jednou za nestvůru s největším zraněním a za každou další přičti ke zranění +1.

*Gobliní šaman (k10+1 zranění, ignoruj zbroj) a tři goblini (k6 zranění) společně zaútočí – magickou jedovou koulí za šamana, kopími za zbytek – na Lux, která prolomila jejich obranný val. Hodil jsem si d10+1 (ignoruj zbroj) a přidal jsem +3 za každého z goblinů. Po sečtení jsem oznámil Lux, že obdržela 9 zranění, které ignoruje zbroj, jak kyselina prosakuje skrze škrábance od kopí.*

### Omráčení

Omráčení je nesmrtelné zranění. Postava, která utrží zranění omráčením, musí omráčení Překonat, kdykoli se snaží o jakoukoli činnost. Nebezpeční je „jsi omráčen“. Omráčení trvá tak dlouho, jak

dlouho dává smysl ve fikci. Jsi omráčen, dokud nemáš šanci dát se do pořádku. Nestvůra, která utrží zranění omráčením, si nepočítá své životy, ale přímo jedná jako omráčená – několik sekund se motá, slepě tápe kolem sebe a podobně.

### Zvyšování a snižování zranění

Pokud tak říká tah, přičti nebo odečti zranění k hodu. Pokud říká, abys přičetl další hod kostkou (jako „+1k4 zranění“), hoď další kostkou a přičti výsledek k původnímu hodu.

Totéž platí pro snižování zranění. Odečti číslo od výsledku hodu. Pokud máš zranění snížit o hod kostkou (jako „-1k6 zranění“), hoď další kostkou a výsledek odečti od původního hodu. Zranění nikdy nemůže být záporné – nula je minimem.

### Lepší a horší

Některé nestvůry a tahy očekávají, že hodíš na zranění několikrát a vybereš nejlepší nebo nejhorší výsledek. V takovém případě házej jako obvykle, ale použij pouze nejlepší nebo nejhorší výsledek.

Pokud nestvůra hází své k6 zranění dvakrát a má vzít lepší výsledek, zápis vypadá jako L[2k6]. „L[]“ znamená „lepší“. Stejně tak, H[] znamená horší, H[3k10] znamená „hoď tři krát k10 a použij nejhorší z hodů.“

### Léčení

V Dungeon Worldu jsou dva zdroje léčení: lékařská péče a čas.

Lékařská péče, magická i světská, léčí zranění v závislosti na tahu nebo předmětu, který byl použit. Některé tahy plně obnoví životy, zatímco jiné vyléčí jen tolik, aby postava přečkala další souboj.

Kdykoli, kdy postava stráví nějaký čas odpočinkem bez čehokoli, co by jí přitížilo, její zranění jsou vyléčena. Množství vyléčených životů je popsáno v příslušných tazích: Táboření a Zotavení.

Bez ohledu na zdroj léčení, životy postavy nikdy nesmí překročit jejich maximum.

### Smrt

Smrt číhá na okraji každé bitvy. Postava, jejíž životy klesnou na nulu, okamžitě provede Poslední nádech. Smrt si přijde pro pána i kmána – k hodu na Poslední nádech se nepřičítá žádná vlastnost.

Nikdo neví, co leží na za Černými branami Smrti. Mnozí ale říkají, že v Říši smrti spočívají mnohá tajemství světa smrtelníků. Až zamřeš, možná se o tom přesvědčíš.

Některým Smrt nabídne obchod. Někdy levný, jindy drahý. Smrt je náladová. Může si říct o budoucí službu nebo o konkrétní daň. Může požadovat oběť nebo chtít něco zvláštního a zjevně nevinného. Vrtochy Smrti nejdou předvídat.

Podle výsledku Posledního nádechu se může stav postavy stabilizovat. Stabilizovaná postava zůstává na nula životech, ale je živá a v bezvědomí. Pokud ji někdo vyléčí, nabyde vědomí a může se vrátit do boje nebo vyhledat úkryt. Pokud je stabilizovaná postava zraněna, opět musí podstoupit Poslední nádech a vrací se čelit Smrti.

### Po smrti

Dobrodruhové to nemají lehké - chladné noci v divočině, ostré čepele a nestvůry. Dříve nebo později budeš muset podstoupit tu dlouhou cestu k Černým branám a vzdát se své duše. To ale neznamená,

že se s tím budeš muset spokojit nebo se potloukat kolem. Smrt je, svým způsobem, jen další výzva k překonání. Dokonce i mrtví dobrodruzi mohou znovu povstat.

Pokud tvá postava zemře, můžeš se zeptat PJ a dalších hráčů na znovuoživení. PJ ti řekne cenu, za jakou se tvá mrtvá postava navrátí zpět k životu. Pokud splníš podmínky PJ, tvá postava se vrátí mezi živé. Zvláštní variantou je kouzlo Oživení. Magie ti nabídne snazší cestu, jak navrátit své společníky zpět k životu, ale poslední slovo má stále PJ.

Ať už jsou tvé vyhlídky na oživení jakékoli, vytvoř si novou postavu. Možná že se některý z pomocníků stane plnohodnotným dobrodruhem. Možná, že ostatní postavy najdou v civilizaci nového společníka, který se k vám připojí. Možná, že máš v rodině příbuzného, který se vydá pomstít tvoji smrt. V každém případě vytvoř novou postavu jako postavu na první úrovni.

Pokud tvá původní postava ožije, můžeš hrát obě postavy a přepínat mezi nimi dle libosti (dokud to bude dávat smysl).

Pane jeskyně, jakmile řekneš hráčům, co má být vykonáno, aby se jejich přítel vrátil zpět, nevnímej to jako snahu vykolejit další hru. Svaž tuto skutečnost se znalostmi, které máš o světě. Jedná se o skvělou příležitost, aby si změnil pohled na hru, nebo jsi představil nový element, na jehož uvedení do hry jsi čekal. Nemusí se jednat o žádný epický úkol. Pokud postava zemřela na hrotu kopí goblina, mohlo by jít nepříjemnou cestu domů a několik tisíc zlatek obětovaných místnímu chrámu. Zamysli se nad následky takového činu štědrosti, jaké bude mít dopady na svět. A pamatuj, Smrt nikdy nezapomíná na duše ukradené z jejich spárů.

### Oslabení

Ztráta životů je obecný následek, znamená únavu, pohmožděniny, jizvy a podobně. Některá zranění mají ale hlubší dopad. Těm říkáme Oslabení.

**SLABOST (SIL)**: Nemůžeš vynakládat dostatek síly. Možná jde jen o únavu nebo zranění, možná byla tvá síla odsáta kouzly.

**TŘES (OBR)**: Ztrácíš stabilitu a třesou se ti ruce.

**NEVOLNOST (ODL)**: Něco s tebou není v pořádku. Možná jsi nemocný, možná ztrácíš na váze, Možná jsi jen minulou noc příliš mnoho pil a teď se ti to vrací.

**OMRÁČENÝ (INT)**: Ta poslední rána sebou přinesla následky. Mozek ti nějak nefunguje, jak by měl.

**ZMATENÝ (MOU)**: Zvoní ti v uších. Máš rozmazané vidění. Je to horší než jen být trošku mimo.

**ZJIZVENÝ (CHA)**: Možná to není trvalé, ale rozhodně nevypadáš nijak dobře.

Ne každý útok způsobí oslabení. Oslabení jsou obvykle spojena s magií, jedem nebo podivnostmi jako kousnutím upíra. Každé oslabení se váže k vlastnosti a snižuje její modifikátor o -1. Hodnota vlastnosti není postižena, nemusíš se tedy bát snížení maxima životů.

Každé Oslabení tě může postihnout pouze jednou. Pokud už jsi stižen Nevolností, měl bys být opět postižen Nevolností, nevšímej si toho.

Léčení Oslabení je obtížnější než léčení životů. Některá vysokoúrovňová kouzla to zvládnou, ale stejně je nejlepší strávit několik dní v suché a teplé posteli. A samozřejmě, Oslabení jsou popisující i určující. Pokud nastane něco, co ti odstraní Oslabení, Oslabení je vyléčeno.

Oslabení nenahrazují popis a využívají již odehranou fikci. Pokud někdo přijde o ruku, tak to neznamená, že je stižen Oslabením, pouze to znamená, že nemá ruku. Nenech Oslabení, aby tě limitovaly. Konkrétní nemoc může mít libovolné následky, dle tvé volby. Nevolnost je pohodlná zkratka pro běžnou horečku, kterou jsi získal od špinavé krysy.

## Magie

Dungeon World je fantastické místo. Je zde toho více než jen prach, krev a všechno to pivo v hospodě. Oheň a vítr povolané od samotných elementů. Modlitby za zdraví, sílu a boží odplatu. „Magie“ je název, který byl dán takovýmto schopnostem, které nepocházejí od lidí, ale od tajemné moci v pozadí.

Magie znamená mnoho věcí. Schopnost druidů vzít na sebe podobu jiného tvora je magie, stejně jako praktická kouzla čarodějů nebo boží požehnání kněží. Jakákoli schopnost, kterou je možné provádět nadpřirozené činy, je magií.

### Kouzla

Některá povolání, jako kněží a kouzelníci, mají přístup ke kouzlům: speciálním magickým nástrojům, které získají jako odměnu za boží službu nebo studium. Každé kouzlo má jméno, značky, úroveň a následek.

Základní tok magie je: naučit se, připravit si, vyčarovat a zapomenout.

Známá kouzla jsou ta, která sesilatel ovládá a může si je připravit. Kněží znají všechna kouzla své nebo nižší úrovně, včetně svých triků. Kouzelníci znají od začátku všechny své triky a tři kouzla první úrovně. Jakmile kouzelník postoupí o úroveň, naučí se nové kouzlo. Kouzelníci uchovávají svá známá kouzla v magické knize.

Přestože sesilatel kouzlo zná, musí ho mít před sesláním připravené. Za pomoci času a koncentrace, jak je popsáno v Kontakt a Příprava, si může sesilatel připravit tolik známých kouzel, jejichž celková úroveň je nižší nebo stejná jako úroveň sesilatele plus jedna. Kouzelníci i kněží mají vždy připravené své triky. Připravené kouzlo může být sesláno.

Seslání kouzla vyžaduje prosbu k bohu, zaklínání, gestikulaci, povolávání mystických sil a podobně. Při seslání kouzla obvykle provedeš tah Sešli kouzlo. Pro 10+ sešleš kouzlo, při 7-9 se dostane sesilatel do problémů a musí zvolit následek, ale kouzlo je přesto úspěšně sesláno. Některá kouzla jsou Dočasná – jakmile jsou seslána, trvají, dokud je něco neukončí.

Jedna z možností pro hod 7-9 je zapomenutí kouzla. Kouzlo je stále známé, ale už není připravené a není možné ho tedy seslat. Jakmile sesilatel provede Kontakt a Přípravu, může si připravit totéž kouzlo znovu.

## Vývoj postavy

Dungeon World se neustále mění. Stejně tak se mění i postavy. Jak postupují při svých výpravách, získávají více zkušeností a dosahují vyšších úrovní. To je připravuje na větší nebezpečí, složitější dobrodružství a slavnější činy.

Zlepšení, stejně jako vše ostatní v Dungeon Worldu, je popisující i určující. Popisující znamená, že jakmile hráč provede změnu na kartě postavy, změní se i postava ve fikci. Určující znamená, že jakmile se postava změní ve fikci, hráč by měl provést příslušnou změnu i v kartě postavy.

Nejedná se o výhodu nebo újmu pro hráče či PJ, ani o omluvu, jak získat silnější schopnosti nebo o ně naopak přijít. Jedná se jen o zrcadlení života v Dungeon Worldu.

*Avon, navzdory tomu, že je kouzelník, získal přízeň Lenoral, bohyně znalostí. Poté, co byl povýšen do role jejího avatara a složil přísahu, je pod jejím dohledem. Získal stejné výhody, jaké má kněz.*

*Gregor nabídl svou rodovou zbraň, sekeru, jejíž zelená ocel je žíhaná orčí krví, jako úplatek za osvobození krále Authena z věčného utrpením. Bez své sekery nemůže využívat žádnou z výhod spojených s rodovou zbraní. Pokud ji získá zpět, získá zpět i výhody s ní spojené.*

Popisné změny nastávají pouze, pokud postava prokazatelně získá přístup k nové schopnosti. Není na žádném z hráčů, aby se tak sám rozhodl. Pokud si myslíš, že by měla postava získat novou schopnost, promluv si o tom s ostatními.

*Vidíš, život je takový. Měníme se, to je vše. Vidíš, nejsem tím, kým jsem býval.*

### Nová úroveň

Jak budeš hrát Dungeon World, nejvíce ze všeho budeš dělat tři věci: průzkum, souboje s nebezpečnými protivníky a hromadění pokladů. Za každou z těchto věcí budeš na konci sezení odměněn zkušeností. Za hraní dle přesvědčení a plnění jeho podmínek budeš také odměňován zkušeností. Pokud vyřešíš pouto a vytvoříš nové, získáš zkušenost. Pokaždé, když hodíš 6-, získáš zkušenost.

*Některé tahy mohou říkat „přičti ZK“, což znamená přidat si jeden bod ZK k celkové zkušenosti.*

PJ může určit zvláštní podmínky, které můžeš naplnit, abys získal zkušenost. Může také změnit základní podmínky, aby dokreslil vyznění světa. Ty se dozvíš před začátkem hry.

Pokud je postava v klidu a bezpečí, může během odpočinku provést tah Zvýšení úrovně pro postup na další úroveň a získání nových tahů.

*Tah Zvýšení úrovně je popsán na straně 78.*

### Tahy multipovolání

Tahy multipovolání ti umožňují získat tahy jiných povolání. Můžeš si zvolit libovolný tah tvé nebo nižší úrovně. Pro účely multipovolání jsou všechny startovní tahy, které vzájemně souvisí, považovány za jeden tah. Například kouzelníkovo Sešli Kouzlo, Kniha Kouzel a Příprava. Pokud tah odkazuje na tvoji úroveň, počítej ji od úrovně, kdy ses naučil první tah daného povolání.

### Vyžaduje a nahrazuje

Některé tahy, které získáš na vyšší úrovni, závisí na jiných tazích. Pokud je u tahu zmínka o jiném tahu a slova Vyžaduje nebo Nahrazuje, můžeš se nový tah naučit pouze v případě, že ovládáš zmíněný tah.

Tah, který vyžaduje jiný tah, je možné se naučit pouze, pokud ovládáš předchozí tah. Získáš tím oba tahy a k oběma budeš mít přístup.

Tah, který nahrazuje jiný tah, je možné se naučit pouze, pokud ovládáš nahrazovaný tah. Ztratíš přístup k původnímu tahu a ovládáš pouze nový tah. Nový tah obvykle zahrnuje všechny výhody původního tahu. Například nahrazuješ tah, který dává +1 zbroj za +2 zbroj.

*Když Gregor postoupí na bojovníka druhé úrovně, zvolí si tah Základy multipovolání. Může se naučit tah libovolného povolání jako by byl o úroveň níže, může se tedy naučit pouze startovní tahy. Zvolil kouzelníkův tah Sešli kouzlo, a s ní získal i Knihu kouzel a Přípravu. Jelikož Příprava odkazuje na jeho úroveň kouzelníka, počítá si úroveň od doby, kdy se naučil tento tah – sesílá tedy kouzla jako kouzelník první úrovně. Jakmile získá novou úroveň, bez ohledu na tah, který se naučí, bude si připravovat kouzla jako kouzelník druhé úrovně.*

### Po 10. úrovni

Jakmile jednou dosáhneš desáté úrovně, věci se trošku změní. Pokud máš dostatek zkušeností pro jedenáctou úroveň, místo přestupu si vybereš jedno z následujícího:

- Odchod do důchodu
- Přibrat učedníka
- Změna na úplně jiné povolání

Pokud odejdeš do důchodu, vytvoříš si úplně jinou postavu. Spolupracuj s PJ, abyste umístili postavu do příběhu. Pokud přijmeš učedníka, budeš hrát za novou postavu (učedníka) vedle své současné postavy, které přestane získávat zkušenost. Změna povolání znamená zachovat si vlastnosti, rasu, životy a všechny tahy, které jsou dle tebe a PJ stěžejní pro tvoji postavu. Ztratíš přístup ke všem dalším tahům a nahradíš je startovními tahy nového povolání.

## Pouta

Pouta jsou tím, co z vás tvoří skupinu dobrodruhů, nikoli pouze náhodné kolemjdoucí. Jsou pocity, myšlenkami a sdílenou historií, která vás propojuje. Vždy budeš mít alespoň jedno pouto, obvykle jich ale budeš mít více.

### Vyřešení pout

Na konci každého sezení můžeš vyřešit jedno pouto. Vyřešení pouta záleží na tobě a na postavě, se kterou pouto sdílíš. Navrhneš, že je pouto vyřešeno a pokud druhá strana souhlasí, tak je. Jakmile vyřešíš pouto, získáš zkušenost.

Pouto je vyřešeno, jakmile již nepopisuje vztah k postavě. Možná že se změnily okolnosti – Thelian ti měl krýt záda, ale když tě nechal s gobliny, už si nejsi tak jistý. Je možné, že už není platné – pomáhal jsi Wesleymu a on ti dlužil, teď je ale jeho dluh splacen, když ti zachránil život dobře načasovaným kouzlem. Kdykoli se podíváš na pouto a řekneš si: „to už nemá tak velký význam“, je nejvyšší čas pouto vyřešit.

Pokud ti po tvorbě postavy zbylo volné místo u pouta, můžeš ho kdykoli doplnit nebo nahradit jiným. Nezískáš sice žádnou zkušenost, ale budeš mít více pout do budoucna.

### Tvorba nového pouta

Nové pouto vytvoříš, kdykoli vyřešíš nějaké předchozí. Nové pouto může být ve vztahu ke stejné postavě, ale nemusí.

Když stvoříš nové pouto, zvol postavu. Vyber něco důležitého z předchozího sezení – možná místo, kam jste spolu cestovali, nebo poklad, který jste objevili. Vyber myšlenku nebo názor, který zastává tvá postava a spojuje vaše postavy a činnost, která se k nim váže. Skončíš s něčím podobným jako:

*Myšákův rychlý úsudek mě zachránil před bílým drakem, kterému jsme čelili. Dlužím mu laskavost.*

*Avon se v Xax'takarových kobkách projevil jako zbabělec. Je přítěží pro družinu a měl by být pod dohledem.*

*Valeriina laskavost ke gnómům z Vale zasáhla mé srdce. Dokážu jí, že nejsem takový netvor, za jakého mě považuje.*

*Xotoq získal Sekeru hvízdajících kostí podvodem. Přísahám, že bude moje.*

Nová pouta jsou stejná jako původní – použij je, vyřeš je a nahraď je novými.

## Přesvědčení

Přesvědčení je způsob myšlení tvé postavy a její morální kompas. Může jít o etický ideál, přikázání víry nebo prosté právo silnějšího. Odráží věci, kterými by tvá postava chtěla být a může ti být vodítkem, pokud si nejsi jistý, jak se zachovat. Některé postavy své přesvědčení dávají hrdě na odiv, jiné ho úzkostlivě tají. Postava by neměla říct: "Jsem zlý," ale může říci: „V prvé řadě jde o mě." To zní dobře pro postavu, ale svět se na to dívá opačně. Hluboko uvnitř má každá postava ideál, kterému by se chtěla rovnat – a přesně sem cílí kouzla a schopnosti, která odhalují přesvědčení. Každá cítící bytost v Dungeon Worldu má přesvědčení, ať už jde o elfa, člověka nebo nestvůru.

Přesvědčení jsou Dobrou, Zákon, Neutralita, Chaos a Zlo. Každé z nich zobrazuje touhu být jiným typem bytosti.

Zákonné bytosti touží zavést do světa právo, pro svůj prospěch i pro prospěch ostatních. Chaotické bytosti přijímají změnu a idealizují si nepříznivou realitu světa. Oceňují svobodu nade vše. Dobré bytosti dávají přednost druhým před sebou. Zlé bytosti upřednostňují sebe před druhými.

Neutrální bytosti upřednostňují sebe tak dlouho, dokud neohrožují dobré bydlo někoho druhého. Neutrální postavy uspokojují své životy a naplňují své cíle a nechávají ostatní, aby tak žili také.

Většina nestvůr je neutrální. Nemají žádné zvláštní potěšení z ubližování druhým, ale neváhají tak činit, pokud si to dokáží ospravedlnit. Ty, které upřednostňují ideál před sebou samým – Zákon, Chaos, Dobro nebo Zlo – je obtížnější najít.

Dokonce i dvě bytosti stejného přesvědčení mohou vstoupit do konfliktu. Snaha pomáhat druhým neznamená neomylnost. Dvě dobré bytosti mohou bojovat na život a na smrt kvůli různému pohledu na dobro.

*Věřím ve smrt, destrukci, chaos, špínu a mamon.*

### Změna přesvědčení

Přesvědčení se může, a bude měnit. Obvykle přijde jako postupná změna k rozhodujícímu okamžiku. Kdykoli se pohled postavy na svět dramaticky změní, může si vybrat nové přesvědčení. Hráč musí mít důvod pro změnu, který musí vysvětlit ostatním hráčům.

V některých případech dojde ke změně akce přesvědčení, přestože samotné přesvědčení se nezmění. To zobrazuje malé změny v prioritách, nikoli však změnu v celkovém způsobu myšlení. Jednoduše si vyber novou akci ve stejném přesvědčení ze seznamu níže a popiš, proč vidí postava tuto změnu jako důležitou.

ZÁKON

- Dodržet literu zákona přes nepříjemnosti
- Naplnit důležitý slib
- Přivést někoho před spravedlnost
- Zvolit čest na úkor osobního zisku
- Navrátit poklad právoplatnému majiteli

DOBRO

- Ignorovat nebezpečí při pomoci druhým
- Vést ostatní do spravedlivého boje
- Vzdát se moci nebo bohatství ve prospěch většího dobra
- Odhalit nebezpečnou lež
- Projevit soucit

NEUTRALITA

- Zajistit si mocného spojence
- Porazit důležitého osobního protivníka
- Odhalit nepřítelovo tajemství
- Odkrýt skrytou pravdu

CHAOS

- Odhalit korupci
- Porušit nespravedlivé právo ku prospěchu jiných
- Porazit tyrana
- Odhalit pokrytectví

ZLO

- Získat výhodu z cizí důvěry
- Způsobit zoufalství pro zoufalství samo
- Zničit něco překrásného
- Naštvat spravedlivý řád

- Ranit nevinného

*Sloužit veřejnému zájmu. Chránit nevinné. Prosazovat zákon.*

*Stačí vnést trochu anarchie. Převrať zavedený řád, pak se vše promění v…chaos.*

## Pomocníci

Pomocníci jsou ty ubohé duše, které – pro peníze, slávu nebo podivnější potřeby – putují společně s dobrodruhy do temnoty a nebezpečí. Jsou to ti blázni, kteří se snaží stát dobrodruhy.

Pomocníci slouží několikerému účelu. Pro postavy jsou pomocí. Vkládají svou sílu do rukou dobrodruhů oplátkou za plat. Pro hráče jsou zdroji. Kupují pro postavy dodatečný čas proti hrozícímu nebezpečí. Jsou také nástupci postav, čekající na svoji šanci, aby nahradili padlou postavu. Pro PJ jsou lidskými tvářemi, na které se postavy obrací, přestože jsou v hlubinách země nebo v dalekých pláních.

Pomocníci nejsou hrdinové. Z pomocníka se může stát hrdina, jako nástupce postavy, ale do té doby jsou další bytostí v rukou PJ. Proto nejsou jejich zkušenost, zbroj nebo zranění nijak důležité. Pomocník je charakterizován svojí **Dovedností**, **Platbou** a **Loajalitou**.

Pomocníkova dovednost je speciální výhoda, kterou nabízejí hráčům. Většina dovedností se váže ke schopnostem povolání, umožňující pomocníkům zastupovat konkrétní povolání. Pokud nemáš hraničáře, ale přesto potřebuješ stopovat vražednou stezku z Torsea, potřebuješ Stopaře. Každá dovednost má hodnocení, obvykle mezi 1 a 10. Čím vyšší hodnocení, tím trénovanější pomocník. Obecně pomocníci pracují pro hrdiny, jejichž úroveň je stejná nebo vyšší než pomocníkova nejlepší dovednost.

Dovednosti neomezují, co pomocník dokáže, pouze dávají mechaniku pro konkrétní dovednosti. Pomocník s dovedností ochránce dokáže nosit bagáž nebo prozkoumávat pasti, ale výsledek není garantovaný pravidly. Záleží na okolnostech a úsudku PJ. Vysláním služebníka vykonat úkol, který je evidentně nad jeho síly, si koledujete o trable ze strany PJ.

Žádný pomocník nepracuje zadarmo. Platba je věc, která drží pomocníka ve službě hrdinů. Pokud nejsou pomocníci placeni pravidelně (obvykle jednou za sezení), jsou náchylní k odchodu nebo se obrátí proti svým zaměstnavatelům.

Pokud jsou pomocníci ve hře, hráči mohou vyvolat tah Rozkaz pomocníkovi. Tah využívá loajalitu pomocníka.

Pomocníci provedou, co jsi jim nakázal, dokud to pro ně není očividně nebezpečné nebo hloupé a pokud mají zaplaceno. **Pokud by se pomocník ocitl v nebezpečné, ponižující nebo hloupé situaci vlivem tvého rozkazu,** hoď + loajalita. Při 10+ vykoná, co mu bylo nakázáno. Při 7-9 vykoná příkaz, ale později přijde s dalšími požadavky. Splň je, nebo tě pomocník ve zlém opustí.

### Tvorba pomocníka

Je velice jednoduché vytvořit pomocníka v průběhu hry. Kdykoli kdokoli vstoupí k postavě do služby, poznač si jeho jméno a cenu, na které se domluvili. Poznamenej si také jeho schopnosti.

Zvol číslo dle toho, odkud pomocník pochází. Pomocníci z vesnic začínají s hodnocením 2-5, pomocníci z měst s hodnocením 4-6, pomocníci z pevností mají hodnocení 5-8 a pomocníci z měst

hlavního města v rozmezí 6-10. Rozděl hodnocení pomocníka mezi jeho loajalitu, hlavní schopnost a případně mezi další vedlejší schopnosti. Začínat s loajalitou vyšší než 2 je neobvyklé, stejně tak jako s loajalitou menší než nula. Zvol platbu a máš hotovo.

Vlastnosti pomocníků, zvláště loajalita, se může během hry, jak bude zrcadlit události, měnit. Laskavost nebo bonus znamená jednorázových +1 k loajalitě. Neúcta naopak znamená -1 jednorázově k loajalitě. Pokud nedostane pomocník zaplaceno, obdrží dočasně -1 k loajalitě, dokud není pohledávka uhrazena. Pomocníkova loajalita může být trvale zvýšena, pokud dosáhne společně s hráčem významného skutku. Významná ztráta nebo porážka může vyústit v trvalé snížení loajality.

PLATBY

- Vzrušení z vítězství
- Peníze
- Odhalená znalost
- Sláva a bohatství
- Zhýralost
- Splněný dobrý skutek

### Dovednosti

Když tvoříš pomocníka, rozděl jeho body mezi jednu nebo více dovedností.

### Magický adept

Adept byl učedníkem čaroděje, sám ale nedosahuje takových schopností. Absolvoval základní výcvik magického světa.

*Magická Podpora* – když adept pomáhá se sesláním kouzla nižší nebo stejné úrovně, jaké je jeho schopnost, následky kouzla mají větší dopad, delší dobu trvání nebo sílu. Konkrétní dopad záleží na situaci a PJ. PJ popíše, jaký efekt adept přidá ještě před sesláním kouzla. Nejdůležitější dopad pomoci je ovšem v tom, že jakékoli negativní následky sesílání dopadnou nejdříve na adepta.

### Lupič

Lupič je zběhlý v mnoha rozličných oblastech, z nichž většina je nebezpečná. Je šikovný s pastmi a přístroji, naopak v boji moc prospěšný není.

*Pokusné zneškodnění pasti* – pokud jde lupič první, dokáže téměř včas odhalovat pasti. Pokud by past měla spustit ve chvíli, kdy jde lupič jako první, je lupič postižen plným efektem, ale hráči získají + Dovednost na hod proti pasti a přičítají si + Dovednost i ke své zbroji. Většina pastí lupiče zraní a ten musí být okamžitě ošetřen. Jakmile hráči Táboří poblíž pasti, lupič past zneškodní během doby táboření.

### Trubadúr

Kdykoli je třeba úsměvu k hladkému průběhu věcí nebo k vyjednávání, trubadúr je vždy připraven nabídnout své služby za přiměřenou cenu.

*Hrdinské přivítání* – kdykoli vstoupíš do míst s jídlem, pitím a zábavou, pokud tě doprovází trubadúr, budeš zde vítaným hostem (pokud tvé činy nemluví jinak). Můžeš si odečíst trubadúrovu Dovednost od všech cen ve městě.

### Mnich
Mnich je níže postavený duchovní, provozující nižší obřady a pravidelné svátosti. Přestože sám nemá přístup ke kouzlům, může požádat svého boha o menší výpomoc.

*Modlitba* – pokud Tábořiš v přítomnosti mnicha, vyléčíš si navít tolik životů, kolik je jeho Dovednost.

*První pomoc* – pokud mnich zacelí tvé rány, vyléčíš si tolik životů, kolik je jeho dovednost x2. Postihne tě ale jednorázově -1, protože léčení je bolestivé.

### Ochránce
Ochránce stojí mezi tebou a čepelemi, tesáky, pařáty a kouzly, která by tě zranila.

*Strážce* – pokud stojí ochránce mezi tebou a útokem, zvyš si svou zbroj o ochráncovu Dovednost. Následně sniž tuto Dovednost o jedničku, dokud nebude ochránce vyléčen nebo nebude mít čas na zotavení.

*Zásah* – pokud ti ochránce pomáhá v Překonání, můžeš si přidat +1 za jeho pomoc. Pokud tak učiníš, nemůžeš získat výsledek 10+, místo toho se počítá 7-9.

### Stopař
Stopaři se vyznají ve sledování stop, nemají ale zkušenosti s neobvyklými příšerami a exotickými lokacemi, tak důležitými pro hraničáře.

*Stopa* – pokud dostane stopař dostatek času prostudovat stopu během Táboření, dokáže sledovat tuto stopu až k další velké terénní změně.

*Průvodce* – pokud stopař vede družinu, automaticky uspějete při Podniknutí nebezpečné cesty, jejíž vzdálenost (měřená v dávkách proviantu) je kratší než stopařova dovednost.

### Válečník
Válečníci nejsou mistři boje, ale jsou obratní se zbraní.

*Ozbrojenec* – pokud udělíš zranění ve chvíli, kdy ti pomáhá válečník, přičti jeho Dovednost ke zranění. Pokud útok vyústí v komplikace, válečník schytá hlavní nápor.

## Život dobrodruha
Nyní znáš základy. Je na čase, aby ses dozvěděl, co život dobrodruha obnáší. Říká se, že je o slávě a bohatství. To je pravda, ale to někdy znamená prohrabat se mořem odpadu pro šanci na jedinou zlatku.

### Jeskyně
Jako dobrodruh strávíš spoustu času v jeskyni. Slovo „jeskyně“ vyvolává pocit, že jde o kamenné haly pod hradem, kde jsou drženi vězni, ale jeskyně je ve skutečnosti jakékoli místo naplnění nebezpečím a protivníky. Dračí brloh, nepřátelský tábor, zapomenuté stoky, oblačný zámek nebo samotné základy země.

Je důležité si uvědomit, že jeskyně je žijícím místem. Skutečnost, že jsi pobyl stráže u vchodu, neznamená, že by nemohli být nahrazeny čerstvými rekruty. Každá nestvůra, voják nebo velitel, které jsi zabil, má někdy přátele, rodinu, následovníky nebo výtvory. Na nic nespoléhej.

Protože jsou jeskyně místy plnými života, měl by ses připravit na dlouhodobé tažení. Zásoby proviantu jsou tvými nejlepšími přáteli. Průzkum Xa'th'alových Síní není jednodenní výlet. Jakmile se jednou dostaneš dovnitř, cesta ven může být zatarasená. I když dokážeš jednoduše vyklouznout ven, doba strávená uvnitř poskytne tvým protivníkům čas na přípravu. Ti goblini nejsou z nejchytřejších, ale když mají čas, nastraží pasti…

Když mluvíme o pastech – měj se před nimi na pozoru. Zloděj si zde poradí nejlépe. Zastaví tě dříve, než spadneš do díry nebo než bude místnost naplněna kyselinou. Bez zloděje nejsi úplně bez šancí, ale průzkum tě bude stát spoustu času. Můžeš využít Průzkum, ale riskuješ více, než by riskoval zkušený zloděj.

Pokud past spustíš, máš šanci se z toho dostat – pomocí rychlého ochranného kouzla nebo za pomoci přátel – nejčastěji Překonáním. Samozřejmě, ne každá past je tak milosrdná, že by ti dala čas na reakci. Dobře připravená past švihne čepelí dříve, než si všimneš, že spustila.

Zní to děsivě, ale není to tak hrozné. Máš zbroj, schopnosti a kouzla. Pokud budete držet pohromadě, tak to zvládnete. Pravděpodobně.

## Nestvůry

Příšery a cokoli horšího v jeskyni? Těm všem říkáme Nestvůry.

Ne vše vypadá nestvůrně. Někdy jde jen o chlápka ve zbroji – žádné rohy, křídla, nic. Ale když tě chce ten chlápek zabít, je stejně nestvůrný jako ti ostatní.

Někteří ani nepotřebují zbroj nebo zbraně. Mazaný černokněžník nebo podlý boháč ti může vrazit dýku do zad pouhým slovem nebo dvěma. Dej si pozor na kohokoli, kdo se může potloukat jeskyní jen v róbě a s holí. Určitě má důvod, proč nepotřebuje zbroj nebo zbraně.

Jakmile dojde na souboj, je to tvůj život nebo jejich. Měl bys vědět, že se k boji schyluje. Pokud se můžeš boji vyhnout, učiň tak. Pokud už bojuješ, snaž se získat výhodu na svoji stranu. Najdi jejich slabiny, uplatni své přednosti a budeš žít dost dlouho, aby sis užil svého vítězství.

Souboj obvykle znamená spouštění tahů jako Útok, Obrana nebo Střelba. Často využiješ i Překonání nebo tahy povolání jako Seslání Kouzla. Nejlepší boj je takový, kde máš navrch – Útok je spuštěn soubojem tváří v tvář, ale bezbranný protivník se nebrání, takže tah se nespustí – a ty jen sešleš kouzlo nebo ho propíchneš a udělíš zranění.

Nestvůry jsou řazeny do několika typů. Humanoidé jsou víceméně jako lidé – orkové, goblini a podobně. Zvířata jsou zvířata, ne však jako kravička Bessie. Představ si půlmetrové rohy a žlázy s kyselinou. Konstrukt je stvořený život. Sférici přicházejí ze svých sfér, z míst, o kterých můžeme jen snít. Nemrtví jsou asi to nejhorší – co je mrtvé je sakra těžké znovu zabít.

Pokud bojuješ, máš v rukávu několik triků. Pokud bys mohl o nestvůře něco vědět, zkus ověřit Znalosti. Nikdy není na škodu použít Průzkum – možná je kolem něco užitečného, čeho sis nevšiml. Ujisti se, že rozumíš tahům svého povolání. Nikdy nevíš, kdy ti přijde nový pohled na tah vhod.

## Divočina

Jsou zde jeskyně, civilizace a potom to vše mezi tím – divočina. Hranice mezi lesem a jeskyní je tenčí, než si myslíš – už ses někdy ztratil v noci v obklíčení vlky?

Výpravy po cestách jsou snadné. Pokud jdeš po stezce, stěží děláš nějaké tahy – jen zkonzumuješ nějaký proviant a dorazíš na místo, kam si měl namířeno. Něco jiného je Podniknout nebezpečnou výpravu…

Na nebezpečné cestě potřebuješ Průvodce, Zvěda a Provianťáka. Z toho vyplývá, že pro výpravu do divočiny potřebuješ nejméně tři lidi. Méně než tři znamená trable.

### Přátelé a nepřátelé

Jsi dobrodruh, takže si tě lidí budou všímat. Ne každá pozornost ale bude pozitivní. Zjistíš, obzvláště ve chvíli, kdy budeš ověšen poklady, že se kolem začne potloukat spousta obdivovatelů.

Ano, nyní máš páku, abys tyto lidi přesvědčil k téměř čemukoli, ale pevný svazek vytvoříš jen tak, že lidem budeš pomáhat. Donutit knížete Alhora, aby ti výměnou za propuštění jeho dcery daroval hrad je cesta k majetku, ale neočekávej žádnou přízeň. Nátlak není ovládání myšlenek, nezneužívej ho, pokud si chceš udělat přátele.

Magie, na druhou stranu, může ovládat myšlenky. Dá se diskutovat o morální stránce věci, ale technicky dokážeš kohokoli donutit konat ve tvém zájmu, pokud ti nevadí pošlapat jeho svobodnou vůli.

Je dobré si udržovat přehled, kdo ti kryje záda a kdo tě do nich bodne. PJ bude dělat totéž. Nejhorší nepřítel je ten, o kterém nevíš. Nejsi jediný, kdo má velké plány.

Zatímco ty žiješ dobrodružný život bez pevné adresy, ostatní někdy bydlí. Je dobré vědět, kde bydlí kovář, co odvádí nejlepší práci a kde najdete hostince, kde vás pohostí zadarmo.

Mysli na to, že ne každá síla je zjevná. Přestože dokážeš sejmout krále Arlona v souboji, pouze si vysloužíš pomstu jeho přátel, spojenců nebo dvora. Postavení je další druh moci, stojící vedle magie a síly.

### Svět

Ty jsi dobrodruh, ty jsi velký hráč. Ale ve světě jsou i jiní velcí hráči. Svět bude fungovat i bez tebe. Pokud se nevypořádáš s gobliní nákazou ve stokách ty, udělá to někdo jiný. Nebo goblini obsadí město. Chceš to skutečně dopustit?

Svět v pohybu je svět, který čeká na změnu. Tvé volby koho zabít (nebo ne), kam jít, co vykonat – to vše mění svět. Měnit svět znamená konat – akce, poklady a průzkum. Změna přichází v mnoha podobách, včetně zisku zkušeností, postupu po úrovních a získávání nových schopností. Nové schopnosti jsou dále využívány a dále mění svět. Jedná se o cyklus změn a posilování u tebe i u celého světa.

## Ukázka hry

Vedu hru s Isaacem (hrajícím Omara), Benem (hrajícím Brianne), Amy (hrající Noru) a Danem (hrajícím Ruth). Družina přišla ke kmeni goblinů připravujícímu rituál obětování vzácného a cenného bílého krokodýla (vysoce ceněného jako mazlíčka mezi městskou smetánkou).

Tři gobliní válečníci, zdrogováni narkotickými výpary, se s křikem rozbíhají po bojovnici Brianne. Dva další se kryjí, připravují si luky a gestikulují na Ratha, jak naznačují znamení na ochranu před

ďábelským okem. Další skupina tří goblinů mizí ve stínu za ohybem komnaty a připravují útok ze zálohy. Velekněžka a její přívrženci se věnují rituálu. Masírují krokodýla, aby byl poddajný, zatímco si připravují posvátný nůž k proříznutí jeho hrdla.

Jakmile jednou popíšu situaci, zajistím, aby začala konverzace tím, že jim dám šanci něco podniknout větou: „Co budete dělat?“

Isaac vstupuje do hry jako první. „Je na kraji komnaty dost stínů pro schování se?“ „Ano,“ odpovídám, „goblini nejsou moc osvětleni. Okraje komnaty se ztrácejí v rozpadajících se zdech, suti a přítmí.“ „Skvělé! Půjdu tam, na tu stranu, kde se tamti plížili. Omar se ohlédne přes rameno, natáhne si kapuci přes hlavu a přikrčí se ve stínu. Chystám se vyskočit ze stínu přímo tady, kde louče osvětlují obětní oltář.“

Podívám se do mapky a říkám: „Dobře, je tu nebezpečí, že budeš odhalen, které musíš Překonat. Mě to zní jako použití obratnosti, protože se plížíš opatrně a potichu.“ Isaac bere kostky a hází. 1 a 2, plus obratnost 2, celkem pět. „Sakra!“

Měl jsem nápad, co udělat, ale znovu jsem ho zkontroloval proti seznamu tahů, pro jistotu.
V pořádku, moje představa, že mu uvízne noha v sutině je tah „Posviť si na někoho“. „Jak ses plížil stínem, šlápl jsi do sutin a ty ti uvěznily nohu. A co hůř, uslyšel jsi hluboký zastřený nádech, jak pohyb sutin probudil něco ve stínech. Odhalíš svou pozici tím, že zakřičíš o pomoc, nebo se pokusíš vše vyřešit sám?“

„Hm, tak to si nejsem jistý.“

„Dobře, vrátíme se k tobě později. Co děláte vy ostatní?“

Dan se osmělí: „Ti goblini, co se krčí ve stínu, vidím je?“ „No na první pohled. Chceš je zkusit hledat?“ „Ne, jen mě zajímalo, zda mohou být cílem mého uspávacího kouzla. Svazuji magický vítr do uspávajícího vánku, který zaplňuje místnost.“

Dan si hodil na tah Sešli kouzlo, aby zakouzlil Spánek. Padlo mu celkově 6, plus 2 za inteligenci, dohromady 8. Nyní má na výběr. „Cítíš, jak z tebe pomalu vychází kouzlo. Tah obsahuje volby, kterou z nich si vybereš?“

Dan si rozmýšlí své možnosti. „Bude potřeba jich uspat více. Brianne, můžeš mě krýt, pokud přijmu potíže, nebo si mám vzít dočasně -1 na sesílání kouzel?“

„Jasně, že tě mohu krýt,“ odpovídá Ben.

„Dobře, vybírám si potíže.“

„Skvělé! Narkotické výpary, které jsou kolem goblinů, zesílí jejich smysly. Nyní jasně cítí poryv magie a rozbíhají se přímo na tebe. Kolik jsi jich uspal?“

Dan hodil kostkami. „Sakra, pouze jednoho.“

„Přesně uprostřed rituálu kněžka upadá na podlahu. Její přisluhovači s ní třesou a snaží se jí probrat. Nikdo z nich nevěnuje přílišnou pozornost bílému krokodýlovi, který přestal být povolným, když už mu nikdo nemasíruje břicho. Goblini, pod vlivem výparů, se vrhají přímo na Ratha.“

Ben mě přerušuje. „Stavím se mezi Ratha a ty bláznivý gobliny a nalákávám je na sebe řevem.“

„To mi zní jako Obrana.“

„Dobře, hodil jsem 7, takže mám jedno nabití.“

„Výtečně. Tři goblini divoce mávají dýkami a řítí se přímo na Ratha a chtějí ho rozpárat.“

„Ne, to nedokážou!“ zakřičí Ben. „Utrácím své nabití a stavím se mezi gobliny a Ratha a připravuju se na jejich útok.“

„Brianne vstupuje na poslední chvíli před gobliny, odstrkává Ratha stranou a goblini útočí přímo na ni. Vypadá to na zranění 5. Noro, Brianne má kolem sebe tři rozzuřené gobliny, Rath uspal velekněžku, krokodýl se začíná zajímat o situaci a Omar někam zmizel. Co budeš dělat?“

„Zaprvé, vystřelím po jednom z těch goblinů s lukem a během toho kývnu hlavou a Canto se vrhne do stínů, je trénovaný na lov a poohlídne se po Omarovi, zda je v pořádku.

Podívám se na hraničářovu akci Rozkaz, abych měl jistotu, jak funguje Cantovo hledání, než odpovím. „Dobrá, Canto během chvíle najde Omara. Pokud půjdeš s ním, můžeš si přičíst jeho bonus ke svému tahu Informace, abys ho našla. Ale nejdříve vyřešíme tvůj Cílený výstřel.“

„Gobliní střelci jsou překvapení? Myslela jsem, že po nich budu Střílet,“ odpovídá Amy.

Je na čase, abych také něco nahlásil. „Ne, jsou plně zaměřeni na Ratha. Téměř už po něm vystřelili. Myslím, že je element překvapení na tvé straně, protože jsou až příliš soustředění.“

„Perfektní, takže se přiblížím a pokusí se jednomu z nich vystřelit luk z ruky. To vypadá na obratnost… 10! Pouští luk a schytal to za 4 životy.“

Zkontroluju své poznámky a odpovídám: „Jo, to ho zabilo. A protože jsi ho střelila do ruky, nestíhá vystřelit. Ten druhý ale vypouští šíp a trefuje Ratha za 2 životy. Rathe, Brianne tě odstrčil z cesty. Myslel sis, že jsi v bezpečí, až do té doby, než přiletěl šíp a zapíchl se ti do nohy, co děláš? Ale chvíli počkej, podíváme se, co dělá Omar.“

Isaac měl nějaký čas, aby si rozmyslel, co udělat. „Ten hluboký nádech, mohu zjistit, co to bylo? Je to spíš lidský dech nebo zvířecí funění?“

„To mi zní jako by si chtěl naslouchat a získat nějaké informace.“ Doufám, že tohle připomene Isaacovi, že je na toto akce a že mu to nebudu muset říkat.

„No jasně, takže se snažím získat Informace. Budu stát co nejtišeji a budu se snažit zjistit, co je to zač. Když započtu Moudrost, je to za 7, sakra. Na co bych si měl dávat pozor?“

Na chvíli jsem se zadíval do svých poznámek a mapky, abych měl jistotu, že mu předám všechny potřebné informace. „No, nejsou to goblini. Prošli kolem, blíže ke světlu, než ty, připraveni napadnout tvé přátele zezadu a tebe si nevšimli. Ta věc, kterou vidíš, je konec obřího krokodýlího ocasu čouhající z bláta a sutin, doprovázený tím chraplavým zvukem. Vypadá to, že bílý krokodýl tu má rodinku. A je to něco obrovského. Pokud vydáš zvuk, když se budeš snažit zbavit sutin, které drží tvou nohu, tak si tě určitě všimne. Co budeš dělat?“

Isaac rozvažuje. „Takže, mohl bych se pokusit neslyšně zmizet, což mi zní jako Překonání. Nebo… nebo bych mohl utrhnout kus pláště a namočit ho v jedu ze zlatého kořene. Ten jed účinkuje po pozření, ale pokud donutím krokodýla spolknout ho dříve, než spolkne mě, bude mě považovat za svého přítele a budu moci využít jeho pomoci proti goblinům."

„Dobře, to mi zní jako riskantní plán, ale je dost bláznivý, aby vyšel. Je na čase se podívat na někoho dalšího. Omar polévá látku jedem, Brianne má co dělat se třemi zdrogovanými gobliny, Nora sleduje Omara, dále tu jsou goblini, co se plíží ve stínu, jeden gobliní lučištník u oltáře, krokodýl se probouzí a Rath právě schytal šípem do nohy. Dobře, Rathe, co budeš s tím šípem dělat?"

## Tvorba postavy

Tvorba postavy pro Dungeon World je jednoduchá a rychlá. Měl bys tvořit postavu se všemi pohromadě na začátku prvního sezení. Tvorba postavy je, stejně jako hra samotná, druh konverzace – všichni by se měli podílet.

Možná budeš potřebovat vytvořit další postavu během hry, pokud bude tvoje zabita. Pokud ano, neměj obavy, postup pro tvorbu ti bude nápomocný a postava se během několika minut zapojí do hry. Všechny postavy, i ty nástupnické, začínají na první úrovni.

Téměř vše, co budeš potřebovat k tvorbě postavy, najdeš na kartě postavy. Následující kroky tě provedou procesem vyplnění karty postavy.

1) VOLBA POVOLÁNÍ
   Prohlédni si povolání postav a vyber si jedno, které ti přijde zajímavé. Na začátku si všichni vyberte různé povolání. Žádné dva kouzelníky. Pokud chcete dva hráči stejná povolání, promluvte si jako dospělí a dohodněte se.

   *Později, pokud si budeš vytvářet nástupnickou postavu, si můžeš vzít povolání, které už má někdo jiný.*

   *Sedím tu s Paulem, Shannon a Johnem, který povede hru. Mám nějaké skvělé nápady na hraní kouzelníka, tak je nadhodím. Jsem jediný, kdo si vybral kouzelníka, takže si vezmu jeho deník.*

2) VOLBA RASY
   Některá povolání nabízejí volbu rasy. Jednu si zvol. Rasa ti dá speciální tah.

   *Líbí se mi představa mít více možností – mít více kouzel se vždy hodí, že? Zvolil jsem člověka, protože ten mi dává možnost zvolit si jedno kněžské kouzlo a sesílat ho, jako by bylo čarodějnické. To umožní Shannonině postavě kněze mít volné ruce na léčení.*

   *Daniel: No dobře, fajn, budu trpaslík, ale budu se jmenovat Carlos.*
   *Bill: Trpaslík Carlos?*
   *Daniel: Jasně, máš s tím snad nějaký problém, Gorthone?*

3) VOLBA JMÉNA
   Vyber si ze seznamu jméno své postavy.

*Avon zní dobře.*

4) VOLBA VZHLEDU
Tvůj vzhled popisuje, jak tvoje postava vypadá navenek. Vyber si po jednom z každé nabídky.

*Ustaraný pohled bude fajn, protože každý kouzelník viděl věci, které by žádný smrtelník vidět neměl. Žádný dobrý kouzelník nemá čas na kadeřníka, takže volím rozpuštěné vlasy. Má róba vypadá zvláštně a všem jsem se zmínil, že pochází ze Zásvětí, kdy jsem ji získal jako část povolávacího rituálu. A neměl jsem během studií čas pořádně jíst, takže jsem hubený.*

5) VOLBA VLASTNOSTÍ
Rozděl tyto hodnoty mezi vlastnosti: 16, 15, 13, 12, 9, 8. Začni tím, že si prohlédneš základní a startovní tahy povolání. Vyber si tah, který ti přijde nejzajímavější, něco, co budeš vykonávat nejčastěji, nebo něco, v čem bys měl vynikat. Přiděl 16 k vlastnosti tohoto tahu. Znovu si prohlédni seznam tahů a vyber další, možná něco, co podpoří první tah. Přiděl vlastnosti tohoto tahu 15. Takto pokračuj se zbývajícími hodnotami 13, 12, 9 a 8.

*Vypadá to, že na Sesílání kouzel potřebuju inteligenci, o což mi jde, takže 16 přijde k inteligenci. Překonání pomocí obratnosti je cesta, kterou se budu vyhýbat následkům kouzel, proto přidělím 15 obratnosti. Moudrost 13 mi pomůže všímat si důležitých detailů (a možná i uchovat moji příčetnost při Překonávání). Charisma se bude hodit při komunikaci s vyvolanými bytostmi, takže sem přidělím 12. Životy se vždy hodí, takže do odolnosti přidělím 9. A na sílu zbývá 8.*

*Pokud se shodnete, že byste chtěli více náhody, můžete si vlastnosti naházet kostkami. Hoď 3k6 a přiřaď ho jedné vlastnosti. Pokračuj, dokud nemáš všechny vlastnosti.*

*Pokud chceš opravdovou náhodu, můžeš házet vlastnosti v pořadí Síla, Obratnost, Odolnost, Inteligence, Moudrost, Charisma. Pokud se rozhodneš pro tuto metodu, házej dříve, než si vybereš povolání.*

6) URČENÍ MODIFIKÁTORŮ
Následně urči modifikátory pro vlastnosti. Modifikátory jsou to, co se započítává při vykonávání tahu (jako +STR nebo +CHA). Pokud používáš běžné karty postav, modifikátory jsou vypsány u vlastností.

7) NASTAVENÍ MAXIMA ŽIVOTŮ
Maximální životy tvé postavy jsou rovné základním životům povolání plus hodnota Odolnosti. Začínáš s maximem svých životů.

*Základ 4 plus 9 Odolnost, to je úžasných 13 životů.*

8) VOLBA STARTOVNÍCH TAHŮ
Přední strana karty postavy vyjmenovává startovní tahy. Startovní tahy některých povolání, jako bojovník, obsahují volby. Nyní je čas, abys tyto volby provedl. Kouzelník si musí vybrat

kouzla do Knihy kouzel. Kouzelník a kněz si musí vybrat, která kouzla mají do začátku připravena.

*Pro začátek je jasnou volbou nějaké povolávání, tak jsem vybral Rozmlouvej s duchy. Magická střela mi umožní udělovat větší zranění než žalostných 1k4, což je základ pro kouzelníka. Dále jsem si vybral Alarm, protože mě napadá pár jeho zajímavých využití.*

9) VOLBA PŘESVĚDČENÍ

Přesvědčení je několik slov popisujících tvůj náhled na morálku. Každé z povolání může začít s různými přesvědčeními. Zvol si přesvědčení – během hry ti přidá tah, za který můžeš získat zkušenosti.

*Volba Nutralita pro čaroděje říká: Získáš zkušenost, pokud odhalíš magické tajemství. Avon je celý postaven na odhalování tajemství, takže si volím Neutralitu.*

10) VOLBA VÝBAVY

Každé povolání má na výběr startovní výbavu. Nezapomínej na Naložení – to omezuje, kolik toho dokážeš bez problémů unést. Nezapomeň zapsat hodnotu své zbroje.

*Bojím se o své životy, takže dávám přednost zbroji před knihami. Dýka vypadá dobře jako nástroj pro rituály. Beru ji tedy raději než hůl. Léčivý lektvar nebo protijed, to je tak padesát na padesát. Ale léčivý lektvar zvítězil. A v neposlední řadě si vezmu nějaký proviant.*

11) PŘEDSTAVENÍ POSTAVY

Nyní, když víš, co je tvá postava zač, je na čase ji představit ostatním. Počkej, až všichni dokončí tvorbu postavy. Potom postupujte kolem stolu, a když jsi na řadě, popiš svou postavu – jak vypadá, jaké má povolání a cokoli důležitého o své postavě. Můžeš nebo nemusíš prozradit své přesvědčení.

Nyní nastal čas, aby se PJ ptal. Otázky PJ pomáhají upřesnit vztahy mezi postavami („Co si o tom myslíš?“) a zapojit družinu do dobrodružství („To tedy znamená, že jste Grundlocha už někdy potkali?“). PJ by měl naslouchat popisům a ptát se na cokoli, co není jasné. Ujasněte si, odkud jste, kdo jste, jak jste se dali dohromady nebo cokoli, co je důležité nebo zajímavé.

*„Toto je Avon, mocný kouzelník! Je to člověk s ustaraným pohledem, rozcuchanými vlasy, v podivné róbě a je hubený. Jak jsem už zmínil, jeho róba vypadá podivně, protože doslova není z tohoto světa – získal ji jako část povolávacího rituálu.*

12) VOLBA POUT

Jakmile všichni popíší své postavy, je na čase vybrat pouta. Musíš vyplnit alespoň jedno pouto, ale je ve tvém zájmu jich vyplnit více. Do každého volného pole zadej jméno jedné postavy. Můžeš použít jednu postavu vícekrát pro víc pout.

Vyhraďte si nějaký čas pro povídání o poutech a nechte PJ pokládat o nich otázky. Několikrát je proberte a ujistěte se, že každému pouta vyhovují tak, jak jsou definována. Nechte volná

místa, abyste mohli zjišťovat, co které bude znamenat ve hře. Nesnažte se vše předurčit předem před hrou. Jakmile budou mít všichni vytvořeni pouta, přečtěte je všechny nahlas. Pokud tah vyžaduje hodit na +Pouta, sečti počet svých pout, svázaných s postavou a přičti jejich počet k výsledku hodu.

*Poté, co jsou všechny postavy představeny, musím vybrat, které postavy spojím jakým poutem. Je tu Paulův bojovník Gregor a Shannonin kněz Brinton. Pouta kolem proroctví vypadají zajímavě, takže si vybírám Gregora a doplním: „Gregor bude hrát důležitou roli v nadcházejících událostech. Já jsem to předpověděl!“ Vypadá to, že kouzelník, který kontaktoval Věci za Oponou, a kněz se ještě nikdy osobně nesetkali. Takže jsem zapojil Shannoninu postavu a přidal „Brinton je žalostně desinformován o světě. Naučím ho vše, co vím.“ Nechám si své poslední pouto nevyplněné a doplním ho později. Jakmile jsou všichni hotovi, přečtu jim svá pouta nahlas a všichni společně probereme, co znamenají, proč jsme spolu, a kam půjdeme.*

*Víc pout znamená víc zajímavých skutečností o tobě a tvých společnících a pomůže vám vytvořit zajímavější vztahy. Pouta, která jsi nevyplnil, můžeš použít nebo nahradit později.*

13) PŘIPRAVA NA HRANÍ
Udělejte si chvíli pauzu, dejte si něco k pití, protáhněte si nohy a nechte PJ trošku času, aby vstřebal informace o vašich postavách. Jakmile budete připraveni, vezměte kostky a karty postav a vyražte do jeskyně.

Jakmile budete připraveni, PJ začne hru, jak je popsáno v kapitole První sezení.

*Kapitola První sezení je na straně 177.*

## Základní tahy

Tato kapitola popisuje tahy, které jsou přístupné všem postavám. Tahy spadají do dvou kategorií: Základní a Speciální.

Základní tahy jsou denním chlebem života dobrodruhů. Pokrývají situace, které se vyskytují v soubojích, napsaných vyjednáváních a nebezpečných oblastech.

Speciální tahy přicházejí na řadu méně často. Pokrývají situace jako zvýšení úrovně, cestování nebo návrat do města mezi dobrodružstvími.

Všechny hráčské postavy mají všechny základní i speciální tahy. Každá hráčská postava má také tahy svého povolání – na ty se podíváme později.

Každý tah je popsána jménem a následně pravidly. Některé jsou doplněny o rychlou diskuzi, jak je použít ve hře a jsou přidány i ukázky použití tahu.

## Útok

Pokud zaútočíš proti protivníkovi v souboji tváří v tvář, hoď +SIL. *Při 10+ udělíš svoje zranění nepříteli a vyhneš se jeho útoku. Máš možnost přidat +1k6 zranění, ale vystavíš se nepřítelově útoku. *Při 7-9 udělíš nepříteli zranění a nepřítel provede svůj útok proti tobě.

---

Útok je tah pro běžný útok na připraveného protivníka. Pokud není nepřítel připraven na tvůj útok – pokud o tobě neví nebo je bezbranný – potom nejde o Útok. Pouze udělíš své zranění nebo nepřítele přímo zabiješ, podle situace. Hnus.

Nepřátelský protiútok může být jakýkoli tah PJ, který provádí přímo nestvůra. Goblin na tebe může jen zaútočit, nebo tě může bodnout otrávenou jehlou. Život není fér.

Uvědom si, že „zaútočit“ je jakákoli akce, kterou hráč podstoupí a má za následek fyzické ublížení někomu jinému. Zaútočit na draka s palec silnými šupinami plnými magické energie obyčejným mečem je jako vzít si sekáček na tank. Zaútočení by nezpůsobil žádnou újmu, nejedná se tedy o Útok. Mysli ale na to, že aktuální situace může vše změnit. Pokud se ti tedy podaří propíchnout drakovo odhalené břicho (hodně štěstí při získávání této pozice), to už zabolí, takže jde o Útok.

Pokud by činnost, která spustila tah, dokázala zranit více cílů, hoď si jen jednou a uděl zranění každému z nich (každý má vlastní zbroj).

Některé útoky mají dodatečné následky v závislosti na spouštěcí činnosti, okolnostech nebo zbrani. Jakýkoli útok může navíc někoho srazit, zadržet nebo rozstříkat jeho krev po podlaze.

*GM: Jarle, máš slintající gobliny všude kolem svého nezanedbatelného pupku. Pomalu tě obkličují, nože tasené. Co děláš?*

*Jarl: Už toho mám dost! Praštím nejbližšího goblina kladivem.*

*PJ: Dobře, to je určitě souboj, používáš Útok, hoď + SIL.*

*Jarl: Mám 11. Podle popisu mám možnost volby. Strach je pro slabochy, ať si ty gobliny přijdou!*

*PJ: Praštil jsi nejbližšího goblina a jsi odměněn uspokojivým zvukem praskajících kostí. A kromě toho cítíš dýku, jak provedl goblin rychlý protiútok. Zranil tě za 4 životy. Co děláš?*

*PJ: Cadeusi, máš ze stínu orčí válečníky přímo před sebou.*

*Cadeus: Vyskočím, držím svůj meč směrem dolu a švihnu s ním v širokém oblouku! Jo, přesně takhle!*

*PJ: Krása, tohle nečekali, zastihl jsi je naprosto nepřipravené a jednoho jsi seknul. Hoď si na zranění.*

*Cadeus: Hodil jsem 6.*

*PJ: Ork se zhroutil v kaluži krve. Druhý ork zatuhnul, ale po chvíli se na tebe zazubil hubou plnou tesáků a zvedá signální roh. Připravuje se zatroubit! Co děláš?*

*PJ: Bartleby, máš Úžasného Findara, nejlepšího šermíře země, odzbrojeného a na hrotu svého meče.*

*Bartleby: Nedovolím ti mě opět zradit, Findare! Propíchnu ho skrz na skrz.*

*PJ: Dobře, to je Útok, hoď + SIL.*

*Bartleby: Když myslíš… hodil jsem 7.*

*PJ: Dobře, propíchnul si ho, protože se nedokázal ani bránit… počkej. Víš co, on vlastně není v souboji. Je bezbranný. Zapomeň na Útok, je nahranej. Sesunul se k zemi a vykašlává krev. Zvuk zvonu ale dál svolává stráže. Co děláš?*

## Střelba

Pokud zamíříš a vystřelíš na nepřítele z dálky, hoď + OBR. *Při 10+ dáš čistý zásah, udělíš svoje zranění. *Při 7-9, vyber jedno (ať vybereš cokoli, udělíš své zranění):

- Musel si změnit pozici, aby si měl čistý výhled, ale vystavil ses nebezpečí, které ti popíše PJ
- Zkusíš vystřelit, i když nemáš nejlepší pozici: Sniž zranění o -1k6
- Musel si vystřelit několik ran, sniž munici o jedna

---

Střelba pokrývá nabití, zamíření a vystřelení ze střelné zbraně nebo hození vrhací zbraně. Výhoda oproti souboji na blízko je, že nepřítel málokdy zaútočí na tebe. Musíš se ale starat o minuci a čistý výhled.

U 7-9 chápej „nebezpečí“ zeširoka. Může jít o chybné postavení, můžeš se ocitnout v cestě meči nebo odhalíš svoji pozici nepřátelům. Ať už jde o cokoli, způsobí to hrozbu a vždy to skončí PJ otázkou: „Co děláš?“ Velice často půjde o něco, co bude vyžadovat okamžitou reakci nebo tě to donutí provést Překonání.

Pokud vrháš něco, co nemá munici (třeba ovládáš tah, který udělá z tvého štítu vrhací zbraň), nemůžeš si vybrat snížení munice. Vyber si z dalších dvou variant.

*Aranwe: Takže, jsem přikrčený na podlaze u obětiště a ten orčí vyvolavač vyvolává rituál na podstavci? Zatímco má Thelian plné ruce práce, zamířím šíp na vyvolávajícího orka a vystřelím.*

*PJ: Výborná volba – to bude Střelba.*

*Aranwe: Sakra, jenom 8. Dobře, šípů už mám málo a s životy na tom nejsem o moc lépe. Vyberu si výstřel z horší pozice. Hodím na zranění a potom od výsledku odečtu 1k6, správně? Celkem za 3. Bude to stačit, abych ho alespoň vyrušil?*

*PJ: Jasně! Šíp propíchnul vyvolavačovu nohu, ten vykřikl v bolestech a přerušil rituál. Naneštěstí, přerušení rituálu nepřináší nic dobrého. Z propasti pod podstavcem se ozve hromová ozvěna a stěny jeskyně se začínají pomalu hroutit. Co děláš?*

*Halek: Koboldi a zlobr? Probůh, co tu dělají? No dobře, jak se ke mně blíží, je na čase je pozdravit. Nasadím šíp a střílím na jednoho z poskoků. Padlo mi 8.*

*PJ: A co to bude? Nebezpečí? Munice?*

*Halek: Vybírám si nebezpečí.*

*PJ: Koboldi se na tebe řítí a ty jsi jednoho zasáhl. Složil jsi ho, ale zbytek se dál valí na tebe a co hůř, už ztratil jsi přehled o zlobrovi. Všímáš si až kyje, který tě srazí k zemi za 12 životů!*

*Halek: 12 životů? To je to nebezpečí?*

*PJ: Máš pravdu, to by nebylo nebezpečí. Dobře, takže tě ještě nepraštil… Všímáš si zlobra, jak se na tebe řítí, a vidíš kyj, jak padá velkým obloukem přímo na tvoji hlavu! Co děláš?*

## Překonání

Pokud jednáš **navzdory bezprostřední hrozbě nebo čelíš katastrofě**, popiš, jak se s ní vypořádáš a hoď si. Pokud tak učiníš…

- …že se probiješ skrz, +SIL
- … že se tomu vyhneš nebo rychle zmizíš, +OBR
- …že se tomu postavíš a odoláš, +ODL
- …že ji překonáš za pomoci rychlého úsudku, +INT
- …že ji překonáš za pomocí silné vůle a mentální disciplíny, +MOU
- …že ji překonáš za použití šarmu a grácie, +CHA

*Při 10+ se ti podaří, co jsi chtěl a hrozbě se vyhneš. *Při 7-9 zaklopýtneš, jsi nerozhodný nebo podklouzneš. PJ ti nabídne nějaký horší výsledek, těžké vykoupení nebo složitou volbu.

---

Provádíš Překonání, pokud konáš nějakou činnost i přes hrozící riziko. Tento tah vypadá jako „všeobjímající“. A taky že je. Překonání je pro situace, kdy všichni jasně vidí, že by sis měl na něco házet, ale nemáš jiný tah, který bys použil.

Překonání je také ve hře, pokud provádíš jiný tah navzdory nebezpečí a nebezpečí není pokrytu tímto tahem. Pro příklad, Útok předpokládá, že během bitky můžeš schytat nějakou ránu, proto nepotřebuješ nic Překonávat, pokud zde není nějaké specifické nebezpečí, které není součástí běžného útoku. Na druhou stranu, pokud se snažíš Útočit, zatímco proti tobě letí bodce ze skryté pasti, bodce jsou úplně jiné nebezpečí.

Nebezpečí je cokoli, co vyžaduje pružnost, soustředění nebo balanc. Tuto akci obvykle vyvolává PJ. On ti řekne, jaká hrozba spustila tah. Něco jako: „Nejdříve musíš Překonat nebezpečí. Nebezpečím je namrzlá podlaha, po které běžíš. Pokud se udržíš na nohou, stihneš to ke dveřím, než tě dostane nekromantova magie.“

Která vlastnost bude využita, záleží na tom, o jakou činnost se pokoušíš a co spustilo tah. To znamená, že nemůžeš Překonávat namrzlou podlahu pomocí kouzelného úsměvu jen proto, že chceš použít Charisma, protože kouzelný úsměv neudělá s podlahou nic. Na druhou stranu, přeskočit podlahu jedním mocným skokem vyžaduje Sílu, opatrně podlahu projít vyžaduje Obratnost a tak dále. Vyhodnoť tah, abys dostal výsledek.

*PJ: Emory, jak šplháš po straně rokle, všímáš si kultisty na nedaleké římse, který sesílá kouzlo a pokrývá ledem tvou stranu útesu! Pokud chceš pokračovat ve šplhání, musíš led Překonat, nebo spadneš dolu.*

*Emory: Ani omylem, nejsem padavka. Zatnu zuby, zarazím nehty do stěny a lezu pomaličku nahoru. Používám Odolnost, dobře? Padlo mi 8…*

*PJ: Dobrá, myslí, že jediná možnost, jak se udržet na skále, je použít dýku. Jak se vytahuješ nahoru, dýka zůstane zaklesnutá ve skále. Můžeš se pro dýku vrátit, ale teď na to nemáš čas, protože máš nad sebou rozzuřeného kultistu.*

*Emory: Novou dýku si mohu obstarat kdykoli. Je na čase vylézt nahoru a postarat se o toho kultistu.*

*PJ: Adtach nad tebou šermuje svojí třetí rukou, ve které svírá utrženou větev. Co děláš, Valerie?*

*Valerie: Takže on chce bojovat? Tak pojďme na to. Tah Útok, jdu mu mečem po nohách.*

*PJ: Počkej chvíli. Už před útokem jsi byla v nevýhodné pozici. Můžeš se na něj vrhnout, ale dostaneš větví přímo po hlavě, pokud ji nejdříve Nepřekonáš.*

*Valeria: Hohó, toto není žádnou hrozbou pro Rudou Valerii! Proklouznu kolem jako lístek ve větru a potom zaútočím.*

*PJ: Potom tedy Překonání + Obratnost.*

*Octavia: Už mám toho zlobra dost. Odhodím štít, uchopím kladivo obouruč a oženu se přímo proti zlobrovi. Útok, že?*

*PJ: Ty si odhodila štít? To nebyl dobrý nápad. Teď budeš muset Překonat nebezpečí, protože se tě zlobr chystá sejmout.*

*Octavia: Jsi si jistý? Není to přesně to, na co se používá Útok? Vyměnit si pár ran?*

*PJ: Ano, jistě, máš pravdu. Potřebuju další hrnek kafe. Je to Útok, házej!*

## Obrana

Pokud budeš **bránit postavu, předmět nebo místo před útokem**, hoď + ODL. *Při 10+ získáš 3 nabití. *Při 7-9 získáš 1 nabití. Dokud bráníš, pokud jsi ty nebo to, co bráníš, napadeno, můžeš utratit nabití, jedno za jednu možnost:

- Přesměruj útok z cíle na sebe
- Sniž zranění nebo účinek útoku na polovinu
- Připrav si útočníka na útok spojence, přijde spojenci +1 jednorázově proti útočníkovi
- Uděl útočníkovi zranění rovné své úrovni

Bránit znamená stát poblíž a soustředit se na útoky proti chráněnému nebo na bránění přístupu k chráněnému. Pokud už nejsi poblíž nebo se přestaneš věnovat obraně, přijdeš o všechna nabití, která jsi získal.

Nabití můžeš utratit pouze, pokud někdo zaútočí na tebe nebo na to, co chráníš. Volba, kterou máš na výběr, je závislá na útočníkovi a typu útoku. Mimo jiné nemůžeš udělit zranění někomu, na koho nedosáhneš zbraní.

Útokem je myšlena jakákoli činnost, která má škodlivé následky a proti které dokážeš zasáhnout. Meče i šípy jsou samozřejmě útokem, ale stejně tak i kouzla, úchopy a napadení.

Pokud nechtěl útočník způsobit zranění, potom snížení účinku na polovinu znamená, že útočník dosáhne jen části následku, o který usiloval. Záleží na tobě a PJ, co to znamená. Pokud bráníš Drahokam Oko z Oro-Uht a ork se ho snaží vzít z podstavce, poloviční účinek může znamenat, že drahokam je sražen na podlahu, ale ork ho nedrží v rukou. Nebo to může znamenat, že ho ork už drží v ruce, ale jste spolu v souboji. Pokud se s PJ nedokážete shodnout na polovičním následku, nemůžeš si tuto volbu vybrat.

Bránit sám sebe je také jednou z možností. Znamená to vzdát se útočení a soustředit se výhradně na obranu.

*PJ: Avone, začal jsi sesílat kouzlo, abys srazil ducha nekromanta zpět skrze bránu, ale zombie se na tebe začínají pomalu sápat.*

*Lux: Nestrachu je, Avone. Já tě ochráním. Jak Avon sesílá kouzlo, pronesu přísahu, že ho ochráním – udeřím kladivem do štítu a zakřičím: „Pokud ho budete chtít zastavit, musíte se dostat skrze mě.“ Chci Chránit Avona.*

*PJ: A s jakou chutí. Hoď + ODL.*

*Lux: Padlo mi 11, tři nabití, správně?*

*Avon: Raději se připrav je využít, Lux. Mě padlo 8 na Seslání kouzla – volím si vystavení nebezpečí.*

*PJ: Jak jinak. Zombie jsou přitahovány magií a vrávorají směrem k tobě. Z ničeho nic jsi obklíčen, jsou naprosto všude! Co děláš?*

*Avon: Začnu bezbranně vřeštět?*

*Lux: Beru si je na starost. Utratím jedno nabití a přesměruji útok na sebe. Odstrčím Avona stranou a nechám hněv mé bohyně, aby ze mě tryskal ve vlnách, což rozlítí zombie. Abych byla v bezpečí, chystám se máchat kladivem v kruhu a udělím své zranění. Dále snižuji zranění na polovinu. Můj bůh mě ochraňuje!*

*PJ: Takže, Hadriane, bránil jsi Durgu, zatímco ona léčila Willema. Teď už je ale Willemovi lépe. Co děláš?*

*Durga: Vrhnu se vpřed, abych vylákala ty troglodyty!*

*Hadrian: Chci se utkat s tím krokodýlím mužem.*

*PJ: Dobře, Durgo, troglodyti jdou na tebe s klacky v ruce.*

*Hadrian: Ani nápad, stále mám jedno nabití, chci ho utratit k přesměrování útoku na sebe.*

*PJ: Vy dva jste se ale rozdělili. Jak to chceš udělat, když jsi 20 sáhů daleko? O svoje nabití jsi přišel ve chvíli, když jsi zaútočil na toho krokodýlího muže, kámo.*

*Hadrian: No jo, takže už se asi „nesoustředím na obranu". Zapomeň na to. Jsi v tom sama, Durgo!*

## Znalosti

Pokud **konzultuješ své nahromaděné znalosti**, hoď + INT. *Při 10+ ti PJ řekne nějaký zajímavý a užitečný fakt o subjektu, který je relevantní pro danou situaci. *Při 7-9 ti PJ řekne něco zajímavého – ale záleží n tobě, zda z toho kážeš udělat něco užitečného. PJ se tě může zeptat: „Odkud ses to dozvěděl?" Řekni mu pravdu.

---

Ověřuješ Znalosti pokaždé, když se snažíš prohledat své vzpomínky, abys našel nějakou znalost nebo fakt o čemkoli. Věnuješ chvilku, aby sis srovnal v hlavě, co víš o Orčím kmeni nebo o Uldammarově věži a následně tyto znalosti odhalíš.

Znalosti, které získáš, jsou jako by sis přečetl bestiář, cestovního průvodce nebo knihovnu. Získáš informace, které se váží k situaci. Při 10+ ti PJ popíše, jak můžeš tyto znalosti okamžitě využít ve svůj prospěch. Při 7-9 ti pouze řekne fakta.

Pokud neuspěješ, tah PJ obvykle využije čas, který jsi strávil přemýšlením. Možná sis nevšiml goblina za sebou nebo nastraženého lanka. Také jde o perfektní příležitost pro odhalení nepříjemné pravdy.

Pouze pro případ, že to nebylo dostatečné jasné – odpovědi jsou vždy pravdivé, i kdyby se to PJ nehodilo. Vždy poctivě řekni, co požaduješ.

*Fenfaril: Dveře byly iluzorní? Nesnáším gobliny. Ať táhnou přímo tam, kam chodí po smrti gnomové, ať už je to kamkoli.*

*PJ: Tak, tak. A teď jsi v ponuré jámě a ve stínu jsi zahlédl humanoidní postavu, pokrytou skvrnami a bez očí. Mumlá a míří přímo k tobě.*

*Fenfaril: Mumlající postava? Co je to zač? Chystá se na mě zaútočit? Určitě jsem o něčem takovém už četl, možná na škole?*

*PJ: Proč ne, ověř Znalosti!*

*Fenfaril: Vzpomeň si, vzpomeň si… Ha, 8.*

*PJ: Jasně, že ses s tím už setkal – na jméno si nevzpomeneš, ale pamatuješ si kresbu, na které byla tato příšera. Bylo to v hale a něco hlídala. Jsi si jistý, že tu byl nějaký trik, aby si tě nevšímala, ale nejsi si jistý, jaký. Proč si nevzpomínáš?*

*Fenfaril: No určitě jsem měl ten den kocovinu, byl jsem tehdá příšerný student. Trik, říkáš?*

*Vitus: Padlo mi 10 na Znalosti o té pozlacené lebce.*

*PJ: Rozpoznáváš práci zlatníků z města Dis.*

*Vitus: A? Padlo mi 10!*

*PJ: Jasně. Rozeznáváš několik specifických run. Jde o runy džinů, runy ohnivého kouzla, ale jsou jiné, v kombinaci s transmutačním kouzlem. Vsadil by ses, že pokud sešleš kouzlo na tu lebku, tak ho lebka přetvoří na ohnivé.*

*Vitus: Ohnivé šípy, paráda!*

## Informace

Pokud podrobně studuješ situaci nebo osobu, hoď + MOU. *Při 10+ můžeš položit PJ tři otázky ze seznamu. *Při 7-9 máš 1 otázku.

V obou případech získáš +1 jednorázově, pokud reaguješ podle odpovědí.

- Co se zde nedávno stalo?
- Co se bude dít?
- Na co bych si měl dávat pozor?
- Co je zde pro mě užitečné nebo cenné?
- Kdo tu skutečně vládne?
- Co je zde jinak, než jak to vypadá?

---

Pro Informace musíš detailně prostudovat svůj cíl. To obvykle znamená pracovat s cílem, nebo sledovat někoho jiného, kdo to dělá. Nemůžeš jen strčit hlavu do dveří a zjistit Informace. Nemůžeš pouze sledovat a tím získávat nápovědy – musíš se podívat pod a okolo věcí, poklepat na zdi, ozkoušet knihy v knihovně a podobně.

Informace nejsou jen o všimnutí si detailu, ale také o ujasnění si celého obrazu. PJ vždy pravdivě popisuje, co postava prožívá. Během boje popíše koboldího mága, který stojí na druhé straně haly. Informace mohou odhalit důvod - jeho pohyby odhalují, že čerpá energii z pokoje za sebou a nemůže se vzdálit.

Stejně jako u Znalostí jsou odpovědi vždy pravdivé, i kdyby se to PJ nehodilo. Jak odpověď jednou padne, je vytesána do kamene. Informace budeš využívat, když budeš hledat pravdu za iluzí – magickou nebo jinou.

Pokud tah neřekne jinak, hráči mohou pokládat pouze otázky ze seznamu. Pokud se hráč zeptá na otázku, která není na seznamu, PJ mu může říci, aby se zeptal znovu, nebo odpoví na otázku ze seznamu, která je podobná.

Na některé otázky může být záporná odpověď, to je v pořádku. Pokud zde skutečně není nic užitečného nebo cenného, PJ jednoduše odpoví: „Nic, promiň.“

*Omar: Nedůvěřuju té místnosti. Jdu se porozhlédnout kolem. Vezmu svoje věci a začnu zkoumat věci kolem. Zdvihnu svícen, poklepu na zeď kladívkem a podobně, jako obvykle.*

*PJ: Informace?*

*Omar: Ano, prozkoumám všechno kolem. Padlo mi 12. Zajímá mě: „Co je zde jinak, než jak to vypadá?“*

*PJ: Je jasné, že část severní stěny je falešná. Kameny jsou tam novější. Možná výklenek nebo tajný průchod.*

*Omar: Další otázka: „Kdo zapečetil místnost?“*

*PJ: To není otázka ze seznamu, takže dejme tomu, že se ptáš na: „Co se tu nedávno stalo?“ Pozorně si prohlížíš stěnu a vidíš, že je místy prohnutá. Práce je odfláknutá a příšerná, vypadá to na gobliny. Jediná příčina, jak by mohla být stěna takto prohnutá, je, že se ji něco snažilo prorazit zevnitř.*

*Omar: Takže buď se goblini zabarikádovali na druhé straně, nebo se něco snažilo dostat ven.*

*PJ: Bingo*

## Jednání

Pokud máš páku na postavu PJ a manipuluješ s ní, hoď + CHA. Páka je něco, co protistrana potřebuje nebo chce. *Při 10+ udělají, co chceš, ale nejdříve jim musíš slíbit, co po tobě chtějí. Při 7-9 udělají, co po nich chceš, ale chtějí okamžitý důkaz tvého slibu.

---

Jednání zahrnuje spoustu přesvědčování včetně starého dobrého zastrašování a vyjednávání. Jednání používáš vždy, když se snažíš donutit někoho, aby pro tebe něco udělal výměnou za slib nebo hrozbu. Tvá páka může být hnusná i příjemná, na vyznění nezáleží.

Slušně se někoho zeptat není Jednání. To je jen rozmluva. Pokud se zeptáš: „Můžu si vzít ten magický meč?“ tak Sir Telric odpoví: „Jasně, že ne, to je můj meč, můj otec ho vykoval a má matka ho očarovala“ a tím to skončí. Pro Jednání potřebuješ páku. Páka je cokoli, co dokáže přesvědčit tvůj cíl, aby něco vykonal.  Může jít o něco, co chce nebo naopak nechce. Jako pytel zlata. Nebo rána pěstí. Co je pákou, záleží na lidech a na situaci. Vyhrožuj osamocenému goblinovi smrtí a máš páku. Vyhrožuj goblinovi, co má v zádech celý kmen, smrtí a vykoleduješ si útok.

Při 7+ si cíl řekne o něco souvisejícího s pákou. Pokud je tvou pákou, že před ním stojíš, brousíš si dýku a opakuješ, jak moc si přeješ ho rozkuchat, nejspíš bude chtít, abys ho nechal jít. Pokud je tvou pákou postavení u dvora, může chtít službičku.

Ať si řeknou o cokoli, při 10+ to budeš muset slíbit jasně a jednoznačně. Při 7-9 to nebude stačit. Budeš muset dodat nějaké okamžité ujištění před tím, než vykonají, co jsi chtěl. Pokud jim slíbíš, že je ochráníš před vlky, pokud pro tebe něco udělají a hodíš 7-9, pomohou ti až po tom, co jim například přineseš vlčí kůže jako důkaz, že to svedeš. Slíbit něco, co nedokážeš, není problém – slibem nezarmoutíš. Jestli svůj slib splníš nebo ne je jen na tobě. Porušení slibu ale znamená problémy. Lidé nemají rádi křivopřísežníky a do budoucna s nimi nebudou jednat.

V některých případech, když si řekneš, o co ti jde, můžeš nabídnout, že se nějak zachováš, pokud se nestvůra také nějak zachová, jako: „Zmiz a nechám tě naživu.“ Záleží na cíli, zda se jedná o slib, o který stojí, nebo zda chce něco jiného. Mohou souhlasit s: „Nech mě naživu a já zmizím“ (se zárukou, pokud hodíš 7-9), nebo doplní: „Slib mi, že mě nebudeš sledovat.“

*Leena: „Lorde Hywne, potřebuji, abys pro mě hlasoval, jinak mi královna nikdy neudělí audienci.“*

*PJ: Není tomu zrovna nakloněn – znamenalo by to velké riziko pro jeho reputaci, pokud ho ztrapníš. „Proč bych Vám měl pomáhat, Leeno?“*

*Leena: Jak si s ním povídám, nevědomky si hraju s pečetním prstenem toho zabijáka, co jsme ho zabili. Toho, kterého si najal na zabití prince. Ujistím se, že si toho všimne.*

*PJ: Sakra, tak to si hoď na Jednání.*

*Leena: 8.*

*PJ: „Konec schovávání!“ Propíchne tě chladným a zlostným pohledem. „Oba dobře víme, že jsi zabila mého muže. Naval sem ten prsten, odpřísáhni, že si to necháš pro sebe a já udělám, co si po mě chtěla.“*

*Leena: Hodím ho po něm. Budeme mít určitě dost příležitostí na toho mizeru ještě něco vyhrabat.*

*Pendrell: To je to místo, kde Jednoočko hrál karty, že? Dojdu ke strážím. „Zdravíčko, pánové, co kdybyste, víte co, otevřeli ty dveře a pustili mě dovnitř?“ a budu vystupovat světácky, takže mě tam pustí. Jednání je hod + CHA?*

*PJ: Ne tak rychle. Vše, co jsi udělal je, že jsi řekl, o co ti jde. Ten větší se postaví před tebe a povídá naprosto znuděným hlasem: „Promiňte, pane, ale jde o soukromou hru.“ Vypadá to, že svoji práci skutečně nesnáší a přeje si být někde úplně jinde. Pokud chceš Jednat, potřebuješ nějakou páku. Co takhle úplatek?*

## Podpora

Pokud **někomu pomáháš nebo mu v něčem bráníš**, hoď + Pouta. *Při 10+ získá +1 nebo -2 k hodu, dle tvé volby. *Při 7-9 stále přiděluješ modifikátor, ale vystavíš se nebezpečí, odvetě nebo komplikaci.

---

Kdykoli ti přijde, že by si dva hráči měli házet proti sobě, obránce by měl škodit aktérovi. To nemusí vždy znamenat přímo sabotáž. Může jít o hádku během Jednání nebo o postavu, která je úskočná a není lehké odhadnout, jak se zachová. Jde o postavení se do cesty úspěchu jiné postavy.

Vždy se zeptej postavy, která pomáhá nebo škodí, jak to dělá. Pokud je schopna odpovědět, spustí tento tah. Někdy se jako PJ budeš muset zeptat, pokud jde skutečně o Podporu. Hráči si nemusí uvědomit, že si vzájemně škodí.

Pomoc je zřetelnější. Pokud hráč dokáže popsat, jak pomáhá a dává to smysl, nech je hodit si na Pomoc.

Bez ohledu na to, kolik lidí Podoruje, cíl si může přidat +1 nebo -2 pouze jednou. Dokonce, i když celá družina pomáhá s útokem na zlobra, pouze ten, který provádí finální útok, získá +1.

*PJ: Ozruku, stojíš sám a zkrvavený před smečkou pekelných psů. Za zády se ti krčí princ z Lescie a kňučí strachy.*

*Ozruku: Pevně se zapřu a pozvednu štít. Navzdory jasné prohře splním svou povinnost a budu chránit prince.*

*Aronwe: Vyskočím ze stínu a tasím meč! „Prohra není tak jistá, trpaslíku!“ Stojím mu po boku. Chci mu pomoci s obranou. „Přestože tě neznám moc dobře, viděl jsem tě v boji, Ozruku. Pokud dnes padneme, padneme jako bratři!“ Nemám s ním žádné pouto, ale přesto to zkusím.*

*PJ: Hrdinské. Dobře, hoď si s +0, a pokud uspěješ, získá Ozruk +1 do obrany. Jdeme na to!*

## Speciální tahy

Speciální tahy přicházejí do hry méně často nebo za specifických podmínek. Jedná se stále o základ, který dokážou všechny postavy v Dungeon Worldu – převážně jde o to, co dělají postavy mezi pleněním jeskyní a prožíváním dobrodružství.

### Poslední nádech

Ve chvíli smrti na moment zahlédneš, co leží za Černými branami Království Smrti (PJ ti to popíše). Poté házej (pouze hod, nic se nepřičítá, Smrti je jedno, jak jsi tvrdý nebo úžasný). *Při 10+ jsi obelstil Smrt – jsi na tom špatně, ale jsi naživu. *Při 7-9 ti Smrt nabídne vykoupení. Přijmi a budeš žít nebo odmítni a projdi Černými branami za svým osudem. *Při 6- je tvůj osud zpečetěn. Jsi majetkem Smrti a brzy překročíš práh života. PJ ti řekne, kdy.

---

Poslední nádech je ten okamžik, který stojí mezi životem a smrtí. Čas se zastaví a Smrt si přijde pro to, co je její. Dokonce i ti, kteří neprojdou Černými branami, zahlédnou, co je čeká na druhé straně – přátelé a nepřátelé z minulosti, odměna nebo trest za předchozí činy a další, daleko podivnější věci. Vše se změní, a to i pro ty, kteří uniknou.

Tah má tři možné výsledky. Při 10+ postava obelstí Smrt nějakým zajímavým způsobem. Uteče s něčím, co jí už po právu nepatří. Smrt ji nedokáže zastavit, ale dobře si tuto urážku zapamatuje. Při 7-9 by PJ měl nabídnout skutečnou volbu s významnými následky. Zamysli se nad chováním postavy ve hře a nad jejími činy. Smrt ví a vidí vše a patřičně zvolí svoji nabídku. Pamatuj, jde o obchod. Nabídni něco, co bude výzvou, ale co nasměruje hru zajímavým, zábavným směrem. Při neúspěchu je Smrt neoblomná. Nejběžnějším postupem je říci: „Smrt tě převádí přes práh života do svého temného království.“ Někdy ale přichází Smrt pomalu. Můžeš říci: „Zbývá ti poslední týden“ nebo „Cítíš nad sebou chladnou ruku Smrti“ a odložit řešení na později. Hráč se může v takovou chvíli rozhodnout přijmout smrt a vytvořit si novou postavu – to je v pořádku. Nech je vytvořit novou postavu jako obvykle. Nejdůležitější ale je, že setkání se Smrtí, ať už úspěšné nebo neúspěšné, je důležitá událost a vždy by měla vést ke změnám.

*Sparrow, jak se čepel nože noří do tvých žeber, okolní svět tmavne a ty stojíš před Černými branami Smrti. Mezi zástupy zmučených duší zahlédneš toho špinavého podvraťáka, Lorda Hwyna. Zdá se, že ho všechny jeho činy nakonec dohnaly. Zahlédne tě napříč bezútěšnou propastí a ty ucítíš hrůzu, jak touží po tvé duši. Hoď si na Poslední nádech.*

*Sparrow: Hustý. Padlo mi 9.*

*PJ: Smrt se k tobě blíží. Cáry rozedrané černé látky splývají podél její šedé postavy. Bledá ruka spočine na tvém obličeji. V hlavě slyšíš Její hlas. „Přišel jsi za mnou tak brzy, Sparrowe. Následoval jsi zástupy*

*duší, které jsi za mnou poslal svojí čepelí. Za to tě mám ráda. Můžeš se vrátit mezi živé, ale musíš mi něco slíbit. Ve stínech jsi žil, stínem se i staneš. Straň se navždy dennímu světlu, jinak se rychle navrátíš do mé společnosti. Co na to říkáš, zlodějíčku?*

*Sparrow: (zhluboka polkne)*

## Přetížení

Kdykoli provádíš tah, zatímco neseš náklad, můžeš být přetížený. Pokud je náklad, který neseš:

- Stejný nebo menší než tvoje nosnost, nejsi stižen žádným postihem
- Stejný nebo menší než tvoje nosnost + 2, jsi stižen postihem -1 dočasně, dokud nesnížíš svoji zátěž
- Vetší než tvoje naložení +2, můžeš si vybrat: Něco odlož a házej s postihem -1, nebo automaticky selžeš v akci

---

Nosnost postav je určena jejich povoláním a silou. Schopnost unést více je výhoda ve chvíli, kdy se snažíš odnést poklady z jeskyně nebo se jen chceš ujistit, že uneseš vše, co potřebuješ.

Tento tah se používá pouze ve chvíli, kdy postava dokáže i s nákladem stále dělat další činnosti. Nést balvan na zádech není Přetížení – ve skutečnosti se sotva hýbeš, natož, abys něco dělal. To přímo omezuje činnosti, které můžeš ve fikci vykonávat.

## Táboření

Pokud se **utábořiš**, sněz jednu porci proviantu. Pokud jste v nebezpečné oblasti, domluvte si pořadí hlídek. Pokud máš dostatek zkušeností, můžeš si Zvýšit úroveň. Pokud prospíš několik hodin bez přerušení, vyleč si polovinu maxima životů.

---

Obvykle se utábořiš, abys mohl dělat další činnosti jako si Připravit kouzla nebo Kontaktovat svého boha. Nebo se prostě jen vyspat v noci. Kdykoli se zastavíš, abys chytil druhý dech, na déle než hodinu, pravděpodobně Tábořiš.

Strávit noc v hostinci nebo v době je také akce Táboření. Obnov své životy jako obvykle, ale odečti si porci proviantu pouze, pokud se obsloužíš z vlastních zásob. Pokud si jídlo koupíš nebo využiješ něčí pohostinnosti, porci proviantu si neodečítej.

## Hlídka

Pokud jsi na Hlídce a něco se přiblíží k táboru, hoď + MOU. *Při 10+ jsi stihl probudit tábor a připravit se. Každý v táboře získá +1 jednorázově. *Při 7-9 reaguješ o chvilku později. Probudil jsi společníky, ale neměli dost času, aby se připravili. Oblékli si zbroje a připravili zbraně, ale nic víc. *Při 6- získá cokoli, co se plížilo tmou, nad tebou výhodu.

---

## Výprava

Pokud **cestuješ nebezpečnou oblastí**, vyber jednoho člena družiny do role Průvodce, jednoho do role Stopaře a jednoho do role Provianťáka. Každá z postav s rolí si hodí + MOU. *Při 10+:

- Provianťák sníží počet nutných dávek proviantu o jedna
- Průvodce sníží počet času, který potřebuješ k cestě (PJ ti řekne, o kolik)
- Stopař si všimne jakýchkoli potíží dostatečně zavčas, abyste získali výhodu

*Při 7-9 každá z postav splní svoji roli dle očekávání: běžná dávka proviantu, očekávaný čas a pokud potkáte nebezpečí, nebude mít ani jedna strana výhodu.

---

Jedna postava se může ujmout pouze jedné role. Pokud nemáte v družině dost postav, nebo se rozhodnete neobsadit jednu z rolí, postupujte stejně, jako by byla role obsazena a hráči padlo 6-.

Vzdálenosti se v Dungeon Worldu měří v porcích proviantu. Porce vyjadřuje množství jídla na jeden den. Cesta vyžaduje více porcí, pokud je dlouhá nebo je cestování pomalé.

Nebezpečná výprava je celá cesta mezi dvěma lokacemi. Neházíš si za každý den cesty ani si neházej na Tábořiště. Hoď si pouze jednou za kompletní výpravu.

Tento tah se používá pouze v situaci, kdy víš, kam cestuješ. Průzkum není Nebezpečná Výprava. To je potloukání se kolem a hledání zajímavých věcí k objevení. Spotřebuj proviant během Táboření a PJ ti dá informace o věcech, které jsi objevil.

## Konec sezení

Když **nastane konec sezení**, vyber jedno pouto, které je vyřešeno (kompletně prozkoumáno, není již relevantní nebo podobně). Zeptej se hráče postavy, se kterou máš toto pouto, jestli souhlasí. Pokud souhlasí, přičti si zkušenost a vytvoř nové pouto.

Jakmile vyřešíš pouta, zkontroluj své přesvědčení. Pokud jsi naplnil akci přesvědčení alespoň jednou během sezení, přičti si zkušenost. Následně odpovězte jako skupina na následující tři otázky:

- Naučili jsme se něco nového nebo důležitého o světě?
- Porazili jsme důležité monstrum nebo nepřítele?
- Získali jsme nějaký významný poklad?

Za každé „ano“ si každý přičte zkušenost.

---

## Zvýšení úrovně

Pokud si **dáš přestávku (hodiny nebo dny) a máš tolik zkušenosti, kolik je tvoje úroveň + 7 (nebo více)**, můžeš využít svoje zkušenosti a zlepšit si dovednosti.

- Odečti od své stávající zkušenosti svoji úroveň + 7
- Zvyš si úroveň o 1
- Vyber si jednu novou pokročilou akci svého povolání
- Pokud jsi kouzelník, zapiš si nové kouzlo do své knihy kouzel
- Vyber si jednu vlastnost a zvyš ji o 1 (to může změnit její modifikátor). Zvýšení Odolnosti ti zvýší i maximální a aktuální životy. Hodnota vlastnosti nesmí být vyšší než 18.

*„Teprve jsi začal objevovat svou sílu! Přidej se ke mně a já dokončím tvůj trénink! Našimi společnými silami dokážeme ukončit tento ničivý konflikt a přinést mír do galaxie.“*

---

## Bujaré oslavy

Pokud se vracíš triumfálně a uspořádáš velkou oslavu, utrať 100 zlatých a hoď +1 za utracení každých dalších 100 zlatých. *Při 10+ vyber 3. *Při 7-9 vyber 1. *Při 6- vyber 1, ale věci se ti vymknou z rukou (PJ popíše jak).

- Spřátelíš se s užitečnou nehráčskou postavou
- Zaslechneš zajímavou zvěst
- Získáš užitečnou informaci
- Do ničeho se nezapleteš, nejsi očarován ani podveden

---

Bujaré oslavy můžeš uspořádat pouze v případě, že se vracíš a dáváš to všem zřetelně najevo. To je to, co přitáhne dav obdivovatelů, který obklopí hrdiny během oslav posledního tažení. Pokud nedáš najevo své vítězství nebo prohru, kdo by s tebou chtěl oslavovat?

*„Musíš bojovat za své právo na párty."*

## Zásoby

Pokud se vydáš na nákup s penězi v kapse, pokud chceš koupit něco běžného pro danou oblast, nakoupíš to na trhu za běžnou cenu. Pokud sháníš něco speciálního, co není v místě běžně přístupné, hoď + CHA. *Při 10+ seženeš, co sháníš, za férovou cenu. *Při 7-9 zaplatíš více nebo se budeš muset spokojit s něčím, co není přesně, co jsi chtěl, ale je to podobné. PJ ti řekne, jaké máš varianty.

---

## Zotavení

Po dni, kdy **jen odpočíváš v pohodlí a bezpečí**, se ti obnoví všechny životy. Po třech dnech odpočinku se zbavíš jednoho Oslabení dle své volby. Pokud jsi v péči léčitele (magického nebo ne), vyléčíš si Oslabení už za dva dny.

---

## Verbování

Pokud se začneš shánět po někom, koho si chceš najmout, hoď:

- +1, pokud vejde ve známost, že platíš opravdu štědře
- +1, pokud vejde ve známost, co se chystáš dělat
- +1, pokud vejde ve známost, že nabízíš podíl na pokladu
- +1, pokud máš vhodnou reputaci v dané oblasti

*Při 10+ získáš dostatečný počet schopných rekrutů, ze kterých si můžeš vybrat bez rizika, že některého nevezmeš sebou. *Při 7-9 se budeš muset spokojit s někým, kdo nesplňuje přesně tvé představy, nebo si nemusíš vzít nikoho. *Při 6- se ozve někdo vlivný nebo problematický (lehkomyslný mladík, zbrklý střelec, skrytý nepřítel a podobně). Buď je přijmi a budeš čelit komplikacím, nebo je odežeň. Pokud je nepřijmeš, obdržíš -1 jednorázově pro další verbování.

---

## Soudní příkaz

Pokud se **vracíš do civilizace do míst, kde jsi způsobil problémy**, hoď + CHA. *Při 10+ se roznesly tvé činy a každý tě poznává. *Při 7-9 stejně jako při 10+ a navíc PJ volí komplikaci:

- Místní hlídka má příkaz k tvému uvěznění
- Někdo vypsal odměnu na tvoji hlavu
- Někdo pro tebe důležitý se dostal do problémů následkem tvých činů

---

Tento tah se využívá jen v místech, kde jsi způsobil potíže, ne v každém kousku civilizace, kam zavítáš. Tah může spustit i publicita na úkor problémů někoho jiného.

Civilizace v tomto případě znamená vesnice, města a hlavní města lidí, elfů, trpaslíků a hobitů. Tah však může být spuštěn i v relativně zákonných společenstvech různých nestvůr, jako orci nebo goblini. Pokud postavy zůstaly na místě pod správou organizace, počítá se to jako civilizace.

### Příprava

Pokud **strávíš volno studiem, meditací nebo tréninkem**, získáš Přípravu. Pokud se Připravuješ týden, získáš 1 Přípravu. Pokud se připravuješ měsíc, získáš 3 Přípravy. Pokud se tvá Příprava projeví ve hře, můžeš utratit 1 Přípravu a přidat si +1 k hodu. Při jednom hodu můžeš utratit jen jednu Přípravu.

## Bard

Básně vyprávějí, že život dobrodruha jsou výhradně svoboda, sláva, bohatství a hrdinské souboje. Takovéto příběhy, vyprávěné v každé vesnické krčmě, se nemohou mýlit. Nebo snad ano? Písně, které inspirují krále, stejně jako spodinu, písně, které utiší bestii, písně, které doženou člověka až k šílenství, takové se nevzaly jen tak, odnikud.

Vítej, barde. Ty, se svým obratným jazykem a bystrou myslí. Ty, básníku a pěvče. Kdejaký mluvka může odříkat téměř cokoli, ale pouze skutečný bard dokáže vdechnout legendám život. Vzhůru do sedla, vznešený vypravěči. Naostři svou skrytou dýkou a vyslechni ona volání. Vždy se musí najít někdo připravený postavit se rabiátům a násilníkům, někdo, kdo se sám stane jednou legendou. Kdo dokáže napsat příběh tvého hrdinství lépe, než ty sám?

Nikdo. Tak neváhej a vydej se na cestu.

### Jména

Elf: Astrafel, Daelwyn, Feliana, Damarra, Sistranalle, Pendrell, Melliandre, Dagoliir

Člověk: Baldric, Leena, Dunwick, Willem, Edwyn, Florian, Seraphine, Quorra, Charlotte, Lily, Ramonde, Cassandra

### Vzhled

Zvol jedno z od každého:

Chápavý pohled, Planoucí pohled, Radostný pohled

Zdobený účes, Rozpuštěné vlasy, Stylový účes

Vybrané, Cestovní nebo Chudé šaty

Sportovní, Dobře živená nebo Hubená postava

### Vlastnosti

Maximální životy: 6 + Odolnost

Základní zranění: k6

### Startovní tahy

**Vyber si rasu a získáš příslušný tah:**

### Elf
Jakmile vstoupíš do významné lokace (tvá volba), můžeš se optat PJ na jeden fakt z historie této lokace.

### Člověk
Jakmile poprvé vstoupíš do civilizované osady, někdo, kdo uctívá zákony pohostinnosti pro potulné pěvce, tě přivítá jako svého hosta.

Začínáš s těmito tahy:

### Tajemná umění
Pokud **přetvoříš své umění v jednoduché kouzlo**, vyber spojence a následek:

- Vyléčíš 1k8 životů
- +1k4 jednorázově ke zranění
- Jeho mysl se zbaví jednoho očarování
- Až příště někdo tvému cíli dá Podporu, získá bonus +2 místo bonusu +1

Poté hoď + CHA. *Při 10+ získá spojenec následek dle tvé volby. *Při 7-9, kouzlo se ti povede, ale upoutáš na sebe nechtěnou pozornost nebo následek kouzla se odrazí na další cíle dle volby PJ.

### Bardské znalosti
Zvol si oblast svých znalostí:

- Kouzla a čáry
- Mrtví a Nemrtví
- Historie známého světa
- Znalost neobvyklých tvorů
- Jiné sféry bytí
- Legendy o dávných hrdinech
- Bohové a jejích služebníci

Jakmile se **poprvé setkáš s důležitou bytostí, místem nebo předmětem (tvá volba), který spadá do tvé Bardské znalosti**, můžeš položit PJ jednu otázku a PJ ti na ni pravdivě odpoví. PJ se tě následně může zeptat na příběh, píseň nebo legendu, ve které jsi o dané informaci slyšel.

### Okouzlující a otevřený
Pokud **si s někým upřímně popovídáš**, můžeš mu položit jednu otázku ze seznamu níže. Cíl musí pravdivě odpovědět. Následně se může zeptat na otázku ze seznamu on tebe (a ty musíš pravdivě odpovědět).

- Komu sloužíš?
- Co si přeješ, abych udělal?
- Jak bych tě mohl dostat do/k…?
- Jak se/Co teď skutečně cítíš?
- Po čem toužíš ze všeho nejvíce?

### Přístav v bouři

Pokud se **navrátíš do civilizovaných míst, která jsi už navštívil**, řekni PJ, kdy jsi tu byl naposledy. PJ ti řekne, jak se místo do té doby změnilo.

## Přesvědčení

Zvol si přesvědčení:

### Dobro

Předveď své představení ku prospěchu někoho jiného.

### Neutralita

Vyhni se konfliktu nebo zažehnej vyhrocenou situaci.

### Chaos

Přiměj ostatní k důležité a neplánované rozhodné akci.

*„Ať tak nebo tak," křičí bard, jeho oči planou. „Fflam musí být zachráněn! Podpalte hrad! Všichni na zteč! Rozbořte brány!"*

## Výbava

Tvá nosnost je 9 + SIL. Obdržíš proviant (5 použití, váha 1).

Zvol si hudební nástroj, váha každého je 0:

- Otcova mandolína, opravená
- Krásná flétna, dárek od boháče
- Dudy, na kterých jsi zahrál své první lásce
- Ukradený roh
- Housle, na které nikdo před tebou nehrál
- Knihu písní v zapomenuté řeči

Zvol si oblečení:

- Kožená zbroj (zbroj 1, váha 1)
- Okázalé šaty (váha 0)

Zvol zbraň:

- Soubojový rapír (krátká, vytříbená, váha 2)
- Luk (krátký dostřel, váha 2), toulec šípů (munice 3, váha 1) a krátký meč (krátká, váha 1)

Zvol jedno:

- Výbava dobrodruha (váha 1)
- Obvazy (váha 0)
- Hobití tabák (váha 0)
- 3 zlaté

## Pouta

Doplň jméno společníka do alespoň jednoho:

- Toto není moje první výprava s…
- Zpíval jsem písně o…dávno předtím, než jsem se s ním setkal osobně.
- … je často cílem mých vtípků.
- Píšu baladu o dobrodružstvích s…
- … důvěřuje, že uchovám jeho tajemství.
- … mi nedůvěřuje a má k tomu dobrý důvod.

## Pokročilé tahy

**Jakmile dosáhneš na úroveň 2-5, vyber si z těchto tahů.**

### Léčivá píseň

Když **léčíš pomocí Tajemného umění**, vyléčíš dalších +1k8 zranění.

### Brutální kakofonie

Pokud **zvyšuješ zranění pomocí Tajemného umění**, přidáš dalších +1k4 zranění.

### Na plný pecky

Když **předvedeš šílené představení** (spravedlivé loutnové sólo, sonátu na trubku a podobně), vyber cíl, který tě slyší a hoď + CHA. *Při 10+ cíl napadne své nejbližší spojence v dosahu. *Při 7-9 cíl napadne své nejbližší spojence, ale také si vysloužíš jejich pozornost a zlobu.

### Kvílející železo

Pokud **pořádně zakřičíš nebo zahraješ vysoký tón**, zvol cíl a hoď si + ODL: *Při 10+ obdrží cíl 1k10 zranění a je ohlušený na několik minut. *Při 7-9 udělíš zranění svému cíli, ale následky jsou mimo tvou kontrolu: PJ vybere další cíl poblíž.

### Malá pomoc od přátel

Pokud **někoho úspěšně Podpoříš**, získáš také +1 jednorázově.

### Tajemné tóny

Tvá Tajná umění jsou silnější, můžeš si vybrat dva následky místo jednoho.

### Soubojová obrana

Pokud Útočíš, získáš zbroj +1 jednorázově.

### Balamucení

Pokud **s někým Jednáš**, při 7+ proti nim navíc získáš +1 jednorázově.

### Základy multipovolání

Naučíš se jeden tah jiného povolání. Pro naučení tahu počítej svoji úroveň jako o jedna nižší.

### Učedník multipovolání

Naučíš se jeden tah jiného povolání. Pro naučení tahu počítej svoji úroveň jako o jedna nižší.

**Když dosáhneš na úroveň 6-10, vyber si z těchto akcí nebo akcí pro úroveň 2-5.**

### Léčivý sbor
Nahrazuje: Léčivá píseň

Když **léčíš pomocí Tajemného umění**, vyléčíš dalších +2k8 zranění.

### Brutální výbuch
Nahrazuje: Brutální kakofonie

Pokud **zvyšuješ zranění pomocí Tajemného umění**, přidáš dalších +2k4 zranění.

### Nezapomenutelný obličej
Pokud se **setkáš s někým, s kým ses již setkal** (tvá volba), získáš po nějakém čase, který strávíte odděleně, +1 jednorázově proti nim.

### Reputace
Jakmile se **poprvé setkáš s někým, kdo o tobě slyšel píseň**, hoď + CHA. *Při 10+ řekni PJ dvě věci, které o tobě slyšeli. *Při 7-9 řekni PJ jednu věc, kterou o tobě slyšeli, a PJ řekne jednu věc, kterou o tobě slyšeli.

### Tajemný akord
Nahrazuje: Tajemné tóny

Pokud používáš Tajná umění, vyber dva následky. Dále si můžeš vybrat jeden, který bude zdvojnásoben.

### Ucho pro magii
Pokud **uslyšíš nepřítele sesílat kouzlo**, PJ ti řekne název kouzla a jeho efekt. Obdržíš +1 jednorázově, pokud konáš podle odpovědi.

### Prohnanost
Když použiješ Okouzlující a otevřený, můžeš se navíc zeptat: „Jakou máš pro mě cenu?“ Tvůj cíl ti tuto otázku nepoloží.

### Soubojový blok
Nahrazuje: Soubojová obrana

Pokud Útočíš, získáš zbroj +2 jednorázově.

### Podfuk
Nahrazuje: Balamucení

Pokud s **někým Jednáš**, při 7+ proti nim navíc získáš +1 jednorázově. Navíc můžeš položit jednu otázku, na kterou musí pravdivě odpovědět.

### Mistr multipovolání
Naučíš se jeden tah jiného povolání. Pro naučení tahu počítej svoji úroveň jako o jedna nižší.

# Kněz

Země Dungeon Worldu jsou žumpou, dávno opuštěnou bohy. Jsou zamořeny kráčejícími mrtvými, všemožnými nelidskými stvůrami a nadpřirozenem, rozpínajícím se mezi záblesky bohem požehnané civilizace. Všude kolem je jen bezbožný svět. A právě proto je tě zde tolik zapotřebí.

Šířit slávu svého boha mezi pohany, to není jen tvá přirozenost, je to tvé poslání. Je jen na tobě, abys, pomocí meče, kladiva a kouzel, vedl nevěřící k pravé víře. Abys ťal hluboko do srdcí tvorů z divočiny a zaséval zde sémě víry. Říká se, že nejlépe je cítit boha blízko svému srdci. Ty ale víš, že to je nesmysl. Bůh dlí na ostří čepele.

Ukaž světu, kdo je jeho pravým pánem.

## Jména

Trpaslík: Durga, Aelfar, Gerda, Rurgosh, Bjorn, Drummond, Helga, Siggrun, Freya

Člověk: Wesley, Brinton, Jon, Sara, Hawthorn, Elise, Clarke, Lenore, Piotr, Dahlia, Carmine

## Vzhled

Zvol jedno z od každého:

Přívětivý pohled, Bystrý pohled nebo Smutný pohled

Spletené vlasy, Husté vlasy nebo Pleš

Splývavá róba, Hábit nebo Běžný úbor

Štíhlá postava, Shrbená postava nebo Ochablá postava

## Vlastnosti

Maximální život: 8 + Odolnost

Základní zranění: k6

## Startovní tahy

**Vyber si rasu a získáš příslušný tah:**

### Trpaslík

Ty a kámen jste jedno. Když provádíš Kontakt, připravíš si i speciální verzi kouzla Němé svědectví jako trik. Funguje ovšem pouze s kameny.

### Člověk

Tvá víra je rozmanitá. Zvol jedno z kouzel kouzelníka. Můžeš toto kouzlo sesílat a připravovat si ho, jako by šlo o kouzlo kněze.

**Začínáš s těmito tahy:**

### Božstvo

Sloužíš a naslouchá nějakému božstvu nebo moci, která ti propůjčuje kouzla. Vyber pro svého boha jméno (Helfert, Sucellus, Zorica, Krugor Temný…) A zvol jeho doménu:

- Léčení a Obnova
- Krvavé bitvy
- Civilizace
- Znalosti
- Zapomenuté a skryté
- Co leží za závojem

Zvol jedno pravidlo své víry:

- Tvá víra káže posvátnost utrpení, volíš pravidlo: Utrpení
- Tvá víra je vyznávána jako uzavřený kult, volíš pravidlo: Získání tajemství
- Tvá víra vyžaduje obětní rituály, volíš pravidlo: Oběti
- Tvá víra věří v boží soud, volíš pravidlo: Osobní vítězství

*„Ceníš si odvahy, Crome, vyslyš proto moji žádost, dopřej mi pomstu! A pokud mě nevyslyšíš, táhni do pekel!“*

### Božské vnuknutí

Pokud **požádáš o radu svého boha ve smyslu jeho pravidla**, obdržíš užitečné znalosti nebo výhodu spojenou s doménou tvého boha. PJ ti popíše, co získáš.

### Odvrať nemrtvé

Pokud **pozvedneš svůj svatý symbol a požádáš boha o ochranu**, hoď + MOU. *Při 7+, dokud pokračuješ v modlitbách a třímáš svatý symbol, žádný nemrtví se k tobě nemůže přiblížit. *Při10+ navíc dočasně omráčíš všechny inteligentní nemrtvé a způsobíš, že nemyslící nemrtví se dají na útěk. Jakákoli agrese okamžitě přeruší efekt a nemrtví se chovají jako obvykle. Inteligentní nemrtví se tě budou snažit vyřadit z dálky. Na to jsou chytří dost.

### Kontakt

Pokud **nerušeně strávíš nějaký čas (hodinu) tichou rozmluvou se svým božstvem**, tak:

- Přijdeš o všechna připravená kouzla
- Bůh ti propůjčí nová kouzla dle tvé volby. Celková úroveň kouzel nesmí být vyšší než tvoje úroveň + 1, a žádné z nich nesmí mít vyšší úroveň než je tvá vlastní.
- Připravíš si všechny své triky, které se nezapočítávají do limitu kouzel.

### Sešli kouzlo

Pokud **sešleš kouzlo, které máš připravené**, hoď + MOU. *Při 10+ je kouzlo úspěšně sesláno a zůstane mezi připravenými, takže ho můžeš seslat znovu. *Při 7-9 je kouzlo sesláno, ale vyber jedno z následujících:

- Přilákal jsi nechtěnou pozornost nebo ses dostal do potíží. PJ ti řekne, jak.
- Seslání tě oddálilo od tvého boha, obdržíš -1 dočasně na Sesílání kouzel, dokud nebudeš boha znovu Kontaktovat.
- Jakmile kouzlo sešleš, vrací se k tvému bohu. Kouzlo nemůžeš opětovně seslat, dokud nebudeš znovu Kontaktovat svého boha a on ti kouzlo nepropůjčí.

Nezapomeň, že udržování některých kouzel ti může dát postih k Sesílání.

*„Nejde o to, že… by to dávalo smysl. Jde o víru. A dovolit víře být natolik skutečnou, že ti změní život. Vše je o víře. Nemůžeš napravit víru, River, víra napraví tebe.“*

## Přesvědčení

**Zvol si přesvědčení:**

### Dobro

Vystav se nebezpečí vyléčením někoho jiného.

### Právo

Vystav se nebezpečí následováním pravidel své církve nebo boha.

### Zlo

Zraň někoho jako důkaz nadřazenosti své církve nebo boha.

## Výbava

Tvá nosnost je 10 + SIL. Obdržíš Proviant (použití 5, váha 1) a symbol své víry, popiš ho (váha 0). Zvol, čím se bráníš:

- Kroužková košile (zbroj 1, váha 1)
- Štít (zbroj +1, váha 2)

Zvol výzbroj:

- Válečné kladivo (krátká, váha 1)
- Palcát (krátká, váha 1)
- Hůl (krátká, obouruční, váha 1) a obvazy (váha 0)

Zvol jedno:

- Výbava dobrodruha (váha 1) a Proviant (použití 5, váha 1)
- Léčivý lektvar (váha 0)

## Pouta

Doplň jméno společníka do alespoň jednoho:

… urazil mého boha, už mu nevěřím.

… je dobrá a věrná osoba, bezvýhradně mu důvěřuji.

… Je v trvalém ohrožení, ochráním ho.

Pracuji na konvertování … k mé víře.

## Pokročilé tahy

**Jakmile dosáhneš na úroveň 2-5, vyber si z těchto tahů.**

### Vyvolený

Zvol jedno kouzlo. Toto kouzlo si připravuješ, jako by patřilo o jednu úroveň níže.

### Vzpruha
Pokud **někoho vyléčíš**, získá +2 jednorázově ke svému hodu na zranění.

### Váhy života a smrti
Pokud **někdo podstupuje Poslední nádech ve tvé přítomnosti**, získá +1 k hodu.

### Vnitřní klid
Pokud Sesíláš kouzlo, ignoruj první postih -1 za dočasné kouzlo.

### První pomoc
Kouzlo Zhoj lehká zranění se pro tebe stává trikem. Nemusíš ho již počítat do limitu připravených kouzel.

### Boží zásah
Pokud Kontaktuješ svého boha, získáš 1 nabití a přijdeš o všechna předchozí nabití. Pokud ty nebo tvůj spojenec máte obdržet zranění, můžeš utratit nabití a požádat boha o pomoc. Bůh ti pomůže, což se i patřičně projeví (nenadálý poryv větru, šťastné přeřeknutí, záblesk světla) a zneguje zranění.

### Kajícník
Pokud **obdržíš zranění a přijmeš bolest**, přidej si +1k4 zranění (ignoruj zbroj). Pokud tak učiníš, získáš +1 jednorázově na Seslání kouzla.

### Posílení
Pokud sesíláš kouzlo, při 10+ si můžeš zvolit z variant pro 7-9. Pokud tak učiníš, můžeš si vybrat jedno z následujícího:

- Následky kouzla jsou dvojnásobné
- Počet cílů kouzla je dvojnásobný

### Prosba o pomoc
Pokud **obětuješ něco cenného svému bohu a pomodlíš se, aby ti poskytl vedení**, bůh ti řekne, co bys měl udělat. Pokud budeš jeho slova následovat, přidej si zkušenost.

### Božská ochrana
Pokud nemáš zbroj ani štít, tvá zbroj je 2.

### Zasvěcený léčitel
Kdykoli léčíš zraněného (kromě sebe), přičti svoji úroveň k počtu životů, které vyléčíš.

**Jakmile dosáhneš na úroveň 6-10, vyber si z následujících tahů, nebo z tahů pro úroveň 2-5.**

### Pomazaný
(Nahrazuje Vyvolený)

Vyber další jedno kouzlo, k tomu, které jsi vybral v tahu Pomazaný. Toto kouzlo si připravuješ, jako by patřilo o jednu úroveň níže.

### Ztělesnění
Poprvé, kdy se **modlitbou oddáš svému bohu** poté, co se naučíš tento tah, zvol rys, který náleží tvému bohu (drásající pařáty, křídla ze safírového peří, vševidoucí třetí oko a podobně). Když se probereš z modlitby, získáš trvale tento rys.

### Sekáč
Pokud **strávíš nějaký čas po bitvě tím, že vítězství věnuješ svému bohu a postaráš se o mrtvé**, získáš dočasně +1.

### Prozřetelnost
(Nahrazuje Vnitřní klid)

Pokud Sesíláš kouzlo, ignoruj první dva postihy -1 za dočasné kouzlo.

### Zlepšená první pomoc
(nahrazuje První pomoc)

Kouzlo Zhoj střední zranění se pro tebe stává trikem. Nemusíš ho již počítat do limitu připravených kouzel.

### Božská nezranitelnost
(nahrazuje Boží zásah)

Pokud Kontaktuješ svého boha, získáš 2 nabití a přijdeš o všechna předchozí nabití. Pokud ty nebo tvůj spojenec máte obdržet zranění, můžeš utratit nabití a požádat boha o pomoc. Bůh ti pomůže, což se i patřičně projeví (nenadálý poryv větru, šťastné přeřeknutí, záblesk světla) a zneguje zranění.

### Mučedník
(nahrazuje Kajícník)

Pokud **obdržíš zranění a přijmeš bolest**, přidej si +1k4 zranění (ignoruj zbroj). Pokud tak učiníš, získáš +1 jednorázově na Seslání kouzla a přičti svoji úroveň k udělenému zranění nebo k vyléčeným životům daným kouzlem.

### Božská zbroj
(nahrazuje Božská ochrana)

Pokud nemáš zbroj ani štít, tvá zbroj je 3.

### Zlepšené posílení
(nahrazuje Posílení)

Pokud sesíláš kouzlo, při 10-11 si můžeš zvolit z variant pro 7-9. Pokud tak učiníš, můžeš si vybrat jedno z následujícího. Pokud hodíš 12+, můžeš si vybrat jedno z následujícího zdarma:

- Následky kouzla jsou dvojnásobné
- Počet cílů kouzla je dvojnásobný

### Základy multipovolání
Naučíš se jeden tah jiného povolání. Pro naučení tahu počítej svoji úroveň jako o jedna nižší.

# Kněžská kouzla

## Triky

Pokaždé, když Kontaktuješ boha, získáš přístup ke všem trikům bez nutnosti si vybírat nebo je započítávat mezi zapamatovaná kouzla.

### Světlo

Předmět, kterého se dotýkáš, se rozzáří božím světlem jasným zhruba jako světlo pochodně. Světlo nevydává žádné teplo nebo zvuk a nespotřebovává žádné palivo, ale v dalších ohledech se chová jako běžná pochodeň. Máš plnou kontrolu nad barvou plamene. Kouzlo trvá, dokud se nachází ve tví přítomnosti.

### Posvěcení

Jídlo nebo voda, které držíš v rukou během sesílání kouzla, jsou posvěceny tvým bohem. Kromě toho, že se stávají posvěcené nebo prokleté, dotčené jídlo nebo voda jsou zbaveny veškeré běžné nákazy.

### Navádění

Symbol tvého boha se zjeví před tebou a ukazuje směrem, kterým si tvůj bůh přeje, aby ses vydal. Poté zmizí. Zpráva, kterou takto obdržíš, obsahuje pouze symboly a gesta. Komunikace prostřednictvím tohoto kouzla je velice omezená.

## Kouzla 1. úrovně

### Požehnání (soustředění)

Tvůj bůh se usmívá na bojovníka dle tvé volby. Bojovník získává dočasně +1, dokud trvá souboj a on bojuje. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

### Zhoj lehká zranění

S tvým dotykem se zranění zacelují a zlámané kosti přestávají bolet. Vyléčíš jednoho spojence svým dotykem za 1k8 životů.

### Odhal přesvědčení

Při vykouzlení tohoto kouzla zvol přesvědčení: Dobro, Zlo, Řád nebo Chaos. Jeden z tvých smyslů dokáže dočasně odhalit tebou vybrané přesvědčení. PJ ti řekne, kdo v okolí má tebou zvolené přesvědčení.

### Vyvolej strach (soustředění)

Zvol cíl v dohledu a blízký objekt. Cíl je vyděšen tebou zvoleným objektem po tak dlouhou dobu, po jak dlouho se soustředíš na trvání kouzla. Cíl si zvolí reakci: úprk, panika, žebrání, boj. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení. Nemůžeš cílit na bytosti, jejichž inteligence je nižší než zvířecí (magické konstrukty, nemrtvé, automatony a podobně).

### Magická zbraň (soustředění)

Zbraň, kterou držíš během sesílání kouzla, uděluje navíc během trvání kouzla, dokud kouzlo nezrušíš, +1k4 zranění. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

### Útočiště
Během sesílání kouzla vytyč chůzí hranici zasvěcenou tvému bohu. Dokud zůstaneš uvnitř této oblasti, budeš varován, kdykoli někdo uvnitř oblasti bude jednat se zlými úmysly (včetně vstupu do oblasti s takovými úmysly). Kdokoli, kdo je uvnitř oblasti léčen, získá dalších +1k4 životů.

### Rozmlouvej s mrtvými
Dokážeš krátce rozmlouvat s mrtvým tělem. Zodpoví ti jakékoli tři s takovými znalostmi, které mělo zaživa nebo v okamžiku smrti.

## Kouzla 3. úrovně

### Oživ mrtvého (soustředění)
Vyvoláš hladového ducha, který posedne nedávno mrtvé tělo, aby ti sloužil. Kouzlem stvoříš zombii, která bude následovat tvé příkazy, jak jí to její dovednosti nejlépe dovolí. Zacházej se zombií jako s postavou, ale s přístupem jen k základním tahům. Zombie má modifikátor +1 do všech vlastností a 1 život. Zombie dále získá 1d4 rysů dle tvé volby:

- Talentovaná. Přiděl jedné vlastnosti modifikátor +2.
- Odolná. Získá +2 životy za každou tvou úroveň.
- Má funkční mozek a dokáže plnit komplexnější úkony.
- Nevypadá jako mrtvola, alespoň po den nebo dva.

Zombie přetrvá, dokud není zraněna nad hranici svých životů, nebo dokud nezrušíš kouzlo. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

### Zhoj střední zranění
Dokážeš zastavit krvácení a zcelovat kosti prostřednictvím magie. Vyléčíš spojence, kterého se dotýkáš, za 2k8 životů.

### Temnota (soustředění)
Zvol oblast, na kterou dohlédneš. Oblast je naplněna nadpřirozenou temnotou a stíny. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

### Oživení
Řekni PJ, že bys chtěl oživit tělo, jehož duše ještě úplně neopustila tento svět. Oživení je vždy možné, ale PJ zvolí jednu nebo více (všechny) podmínky, které musíš naplnit:

- Oživování zabere dny/týdny/měsíce
- Musíš získat pomoc od …
- Oživení bude stát spoustu peněz
- Pro oživení musíš obětovat…

PJ ti může, dle okolností, povolit oživit tělo ihned, ale s tím, že podmínky pro oživení musí být naplněny dříve, než je oživení trvalé, nebo může požadovat, aby byly podmínky splněny před vlastním oživením.

### Zadrž osobu
Zvol osobu v dohledu. Dokud udržuješ kouzlo nebo neopustíš jejich přítomnost, nemůže osoba vykonávat žádnou činnost s výjimkou mluvení. Účinek pomine v okamžiku, kdy osoba obdrží jakékoli zranění.

## Kouzla 5. úrovně

### Vnuknutí
Tvůj bůh vyslyší tvé modlitby a zprostředkuje ti okamžik úplného porozumění. PJ ti osvětlí aktuální situaci. Pokud budeš jednat dle této informace, získáš +1 jednorázově.

### Zhoj kritická zranění
Vyleč svého spojence dotekem za 3k8 životů.

### Vize
Jmenuj osobu, místo nebo věc, o které se chceš něco dozvědět. Tvůj bůh ti poskytne vizi o tebou zvolené věci, tak jasnou, jako bys byl sám přítomen.

### Nákaza (soustředění)
Zvol bytost, kterou vidíš. Dokud udržuješ kouzlo, cíl trpí nemocí dle tvé volby. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

### Němé svědectví
Svým dotykem dokážeš komunikovat s duchy uvnitř věcí. Neživoucí objekt, kterého se dotýkáš, ti zodpoví tři otázky, jak nejlépe dokáže.

### Pravé vidění (soustředění)
Cokoli, na čem spočine tvůj zrak, vidíš ve své přirozené podobě. Prohlédneš iluze a zpozoruješ skryté. PJ ti popíše oblast před tebou, jak vypadá bez iluzí a klamů, ať už přirozených, nebo magických. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

### Polapení duše
Polapíš duši umírajícího tvora uvnitř drahokamu. Polapený tvor si uvědomuje své uvěznění, ale může s ním být manipulováno pomocí kouzel, vyjednávání nebo jiných činností. Jakákoli činnost proti uvězněnému získává bonus +1. Duši můžeš kdykoli propustit, ale už ji nikdy nemůžeš opětovně chytit.

## Kouzla 7. úrovně

### Slovo návratu
Zvol slovo. Jakmile poprvé vyslovíš toto slovo, ty a spojenci, kterých ses dotýkal v okamžiku seslání kouzla, se okamžitě navrátíte na přesně stejnou pozici, na které jsi seslal kouzlo. Dokážeš si zapamatovat jen jednu pozici. Pokud zakouzlíš Slovo návratu znovu, dříve, než vyslovíš návratové slovo, původní kouzlo je nahrazeno novým.

### Léčení
Dotkneš se svého spojence a můžeš mu vyléčit počet životů rovný tvým maximálním životům.

### Zraň
Dotkni se nepřítele a zaútoč na něj božím hněvem. Udělíš mu 2k8 zranění a sám sebe zraníš za 1k6 životů. Zranění ignoruje zbroj.

### Odděl (soustředění)
Zvol výrůstek na těle oběti (ruka, chapadlo, křídlo…). Výrůstek je magicky oddělen od těla. Oddělení nezpůsobuje zranění, ale způsobuje značnou bolest. Ztráta výrůstku může způsobit, například, že létající bytost nedokáže létat, nebo že tě býk nemůže nabrat na rohy. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

### Znamení smrti
Zvol bytost, u které znáš její pravé jméno. Kouzlo vytvoří trvalou runu na zvoleném povrchu. Pokud bytost přečte své jméno, zemře.

### Ovládni počasí
Pomodli se za déšť, slunce nebo sníh. Zhruba v průběhu jednoho dne tě bůh vyslyší. Počasí se změní dle tvé vůle a vydrží po několik dní.

*„Dám ti předpověď na zimu: Bude zima, bude šedo a potrvá to do konce tvého života.“ Phil, „Groundhold Day“*

## Kouzla 9. úrovně

### Bouře odplaty
Bůh sešle nepřirozené počasí dle tvé volby. Krvavý déšť, mrak duší, vítr, který dokáže odnášet budovy nebo jakékoli jiné počasí, které si dokážeš představit. Požádej a bude vykonáno.

### Náprava
Zvol jednu událost v minulosti cíle. Všechny následky této události, včetně zranění, otravy, nemoci a magických efektů jsou ukončeny a napraveny. Životy a nemoci jsou vyléčeny, otravy jsou neutralizovány, magické efekty ukončeny.

### Božská přítomnost (soustředění)
Každá bytost, která chce vstoupit do tvé přítomnosti, tě musí požádat o propustku, kterou jí musíš udělit hlasitým svolením. Každá bytost bez propustky obdrží dodatečných +1k10 zranění kdykoli je zraněna ve tvé přítomnosti. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

### Absorbuj neživot
Nemyslící nemrtvé stvoření, kterého se dotkneš, je zničeno a ty absorbuješ jeho energii, abys vyléčil sebe nebo svého spojence, kterého se dotýkáš. Počet životů, které obnovíš, je roven počtu životů, které má nemrtvý v okamžiku zničení.

### Morová rána (soustředění)
Urči město, osadu, tábořiště nebo jiné místo, kde žijí lidé. Dokud je kouzlo aktivní, je místo stiženo morovou ranou dle domény tvého boha (kobylky, smrt prvorozených…). Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

## Druid

Rozhlédni se kolem ohniště. Co tě přivedlo k těmto lidem, načichlým prachem a potem civilizace? Možná to byla tvá laskavost – chráníš je, jako matka medvědice chrání svá medvíďata? Stali se tvojí smečkou? Velice podivné bratry a sestry máš. Ať už je doprovázíš z jakéhokoli důvodu, určitě by selhali, nebýt tvých ostrých smyslů a ještě ostřejších drápů.

Pocházíš z posvátných míst; jsi zrozen z půdy a nosíš její znaky na svém těle. Možní jsi měl, kdysi, jiný život, možná jsi býval měšťanem, stejně jako oni, ale to je minulost. Odhodil jsi tuto neměnnou podobu. Posloucháš své společníky modlící se k jejich bohům vytesaným z kamene a leštící stříbrné plíšky. Vyprávějí o slávě, kterou najdou v tom hnijícím městě, které jsi dávno opustil.

Jejich bohové jsou směšní, jejich ocel je neochrání. Ty kráčíš po prastarých stezkách, ty oblékáš plášť samotné země. Ano, vezmeš si svůj díl odměny, ale budeš někdy kráčet jako oni? To prozradí pouze čas.

### Jména

Elf: Hycorax, Ethanwe, Sinathel, Demanor, Menoliir, Mithralan, Taeros, Aegor

Půlčík: Tanner, Dunstan, Rose, Ivy, Robard, Mab, Thistle, Puck, Anne, Serah

Člověk: Elana, Obelis, Herran, Syla, Andanna, Siobhan, Aziz, Pelin, Sibel, Nils, Wei

### Vzhled

Zvol jedno z od každého:

Moudrý pohled, Divoký pohled nebo Vystrašený pohled

Kožešinová kápě, Špinavé vlasy nebo Spletené vlasy

Ceremoniální  roucho, Praktické kožené oblečení nebo Omšelé usňové oblečení

### Vlastnosti

Maximum tvých životů je 6 + ODOLNOST.

Tvé základní zranění je k6.

### Startovní tahy

**Zvol rasu a získej odpovídající tah:**

#### Elf

V žilách ti proudí míza prastarých stromů. Hluboký les se stává dalším z tvých Prostředí.

#### Člověk

Tak, jako dokázali lidé připoutat zvířata k polím i farmám, cítíš i ty toto pouto. Kdykoli se můžeš proměnit v jakékoli domestikované zvíře.

### Půlčík
Dokážeš zpívat léčivé písně pramenů a říček. Kdykoli se utábořiš, můžeš sobě a svým spojencům vyléčit +1k6 životů.

**Začínáš s těmito tahy:**

### Zrozen ze země
Svou magii ses naučil na místě, jehož duchové jsou silní a prastaří a označili tě jako jednoho z nich. Nezáleží na tom, kam se vydáš, oni žijí v tobě a povolují ti převzít svůj tvar. Zvol jedno z následujících. Jde o prostředí, na které jsi naladěn – když se přeměňuješ, můžeš na sebe vzít podobu libovolného zvířete, které v tomto prostředí žije.

- Hluboký les
- Šeptající pláně
- Rozsáhlá poušť
- Smrdutá bažina
- Říční delta
- Hlubiny země
- Smaragdové ostrovy
- Otevřené moře
- Impozantní hory
- Zamrzlý sever
- Spalující pustina

Zvol si a popiš fyzický znak, kterým jsi poznačen jako zrozenec daného prostředí. Znak, který odráží ducha prostředí. Může jít o zvířecí znaky, jako paroží nebo leopardí skvrny nebo něco více obecného: vlasy jako listí nebo blyštící se křišťály v očích. Tento znak přetrvává, ať máš jakoukoli podobu.

### Udržován přírodou
Nepotřebuješ jíst ani pít. Pokud tah říká, abys škrtnul porci jídla, ignoruj to.

### Řeč duchů
Vrčení, štěkání, cvrkání a vůbec volání tvorů divočiny jsou pro tebe jazykem. Rozumíš jazyku jakéhokoli tvora, který žije ve tvé prostředí nebo je příbuzný tomu, jehož esenci jsi studoval.

### Měňavec
Když požádáš duchy, abys mohl změnit svou podobu, hoď +MOU. Při 10+ obdržíš 3 nabití, při 7-9 obdržíš dvě. Při 6- obdržíš 1 nabití jako doplněk k tomu, co ti řekne PJ.

Můžeš převzít podobu libovolného tvora, jehož esenci jsi studoval nebo který žije ve tvém prostředí. Změníš se i se svou výbavou v dokonalou kopii druhu vybraného zvířete. Máš všechny schopnosti a slabiny vybraného druhu: tesáky, křídla, žábry, dýcháš vodu místo vzduchu. Stále používáš své běžné vlastnosti, ale některé tahy je obtížnější spustit – pro domácí kočku bude výrazně obtížnější bojovat s obrem. PJ ti také popíše jeden nebo více tahů spojených s tvou novou podobou. Za utracení jednoho nabití můžeš použít tah dané podoby. Jakmile utratíš všechna nabití, změníš se zpět do své přirozené podoby. Kdykoli můžeš utratit všechny svá nabití a navrátit se do přirozené podoby.

*Tahy zvířat jednoduše říkají, co je pro zvíře přirozené, jako „svolej smečku“, „probij se skrz“ nebo „uleť pryč“. Jakmile utratíš nabití, tvé přirozené instinkty se aktivují a tah se stane. Pokud tedy utratíš nabití pro „uleť pryč“ – odletíš pryč.*

### Prostuduj esenci

Pokud **strávíš čas rozjímáním o duchu zvířete**, můžeš si přidat tento druh zvířete mezi ty, ve které se dokážeš měnit.

## Přesvědčení

**Zvol si přesvědčení:**

### Chaos

Znič symbol civilizace

### Dobro

Pomoc něčemu nebo někomu růst a sílit.

### Neutralita

Znič nepřirozenou hrozbu

## Výbava

Tvá nosnost je 6 + SIL. Neseš sebou nějaký znak svého prostředí, popiš ho.

Zvol si obranu:

- Usňové brnění (zbroj 1, váha 1)
- Dřevěný štít (+1 zbroj, váha 1)

Zvol si výzbroj:

- Usňové brnění (zbroj 1, váha 1)
- Dřevěný štít (+1 zbroj, váha 1)

Zvol si výzbroj:

- Obušek (krátká, váha 2)
- Hůl (krátká, obouruční, váha 1)
- Kopí (krátká, vrhací, krátký dostel, váha 1)

Zvol si jedno:

- Výbava dobrodruha (váha 1)
- Obvazy a bylinky (2 použití, váha 1)
- Listí půlčíků (váha 0)
- 3x Protijed (váha 0)

## Pouta

Doplň jméno společníka do alespoň jednoho:

… je více cítit jako kořist než jako lovec.

Duchové mi prozradili, že … následuje veliké nebezpečí.

… jsem ukázal tajný rituál svého prostředí.

… ochutnal mou krev a já ochutnal jeho. Nyní jsme spojeni krví.

## Pokročilé tahy

**Jakmile dosáhneš na úroveň 2-5, vyber si z následujících tahů.**

### Lovcův bratr

Zvol jeden tah ze seznamu povolání Hraničář

### Tesáky a spáry

Pokud se **proměníš do vhodné podoby** (něco nebezpečného), tvé zranění se zvýší na k8.

### Splynutí šepotů

Pokud **strávíš nějaký čas na místě, upozorníš na sebe místní duchy a přivoláš duchy prostředí**, hoď + MOU. Získáš vizi, která se váže k tobě, tvým spojencům a duchům tohoto místa. *Při 10+ bude vize jasná a užitečná. *Při 7-9 bude vize nejasná a její význam zamlžený. *Při 6- bude vize zneklidňující, děsivá nebo traumatizující. PJ ti ji popíše. Získáš jednorázově -1 .

### Kůrokůže

Pokud se dotýkáš nohama země, získáváš zbroj +1.

### Oči tygra

Pokud označkuješ zvíře (bahnem, prachem nebo krví), dokážeš se dívat skrze jeho oči tak, jako by byly tvými vlastními, bez ohledu na vzdálenost mezi zvířetem a tebou. V jeden okamžik můžeš mít označkované pouze jediné zvíře.

### Skrýš

Pokud **bys měl být zraněn, zatímco jsi proměněný**, můžeš si zvolit proměnu zpět do své přirozené formy a tím zranění zrušit.

### Rozmlouvač s věcmi

Vidíš duchy písku, moře i kamene. Dokážeš využívat Řeč duchů, Měňavce a Studium esencí na neživé přirozené předměty (rostliny a kameny) nebo bytosti, stvořené z takových materiálů, stejně, jako bys je používal na zvířata. Podoby Rozmlouvače mohou být přesnými kopiemi vzoru nebo mohou být neurčitými humanoidními bytostmi.

### Tvůrce proměn

Když se proměníš, zvol jednu vlastnost. Dokud jsi proměněn, získáš bonus +1 dočasně pro hody s touto vlastností. PJ také zvolí jednu vlastnost. K té získáš postih -1 dočasně k hodům, dokud jsi proměněný.

### Mistr elementů

Pokud **voláš na pomoc duchy základních elementů – ohně, vody, země nebo vzduchu, aby pro tebe vykonali službu**, hoď + MOUD. *Při 10+ vyber dvě. *Při 7-9 vyber jedno. *Při 6- nastane nějaká katastrofa jako následek tvé žádosti.

- Následek, který požaduješ, nastane

- Vyhneš se nutnosti zaplatit přírodě cenu za službu
- Udržíš přírodu pod kontrolou

### Rovnováha
Kdykoli **udělíš zranění**, vezmi si 1 rovnováhu. Jakmile se někoho dotkneš a spojíš se s duchy života, můžeš utratit rovnováhu a za každou utracenou rovnováhu vyléčíš 1k4 životů.

**Jakmile dosáhneš na úroveň 6-10, vyber si z následujících tahů, nebo z tahů pro úroveň 2-5.**

### Osvojení proměn
Když se proměníš, hoď 1k4 a přičti si tolik nabití k proměně.

### Dvojník
Jsi schopen zapamatovat si esenci konkrétního tvora a přijmout jeho přesnou podobu, včetně podoby lidí, elfů a podobně. Dokážeš i potlačit svůj znak (viz. Zrozen ze země), ale pokud tak učiníš, obdržíš dočasně -1, dokud se nenavrátíš do své přirozené podoby.

### Krev a burácení
(nahrazuje Tesáky a spáry)

Pokud se **proměníš do vhodné podoby** (něco nebezpečného), tvé zranění se zvýší na k10.

### Spánek druida
Jakmile si vezmeš tento tah, při příští příležitosti, kdy jsi v klidu a bezpečí a strávíš čas v příhodném prostředí, můžeš se na toto prostředí naladit. Tento efekt nastane pouze jednou a PJ ti řekne, kolik času a za jakou cenu si můžeš nové prostředí osvojit. Od dané chvíle budeš moci využívat i nové prostředí jako své prostředí.

### Rozmlouvač se světem
(vyžaduje Rozlouvač s věcmi)

Vidíš vzory, které tvoří předivo světa. Dokážeš využívat Řeč duchů, Měňavce a Studium esencí i na základní elementy – oheň, vodu, vzduch a zemi.

### Lovcova sestra
Zvol jeden tah ze seznamu povolání Hraničář

### Tvarovač
(vyžaduje Tvůrce proměn)

Při proměně si můžeš buď zvýšit zbroj o 1, nebo udělovat zranění o +1k4 vyšší.

### Chiméra
Když se proměňuješ, můžeš vytvořit svou podobu až ze tří různých bytostí. Můžeš být například medvědem s orlími křídly a hlavou berana. Každá z podob ti poskytne nějaký tah. Chiméra se chová dle stejných pravidel jako jakákoli jiná proměna.

### Počasník
Pokud jsi za úsvitu pod otevřenou oblohou, PJ se tě zeptá, jaké bude dnes počasí. Odpověz a takové počasí skutečně nastane.

# Bojovník

Je to nevděčná práce – žít ze dne na den jen se svou zbrojí a uměním svých paží, nořit se bezhlavě do nebezpečenství. Zlaté rohy nebudou znít, až jim zarazíš dýku mezi žebra, tam v baru v Bucksbergu. Chór andělů nebude pět, až je budeš táhnout, stále vřeštící, od Jámy Šílenství.

Zapomeň na ně.

Ty to děláš kvůli slávě… a kvůli kuchání, pro bitevní vřavu, křik na bojišti a horkou, žhavou krev. Jsi zvíře, zakuté v plátech. Tví přátelé možná nesou čepele vykované z oceli, ale ty, bojovníku, ty sám jsi ta ocel. Zatímco tví společníci skuhrají nad zraněními kolem táborového ohně, ty neseš své jizvy hrdě, na odiv.

Jsi jako skála – nechť se každé nebezpečenství o tebe roztříští na padrť.

Ty budeš ten, který zůstane stát jako poslední.

## Jména

Trpaslík: Ozruk, Surtur, Brunhilda, Annika, Janos, Greta, Dim, Rundrig, Jarl, Xotoq

Elf: Elohiir, Sharaseth, Hasrith, Shevaral, Cadeus, Eldar, Kithracet, Thelian

Půlčík: Finnegan, Olive, Randolph, Bartleby, Aubrey, Baldwin, Becca

Člověk: Hawke, Rudiger, Gregor, Brianne, Walton, Castor, Shanna, Ajax, Hob

## Vzhled

Zvol jedno z od každého:

Zatvrzelý pohled, Mrtvolný pohled, Dychtivý pohled

Rozpuštěné vlasy, Krátké vlasy, Otlučená helma

Mozolnatá kůže, Opálená kůže, Zjizvená kůže

Vytrénovaná postava, Pružná postava, Zničená postava

## Vlastnosti

Maximum tvých životů je  10 + ODOLNOST.

Tvé základní zranění je k10.

## Startovní tahy

**Zvol rasu a získej odpovídající tah:**

### Trpaslík

Pokud si sedneš s někým na skleničku, můžeš pro Jednání využít ODL místo CHA.

### Elf

Zvol jeden typ zbraně. Tento typ zbraně můžeš používat jako Vytříbený.

### Půlčík
Pokud Překonáváš nebezpečí a můžeš využít svoji malou velikost jako výhodu, přičti si bonus +1.

### Člověk
Jednou během konfliktu můžeš přehodit svůj nebo cizí hod na zranění.

**Začínáš s těmito tahy:**

### Ohýbej mříže, zvedej brány
Pokud **použiješ hrubou sílu, abys zničil neživou překážku**, hoď + SIL. *Při 10+ zvol tři. *Při 7-9 zvol 2.

- Nezabralo to příliš času
- Nezničil jsi nic cenného/důležitého
- Nevydalo to nadměrný hluk
- Dokážeš to bez větší námahy opravit

### Obrněnec
Ignoruj značku Neohrabaný u těžkých zbrojí.

### Rodová zbraň
Tato zbraň je tvoje. Existuje spousta podobných, ale tato konkrétní je jen tvoje. Tvá zbraň je ti nejlepším přítelem, tvým životem. Vládneš jí tak jako vládneš svým životem. Jeden bez druhého jste ničím. Vládni svou zbraní dobře.

Zvol základní popis své zbraně (váha 2):

- Meč
- Sekera
- Kladivo
- Kopí
- Řemdich
- Pěsti

Zvol dosah, který ke tvé zbrani sedí nejlépe:

- Příruční
- Krátká
- Dlouhá

Zvol dvě vylepšení:

- Háčky a hroty. +1 zranění, +1 váha
- Ostrá. +2 průrazná
- Perfektně vyvážená. Přidává značku vytříbená
- Vroubkována čepel. +1 zranění
- Září v přítomnosti jednoho typu příšer, zvol jakého
- Obrovská. Přidej značky masakr a rázná
- Všestranná. Přidej další dosah
- Prvotřídní. -1 váha

Zvol vzhled:

- Starodávná
- Neposkvrněná
- Zdobená
- Zkrvavená
- Zlověstná

## Přesvědčení

**Zvol přesvědčení:**

### Dobro

Ochraňuj slabší, než jsi sám

### Neutralita

Poraž protivníka, který stojí za to

### Zlo

Zabij protivníka, který je bezbranný nebo se ti vzdal

## Výbava

Tvá nosnost je 12 + SIL. Máš u sebe rodovou zbraň a proviant (5 použití, váha 1).

Zvol svou obranu:

- Kroužková zbroj (zbroj 1, váha 1) a výbavu dobrodruha (váha 1)
- Šupinová zbroj (zbroj 2, váha 3)

Zvol dvě:

- 2x léčivý lektvar (váha 0)
- Štít (+1 zbroj, váha 2)
- Protijed (váha 0), proviant (váha 1), obvazy a bylinky (váha 1)
- 22 stříbrňáků

## Pouta

Doplň jméno společníka do alespoň jednoho:

… mi vděčí za život, ať se mu to líbí nebo ne.

Přísahal jsem chránit …

Obávám se o schopnost … přežít v jeskyni.

… je slaboch, já z něj ale udělám tvrďáka, jako jsem já.

## Pokročilé tahy

**Jakmile dosáhneš na úroveň 2-5, vyber si z následujících tahů.**

### Nemilosrdnost
Když uděluješ zranění, udělíš o +1k4 zranění více.

### Dědictví
Pokud budeš **rozmlouvat s duchy sídlícími ve tvé rodové zbrani**, dají ti nový pohled s vazbou na aktuální situaci a možná se tě sami na něco zeptají. Hoď + CHA. *Při 10+ ti PJ popíše užitečný detail. *Při 7-9 ti PJ popíše, jaký máš ze situace pocit.

### Mistrovství se zbrojí
Pokud se rozhodneš, aby **tvá zbroj schytala plné zranění místo, abys ho obdržel ty**, je zranění pohlceno zbrojí, ale hodnota zbroje nebo štítu (dle tvé volby) o jedna klesne. Pokud je hodnota zbroje snížena na 0, je zbroj zničena.

### Vylepšená zbraň
Pro svou rodovou zbraň zvol jedno další vylepšení.

### Vidět rudě
Získáváš bonus +1 pro Prozkoumání reality během boje.

### Vyšetřovatel
Pokud **Jednáš s využitím hrozby násilím jako páky**, můžeš použít SIL místo CHA.

### Pach krve
Pokud bojuješ s nepřítelem Útokem na blízko, tvůj další útok do téhož protivníka zraňuje navíc za +1k4 životů.

### Základy multipovolání
Naučíš se jednu akci jiného povolání. Pro naučení akce počítej svoji úroveň jako o jedna nižší.

### Kůže ze železa
Získáváš zbroj +1.

### Kovář
Pokud máš přístup k výhni, můžeš přenést magické vlastnosti kouzelné zbraně na svoji rodovou zbraň. Během přenosu je magická zbraň zničena. Tvá rodová zbraň získá kouzelné vlastnosti magické zbraně.

**Jakmile dosáhneš na úroveň 6-10, vyber si z následujících tahů, nebo z tahů pro úroveň 2-5.**

### Krvežíznivost
(nahrazuje Nemilosrdnost)

Když uděluješ zranění, udělíš o +1k8 zranění více.

### Absolutorium se zbrojí
(nahrazuje Mistrovství se zbrojí)

Pokud se **rozhodneš, aby tvá zbroj schytala plné zranění místo, abys ho obdržel ty**, je zranění pohlceno zbrojí a získáš jednorázově bonus +1, ale hodnota zbroje nebo štítu (dle tvé volby) o jedna klesne. Pokud je hodnota zbroje snížena na 0, je zbroj zničena.

### Zlé oko
(vyžaduje: Vidět rudě)

Když **vstoupíš do boje**, hoď + CHA. *Při 10+ získáš dvě nabití. *Při 7-9 získáš jedno nabití. Za jedno nabití navážeš oční kontakt s NPC a to ztuhne a nebude schopno reagovat, dokud ztuhnutí nezrušíš. *Při 6- tě nepřátelé identifikují jako největší hrozbu.

### Chuť krve
(nahrazuje: Pach krve)

Pokud bojuješ s nepřítelem Útokem na blízko, tvůj další útok do téhož protivníka zraňuje navíc za +1k8 životů.

### Učedník multipovolání
Naučíš se jednu akci jiného povolání. Pro naučení akce počítej svoji úroveň jako o jedna nižší.

### Očima Smrti
Když **vstupuješ do bitvy**, hoď + MOU. *Při 10+ jmenuj někoho, kdo přežije a někoho, kdo zemře. *Při 7-9 jmenuj někoho, kdo přežije, nebo někoho, kdo zemře. Jmenuj jen NPC, nikoli postavy hráčů. PJ naplní tvou vizi, pokud to bude jen trochu možné. *Při 6- uvidíš svou vlastní smrt a obdržíš dočasný postih -1 po dobu trvání bitvy.

### Oko pro zbraně
Pokud si prohlédneš nepřítelovu zbraň, PJ ti řekne, jak velké zranění uděluje.

### Mimořádný válečník
Pokud Útočíš na blízko a hodíš 12+, udělíš svoje zranění, vyhneš se útoku soupeře a navíc nepřítele ohromíš, vyvedeš z míry nebo vyděsíš.

## Paladin
Peklo vyčkává. Věčné utrpení v ohni, ledu nebo v čemkoli, co nejlépe odpovídá hříchům prokletých hord Dungeon Worldu. Vše, co stojí mezi propastí těchto děsů a spásou, jsi ty. Svatý muž, obrněný stroj války, služebník dobra a světla, správně? Kněz možná po nocích pronáší své modlitby k bohům, dlícím na nebesích. Bojovník nejspíše máchá čepelí svého meče ve jménu „dobra“. Ale ty víš své.

Oči, ruce a dobře mířené rány, tím vším jsi pro svého boha právě ty. Ve svých rukách třímáš dar práva a ctnost spravedlnosti. Čistotu záměrů, kterou tví společníci nemají.

Veď ty blázny, paladine. Následuj svůj svatý cíl a přinášej spásu do prostopášného světa.

Vae victis, nemýlím-li se?

### Jména
Thaddeus, Augustine, Lux, Cassius, Hadrian, Lucia, Octavia, Regulus, Valeria, Sanguinus, Titanius

### Vzhled
Zvol jedno z od každého:

Laskavý pohled, Planoucí pohled, Nadšený pohled

Helmice, Upravený účes, Prostovlasý

Obnošený svatý symbol, Zdobený svatý symbol

Vytrénované tělo, Rozložité tělo, Štíhlé tělo

## Vlastnosti

Maximum tvých životů je 10 + ODOLNOST.

Tvé základní zranění je k10.

## Startovní tahy

Jsi člověk a získáš následující tah:

### Člověk

Pokud se pomodlíš za získání vedení, stačí na malou chvíli, můžeš se zeptat: „Co zde je zlem?“ PJ ti popravdě odpoví.

**Začínáš s těmito tahy:**

### Přikládání rukou

Pokud se **někoho dotkneš holou rukou a pomodlíš se za jeho zdraví**, hoď + CHA.*Při 10+ mu vyléčíš 1k8 životů nebo z něj sejmeš jednu nemoc. *Při 7-9 ho vyléčíš, ale zranění nebo nemoc se přenese na tebe.

### Obrněnec

Ignoruj značku Neohrabaný u těžkých zbrojí.

### Já jsem zákon

Pokud **uděluješ NPC příkaz založený na autoritě tvého boha**, hoď + CHA. *Při 7-9 si NPC vybírají jedno z:

- Udělají, co po nich chceš
- Opatrně ustoupí a pak se dají na útěk
- Zaútočí na tebe

*Při 10+ si vyberou NPC stejně, jako při 7-9, ale navíc proti nim získáš jednorázový bonus +1.

*Při 6- budou jednat, jak sami uznají za vhodné a získáš proti nim dočasný postih -1.

### Mise

Pokud se **modlitbou a rituálem očisty zavážeš k naplnění mise**, urči, co vykonáš:

- Skol …, velkou pohromu pro místní kraj
- Ochraň … před nepravostmi, které je ohrožují
- Odhal pravdu o …

Následně zvol dvě výhody, které z mise vyplývají:

- Neochvějný cit pro směr k …
- Nezranitelnost … (ostré zbraně, oheň, okouzlení…)

- Znamení božské autority
- Cit odhalující lež
- Hlas, který je nadřazen jazyku
- Osvobození od hladu, žízně a spánku

PJ ti řekne, jaká přísaha nebo přísahy jsou vyžadovány k získání požehnání k misi:

- Čest (zapovídá: zbabělé chování a triky)
- Střídmost (zapovídá: obžerství, smilstvo)
- Zbožnost (vyžaduje: dodržování denních svátostí)
- Chrabrost (zapovídá: utrpení zlých bytostí tím, že žijí)
- Pravda (zapovídá: lži)
- Pohostinnost (vyžaduje: poskytnout pomoc všem v nouzi, bez ohledu na to, kým jsou)

## Přesvědčení

**Zvol přesvědčení:**

### Právo

Odepři svobodu kriminálníkovi nebo bezvěrci

### Dobro

Ochraňuj slabší i za cenu vlastního nebezpečí

## Výbava

Tvá nosnost je 12 + SIL. Máš u sebe proviant (5 použití, váha 1), šupinovou zbroj (zbroj 2, váha 3) a symbol své víry, popiš ho (váha 0). Zvol si zbraň:

- Halapartna (dlouhá, +1 zranění, obouruční, váha 2)
- Dlouhý meč (krátká, +1 zranění, váha 1) a štít (zbroj +1, váha 2)

Zvol jedno:

- Výbava dobrodruha (váha 1)
- Proviant (váha 1) a léčivý lektvar (váha 0)

## Pouta

Doplň jméno společníka do alespoň jednoho:

… zcestné chování přivádí do nebezpečí jeho duši!

… mi stál v bitvě po boku. Mohu mu plně důvěřovat.

Respektuju, v co věří …, ale doufám, že jednou uvidí skutečnou cestu.

… je statečná duše, je toho hodně, co se od něho mohu naučit.

## Pokročilé tahy

**Jakmile dosáhneš na úroveň 2-5, vyber si z následujících tahů.**

### Boží náklonost
Oddáš se bohu (popiš nového boha nebo zvol již existujícího). Získáš kněžské tahy Kontakt a Sešli kouzlo. Jakmile si osvojíš tento tah, pohlížej na sebe jako na kněze na první úrovni. Pokaždé, když dosáhneš nové úrovně, zvyš i svou klerickou úroveň o jedna.

### Krvavá záštita
Když utržíš zranění, můžeš zatnout zuby a akceptovat úder. Pokud tak učiníš, neobdržíš žádné zranění, ale místo toho utržíš oslabení dle své volby. Pokud už máš všech šest oslabení, nemůžeš využít tento tah.

### Úder
Pokud následuješ svoji Misi, uděluješ dodatečné zranění +1k4.

### Exterminatus
Pokud **hlasitě proneseš přísahu porážky nepříteli**, tebou udělené zranění tomuto nepříteli je zvýšeno o +2k4, ale zranění, které bys udělil komukoli jinému, se snižuje o -4 životy. Efekt trvá, dokud není nepřítel poražen. Pokud selžeš nebo se vzdáš, můžeš přijmout své selhání, ale efekt trvá, dokud nenajdeš cestu k odčinění svého selhání.

### Frontální útok
Pokud **vedeš frontální útok**, tak ti, kteří tě následují, získají jednorázový bonus +1.

### Nezdolný obránce
Pokud Bráníš, vždy získáš +1 nabitá navíc, i když hodíš 6-.

### Klamný útok
Pokud Útočíš na blízko, zvol spojence. Jeho následující útok proti tvému cíli udělí navíc +1k4 zranění.

### Svatá ochrana
Pokud plníš Misi, získáš zbroj +1.

### Hlas autority
Získáš bonus +1 pro ovládání společníků.

### Pohostinný
Kdykoli léčíš spojence, vyléčíš mu navíc +1k8 životů.

**Jakmile dosáhneš na úroveň 6-10, vyber si z následujících tahů, nebo z tahů pro úroveň 2-5.**

### Důkaz víry
(vyžaduje: Boží náklonost)

Když **vidíš, jak je prováděna božská magie**, můžeš se zeptat PJ, kterému bohu kouzlo náleží. Získáš bonus +1, pokud budeš jednat dle odpovědi.

### Božský úder
(nahrazuje Úder)

Pokud následuješ svoji Misi, uděluješ dodatečné zranění +1k8.

### Vždy vpřed
(nahrazuje Frontální útok)

Pokud vedeš frontální útok, tak ti, kteří tě následují, získají jednorázový bonus +1 a jednorázový bonus ke zbroji +2.

### Nezlomný obránce
(nahrazuje Nezdolný obránce)

Pokud Bráníš, vždy získáš +1 nabitá navíc, i když hodíš 6-. Při 12+ místo získání nabití je nejbližší útočící protivník zablokován a tím ti dává výhodu, kterou ti PJ popíše.

### Tandemový útok
(nahrazuje Klamný útok)

Pokud Útočíš na blízko, zvol spojence. Jeho následující útok proti tvému cíli udělí navíc +1k4 zranění a získá jednorázový bonus +1 proti tvému cíli.

### Božská ochrana
(nahrazuje Svatá ochrana)

Pokud plníš Misi, získáš zbroj +2.

### Božská autorita
(nahrazuje Hlas autority)

Získáš bonus +1 pro ovládání společníků. Pokud hodíš 12+, společník překoná strach a obavy a splní tvůj příkaz s maximální efektivitou.

### Víc než pohostinný
(nahrazuje Pohostinný)

Kdykoli léčíš spojence, vyléčíš mu navíc +2k8 životů.

### Nezlomný
Pokud utrpíš oslabení (včetně Krvavé záštity), získáš jednorázový bonus +1 proti čemukoli, co oslabení způsobilo.

### Rytíř
Když plníš misi, můžeš si zvolit tři výhody místo dvou.

## Hraničář
Ti městští lidé, se kterými cestuješ. Zaslechli někdy volání vlka? Ucítili závan větru tam, v černých pouštích Východu? Lovili svou kořist, jen pomocí luku a nože, jako ty? To si piš, že ne. Proto tě potřebují.

Průvodce. Lovec. Stvoření divočiny. Tím vším jsi ty a ještě mnohem více. Tvá pouť divočinou byla vždy osamělá, až doteď. Ale hlas něčeho velkého – říkej tomu třeba osud, pokud chceš – spojil tvé kroky s těmito lidmi. Možná jsou stateční, silní, mocní. Ale jen ty znáš skryté cesty.

Bez tebe by byli ztraceni. Nastol cestu skrze krev a temnotu, chodče.

## Jména

Elf: Throndir, Elrosine, Aranwe, Celion, Dambrath, Lanethe

Člověk: Jonah, Halek, Brandon, Emory, Shrike, Nora, Diana

## Vzhled

Zvol jedno z od každého:

Divoký pohled, Pronikavý pohled, Zvířecí pohled

Kapuce, Rozpuštěné vlasy, Prostovlasý

Kápě, Maskovací oblečení, Cestovní oblečení

Mrštná postava, Divoká postava, Trénovaná postava

## Vlastnosti

Maximum tvých životů je 8 + ODOLNOST.

Tvé základní zranění je k8.

## Startovní tahy

**Zvol rasu a získej odpovídající tah:**

### Elf

Pokud Podnikáš nebezpečnou výpravu skrze divočinu, ať si vybereš jakoukoli roli, počítej svůj výsledek, jako bys hodil 10+.

### Člověk

Pokud tábořiš v jeskyni nebo ve městě, nemusíš spotřebovat jednu porci proviantu.

**Začínáš s těmito tahy:**

### Na lovu

Pokud **sleduješ stopu, kterou za sebou zanechává procházející bytost**, hoď + MOU. *Při 7+ dokážeš sledovat bytost, dokud nedojde k významné změně ve směru pohybu nebo způsobu cestování stopovaného. *Při 10+ si navíc zvol jedno:

- Získáš od PJ užitečnou informaci o stopované kořisti
- Zjistíš, co zapříčinilo, že stopa skončila

### Cílený výstřel

Pokud **útočíš na dálku proti bezbrannému nebo překvapenému nepříteli**, můžeš si vybrat, že udělíš své běžné zranění, nebo vyber, na co cílíš a hoď + OBR.

- Hlava: *Při 7+ cíl na několik chvil zůstane stát neschopen reakce. *Při 10+ navíc udělíš svoje zranění.
- Ruka: *Při 7+ cíl upustí, co držel v ruce. *Při 10+ navíc uděláš svoje zranění.

- Noha: *Při 7+ cíl začne kulhat. *Při 10+ navíc udělíš svoje zranění.

### Zvíření společník

Získáváš nadpřirozené spojení s loajálním zvířetem. Nemusíš k němu mluvit a zvíře přesto jedná tak, jak si přeješ. Pojmenuj svého zvířecího společníka a zvol jeho druh:

Vlk, puma, medvěd, orel, pes, jestřáb, kočka, sova, holub, krysa, mula

Zvol základní vlastnosti:

- Dravost +2, Mazanost +1, Zbroj 1, Instinkty +1
- Dravost +2, Mazanost +2, Zbroj 0, Instinkty +1
- Dravost +1, Mazanost +2, Zbroj 1, Instinkt +1
- Dravost +3. Mazanost +1, Zbroj 1, Instinkty +2

Zvol tolik silných stránek, kolik je Dravost:

Rychlý, statný, ohromný, klidný, přizpůsobivý, rychlé reflexy, neúnavný, nenápadný, zběsilý, zastrašující, ostré smysly, tichý

Tvůj zvířecí pomocník je trénovaný k boji proti lidem. Zvol tolik dalších natrénovaných schopností, kolik je jeho mazanost:

Lov, pátrání, průzkum, strážení, boj s monstry, trénink/předvádění, práce, cestování

Zvol tolik slabin, kolik jsou jeho instinkty:

Prchlivý, krutý, pomalý, zlomený, děsivý, zapomětlivý, tvrdohlavý, chromý

### Příkaz

Pokud využíváš svého zvířecího společníka při činnosti, ke které je trénovaný…

- …a útočí na stejný cíl, jako ty, přičti dravost ke svému zranění
- …a stopuješ, přičti jeho mazanost ke svému hodu
- …a obdržíš zranění, přičti jeho zbroj ke své
- …a zkoumáš skutečnost, přičti jeho mazanost ke své
- …a jednáš, přičti jeho mazanost ke svému hodu
- …a někdo se ti snaží škodit, přičti k soupeřovu hodu jeho instinkty

## Přesvědčení

Zvol přesvědčení:

### Chaos

Osvoboď někoho z pout (skutečně nebo přeneseně)

### Dobro

Bojuj s nepřirozenou hrozbou navzdory vlastnímu bezpečí

### Neutralita

Pomoz zvířeti nebo duchovi divočiny

## Výbava

Tvá nosnost je 11 + SIL. Máš u sebe proviant (5 použití, váha 1), koženou zbroj (zbroj 1, váha 1) a toulec šípů (munice 3, váha 1). Zvol si výzbroj:

- Lovecký luk (krátký dostřel, dlouhý dostřel, váha 1) a krátký meč (krátký, váha 1)
- Lovecký luk (krátký dostřel, dlouhý dostřel, váha 1) a kopí (dlouhá, váha 1)

Zvol jedno:

- Výbava dobrodruha (váha 1) a proviant (váha 1)
- Výbava dobrodruha (váha 1) a toulec šípů (munice 3, váha 1)

## Pouta

Doplň jméno společníka do alespoň jednoho:

Již dříve jsem vedl … a on mi za to nyní dluží.

… je přítelem přírody, tak já budu jeho přítelem také.

… nemá žádnou úctu k přírodě, proto nemám žádnou úctu ani k němu.

… nerozumí životu v divočině, já ho tomu naučím.

## Pokročilé tahy

**Tento tah si můžeš vzít jen při prvním přestupu**

### Půl-elf

Kdesi ve tvém rodokmenu došlo ke spojení krve, které se nyní projevuje. Získáš startovní tah elfa, pokud jsi člověk, nebo naopak.

**Jakmile dosáhneš na úroveň 2-5, vyber si z následujících tahů.**

### Hlas divočiny

Dokážeš rozmlouvat s a rozumět zvířatům.

### Povědomá kořist

Pokud ověřuješ znalosti o nějaké nestvůře, použij MOU místo INT.

*„Hadi. Proč to museli být zrovna hadi.“ Indiana Jones, Dobyvatelé ztracené archy*

### Zmijí kousnutí

Pokud zaútočíš dvěma zbraněmi naráz, přidej +1k4 zranění za druhou zbraň.

### Kamufláž

Pokud **zůstaneš v přírodním prostředí nehnuté stát**, nepřátelé si tě nevšimnou, dokud se nepohneš.

### Nejlepší přítel člověka

Pokud **necháš svého zvířecího společníka, aby schytal ránu, která patřila tobě**, neobdržíš žádné zranění, ale dravost tvého společníka klesne na 0. Dokud je dravost společníka na 0, nemůžeš znovu použít tuto schopnost. Jakmile nastane okamžik, kdy si společník několik hodin odpočine, jeho dravost se navrátí k normální hodnotě.

### Zastiň slunce
Pokud střílíš, můžeš utratit ještě před hodem munici navíc. Zas každou munici, kterou utratíš, můžeš vystřelit na další cíl. Střelbu vyhodnoť jen jednou a použij zranění na každý z cílů.

### Trénink
Zvol pro svého zvířecího společníka další natrénovanou schopnost.

### Bůh ukrytý v pustině
Oddáš se bohu (popiš nového boha nebo zvol již existujícího). Získáš kněžské tahy Kontakt a Sešli kouzlo. Jakmile si osvojíš tento tah, pohlížej na sebe jako na kněze na první úrovni. Pokaždé, když dosáhneš nové úrovně, zvyš i svou klerickou úroveň o jedna.

### Následuj mě
Pokud Podnikáš nebezpečnou výpravu skrze divočinu, můžeš zastat dvě role současně. Za každou z nich si hoď zvlášť.

### Bezpečné místo
Pokud **rozmisťuješ hlídky na noc**, každý, kdo hlídkuje, získává jednorázový bonus +1 k hlídkování.

**Jakmile dosáhneš na úroveň 6-10, vyber si z následujících tahů, nebo z tahů pro úroveň 2-5.**

### Řeč divočiny
(nahrazuje Hlas divočiny)

Můžeš mluvit a rozumíš jakémukoli nemagickému tvorovi divočiny, který nepochází z jiných sfér.

### Lovcova kořist
(nahrazuje Povědomá kořist)

Pokud ověřuješ znalosti o nějaké nestvůře, použij MOU místo INT. Pokud hodíš 12+, navíc, kromě běžného efektu, můžeš položit PJ jednu libovolnou otázku o svém cíli.

### Zmijí tesáky
(nahrazuje Zmijí kousnutí)

Pokud zaútočíš dvěma zbraněmi naráz, přidej +1k8 zranění za druhou zbraň.

### Šmakova slabina
Pokud znáš slabinu svého cíle, získávají tvé šípy průraz 2.

### Chodec
(nahrazuje Následuj mě)

Pokud Podnikáš nebezpečnou výpravu skrze divočinu, můžeš zastat dvě role současně. Hoď dvakrát a pro obě role si vezmi lepší z hodů.

### Bezpečnější místo
(nahrazuje Bezpečné místo)

Pokud rozmisťuješ hlídky na noc, každý, kdo hlídkuje, získává jednorázový bonus +1 k hlídkování. Po noci strávené v tábořišti získává každý jednorázově +1.

### Obezřetný
Pokud sleduješ svou kořist, při 7+ můžeš navíc zdarma položit jednu otázku, která se váže ke kořisti, kterou stopuješ, ze seznamu prozkoumání skutečnosti.

### Zvláštní fígl
Zvol tah jiného povolání. Dokud spolupracuješ se svým zvířecím společníkem, můžeš využívat tento tah.

### Nepřirozený spojenec
Tvůj zvířecí společník není zvíře, ale stvůra. Popiš ho. Společník získá +2 dravost, +1 instinkty a novou natrénovanou vlastnost.

## Zloděj
Slyšel jsi je, sedící kolem ohniště. Chvástají se minulou bitvou i tím, jak se na vaši bandu jejich bohové smějí. Ty spočítáš zlaťáky a usmíváš se také, pro sebe – to je to pravé vzrušení za tím vším. Ty jediný znáš tajemství Dungeon Worldu: nestoudná, nehorázně velká hromada peněz.

Jistě, pyskují, kdykoli se potloukáš o samotě, ale bez tebe by kterýkoli z nich skončil bez hlavy pod letící gilotinou nebo otrávený nějakou starobylou šipkovou pastí. Jen ať si stěžují. Až skončíš se vším tím šmejděním, připiješ si na jejich hrdinských hrobech.

Na svém hradě. Napěchovaném zlatem. Ty lotře.

### Jména
Půlčík: Felix, Rook, Mouse, Sketch, Trixie, Robin, Omar, Brynn, Bug

Člověk: Sparrow, Shank, Jack, Marlow, Dodge, Rat, Pox, Humble, Farley

### Vzhled
Zvol jedno z od každého:

Prohnaný pohled nebo Pohled kriminálníka

Kapuce, umaštěné vlasy nebo nakrátko střižené vlasy

Tmavé oblečení, zdobené oblečení nebo běžné oblečení

Trénovaná postava, Svalnatá postava, Ochablá postava

### Vlastnosti
Maximum tvých životů je 6 + ODOLNOST.

Tvé základní zranění je k8.

### Startovní tahy
**Zvol rasu a získej odpovídající tah:**

### Půlčík
Pokud útočíš se zbraní na dálku, uděluješ o 2 vyšší zranění.

## Člověk

Jsi profík. Pokud prozkoumáváš skutečnost nebo odhaluješ znalosti o kriminálních aktivitách, získáváš bonus +1.

**Začínáš s těmito tahy:**

## Odborník na pasti

Pokud **se věnuješ nějaký čas prohledáváním nebezpečné oblasti**, hoď + OBR. *Při 10+ získáš 3 nabití. *Při 7-9 získáš jedno nabití. Jak procházíš oblastí, můžeš utratit nabití a za každé z nich položit jednu otázku z následujících:

- Je zde nějaká past, a pokud ano, co ji aktivuje?
- Co past dělá, pokud je aktivována?
- Je zde skrytého ještě něco?

## Hbité prsty

Když **odemykáš zámky, prohrabuješ se v něčích kapsách nebo deaktivuješ pasti**, hoď + OBR. *Při 10+ se ti to bez obtíží podaří. *Při 7-9 uspěješ, ale PJ ti nabídne dvě možnosti – můžeš být podezřelý, v nebezpečí, nebo úspěch za cenu.

## Probodnutí ze zálohy

Pokud **útočíš zbraní na blízko proti překvapenému nebo bezbrannému protivníkovi**, můžeš mu buď udělit zranění, nebo hodit + OBR. *Při 10+ zvol dvě. *Při 7-9 zvol jedno:

- Nedostaneš se s cílem do souboje tváří v tvář
- Udělíš své zranění + 1k6
- Vytvoříš si výhodu, která přidá tobě nebo tvému spojenci jednorázový bonus +1, pokud ji využijete
- Poškodíš protivníkovu zbroj o 1, dokud si ji neopraví

## Pružná morálka

Pokud se kdokoli snaží odhalit tvé přesvědčení, můžeš jim říct jakékoli, které si vybereš.

## Travič

Ovládl jsi schopnost zacházet s a používat jedy. Zvol jeden z jedů v seznamu níže. Tento jed už pro tebe nebude nadále nebezpečný. Začínám se třemi dávkami tohoto jedu. Kdykoli se ti naskytne čas a příležitost pro nasbírání surovin pro výrobu jedu a budeš se nacházet na bezpečném místě, kde budeš moci jed uvařit, můžeš vyrobit tři dávky tohoto jedu zdarma. Pamatuj, že některé jedy se aplikují tak, že je opatrně naneseš na svůj cíl nebo je cíl musí sníst nebo vypít. U dotykových jedů stačí, aby se jich cíl dotkl. Tyto jedy mohou být i aplikovány na čepeli zbraně.

*„Oba byly otrávené. Strávil jsem několik posledních let získáváním imunity na iokain“. Muž v černém, Princezna nevěsta*

- Olej z Tagit (aplikace): Cíl upadne do lehkého spánku
- Krvavá tráva (dotyk): Cíl uděluje dočasně o -1k4 zranění méně, dokud není vyléčen
- Zlatý kořen (aplikace): Cíl se chová vůči nejbližší bytosti, kterou uvidí, jako k důvěryhodnému spojenci, dokud se neprokáže opak

- Hadí slzy (dotyk): Kdokoli, kdo udělí cíli zranění, si hází dvakrát a vezme lepší z hodů

## Předvědčení

**Zvol přesvědčení:**

### Chaos

Vpadni do nebezpečí bez jasného plánu.

### Neutralita

Vyhni se odhalení nebo se se infiltruj na uzavřené místo.

### Zlo

Hoď své ohrožení nebo obvinění na krk někoho jiného.

## Výbava

Tvá nosnost je 9 + SIL. Máš u sebe proviant (5 použití, váha 1), koženou zbroj (zbroj 1, váha 1), tři dávky svého zvoleného jedu a 10 stříbrňáků. Zvol svou výzbroj:

- Dýka (příruční, váha 1) a krátký meč (krátký, váha 1)
- Rapír (krátká, vytříbená, váha 1)

Zvol střelnou zbraň:

- 3 vrhací nože (vrhací, krátký dostřel, váha 0)
- Luk (krátký dostřel, váha 2) a toulec šípů (munice 3, váha 1)

Zvol jedno:

- Výbava dobrodruha (váha 1)
- Léčivý lektvar (váha 0)

## Pouta

Doplň jméno společníka do alespoň jednoho:

… jsem něco ukradl.

… mi kryje záda, pokud půjde do tuhého.

… má o mě usvědčující informace.

Jsem v rozepři s …

## Pokročilé tahy

**Jakmile dosáhneš na úroveň 2-5, vyber si z následujících tahů.**

### Nefér rána

Pokud používáš vytříbenou nebo příruční zbraň, při probodnutí ze zálohy dáváš navíc +1k6 zranění.

### Obezřetný

Kdykoli použiješ odborníka na pasti, získáš +1 nabití, i když hodíš 6-.

### Vábnička
Pokud **předvedeš pompézní podívanou kolem svého nejcennějšího majetku**, zvol někoho, kdo je poblíž. Udělá cokoli, aby získat tento předmět nebo něco podobné.

### Vždy připraven
Nikdo tě nepřekvapí. Pokud by tě měl nepřítel nachytat nepřipraveného, stejně budeš jednat jako první.

### Mistr travič
Jakmile poprvé použiješ jed, více pro tebe nebude nebezpečným.

### Otrava
Dokážeš aplikovat i složité jedy jako nic. Pokud aplikuješ jed, který pro tebe není nebezpečný, na zbraň, stane se dotykovým.

### Dryjáčník
Kdykoli se ti naskytne čas a příležitost pro nasbírání surovin pro výrobu jedu a budeš se nacházet na bezpečném místě, kde budeš moci jed uvařit, můžeš vyrobit tři dávky jedu, který jsi už použil.

### Podvraťák
Pokud jsi přečíslen, získáš zbroj +1.

### Kontakty
Pokud vypustíš zprávu do kriminálního podsvětí o tom, co chceš nebo potřebuješ, hoď + CHA. *Při 10+ ti to někdo sežene. *Při 7-9 se budeš muset spokojit s něčím podobným, nebo se to neobejde bez dalších podmínek nebo protislužby. Volba je na tobě.

**Jakmile dosáhneš na úroveň 6-10, vyber si z následujících tahů, nebo z tahů pro úroveň 2-5.**

### Zákeřňák
(nahrazuje Nefér rána)

Pokud používáš vytříbenou nebo příruční zbraň, při probodnutí ze zálohy dáváš navíc +1k8 zranění a všechny další útoky dávají navíc +1k4 zranění.

### Extrémně obezřetný
(nahrazuje Obezřetný)

Kdykoli použiješ odborníka na pasti, získáš +1 nabití, i když hodíš 6-. Při 12+ získáš 3 nabití a jakmile se příště přiblížíš k pasti, PJ ti okamžitě řekne, o co se jedná, co ji spouští, kdo ji nastražil a jak ji můžeš využít ve svůj prospěch.

### Alchymista
(nahrazuje Dryjáčník)

Kdykoli se ti naskytne čas a příležitost pro nasbírání surovin pro výrobu jedu a budeš se nacházet na bezpečném místě, kde budeš moci jed uvařit, můžeš vyrobit tři dávky jedu, který jsi už použil. Kromě toho můžeš popsat efekt, kterého bys chtěl při výrobě jedu dosáhnout. PJ ti povolí jed vyrobit, ale přidá ti jednu nebo více podmínek:

- Funguje pouze při specifických podmínkách
- Nejlepší, co můžeš vyrobit, je slabší verze
- Bude to nějakou dobu trvat, než se projeví následek jedu
- Bude mít zřetelné vedlejší účinky

### Psanec
(nahrazuje Podvraťák)

Získáváš zbroj +1. Pokud jsi přečíslen, získáš místo toho zbroj +2.

### Úhyb
Pokud překonáváš nebezpečí a hodíš 12+, vedeš si daleko lépe, než že jsi nebezpečí pouze překonal. Nejen, že získáš, o co ses snažil, ale PJ ti nabídne lepší výsledek, skutečný půvab nebo nezapomenutelný okamžik.

### Letící zbraň
Můžeš hodit libovolnou zbraň pro boj na blízko, za použití tahu střelba. Hozená zbraň je hozená, takže nemůžeš zvolit snížení munice při hodu 7-9.

### Úniková cesta
Pokud jsi v maléru a potřebuješ rychle zmizet, popiš svoji únikovou cestu a hoď + OBR: *Při 10 jsi zmizel. *Při 7-9 můžeš zůstat nebo zmizet. Pokud zmizíš, bude tě to něco stát: necháš něco za sebou nebo si vezmeš něco sebou, dle popisu PJ.

### Převlek
Pokud máš dostatek času a surovin, můžeš si vytvořit převlek, který přesvědčí ostatní, že jsi jiná bytost přibližně stejné velikosti a tvaru, jako jsi ty sám. Tvé akce tě mohou prozradit, ale tvůj vzhled nikoli.

### Krádež
Pokud si dáš čas s vytvořením plánu, podle kterého budeš chtít něco ukrást, popiš PJ, co a jak chceš ukrást a zeptej se ho na následující otázky. Pokud budete ty a tvoji společníci jednat dle odpovědí, získáte jednorázový bonus +1.

- Kdo si všimne, že ta věc zmizela?
- Jaká je její nejlepší obrana?
- Kdo si pro to přijde?
- Kdo další o to také stojí?

## Kouzelník
Dungeon World má pravidla. Nejsou to však zákony lidí nebo libovůle jakéhosi nepodstatného tyrana. Větší, lepší pravidla. Něco upustíš – spadne to. Nemůžeš tvořit věci z ničeho. Mrtvý zůstanou mrtvými, že?

Ano, to jsou pohádky, kterými se uklidňujeme za dlouhých, temných nocí.

Strávil jsi tolik času studiem všech těch svých bichlí. Provozováním experimentů, ze kterých ses málem pomátl a vyvoláváním, které ohrožovalo tvou samotnou duši. A proč? Pro sílu. Je tu snad ještě

něco jiného? Ne pouze síla Krále nebo Země, ale síla nechat vřít krev v jejich žilách. Síla povolat blesk z čistého nebe nebo roztřást zemi. Obejít pravidla, která si svět tak střeží.

Ať si tě propichují svými pohledy. Ať si tě nazývají „černokněžníkem“ nebo „splozencem ďábla“. Kdo z nich dokáže z očí metat ohnivé koule?

Oni si to o tobě také nemysleli.

## Jména

Elf: Galadiir, Fenfaril, Lilliastre, Phirosalle, Enkirash, Halwyr

Člověk: Avon, Morgan, Rath, Ysolde, Ovid, Vitus, Aldara, Xeno, Uri

## Vzhled

Zvol jedno z od každého:

Ztrápený pohled, Bystrý pohled, Bláznivý pohled

Upravené vlasy, Rozpuštěné vlasy, Špičatý klobouk

Obnošená róba, Stylová róba, Neobvyklá róba

Zavalitá postava, Bizardní postava, Štíhlá postava

## Vlastnosti

Maximum tvých životů je 4 + ODOLNOST.

Tvé základní zranění je k4.

## Startovní tahy

**Zvol rasu a získej odpovídající tah:**

### Elf

Magie je pro tebe stejně přirozená jako dýchání. Kouzlo Najdi magii je pro tebe trikem.

### Člověk

Zvol jedno z kněžských kouzel. Můžeš ho sesílat, jako by šlo o kouzelnické kouzlo.

Začínáš s těmito tahy:

### Kniha kouzel

Ovládáš několik kouzel, která mám zapsaná ve své knize. V knize máš zapsána tři kouzla první úrovně a tři triky. Pokaždé, když postoupíš na vyšší úroveň, si můžeš zapsat další kouzlo stejné nebo nižší úrovně, než je tvoje. Tvá kniha kouzel má váhu 1.

### Připravit kouzla

Jakmile **strávíš nerušeně nějaký čas (asi tak hodinu) v tichém prostředí studováním své knihy kouzel**, potom:

- Přijdeš o všechna připravená kouzla

- Připravíš si nová kouzla dle tvé volby. Celková úroveň kouzel nesmí být vyšší než tvoje úroveň + 1, a žádné z nich nesmí mít vyšší úroveň než je tvá vlastní.
- Připravíš si všechny své triky, které se nezapočítávají do limitu kouzel.

### Sešli kouzlo

Pokud **sešleš kouzlo, které máš připravené**, hoď + INT. *Při 10+ je kouzlo úspěšně sesláno a zůstane mezi připravenými, takže ho můžeš seslat znovu. *Při 7-9 je kouzlo sesláno, ale vyber jedno z následujících:

- Přilákal jsi nechtěnou pozornost nebo ses dostal do potíží. PJ ti řekne, jak.
- Seslání kouzla narušilo předivo magie, obdržíš -1 dočasně, dokud si opět nepřipravíš kouzla.
- Jakmile kouzlo sešleš, zapomeneš ho. Kouzlo nemůžeš opětovně seslat, dokud si opět nepřipravíš kouzla.

Nezapomeň, že udržování některých kouzel ti může dát postih k Sesílání.

### Magická obrana

Můžeš ukončit jakékoli udržované kouzlo, abys pohltil příchozí útok. Kouzlo je ukončeno a ty můžeš odečíst úroveň kouzla od zranění, které dostaneš.

### Rituál

Pokud **čerpáš sílu z mocného místa, abys vytvořil magický efekt**, popiš PJ, čeho chceš dosáhnout. Následky, kterých chceš dosáhnout, jsou vždy možné, ale PJ po tobě bude chtít splnění jedné až čtyř podmínek:

- Rituál zabere dny/týdny/měsíce
- Nejdříve musíš…
- Budeš potřebovat pomoc od…
- Rituál bude vyžadovat spoustu peněz
- Nejlepší, čeho lze dosáhnout, je slabší verze
- Ty a tvoji spojenci se vystavujete nebezpečí od…
- Budeš muset obětovat magickou sílu z…

## Přesvědčení

**Zvol přesvědčení:**

### Dobro

Využij magii k přímé pomoci někomu jinému.

### Neutralita

Odhal nepřirozené, magické tajemství.

### Zlo

Využij magii k vyvolání strachu a teroru.

## Výbava

Tvá nosnost je 7 + SIL. Máš u sebe knihu kouzel (váha 1)a proviant (5 použití, váha 1). Zvol výstroj:

- Kožená zbroj (zbroj 1, váha 1)

- Vak s knihami (5 použití, váha 2) a 3 léčivé lektvary

Zvol zbraň:

- Dýka (příruční, váha 1)
- Hůl (krátká, obouruční, váha 1)

Zvol jedno z:

- Léčivý lektvar (váha 0)
- 3 protijedy (váha 0)

## Pouta

Doplň jméno společníka do alespoň jednoho:

… hraje důležitou roli v budoucích událostech. Předpověděl jsem to!

… střeží mé důležité tajemství.

… je žalostně desinformován o světě. Naučím ho všemu, co vím.

## Pokročilé tahy

**Jakmile dosáhneš na úroveň 2-5, vyber si z následujících tahů.**

### Zázračné dítě

Zvol jedno kouzlo. Můžeš si připravit toto kouzlo, jako by bylo o úroveň níže.

### Posílená magie

Pokud sesíláš kouzlo, při 10+ si můžeš vybrat ze seznamu pro 7-9. Pokud tak učiníš, můžeš si dále vybrat jedno z:

- Efekt kouzla je maximalizovaný
- Počet cílů kouzla je dvojnásobný

### Studnice znalostí

Kdykoli **prověřuješ znalosti o něčem, o čem nemá nikdo jiný páru**, získáš bonus +1.

### Všeználek

Pokud si **k tobě přijde jiná postava pro radu a ty mu poradíš to, co je podle tebe nejlepší**, získá jednorázový bonus +1 a ty získáš +1 zkušenost, pokud bude jednat dle tvé rady.

### Rozšířená kniha kouzel

Přidej si do knihy kouzel kouzlo z libovolného povolání.

### Znalec

Pokud máš čas a jsi v bezpečí, můžeš prozkoumat magický předmět. Zeptej se PJ, co předmět umí, PJ ti popravdě odpoví.

### Logika

Pokud **využiješ k analýze situace dedukci a logiku**, můžeš si k prozkoumání reality přičíst INT místo MOU.

### Mystický štít
Dokud máš připravené alespoň jedno kouzlo první úrovně nebo vyšší, získáváš bonus ke zbroji +2.

### Protizaklínadlo
Pokud se snažíš **odvrátit mystické kouzlo, které by jinak působilo na tebe**, předhoď jedno z tvých připravených kouzel na obranu a hoď + INT. *Při 10+ je kouzlo odvráceno a na tebe nepůsobí žádný následek. *Při 7-9 je kouzlo odvráceno, ale ty zapomeneš kouzlo, které jsi předhodil na svoji obranu. Protizaklínadlo chrání pouze tebe. Pokud mělo kouzlo více cílů, na ostatní cíle působí beze změny.

### Rychlostudium
Pokud **vidíš efekt mystického kouzla**, zeptej se PJ na jeho název a efekty. Pokud budeš jednat dle odpovědi, získáš jednorázový bonus +1.

**Jakmile dosáhneš na úroveň 6-10, vyber si z následujících tahů, nebo z tahů pro úroveň 2-5.**

### Mistr
(vyžaduje Zázračné dítě)

Zvol další kouzlo k tomu, které jsi už zvolil jako zázračné dítě. Můžeš si připravit toto kouzlo, jako by bylo o úroveň níže.

### Mocná magie
(nahrazuje Posílená magie)

Pokud sesíláš kouzlo, při 10-11 si můžeš vybrat ze seznamu pro 7-9. Pokud tak učiníš, můžeš si dále vybrat jedno ze seznamu níže. Při 12+ získáš jeden z efektů dle své volby zdarma:

- Efekt kouzla je zdvojen
- Počet cílů kouzla je dvojnásobný

### Duše znalce
(vyžaduje Znalec)

Pokud máš čas a jsi v bezpečí na místě moci s magickým předmětem, můžeš posílit magické vlastnosti předmětu. Při příštím použití bude efekt magického předmětu posílen, PJ ti popíše, jak přesně.

### Absolutní logika
(nahrazuje Logika)

Pokud **využiješ k analýze situace dedukci a logiku**, můžeš si k prozkoumání reality přičíst INT místo MOU. Při 12+ můžeš položit PJ libovolné tři otázky, nikoli pouze otázky ze seznamu.

### Mystická zbroj
(nahrazuje Mystický štít)

Dokud máš připravené alespoň jedno kouzlo první úrovně nebo vyšší, získáváš bonus ke zbroji +4.

### Obranné protizaklínadlo
(vyžaduje Protizaklínadlo)

Pokud je tvůj spojenec v dohledu zasažen mystickým kouzlem, můžeš kouzlo odvrátit stejně, jako by bylo sesláno na tebe. Pokud kouzlo cílí na více spojenců, odvracíš ho za každý cíl zvlášť, odděleně.

### Mystické pouto

Pokud strávíš čas s bezbranným subjektem, nebo subjektem, který s tím souhlasí, můžeš mezi vámi vytvořit mystické pouto. Vnímáš to, co vnímá on a můžeš prozkoumávat skutečnost o cíli a jeho blízkém okolí, bez ohledu na vzdálenost, která vás dělí. Pokud cíl souhlasil s poutem, můžeš s cílem komunikovat, jako by byl s tebou v místnosti.

### Mystický loutkař

Pokud **použiješ kouzlo, abys ovládal jednání cíle**, cíl si nebude pamatovat, co dělal a nebude si tě s činností spojovat.

### Posílené kouzlo

Pokud nějaké **bytosti uděluješ zranění**, můžeš do něj uvolnit energii kouzla. Ukonči jedno z trvajících kouzel, na které se soustředíš a přičti úroveň kouzla ke zranění.

### Zdroj

Pokud máš dostatek času, mystických surovin a bezpečný prostor, můžeš stvořit místo moci. Popiš PJ, jakou moc chceš místu přisoudit a jak ji chceš s místem svázat. PJ určí, který typ bytostí se bude o tvé počínání zajímat.

# Kouzelnická kouzla

## Triky

Pokaždé, když si připravuješ kouzla, si připravíš i všechny triky, bez nutnosti si vybírat nebo je započítávat mezi připravená kouzla.

### Světlo

Předmět, kterého se dotýkáš, se rozzáří mystickým světlem jasným zhruba jako světlo pochodně. Světlo nevydává žádné teplo nebo zvuk a nespotřebovává žádné palivo, ale v dalších ohledech se chová jako běžná pochodeň. Máš plnou kontrolu nad barvou plamene. Kouzlo trvá, dokud se nachází ve tvé přítomnosti.

### Neviditelný služebník (soustředění)

Vyvoláš jednouchý konstrukt, který nedokáže nic jiného, než nosit předměty. Jeho nosnost je 3 a ponese cokoli, co mu podáš. Sám nedokáže zvednout předmět a dokáže přenášet jen ty, které mu podáš. Předměty nesené neviditelným služebníkem vypadají, jako by se vznášely ve vzduchu několik stop za tebou. Pokud obdrží neviditelný služebník zranění nebo ti zmizí z dohledu, okamžitě se rozplyne a všechny předměty, které nesl, upadnou na zem. Jinak ti bude služebník sloužit, dokud neukončíš kouzlo.

### Eskamotérství

Předvedeš malou ukázku skutečné magie. Pokud se během sesílání kouzla dotýkáš předmětu, můžeš na předmětu provést drobné kosmetické změny, jako ho vyčistit, ušpinit, ochladit, zahřát, změnit jeho chuť, vůni nebo barvu. Pokud se během sesílání kouzla žádného předmětu nedotýkáš, můžeš

stvořit malou iluzi, ne větší, než jsi ty sám. Takto vytvořená iluze je surová a na první pohled je poznat, že jde o iluzi. Nedokáže nikoho obalamutit, ale může pobavit.

*„Žádné triky, Michaeli, iluze!“ – George Oscar Bluth Jr, „Uvězněný vývoj“*

## Kouzla 1. úrovně

### Rozmlouvej s duchy (povolání)

Jmenuj ducha, se kterým chceš mluvit (nebo to nech na PJ). Přitáhneš zvolenou bytost skrze pláně na takovou vzdálenost, aby s tebou dokázala mluvit. Je vázána ti odpovědět jednu jakoukoli otázku a to tak nejlépe, jak to dokáže.

### Najdi magii (věštění)

Jeden z tvých smyslů je naladěn na magii. PJ ti popíše, co je zde magického.

### Telepatie (soustředění, věštění)

Vytvoříš telepatické pouto s jednou osobou, které se dotýkáš. Pouto ti umožňuje rozmlouvat s touto bytostí pomocí myšlenek. V jeden okamžik můžeš udržovat pouze jedno telepatické pouto.

### Zmam osobu (okouzlení, soustředění)

Postava (nikoli zvíře nebo monstrum), kterého se dotýkáš během sesílání kouzla, tě bude považovat za tvého přítele, dokud nebude zraněn nebo se neprokáže opak.

### Neviditelnost (iluze, soustředění)

Dotkni se spojence a nikdo ho neuvidí. Je neviditelný! Kouzlo setrvá, dokud cíl nezaútočí nebo ty kouzlo nezrušíš. Dokud se na kouzlo soustředíš, nemůžeš sesílat jiná kouzla.

### Magická střela (vyvolání)

Z tvých prstů vystřelí projektily čisté magie. Udělíš 2d4 zranění jednomu cíli.

### Alarm

Během sesílání kouzla obejdi široký kruh. Dokud si opět nebudeš připravovat kouzla, budeš varován, kdykoli nějaká nestvůra překročí kruh. Dokonce, i když spíš, kouzlo tě probudí.

## Kouzla 3. úrovně

### Zruš magii

Zvol kouzlo nebo magický efekt ve svém okolí. Kouzlo je rozptýleno. Slabší kouzla jsou ukončena, silnější magie je oslabena nebo potlačena, dokud jsi na blízku.

### Závoj času (věštění)

Sešli kouzlo a zadíváš se na lesklý povrch, kde nahlédneš za závoj času. PJ ti odhalí chmurnou předzvěst neradostné události, která nastane, pokud nezasáhneš. Popíše ti, čím bys mohl temným následkům zabránit. Bohužel, jen málokdy uslyšíš „budeš žít šťastně až do smrti“.

*„Tajemství nejčernější prázdnoty známé pouze prastarým. Osvobozeni od planetoidů a gravitace, která nás svazuje.“ – The Sword, „Warp riders“*

### Ohnivá koule (vyvolání)
Vyvoláš ohnivou kouli, která pohltí tvůj cíl a všechny, kteří jsou poblíž a zraní za 2k6 životů. Zranění ignoruje zbroj.

### Mimik (soustředění)
Převezmeš na sebe podobu někoho, koho se dotýkáš během sesílání kouzla. Přejmeš jeho fyzický vzhled, ale zachováš si své chování a smýšlení. Změna trvá, dokud nejsi zraněn nebo se nerozhodneš vrátit do své přirozené podoby. Během proměny přicházíš o všechny kouzelnické tahy.

### Zrcadlový obraz (iluze)
Vytvoříš iluzorní obraz sám sebe. Když jsi napaden, hoď 1k6. Při hodu 4, 5 nebo 6 útok cílí na iluzi místo na tebe. Obraz je tím rozptýlen a kouzlo skončí.

### Spánek (okouzlení)
Dle volby PJ usne 1k4 nepřátel ve tvém dohledu. Kouzlem je možné zasáhnout pouze stvoření, která jsou schopná spánku. Uspaný cíl je možné vzbudit běžným způsobem jako hlasitým zvukem, zacloumáním nebo bolestí.

## Kouzla 5. úrovně

### Klec (vyvolání, soustředění)
Cíl je polapen do klece magické energie. Nic nemůže vstoupit dovnitř ani ven. Klec přetrvává, dokud nezakouzlíš jiné kouzlo, klec ti nezmizí z dohledu nebo ji nezrušíš. Dokud je kouzlo aktivní, uvězněná bytost slyší tvé myšlenky.

### Kontaktuj sféru (věštění)
Pošleš požadavek do jiné sféry. Specifikuj polohou, typem bytosti, jménem nebo titulem, co nebo koho bys chtěl kontaktovat. Otevřeš dvousměrný komunikační kanál. Komunikace může být kdykoli ukončena, a to tebou nebo tvým protějškem.

### Polymorf (okouzlení)
Tvůj dotek úplně přetvoří tvar jedné bytosti. V nové podobě zůstane, dokud nezakouzlíš. Popiš nový vzhled, který jsi bytosti předal, včetně změny vlastností, významných úprav nebo podstatných slabin. PJ ti přihodí jeden nebo více doplňků:

- Podoba bude nestabilní a dočasná
- Mysl bytosti bude také zasažena
- Podoba má nezamýšlenou výhodu nebo slabinu

### Povolej stvůru (povolání, soustředění)
Zjeví se stvůra a bude ti pomáhat, jak nejlépe dokáže. Považuj ji za vlastní postavu, která má přístup k základním tahům. Všechny vlastnosti stvůry mají bonus +1, stvůra má 1 život a využívá tvoji kostku zranění. Stvůra dále získá 1k6 rysů dle tvé volby:

- Jedna vlastnost bude mít bonus +2 místo +1
- Nejedná bezhlavě
- Uděluje zranění 1k8
- Její vazba na tuto sféru je silnější, obdrží +2 životy za každou tvoji úroveň

- Má nějaké užitečné schopnosti

PJ ti popíše typ stvůry dle rysů, které jsi jí přisoudil. Stvůra setrvá v této sféře existence, dokud nezemře nebo ji neodvoláš. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

## Kouzla 7. úrovně

### Nadvláda (okouzlení, soustředění)

Tvůj dotek vnutí cíli tvoji vůli. Obdržíš 1k4 nabití. Můžeš utratit jedno nabití, aby cíl vykonal jednu z následujících akcí:

- Pronese několik slov dle tvé volby
- Předá ti cokoli, co drží
- Provede soustředěný útok na cíl dle tvé volby
- Pravdivě odpoví na jednu otázku

Kouzlo pomine, jakmile utratíš všechny nabití. Pokud cíl utrží zranění, přijdeš o jedno nabití. Během trvání kouzla nemůžeš sesílat kouzla.

### Pravé vidění (věštění, soustředění)

Vidíš vše tak, jak to skutečně vypadá. Kouzlo trvá, dokud nezalžeš nebo kouzlo nezrušíš. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

### Procházení stíny (iluze)

Stín, který zvolíš, se stane pro tebe a tvé spojence portálem. Zvol lokaci, kterou popíšeš počtem slov, kolik je tvoje úroveň. Jakmile vstoupíš do portálu, jsi ty a tvoji spojenci přeneseni na pozici, kterou jsi popsal. Portál může být použit pouze jednou.

### Podmíněné kouzlo (vyvolání)

Zvol jedno z kouzel 5. nebo nižší úrovně, které znáš. Popiš podmínku pomocí počtu slov rovnému tvé úrovni. Zvolené kouzlo je nabité, dokud ho nepřestaneš udržovat nebo není splněna podmínka pro jeho spuštění, podle toho, co nastane dříve. Nemusíš si za podmíněné kouzlo házet, bude přímo sesláno. Můžeš udržovat pouze jedno podmíněné kouzlo. Jakmile zakouzlíš nové Podmíněné kouzlo, je původní kouzlo nahrazeno.

### Smrtící mrak (povolání, soustředění)

Zvolenou oblast vyplní mlhy, které sestoupí z podsvětí. Kdykoli obdrží bytost uvnitř oblaku zranění, obdrží ještě dodatečné zranění 1k6, které ignoruje zbroj. Kouzlo trvá, dokud vidíš do oblasti postižené kouzlem, nebo kouzlo nezrušíš.

## Kouzla 9. úrovně

### Antipatie (okouzlení, soustředění)

Zvol cíl a popiš typ stvoření nebo přesvědčení. Stvoření daného typu nebo přesvědčení se nemůže přiblížit do zorného pole cíle. Jakmile takové stvoření vstoupí do zorného pole cíle, okamžitě se dá na útěk. Kouzlo trvá, dokud jsi v blízkosti cíle nebo nepřerušíš kouzlo. Protože toto kouzlo vyžaduje soustředění, během trvání kouzla máš postih -1 na další kouzlení.

### Střeh (věštění)

Popiš událost. PJ tě upozorní, jakmile daná událost nastane bez ohledu na to, kde jsi a jak daleko se událost odehrála. Pokud tak určíš, můžeš událost pozorovat, jako bys jí byl osobně přítomen. Můžeš mít aktivovaný pouze jeden Střeh současně.

### Polapení duše

Uvězníš duši umírající bytosti do drahokamu. Uvězněná bytost se bává svého vězení, ale stále může být ovlivněna kouzly, vyjednáváním nebo dalšími efekty. Všechny tahy proti uvězněné bytosti obdrží bonus +1. Duši můžeš kdykoli propustit, ale jednou propuštěná duše už nemůže být podruhé uvězněna.

### Přístřešek (vyvolání, soustředění)

Stvoříš strukturu z čistě magické energie. Může být velká jako zámek nebo malá jako chýše, ale v jakékoli podobě odolává nemagickému útoku. Struktura vydrží, dokud ji neopustíš nebo neukončíš trvání kouzla.

### Přivolání bytosti (povolání)

Teleportuješ k sobě bytost. Jmenuj bytost nebo ji krátce popiš. Pokud jsi volal bytost jejím jménem, zhmotní se před tebou, pokud jsi ji přivolával popisem, objeví se před tebou bytost zvoleného typu.