

d20 karty

Listopad 2006

Vyrobeno pro d20 systém

© d20 v kostce, <http://www.d20.cz>

Návod k použití

d20 karty jsou určeny hráčům Dnd a d20 systému. Obsahují popis jednotlivých stavů, do kterých se postavy v rámci mechanismů hry mohou dostat a slouží jako pomůcka ke hře; DM je během hry rozdává hráčům těch postav, které se právě nacházejí ve stavu, jenž je na kartě popsán. Hráč tak má zároveň k dispozici jak indikátor aktuálního stavu své postavy, tak i přehledný popis pravidel, které se jí v tomto stavu týkají. Pravidla jsou překladem originálního SRD podle našeho překladového klíče.

Obrázky karet vytiskněte na co nejvyšší, tvrdý papír a vystřihněte. Pokud si chcete na karty dělat poznámky o průběhu času, vytiskněte si 9x poslední stranu tohoto dokumentu, kde je zobrazena zadní strana d20 karet. Tyto obrázky také vystřihněte a nalepte na rub každé karty s popisem stavu.

Pokud máte tuto možnost, doporučujeme vám zalaminovat si vystřižené karty do umělé hmoty, aby vám co nejdéle vydržely.

Přejeme Vám příjemnou zábavu!

OTŘESENÍ

Otřesené postavy mají postih -2 k hodům na útok, na záchranu, na ověřování dovedností a vlastností.

Otřesení je méně závažný stav strachu než vystrašení nebo panika.

Strach

VYSTRAŠENÍ

Vystrašené postavy jsou otřesené, navíc přechájí od původce strachu nejvyšší možnou rychlostí. Cestu svého úprku si mohou sami volit. Až na tuto podmínku mohou jednat podle svého přání, jakmile utečou z dohledu (nebo doslechu) od zdroje svého strachu. Pokud však jejich strach trvá, postava může být opět donucena k útěku, pokud se zdroj jejího strachu znovu objeví poblíž. Postavy, které nemohou uprchnout, mohou bojovat (nadále jsou ovšem otřeseny).

Vystrašení je vážnější stav strachu.

Strach

PANIKA

Zpanikařený tvor musí upustit vše, co drží, a utíkat nejvyšší možnou rychlostí náhodnou cestou od zdroje svého strachu, stejně jako od jakéhokoliv jiného nebezpečí. Navíc má tvor postih -2 k hodům na útok, na záchranu, na ověřování dovedností a vlastností. Pokud nemůže uprchnout, zpanikařený tvor se pouze zděšeně kryje a neútočí, v boji obvykle provádí akci úplná obrana.

Panika je závažnější stav strachu než otřesení nebo vystrašení.

Strach

ZDĚŠENÍ

Postava je ochromená strachem a nic nedělá. Zděšená postava má postih -2 k TZ a ztrácí svůj bonus za Obratnost k TZ (má-li nějaký).

Strach

ÚNAVA

Unavená postava nemůže běžet ani útočit ztečí a má postih -2 k Síle a Obratnosti. Pokud udělá cokoli, co by ji normálně unavilo, unavená postava bude vyčerpaná. Po 8 hodinách úplného odpočinku přestává být unavená postava unavená.

VYČERPÁNÍ

Vyčerpaná postava se pohybuje poloviční rychlostí a má postih -6 k Síle a Obratnosti. Po 1 hodině úplného odpočinku je vyčerpaná postava už pouze unavená. Unavená postava bude vyčerpaná, jakmile udělá cokoli, co by ji normálně unavilo.

UMÍRÁNÍ

Umírající postava je v bezvědomí a od smrti ji dělí jen vlasek. Má -1 až -9 životů. Umírající postava nemůže nic dělat. Na konci každého kola (počínaje kolem, v němž počet životů postavy klesl pod 0), hází postava d%, aby se zjistilo, zda se sama nestabilizovala. Šance je 10%, že se tak stane. Pokud se nestabilizuje, ztrácí 1 život. Když umírající postava dosáhne -10 životů, zemře.

Životy

SMRT

Počet životů postavy ses nížil na -10 životů, její Odolnost klesla na 0 anebo je přímo zabita nějakým kouzlem nebo efektem. Duše postavy opouští její tělo. Mrtvé postavy si neaplikují normální ani magické léčení, pomocí magie jim však může být navrácen život. Mrtvé tělo se rozkládá, pokud tomu není magicky zabráněno, ovšem magie, která navrátí postavě život zároveň obnoví i její tělo, buďto do plného zdraví nebo do jeho stavu v okamžiku smrti (dle použitého kouzla nebo předmětu). Oživené postavy se v každém případě nemusí nijak starat o rigor mortis, rozklad těla, apod. věci, které mrtvá těla postihují.

ZASKOČENÍ

Postava, která ještě v boji nejednala, je zaskočená, ještě normálně nereaguje na vzniklou situaci. Zaskočená postava ztrácí svůj bonus za Obratnost (má-li nějaký) k TZ a nemůže provádět příležitostné útoky.

STRNUTÍ

Tvor nemůže normálně jednat. Strnulý tvor nemůže provádět žádné akce, nemá však postih k TZ. Stav strnutí trvá obvykle 1 kolo.

OMOTÁNÍ

Postava je polapena. Omotání brání pohybu, úplně ho však neznemožní, pokud nejsou použita pouta připevněna k nehybnému objektu nebo tažena protipohybem jinou silou. Omotaný tvor se pohybuje poloviční rychlostí, nemůže běžet ani útočit ztečí a má postih -2 ke všem hodům na útok a postih -4 k Obratnosti. Pokud se omotaná postava pokusí seslat kouzlo, musí ověřit Soustředění (TO 15 + úroveň kouzla) nebo o něj přijde.

PARALYZACE

Paralyzovaná postava Je ztuhlá uprostřed pohybu a nemůže jednat ani mluvit. Paralyzovaná postava má efektivní Obratnost a Sílu 0 a je bezmocná, může ale provádět čistě mentální akce. Okřídlený tvor, který byl paralyzován za letu, padá, protože nemůže mávat křídly. Paralyzovaný plavec nemůže plavat a může se utopit. Skrze oblast zabranou paralyzovaným tvorem může kdokoli projít, spojenec i nepřítel. Každý čtverec zabraný paralyzovaným tvorem se ovšem počítá za 2 čtverce.

ZÁPASENÍ

Zatažená do zápasu, boxu nebo jiného zápolení tělem s jedním nebo více útočníky. Zápasící postava může provádět jen omezený výběr akcí. Neohrožuje žádné čtverce a ztrácí svůj bonus za Obratnost k TZ (má-li nějaký) vůči všem protivníkům, se kterými nezápasí.

NEVOLNOST

Když je špatně od žaludku. Tvor trpící nevolností nemůže útočit, sesílat kouzla, soustředit se na kouzla ani dělat cokoliv jiného, co vyžaduje jeho pozornost. Jediné, co může udělat, je provést za kolo jednu pohybovou akci.

OSLNĚNÍ

Tvor špatně vidí, protože má oslněné oči. Oslněný tvor má postih -1 k hodům na útok a na ověřování Prohledávání a Všimání.

NACHLAZENÍ

Postava má postih -2 ke všem hodům na útok, na záchranu, na zranění zbraní, na ověřování dovedností a vlastností.

VYŘAZENÍ

Postava s 0 životy, nebo taková, která má záporný počet životů, ale již se stabilizovala a je při vědomí, je vyřazená. Vyřazená postava může v každém kole udělat pouze jednu pohybovou nebo standardní akci (ne však obojí, stejně jako nemůže provádět akce úplné). Pohybuje se jen poloviční rychlostí. Pokud dělá jen pohybovou akci, neriskuje další zranění, ale pokud provede jakoukoliv standardní akci (nebo jakoukoliv jinou akci, kterou DM považuje za vysilující, včetně některých volných akcí jako je např. zrychlené sesílání kouzla), zraní jí to po dokončení akce za 1 život. Pokud daná akce nezvýší vyřazené postavě počet životů, má nyní záporný počet životů a umírá.

Životy

BEZVĚDOMÍ

Postava leží a je bezmocná. Bezvědomí může být následkem ztráty životů na -1 až -9 nebo tím, že zranění za stínové životy převyší okamžitý počet životů.

Životy

VRÁVORÁNÍ

Postava, jejíž zranění za stínové životy je přesně stejné, jako počet jejích životů, vrávorá. Vrávorající postava může v každém kole udělat pouze jednu pohybovou nebo standardní akci (ne však obojí, stejně jako nemůže provádět akce úplné).

Postava, které se počet životů zvýší nad její stínové zranění, už nevrávorá; postava, jejíž stínové zranění převyší její počet životů, upadá do bezvědomí.

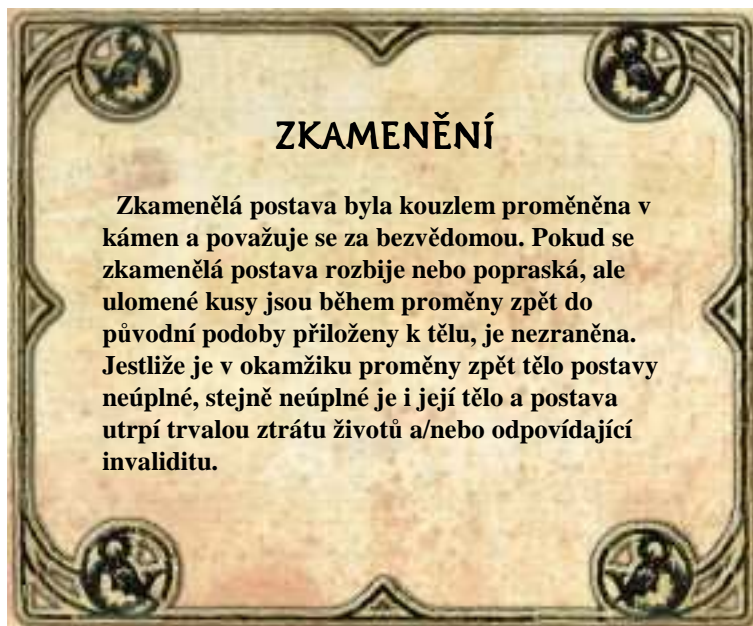
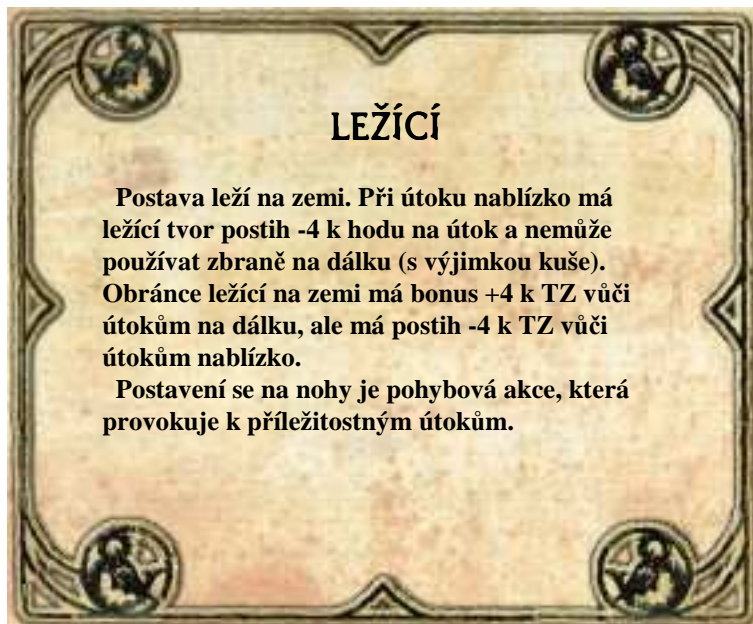
Životy

STABILIZOVÁNÍ

Postava, která umírala, ale již přestala ztrácet životy a nadále má záporný počet životů, je stabilizovaná. Již neumírá, ale nadále je v bezvědomí. Pokud se postava stabilizovala díky pomoci jiné postavy (např. ověřením Léčení nebo pomoci magického léčení), pak už neztrácí žádné další životy. Každou hodinu má 10% šanci, že se probere a bude vyřazená (přestože má stále záporný počet životů).

Pokud se postava stabilizovala sama a je nadále bez pomoci, nadále jí hrozí, že bude ztrácet životy. Každou hodinu má šanci 10%, že se probere z bezvědomí a bude vyřazená. Jestliže se tak nestane, ztrácí 1 život.

Životy



NEVIDITELNOST

Zrakem nezjistitelný. Neviditelný tvor má bonus +2 k hodům na útok na protivníky, kteří se orientují zrakem, a ignoruje jejich bonusy za Obratnost k TZ (mají-li nějaké).

NEHMOTNOST

Bez fyzického těla. Nehmotný tvor je imunní vůči všem nemagickým formám útoku. Zraní je pouze jiní nehmotní tvorové, magické zbraně +1 nebo lepší, kouzla a kouzelné nebo nadpřirozené efekty.

BEZMOCNOST

Bezmocná postava je paralyzovaná, *svázaná* kouzlem nebo provazem, spí, je v bezvědomí anebo je z nějakého jiného důvodu vydána protivníkovi na milost a nemilost. Bezmocný cíl má efektivní Obratnost 0 (oprava -5). Útoky nablízko na bezmocný cíl mají bonus +4 (jako při útoku na ležící cíl). Útoky na dálku na bezmocný cíl nemají žádný zvláštní bonus. Tuláci mohou na bezmocné cíle útočit zákeřně.

Pomocí úplné akce může nepřítel použít zbraň nablízko k uštědření coupe de grace bezmocnému tvor. Nepřítel k tomu může použít též kuši nebo luk, musí ale stát v sousedství svého cíle. Útočník při tomto útoku automaticky zasáhne kriticky. (Tuláci při coupe de grace zraní navíc ještě svým zákeřným útokem.) Pokud to obránce přežije, musí hodit na záchranu na Výdrž (TO 10 + utržené zranění) nebo zemře.

Tvorové imunní vůči kritickým zásahům ho nedostanou ani při coup de grace, navíc nemusí házet na záchranu na Výdrž, aby se vyhnuli zabít tímto útokem.

Provedení coupe de grace provokuje k příležitostnému útoku.

FASCINOVÁNÍ

Fascinovaný tvor je v transu následkem nadpřirozeného nebo kouzelného efektu. Tvor tiše stojí nebo sedí a nedělá nic jiného, než jen s maximální pozorností sleduje objekt své fascinace, tak dlouho, dokud trvá daný efekt. Má postih -4 na ověřování dovedností prováděné v reakci na něco, jako je ověřování Naslouchání nebo Všímání. Jakákoliv potencionální hrozba, např. příchod nepřítele, umožní fascinovanému nový hod na záchranu vůči efektu fascinace. Jakákoliv zjevná hrozba, např. tasení zbraně, sesílání kouzla nebo namíření zbraně na dálku na fascinovaného efekt automaticky zlomí. Spojenec může fascinovaného tvora z působení kouzla osvobodit standardní akcí.

OHLUCHNUTÍ

Ohluchnutá postava nic neslyší. Má postih -4 k hodům na iniciativu, automaticky neuspěje v ověřování Naslouchání a má šanci 20%, že jí selže kouzlo, když sesílá takové, které má verbální složky. Postavy, které jsou hluché delší dobu, si na své postižení zvyknou a mohou některé z těchto nevýhod překonat.

VYSÁTÍ VLASTNOSTI

Postava natrvalo ztratila 1 nebo více bodů vlastnosti. Zpět může tyto body postava pouze pomocí magie. Postava se Silou 0 padne na zem a je bezmocná. Postava s Obratností 0 je paralyzovaná. Postava s Odolností 0 je mrtvá. Postava s Inteligencí, Moudrostí nebo Charisma 0 je v bezvědomí.

ZASTAVENÍ

Zabránění dalšího pohybu vpřed nějakou silou, např. větrem. Tvorové zastavení na zemi se prostě jen zastaví. Zastavení letící tvorové jsou odneseni zpět o takovou vzdálenost, jaká je uvedena v popisu efektu.

POŠKOZENÍ VLASTNOSTI

Postava dočasně ztratila 1 nebo více bodů vlastnosti. Pokud není řečeno jinak při poškozování vlastnosti, ztracené body postava získá zpět rychlostí 1 bodu za den. Postava se Silou 0 padne na zem a je bezmocná. Postava s Obratností 0 je paralyzovaná. Postava s Odolností 0 je mrtvá. Postava s Inteligencí, Moudrostí nebo Charisma 0 je v bezvědomí. Poškození vlastností je něco jiného, než postihy k velikosti vlastnosti, které mizí jakmile přestanou platit podmínky, díky nimž vznikly.

OSLEPNUTÍ

Postava nic nevidí. Má postih -2 k TZ, ztrácí svůj bonus za Obratnost k TZ (má-li nějaký), pohybuje se jen poloviční rychlostí a má postih -4 na ověřování Prohledávání a na většinu ověřování dovedností závislých na Síle a Obratnosti. Všechna ověřování a aktivity závislé na zraku (jako je čtení a ověřování Všímání) automaticky selžou. Všichni protivníci mají vůči oslepené postavě automaticky úplný úkryt (šance na minutí 50%). Postavy, které zůstanou slepé dlouhou dobu, si na své postižení zvyknou a některé z těchto postihů pak mohou odpadnout.

ODVÁTÍ

Tvor je dle své velikosti odváť pryč silným větrem. Tvor na zemi, který je odváť, je sražen k zemi a kutálí se 1k4 x 10 stop, přičemž je za každých 10 stop zraněna za 1k4 stínových životů za každých 10 stop. Letící tvor, který je odváť, je odnesen zpět o 2k6 x 10 stop a je zraněn za 2k6 stínových životů vlivem smýkajících a drtících tlaků.

OCHROMENÍ

Ochromená postava upustí vše, co drží, nemůže jednat, má postih -2 k TZ a ztrácí svůj bonus za Obratnost k TZ (má-li nějaký).

ZMATENÍ

Jednání *zmateného* tvora určuje hod k% na počátku jeho kola: 01-10, útočí na sesilatele nablízko nebo na dálku (nebo se k němu přiblíží, když nemůže útočit); 11-20, jedná normálně; 21-50, nedělá nic, jen nesrozumitelně blábolí; 51-70, utíká co nejrychleji pryč od sesilatele; 71-100, útočí na nejbližšího tvora (pro tyto účely se pomocník počítá jako součást příjemce, na něj tedy neútočí). *Zmatená* postava, která nemůže provést hodem určenou akci, nedělá nic jen nesrozumitelně blábolí. Útočníci nemají při útoku na *zmatenou* postavu žádné zvláštní výhody. Pokud na ní někdo zaútočí, každá *zmatená* postava příští kolo automaticky zaútočí na tohoto útočníka, pokud v tu dobu nadále trvá její *zmatení*. *Zmatená* postava neprovádí příležitostné útoky vůči tvorům, na něž sama nehodlá útočit (buďto kvůli výsledku hodu nebo proto, jimi byla napadena).

Kouzlo

Trvání:

kol / minut / hodin / dní

Poznámka:

Trvání:

kol / minut / hodin / dní

Poznámka:

Trvání:

kol / minut / hodin / dní

Poznámka:

Trvání:

kol / minut / hodin / dní

Poznámka: