

DUNGEONS & DRAGONS®

DUNGEON MASTER SCREEN



STÍN RYTIŘE

<http://dnd.panthernet.cz>











Ověření rovnováhy TO

Povrch	TO	Povrch	TO
7-12 palců široký	10	Nerovný povrch	10
2-6 palců široký	15	Šikmý povrch	+5*
Méně jak 2 palce široký	20	Kluzký povrch	+5*

*Kumuluje se; pokud se vyskytují obě, obě se použijí.

Ověření předstírání TO

Příklad situace	Oprava odhalení úmyslu
Cíl vám chce věřit	-5
Předstírání je uvěřitelné a příliš se cíle netýká	+0
Předstírání je trochu těžké věřit nebo vyžaduje něco riskantního pro cíl	+5
Předstírání je těžko uvěřitelné nebo vyžaduje nějaký velký risk pro cíl	+10
Předstírání nedává smysl, je prostě neuvěřitelné	+20

Ověření šplhání TO

TO	Příklad zdi nebo povrchu
0	Svah příliš příkrý, než aby se po něm dalo jít. Lano s uzly a stěna, o kterou se lze zapírat.
5	Lano a stěna, o kterou se lze zapřít nebo lano s uzly; také lano pod vlivem kouzla trik s lanem.
10	Povrch s výčnělky, za které se dá zachytit a stát na nich, jako je velice hrubá stěna nebo lodní plachtoví.
15	Jakýkoliv povrch s dostatečnými výčnělky pro nohy a ruce (ať už jsou přírodní nebo umělé), jako je velmi nerovná přírodní skála nebo strom. Lano bez uzlů.
20	Nerovný povrch s alespoň nějakými úchyty pro nohy a ruce, jako je typická stěna v podzemí nebo zříceninách.
25	Hrubý povrch, jako je přírodní skalní stěna nebo cihlová zeď.
25	Převis nebo strop s úchyty na ruce, ale ne na nohy.
∞	Dokonale hladký, rovný, vertikální povrch nemůže být slezen.
-10*	Lezení komínem (přírodním nebo umělým) nebo po jiném povrchu, kde se můžeš zapřít o dvě protilehlé stěny (snižuje TO o 10).
-5*	Lezení rohem, kde se můžeš zapřít o navzájem kolmé stěny (snižuje TO o 5).
+5*	Povrch je kluzký (zvyšuje TO o 5).

*Tyto opravy jsou kumulativní, použij každou, která je zahrnuta.

Ověření soustředění TO

TO	Vyrušení
10 + způsobené zranění + úroveň kouzla	Poranění nebo neúspěch v hodů na záchranu během sesílání kouzla (pro kouzla sesílaná celé jedno kolo nebo déle) nebo poranění způsobené vyprovokovaným útokem nebo připraveným útokem provedeným jako reakce na sesílání kouzla (pro kouzla sesílaná během jedné akce).
10 + polovina trvalého zranění naposledy utržené + úroveň kouzla	Utrpění trvajících zraňování (např. od Melfova kyselinového šípů).
10 + způsobené zranění + úroveň kouzla	Poranění kouzlem.
TO rušivého kouzla + úroveň kouzla	Vyrušení nezraňujícím kouzlem. (Jestliže kouzlo neumožňuje žádný hod na záchranu, použij TO, které by mělo, kdyby ho umožňovalo.)
20 + úroveň kouzla	Zápas nebo sevření. (Může sesílat jediné kouzla bez gestikulárních komponentů, jejichž materiály má v ruce.)
10 + úroveň kouzla	Prudký pohyb (na jedoucím zvířeti, malém člunu v divoké vodě, v podpalubí lodi projíždějící bouří, na rychle jedoucím kočáře).
15 + úroveň kouzla	Násilný pohyb (utíkající kůň, kočár jedoucí po velmi špatné cestě, malý člun v peřejích, na palubě lodi projíždějící bouří).
20 + úroveň kouzla	Postižen kouzlem zemětřesení.
5 + úroveň kouzla	Oslepující silný vítr s deštěm nebo déšť se sněhem.
10 + úroveň kouzla	Silný vítr s kroupami nebo prашná bouře.
TO rušícího kouzla + úroveň kouzla	Počasí způsobené kouzlem jako je bouře odplaty (totéž jako vyrušení nezraňujícími kouzly).
15 + úroveň kouzla	Opatrné sesílání (tak, abys neprovokoval příležitostný útok).
15	Sesílatel je spoután sítí nebo kouzlem oživ provaz, ovládní rostliny, rozkazují rostlinám, srůst, nástraha

Výřazení mechanismů TO

Mechanismus	Čas	TO*	Příklad
Jednoduchý	1 kolo	10	Zablokování zámku
Složitější	1k4 kol	15	Polámání kola od vozu
Obtížný	2k4 kol	20	Zneškodnění, obnovení Pasti
Spleťitý	2k4 kol	25	Zneškodnění složitě pastí, chytrá sabotáž, hodinářské práce

Ohebnost TO

Překážka	TO
Provazy	Ověření použití lana +10
Sít, oživlý provaz, rozkaž rostlinám, ovládní rostliny nebo omotaní	20
Kouzlo past	23
Náramky	30
Úzký průchod	30
Mistrovské náramky	35
Držení	Ověření proti zápasu protivníka

Ověření naslouchání TO

TO	Zvuk
0	Lidský rozhovor
5	Pomalou jdoucí postava (10 stop za kolo) ve střední zbroji, která se snaží nedělat hluk.
10	Pomalou jdoucí postava (15 stop za kolo) bez zbroje, která se snaží nedělat hluk.
15	Tulák na první úrovni, používající Tichý pohyb 10 stop od naslouchajícího.
25	Plížení kočky
30	Plachtící sova
+1	Za každých 10 stop od zvuku
+5	Přes dveře
+15	Přes kamennou stěnu

Ověření otevírání zámků TO

Zámek	TO	Zámek	TO
Velice jednoduchý	20	Dobry	30
Průměrný	25	Složitý	40

Ověření prohledávání TO

Úkol	TO
Nalezení určitého předmětu v truhle plné věcí	10
Objevení obvyklých tajných dveří nebo jednoduché pasti	20
Objevení obtížné nemagické pasti (pouze tulák)*	21+
Objevení magické pasti (pouze tulák)*	25+

Stupeň kouzla použitého k vytvoření

Objevení velmi dobře uschovaných tajných dveří	30
--	----

*Trpaslíci (i když ne tuláci) mohou nalézt pasti vytvořené z kamene nebo v kameni zabudované.

PH TABULKA 8-1:ZÁKLADNÍ AKCE V BOJI

Akce	Pohyb	Příležitostný útok*
Útočné akce		
Útok (tváří v tvář)	Ano	Ne
Útok (na dálku)	Ano	Ano
Útok (neozbrojený)	Ano	Možná
Zteč	2x (speciální) †	Ne
Úplný útok	Krok 5 stop	Ne
Magické akce		
Seslání kouzla		
1 akcí	Ano	Ano
Úplnou akcí	Krok 5 stop	Ano
Soustředění na udržení	Ano	Ne
Aktivace magického předmětu	Ano	Možná
Použití schopnosti		
Kouzelné schopnosti	Obvykle**	Ano
Nadpřirozené schopnosti	Obvykle**	Ne
Zvláštní schopnosti ††	Obvykle**	Ne
Pouze pohybové akce		
Dvojnásobný pohyb	x2	Možná
Běh	x4	Ano
Zvláštní akce		
	Možná	Možná

x2: Můžeš se pohnout o dvojnásobek své rychlosti.
x4: Můžeš se pohnout o čtyřnásobek své rychlosti.
** Bez ohledu na typ akce, obvykle dáváš možnost příležitostnému útoku, když vstoupíš do oblasti ohrožované protivníkem. Sloupec ukazuje, zda akce samotná, ne pohyb, vybízí k příležitostnému útoku.
† Můžeš se pohybovat až dvojnásobkem své rychlosti, ale jen před svým útokem a ne až po něm. Musíš se také pohnout alespoň o 10 stop v přímém směru.
†† Většina zvláštních schopností se nepovažují za akce. Toto se uplatňuje jen na ty které akce jsou.

PH TABULKA 8-8:OPRAVY HODU NA ÚTOK

Okolnosti	Nablízko	Na dálku
Útočník obránce obstoupil*	+2	-
Útočník stojí výš	+1	+0
Útočník leží na zemi	-4	**
Útočník je neviditelný	+2†	†
Obránce sedí nebo klečí	+2	-2
Obránce leží na zemi	+4	-4
Obránce je ochromený, bojí se nebo je vyveden z míry	+2†	+2†
Obránce šplhá (nemůže používat štít)	+2†	+2†
Obránce je překvapen nebo zaskočen	+0†	+0†
Obránce utíká	+0†	-2†
Obránce zápasí (a útočník ne)	+0†	+0††
Obránce je držen	+2†	+2†
Obránce má kryt	viz Kryt	
Obránce je ukryt nebo neviditelný	--- viz Úkryt ---	
Obránce je bezmocný	--- viz Bezmocní obránci ---	
(např. paralyzován, spí nebo svázan)		

* Obrátce obstoupíš, když máš spojence, který ohrožuje protivníka naproti tobě. Tuláci mohou použít „zákeřný útok“ na protivníka, kterého obstoupili.
** Většina zbraní pro boj na dálku nemůže být použita, když útočník leží, ale kuš za těchto okolností používat můžeš.
† Obrátce ztrácí bonus k TZ za Obr.
†† Hodem náhodně určí, kterého ze zápasících tvorů svým úderem zasáhneš. Tento obrátce ztrácí bonus k TZ za Obr.

PH TABULKA 8-3:ČÁSTEČNÉ AKCE

Částečné akce	Pohyb	Provokuje k útoku*
Útočné částečné akce		
útok (tváří v tvář)	Úkrok 5 stop	Ne
útok (na dálku)	Úkrok 5 stop	Ano
útok (beze zbraně)	Úkrok 5 stop	Někdy
částečná zteč	Ano (spec.) †	Ne
Magické částečné akce		
seslání kouzla ‡	Úkrok 5 stop	Ano
aktivace magického předmětu	Úkrok 5 stop	Někdy
použití speciální schopnosti ‡	Úkrok 5 stop	Někdy
soustředění na udržení kouzla	Úkrok 5 stop	Ne
ukončení kouzla	Úkrok 5 stop	Ne

Pohybové částečné akce		
jeden pohyb částečná zteč	Ano x2	Ne Ano
Různé částečné akce**	Úkrok 5 stop	Někdy
Speciální částečné akce		
započítí úplné akce	Ne	Někdy
* Pokud se pohneš skrz nebo z ohrožované oblasti, pak bez ohledu na akci vybízíš k příležitostnému útoku. Tento sloupec určuje, zda akce samotná (ne pohyb) vybízí k příležitostnému útoku. † Před útokem se musíš pohybovat v přímém směru po dráze alespoň 10 stop. ‡ Pokud právě neprovádíš úplnou akci, pak bys mohl začít úplnou akci a dokončit ji až v příštím kole akcí seslání kouzla. Kouzla sesílána déle jak 1 celé kolo jsou sesílána dvakrát tak dlouho. ** Tyto akce jsou v Tabulce 8-4: Různé akce definovány jako standardní, nebo pohybové. Většina umožňuje úkrok 5 stop, ale akce odvozuující se od ztečí se drží pravidel pro pohyb během částečné ztečí.		

PH TABULKA 8-9:KRYTÍ

Míra krytu	Příklad	Bonus k TZ	Bonus na Reflex
Čtvrtinový	Člověk stojící za 3 stopy vysokou zídou	+2	+1
Poloviční	Boj spoza rohu nebo za stromem; stání v otevřeném okně; za tvorem stejné velikosti	+4	+2
Tříčtvrtinový	Nakukování za roh nebo spoza stromu	+7	+3
Devítidesetinový	Stání za střílnou nebo pootevřenými dveřmi	+10	+4*
Úplný	Za pevnou zdí	-	-
* Poloviční zranění v případě neúspěšného hodu; žádné zranění v případě úspěchu			

PH TABULKA 8-10:ÚKRYT

Úkryt	Příklad	Šance na minuty
Čtvrtinový	Lehká mlha; střední temnota; řídké větvoří	10%
Poloviční	Kouzlo <i>zamízení</i> ; hustá mlha na 5 st. (jako kouzlem <i>mlha</i>)	20%
Tříčtvrtinový	Husté větvoří	30%
Devítidesetinový	Takřka úplná temnota	40%
Úplný	Neviditelnost; útočník je slepý; úplná temnota; hustá mlha na 10 stop	50% a musí hádat umístění tvora

PH TABULKA 8-4:RŮZNÉ AKCE

Žádná akce	Přílež. útok*	Standardní akce	Přílež. útok*	Úplné akce (pokr.)	Přílež. útok*
Odložení	ne	Připravit se (spustí se jako částečná akce)	ne	Vrhnout jednou rukou obouruční zbraň	ano
Volné akce		Soustředění na udržení nebo ovládání kouzla	ne	Přemístit se (<i>chůze stromy</i>)	ne
Seslat zrychlené kouzlo nebo <i>pomalý pád</i>	ne	Ukončení kouzla	ne	Použít dotykové kouzlo až na šest přátel	ano
Přerušit soustředění na kouzlo	ne	Podpora druhého	ne	Získat přehled (bez pohybu)	ne
Připravit si složky na seslání kouzla**	ne	Zatlačení (zteč)	ne	Uniknout ze sítě, kouzla <i>omotání, otílukovy mrazivé koule</i> , atp.	ano
Navigovat <i>Bigbyho zařatou pěst, duhový vzor</i> nebo <i>štíť</i>	ne	Změna podoby (měnič podob)	ne		
Útok kouzlem <i>zlé oko</i>	ne	Použít dotykové kouzlo na sebe	ne	Různé druhy akcí	
Změnit podobu (<i>mnohotvárnost</i>)	ne	Uniknout ze zápasu	ne	Odzbrojení ‡	ano
Ukončit kouzlo <i>podoba stromu</i>	ne	Vyvolat kouzlo <i>sluneční paprsek</i>	ne	Zápas ‡	ano
Upustit předmět	ne	Přetvářka (viz Předstírání)	ne	Strhnout protivníka ‡	ne
Spadnout k zemi	ne	Zadej rozkaz oživenému lanu	ne	Použít odbornost ‡‡	různé
Mluvit	ne	Prorážení (zteč)	ne		
Ověřit Čarozpyt při pokusu o <i>protikouzlo</i>	ne	Léčení umírajícího přítele	ano		
		Zapálit pochodeň sirkou	ano		
		Použít dovednost vyžadující 1 akci	obvykle		
Pohybové akce		Zastrašení nemrtvých (jako speciální schopnost)	ne		
Šplh (čtvrtinou rychlosti)	ne	Odvracení nemrtvých (jako speciální schopnost)	ne		
Vytasit zbraň †	ne	Útok na zbraň (útok)	ano		
Schovat zbraň	ano	Útok na objekt (útok)	Možná ††		
Připravit si štít †	ne	Úplná obrana	ne		
Zbavit se štítu †	ne				
Otevřít dveře	ne	Úplné akce			
Zvednout předmět	ano	Šplhat (polovinou tvé rychlosti)	ne		
Vytáhnout uložený předmět	ano	Použít dovednost, které zabere 1 kolo	obvykle		
Pohnout těžkým předmětem	ano	Rána z milosti	ano		
Postavit se z lehu	ne	Zapálit pochodeň	ano		
Nabít ruční kuš	ano	Změnit podobu (<i>změň svůj vzhled</i>)	ano		
Nabít lehkou kuš	ano	Uhasit plameny	ne		
Uklidnit vystrašeného oře	ano	Nabít těžkou nebo opakovací kuši	ano		
Nasednout nebo sesednout z koně	ne	Přípevnit nebo odstranit zbraň ze zámkové rukavice	ano		
Ovládat pohyb <i>planoucí koule</i> nebo cíl kouzla <i>levitace</i>	ne	Připravit olej na hození	ano		

* Bez ohledu na typ akce, obvykle dáváš možnost příležitostnému útoku, když vstoupíš do oblasti ohrožované protivníkem. Sloupec ukazuje, zda akce samotná, ne pohyb, vybízí k příležitostnému útoku.

** Pokud není složkou příliš velký, nebo těžce obsluhovatelný předmět (dle DM).

† Jestliže je základní bonus k útoku +1 a víc, lze jednu z těchto akcí kombinovat s normálním pohybem. Při odbornosti boje se dvěma zbraněmi, lze tasit dvě lehké, nebo jednoruční zbraně během stejné doby, jako lze normálně vytasit jednu.

†† Pokud objekt drží nebo nosí nějaký tvor, pak ano. Jinak ne.

‡ Tyto formy útoku nahrazují útok nablízko, ne akci. Stejně jako útoky nablízko, i ony mohou být během zteče nebo útočné akce, jednou nebo vícekrát během úplného útoku nebo i jako příležitostný útok.

‡‡ Efekt této odbornosti je uveden v jejím popisu.

PH TABULKA 8-7:VELIKOST A MĚŘITKO TVORŮ

Velikost tvora	Příklad tvora	Přirozený dosah	Rozměr*
Droboučký	Moucha	0	½ st × ½ st
Miniaturní	Žába	0	1 st × 1 st
Drobný	Kočka	0	2 ½ st × 2 ½ st
Malý	Půlčík	5 st	5 st × 5 st
Střední	Člověk	5 st	5 st × 5 st
Velký (vysoký)**	Kopcový obr	10 st	5 st × 5 st
Velký (dlouhý)**	Kůň	5 st	5 st × 10 st
Obří (vysoký)**	Oblačný obr	15 st	10 st × 10 st
Obří (dlouhý)**	Bulta	10 st	10 st × 20 st
	Bervouk	10 st	15 st × 15 st
Gigantický (vysoký)**	50 st vysoká oživená socha	20 st	20 st × 20 st
	Kraken	10 st	20 st × 40 st
Gigantický (dlouhý)**	Purpurový červ (svinutý)	15 st	30 st × 30 st
Kolosální (vysoký)**	Tarask	25 st	40 st × 40 st
Kolosální (dlouhý)**	Prastarý rudý drak	15 st	40 st × 80 st

* Šířka krát délka

** Vysocí tvorové jsou orientovaní svisle, dlouzí primárně vodorovně. Velcí, dlouzí tvorové mohou mít různou podobu a velikost, jak je tu uváděno. Konkrétní velikosti a detaily viz Bestiář.

PH TABULKA 8-16:ODVRÁCENÍ NEMRTVÝCH

Hod na odvracení	Maximální VT nemrtvého	Hod na odvracení	Maximální VT nemrtvého
Do 0	Knězova úroveň -4	13-15	Knězova úroveň +1
1-3	Knězova úroveň -3	16-18	Knězova úroveň +2
4-6	Knězova úroveň -2	19-21	Knězova úroveň +3
7-9	Knězova úroveň -1	22+	Knězova úroveň +4
10-12	Knězova úroveň		

PŘÍSTUP KE KOUZLŮM (PODLE ÚROVNĚ POVOLÁNÍ)

Úroveň kouzla	Knz, drd, kou úroveň	Čar úroveň	Brd úroveň*	Pal, Hrn úroveň*	Adp úroveň*
0	1	1	1	-	1
1	1	1	2	4	1
2	3	4	4	8	4
3	5	6	7	11	8
4	7	8	10	14	12
5	9	10	13	-	16
6	11	12	16	-	-
7	13	14	-	-	-
8	15	16	-	-	-
9	17	18	-	-	-

* Pod podmínkou že postava má kouzla navíc.

PH TABULKA 8-11: VELIKOST A TZ OBJEKTŮ

Velikost (příklad)	oprava TZ	Velikost (příklad)	Oprava TZ
Kolosální (velký dům)	-8	Střední velikost (sud)	+0
Gigantický (malý dům)	-4	Malý (židle)	+1
Obrovský (vůz)	-2	Drobný (kniha)	+2
Velký (velké dveře)	-1	Droboučký (svítek)	+4
		Miniaturní (flakón)	8

PH TABULKA 8-12: TVRDOST A ŽIVOTY MATERIÁLŮ

Materiál	Tvrdość	Životy
Papír	0	2/palec tloušťky
Provaz	0	2/palec tloušťky
Sklo	1	1/palec tloušťky
Led	0	3/palec tloušťky
Dřevo	5	10/palec tloušťky
Kámen	8	15/palec tloušťky
Železo	10	30/palec tloušťky
Mitril	15	30/palec tloušťky
Adamantium	20	40/palec tloušťky

PH TABULKA 8-13: TVRDOST BĚŽNÝCH ZBRANÍ A ŠTÍTŮ A JEJICH ŽIVOTY

Zbraň	Příklad	Tvrdość	ŽT
Drobná čepel	dýka	10	1
Malá čepel	krátký meč	10	2
Středně velká čepel	dlouhý meč	10	5
Velká čepel	obouruční meč	10	10
Malá zbraň s kovovou rukojetí	lehký palcát	10	10
Středně velká zbraň s kovovou rukojetí	těžký palcát	10	25
Malá zbraň s rukojetí	sekyrka	5	2
Středně velká zbraň s rukojetí	válečná sekyra	5	5
	obouruční		
Velká zbraň s rukojetí	sekyra	10	25
Obří zbraň	zlobí kyj	5	60
Pěstní štít	-	10	5
Malý dřevěný štít	-	5	10
Velký dřevěný štít	-	5	15
Malý kovový štít	-	10	10
Velký kovový štít	-	10	20
Pavéza	-	5	20

PH TABULKA 8-14: TO NA LÁMÁNÍ NEBO ZNIČENÍ PŘEDMĚTŮ

OVĚŘOVÁNÍ SILY NA:	TO	OVĚŘOVÁNÍ SILY NA:	TO
Vyrazení jednoduchých dveří	13	Prolomení železných závor	24
Vyrazení dobrých dveří	18	Prolomení zatarasených dveří	25
Vyrazení pevných dveří	23	Rozlomení řetězových pout	26
Přetrhnutí provazových pout	23	Vyrazení železných dveří	24

PH TABULKA 8-15: TVRDOST A ŽIVOTY OBJEKTŮ

Objekt	Tvrdość	Životy	TO na zničení
Provaz (1 palec průměr)	0	2	23
Jednoduché dřevěnné dveře	5	10	13
Kopí	5	2	14
Malá truhla	5	1	17
Dobré dřevěnné dveře	5	15	18
Pokladnice	5	15	23
Pevné dřevěnné dveře	5	20	23
Cihlová zeď (šířká 1 stopu)	8	90	35
Kamenná zeď (šířká 3 stopy)	8	540	50
Řetěz	10	5	26
Pouta	10	10	26
Mistrovská pouta	10	10	28
Železné dveře (silné 2 palce)	10	60	28

PH TABULKA 4-3: PŘÍKLADY VZÁJEMNÝCH OVĚŘENÍ

Úkol	Dovednost (Hlavní vlast.)	Druhá dovednost (Hlavní vlastnost)
Proplížit se za někým	Tichý pohyb (Obr)	Naslouchání (Mdr)
Podvést někoho	Podvádění (Cha)	Odhalení úmyslu (Mdr)
Skrýt se před někým	Skrývání (Obr)	Všímání (Mdr)
Bezpečně svázat zajatce	Používání lana (Obr)	Ohebnost (Obr)
Vyhrát závody koní	Jezdectví (Obr)	Jezdectví (Obr)
Převléct se za někoho	Převleky (Cha)	Všímání (Mdr)
Ukrást měšec peněz	Hbité prsty (Obr)	Všímání (Mdr)
Zfalšovat mapu	Padělání (Int)	Padělání (Int)

PH TABULKA 4-5: PŘÍKLADY TO DVEŘÍ

TO	Dveře
10 a méně	Dveře, které dokáže vyrazit každý.
11 až 15	Dveře, které silná i středně silná postava vyrazí na jeden pokus
13	Typické TO pro jednoduché dřevěnné dveře.
16 až 20	Dveře, které skoro každý dokáže za čas vyrazit.
18	Typické TO pro dobré dřevěnné dveře.
21 až 25	Dveře, které má šanci vyrazit pouze silná postava a ne na první pokus.
23	Typické TO pro silné dřevěnné dveře.
25	Typické TO pro okované dřevěnné dveře.
26 a výš	Dveře, které má naději vyrazit pouze mimořádně silná postava.
28	Typické TO pro železné dveře.
+5*	Drž průchod (zvýší TO o 5).
+10*	Materiální zámek (zvýší TO o 10).

* Nesčítá se. Pokud je použito obojí, přičti pouze větší číslo.

DOVEDNOSTI POUŽITELNÉ I BEZ TRÉNINKU

Dovednost	Vlastnost	Dovednost	Vlastnost
Diplomacie	Cha	Rovnováha	Obr*
Jezdectví	Obr	Řemesla	Int
Léčení	Mdr	Skákání	Sil*
Naslouchání	Mdr	Skrývání	Obr*
Oceňování	Int	Sledování	Int
Odhalení úmyslu	Mdr	Soustředění	Odl
Ohebnost	Obr*	Šplh	Sil*
Padělání	Int	Tichý pohyb	Obr*
Plavání	Sil	Umění	Cha
Podvádění	Cha	Všímání	Mdr
Používání lana	Obr	Vyslýchání	Cha
Prohledávání	Int	Zákony divočiny	Mdr
Převleky	Cha	Získávání informací	Cha

* Přičítáš postih za brnění (jestli nějaký je).

PH TABULKA 9-7: SVĚTELNÉ ZDROJE

Předmět	Světlo	Trvání
Lampa, obyčejná	15 stop	6 hodin / pinta
Pochodeň	20 stop	1 hodina
Sluneční tyč	30 stop	6 hodin
Svíce	5 stop	1 hodina
Svítilna, směrová	kužel 60 stop*	6 hodin / pinta
Svítilna s okenicemi	30 stop	6 hodin / pinta

Kouzlo	Světlo	Trvání
Denní světlo	60 stop	30 minut
Světlo	20 stop	10 minut
Tančící světélka (pochodně)	20 stop (každé)	1 minuta
Věčný plamen	20 stop	trvale

* Kužel je 60 stop dlouhý a na širším konci má 20 stop v průměru.

VYTVÁŘENÍ MĚST

Jakmile se postava dostane do města, je zapotřebí rychle zjistit nějaké údaje o městě. Právě k tomu by měli posloužit následující fakta.

DMG TABULKA 4-40: NÁHODNÉ GENEROVÁNÍ

SÍDEL	k%	Obec	Populace	Limit ZL
01 -	10	Osada	20 – 80	40 zl
11 -	30	Víska	81 – 400	100 zl
31 -	50	Ves	401 – 900	200 zl
51 -	70	Městys	901 – 2 000	800 zl
71 -	85	Městečko	2001 – 5 000	3 000 zl
86 -	95	Město	5 001 – 12 000	15 000 zl
96 -	99	Velkoměsto	12 001 – 25 000	40 000 zl
100		Metropole	25 001+	100 000 zl

Bohatství a populace společnosti

Každá společnost má limit zlatých, jenž je dán její velikostí a populací. Limit zlatých ukazuje, k jak drahé zboží je v této společnosti dostupný. Pokud něco má větší hodnotu nežli limit zlatých, není možné ji zde koupit.

Centra moci společnosti

Někdy jediné co DM zajímá je, kdo v této společnosti skutečně vládne. V takovémto případě použij tabulku 4-41: Centra moci, opravené o velikost této společnosti viz dále.

DMG TABULKA 4-41: CENTRA MOCI

1d20	Druh centra moci
13 a méně	obecné*
14-18	nestandardní
19+	magické

*5% připadá na mocenské centrum nestvůr

Velikost společnosti	Oprava k hodu d20
Osada	-1
Víska	0
Ves	+1
Městys	+2
Městečko	+3
Město	+4 (házej dvakrát)
Velkoměsto	+5 (házej třikrát)
Metropole	+6 (házej čtyřikrát)

Obecné: Společnost má tradiční formy vlády jako je starosta, městský konzul, šlechtic vládoucí okolní oblasti sloužící vyššímu vládci, nebo šlechtic jenž vládne městskému státu. Vyber si kteréhokoliv, jenž se hodí do tvé oblasti.

Nestandardní: I když komunita může mít starostu nebo městského konzula, skutečná síla je v rukou jiných. Centrum moci může ležet v cechu – formální spolek obchodníků, řemeslníků, odborníků, zlodějů, vrahů, neboli jakýkoliv spolek který má velký vliv. Bohatí aristokraté, v podobě jedné nebo několika osob jenž nemají žádné oficiální centrum, ale díky jejich bohatství mají velký vliv. Slavný šlechtic, stejně jako skupina dobrodruhů, může ovlivňovat díky své reputaci a zkušenostem. Moudří stařešinové mohou ovlivňovat

někoho, kdo uznává jejich věk, reputaci a pronikavou moudrost.

Magické: Z mocného chrámu plného služebníků až po jediného čaroděje ve věži, klerik či kouzelník můžou být oficiálními vládci města.

Nestvůry: Uvaž jaký efekt by způsobilo společenství draků, kteří mohou občas mít neodmítnutelné požadavky nebo s nimi musí být vše důležitější konzultováno. Blízký klan obrů jemuž se musí platit měsíční poplatky popřípadě tajné společenství mozkomorů jenž ovládají velkou část městského obyvatelstva. Centrum moci nestvůr je většinou ovládáno nebezpečným tvorem nebo tvory, kteří nejsou stejného druhu jako ovládaná komunita.

DMG TABULKA 4-42: PŘESVĚDČENÍ V CENTRU

MOCI	d%	Přesvědčení
01-35		Zákonně dobro
36-39		Neutrální dobro
40-41		Chaotické dobro
42-61		Zákonně neutrální
62-63		Neutrální
64		Chaoticky neutrální
65-90		Zákonně zlo
91-98		Neutrální zlo
99-		Chaotické zlo

100

Přesvědčení vládce vládoucí společnosti nemusí být stejné jako mají ostatní nebo jaké má většina, i když tomu tak většinou je. V každém případě je přesvědčení v centru moci bude korespondovat s každodenním životem běžných obyvatel. Vzhledem k jejich uspořádanosti a udržování řádu bude nejspíše jejich přesvědčení zákonné.

Zákonné dobro: Společnost s zákonně dobrým centrem moci má kodifikovanou sbírku zákonů a obyvatelé je dodržují ze své vůle.

Neutrální dobro: Společnost s neutrálně dobrým centrem moci již částečně omezuje, ale je-li třeba, snaží se pomáhat.

Chaotické dobro: Takovéto centrum vlivné společnosti nabízí pomoc ostatním prostřednictvím omezení svobod.

Zákonně neutrální: Společnost s zákonně neutrálním centrem moci má kodifikovanou sbírku přesných zákonů. Běžně způsobují že návštěvníci porušují všechny místní zákony a omezení.

Neutrální: Tyto centra jsou někdy pod vlivem komunity která zastupuje především její vlastní zájmy.

Chaoticky neutrální: Tyto nepředvídatelné komunity ovlivňovali komunitu v různých časech různě.

Zákonné zlo: Komunita s zákonně zlým centrem moci má většinou kodifikovanou sbírku zákonů a většina obyvatel je dodržuje ze strachu z přísných trestů.

Neutrální zlo: Komunita s neutrálně zlým centrem moci je obvykle podrobena a zotročena na úroveň divé zvěře.

Chaotické zlo: Komunita s chaoticky zlým centrem moci žije v hlubokém strachu kvůli nepředvídatelným strašlivým situacím v nichž se mohou ocnout.

Vládcové komunit

Často je třeba vědět kdo tvoří vládoucí strukturu. Není to nezbytně ten co má řízení na starosti, ale ten kdo skutečně vládne a udržuje existující autoritu.

Konstábl / Kapitán stráží / Šerif

Tato pozice obecně závisí na nejvyšší úrovni válečníka v komunitě nebo na nejvyšší úrovni bojovníka:

k%	Hodnost
01-61	Nejvyšší úroveň válečníka
61-80	Druhá nejvyšší úroveň bojovníka
91-100	Nejvyšší úroveň bojovníka

Použij tabulku 4-43: Nejvyšší místních úrovně (HP Povolání) nebo tabulku 4-44: Nejvyšší místních úrovně (CP Povolání), oraveny tabulkou 4-45: Oprava za komunitu, k určení jakou má aktuální úroveň.

Strážé / Vojáci

Na každých sto lidí ve společnosti (zaokrouhli dolů), je zde jeden stálý strážník nebo voják. Navíc je možno z každých 20 lidí během několika hodin naverbovat brance nebo domobranu.

CP v společnosti

Pro podrobnější hru ve městě je důležité vědět kdo přesně žije v komunitě. Následující příručka dává DM možnost určit úroveň těch nejdůležitějších a extrapolovat zbytek stejných povolání jež zde také jsou.

CP na vysoké úrovni v komunitě za každé povolání

Použij následující tabulku pro určení nejvyšší úrovně postav v určitém povolání a určité společnosti. Házej si kostkou která je uvedena u povolání (Tabulka 4-43, tabulka 4-44) a použij opravy podle velikosti společnosti (Tabulka 4-45).

Výsledek nula nebo níž znamená že tento druh povolání se v této společnosti nevyskytuje. Maximální úroveň pro jakékoliv povolání je 20.

DM TABULKA 4-43: NEJVYŠŠÍ MÍSTNÍ ÚROVŇ (HP POVOLÁNÍ)

Povolání HP	Úroveň postavy
Barbarián	1k4 + oprava komunity*
Bard	1k6 + oprava komunity
Klerik	1k6 + oprava komunity
Druid	1k6 + oprava komunity
Bojovník	1k8 + oprava komunity
Monk	1k4 + oprava komunity*
Paladin	1k3 + oprava komunity
Hraničář	1k3 + oprava komunity
Tulák	1k8 + oprava komunity
Čaroděj	1k4 + oprava komunity
Kouzelník	1d4 + oprava komunity

*V oblastech kde je toto povolání běžnější se šance zvyšuje na 1k8 + oprava.

DM TABULKA 4-45: OPRAVY KOMUNITY

Velikost společnosti	Oprava k hodů d20
Osada	-3*
Víska	-2*
Ves	-1
Městys	0
Městečko	+3
Město	+6 (házej dvakrát)
Velkoměsto	+9 (házej třikrát)
Metropole	+12 (házej čtyřikrát)

*Osada nebo víska má navíc 5% šance na přidání opravy +10 na úroveň hraničáře nebo druida.

**Města této velikosti mohou mít i více jak jednu CP na vysoké úrovni pro jedno povolání, každý z nich pak tvoří postavy nižší úrovně stejného povolání, což je popsáno níže.

Celkový počet postav každého povolání

Použij následující metodu pro určení úrovně všech postav s povoláním ve společnosti.

Pro HP povolání platí, že pokud některé povolání určené touto metodou má větší úroveň nežli 2, pak předpokládáme, že je zde dvojnásobek postav na poloviční úrovni. Pokud jsou tyto postavy nad úrovní 1, pak i pro tyto postavy platí že je zde další dvojnásobek pro jejich poloviční úroveň. Tak to pokračuje až do úrovně 1. Například nejvyšší úroveň bojovníka je 5, pak zde tedy jsou dva na úrovni 3 a další 4 na úrovni 1.

Užitím tohoto postupu a Tabulek 4-43: Vysoké místní úrovně (povolání HP), 4-44: Vysoké místní úrovně (povolání CP) a 4-45: Opravy komunit, lze zredukovat obyvatelstvo vísy (200 lidí) asi takto:

- Aristokrat na úrovni 1 (starosta)
- Válečník na úrovni 3 (konstábl)
- Devět válečníků na úrovni 1 (dva strážníci a sedm členů domobrany)
- Expert kovář na úrovni 3 (člen domobrany)
- Sedm řemeslníků a profesionálů různých druhů na úrovni 1
- Učenec na úrovni 1
- Hostinský na úrovni 3 (člen domobrany)
- 166 prostých obyvatel na úrovni 1 (jeden je členem domobrany)
- bojovník na úrovni 3
- dva bojovníci na úrovni 1
- kouzelník na úrovni 1
- klerik na úrovni 3
- dva klerici na úrovni 1
- druid na úrovni 1
- tulák na úrovni 3
- dva tuláci na úrovni 1
- bard na úrovni 1
- monk na úrovni 1

Každá komunita má také šanci na nějakou zvláštnost jako například nepřítomný čaroděj na patnácté úrovni, který žije v malé osadě 50 lidí, nebo tajné společenství vrahů kterému skrytě z malého města vládne postava na vysoké úrovni. Tyto skupiny se dají vytvořit skrze pravidla o centru moci na straně 137 Příručky dějmistra a nepočítají se do nejvyšší úrovně postav v té komunitě kde právě jsou.

Demografie ras

To jak je společnost promíchaná záleží na její izolovanosti (malý provoz a vztahy s jinými rasami a místy), promíchané (menší provoz a vztahy s jinými rasami a místy), nebo včleněny (mnoho vztahů s ostatními rasami a místy).

DM TABULKA 4-46: PROMÍCHÁNÍ RAS KOMUNIT

Izolovaná	Promíchaná	Včleněná
96% lidí	79% lidí	37% lidí
3% hobitů	9% hobitů	20% hobitů
1% elfů	5% elfů	18% elfů
1% ostatní rasy	3% trpaslíků	10% trpaslíků
	2% gnomů	7% gnomů
	1% půl-elfů	5% půl-elfů
	1% půl-orků	3% půl-orků

Pokud je dominantní rasou v oblasti jiná nežli lidská, dej tuto rasu na první místo a lidi posuň na druhé s tím že ostatní rasy také posuň o jedno dolu.

Například v trpasličím městě bude populace 96% trpaslíků, 2% lidí, 1% hobitů, 1% ostatních ras. (Všechny komunity trpaslíků jsou izolované). Můžeš také změnit některá čísla podle rasové oblíbenosti. Například promíchaná elfí osada má 79% elfů, 9% lidí, 5% hobitů, 2% gnomů, a 2% půl-elfů (nemá žádné půlorky). V elfím městě dokonce můžeš prohodit procenta gnomů a trpaslíků.

Šrapnelové zbraně

Šrapnelové zbraně se mohou při nárazu na pevný povrch rozletět a tak zranit ty, jenž jsou poblíž. Mezi šrapnelové zbraně patří také flakón s kyselinou nebo láhev alchymistického ohně. Útok šrapnelovou zbraní je v podstatě dotykový útok na dálku. Pokud jsi minul cíl, hází se kostkou pro určení o kolik stop jsi ho minul. Dále se přidává 1 stopa za každé pásmo dostřelu kam házíš. Narozdíl od kouzel je potřísnění centrováno na čtverci bojové mřížky. Jakmile znáš vzdálenost, najdi si správný Odchylový diagram a hod 1k4, 1k8, nebo 1d12 (jak bylo řečeno) aby jsi zjistil, kde je centrum na němž se šrapnelové zbraň rozletěla vzhledem k tvému cíli.

Podívej se do *Příručky hráče* na popis zasazení poranění a zranění potřísněním.

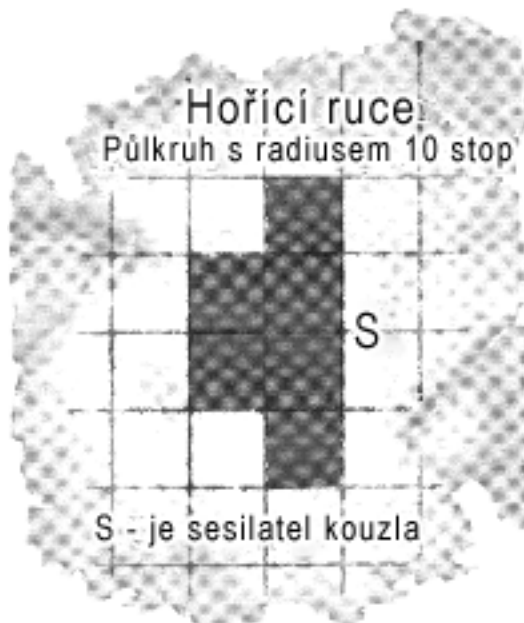
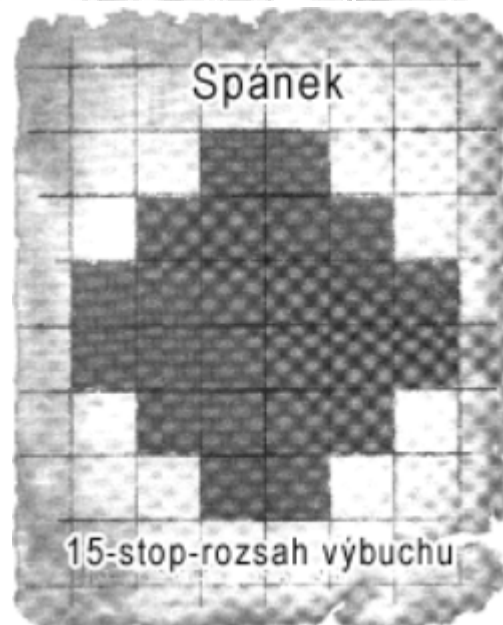
Oblast kouzel

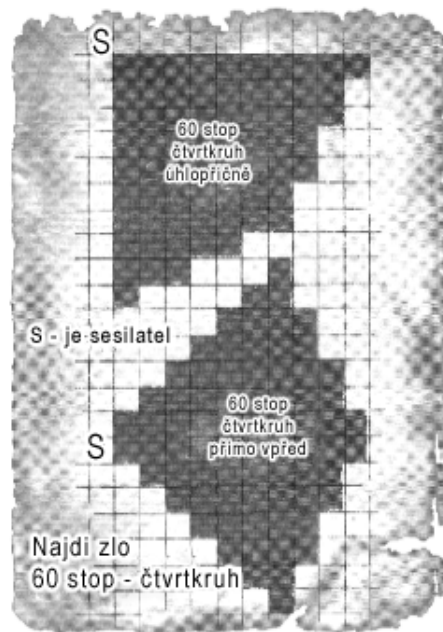
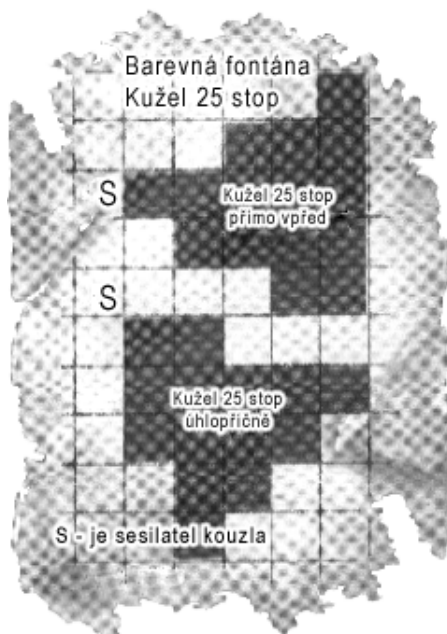
Tyto kouzla nejsou cílena pouze na jednoho tvora, ale na určitou oblast, takže se musí určit oblast na mřížce aby se určilo kdo je a kdo není zasažen. Nejdříve uvažuj že budeš muset umístit na mřížku oblasti pro tento účel. Použij toto jako pomůcku.

Výbuch a vyzařování: Pro určení jak kouzlo zabírá mřížku, musí sesílatel určit průsečík čar v mřížce kde bude střed efektu. K tomuto průsečíku je poté snadné určit rozsah oblasti na mřížce, se zvoleným průsečíkem ve středu. Pokud je v tomto rozsahu většina čtverce mřížky, je tento čtverec zasažen. Podívej se na rozsah oblasti kouzla *spánek* kde je vidět oblast výbuchu. Diagram kouzla *hořící ruce* ukazuje výbuch jenž pokrývá půlkruh namísto celého kruhu. Dále je uvedena oblast kouzla *odhal zlo*; což je ukázka vyzařovacího rozšíření v okolí sesílatele.

Kužel: Určuje oblast kuželových kouzel, jenž vyžadují aby sesílatel určil zda je sesílá přímo před sebe a nebo pod nějakým úhlem. V každém případě musí sesílatel určit průsečík kde kužel začíná. Odsud se poté kužel rozšiřuje co do šířky i do délky. Pro kužel rozšiřující se přímo vpřed se šíře zvyšuje o 1 čtverec za každý 1 čtverec vzdálenosti od sesílatele. U kužele seslaného pod určitým úhlem je jeho určení mnohem těžší, jelikož jeho úhlová délka a dosah nelze snadno odhadnout. Obecně se uplatňuje stejné pravidlo ale: Šíře kuželu je v jakémkoliv bodě stejná jako vzdálenost od sesílatele. Podívej se na diagram zasažené oblasti kouzla *barevná fontána*, kde jsou vidět čtverce kužele.

Různé: Použij pravidla jenž byla řečena a uplatni je na mřížku nejlépe jak můžeš. Nezapomeň dodržovat shodný počet zasažených čtverců v oblastech které se diaonálně liší.





TABULKA 3-14: NEMOCI

Nemoc	Typ	TO	Inkubační doba	Zranění
Slepnička	Požítí	16	1k3 dní	1k4 Sil++
Veselá kopa	Vdechnutí	16	1 den	1k6 Mdr
<i>Démoni nemoc</i>	Zranění	18	1 den	1k6 Odl**
<i>Dáblská zimnice ***</i>	Zranění	14	1k4 dní	1k4 Sil
Nečistá horečka	Zranění	12	1k3 dní	1k3 Odl + 1k3 Obr
Zápal mysli	Vdechnutí	12	1 den	1k4 Int
<i>Mumii kletba *</i>	Dotek	20	1 den	1k6 Odl
Červenka	Zranění	15	1k3 dní	1k6 Sil
Tanec	Dotek	13	1 den	1k8 Obr
sv. Cuthberta				
Slizomor	Dotek	14	1 den	1k4 Odl**

* úspěšné odolání neumožní postavě zotavit se; nemoc lze odstranit pouze magickým léčením.
 ** pokud se vlastnost sníží, postava si musí znovu hodit na záchranu; při dalším neúspěchu se vlastnost sníží o 1 bod trvale a dočasné snížení je o 1 bod menší.
 *** oběť se z dáblské zimnice vyléčí pouze pokud uspěje ve třech po sobě následujících hodech na záchranu.
 ++ pokaždé, když ztratí 2 a více bodů, musí si znovu hodit na Výdrž; při neúspěchu trvale oslepe.

Nemoc: Kurzíva označuje nadpřirozené nemoci; ostatní jsou neobyčejné.

Typ: Způsob nakažení – jídlo, vdechnutí, poranění či kontakt. Nezapomeňte, že u mnoha zranění stačí kousnutí komára, pokud se můžete nakazit vdechnutím, nakazíte se obvykle i požítím a naopak.

TO: TO pro hod na hod proti infekci (pokud postava byla infikována), zabránit opakovanému zraňování a k zotavení z nemoci.

Inkubační doba: Čas nežli započne zraňování.

Zranění: Poranění postavy po nakažení a poté za každý další den. Pokud není řečeno jinak, poškození vlastnosti je považováno za dočasné.

TABULKA 3-16: JEDY

Jed	Typ	Primární zranění	Sekund. zranění
Arzén	Požítí TO 13	1 Odl	1k8 Odl
Jed černé zmijs	Zranění TO 12	0	1k6 Sil
Výtažek černého lotosu	Dotek TO 20	3k6 Odl	3k6 Odl
Krvavý kořen	Zranění TO 12	0	1k4 Odl + 1k3 Mdr
Modrý bramborníček	Zranění TO 14	1 Odl	Bezvědomí
Výpary uthuru	Vdechnutí TO 18	1 Cha	1k6 Cha + 1* Cha
Mozkové tekutiny mršínovníka	Dotek TO 13	Paralýza	0
Prášek (drak reaver??)	Požítí TO 18	2k6 Odl	1k6 Odl + 1k6 Sil
Stéblo smrti	Zranění TO 20	1k6 Odl	2k6 Odl
Dračí žluč	Dotek TO 26	3k6 Sil	0
Jed obří vosy	Zranění TO 18	1k6 Obr	1k6 Obr
Zelená krev	Zranění TO 13	1 Odl	1k2 Odl
Id mech	Požítí TO 14	1k4 Int	2k6 Int
Mrha šílenství	Vdechnutí TO 15	1k4 Mdr	2k6 Mdr
Jed Velkého škorpiona	Zranění TO 18	1k6 Sil	1k6 Sil
Prach kostěje	Požítí TO 17	2k6 Sil	1k6 Sil
Drcený kořen malys??	Dotek TO 16	1 Obr	2k4 Obr
Jed středně velkého pavouka	Zranění TO 14	1k4 Sil	1k6 Sil
Nitharit	Dotek TO 13	0	3k6 Odl
Olej taggit??	Požítí TO 15	0	Bezvědomí
Jed purpurového červa	Zranění TO 24	1k6 Sil	1k6 Sil
Reziduum listů sasanky?	Dotek TO 16	2k12 žt.	1k6 Odl
Esence stínů	Zranění TO 17	1* Sil	2k6 Sil
Jed Malé stonožky	Zranění TO 11	1k2 Obr	1k2 Obr
Muchomůrka zelená	Požítí TO 11	1 Mdr	2k6 Mdr + 1k4 Int
Kořen terinav?	Dotek TO 16	1k6 Obr	2k6 Obr
Prach ungol?	Vdechnutí TO 15	1 Cha	1k6 Cha + 1* Cha
Jed wyvern	Zranění TO 17	2k6 Odl	2k6 Odl

Typ: metoda, jakou působí, a TO na záchranu

Primární zranění: jak jed po neúspěchu v hodů na Výdrž zasáhne postavu bezprostředně po injekci. Snížení vlastností je dočasné (s * trvalé). Paralýza trvá 2k6 minut.

Sekundární zranění: jak jed po neúspěchu v druhém hodů na Výdrž zasáhne postavu o 1 minutu později. Snížení vlastností je dočasné (s * trvalé). Bezvědomí trvá 1k3 hodin.

PH TABULKA 7-4: ZBRANĚ

Zbraň	Cena	Zranění	Kritika	Pásmo dostřelu	Váha Typ**
JEDNODUCHÉ ZBRANĚ - BOJ NABLÍZKO					
Útoky beze zbraně					
Rukavice, kovová*	2 zl	*	*	-	2 lb. Drtivá
Úder beze zbraně (bylost střední velikosti)	-	1k3š	×2	-	- Drtivá
Úder beze zbraně (malá bylost)	-	1k2š	×2	-	- Drtivá
Drobné					
Dýka*	2 zl	1k4	19-20/×2	10 stop	1 lb. Bodná
Katar	2 zl	1k4	×3	-	2 lb. Bodná
Rukavice s bodcí*	5 zl	1k4	×2	-	2 lb. Bodná
Malé					
Palcát, lehký	5 zl	1k6	×2	-	6 lb. Drtivá
Srp	6 zl	1k6	×2	-	3 lb. Sečná
Střední					
Biják	8 zl	1k8	×2	-	8 lb. Drtivá a bodná
Kopí, malé ^a	1 zl	1k6	×3	20 stop	3 lb. Bodná
Kyj	-	1k6	×2	10 stop	3 lb. Drtivá
Palcát, těžký	12 zl	1k8	×2	-	12 lb. Drtivá
Velké					
Hůl*g	-	1k6/1k6	×2	-	4 lb. Drtivá
Kopí, krátké ^a	2 zl	1k8	×3	20 stop	5 lb. Bodná
JEDNODUCHÉ ZBRANĚ - BOJ NA DÁLKU					
Malé					
Kuše, lehká*	35 zl	1k8	19-20/×2	80 stop	6 lb. Bodná
Střely, kuše (10)*	1 zl	-	-	-	1 lb. -
Prak*	-	1k4	×2	50 stop	0 lb. Drtivá
Kule, prak (10)*	1 st	-	-	-	5 lb. -
Šipka	5 st	1k4	×2	20 stop	1/2 lb. Bodná
Střední					
Kuše, těžká*	50 zl	1k10	19-20/×2	120 stop	9 lb. Bodná
Střely, kuše (10)*	1 zl	-	-	-	1 lb. -
Oštěp*	1 zl	1k6	×2	30 stop	2 lb. Bodná
VÁLEČNÉ ZBRANĚ - BOJ NABLÍZKO					
Malé					
Dřevec, lehký*	6 zl	1k6	×3	-	5 lb. Bodná
Kladivo, lehké	1 zl	1k4	×2	20 stop	2 lb. Drtivá
Krumpáč, lehký	4 zl	1k4	×4	-	4 lb. Bodná
Meč, krátký	10 zl	1k6	19-20/×2	-	3 lb. Bodná
Obušek	1 zl	1k6š	×2	-	3 lb. Drtivá
Sekyra	6 zl	1k6	×3	-	5 lb. Sečná
Sekyrka, vrhací	8 zl	1k6	×2	-	4 lb. Sečná
Střední					
Dřevec, těžký*@	10 zl	1k8	×3	-	10 lb. Bodná
Kladivo, válečné	12 zl	1k8	×3	-	8 lb. Drtivá
Meč, dlouhý	15 zl	1k8	19-20/×2	-	4 lb. Sečná
Krumpáč, těžký	8 zl	1k6	×4	-	6 lb. Bodná
Rapír*	20 zl	1k6	18-20/×2	-	3 lb. Bodná
Řemdih, lehký*	8 zl	1k8	×2	-	5 lb. Drtivá
Sekyra, bojová	10 zl	1k8	×3	-	7 lb. Sečná
Šamšír	15 zl	1k6	18-20/×2	-	4 lb. Sečná
Trojzubec ^a	15 zl	1k8	×2	10 stop	5 lb. Bodná
Velké					
Falchion	75 zl	2k4	18-20/×2	-	16 lb. Sečná
Halapartna* ^a	10 zl	1k10	×3	-	15 lb. Bodná a sečná
Kopí, dlouhé* ^a	5 zl	1k8	×3	-	9 lb. Bodná
Kosa	18 zl	2k4	×4	-	12 lb. Bodná a sečná
Kůsa*@	8 zl	1k10	×3	-	15 lb. Sečná
Kyj, obří	5 zl	1k10	×2	-	10 lb. Drtivá
Meč, obouruční	50 zl	2k6	19-20/×2	-	15 lb. Sečná
Korseka*@	10 zl	2k4	×3	-	15 lb. Bodná
Ředmih, těžký*	15 zl	1k10	19-20/×2	-	16 lb. Sečná
Sekyra, obouruční	20 zl	1k12	×3	-	20 lb. Sečná
Sudlice*@	9 zl	2k4	×3	-	15 lb. Sečná

Zbraň	Cena	Zranění	Kritika	Pásmo dostřelu	Váha Typ**
VÁLEČNÉ ZBRANĚ - BOJ NA DÁLKU					
Střední					
Luk, krátký*	30 zl	1k6	×3	60 stop	2 lb. Bodná
Šípy (20)*	1 zl	-	-	-	3 lb. -
Luk, krátký, kompozitní*	75 zl	1k6	×3	70 stop	2 lb. Bodná
Šípy (20)*	1 zl	-	-	-	3 lb. -
Velké					
Luk, dlouhý*	75 zl	1k8	×3	100 stop	3 lb. Bodná
Šípy (20)*	1 zl	-	-	-	3 lb. -
Luk, dlouhý, kompozitní*	100 zl	1k8	×3	110 stop	3 lb. Bodná
Šípy (20)*	1 zl	-	-	-	3 lb. -

EXOTICKÉ ZBRANĚ - BOJ NABLÍZKO

Drobné					
kama, půlčická*	2 zl	1k4	×2	-	1 lb. Sečná
Kukri	8 zl	1k4	18-20/×2	-	3 lb. Sečná
Nunčaku, půlčická*	2 zl	1k4	×2	-	1 lb. Drtivá
Siangham, půlčický*	2 zl	1k4	×2	-	1 lb. Bodná
Malé					
Kama*	2 zl	1k6	×2	-	2 lb. Sečná
Nunčaku*	2 zl	1k6	×2	-	2 lb. Drtivá
Siangham*	3 zl	1k6	×2	-	1 lb. Bodná
Střední					
Kladivo s hákem, gnómské*g	20 zl	1k6/1k4	×3/×4	-	6 lb. Drtivá a bodná
Meč bastard*	35 zl	1k10	19-20/×2	-	10 lb. Sečná
Sekyra, trpasličí válečná*	30 zl	1k10	×3	-	15 lb. Sečná
Velké					
Meč, dvoulistý*g	100 zl	1k8/1k8	×2	-	15 lb. Sečná
Řemdi, dvouhlavý*g	90 zl	1k8/1k8	×2	-	20 lb. Drtivá
Řetěz, ostnatý*@	25 zl	2k4	×2	-	15 lb. Bodná
Sekyra, orčí dvouhlavá*g	60 zl	1k8/1k8	×3	-	25 lb. Sečná
Ugroš, trpasličíg ^a	50 zl	1k8/1k6	×3	-	15 zl Sečná a bodná

EXOTICKÉ ZBRANĚ - BOJ NA DÁLKU

Drobné					
Kuše, ruční*	100 zl	1k4	19-20/×2	30 stop	3 lb. Bodná
Střely (10)*	1 zl	-	-	-	1 lb. -
Šuriken*	1 zl	1	×2	10 stop	1/10 lb. Bodná
Malé					
Bič*	1 zl	1k2§	×2	15 stop*	2 lb. Sečná
Střední					
Kuše, opakovací*	250 zl	1k8	19-20/×2	80 stop	16 lb. Bodná
Střely (5)*	1 zl	-	-	-	1 lb. -
Sít	20 zl	*	*	10 stop*	10 lb. *

* Pro speciální pravidla viz popis zbraně

** Pokud jsou uvedeny dva typy, pak se jedná o zbraň obou typů.

g Dvojitá zbraň

§ Zbraň způsobuje stínová zranění, nikoliv normální.

^a Pokud si připravíš akci použití této zbraně proti zteči, a zasáhneš postavu pokoušející se o zteč, zraníš ji za dvojnásobek.

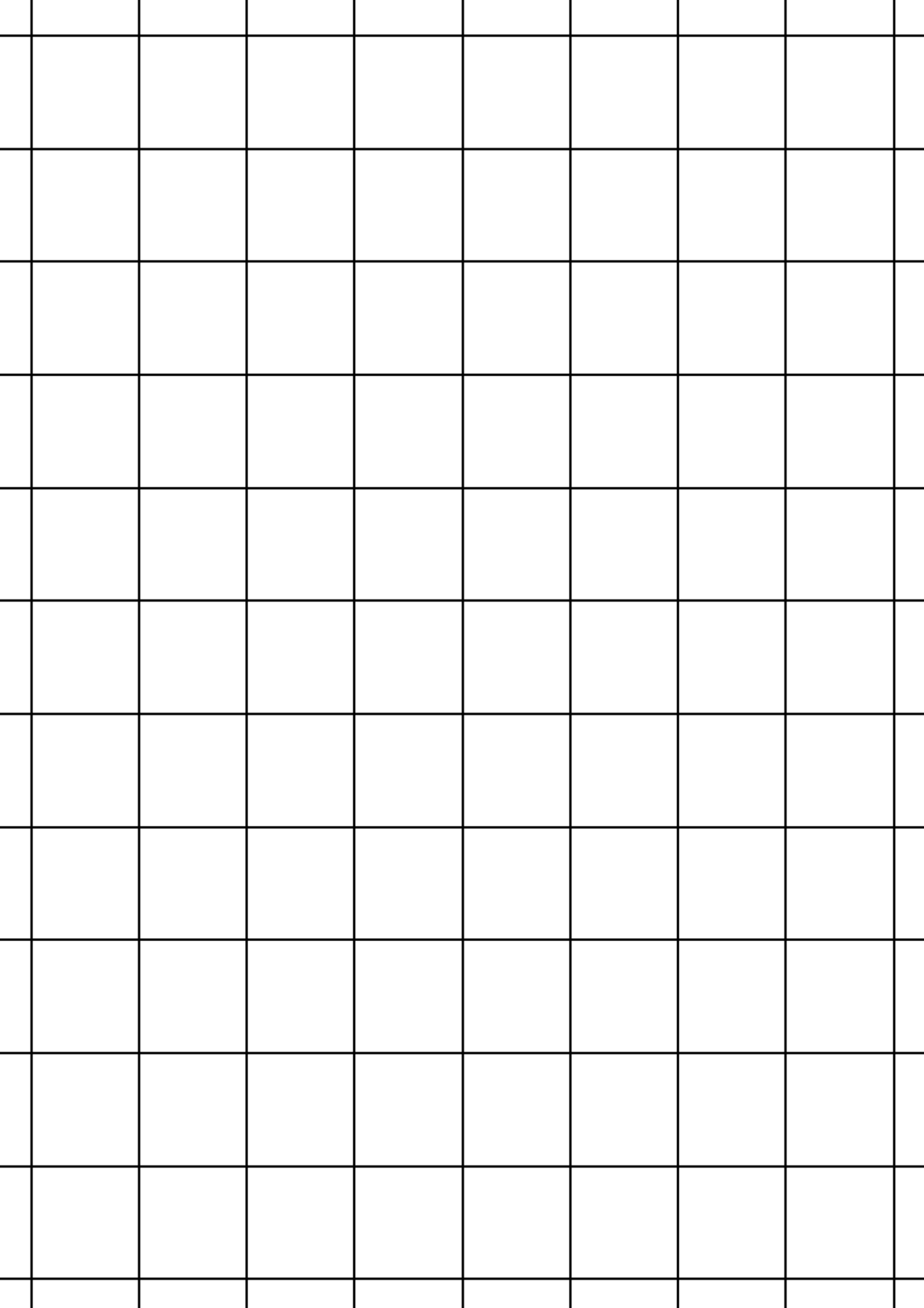
@ Zbraň s dosahem

PH TABULKA 7-9: ZVLÁŠTNÍ A KVALITNĚJŠÍ PŘEDMĚTY

Zbraně nebo zbroj	Cena	Zvláštní předměty a látky	Cena
Dýka, stříbrná	10 zl	Alchymistický oheň (lahvička)	20 zl
Šíp, střela či kule, mistrovská	7 zl	Bleskovec)	30 st
Šíp, střela či kule, stříbrná	1 zl	Dýmovice	20 st
Zbraň, mistrovské kvality	+300 zl**	Kyselina (lahvička)	10 zl
Zbroj nebo štít, mistrovské	+150 zl**	Protijed (flakón)	50 zl
Těžký kompozitní dlouhý luk		Sluneční tyč	2 zl
(+1 bonus za Sílu)	200 zl	Svěcená voda (lahvička)	25 zl
(+2 bonus za Sílu)	300 zl	Váček noholap	50 zl
(+3 bonus za Sílu)	400 zl	Zápalka	1 zl
(+4 bonus za Sílu)	500 zl		
Těžký kompozitní krátký luk		Ostatní	Cena
(+1 bonus za Sílu)	150 zl	Nástroj, mistrovské kvality	+50 zl**
(+2 bonus za Sílu)	225 zl		

** Plus cena normálního předmětu. Např. mistrovský meč bastard stojí 335 zl. Dvojitá zbraň stojí dvojnásobek (+600 zl).

@ Viz popis pro dodatečné náklady. Pokud dodatečné náklady zvýší cenu předmětu nad 3 000 zl, pak není předmět běžně k mání.



DUNGEON MASTER SCREEN

The Ideal Dungeon Master's Aid

If you're a Dungeon Master for the DUNGEONS & DRAGONS® game, or if you plan to be, this package is designed just for you.

Inside is a four-panel cardboard screen filled with tables from the *Player's Handbook* that you'll want to reference often, plus a couple of tables created especially for the screen. When you put the screen up in front of you, players won't be able to see your game notes, and you can make die rolls without showing everyone else the results. What players will see is a striking piece of artwork that will put them in the mood for adventuring.

You also get an eight-page booklet that includes more tables, plus some diagrams from the *DUNGEON MASTER'S Guide*, a Combat Planner form to help you run combat encounters smoothly, and a page lined with one-inch squares that you can photocopy and use with miniature figures.

Developed and assembled by Dale Donovan and Kim Mohan

