

## Co je to FAQ?

V doslovném překladu z angličtiny Frequently Asked Questions, tedy často kladené dotazy. Zde budou dotazy uvedeny, stejně jako odpovědi na ně.

## ZÍSKÁVÁNÍ PROFESNÍCH DOVEDNOSTÍ

**Jak funguje získávání profesních dovedností? Musím za jejich naučení platit dovednostními body?**

**Jak fungují „skupiny dovedností“?**

Profesní dovednosti jsou natolik unikátní, že jsou zahrnuty mezi zvláštními schopnostmi povolání. Ty se může postava naučit vždy při přestupu na úroveň. Pokud si tedy v okamžiku přestupu vybere jako novou schopnost některou z profesních dovedností, naučí se ji rovnou na třetí stupeň zvládnutí, aniž by za ni musela platit svými dovednostními body. Další (*pozdější*) zvyšování stupně zvládnutí dovedností se už řídí běžnými pravidly (*tj. pro 4 stupeň vyžaduje 4 body atd.*).

Pokud si postava při přestupu úrovně zvolí jako svou další schopnost „skupinu dovedností (*například Hraničář – Průzkumnictví (D)*), získá tak rovnou všechny dovednosti v ní obsažené (*Kamufláž, Zabíjení stop a Líčení pastí*) a to na třetí stupeň zvládnutí.

## ZLODĚJ

**Vražedné ostří – Platí bonus +2 k OČ a ÚČ také k vrhacím zbraním?**

Ano, tento bonus se vztahuje i na vrhací zbraně.

## ZKUŠENOSTI

**Jak mám pochopit fungování zkušeností a jejich množství pro přestup na další úroveň? Přičítám si zkušenosti v Osobním deníku za každou hru nebo se mi po přestupu na vyšší úroveň „vynulují“?**

Zkušenosti postavy se ve hře neustále sčítají a nikdy nemažou. Jakmile postava dosáhne čísla uvedeného v tabulce zkušeností, přestoupí na další úroveň.

Příklad: Jakmile postava dosáhne 550 zkušeností, postoupí na druhou úroveň. V další hře může získat třeba dalších 450 zkušeností (*bude tak mít už celkově 1000*) a v další hře třeba 300 (*celkově tedy 1300, což ji dostane na třetí úroveň – potřebovala totiž aspoň 1100*).

## BARBAR VÁLEČNÍK

**Jak funguje Barbarova Houževnatost se schopností válečníka Léčba vlastních zranění?**

Barbarova Houževnatost se uplatňuje až na celkový (*finální*) efekt léčení. Dodatečné 2 životy si tak přičteš až k celkovému součtu vyléčených životů.

## UČENÍ SE KOUZLŮM

**Bude nějaká možnost přeučení se kouzlům? Tzn. “zapomenout” staré a naučit se místo něj jiné?**

Ne, s takovouto variantou se v Dračí Hlídce nepočítá.

## RYCHLÉ KOUZLENÍ A OBRANA

**Pokud mám zbraň a kouzlím rychle, stihnu se aktivně bránit zbraní?**

Ano, rychlé kouzlení se počítá jako krátká akce a z definice aktivní obrany je možné se bránit při použití jedné krátké akce.

## MAGICKÝ ŠTÍT A ŠTÍT VÍRY

**Mají tato kouzla vliv na hod proti pasti?**

Nikoliv. Bonus přidávají pouze do obrany.

## POUŽITÍ LEKTVARU

**Jaká akce je použití lektvaru? Krátká? Dlouhá?**

Záleží, kde se lektvar nachází. Pokud leží v torně, pak to bude podobně dlouhé jako přezbrojení. Sklopit zbraň – vyndat lektvar – vypít – zbraň zpět do ruky. Pokud mi visí připravený u pasu, bude krátká. O konkrétní délce trvání by ovšem stejně měl rozhodnout PJ. Stejně tak jsme přidali nové odstavce do pravidel „Použití předmětu“. Ty budou k nalezení v aktuálních Erratech.

## KOUZLA A SVITKY

**Je možné se pomocí prázdného svitku bránit kouzelníkově kouzlu?**

Kdepak, aby svitek mohl kouzlo pohltit, musí být cíleno přímo na něj. Nelze jej tedy „chytit“.