

PRAVIDLA KRITICKÝCH ZÁSAHŮ KAM SE TABULKY HODÍ

Všechny Kritické zásahy a minuty stále respektují pravidla popsána v Jeskyních a dracích, tzn. házení dalšími Kostkami zásahu včetně házení kostkami, které jsou součástí Útoku (např. při Zákeřném útoku).

Tyto tabulky obsahují seznam dodatečných efektů, které se mohou stát, navrch již existujících pravidel ke Kritickým zásahům a minutím. Níže jsou sepsány tabulky zvlášť pro Útoky zbraněmi a kouzly, protože, upřímně, je rozdíl, když minete střelou z Luku nebo Sežehujícím paprskem.

Útok na blízko – Kritický zásah

k100	Popis	Efekt
1	Sice se cítíš dokonale, ale nic zvláštního se nestalo.	Obyčejný Kritický zásah (str. 280).
2–5	Cítíš, že využít Výhodu je nezbytné, ať to stojí, co to stojí.	Pokud chceš, získáváš Výhodu na Útok proti svému aktuálnímu Cíli. Pokud se tak ale rozhodneš, získávají Výhodu na Útok proti tobě do konce tvého příštího Tahu i všichni nepřátelé.
6–9	Cítíš, že využít Výhodu je nezbytné, a zachováš si povědomí o svém okolí.	Pokud chceš, získáváš Výhodu na Útok proti svému aktuálnímu Cíli, ale do konce tvého příštího Tahu má Výhodu na Útok proti tobě i on.
10–14	Víš, jak využít výhody.	Získáváš Výhodu na všechny Útoky proti svému Cíli do konce svého příštího Tahu.
15–19	Ve víru boje si všimneš efektivní cesty k úniku.	Po Útoku můžeš použít Manévr Odpoutání (str. 285).
20–24	Dostáváš se do rytmu boje a máš dobré ponětí o svém příštím Tahu.	Po svém Tahu se posouváš na začátek Iniciativy.
25–29	Začínáš zachytávat vzorce v útocích nepřátel.	Získáváš +2 k OČ proti svému Cíli a Výhodu na všechny Záchrané hody, které tento Cíl proti tobě vyvolá.
30–39	Zatímco Útočíš, jsi schopný vmanévrovat se až ke svému Cíli a pokusit se znepríjemnit mu život.	Po svém Útoku se můžeš pokusit Chytit nepřítele (str. 286), pokud máš volnou aspoň jednu ruku, nebo se pokusit ho Odstrčit (str. 286), pokud máš obě ruce plné.
40–49	Zatímco Útočíš, jsi schopný vmanévrovat se až ke svému Cíli a znepríjemnit mu život.	Po svém Útoku můžeš automaticky uspět v Chycení nepřítele (str. 286), pokud máš volnou jednu ruku, nebo ho Odstrčit (str. 286), pokud máš obě ruce plné.
50–59	Pokusíš se nepřítele odzbrojit.	Po svém Útoku můžeš použít Manévr Odzbrojení (str. 286).
60–69	Vykopneš Cíli Zbraň z ruky.	Po Útoku můžeš na svůj Cíl použít Manévr Odzbrojení (str. 286) a pokud máš volnou ruku, ukradnout mu Zbraň. Jinak ho můžeš odkopnout 4 sáhy dozadu.
70–74	Zlepší se ti smysly a máš dobrý pojem o hrozbách na bojišti.	Po svém Útoku můžeš použít Manévr Uhýbání (str. 285).
75–79	Svým Útokem srážíš svůj Cíl na zem.	Tvůj Cíl je Sražený (str. 286) a stane se Ležícím (str. 535).
80–84	Tvůj úder protivníka překvapuje.	Tvůj Cíl je do konce jeho příštího Tahu Překvapený (str. 277).
85–89	Zasahuješ velkou silou.	Hod' si další sadou Kostek zásahu nad svůj normální Kritický zásah.
90–94	Zasahuješ extrémní silou.	Hod' si další sadou Kostek zásahu nad svůj normální Kritický zásah a tvůj Cíl navíc obdrží jeden Stupeň únavy (str. 536).
95–99	Zasahuješ masakrující silou.	Hod' si další sadou Kostek zásahu nad svůj normální Kritický zásah a tvůj Cíl navíc obdrží jedno Přetrvávající zranění (str. 295) dle volby PH. Toto zranění může být vyléčeno při prodlouženém Odpočinku, o jehož délce rozhoduje PH, ale zanechává po sobě jizvu.
100	Zasahuješ devastující silou.	Hod' si další sadou Kostek zásahu nad svůj normální Kritický zásah, tvůj Cíl navíc obdrží jeden Stupeň únavy (str. 536), a zároveň obdrží jedno Přetrvávající zranění (str. 295) dle volby PH. Toto zranění může být vyléčeno při prodlouženém Odpočinku, o jehož délce rozhoduje PH, ale zanechává po sobě jizvu.

Útok na blízko – kritické minuty

k100	Popis	Efekt
1	Kvůli své nešikovnosti se cítíš trapně, ale nic zvláštního se neděje.	Tvůj Útok mine.
2–5	Odkrýváš se svému protivníkovi.	V příštím Kole získává tvůj Cíl na Útok proti tobě Výhodu.
6–9	Odkrýváš se všem protivníkům.	V příštím Kole získávají všichni nepřátelé na Útok proti tobě Výhodu.
10–14	Odkrýváš se a máš problém se dát znovu dohromady.	Všichni nepřátelé získávají na Útok proti tobě do konce tvého příštího Tahu Výhodu.
15–19	Na blízko: S protivníkem se zamotáte a spadneš na zem. Na dálku: Vysype se ti toulec.	Na blízko: Jsi Sražený (str. 286) a tvá Rychlost se sníží na 0. Tvůj Cíl musí uspět v hodu na Obratnost se SO 10, jinak je taky Sražený. Na dálku: Musíš posbírat šipky použitím „interakce s prostředím“ nebo k vsazení šipky do Luku použít Akci Použití předmětu (str. 288).
20–29	Ztrácíš rovnováhu.	Spadneš na zem a tvá Rychlost se sníží na 0.
30–39	Při útočení na protivníka dostaneš strach, že je lepším bojovníkem než ty.	Dostáváš Nevýhodu na svůj příští Útok proti tomuto Cíli.
40–49	Svým Útokem mineš a zůstaneš zírat na bitevní chaos, což nahodí tvou sebedůvěru.	Dostáváš Nevýhodu na svůj příští Útok proti jakémukoliv Cíli.
50–59	Povolíš úchop své Zbraně.	Hod' si na Obratnost se SO 10; při neúspěchu pustíš svou Zbraň a ta ti spadne k nohám.
60–69	Na blízko: Zbraň ti při Útoku vypadne z ruky. Na dálku: Munice se ti zasekne v zásobníku.	Na blízko: Hod' si na Obratnost se SO 10; při neúspěchu zahodíš svou Zbraň do nepřítelova dosahu. U Velkých a větších tvorů PH určí, kam dopadne. Na dálku: Musíš použít Akci k uspořádání munice ve svém zásobníku, dřív než budeš moci znovu zaútočit.
70–79	Na blízko: Svým výpadem mineš nepřítele a tak se mu odkryješ. Na dálku: Tvůj projektil vystraší tvé spojence poblíž tvého Cíle.	Na blízko: Nepřítel, na kterého jsi Útočil, může použít svou Reakci k Příležitostnému útoku (str. 283). Na dálku: Tvůj Cíl může provést Příležitostný útok na kteréhokoliv tvého spojence v jeho Dosahu.
80–84	Minutím toho, o čem jsi byl přesvědčený, že bude Kritický zásah, zpanikaříš.	Tvůj Tah končí a jsi do konce svého příštího Tahu Překvapený (str. 277).
85–89	Zaútočíš příliš divoce a ztratíš pojem o okolní vřavě.	Tvůj Tah končí a na začátku příštího Kola se v Iniciativě posouváš až na konec.
90–94	Při Útoku ti ujede noha, padneš k zemi a praštíš se do hlavy.	Jsi Sražený (str. 286). Hod' si Záchranu na Odolnost se SO 10; při neúspěchu utržíš Drtivý zásah 1k6 a upadneš do Bezvědomí (str. 535) na 1 minutu nebo dokud neutržíš jakýkoliv další Zásah. Při úspěchu je Zásah poloviční a v Bezvědomí nejsi.
95–99	Při Útoku ti ujede noha a spadneš po hlavě na zem.	Jsi Sražený (str. 286). Hod' si Záchranu na Odolnost se SO 15; při neúspěchu utržíš Drtivý zásah 2k6 a upadneš do Bezvědomí (str. 535) na 1 minutu nebo dokud neutržíš jakýkoliv další Zásah. Při úspěchu je Zásah poloviční a v Bezvědomí nejsi.
100	Při Útoku ti ujede noha a praštíš hlavou rovnou do země.	Jsi Sražený (str. 286), utržíš Drtivý zásah 3k6 a upadneš do Bezvědomí (str. 535) na 1 minutu nebo dokud neutržíš jakýkoliv další Zásah.

Útok kouzlem – Kritický zásah

k100	Popis	Efekt
1	Sice se cítíš dokonale, ale nic zvláštního se nestalo.	Obyčejný Kritický zásah kouzlem (str. 280).
2–5	Cítíš, že využít Výhodu je nezbytné, ať to stojí, co to stojí.	Pokud chceš, získáváš Výhodu na Útok proti svému aktuálnímu Cíli. Pokud se tak ale rozhodneš, získávají Výhodu na Útok proti tobě do konce tvého příštího Tahu i všichni nepřátelé.
6–9	Cítíš, že využít Výhodu je nezbytné, a zachováš si povědomí o svém okolí.	Pokud chceš, získáváš Výhodu na Útok proti svému aktuálnímu Cíli, ale do konce tvého příštího Tahu má Výhodu na Útok proti tobě i on.
10–14	Ve víru boje si všimneš efektivní cesty k úniku.	Po Útoku můžeš použít Manévr Odpoutání (str. 285).
15–19	Dostáváš se do rytmu boje a máš dobré ponětí o svém příštím Tahu.	Po tvém Tahu se posouváš na začátek Iniciativy.
20–29	Tvé kouzlo zmrzačí tvého protivníka.	Rychlost Cíle se na jeho příští 2 Tahy snižuje na polovinu.
30–39	Tvé kouzlo srazí protivníka k zemi.	Tvůj Cíl je Sražený (str. 286).
40–49	Kouzlo tvému Cíli zableskne do očí.	Tvůj Cíl je do konce svého příštího Tahu Oslepený (str. 535).
50–59	Kouzlem vyrazíš tvému Cíli Zbraň z ruky.	Odhodíš Zbraň svého Cíle 1k6 sáhů náhodným směrem.
60–69	Pohled na tvoji magii naplní protivníka strachem.	Tvůj Cíl je tebou Vystrašený (str. 537), dokud nepřestaneš používat magii.
70–74	Síla tvého kouzla protivníka omráčí.	Tvůj Cíl je do konce svého příštího Tahu Otřesený (str. 534).
75–79	Tvé kouzlo je nenadále naplněno vílí energií.	Hod' 10k8. Pokud je výsledek vyšší než aktuální Výdrž Cíle, ten na 1 minutu usne.
80–84	Zásah kouzlem tvého protivníka překvapí.	Tvůj Cíl je do konce jeho příštího Tahu Překvapený (str. 277).
85–89	Tvé kouzlo zasáhne velkou silou.	Házej další sadou kostek na zranění kouzlem nad tvůj normální kritický zásah.
90–94	Tvé kouzlo zasahuje extrémní silou.	Hod' si další sadou Kostek zásahu kouzlem nad svůj normální Kritický zásah, tvůj Cíl navíc obdrží jeden Stupeň únavy (str. 536).
95–99	Tvé kouzlo zasahuje masakrující silou.	Hod' si další sadou Kostek zásahu kouzlem nad svůj normální Kritický zásah a tvůj Cíl navíc obdrží jedno Přetrvávající zranění (str. 295) dle volby PH. Toto zranění může být vyléčeno při prodlouženém Odpočinku, o jehož délce rozhoduje PH, ale zanechává po sobě jizvu.
100	Tvé kouzlo zasahuje devastující silou.	Hod' si další sadou Kostek zásahu nad svůj normální Kritický zásah, tvůj Cíl navíc obdrží jeden Stupeň únavy (str. 536), a zároveň obdrží jedno Přetrvávající zranění (str. 295) dle volby PH. Toto zranění může být vyléčeno při prodlouženém Odpočinku, o jehož délce rozhoduje PH, ale zanechává po sobě jizvu.

Útok kouzlem – kritické minuty

k100	Popis	Efekt
1	Kvůli své nešikovnosti se cítíš trapně, ale nic zvláštního se neděje.	Tvé kouzlo mine.
2–5	Zcela se soustředíš na své kouzlení, až zapomeneš sledovat svůj Cíl.	V příštím Kole získává tvůj Cíl na Útok proti tobě Výhodu.
6–9	Zcela se soustředíš na své kouzlení, až zapomeneš sledovat své okolí.	V příštím kole získávají všichni nepřátelé na Útok proti tobě Výhodu.
10–14	Jsi tak ponořen do svého kouzlení, až zapomeneš, že bojuješ v bitvě.	Všichni nepřátelé získávají na Útok proti tobě do konce tvého příštího Tahu Výhodu.
15–19	Tvé kouzlo vytvoří velký oblak kouře zahalující tvé okolí.	Oblast 1 sáhu okolo tebe se stane na 1 minutu Hustě zahalenou (str. 273). Silný závan větru může kouř během jednoho Kola odváť.
20–29	Selhání tvého kouzla tě sráží k zemi.	Jsi Sražený (str. 286).
30–39	Tvé kouzlo vyšlehne neočekávaným způsobem, což nalomí tvou důvěru ve své schopnosti.	Dostáváš Nevýhodu na svůj příští Útok kouzlem, a nepřátelé mají do konce tvého příštího Tahu Výhodu na Záchranný hod proti tvým kouzlům.
40–49	Umístění tvého kouzla vyděsí tvé spojence poblíž tvého Cíle a ti tak přestanou dávat pozor.	Tvůj Cíl může provést Příležitostný útok (str. 283) na kteréhokoliv tvého spojence v jeho dosahu.
50–59	Zpřeházíš si suroviny v brašničce nebo se tvůj Ohniskový předmět přetíží magickou energií a dočasně přestane fungovat.	Do konce svého příštího Tahu nejsi schopen vrhat kouzla vyžadující Surovinovou složku (str. 353).
60–69	Při kouzlení dostaneš křeč do ruky.	Do konce svého příštího Tahu nejsi schopen vrhat kouzla vyžadující Pohybovou složku (str. 353).
70–79	Při kouzlení se kousneš do jazyka.	Do konce svého příštího Tahu nejsi schopen vrhat kouzla vyžadující Verbální složku (str. 353).
80–84	Selhání tvého kouzla tě omámí.	Tvůj Tah končí a na začátku příštího Kola se v Iniciativě posouváš až na konec.
85–89	Při selhání svého kouzla zpanikaříš.	Tvůj Tah končí a jsi do konce svého příštího Tahu Překvapený (str. 277).
90–94	Kouzlo ti vybuchne do obličeje, padneš k zemi a praštíš se do hlavy.	Jsi Sražený (str. 286). Hoď si Záchranu na Odolnost se SO 10; při neúspěchu utržíš Drtivý zásah 1k6 a upadneš do Bezvědomí (str. 535) na 1 minutu nebo dokud neutrčíš jakýkoliv další Zásah. Při úspěchu je Zásah poloviční a v Bezvědomí nejsi.
95–99	Kouzlo ti vybuchne do obličeje velkou explozí, padáš k zemi a praštíš se do hlavy.	Jsi Sražený (str. 286). Hoď si Záchranu na Odolnost se SO 15; při neúspěchu utržíš Drtivý zásah 1k6, Hromový zásah 1k6 a upadneš do Bezvědomí (str. 535) na 1 minutu nebo dokud neutrčíš jakýkoliv další Zásah. Při úspěchu je Zásah poloviční a v Bezvědomí nejsi.
100	Kouzlo totálně selže, vybuchne ti obrovskou silou do obličeje, padneš k zemi a praštíš se do hlavy.	Svým kouzlem jsi Zasáhl sám sebe. Pokud je účinek kouzla okamžitý, využiješ jeho plnou sílu. Pokud kouzlo vyžaduje Soustředění (str. 353), účinek přetrvává až do konce tvého příštího Tahu. Taky jsi Sražený (str. 286), utržíš Drtivý zásah 1k6, Hromový zásah 1k6 a upadneš do Bezvědomí (str. 535) na 1 minutu nebo dokud neutrčíš jakýkoliv další Zásah.

Z originálu...

<https://growupandgame.com/dungeons-and-dragons/questionable-arcana/dnd-5e-crit-confirmed-critical-hit-charts-and-fumble-charts/>

... přeložil: **strucky**

... pro JaD upravil: **Pan Bača**