

# Návod na vyplňování deníků

Toto je souhrnný návod na vyplňování komplexních osobních deníků pro DrD 1.6 s některými domácími úpravami, to vše by Fafrin.

Soubor deníků obsahuje **obecný deník**, použitelný pro jakoukoliv postavu, dále deníky pro základní povolání **válečník**, **hraničář**, **kouzelník** a **zloděj** a všechny jejich obory (**bojovník**, **šermíř**, **chodec**, **druid**, **čaroděj**, **mág**, **lupič** a **sicco**). Dále jsou připojeny deníky pro dvě houserulová povolání – **klerika** a **vraha**. Tato povolání zatím nejsou volně k dispozici. *Vrah* částečně vychází z kompletního povolání *vrah* zveřejněného na dracidoupe.cz v rubrice *nová povolání* autorem Galwail, ovšem je značně přetvořený a osekáný. V neposlední řadě soubor obsahuje obecný **osobní deník pro přátele**; zvířata – psy, jízdní nestvůry a kouzelnické přátele.

Obecně by mělo být pochopení vyplňování zřejmé z popisků a znalosti pravidel. Je doporučeno trvalé statistiky postavy vyplňovat [propiskou](#)<sup>1</sup>, statistiky které se mohou průběžně měnit měkkou tužkou. Dobrou možností pro čisté a přehledné vyplnění je také trvalé schopnosti předvyplnit před tiskem v počítači.

V případě dotazů nebo návrhů na vylepšení mě kontaktujte na mém účtu na dracidoupe.cz, nebo na [pikal.v@seznam.cz](mailto:pikal.v@seznam.cz).

Všechny deníky i tento návod jsou zveřejněny pod licencí CC-SY-BA. Její znění naleznete zde: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/cz/>.

Prosím, informujte mě, pokud budete dílo nějak rozšiřovat či využívat.

## Obecná část

### *Jméno, rasa a povolání*

Může se zdát, že na tyto údaje v deníku není žádné místo. Omyl, na [jméno postavy](#) se všemi přívlastky a přídomky a [rasu](#) a [povolání](#) můžete uvést do volného místa na začátku deníku. Doporučené rozložení je povolání při pravém dolním rohu, rasa při levém dolním, a jméno velkým písmem uprostřed.

### *Erb, Obrázek postavy*

Tato kolonka zůstala zachována. Jejím libovolným vyplněním můžete dosáhnout toho, že váš osobák půjde na první pohled poznat. Pokud neumíte příliš kreslit doporučuji obrázek postavy spíše vyhledat na internetu a vložit v počítači.

## Horní tabulka

Obsahuje některé základní údaje a hlavně informace o životech a bojeschopnosti. Při tvorbě postavy ji budete nejspíše vyplňovat až jako druhou, po následující tabulce hlavní.

---

<sup>1</sup> Statistiky, které je takto možno vyplnit budou v textu zvýrazněny [modrou barvou](#).

		Bojeschopnost	hlava	trup	ruce		nohy	
úroveň	max žt	1/3: ;postih	Oč		levá	pravá	levá	pravá
max. mg		1/ : ;vyřazení	žt					

Horní tabulka – základní údaje a životy

## Úroveň, maximum magů a maximum životů

Tato políčka slouží k vyplnění daných údajů, které se mění pouze při přestupu na vyšší úroveň a jinak výjimečně (dotek nemrtvého). U nemagických povolání je kolonka pro magy potlačena a tak máte větší místo pro úroveň.

## Bojeschopnost

Kolonky bojeschopnosti patří k těm prvním složitějším a sofistikovanějším, co deník nabízí. O bojeschopnosti je možno se více dozvědět v PPZ v kapitole boj.

V prvním řádku vyplňte za dvojtečku 1/3 maxima životů postavy, za středník pak **postih**, který postava obdrží pokud její životy klesnou pod tuto hranici.

V druhém řádku za lomítko doplňte **číslo** (4,6,8,10) tak, aby výsledný zlomek udával při jaké ztrátě životů je vaše postava vyřazena. Za dvojtečku pak maximálnímu množství životů příslušnou mez vyřazení.

## Životy a Obranná čísla částí těla

Tato část se vztahuje domácím pravidlům. Oč každé části těl získáte jako součet Obr, její KZ a případných bonusů z povolání (Hbitost). Životy v jednotlivých částech nevyplňujte, dokud nějaké neztratíte – kolonka slouží pro aktuální počet životů v dané části.

## Tabulka vlastností

Tabulka se základními herními statistikami a nějakými charakteristikami navíc.

Vlastnosti		Naložení	Pohyblivost			Body pohybu						Postřeh		
Síla	Pb	Žádné				proch.	chůze	spěch	klus	běh	sprint	obj.	hle.	náh.
Odolnost		Mírné										mech.		naslouchání
Obratnost		Střední										Zlaťáky		ryzí
Intelligence		Velké										Stříbrňáky		
Charisma		Váha	Výška	Věk		Pohlaví		Měďáky		Pt				

Hlavní tabulka – vlastnosti, nosnost a pohyblivost, postřeh, peníze a pár osobních údajů.

## Vlastnosti

Pět základních **vlastností**, do malé kolonky vedle vyplňte příslušný **bonus**. Do dalšího sloupce patří množství volných, zatím nevyužitých profibodů.

## Naložení

Sem patří **násobky nosnosti**. Následující úzký sloupeček slouží k vyznačení toho, jak naložená právě postava je. Tím je současně vyznačena její aktuální pohyblivost a příslušné množství bodů pohybu. (viz níže)

## Pohyblivost

K zaznačení **pohyblivosti**. Pohyblivost při žádném naložení je rovna součtu pohyblivosti rasy, Obr a 2x Sil, pohyblivosti při vyšších naloženích jsou pak rovny jejímu příslušnému podílu ( $\frac{3}{4}$ ,  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{4}$ ).

## Body pohybu

K vyhledání a **vyplnění** dle příslušné tabulky v PPP, kapitola Dobrodružství pod širým nebem.

## Osobní údaje

Tedy *váha*, *výška*, *věk* a *pohlaví*. Tyto kolonky existují více méně proto, že zbylo vhodné volné místo, ale mohou se při hře i hodit. Jestli vyplnit **trvale** či nikoliv závisí asi nejvíce na stylu vaší hry. Váhu doporučuji vyplnit v mincích a výšku v coulech, pro rychlejší použitelnost při hře. Do malého políčka mezi váhou a výškou vyplňte **třidu velikosti**.

## Postřeh

Postřeh<sup>2</sup> při **hledání** je roven inteligenci postavy pro objekty, pro mechanismy pak polovině této hodnoty. V obou případech může být opraveno dle rasy. Šance na **náhodné objevení** je pak vždy rovna bonusu za inteligenci<sup>3</sup>. Postřeh k **naslouchání** odpovídá postřehu na objekty.<sup>4</sup>

## Peníze

Tato podtabulka by se spíše hodila někam do vybavení či k pokladu, ale pro své časté používání je tady. Do sloupečku nadepsaného *ryzí* patří počet mincí z daného ryzího kovu. Výjimku tvoří kolonka *Pt*, která je rezervovaná pro případné ryzí platinové mince (hodnota 100zl).

## Tabulky pro boj

Tabulky (vnitřně vlastně jedna tabulka) pro boj se snaží nabídnout rozvržení a kolonky tak, aby během souboje bylo co nejméně nutné dopočítávat nějaké údaje. Tabulky jsou pro všechny povolání stejná, jen v některých případech o řádek kratší či delší. (Aby zbylo více místa na schopnosti či kouzla.)

### Tabulka pro boj zblízka

Zbraň	kde	váha	Úč/útoč	délka	Oč
Údaje všech používaných zbraní pro boj TvT					

Do kolonky *Zbraň* napište název zbraně. Pokud ji máte evidovanu zde, již ji neuvádějte ve vybavení. Pokud používáte zbraň se štítem, uveďte „+ štít“. Magické zbraně s 'démonem proti...' klidně rozepište na dva řádky.

Kolonka *kde* slouží k uvedení místa uložení zbraně mimo boj.

Do kolonky *váha* patří hmotnost zbraně v mincích. U kombinací proškrtněte, pokud je již uvedena u jednotlivých zbraní. Pokud je zbraň uvedena v kombinaci se štítem, štít nezapočítávejte.

Kolonka *Úč/útoč* slouží k uvedení těchto statistik v daném tvaru. Do Úč již započítejte všechny bunusy, které se uplatní vždy (Přesnost, Boj s dýkami...). *Délka* značí délku zbraně v RSS.

<sup>2</sup> Zloději si sem mohou vyplňovat postupně se s úrovní měnící postřeh na objekty i mechanismy, ale doporučoval bych k tomuto spíše příslušnou kolonku u dané schopnosti, ať jsou všechny na jednom místě.

<sup>3</sup> Zloději si neopomenou připočíst bonus za obratnost, viz PPZ – Tvoje postava, Zloděj.

<sup>4</sup> V tomto případě vyplní zloději bez oprav za schopnost, ta se na naslouchání nevztahuje.

Oč slouží k uvedení obraného čísla i s opravou za OZ, jakkoliv to nedopovídá přesně definici Oč dle pravidel.

### Tabulka pro boj z dálky

Zbraň	váha	Úč/útoč	malý	střední	velký
Údaje všech používaných zbraní pro střelecký boj					

Všechny kolonky jsou snad jasné. V případě vrhacích zbraní je vhodné uvádět jejich počet v rámci názvu a váhu pak celkově. Pokud je naopak zbraň současně zapsána mezi zbraněmi pro boj tváří v tvář, její váhu neuvádějte.

Pro počítání střeliva buď využijte políčko následující zbraně, nebo to provádějte někde v tabulce vybavení.

### Tabulka obrany

Zbroj	Obr	štít	celkem	zezadu	druhý
Všechny údaje pro obranu					

Do *Zbroj* uveďte název zbroje a její KZ. Do *Obr* [bonus za obratnost](#). Do *štít* KZ štítu.

Do kolonky *celkem* součet předchozích hodnot. Pokud je tento menší než 0 opravte jej na 0. Toto číslo budete přičítat ke svému hodu k6+ při obraně proti střelám mířícím zepředu. Proti střelám, kterým nemůžete nastavit štít (např. mířícím zezadu) pak tuto hodnotu sníženou o KZ štítu. Proti útoku zblízka zepředu použijete Oč uvedené u zbraně.

Do *zezadu*, patří součet prvních dvou hodnot snížený o 3<sup>5</sup>. Do kolonky *druhý* pak hodnota *celkem* snížená o 3.

### Tabulka schopností

Schopnosti	Dovednosti				Kouzla	Magy	
	Vla/Obt	Past	PB(dalsi)				
Tabulka pro vyplnění všech schopností postavy							

V základní verzi je tabulka prázdná a je velká šance, že značnou část políček nevyužijete. Jednotlivé deníky povolání obsahují již předvyplněné schopnost a vhodně upravenou. Nyní si popíšeme některé společné záležitosti, třebaže se základním obecným deníku třeba ani nevyskytují.

#### Schopnosti

Sem patří veškeré [schopnosti](#) povolání, a do nějakého volného místa i případná [schopnost](#) rasy.

Schopnosti podobného typu či účelu jsou uváděny poblíž sebe. Názvy schopností jsou uvedeny **tučně**, vyplývající či odvozené schopnosti jsou více odsazeny od začátku buňky tabulky.

Čtvereček '□' před začátkem schopnosti značí že ji povolání nemá od počátku. Slouží k [zaplnění](#), jakmile jej postava na příslušné úrovni získá. Naopak '□' uvnitř, v textu schopnosti značí, že se jedná o schopnost s jedním použitím na den, a při jejím použití je třeba čtvereček zaplnit, aby bylo jasné, že již byla použita. Různé mezery před a za '/', '%' před za '+' a '-' slouží k doplnění

<sup>5</sup> Pravidla se jednotlivé souborové systémy v postihu na obranu při útoku zezadu liší. Je uváděno -4(Pro ZSS a útok zezadu, kterému se postava brání v RSS) a -6 (v RSS pro útok zezadu, kterému se postava nebrání). Postih -4 odpovídá zhruba součtu postihu -3 za OZ za nepoužitou zbraň a -1 za nepoužitý štít.

příslušných čísel-bonusů, šancí apod. V některých případech je pomocí horního indexu uvedeno, jak dané číslo spočítat.

### **Dovednosti**

Tyto sloupce jsou u všech povolání stejné. Do největšího patří název dovednosti, do sloupce *Vla/Obt* uveďte **zkratku** použité vlastnosti (Sil, Odl, Obr, Int, Cha) a za lomítko **písmena** pro obtížnost (VL/L/S/T/VT).

*Past* je pro **nebezpečnost pasti** podle dosaženého stupně dovednosti. Líní mohou k dané hodnotě rovnou přičíst bonus za příslušnou vlastnost a uvést **součet**, a tím si ušetřit počítání při každém hodu na dovednost.

Sloupec *PB(další)* je pro uvedení celkového množství investovaných profibodů do dané dovednosti. Do závorky je možno uvést, jaké hranice je třeba dosáhnout pro získání dalšího stupně. Další možnosti je vyplňovat pouze počet profibodů investovaných od posledního stupně a počet profibodů pro dosažení daného stupně. A poslední vhodnou možností je uvádět pouze počet profibodů, které chybí k dosažení dalšího stupně. A ty postupně snižovat.

### **Kouzla**

Sloupce pro vyplňování **kouzel**, a jejich **ceny** (v mazích).

## **Tabulka vybavení**

Zbraně	váha		Věc	kde	váha	Věc	kde	váha
Zbroj								
Zavazadlo								
Oblečení								
	kde							
						Celkem		
						+ poklad		

Tabulka vybavení – pro přehledné zpracování vybavení a počítání hmotnosti

### **Váha, věc, kde**

Věc je pro jednoznačné, rozpoznatelné pojmenování věci. Kde udává kde máte věc uloženu, např v jiné věci. Váha je pro uvedení hmotnosti v mincích. Pokud věc obsahuje jiné věci, uveďte celkovou hmotnost, a do závorky u názvu hmotnost samotné věci.

### **Zbraně, Zbroj**

Celková hmotnost zbraní uvedených v tabulkách pro boj. A celková hmotnost zbroje včetně štítu.

### **Zavazadlo**

Pro celkovou hmotnost hlavního zavazadla. Hmotnost prázdného zavazadla uveďte do závorky k názvu.

### **Oblečení**

Kolonka pro souhrnnou hmotnost oblečení. Jednotlivé věci si můžete rozepsat někde ve vybavení.

## Celkem

Kolona pro součet hmotnosti veškerého vybavení.

## + poklad

Přímo do kolony uveďte hmotnost pokladu – součet z následující tabulky. Do vedlejší kolony váha pak součet celkové hmotnosti a hmotnosti pokladu. Podle tohoto údaje si zaškrtněte *naložení*, v tabulce vlastností.

## Tabulka pokladu

Věc	kde	váha	Věc	kde	váha	Věc	kde	váha
						Peníze		
						Celkem		

Pro přehledné zpracování pokladu a jeho hmotnosti

Tabulka pracuje obdobně jako tabulka předchozí, ale jelikož je na zadní straně deníku, je většinu času skryta očím ostatních hráčů.

## Peníze, Celkem

Do kolony peníze patří hmotnost peněz – tedy součet všech mincí v podtabulce peníze tabulky vlastností. Celkem je pak celková hmotnost pokladu, včetně peněz.

## Poznámky

Velké místo na poznámky slouží k zaznamenávání všeho možného – pravidel často používaných schopností, paměť postavy, složité schopnosti magických předmětů, poznámky o průběhu dobrodružství a další těžko tabulkovatelné údaje.

## Posuvník na kraji

Je primárně určen pro zaznamenávání aktuálního počtu životů a magů, popřípadě i únavy. Je dobré si na něj vyznačit maximum životů, 1/3 životů a mez vyřazení. Dále můžete [vyznačit](#) první 4 násobky odolnosti pro sledování stupně únavy. Postavy bez magenergie byly obdařeny dvojitým posuvníkem na životy.

Aktuální hodnotu je možno na posuvníku v průběhu sezení značit kancelářskou sponkou, na konci sezení pak zaznačit konečný stav tužkou.

Pokud budete posuvník používat, doporučuji oblepit daný okraj izolepou.

## Deníky pro povolání

Většina deníků pro povolání je obdobná jako základní deník. Drobné rozdíly mezi magickými a nemagickými povoláními byly již vzpomenuty dříve, stejně jako základní pravidla pro vyplňování schopností. Nyní k jednotlivým povoláním.

## Hraničář

### Psi

Údaj od úrovně udává od, které úrovně má hraničář aktuálního psa. Odtud se pak odvozují

schopnosti zvířete.

### ***Mimosmyslové schopnosti***

Buňky jsou zde rozděleny pro zadání stupně znalosti dané schopnosti a odvozeného součinu.

### ***Kouzla***

Dělicí čára odděluje kouzla od 1. do 5. úrovně a kouzla úrovní vyšších. V denících oborů se obdobné dělení opakuje pro expertní kouzla.

Naprav je speciální kouzlo pro léčení částí těla.

## **Chodec**

### ***Kouzla meče***

Kouzla pro pokročilé jsou opět oddělena od kouzel pro expertního chodce. Na konci jsou ještě připomenuty tři další kategorie kouzel.

## **Druid**

### ***Kouzla hvozdů***

Jsou oddělena podle působení (aneb od které úrovně je může druid používat). Je ponecháno pár míst pro Velká lesní kouzla.

## **Kouzelník**

### ***Kouzla***

Kolona vyvolání slouží k aktuální šanci na vyvolání kouzla, pokud hrajete na postupný přechod po úrovních. Pokud ne, uveďte třeba dobu vyvolání kouzla v kolech.

## **Čaroděj**

### ***Hůl***

Oblast pro vedení informací o holi. Na začátku množství magenergie v holi a maximální množství. Zbytek jsou trvalé herní údaje o používání.

## **Mág**

Je zde spousta údajů pro popis a fungování mentálního souboje. Většina z nich je pochopitelná při pročtení příslušných pravidel.

## **Válečník**

Osobní deníky pro válečníky obsahují mnoho speciálních škatulek pro schopnosti.

### ***Odhad zbraně***

Je poměrně komplikovaný, co se zápisu týče. Teoreticky by se tu mělo vlézt na řádek 6 údajů –

rychlost odhadu parametrů zbraně při vyzkoušení, pozorování v akci a v klidu, a to vždy pro nekouzelné a kouzelné parametry zvlášť.

### **Odhad soupeře**

Před pomlčkou patří počet údajů, které zvládne válečník odhadovat najedou, za ní pak postupně přibývá seznam parametrů, které je schopen odhadnout.

### **Přesnost**

Subtabulka pro sledování přesnosti s tou kterou zbraní. Do prvního sloupce patří jméno zbraně, do druhého počet s ní získaných zkušeností, do třetího odpovídající bonus.

### **Sehranost**

Subtabulka pro sledování sehranosti s jednotlivými spolubojovníky a spoludružiníky. První sloupec pro jméno postavy, druhý pro společně absolvované úrovně(výcviky) a třetí pro uvedení odpovídajícího bonusu při boji bok po boku.

### **Šermíř**

Tabulka schopností je silně přerozdělená. K některým přibyla nová rozšíření.

### **Cvik**

Tabulka pro sledování získávání cviku. Funguje stejně, jako tabulka pro přesnost, jen obsah polí je trochu jiný.

### **Finty**

Subtabulka pro zaznamenávání naučených fint. Se sloupečkem pro opravu k iniciativě, kterou přináší a typ finty.

### **Zloděj**

Deníky pro zloděje se zásadně liší přídatnou tabulkou schopností. Její třísloupcové dělení je vhodné pro hru s plynulým přestupováním, avšak dají se využít i v běžné hře. Do prvního sloupce uvádějte aktuální základ schopnosti dle úrovně, do druhého [bonus za vlastnosti\(u postřehů včetně základního postřehu\)](#) a do třetího součet těchto sloupců. Tuto poslední hodnotu pak budete při hodech používat k odčítání od toho, co padne na kostkách.

### **Lupič**

#### **Zlepšení smyslů**

Oddíl pro zlepšení smyslů je vyhrazen pro soupis jednotlivých zlepšení.

### **Klíč**

Velkou část tabulky zaujímají věci týkající se klíče – k vyplnění jsou jen první dva řádky, zbytek jsou poznámky o fungování a cenách schopností.



## ***Odhad ceny a odhalení padělku***

Subtabulky pro dané schopnosti. Vyplňování je intuitivní.

## **Vrah**

Osobní deník vraha obsahuje tabulku obdobnou zlodějské a jinak na něm není nic moc zajímavého. Nejspíše to bude tím, že povolání není hotové.

## **Klerik**

Osobní deník klerika obsahuje místo tabulky pro kouzla tabulku pro modlitby. Dalším polem, které potřebuje vysvětlit je *boží přízeň*. Tam patří zapsat maximum boží přízně.

## **Deník přítele**

Osobní deník pro přátele a různý zvířecí doprovod je v první řadě jiný svým rozměrem – je vytvořen pro stránku A5. Na to pozor při tisku. Dále chybí mnohé kolonky a některé jsou přejmenované, například životaschopnost místo úrovně a vytrvalost místo charismatu. Některých kolonek je výrazně méně.