



XANATHARŮV PRŮVODCE VŠÍM



DUNGEONS & DRAGONS

Prozkoumej spoustu fantastických možností pravidel pro hráče i Pány jeskyně v tomto doplňku pro nejhranější hru na hrdiny na světě

XANATHARŮV PRŮVODCE VŠÍM



PŘEKLAD VERZE 1



AUTOŘI

Vedoucí návrhu D&D: Jeremy Crawford, Mike Mearls

Deasigner: Robert J. Schwalb

Pomocní Deasigneři: Adam Lee, Christopher Perkins, Matt Sernett

Vývoj: Ben Perison

Vedoucí korektor: Jeremy Crawford

Korektury: Kim Mohan

Další korektury: Michaela Cartel, Scott Fitzgerald Gray

Vedoucí výtvarník: Kate Irwin

Pomocný vedoucí výtvarník: Shauna Narciso

Grafika: Emi Tanji

Ilustrace obálky: Jason Rainville

Ilustrace obálky (Alternativní): Hydro74

Vnitřní ilustrace: Rob Alexander, Mark Behm, Eric Beliste, Zoltan Boros, Christopher Bradley, Noah Bradley, Sam Burley, jedd Chevrier, jD, Olga Drebas, Jesper Ejsing, Wayne England, Leesha Hannigan, Jon Hodgon, Ralph Horsley, Lake Hurwitz, Julian Kok, Raphael Lutke, Warden Mathy, Mark Molnar, Scott Murphy, Adam David Sladek, Craig J Spearing, Cory Trego-Erdner, Beth Trott, Jose Vega, Richard Whitters, Ben Wootten, Min Yum

Vedoucí projektu: San!, Healter Fleming

Výroba: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman, Kevin Yee

Tato kniha obsahuje některé obory a kouzla, která se původně objevila v *Knížatech apokalypy* (2015) a *Dobrodruhově průvodci Mečovým poběžím* (2015).

Další členi tímu D&D: Bart Carroll, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito

Testři: Carles Benscoter, Dan Klinestiver, Dave Kovarik, Davena Oaks, Kevin Engling, Teos Abadia, Robert Alaniz, Phil Allison, Robert Alison, Jay Allison, Jay Anderson, Paul Aparicio, Paul Van Arcken, Dee Ashe, Andrew Bahis, Chris Bahis, Chris Balboni, Jason Baxter, Jerry Behrendt, Teddy Benson, Deb Berlin, Stacy Bermes, Jim Berrier, Lauren Bilanko, Jordan Brass, Ken J. Breese, Robert „Bobby“ Brown, Matthew Budde, Matt Burton, David Callander, Mik Calow, Richard Chamberlain, Way-

ne Chang, Emre Cihangir, Bruno Cobbi, Garrett Col6n, Mark Craddock, Max Cushner, Brian Dahl, Derek DaSilva, Phil Davidson, Krupa! Desai, Scott Deschler, Yorcho Diaz, Mario A. DiGirolamo, Adam Dowdy, Curt Duval, Jay Elmore, Russell Engel, Andrew Epps, David M. . Ewalt, Justin Faris, Jared Fegan, Frank Foulis, Max Frutig, Travis Fuller, Kyle Garms, Ben Garton, Louis Gentile, Genesis Emanuale Martinez Gonzalez, Derek A. Gray, Richard Green, Kevin Grigsby, Christopher Hackler, Bryan Harris, Gregory Harris, Randall Harris, Fred Harvey, Ian Hawthorne, Adam Hennebeck, Sterling Hershey, Justin Hicks, Will Hoffman, Scott Holmgren, Paul Hughes, Daniel E. Chapman II, Stanislav Ivanov, Matt Jarmak, James Jorstad, Evan Jorstad, Alex Kammer, Joshua Kaufman, Bill Grishnak Kerney, Jake Kiefer, Chet King, Atis Kleinbergs, Steven Knight, David Krolik, Yan Lacharite, Jon F. Lamkin, Marjorie Lamkin, Shane Leahy, Stephen Lindberg, Tom Lommel, Michael Long, Jonathan Longstaff, Ginny Loveday, Kevin D. Luebke, Michael Lydon, Matthew Maranda, Joel Marsh, Gleb Masaltsev, Chris McDaniel, Chris McGovern, Jim McKay, Mark Meredith, Mark Merida, Lou Michelli, David Middleton, Mike Mihalas, Mark A. Miller, Paige Miller, Ian Mills, Stacy Mills, David Milman, Daren Mitchell, TL Frasqueri-Molina, Scott Moore, David Morris, Tim Mottishaw, JoDee Murch, Joshua Murdock, William Myers, Walter Nau, Kevin Neff, Daniel „KB-lin“ Oliveira, Grigory Parovichnikov, Alan Patrick, Russ Paulsen, Matt Petruzzelli, Zachary Pickett, Chris Presnall, Nel Pulanco, Jack Reid, Joe Reilly, Renout van Rijn, Sam Robertson, Carlos Robles, Evan Rodarte, Matthew Roderick, Zane Romine, Nathan Ross, Dave Rosser, David Russell, Ruty Rutenberg, A.C. Ryder, Arthur Saucier, Benjamin Schindewolf, Ken Schreur, James Schweiss, the Seer, Jonathan Connor Self, Nicholas Sementelli, Arthur Severance, Ben Siekert, Jimmy Spiva, the Dead Squad, Francois P. Lefebvre Sr., Keaton Stamps, Matthew Tally, Dan Taylor, Kirsten A. Thomas, Laura Thompson, Jia Jian Tin, Kyle Turner, Justin Turner, Alex Vine, Yoerik de Voogd, Shane Walker, Matthew Warwick, Chris „Waffles“ Wathen, Eric Weberg, Werebear, Gary West, Andy Wieland, Keith Williams, David Williamson, Travis Woodall, Arthur Wright, Keoki Young

Překlad: ShadoWWW, Maelik, Iwas Passingby, MartinCZ, Pan Bača, Boubaque, Naoki, Hanss, Strucky

Sazba: ShadoWWW, Chyba

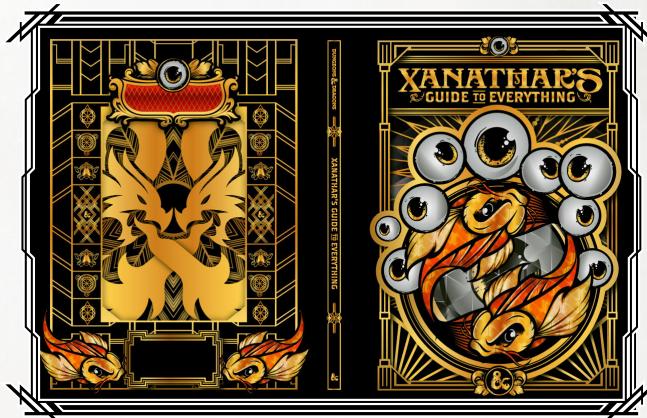


NA OBÁLCE

Xanathar láskyplně pozoruje svou rybku. Tento obal namaloval Jason Rainville. Obsahuje množství Xanatharových pokladů a tajemství. Najdete je všechny?



D20 V KOSTCE



NA ALTERNATIVNÍ OBÁLCE

Hydro74 nás bere na plavbu do snové krajiny xanathara a jeho vzácné ryby.

620C2215000001 CZ

ISBN: 978-0-7869-6612-7

1. vydání: listopad 2017



Dungeons & Dragons, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, polygrafická značka draka, *Příručka hráče*, *Bestiář*, *Průvodce Pána jeskyně*, a názvy ostatních produktů Wizards of the Coast a jim odpovídající logo jsou ochranné známky společnosti Wizards of the Coast v USA a ostatních zemích. Všechny postavy a jejich charakteristické podoby jsou majetkem Wizards of the Coast. Tento materiál je chráněn autorskými právy Spojených států amerických. Jakákoliv reprodukce nebo neautorizované použití materiálu nebo grafiky obsažené v tomto dokumentu je bez výslovného písemného souhlasu Wizards of the Coast zakázáno.

Vytisknuto v USA. ©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Vyrobeno Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, Švýcarsko. Registrováno společností Hasbro Europe 4, The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

OBSAH

ÚVOD	4	Výroba předmětů.....	128
Použití tohoto modulu	4	Vloupání.....	129
Hlavní pravidla	5	Hazardní hry	130
1. KAPITOLA: MOŽNOSTI		Zápasy	130
POSTAV	7	Odpocínek.....	131
Barbar.....	8	Rešerše.....	131
Prvotní cesty	9	Služba v chrámu	131
Cesta bouřného posla	9	Psaní kouzelných svitků	132
Cesta fanatika	10	Prodej kouzelných předmětů.....	132
Cesta rodových strážců.....	11		
Bard	12	Studium	133
Bardské koleje.....	14	Práce.....	133
Kolej klepů	14	Přidělování kouzelných předmětů.....	134
Kolej mečů	14	Pozadí návrhu: Rozdělování kouzelných předmětů	134
Kolej půvabu	15	Jsou kouzelné předměty v tažení nezbytné?	135
Bojovník	17	Běžné kouzelné předměty.....	135
Bojové archetypy	18	Vytváření dalších běžných předmětů	139
Bohatýr	18	Tabulky kouzelných předmětů	139
Mystický lučištník	19	Dobíjení bez úsvitu	144
Samuraj	20		
Čaroděj	22		
Čarodějně původy	23		
Bouřné čarodějnictví.....	23		
Božská duše	25		
Stínová magie	25		
Černokněžník.....	27		
Nadzemští patroni.....	28		
Čepel uřknutí	28		
Nebeštan	29		
Tajemná vzývání	30		
Druid	32		
Druidské kruhy	33		
Kruh pastýře	33		
Kruh snů	34		
Naučení zvířecích podob	35		
Hraničák	38		
Hraničářské archetypy	39		
Stínový stopař	39		
Světoběžník	40		
Zabiják netvorů	41		
Klerik	42		
Božské domény	43		
Služba panteonu, filozofii nebo síle	43		
Doména Hrob	43		
Doména Kovárna	44		
Kouzelník	46		
Mystická tradice	47		
Válečná magie	47		
Mnich	49		
Klášterní tradice	50		
Cesta kenseie	50		
Cesta opilého mistra	51		
Cesta sluneční duše	52		
Paladin	53		
Posvátné přísahy	54		
Přísaha dobývání	54		
Přísaha spasení	55		
Tulák	57		
Tulácké archetypy	58		
Slídil	58		
Šibal	59		
Švihák	59		
Zvěd	60		
Toto je tvůj život	61		
Původ	61		
Osobní rozhodnutí	64		
Životní události	69		
Doplňkové tabulky	72		
Rasové odbornosti	73		
2. KAPITOLA: NÁSTROJE			
PÁNA JESKYNĚ	77		
Souběžné účinky	77		
Pád z výšky	77		
Rychlosť pádu	77		
Létající tvorové a pád z výšky	77		
Spánek	77		
Vzbuzení někoho	77		
Spaní ve zbroji	77		
Bez důkladného odpočinku	77		
Adamantinové zbraně	78		
Vázání uzlů	78		
Zdatnosti s pomůckami	78		
Pomůcky i dovednosti	78		
Popisy pomůcek	78		
Sesílání kouzel	85		
Sledování sesilatele při práci	85		
Určení kouzla	85		
Neplatné cíle kouzel	85		
Oblasti účinků na herním plánu	86		
Tvorba střetnutí	87		
Rychlé bitky	91		
Náhodná střetnutí: Svět možností	92		
Střetnutí v arktidě	92		
Střetnutí v bažině	93		
Střetnutí v horách	95		
Střetnutí ve hvozd	96		
Střetnutí v kopcích	99		
Střetnutí ve městě	101		
Střetnutí v pláních	104		
Střetnutí na pobřeží	105		
Střetnutí pod vodou	107		
Střetnutí na poušti	108		
Střetnutí v Temných říších	109		
Pasti znova a lépe	113		
Jednoduché pasti	113		
Vytváření smysluplných pastí	114		
Vytváření jednoduchých pastí	115		
Složité pasti	117		
Vytváření složitých pastí	121		
Složité pasti a legendární nestvůry	122		
Mezidobí znova a lépe	123		
Soupeři	123		
Cinnosti v mezidobí	125		
Nákupy kouzelných předmětů	125		
Hyření	127		
3. KAPITOLA: KOUZLA ...	147		
Seznam kouzel	147		
Popisy kouzel	150		
DODATEK A:			
MULTIKAMPANĚ	173		
DODATEK B: JMÉNA POSTAV .			
			175
Nelidská jména	175		
Drakorozéná	175		
Elfí	176		
Gnómí	177		
Hobtí	178		
Púlorčí	179		
Tieflinská	179		
Trpasličí	180		
Lidská jména	182		
Anglická	182		
Arabská	183		
Čínská	183		
Egyptská	184		
Francouzská	185		
Indická	186		
Japonská	187		
Keltská	187		
Mezoamerická	188		
Německá	189		
Nigersko-konžská	189		
Polynéská	190		
Řecká	191		
Římská	191		
Severská	192		
Slovanská	192		
Španělská	192		

ÚVOD

POD RUŠNÝM MĚSTEM HLUBINA SI ZŘÍCÍ vede složky na všechny a na všechno – nebo tak si to ten zřící aspoň myslí. Tato bizarní bytost, známá jako Xanathar, věří, že může nastřádat informace o čemkoli v multivesmíru DUNGEONS & DRAGONS. Zřící touží vědět všechno! Ale bez ohledu na to, co se dozví a jaké poklady získá, zůstává jeho nejcennějším majetkem v celém multivesmíru jeho zlatá rybka jménem Sylgar.

Xanatharov průvodce vším je první velké rozšíření pravidel pro pátu edici D&D. Nabízí spoustu nových možností hry. Xanathar možná nebude schopen realizovat svůj sen vědět vše, ale tento modul se zahlobá do každé velké části hry: dobrodruhů, jejich dobrodružství i magie, kterou ovládají.

POUŽITÍ TOHOTO MODULU

Tento modul je pro určen hráče i Pány jeskyně. Nabízí možnosti pro vylepšení tažení v jakémkoli herním světě, ať už prožíváte dobrodružství v Zapomenutém světě, či v jiném oficiálním světě D&D, nebo ve světě vámi vymyšleném. Zdejší možnosti vycházejí z oficiálních pravidel obsažených v *Příručce hráče*, *Bestiáři* a *Průvodci Pána jeskyně*. Berte tento modul jako doplněk těchto svazků. Vychází z jejich základů a zkoumá cesty, které v nich byly započaty. Nic z toho, co tu je, není zapotřebí pro hraní D&D – toto není čtvrtá hlavní kniha pravidel – ale doufáme, že vám poskytne nové způsoby, jak si tuto hru vychutnávat.

1. kapitola nabízí možnosti postav, které rozšiřují možnosti nabízené v *Příručce hráče*. 2. kapitola zahrnuje sadu nástrojů pro PJ, které poskytují nové zdroje pro vedení hry a tvorbu dobrodružství, a vše v ní vychází z *Bestiáře* a *Průvodce Pána jeskyně*. 3. kapitola představuje nová kouzla pro hráčské postavy i kouzlící nestvůry.

Dodatek A obsahuje pokyny pro vedení sdíleného tažení, které se podobá aktivitám organizovaným D&D Ligou dobrodruhů, a dodatek B obsahuje řadu tabulek, které umožňují rychle vygenerovat jména pro postavy ve vašich D&D příbězích.

Když si budeš prohlížet to ohromné množství zde uvedených možností, narazíš na postřehy samotného Xanathara. Stejně jako bludná mysl zřícího tě i tvé čtení zavede na místa ve hře, která ti budou povědomá i nová. Užij si své putování!

ODKRYTÁ MYSTIKA

Většina materiálu v tomto modulu se původně objevila v Odkryté mystice, sérii internetových článků, které zveřejňujeme, abychom prozkoumávali pravidla, jež by se mohla stát oficiální součástí hry. Některá pravidla Odkryté mystiky se nedokají u fanoušků karmy a jsou odložena do šuplíku. Materiál Odkryté mystiky, který inspiroval možnosti v následujících kapitolách, byl přijat dobře a díky zpětné vazbě od tisíců z vás byl vybroušen do oficiální podoby, kterou zde uvádíme.



Co je, SYLGARE? Ne. Ještě NE, můj
rybí KAMARÁDE. TEPRVE SEM PŘIŠLI.
MOŽNÁ, AŽ SPOLU KRÁTEC POTLACHÁME.
Myslím, že malý ROZHOVOR NA ZAČÁTKU
POMÁHÁ TRÁVENÍ.



HLAVNÍ PRAVIDLA

Tento modul se opírá o pravidla ve třech hlavních knihách pravidel. Hra často využívá zejména pravidla v 7. až 10. kapitole *Příručky hráče*: „Používání vlastnosti“, „Dobrodružství“, „Boj“ a „Sesílání kouzel“. Dodatek A oné knihy je také zásadní: obsahuje definice stavů jako neviditelný a ležící. Nepotřebuješ znát pravidla nazpaměť, ale je užitečné vědět, kde je hledat, když je potřebuješ.

Jsi-li Pán jeskyně, měl bys také vědět, kde hledat věci v *Průvodci Pána jeskyně*, zejména pravidla o tom, jak fungují kouzelné předměty (viz 7. kapitola oné knihy). Úvod Bestiáře je tvým průvodcem, jak používat bloky statistik nestvůr.

PJ ROZHODUJE O PRAVIDLECH

Jedno pravidlo přebíjí všechny ostatní: PJ je konečnou autoritou v tom, jak fungují pravidla ve hře.

Pravidla jsou součástí toho, co dělá D&D hrou místo pouhého improvizovaného vyprávění. Pravidla hry mají pomoc organizační, či dokonce inspirovat, D&D tažení. Pravidla jsou nástrojem a chceme, aby naše nástroje byly co nejúčinnější. Bez ohledu na to, jak dobré mohou tyto nástroje být, potřebují skupinu hráčů, kteří by jim vdechli život, a Pána jeskyně, který by pomáhal při jejich používání.

PJ je klíčem. V D&D tažení může dojít k mnoha neočekávaným událostem a žádný soubor pravidel by nedokázal rozumně počítat s každou eventualitou. Pokud by se o to pravidla pokusila, že hry by se stala dřína. Alternativou by byla pravidla, která by značně omezila, co mohou postavy dělat, což by bylo v rozporu s otevřeností D&D. Cesta, kterou hra kráčí, je tato: Pokládá základy pravidel, na kterých může PJ stavět, a vyzdvihuje roli PJ jako most mezi věcmi, na které se pravidla vztahují, a věcmi, na které se nevztahují.

DESET PRAVIDEL K ZAPAMATOVÁNÍ

Noví hráči nebo PJ občas chybají v některých pravidlech v hlavních knihách pravidel. Zde je deset takových pravidel. Když si je zapamatuješ, pomohou ti interpretovat možnosti v tomto modulu.

KONKRÉTNÍ PRAVIDLA PŘEBÍJEJÍ TA OBECNÁ

Obecná pravidla upravují každou část hry. Pravidla boje například říkají, že útoky zbraní na blízko používají Sílu a útoky zbraní na dálku používají Obratnost. To je obecné pravidlo a obecné pravidlo platí, dokud něco ve hře výslovně neřekne jinak.

Hra také obsahuje prvky – schopnosti povolání, kouzla, kouzelné předměty, schopnosti nestvůr a podobně – která někdy odpорují obecnému pravidlu. Když jsou výjimka a obecné pravidlo v rozporu, vyhrává výjimka. Například, jestliže některá schopnost uvádí, že můžeš útočit zbraní na blízko pomocí Charismatu, můžeš tak učinit, i když toto tvrzení odporuje obecnému pravidlu.

ZAOKROUHLUJE SE DOLŮ

Kdykoliv ve hře dělší nebo násobíš a vyjde ti desetinné číslo, zaokrouhlí ho dolů na nejbližší celé číslo, i kdyby na prvním desetinném místě bylo 5 či více.

VÝHODA A NEVÝHODA

Dokonce i když ti více než jeden faktor dává výhodu či nevýhodu k hodu, máš ji jen jedinou a pokud máš výhodu a zároveň i nevýhodu ke stejnemu hodu, navzájem se ruší.

KOMBINACE RŮZNÝCH ÚČINKŮ

Různé herní účinky mohou ovlivňovat cíl ve stejnou dobu. Například ti dva různé prospěchy mohou dávat bonus k Obrannému číslu. Ale pokud dva nebo více účinků má stejně jméno, platí pouze jeden z nich (ten nejsilnější, pokud nejsou totožné), zatímco se doby trvání účinků překrývají. Například, pokud je na tebe sesláno požehnání, když jsi ještě pod účinkem předchozího požehnání, získáš prospěch pouze z jednoho seslání. Podobně, pokud jsi v okruhu více než jedné Aury ochrany, máš prospěch pouze z té, která ti poskytuje nejvyšší bonus.

ČASOVÁNÍ REAKCÍ

Některé herní prvky ti umožňují uskutečnit zvláštní akci, zvanou reakce, v reakci na nějakou událost. Provádění přiležitostních útoků a seslání kouzla štít jsou dvěma typickými způsoby použití reakcí. Pokud si nejsi jistý, kdy dojde k reakci ve vztahu k jejímu spouštěči, zde je pravidlo: reakce se stane po dokončení jejího spouštěče, pokud popis reakce výslovně neříká jinak.

Jakmile provedeš reakci, nemůžeš provést další, dokud nezačne tvůj příští tah.

ODOLÁNÍ A ZRANITELNOST

Zranění se upravuje opravami v tomto pořadí: (1) jakákoli imunita vůči příslušnému zranění, (2) všechna odečtení nebo přičtení zranění, (3) jedno odolání vůči příslušnému zranění, (4) jedna zranitelnost vůči příslušnému zranění.

I kdyby ti několik zdrojů dávalo odolání vůči danému typu zranění, můžeš ho započítat jen jednou. To stejné platí pro zranitelnost.

ZDATNOSTNÍ BONUS

Pokud pro tvůj hod platí zdatnostní bonus, můžeš si ho přičíst pouze jednou, i kdyby ti jeho přičtení umožňovalo více věcí ve hře. Navíc, pokud víc než jedna věc říká, aby sis přičetl dvojnásobek nebo polovinu svého bonusu, vždy, než ho použiješ, ho násobíš nebo půlš jen jednou. Ať už se násobí, půlí nebo ponechá na normální hodnotě, bonus lze použít jen jednou za hod.

KOUZLA ZA BONUSOVOU AKCI

Chceš-li seslat kouzlo, které má vyvolání 1 bonusovou akci, nezapomeň, že před nebo po něm nemůžeš ve stejném tahu seslat jiné kouzlo, kromě triku s vyvoláním 1 akce.

Soustředění

Jakmile zahájíš sesílání kouzla nebo používání zvláštní schopnosti, která vyžaduje soustředění, tvé soustředění na jiný účinek okamžitě skončí.

DOČASNÉ ŽIVOTY

Dočasné životy se nesčítají. Máš-li dočasné životy a obdržíš další, nesčítáš je, pokud herní prvek výslovně neříká jinak. Musíš se tedy rozhodnout, které dočasné životy si ponecháš. Jestli ty, co už máš, nebo ty nově obdržené.



1. KAPITOLA: MOŽNOSTI POSTAV



LAVNÍMI POSTAVAMI V KAŽDÉM D&D tažení jsou postavy vytvořené hráči. V jádru samotného příběhu je hrdinství, bláznovství, spravedlnost a potenciální hanebnost vašich postav. Tato kapitola pro ně poskytuje řadu nových možností a zaměřuje se na další obory pro každé povolání z *Příručky hráče*.

Každé povolání na 1., 2., nebo 3. úrovni nabízí volbu, která definuje postavu a která odemyká sérii zvláštních schopností, jež nejsou dostupné pro povolání jako celek. Tato volba se nazývá obor. Každé povolání má společný termín, který popisuje její obory; například u bojovníka se obory nazývají bojové archetypy a u paladina jsou to povátné přísahy. Níže uvedená tabulka ukazuje jednotlivé

obory v této knize. Sekce pro druidy dále obsahuje podrobnosti, jak funguje schopnost Zvířecí podoba, a černo-kněžník obdrží kolekci nových voleb pro svou schopnost povolání Tajemná vzívání.

Prezentace každého povolání začíná radami, jak osobnosti tvé postavy přidat hloubku a detail. Tabulky v těchto částech můžeš použít jako zdroj inspirace, nebo si, pokud chceš, hoď kostkou a výsledek určí náhodně.

Po oborech následuje část nazvaná „To je tvůj život“ s řadou tabulek pro přidávání podrobností k minulosti tvé postavy.

Tato kapitola končí výběrem odborností pro rasy z *Příručky hráče*. Nabízí způsoby, jak se ponořit hlouběji do rase identity postavy.

OBORY

Povolání	Obor	Dostupný na úrovni	Popis
Barbar	Cesta bouřného posla	3.	Naplněn vztekem, jež napájí přírodní magie bouře
Barbar	Cesta horlivce	3.	Hnaný náboženskou horlivostí ničit nepřátele
Barbar	Cesta rodových strážců	3.	Vzývá duše ctěných předků k ochraně ostatních
Bard	Kolej klepů	3.	V hlavách ostatních vzbuzuje strach a pochybnosti
Bard	Kolej mečů	3.	Baví a zabíjí svými bravurními výkony se zbraní
Bard	Kolej půvabu	3.	Ovládá svůdnou a skvělou magii Vílí divočiny
Bojovník	Bohatýr	3.	Brání spojence a sráží nepřátele, často na koni
Bojovník	Mystický lučištník	3.	Vštěpuje šípům velkolepé magické efekty
Bojovník	Samuraj	3.	Snoubí nezdolnost s dvorní elegancí a mocnými údery
Čaroděj	Bouřné čarodějnictví	1.	Jiskří silou bouře
Čaroděj	Božská duše	1.	Vyzbrojen magií, kterou mu udělil bůh či jiný božský zdroj
Čaroděj	Stínová magie	1.	Ovládá ponurovou magii Stínopádu
Černokněžník	Čepel uřknutí	1.	Slouží temné bytosti, která mu propůjčuje děsivé kletby
Černokněžník	Nebeštan	1.	Uzavřel pakt s bytostí z nebeských sfér
Druid	Kruh pastýře	2.	Vzývá duchy přírody, aby posílili jeho přátele a pustošili nepřátele
Druid	Kruh snů	2.	Ošetřuje rány, stráží unavené a prochází sny
Hraničák	Stínový stopař	3.	Nebojí se temnoty, neúprosně stopuje a přepadává nepřátele
Hraničák	Světoběžník	3.	Nachází portály do jiných světů a vládne sférickou magií
Hraničák	Zabiják netvorů	3.	Loví tvory noci a nositele černé magie
Klerik	Doména Hrob	1.	Čelí hrozbě, kterou představují nemrtví
Klerik	Doména Kovárna	1.	Oděn do těžké zbroje slouží bohu kovářství či tvorby
Kouzelník	Válečná magie	2.	Pomocí zaklínací a vymítací magie vévodí bojišti
Mnich	Cesta kenseie	3.	Vede čchi skrze mistrné ovládání zbraní
Mnich	Cesta opilého mistra	3.	Ohromuje protivníky tradicí bojových umění, jež je inspirována kymácením opilce
Mnich	Cesta sluneční duše	3.	Transformuje čchi do výslechů ohně a záblesků světla
Paladin	Přísaha dobývání	3.	Vzbuzuje hrůzu v nepřátelích a drtí síly chaosu
Paladin	Přísaha spasení	3.	Hodným nabízí spasení, a těm, kdo odmítají milosrdenství či spravedlnost, zhoubu
Tulák	Slídil	3.	Odhaluje tajemství, podobně jako mistrný detektiv
Tulák	Šibal	3.	Mistrovský taktik, co manipuluje ostatními
Tulák	Švihák	3.	Rychle a elegantně rozdává smrtící údery
Tulák	Zvěd	3.	Snoubí nenápadnost s talentem pro přežití

Raur! Jsem fakt naštvaný! Zvláštní je, že se necítím silnější. Možná proto, že jsem rozlovený pořád. Jsem stále ve špičkovém stavu. To dá rozum.



BARBAR

BYL JSEM SVĚDKEM NEZDOLNÉHO VÝKONU BARBARŮ NA bojovém poli a přemýšlím, jaká síla leží v nitru jejich vzteků.

— Seret, arcikouzelník

Hněv, který pocítuje normální člověk, se podobá zuřivosti barbara stejným způsobem, jako se jemný vánek podobá zuřivé bouři. Barbarova hnací síla pochází z místa, jež předčí pouhou emoci a tak se projevuje o to hrozivěji. Ať už impulz pro zuřivost pochází z jeho nitra, nebo z vytvořeného spojení s duchem zvířete, zuřící barbar je schopen nadpřirozených výkonů síly a vytrvalosti. Výbuch je dočasný, ale dokud trvá, zmocňuje se těla i myslí a žene barbara navzdory nebezpečí a zranění, dokud nepadne poslední nepřítel.

Může být lákavé hrát barbarskou postavu, která je přímočarou aplikací klasického archetypu – bijce, obvykle v tomto směru tupého, vrhajícího se tam, kam se ostatní obávají. Ale ne všechni barbaři na světě jsou z tohoto těsta, takže si jistě můžeš vymyslet vlastní úpravu. Ať tak či onak, zvaž přidání nějakých příkras, kterými svého barbara odlišíš od všech ostatních; viz nápady v následujících částech.

OSOBNÍ TOTEMY

Barbaři mají sklon cestovat nálehko. Moc se netahají s osobním majetkem či jiným nezbytným vybavením. Pář věcí, které nosí u sebe, zpravidla zahrnuje drobné předměty, jež mají zvláštní význam. Osobní totem je významný, protože má mystický původ nebo je spojen s důležitým okamžikem v životě postavy – možná je vzpomínkou na barbarovu minulost, nebo předzvěstí toho, co ho čeká.

Osobní totem tohoto druhu může být spojen s barbarovým duchem zvířete, nebo může být totemovým předmětem vyobrazujícím dané zvíře, ale takové spojení není nezbytné. Například ten, kdo má totemového ducha medvěda, může jako osobní totem nosit orlí páro.

Zvaž vytvoření jednoho nebo více osobních totémů pro svou postavu – předmětů, které mají zvláštní spojení s minulostí nebo budoucností tvé postavy. Přemýšlej, jaký vliv může mít totem na akce tvé postavy.

OSOBNÍ TOTEMY

k6 Totem

- 1 Chomáč kožešiny od osamělého vlka, se kterým ses spřátelil při lovu
- 2 Tři orlí pára, která ti dal moudrý šaman a řekl ti, že budou hrát roli ve tvém osudu
- 3 Náhrdelník vyrobený z drápů mladého jeskynního medvěda, kterého jsi jako kluk zabil holýma rukama
- 4 Kožený váček se třemi kamínky, jež představují tvé předky
- 5 Několik malých kostí z prvního zvířete, které jsi zabil, svázané barevnou vlnou
- 6 Kámen o velikosti vejce ve tvaru tvého ducha zvířete, který se ti jednoho dne objevil v brašničce na opasku.

TETOVÁNÍ

Příslušníci mnoha barbarských kmenů zdobí svá těla tetováním, z nichž každé zobrazuje významný okamžik v životě nositele či jeho předků, nebo symbolizuje pocit či postoj. Stejně jako u osobních totémů barbarova tetování mohou nebo nemusí mít souvislost s duchem zvířete.

Každé tetování, které barbar vystavuje, přispívá k jeho osobní identitě. Pokud tvá postava nosí tetování, jak vypadají a co představují?

TETOVÁNÍ

k6 Tetování

- 1 Křídla orla roztažená přes hodní část tvých zad.
- 2 Na hřbetech rukou máš vyleptány tlapy jeskynního medvěda.
- 3 Podél tvých paží se jako réva linou symboly tvého kmene.
- 4 Na zádech máš nakresleny losí parohy.
- 5 Na ruce, kterou bojuješ, máš obrázky svého ducha zvířete.
- 6 Na zádech máš vyznačeny vlčí oči, aby ti pomohly vidět a odvrátit zlé duchy.

POVĚRY

Barbaři se velmi liší v tom, jak chápou život. Někteří následují bohy a hledají jejich pokyny v přírodních cyklech a zvířatech, se kterými se setkávají. Tito barbaři věří, že v rostlinách a zvířatech jsou duše a barbaři u nich hledají znamení a moc.

Ostatní barbaři věří pouze v krev, která jim koluje v žilách, a v ocel, kterou drží v rukou. V neviditelném světě nevidí žádný užitek. Spoléhají spíš na své smysly pro lov a přežití, podobně jako divoká zvěř, kterou napodobují.



Z LEVA DOPRAVA: HORLIVEC, BOUŘNÝ POSEL A RODOVÝ STRÁŽCE

Oba tyto postavy mohou vést k pověrčivosti. Pověry se často předávají z pokolení na pokolení v rámci rodiny, nebo jsou sdíleny mezi členy kmene nebo lovecké skupiny.

Pokud tvá barbarská postava věří nějakým pověrám, byly ti vštípeny rodinou, nebo jsou výsledkem tvé osobní zkušenosti?

Pověry

k6 Pověra

- 1 Pokud narušíš ostatky mrtvých, zdědíš všechny problémy, které je v životě sužovaly.
- 2 Nikdy nevěř kouzelníkovi. Jsou to převlečení dáblové, zvláště ti přátelští.
- 3 Trpaslíci ztratili své duše a jsou téměř jako nemrtví. Proto žijí v podzemí.
- 4 Kouzelné věci přinášejí potíže. Nikdy nespi do 2 sáhů od kouzelného předmětu.
- 5 Když procházíš hřbitovem, měj u sebe stříbro, jinak se do tvého těla může dostat duch.
- 6 Dívá-li se ti elfka do očí, snaží se ti čist myšlenky.

PRVOTNÍ CESTY

Na 3. úrovni získává barbar schopnost Prvotní cesta. Následující možnosti jsou mu k dispozici navíc k těm, které nabízí *Příručka hráče*: Cesta bouřného posla, Cesta horlivce a Cesta rodových strážců.

CESTA BOUŘNÉHO POSLA

Všichni barbaři v sobě mají zběsilost. Jejich zuřivost jim dává vynikající sluhu, otužilost a rychlosť. Barbaři, kteří následují Cestu bouřného posla, se učí přeměnit tento vztek na pelerínu prvotní magie, vířící kolem nich. Když má barbar této cesty vztek, sáhne po silách přírody a vytvoří tak mocné magické účinky.

Znáte jednu ze skvělých výhod života v podzemí? Žádné počasí. Nezasouváte mi ho.



Typičtí bouřní poslové jsou elitní šampióni, cvičící spolu s druidy, hraničáři a ostatními zapřísáhlými ochránci přírody. Ostatní bouřní poslové pilují své řemeslo v chatrčích v krajích poničených bouřkami, v zamrzlých dálavách na konci světa nebo hluboko v nejteplejších pouštích.

SCHOPNOSTI CESTY BOUŘNÉHO POSLA

Úroveň barbara	Schopnost
3.	Bouřlivá aura
6.	Bouřlivá duše
10.	Štírová bouře
14.	Zuřící bouře

BOUŘLIVÁ AURA

Počínaje 3. úrovni vyzařuješ při zuřivosti bouřlivou, magickou auru. Aura se rozšiřuje do 2 sáhů od tebe všechny směry, ale ne skrz úplný kryt.

Tvá aura má účinek, který se aktivuje, když začneš zuřit a můžeš ho znova aktivovat v každém svém tahu jako bonusovou akci. Vyber si moře, poušť, nebo tundru. Účinek tvé aury závisí na zvoleném prostředí, jak je uvedeno níže. Svoji volbu prostředí můžeš změnit, kdykoliv získáš úroveň v tomto povolání.

Pokud účinky tvé aury vyžadují záchranný hod, SO je roven $8 + \text{tvůj zdatnostní bonus} + \text{tvá oprava Odolnosti}$.



Moře. Je-li tento účinek aktivován, můžeš zvolit jednoho jiného tvora, kterého vidíš ve své auře. Cíl si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Když neuspěje, utrpí bleskové zranění 1k6, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Zranění se zvýší, když dosáhneš určitých úrovní v tomto povolání. Na 2k6 od 10. úrovně, 3k6 od 15. úrovně a 4k6 od 20. úrovně.

Poušť. Je-li tento účinek aktivován, každý tvor ve tvé auře kromě tebe utrpí ohnivé zranění 2. Zranění se zvýší, když dosáhneš určitých úrovní v tomto povolání. Na 3 od 5. úrovně, na 4 od 10. úrovně, 5 od 15. úrovně a 6 od 20. úrovně.

Tundra. Je-li tento účinek aktivován, každý tvor dle tvé volby ve tvé auře získá 2 dočasné životy, neboť ledové duchové ho přimějí zvyknout si na utrpení. Tyto dočasné životy se zvýší, když dosáhneš určitých úrovní v tomto povolání. Na 3 od 5. úrovně, 4 od 10. úrovně, 5 od 15. úrovně a 6 od 20. úrovně.

BOUŘLIVÁ DUŠE

Od 6. úrovně poskytuje bouře výhody, i když tvá aura není aktivní. Výhody vycházejí z prostředí, které sis vybral pro svou Bouřlivou auru.

Moře. Získáš odolání vůči bleskovému zranění a můžeš dýchat pod vodou. Získáš také rychlosť plavání 6 sáhů.

Poušť. Získáš odolání vůči ohnivému zranění a netrpíš účinky z extrémního horka, jak je popsáno v *Průvodci Pána jeskyně*. Navíc se jako akci můžeš dotknout hořlavého předmětu, který nikdo jiný nedrží ani nenesе a zapálí ho.

Tundra. Získáš odolání vůči chladnému zranění a netrpíš účinky z extrémní zimy, jak je popsáno v *Průvodci Pána jeskyně*. Navíc se jako akci můžeš dotknout vody a proměnit krychli o straně 1 sáh v led, který roztaje po 1 minutě. Tato akce selže, pokud je v krychli tvor.

ŠTÍTOVÁ BOUŘE

Od 10. úrovně se naučíš používat své mistrovství v bouři k ochraně ostatních. Každý tvor dle tvé volby má odolání vůči zranění, které jsi získal ze schopnosti Bouřlivá duše, zatímco je daný tvor ve tvé Bouřlivé auře.

ZUŘIVÁ BOUŘE

Od 14. úrovně síla bouře, kterou usměrňuješ, naroste a šlehá tvé nepřátele. Účinek vychází z prostředí, které sis vybral pro svou Bouřlivou auru.

Moře. Když zasáhneš útokem tvora ve své auře, můžeš ho pomocí své reakce donutit, aby si hodil záchranný hod na Sílu. Když tvor neuspěje, je sražen k zemi, jako by ho praštila vlna.

Poušť. Bezprostředně poté, co tě zasáhne útokem tvor ve tvé auře, ho můžeš pomocí své reakce donutit, aby si hodil záchranný hod na Obratnost. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění rovné polovině tvé úrovně barbara.

Tundra. Kdykoliv je aktivován účinek tvé Bouřlivé aury, můžeš zvolit jednoho tvora, kterého v auře vidíš. Daný tvor musí uspět v záchranném hodu na Sílu, jinak jeho rychlosť klesne na 0 do začátku tvého příštího tahu, neboť ho obalí magická námraza.

CESTA FANATIKA

Některá božstva podněcují své stoupence, aby se vrhli do zuřivé bitvy. Tito barbaři jsou horlivci – válečníci, kteří usměrňují svou zuřivost do silných projevů božské moci.

Řada bohů napříč světy D&D nabádá své přívřenze, aby přijali tuto cestu. Nejlepšími příklady jsou Tempus ze Zapomenutých říší a Hextor s Erzynulem z Greylawku. Obecně platí, že bohové, kteří podněcují horlivce, jsou bohové boje, ničení a násilí. Ne všichni jsou zlí, ale jen málo jich je dobrých.

SCHOPNOSTI CESTY HORLIVCE

Úroveň barbara	Schopnost
3.	Božský hněv, Válečník bohů
6.	Fanatické zaměření
10.	Horlivé vystupování
14.	Zuřivost až za hrob

TAKÉ PŘEDKOVÉ JSOU LIDÉ, CO NA TO SPOLU SKOČILI, NEŽ JSME SE NARODILI, ABY UDĚLALI VÍC LIDI? JAKO JAK moc?
JAKO HODNĚ moc.
Fuj. To je nechutné.



Božský hněv

Počínaje 3. úrovní, když si zvolíš tuto cestu, můžeš usměrnit svůj božský hněv do zbraňových úderů. V každém svém tahu, když zuříš, utrpí první tvor, kterého zasáhneš útokem zbraní, dodatečné zranění 1k6 + tvá úroveň barbara. Dodatečné zranění je buď nekrotické, nebo zářivé; typ zranění si zvolíš při získání této schopnosti.

VÁLEČNÍK BOHŮ

Od 3. úrovně je tvá duše poznamenaná neustálým bojem. Pokud kouzlo, jako je například *vzkříšení*, má jediný účinek, že tě navrací k životu (ale ne nemrtvosti), pak sesilatel nepotřebuje surovinové složky, aby ho na tebe seslal.

FANATICKÉ ZAMĚŘENÍ

Počínaje 6. úrovní tě může ochránit božská moc, která pohání tvoji zuřivost. Zuříš-li a neuspěješ v záchranném hodu, můžeš si hodit znova, ale nový hod musíš použít. Tuto schopnost můžeš použít jen jednou za zuřivost.

HORLIVÉ VYSTUPOVÁNÍ

Od 10. úrovně se naučíš usměrnit božskou moc, abys podnítil horlivost v ostatních. Jako bonusovou akci zařeš bojový pokřík prodchnutý božskou energií. Až deset jiných tvorů, kteří tě slyší, dle tvé volby a do 12 sáhů od tebe, získá výhodu k hodům na útok a záchranným hodům do začátku tvého příštího tahu.

Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znova, dokud si důkladně neodpočíneš.

ZUŘIVOST AŽ ZA HROB

Počínaje 14. úrovní ti božská moc, která pohání tvoji zuřivost, umožňuje vynout se smrtelným úderům.

Když zuříš, neupadneš při 0 životů do bezvědomí. Zatímco máš 0 životů, musíš si stále házet záchranné hody proti smrti a obdržíš normální účinky za utrpěné zranění. Pokud bys však měl zemřít kvůli neúspěšným záchranným hodům proti smrti, nezemřeš, dokud nepřestaneš zuřit a pak zemřeš jen tehdy, pokud budeš mít ještě stále 0 životů.

CESTA RODOVÝCH STRÁŽCŮ

Někteří barbaři pocházejí z kultur, které uctívají své předky. Tyto kmeny učí, že válečníci z minulosti zůstávají ve světě jako mocní duchové, kteří mohou živým pomáhat a chránit je. Když barbar, následující tuto cestu, zuří, kontaktuje duchovní svět a povolává tyto strážné duchy, aby mu pomohli.

Barbaři, kteří spoléhají na své rodové strážce, mohou lépe bojovat, aby ochránili své kmeny a spojence. Barbaři, kteří následují tuto cestu, se pokrývají složitými tetovánimi, která oslavují skutky jejich předků, aby zpevnili vazby na své rodové strážce. Tato tetování vyprávějí ságy o vítězstvích proti hrozným příšerám a jiným strašlivým soupeřům.

SCHOPNOSTI CESTY RODOVÉHO STRÁŽCE

Úroveň barbara	Schopnost
3.	Rodoví ochránci
6.	Duchovní štít (2k6)
10.	Porada s duchy, Duchovní štít (3k6)
14.	Pomstychtiví předkové, Duchovní štít (4k6)

RODOVÍ OCHRÁNCI

Na 3. úrovni, přijmeš-li tuto cestu, objeví se u tebe, když začneš zuřit, přízrační válečníci. Když zuříš, tak se první tvor, kterého ve svém tahu zasáhneš útokem, stane cílem válečníků, již budou bránit jeho útokům. Až do začátku tvého příštího tahu má cíl nevýhodu ke každému hodu na útok, který není proti tobě, a když cíl zasáhne útokem jiného tvora než tebe, daný tvor je odolný vůči zranění, které útok způsobuje. Účinek na cíl skončí předčasně, pokud přestaneš zuřit.

DUCHOVNÍ ŠTÍT

Počínaje 6. úrovní mohou strážní duchové, kteří ti pomáhají, poskytnout nadpřirozenou ochranu těm, které bráníš. Když zuříš a jiný tvor, kterého vidíš do 6 sáhů od sebe, utrpí zranění, můžeš pomocí své reakce snížit toto zranění o 2k6.

Když dosáhneš určitých úrovní v tomto povolání, můžeš snížit zranění více: o 3k6 od 10. úrovně a o 4k6 od 14. úrovně.

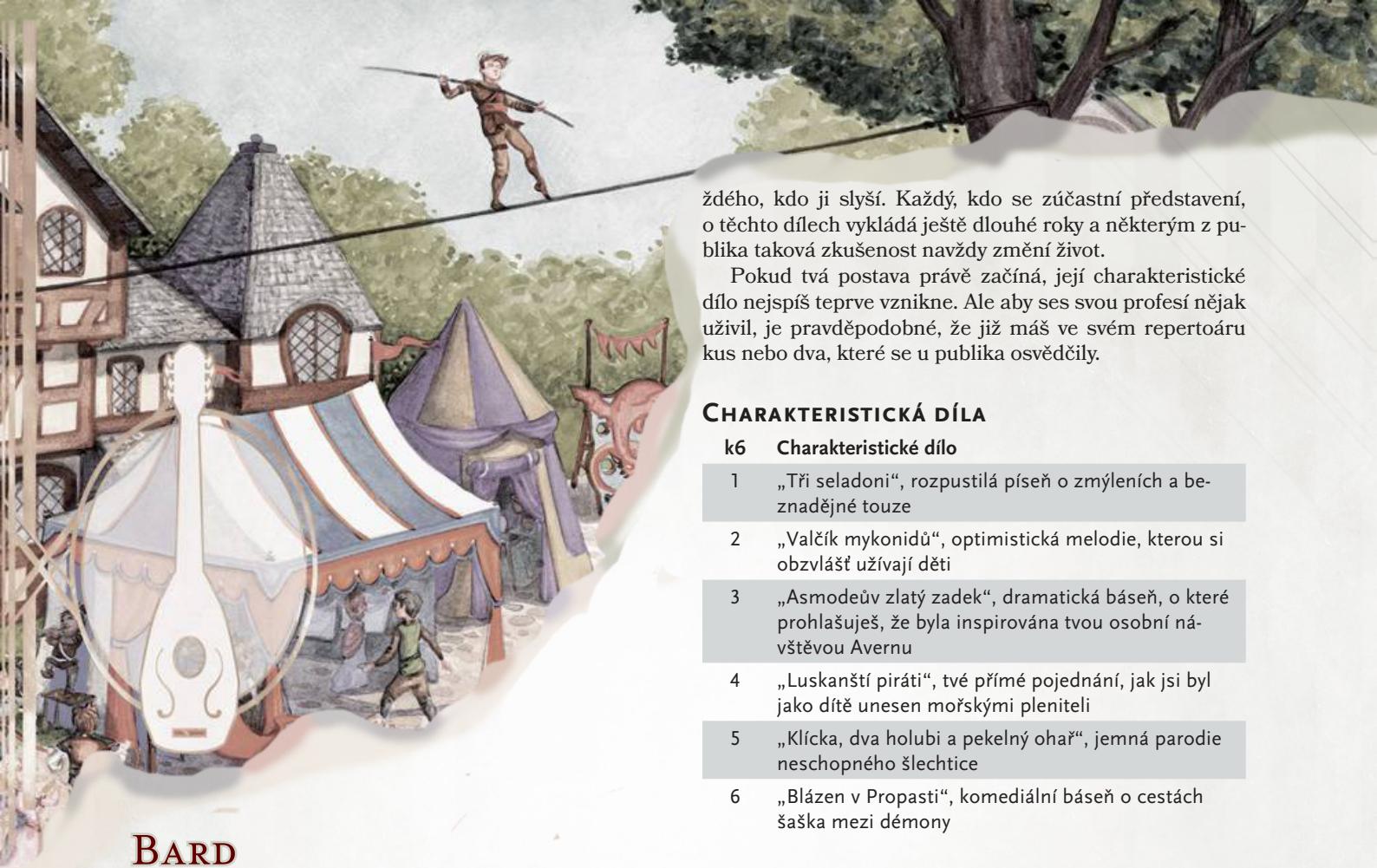
PORADA S DUCHY

Od 10. úrovně získáš schopnost poradit se se svými rodovými duchy. Když to uděláš, sešleš kouzla *jasnozřivost* nebo *předvídání*, aniž bys utratil pozici kouzla nebo surovinové složky. Toto použití *jasnozřivosti* nevytvoří kulovitý senzor, ale spíš přivolá jednoho z tvých rodových duchů na zvolené místo. Tvá sesílací vlastnost pro tato kouzla je Moudrost.

Jakmile sešleš některé z těchto dvou kouzel tímto způsobem, nemůžeš tuto schopnost použít znova, dokud si krátce nebo důkladně neodpočínes.

POMSTYCHTIVÍ PŘEDKOVÉ

Od 14. úrovně vzroste síla tvých rodových duchů natolik, aby se dokázali mstít. Když použiješ Duchovní štít ke snížení zranění z útoku, utrpí útočník silové zranění stejně velké, jako zranění, kterému tvůj Duchovní štít zabránil.



BARD

HUDBA JE OVOCE BOŽSKÉHO STROMU, KTERÝ SE CHVĚJE

Slovou stvoření. Ale otázka, kterou se tě ptám, je, jestli bard může jít až ke kořenům tohoto stromu? Může načerpat ze zdroje té energie? Ach, jakou hudbu by pak bývali přinesli tomuto světu!

— Flečr Danérius, mistrovský bard

V těžkých dobách přináší bardové žertovnou lehkomyšlnost; předáváním moudrosti vyrovávají nevědomost; a směšné věci se díky nim zdají být vznešené. Bardové jsou uchovávatelé dávné historie, jejich písni a příběhy udržují vzpomínu na velké události v dějinách — vědomosti tak důležité, že jsou zapamatované a předávané jako ústní historie, aby přežily, i kdyby o nich nezůstal žádný písemný záznam.

Úlohou barda je také zachycovat současnější události — příběhy dnešních hrdinů, včetně jejich chrabrych skutků i méně působivých selhání.

Na světě je samozřejmě spousta osob, které umí zpívat nebo vyprávět příběhy a každý dobrodružný bard potřebuje mnohem víc než jen ostrý jazyk a melodický hlas. Ale cílem skutečně bardové převyšují ostatní — a sebe navzájem — jsou styl a prostředky jejich umění.

Aby bardové zaujali a udrželi si pozornost publika, jsou při svých představeních typicky okázaní a společenstí. Nejznámější z nich jsou v podstatě D&D ekvivalentem popových hvězd. Pokud hráješ barda, zvaž použití některého ze svých oblíbených hudebníků jako vzor pro svou postavu.

Své postavě barda můžeš přidat některé jedinečné aspekty. Viz následující návrhy.

CHARAKTERISTICKÉ DÍLO

Každý úspěšný bard je proslulý alespoň jedním uměleckým dílem, obvykle písni či básní, která je oblíbená u ka-

ždého, kdo ji slyší. Každý, kdo se zúčastní představení, o těchto dílech vykládá ještě dlouhé roky a některým z publiku taková zkušenosť navždy změní život.

Pokud tvá postava právě začíná, její charakteristické dílo nejspíš teprve vznikne. Ale aby ses svou profesí nějak uživil, je pravděpodobné, že již máš ve svém repertoáru kus nebo dva, které se u publiku osvědčily.

CHARAKTERISTICKÁ DÍLA

k6 Charakteristické dílo

- 1 „Tři seladoni“, rozpustilá píseň o zmýleních a beznadějně touze
- 2 „Valčík mykonidů“, optimistická melodie, kterou si obzvlášť užívají děti
- 3 „Asmodeův zlatý zadek“, dramatická báseň, o které prohlašuje, že byla inspirována tvou osobní návštěvou Avernu
- 4 „Luskanští piráti“, tvé přímé pojednání, jak jsi byl jako dítě unesen mořskými pleniteli
- 5 „Klíčka, dva holubi a pekelný ohař“, jemná parodie neschopného šlechtice
- 6 „Blázen v Propasti“, komediální báseň o cestách šaška mezi démony

NÁSTROJ

V bardově úsilí o dokonalý výkon a nejvyšší ocenění je jeho hudební nástroj přinejmenším stejně důležitý jako jeho hlasové schopnosti. Kvalita výroby nástroje je samozřejmě kritickým faktorem; z těch nejlepších se lze nejlepší hudba a někteří bardové se neustále snaží o vylepšování. Snad stejně důležité je i to, jak nástroj přispěje k zábavě sám o sobě; ty netypicky sestrojené nebo z exotických materiálů pravděpodobně zanechají na publiku trvalý dojem.

Možná máš nějaký „vyřazený“ nástroj, protože víc si teď nemůžeš dovolit. Ale byl-li ti tvůj první nástroj darován, může jít o nějaký preciznější kus. Jsi spokojen s nástrojem, který máš, nebo ho toužíš nahradit něčím opravdu výrazným?

NÁSTROJE

k6 Nástroj

- 1 Mistrovsky vyrobené hobití housle
- 2 Mitrilový roh vyrobený elfy
- 3 Citera se strunami z drowího pavoučího hedvábí
- 4 Orčí buben
- 5 Dřevěná krabička, co kváká jako ropušák
- 6 Kutilova harfa gnómského designu

TRAPAS

Téměř každý bard zakusil před publikem alespoň jednu hořkou zkušenosť a je pravděpodobné, že nejsi výjimkou. Nikdo se konec konců nestane slavným ze dne na den; možná jsi měl spoustu drobných potíží v rané fázi své kariéry, nebo ti možná obnovení tvé pověsti zabralo nějakou dobu po jisté bouřlivé noci, kdy se osud proti tobě spikl a způsobil ti teatrální pohromu.



Z LEVA DOPRAVA: BARDOVÉ Z KOLEJE PŮVABU, MEČŮ A KLEPŮ.

Možnosti, jak se umění může zvrtnout, jsou stejně rozmanité jako ryby v moři. Ale bez ohledu na to, jaký druh katastrofy se mohl přihodit, bard se díky své odvaze a sebejistotě vzchopí – buď se k představení přinutí (je-li to možné), nebo slibí, že se vrátí zítra s novým představením, které zaručeně potěší.

TRAPASY

k6 Trapas

- 1 Tehdá, když se tvá žertovná píšeň „Skopičiny Velkého Toma“ – kterou jsi mimochodem považoval za skvělou – Velkému Tomovi moc nezamlouvala
- 2 Odpolední představení, když z cirkusu utekl sovověd a terorizoval tvé obecenstvo
- 3 Když se tvá nadšeně zpívaná úvodní píšeň stala všeobecně nenáviděnou interpretací „Žabomotí písně“
- 4 První a zároveň poslední vystoupení „Mirt, člověk o městě“
- 5 Tehdá na jevišti, když ti vzplála paruka a ty jsi ji odhodil na zem – což zapálilo jeviště
- 6 Když sis omylem sedl na loutnu během závěrečné strofy „Hvězdné serenády“

BARDOVA MÚZA

Je samozřejmé, že každý bard má repertoár písní a příběhů. Někteří bardové jsou všeobecní. Pro každé vystoupení umí čerpat z široké škály témat a jsou pyšní na svou univerzálnost. Jiní mají osobnější přístup ke svému umění na základě své lásky k múze – jde o zvláštní koncept, který inspiruje většinu toho, co tito bardové dělají před publikem.

Bard, který následuje múzu, to obecně dělá proto, aby hlouběji pochopil, co tato múza představuje, a jak nejlépe sdělit toto chápání ostatním prostřednictvím umění.

Pokud má tvá postava barda múzu, může to být jedna ze tří zde popsaných, nebo si můžeš vymyslet nějakou vlastní.

Příroda. Cítíš příbuznost s přírodním světem a jeho krásou a tajemství tě inspirují. Pro tebe je strom hluboce symbolický. Jeho kořeny se noří do temného neznáma, aby získaly sílu země, zatímco větve se natahují ke slunci, aby vyživovaly své květy a plody. Příroda je starodávný svědek, který viděl vzestup a pád každého království, dokonce i těch, jejichž názvy jsou zapomenuty a čekají na znovuobjevení. Bohové přírody sdílejí svá tajemství s druidy a mudrci, otevírají jejich srdce a myslí novým způsobům vnímání. I ty zjišťuješ, že tvá tvořivost vzkvétá, touláš-li se otevřenou krajinou vlnící se trávy, nebo když se v tiché úctě procházíš hájem starobylých dubů.

Láska. Pátráš, odkud se bere pravá láska. I když neprehlížíš lásku k tělu a erotiku, zajímáš se hlavně o hlubší podobu lásky, která dokáže inspirovat tisíce osob nebo jedinci přinášet radost v každém okamžiku. Láska tohoto druhu má mnoho podob a její přítomnost vidíš všude – od třpytu krásného drahokamu až po píseň prostého rybáře, který děkuje moři za úlovek. Jsi na stopě lásky, která je nejcennější a nejzáhadnější ze všech citů, a tvé hledání naplňuje tvé příběhy a písně vitalitou a vášní.

Konflikt. Drama ztělesňuje konflikt a ty nejlepší příběhy mají konflikt jako klíčový prvek. Od kocovinové báchorky o hospodské rvačce po ságu o velkolepé bitvě, od milenecké hádky po rozkol mezi mocnými rody. Konflikt je tím, co inspiruje vypravěče jako ty, aby vytvořili své nejlepší dílo. Konflikt dokáže v některých osobách probudit to nejlepší, že zazáří jejich hrdinská povaha a změní svět,

HUDBA JE PÍTOMÁ. POČKEJ. ZMĚNIL JSEM NÁZOR. HUDA
JE ZÁBAVNÁ. KRAJ DÁL. NE, MĚL JSEM PRVE PRAVDU.
HUDBA JE PÍTOMÁ. Ale přesto tě NEZMRZAČIM, CO
KDYBÝCH ZNOU ZMĚNIL NÁZOR.



ale v jiných může způsobit, že se přikloní k temnotě a zaprodají se zlu. Snažíš se zaútít nebo být svědkem všech forem konfliktů, velkých i malých, abys prostudoval tento věčný aspekt života a zvěčnil ho ve svých slovech a hudbě.

BARDSKÉ KOLEJE

Na 3. úrovni získává bard schopnost Bardská kolej. Následující možnosti jsou mu k dispozici navíc k těm, které nabízí *Příručka hráče*: Kolej klepů, Kolej mečů a Kolej půvabu.

KOLEJ KLEPŮ

Většina obyvatel s radostí vítá barda ve svém středu. Bardové Koleje klepů toho využívají ve svůj prospěch. Na pohled vypadají jako ostatní bardové. Šíří zprávy, zpívají písni a vyprávějí příběhy shromážděným divákům. Ve skutečnosti ale Kolej klepů učí své studenty, že jsou vlky mezi ovci. Tito bardové používají své znalosti a magii k odhalování tajemství, aby je vydíráním a vyhrožováním obraceli proti ostatním.

Mnozí bardové z ostatních kolejí Kolej klepů nenávidí. Považují ji za parazita, který využívá pověsti bardů, aby získal bohatství a moc. Z tohoto důvodu příslušníci této kolejí zřídka odhalují svou skutečnou povahu. Typicky uvádějí, že jsou z nějaké jiné kolejí, nebo zatajují celé své povolání, aby se infiltrovali a využili královské dvory a jiná prostředí moci.

SCHOPNOSTI KOLEJE KLEPŮ

Úroveň barda Schopnost

- | | |
|-----|--------------------------------|
| 3. | Psychické čepele, Děsivá slova |
| 6. | Pelerína klepů |
| 14. | Znalost stínu |

PSYCHICKÉ ČEPELE

Když se na 3. úrovni připojíš ke Koleji klepů, získáš schopnost, jak svými útoky zbraní otrávit něčí mysl.

Zasáhneš-li tvora útokem zbraní, můžeš utratit jedno použití své Bardské inspirace a uštědřit cíli dodatečné psychické zranění 2k6. Můžeš to udělat jen jednou za kolo ve svém tahu.

Psychické zranění se zvýší, když dosáhneš určitých úrovní v tomto povolání. Na 3k6 od 5. úrovni, 5k6 od 10. úrovni a 8k6 od 15. úrovni.

DĚSIVÁ SLOVA

Od 3. úrovni se naučíš vkládat do zdánlivě nevinných slov zákeřnou magii, která může vyvolat zděšení.

Pokud mluvíš s humanoidem mezi čtyřma očima alespoň 1 minutu, můžeš se pokusit do jeho myslí zasít paranoiu. Na konci rozhovoru musí cíl uspět v záchranném hodu na Moudrost proti SO záchrany tvých kouzel, jinak ho vystrašíš ty nebo jiný tvor dle tvé volby. Cíl je tímto způsobem vystrašený 1 hodinu, dokud není napaden, nebo není svědkem napadení nebo zranění svých spojenců.

Pokud cíl uspěje v záchranném hodu, nemá tušení, že ses ho pokusil vystrašit.

Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znova, dokud si krátce nebo důkladně neodpočíneš.

Mluuu uic nahlas! Je opravdu těžké slyšet té přes ten křik. Ne. Je to k ničemu. Musím to ječení zastavit. Tak tedy rozklad všeude kolem.



PELERÍNA KLEPŮ

Od 6. úrovni získáš schopnost osvojit si osobnost nějakého humanoida. Když nějaký humanoid zemře do 6 sáhů od tebe, můžeš svou reakcí magicky zachytit jeho stín. Ten to stín si ponecháš, dokud ho nepoužiješ, nebo dokud si důkladně neodpočíneš.

Stín můžeš použít jako akci. Když to uděláš, stín zmizí a magicky se přemění na převlek na tobě. Nyní vypadáš jako ta mrtvá osoba, ale zdravá a živá. Toto přestrojení trvá 1 hodinu, nebo dokud ho neukončíš jako bonusovou akci.

Dokud jsi v přestrojení, máš přístup ke všem informacím, které by onen humanoid volně sdílel s náhodným známým. Takové informace zahrnují obecné podrobnosti o jeho zázemí a osobním životě, ale nezahrnují tajemství. Informací je tolik, že se můžeš vydávat za danou osobu, jež čerpá ze svých vzpomínek.

Aby tvor odhalil, že jsi přestrojený, musí uspět v ověření Moudrosti (Vhledu) v konfliktu proti tvému ověření Chiasmatu (Klamání). Ke svému ověření máš bonus +5.

Jakmile zachytíš stín pomocí této schopnosti, nemůžeš zachytit další, dokud si krátce nebo důkladně neodpočíneš.

ZNALOST STÍNU

Od 14. úrovni získáš schopnost vplést do svých slov černou magii a vklouznout do něčich nejhlubších obav.

Jako akci můžeš magicky zašeptat frázi, kterou uslyší jen jeden tvor dle tvé volby do 6 sáhů od tebe. Cíl si musí hodit záchranný hod na Moudrost proti SO záchrany tvých kouzel. Automaticky uspěje, pokud nezná žádný z tvých jazyků nebo pokud tě nemůže slyšet. Když v záchranném hodu uspěje, tvůj šepot mu zní jako nesrozumitelné mumláni a nemá žádny účinek.

Když v záchranném hodu neuspěje, zmáříš ho na 8 hodin, nebo dokud na něj ty či někdo z tvých spojenců nezaútočí, nezraní ho, nebo nedonutí hodit si záchranný hod. Cíl si vysvětluje šepot jako popis svého nejvíce ponížujícího tajemství. Toto tajemství se nedozvíš, ale cíl je přesvědčen, že ho znáš.

Zmářený tvor plní tvé příkazy ze strachu, že jeho tajemství odhalíš. Nebude kvůli tobě riskovat svůj život ani za tebe bojovat, pokud to nebyl ochotný udělat už předtím. Prokazuje ti však laskavost a poskytuje dary, jaké by nabídl blízkému příteli.

Když účinek skončí, tvor nemá tušení, proč se tě tak bál.

Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znova, dokud si důkladně neodpočíneš.

KOLEJ MEČŮ

Bardové Koleje mečů se nazývají břitové a baví obecenstvo svými odvážnými výkony se zbraněmi. Břitové předvádějí takové kousky jako polykání meče, vrhání nožů, žonglování s noži a ukázky soubojů. Ačkoli používají své zbraně k zábavě, mají velmi dobrý výcvik a jsou to osvědčení válečníci.

Jejich talent se zbraněmi inspiruje mnoho břitů, aby vedli dvojí život. Někteří břitové mohou jako záštírku pro své hanebné činy – například vraždy, loupeže a vydírání – používat cirkusovou společnost. Jiní bojují s darebáky a ženou před spravedlnost mocné a kruté osoby. Mnohé cirkusy přijímají talent břita s radostí, že cirkusovému představení dodá vzrušení, ale jen málokterý bavič plně důvěřuje břitovi ve svých řadách.

Břitové opouštějí život baviče často proto, že se jim už nadále nedaří skrývat své tajné aktivity pod pokličkou. Břit, který je chycen při krádeži, nebo který se dostane do křížku s civilní stráží, se stává pro většinu cirkusů příliš horkým bramborem. Díky své magii a zbraňovým dovednostem se tito břitové buď nechávají zaměstnat u zlodějských cechů jako vymahači, nebo vyrážejí na svou vlastní pěst za dobrodružstvím.

SCHOPNOSTI KOLEJE MEČŮ

Úroveň barda Schopnost

- | | |
|-----|---|
| 3. | Bonusové zdatnosti, Bojový styl, Máchnutí |
| 6. | Útok navíc |
| 14. | Mistrovské máchnutí |

BONUSOVÉ ZDATNOSTI

Když se na 3. úrovni připojíš ke Koleji mečů, získáš zdatnost se středními zbrojemi a scimitarem.

Jsi-li zdatný s jednoduchou nebo vojenskou zbraní na blízko, můžeš ji pro svá bardská kouzla používat jako sesláci ohniskový předmět.

BOJOVÝ STYL

Na 3. úrovni si jako svou specializaci osvojíš konkrétní bojový styl. Zvol jednu z následujících možností. Jednu možnost Bojového stylu si můžeš zvolit jen jednou, i kdyby sis později mohl volit znovu.

Boj se dvěma zbraněmi. Když zaútočíš dvěma zbraněmi, můžeš si přičíst svou opravu vlastnosti ke zranění druhého útoku.

Šerm. Když držíš zbraň na blízko v jedné ruce a ve druhé nemáš žádnoujinou zbraň, získáš bonus +2 k hodům na zranění s touto zbraní.

MÁCHNUTÍ

Na 3. úrovni se naučíš působivé projevy bojové zdatnosti a rychlosti.

Pokaždé, když ve svém tahu provedeš akci Útok, tvá rychlosť chůze se zvýší o 2 sáhy do konce tahu. A pokud útok zbraní, který uděláš v rámci této akce, zasáhne tvora, můžeš použít jednu z následujících možností Máchnutí dle své volby. V každém tahu můžeš použít jen jednu možnost Máchnutí.

Obraňné máchnutí. Můžeš utratit jedno použití Bardské inspirace a tím způsobit dodatečné zranění zasaženého cíle. Zranění je rovnou číslu hozenému na kostce Bardské inspirace. Hozené číslo si také přičteš k OČ do začátku svého příštího tahu.

Sečné máchnutí. Můžeš utratit jedno použití Bardské inspirace a tím způsobit dodatečné zranění zasaženého cíle a jednoho dalšího tvora dle tvé volby, kterého vidíš do 1 sáhu od sebe. Zranění je rovnou číslu hozenému na kostce Bardské inspirace.



Pohyblivé máchnutí. Můžeš utratit jedno použití Bardské inspirace a tím způsobit dodatečné zranění zasaženého cíle. Zranění je rovnou číslu hozenému na kostce Bardské inspirace. Můžeš také odtlačit cíl od sebe až o 1 sáh plus počet stop, které jsi hodil na kostce (1 sáh = 5 stop). Poté se okamžitě můžeš pohnout pomocí své reakce až svou rychlosťí chůze na volné místo do 1 sáhu od cíle.

ÚTOK NAVÍC

Počínaje 6. úrovni můžeš zaútočit dvakrát, místo jednou, kdykoliv ve svém tahu provedeš akci Útok.

MISTROVSKÉ MÁCHNUTÍ

Když počínaje 14. úrovni použiješ nějakou možnost Máchnutí, můžeš si hodit k6 a použít ji místo utracení kostky Bardské inspirace.

KOLEJ PŮVABU

Kolej půvabu je domovem bardů, kteří zvládli své řemeslo v bujně Vílí divočině, pod vedením někoho, kdo tam žil. Tyto bardy vyučují satyři, eladrini a jiné víly. Učí se používat svá kouzla k potěšení a fascinování ostatních.

Na bardy této koleje se pohlíží se smíšenými pocity bázne a strachu. Jejich umění je legendární. Jsou tak výmluvní, že jimi přednesená řec či píseň může způsobit, že vězni propustí barda bez újmy nebo že rozrušený drak se zklidní do blahosklonné spokojenosti. Stejná magie, která jim umožňuje zkrotit zvěř, může také pokřivovat mysl. Hanební bardové z této koleje mohou celé týdny vysávat nějakou komunitu a zneužíváním své magie přeměňovat



hostitele v otroky. Oproti tomu hrdinští bardové této koleje používají tuto schopnost k rozradostňování utlačovaných a podryvání utiskovatelů.

SCHOPNOSTI KOLEJE PŮVABU

Úroveň barda Schopnost

- | | |
|-----|--------------------------------------|
| 3. | Pelerína inspirace, Ohromující umění |
| 6. | Pelerína majestátu |
| 14. | Neporušitelný majestát |

PELERÍNA INSPIRACE

Když se na 3. úrovni připojíš ke Koleji půvabu, získáš schopnost prodchnout píseň vliv magií, která propůjčí tvým spojencům vitalitu a rychlosť.

Jako bonusovou akci můžeš utratit jedno použití své Bardské inspirace a získat tak úžasný vzhled. Když to uděláš, zvol až tolik tvorů, kolik je tvá oprava Charismatu (minimálně však jednoho), kteří jsou do 12 sáhů od tebe a které vidíš a oni vidí tebe. Každý z nich získá 5 dočasných životů. Když tvor získá tyto dočasné životy, může se okamžitě pomocí své reakce pohnout až svou rychlosťí, aniž by vyvolával příležitostné útoky.

Počet dočasných životů se zvýší, když dosáhneš určitých úrovní v tomto povolání. Na 8 od 5. úrovně, 11 od 10. úrovně a 14 od 15. úrovně.

OHROMUJÍCÍ UMĚNÍ

Počínaje 3. úrovni může nabít své umění svůdnou vliv magií.

Pokud zpíváš, recituješ básně nebo tancuješ alespoň 1 minutu, můžeš se pokusit vzbudit v publiku úžas. Na konci představení zvol až tolik humanoidů, kolik je tvá oprava Charismatu (minimálně však jednoho), kteří jsou do 12 sáhů od tebe a kteří sledovali a poslouchali celé tvé představení. Každý cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost proti SO záchrany tvých kouzel, jinak ho zmámíš. Zatímco je cíl tímto způsobem zmámený, zbožňuje tě, vřele o tobě mluví a brání tě před každým, kdo ti opoune, ale vyhýbá se násilí, pokud už předtím nebyl ochotný za tebe bojovat. Tento účinek přestane působit na cíl za 1 hodinu, pokud utrpí zranění, pokud na něj zaútočíš, nebo pokud bude svědkem toho, jak zaútočíš na jeho spojence nebo že je zraníš.

Pokud cíl uspěje v záchranném hodu, nemá tušení, že ses ho pokusil zmámit.

Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znova, dokud si krátce nebo důkladně neodpočíneš.

Iluze? JAK malebná. Než tě zvijí, vytvoř takovou, která vypadá jako opravdu velká zlatá rybka – ať je velká jako já! Hmm. Ta je příliš velká. Sbohem!



PELERÍNA MAJESTÁTU

Od 6. úrovně získáš schopnost oblékat se do vliv magie, díky niž ti ostatní chtejí sloužit. Jako bonusovou akci se šeš rozkaz, aniž bys při tom utratil pozici kouzel, a získáš nadzemskou krásu na 1 minutu, nebo dokud neskončí tvé soustředění (jako by ses soustředil na kouzlo). Během této doby můžeš každý svůj tah seslat rozkaz jako bonusovou akci, aniž bys při tom utratil pozici kouzel.

Každý tebou zmámený tvor automaticky neuspěje ve svém záchranném hodu proti rozkazu, který se šeš pomoci této schopnosti.

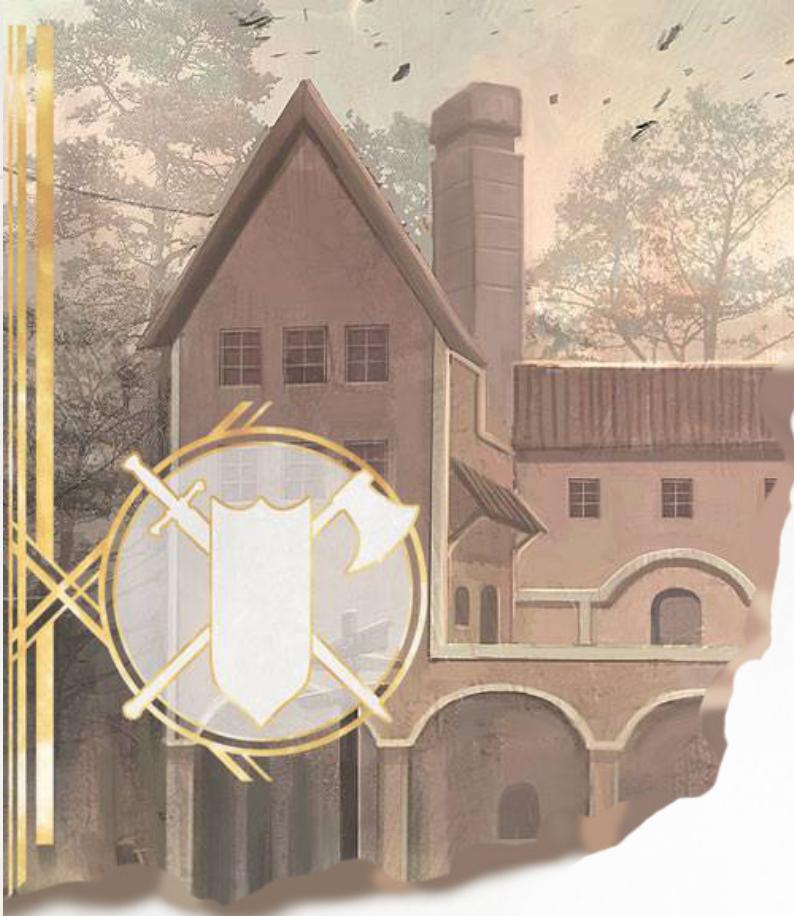
Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znova, dokud si důkladně neodpočíneš.

NEPORUŠITELNÝ MAJESTÁT

Od 14. úrovně získá tvůj vzhled trvalý nadzemský aspekt, díky kterému vypadáš krásnější a divočejší.

Kromě toho můžeš jako bonusovou akci na sebe magicky vzít majestátní podobu na 1 minutu, nebo dokud se nestaneš neschopný. Kdykoliv se na tebe pokusí v průběhu této doby zaútočit nějaký tvor poprvé v tahu, musí si hodit záchranný hod na Charisma proti SO záchrany tvých kouzel. Když neuspěje, nesmí na tebe v tomto tahu zaútočit a musí zvolit jiný cíl svého útoku, jinak svůj útok promarní. Pokud útočník v záchranném hodu uspěje, může na tebe útočit v tomto tahu, ale má nevýhodu ke každému záchrannému hodu, který si bude házet proti tvým kouzlům ve tvém příštím tahu.

Jakmile na sebe vezmeš tuto majestátní podobu, nemůžeš to udělat znova, dokud si krátce nebo důkladně neodpočíneš.



Tvá postava může být přidružena k nějaké organizaci či věci názoru už z dřívějška, a tak již může cestovat pod nějakým druhem korouhve. Pokud tomu tak není, zvaž, že si vymyslíš erb, který symbolizuje aspekt tvé povahy nebo který vypovídá o tvém záměru ve světě.

ERBY

k6 Erb

- 1 Zlatý drak stojící na zadních nohách na zeleném poli, což představuje hrdost a snahu o bohatství
- 2 Pěst bouřného obra svírajícího blesk v popředí bouřkového mraku, což symbolizuje hněv a sílu
- 3 Zkřížené obouruční meče před hradní branou, což značí obranu města či království
- 4 Lebka probodnutá dýkou, což představuje zkázu, kterou přináší svým nepřátelům
- 5 Fénix v ohnivém kruhu, což vyjadřuje nezdolného ducha
- 6 Tři kapky krve pod vodorovnou čepelí meče na černém pozadí, což symbolizuje tři nepřátele, které jsi přisahal zabít

BOJOVNÍK

DEJ MI VĚDĚT, AŽ PŘESTANEŠ ŽVANIT.

— Tordek

Ze všech dobrodruhů ve světech D&D je bojovník asi největším paradoxem. Na jednu stranu, pozoruhodnou vlastností tohoto povolání je, že žádní dva bojovníci neprovozují své řemeslo zcela stejným způsobem; jejich zbraně, zbroje a taktika se širokospektrálně liší. Na druhou stranu, bez ohledu na nástroje a metody, které konkrétní bojovník používá, motivace každého z nich vychází ze stejně základní pravdy: je lepší zranit, než být zraněn.

Ačkoli někteří dobrodružní bojovníci riskují svůj život bojováním za slávu či peníze, jiným jde primárně o blaho druhých. Přikládají větší důležitost prosperitě společnosti, vesnice nebo družiny než svému vlastnímu bezpečí. Dokonce i když je odměnou zlato, většinu bojovníků nejvíce hřeje u srdce fakt, že poslali své nepřátele do záhuby.

Níže uvedené části ti nabízí možnosti, jak dodat tvé postavě bojovníka trochu hloubky a citu.

ERB

Bojovníci obvykle bojují za nějakou věc. Někteří bojují za království obléhané nestvůrami, zatímco jiní hledají pouze osobní slávu. V obou případech bojovník zpravidla vystavuje na odiv erb, který představuje danou věc. Buď přijatý symbol národa či královského rodu, nebo vlastní znak reprezentující jeho vlastní zájem.

HOLE A KAMENÍ MOŽNÁ ZLOMÍ MÉ KOSTI, ALE MEČE
MI NIKDY NEUBLÍŽÍ — DOKUD JSEM OPRAVDU
VYSOKO A STŘÍLIM ŠIKMO.



UČITEL

Někteří bojovníci jsou rození válečníci, kteří mají talent na přežití v bitvě. Jiní se naučili základy své bojové zdatnosti během výchovných let strávených ve vojenské službě či jiné vojenské organizaci, kde se učili od velitelů.

Třetí typ bojovníků pochází z řad těch, kteří obdrželi individuální výcvik od úspěšného veterána. Tento učitel byl, nebo možná stále je, velmi zběhlý v určitém aspektu boje, který se vztahuje ke studentově zázemí.

Pokud se rozhodneš, že tvá postava má osobního učitele, jaká je jeho specializace? Napodobuješ v tom, jak bojuješ, svého učitele, nebo jsi prošel jeho výukou a přizpůsobil sis ji podle sebe?

UČITELÉ

k6 Učitel

- 1 **Gladiátor.** Tvůj učitel byl otrokem bojujícím za svobodu v aréně, nebo tím, kdo si dobrovolně vybral život gladiátora, aby si vydobyl peníze a slávu.
- 2 **Voják.** Tvůj učitel sloužil ve vojenské jednotce a ví hodně o práci v týmu.
- 3 **Městská hlídka.** Specializace tvého učitele jsou řízení davu a udržování pořádku.
- 4 **Kmenový válečník.** Tvůj učitel vyrostal v kmeni, kde byl boj o život na denním pořádku.
- 5 **Pouliční rváč.** Tvůj učitel vyniká v městském boji, který kombinuje boj tváří v tvář v těsné vzdálenosti s tichostí a efektivitou.
- 6 **Zbrojíř.** Tvůj učitel ti pomohl splynout se svou oblíbenou zbraní. Získal jsi vysoko specializované znalosti, jak ji co nejúčinněji ovládat.

Šípy jsou nejhorší. Doletí mnohem dál
než oční paprsky. Proto se držím celou
dobu ve vnitřních prostorách. Na víc
obloha je zcela nadhodnocená.



OSOBITÝ STYL

Mnoho bojovníků se odlišuje od svých soukmenovců přijetím a zdokonalováním určitého stylu nebo způsobu boje. Přestože tento styl může být přirozeným důsledkem bojovníkovy osobnosti, není tomu tak vždy – i když má osoba určitý přístup ke světu, může se chovat jinak, když jsou v sázce životy.

Máš bojový styl, který odráží tvůj názor na život, nebo se v tobě probudí něco cizího, když se tasí zbraně?

OSOBITÉ STYLY

k6 Styl

- 1 **Elegantní.** Pohybuješ se s precizní gracií a dokonalým ovládáním svého těla. Nikdy nevynaložíš více energie, než je potřeba.
- 2 **Brutální.** Tvé útoky dopadají jako údery kladiva, jimiž se drtí kosti a po nichž cáká krev.
- 3 **Mazaný.** Přízneš se do útoku v pravý okamžik a svou partyzánskou taktikou si nakloníš štěstěnu na svou stranu.
- 4 **Nenucený.** Během boje se jen zřídka zapotíš nebo máš jiný než stoický výraz ve tváři.
- 5 **Rázný.** Během boje si zpíváš a směješ se, neboť boj povznáší tvého ducha. Jsi nejšťastnější, když máš před sebou nepřítele a v ruce zbraň.
- 6 **Zlověstný.** Během boje se mračíš a šklebíš, a když své nepřátele porazíš, jsi rád uštěpačný.

BOJOVÉ ARCHETYPY

Na 3. úrovni získává bojovník schopnost Bojový archetyp. Následující možnosti jsou mu k dispozici navíc k těm, které nabízí *Příručka hráče*: Bohatýr, Myslký lučištník a Samuraj.

BOHATÝR

Archetypální bohatýr vyniká v boji v sedle. Zpravidla se narodil mezi šlechtou a vyrostl u dvora. Bohatýr se cítí jako doma, vede-li útok kavalérie, stejně jako když pádne argumentuje u státní večeře. Bohatýři se také učí, jak strážit, aby osoby, které mají na starost, nepřišly k úhoně. Často slouží jako ochránci svých nadřízených či slabých. Láká je napravovat bezpráví nebo získávat prestiž. Proto se mnozí z těchto bojovníků vzdávají svého pohodlného života a vydávají se za úžasného dobrodružstvím.

BOHATÝŘI, SAMURAJOVÉ A HISTORIE

I když bohatýři a samurajové existují i v reálném světě, naší inspirací pro oba tyto bojovníkovy archetypy byla popkultura (lidové pohádky, filmy a komiksy), nikoli historie. Naším záměrem je zachytit ve hře filmový, hrdinský prvek obou archetypů, spíše než vytvořit jejich přesnou historickou reprezentaci.

SCHOPNOSTI BOHATÝRA

Úroveň bojovníka	Schopnost
3.	Bonusová zdatnost, Neoblomná kořist, Zrozen pro sedlo
7.	Ochranný manévr
10.	Držení linie
15.	Zběsilá zteč
18.	Bdělý ochránce

BONUSOVÁ ZDATNOST

Když si na 3. úrovni zvolíš tento archetyp, získáš zdatnost v jedné z následujících dovedností dle svého výběru: Historie, Ovládání zvířat, Přesvědčování, Umění, nebo Vhled. Nebo se případně naučíš jeden jazyk dle své volby.

NEOBLOMNÁ KOŘIST

Počínaje 3. úrovní jsi hrozbou pro své nepřátele. Dokážeš hatit jejich útoky a trestat je za zraňování ostatních. Když zraníš tvora útokem na blízko zbraní, můžeš ho označit do konce svého příštěho tahu. Tento účinek skončí předčasně, staneš-li se neschopný či zemřeš, nebo pokud někdo jiný označí tohoto tvora.

Když je tebou označený tvor ve vzdálenosti do 1 sáhu, má nevýhodu ke každému hodu na útok, který cílí na tebe.

Mimo to, pokud tebou označený tvor způsobí zranění někomu jinému než tobě, můžeš na něj zaútočit zvláštním útokem na blízko zbraní jako bonusovou akci ve svém příštím tahu. K hodu na útok máš výhodu a pokud zasáhneš, útočná zbraň způsobí cíli dodatečné zranění rovně polovině tvé úrovně bojovníka.

Bez ohledu na počet tvorů, které označíš, můžeš provést tento zvláštní útok tolíkrát, kolik je tvá oprava Síly (minimálně jednou) a všechna utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

ZROZEN PRO SEDLO

Počínaje 3. úrovní se začne vyjmávat tvé jezdecké umění. Máš výhodu k záchranným hodům proti pádu z jezdeckého zvířete. Pokud spadneš z jezdeckého zvířete, ale nesletíš více než 2 sáhy, můžeš dopadnout na nohy a nebýt neschopný.

Navíc nasednutí nebo vysednutí z jezdeckého zvířete tě stojí jen 1 sáh pohybu místo poloviny pohybu.

OCHRANNÝ MANÉVR

Od 7. úrovně se naučíš odrážet údery mřížené na tebe, na tvé jezdecké zvíře nebo jiné tvory v okolí. Pokud tebe nebo tvora, kterého vidíš do 1 sáhu od sebe, zasáhne útok a držíš v ruce zbraň na blízko nebo štít, můžeš si jako reakci hodit 1k8 a hozené číslo si cíl přiřeť k svému OČ proti tomuto útoku. Pokud útok přesto zasáhne, cíl bude vůči zranění tohoto konkrétního útoku odolný.

Tuto schopnost můžeš použít tolíkrát, kolik je tvá oprava Odolnosti (minimálně jednou) a všechna utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

DRŽENÍ LINIE

Od 10. úrovně se staneš mistrem v zablokování svých nepřátel. Když se tvor pohně aspoň o 1 sáh a po celou dobu zůstává ve tvém dosahu, vyvolá tvůj příležitostný útok a po-



Z LEVA DOPRAVA: SAMURAJ, BOHATÝR A MYSTICKÁ LUČIŠTNICE

kud jej tímto útokem zasáhneš, jeho rychlosť pohybu se sníží na 0 do konce jeho aktuálneho tahu.

ZBĚSILÁ ZTEČ

Počínaje 15. úrovňi můžeš doběhnout a srazit svého nepřitele, ať už jedeš na koni, nebo ne. Pohněš-li se, než zaútočíš na tvora a zasáhneš ho útokem, alespoň 2 sáhy přímým směrem, musí cíl uspět v záchranném hodu na Sílu (SO je $8 + \text{tvůj zdatnostní bonus} + \text{tvá oprava Síly}$), jinak ho sražíš. Ve svém tahu můžeš použít tuto schopnost jen jednou.

BDĚLÝ OCHRÁNCE

Od 18. úrovni reaguješ na nebezpečí s mimořádnou osažitostí. V boji získáš zvláštní reakci, kterou můžeš provést jednou za tah jakéhokoli tvora, kromě svého tahu. Tuto zvláštní reakci můžeš použít jen k příležitostnému útoku a nemůžeš ji použít ve stejném tahu, ve kterém použiješ svou normální reakci.

MYSTICKÝ LUČIŠTNÍK

Mystický lučištník cvičí jedinečnou elfskou metodu lukostřelby, která do útoků vplétá magii, aby dosáhla nadprirozených účinků. Mističtí lučištníci jsou jedni z nejelitnějších válečníků mezi elfy. Drží stráž na perifériích elfských držav a pozorně dohlížejí na narušitele. Pomocí magií prodchnutých šípů zdolávají nestvůry a nájezdníky, dříve než se dostanou do elfských osad. V průběhu staletí se metody těchto elfích lučištníků naučili i příslušníci jiných ras, kteří také umějí skloubit mystické schopnosti s lukostřelbou.

SCHOPNOSTI MYSTICKÉHO LUČIŠTNÍKA

Úroveň bojovníka	Schopnost
3.	Mystický výstrel (2 možnosti), Nauka Mystického lučištníka
7.	Magický šíp, Mystický výstrel (3 možnosti), Zakřivený výstrel
10.	Mystický výstrel (4 možnosti)
15.	Mystický výstrel (5 možností), Pohotový výstrel
18.	Mystický výstrel (5 možností, zlepšené výstřely)

MYSTICKÝ VÝSTREL

Od 3. úrovni se naučíš některými svými výstřely vytvářet speciální magické účinky. Když získáš tuto schopnost, naučíš se dvě možnosti Mystického výstrelu dle své volby (viz „Možnosti Mystického výstrelu“ níže).

Jednou za tah, když vystřelíš šíp z krátkého nebo dlouhého luku jako součást své akce Útok, můžeš tomuto šípu přidělit jednu z možností Mystického výstrelu. Pokud možnost zahrnuje hod na útok, rozhodneš se o jejím použití, až když šípem zasáhneš tvora. Máš dvě použití této schopnosti a všechna utracená použití si obnovíš, když si krátce či důkladně odpočíneš.

Další možnost Mystického výstrelu dle své volby získáš, když dosáhneš určité úrovni v tomto povolání: 7., 10., 15. a 18. úrovni. Každá možnost se také zlepší, když se staneš bojovníkem 18. úrovně.

NAUKA MYSTICKÉHO LUČIŠTNÍKA

Od 3. úrovni studuješ určitou teorii magie nebo jistá tajemství přírody – typická pro provozovatele této elfské bojové tradice. Získáš zdatnost buď v dovednosti Mystika, nebo Příroda, dle tvé volby, a vyber si, jestli se naučíš buď trik kejkle, nebo druidovství.

MAGICKÝ ŠÍP

Na 7. úrovni získáš schopnost prodchnout magií své šípy. Kdykoliv vystřelíš z krátkého či dlouhého luku nemagický šíp, můžeš ho udělat magickým za účelem překonání odolání a imunity vůči nemagickým útokům a zraněním. Magie vymizí z šípu ihned po zasažení nebo minutí cíle.

ZAKŘIVENÝ VÝSTŘEL

Od 7. úrovně se naučíš, jak nasměrovat zbloudilý šíp na nový cíl. Když si hodíš na útok s magickým šípem a mines, můžeš použít bonusovou akci a hodit si znova na útok proti jinému cíli do 12 sáhů od původního cíle.

POHOTOVÝ VÝSTŘEL

Počínaje 15. úrovní je ti tvá magická lukostřelba k dispozici vždy, když vypukne boj. Pokud si házíš na iniciativu, a už ti nezbývá žádné použití Mystického výstřelu, obnovíš si jedno jeho použití.

MOŽNOSTI MYSTICKÉHO VÝSTŘELU

Schopnost Mystický výstrel ti na určitých úrovních umožňuje zvolit si pro ni možnosti. Možnosti jsou zde uvedeny zde v abecedním pořadí. Všechno jsou to magické účinky a každý z nich patří do jedné ze škol magie.

Pokud možnost vyžaduje záchranný hod, tvůj SO záchrany Mystického výstřelu je $8 +$ tvůj zdatnostní bonus + tvá oprava Inteligence.

Obluzující šíp. Svou očarovací magií způsobíš, že tento šíp dočasně poblouzní cíl. Tvor zasažený šípem utrpí dodatečné psychické zranění 2k6 a k tomu zvol jednoho ze svých spojenců do 6 sáhů od cíle. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost, jinak ho zvolený spojenec zmámi do začátku tvého příštího tahu. Tento účinek skončí předčasně, pokud zvolený spojenec zaútočí na zmámený cíl, způsobí mu zranění nebo ho donutí k záchrannému hodu.

Psychické zranění se zvýší na 4k6, když dosáhneš 18. úrovně v tomto povolání.

Oslabující šíp. Do svého šípu vetskneš nekromantskou magii. Tvor zasažený šípem utrpí dodatečné nekrotické zranění 2k6. Cíl musí také uspět v záchranném hodu na Odolnost, jinak se zranění způsobované jeho útoky zbraní sníží na polovinu do začátku tvého příštího tahu.

Nekrotické zranění se zvýší na 4k6, když dosáhneš 18. úrovně v tomto povolání.

Prábojný šíp. Pomocí transmutační magie uděláš ze svého šípu éterický. Když použiješ tuto možnost, nehodíš si při útoku na útok. Místo toho šíp vyletí dopředu po 1 stopu široké a 6 sáhů dlouhé dráze, než zmizí. Šíp v této dráze neškodně prochází neživým materiélem a ignoruje kryt. Každý tvor v této dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Když tvor neuspěje, utrpí zranění, jako by ho šíp zasáhl, plus dodatečné bodné zranění 1k6. Když v záchranném hodu uspěje, utrpí poloviční zranění.

Bodné zranění se zvýší na 2k6, když dosáhneš 18. úrovně v tomto povolání.

Stínový šíp. Do svého šípu vetskneš iluzorní magii, která zastře vidění tvého nepřítele. Tvor zasažený šípem utrpí dodatečné psychické zranění 2k6 a musí uspět v záchranném hodu na Moudrost, jinak neuvidí dál než 1 sáh do začátku tvého příštího tahu.

Psychické zranění se zvýší na 4k6, když dosáhneš 18. úrovně v tomto povolání.

Uchvacující šíp. Když tento šíp udeří do cíle, vyvolávací magie vytvoří uchvacující, jedovaté trnité keře, které cíl obkloupí. Tvor zasažený šípem utrpí dodatečné jedové zranění 2k6, jeho rychlosť se sníží na 2 sáhy a v každém svém tahu, když se poprvé pohně o 1 stopu či více, aniž by se teleportoval, utrpí sečné zranění 2k6. Cíl nebo jakýkoli tvor, který na něj dosáhne, může pomocí své akce odstranit trnité keře, pokud uspěje v ověření Síly (Atletiky) proti SO záchrany tvého Mystického výstřelu. Jinak trnité keře vydrží 1 minutu, nebo dokud znova nepoužiješ tuto možnost.

Jedové i sečné zranění se obě zvýší na 4k6, když dosáhneš 18. úrovně v tomto povolání.

Vybucující šíp. Prodchně svůj šíp silovou energií ze školy zaklínání. Po tvém útoku se energie odpálí. Ihned poté, co šíp zasáhne tvora, utrpí cíl i všichni tvorové do 2 sáhů od něj každý silové zranění 2k6.

Silové zranění se zvýší na 4k6, když dosáhneš 18. úrovně v tomto povolání.

Vyhledávací šíp. Pomocí věštecké magie udělíš svému šípu schopnost vyhledat cíl. Když použiješ tuto možnost, nehodíš si při útoku na útok. Místo toho zvol jednoho tvora, kterého jsi viděl v poslední minutě. Šíp poletí směrem k tomuto tvorovi a v případě potřeby se pohybuje kolem rohů a ignoruje tříčtvrtinový a poloviční kryt. Je-li cíl v dostřelu zbraně a existuje-li dostatečně prostorná cesta, aby se k němu šíp dostal, musí si hodit záchranný hod na Obratnost. Když v záchranném hodu neuspěje, utrpí zranění, jako by ho šíp zasáhl, plus silové zranění 1k6 a ty se dozvídš jeho aktuální polohu. Když cíl v záchráně uspěje, utrpí poloviční zranění a jeho polohu se nedozvíš.

Silové zranění se zvýší na 2k6, když dosáhneš 18. úrovně v tomto povolání.

Vypuzující šíp. Pomocí vymítací magie se pokusíš dočasně vypudit cíl na neškodné místo ve Vídni divočině. Tvor zasažený šípem musí také uspět v záchranném hodu na Charisma, jinak je vypuzen. Když je cíl tímto způsobem vypuzený, jeho rychlosť je 0 a je neschopný. Na konci svého příštího tahu se cíl znova objeví na místě, které vyklidil, nebo, pokud je dané místo obsazené, na nejbližší volné místě.

Když dosáhneš 18. úrovně v tomto povolání, utrpí cíl při zásahu také silové zranění 2k6.

SAMURAJ

Samuraj je bojovník, který poráží nepřátele čerpáním ze svého neúprosného bojového ducha. Samurajovo odhodlaní je v podstatě nezlomné a nepřátele, kteří stojí samurajovi v cestě, mají dvě možnosti: buď ustoupit, nebo zejmýt v boji.

SCHOPNOSTI SAMURAJE

Úroveň bojovníka	Schopnost
3.	Bojovný duch (5 doč. žt), Bonusová zdatnost
7.	Elegantní dvořan
10.	Bojovný duch (10 doč. žt), Neúnavný duch
15.	Bojovný duch (15 doč. žt), Rychlý úder
18.	Posila před smrtí

BOJOVNÝ DUCH

Počínaje 3. úrovní tě může tvá horlivost chránit v souboru a pomocí ti k přesným úderům. Jako bonusovou akci ve svém tahu si můžeš udělit výhodu k hodům na útok zbraní do konce svého aktuálního tahu. Uděláš-li to, získáš i 5 dočasních životů. Počet dočasných životů se zvýší, když dosáhneš určitých úrovní v tomto povolání. Na 10 od 10. úrovně, a 15 od 15. úrovně.

Tuto schopnost můžeš použít třikrát a všechna utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

BONUSOVÁ ZDATNOST

Když si na 3. úrovni zvolíš tento archetyp, získáš zdatnost v jedné z následujících dovedností dle svého výběru: Historie, Přesvědčování, Umění, nebo Vhled. Nebo se případně naučíš jeden jazyk dle své volby.

ELEGANTNÍ DVOŘAN

Od 7. úrovně ti tvá disciplína a důraz na detail umožňují vynikat ve společenských situacích. Když si házíš na ověření Charismatu (Přesvědčování), máš k tomuto hodu bonus rovný tvé opravě Moudrosti.

Tvé sebeovládání také způsobuje, že získáš zdatnost v záchranných hodech na Moudrost. Pokud už tuto zdatnost máš, získáš místo toho zdatnost v záchranných hodech na Inteligenci, nebo Charisma (dle tvé volby).

NEÚNAVNÝ DUCH

Když si počínaje 10. úrovní házíš na iniciativu, a už ti nezbývá žádné použití Bojovného ducha, obnovíš si jedno jeho použití.

RYCHLÝ ÚDER

Od 15. úrovně se naučíš oželet přesnost za rychlé údery. Když ve svém tahu provedeš akci Útok a máš výhodu k hodu na útok proti jednomu z cílů, můžeš se vzdát výhody k tomuto hodu a místo ní provést dodatečný útok zbraní proti tomuto cíli jako součást stejné akce. Nemůžeš to udělat víckrát než jednou za tah.

POSLA PŘED SMRTÍ

Počínaje 18. úrovní ti může tvůj bojovný duch oddálit smrt na jazyku. Pokud utrpíš zranění, které ti sníží životy na 0, ale nezabije tě namísto, můžeš pomocí své reakce odložit upadnutí do bezvědomí a okamžitě zahrát tah navíc, který dočasně přeruší aktuální tah. Zatímco máš během tohoto tahu navíc 0 životů, utrpěné zranění způsobí neúspěšný záchranný hod proti smrti jako obvykle a tři neúspěšné záchranné hody proti smrti tě stále mohou zabít. Když tah navíc skončí a ty máš stále 0 životů, upadneš do bezvědomí.

Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znova, dokud si důkladně neodpočineš.

Existují tedy různé náruky pro různé druhy osob, co se ohání mečí? Proč? Dovolte mi to zkusit: oháněč s mečískem a oháněč s mečíkem.
Ne, to zní jako by záleželo na velikosti meče.
Co takhle: uak na maso s mečem a pytlíček na maso s mečem!



Božská? Mystická? Jaký rozdíl je u tom, odkud magie pochází? Buď ji máš, nebo nemáš. Já jí mám naštěstí mrtvě.



ČARODĚJ

PRAXE A STUDIUM JSOU PRO AMATÉRY. SKUTEČNÁ MOC JE VROZENÁ.

— Hennet, Tiamatin potomek

Když dojde na upotřebení svých schopností v dobách nouze, mají to čarodějové oproti jiným postavám jednoduché. Nejen že jejich síla spočívá v nich samých, ale už jen držet ji na uzdě vyžaduje jisté úsilí. Každý čaroděj se do své role rodí, nebo se k ní dostane náhodou jak slepý k houslím. Na rozdíl od jiných postav, které se musejí aktivně učit, chápát se příležitostí a dbát o své nadání, čarodějům jejich moc spadla do klína.

U mnoha obyvatel nevyvolává nadšení představa, že se mezi nimi pohybuje bytost s vrozenou magií. Proto čarodějové zpravidla vzbuzují v ostatních nedůvěru a podezření. Nicméně mnoha čarodějům se daří překonávat tyto předsudky svými skutky, z nichž mají prospěch jejich magicky méně nadaní vrstevníci.

Čaroděje často definují události, jež se pojí s projevem jejich moci. Pro ty, kteří svou moc získali očekávaně jako vrozenou, je její výskyt důvodem k oslavě. Ostatní čarodějové jsou považováni za psance, již byli vyhnáni ze svých domovů, když jejich schopnosti přišly náhle a ztropily hrůzostrašné pozdvízení.

Hraní postavy čaroděje může být stejnou mírou vděčné, jako náročné. Níže uvedené části obsahují návrhy, jak vylepšit a přizpůsobit svou osobnost.

MYSTICKÝ PŮVOD

Někteří čarodějové chápou, odkud se bere jejich moc, na základě toho, jak se projevují jejich schopnosti. Jiní mohou jen spekulovat, protože jejich schopnosti k nim přišly bez nějakého zvláštního důvodu.

Zná tvá postava zdroj své magické moci? Vztahuje se k nějakému vzdálenému příbuznému či kosmické události, nebo jde jen o slepuou náhodu? Pokud tvůj čaroděj neví, odkud pochází jeho moc, může si tvůj PJ hodit dle této tabulky (nebo původ vybrat) a odhalit ti ho, pokud tato informace bude hrát roli v tažení.

MYSTICKÉ PŮVODY

k6 Původ

- 1 Tvá moc pochází z vaší rodové linie. Jsi příbuzný s někým mocným, nebo jsi zdědil požehnání či prokletí.
- 2 Jsi převtělená bytost z jiné sféry existence.
- 3 Do světa vstoupila mocná bytost. Její magie tě změnila.
- 4 Tvé narození bylo prorokováno v prastarém textu a ty jsi předurčen použít svou moc se strašnými následky.
- 5 Jsi produktem pečlivého, selektivního výběru po celé generaci.
- 6 Vyrobil tě alchymista ve své kádi.

REAKCE

Když přijde na svět nový čaroděj, pak buď při narození, nebo později, když se projeví jeho moc, závisí následky této události velmi na tom, jak její svědci reagují na to, co viděli.

Jaká byla reakce světa kolem tebe, když se projevily tvé čarodějně schopnosti? Byly ti osoby ve tvém okolí oporu, měly strach, nebo něco mezí?

REAKCE

k6 Reakce

- 1 Osoby ve tvém okolí považují tvé schopnosti za velké požehnání a očekává se, že je budeš používat ve prospěch vaší komunity.
- 2 Když se tvé schopnosti poprvé objevily, způsobily škody a dokonce i smrt, a ty jsi byl považován za zločince.
- 3 Tví sousedé tě nenáviděli a báli se tvé moci, a proto se ti vyhýbali.
- 4 Dostal ses do hledáčku zlověstného kultu, který plánuje využít tvé schopnosti.
- 5 Osoby ve tvém okolí věří, že tvé schopnosti jsou prokletím, jež bylo uvaleno na vaši rodinu za její předchozí hříchy.
- 6 Věří se, že tvé schopnosti mají spojitost s dávným rodem šílených králů, kteří údajně skončili v krvavé vzpouře před více než stoletím.

NADPŘIROZENÝ ZNAK

Když je čaroděj v klidu, je téměř nerozeznatelný od normální osoby; čarodějové odkrývají svou pravou povahu jen tehdy, když se uvolňuje jejich magie. Přesto mají mnozí



Z LEVA DOPRAVA: BOŽSKÁ DUŠE, BOUŘNÁ ČARODĚJKA, STÍNOVÁ ČARODĚJKA

čarodějové nenápadný, ale výmluvný fyzický rys, který je odlišuje od ostatních obyvatel.

Má-li tvůj čaroděj nadpřirozený znak, může to být takový, který se dá snadno skrýt, nebo takový, který hrdě pořád vystavuješ na odiv.

NADPŘIROZENÉ ZNAKY

k6 Znak

- | | |
|---|---|
| 1 | Tvé oči mají neobvyklou barvu, například červenou. |
| 2 | Na jedné noze máš o jeden prst navíc. |
| 3 | Jedno tvé ucho je nápadně větší než druhé. |
| 4 | Nesmírně rychle ti rostou vlasy. |
| 5 | Během žvýkání opakováně krčíš nos. |
| 6 | Jednou za den se ti na krku objeví červený flíček, který po hodině zmizí. |

ČARODĚJNÁ ZNAMENÍ

Jak svět dobře ví, někteří čarodějové jsou v ovládání svých kouzel lepší než jiní. Sesílání kouzla se čarodějovi občas zvrne v přehlídce divoké magie. Ale i když čaroděj sešle kouzlo podle plánu, samotné sesílání je často doprovázeno znamením, které nedává prostor dohadům, odkud se magická energie vzala.

Když tvá postava čaroděje sesílá kouzlo, prozrazuje jeho zdroj nějakým čarodějným znamením? Je toto znamení nějak svázáno s tvým původem nebo jiným aspektem toho, kdo jsi, nebo se jedná o zdánlivě nahodilý jev?

ČARODĚJNÁ ZNAMENÍ

k6 Znamení

- | | |
|---|---|
| 1 | Verbální složky svého kouzla pronáší duniivým hlasem titána. |
| 2 | Když sešleš kouzlo, oblast kolem tebe je na chvíliku temná a ponurá. |
| 3 | Když sešleš kouzlo, pár vteřin poté z tebe lije pot. |
| 4 | Kdykoliv sešleš kouzlo, tvé vlasy a šaty se krátce zavlíní, jako by je ovanul vítr. |
| 5 | Pokud při sesílání kouzla stojíš, vzneseš se šest coulů nad zem a zase se zvolna sneseš zpět. |
| 6 | Když začínáš sesílat kouzlo, tvou hlavu ozdobí iluzorní modré plameny, a pak náhle zmizí. |

ČARODĚJNÉ PŮVODY

Na 1. úrovni získává čaroděj schopnost Čarodějný původ. Následující možnosti jsou mu k dispozici navíc k těm, které nabízí *Příručka hráče*: Bouřné čarodějnictví, Božská duše a Stínová magie.

BOUŘNÉ ČARODĚJNICTVÍ

Tvá vrozená magie pochází z moci živlu vzduchu. Mnozí s touto mocí mohou vystopovat svou magii zpět k zážitkům blízkým smrti způsobeným Velkým deštěm, ale možná ses narodil během vyjící vichřice takové sfly, že si o ní lidé dodnes vyprávějí příběhy, nebo je tvá linie ovlivněna mocným vzdušným tvorem, jako je vát nebo džin. Ať tak či onak, prostupuje tebou bouřná magie.

Bouřní čarodějové jsou neocenitelnými členy lodních posádek. Jejich magie jim umožňuje kontrolovat vítr a počasí v jejich bezprostředním okolí. Jejich schopnosti jsou také užitečné při odrážení útoků sahuaginů, pirátů a dalších hrozeb zrozených z moře.

SCHOPNOSTI BOUŘNÉHO ČARODĚJNICTVÍ

Úroveň čaroděje	Schopnost
1.	Rozbouřená magie, Větrný mluvčí
6.	Bouřný průvodce, Srdce bouře
14.	Zuřivost bouře
18.	Duše větru

ROZBOUŘENÁ MAGIE

Počínaje 1. úrovní můžeš během svého tahu použít bonusovou akci, aby ses bezprostředně před tím nebo po tom, co sešleš kouzlo 1. či vyšší úrovně, zahalil na krátkou dobu poryvy vzdušného živlu. To ti umožní odletět až 2 sáhy bez vyvolání přfležitostného útoku.

VĚTRNÝ MLUVČÍ

Mystická magie, které poroučíš, je naplněná živlem vzduchu. Můžeš mluvit, číst a psát v prvotině. (Znalost tohoto jazyka ti umožňuje pochopit a rozumět těm, kdo mluví jeho dialekty: akvanštinou, auranštinou, ignanštinou a terranštinou).

BOUŘNÝ PRŮVODCE

Od 6. úrovně získáš schopnost jemně ovládat počasí kolem sebe.

Pokud prší, můžeš pomocí své akce způsobit, že déšť přestane padat v kouli o průměru 4 sáhy se středem v tobě. Tento účinek můžeš ukončit jako bonusovou akci.

Je-li větrno, můžeš každé kolo použít svou bonusovou akci a zvolit, kterým směrem bude vítr foukat v kouli o poloměru 20 sáhů se středem v tobě. Vítr fouká v tomto směru až do konce tvého příštího tahu. Tato vlastnost nemění rychlosť větru.

SRDCE BOUŘE

Od 6. úrovně získáš odolání vůči bleskovému a hromovému zranění. Navíc, pokud sešleš kouzlo 1. či vyšší úrovně, které způsobuje bleskové nebo hromové zranění, vybuchne z tebe bouřná magie. Tento výbuch způsobí, že tvorové dle tvého výběru, které vidíš do 2 sáhů od sebe, utrpí buď bleskové, nebo hromové zranění (zvol, když tuto schopnost aktivuješ) rovně polovině tvé úrovně čaroděje.

ZUŘIVOST BOUŘE

Když jsi od 14. úrovně zasažen útokem na blízko, můžeš jako svou reakci způsobit útočníkovi bleskové zranění. Zranění je rovně tvé úrovně čaroděje. Útočník si musí také hodit záchranný hod na Slu proti tvému SO záchrany kouzla. Pokud útočník v záchranném hodu neuspěje, je odtlačen v přímém směru od tebe až 4 sáhy.

DUŠE VĚTRU

Na 18. úrovni získáš imunitu vůči bleskovému a hromovému zranění.

Také získáš magickou rychlosť létání 12 sáhů. Jako akci můžeš na 1 hodinu snížit svou rychlosť létání na 6 sáhů a do 6 sáhů od sebe vybrat počet tvorů rovný 3 + tvá oprava Charismatu. Zvolení tvorové získají na 1 hodinu magickou rychlosť létání 6 sáhů. Jakmile tímto způsobem svou rychlosť létání snížíš, nemůžeš to udělat znova, dokud si krátce nebo důkladně neodpočineš.

Co to s těmi lidmi a počasím je?

To jen nebe pláče a křičí, že je tak daleko

Ode mně.



PROČ MÁ TOLIK NEBEŠKÝCH VĚCI PTAČÍ KŘÍDLA
A PEKELNÝCH VĚCI NETOPÝŘÍ KŘÍDLA? TO JE DESPOTIČKÉ.
MĚL BY EXISTOVAT NETOPÝŘÍ ANDĚL!



BOŽSKÁ DUŠE

Jiskra magie, která dodává čaroději energii, někdy pochází z božského zdroje, jenž světélkuje v duši. Mít takovou požehnanou duši je znamením, že tvá vrozená magie může pocházet ze vzdálené, ale silné rodinné vazby s božskou bytostí. Možná byl tvůj předek anděl, který byl přeměněn ve smrtelníka a poslán do boje v božím jménu. Nebo se tvé narození shodovalo s davným proroctvím, které tě označilo za služebníka bohů nebo vyvolenou studnicí božské magie.

Božská duše, se svou přirozenou přitažlivostí, je v očích některých náboženských hierarchií považována za hrobu. Jako nečlen, který vládne posvátnou mocí, může Božská duše podkopat existující pořádek, když uplatní svou přímou vazbu na božstvo.

V některých kulturách mohou mít náboženskou mocenskou funkci pouze ti, kdo mají schopnosti Božské duše. V těchto zemích převažují v církevních pozicích příslušníci několika rodů, které si uchovávají své postavení po generace.

SCHOPNOSTI BOŽSKÉ DUŠE

Úroveň čaroděje	Schopnost
1.	Božská magie, Oblíbenec bohů
6.	Posílené léčení
14.	Nadzemská křídla
18.	Nadpřirozené zotavení

BOŽSKÁ MAGIE

Tvoje spojení s božstvem ti umožňuje naučit se klerická kouzla. Když ti tvá schopnost Sesílání kouzel umožňuje naučit se nebo si nahradit čarodějský trik či čarodějské kouzlo 1. či vyšší úrovni, můžeš si nové kouzlo vybrat ze seznamu klerických nebo čarodějských kouzel. Jinak se při výběru kouzla musíš řídit všemi omezeními. Vybrané kouzlo se pro tebe stane čarodějským kouzlem.

Mimo to si zvol spízněnost ke zdroji své božské moci: dobro, zlo, zákon, chaos, nebo neutralita. Na základě této spízněnosti se naučíš dodatečné kouzlo, jak je uvedeno níže. Toto kouzlo je pro tebe čarodějské, ale nepočítá se do tvého počtu známých čarodějských kouzel. Pokud chceš toto kouzlo později nahradit, musíš ho nahradit kouzlem ze seznamu klerických kouzel.

Spízněnost	Kouzlo
Dobro	<i>zhoj zranění</i>
Zlo	<i>způsob zranění</i>
Zákon	<i>požehnání</i>
Chaos	<i>zhouba</i>
Neutralita	<i>ochrana před zlem a dobrem</i>

OBLÍBENEC BOHŮ

Počínaje 1. úrovni stráží tvůj osud božská moc. Pokud neuspějš v záchranném hodu nebo mineš hodem na útok, můžeš si hodit 2k4 a přištít je k danému hodu, což dost možná změní výsledek. Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znovu, dokud si krátce či důkladně neodpočineš.

POSÍLENÉ LÉČENÍ

Od 6. úrovni tebou proudí božská energie, kterou můžeš posílit léčivá kouzla. Když si ty nebo tvůj spojenec do 1 sáhu od tebe hází kostkami, aby určil počet životů, které kouzlo obnoví, můžeš utratit 1 čarodějný bod a libovolným počtem těchto kostek jednou hodit znova. Tuto schopnost můžeš použít jen jednou za tah.

NADPOZEMSKÁ KŘÍDLA

Počínaje 14. úrovni můžeš použít bonusovou akci, aby se ti na zádech zjevila přízračná křídla. Zatímco máš křídla, máš rychlosť létání 6 sáhů. Křídla vydrží, dokud nejsi neschopný, nezemřeš, nebo je nezrušíš jako bonusovou akci.

Spízněnost, kterou sis zvolil pro svou schopnost Božská magie, určuje vzhled přízračných křídel: orlí křídla pro dobro či zákon, netopýří křídla pro зло či chaos a křídla vážky pro neutralitu.

NADPŘIROZENÉ ZOTAVENÍ

Od 18. úrovni získáš schopnost překonat těžká zranění. Když ti zbývá méně než polovina životů, můžeš si jako bonusovou akci obnovit počet životů rovný polovině tvého maxima životů.

Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znova, dokud si důkladně neodpočineš.

STÍNOVÁ MAGIE

Jsi tvor stínů, protože tvá vrozená magie pochází ze samotného Stínopádu. Možná se ve tvém rodokmenu vyskytuje bytost z této sféry, nebo jsi možná byl vystaven padlé energii této sféry a ta tě přeměnila.

Síla stínové magie má zvláštní dopad na tvé tělo. Jiskra života, která tě udržuje naživu, je tlumená, jako by se snážila, aby ji nezadusila temná energie, která naplňuje tvou duši. Pokud chceš, můžeš si hodit dle tabulky Výstřednosti Stínového čaroděje, nebo si z ní něco vybrat, a vytvořit tak pro svou postavu nějakou výstřednost.

VÝSTŘEDNOSTI STÍNOVÉHO ČARODĚJE

k6 Výstřednost

- Na dotyk jsi vždy ledově chladný.
- Když spíš, zdá se, že nedýcháš (přesto musíš stále dýchat, abys přežil).
- Sotva krvácíš, dokonce i když jsi těžce zraněný.
- Tvé srdce bije jednou za minutu. Občas tě to překvapuje.
- Máš potíže si pamatovat, že s živými tvory a mrtvolami se jedná jinak.
- Mrkl jsi. Jednou. Minulý týden.

SCHOPNOSTI STÍNOVÉ MAGIE

Úroveň čaroděje	Schopnost
1.	Oči tmy, Síla hrobu
3.	Oči tmy (kouzlo <i>tma</i>)
6.	Ohař špatného znamení
14.	Chůze stínem
18.	Zastřená podoba

OČI TMY

Počínaje 1. úrovni máš vidění ve tmě na 24 sáhů.

Když dosáhneš 3. úrovně v tomto povolání, naučíš se kouzlo *tma*, které se nepočítá do počtu čarodějských kouzel, která znáš. Navíc ho můžeš seslat utracením 2 čarodějných bodů, nebo utracením pozice kouzel. Sešleš-li ho pomocí čarodějných bodů, vidíš i skrz tmu vytvořenou kouzlem.

SÍLA HROBU

Počínaje 1. úrovní je obtížně porazit tvou soumráčnou existenci mezi životem a smrtí. Když ti zranění sníží životy na 0, můžeš si hodit záchranný hod na Charisma (SO je 5 + utrpěné zranění). Když uspěješ, tvé životy se sníží místo toho na 1. Tuto schopnost nemůžeš použít, pokud tvé životy klesly na 0 kvůli zářivému zranění nebo kvůli kritickému zásahu.

Poté, co uspěješ v tomto záchranném hodu, nemůžeš použít tuto schopnost znovu, dokud si důkladně neodpočíneš.

OHAŘ ŠPATNÉHO ZNAMENÍ

Na 6. úrovni získáš schopnost vyvolat kvílícího tvora temnoty, aby sužoval tvé nepřátele. Jako bonusovou akci můžeš utratit 3 čarodějné body, a tak magicky přivolat ohaře špatného znamení, jenž zacílí jednoho tvora, kterého vidíš do 24 sáhů od sebe. Ohař používá statistiky lítěho vlka (viz Bestiář nebo dodatek C v Příručce hráče) s následujícími změnami:

- Ohařova třída velikosti je Střední, ne Velká, a považuje se za obludu, ne zvíře.
- Objeví se s počtem dočasných životů rovným polovině tvé úrovně čaroděje.
- Může se pohybovat skrz tvory a předměty, jako by šlo o těžký terén. Pokud ohař skončí svůj tah uvnitř objektu, utrpí silové zranění 5.
- Na začátku svého tahu zná ohař automaticky polohu cíle. Pokud byl cíl schovaný, před ohařem už schovaný není.

Ohař se objeví na volném místě do 6 sáhů od cíle. Hoď si na jeho iniciativu. Ve svém tahu se může pohybovat jen nejpříjemší cestou směrem k cíli a svůj tah může použít jen k útoku na cíl. Ohař smí útočit přležitostně, ale jen proti cíli. Kromě toho, zatímco je ohař do 1 sáhu od cíle, má cíl nevýhodu k záchranným hodům proti každému kouzlu, které sešleš. Ohař zmizí, když jeho životy klesnou na 0, když životy cíle klesnou na 0, nebo po 5 minutách.

CHŮZE STÍNEM

Od 14. úrovně získáš schopnost překročit z jednoho stínu do druhého. Když jsi v šeru nebo ve tmě, můžeš se jako



bonusovou akci magicky teleportovat až 24 sáhů na volné místo, které vidíš a které je také v šeru nebo ve tmě.

ZASTŘENÁ PODOBA

Počínaje 18. úrovní můžeš jako bonusovou akci utratit 6 čarodějných bodů, a magicky se tak přeměnit do stínové podoby. V této podobě máš odolání vůči všem zraněním kromě silového a zářivého a můžeš se pohybovat skrz tvory a předměty, jako by šlo o těžký terén. Pokud skončíš svůj tah uvnitř objektu, utrpíš silové zranění 5.

V této podobě vydržíš 1 minutu. Podoba skončí předčasně, pokud se staneš neschopný, zemřeš, nebo ji zrušíš jako bonusovou akci.

NĚKDY, KDYŽ HO VIDÍM, ROZKLÁDÁM SVŮJ
stín, protože si myslím, že je to jiný
zříci.



TAKŽE SUÉ SCHOPNOSTI MÁŠ DÍKY tomu, že jsi s něčím uzavřel smlouvu? Je v písemné podobě? DOBRÁ, NEUADÍ. JEN mi pověz: Když tě sním, získám tím tué schopnosti?



ČERNOKNĚZNÍK

MYSLÍŠ, ŽE JSEM ŠÍLENÝ? JÁ MYSLÍM, ŽE OPRAVDOVÉ ŠÍLENSTVÍ je být spokojený s životem, v němž se jako smrtelník akorát lopotíš, když stačí sáhnout po znalostech a mocí do říše za zrcadlem.

— Xarren, Akamarův herold

Černoknězníci jsou strážci a znalci prastarých tajemství. Posouvají vpřed hranice našeho chápání a neustále se snaží rozšířit své znalosti. Když mudrci a kouzelníci vycítí nebezpečí a ustanou ve svém bádání, černoknězník se vrhne vpřed, bez ohledu na cenu. To vyžaduje zvláštní kombinaci intelligence, zvědavosti a bezohlednosti. Mnoho lidí jí popisuje jako šílenství, černoknězníci ji chápou jako projev statečnosti.

Černoknězníka určují dva znaky, které ho společně směřují k tomuto povolání. Prvním je událost nebo okolnost, které vedly k uzavření smlouvy se sférickou bytostí. Druhým je povaha toho, ke komu je vázán. Na rozdíl od kleriků, kteří obvykle milují boha i jeho étos, černoknězník nemusí cítit k patronovi žádnou lásku a naopak.

Následující část poskytuje návod na tvorbu černoknězníka, který může přinést zajímavý příběh a nové příležitosti ke hře.

PATRONŮV PŘÍSTUP

Každý vztah je oboustranný, ale pro černoknězníka a patrona nemusí mít jejich pouť stejný význam, ani nezaručuje žádné společné cíle. Pocit, že jsou připoutáni k patronovi vnímají černoknězníci někdy pozitivně a jindy negativně. Patron černoknězníkův pohled občas sdílí, ale může to také vidět přesně opačně.

Když určujete vztah svého černoknězníka k jeho patronovi, zamyslete se i nad pohledem tohoto patrona. Jak se k tobě tvůj patron chová? Je to přítel a spojenec? Nebo naopak nepřítel, který ti dává moc jen protože sis dokázal vynutit smlouvu?

PATRONOVY PŘÍSTUPY

k6 Přístup

- 1 Patron pomáhá vaši rodině po generace a je k tobě laskavý.
- 2 Každá komunikace s tvým rozmarným patronem je překvapení, ať už příjemné či nepříjemné.
- 3 Tvůj patron je duch dávno mrtvého hrdiny, který považuje pakt za způsob, jak nadále ovlivňovat svět.
- 4 Tvůj patron je přísný a vyžaduje poslušnost, ale jedná s tebou s respektem.
- 5 Patron tě podvedl a jedná s tebou jako s otrokem.
- 6 Většinou se ty i tvůj patron staráte každý o své záležitosti. Občas máš strach, jaké bude mít požadavky, když se objeví.

ZVLÁŠTNÍ PODMÍNKY PAKTU

Pakt může být cokoli od volné dohody po smlouvou se spoustou doložek a podrobných požadavků. Podmínky smlouvy, které musí černoknězník dodržet, aby obdržel svou moc, diktuje vždy patron. Občas zahrnují detaily, které se zdají být divné nebo nesmyslné, ale černoknězníci je berou stejně vážně jako zbytek paktu.

Má tvoje postava smlouvu, která ji nutí chovat se občas neobvykle nebo zdánlivě frivolně? Dokonce i když ti patron nic takového neuložil, neznamená, že to nemůže udělat v budoucnu.

ZVLÁŠTNÍ PODMÍNKY

k6 Podmínka

- 1 Musíš provést určité kroky proti nepříteli svého patrona, když tě k tomu nasměruje.
- 2 Pakt testuje tvou vůli. Musíš se zříci alkoholu a omamných látek.
- 3 Nejméně jednou za den musíš vyrýt jméno nebo symbol svého patrona do zdi budovy.
- 4 Musíš provádět bizarní rituály, které stvrzují tvůj pakt.
- 5 Nemůžeš si dvakrát obléct ty stejné šaty, protože tvůj patron považuje takovou předvídatelnost za nudnou.
- 6 Když použiješ tajemné vzývání, musíš vyslovit patronovo jméno, jinak riskuješ jeho hněv.

ZNAK ZÁVAZKU

Někteří patroni požadují tato označení, přičemž důvod k tomu znají většinou jen oni sami. A znak jasné ukazuje každému, kdo ví, o co jde, jaké má černokněžník ke svému patronovi závazky. Černokněžníci nosí tento znak jako důkaz závazku nebo ho, je-li to možné, naopak skrývají pod oblečením, aby se vyhnuli potížím.

Pokud pakt vyžaduje znak závazku, jeho podoba závisí na vztahu mezi černokněžníkem a patronem. Představuje znak zdroj hrdosti, nebo se za něj stydíš?

ZNAKY ZÁVAZKŮ

k6 Znak

- 1 Jedno z tvých očí vypadá jako patronovo.
- 2 Pokaždé, když se probudíš, je malé znaménko na tvé tváři je na jiném místě.
- 3 Máš příznaky nemoci, ale žádné škodlivé účinky.
- 4 Tvůj jazyk má nepřirozenou barvu.
- 5 Máš zakrnělý ocásek.
- 6 Tvůj nos ve tmě svítí.

NADPOZEMŠTÍ PATRONI

Na 1. úrovni získává černokněžník schopnost Nadpozemský patron. Následující možnosti jsou mu k dispozici navíc k těm, které nabízí *Příručka hráče*: Čepel uřknutí a Nebeštan.

ČEPEL UŘKNUTÍ

Uzavřel jsi pakt se zvláštní bytostí ze Stínopádu – magickou silou, projevující se skrze meč vykovaný ze stínů. Nejpozoruhodnější z těchto zbraní, rozmístěných po multivesmíru před dávnými časy, je mocný meč Černobřit. Stínová síla, uzavřená v těchto zbraních, může dát moc černokněžníkům, kteří s nimi uzavřou pakt. Mnoho černokněžníků vytváří zbraně podobné též ze Stínopádu. Další spřádají svá kouzla z temné magie této sféry.

Protože první z těchto zbraní vykovala Havraní královna, spekulují mnozí mudrci, že ona a jejich síla jsou totéž. A že tyto zbraně a jejich černokněžníci jsou nástroje, které používají k manipulaci v Materiální sféře a k uspíšení jejího konce.

SCHOPNOSTI ČEPELE UŘKNUTÍ

Úroveň černokněžníka Schopnost

1. Rozšířený seznam kouzel, Zbraňové uřknutí, Žoldnér uřknutí
6. Povolej spektru
10. Zbroj uřknutí
14. Mistr uřknutí

ROZŠÍŘENÝ SEZNAM KOUZEL

Můžeš si vybrat z rozšířeného seznamu kouzel kdykoli se učíš černokněžnické kouzlo. Následující kouzla jsou pro tebe přidána do seznamu černokněžnických kouzel.

ČEPEL UŘKNUTÍ. JAKÝ PARÁDNÍ NÁZEV! TAKŽE JE TUJÍ
MEČ ZLÝ ČI PROKLETÝ, NEBO TAK NĚCO? Ale ty jsi zlý,
NE? ... FAJN, TAK TEĎ SE MI TEN NÁZEV ZAJÍDÁ. KDYŽ
NÁZVY NEDÁVÁJÍ SMYSL, NEJSOU PARÁDNÍ. NAPŘÍKLAD můj:
XANATHAR. VIDÍŠ? JE PARÁDNÍ A DÁVÁ SMYSL!



TABULKA ROZŠÍŘENÝCH KOUZEL ČEPELE UŘKNUTÍ

Úroveň kouzla Kouzla

- | | |
|-----|------------------------------|
| 1. | štít, úder zloby |
| 3. | cejchovací úder, rozmazání |
| 6. | mihotání, živilová zbraň |
| 14. | fantóm, závratný úder |
| 18. | kužel mrazu, vypuzující úder |

ZBRAŇOVÉ UŘKNUTÍ

Počínaje 1. úrovni máš možnost uvrhnout zvláštní kletbu neboli uřknutí. Jako bonusovou akci můžeš vybrat jednoho tvora, kterého vidíš do 6 sáhů od sebe. Tvor je prokletý na 1 minutu. Uřknutí skončí předčasně, pokud cíl zemře, ty zemřeš nebo se staneš neschopným. Dokud uřknutí neskončí, máš následující prospěchy.

- Máš bonus k hodům na zranění, které způsobíš uřknutému tvorovi. Tento bonus je rovný tvému zdatnostnímu bonusu.
- Pokud ti při hodu na útok proti uřknutému tvorovi padne na dvacetistěnné kostce 19 nebo 20, způsobíš kritický zásah.
- Pokud cíl zemře, obnovíš si životy rovné tvé úrovni černokněžníka + tvá oprava Charismatu (minimálně 1 život)

Tuto schopnost nemůžeš znova použít, dokud si krátce či důkladně neodpočineš.

ŽOLDNÉR UŘKNUTÍ

Na 1. úrovni získáš výcvik potřebný pro boj zbraněmi. Získáš zdatnost se středními zbrojemi, štíty a vojenskými zbraněmi.

Vliv tvého patrona ti navíc umožní předat svou vůli zbraní. Kdykoli si důkladně odpočineš, můžeš se dotknout





ČERNOKNĚZNÍK ČEPEL UŘKNUTÍ

nout zbraně, se kterou jsi zdatný a která nemá obouruční vlastnost. Kdykoli zaútočíš touto zbraní, můžeš pro hod na útok a na zranění touto zbraní použít opravu Charismatu místo Síly nebo Obratnosti. Tento prospěch trvá, dokud si důkladně neodpočineš. Pokud si později vezmeš Pakt čepel, tento prospěch se rozšiřuje na každou zbraň, kterou pomocí něj vytvoříš, bez ohledu na její druh zbraně.

POVOLEJ SPEKTRU

Počínaje 6. úrovni můžeš proklít duši osoby, kterou jsi zabil, a přinutit ji, aby ti dočasně sloužila. Když zabiješ humanoida, můžeš způsobit, že jeho duše povstane jako spektra (statistiky jsou v *Bestiáři*). Když povstane, získá dočasné životy rovné polovině tvé úrovně černoknězníka. Hod si na iniciativu spektry, která jedná ve svém tahu. Poslouchá tvé slovní rozkazy a získá bonus k hodům na útok rovný tvé opravě Charismatu (minimálně +0).

Spektra zůstane ve tvých službách, dokud si důkladně neodpočineš, načež zmizí do posmrtného života.

Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znova, dokud si důkladně neodpočineš.

ZBROJ UŘKNUTÍ

Na 10. úrovni se tvé uřknutí stane silnějším. Kdykoli tě cíl tvého Zbraňového uřknutí zasáhne hodem na útok, hod si k6. Pokud padne 4 nebo více, útok tě mine bez ohledu na výši svého hodu.

MISTR UŘKNUTÍ

Počínaje 14. úrovni, můžeš přenášet své Zbraňové uřknutí ze zabitého tvora na jiného. Pokud tvor prokletý tvým Zbraňovým uřknutím zemře, můžeš přenést své prokletí na jiného tvora, kterého vidíš do 6 sáhů od sebe, pokud

ovšem nejsi neschopný. Pokud použiješ uřknutí tímto způsobem, nezískáš životy ze smrti dříve uřknutého tvora.

NEBEŠTAN

Tvůj patron je bytost z Vyšších sfér. Zavázal ses prastarému empyreanovi, solárovi, ki-rinovi, jednorožci nebo jinému tvorovi ze sfér věčné blaženosti. Tvůj pakt ti dovoluje zažít doteck posvátného světla, které osvětuje multivesmír.

Působení takové síly může změnit tvé přesvědčení a chování. Možná se cítíš povinen ničit nemrtvé, porazit běsy nebo chránit nevinné. Někdy může být tvé srdce naplněno touhou po nebeské říši tvého patrona a touláním se po tomto ráji po zbytek tvých dnů. Ale věš, že tvé poslání je zatím mezi smrtelníky a tvůj pakt tě zavazuje přinášet světlo do temných míst.

SCHOPNOSTI NEBEŠTANA

Úroveň	černoknězníka	Schopnost
1.		Bonusové triky, Léčivé světlo, Rozšířený seznam kouzel
6.		Zářící duše
10.		Nebeské odolání
14.		Spalující pomsta

BONUSOVÉ TRIKY

Na 1. úrovni se naučíš triky *světlo* a *posvátný plamen*. Tyto triky se nepočítají do počtu tvých známých triků a pro tebe se považují za černokněžnické triky.

LÉČIVÉ SVĚTLO

Na 1. úrovni získáš schopnost vést nebeskou energii k léčení ran. Máš zásobu šestistěnných kostek, které můžeš utratit za toto léčení. Počet kostek v zásobě je roven 1 + tvá úroveň černoknězníka.

Jako bonusovou akci můžeš utratit kostky z této zásoby a léčit tvora, kterého vidíš do 12 sáhů od sebe. Maximální počet kostek, které můžeš utratit najednou, je roven tvé opravě Charismatu (minimálně 1 kostka). Když používáš tuto schopnost, hoď kostkami, které chceš utratit, a obnovíš tvorovi tolik životů, kolik padlo na kostkách.

Všechny utracené kostky se ti obnoví, když si důkladně odpočineš.

ROZŠÍŘENÝ SEZNAM KOUZEL

Můžeš si vybrat z rozšířeného seznamu kouzel, kdykoli se učíš černokněžnické kouzlo. Následující kouzla jsou pro tebe přidána do seznamu černokněžnických kouzel.

TABULKA NEBEŠTANOVÝCH ROZŠÍŘENÝCH KOUZEL

Úroveň kouzla	Kouzla
1.	naváděcí blesk, zhoj zranění
3.	nižší navrácení, planoucí koule
6.	denní světlo, obrození
14.	ohnivá stěna, strážce víry
18.	mocné navrácení, plamenný úder



ZÁŘÍCÍ DUŠE

Od 6. úrovně ti tvá vazba na nebešlana umožňuje vést zářivou energii. Jsi odolný vůči zářivému zranění a vždy, když se šešeš kouzlo způsobující zářivé nebo ohnivé zranění, můžeš přidat svou opravu Charismatu k jednomu hodnu na zranění, které způsobí toto kouzlo jednomu ze svých cílů.

NEBESKÉ ODOLÁNÍ

Počínaje 10. úrovní získáš dodatečné životy, kdykoli si krátce nebo důkladně odpočineš. Počet těchto životů je roven tvé úrovně černoknězníka + tvé opravě Charismatu. Navíc zvol až pět tvorů, které vidíš na konci odpočinku. Tito tvorové dostanou dočasné životy v počtu rovném polovině tvé úrovně černoknězníka + tvé opravě Charismatu.

SPALUJÍCÍ POMSTA

Počínaje 14. úrovní ti tvoje zářivá energie umožňuje odolávat smrti. Když si na začátku svého tahu háziš záchranný hod proti smrti, můžeš místo toho vyskočit na nohy a vybouchnout zářivou energií. Obnovíš si počet životů rovný polovině tvého maxima životů a postavíš se, pokud chceš. Každý tvor, kterého zvolíš v dosahu 6 sáhů, utrpí zářivé zranění $2k8$ + tvá oprava Charismatu a je slepý až do konce kola. Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znova, dokud si důkladně neodpočineš.

TAJEMNÁ VZÝVÁNÍ

Na druhé úrovni získáte schopnost Tajemná vzývání. Tady jsou další možnosti této schopnosti k těm, které nabízí *Příručka hráče*.

Má-li tajemné vzývání předpoklady, musíš je splnit, aby ses ho mohl naučit. Můžeš se ho naučit v ten okamžik, kdy jeho předpoklady splníš. Úroveň v předpokladu je úroveň černoknězníka, ne úroveň postavy.

ASPEKT MĚSÍCE

Předpoklad: Pakt rukověti

Nemusíš spát a nemůžeš být uspán. Abys získal prospěch důkladného odpočinku, můžeš strávit všech 8 hodin lehkou aktivitou, například čtením své Knihy stínů a držením hlídky.

DAR HLUBIN

Předpoklad: 5. úroveň

Můžeš dýchat pod vodou a získáš rychlosť plavání rovnou tvé rychlosti chůze.

Můžeš také seslat *vodní dech*, aniž bys utratil pozici kouzel. Jakmile použiješ toto vzývání, nemůžeš ho použít znova, dokud si důkladně neodpočineš.

DAR VĚČNĚ ŽIVÝCH

Předpoklad: Pakt řetězu

Když si obnovíš životy a tvůj přítelíček je do 20 sáhů od tebe, ber kostky, které byly použity k obnově tvých životů, jako by na nich padly maximální hodnoty.

HADARŮV ÚCHOP

Předpoklad: trik tajemný výslech

Jednou v každém svém tahu, když zasáhneš tvora *tajemným výslehem*, můžeš ho posunout o 2 sáhy v přímém směru blíž k tobě.

KLETBA ŠÍLENSTVÍ

Předpoklad: 5. úroveň, kouzlo kletba nebo černokněžnická schopnost způsobující prokletí

Jako bonusovou akci můžeš narušit psychiku těch, co jsou okolo cíle prokletého tvým kouzlem *kletba* nebo nějakou tvou černokněžnickou schopností jako Zbraňové uřknutí nebo Špatné znamení. Když tak učiníš, způsobíš psychické zranění prokletému cíli a každému tvorovi dle svého výběru, kterého vidíš do 1 sáhu od něj. Zranění je rovno tvé opravě Charismatu (minimálně 1). Abys mohl použít toto vzývání, musíš vidět prokletý cíl a být do 6 sáhů od něj.

KOPÍ LETARGIE

Předpoklad: trik tajemný výslech

Jednou v každém svém tahu, když zasáhneš tvora *tajemným výslehem*, můžeš snížit jeho rychlosť o 2 sáhy do konca svého příštího tahu.

LEVISTOVA HROBKA

Předpoklad: 5. úroveň

Jako reakci na obdržené zranění se můžeš zaklít do ledu, který roztaže na konci tvého příštího tahu. Za každou úroveň černoknězníka získáš 10 dočasných životů, které absorbuje co nejvíce obdrženého zranění. Bezprostředně poté se staneš zranitelný vůči ohnivému zranění, tvá rychlosť

se sníží na 0 a staneš se neschopným. Tyto účinky, včetně zbylých dočasných životů, zmizí, když led roztaje.

Jakmile použiješ toto vzývání, nemůžeš ho použít znova, dokud si krátce nebo důkladně neodpočineš.

NEÚPROSNÁ KLETBA

Předpoklad: 7. úroveň, kouzlo kletba nebo černokněžnická schopnost způsobující prokletí

Prokletí vytvoří dočasnu vazbu mezi tebou a cílem. Jako bonusovou akci se můžeš magicky teleportovat až 6 sáhů na volné místo, které vidíš do 1 sáhu od cíle prokletého tvým kouzlem *kletba* nebo nějakou tvou černokněžnickou schopností jako Zbraňové uřknutí nebo Špatné znamení. Aby ses mohl teleportovat, musíš prokletý cíl vidět.

PLÁŠT MUCH

Předpoklad: 5. úroveň

Jako bonusovou akci se můžeš obklopit magickou aurou vypadající jako oblak bzučících much. Aura se rozšiřuje do 1 sáhu od tebe všechny směry, ale ne skrz úplný kryt. Trvá, dokud se nestaneš neschopným nebo ji nezrušíš jako bonusovou akci.

Aura ti dává výhodu k ověření Charismatu (Zastrášování), ale nevýhodu ke všem ostatním ověřením Charismatu. Každý jiný tvor, který začne svůj tah v auře, utrpí jedové zranění rovné tvé opravě Charismatu (minimálně 0).

Jakmile použiješ toto vzývání, nemůžeš ho použít znova, dokud si krátce nebo důkladně neodpočineš.

PŘÍZRAČNÝ POHLED

Předpoklad: 7. úroveň

Jako akci získáš schopnost vidět skrze pevné objekty do vzdálenosti 6 sáhů. Na tuto vzdálenost získáš vidění ve tmě, pokud ho ještě nemáš. Tato schopnost trvá 1 minutu, nebo dokud něco neukončí tvé soustředění (jako by ses soustředil na kouzlo). Během této doby vnímáš předměty jako přízračné, průhledné obrazy.

Jakmile použiješ toto vzývání, nemůžeš ho použít znova, dokud si krátce nebo důkladně neodpočineš.

STÍNOVÝ RUBÁŠ

Předpoklad: 15. úroveň

Můžeš libovolně sesílat *neviditelnost*, aniž bys musel utratit pozici kouzel.

ŠEJDÍŘSKÝ ÚNÍK

Předpoklad: 7. úroveň

Můžeš na sebe jednou seslat *volnost*, aniž bys utratil pozici kouzel. Schopnost udělat to znova si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

TAJEMNÝ ÚDER

Předpoklad: 5. úroveň, Pakt čepele

Jednou za tah, když zasáhneš tvora svou paktovou zbraní, můžeš utratit černokněžnickou pozici kouzel a způsobit cíli dodatečné silové zranění 1k8 plus další 1k8 za každou úroveň pozice kouzla a je-li Obrovský nebo menší, můžeš ho srazit k zemi.

ZLEPŠENÁ PAKTOVÁ ZBRAŇ

Předpoklad: Pakt čepele

Zbraň, kterou vytvoříš pomocí schopnosti Pakt čepele, můžeš používat jako sesílací ohniskový předmět pro svá černokněžnická kouzla.

Navíc ti zbraň dá bonus +1 k hodům na útok a na zranění, pokud to není magická zbraň, která už má bonus k těmto hodům.

A nakonec, zbraní, kterou vytvoříš, může být dlouhý luk, krátký luk, lehká kuše nebo těžká kuše.





UŽÝCKÝ JSEM MĚL RÁD DRUIDY, PROTOŽE JSOU PŘÍRODNÍ. MYSLIM, že takovou ZDRAVOU VÝŽIVU BY MĚL MÍT KAŽDÝ.



DRUID

DOKONCE I VE SMRTI MÁ KAŽDÁ BYTOST SVOU ROLI V UDRŽOVÁNÍ VELKÉ ROVNOVÁHY. NYNÍ VŠAK NARŮSTÁ NEROVNOVÁHA, SILA, JEŽ SE SNAŽÍ OVLÁDNOUT PŘÍRODU. JDE O DESTRUKTIVNÍ CHOVÁNÍ SMETELNÝCH RAS. ČÍM DÁLE OD PŘÍRODY JE JEJICH ČINY VEDOU, TÍM ŠKODLIVĚJŠÍ JE JEJICH VLIJANÍ. JAKO DRUIDOVÉ SE SNAŽÍME HLAVNĚ CHRÁNIT A VZDĚLÁVAT, ABY VELKÁ ROVNOVÁHA ZŮSTALA ZACHOVÁNA, ALE JSOU CHVÍLE, KDY MUΣÍME POVSTAT PROTI NEBEZPEČÍ A VYMÝТИ HO.

— Šafrán, arcidruid

Druidové jsou správci přírodního světa a říká se, že časem se druid stává hlasem přírody a říká pravdu, která je pro prosté obyvatelstvo příliš sofistikovaná. Mnozí, kteří se stávají druidy, zjišťují, že je příroda přirozeně přitahuje; její síly, koloběhy a pohyby naplňují jejich mysl a duši úžasem a porozuměním. Mnoho mudrců a učenců zkoumalo přírodu a psalo svažky o jejím tajemství a moci, ale druidové jsou jistým zvláštním druhem bytostí: v určitém okamžiku začnou ztělesňovat přírodní síly a vytvářet kouzelné jevy, které je propojují s duchem přírody a plynutím života. Kvůli jejich podivné a tajemné moci je okolní obyvatelé často uctívají, vyhýbají se jim, nebo je považují za nebezpečné.

Tvá postava druida může být opravdovým uctíváčem přírody, který odjakživa pohrdal civilizací a našel útěchu ve volné přírodě. Nebo tvá postava může být městským dítětem, které se nyní snaží přivést civilizovaný svět do souladu s divočinou. Ať už se ale dostala ke své profesi jakkoliv, následující části můžeš použít ke zhmotnění svého druida.

CENĚNÝ PŘEDMĚT

Někteří druidové u sebe nosí jeden či více předmětů, které jsou pro ně posvátné nebo které pro ně mají hluboký osobní význam. Tyto předměty nemusí být nutně kouzelné. Význam každého takového předmětu je, že spojuje druidovu mysl a srdce s názorovou nebo duchovní představou.

Když se rozhodneš, jaký předmět bude pro tvou postavu oním ceněným předmětem, popřemýšlej, zda mu nedat příběh o jeho původu: jak jsi k němu přišel a proč je pro tebe důležitý?

CENĚNÉ PŘEDMĚTY

k6 Předmět

- 1 Větvíčka ze stromu setkávání uprostřed vaší vesnice
- 2 Flakónek vody z posvátné řeky
- 3 Svazek zvláštních bylinek
- 4 Bronzová miska s vyrytými obrázky zvířat
- 5 Chrastítko ze sušené tykve a cesmínových bobulí
- 6 Miniaturní zlatý srp po tvém učiteli

SMĚRODATNÝ ASPEKT

Mnoho druidů má silnou vazbu na určitý aspekt přírodního světa, jako je vodní nádrž, zvíře, jistý druh stromu či nějaké rostliny. Se svým zvoleným aspektem se ztotožňuje; dává ti svým chováním nebo povahou příklad, který se snažíš napodobit.

SMĚRODATNÉ ASPEKTY

k6 Směrodatný aspekt

- 1 Tisy ti připomínají, abys nezapomněl na obnovu svého ducha a myslí; staré nechat zemřít a nové rozkvést.
- 2 Duby představují sílu a vitalitu. Meditace pod dubem naplňuje tvé tělo a duši odhodláním a statečností.
- 3 Nepřetržitý tok řeky ti připomíná, že svět je tu odedávna. Při svém jednání se snažíš myslet na dlouhodobé zájmy přírody.
- 4 Moře je trvalý, rozvíjený kotel energie a chaosu. Připomíná ti, že přijímání změn je k přežití nezbytné.
- 5 Ptáci na obloze jsou důkazem, že pokud si udrží nadhled, mohou i ti nejmenší tvorečkové přežít.
- 6 Jak je vidět na vlcích, síla jednotlivce je nic ve srovnání se silou smečky.

UČITEL

Není nijak neobyvylé, že ti, co se chtějí stát druidy, vyhledávají (nebo jsou vyhledáváni) instruktory nebo starší, kteří je učí základům svého magického umění. Většina druidů, kteří se učí od učitele, začná trénovat v mladém věku a učitel má zásadní roli při utváření postojů a přesvědčení svých studentů.

Pokud tvá postava obdržela výcvik od někoho jiného, kdo nebo co to bylo a jaká byla povaha vašeho vztahu? Vštípil ti tvůj učitel nějaký názor? Nebo tě nějak jinak ovlivnil na tvé cestě k dosahování vytýčených cílů?

UČITELÉ

k6 Učitel

- 1 Tvůj učitel byl moudrý ent, který tě místo dnů a měsíců naučil myslit v řádu roků a desetiletí.
- 2 Vyučovala tě dryáda, která strážila spící portál do Propasti. Během svého výcviku jsi byl pověřen bděním nad skrytými hrozbami pro svět.
- 3 Tvůj učitel s tebou spolupracoval vždy v podobě sokola. Jeho humanoidní podobu jsi nikdy nespatřil.
- 4 Byl jsi jedním ze skupiny mladíků, kterou vyučoval starý druid, dokud jí jeden ze tvých spolužáků nezradil a nezabil vašeho mistra.
- 5 Tvůj učitel se ti zjevoval pouze ve vizích. Nikdy ses s ním osobně nesetkal a nejsi si jistý, jestli taková osoba vůbec existuje ve smrtelné podobě.
- 6 Tvým učitelem byl medvědodlak, který tě učil jednat se všemi živými bytostmi stejně.

DRUIDSKÉ KRUHY

Na 2. úrovni získává druid schopnost Druidský kruh. Následující možnosti jsou mu k dispozici navíc k těm, co nabízí *Příručka hráče: Kruh pastýře a Kruh snů*.

KRUH PASTÝŘE

Druidové Kruhu pastýře rozmlouvají s duchy přírody, zvláště s duchy zvířat a vět, a žádají je o pomoc. Tito druidové si uvědomují, že v přírodním světě hraje roli všechno živé, přesto se však zaměřují na ochranu zvířat a vět, pro něž samotné je těžké se bránit. Pastýři, jak známo, berou takové tvory do své péče. Zažehnávají nestvůry, které je ohrožují, kárají lovce, kteří zabijejí více kořisti, než potřebují, a zabírají civilizaci, aby zasahovala do míst výskytu vzácných zvířat a na posvátná místa vět. Většina těchto druidů je nejšťastnější daleko od měst. Spokojeně tráví své dny ve společnosti zvířat a divokých větví světových tvorů.

Clenové tohoto kruhu se stávají dobrodruhy, aby vzdorovali silám ohrožujícím jejich chráněnce, nebo pátrají po znalostech a mocích, které jim pomohou chránit je lépe. Duchové přírody doprovázejí tyto druify na jejich cestách, ať už jdou kamkoliv.

SCHOPNOSTI KRUHU PASTÝŘE

Úroveň druida Schopnost

- | | |
|-----|--------------------------|
| 2. | Duchovní totem, Řeč lesů |
| 6. | Mocný přivolávač |
| 10. | Strážný duch |
| 14. | Věrná zvířata |

DUCHOVNÍ TOTEM

Počínaje 2. úrovni můžeš zavolat duchy přírody, aby ovlivnili svět kolem tebe. Jako bonusovou akci můžeš magicky přivolat nehmotného ducha do bodu, který vidíš do 12 sáhů od sebe. Duch vytvoří kolem tohoto bodu auru o poloměru 6 sáhů. Tento duch se nepokládá ani za tvora, ani za předmět, přestože má přízračný vzhled tvora, kterého představuje.

Jako bonusovou akci můžeš s duchem pohnout až o 12 sáhů do bodu, který vidíš.



DRUIDKA KRUHU PASTÝŘE

Duch vydrží 1 minutu, nebo dokud není neschopný. Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znova, dokud si krátce nebo důkladně neodpočineš.

Účinek duchovy aury závisí na typu ducha, kterého přivoláš, z níže uvedených možností.

Duch jednorozce. Duch jednorozce poskytuje ochranu tvým blízkým. Ty a tví spojenci získáte výhodu k ověřením vlastností za účelem nalezení tvorů v duchově auře. Kromě toho, pokud se šleš kouzlo pomocí pozice kouzel, které obnoví životy nějakému tvorovi uvnitř nebo vně aury, tak každý tvor v auře dle tvé volby si také obnoví životy rovně tvé úrovni druida.

Duch jestřába. Duch jestřába je suverénní lovec, který tobě a tvým spojencům pomáhá svým bystrým zrakem. Když si tvor hází na útok proti cíli v duchově auře, můžeš pomocí své reakce udělit výhodu k tomuto hodu na útok. Kromě toho máte ty a tví spojenci během pobytu v auře výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání).

Duch medvěda. Duch medvěda dává tobě a tvým spojencům svou sílu a vytrvalost. Když se duch objeví, každý tvor v auře dle tvé volby získá dočasně životy rovné 5 + tvá úroveň druida. Navíc získáte ty a tví spojenci během pobytu v auře výhodu k ověřením Síly a záchranným hodům na Sílu.

ŘEČ LESŮ

Na 2. úrovni získáš schopnost rozmlouvat se zvířaty a mnohačti větami.

Naučíš se mluvit, číst a psát sylvánštinou. Mimo to zvířata chápou tvou řeč a ty získáš schopnost odesírat z jejich zvuků a pohybů. Většina zvířat není dostatečně inteligentní, aby sdělovala nebo chápala sofistikovaný obsah, ale přátelské zvíře dokáže předat, co v nedávné minulosti



DRUIDKA
KRUHU SNŮ

vidělo či slyšelo. Tato schopnost ti nezaručuje přátelství se zvířaty, i když ji můžeš kombinovat se schopnostmi na získání přízně, podobně jako bys jednal s nějakou cizí postavou.

MOCNÝ PŘIVOLÁVÁČ

Počínaje 6. úrovni jsou zvířata a výly, které vyvoláš, odolnější než normálně. Každé zvíře či výla, přivolávaná nebo vytvořená tebou seslaným kouzlem, získá následující prospěchy:

- Tvor se objeví s více životy než normálně: 2 životy navíc za každou Kostku životů, kterou má.
- Zranění z jeho přírodních zbraní se berou jako magická pro účely překonání odolání a imunity na nemagické útoky a zranění.

STRÁŽNÝ DUCH

Od 10. úrovni chrání tvůj Duchovní totem zvířata a výly, které vyvoláš svou magií. Když zvíře či výla, které jsi přivolal nebo vytvořil kouzlem, skončí svůj tah v auře tvého Duchovního totemu, obnoví si počet životů rovný polovině tvé úrovni druida.

VĚRNÁ ZVÍŘATA

Počínaje 14. úrovni tě duchové přírody, se kterými promlouváš, chrání, když jsi nebezbrannější. Máš-li 0 životů nebo jsi-li proti své výli neschopný, můžeš okamžitě získat užitek z *vyvolej zvířata*, jako by toto kouzlo bylo vyvoláno pomocí pozice kouzla 9. úrovni. Přivolá čtyři zvířata dle tvé volby, která mají nebezpečnost 2 či nižší. Přivolávaná zvířata se objeví do 4 sáhů od tebe. Pokud od tebe neobdrží

NESNÍM, PROTOŽE NESPÍM. JSEM STÁLE UZHÚRU, ABY SE MI NIKDO NIKDY NEDOSTAL NA KOBYLKU. KDÝBÝCH ALE BŮVAL SNIL, MĚ SNÝ BY BYLY VĚTŠÍ NEŽ TUOJE, PROTOŽE MÁM VĚTŠÍ HLAVU.



žádné příkazy, chrání tě před újmovou a útočí na tvé nepřátele. Kouzlo nevyžaduje soustředění a trvá 1 hodinu, nebo dokud ho nezrušíš (akce není potřeba).

Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znova, dokud si důkladně neodpočineš.

KRUH SNŮ

Druidové, kteří jsou členy Kruhu snů, pocházejí z krajů majících silné vazby na Vlív divočinu a její snové říše. Druidské ochranářství přírodního světa vytváří přirozený svazek druidů a všech s dobrým přesvědčením. Tito druidové se snaží naplnit svět úžasem z říše snů. Jejich magie sceluje rány a přináší radost skleslým srdcům. Říše, které chrání, jsou třpytivá, plodná místa, kde se snoubí sen s realitou a kde unavení tvorové mohou najít klid.

SCHOPNOSTI KRUHU SNŮ

Úroveň druida Schopnost

- | | |
|-----|--------------------------------|
| 2. | Balzám Letního dvora |
| 6. | Výheň měsíčního světla a stínu |
| 10. | Skryté stezky |
| 14. | Snový poutník |

BALZÁM LETNÍHO DVORA

Na 2. úrovni tě naplní požehnání Letního dvora. Jsi pramen energie, který nabízí úlevu od zranění. Máš zásobu vší energie reprezentovanou tolka k6, kolik je tvá úroveň druida.

Jako bonusovou akci můžeš zvolit jednoho tvora, kterého vidíš do 24 sáhů od sebe, a utratit maximálně tolik těchto kostek, kolik je polovina tvé úrovně druida. Hod utracenými kostkami a sečti je. Cíl si obnoví životy rovné výsledku. Cíl také získá 1 dočasný život za každou utracenou kostku.

Všechny utracené kostky si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

VÝHEŇ MĚSÍČNÍHO SVĚTLA A STÍNU

Od 6. úrovni může být tvůj domov, kdekoli právě jsi. Během krátkého či důkladného odpočinku můžeš vzývat temné síly Potemnělého dvora, aby tě pomohly ochránit v průběhu oddychu. Na začátku odpočinku se dotkneš bodu v prostoru a objeví se neviditelná magická koule o poloměru 6 sáhů se středem v daném bodě. Koule poskytuje úplný kryt.

Když jsi se svými spojenci v kouli, má každý z vás bonus +5 k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) a Moudrosti (Vnímání) a světlo z otevřených plamenů (táborový oheň, pochodně apod.) v kouli není z jejího vnějšku vidět.

Koule zmizí na konci odpočinku, nebo když ji opustíš.

SKRYTÉ STEZKY

Počínaje 10. úrovni umíš používat skryté, magické stezky, jež používají některé výly, aby v mžiku překonalny prostor. Jako bonusovou akci se můžeš ve svém tahu teleportovat až 12 sáhů na volné místo, které vidíš. Nebo svou akci můžeš použít k teleportaci jednoho tvora, kterého se dotkneš

Kdybych se mohl proměnit v něco jiného, neudělal bych to. Protože všechno ostatní je horší než já.



a který s tím souhlasí, až 6 sáhů na volné místo, které vidiš.

Tuto schopnost můžeš použít tolíkrtá, kolik je tvá oprava Moudrosti (minimálně jednou) a všechna utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

SNOVÝ POUTNÍK

Na 14. úrovni ti magie Vílí divočiny udělí schopnost mentálně či fyzicky cestovat říšemi snů.

Když si krátce odpočineš, můžeš seslat jedno z následujících kouzel, aniž bys utratil pozici kouzel a nejsou potřeba surovinové složky: *sen* (kde posleme jsi ty), *sledování*, nebo *teleportační kruh*.

Toto použití *teleportačního kruhu* je zvláštní. Místo otevření portálu k trvalému teleportačnímu kruhu se otevře portál k poslednímu místu ve tvé aktuální sféře existence, kde sis důkladně odpočinul. Pokud takové místo neexistuje, kouzlo selže, ale nevyplývá se.

Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znova, dokud si důkladně neodpočineš.

NAUČENÍ ZVÍŘECÍCH PODOB

Schopnost Zvířecí podoba v *Příručce hráče* ti umožňuje přeměnit se na zvíře, které jsi už někdy viděl. Toto pravidlo ti dává ohromnou flexibilitu, díky čemuž je pro tebe snadné nashromáždit řadu možných zvířecích podob. Musíš ale dodržovat omezení z Tabulkы zvířecích podob v dané knize.

Když jako druid 2. úrovni získáš Zvířecí podobu, možná si budeš říkat, jaká zvířata jsi už viděl. Následující tabulky uspořádávají zvířata z *Bestiáře* podle jejich nejpravděpodobnějších prostředí výskytu. Zamysli se, v jakém prostředí tvůj druid vyrostl a pak nahlédni do příslušné tabulky se seznamem zvířat, s nimiž už se nejspíš tvůj druid do své 2. úrovně setkal.

Tyto tabulky mohou také tobě a tvému PJ pomoci určit, jaká zvířata můžeš vidět na svých cestách. Tabulky dále uvádějí nebezpečnost každého zvířete a poznámku, zda dané zvíře má rychlosť létání nebo plavání. Tyto informace ti pomohou určit, zda jsi způsobilý vzít na sebe podobu tohoto zvířete.

V tabulkách jsou zahrnutá všechna jednotlivá zvířata, která splňují požadavky pro Zvířecí podobu (až do nebezpečnosti 1) nebo schopnost Kruhové podoby z Kruhu měsíce (až do nebezpečnosti 6).

ARKTIDA

NB	Zvíře	Létání/Plavání
0	Sova	Létání
1/8	Krvostřáb	Létání
1/4	Obří sova	Létání
1	Hnědý medvěd	—
2	Lední medvěd	Plavání
2	Šavlozubý tygr	—
6	Mamut	—

BAŽINA

NB	Zvíře	Létání/Plavání
0	Krkavec	Létání
0	Krysa	—
1/8	Jedovatý had	Plavání
1/8	Obří krysa	—
1/8	Striga	Létání
1/4	Had škrtič	Plavání
1/4	Obří jedovatý had	Plavání
1/4	Obří ještěrka	—
1/4	Obří žába	Plavání
1/2	Krokodýl	Plavání
1	Obří pavouk	—
1	Obří ropucha	Plavání
2	Obří had škrtič	Plavání
5	Obří krokodýl	Plavání

HORY

NB	Zvíře	Létání/Plavání
0	Koza	—
0	Orel	Létání
1/8	Krvostřáb	Létání
1/8	Striga	Létání
1/4	Pteranodon	Létání
1/2	Obří koza	—
1	Lev	—
1	Obří orel	Létání
2	Obří los	—
2	Šavlozubý tygr	—

HVOZD (LES)

NB	Zvíře	Létání/Plavání
0	Hyena	—
0	Jelen	—
0	Jezevec	—
0	Kočka	—
0	Pavián	—
0	Sova	Létání
1/8	Jedovatý had	Plavání
1/8	Krvostřáb	Létání
1/8	Létající had	Létání
1/8	Mastif	—
1/8	Obří krysa	—
1/8	Obří lasička	—
1/8	Striga	Létání
1/4	Had škrtič	Plavání
1/4	Kanec	—


NB Zvíře

1/4 Los	—
1/4 Obří jedovatý had	Plavání
1/4 Obří ještěrka	—
1/4 Obří jezevec	—
1/4 Obří netopýr	Létání
1/4 Obří slíďák	—
1/4 Obří sova	Létání
1/4 Obří žába	Plavání
1/4 Panter	—
1/4 Vlk	—
1/2 Černý medvěd	—
1/2 Lidoop	—
1/2 Obří vosa	Létání
1 Hnědý medvěd	—
1 Lítý vlk	—
1 Obří hyena	—
1 Obří pavouk	—
1 Obří ropucha	Plavání
1 Tygr	—
2 Obří had škrťič	Plavání
2 Obří kanec	—
2 Obří los	—

KOPCE
NB Zvíře

0 Hyena	—
0 Koza	—
0 Krkavec	Létání
0 Orel	Létání
0 Pavián	—
0 Sup	Létání
1/8 Jedovatý had	Plavání
1/8 Krvostřáb	Létání
1/8 Mastif	—
1/8 Mula	—
1/8 Obří lasička	—
1/8 Striga	Létání

Létání/Plavání
NB Zvíře

1/4 Kanec	—
1/4 Los	—
1/4 Obří slíďák	—
1/4 Obří sova	Létání
1/4 Panter (puma)	—
1/4 Sekerozobák	—
1/4 Vlk	—
1/2 Obří koza	—
1 Hnědý medvěd	—
1 Lev	—
1 Lítý vlk	—
1 Obří hyena	—
1 Obří orel	Létání
2 Obří kanec	—
2 Obří los	—

Létání/Plavání
PLÁNĚ
NB Zvíře

0 Hyena	—
0 Jelen	—
0 Kočka	—
0 Koza	—
0 Orel	Létání
0 Šakal	—
0 Sup	Létání
1/8 Jedovatý had	Plavání
1/8 Krvostřáb	Létání
1/8 Létající had	Létání
1/8 Obří lasička	—
1/8 Striga	Létání
1/4 Jezdecký kůň	—
1/4 Kanec	—
1/4 Los	—
1/4 Obří jedovatý had	Plavání
1/4 Obří slíďák	—
1/4 Panter (leopard)	—
1/4 Pteranodon	Létání

NB	Zvíře	Létání/Plavání
1/4	Sekerozobák	—
1/4	Vlk	—
1/2	Obří koza	—
1/2	Obří vosa	Létání
1	Lev	—
1	Obří hyena	—
1	Obří orel	Létání
1	Obří sup	Létání
1	Tygr	—
2	Allosaurus	—
2	Nosorožec	—
2	Obří kanec	—
2	Obří los	—
3	Ankylosaurus	—
4	Slon	—
5	Triceratops	—

NB	Zvíře	Létání/Plavání
1/8	Mula	—
1/8	Striga	Létání
1/8	Velbloud	—
1/4	Had škrtič	Plavání
1/4	Obří jedovatý had	Plavání
1/4	Obří ještěrka	—
1/4	Obří slíďák	—
1	Lev	—
1	Obří hyena	—
1	Obří pavouk	—
1	Obří ropucha	Plavání
1	Obří sup	Létání
2	Obří had škrtič	Plavání
3	Obří škorpión	—

POBŘEŽÍ

NB	Zvíře	Létání/Plavání
0	Krab	Plavání
0	Orel	Létání
1/8	Jedovatý had	Plavání
1/8	Krvostřáb	Létání
1/8	Obří krab	Plavání
1/8	Striga	Létání
1/4	Obří ještěrka	—
1/4	Obří slíďák	—
1/4	Pteranodon	Létání
1	Obří orel	Létání
1	Obří ropucha	Plavání
2	Plesiosaurus	Plavání

TEMNÉ ŘÍŠE

NB	Zvíře	Létání/Plavání
0	Obří brouk ohnivec	—
1/8	Obří krysa	—
1/8	Striga	Létání
1/4	Obří jedovatý had	Plavání
1/4	Obří ještěrka	—
1/4	Obří netopýr	Létání
1/4	Obří stonožka	—
1	Obří pavouk	—
1	Obří ropucha	Plavání
2	Lední medvěd (jeskynní medvěd)	Plavání
2	Obří had škrťič	Plavání

Poušť

NB	Zvíře	Létání/Plavání
0	Hyena	—
0	Kočka	—
0	Sup	Létání
0	Šakal	—
0	Škorpion	—
1/8	Jedovatý had	Plavání
1/8	Létající had	Létání

VODA

NB	Zvíře	Létání/Plavání
0	Piraňa	Plavání
1/4	Had škrtič	Plavání
1/2	Obří mořský koník	Plavání
1/2	Útesový žralok	Plavání
1	Obří chobotnice	Plavání
2	Lovecký žralok	Plavání
2	Obří had škrtič	Plavání
2	Plesiosaurus	Plavání
3	Kosatka	Plavání
5	Obří žralok	Plavání





Jsem NETUOR. Pokusíš se mě zabít? Nemyslím. Běž zabít nějaké GOBLINY nebo tak něco. Ale počkat, GOBLINI NEJSOU NETUŘI – jsou LID. TAKŽE MOŽNÁ BY SIS MĚL ŘÍKAT ZABÝJÁK LIDU.



HRANIČÁŘ

TRÁVÍM MNOHO ČASU MIMO CIVILIZACI, ZDRŽUJE SE NA jejím okraji, abych ji chránil. A to si piš, že i když před vaším králem nepoklekám, učinil jsem pro jeho ochranu víc než všichni jeho rytíři dohromady.

— Sovelis

Hraničáři jsou svobodomyslní poutníci a hledači, kteří hlídají okraje civilizovaného území a odvracejí obyvatele divokých krajů ležících za ním. Je to nevděčná práce, protože jejich snahy se jen vzácně setkávají s pochopením a téměř nikdy nejsou odměněny. Přesto hraničáři vytrvávají ve svých povinnostech a nikdy nepochybují, že díky jejich práci je svět bezpečnější.

Vztah k civilizaci charakterizuje osobnost a minulost každého hraničáře. Někteří hraničáři se považují za vymahače zákona a vykonavatele spravedlnosti na hranici civilizace, kde se nezodpovídají žádné suverénní mocnosti. Jiní jsou zálesáci, kteří se civilizaci naprostoto vyhýbají. Zabýejí se nestvůry, aby se udrželi v bezpečí, zatímco žijí a cestují divokými a nebezpečnými oblastmi světa. Pokud jejich úsílí prospívá i království a ostatním civilizovaným říším, jichž se straní, tak budiž.

Pokud vytváříš nebo hráš postavu hraničáře, následující části nabízejí nápady pro vyšperkování postavy a posílení tvého zážitku z hraní hrdiny.

POHLED NA SVĚT

Hraničářův pohled na svět začíná (a někdy i končí) pohledem dané postavy na civilizovaný lid a místa, kde bydlí. Někteří hraničáři civilizací hluboce opovrhují, zatímco jiní litují lid, který přísahali chránit – ačkoliv na bojišti je nemohné rozlišit, který hraničář je který. Těm, kteří je viděli jednat a měli užitek z jejich statečnosti, je vskutku jedno, proč hraničáři dělají, co dělají. Nicméně nejspíš nenajdete dva hraničáře, kteří by na jakoukoli věc zastávali zcela stejný názor.

Pokud jsi ještě důkladně nepřemýšlel o pohledu na svět své postavy, zvaž, jestli neshrnout svůj názor do krátkého prohlášení (například nějakého z těch, které jsou uvedeny v následující tabulce). Jak takový názor může ovlivňovat tvůj způsob chování?

POHLEDY NA SVĚT

k6 Pohled

- 1 Města a velkoměsta jsou nejlepším místem pro ty, kdo se neumí postarat sami o sebe.
- 2 Pokrok civilizace je nejlepší způsob, jak potlačit chaos, ale jeho dosah musí být pod dohledem.
- 3 Města a velkoměsta jsou nezbytným zlem, ovšem jakmile bude divočina očištěna od nadpřirozených hrozeb, nebudeme je už potřebovat.
- 4 Hradby jsou pro zbabělce, kteří se za nimi krčí, zatímco jiní si dávají tu práci, aby byl svět bezpečný.
- 5 Navštívit město není nepříjemné, ale po pár dnech pocítíš neodolatelné nutkání k návratu do divočiny.
- 6 Velkoměsta plodí slabost izolací obyvatel od drsných lekcí divočiny.

DOMOVINA

Všichni hraničáři, bez ohledu na to, jak přišli ke své profesi, mají silný vztah k přírodě a různým jejím terénům. Pro některé hraničáře je divočina místem, kde vyrostli. A to buď kvůli tomu, že se v ní narodili, nebo že se do ní přestěhovali v útlém věku. Pro ostatní hraničáře byla původně domovem civilizace, ale divočina se stala jejich druhou domovinou.

Zamysli se nad minulostí své postavy a rozhodni se, v jakém terénu se cítí nejvíce jako doma, ať už se tam narodila, nebo ne. Co tento terén vypovídá o její osobnosti? Ovlivňuje výběr kouzel, která se chce naučit? Je její úhlavní nepřítel důsledkem jejích zkušeností v daném terénu?

DOMOVINY

k6 Domovina

- 1 Hlídal jsi starobylý hvozd, potemnělý a zkažený několika přechody do Stínopádu.
- 2 Jako člen skupiny nomádů jsi získal dovednosti pro přežití v poušti.
- 3 Děství v Temných říších tě připravilo na boj proti jejich obyvatelům.
- 4 Bydlel jsi na okraji bažiny, v oblasti ohrožované suchozemskými i vodními tvory.
- 5 Vyrostl jsi ve skalách, a tak je pro tebe hračka najít nejlepší cestu přes hory.
- 6 Toulal ses na dálém severu a učil se, jak se chránit a žít v oblasti plné ledu.



Z LEVA DOPRAVA: SVĚTOBĚŽNICE, ZABÍJEČKA NETVORŮ A STÍNOVÁ STOPAŘKA

ZAPŘISÁHLÝ NEPŘÍTEL

Každý hraničář začíná se zapřisáhlým nepřítelem (nebo se dvěma). Určení zapřisáhlého nepřítele lze navázat na konkrétní událost v raném životě postavy, nebo může být čistě jen otázkou volby.

Co popudilo tvou postavu, aby si vybrala konkrétního nepřítele? Byla to otázka tradice či zvědavosti, nebo vypořádání si úctů?

ZAPŘISÁHLÍ NEPŘÁTELÉ

k6 Nepřítel

- 1 Snažíš se pomstít ve jménu přírody nepříteli, který se vůči ní nesmírně prohřešil.
- 2 Proti těmto tvorům bojovali tví předkové a předchůdci, a tak budeš i ty.
- 3 Vůči svému protivníkovi necítíš žádné nepřátelství. Jdeš po těchto tvorech, jako když lovec stopuje divokou zvěř.
- 4 Tvůj nepřítel tě fascinuje, a proto sbíráš knihy s historií a příběhy o něm.
- 5 Sbíráš trofeje svých padlých nepřátel, aby ti připomnali, že jsi je všechny zabil.
- 6 Svého zvoleného nepřítele respektuješ a vaše souboje vnímáš jako test příslušných dovedností.

HRANIČÁŘSKÉ ARCHETYPY

Na 3. úrovni získává hraničář schopnost Hraničářský archetyp. Následující možnosti jsou mu k dispozici navíc k těm, co nabízí *Příručka hráče: Stínový stopař; Světoběžník a Zabiják netvorů*.

STÍNOVÝ STOPAŘ

Stínoví stopaři jsou doma na těch nejtemnějších mísotech: hluboko pod zemí, v temných uličkách, v pravěkých

hvozdech a všude tam, kde slabne světlo. Většina obyvatel chodí na taková místa s úzkostí, ale Stínový stopař se vydává do temnot odvážně a snaží se zatočit s hrozbami dřív, než proniknou do širého světa. Takoví hraničáři se zpravidla nacházejí v Temných říších, ale vydají se kamkoliv, kde se ve stínech skrývá зло.

SCHOPNOSTI STÍNOVÉHO STOPAŘE

Úroveň hraničáře	Schopnost
3.	Hrůzný útočník ze zálohy, Magie Stínového stopaře, Stínový zrak
7.	Železná mysl
11.	Stopařova smrště
15.	Stínové uhnutí

HRŮZNÝ ÚTOČNÍK ZE ZÁLOHY

Na 3. úrovni si osvojíš umění útoku ze zálohy. K hodům na iniciativu si můžeš přičítat bonus rovný opravě tvé Moudrosti.

Na začátku tvého prvního tahu v boji se tvá rychlosť chůze zvýší o 2 sáhy, což trvá až do konce tohoto tahu. Když v tomto tahu provedeš akci Útok, můžeš jedenkrát navíc zaútočit zbraní jako součást této akce. Pokud tento útok zasáhne, cíl utrpí dodatečné zranění 1k8. Typ odpovídá zranění zbraně.

MAGIE STÍNOVÉHO STOPAŘE

Počínaje 3. úrovni se naučíš dodatečné kouzlo, když dosáhneš určitých úrovní v tomto povolání, jak ukazuje Tabulka kouzel Stínového stopaře. Toto kouzlo se pro tebe považuje za hraničářské kouzlo, ale nepočítá se do počtu hraničářských kouzel, která znáš.

TAKŽE SE PLÍŽÍS VE TMĚ? ZNÁŠ TĚMĚŘ VŠECHNO, AŽ NA TO, ŽE LIDÉ MOHOU VIDĚT VE TMĚ, CO? VIDÍME TĚ VŠICHNI. CHOZENÍ PO ŠPIČKÁCH TĚ NEZNADILITELNÍ.



TABULKA KOUZEL STÍNOVÉHO STOPAŘE

Úroveň hraničáře	Kouzlo
3.	přestrojení
5.	trik s lanem
9.	strach
13.	mocná neviditelnost
17.	hromadné přestrojení

STÍNOVÝ ZRAK

Na 3. úrovni získáš vidění ve tmě na 12 sáhů. Pokud už máš vidění ve tmě díky své rase, její dosah se zvýší o 6 sáhů.

Jsi také zběhlý ve vyhýbání se tvorům, kteří se spoléhají na vidění ve tmě. Jsi-li ve tmě, jsi neviditelný pro každého tvora, který by tě v ní chtěl díky svému vidění ve tmě vidět.

ŽELEZNÁ MYSL

Od 7. úrovni se zlepšíš ve vzdorování vůči schopnostem tvé kořisti, které upravují mysl. Získáš zdatnost v záchranných hodech na Moudrost. Pokud už tuto zdatnost máš, získáš zdatnost buď v záchranných hodech na Inteligenci, nebo Charisma (dle tvé volby).

STOPAŘOVA SMRŠŤ

Od 11. úrovni se naučíš útočit tak nečekanou rychlostí, že můžeš změnit minutí na další úder. Jednou v každém svém tahu, mineš-li útokem zbraní, můžeš zaútočit zbraní znova jako součást stejné akce.

STÍNOVÉ UHNUTÍ

Počínaje 15. úrovni se umíš vyhýbat nepředvídatelnými způsoby, s tím, že se kolem tebe sbíhají nadpřirozené stíny. Kdykoliv si nějaký tvor hází na útok proti tobě a nemá ke svému hodu výhodu, můžeš mu pomocí své reakce udělit nevýhodu. Tuto schopnost musíš použít před tím, než se dozvídš výsledek hodu na útok.

SVĚTOBĚŽNÍK

Světoběžníci chrání svět před hrozbami, které pocházejí z jiných sfér nebo které se snaží zpustošit smrtelný svět nadzemskou magií. Hledají sférické portály a dohlížejí na ně a dle potřeby putují do Vnitřních a Vnějších sfér, kde pronásledují své nepřátele. Tito hraničáři jsou také přátelem všech sil v multivesmíru – zejména laskavých draků, výl a elementálů – které pracují na ochraně života a řádu sfér.

SCHOPNOSTI SVĚTOBĚŽNÍKA

Úroveň hraničáře	Schopnost
3.	Magie Světoběžníka, Najdi portál, Sférický válečník (1k8)
7.	Éterický krok
11.	Sférický válečník (2k8), Vzdálený úder
15.	Přízračná obrana

MAGIE SVĚTOBĚŽNÍKA

Počínaje 3. úrovni se naučíš dodatečné kouzlo, když dosáhneš určitých úrovní v tomto povolání, jak ukazuje Tabulka kouzel Světoběžníka. Toto kouzlo se pro tebe považuje za hraničářské kouzlo, ale nepočítá se do počtu hraničářských kouzel, která znáš.

TABULKA KOUZEL SVĚTOBĚŽNÍKA

Úroveň hraničáře	Kouzlo
3.	ochrana před zlem a dobrem
5.	mlžný krok
9.	rychlosť
13.	vypuzení
17.	teleportační kruh

NAJDI PORTÁL

Na 3. úrovni získáš schopnost magicky vycítit přítomnost sférického portálu. Jako akci zjistíš směr a vzdálenost k nejbližšímu sférickému portálu do 1 míle od tebe.

Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znova, dokud si krátce či důkladně neodpočineš.

Viz část „Sférické cestování“ v 2. kapitole *Průvodce Pána jeskyně*, kde najdeš příklady sférických portálů.

SFÉRICKÝ VÁLEČNÍK

Na 3. úrovni se naučíš čerpat energii z multivesmíru k posílení svých útoků.

Jako bonusovou akci zvol jednoho tvora, kterého vidiš do 6 sáhů od sebe. Když příště zasáhneš tohoto tvora v tomto tahu útokem zbraní, všechno zranění způsobené útokem se stane silové a tvor tímto útokem navíc utrpí dodatečné silové zranění 1k8. Když dosáhneš 11. úrovni v tomto povolání, dodatečné zranění vzroste na 2k8.

ÉTERICKÝ KROK

Od 7. úrovni se naučíš procházet Éterickou sférou. Jako bonusovou akci můžeš pomocí této schopnosti seslat kouzlo éteričnost, aniž bys utratil pozici kouzel, ale kouzlo skončí na konci aktuálního tahu.

Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znova, dokud si krátce či důkladně neodpočineš.

VZDÁLENÝ ÚDER

Od 11. úrovni získáš schopnost v mžiku procházet mezi sférami. Když provedeš akci Útok, můžeš se před každým útokem teleportovat až 2 sáhy na volné místo, které vidíš.

Pokud touto akcí zaútočíš na nejméně dva různé tvory, můžeš zaútočit ještě jednou navíc proti třetímu tvorovi.

Nemohu běhat po světě, protože nemám nohy. Bum!

Nejde ti z toho hlavu kolem?

Kam se kutálíš?



PŘÍZRAČNÁ OBRANA

Od 15. úrovně ti tvá schopnost pohybu mezi sférami umožňuje proklouznout mezi hranicemi sfér, a zmenšit si tak zranění během souboje. Když utrpíš zranění z útoku, můžeš si pomocí své reakce udělit odolání vůči všem typům zranění daného útoku do konce tohoto tahu.

ZABIJÁK NETVORŮ

Věnuješ se lově nočních tvorů a uživatelů černé magie. Zabiják netvorů vyhledává upíry, draky, zlé víly, běsy a jiné magické hrozby. Zabijáci jsou vycvičeni v nadpřirozených technikách, díky nimž přemáhají takové příšery a odhalují a porázejí mocné okultní protivníky.

SCHOPNOSTI ZABIJÁKA NETVORŮ

Úroveň hraničáře	Schopnost
3.	Lovecké smysly, Magie Zabijáka netvorů, Zabijákova kořist
7.	Nadpřirozená obrana
11.	Ztrestání mága
15.	Zabijákova odveta

LOVECKÉ SMYSLY

Od 3. úrovně pohlédneš na tvora a magicky odhalíš, jak mu co nejvíce ublížit. Jako akci zvol tvora, kterého vidíš do 12 sáhů od sebe. Okamžitě poznáš, jestli má nějaké imunity, odolání či zranitelností vůči zranění a jaké jsou. Je-li tvor skrytý před věšteckou magií, máš pocit, že žádné imunity, odolání ani zranitelností vůči zranění nemá.

Tuto schopnost můžeš použít tolíkrát, kolik je tvá opera Moudrosti (minimálně jednou) a všechna utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočíneš.

MAGIE ZABIJÁKA NETVORŮ

Počínaje 3. úrovni se naučíš dodatečné kouzlo, když dosáhneš určitých úrovní v tomto povolání, jak ukazuje Tabulka kouzel Zabijáka netvorů. Toto kouzlo se pro tebe považuje za hraničářské kouzlo, ale nepočítá se do počtu hraničářských kouzel, která znáš.

TABULKA KOUZEL ZABIJÁKA NETVORŮ

Úroveň hraničáře	Kouzlo
3.	ochrana před zlem a dobrem
5.	záona pravdy
9.	magický kruh
13.	vypuzení
17.	znehybní nestvůru

ZABIJÁKOVA KOŘIST

Počínaje 3. úrovni umíš zaměřit svůj hněv na jednoho protivníka a zvýšit mu tím tebou způsobované zranění. Jako



bonusovou akci označíš jednoho tvora, kterého vidíš do 12 sáhů od sebe, jako cíl této schopnosti. Když poprvé v tahu zasáhneš tento cíl útokem zbraní, utrpí dodatečné zranění 1k6 z dané zbraně.

Tento prospěch trvá, dokud si krátce či důkladně neodpočíneš. Skončí předčasně, pokud označíš jiného tvora.

NADPŘIROZENÁ OBRANA

Od 7. úrovně získáš mimořádnou nezlovnost proti výpadům své kořisti na tvé tělo a mysl. Vždy, když tě cíl tvé Zabijákovy kořisti nutí hodit si záchranný hod, nebo kdykoliv si házíš na ověření vlastnosti pro únik z jeho uchvacení, přičti si k hodu 1k6.

ZTRESTÁNÍ MÁGA

Od 11. úrovně získáš schopnost zmařit něčí magii. Když vidíš do 12 sáhů od sebe tvora, který sesílá kouzlo nebo který se teleportuje pryč, můžeš se pokusit mu to pomocí své reakce magicky překazit. Tvor musí uspět v záchranném hodu na Moudrost proti tvému SO záchrany kouzla, jinak jeho kouzlo či teleport selže a vyplýtvá se.

Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znova, dokud si krátce či důkladně neodpočíneš.

ZABIJÁKOVA ODVETA

Od 15. úrovně získáš schopnost protiútoku, když se ti tvá kořist pokusí uškodit. Pokud tě cíl tvé Zabijákovy kořisti nutí hodit si záchranný hod, můžeš na něj pomocí své reakce jednou zaútočit. Zaútočíš na něj bezprostředně před záchranným hodem. Pokud útok zasáhne, kromě normálních účinků tvého útoku tvůj záchranný hod automaticky uspěje.

Nechápu, co NA TĚCH BOZÍCH KDO VÍDÍ. PROČ
BÝ NĚKDO UCTÍVAL NĚKHOJI JINÉHO NEŽ MĚ?



KLERIK

STÁT SE KLERIKEM ZNAMENÁ STÁT SE POSLEM BOHŮ.
Moc, kterou božstvo nabízí, je skvělá, ale s ní přichází i ohromná zodpovědnost.

— patriarcha Rigby

Téměř všichni na světě, kdož uctívají nějaké božstvo, žijí své životy, aniž by kdy byli božskou bytostí přímo dotčeni. Jako takovým jím není nikdy dán poznat, jaký je to pocit, být klerikem – někým, kdo je nejen oddaný uctíváč, ale je také nadán určitou mírou božské moci.

O této otázce se vedou diskuze od nepaměti: Stal se smrtelník klerikem v důsledku hluboké oddanosti božstvu, jež v něm kvůli tomu našlo zalíbení? Nebo je tím činitelem božstvo, které v dané osobě vidí potenciál a povolává ho do své služby? Možná na tom koneckonců ani nesejdete. Nicméně klerici se na světě objevují. Svět potřebuje kleriky, stejně jako se vzájemně potřebují klerici a božstva.

Hraješ-li postavu klerika, následující části ti nabízejí způsoby, jak minulosti a osobnosti této postavy přidat páry detailů.

CHRÁM

Většina kleriků začíná svůj služební život jako kněží v řádu. Později si uvědomují, že jim jejich bůh požehnal tím, že je obdařil vlastnostmi, které jsou potřeba, aby se stali kleriky. Aby se kandidáti připravili na tuto novou povinnost, obvykle dostávají pokyny od chrámového klerika, nebo klerika z jiného místa zasvěceného jejich božstvu.

Některé chrámy jsou odříznuty od světa, aby se jejich obyvatelé mohli soustředit na zbožnosti, zatímco jiné chrámy otevírají své brány, aby sloužily a uzdravovaly masy. Co je pozoruhodné na chrámu, ve kterém jsi studoval?

CHRÁMY

k6 Chrám

- 1 Váš chrám je údajně nejstarší dochovaná stavba, postavená na počest vašeho boha.
- 2 Ve vašem chrámu se společně učili akolyté několika podobně smýšlejících božstev.
- 3 Pocházíš z chrámu proslaveného pivovarem, který provozuje. Někteří tvrdí, že voníš jako jedno z jeho piv.
- 4 Váš chrám je pevností a vojenským újezdem, kde se trénují váleční kněží.
- 5 Váš chrám je klidné, skromné místo, plné zahrad se zeleninou a prostých kněží.
- 6 Sloužil jsi v chrámu ve Vnějších sférách.

UPOMÍNKOVÝ PŘEDMĚT

Mnozí klerici mají ve své osobní výbavě i předměty, které symbolizují jejich víru, připomínají jim sliby nebo jim nějak jinak pomáhají nesejít z jejich zvolené cesty. Přestože takový předmět není naplněn božskou mocí, je pro svého majitele životně důležitý tím, co představuje.

UPOMÍNKOVÉ PŘEDMĚTY

k6 Upomínkový předmět

- 1 Kost z prstu svatého
- 2 Kniha vázaná v kovu, v níž se uvádí, jak lovit a zničit pekelné bytosti
- 3 Prasečí píšťalka, připomínající ti tvého pokorného a milovaného učitele
- 4 Cop upletený z ocasu jednorožce
- 5 Svitek, popisující jak nejlépe zbavit svět nekromantů
- 6 Runový kámen, který údajně požehnal tvůj bůh

TAJEMSTVÍ

Žádná smrtelná duše není zcela oproštěna od vlastních názorů nebo pochyb. Dokonce i klerik se musí potýkat s temnými chticemi nebo zakázanou touhou odvrátit se od učení svého božstva.

Pokud jsi dosud nezvážil tento aspekt své postavy, prohlédni si možnosti v tabulce, nebo je použij jako inspiraci. Tvé hluboké, temné tajemství může zahrnovat něco, co jsi udělal (nebo dělal), nebo může být zakořeněno v tom, jak vidíš svět či svou roli v něm.

TAJEMSTVÍ

k6 Tajemství

- 1 Ďáblík ti nabízí rady. Snažíš se toho tvora ignorovat, ale někdy jsou jeho rady užitečné.
- 2 Věříš, že v konečném důsledku nejsou bohové nic víc než supermocní smrtelní tvorové.
- 3 Uznáváš moc bohů, ale myslíš si, že o většině událostí rozhoduje čirá náhoda.
- 4 I když umíš pracovat s božskou magií, nikdy jsi v sobě skutečně necítil přítomnost božské podstaty.
- 5 Sužují tě noční můry, o kterých se domníváš, že ti je posílá tvůj bůh jako trest za nějaký netušený hřich.
- 6 V časech zoufalství máš pocit, že jste jen hračkami v rukou bohů a nesnášíš jejich nepřístupnost.

BOŽSKÉ DOMÉNY

Na 1. úrovni získává klerik schopnost Božská doména. Následující možnosti domény jsou mu k dispozici navíc k těm, co nabízí *Příručka hráče*: Hrob a Kovárna.

DOMÉNA HROB

Bohové hrobů dohlížejí na hranici mezi životem a smrtí. Pro tato božstva jsou smrt a posmrtný život základní součástí multivesmíru. Zneuctění klidu mrtvých je ohavné. Mezi božstva hrobu patří Kelemvor, Vey Jas, duše předků Nehynoucího dvora, Hádés, Anubis a Usir. Vyznavači těchto božstev se snaží uložit bludné duchy k odpočinku, zničit nemrtvé a zmírnit utrpení umírajících. Jejich magie jim také dovoluje odvrátit na určitou dobu smrt, zvláště pro toho, kdo má stále ještě ve světě něco velkého vykonat. Jedná se o zpoždění smrti, ne o její popření, neboť smrt nakonec dostane svůj díl.

SCHOPNOSTI DOMÉNY HROB

Úroveň klerika Schopnost

1. Doménová kouzla, Kruh úmrtnosti, Oči hrobu
2. Božská přízeň: Cesta k hrobu
6. Strážce u prahu smrti
8. Mocné sesílání kouzel
17. Správce duší

DOMÉNOVÁ KOUZLA

Na určitých úrovních klerika získáš doménová kouzla, jak je uvedeno v Tabulce kouzel domény Hrob. Jak fungují doménová kouzla si přečti ve schopnosti povolání Božská doména.

TABULKA KOUZEL DOMÉNY HROB

Úroveň klerika Kouzla

1. falešný život, zhoubá
3. důstojný odpočinek, paprsek slabosti
5. obrození, upíří dotyk
7. hniloba, znamení proti smrti
9. štít proti živým, vzkříšení

KRUH ÚMRTNOSTI

Na 1. úrovni získáš schopnost manipulovat s hranicí mezi životem a smrtí. Tehdy, když bys normálně hodil jednou či více kostkami, abys pomocí kouzla obnovil životy tvora s 0 životy, použiješ místo toho největší možný hod pro každou kostku.

No tak když je neumíš rozložit ani snít,
poříbení mrtvých těl dává stejný smysl jako
cokoli jiného.



KLERIK DOMÉNY HROB

SLUŽBA PANTEONU, FILOZOFII NEBO SÍLE

Typický klerik je vysvěcený služebník konkrétního boha a volí si Božskou doménu spojovanou s daným božstvem. Klerikova magie proudí od boha či z bohovy posvátné říše a klerik zpravidla nosí svatý symbol, který představuje dané božstvo.

Někteří klerici, zejména ve světě jako Eberron, slouží spíše celému panteonu než jedinému božstvu. V některých herních světech může klerik místo toho sloužit kosmické síle, například životu či smrti, nebo filozofii či konceptům, jako je láska, mír nebo jedno z devíti přesvědčení. 1. kapitola *Průvodce Pána jeskyně* zkoumá možnosti, jako jsou tyto, v části „Bohové tvého světa.“

Promluv si s PJ o božských možnostech dostupných ve vašem herním světě, jestli jsou to bohové, panteony, filozofie nebo kosmické síly. Ať už bude tvůj klerik nakonec sloužit jakékoli bytosti nebo věci, vyber odpovídající Božskou doménu a pokud daná věc nebo bytost nemá svatý symbol, spolu s PJ nějaký navrhnete.

Schopnosti povolání klerika často odkazují na tvé božstvo. Jsi-li oddán panteonu, kosmické síle nebo filozofii, tvé klerické schopnosti stále fungují tak, jak je napsáno. Ber odkazy na boha jako odkazy na božskou věc, které sloužíš a která ti dává tvou magii.



Kromě toho se naučíš trik *ušetři umírajícího*, který se nepočítá do počtu klerických triků, které znáš. Pro tebe má dosah 6 sáhů a můžeš ho seslat jako bonusovou akci.

OČI HROBU

Na 1. úrovni získáš schopnost tu a tam vycítit přítomnost nemrtvých, jejichž existence je urázkou přirozeného koloběhu života. Jako akci můžeš napnout svou ostrážitost a magicky najít nemrtvé. Do konce svého příštího tahu poznáš do 12 sáhů od sebe polohu každého nemrtvého, který nemá úplný kryt a který není chráněn před všeckou magií. Tento smysl ti neřekne nic o schopnostech a totožnosti daného tvora.

Tuto schopnost můžeš použít tolíkrát, kolik je tvá oprava Moudrosti (minimálně jednou) a všechna utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

BOŽSKÁ PŘÍZEŇ: CESTA K HROBU

Počínaje 2. úrovni můžeš pomocí své Božské přízně označit životní sílu jiného tvora za ukončenou.

Jako akci zvolíš jednoho tvora, kterého vidíš do 6 sáhů od sebe, a prokleješ ho do konce svého příštího tahu. Až příště ty nebo tvůj spojenec zasáhnete prokletého tvora útokem, utrpí tvor zranitelnost vůči všem zraněním tohoto útoku a pak kletba skončí.

STRÁŽCE U PRAHU SMRTI

Od 6. úrovně dokážeš zabránit smrti v postupu. Když ty nebo tvor, kterého vidíš do 6 sáhů od sebe, utrpí kritický zásah, jako reakci můžeš tento zásah změnit z kritického na normální. Všechny účinky vyvolané kritickým zásahem se zruší.

Tuto schopnost můžeš použít tolíkrát, kolik je tvá oprava Moudrosti (minimálně jednou) a všechna utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

MOCNÉ SESÍLÁNÍ KOUZEL

Od 8. úrovně příčeš svou opravu Moudrosti ke zranění, které způsobíš nějakým klerickým trikem.

SPRÁVCE DUŠÍ

Počínaje 17. úrovni můžeš zachytit stopu vitality z duše odcházející na věčnost, a využít ji k léčení živých. Když uvidíš nepřitele do 12 sáhů od tebe zemřít, tak si ty nebo jeden tvor dle tvé volby do 12 sáhů od tebe obnoví životy rovné počtu Kostek životů nepřitele. Tuto schopnost můžeš použít, jen když nejsi neschopný. Jakmile ji použiješ, můžeš ji použít znova nejdřív na začátku svého příštího tahu.

DOMÉNA KOVÁRNA

Bohové kovárny jsou patrony řemeslníků, kteří zpracovávají kov. Od prostého vesnického kováře, jenž ková podkovy a pluhové radlice, po vynikajícího elfího řemeslníka, pod jehož mitrilovými šípy s diamantovými hrotými padlo několik démonických pánů. Bohové kovárny učí, že trpělivou a tvrdou prací lze kus rudy i toho nejodolnějšího kovu přeměnit v krásně opracovaný předmět. Klerici těchto božstev hledají předměty, jež padly do rukou silám temnoty, osvobozují orky obsazené doly a odkrývají vzácné a úžasné materiály potřebné k výrobě mocných kouzelných předmětů. Vyznavači těchto bohů se hrde pyšní svou prací a na svou obranu ochotně vyrábějí těžké zbroje a mocné zbraně. Božstva této domény zahrnují Gonda, Reorxe, Onatra, Moradina, Héfaista a Goibniua.

SCHOPNOSTI DOMÉNY KOVÁRNA

Úroveň klerika Schopnost

- | | |
|-----|--|
| 1. | Bonusové zdatnosti, Doménová kouzla, Požehnání kovárny |
| 2. | Božská přízeň: Řemeslnické požehnání |
| 6. | Duše kovárny |
| 8. | Božský úder (1k8) |
| 14. | Božský úder (2k8) |
| 17. | Svatost kovárny a ohně |

BONUSOVÉ ZDATNOSTI

Když si na 1. úrovni zvolíš tuto doménu, získáš zdatnost s těžkými zbrojemi a kovářskými nástroji.

DOMÉNOVÁ KOUZLA

Na určitých úrovních klerika získáš doménová kouzla, jak je uvedeno v Tabulce kouzel domény Kovárna. Jak fungují doménová kouzla si přečti ve schopnosti povolání Božská doména.

MÁM POSKOKA, CO DĚLÁ VĚCI.

Hlupáčka s fleky od inkoustu a vynikajícím krasopisem. Co u tom mají co dělat Kladiua a ohň? Nespálí se ten papír? Aha, ten ohň je na voskové pečeti!



KLERIČKA DOMÉNY KOVÁRNA

TABULKA KOUZEL DOMÉNY KOVÁRNA

Úroveň klerika Kouzla

- | | |
|----|-------------------------------------|
| 1. | spalující úder, určení |
| 3. | magická zbraň, rozpál kov |
| 5. | ochrana před energií, živelná zbraň |
| 7. | ohnivá zed', zhotoval |
| 9. | oživlé předměty, tvorba |

Požehnání Kovárny

Na 1. úrovni získáš schopnost prodchnout magií zbraň nebo zbroj. Na konci důkladného odpočinku se můžeš dotknout jednoho nemagického předmětu, buď zbroje, nebo jednoduché či vojenské zbraně. Až do konce tvého příštího důkladného odpočinku, nebo dokud nezemřeš, se předmět stane kouzelným předmětem, jenž uděluje bonus +1 k OČ, jde-li o zbroj, nebo bonus +1 k hodu na útok a zranění, jde-li o zbraň.

Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znova, dokud si krátce či důkladně neodpočineš.

Božská přízeň: Řemeslnické požehnání

Počínaje 2. úrovni můžeš používat svou Božskou přízeň k výrobě jednoduchých předmětů.

Vykonáš hodinový rituál, v němž vyrobíš nemagický předmět obsahující kov: jednoduchou nebo vojenskou zbraň, zbroj, deset střel, sadu nástrojů nebo nějaký kovový předmět (příklady těchto předmětů najdeš v 5. kapitole, „Vybavení“, v Příručce hráče). Po hodině je výrobek hotový, přičemž se stvoří na volném místě dle tvé volby do 1 sáhu od tebe.

Předmět, který vyrobíš, nesmí stát více než 100 zl. Jako součást tohoto rituálu musíš vynaložit kov, což mohou být i mince, v hodnotě výrobku. Kov se na konci rituálu nenávratně sloučí a přemění na výrobek, přičemž magicky vytvoří i nekovové části výrobku.

Rituál může vyrobit kopii nemagického předmětu obsahujícího kov, jako je například klíč, pokud máš u sebe v průběhu rituálu originál.

Duše Kovárny

Počínaje 6. úrovni máš díky své kovářské zběhlosti tyto zvláštní schopnosti:

- Získáš odolání vůči ohnivému zranění.
- Když máš navlečenou těžkou zbroj, získáš bonus +1 k OČ.

Božský úder

Od 8. úrovni získáš schopnost podnítit své zbraňové údery ohnivou silou kovárny. Jednou v každém svém tahu, když zasáhneš tvora útokem zbraní, můžeš způsobit cíli dodatečné ohnivé zranění 1k8. Když dosáhneš 14. úrovni, dodatečné zranění se zvýší na 2k8.

Svatost Kovárny a Ohně

Od 17. úrovni se tvá požehnaná spřízněnost s ohněm a kovem stane ještě silnější:

- Získáš imunitu vůči ohnivému zranění.
- Když máš navlečenou těžkou zbroj, získáš odolání vůči bodným, drtivým a sečným zraněním z nemagických útoků.





KOUZELNÍK

KOUZELNICTVÍ VYŽADUJE POROZUMĚNÍ. ZNALOST, PROČ magie funguje, a naše úsilí o rozšíření tohoto porozumění, přinášelo po staletí klíčové pokroky v civilizaci.

— iluzionista Gimbl

Pouze několik málo vybraných osob na světě ovládá magii. A z nich stojí kouzelníci na vrcholu tohoto řemesla. Dokonce i ti nejmenší z nich umějí manipulovat silami, které porušují přírodní zákony, a ti nejnadanější z nich umějí se sflát kouzla, jejichž účinky mají celosvětový dopad.

Cena, kterou kouzelníci platí za své mistrovství, je to nejcennější zboží: čas. Naučit se, jak využívat magickou energii a přenášet kouzla do vlastní myсли, zabere roky studia, vysvětlování a experimentování. Pro dobrodružné kouzelníky a ostatní sesilatele kouzel, kteří usilují o nejvyšší stupeň profese, studium nikdy nekončí, stejně jako hledání znalostí a moci.

Hraješ-li kouzelníka, využij příležitosti k tomu, aby tvá postava byla víc než jen stereotypní vrhač kouzel. Pomocí následujících pokynů přibal nějaké zajímavé podrobnosti, jak tvůj kouzelník ovlivňuje svět.

KNIHA KOUZEL

Nejcennější majetek tvé postavy kouzelníka – tvá kniha kouzel – může být nevinně vypadající svazek, jehož desky nenaznačují nic o tom, co je uvnitř. Nebo můžeš projevit vlastnosti, tak jako mnozí kouzelníci, a nosit nějakou neobvyklou knihu kouzel. Pokud takový předmět ještě nevlastníš, jedním z tvých cílů může být najít takové knihy kouzel, že díky jejímu vzhledu nebo způsobu výroby vynikneš.

KNIHY KOUZEL

k6 Kniha kouzel

- 1 Rukověť, jejíž stránky tvoří tenké kovové plechy a kouzla jsou do nich vyleptána kyselinou
- 2 Dlouhé pruhy kůže, na nichž jsou napsaná kouzla, omotané kolem berly kvůli snadné přepravě
- 3 Otlučená rukověť plná pikrogramů, jimž rozumíš jen ty
- 4 Kamínky s vyrytými kouzly v látkovém váčku
- 5 Popálená kniha, poničená dračím ohněm, na jejíž stránkách jsou stěží viditelné texty s tvými kouzly
- 6 Rukověť plná černých stránek, na nichž je vidět písma jen v šeru nebo ve tmě

AMBICE

Nemnoho snaživých kouzelníků se pouští do studia magie bez nějakého osobního cíle. Hodně kouzelníků používá svá kouzla jako nástroj pro získání hmatatelného přínosu, v podobě hmotného statku nebo postavení, pro ně samotné či jejich společníky. Pro ostatní může být silnou výzvou teoretický aspekt magie. Ženou se za znalostmi, které podporují nové teorie mystiky nebo potvrzují ty staré.

Je mimo to zřejmé, proč tvá postava kouzelníka studuje magii a čeho chceš dosáhnout? Pokud jsi nad těmito otázkami ještě moc nepřemýšlel, můžeš tak učinit nyní. Od povědi, se kterými přijdeš, pravděpodobně ovlivní, jak se bude vyvíjet tvá budoucnost.

AMBICE

k6 Ambice

- 1 Dokážeš, že bohové nejsou tak mocní, jak se obecně věří.
- 2 Konečným cílem tvých studií je nesmrtelnost.
- 3 Pokud dokážeš plně pochopit magii, můžeš zprístupnit její použití pro všechny a nastolit novou éru rovnosti.
- 4 Magie je nebezpečný nástroj. Používáš ji k ochraně toho, čeho si ceníš.
- 5 Mystická síla musí být odepřena těm, kdož by ji zneužili.
- 6 Staneš se největším kouzelníkem, jakého svět po dlouhé době spatřil.

SLEDUJ. MILUJI TENTO TRIK.

Hej, kouzelníku! Nemůžeš kouzlit.



JEJDA, TEĎ MŮŽEŠ.

JEJDA, TEĎ UŽ ZAS NEMŮŽEŠ. HAHAHA!

PODIVÍNSTVÍ

Nekonečné hodiny samostudia a výzkumu mohou mít negativní vliv na sociální dovednosti. Kouzelníci jako prvořídní vlci samotáři nejsou výjimkou. Podivné manýry ale nemusí být nutně nevýhodou; podivínství tohoto druhu je obvykle neškodné a může poskytovat zdroj zábavy nebo sloužit jako jistá vizitka.

Je-li tvá postava podivínská, jde o fyzickou nebo mentální odchylku? Je tím v jistých kruzích proslulá? Bojuje s tím a snaží se to překonat, nebo na této drobné výstřednosti zakládá svou pověst?

PODIVÍNSTVÍ

k6 Podivínství

- 1 Máš ve zvyku neustále klepat nohou, což často obtěžuje osoby ve tvém okolí.
- 2 Tvá paměť je celkem dobrá, ale když se ti to hodí, nemáš problém předstírat, že jsi roztržitý.
- 3 Nikdy nevejdeš do místnosti, aniž by ses podíval, co visí na stropě.
- 4 Tvým nejcennějším majetkem je mrtvý červ, kterého nosíš ve flakónku.
- 5 Když chceš, aby ti ostatní dali pokoj, začneš mluvit sám k sobě. Zpravidla to funguje.
- 6 Tvá péče o zevnějšek a smysl pro módu, respektive jejich nedostatek, způsobují, že tě občas někdo považuje za žebráka.

MYSTICKÁ TRADICE

Na 2. úrovni získává kouzelník schopnost Mystická tradice. Následující možnost, Válečná magie, je mu k dispozici navíc k těm, co nabízí Příručka hráče.

VÁLEČNÁ MAGIE

Řada mystických univerzit se specializuje na výcvik kouzelníků pro válku. Tradice Válečná magie snoubí principy zaklínání a vymítání, spíše než aby se zaměřovala na některou z těchto škol. Učí techniky posilující sesilatelova kouzla, včetně jeho vlastní obrany.

Následovníci této tradice jsou známi jako váleční mágové. Svou magii chápou jako zbraň i zbroj, jako zdroj, který je lepší než jakýkoli kus oceli. Váleční mágové jednají v bitvě rychle a pomocí svých kouzel přebírají taktickou kontrolu nad situací. Jejich kouzla tvrdě zasahují, zatímco jejich defenzivní schopnosti potlačují pokusy soupeřů o protiútok. Váleční mágové jsou také obdařeni tím, že obrazují magickou energii ostatních sesilatelů kouzel proti nim samým.



VÁLEČNÝ MÁG

Ve velkých bitvách válečný mág často spolupracuje se zaklínači a vymítáči i ostatními typy kouzelníků. Zejména zaklínači si někdy dobírají válečné mágy, že štěpí svou pozornost mezi útok a obranu. Typická reakce válečného mága je: „Co je platné, že umíš vrhnout mocnou ohnivou koulí, když umřeš dřív, než ji vyvoláš?“

SCHOPNOSTI VÁLEČNÉHO MÁGA

Úroveň kouzelníka	Schopnost
2.	Mystické odražení, Taktický důvtip
6.	Energetická vzpruha
10.	Bytelná magie
14.	Odrazný rubáš

MYSTICKÉ ODRAŽENÍ

Od 2. úrovni se naučíš tkát svou magii tak, aby ses obrnil před újmmami. Když tě zasáhne útok nebo když neuspějеш v záchranném hodu, můžeš si pomocí reakce udělit bonus +2 k OČ proti tomuto útoku, nebo bonus +4 k tomuto záchrannému hodu.

Když použijes tuto schopnost, až do konce svého příštího tahu nemůžeš sesílat jiná kouzla než triky.

TAKTICKÝ DŮVTIP

Počínaje 2. úrovní ti tvůj vytříbený um posuzování taktických situací umožňuje jednat v bitvě rychleji. K hodům na iniciativu si můžeš přičíst bonus, který je roven tvé opravě Inteligence.

ENERGETICKÁ VZPRUHA

Od 6. úrovni v sobě můžeš ukládat magickou energii, abys jí později posílil svá zraňující kouzla. Ve své uložené formě se tato energie nazývá energetická vzpruha.

UÁLEČNÁ MAGIE? TA Z TEBE DĚLÁ UÁLEČNÉHO MÁGÁ?

UŽ JSEM O NICH SLYŠEL. MYSЛИM, ŽE SE OBLÉKAJÍ
DO FIALOVÉ BARVY. TY ALE NEJSI VE FIALOVÉM. TO JE
ZKLAMÁNÍ. BĚŽ SE PŘEVLEČT.



Můžeš v sobě uložit maximálně tolik energetických vzpruh, kolik je tvá oprava Inteligence (minimálně jednu). Když si důkladně odpočineš, tvůj počet energetických vzpruh se změní zpět na jednu. Pokaždé, když úspěšně ukončíš kouzlo pomocí kouzla *rozptyl magii* nebo *protikouzla*, získáš jednu energetickou vzpruhu, protože ukradneš magii z kouzla, které jsi zmařil. Pokud si krátce odpočineš a nemáš žádnou energetickou vzpruhu, získáš jednu.

Jednou za tah, když kouzelnickým kouzlem způsobíš tvořovi zranění nebo předmětu poškození, můžeš utratit jednu energetickou vzpruhu a způsobit cíli dodatečné silové zranění (poškození). Dodatečné zranění je rovno polovině tvé úrovně kouzelníka.

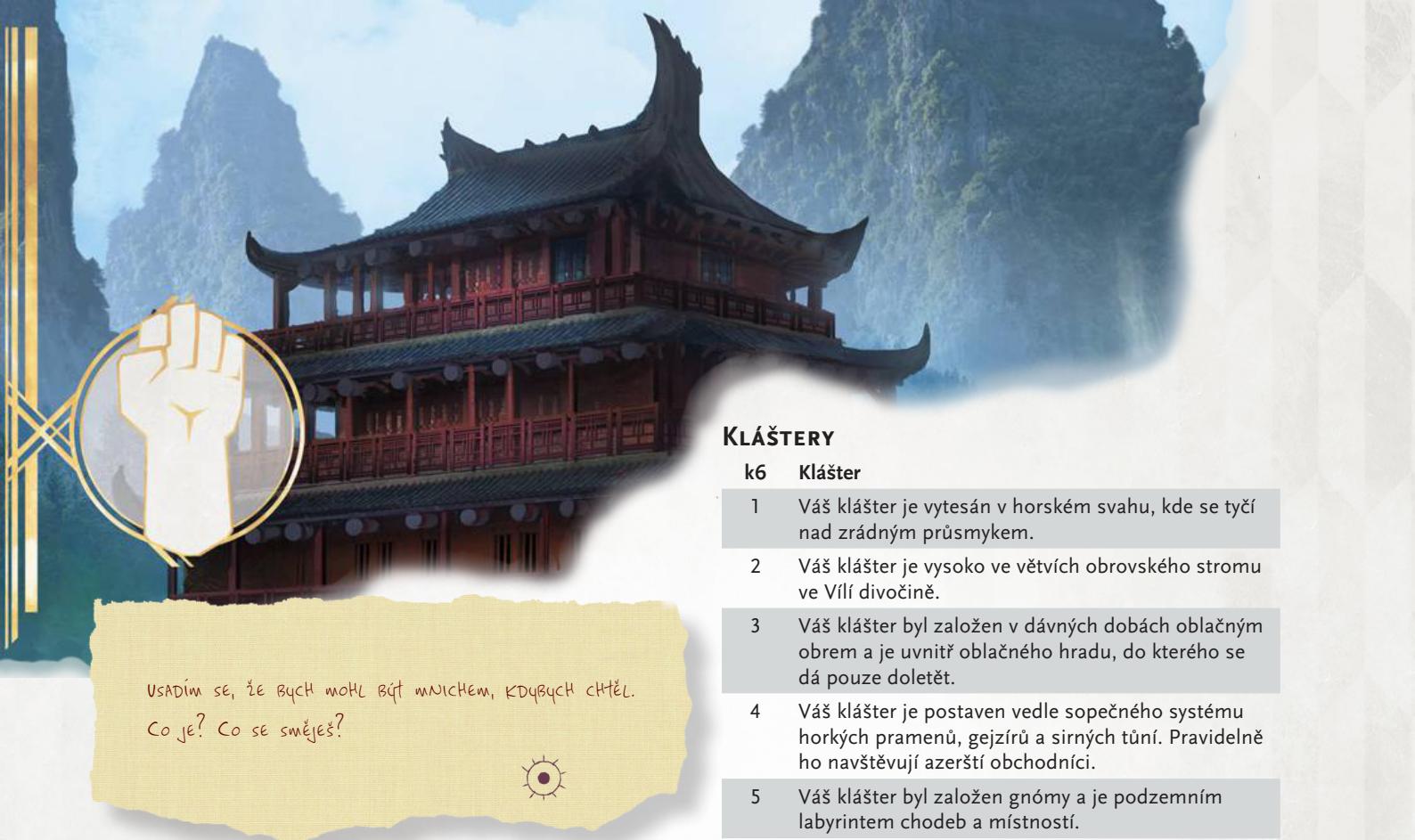
BYTELNÁ MAGIE

Počínaje 10. úrovni ti magie, jež tebou prochází, pomáhá předcházet újmám. Když se soustředíš na kouzlo, máš bonus +2 k OČ a záchranným hodům.

ODRAZNÝ RUBÁŠ

Od 14. úrovně se tvé Mystické odražení naplní smrtící magií. Když použiješ svou schopnost Mystické odražení, můžeš způsobit, že z tebe přeskočí magický energetický náboj. Každý z až tří tvořů dle tvé volby, jež vidíš do 12 sáh od sebe, utrpí silové zranění rovné polovině tvé úrovně kouzelníka.





USADÍM SE, ŽE BYCH MOCÍ BÝT MNICHEM, KDYBÝCH CHTĚL.
CO JE? CO SE SNAJEŠ?

MNICH

NENECH SE MÝLIT, ŽE KDYŽ MLČÍM, TAK SCHVALUJI TVOU hanebnost. Zatímco jsi rádil a vyhrožoval, vymyslel jsem čtyři různé způsoby, jak ti holýma rukama zakroutit krkem.

— Uhlík, velmistr květin

Mniši jdou cestou protikladu. Studují své umění jako kouzelníci a stejně jako kouzelníci nenosí zbroj a typicky se vyhýbají zbraním. Přesto jsou to smrtící válečníci, jejichž schopnosti jsou srovnatelné se schopnostmi zuřícího barbara nebo znamenitě vycvičeného bojovníka. Mniši využívají tohoto zdánlivého rozporu, jenž je jádrem všech klášterních studií. Když mnich kompletně pozná sám sebe, zjistí také mnohé o širém světě.

Hraní postavy mnicha skýtá mnoho zajímavých příležitostí vyzkoušet něco jiného. Chceš-li svou postavu mnicha odlišit ještě více, zvaž možnosti v následujících částech.

KLÁŠTER

Mnich studuje v klášteře, kde se připravuje na asketický život. Většina z těch, kteří vstoupí do kláštera, se v něm usadí po zbytek svého života, s výjimkou dobrodruhů a ostatních, kteří mají důvod odejít. Pro tyto jedince může klášter sloužit jako útočiště mezi exkurzemi do světa, nebo jako zdroj podpory v dobách nouze.

Jakým druhem místa byl tvůj klášter a kde se nachází? Přispěl tvůj pobyt v něm ke tvému poznání nějakým neobvyklým nebo výrazným způsobem?

KLÁŠTERY

k6 Klášter

- Váš klášter je vytesán v horském svahu, kde se tyčí nad zrádným průsmykem.
- Váš klášter je vysoko ve větvích obrovského stromu ve Vílí divočině.
- Váš klášter byl založen v dávných dobách oblačným obrem a je uvnitř oblačného hradu, do kterého se dá pouze doletět.
- Váš klášter je postaven vedle sopečného systému horkých pramenů, gejzírů a sirných túní. Pravidelně ho navštěvují azerští obchodníci.
- Váš klášter byl založen gnómy a je podzemním labyrintem chodeb a místností.
- Váš klášter byl vytesán z ledovce ve zmrzlých dálavých světa.

KLÁŠTERNÍ IKONA

Symbolismus hraje důležitou roli při definování identity řádu dokonce i v klášterním životním stylu, který se vyhýbá materialismu a osobnímu majetku. Některé klášterní řády zacházejí s určitými tvory se zvláštním ohledem buď proto, že daný tvor je svázaný s historií řádu, nebo proto, že slouží jako příklad přednosti, kterou se mniši snaží napodobit.

Pokud měl klášter tvé postavy nějakou zvláštní ikonu, možná nosíš podobiznu tohoto tvora někde nenápadně na svém oblečení, aby sloužila jako identifikační znak. Nebo možná ikona vašeho řádu nemá fyzickou podobu, ale vyjadřuje se gestem nebo postojem, který sis osvojil a který ostatní mniši mohou umět interpretovat.

KLÁŠTERNÍ IKONY

k6 Ikona

- Opice.** Rychlé reflexy a schopnost cestovat korunami stromů jsou dva důvody, proč váš řád obdivuje opici.
- Dračí želva.** Mniši přímořského kláštera uctívají dračí želvu, recitují starodávné modlitby a obětují květinové věnce na počest tohoto živoucího ducha moře.
- Ki-rin.** Váš klášter vidí svůj hlavní úkol v hlídání a ochraně země, podobně jako ki-rin.
- Sovodvěd.** Mniši vašeho kláštera mají v útcě rodinu sovodvědů a koexistují s nimi po celé generace.
- Hydra.** Váš řád si zvolil za ikonu hydry kvůli její schopnosti rozpoutat několik útoků současně.
- Drak.** Ve vašem klášteře kdysi sídlil drak. Jeho vliv se v něm drží i dlouho po jeho odchodu.



Z LEVA DOPRAVA: OPILÝ MISTR, KENSEI A SLUNEČNÍ DUŠE

MISTR

Během svého studia jsi byl pravděpodobně pod poručnickým mistrem, který ti předal pravidla rádu. Tvůj mistr byl zodpovědný za formování tvého chápání bojových umění a postoje vůči světu. Co byl tvůj mistr zač a jak tě tvůj vztah k němu ovlivnil?

MISTŘI

k6 Mistr

- 1 Tvůj mistr byl tyran, jehož jsi musel porazit v souboji, abys dokončil svůj výcvik.
- 2 Tvůj mistr byl laskavý a učil tě, abys usiloval o mír.
- 3 Tvůj mistr na tebe nemilosrdně tlačil, abys ze sebe vydal maximum. Při jednom obzvláště brutálním tréninku jsi skoro přišel o oko.
- 4 Tvůj mistr se zdál být dobrordečný, když tě učil, ale nakonec zradil váš klášter.
- 5 Tvůj mistr byl chladný a odtažitý. Máš podezření, že jste možná příbuzní.
- 6 Tvůj mistr byl laskavý a štědrý a nikdy nekritizoval tvůj pokrok. Přesto máš pocit, že jsi nikdy zcela nenaplnil jeho očekávání.

KLÁŠTERNÍ TRADICE

Na 3. úrovni získává mnich schopnost Klášterní tradice. Následující možnosti jsou mu k dispozici navíc k těm, co nabízí *Příručka hráče*: Cesta kenseie, Cesta opilého mistra a Cesta sluneční duše.

CESTA KENSEIE

Mniši Cesty kenseie trpělivě cvičí se zbraněmi, dokud se zbraň nestane prodloužením jejich těla. Původně šlo o mistrovský boj s mečem, ale tradice se rozšířila a dnes zahrnuje mnoho různých zbraní.

Kensei vidí zbraň podobně jako kaligraf či malíř pero nebo štětec. Ať jde o jakoukoli zbraň, kensei ji považuje za nástroj k vyjádření krásy a přesnosti bojových umění. To, že toto mistrovství dělá z kenseie nedostižného válečníka, je jen vedlejším efektem intenzivní oddanosti, praxe a studia.

SCHOPNOSTI CESTY KENSEIE

Úroveň mnicha	Schopnost
3.	Dráha kenseie (2 zbraně)
6.	Splynutí s ostřím, Dráha kenseie (3 zbraně)
11.	Dráha kenseie (4 zbraně), Zostřený ostřím
17.	Dráha kenseie (5 zbraní), Neomylná přesnost

DRÁHA KENSEIE

Když si na 3. úrovni zvolíš tuto tradici, dovede tě tvůj speciální výcvik v bojových uměních k mistrovskému osvojení některých zbraní. Tato cesta zahrnuje i instrukce, jak obratně zvládat kaligrafii či malbu. Získáš následující prospěchy.

Kenseiské zbraně. Vyber si dva typy zbraní, které se stanou tvými kenseiskými zbraněmi: jednu zbraň na blízko a jednu zbraň na dálku. Tyto zbraně mohou být jednoduché či vojenské, ale nemohou mít těžkou ani zvláštní vlastnost. Platnou volbou je i dlouhý luk. Získáš zdatnost s těmito zbraněmi, pokud ji ještě nemáš. Zbraně zvolených typů jsou pro tebe mnišské zbraně. Když v tomto povolání dosáhneš 6., 11. a 17. úrovni, můžeš si zvolit další typ zbraně – buď na blízko, nebo na dálku – jenž se stane tvou kenseiskou zbraní splňující výše uvedená kritéria.

Hbité odražení. Pokud ve svém tahu zaútočíš úderem beze zbraně jako součást akce Útok a držíš při tom kenseiskou zbraň, můžeš ji použít ke své obraně, pokud je to zbraň na blízko. Získáš bonus +2 k OČ do začátku svého

ZNÁM JEDNU VESELOU BÁSNIČKU, KTERÁ SE TI BUDÉ LÍBIT:

„HLEDÁ ZMRZLÁ MELUZÍNA, KDE JE DÍRA DO KOMÍNA.

MELUZÍNO, JEN SI HREJ, NÁMRAZOU DO O KENSEI.“ LÍBÍ

SE TI? PROČ SE NESMĚJEŠ? TA BÁSNIČKA NEMÁ CHYBU

A MŮJ PŘEDNES BYL PERFEKTNÍ. MOŽNÁ JSI JI NEPOCHOPIL,

PROTOŽE JSI KLOUPÁ.



příštího tahu, pokud po tuto dobu máš zbraň v ruce a nejsi neschopný.

Kenseiský výstrel. Ve svém tahu můžeš použít bonusovou akci, aby tvé útoky na dálku s kenseiskou zbraní byly ještě více smrtící. Uděláš-li to, každý cíl, který zasáhneš útokem na dálku pomocí kenseiské zbraně, utrpí dodatečné zranění 1k4, stejněho typu jako je zranění zbraně. Ten-to prospěch vydrží do konce tvého aktuálního tahu.

Cesta štěnce. Získáš zdatnost dle své volby buď s Kaligrafickými potřebami, nebo s Malířskými potřebami.

SPLYNUTÍ S OSTŘÍM

Od 6. úrovně rozšíříš své čchi i na své kenseiské zbraně, což ti dává následující prospěchy.

Magické kenseiské zbraně. Tvé útoky s tvými kenseiskými zbraněmi se berou jako magické pro účely překonání odolání a imunity na nemagické útoky a zranění.

Obratný úder. Když zasáhneš cíl kenseiskou zbraní, můžeš utratit 1 bod čchi, a způsobit tak cíli svou zbraní dodatečné zranění rovné tvé kostce Bojových umění. Tuto schopnost můžeš použít jen jednou v každém svém tahu.

ZOSTŘENÝ OSTŘÍM

Od 11. úrovně získáš schopnost posílit své zbraně pomocí čchi. Jako bonusovou akci můžeš utratit až 3 body čchi, dotknout se jedné své kenseiské zbraně a pro své útoky s ní ji udělit bonus k hodům na útok a zranění. Bonus je roven počtu tebou utracených bodů čchi. Tento bonus trvá 1 minutu, nebo dokud tuto schopnost znova nepoužiješ. Tato schopnost nemá vliv na magickou zbraň, která již má bonus k hodům na útok a zranění.

NEOMYLNÁ PŘESNOST

Od 17. úrovně jsi díky svému zbraňovému mistrovství mimořádně přesný. Když ve svém tahu mineš hodem na útok se svou mnišskou zbraní, můžeš si hodit znova. Tuto schopnost můžeš použít jen jednou v každém svém tahu.

CESTA OPILÉHO MISTRA

Cesta opilého mistra učí studenty trhané, nepředvídatelné pohyby opilce. Opilý mistr se kývá a potáčí na nestabilních nohách, aby vypadal jako neschopný válečník, pro něhož by bylo marné útočit. Kolísavé klopytání opilého mistra jen zastírá pečlivě prováděný tanec bloků, odrazů, postupů, útoků a ústupů.

Opilý mistr si často užívá hru na blázna, aby rozradostnil sklíčené, nebo aby dal za vyučenou domýšlivým. Ale když vypukne bitva, dokáže být opilý mistr nesnesitelným, mistrným protivníkem.



SCHOPNOSTI CESTY OPILÉHO MISTRA

Úroveň mnicha	Schopnost
3.	Bonusové zdatnosti, Opilé techniky
6.	Opilecké kymácení
11.	Opilcovo štěstí
17.	Ozralé šílenství

BONUSOVÉ ZDATNOSTI

Když si na 3. úrovni zvolíš tuto tradici, získáš zdatnost v dovednosti Umění, pokud ji ještě nemáš. Tvé techniky v bojových uměních kombinují bojový výcvik s přesností tanečníka a dováděním šaška. Získáš také zdatnost s pivovarnickými surovinami, pokud ji ještě nemáš.

OPILÉ TECHNIKY

Na 3. úrovni se naučíš, jak se rychle otočit v rámci své Smrště úderů. Kdykoliv použiješ Smršť úderů, získáš prospěch akce Odpoutání se a tvá rychlosť chůze se zvýší o 2 sáhy do konce tvého aktuálního tahu.

OPILECKÉ KYMÁCENÍ

Počínaje 6. úrovní se umíš pohybovat náhlými, kymáčivými způsoby. Získáš následující prospěchy.

Vyskočení na nohy. Když ležíš, můžeš vstát utracením 1 sáhu pohybu místo poloviny rychlosti.

Přesměrování útoku. Když tě tvor mine hodem na útok na blízko, můžeš utratit 1 bod čchi jako reakci a způsobit, že tento útok zasáhne jednoho tvora dle tvé volby, kterého vidíš do 1 sáhu od sebe a není to daný útočník.

OPILCOVO ŠTĚSTÍ

Počínaje 11. úrovní se zdá, že máš v pravý okamžik vždycky štěstí. Když si házíš na ověření vlastnosti, na útok nebo



záchranný hod a máš k hodu nevýhodu, můžeš utratit 2 body čchi a tuto nevýhodu zrušit.

OŽRALÉ ŠÍLENSTVÍ

Od 17. úrovně získáš schopnost zasypat svými útoky skupinu nepřátel. Když použiješ Smršť úderů, můžeš s ní zaútočit až třikrát navíc (tedy celkově až pět útoků Smrště úderů), pokud v tomto tahu každý útok Smrště úderů začílší na jiného tvora.

CESTA SLUNEČNÍ DUŠE

Mniši Cesty sluneční duše se učí usměrňovat svou životní energii do spalujících světelných střel. Vyučují, že meditace může odemknout schopnost rozpoutat nezkonotné světlo, jež vyzařuje z duše každého živého tvora.

SCHOPNOSTI CESTY SLUNEČNÍ DUŠE

Úroveň mnicha	Schopnost
3.	Zářivá sluneční střela
6.	Spalující obloukový úder
11.	Spalující sluneční výbuch
17.	Sluneční štit

ZÁŘIVÁ SLUNEČNÍ STŘELA

Počínaje 3. úrovní, když si zvolíš tuto tradici, můžeš vrhat magické zářivé spalující střely.

Získáš novou možnost svého útoku v akci Útok. Tento zvláštní útok je útok na dálku kouzlem s dosahem 6 sáhů. Jsi s ním zdatný a k hodům na útok a na zranění si přičteš svou opravu Obratnosti. Jeho zranění je zářivé a jeho kostka zranění je k4. Tato kostka se mění postupem na výšší úrovně mnicha, jak ukazuje sloupec Bojová umění v Tabulce mnicha.

Když ve svém tahu provedeš akci Útok a v rámci ní použiješ tento zvláštní útok, můžeš utratit 1 bod čchi a jako bonusovou akci zaútočit tímto zvláštním útokem dvakrát.

Když získáš schopnost Útok navíc, tento zvláštní útok lze použít jako kterýkoliv z útoků, jež provedeš jako součást akce Útok.

SPALUJÍCÍ OBLOUKOVÝ ÚDER

Od 6. úrovně získáš schopnost usměrnit své čchi do spalujících energetických vln. Ihned poté, co ve svém tahu provedeš akci Útok, můžeš utratit 2 body čchi a seslat kouzlo *hořící ruce* jako bonusovou akci.

Když utratíš více bodů čchi, můžeš seslat *hořící ruce* jako kouzlo vyšší úrovně. Za každý další utracený bod čchi se zvýší úroveň kouzla o 1. Maximální počet bodů čchi (2

plus dodatečné body), které můžeš za kouzlo utratit, je roven polovině tvé úrovně mnicha.

SPALUJÍCÍ SLUNEČNÍ VÝBUCH

Počínaje 11. úrovní získáš schopnost vytvořit světelnou kouli, která ničivě vybuchne. Jako akci můžeš magicky stvořit kouli a vrhnout ji do bodu dle své volby do 30 sáhů od sebe, kde během krátkého, ale smrtícího okamžiku vybuchne v kouli zářivého světla.

Každý tvor v této kouli o poloměru 4 sáhy musí uspět v záchranném hodu na Odolnost, jinak utrpí zářivé zranění 2k6. Tvor si nemusí házet na záchrana, jestliže je za úplným neprůhledným krytem.

Zranění koule můžeš zvýšit utracením bodů čchi. Za každý utracený bod, ale maximálně 3, se zvýší zranění o 2k6.

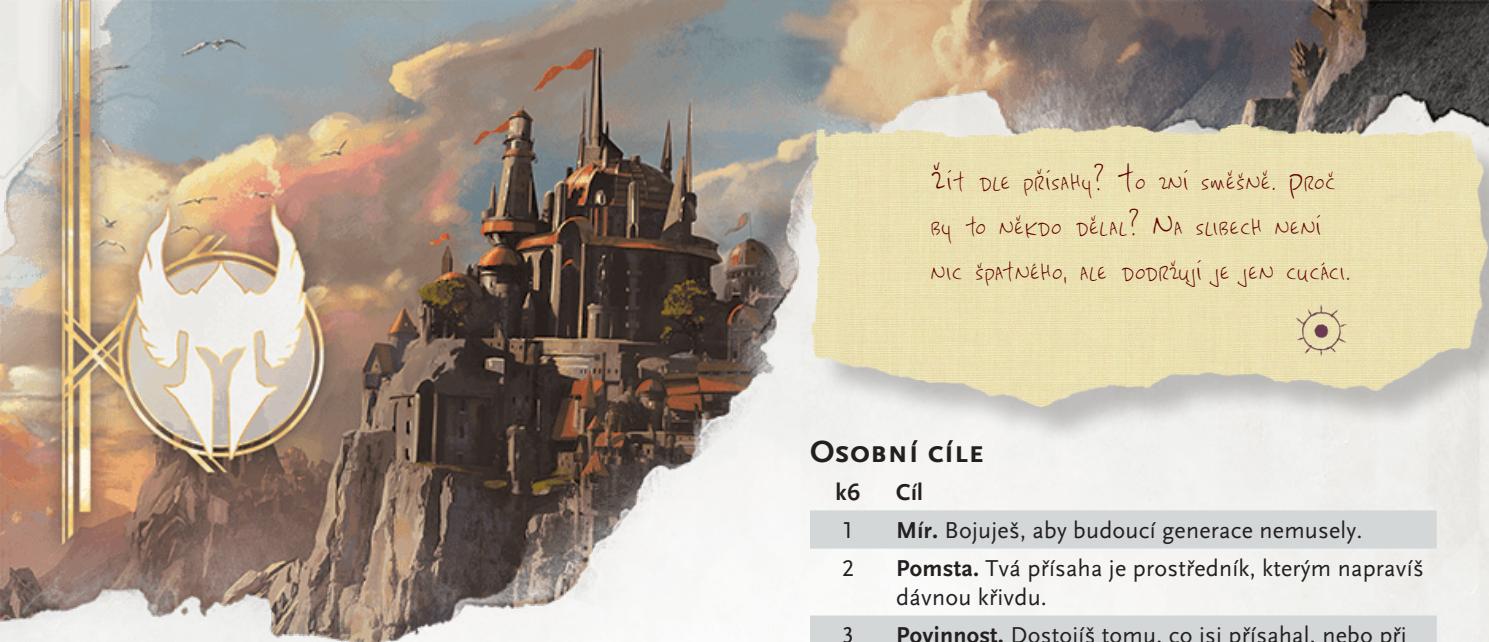
SLUNEČNÍ ŠTÍT

Od 17. úrovně z tebe začne vyzařovat světelná magická aura. Osvítíš jasným světlem okruh o poloměru 6 sáhů a dalších 6 sáhů dosvítíš slabým světlem. Světlo můžeš zhasnout nebo rozsvítit jako bonusovou akci.

Pokud tě tvor zasáhne útokem na blízko, když totiž světlo svítí, pomocí své reakce můžeš tomuto tvorovi způsobit zářivé zranění. Zářivé zranění je rovnou 5 + tvá oprava Moudrosti.

TAKŽE MÁŠ TU DUŠI, ALE NEMŮŽEŠ JI VIDĚT ANI SE JI DOTKNOUT. A KDYŽ ZEMŘEŠ, TATO NEVIDITELNÁ VĚC OPUSTÍ TUÉ TĚLO A ODEJDE NA MÍSTO, KTERÉ NEMŮŽEŠ VIDĚT. A UY HUMANOIDI POUŽIJETE ZA BLÁZNA MĚ?





Žít dle přísahy? To zní směšně. Proč by to někdo dělal? Na slibech není nic špatného, ale dodržují je jen cucáci.



PALADIN

SKUTEČNÁ PALADINOVA ZÁSLUHA SE NEMĚŘÍ POČTEM poražených nepřátel nebo vypleněných jeskyní. Měří se počtem záchraněných životů a srdcí obrácených k milosrdenství a spravedlnosti.

— Isteval

Paladin je živoucím ztělesněním přísahy – slibu či zaslíbení, které se projevuje v osobě svatého válečníka, jenž má dovednost a odhodlání vytrvat až do konce. Někteří paladinové se výslově zasvěcují ochraně nevinných osob ašíření spravedlnosti ve světě, zatímco jiní usilují o dosažení tohoto cíle zdoláváním vzdorovitých osob, jež přivádí do područí zákona.

Ačkoliv žádného paladina na světě nelze označit za typického, mnozí z nich jsou úzkoprsí dobrodinci, kteří odmítají tolerovat byť sebemenší odchylku od svého pohledu na věc. Avšak paladinové, kteří žijí dobrodružným životem, zůstávají zřídka tak přísní ve svých postojích – už jen proto, aby neodradili své společníky.

Svou postavu paladina můžeš vylepšit pomocí níže uvedených návrhů. Je důležité mít na paměti, že většina paladinů nejsou roboti. Mají pochybnosti a předsudky a zápasí s protichůdnými myšlenkami stejně jako každá jiná postava. Někteří jsou poháněni vnitřní motivací, která občas může být v rozporu se zásadami jejich přísahy.

OSOBNÍ CÍL

Předpisy paladinovy přísahy dávají postavě smysl a diktují konečný cíl nebo celkový záměr, kterým se paladin řídí a v němž se posouvá. Mimo to sledují někteří paladinové svůj osobní cíl, který doplňuje, nebo dokonce překrajuje příkazy jejich přísah. Paladinové, kteří složili odlišné přísahy, mohou mít stejný osobní cíl, lišící se pouze tím, jak tento cíl uplatňují na své činy, když zastávají své přísahy.

Má-li tvá postava paladina svůj osobní cíl, může tento cíl vycházet z jisté životní události a tudíž nemusí být přímo vázán na přísahu.

OSOBNÍ CÍLE

k6 Cíl

- Mír.** Bojuješ, aby budoucí generace nemusely.
- Pomsta.** Tvá přísaha je prostředník, kterým napravíš dávnou křivdu.
- Povinnost.** Dostojíš tomu, co jsi přisahal, nebo při pokusu o splnění zemřeš.
- Vůdcovství.** Vyhraješ velkou bitvu, o níž budou pět bardové, a tím se staneš příkladem, který inspiruje ostatní.
- Víra.** Víš, že tvá cesta je spravedlivá, jinak by tě na ni bohové nevyslali.
- Sláva.** Povedeš svět do velkolepé nové éry, jež poneše tvé jméno.

SYMBOL

Paladinové si uvědomují vliv symbolů a mnoho z nich pro sebe přebírá nebo navrhoje výrazný grafický doplněk. Tvůj symbol ilustruje přísahu, kterou jsi dal, a tuto zprávu sděluje tvému okolí, přátelům i nepřátelům.

Tvůj symbol může být zobrazen na praporu, vlajce nebo na tvém oblečení, aby ho každý viděl. Nebo může být méně okátný jako například cetka či žeton, který u sebe nosíš skrytě.

SYMBOLY

k6 Symbol

- Drak, jako znak tvé ušlechtilosti v míru a zuřivosti v boji
- Sevřená pěst, protože jsi vždy připraven bojovat za své přesvědčení
- Zvednutá otevřená ruka, jež značí, že dáváš přednost diplomacie před bojem
- Červené srdce, které ukazuje světu tvůj závazek vůči spravedlnosti
- Černé srdce, jež znamená, že city, jako například soucit, neovlivňují tvé odhodlání dostat přísaze
- Oko bez víčka, což znamená, že jsi neustále ve středu vůči všem hrozbám proti tvé věci

NEPORAZITELNÝ PROTIVNÍK

Lpění paladinů na posvátné přísaze si žádá, aby zaujmívali aktivní postoj v předávání svých stanovisek světu. Tato činnost přirozeně vede ke konfliktům s tvory či bytostmi, kteří těmto stanoviskům odporuji. Mezi těmito oponenty často vystupuje jeden jako paladinův nejzavilejší a nejstrašlivější nepřítel – neporazitelný protivník, jehož přítomnost nebo vliv je ustavičným faktorem paladinova života.

Tvá postava paladina může mít nepřitele už z dob, než ses vydal na svou cestu. Nebo můžeš být terčem ty, protože když ses stal paladinem, ihned jsi přilákal pozornost jistých individuí. Máš-li neporazitelného protivníka, kdo nebo co to je? Kterého ze svých nepřátel považuješ za největší hrozbu pro dosažení svých cílů?

NEPORAZITELNÍ PROTIVNÍCI

k6 Neporazitelný protivník

- 1 Mocný orčí náčelník, který hrozí, že obsadí a zničí vše, co je ti posvátné
- 2 Běs nebo nebeštan, agent mocnosti z Vnějších sfér, který byl pověřen, aby tě zkazil, respektive napravil
- 3 Drak, jehož služebníci ti okopávají kotníky
- 4 Velekněz, který tě vidí jako špinavého blázna, a chce, aby ses vzdal svého náboženství
- 5 Konkurenční paladin, se kterým jste společně trénovali, ale stal se křivopřísežníkem a činí tě za to zodpovědným
- 6 Upír, který poté, co byl poražen paladinem, přísahal všem paladinům pomstu

POKUŠENÍ

Přestože jsou paladinové oddáni přísahám, jsou to stále smrtelníci, a tak dělají chyby. Mnozí z nich mají způsob chování nebo postoj, jenž není v souladu s nejvyššími ideály jejich povolání.

Jakému pokusení tvá postava podlehá nebo mu jen těžko odolává?

POKUŠENÍ

k6 Pokusení

- 1 **Zuřivost.** Když máš vztek, máš problém chladně uvažovat a obáváš se, že bys mohl udělat něco, čeho budeš později litovat.
- 2 **Hrdost.** Tvé skutky jsou pozoruhodné a nikdo si jich nevšímá více než ty.
- 3 **Chtíč.** Nedokážeš odolat přitažlivé tváři a příjemnému úsměvu.
- 4 **Závist.** Všímáš si, čeho někteří slavní lidé dosáhli, a cítíš se nepatřičně, že tvé skutky nejsou na jejich úrovni.
- 5 **Zoufalství.** Uvědomuješ si velkou sílu nepřátele, které musíš porazit, a občas nevidíš způsob, jak dosáhnout konečného vítězství.
- 6 **Chamtvost.** Bez ohledu na to, kolik sis vydobyl slávy a bohatství, ti to stále nestačí.

POSVÁTNÉ PŘÍSAHY

Na 3. úrovni získává paladin schopnost Posvátná přísaha. Následující možnosti jsou mu k dispozici navíc k těm, co nabízí *Příručka hráče*: Přísaha dobývání a Přísaha spasení.

PŘÍSAHA DOBÝVÁNÍ

Přísaha dobývání osloňuje paladiny, kteří usilují o slávu v bitvě a podmanění nepřátele. Těmto paladinům nestačí



PALADINKA DOBÝVÁNÍ

nastolit pořádek. Musejí rozdrtit sily chaosu. Ti, kdo složili tuto přísahu, jsou někdy nazýváni tyranští rytíři či železní kazatelé. Shromažďují se v dobře organizovaných ponurých rádech, které slouží bohům nebo válečným filozofům.

Někteří z těchto paladinů zacházejí dokonce tak daleko, že se spolučují se silami Devíti pekel. Zákonné normy si cení více než milosrdenství. Arcidábel Bel, vojvoda Avernu, říká těmto paladinům pekelní rytíři a mnohé z nich pokládá za své nejvroucenější příznivce. Pekelní rytíři pokrývají svou zbroj trofejemi z padlých nepřátel, jež jsou chmurnou výstrahou každému, kdo by se jim nebo nařízením jejich pánů odvážil proti. Těmto rytířům zpravidla nejsvěrepějí odporuji ostatní paladinové této přísahy, kteří se domnívají, že pekelní rytíři zašli příliš daleko do temnoty.

ZÁSADY DOBÝVÁNÍ

Paladin, který složí tuto přísahu, má na horní části paže vypáleny zásady dobývání.

Zadušení plamene naděje. Nestačí pouze porazit nepřitele v bitvě. Tvé vítězství musí být natolik zdrcující, že nepřátelé navždy ztratí vůli bojovat. Čepel dokáže ukončit život. Strach dokáže ukončit říši.

Vláda železné pěsti. Jakmile zvítězíš, nedopust žádný nesouhlas. Tvé slovo je zákon. Ti, kteří se mu podřizují, budou v přízni. Ti, kteří mu vzdorují, budou exemplárně potrestáni pro výstrahu všem, kdo by je násleovali.

Síla na prvním místě. Budeš vládnout, dokud nevezde někdo silnější. Pak musíš výzvu přijmout a prokázat, že jsi silnější, nebo propadneš vlastní zkáze.

Dobývání zní skvěle.

Je nutné kvůli tomu odejít z domu? Protože
mám rybku jménem SYLGAR a nemůžu být
dlouho pryč, aby nebyl smutný.



SCHOPNOSTI PŘÍSAHY DOBÝVÁNÍ

Úroveň paladina	Schopnost
3.	Božská přízeň, Přísežná kouzla
7.	Aura dobývání (2 sáhy)
15.	Pohrdavé odvrácení
18.	Aura dobývání (6 sáhů)
20.	Neporazitelný dobyvatel

BOŽSKÁ PŘÍZEŇ

Když si na 3. úrovni vezmeš tuto příslušenství, získáš následující dvě možnosti Božské přízeň. Jak funguje Božská přízeň najdeš v popisu schopnosti povolání Posvátná příslušenství.

Přemožitelské vzezření. Svou Božskou přízeň můžeš použít k získání děsivého vzezření. Jako akci přinutíš tvora dle své volby, kterého vidíš do 6 sáhů od sebe, hodit si záchranný hod na Moudrost. Když tvor v záchranném hodu neuspěje, vystrašíš ho na 1 minutu. Vystrašený tvor může zopakovat tento záchranný hod na konci každého svého tahu. Uspěješ-li, účinek pro něj skončí.

Naváděný úder. Svou Božskou přízeň můžeš použít k úderu s nadpřirozenou přesností. Když si hodíš na útok, můžeš použít svou Božskou přízeň a získat bonus +10 k hodu. Můžeš se takto rozhodnout klidně až poté, co si hodíš, ale předtím, než PJ rozhodne, jestli útok zasáhl či minul.

PŘÍSEŽNÁ KOUZLA

Na určitých úrovních paladina získáš přísežná kouzla, jak je uvedeno v tabulce Kouzla Příslušenství dobývání. Jak fungují přísežná kouzla najdeš v popisu schopnosti povolání Posvátná příslušenství.

KOUZLA PŘÍSAHY DOBÝVÁNÍ

Úroveň paladina	Kouzla
3.	rozkaz, zbroj Agathysu
5.	duchovní zbraň, znehybní osobu
9.	strach, uvrhni kletbu
13.	kamenná kůže, podrob zvíře
17.	oblak smrti, podrob osobu

AURA DOBÝVÁNÍ

Počínaje 7. úrovni vyzařuješ hroznou auru, nejsi-li neschopný. Aura se rozšiřuje od tebe 2 sáhy všemi směry, ale ne přes úplný kryt.

Zatímco je tebou vystrašený tvor v auře, jeho rychlosť je 0 a pokaždé, když v něm začne svůj tah, utrpí psychické zranění rovné polovině tvé úrovni paladina.

Na 18. úrovni se dosah této aury zvýší na 6 sáhů.

POHRDAVÉ ODVRÁCENÍ

Od 15. úrovni jsou ti, kdo se opováží na tebe udeřit, psychicky potrestáni za svou troufalost. Kdykoliv tě zasáhne tvor svým útokem, utrpí psychické zranění rovné tvé opravě Charismatu (minimálně 1), pokud nejsi neschopný.

NEPORAZITELNÝ DOBYVATEL

Na 20. úrovni získáš mimořádné bojové schopnosti. Jako akci se můžeš magicky stát avatarem dobývání a na 1 minutu získat následující prospěchy:

- Máš odolání vůči všem zraněním.
- Když ve svém tahu provedeš akci Útok, můžeš v rámci této akce zaútočit jednou navíc.
- Tvé útoky na blízko zbraní způsobují kritický zásah při hodu 19 nebo 20 na k20.

Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znova, dokud si důkladně neodpočíneš.

PŘÍSAHA SPASENÍ

Příslušenství dostává paladina na složitou cestu, jež vyžaduje, aby tento svatý válečník sáhl k násilí jen v krajním případě. Paladinové, kteří jsou zasvěceni této příslušenství, věří, že každá osoba může být spasena a že kdokoliv může kráčet po cestě shovívavosti a spravedlnosti. Tito paladinové celým zlým tvorům v naději, že je obrátí ke světu, a své nepřátele zabíjejí pouze tehdy, když takový skutek jasné zachrání další životy. Paladinové, kráčející po této cestě, jsou známí jako spasitelé.

Přestože jsou spasitelé idealisté, nejsou hlupáci. Spasitelé vědí, že nemrtví, d'ablové, démoni a jiné nadpřirozené hrozby mohou být zlé ze své podstaty. Na tyto nepřátele dětí veškerý hněv svých zbraní a kouzel. Přesto se spasitelé stále modlí, aby jednoho dne i bezbožní tvorové zatoužili po svém spasení.

ZÁSADY SPASENÍ

Zásady Příslušenství spásání udržují paladina na vysokém standardu míru a spravedlnosti.

Mír. Násilí je zbraň poslední instance. Diplomacie a porozumění jsou cestami k dlouhodobému míru.

Nevinnost. Všechny osoby začínají svůj život v neviném stavu a je to právě prostředí nebo vliv temných sil, co je přivádí ke zlu. Budeš-li dávat správný příklad a zhojovat rány prohnilého světa, můžeš přivést na správnou cestu kohokoliv.

Trpělivost. Změna vyžaduje čas. Ty, kteří kráčeli po cestě bezbožných, je nutné upomínat, aby si udrželi upřímnost a pravdivost. Jakmile zaseješ do tvora poctivost, musíš den co den pracovat na tom, aby toto semínko mohlo přežít a vzkvétat.

Moudrost. Tvé srdce i mysl musejí zůstat čisté, neboť nakonec si budeš muset přiznat porážku. I když každý tvor může být spasen, někteří jsou už tak daleko na cestě zla, že nemáš jinou možnost než pro dobro věci ukončit jejich životy. Každou takovou akci je nutné pečlivě zvážit a plně pochopit důsledky, ale jakmile se rozhodneš, dotáhni to do konce s vědomím, že tvá cesta je spravedlivá.

SCHOPNOSTI PŘÍSAHY SPASENÍ

Úroveň paladina	Schopnost
3.	Božská přízeň, Přísežná kouzla
7.	Aura stráže (2 sáhy)
15.	Ochranný duch
18.	Aura stráže (6 sáhů)
20.	Vyslanec spasení

PŘÍSEŽNÁ KOUZLA

Na určitých úrovních paladina získáš přísežná kouzla, jak je uvedeno v tabulce Kouzla Přísahy spasení. Jak fungují přísežná kouzla najdeš v popisu schopnosti povolání Posvátná přísaha.

KOUZLA PŘÍSAHY SPASENÍ

Úroveň paladina	Kouzla
3.	azyl, spánek
5.	uklidni emoce, znehybni osobu
9.	hypnotický vzor, protikouzlo
13.	kamenná kůže, Otilukova nepoddajná koule
17.	zed' síly, znehybni nestvůru

BOŽSKÁ PŘÍZEŇ

Když si na 3. úrovni vezmeš tuto přísahu, získáš následující dvě možnosti Božské přízně. Jak funguje Božská přízeň najdeš v popisu schopnosti povolání Posvátná přísaha.

Vyslanec míru. Pomocí Božské přízně můžeš posílit svůj vzhled božskou mocí. Jako bonusovou akci si udělšíš bonus +5 k ovřením Charismatu (Přesvědčování) na 10 minut.

Pokárání násilníka. Pomocí Božské přízně můžeš pokárat ty, kteří plodí násilí. Ihned poté, co útočník do 6 sáhů od tebe způsobí svým útokem zranění jinému tvorovi než tobě, můžeš pomocí své reakce donutit útočníka, aby si hodil záchranný hod na Moudrost. Když útočník v záchranném hodu neuspěje, utrpí zářivé zranění rovné tomu zranění, které právě způsobil. Při úspěšné záchrane utrpí poloviční zranění.

AURA STRÁŽCE

Počínaje 7. úrovní můžeš ostatní chránit před újmovou za cenu svého vlastního zdraví. Když tvor do 2 sáhů od tebe utrpí zranění, můžeš pomocí své reakce vzít zranění na sebe místo toho, aby byl zraněn daný tvor. Tato schopnost nepřenáší žádné další účinky, které mohou doprovázet zranění, a toto zranění nelze žádným způsobem snížit.

Na 18. úrovni se dosah této aury zvýší na 6 sáhů.

OCHRANNÝ DUCH

Od 15. úrovně ti tvá svatost léčí zranění v souboji. Pokud skončíš svůj tah v boji s tím, že ti zbývá méně než polovina životů a nejsi neschopný, obnovíš si životy rovné $1k6 +$ tvá úroveň paladina.

VYSLANEC SPASENÍ

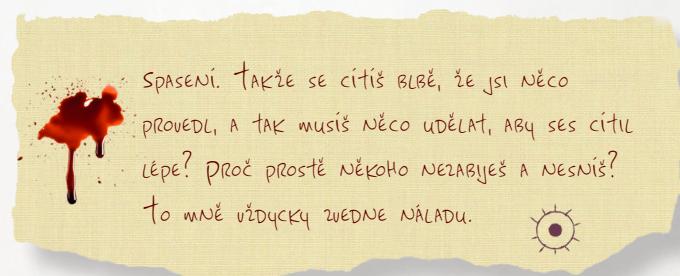
Na 20. úrovni se staneš avatarem míru, což ti dává dva prospěchy:



PALADINKA
SPASENÍ

- Máš odolání vůči všem zraněním způsobeným jinými tvory (jejich útoky, kouzly a ostatními účinky).
- Kdykoliv tě tvor zasáhne útokem, utrpí zářivé zranění rovné polovině zranění, které jsi útokem utrpěl ty.

Pokud na tvora zaútočíš, sešleš kouzlo nebo ho zraníš jinak než touto schopností, žádný prospěch proti němu nebude fungovat, dokud si důkladně neodpočineš.



Nejhorší jsou zloději. Nenávidím každého,
kdo se dotýká mých věcí, když se
nedívám, zvlášť pokud je neurací tam,
kde je našel.



TULÁK

MNOZÍ ZAPOMÍNAJÍ, ŽE VEŠKERÝ SMYSL, PROČ SE CHODÍ do zaprášené hrobky, je vrátit se s poklady, které tam leží ukryté. Bojování je pro hlupáky. Mrtví muži nemohou utratit své bohatství.

— Barnabáš Sekáč

Když nestačí hrubá síla, anebo když není k dispozici nebo se nehodí magie, přichází na scénu tulák. Tuláci, se svými dovednostmi pro nenápadnost, lsti a podvody, se mohou dostat do problémů a vymanit se z nich takovými způsoby, jež dokáže napodobit jen málokterá jiná postava.

Někteří tuláci, kteří se vydali na dráhu dobrodruha, jsou bývalí zločinci, již usoudili, že uskakovat před nestvůrami je lepší než utíkat o krok napřed před zákonem. Jiní jsou profesionální zabijáci, kteří hledají mezi kontrakty, jak by co nejlukrativněji uplatnili svůj talent. A někteří prostě jen milují vzrušení při překonávání výzev stojících jim v cestě.

Na dobrodružstvích tulák zpravidla míchá navenek opatrný přístup (málokterý tulák prahne po souboji) s lačnou touhou po kořisti. Chopit se zbraně proti tvorovi není pro tuláka o tom, jak ho zabít, ale jak ho oškubat.

Následující části probírají určité aspekty, co vlastně znamená být tulák, a díky nim můžeš dodat své postavě hloubku.

NECHVALNÁ ZÁLIVA

Většina z toho, co tulák dělá, se točí kolem získávání pokladů a zabraňování ostatním, aby dělali totéž. Tyto cíle zkříží máloco. Mnohé tuláky však svádí z této cesty nutkání, které jim zamlžuje myšlení – neodolatelná potřeba, jež musí být uspokojena, třebaže je to riskantní.

Tulákova nechvalná záliba může znamenat získání nějaký fyzický předmět, něco zažít, nebo něco v určitých chvílích nějak udělat. Některý tulák například nemůže jen tak bez povšimnutí projít kolem nějakého stříbrného šperku, aniž by se ho pokusil uloupit, i kdyby tento šperk visel na krku hradní stráže. Jiný tulák zas nemůže jen tak strávit den ve velkoměstě, aniž by, jen aby nevyšel ze cviku, neukradl jeden dva měšce.

Co je pokušením, jemuž tvá postava tuláka, když se naskytne příležitost, nemůže odolat, i kdyby ses kvůli tomu měl dostat i se svými společníky do problémů?

NECHVALNÉ ZÁLIBY

k6 Záliba

- 1 Velké drahokamy
- 2 Úsměv krásné tvářičky
- 3 Nový prsten na tvůj prst
- 4 Šance srazit někomu hřebínek
- 5 Nejlepší jídlo a pití
- 6 Rozšíření tvé sbírky exotických mincí

PROTIVNÍK

Je samozřejmé, že ti, kdo prosazují zákon, jsou povinni jít po těch, kdo jej porušují, a není moc tuláků, kteří by nebyli vyobrazeni alespoň na jednom portrétu hledané osoby. Kromě toho je přirozeností tulácké profese, že často přichází do styku s kriminálními živly, ať už z vlastní vůle, nebo z nutnosti. Někteří z těchto živilů mohou být také protivníky a vypořádat se s nimi bude pravděpodobně tvrdší oršek než s průměrným členem městské hlídky.

Pokud minulost tvé postavy ještě neobsahuje takovou osobnost, můžeš ve spolupráci s PJ nějakou vymyslet včetně důvodu, proč se ve tvém životě objevila. Možná jsi byl už nějakou dobu pod něčím drobnohledem, aby tě využil ke svým hanebným účelům, a právě ses o tom dozvěděl. Takový incident může být základem pro nadcházející dobrodružství.

Má tvá postava tuláka protivníka, který je také shodou okolností zločincem? Pokud ano, jaký má tento vztah dopad na tvůj život?

PROTIVNÍCI

k6 Protivník

- 1 Pirátsky kapitán, na jehož lodi jsi kdysi sloužil; to čemu říkáš „posunout se dál,“ kapitán nazývá „vzpourou“
- 2 Mistrovský špeh, kterému jsi nevědomky podal špatné informace, což vedlo k zavraždění nesprávného cíle
- 3 Mistr místního zlodějského cechu, který chce, abys vstoupil do jejich organizace, nebo opustil město
- 4 Sběratel umění, který používá nelegální prostředky k získávání mistrovských děl
- 5 Překupník, který tě využívá jako posla k svolávání nelegálních schůzek
- 6 Majitel nelegální arény, ve které jsi kdysi sázel



Z LEVA DOPRAVA: ŠVIHAČKA, ŠIBALKA, SLÍDILKA A ZVĚD

DOBRODINEC

Téměř žádný tulák to v životě nedotáhne daleko bez něčí pomoci, a když se mu jí dostane, je svému dobrodinci velkým dlužníkem.

Pokud minulost tvé postavy ještě neobsahuje takovou osobnost, můžeš ve spolupráci s PJ nějakou vymyslet včetně důvodu, proč se ve tvém životě objevila. Možná jsi měl prospěch z něčeho, co pro tebe připravil tvůj dobrodinec, aniž by sis uvědomoval, kdo je za to zodpovědný, a nyní ta osobnost vyšla najevo. Kdo ti v minulosti pomohl, ať už jsi o tom věděl, nebo ne, a co mu za to dlužíš?

DOBRODINCI

k6 Dobrodinec

- 1 Pašerák, co tě uchránil toho, aby tě chytili, ale přišel při tom o cennou zásilkou. Teď mu dlužíš podobně cennou laskavost.
- 2 Král žebráků, co tě mnohokrát ukryl před pronásledovateli, výměnou za budoucí pozornosti.
- 3 Soudce, co tě kdysi uchránil od vězení, výměnou za informace o mocném zločineckém šéfovi.
- 4 Tví rodiče, co tě za své úspory dostali z nesnází za dob tvého mládí, ale nyní trpí bídou.
- 5 Drak, který tě nesežral, když měl šanci, a na opátku jsi slíbil, že pro něj budeš odkládat prvtířdní kousky z pokladů.
- 6 Druid, co ti kdysi pomohl z úzkých; teď jakékoli náhodné zvíře, které potkáš, může být tím dobrodincem, který si na opátku přišel nárokovat nějakou laskavost.

TULÁCKÉ ARCHETYPY

Na 3. úrovni získává tulák schopnost Tulácký archetyp. Následující možnosti jsou mu k dispozici navíc k těm, co nabízí *Příručka hráče*: Slídil, Šibal, Švhák a Zvěd.

SLÍDIL

Jako archetypální Slídil vynikáš v odhalování tajemství a objasňování záhad. Spoléháš se na své bystré oko, kterému nic neunikne, ale také na svou zdokonalenou schopnost číst ve slovech a skutcích jiných tvorů jejich skutečné záměry. Vynikáš v přemáhání tvorů, kteří se skrývají mezi prostým lidem a mají na něj zhoubný vliv. Tvoje mistrovská nauka a bystré dedukce tě skvěle vybavily k odhalování a skoncování se skrytými zly.

SCHOPNOSTI SLÍDILA

Úroveň tuláka	Schopnost
3.	Oko pro detail, Ucho pro podvod, Zasvěcený boj
9.	Stabilní oko
13.	Neklamné oko
17.	Oko pro slabost

OKO PRO DETAIL

Počínaje 3. úrovni si můžeš jako bonusovou akci hodit na ověření Moudrosti (Vnímání), jestli si všimneš schovaného tvora či předmětu, nebo na ověření Inteligence (Pátrání), jestli odhalíš nebo rozluštíš nějaká vodítka.

UCHO PRO PODVOD

Když si na 3. úrovni zvolíš tento archetyp, rovněž v sobě talent pro odhalování lží. Kdykoliv si hodíš na ověření Moudrosti (Vhledu), abys rozpoznal, jestli tvor lže, ber hod 7 či nižší na k20 jako 8.

ZASVĚCENÝ BOJ

Na 3. úrovni získáš schopnost rozluštit soupeřovu taktiku a vytvořit protitaktiku. Jako bonusovou akci si můžeš hodit na ověření Moudrosti (Vhledu) proti tvorovi, kterého vidíš a který není neschopný, v konfliktu proti ověření Charismatu (Klamání) cíle. Pokud uspěješ, můžeš proti tomuto cíli použít svůj Zákeřný útok, i když nemáš výhodu k hodu na útok, ale ne, pokud máš nevýhodu.

Tento prospěch trvá 1 minutu, nebo dokud nepoužiješ tu schopnost úspěšně proti jinému cíli.

STABILNÍ OKO

Počínaje 9. úrovni máš výhodu ke každému ověření Moudrosti (Vnfmání) či Inteligence (Pátrání), pokud se ve stejném tahu nepohnes více než polovinou svého pohybu.

NEKLAMNÉ OKO

Počínaje 13. úrovni je téměř nemožné ošálit tvé smysly. Jako akci poznáš přítomnost iluzí, tvaroměnců, kteří nejsou ve své původní podobě, i ostatní magie, která má oklamat smysly, do 6 sáhů od tebe a pokud nejsi slepý nebo hluchý. Vycítíš, že se tě účinek snaží oklamat, ale nepoznáš, co je v něm skryté nebo co je jeho skutečnou podstatou.

Tuto schopnost můžeš použít tolíkrát, kolik je tvá oprava Moudrosti (minimálně jednou) a všechna utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočíneš.

OKO PRO SLABOST

Od 17. úrovni se naučíš, jak využívat něčich slabin zjištěných pečlivým prostudováním jeho taktiky a pohybu. Zatímco na tvora působí tvá schopnost Zasvěcený boj, zranění tvého Zákeřného útoku proti tomuto tvorovi vzroste o 3k6.

ŠIBAL

Zaměřuješ se na lidi, na jejich vliv a tajemství. Mnoho špiónů, dvořanů a pletichářů následuje tento archetyp a vede život v intrikách. Slova jsou tvou zbraní stejně často jako dýka či jed a tajemství a laskavosti jsou některými z tvých oblíbených pokladů.

SCHOPNOSTI ŠIBALA

Úroveň tuláka Schopnost

- | | |
|-----|-----------------------------|
| 3. | Mistr intrik, Mistr taktiky |
| 9. | Bystrý manipulátor |
| 13. | Mystifikace |
| 17. | Lstivá duše |

MISTR INTRIK

Když si na 3. úrovni zvolíš tento archetyp, získáš zdatnost se soupravou pro přestrojování, padělatelskou soupravou a jednou herní soupravou dle svého výběru. Naučíš se také dva jazyky dle vlastního výběru.

Navíc dokážeš neomylně napodobit způsob řeči a přízvuk tvora, kterého jsi slyšel mluvit alespoň 1 minutu, což ti umožňuje mluvit jako rodilý mluvčí určité země, za předpokladu, že znáš tamní řeč.



ALE PROSÍM TĚ, JE-LI TU NĚKDO ŠIBAL,
PAK JSEM TO JÁ. TY JSI SPÍŠ HŇUP NEBO
PITOMEČ. NE, TY!



MISTR TAKTIKY

Od 3. úrovni můžeš použít akci Pomoc jako bonusovou akci. Navíc, pokud použiješ akci Pomoc k pomoci spojenci v útoku, může být cíl tohoto útoku, pokud tě vidí nebo slyší, do 6 sáhů od tebe místo do 1 sáhu.

BYSTRÝ MANIPULÁTOR

Od 9. úrovni, pokud strávíš mimo boj alespoň 1 minutu pozorováním nebo interakcí s jiným tvorem, můžeš se dozvědět určité informace o jeho schopnostech ve srovnání s tvými. Pán jeskyně ti sdělí, zda je ti tvor rovný, lepší nebo horší, ve dvou charakteristikách dle tvého výběru:

- Hodnota Inteligence
- Hodnota Moudrosti
- Hodnota Charismatu
- Úrovně povolání (pokud nějaké má)

Dle úvahy Pána jeskyně si také můžeš vybavit část tvorovy historie nebo, pokud nějaké má, jeden z jeho osobnostních rysů.

MYSTIFIKACE

Od 13. úrovni můžeš občas způsobit, že se jiný tvor stane cílem útoku směrovaného na tebe. Jsi-li cílem útoku, při němž ti tvor do 1 sáhu od tebe poskytuje proti tomuto útoku kryt, můžeš jako reakci nastavit tohoto tvora jako cíl útoku místo sebe.

LSTIVÁ DUŠE

Od 17. úrovni nemohou být tvoje myšlenky čteny telepaticky ani jiným způsobem, pokud to nedovolíš. Můžeš prezentovat falešné myšlenky tak, že uspěješ v ověření Charismatu (Klamání) proti ověření Moudrosti (Vhledu) čtenáře myšlenek.

Navíc, bez ohledu na to, co říkáš, magie, která by zjistila, zda lžeš, naznačí, že mluvíš pravdu, pokud se tak rozhodneš a také nemůžeš být magií donucen říkat pravdu.

ŠVIHÁK

Svůj trénink můžeš zaměřit na šermířské umění opírající se rovným dílem o rychlosť, eleganci a šarm. Zatímco někteří válečníci jsou surovci oděni v těžkých zbrojích, tvůj způsob boje vypadá téměř jako představení. K tomuto archetypu obvykle patří šermíři a piráti.

Co je to šVÍHÁK? ŠVÍHÁŠ HÁKY, NEBO HÁKUJEŠ
šVY? NEŘÍKEJ MI, že ti to slovo NEPŘÝDE
SRANDOUVÍ.



Švihák vyniká v boji muže proti muži, dokáže bojovat dvěma zbraněmi a zároveň se bezpečně odpoutat od soupeře.

SCHOPNOSTI ŠVIHÁKA

Úroveň tuláka Schopnost

- | | |
|-----|--|
| 3. | Elegantní smělost, Fantastická práce nohou |
| 9. | Šmrnc |
| 13. | Elegantní manévr |
| 17. | Mistr šermíř |

ELEGANTNÍ SMĚLOST

Od 3. úrovně tě do boje žene tvá neomylná sebedůvěra. K hodu na iniciativu si můžeš přičíst opravu svého Charismatu.

Navíc pro použití Zákeřného útoku nepotřebuješ výhodu ke svému hodu na útok, pokud do 1 sáhu od tebe není jiný tvor než tvůj cíl. Všechna ostatní pravidla schopnosti povolání Zákeřný útok pro tebe stále platí.

FANTASTICKÁ PRÁCE NOHOU

Když si na 3. úrovni zvolíš tento archetyp, naučíš se, jak provést útok a pak vyklouznout bez odvety. Pokud během svého tahu provedeš útok na blízko proti tvorovi, tento tvor na tebe po celý zbytek tvého tahu nemůže přeletitostně zaútočit.

ŠMRNC

Od 9. úrovně se tvůj šarm stává mimořádně okouzlující. Jako akci si můžeš hodit na ověření Charismatu (Přesvědčování) v konfliktu proti ověření Moudrosti (Vhledu) jiného tvora. Tvor tě musí slyšet a oba musíte mít společný jazyk.

Pokud v ověření uspěješ a tvor je vůči tobě nepřátelský, získá nevýhodu k útokům proti jiným cílům než tobě a nemůže provádět přeletitostné útoky proti jiným cílům než tobě. Tento účinek trvá 1 minutu, nebo dokud některý z tvých společníků cíl nenapadne nebo ho neovlivní kouzlem, nebo dokud se ty a cíl nevzdálíte od sebe více než 12 sáhů.

Pokud v ověření uspěješ a tvor k tobě není nepřátelský, bude tebou 1 minutu zmámený. Během zmámení na tebe pohlíží jako na přátelskou známost. Tento účinek okamžitě skončí, pokud mu ty nebo tví společníci uděláte cokoliv škodlivého.

ELEGANTNÍ MANÉVR

Od 13. úrovně můžeš ve svém kole použít bonusovou akci k získání výhody na příští ověření Obratnosti (Akrobacie) nebo Síly (Atletiky), které provedeš během stejného tahu.

MISTR ŠERMÍŘ

Počínaje 17. úrovní ti tvé mistrovství s čepelí umožňuje zvrátit neúspěch v boji v úspěch. Pokud mineš svým ho-

dem na útok, můžeš si hodit ještě jednou s výhodou. Pokud to uděláš, nemůžeš to udělat znovu, dokud si krátce nebo důkladně neodpočíneš.

ZVĚD

Jsi zběhlý v nenápadnosti a přežítí daleko od ulic velkoměsta, což ti během výprav umožňuje jít před tvými společníky a prozkoumávat terén. Tuláci, kteří si zvolí tento archetyp, se v divočině a mezi barbary a hraničáři cítí jako doma a mnozí Zvědové slouží jako oči a uši válečných band. Útočník ze zálohy, špion, lovec odměn – to jsou jen některé z rolí, jež na sebe Zvědové berou, když se potulují světem.

SCHOPNOSTI ZVĚDA

Úroveň tuláka Schopnost

- | | |
|-----|-----------------------|
| 3. | Rváč, Zálesák |
| 9. | Kvalitní pohyblivost |
| 13. | Mistr útoku ze zálohy |
| 17. | Náhlý úder |

RVÁČ

Počínaje 3. úrovní je obtížné udržet tě v boji na místě. Když nepřítel skončí svůj tah do 1 sáhu od tebe, můžeš se pomocí reakce pohnout až svou poloviční rychlostí. Tento pohyb nevyvolává přeletitostné útoky.

ZÁLESÁK

Když si na 3. úrovni zvolíš tento archetyp, získáš zdatnosti v dovednostech Přežití a Příroda, pokud je ještě nemáš. Tvůj zdatnostní bonus se zdvojnásobí pro jakékoli ověření vlastnosti, při kterém využiješ jednu z těchto zdatností.

KVALITNÍ POHYBLIVOST

Od 9. úrovně se tvá rychlosť chůze zvýší o 2 sáhy. Máš-li rychlosť šplhání či rychlosť plavání, toto zvýšení platí i pro tyto rychlosti.

MISTR ÚTOKU ZE ZÁLOHY

Počínaje 13. úrovní vynikáš ve vedení útoků ze zálohy a jednání v boji jako první.

Máš výhodu k hodům na iniciativu. Navíc první tvor, kterého zasáhneš v prvním kole boje, se stane snadnějším cílem pro tebe i ostatní; hody na útok proti tomuto cíli mají výhodu do konce tvého příštího tahu.

NÁHLÝ ÚDER

Od 17. úrovně umíš udeřit smrtící rychlostí. Pokud ve svém tahu provedeš akci Útok, můžeš zaútočit jednou navíc jako bonusovou akci. Tento útok může mít prospěch z tvého Zákeřného útoku, i když jsi ho už v tomto tahu použil, ale nemůžeš použít svůj Zákeřný útok proti stejnemu cíli více než jednou v tahu.

TOTO JE TVŮJ ŽIVOT

Pravidla pro tvorbu postav v *Příručce hráče* obsahují všechny informace, které potřebuješ, k definování své postavy, jež se připravuje na život dobrodruha. Nezohledňuj ale všechny okolnosti, které formovaly tvou postavu v letech mezi tvým narozením a počátkem tvé kariéry jako člena povolání.

Čeho tvá postava dosáhla nebo co zažila, než se rozhodla stát dobrodruhem? Jak velká je tvá rodina a jaké vztahy máš se svými příbuznými? Které osoby v průběhu tvého dětství měly na tebe největší vliv, ať v dobrém nebo špatném?

Chceš-li odpovědět na tyto a další otázky, můžeš použít tabulky a rady v této části, abys pro svou postavu vytvořil dobře zpracovanou minulost – jistou autobiografii – pomocí níž můžeš dát najev, jak hraješ svou postavu. Tvůj PJ může čerpat z tohoto materiálu v průběhu tažení a vytváret situace a scénáře, které staví na tvých dosavadních životních zkušenostech.

NÁPADY, NE PRAVIDLA

Přestože jsou tyto stránky plné tabulek a hodů kostkou, nevytvářejí systém pravidel – ve skutečnosti právě naopak. Můžeš použít všechno nebo jen něco málo z tohoto materiálu, jak je libo a můžeš se rozhodovat v libovolném pořadí. Například možná nebudeš chtít, aby ti tyto tabulky pomohly rozhodnout, kdo jsou tví rodiče a sourozenci, protože je to obsaženo v informacích, které sis už vymyslel. Ale stále můžeš použít ty ostatní části, například část o životních událostech, abys přidal do svých informací větší hloubku a další podrobnosti.

JAK A KDY POUŽÍVAT TABULKY

Pokud ti vyhovuje, že o určité skutečnosti o tvé postavě necháš rozhodnout kostky, tak pokračuj a hoď si. Pokud tomu tak není, můžeš se ujmout otěží a rozhodnout sám vybráním některé z možností v tabulce. Samozřejmě máš také možnost ignorovat výsledek hodu kostkou, pokud je v rozporu s jiným výsledkem. Stejně tak pokud tě text vyzývá k tomu, aby sis hodil dle tabulky, není to myšleno doslovnně. Vždycky si můžeš vybrat sám.

I když jsou tyto tabulky určeny k rozšíření krokového procesu tvorby postavy z *Příručky hráče*, nezaujmají žádné konkrétní místo v tomto procesu. Některé z nich můžeš použít hned z kraje – například své rodiče a ostatní členy rodiny můžeš určit hned, jak rozhodneš o rase své postavy – nebo můžeš počkat na později. Možná bys napřed raději ustalovil více faktů o herní identitě své postavy – jako povolání, hodnoty vlastností a přesvědčení – než doplníš tuto informaci o to, co se nabízí zde.

JAK JDOU ČÁSTI PO SOBĚ

Tento materiál je rozdělen do čtyř částí, z nichž každá se zabývá jiným aspektem minulosti tvé postavy.

Původ. Chceš-li zjistit, od koho a odkud pocházíš, použij část „Původ“. Až s tím skončíš, budeš mít přehled o svých rodičích, sourozencích a poměrech, v nichž jsi vyrůstal.

Osobní rozhodnutí. Jakmile zvolíš zázemí a povolání své postavy, použij příslušné tabulky, abys zjistil, jak jsi k těmtu volbám přišel.

Životní události. Dosavadní život tvé postavy, bez ohledu na to, jak dlouhý či poklidný, byl poznamenán jednou či



MILÁ ULIČNICE VYKRADLA NA ULICI JEDNOMU MUŽI VAK A KE SVÉMU PŘEKVAPENÍ ZJISTILA, ŽE SE STALA NOVOU MAJITELKOU KNIHY KOUZEL

více životními událostmi – nezapomenutelnými příhodami, které měly vliv na to, čím dnes jsi.

Doplňkové tabulky. Tvůj život se prolínal se životy mnoha jiných osob, od útlého dětství až do dnešního dne. Když výsledek zmiňuje takovou osobu, pomocí doplňkových tabulek (strana 72) k ní můžeš dodat potřebné údaje – například rasu, povolání či zaměstnání. Některé tabulky v ostatních částech odkazují na jednu či více doplňkových tabulek, ale můžeš je také použít, kdykoliv ti to příjde vhod.

PŮVOD

Prvním krokem při vytváření životního příběhu tvé postavy je obvykle určení tvých raných poměrů. Kdo jsou tví rodiče? Kde ses narodil? Máš nějaké sourozence? Kdo tě vychoval? Na tyto otázky můžeš odpovědět pomocí následujících tabulek.

RODIČE

Máš pochopitelně rodiče, i když tě třeba nevychovali. Chceš-li určit, co o těchto osobách víš, použij Tabulku rodičů. Pokud chceš, můžeš si hodit zvlášť pro matku a pro otce. Dle libosti použij doplňkové tabulky (zejména Tabulku povolání Tabulku zaměstnání a Tabulku přesvědčení), aby ses dozvěděl více o svých rodičích.

TABULKA RODIČŮ

k%	Rodiče
1–95	Víš, kdo jsou nebo byli tví rodiče.
96–100	Nevíš, kdo byli tví rodiče.

Nelidští rodiče. Je-li tvá postava půlelf, půlork nebo tiefling, můžeš použít jednu z níže uvedených tabulek k urče-

TAKŽE ODKUD JSI? UF-UF. A ty osoby, co na to spolu skočily, aby tě vytvořily – jsou ještě NAŽIUU? DOBŘE. SKVĚLÉ. VÍŠ, JE MI TO ULASTNĚ FUK. JEN JSEM SI S TEBOU TROCHU POUÐAL, ZATÍMCO SE TI MŮJ POSKOK UPLÍŽIL DO ZAD. HA! DONUTIL JSEM TĚ SE OHLÉDNOUT!



ní rasy každého z rodičů. Jak budeš mít výsledek, náhodně určí, která část výsledku se týká otce a která matky.

PŮLELFÍ RODIČE

k8 Rodiče

- | | |
|-----|---|
| 1–5 | Jeden z rodičů byl elf a druhý člověk. |
| 6 | Jeden z rodičů byl elf a druhý půlelf. |
| 7 | Jeden z rodičů byl člověk a druhý půlelf. |
| 8 | Oba rodiče byli půlelfové. |

PŮLORČÍ RODIČE

k8 Rodiče

- | | |
|-----|---|
| 1–3 | Jeden z rodičů byl ork a druhý člověk. |
| 4–5 | Jeden z rodičů byl ork a druhý půlork. |
| 6–7 | Jeden z rodičů byl člověk a druhý půlork. |
| 8 | Oba rodiče byli půlorki. |

PŮLORČÍ RODIČE

k8 Rodiče

- | | |
|-----|---|
| 1–4 | Oba rodiče byli lidé a jejich pekelné dědictví v nich dřímalо, dokud ses nenařodil. |
| 5–6 | Jeden z rodičů byl tiefling a druhý člověk. |
| 7 | Jeden z rodičů byl tiefling a druhý dábel. |
| 8 | Jeden z rodičů byl člověk a druhý dábel. |

MÍSTO NAROZENÍ

Po stanovení svých rodičů můžeš pomocí Tabulky místa narození zjistit, kde ses narodil. (Pokud dostaneš výsledek, který je v rozporu s tím, co víš o svých rodičích, tak ho budь uprav, nebo si hoď znova.) Jakmile získáš výsledek, hoď si procentovou kostkou znova. Hodíš-li 100%, spolu s tvým narozením došlo ke zvláštní události: měsíc krátce zčervenal, všechno mléko v okruhu jedné mléce se zkazilo, voda v oblasti při letním slunovratu zmrzla, všechno zezezo doma zrezavělo či se přeměnilo ve stříbro, nebo k nějaké jiné neobvyklé události dle tvé volby.

TABULKY MÍSTA NAROZENÍ

k% **Místo**

- | | |
|-------|---|
| 1–50 | Domov |
| 51–55 | Domov rodinného přítele |
| 56–63 | Domov kořenárky či porodní báby |
| 64–65 | Povoz, dvoukolák nebo kočár |
| 66–68 | Stodola, chlév nebo jiné hospodářská budova |
| 69–70 | Jeskyně |
| 71–72 | Pole |
| 73–74 | Les |
| 75–77 | Chrám |

k%	Místo
78	Bojiště
79–80	Ulice nebo ulička
81–82	Nevěstinec, krčma nebo hostinec
83–84	Hrad, pevnost, věž nebo palác
85	Kanalizace nebo skládka
86–88	Mezi příslušníky jiné rasy
89–91	Na člunu nebo na palubě lodi
92–93	Ve vězení nebo v ústředí tajné organizace
94–95	V laboratoři mudrce
96	Ve Vídni divočině
97	Ve Stínopádu
98	V Astrální nebo Éterické sféře
99	Ve Vnitřní sféře dle své volby
100	Ve Vnější sféře dle své volby

SOUROZENCI

Možná jsi jedináček, nebo jedno z mnoha dětí. Tví sourozenci mohou být tvými milovanými přáteli nebo nenáviděnými rivaly. Hoď si dle Tabulky počtu sourozenců a zjisti, kolik máš bratrů a sester. Jsi-li trpaslík nebo elf, sníž svůj hod o 2. Poté si za každého sourozence hoď dle Tabulky pořadí narození, abys zjistil věk příslušné osoby vůči tobě (starší, mladší, nebo narozená současně).

Zaměstnání. Za každého sourozence přiměřeného věku si hoď dle doplňkové Tabulky zaměstnání, abys zjistil, čím se tato osoba živí.

Přesvědčení. Přesvědčení svých sourozenců si můžeš vybrat, nebo si hodit dle doplňkové Tabulky přesvědčení.

Stav. Teď už může být každý z tvých sourozenců živý a v pořádku, živý a ne tak úplně v pořádku, v krajinách neznázkách, nebo mrtvý. Hoď si za každého z nich dle doplňkové Tabulky stavů.

Vztah. Můžeš si hodit dle doplňkové Tabulky vztahů, abys zjistil, co k tobě sourozenci cítí. Všichni z nich mohou mít k tobě stejný postoj, nebo někteří z nich tě mohou vidět jinak než ostatní.

Další podrobnosti. O každém ze sourozenců můžeš libovolně rozhodnout o jakýchkoli jiných podrobnostech, včetně pohlaví, osobnosti a místa ve světě.

TABULKА POČTU SOUROZENCŮ

k10 Sourozenci

- | | |
|-----------|---------|
| 2 či méně | Žádní |
| 3–4 | 1k3 |
| 5–6 | 1k4 + 1 |
| 7–8 | 1k6 + 2 |
| 9–10 | 1k8 + 3 |

TABULKА POŘADÍ NAROZENÍ

2k6 Pořadí narození

- | | |
|------|--------------------------|
| 2 | Dvojče, trojče či čtyřče |
| 3–7 | Starší |
| 8–12 | Mladší |

RODINA A PŘÁTELÉ

Kdo tě vychoval a jaký býval tvůj život, když jsi vyrostal? Možná tě vychovali rodiče, příbuzní, nebo v sirotčinci. Nebo možná jsi strávil dětství v ulicích přeplněného velkéměsta a společnost ti dělali jen ostatní utečenci a sirotci.

Pomocí Tabulky rodiny můžeš zjistit, kdo tě vychoval. Pokud znáš své rodiče, ale dostaneš výsledek, který nesmiňuje jednoho nebo oba z nich, použij Tabulkou chybějícího rodiče, abys zjistil, co se stalo.

Dále se podívej do Tabulky rodinného životního stylu, která určuje obecné poměry tvé výchovy. (Více informací o životním stylu najdeš v 5. kapitole *Příručky hráče*.) Výsledek v této tabulce obsahuje číslo, které použiješ jako opravu ke svému hodu dle Tabulky bydliště v dětství, jež uvádí, kde jsi strávil své první roky. Tuto část zakončí Tabulkou vzpomínké z dětství, která ti sdělí, jak s tebou jednaly ostatní děti, když jsi vyrostal.

Doplňkové tabulky. Můžeš si hodit dle Tabulky vztahů, abys zjistil, co k tobě rodinní příslušníci a jiné významné osoby ve tvém životě cítí. Můžeš použít i Tabulkou rasy, Tabulkou zaměstnání a Tabulkou přesvědčení, aby ses dozvěděl více o svých rodinných příslušnících nebo opatrovnících, kteří tě vychovali.

TABULKA RODINY

k%	Rodina
1	Žádná
2	Ústav, například azylový dům
3	Chrám
4–5	Sirotčinec
6–7	Poručník
8–15	Otcovský strýc či mateřská teta, nebo oba; nebo širší rodina, například kmen či klan
16–25	Otcovský či mateřský prarodič(e)
26–35	Adoptivní rodina (stejně, nebo odlišné rasy)
36–55	Samotný otec či nevlastní otec
56–75	Samotná matka či nevlastní matka
76–100	Matka a otec

TABULKA CHYBĚJÍCÍHO RODIČE

k4	Oсуд
1	Tvůj rodič zemřel (hoď si dle doplňkové Tabulky příčiny smrti).
2	Tvůj rodič byl uvězněn, zotročen nebo ti jinak odebrán.
3	Tvůj rodič tě opustil.
4	Tvůj rodič zmizel a jeho osud ti není známý.



O NĚKOLIK LET POZDĚJI SI VE SLUŽBĚ V LODNÍ POSÁDCE LETMO VZPOMNĚLA NA SVÁ KOUZLA. POMÁHAJÍ JI STARAT SE O STOŽÁR.

TABULKA RODINNÉHO ŽIVOTNÍHO STYLU

3k6	Životní styl*
3	Ubohý (-40)
4–5	Mizerný (-20)
6–8	Chudý (-10)
9–12	Střídmy (+0)
13–15	Pohodový (+10)
16–17	Zámožný (+20)
18	Šlechtický (+40)

*Číslo v tomto výsledku použij jako opravu svého hodu dle Tabulky bydliště v dětství.



I KDYŽ PŘEŽILA POTOPENÍ SVÉ LODI, PŘIŠLA O VŠECHNO – KROMĚ SVÉ KNIHY.

TABULKA BYDLIŠTĚ V DĚTSTVÍ

k%*	Bydliště
0 či méně	Na ulici
1–20	Polorozpadlá chatrč
21–30	Žádný trvalý pobyt; hodně jste se stěhovali
31–40	Tábor nebo vesnice v divočině
41–50	Byt v chudinské čtvrti
51–70	Domek
71–90	Vila
91–110	Zámeček
111 či více	Palác nebo hrad

*Po hození tohoto hodu použij opravu z Tabulky rodinného životního stylu, čímž získáš výsledek

TABULKA VZPOMÍNEK Z DĚTSTVÍ

3k6 + opr Cha	Vzpomínka
3 či méně	Stále prožívám strach z dětství, kdy se mnou špatně zacházeli moji vrstevníci.
4–5	Většinu dětství jsem strávil osamělý, bez blízkých přátel.
6–8	Ostatní mě považovali za odlišného či podivného, a tak jsem měl jen pár kamarádů.
9–12	Měl jsem pár blízkých přátel a prožil jsem obyčejné dětství.
13–15	Měl jsem několik přátel a mé dětství bylo obecně šťastné.
16–17	Najít si přátele bylo pro mě vždy snadné a miloval jsem být obklopen osobami.
18 či více	Všichni věděli, kdo jsem, a měl jsem přátele všude, kam jsem vkročil.

OSOBNÍ ROZHODNUTÍ

Život tvé postavy má určitý směr v závislosti na tom, jaké zázemí a povolání jsi ji vybral.

ZÁZEMÍ

Hoď si podle příslušné tabulky v této části, jakmile určíš své zázemí, nebo kdykoliv později se tak rozhodneš. Obsahuje-li zázemí nějaké zvláštní rozhodování, jako je například předurčující událost lidového hrdiny nebo zaměření mudrce či zločince, je nejlepší udělat to rozhodnutí dříve, než použiješ níže uvedené související tabulky.

AKOLYTA

k6 Stal jsem se akolytou, protože ...

- 1 V útlém věku jsem utekl z domova a našel útočiště v chrámu.
- 2 Má rodina mě dala do chrámu, protože nebyla schopna nebo ochotna se o mě starat.
- 3 Vyrostl jsem v domácnosti se silným náboženským přesvědčením. Vstoupit do služeb jednoho či více bohů se zdálo přirozené.
- 4 Plamenné kázání uhodilo na strunu hluboko v mé duši a přimělo mě, abych sloužil víře.
- 5 Následoval jsem přítele z dětství, váženého známého, nebo někoho, koho jsem miloval, do církevní služby.
- 6 Když jsem se setkal s opravdovým služebníkem bohů, inspirovalo mě to natolik, že jsem okamžitě vstoupil do služby náboženské skupiny.

BAVIČ

k6 Stal jsem se bavičem, protože ...

- 1 Příslušníci mé rodiny vydělali uměním jméní, takže pro mě bylo příhodné, aby následoval jejich příklad.
- 2 Vždycky jsem dokázal bystře odhadnout ostatní, dost na to, abych je dokázal rozesmát nebo rozplakat svými příběhy či písničkami.
- 3 Utekl jsem z domova se skupinou potulných zpěváků.
- 4 Jednou jsem viděl hrát barda a od té chvíle jsem věděl, pro co jsem se narodil.
- 5 Jednou jsem si pouličním představením vydělal minci a nakonec jsem si udělal jméno.
- 6 Potulný bavič mě vzal pod svá křídla a učil mě.

CECHOVNÍ ŘEMESLNÍK

k6 Stal jsem se cechovním řemeslníkem, protože ...

- 1 Býval jsem učněm mistra, který mě naučil práci v cechu.
- 2 Pomohl jsem cechovnímu řemeslníkovi udržet tajemství nebo dokončit úkol a na oplátku mě vzal za učně.
- 3 Jeden z členů mé rodiny, který patřil do cechu, mi v ní zařídil místo.
- 4 Vždycky jsem měl šikovné ruce, takže jsem využil příležitosti, abych se naučil obchodovat.
- 5 Chtěl jsem se dostat ze své rodinné situace a začít nový život.

- k6 Stal jsem se cechovním řemeslníkem, protože ...**
- 6 Základy svého řemesla jsem se naučil od učitele, ale abych dokončil svůj výcvik, musel jsem vstoupit do cechu.

CHODEC

- k6 Stal jsem se chodcem, protože ...**
- 1 Jako dítě jsem trávil spoustu času v divočině a tento způsob života jsem si oblíbil.
 - 2 Od útlého věku jsem nedokázal vystát puch velkoměst a raději jsem trávil čas v přírodě.
 - 3 Porozuměl jsem temnotě, která číhá v přírodě, a slíbil jsem si, že s ní budu bojovat.
 - 4 Můj lid žil na okrajích civilizace a od své rodiny jsem se naučil metodám zálesáctví.
 - 5 Po tragédii jsem se stáhnul do divočiny a spálil jsem za sebou mosty.
 - 6 Má rodina se odstěhovala z civilizace a já se naučil, jak se přizpůsobit svému novému prostředí.

LIDOVÝ HRDINA

- k6 Stal jsem se lidovým hrdinou, protože ...**
- 1 Od své rodiny jsem se naučil, co je správné a špatné.
 - 2 Vždycky mě okouzlovaly hrdinské příběhy a přál jsem si být víc než jen prostý obyvatel.
 - 3 Nenáviděl jsem svůj obyčejný život, takže když přišel čas, aby někdo vystoupil a udělal správnou věc, využil jsem svou šanci.
 - 4 Rodič nebo jeden z mých příbuzných býval dobré druhem a inspirovala mě jeho odvaha.
 - 5 Když jsem se narodil, bláznivý starý poustevník vyslovil proroctví, že dosáhnu velkých věcí.
 - 6 Vždycky jsem se stavěl za slabší.

MUDRC

- k6 Stal jsem se mudrcem, protože ...**
- 1 Byl jsem přirozeně zvídavý, takže jsem si sbalil svých pět švestek a šel na univerzitu, aby se dozvěděl více o světě.
 - 2 Učení mého učitele mi otevřelo oči novým možnostem v tomto oboru.
 - 3 Vždy jsem býval vášnivý čtenář a o svém oblíbeném tématu jsem se naučil samostudiem.
 - 4 Objevil jsem starou knihovnu a prohlížel si texty, které jsem tam našel. Tato zkušenosť ve mně probudila hlad po dalších znalostech.
 - 5 Udělal jsem dojem na kouzelníka, který mi řekl, že mrhám svým talentem a že bych měl vyhledat vzdělání, abych využil své dary.
 - 6 Jeden z mých rodičů či příbuzných mi dal základní vzdělání, které povzbudilo můj appetit, a odešel jsem z domova, abych stavěl na tom, co jsem se naučil.

NÁMOŘNÍK

- k6 Stal jsem se námořníkem, protože ...**
- 1 Piráti mě utlačovali a nutili sloužit na lodi, dokud jsem jim konečně neunikl.
 - 2 Chtěl jsem vidět svět, tak jsem se přihlásil na obchodní lodi jako lodník.
 - 3 Jeden z mých příbuzných byl námořník, který mě vzal s sebou na moře.
 - 4 Potřeboval jsem rychle utéct z mé komunity, a tak jsem se propašoval na loď. Když mě posádka našla, byl jsem nucen si svou cestu odpracovat.
 - 5 Na mou komunitu zaútočili nájezdníci, a tak jsem vyhledal útočiště na lodi, dokud jsem se nemohl pomstít.
 - 6 Tam, kde jsem žil, jsem měl slabé výhledky, a tak jsem odešel, aby hledal své štěstí jinde.

POUSTEVNÍK

- k6 Stal jsem se poustevníkem, protože ...**
- 1 Moji nepřátelé mi zničili pověst. Utek jsem do přírody, abych se vyhnul dalšímu hanobení.
 - 2 Jsem spokojený se svou izolací, protože hledám vnitřní mír.
 - 3 Nikdy jsem neměl rád ty, které jsem nazýval kamáradý, takže pro mě bylo snadné vyrazit na svou vlastní pěst.
 - 4 Měl jsem pocit, že musím spálit za sebou mosty, ale udělal jsem to s velkou nechutí a někdy toho lituju.
 - 5 Přišel jsem o všechno – svůj domov, rodinu, přátele. Sólová dráha bylo to jediné, co jsem mohl dělat.
 - 6 Byl jsem znechucen zkažeností společnosti, a tak jsem se rozhodl, že ji opustím.

ŠARLATÁN

- k6 Stal jsem se šarlatánem, protože ...**
- 1 Byl jsem ponechán svému osudu, a můj talent pro manipulaci s ostatními mi pomohl přežít.
 - 2 Brzy jsem zjistil, že osoby jsou naivní a snadno jich lze zneužít.
 - 3 Často jsem se dostával do potíží, ale pokaždé jsem se z toho dokázal vymluvit.
 - 4 Získal jsem sebejistotu umělce, od kterého jsem se naučil svému řemeslu.
 - 5 Poté, co jeden šarlatán podvedl moji rodinu, rozehodl jsem se, že se tomuto řemeslu vyučím, aby mě už nikdy nikdo tak neoklamal.
 - 6 Býval jsem chudý a bál jsem se, že zůstanu chudý navždy, a tak jsem se naučil různé triky, díky kterým jsem se z té chudoby dostal.

ŠLECHTIC

k6 Stal jsem se šlechticem, protože ...

- 1 Pocházím ze starého a slavného rodu a připadlo na mě, abych zachoval jeho jméno.
- 2 Má rodina byla zneuctěna a já mám v úmyslu očistit naše jméno.
- 3 Mé rodině byl nedávno udělen šlechtický titul a toto povýšení nám otevřelo dveře do nového a podivného světa.
- 4 Má rodina má šlechtický titul, ale nikdo z mých předků se za celou dobu, co jsme ho dostali, ničím nevyznamenal.
- 5 Moje rodina je plná pozoruhodných osob. Doufám, že se mi podaří dostat jejich příkladu.
- 6 Doufám, že zvětším moc a vliv své rodiny.

ULIČNÍK

k6 Stal jsem se uličníkem, protože ...

- 1 Toulavé boty mě přiměly, abych odešel od rodiny a viděl svět. Starám se o sebe.
- 2 Utekl jsem z hrozné situace doma a vydal se na svou vlastní cestu do světa.
- 3 Nestvůry vyhledály mou vesnici a já byl jediný, kdo přežil. Musel jsem najít způsob, jak přežít.
- 4 O mne a ostatní sirotky se staral pověstný zloděj. Špehováním a kradením jsme si vydělávali na živobytí.
- 5 Jednoho dne jsem se probudil na ulici, sám a hladový, bez vzpomínek na své předchozí dětství.
- 6 Moji rodiče zemřeli a nezbyl nikdo, kdo by se o mě postaral. Vychoval jsem se sám.

VOJÁK

k6 Stal jsem se vojákem, protože ...

- 1 Narukoval jsem k vojsku, abych pomáhal chránit svou komunitu před příšerami.
- 2 Můj příbuzný byl voják a já jsem chtěl pokračovat v rodinné tradici.
- 3 Místní šlechtic mě přinutil, abych narukoval do armády.
- 4 Když jsem vyrůstal, válka drancovala mou domovinu. Boj byl to jediné, co jsem znal.
- 5 Chtěl jsem slávu a bohatství, tak jsem se přidal k žoldnéřské kumpanii a bojoval za toho, kdo dal nejvíce.
- 6 Mou domovinu napadli nájezdníci. Bylo mou povinností pozvednout zbraň na obranu svého lidu.

ZLOČINEC

k6 Stal jsem se zločincem, protože ...

- 1 Když jsem byl mladší, nesnášel jsem autority a život zločinu jsem viděl jako nejlepší způsob, jak bojovat proti tyranii a útlaku.
- 2 Nouze mě donutila vzít život, protože to byl jediný způsob, jak jsem mohl přežít.
- 3 Zapletl jsem se s partou zatracenců a budíkničem a od nich jsem se naučil svou specializaci.

k6 Stal jsem se zločincem, protože ...

- 4 Rodič nebo příbuzný mě učil zločineckému řemeslu, aby mě připravil pro rodinný podnik.
- 5 Odešel jsem z domu a našel místo v zlodějském cechu nebo nějaké jiné zločinecké organizaci.
- 6 Stále jsem se nudil, a tak jsem se obrátil k zločinu, abych zabil čas, a zjistil jsem, že jsem v tom dost dobrý.

VÝCVIK POVOLÁNÍ

Pokud sis dosud nevybral své povolání, učiň tak nyní, přičemž měj na paměti své zázemí i všechny ostatní podrobnosti, které jsi dosud stanovil. Jakmile si ho vybereš, hod' k6 a v příslušné tabulce této části najdi číslo, které ti padlo. Je tam popsáno, jak ses stal příslušníkem tohoto povolání.

Cásti s možnostmi povolání uvedené dříve v této kapitole obsahují další příběhové návrhy, které můžeš použít v kontextu se zde uvedenými materiály.

BARBAR

k6 Stal jsem se barbarem, protože ...

- 1 Má oddanost mému lidu mě zavedla do bitvy a učinila mě mocným a nebezpečným.
- 2 Povolali mě duchové předků, abych vykonal velký úkol.
- 3 Jednoho dne jsem ztratil nad sebou kontrolu v bitvě a bylo to, jako by něco cizího manipulovalo s mým tělem a nutilo mě to zabít každého nepřítele ve svém dosahu.
- 4 Vydal jsem se na duchovní cestu, abych našel sám sebe, ale místo toho jsem našel ducha zvířete jako rádce, ochránce a inspiraci.
- 5 Zasáhl mě blesk, a přežil jsem. Poté jsem v sobě našel novou sílu, díky níž umím překonávat své hranice.
- 6 Můj hněv bylo nutné usměrnit do boje, jinak bych rizikoval, že začnu zabíjet cokoliv bez rozdílu.

BARD

k6 Stal jsem se bardem, protože ...

- 1 Pomocí pokusů a omyleů jsem v sobě probudil spící bardské schopnosti.
- 2 Byl jsem nadaný umělec a přitáhl jsem pozornost velkého barda, který mě naučil starým technikám.
- 3 Připojil jsem se k volné společnosti učenců a řečníků, abych se naučil nové techniky umění a magie.
- 4 Pocítil jsem volání, abych vyprávěl o skutcích šampionů a hrdinů a oživil je v písničkách a příbězích.
- 5 Přihlásil jsem se na jednu z velkých kolejí, abych se naučil starým obyčejům, tajemství magie a umění.
- 6 Jednoho dne jsem pozvedl hudební nástroj a náhle jsem zjistil, že na něj umím hrát.

BOJOVNÍK

k6 Stal jsem se bojovníkem, protože ...

- 1 Chtěl jsem se zdokonalit v bojových dovednostech, a tak jsem se přihlásil na univerzitu války.
- 2 Dopravázel jsem rytíře, který mě naučil bojovat, pečovat o koně a chovat se čestně. Rozhodl sem se, že půjdou v jeho stopách.
- 3 Do naší komunity vtrhly hnusné příšery a zabily mou milovanou osobu. Chopil jsem se zbraní, abych je zničil, včetně jím podobných.
- 4 Narukoval jsem do armády a naučil se bojovat jako součást skupiny.
- 5 Vyrostl jsem v bojích a vylepšoval jsem své nadání, když jsem se bránil těm, kteří mi zkřížili cestu.
- 6 Ať jsem vzal do ruky jakoukoli zbraň, vždy jsem věděl, jak ji efektivně použít.

ČARODĚJ

k6 Stal jsem se čarodějem, protože ...

- 1 Když jsem se narodil, všechna voda v domě zmrzla, mléko se zkazilo a veškeré železo se proměnilo v měď. Moje rodina je přesvědčena, že tato událost byla předzvěstí podivných věcí, které mě měly později potkat.
- 2 Utrpěl jsem strašný emocionální nebo fyzický otřes, který probudil mé spící magické schopnosti. Od té doby se snažím získat nad nimi kontrolu.
- 3 Má nejbližší rodina nikdy nemluvila o předcích, a když jsem se ptal, vždy změnili téma. Až do chvíle, než jsem začal projevovat podivné vlohy a vyšla najevo úplná pravda o mém dědictví.
- 4 Když jistá příšera ohrožovala jednoho z mých přátel, naplnila mě úzkost. Instinktivně jsem se ohnal a z mého nitra vyšlehla do toho mizerného stvoření magická síla.
- 5 Jeden cizinec ve mně vycítil něco zvláštního a naučil mě ovládat můj dar.
- 6 Po úniku z magického požáru jsem si uvědomil, že jsem nezraněný a něco se ve mně změnilo. Začal jsem projevovat neobvyklé schopnosti, které jsem právě začal chápáti.

ČERNOKNĚŽNÍK

k6 Stal jsem se černokněžníkem, protože ...

- 1 Když jsem se toulal na zakázaném místě, setkal jsem se s bytostí z jiného světa, která mi nabídla, abych s ní uzavřel smlouvu.
- 2 Zkoumal jsem podivnou rukověť, kterou jsem nalezl v opuštěné knihovně, když se přede mnou najednou objevila bytost, jež se později stala mým patronem.
- 3 Když jsem omylem prošel magickým vchodem, vlezl jsem do spár svého patrona.
- 4 Když jsem čelil hrozné krizi, byl jsem ochoten se modlit k jakékoli bytosti, která by mi naslouchala, a tvor, který odpověděl, se stal mým patronem.
- 5 Můj budoucí patron mě navštívil ve snech a nabídl mi velkou moc, když mu budu sloužit.
- 6 S mým patronem měl uzavřený pakt jeden z mých předků, takže tato bytost byla odhodlána mě zavázat ke stejné dohodě.



DNES UŽ JE JEJÍ SKROMNÝ PŮVOD DÁVNOU MINULOSTÍ. STALA SE VĚHASNOU KOUZELNICÍ SE SMYSLEM PRO ŠIRÉ MOŘE.

DRUID

k6 Stal jsem se druidem, protože ...

- 1 Viděl jsem příliš mnoho zplundrovaných míst v přírodě, příliš mnoho přírodních krás zpustošených rabiaty. Připojil jsem se ke kruhu druidů, abych bránil přírodu před jejími nepřátele.
- 2 Nalezl jsem místo ve skupině druidů poté, co jsem unikl katastrofě.
- 3 Vždycky jsem měl rád zvířata, a tak jsem zkoumal svůj talent, abych zjistil, jak ho nejlépe využít.
- 4 Spřátelil jsem se s druidem a učarovalo mi druidské učení. Rozhodl jsem se dodržovat pokyny svého přítele a něco světu vrátit.
- 5 Když jsem vyrůstal, viděl jsem všude kolem sebe duchy – bytosti, které nikdo jiný nevnímal. Vyhledal jsem druidy, aby mi pomohli pochopit mé vize a komunikovat s těmi bytostmi.
- 6 Vždy jsem cítil odpor ke tvorům nepřirozeného původu. Z toho důvodu jsem se ponořil do studia druidských tajemství a stal se šampionem přirozeného řádu.



HRANIČÁŘ

k6 Stal jsem se hraničářem, protože ...

- 1 Když jsem piloval své lovecké dovednosti, našel jsem smysl v zneškodňování nebezpečných zvířat na okraji civilizace.
- 2 Vždycky jsem to uměl se zvířaty, dokázal jsem je uklidnit konejšivým slovem a dotykem.
- 3 Měl jsem obrovskou touhu cestovat a být hraničářem mi dalo důvod nezůstávat na jednom místě příliš dlouho.
- 4 Viděl jsem, co se stane, když se ze tmy vyloupnou nestvůry. Dal jsem si za úkol, že stanu v první obranné linii protizlům ležícím za hranicemi civilizace.
- 5 Potkal jsem prošedivělého hraničáře, který mě učil zálesáctví a tajemství divočiny.
- 6 Sloužil jsem u vojska a učil se zásady své profese, zatímco jsem vytyčoval trasy a špehoval nepřátelské tábory.

KLERIK

k6 Stal jsem se klerikem, protože ...

- 1 Zavolala mě nadpřirozená bytost ve službách bohů, abych se stal božským agentem ve světě.
- 2 Byl jsem svědkem nespravedlnosti a hrůzy ve světě a umanul jsem si, že se jim postavím.
- 3 Můj bůh mi dal jasné znamení. Všeho jsem se vzdal, abych mu sloužit.
- 4 Ačkoli jsem byl vždy zbožný, své pravé poslání jsem poznal, až když jsem vykonal pouť.
- 5 Sloužil jsem svému náboženství jako úředník, ale zjistil jsem, že potřebuji pracovat ve světě, abych přinesl poselství víry do nejtemnějších koutů země.
- 6 Uvědomuj si, že můj bůh pracuje skrze mne a já dělám, co mi přikáže, přestože nevím, proč jsem byl k této službě vyvolen.

KOUZELNÍK

k6 Stal jsem se kouzelníkem, protože ...

- 1 Starý kouzelník si mě vybral z několika kandidátů, abych mu sloužil jako učeň.
- 2 Když jsem se ztratil v lese, našel mě potulný kouzelník, ujal se mě a naučil mě základům magie.
- 3 V děství jsem hltal příběhy o velkých kouzelnících a věděl jsem, že chci následovat jejich cestu. Přihlásil jsem se na magickou univerzitu a vzali mě.
- 4 Jeden z mých příbuzných byl uznávaný kouzelník, který rozhodl, že jsem dost chytrý, abych se naučil tomuto řemeslu.
- 5 Při prozkoumávání staré hrobky, knihovny, nebo chrámu jsem našel knihu kouzel. Okamžitě jsem dychtil naučit se vše, co jen šlo, abych se stal kouzelníkem.
- 6 Byl jsem zázračné dítě, které v raném věku mistrně ovládalo mystická umění. Když jsem byl dost starý, abych vyrazil do světa, vydal jsem se naučit více kouzel a rozšířit svou moc.

MNICH

k6 Stal jsem se mnichem, protože ...

- 1 Byl jsem vybrán, abych studoval v odlehém klášteře. Tam jsem se naučil základním technikám, které jsou nutné k následnému zvládnutí tradice.
- 2 Hledal jsem výuku, díky níž bych hlouběji pochopil existenci a své místo ve světě.
- 3 Vlezl jsem do portálu do Stínopádu a uchýlil se do podivného kláštera, kde jsem se naučil, jak se bránit silám temnoty.
- 4 Přemohl mě zármutek ze ztráty blízké osoby a u filozofů jsem hledal radu, která by mi pomohla se s mou ztrátou vypořádat.
- 5 Cítil jsem, že se ve mně skrývá zvláštní druh moci, a tak jsem hledal osoby, které by mi pomohly ji najít a osvojit si ji.
- 6 Jako dítě jsem býval divoký a nedisciplinovaný, ale pak jsem si uvědomil, že jednám špatně. Přihlásil jsem se do kláštera a stal se mnichem, abych tak žil disciplinovaným životem.

PALADIN

k6 Stal jsem se paladinem, protože ...

- 1 Objevila se přede mnou fantastická bytost a vyzvala mě, abych přijal svaté poslání.
- 2 Jeden z mých předků po sobě zanechal nedokončené svaté poslání, takže mám v úmyslu jeho práci dokončit.
- 3 Svět je temné a strašné místo. Rozhodl jsem se sloužit jako světelní maják, který svítí proti shlučujícím se stínům.
- 4 Sloužil jsem jako paladinův panoš a učil se vše, co jsem potřeboval ke složení své vlastní svaté přísahy.
- 5 Zlu se musí vzdorovat na všech frontách. Cítím potřebu vyhledávat bezbožnost a očišťovat ji ze světa.
- 6 Stát se paladinem bylo přirozeným důsledkem mé neochvějně víry. Když jsem dal své sliby, stal jsem se svatým mečem svého náboženství.

TULÁK

k6	Stal jsem se tulákem, protože ...
1	Vždy jsem býval hbitý a vtipný, proto jsem se rozhodl využít těchto talentů, aby mi pomohly razit mou cestu ve světě.
2	Vrah nebo zloděj mni způsobil křivdu, a tak jsem zaměřil svůj výcvik na osvojení dovedností svého nepřítele, abych s takovými protivníky snáze bojoval.
3	Zkušený tulák ve mně viděl potenciál a naučil mě několik užitečných triků.
4	Rozhodl jsem se, že do základů kariéry vložím své přirozené štěstí, avšak stále si uvědomuji, že to hlavní je zlepšovat své dovednosti.
5	Seznámil jsem se se skupinou rošťáků, kteří mi ukázali, jak dostat, co chci, pokoutně než přímou konfrontací.
6	Jsem blázen do lesklých cetek či váčků mincí, pokud je mohu uzmout, aniž bych riskoval svůj život nebo useknutí ruky.

ŽIVOTNÍ UDÁLOSTI

Nezávisle na tom, kolik máš roků, zažil jsi alespoň jednu mezní událost, která tě výrazně ovlivnila. Životní události zahrnují báječné příhody i tragédie, konflikty i úspěchy a střetnutí s něčím neobvyklým. Mohou ti pomoci vysvětlit, proč se tvá postava stala dobrodruhem, a některé mohou ovlivňovat tvůj život ještě dlouho poté, co se odehrál.

Čím je postava starší, tím větší je šance na více životních událostí, jak ukazuje tabulka Životní události dle věku. Pokud sis již zvolil výchozí věk své postavy, podívej se na záznam ve sloupci Životních událostí, který odpovídá zvolenému věku. V opačném případě si můžeš hodit kostkami, aby rozhodly o tvém aktuálním věku a počtu životních událostí náhodně.

Když znáš počet životních událostí, jež tvoje postava prožila, pro každou z nich si hoď jednou dle Tabulky životních událostí. Mnoho výsledků v této tabulce tě nasměruje k jedné z vedlejších tabulek, jež následují. Jakmile zjistíš všechny životní události své postavy, můžeš je uspořádat v libovolném pořadí, jak považuješ za vhodné.

ŽIVOTNÍ UDÁLOSTI DLE VĚKU

k%	Aktuální věk	Životních událostí
1–20	20 roků či mladší	1
21–59	21–30 roků	1k4
60–69	31–40 roků	1k6
70–89	41–50 roků	1k8
90–99	51–60 roků	1k10
100	61 roků či starší	1k12

TABULKY ŽIVOTNÍCH UDÁLOSTÍ

k%	Událost
1–10	Utrpěl jsi tragédii. Hoď si dle Tabulky tragédií.
11–20	Usmálo se na tebe štěstí. Hoď si dle Tabulky laskavostí.

k%	Událost
21–30	Zamiloval ses, nebo ses oženil. Pokud ti padne tento výsledek vícekrát, můžeš místo toho zvolit narození dítěte. Spolu s PJ určete identitu tvé lásky.
31–40	Udělal sis nepřítele z dobrodruha. Hoď si k6. Liché číslo značí, že za tu rozepří můžeš ty, a sudé číslo značí, že jsi v tom nevinně. Použij doplňkové tabulky a spolu s PJ určete identitu této nepřátelské postavy a nebezpečí, které představuje.
41–50	Udělal sis přítele z dobrodruha. Použij doplňkové tabulky a spolu s PJ určete identitu této přátelské postavy a stanovte, jak vaše přátelství začalo.
51–70	Trávil jsi čas v práci, jež souvisí s tvým zájemem. Začni hru s 2k6 zl navíc.
71–75	Setkal ses s někým důležitým. Pomocí doplňkových tabulek urči identitu této osoby a co k tobě cítí. Spolu s PJ vymyslete další podrobnosti podle potřeby tak, aby tato osoba zapadala do tvé minulosti.
76–80	Vydal ses za dobrodružstvím. Hoď si dle Tabulky dobrodružství a zjisti, co se ti přihodilo. Spolu s PJ určete povahu toho dobrodružství a tvory, se kterými ses strelil.
81–85	Měl jsi nadpřirozený zážitek. Hoď si dle Tabulky nadpřirozených událostí a zjisti, o co šlo.
86–90	Bojoval jsi v bitvě. Hoď si dle Tabulky války a zjisti, co se ti přihodilo. Spolu s PJ vymyslete důvod bitvy a zúčastněně frakce. Možná to byl malý konflikt mezi tvou komunitou a bandou orků, nebo možná to byla důležitá bitva ve velké válce.
91–95	Spáchal jsi zločin, nebo jsi z něj byl neprávem obviněn. Hoď si dle Tabulky zločinů a zjisti povahu toho trestného činu a hoď si dle Tabulky trestů a zjisti, co se s tebou stalo.
96–99	Objevil jsi něco magického. Hoď si dle Tabulky mystických záležitostí.
100	Stalo se ti něco opravdu divného. Hoď si dle Tabulky podivných věcí.

VEDLEJŠÍ TABULKY

Tyto tabulky přidávají podrobnosti k mnoha výsledkům z Tabulky životních událostí. Tabulky jsou v abecedním pořadí.

TABULKA DOBRODRUŽSTVÍ

k%	Výsledek
1–10	Skoro jsi umřel. Máš ošklivé jizvy na těle a chybí ti ucho, 1k3 prstů na rukách, nebo 1k4 prstů na nohách.
11–20	Utrpěl jsi těžké zranění. Ačkoli se rána uzdravila, stále tě občas bolí.
21–30	Byl jsi zraněn, ale časem ses plně zotavil.
31–40	Během průzkumu špinavého doupěte ses nakazil nemocí. Z nemoci ses uzdravil, ale máš přetravávající kašel, dolíčky po neštovicích, nebo předčasně šedé vlasy.
41–50	Byl jsi otráven pastí nebo nestvůrou. Zotavil ses, ale při příštém záchranném hodu proti jedu si budeš házet s nevýhodou.
51–60	Během dobrodružství jsi přišel o něco, co pro tebe mělo citovou hodnotu. Odstraň ze svých věcí jednu cetku.
61–70	Něco, s čím jste se potkali, tě vyděsilo k smrti a ty jsi utekl a ponechal své společníky napospas svému osudu.
71–80	Během dobrodružství ses toho hodně naučil. Při příštím hodu na ověření vlastnosti nebo záchranném hodu si budeš házet s výhodou.
81–90	Na svém dobrodružství jste našli malý poklad. Na tebe připadlo 2k6 zl.
91–99	Na svém dobrodružství jste našli pořádný poklad. Na tebe připadlo 1k20 + 50 zl.
100	Narazil jsi na běžný kouzelný předmět (dle volby PJ).

TABULKA LASKAVOSTÍ

k10	Laskavost
1	Přátelský kouzelník ti dal kouzelný svitek obsahující trik (dle volby PJ).
2	Zachránil jsi život prostému obyvateli, který ti teď dluží život. Dopravíš tě na cestách a dělá pro tebe prosté činnosti, ale opustí tě, pokud ho budeš zanedbávat, zneužívat nebo ohrožovat. Spolu PJ a pomocí doplňkové tabulky určete podrobnosti o této postavě.
3	Nalezl jsi jezdeckého koně.
4	Nalezl jsi peníze. Kromě normálních výchozích peněz máš navíc 1k20 zlatých.
5	Příbuzný ti odkázal jednoduchou zbraň dle tvého výběru.
6	Našel jsi něco pozoruhodného. Získáš jednu cetku navíc.
7	Když jsi sloužil v místním chrámu. Až příště navštívíš tento chrám, můžeš obdržet léčení až do svého maxima životů.
8	Přátelský alchymista ti daroval buď léčivý lektvar, nebo flakónek kyseliny, jak chceš.
9	Nalezl jsi mapu k pokladu.
10	Vzdálený příbuzný ti dal stipendium, které ti zaplatí pohodový životní styl na 20 let. Rozhodněš-li se žít vyšším životním stylem, sníž cenu zvoleného životního stylu o 2 zl na den.

TABULKA MYSTICKÝCH ZÁLEŽITOSTÍ

k10	Magická událost
1	Byl jsi zmámen nebo vystrašen kouzlem.
2	Byl jsi zraněn účinkem kouzla.
3	Byl jsi svědkem mocného kouzla seslaného druidem, čarodějem, černokněžníkem, klerikem, nebo kouzelníkem.
4	Vypil jsi lektvar (dle volby PJ).
5	Našel jsi kouzelný svitek (dle volby PJ) a podalořilo se ti seslat jeho kouzlo.
6	Byl jsi ovlivněn teleportační magií.
7	Nějakou dobu jsi byl neviditelný.
8	Odhalil jsi iluzi.
9	Byl jsi svědkem přivolání tvora pomocí magie.
10	Věštečti předpověď osudu. Hod si dvakrát dle Tabulka životních událostí, ale výsledky nepoužij. Místo toho PJ vybere jednu z těchto událostí jako předpověď tvé budoucnosti (která se může nebo nemusí splnit).

TABULKA NADPŘIROZENÝCH UDÁLOSTÍ

k%	Událost
1–5	Byl jsi očarován vílou a zotročen 1k6 let, než jsi uprchnul.
6–10	Uviděl jsi démona a utekl, než ti mohl něco udělat.
11–15	Pokoušel tě dábel. Hod si záchranný hod na Moudrost se SO 10. Neuspěješ-li, tvé přesvědčení se posune o jeden stupeň vůči zlu (pokud ještě není zlé) a začneš hru s 1k20 + 50 zl navíc.
16–20	Jednoho rána ses probudil míle od domova, aniž bys věděl, jak ses tam dostal.
21–30	Navštívil jsi svaté místo a cítil na něm božskou přítomnost.
31–40	Viděl jsi padající rudou hvězdu a v ní nějakou tvář nebo nějaký bizarní děj. Jsi si jistý, že to bylo nějaké znamení.
41–50	Unikl jsi jisté smrti a věříš, že tě zachránil boží zásah.
51–60	Byl jsi svědkem menšího zázraku.
61–70	Při průzkumu prázdného domu jsi zjistil, že v něm straší.
71–75	Byl jsi krátce posedlý. Hod k6 a zjisti, jaký typ tvora tě posednul: 1, démon; 2, dábel; 3, elementál; 4, nebeštan; 5, nemrvý; 6, víla.
76–80	Viděl jsi ducha.
81–85	Viděl jsi ghúla žeroucího mrtvolu.
86–90	Ve snu tě navštívil běs nebo nebeštan, aby tě varoval před nebezpečím.
91–95	Krátce jsi navštívil Vílí divočinu nebo Stínopád.
96–100	Viděl jsi portál, který podle tebe vede do jiné sféry existence.

TABULKA PODIVNÝCH VĚCÍ

k12 Co se stalo

- 1 Byl jsi proměněn v ropuchu a setrvával jsi v ní 1k4 týdnů.
- 2 Zkameněl jsi a setrvával jsi jako kamenná socha, dokud tě někdo nevysvobodil.
- 3 Byl jsi zotročen ježibabou, satyrem, nebo nějakoujinou bytostí a sloužil jsi ji 1k6 roků.
- 4 Drak tě držel ve vězení 1k4 měsíců, dokud ho nezabilo dobrodruzi.
- 5 Zajala tě rasa zlých humanoidů, například drogové, kuo-toové či quagoti. Žil jsi jako otrok v Temných říších, dokud se ti nepodařilo utéct.
- 6 Slouzil jsi mocnému dobrodruhovi jako námezdník. Nedávno jsi tuto službu opustil. Použij doplňkové tabulky a spolu s PJ určete základní údaje o tvém bývalém zaměstnavateli.
- 7 Na 1k6 roků jsi zešílel, a nedávno jsi opět přišel k rozumu. Mohl ti ale zůstat nějaký tisk či jiný podivný výstřelek.
- 8 Tvá milenka byla tajně stříbrná dračice.
- 9 Zajal tě kult a nechybělo moc a obětoval tě na oltáři zkažené bytosti, jíž kultisti sloužili. Utek jsi, ale bojíš se, že si tě najdou.
- 10 Potkal jsi poloboha, arcidábla, arcivílu, démonického pána, nebo titána a přežil jsi, aby o něm vyprávěl.
- 11 Spolknula tě obří ryba a strávil jsi měsíc v jejím jíncu než jsi uniknul.
- 12 Mocná bytost ti nabídla, že ti splní přání, ale ty jsi ho promrhal něčím lehkomyslným.

TABULKA TRAGÉDIÍ

k12 Tragédie

- 1–2 Člen rodiny nebo blízký přítel zemřel. Hoď si dle doplňkové Tabulky příčiny smrti a zjisti, jak zemřel.
- 3 Přátelství mělo trpký konec a ta druhá osoba je teď vůči tobě nepřátelská. Příčinou mohlo být nedorozumění nebo něco, co jsi provedl ty nebo tvůj bývalý přítel.
- 4 Při katastrofě jsi přišel o veškerý majetek a musel jsi svůj život dát znova dohromady.
- 5 Byl jsi uvězněn za zločin, který jsi nespáchal, a strávil jsi 1k6 let v pracovním táboře, ve vězení, nebo na galejích.
- 6 Válka zpustošila tvou domovskou komunitu, vše obrátila v sut' a trosky. Po válce jsi buď pomáhal s opravami města, nebo ses přestěhoval jinam.
- 7 Milenka ti zmizela beze stopy. Od té doby ji hledáš.
- 8 Strašná plíseň zničila veškerou úrodu ve tvé domácí komunitě a mnozí hladověli. Přišel jsi o sourozence nebo nějakého jiného člena rodiny.



k12 Tragédie

- 9 Udělal jsi něco, kvůli čemuž tebou tvá rodina velmi pohrdá. Možná jsi byl zapleten do skandálu, pohrával sis s černou magií, nebo jsi někoho důležitého urazil. Postoj tvých rodinných příslušníků vůči tobě se v nejlepším případě stává lhostejným, i když nakonec ti možná odpustí.
- 10 Byl jsi vyhnán ze své komunity z nějakého důvodu, který ti nikdo nikdy neprozradil. Následně jsi buď odešel do divočiny, nebo jsi rychle našel nové místo pro život.
- 11 Skončil ti milostný vztah. Hoď si k6. Liché číslo znamená, že jste se rozešli ve zlém, sudé číslo znamená, že jste zůstali kamarádi.
- 12 Zemřela ti součaná nebo potenciální milostná partnerka. Hoď si dle doplňkové Tabulky příčiny smrti a zjisti, jak zemřela. Je-li výsledkem vražda, hoď k12. Padne-li 1, jsi za ni přímo či nepřímo zodpovědný.

TABULKA TRESTŮ

k12 Trest

- 1–3 Zločin jsi nespáchal a po obžalování jsi byl zproštěn viny.
- 4–6 Zločin jsi spáchal nebo mu napomohl, ale úřady tě shledaly nevinným.
- 7–8 Skoro jsi byl chycen při činu. Musel jsi uprchnout a v komunitě, kde k zločinu došlo, jsi hledanou osobou.
- 9–12 Byl jsi chycen a odsouzen. Strávil jsi čas ve vězení, na galejích, nebo v pracovním táboře. Byl jsi odsouzen na 1k4 let, nebo se ti po této době podařilo uprchnout.

TABULKA VÁLKY

k12	Výsledek války
1	Byl jsi sražen do bezvědomí a ponechán napospas smrti. O několik hodin později ses vzbudil, aniž by sis bitvu jakkoli pamatoval.
4	Utekl jsi z bitvy, aby sis zachránil život, ale stále se za svou zbabělost stydíš.
5–7	Utrpěl jsi jen drobná poranění a všechny rány se ti zahoily, aniž by po nich zbyly jizvy.
8–9	Přežil jsi bitvu, ale trpíš hroznými nočními můrami, ve kterých jí prožíváš znovu.
10–11	Unikl jsi z bitvy nezraněn, ale mnoho tvých přátel bylo zraněno nebo ztraceno.
12	Vedl sis v bitvě dobře a stal ses jejím hrdinou. Možná jsi dostal medaili za statečnost.

TABULKA ZLOČINŮ

k8	Zločin
1	Vražda
2	Krádež
3	Loupež
4	Přepadení
5	Pašování
6	Únos
7	Vydírání
8	Padělání

DOPLŇKOVÉ TABULKY

Doplňkové tabulky níže ti umožňují náhodně určit charakteristiky a další fakta o osobách, jež jsou součástí života tvé postavy. Tyto tabulky použij, když tě k tomu vyzve jiná tabulka, nebo když jednoduše potřebuješ rychle vymyslet nějakou informaci. Tabulky jsou v abecedním pořadí.

TABULKA POVOLÁNÍ

k%	Povolání
1–7	Barbar
8–14	Bard
15–30	Bojovník
31–35	Čaroděj
36–40	Černokněžník
41–47	Druid
48–53	Hraničák
54–68	Klerik
69–74	Kouzelník
75–80	Mnich
81–86	Paladin
87–100	Tulák

TABULKA PŘESVĚDČENÍ

3k6	Přesvědčení
3	Chaotické zlo (50%), nebo chaoticky neutrální (50%)
4–5	Zákonné zlo

3k6 Přesvědčení

6–8	Neutrální zlo
9–12	Neutrální
13–15	Neutrální dobro
16–17	Zákonné dobro (50%), nebo zákonné neutrální (50%)
18	Chaotické dobro (50%), nebo chaoticky neutrální (50%)

TABULKA PŘÍČINY SMRTI

k12	Příčina smrti
1	Neznámá
2	Zavražděn
3	Zabit v bitvě
4	Nehoda související s povoláním či zaměstnáním
5	Nehoda nesouvisející s povoláním či zaměstnáním
6–7	Přirozená příčina, jako nemoc či stáří
8	Zjevná sebevražda
9	Roztrhán zvířetem nebo jiná přírodní katastrofa
10	Sezrán nestvůrou
11	Popraven za zločin nebo umučen
12	Bizarní událost, například zasažen meteorem, rozrcen rozhněvaným bohem nebo zabit vylíhnutím sláda z vajíčka

TABULKA RASY

k%	Rasa
1–40	Člověk
41–50	Elf
51–60	Hobit
61–70	Trpaslík
71–75	Drakorzený
76–80	Gnóm
81–85	Půlelf
86–90	Půlork
91–95	Tiefling
96–100	Dle PJ

TABULKA STAVŮ

3k6	Stav
3	Mrtvý (hoď si dle Tabulky příčiny smrti)
4–5	Nezvěstný nebo neznámý
6–8	Živý, ale vede se mu bídne kvůli zranění, finančním těžkostem či obtížím se vztahem
9–12	Živý a v pořádku
13–15	Živý a poměrně úspěšný
16–17	Živý a nechvalně proslulý
18	Živý a slavný

TABULKA VZTAHŮ

3k4	Postoj
3–4	Nepřátelský
5–10	Přátelský
11–12	Lhostejný

TABULKA ZAMĚSTNÁNÍ

k%	Zaměstnání
1–5	Akademik
6–10	Bavič
11–25	Dělník
26–30	Dobrodruh (hoď si dle Tabulky povolání)
31–35	Kněz
36–40	Lovec
41–45	Námořník
46–50	Obchodník
51–55	Politik nebo byrokrat
56–57	Poustevník, uprchlík nebo vyhnanec
58–62	Průzkumník nebo poutník
63–77	Řemeslník nebo člen cechu
78–89	Statkář nebo pastevce
90	Šlechtic
91–95	Voják
96–100	Zločinec

Co dál?

Až skončíš s těmito tabulkami, budeš mít sbírku faktů a poznámek, které – přínejmenším – shrnují, co tvá postava doposud ve světě dělala. Někdy to mohou být všechny informace, které chceš, avšak můžeš jít i dál.

Svou tvořivostí můžeš spojit všechny tyto kousky dohromady do plynulého vyprávění. V pouhých několika větách vytvořit autobiografii své postavy – vynikající příklad toho, že celek je důležitější než její části.

Dostal jsi z tabulek pár výsledků, které ne že by si zcela odporovaly, ale ani se nezdá, že by do sebe hladce zapadaly? Pokud tomu tak je, máš nyní příležitost vysvětlit, co se ti stalo. Řekněme, že ses narodil na hradě, ale během svého dětství jsi bydlel v divočině. Mohlo to být tak, že tví rodiče byli na cestě ze svého domova ve hvozdě, a když již blížil porod, hledali pomoc u porodní báby na hradě. Nebo možná tví rodiče byli členy hradního personálu, než ses narodil, ale brzy poté, co jsi přišel na svět, byli propuštěni ze služby.

Minulost postavy nejen že prohlubuje tvůj zážitek z hraní postavy, ale také poskytuje Pánovi jeskyně příležitosti, aby tyto prvky nějak propojil do příběhu tažení. Ať se na to podíváš z libovolného úhlu, vymezení dosavadního života postavy, než se stala dobrodruhem, je dobré vynaložený čas.

RASOVÉ ODBORNOSTI

Postup na další úroveň v povolání je hlavní způsob, jak se v průběhu tažení postava vyvíjí. Někteří PJ umožňují i použití odborností k přizpůsobení postavy. Odbornosti jsou volitelným pravidlem v 6. kapitole *Příručky hráče*, „Možnosti přizpůsobení“. PJ rozhodne, zda je vaše skupina používá a může rovněž rozhodnout, že pro dané tažení některé odbornosti k dispozici jsou, a jiné nejsou.

Tato část představuje sbírku zvláštních odborností, které umocní tvé hraní za rasu tvé postavy. Tyto odbornosti jsou přidruženy k příslušným rasám v *Příručce hráče*, jak ukazuje tabulka Shrnutí rasových odborností. Rasová odbornost představuje buď prohloubení spojení s kulturou tvé rasy, nebo fyzickou přeměnu, která tě přiblíží k původnějšímu vzezření tvé rasy.

Příčina konkrétní přeměny závisí na tobě a PJ. Transformační odbornost může symbolizovat latentní rys, který se u tebe projevil věkem, nebo může být výsledkem nějaké události v tažení, jako například vystavení se mocné magii nebo navštívení místa, které má pro tvou rasu starodávný význam. Přeměny jsou elementárním motivem fantasy literatury a folklóru. Zjištění, proč se tvá postava změnila, může být hojným příběhem v příběhu vašeho tažení.

SHRNUTÍ RASOVÝCH ODBORNOSTÍ

Rasa	Odbornost
Člověk	Génus
Drakorozný	Dračí kůže
Drakorozný	Dračí vzezření
Elf	Elfí přesnost
Elf (drow)	Vznešená magie drowů
Elf (lesní)	Magie lesních elfů
Elf (vznešený)	Vílí teleportace
Gnóm	Hbitost pidižíků
Gnóm	Vymizení
Hobit	Druhá šance
Hobit	Hbitost pidižíků
Hobit	Ohromné štěstí
Půlelf	Elfí přesnost
Půlelf	Génus
Půlork	Génus
Půlork	Orčí běsnění
Tiefling	Pekelná odolnost
Tiefling	Plameny Flegetosu
Trpaslík	Hbitost pidižíků
Trpaslík	Trpasličí výdrž

Odbornosti jsou uvedeny v abecedním pořadí.

DRAČÍ KŮŽE

Předpoklad: Drakorozný

Máš šupiny a drápy silně připomínající tvé dračí předky. Získáš následující prospěchy:

- Zvyš svou hodnotu Síly, Odolnosti, nebo Charismatu o 1, ale maximálně na 20.

- Tvé šupiny ztvrdnou. Když na sobě nemáš oblečenou žádnou zbroj, tvé Obranné číslo je rovno $13 +$ oprava Obratnosti. Můžeš používat štít, aniž bys přišel o tento prospěch.
- Na konečcích prstů ti narostou zatažitelné drápy. Vytažení či zatažení drápů nevyžaduje akci. Drápy jsou přírodní zbraně, jež můžeš používat k úderům beze zbraně. Pokud s nimi zasáhneš, způsobíš sečné zranění rovné $1k4 +$ oprava Síly místo normálního drtivého zranění pro úder beze zbraně.

DRAČÍ VZEZŘENÍ

Předpoklad: Drakorozený

Když jsi rozzlobený, vyzařuješ hrozu. Získáš následující prospěchy:

- Zvyš svou hodnotu Síly, Odolnosti, nebo Charismatu o 1, ale maximálně na 20.
- Svůj rys Dračí dech můžeš použít místo vydechnutí ničivé energie k zařvání, čímž donutíš každého tvora dle své volby do 6 sáhů od tebe, aby si hodil záchranný hod na Moudrost (SO je $8 +$ tvůj zdatnostní bonus + tvá oprava Charismatu). Cíl automaticky uspěje v záchraně, pokud tě neslyší ani nevidí. Když cíl neuspěje, vystrašíš ho na 1 minutu. Pokud vystrašený cíl utrpí zranění, může záchranný hod zopakovat a při úspěchu pro něj účinek skončí.

DRUHÁ ŠANCE

Předpoklad: Hobit

Když se tě někdo pokusí udeřit, štěstí stojí na tvé straně. Získáš následující prospěchy:

- Zvyš svou hodnotu Obratnosti, Odolnosti, nebo Charismatu o 1, ale maximálně na 20.
- Když tě tvor, kterého vidíš, zasáhne hodem na útok, můžeš ho pomocí své reakce donutit hodit si znovu. Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znova, dokud si nehodíš na iniciativu na začátku souboje, nebo dokud si krátce či důkladně neodpočineš.

ELFÍ PŘESNOST

Předpoklad: Elf či půelf

Přesnost elfů je legendární, obzvláště ta elfích lukostřelců a sesilatelů kouzel. Máš neuvěřitelnou mušku s útoky, které jsou hlavně o přesnosti než hrubé síle. Získáš následující prospěchy:

- Zvyš svou hodnotu Obratnosti, Inteligence, Moudrosti, nebo Charismatu o 1, ale maximálně na 20.
- Když máš výhodu k hodu na útok pomocí Obratnosti, Inteligence, Moudrosti či Charismatu, můžeš si hodit jednou z kostek znova.

GÉNIUS

Předpoklad: Člověk, půlelf či půlork

Máš talent pro učení se novým věcem. Získáš následující prospěchy:

- Získáš zdatnost v jedné dovednosti dle své volby a s jednou pomůckou dle své volby a mluvit, číst a psát jedním jazykem dle své volby.

- Zvol si jednu dovednost, ve které jsi zdatný. Získáš v ní kvalifikaci, což znamená, že tvůj zdatnostní bonus se zdvojnásobí pro jakékoliv ověření vlastnosti, při kterém ji využiješ. Zvolená dovednost musí být taková, která dosud nemá prospěch ze schopnosti, jež zdvojnásobuje tvůj zdatnostní bonus, jako je Kvalifikace.

HBITOST PIDIŽVÍKŮ

Předpoklad: Trpaslík či Malá rasa

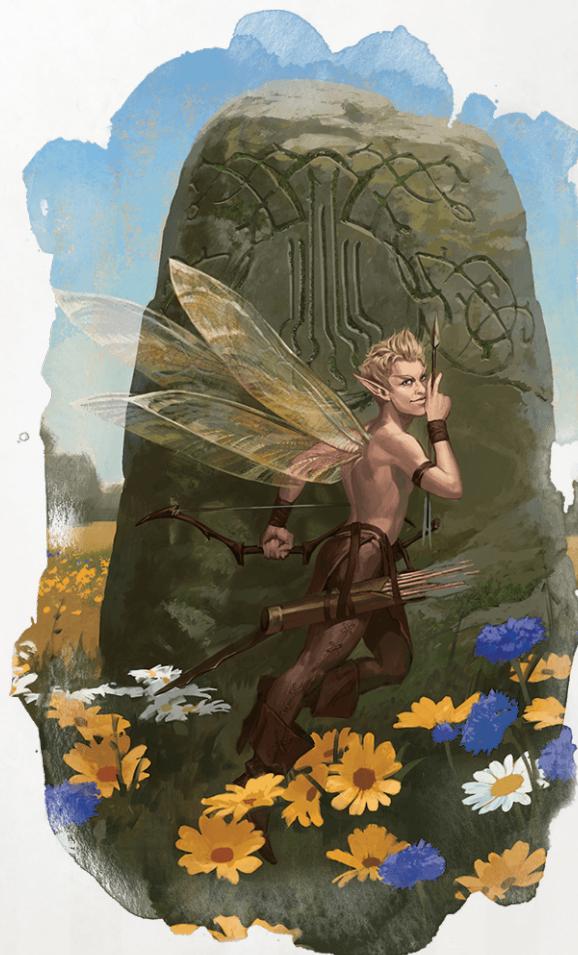
Na svou rasu jsi neobyčejně hbitý. Získáš následující prospěchy:

- Zvyš svou hodnotu Síly, nebo Obratnosti o 1, ale maximálně na 20.
- Zvyš svou rychlosť chůze o 1 sáh.
- Získáš zdatnost v dovednosti Akrobacie, nebo Atletika (dle své volby).
- Máš výhodu ke každému ověření Síly (Atletiky) nebo Obratnosti (Akrobacie), které si házíš, abys unikl z uchvácení.

MAGIE LESNÍCH ELFŮ

Předpoklad: Elf (lesní)

Naučíš se magii starobylných hvozdů, jež tvůj lid uctívá a chrání. Naučíš se jeden druidský trik dle své volby. Naučíš se i kouzla *dłouhokrok* a *projdi bez stop*, z nichž každý můžeš jednou seslat, aniž bys při tom utratil pozici kouzel. Schopnost seslat tato dvě kouzla tímto způsobem si obnovíš, když si důkladně odpočineš. Tvá sesílací vlastnost pro všechna tato tři kouzla je Moudrost.



OHROMNÉ ŠTĚSTÍ

Předpoklad: Hobit

Tvůj lid má mimořádné štěstí, které ses naučil mysticky propůjčovat svým společníkům, když je vidíš zakolísat. Nejsi si jistý, jak to děláš; jen si to přeješ a ono se to stane. Zajisté znamení štěstěny!

- Když si spojenec, kterého vidíš do 6 sáhů od sebe, hází na útok, ověření vlastnosti nebo záchranný hod a padne mu na dvacetistěnné kostce 1, můžeš ho pomocí tvé reakce nechat hodit znovu. Nový výsledek ale spojenec musí použít.
- Když použiješ tuto schopnost, nemůžeš použít svůj rys Štěstí do konce svého příštího tahu.

ORČÍ BĚSNĚNÍ

Předpoklad: Půlork

Vytrvale vnitřně běsníš. Získáš následující prospěchy:

- Zvyš svou hodnotu Síly, nebo Odolnosti o 1, ale maximálně na 20.
- Když zasáhneš útokem jednoduchou či vojenskou zbraní, můžeš si hodit jednou z kostek zranění zbraně navíc a přičíst ji jako dodatečné zranění stejněho typu, jako je zranění zbraně. Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znovu, dokud si krátce či důkladně neodpočíneš.
- Ihned poté, co použiješ svůj rys Zarytá houževnatost, můžeš pomocí své reakce jednou zaútočit zbraní.

PEKELNÁ ODOLNOST

Předpoklad: Tiefling

Koluje v tobě silná běsovská krev a propůjčuje ti podobnou nezdolnost, jako mají někteří běsi. Získáš následující prospěchy:

- Zvyš svou hodnotu Odolnosti o 1, ale maximálně na 20.
- Jsi odolný vůči chladnému a jedovému zranění.
- Máš výhodu k záchranným hodům proti otrávení.

PLAMENY FLEGETOSU

Předpoklad: Tiefling

Naučíš se povolat pekelný oheň, aby ti sloužil na slovo. Získáš následující prospěchy:

- Zvyš svou hodnotu Inteligence, nebo Charismatu o 1, ale maximálně na 20.
- Když si házíš na ohnivé zranění pro kouzlo, které jsi seskal, můžeš si znova hodit libovolným počtem kostek ohnivého zranění, na kterých padlo 1, ale nový hod můšiš použít, i kdyby znova padla 1.
- Kdykoliv sešleš kouzlo, které způsobí ohnivé zranění, můžeš zapříčinit, aby tě ovinuly plameny do konce tvého příštího tahu. Plameny tě nezraňují ani nepoškozují tvé věci a dosvítí jasným světlem 6 sáhů a slabým světlem dalších 6 sáhů. Dokud plameny hoří, každý tvor do 1 sáhu od tebe, kterého zasáhneš útokem na blízko, utrpí ohnivé zranění 1k4.

TRPASLIČÍ VÝDRŽ

Předpoklad: Trpaslík

Ve tvých žilách koluje krev trpasličích hrdinů. Získáš následující prospěchy:

- Zvyš svou hodnotu Odolnosti o 1, ale maximálně na 20.
- Kdykoliv během souboje provedeš akci Uhýbání, můžeš se léčit utracením jedné Kostky životů. Hod' si kostkou, přičti svoji opravu Odolnosti a obnov si počet životů rovný výsleku (minimálně 1)

VÍLÍ TELEPORTACE

Předpoklad: Elf (vznešený)

Tvé studium vědění vznešených elfů ti odhalilo víc schopnost, kterou kromě vašich eladrinských bratranců ovládá jen několik elfů. Díky svým vlivním kořenům můžeš krátce projít Vílí divočinou a zkrátit si cestu z jednoho místa na druhé. Získáš následující prospěchy:

- Zvyš svou hodnotu Inteligence, nebo Charismatu o 1, ale maximálně na 20.
- Umíš mluvit, číst a psát sylvánštinou.
- Naučíš se kouzlo *mlžný krok* a můžeš ho jednou seslat, aniž bys při tom utratil pozici kouzla. Schopnost seslat toto kouzlo tímto způsobem si obnovíš, když si krátce či důkladně odpočíneš. Tvá sesílací vlastnost pro toto kouzlo je Inteligence.

VYMIZENÍ

Předpoklad: Gnóm

Tvůj lid je chytrý, s talentem pro iluzorní magii. Naučil ses magický trik, kterým vymizíš, když utrpíš zranění. Získáš následující prospěchy:

- Zvyš svou hodnotu Obratnosti, nebo Inteligence o 1, ale maximálně na 20.
- Ihned poté, co utrpíš zranění, se můžeš pomocí reakce magický zneviditelnit do konce svého příštího tahu, nebo dokud nezaútočíš, nezpůsobiš zranění či někoho nepřinutíš k záchrannému hodu. Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znovu, dokud si krátce či důkladně neodpočíneš.

VZNEŠENÁ MAGIE DROWŮ

Předpoklad: Elf (drow)

Naučíš se více magie typické pro temné elfy. Naučíš se kouzlo *najdi magii* a můžeš ho seslat libovolně, aniž bys při tom utratil pozici kouzla. Naučíš se i *levitaci* a *najdi magii*, z nichž každé můžeš jednou seslat, aniž bys při tom utratil pozici kouzla. Schopnost seslat tato dvě kouzla tímto způsobem si obnovíš, když si důkladně odpočíneš. Tvá sesílací vlastnost pro všechna tato tři kouzla je Charisma.



2. KAPITOLA: NÁSTROJE PÁNA JESKYNĚ

J AKO PÁN JESKYNĚ DOHLÍZÍŠ NA HRU A SPŘÁdáš příběh, který zažívají hráči. Ty jsi ten, kdo vše udržuje v běhu, a tato kapitola je pro tebe. Nabízí ti nové možnosti pravidel, stejně jako některé vylepšené nástroje pro tvorbu a vedení dobrodružství a tažení. Jde o doplněk nástrojů a rad uvedených v *Průvodci Pána jeskyně*.

Kapitola začíná volitelnými pravidly, která ti pomohou hladčeji vést určité části hry. Následně se hlouběji věnuje několika tématům – tvorbě střetnutí, náhodným střetnutím, pastem, kouzelným předmětům a mezidobí – která se týkají převážně toho, jak tvorit a odehrávat svá dobrodružství.

Materiál v této kapitole ti má usnadnit život. Když tu narazíš na něco, co ti nevyhovuje, klidně to ignoruj a směle si přizpůsob věci, které použiješ. Pravidla hry jsou tu od toho, aby sloužila tobě a hře, kterou vedeš. Jako vždy platí, udělej si z nich své vlastní.

SOUBĚŽNÉ ÚČINKY

Většina účinků ve hře se děje postupně podle pokynů stanovených pravidly nebo PJ. Ve vzácných případech mohou nastat současně, zejména na začátku nebo na konci tvorova tahu. Pokud se dvě nebo více věcí v tahu postavy či nestvůry vyskytnou současně, ta osoba u stolu – atď hráč, nebo PJ – která hraje daného tvora, rozhodne o pořadí, v jakém tyto věci nastanou. Pokud se například na konci tahu hráčské postavy vyskytnou dva účinky, hráč rozhodne, který z těchto dvou účinků nastane jako první.

PÁD Z VÝŠKY

Pád z velké výšky představuje pro dobrodruhy a jejich protivníky značné riziko. Pravidlo uvedené v Příručce hráče je jednoduché: na konci pádu utrpíš drtivé zranění 1k6 za každé 2 sáhy pádu, ale maximálně 20k6. Navíc dopadneš do lehu, pokud se nevyhneš zranění z pádu z výšky. Zde jsou dvě volitelná pravidla, která rozšiřují toto jednoduché pravidlo.

RYCHLOST PÁDU

Pravidlo pádu předpokládá, že když tvor spadne, okamžitě klesne o celou vzdálenost. Ale co když tvor spadne z vysoké nadmořské výšky, třeba ze hřbetu gryfa nebo z paluby vzducholodě? Fakticky vzato, pád z takové výšky může trvat déle než několik sekund a pokračovat i po konci tahu, v němž došlo k pádu. Pokud chceš, aby pády z vysoké nadmořské výšky byly řádně časově náročné, použij následující volitelné pravidlo.

Když spadneš z velké výšky, okamžitě klesneš až o 100 sáhů. Pokud i ve svém příštím tahu stále ještě padáš, na konci tohoto tahu klesneš znovu až o 100 sáhů. Tento proces pokračuje, dokud pád neskončí, a to buď proto, že narazíš na zem, nebo že je pád zastaven nějak jinak.

LÉTAJÍCÍ TVOROVÉ A PÁD Z VÝŠKY

Létající tvor spadne z výšky, je-li sražen, je-li jeho rychlosť snížena na 0 sáhů nebo pokud nějak jinak ztratí schopnost

pohybu. Tvor nespadne, pokud se umí vznášet nebo pokud ho ve vzduchu drží magie, například kouzlo leť.

Pokud chceš, aby létající tvor měl větší šanci, že přežije pád z výšky, než nelétající tvor, použij toto pravidlo: než spočítáš zranění z pádu z výšky, odečti tvorovu aktuální rychlosť létání od vzdálenosti, kterou spadl. Toto pravidlo je užitečné pro letce, který byl sražen, ale stále je při vědomí a má aktuálně rychlosť létání, která je větší než 0 sáhů. Pravidlo je navrženo tak, aby simulovalo tvora, který zuřivě mává křídly nebo se snaží uplatnit obdobná opatření, aby zpomalil rychlosť svého pádu.

Používáš-li pravidlo pro rychlosť pádu z předchozí části, létající tvor klesne o 100 sáhů ve svém tahu, kdy spadne, tak jako ostatní tvorové. Pokud však tento tvor začne některý svůj pozdější tah, kdy stále padá a je sražený, může pád ve svém tahu zastavit utracením poloviny své rychlosti létání, aby potlačil svoje sražení (jako kdyby se ve vzduchu postavil).

SPÁNEK

Stejně jako v reálném světě i postavy v D&D stráví mnoho hodin spánkem, nejčastěji jako součást důkladného odpočinku. I většina nestvůr potřebuje spát. Když tvor spí, je vystaven stavu bezvědomí. Zde je několik pravidel, které rozšiřují tento základní fakt.

VZBUZENÍ NĚKOHO

Tvor, který přirozeně spí (na rozdíl od toho, který se nachází v magicky nebo chemicky vyvolaném spánku), se probudí, pokud utrpí zranění nebo někdo použije akci, aby s ním zatřepal či ho propleskal. Náhlý hlasitý hluk – jako je křičení, hrom či zvonění – také vzbudí toho, kdo přirozeně spí.

Šeptání spánek neruší, pokud není spáčova pasivní Moudrost (Vnímání) 20 či více a šeptající tvorové nejsou blíže než 2 sáhy od spáče. Normálně hlasitá řeč probudí spáče, pokud je prostředí jinak tiché (bez větru, ptáků, cvrčků, pouličního hluku apod.) a spáč má pasivní Moudrost (Vnímání) 15 či více.

SPANÍ VE ZBROJI

Spaní v lehké zbroji nemá na nositele žádný nepříznivý účinek, ale spaní ve střední nebo těžké zbroji znesnadňuje úplné zotavení během důkladného odpočinku.

Na konci důkladného odpočinku, během něhož jsi spal ve střední nebo těžké zbroji, si obnovíš jen čtvrtinu utracených Kostek životů (minimálně jednu kostku). Pokud máš nějaké stupně únavy, spánek ti nesníží tvůj stupeň únavy.

BEZ DŮKLADNÉHO ODPOČINKU

Důkladný odpočinek nikdy není povinný, ale zanedbávání spánku má své důsledky. Chceš-li brát v úvahu účinky deprivace spánku na postavy a tvory, použij tato pravidla.

Vždy, když ukončíš 24hodinové období bez důkladného odpočinku, musíš uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak utrpíš jeden stupeň únavy.

Pokud zůstáváš vzhůru několik dní, boj proti únavě je stále náročnější. Po prvních 24 hodinách se SO zvýší o 5

za každých následujících 24 hodin bez důkladného odpočinku. SO se vrátí na 10, když si důkladně odpočineš.

ADAMANTINOVÉ ZBRANĚ

Adamantin je ultratvrdý kov, který se nachází v meteoritech a mimořádných nerostných žilách. Kromě výroby adamantinových zbrojí se tento kov používá i na výrobu zbraní.

Zbraně na blízko a střely vyrobené z adamantinu nebo potažené adamantinem jsou neobyčejně účinné v ničení předmětů. Když adamantinová zbraň nebo střela zasáhne předmět, tak zásah je kritický zásah.

Adamantinová verze zbraně na blízko nebo deset střel stojí o 500 zl víc než normální verze, bez ohledu na to, jestli je zbraň či střela z tohoto kovu vyrobena, nebo jím jen potažena.

VÁZÁNÍ UZLŮ

Pravidla jsou záměrně otevřená, co se týká obyčejných činností jako vázání uzlů. Ale někdy je důležité vědět, jak dobré byl uzel uvázání. Například v dramatické scéně, v níž se někdo pokouší rozvázat uzel nebo z něj vyklouznout. Zde je volitelné pravidlo pro určení účinnosti uzlu.

Tvor, který váže uzel, si hodí na ověření Inteligence (Čacher). Výsledek ověření se stane SO pro pokus o rozvázání uzlu pomocí ověření Inteligence (Čacher), nebo o vyklouznutí z uzlu pomocí ověření Obratnosti (Akrobacie).

Toto pravidlo je záměrně navázáno na Čachry s Inteligencí místo Obratnosti. Toto je příkladem toho, jak aplikovat pravidlo v části „Varianta: Dovednosti s různými vlastnostmi“ v 7. kapitole *Příručky hráče*.

ZDATNOSTI S POMŮCKAMI

Zdatnosti s pomůckami jsou užitečným způsobem, jak vyzdvihnout zázemí a talenty postavy. Během hraní se však použití pomůcek někdy překrývá s použití dovedností a nemusí být jasné, jak je v určitých situacích používat společně. Tato část nabízí různé způsoby, jak lze pomůcky ve hře využít.

POMŮCKY I DOVEDNOSTI

Pomůcky mají specifický užití než dovednosti. Dovednost Historie platí pro všechny události v minulosti. Pomůcka jako padělatelská souprava se používá k falšování věcí, a sotva co jiného. Tak proč by postava, která má příležitost získat buď jedno, nebo druhé, měla chtít zdatnost s pomůckou namísto zdatnosti v dovednosti?

Abys pro postavy zvýšil atraktivitu zdatností s pomůckami, můžeš použít níže popsané metody.

Výhoda. Pokud se na daný hod na ověření vlastnosti dá použít pomůcka i dovednost a postava je zdatná s oběma z nich, zvaž, že bys postavě povolil hod s výhodou. Tento jednoduchý prospěch může významně povzbudit postavu, aby si vybrala zdatnosti s pomůckami. V popisu pomůcek, který následuje, je tento prospěch zpravidla vyjádřen jako dodatečné poznatky (nebo něco v tom smyslu), jenž vede k větší šanci na úspěšné ověření vlastnosti.

Dodatečný přínos. Kromě toho zvaž, že postavám, které mají zdatnost příslušnou dovedností i pomůckou, dás k úspěšnému ověření vlastnosti dodatečný přínos. Tento prospěch může mít formu podrobnějších informací, nebo

může simulovat účinek jiného druhu úspěšného ověření vlastnosti. Například postava zdatná se zednickým nářadím si úspěšně hodí na ověření Moudrosti (Vnímání), jestli v kamenné zdi najde tajné dveře. Nejen, že si postava všimne přítomnosti dveří, ale určíš, že dovednost s danou pomůckou ji opravňuje k automatickému úspěchu v ověření Inteligence (Pátrání), aby zjistila, jak dveře otevřít.

POPISY POMŮCEK

Následující části se podrobně zabývají pomůckami uvedenými v Příručce hráče a nabízejí rady, jak je používat během tažení.

Součásti. První odstavec v každém popisu uvádí podrobnosti, z čeho se dané potřebují, nástroje či suroviny skládají. Postava, která je s danými pomůckami zdatná, ví, jak používat všechny jejich součásti.

Dovednosti. Každá pomůcka, když se použije ve spojení s určitými dovednostmi, potenciálně poskytuje výhodu k ověření vlastnosti, pokud je postava s danou pomůckou i dovedností zdatná. Jako PJ můžeš postavě dovolit, aby si na uvedenou dovednost hodila s výhodou. Odstavce, které začínají názvy dovedností, mluví o těchto možnostech. V každém z těchto odstavců se uvedené prospěchy vztažují jen pro toho, kdo je zdatný s danou pomůckou, nikoliv pro toho, kdo ji jen prostě má.

Pokud jde o dovednosti, systém je mírně abstraktní z hediska toho, co představuje zdatnost s pomůckou; v podstatě se předpokládá, že postava, která má dovednost s pomůckou, se také dozvěděla o aspektech obchodu nebo profesí, která nemusí nutně souviset s používáním dané pomůcky.

Mimo to můžeš zvážit, že postavě poskytne informace navíc nebo jí dáš dodatečný přínos k hodu na ověření dovednosti. Text poskytuje několik příkladů a nápadů, kdy je tato příležitost relevantní.

Zvláštní použití. Zdatnost s pomůckou obvykle obnáší konkrétní prospěch ve formě zvláštního použití, jak je popsáno v tomto odstavci.

Vzory SO. Tabulka na konci každé sekce obsahuje seznam aktivit, na které lze uplatnit danou pomůcku, a navržené Stupně obtížnosti pro nezbytná ověření vlastnosti.

ALCHYMISTICKÉ SUROVINY

Alchymistické suroviny umožňují postavě vyrábět užitečné odvary, například kyselinu nebo alchymistický oheň.

Součásti. Alchymistické suroviny obsahují dvě skleněné kádinky, kovový držák pro uchycení kádinky nad otevřeným plamenem, skleněnou míchací tyčinku, malý hmoždíř s paličkou a váček běžných alchymistických přísad, včetně soli, práškového železa a destilované vody.

Mystika. Zdatnost s alchymistickými surovinami ti umožňuje při hodu na ověření Mystiky, které zahrnuje lektvary a podobné materiály, zjistit více informací.

Pátrání. Když hledáš v oblasti nějaká vodítka, díky zdatnosti s alchymistickými surovinami získáš dodatečné poznatky o všech chemikáliích či jiných látkách, které mohly být v této oblasti použity.

Alchymistická výroba. Tuto zdatnost s pomůckou můžeš použít k výrobě alchymistických předmětů. Postava může utratit peníze za získání materiálních surovin, 50 zl za 1 libru váhy. PJ může umožnit postavě, aby si hodila na ověření příslušné dovednosti s výhodou. Jako součást důkladného odpočinku můžeš použít alchymistické suroviny k výrobě jedné dávky kyseliny, alchymistického ohně, pro-

tíjedu, oleje, parfému nebo mýdla. Polovinu hodnoty vyrobeného předmětu odečti od celkové hodnoty materiálních surovin, které nosíš.

ALCHYMISTICKÉ SUROVINY

Aktivita	SO
Vytvoření závanu hustého kouře	10
Určení jedu	10
Spuštění ohně	15
Určení látky	15
Neutralizace kyseliny	20

BYLINKÁŘSKÁ SOUPRAVA

Zdatnost s bylinkářskou soupravou ti umožňuje určovat rostliny a bezpečně sbírat užitečné složky.

Součásti. Bylinkářská souprava obsahuje váčky pro skladování bylin, zahradnické nůžky a kožené rukavice pro sběr rostlin, hmoždíř a paličku a několik skleněných nádob.

Lékarství. Díky své zběhlosti v bylinkářství umíš lépe uzdravovat nemoci a hojit rány pomocí léčivých rostlin.

Mystika. Tvé znalosti o přírodě a způsobu použití bylin mohou přispět k vhledu do magických studií, které se zabývají rostlinami, a určování lektvarů.

Pátrání. Když si prohlížíš oblast zarostlou rostlinami, tvá zdatnost ti pomáhá rozpoznat podrobnosti a vodítka, která ostatním mohou uniknout.

Příroda a přežití. Když cestuješ v divočině, díky své dovednosti v bylinkářství snadněji najdeš rostliny a jiné zdroje potravy, které ostatní mohou přehlédnout.

Určování rostlin. Většinu rostlin umíš určit pouhým pohledem a přičichnutím.

BYLINKÁŘSKÁ SOUPRAVA

Aktivita	SO
Nalezení rostlin	15
Určení jedu	20

DOPRAVNÍ PROSTŘEDKY (VOZIDLA A LODĚ)

Zdatnost s dopravními prostředky (vozidly) pokrývá širokou škálu možností, od koňského spřežení a nosítka na hřbetě slona po povozy a kočáry. Zdatnost s dopravními prostředky (loděmi) pokrývá cokoli, co se pohybuje po vodních cestách. Obecně zdatnost s dopravními prostředky poskytuje znalosti potřebné pro řízení dopravních prostředků daného typu i vědomosti o tom, jak je opravovat a udržovat.

Kromě toho postava zdatná s dopravními prostředky (loděmi) je zběhlá ve všem, co umí a zná profesionální námořník, jako jsou informace o moři a ostrovech, vázání uzlů a odhadování povětrnostních podmínek a podmínek plavby na moři.

Mystika. Když zkoumáš magický dopravní prostředek, tato zdatnost s pomůckou si pomáhá odhalit informace nebo určit, jak vozidlo funguje.

Pátrání, Vnímání. Když hledáš na vozidle nějaká vodítka nebo skryté informace, tato zdatnost ti pomáhá všimnout si věcí, které ostatním mohou uniknout.

Řízení dopravního prostředku. Když řídíš dopravní prostředek, můžeš si k jeho OČ a záchranným hodům příčist svůj zdatnostní bonus.

DOPRAVNÍ PROSTŘEDKY

Aktivita	SO
Navigování drsným terénem či rozbouřenými vodami	10
Posouzení stavu dopravního prostředku	15
Vybrání prudké zatáčky vysokou rychlostí	20

HERNÍ SOUPRAVA

Zdatnost s herní soupravou platí pro jeden typ hry, jako je Dračí trojboj nebo hazardní hry s kostkami.

Součásti. Herní souprava obsahuje všechny kousky potřebné k hraní konkrétní hry nebo herního typu, například kompletní balíček karet nebo hrací desku a figurky.

Cachry. Cachry jsou užitečná dovednost pro podvádění ve hře, protože ti umožňují přehodit si figurky, ukryt v ruce karty nebo pozměnit hod kostkou. Případně upoutání pozornosti cíle ve hře, když obratnými pohyby manipuluješ s jejími součástmi, vytváří skvělou příležitost pro vybírání kapes.

Historie. Tvé mistrovství ve hře zahrnuje znalosti o její historii, důležitých událostech, se kterými je spojena, nebo o významných historických osobách, které s ní souvisejí.

Vhled. Hraní je dobrý způsob, jak porozumět osobnostem spoluhráčů. Díky tomu lépe odhalíš jejich lži od pravd a lépe odhadneš jejich náladu.

HERNÍ SOUPRAVA

Aktivita	SO
Chytit hráče při podvádění	15
Získat přehled o soupeřově osobnosti	15

HRNČÍŘSKÉ NÁSTROJE

Hrnčířské nástroje se používají k výrobě různých keramických předmětů, typicky hrnců a podobných nádob.

Součásti. Hrnčířské nástroje obsahují hrnčířské jehly, dráty, špachtle, nůž a hmatadlo.

Historie. Tvé odborné znalosti ti pomáhají určovat keramické předměty, například kdy byly vyrobeny a pravděpodobné místo či kulturu původu.

Pátrání, Vnímání. Když si prohlížíš keramiku, odhalíš vodítka, která by ostatní mohli přehlédnout. Díky své všímvavosti odhalíš drobné odchylky získáš dodatečné poznatky.

Rekonstrukce. Když zkoumáš keramické střepy, umíš určit původ, neporušený tvar a pravděpodobný účel předmětu.

HRNČÍŘSKÉ NÁSTROJE

Aktivita	SO
Určení, co měla nádoba v sobě	10
Výroba použitelného hrnce	15
Nalezení slabého článku v keramickém předmětu	20

HUDEBNÍ NÁSTROJE

Zdatnost s hudebním nástrojem znamená, že na něj umíš hrát. Znáš také některé písň, které se s tímto nástrojem běžně hrávají.

Historie. Tvé odborné znalosti ti umožňují vybavovat si informace související s tvým nástrojem.

Umění. Tvá schopnost udělat dobré představení se ještě zlepší, když do něj začleníš hudební nástroj.

Skládání skladeb. Jako součást důkladného odpočinku můžeš složit novou melodii pro svůj nástroj včetně textu. Tuto schopnost můžeš využít na to, abys zapůsobil na šlechtice, nebo abys chytlavou melodií rozšířil skandální fámy.

HUDEBNÍ NÁSTROJ

Aktivita	SO
Určení skladby	10
Improvizace skladby	20

KALIGRAFICKÉ POTŘEBY

Kaligrafie považuje psaní za jemné, krásné umění. Kaligrafové, jimž se běžně říká krasopisci, vytváří text, který lahodí oku a je obtížné padělat jeho styl. Díky svým kaligrafickým potřebám mají krasopisci schopnost zkoumat rukopisy a zjistit, zda jsou legální, neboť výcvik kaligrafie zahrnuje dlouhé hodiny studia krasopisu a pokusů o napodobení jeho stylu a konstrukce.

Součásti. Kaligrafické potřeby obsahují inkoust, tucet pergamenů a tři psací brky.

Historie. Zdatnost s touto pomáckou může zvětšit prospěch z úspěšného ověření, které si házíš na analýzu nebo prozkoumání starodávných spisů, svitků a jiných textů, včetně run vytesaných do kamene nebo zpráv na freskách či jiných zobrazeních.

Mystika. Ačkoliv na rozluštění obsahu magických spisů je kaligrafie krátká, zdatnost s kaligrafickými potřebami může pomoci s určením, kdo je autorem spisu magické povahy.

Luštění map k pokladům. Tato zdatnost ti poskytuje odborné znalosti při zkoumání map. Můžeš si hodit na ověření Inteligence, abys určit stáří mapy, zda mapa obsahuje skryté zprávy nebo podobné skutečnosti.

KALIGRAFICKÉ POTŘEBY

Aktivita	SO
Určení pisatele nemagického textu	10
Určení duševního rozpoložení pisatele	15
Odhalení padělaného textu	15
Padělání podpisu	20

KARTOGRAFICKÉ POMŮCKY

Pomocí kartografických pomůcek můžeš vytvářet přesné mapy, které usnadní cestování pro tebe i pro ty, kteří přijdou po tobě. Tyto mapy se mohou pohybovat na škále od velkoformátových zobrazení celých horských pohoří ve velkém měřítku po schémata, které ukazují dispozice jednoho patra jeskyně.

Součásti. Kartografické pomůcky obsahují brk, inkoust, pergamen, dvojici kompasů, šupleru a pravítko.

Historie, Mystika, Náboženství. Když používáš tyto dovednosti, můžeš využít své znalosti map a míst k získání podrobnějších informací. Můžeš například najít na mapě skryté zprávy nebo zjistit, kdy byla mapa zhotovena a určit, zda se zeměpisné rysy od té doby změnily a tak dále.

Přezití. Tvé chápání zeměpisu usnadňuje hledání cest do civilizace, předvídání oblastí, kde by se mohly nacházet vesnice či města, a neztratit se. Prostudoval jsi také mapy, že jsi obeznámen z obvyklými vzorců, například jak vedou obchodní trasy a kde vznikají osady ve vztahu k zeměpisným lokalitám.

Příroda. Tvá obeznámenost s fyzickou geografií ti usnadňuje odpovědět na otázky či vyřešit problémy tykající se okolního terénu.

Tvorba map. Během cestování můžeš kreslit mapu, kudy procházíš, a zapojit se u toho i do jiné činnosti.

KARTOGRAFICKÉ POMŮCKY

Aktivita	SO
Určení stáří a původu mapy	10
Odhad směru a vzdálenosti k orientačnímu bodu	15
Odhalení, že mapa je falešná	15
Vyplnění chybějící části mapy	20

KLENOTNICKÉ NÁŘADÍ

Výcvik s klenotnickým nářadím obnáší základní techniky potřebné ke zkrášlování drahokamů. Poskytuje také odborné znalosti v určování drahých kamenů.

Součásti. Klenotnické nářadí se skládá z malé pilky, kladívka, pilníků, kleští a pinzety.

Mystika. Zdatnost s klenotnickým nářadím ti poskytuje znalosti o pověstných mystických použitích drahokamů. To se hodí, když si házíš na ověření Mystiky tykající se drahokamů nebo předmětu vykládaných drahokamů.

Pátrání. Když zkoumáš nějaké zdobené předměty, tvá zdatnost s klenotnickým nářadím ti může pomoci najít případná vodítka.

Určování drahokamů. Na první pohled umíš určovat drahokamy a jejich hodnotu.

KLENOTNICKÉ NÁŘADÍ

Aktivita	SO
Upravení vzhledu drahokamu	15
Učení historie drahokamu	20

KOVÁŘSKÉ NÁSTROJE

Kovářské nástroje ti umožňují obrábět kov, po nažhavení změnit jeho tvar, opravit poškození, nebo zpracovat surové pruty do užitečných předmětů.

Součásti. Kovářské nástroje obsahují kladiva, kleště, dřevěné uhlí, hadry a brousek.

Historie a Mystika. Tvé odborné znalosti ti dávají dodatečné poznatky, když zkoumáš kovové předměty, například zbraně.

Pátrání. Když si prohlížíš zbroj, zbraně nebo jiný kovový výrobek, odhalíš vodítka, která by ostatní mohli přehlédnout.

Oprava. Když máš přístup ke svým nástrojům a otevřenému ohni, který je dostatečně velký, aby na něm šel rozpálit kov, za každou hodinu práce umíš poškozenému kovovému předmětu obnovit 10 životů.

KOVÁŘSKÉ NÁSTROJE

Aktivita	SO
Naostření tupé čepele	10
Oprava kovové zbroje	15
Rozštěpení nemagického kovového předmětu	15

KOŽELUŽNICKÉ POMŮCKY

Znalost koželužnictví přesahuje do znalostí týkajících se kůží zvířat a jejich vlastností. Poskytuje i znalosti o kožených zbrojích a podobných věcech.

Součásti. Koželužnické pomůcky obsahují nůž, palíčku, lemovačku, děrovačku, nit a kožené odřezky.

Mystika. Tvé odborné znalosti práce s kůží ti dává širší vzhled, když zkoumáš kouzelné předměty vyrobené z kůže, například boty a některé pláště.

Pátrání. Když si prohlížíš kožené předměty nebo s nimi související vodítka, díky svým znalostem kůže si všimneš podrobnosti, které by ostatní mohly uniknout.

Určení kůží. Když si prohlédneš usňový či kožený předmět, dokážeš určit původ kůže a jakékoli zvláštní techniky použité k jejímu ošetření. Například si dokážeš všimnout rozdílu mezi kůží zpracovanou trpasličí metodou a kůží zpracovanou hobití metodou.

KOŽELUŽNICKÉ POMŮCKY

Aktivita	SO
Upravení vzhledu koženého předmětu	10
Učení historie koženého předmětu	20

KUCHAŘSKÉ NÁSTROJE

Život dobrodruha je těžký. S kuchařem na cestách bude jídlo mnohem lepší než typická směs tvrdého a sušeného ovoce.

Součásti. Kuchařské nástroje obsahují kovový hrnec, nože, vidličky, vařečku a naběračku.

Historie. Tvoje znalosti kuchařských technik ti umožňují posoudit společenské vzorce, které jsou součástí stravovacích návyků dané kultury.

Lékařství. Když máš někomu podat lék, který je kyselý nebo hořký, umíš ho přeměnit na příjemný odvar.

Přežití. Když sháníš potravu, umíš si poradit i s takovými nasbíranými ingredientami, které by ostatní neuměli přeměnit na výživné pokrmy.

Příprava jídel. Jako součást krátkého odpočinku umíš připravit chutné jídlo, které pomáhá tvým společníkům znovu nabýt sílu. Ty a až pět dalších tvorů dle tvé volby si obnovíte 1 život navíc za každou utracenou Kostku životů



během krátkého odpočinku, pokud máš přístup ke svým kuchařským nástrojům a máte dostatečné množství jídla.

KUCHAŘSKÉ NÁSTROJE

Aktivita	SO
Udělat typické jídlo	10
Duplikovat jídlo	10
Zjistit jed nebo nečistoty v jídle	15
Udělat labužnické jídlo	15

KUTILSKÉ NÁŘADÍ

Sada kutilského nářadí je navržena tak, abys s ní mohl opravit mnoho obyčejných předmětů. Ačkoli toho s kutilským nářadím mnoho nevyrobíš, můžeš spravit roztržené oblečení, naostřit opotřebený meč a zalátat potrhanou drátěnou zbroj.

Součásti. Kutilské nářadí obsahuje různé ruční nářadí, nitě, jehly, brousek, ústřížky látky, kožené odřezky a kelímek lepidla.

Historie. Umíš určit stáří a původ předmětu, třebaže z něj zbylo jen pár kusů.

Pátrání. Když si prohlížíš poškozený předmět, získáš povědomí o tom, jak dřívno a jak byl poškozen.

Oprava. Za každou hodinu práce umíš poškozenému předmětu obnovit 10 životů. Pro každý předmět potřebuješ přístup k surovým materiálům, které jsou k jeho opravě potřeba. Pro kovové předměty potřebuješ přístup k otevřenému ohni, který je dostatečně velký, aby na něm šel rozpálit kov.



KUTILSKÉ NÁŘADÍ

Aktivita	SO
Dočasné opravení zneškodněného zařízení	10
Opravení předmětu za polovinu času	15
Zimprovizování dočasného předmětu ze zbytků	20

MALÍŘSKÉ POTŘEBY

Zdatnost s malířskými potřebami představuje schopnost malovat a kreslit. Získáš také znalosti o dějinách umění, které ti mohou pomoci při zkoumání uměleckých děl.

Součásti. Malířské potřeby obsahují stojan, plátno, barvy, štětce, uhly a paletu.

Historie, Mystika, Náboženství. Ty odborné znalosti ti pomáhají v odhalování znalostí jakéhokoli druhu, jež se týkají uměleckých děl, jako jsou magické vlastnosti obrazu či původ podivné fresky nalezené v jeskyni.

Pátrání, Vnímání. Když si prohlížíš obraz nebo podobné výtvarné dílo, tvá znalost technik jeho tvorby ti může poskytnout dodatečné poznatky.

Malování a kreslení. Jako součást krátkého či důkladného odpočinku můžeš vyrobit jednoduché umělecké dílo. Přestože tvé dílo nemusí být úplně precizní, můžeš zachytit výjev či scénu, nebo rychle okopírovat dílo, které jsi viděl.

MALÍŘSKÉ POTŘEBY

Aktivita	SO
Namalování výstižného portrétu	10
Namalování obrazu se skrytou zprávou	20

NAVIGAČNÍ POMŮCKY

Zdatnost s navigačními pomůckami ti pomáhá určit správný směr na základě pozorování hvězd. Při rozmyšlení směru se také orientuješ v mapách.

Součásti. Navigační pomůcky obsahují sextant, kompas, šupleru, pravítka, pergamen a brk.

Přežití. Zdatnost s navigačními pomůckami ti pomáhá se neztratit a určit nejpravděpodobnější místo pro cesty a osady.

Zaměření. Pomocí pečlivého měření umíš určit svou polohu na námořní mapě a denní dobu.

NAVIGAČNÍ POMŮCKY

Aktivita	SO
Stanovení kurzu	10
Nalezení pozice na námořní mapě	15

PADĚLATELSKÁ SOUPRAVA

Padělatelská souprava je navržena k duplikování dokumentů. Je s ní také snazší okopírovat něčí pečeť nebo podpis.

Součásti. Padělatelská souprava obsahuje několik různých druhů inkoustu, různorodé pergameny a papíry, několik brků, pečetí a pečetních vosků, lístkové zlato a stříbro a malé nástroje pro rytí do roztaveného vosku, aby napodobil určitou pečeť.

Historie. Padělatelská souprava spolu s tvou znalostí historie zlepšuje tvou schopnost vytvářet falešné historické dokumenty nebo zjistit, zda je starý dokument pravý.

Klamání. Díky dobře udělanému padělků, například dokladům prohlašujícím tě za šlechtice nebo soudnímu příkazu zajistujícímu pro vás bezpečný průchod, může někdo snadno uvěřit tvé lži.

Mystika. Padělatelskou soupravu lze použít ve spojení s dovedností Mystika k určení, zda je kouzelný předmět pravý, nebo falešný.

Pátrání. Když zkoumáš předměty, zdatnost s padělatelskou soupravou se hodí pro určení toho, jak byl předmět vytvořen a zda je původní.

Ostatní pomůcky. Zdatnost s ostatními pomůckami činí tvé padělky mnohem věrohodnější. Například můžeš zkombinovat zdatnost s padělatelskou soupravou se zdatností s kartografickými pomůckami a vytvořit falešnou mapu.

Rychlý padělek. Jako součást krátkého odpočinku můžeš vytvořit padělaný dokument o délce nejvýše jedné strany. Jako součást důkladného odpočinku můžeš vytvořit dokument o délce až čtyř stran. Tvoje ověření Inteligence s použitím padělatelské soupravy určí SO pro ověření Inteligence (Pátrání) osoby, zda si všimne, že jde o padělek.

PADĚLATELSKÁ SOUPRAVA

Aktivita	SO
Napodobení rukopisu	15
Zduplikování voskové pečeti	20

PIVOVARNICKÉ SUROVINY

Pivovarnictví je umění výroby piva. Pivo slouží nejen jako alkoholický nápoj, ale proces vaření čistí vodu. Výroba piva obnáší týden kvašení, ale jen pár hodin práce.

Součásti. Pivovarnické suroviny obsahují velkou skleněnou nádobu, množství chmele, sifon a několik stop trubiček.

Historie. Zdatnost s pivovarnickými surovinami ti poskytuje dodatečné poznatky na ověření Inteligence (Historie) ohledně událostí, které jako významný prvek zahrnují alkohol.

Lékařství. Zdatnost s touto pomůckou poskytuje dodatečné poznatky pro postarání se o někoho, kdo trpí otravou alkoholem, nebo když může použít alkohol pro otupění bolesti.

Přesvědčování. Silný nápoj může pomoci obměkčit i nejzatvrzelejší srdce. Tvá zdatnost s pivovarnickými pomůckami ti může pomoci opít někoho tak akorát, že ho dostaneš do té správné nálady.

Pitná voda. Tvé znalosti o pivovarnictví ti umožňují vyčistit vodu, která by jinak nebyla pitná. Jakou součást důkladného odpočinku může vyčistit až 6 galonů vody, nebo jako součást krátkého odpočinku 1 galon.

PIVOVARNICKÉ SUROVINY

Aktivita	SO
Odhalení jedu nebo nečistoty v nápoji	10
Určení alkoholu	15
Ignorování alkoholických účinků	20

ŘEZBÁŘSKÉ NÁSTROJE

Řezbářské nástroje ti umožňují vyrábět ze dřeva složité předměty, například dřevěné žetony nebo šípy.

Součásti. Řezbářské nástroje obsahují nůž, dláto a pilku.

Historie, Mystika. Když zkoumáš dřevěné předměty, například figurky či šípy, tvé odborné znalosti ti poskytují dodatečné poznatky.

Příroda. Když si prohlížíš stromy, tvé vědomosti o dřevěných předmětech ti poskytují širší vhled.

Operava. Jako součást krátkého odpočinku může opravit jeden poškozený dřevěný předmět.

Výroba šípu. Jako součást krátkého odpočinku může vyrobit až pět šípu. Jako součást důkladného odpočinku jich může vyrobit až dvacet. K jejich výrobě musíš mít u sebe dostatek dřeva.

ŘEZBÁŘSKÉ NÁSTROJE

Aktivita	SO
Vyrobení dřevěné figurky	10
Vyřezání složitého vzoru do dřeva	15

SKLÁŘSKÉ NÁSTROJE

Ten, kdo je zdatný se sklářskými nástroji, nejen že umí tvarovat sklo, ale má také odborné znalosti metod používaných při výrobě skleněných předmětů.

Součásti. Sklářské nástroje obsahují foukací trubici, podložku, sklářské kmeny a kleště. Pro práci se sklem potřebuje zdroj žáru.

Historie, Mystika. Tvé znalosti sklářských technik ti pomáhají při zkoumání skleněných předmětů, jako jsou flakónky, lahvice či jiné skleněné předměty, které se nacházejí v hromadném pokladu. Můžeš například studovat, jak skleněnou lahvičku na lektvar její obsah změnil, což ti pomůže určit účinky lektvaru. (Na dně mohl zůstat zbytek lektvaru, nebo lektvar mohl sklo zdeformovat či na něm vytvořit skvrny.)

Pátrání. Když zkoumáš nějakou oblast, tvé znalosti ti mohou pomoci, pokud vodítka zahrnují rozbité sklo nebo skleněné předměty.

Určení slabiny. Když 1 minutu studuješ skleněný předmět, umíš určit jeho slabé body. Každé poškození způsobené předmětu udeřením do slabého bodu se zdvojnásobí.

SKLÁŘSKÉ NÁSTROJE

Aktivita	SO
Určení zdroje skla	10
Určení, co bývalo ve skleněném předmětu	20

SOUPLAVA PRO PŘESTROJOVÁNÍ

Souprava pro přestrojování je perfektní nástroj pro každého, kdo se chce zapojit do podvodů. Svému majiteli umožňuje získat falešnou identitu.

Součásti. Souprava pro přestrojování obsahuje kosmetiku, barvu na vlasy, malé revizity a několik kusů obléčení.

Klamání. V určitých případech ti souprava pro přestrojování může zlepšit svou schopnost přesvědčivě lhát.

Přesvědčování. Lidé (i ostatní rasy) mají tendenci důvěřovat osobě v uniformě. Přestrojíš-li se za zmocněnou osobu, bude tvé úsilí přesvědčit ostatní často účinnější.

Umění. Mazané přestrojení může umocnit zážitek diváků z tvého představení, pokud je správně navrženo tak, aby vyvolalo požadovanou reakci.

Zastrášování. Díky správnému přestrojení může vypadat strašidelněji, ať už chceš děsit ostatní jako oběť moru, nebo zastrašovat bandu drsnáků jako hrdlořez.

Vytvoření převleku. Jako součást důkladného odpočinku může vytvořit převlek. Obléct se do dříve vytvořeného převleku ti trvá 1 minutu. Pokud nechceš přilákat přílišnou pozornost, můžeš mít na sobě pouze jeden takový převlek, ledaže bys měl pytel bezvíze nebo podobnou metodu, v níž by byly ostatní převleky schované.

Mimo důkladný odpočinek trvá výroba převleku, který obnáší mírné změny tvého vzhledu, 10 minut, a toho, který vyžaduje rozsáhlejší změny, 30 minut.

SOUPLAVA PRO PŘESTROJOVÁNÍ

Aktivita	SO
Zakrytí ran nebo rozlišovacích znamení	10
Všimnutí si přestrojení	15
Zkopírování vzhledu humanoida	20

ŠEVCOVSKÉ NÁŘADÍ

Ačkoli ševcovina se může zdát jako příliš skromné živobytí pro dobrodruha, dobrý pár bot se postará o postavu při průchodu drsnou divočinou i smrtícími jeskyněmi.

Součásti. Ševcovské nářadí se skládá z kladiva, šídla, nože, verpánku, kráječe, náhradních kůží a dratví.

Historie, Mystika. Tvé znalosti obuvi ti pomáhají určovat magické vlastnosti očarovaných bot nebo jejich historii.

Pátrání. Obuv skrývá překvapivý počet tajemství. Umíš poznat, kde se někdo nedávno nacházel, když si prohlédneš jeho oblečení a nečistoty ulpěné na botách.

Oprava obuvi. Jako součást důkladného odpočinku můžeš spravit boty svých společníků. V příštích 24 hodinách až šest tvorů dle tvé volby, kteří nosí tebou vyrobené boty, může cestovat až 10 hodin denně, aniž by si musel házet záchranný hod, aby se vyhnul únavě.

Výroba skryté příhrádky. Za 8 hodin práce můžeš přidat do páru bot skrytu příhrádku. Příhrádka pojme až 3 couly dlouhý a 1 coul široký a hluboký předmět. Hodíš si na ověření Inteligence s použitím své zdatnosti s ševcovským nářadím, čímž určíš SO pro ověření Inteligence (Pátrání) nutný k objevení příhrádky.

ŠEVCOVSKÉ NÁŘADÍ

Aktivita	SO
Určení stáří a původu boty	10
Nalezení skryté příhrádky v podrážce	15

TESAŘSKÉ NÁSTROJE

Zručnost v tesařství umožňuje postavět stavět dřevostavby. Tesař umí postavit dům, chatu, dřevěný nábytek či podobné věci.

Součásti. Tesařské nástroje obsahují pilu, kladivo, hřebíky, sekeru, úhelník, pravítko, teslici, hoblík a dláto.

Historie. Zdatnost s touto pomůckou ti pomáhá určit použití a původ dřevěných budov a velkých dřevěných předmětů.

Nenápadnost. Umíš rychle posoudit slabá místa v dřevěné podlaze, což usnadňuje vyhnout se místům, které skřípou a vržou, když se na ně stoupne.

Pátrání. Když si prohlížíš místa v dřevostavbách, získáš dodatečné poznatky, protože znáš konstrukční triky, které mohou skrývat oblasti před objevením.

Vnímání. Všímáš si nepravidelností v dřevěných stěnách či podlahách, což usnadňuje nalezení padacích klopů a tajných chodeb.

Opevnění. Za 1 minutu práce a s materiálními surovinami můžeš ztížit násilné otevření dveří či okna. Zvyš SO nutný k otevření o 5.

Dočasný přístřešek. Jako součást důkladného odpočinku můžeš postavit přístavek nebo podobný přístřešek, aby vaše družina zůstala po dobu odpočinku v suchu a pod střechou. Vzhledem k tomu, že je přístřešek postaven rychlo z jakéhokoli dřeva, co je po ruce, zhroutí se za 1k3 dní po postavení.

TESAŘSKÉ NÁSTROJE

Aktivita	SO
Postavení jednoduché dřevěné stavby	10
Navržení složité dřevěné budovy	15
Nalezení slabého bodu v dřevěné zdi	15
Vypáčení dveří	20

TKALCOVSKÉ POTŘEBY

Tkalcovské potřeby ti umožňují vyrábět látky a šít z nich oblečení.

Součásti. Tkalcovské potřeby obsahují nitě, jehly a odrezky látky. Víš jak tkát na tkalcovském stoji, ale takové zařízení je příliš velké na přepravu.

Historie, Mystika. Tvé odborné znalosti ti poskytují dodatečné poznatky při zkoumání látkových předmětů, včetně pláštů a rouch.

Pátrání. Při zkoumání gobelinů, potahů, oblečení a jiných látkových předmětů si díky svým znalostem jejich výrobních procesů můžeš všimnout vodítek, která by ostatní mohli přehlédnout, a něco z nich vyvodit.

Oprava. Jako součást krátkého odpočinku můžeš opravit jeden poškozený látkový předmět.

Výroba látek. Pokud máš přístup k dostatečnému množství látky a nití, jako součást důkladného odpočinku můžeš pro někoho vyrobit jeden kus oblečení.

TKALCOVSKÉ POTŘEBY

Aktivita	SO
Přesítí oblečení	10
Zašítí díry v oblečení	10
Ušití oblečení	15

TRAVIČSKÁ SOUPRAVA

Travičská souprava je oblíbeným zdrojem pro zloděje, vrahů a další, kteří se neštítí špinavostí. Umožňuje ti aplikovat jedy a vyrábět je z různých materiálů. Tvé znalosti jedu také pomáhají léčit otravu.

Součásti. Travičská souprava obsahuje skleněné flakónky, hmoždíř s paličkou, chemikálie a skleněnou tyčinku.

Historie. Tvůj výcvik s jedy ti může pomoci si vybavit fakta o nechvalně známých otravách.

Lékařství. Když léčíš oběť jedu, tvé znalosti ti dávají širší vhled, jak poskytovat pacientovi nejlepší péči.

Pátrání, Vnímání. Tvé znalosti jedu tě naučily, jak s témito látkami opatrne zacházet, díky čemuž máš navrch, když zkoumáš otrávené předměty nebo se pokoušíš získat vodítka z událostí, jež zahrnují jed.

Přežití, Příroda. Práce s jedy ti umožňuje získat vědomosti o tom, které rostliny a zvířata jsou jedovaté.

Manipulace s jedem. Tvá zdatnost ti umožňuje manipulovat s jedem a nanáset ho bez rizika vystavení se jeho účinkům.

TRAVIČSKÁ SOUPRAVA

Aktivita	SO
Všimnutí si otráveného předmětu	10
Určení účinků jedu	20

ZEDNICKÉ NÁŘADÍ

Zednické nářadí ti umožňuje vyrábět kamenné stavby, včetně zdí a budov vyrobených z cihel.

Součásti. Zednické nářadí se skládá ze zednické lžíce, kladiva, dláta, štětců a úhelníku.

Historie. Tvé odborné znalosti ti pomáhají určit datum výstavby a účel kamenné budovy spolu s posouzením toho, kdo ji mohl postavit.

Pátrání. Když zkoumáš oblasti v kamenných stavbách, získáš dodatečné poznatky.

Vnímání. Všímáš si nepravidelností v kamenných stěnách či podlahách, což usnadňuje nalezení padacích klopou a tajných chodeb.

Demolice. Tvá znalost zednictví ti umožňuje všimnout si slabých bodů v cihlových zdech. Tvé zbraňové útoky způsobují takovým stavbám dvojnásobné poškození.

ZEDNICKÉ NÁŘADÍ

Aktivita	SO
Vysekání dírky v kamenné zdi	10
Nalezení slabého bodu v dřevěné zdi	15

ZLODĚJSKÉ NÁČINÍ

Zlodějské náčiní je snad nejčastější pomůckou používanou dobrodruhy. Je navrženo pro otvírání zámků a zneškodňování pastí. Zdatnost s touto pomůckou ti také poskytuje obecné znalosti o pastech a zámcích.

Součásti. Zlodějské náčiní obsahuje malý pilník, sadu paklíčů, malé zrcátko připevněné ke kovové rukojeti, sadu nůžek s úzkými čepelemi a dvoje kleště.

Historie. Tvá znalost pastí ti dává vhled při zodpovídání otázek o lokalitách proslulých pastmi.

Vnímání a Pátrání. Když hledáš pasti, získáš dodatečné poznatky, protože znáš různé běžné indície, které prozrazují jejich přítomnost.

Nastražení pasti. Stejně jako umíš pasti zneškodnit, je umíš i nastražit. Jako součást krátkého odpočinku můžeš z předmětu, co máš po ruce, vytvořit past. Výsledek tvého ověření se stane SO pro toho, kdo se pokusí past objevit nebo zneškodnit. Past způsobuje zranění odpovídající materiálům, z nichž je vyrobená (například jed či zbraň), nebo zranění rovně polovině výsledku tvého ověření, podle toho, co považuje PJ za vhodné.

ZLODĚJSKÉ NÁČINÍ

Aktivita	SO
Otevření zámku	Různé
Zneškodnění pasti	Různé

SESÍLÁNÍ KOUZEL

Tato část rozšiřuje pravidla pro sesílání kouzel uvedená v *Příručce hráče* a *Průvodci Pána jeskyně* a poskytuje ujasnění a nové možnosti.

SLEDOVÁNÍ SESILATELE PŘI PRÁCI

Mnoho kouzel vytváří zřejmé účinky: výbuchy ohně, zdi z ledu, teleportaci a podobně. Ostatní kouzla, například *zmam osobu*, nevykazují žádnou viditelnou, slyšitelnou ani jinak vnímatelnou známkou svých účinků a ti, kdo jimi nejsou ovlivněni, si jich nemusí vůbec povšimnout. Jak je uvedeno v *Příručce hráče*, normálně nevíš, že bylo sesláno kouzlo, pokud nevytváří znatelný účinek.

Ale co samotný úkon sesílání kouzla? Je možné, aby si tvor uvědomoval, že v jeho přítomnosti je sesílano kouzlo? Aby bylo sesílání kouzla vnímatelné, musí zahrnovat verbální, pohybovou či surovinovou složku. Pro účel vnímatelnosti na formě surovinové složky nezáleží, ať už jde o předmět uvedený v popisu kouzla, brašničku na suroviny nebo sesílací ohniskový předmět.

Pokud potřeba složek kouzla byla odstraněna zvláštní schopností, například čarodějovou schopností Záludné kouzlo nebo rysem mnoha tvorů Vrozené sesílání kouzlo, tak je sesílání kouzla nepostřehnutelné. Pokud nepostřehnutelné sesílání kouzla vytvoří vnímatelný účinek, je obvykle nemožné určit, kdo kouzlo sesal, jestliže neexistuje jiný důkaz.

URČENÍ KOUZLA

Někdy chce postava určit kouzlo, které někdo sesílá nebo které bylo sesláno. Chce-li tak učinit, může kouzlo, které je právě sesíláno, určit pomocí své reakce, nebo kouzlo, které již bylo sesláno, může určit podle jeho účinků použitím své akce.

Pokud postava vnímalá sesílání, účinek kouzla nebo obojí, může si hodit na ověření Inteligence (Mystiky) jako reakci nebo akci. SO je roven $15 + \text{úroveň kouzla}$. Je-li kouzlo sesláno jako kouzlo povolání a postava je členem tohoto povolání, má k ověření výhodu. Například, pokud sesílatel kouzla seše kouzlo jako klerik, jiný klerik má výhodu k ověření, zda kouzlo určí. Některá kouzla, když jsou seslána, nejsou spojena s žádným povoláním, například když nestvůra použije svůj rys Vrozené sesílání kouzel.

Toto ověření Inteligence (Mystiky) představuje skutečnost, že určení kouzla vyžaduje pohotovou mysl a obeznámenost s teorií a praxí v sesílání. To platí i pro postavu, ježíž sesílací vlastností je Moudrost či Charisma. Být schopen sesílat kouzla samo o sobě neznamená, že jsi schopen přesně odvodit, co dělají ostatní, když sesílají svá kouzla.

NEPLATNÉ CÍLE KOUZEL

Kouzlo udává, na co může sesílatel cílit: jakýkoli typ tvora, tvora určitého typu (například humanoida nebo zvíře), předmět, oblast, sebe, či něco jiného. Co když zacílí na něco, co není platným cílem? Někdo například může seslat *zmam osobu* na tvora, o němž se domnívá, že je humanoidem, avšak neví, že cíl je ve skutečnosti upírem. Pokud se vyskytne tento problém, postupuj podle následujícího pravidla.

Sešleš-li kouzlo na někoho nebo něco, na co kouzlo nepůsobí, nic se cíli nestane, ale pokud jsi k sesláni kouzla použil pozici kouzla, přesto dojde k jejímu utracení.

Nemá-li kouzlo normálně žádný účinek na cíl, který v záchranném hodu uspěje, u neplatného cíle se zdá, že v něm uspěl, i když se o něj nepokusil (bez náznaku toho, že tvor je ve skutečnosti neplatným cílem). V opačném případě vnímáš, že kouzlo cíli nic neudělalo.

OBLASTI ÚČINKŮ NA HERNÍM PLÁNU

Průvodce Pána jeskyně obsahuje následující krátké pravidlo pro použití oblastí účinku na herním plánu.

Jako výchozí bod oblasti účinku zvol průsečík čtverců a pak se říd jejími pravidly jako normálně (viz část „Oblasti účinků“ v 10. kapitole *Příručky hráče*). Je-li oblast účinku kruhová a pokrývá aspoň polovinu čtverce, pak na daný čtverec působí.

Toto pravidlo funguje, ale může vyžadovat poměrně zdlouhavé posuzování v průběhu hraní. Tato část nabízí dvě alternativy k určování přesného umístění oblasti: šablonovou metodu a žetonovou metodu. Obě tyto metody předpokládají, že používáte nějaký druh herního plánu a figurek. Vzhledem k tomu, že tyto metody mohou vyprodukovat odlišné výsledky počtu čtvercových polí v dané oblasti, nedoporučuje se, aby se u stolu kombinovaly – zvolte si tu, která se tobě a hráčům zdá jednodušší či intuitivnější.

ŠABLONOVÁ METODA

Šablonová metoda používá dvojrozměrné tvary, které představují různé oblasti účinků. Cílem metody je přesné vykreslení délky a šířky každé oblasti na herním plánu, aby nebylo pochyb, kteří tvorové jsou oblastí ovlivněni. Tyto šablony si budeš muset vyrobit, nebo si sehnat již vyrobené.

Výroba šablon. Vyrobit šablonu je snadné. Vezmi si papír nebo karton a vystříhni z něj tvar oblasti účinku, kterou používáš. Každý sáh oblasti odpovídá 1 palci velikosti šablony. Například poloměr koule 4 sáhy kouzla ohnivá koule, což je průměr 8 sáhů, by se přeložilo jako kruhová šablonu o průměru 8 palců.

Použití šablon. Šablonu oblasti účinku se používá pro herní plán. Je-li terén plochý, můžeš ji položit na povrch; v opačném případě podrž šablonu nad povrchem a poznač si, která pole zcela nebo částečně pokrývá. Je-li pod šablonou alespoň část pole, je toto pole zahrnuto do oblasti účinku. Pokud je figurka tvora na ovlivněném poli, je tento tvor v oblasti. Když pole přiléhá k vnějšímu okraji šablony nestačí k tomu, aby bylo zahrnuto do oblasti účinku; pole musí být zcela nebo částečně pokryto šablonou.

Tuto metodu můžete používat i bez herního plánu. V takovém případě je tvor zahrnut do oblasti účinku, pokud šablonu překrývá alespoň část podstavce figurky.

Když umístíš šablonu, postupuj podle všech pravidel v *Příručce hráče* pro umístění příslušné oblasti účinku. Pokud oblast účinku, jako je kužel nebo dráha, vychází ze sesilatele kouzel, šablonu by měla začít u sesilatele a v mezích pravidel může být umístěna, jakkoli si sesilatel přeje.

Diagramy 2.1 a 2.2 ukazují šablonovou metodu v akci.

ŽETONOVÁ METODA

Žetonová metoda je určena k tomu, aby oblasti účinků byly plastické a zábavné. Chceš-li použít tuto metodu, vezmi kostky či jiné žetony, které poslouží jako reprezentace oblasti účinku.

Spíš než věrnou reprezentaci tvarů různých oblastí účinků tato metoda poskytuje způsob, jak na herním plá-

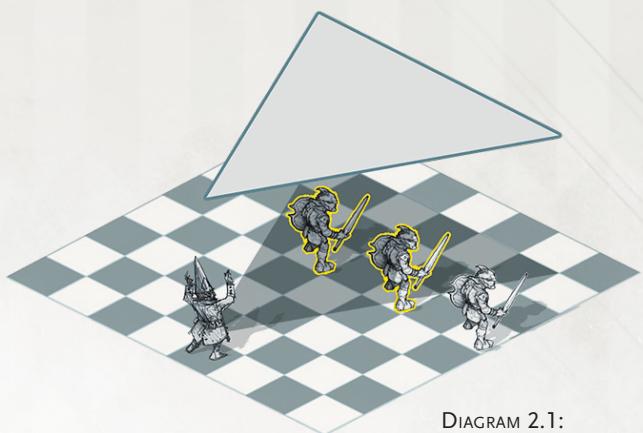


DIAGRAM 2.1:
ŠABLONA KUŽELU

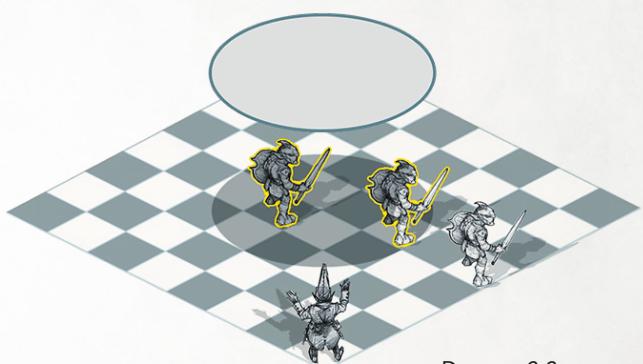


DIAGRAM 2.2:
ŠABLONA KOULE

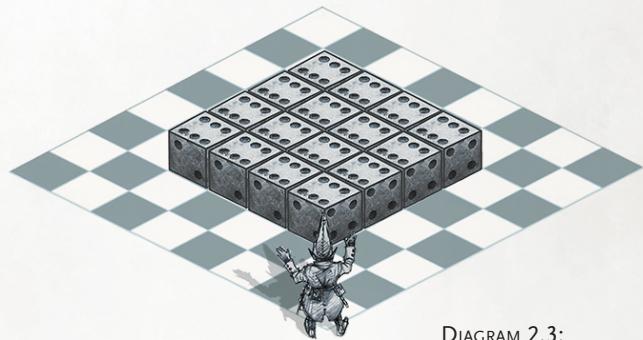


DIAGRAM 2.3:
ČTVERCOVÁ OBLAST
POMOCÍ ŽETONŮ

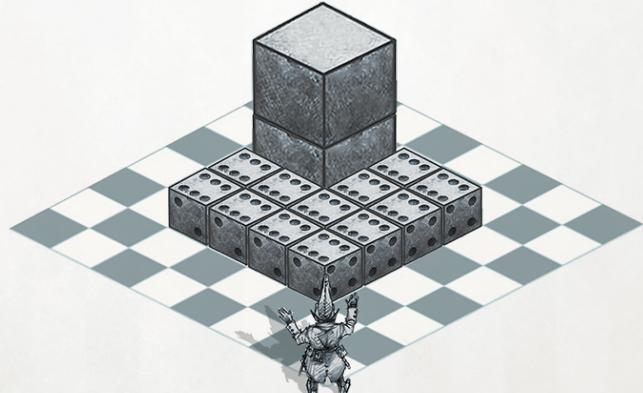


DIAGRAM 2.4:
ČTVERCOVÁ OBLAST
S ÚPLNÝM KRYTEM

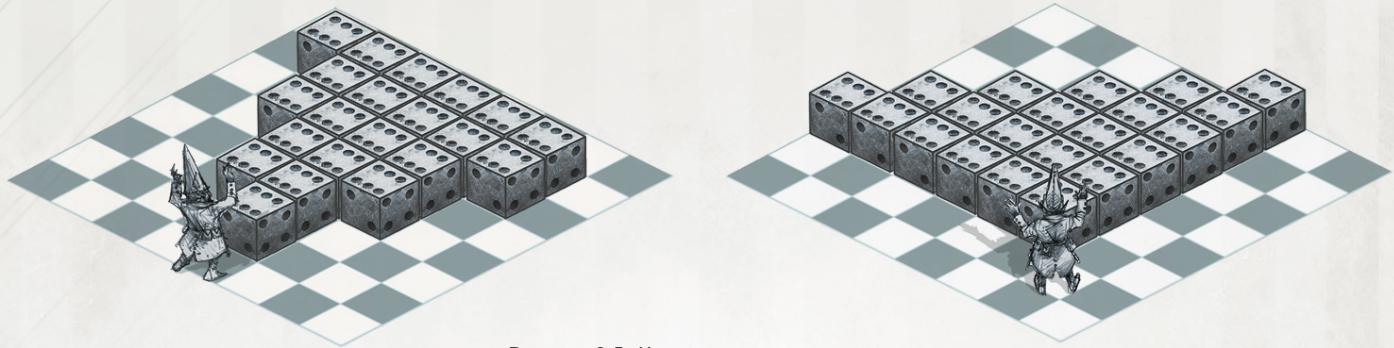


DIAGRAM 2.5: KUŽELY POMOCÍ ŽETONŮ

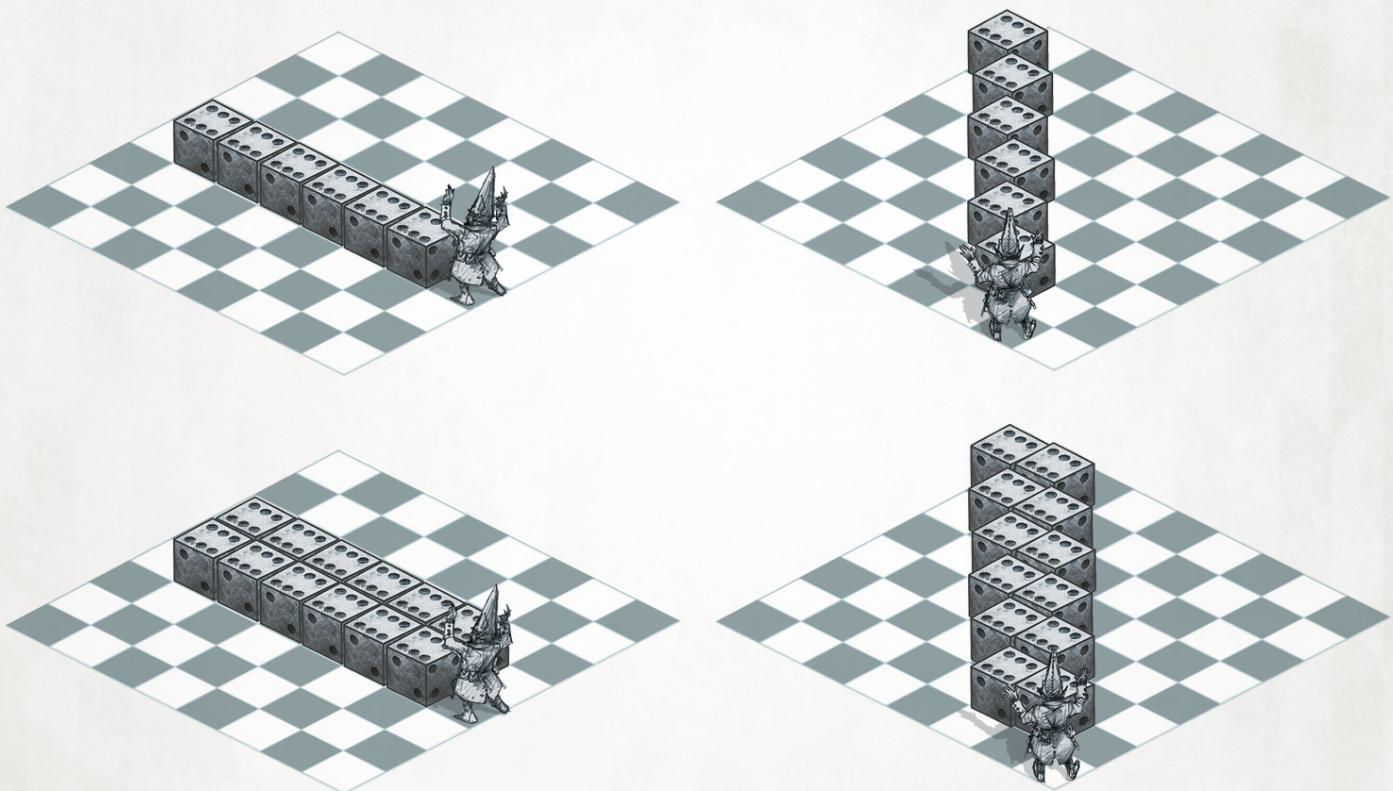


DIAGRAM 2.6: DRÁHY POMOCÍ ŽETONŮ

nu snadno vytvářet jejich kostrbaté verze, což je popsáno v následujících podčástech.

Použití žetonů. Každé pětistopé pole oblasti účinku se stává kostkou nebo jiným žetonem, který umístíš na herní plán. Každý žeton je umístěn dovnitř pole, ne na průsečky čar. Je-li oblast žetonu v poli, je toto pole zahrnuto do oblasti účinku. Je to tak jednoduché.

Diagramy 2.3 až 2.6 ukazují tuto metodu v akci pomocí kostek jako žetonů

Kruhy. Tato metoda vše zobrazuje pomocí čtverců a kruhová oblast účinku se v ní stává čtvercovou, ať už je oblast koule, válec či okruh. Například poloměr 2 sáhy plamenného úderu, což je průměr 4 sáhy, je vyjádřen jako čtverec o straně 4 sáhy, jak je znázorněno na diagramu 2.3. Diagram 2.4 ukazuje oblast, v níž je úplný kryt.

Kužely. Kužel je reprezentován řadami žetonů na herním plánu, které začínají u výchozího bodu kužeče. V řadách spolu pole sousedí stranami nebo vrcholy, jak je znázorněno na diagramu 2.5. Počet řad kužeče je určen jeho délkom v sázích. Například kužel 6 sáh obsahuje 6 řad.

Zde je návod, jak tvořit řady. Začni tím, že na pole, které sousedí s výchozím bodem kužeče, umístíš žeton. Pole může sousedit s výchozím bodem kolmo nebo šikmo. V každé další řadě umístí o jeden žeton více než v té předchozí. Žetony dané řady umístí tak, aby každé z polí této řady sdílelo stranu s polem předchozí řady. Je-li kužel kolmo k výchozímu bodu, zbude ti umístit ještě jeden žeton; umísti ho na jeden z konců řady, kterou jsi právě vytvořil (můžeš si vybrat opačný konec, než je na diagramu 2.5). Takto umísťuj žetony, dokud nevytvoríš všechny řady kuželu.

Dráhy. Dráha může začínat u svého zdroje a rozpínat se kolmo nebo šikmo, jak je znázorněno na diagramu 2.6.

Tvorba střetnutí

Tato část uvádí nové pokyny pro tvorbu bojových střetnutí pro dobrodružství. Jsou alternativou k pravidlům v „Tvorbě střetnutí“ v 3. kapitole *Průvodce Pána jeskyně*. Tento přístup používá stejnou matematiku, která stojí za pravidly

uvedenými v dané knize, ale trochu upravuje, jak je matematika prezentována, aby vytvořil flexibilnější systém.

Tento systém pro tvorbu střetnutí předpokládá, že jako PJ chceš mít jasnou představu o hrozbě, kterou představuje skupina nestvůr. Bude ti užitečný, pokud chceš ve svém dobrodružství klást důraz na boj, pokud chceš zajistit, aby nepřítel nebyl pro družinu postav příliš smrtící, a pokud chceš pochopit vztah mezi úrovní postavy a nebezpečností nestvůry.

Tvorba střetnutí s použitím těchto pokynů se odehrává v sérii kroků.

1. KROK: ZHODNOT ČÍSEL

Chceš-li vytvořit střetnutí pomocí tohoto systému, nejprve se podívej na hrácké čísla postavy. Pro určení čísel a nebezpečnosti tvorů, kterým postavy mohou čelit, aniž by pro ně byl boj příliš těžký nebo lehký, používá tento systém úrovně postav. I když je úroveň postavy důležitá, měl bys vzít na zřetel i maximální počet životů a opravy záchranných hodů postavy, stejně jako kolik zranění může způsobit jeden útok nejmocnější postavy. Úroveň postavy a nebezpečnost jsou dobré pro definování obtížnosti střetnutí, ale nejsou všeobecné. Tyto dodatečné statistiky postav použiješ v kroku 4, když budeš vybírat nestvůry pro střetnutí.

2. KROK: ZVOL VELIKOST STŘETNUTÍ

Rozhodni, zda chceš vytvořit souboj, ve kterém se utká s postavami jeden tvor, nebo zda chceš použít několik nestvůr. Je-li to boj proti jedinému protivníkovi, nejlepším kandidátem na takového protivníka je někdo z legendárních tvorů, jenž je navržen tak, aby tuto potřebu splnil. Pokud souboj zahrnuje několik nestvůr, rozhodni se, kolik zhruba tvorů chceš použít, než budeš pokračovat 3. krokem.

3. KROK: STANOV POČTY A NEBEZPEČNOSTI

Proces tvorby bojů, jež zahrnují pouze jednu legendární nestvůru, je prostý. Tabulka Nebezpečnost samostatné nestvůry udává, jakou nebezpečnost (NB) použít pro legendárního tvora, který čelí družině čtyř až šesti postav a vytváří uspokojující, ale obtížný souboj. Například pro družinu pěti postav na 9. úrovni tvoří optimální střetnutí legendární tvor s NB 12.

Pro nebezpečnější souboj nechť se s postavami utká legendární tvor, jehož nebezpečnost je o 1 či 2 výšší než optimální. Pro jednoduchý boj použij tvora, jehož nebezpečnost je o 3 či více nižší než nebezpečnost pro optimální střetnutí.

NEBEZPEČNOST SAMOSTATNÉ NESTVŮRY

Úroveň postav	Velikost družiny		
	6 postav	5 postav	4 postavy
1.	2	2	1
2.	4	3	2
3.	5	4	3
4.	6	5	4
5.	9	8	7
6.	10	9	8

Úroveň postav	Velikost družiny		
	6 postav	5 postav	4 postavy
7.	11	10	9
8.	12	11	10
9.	13	12	11
10.	14	13	12
11.	15	14	13
12.	17	16	15
13.	18	17	16
14.	19	18	17
15.	20	19	18
16.	21	20	19
17.	22	21	20
18.	22	21	20
19.	23	22	21
20.	24	23	22

Obsahuje-li tvé střetnutí několik nestvůr, je jeho vyvážení trochu pracnější. Podívej se do tabulek Několik nestvůr, jež jsou rozděleny podle rozsahů úrovní. Poskytují informace o tom, jak vyvážit střetnutí pro postavy na 1.–5. úrovni, 6.–10. úrovni, 11.–15. úrovni a 16.–20. úrovni.

Nejprve je třeba vzít v potaz nebezpečnost každého tvora, kterému bude družina čelit. Následně pro tvorbu svého střetnutí najdi úroveň každé postavy v příslušné tabulce. Každá tabulka udává, čemu je jedna postava dané úrovně ekvivalentem z hlediska nebezpečnosti – hodnotě reprezentované poměrem, který porovnává počet postav vůči jedné nestvůře dle nebezpečnosti. První číslo v každém výrazu je počet postav dané úrovně. Druhé číslo udává, kolik nestvůr uvedené nebezpečnosti je ekvivalentem těchto postav.

Například při čtení řádku pro postavy na 1. úrovni z tabulky 1.–5. úrovni vidíme, že jedna postava na 1. úrovni je ekvivalentem dvou nestvůr s NB 1/8 nebo jedné nestvůry s NB 1/4. Tento poměr se u vyšších nebezpečností obrací, protože jedna nestvůra je mocnější než jedna postava na 1. úrovni. Jeden tvor s NB 1/2 je ekvivalentem tří postav na 1. úrovni, zatímco jeden protivník s NB 1 je ekvivalentem pěti.

Řekněme, že máš družinu čtyř postav na 3. úrovni. Při použití tabulky vidíš, že jeden nepřítel s NB 2 je vhodný pro celou družinu, ale tvor s NB 3 nejspíš připraví postavám horké chvilky.

Pomocí stejných pokynů můžeš kombinovat a dorovnávat nebezpečnosti, abys sestavil skupinu tvorů, která se postaví čtyřem postavám na 3. úrovni. Můžeš například vybrat jednoho tvora s NB 1. Ten má hodnotu dvou postav na 3. úrovni, takže ti zbývá přidělit nestvůry v hodnotě ostatních dvou postav. Můžeš ještě přidat dvě nestvůry s NB 1/4 odpovídající třetí postavě a jednu s NB 1/2 odpovídající poslední postavě. Celkově tedy bude mít tvé střetnutí jednoho tvora s NB 1, jednoho s NB 1/2 a dva s NB 1/4.

U družin, ve kterých jsou postavy na různých úrovních, máš dvě možnosti. Můžeš ji rozdělit na skupinky postav stejně úrovně a v rámci nich sestavit nestvůry a následně všechny tvory zkombinovat do jednoho střetnutí. Nebo můžeš určit průměrnou úroveň družiny a za účelem výběru vhodných nestvůr s každou postavou zacházet, jako by byla na této úrovni.

Výše uvedené pokyny jsou navrženy tak, aby vytvářely boj, který bude pro družinu výzvou, ale stále ho půjde vyhrát. Chceš-li vytvořit jednodušší střetnutí, které bude pro postavy výzvou, ale nebude hrozit jejich porážka, můžeš brát družinu, jako by byla zhruba o třetinu menší. Aby například družina pěti postav čelila jednoduchému střetnutí, udělej ho jako tvrdý boj pro tři postavy. Podobně pro tvorbu souboje, který je potenciálně smrtící, ale stále ještě ne jistojistě prohraný, ber družinu, jako by byla o polovinu větší. Družina čtyř postav čelící střetnutí navrženému pro šest postav by patřilo do této kategorie.

SLABÉ NESTVÚRY A POSTAVY NA VYSOKÉ ÚROVNI

Abychom ušetřili místo v tabulkách a udrželi je jednoduché, některé z nižších nebezpečností chybí v tabulkách vyšších úrovní. U nízkých nebezpečností nenacházejících se v tabulce předpokládej poměr 1:12, což znamená, že dvacet tvarů těchto nebezpečností je ekvivalentních jedné postavě konkrétní úrovni.

4. KROK: VÝBER NESTVÚRY

Po použití tabulek z předešlého kroku, v němž jsi určil nebezpečnosti nestvůr ve střetnutí, jsi připraven vybrat jednotlivé nestvůry. Tento proces je spíš umění než věda.

Kromě posuzování nestvůr podle nebezpečnosti je důležité se podívat, jak si určité nestvůry mohou vést proti vaší družině. Užitečnými ukazateli jsou životy, útoky i záchranné hody. Porovnej zranění, které nestvůra může způsobit, s maximem životů každé postavy. Vyvaruj se nestvůry, která by byla schopna skolit postavu jediným útokem, ledaže bys vytvářel boj, který má být obzvláště smrtící.

Stejným způsobem porovnej životy nestvůr se zraněním, které mohou způsobit nejsilnější postavy družiny a opět hledej cíle, které by šlo zabít jedním úderem. Výrazné snížení počtu nepřátele v prvních kolech boje může způsobit, že se střetnutí stane příliš lehké.

Podobně se podívej na to, zda nejvíce smrtící schopnosti nestvůr nevyžadují záchranné hody, v nichž je většina členů družiny slabá, a porovnej útočné schopnosti postav se záchrannými hody nestvůr.

Pokud tvarů s požadovanou nebezpečností nemáš na výběr žádného, který by se hodil ke statistikám hráčských postav, neboj se vrátit k 3. kroku. Změnou nebezpečnosti cílů a úpravou počtu tvarů ve střetnutí můžeš dojít k odlišným možnostem pro tvorbu střetnutí.

5. KROK: DODEJ TOMU ŠTÁVU

Události, které se odehrávají v průběhu střetnutí, jsou mnohem různorodější než jen máchání zbraněmi a sesílání kouzel. Nejjejímavější konfrontace berou v úvahu i osobnost či chování nestvůr. Mohou stanovit, zda s nimi lze komunikovat nebo zda všechny jednají ve shodě. K dalším možným faktorům patří povaha fyzického prostředí, například zda obsahuje překážky či jiné rysy, jež mohou

ŘÍDIT MNOHO POSOKŮ JE TĚŽKÉ.

NAKONEC SE ZBLÁZNÍŠ A POLOVINU Z NICH SNIŠ. JE JEDNODUŠŠÍ KAŽDÉHO Z NICH PO OČKU SLEDOVAT.

TAKŽE UDRŽ S DESETI, MAXIMÁLNĚ JEDENÁCTI.



NĚKOLIK NESTVŮR: 1.–5. ÚROVEŇ

Úroveň postav	Nebezpečnost								
	1/8	1/4	1/2	1	2	3	4	5	6
1.	1:2	1:1	3:1	5:1	—	—	—	—	—
2.	1:3	1:2	1:1	3:1	6:1	—	—	—	—
3.	1:5	1:2	1:1	2:1	4:1	6:1	—	—	—
4.	1:8	1:4	1:2	1:1	2:1	4:1	6:1	—	—
5.	1:12	1:8	1:4	1:2	1:1	2:1	3:1	5:1	6:1

NĚKOLIK NESTVŮR: 6.–10. ÚROVEŇ

Úroveň postav	Nebezpečnost												
	1/8	1/4	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6.	1:12	1:9	1:5	1:2	1:1	2:1	2:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—
7.	1:12	1:12	1:6	1:3	1:1	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	—	—	—
8.	1:12	1:12	1:7	1:4	1:2	1:1	2:1	3:1	3:1	4:1	6:1	—	—
9.	1:12	1:12	1:8	1:4	1:2	1:1	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—
10.	1:12	1:12	1:10	1:5	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1

NĚKOLIK NESTVŮR: 11.–15. ÚROVEŇ

Úroveň postav	Nebezpečnost														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
11.	1:6	1:3	1:2	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—	—
12.	1:8	1:3	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—
13.	1:9	1:4	1:2	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—	—
14.	1:10	1:4	1:3	1:2	1:1	1:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	—	—
15.	1:12	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	4:1	5:1	5:1	6:1	—

NĚKOLIK NESTVŮR: 16.–20. ÚROVEŇ

Úroveň postav	Nebezpečnost																		
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
16.	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	4:1	4:1	5:1	5:1	6:1	—	—	—	—
17.	1:7	1:4	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—
18.	1:7	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	6:1	—	—
19.	1:8	1:5	1:3	1:2	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	6:1	—
20.	1:9	1:6	1:4	1:2	1:2	1:1	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	5:1	6:1	—

hrát roli, a neustálou možnost, že se stane něco nečekaného.

Pokud už máš nápady, jak těmito způsoby okořenit své střetnutí, tak směle do toho a dokonči svůj výtvar. V opačném případě si prohlédni následující části, kde najdeš několik základních pokynů, jak suchým herním mechanismům boje dodat šťávu.

OSOBNOST NESTVŮRY

Chceš-li se zabývat otázkou osobnosti nestvůry, můžeš použít tabulky v 4. kapitole *Průvodce Pána jeskyně* či níže uvedenou tabulkou Osobnost nestvůry, nebo si jednoduše udělat pár poznámek na základě tvorova popisu v *Bestiáři*. Během souboje je můžeš použít k vyplíčení, jak si představuješ nestvůru a jejich akce. Pro jednoduchost můžeš celé skupině nestvůr přiřadit stejné osobnostní rysy. Jedna tlupa loupežníků například může být nezřízenou chátrou

chvastounů, zatímco členové jiné tlupy jsou vždy krajně podráždění a připravení utéct při první známce nebezpečí.

OSOBNOST NESTVŮRY

k8 Osobnost

1	Zbabělá; chce se vzdát
2	Chamtivá; chce poklad
3	Chvastoun; vykazuje statečnost, ale utíká z nebezpečí
4	Fanatik; připravena zemřít v boji
5	Chátra; chabě trénovaná a snadno se vyleká
6	Statečná; stojí si na svém
7	Šprýmař; posmívá se nepřátelům
8	Surovec; odmítá věřit tomu, že může prohrát

VZTAHY NESTVŮRY

Existují mezi nestvůrami ve střetnutí rivalry, nenávisti nebo náklonnosti? Pokud ano, můžeš těmito vztahy prodchnout chování nestvůr v průběhu boje.

VZTAHY NESTVŮRY

k6	Vztah
1	Má rivala; chce, aby jeden náhodný spojenec trpěl
2	Je zneužíván; drží se zpátky, při první příležitosti zradí
3	Je zbožňován; spojenci za něj položí život
4	Je vyvrhelem skupiny; jeho spojenci ho ignorují
5	Je vyvrhelem ze svého rozhodnutí; stará se jen o sebe
6	Je vnímán jako tyran; jeho spojenci chtějí vidět jeho porážku

TERÉN A PASTI

Několik prvků, jež mohou udělat z bojiště něco víc než jen velkou plochou zem, mají výrazný vliv to, jak dodat střetnutí šlávu. Zvaž, jestli neuspořádat střetnutí v oblasti, která by poskytovala výzvy, i když se tam boj původně odehrávat neměl. Jaká potenciální nebezpečí či jiné rysy mohou upoutat pozornost postav, a to buď před nebo během boje? Předně, proč v této oblasti číhají nestvůry – nabízí například dobré úkryty?

Chceš-li do oblasti střetnutí náhodně přidat podrobnosti, podívej se do tabulek v dodatku A v *Průvodci Pána jeskyně*, kde můžeš určit rysy místočasti, potenciální nástrahy, překážky, pasti a další.

NÁHODNÉ UDÁLOSTI

Pomysli, co by se v oblasti střetnutí mohlo stát, pokud by tam postavy nepřišly. Slouží stráže na směny? Jaké jiné postavy nebo nestvůry mohou přijít? Schází se tvorové na jídlo či klábosen? Vyskytuje se občas v této oblasti nějaké přírodní jevy – jako silný vítr, otřesy půdy nebo dešťové přeháňky? Náhodné události mohou dodat zábavný prvek neočekávaného střetnutí. Když už si myslíš, že výsledek boje je evidentní, nepředvídatelná událost může učinit věci působivějšími.

Mnoho tabulek v *Průvodci Pána jeskyně* ti může vnuknout náhodné události. Tabulky používané pro místo střetnutí, divné lokality a počasí v divočině v 5. kapitole této knihy jsou dobrým výchozím bodem pro střetnutí pod širým nebem. Tabulky v dodatku A mohou být užitečné pro vnitřní i venkovní střetnutí – zejména tabulky pro překážky, pasti a triky. Nakonec se pro inspiraci podívej na tabulky náhodných střetnutí v další části této knihy.

RYCHLÉ BITKY

Výše uvedené pokyny předpokládají, že máš zájem o vyváženosť svých bojových střetnutí a máš dostatek času na jejich přípravu. Nemáš-li moc času nebo pokud chceš jednodušší, ale méně přesné pokyny, níže uvedená tabulka Rychlé bitky nabízí alternativu.

Tato tabulka ti poskytuje způsob, jak postavu na určité úrovni srovnat jistým množstvím nestvůr. V tabulce jsou uvedeny nebezpečnosti, které mají být použity pro jednu, dvě a čtyři nestvůry za každou postavu na dané úrovni. Například při pohledu do tabulky na položky pro 3. úroveň

můžeš vidět, že nestvůra s NB 1/2 je ekvivalentem s jednou postavou na 3. úrovni, stejně jako dvě nestvůry s NB 1/4 a čtyřmi s NB 1/8.

RYCHLÉ BITKY

Úroveň postavy	1 nestvůra	2 nestvůry	4 nestvůry
1.	1/4	1/8	—
2.	1/2	1/4	—
3.	1/2	1/4	1/8
4.	1	1/2	1/4
5.	2	1	1/2
6.	2	1	1/2
7.	3	1	1/2
8.	3	2	1
9.	4	2	1
10.	4	2	1
11.	4	3	2
12.	5	3	2
13.	6	4	2
14.	6	4	2
15.	7	4	3
16.	7	4	3
17.	8	5	3
18.	8	5	3
19.	9	6	4
20.	10	6	4



NÁHODNÁ STŘETNUTÍ: SVĚT MOŽNOSTÍ

3. kapitola *Průvodce Pána jeskyně* poskytuje návod na používání náhodných střetnutí ve hře. Tato část vychází z oněch pokynů a nabízí řadu tabulek náhodných setkání, které můžeš použít, když určíš, že dojde k náhodnému setkání.

Za použití seznamů nestvůr v příloze B *Průvodce Pána jeskyně* jsme sestavili soubor tabulek pro každou kategorii prostředí: arktidu, bažinu, hory, hvozd (les), kopce, město, pláně, pobřeží, pod vodou, poušť a Temné říše. V každé kategorii jsou k dispozici samostatné tabulky pro každý ze čtyř stupňů hry: 1.–4. úroveň, 5.–10. úroveň, 11.–16. úroveň a 17.–20. úroveň.

Přestože tyto tabulky můžeš použít tak, jak jsou, rada z *Průvodce Pána jeskyně* stále platí: přizpůsobení takovýchto tabulek může poslat téma a příchuť tvého tažení. Doporučujeme ti přizpůsobit tento materiál, aby ti padl na míru.

Tučné názvy v tabulkách odkazují na bloky statistik v *Bestiáři*.

BOJ, NEBO BOJ, NEBO ... ?

Každý z výsledků v těchto tabulkách představuje určitý druh výzvy nebo potenciální výzvy.

Pokud nechás promluvit kostky a výsledkem je velké množství nestvůr, vygenerované střetnutí může být pro postavy v jejich současné situaci příliš obtížné či nebezpečné. Když spatří v dálce nestvůry, možná budou chtít utéct, aby se vyhnuli kontaktu, nebo se nebudou chtít přiblížit.

Samozřejmě máš také možnost upravit čísla, ale je důležité si uvědomit, že ne každé střetnutí, které zahrnuje nestvůru, musí vést k boji. Střetnutí může být ve skutečnosti předehrou k souboji, vyjednávání nebo nějaké jiné interakci. Co se bude dít dál, závisí na tom, o co se postavy pokusí, nebo o čem rozhodneš, že se má stát.

Tabulky obsahují i položky, kterým *Průvodce Pána jeskyně* říká „náhodná střetnutí méně nestvůrné povahy“. Mnohé z těchto výsledků přímo volají po přizpůsobení nebo podrobnějším rozpracování, což ti dává příležitost je spojit do příběhu tvého tažení. A během toho podnikneš krok k vytvoření své vlastní personalizované tabulky střetnutí. Tak pokračuj dál!

k%	Střetnutí
21–25	Ožraná mršina mamuta, z níž se ještě dají vyčinit zásoby jídla na 1k4 týdnů
26–29	2k8 lovců (kmenových válečníků)
30–35	1 polozlobr
36–40	Stopy ve sněhu v řadě za sebou, které náhle končí
41–45	1k3 ledových mefitů
46–50	1 hnědý medvěd
51–53	1k6 + 1 orků
54–55	1 lední medvěd
56–57	1k6 zvědů
58–60	1 šavlozubý tygr
61–65	Zamrzlý rybník s rozeklanou dírou v ledu, která vypadá, že vznikla nedávno
66–68	1 berserkr
69–70	1 zlobr
71–72	1 gryf
73–75	1 druid
76–80	3k4 utečenců (prostých obyvatel) prchajícími před orky
81	1k3 veteránů
82	1k4 orogů
83	2 hnědí medvědi
84	1 orčí Grúmšovo oko s 2k8 orky
85	1k3 sněžných vlků
86–87	1k4 yettiů
88	1 polozlobr
89	1k3 mantikor
90	1 vůdce loupežníků s 2k6 loupežníky
91	1 mstitel
92–93	1 troll
94–95	1 medvědodlak
96–97	1 mladý remoráz
98	1 mamut
99	1 mladý bílý drak
100	1 mrazivý obr

STŘETNUTÍ V ARKTIDĚ (5.–10. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1–5	2 šavlozubí tygři
6–7	1k4 polozlobrů
8–10	1k3 + 1 hnědých medvědů
11–15	1k3 ledních medvědů
16–20	2k4 berserků
21–25	Púlorčí druidka pečující o zraněného ledního medvěda. Pokud postavy druidce pomohou, věnuje jí flakónek protijedu.
26–30	2k8 zvědů
31–35	2k4 ledových mefitů
36–40	2k6 + 1 zombíí na palubě galeony uvízlé v ledu. Prohledání lodi vynesou zásoby jídla na 2k20 dní.
41–45	1 mantikora

STŘETNUTÍ V ARKTIDĚ (1.–4. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1	1 obří sova
2–5	1k6 + 3 koboldů
6–8	1k4 + 3 traperů (prostých obyvatel)
9–10	1 sova
11–12	2k4 krvostrábů
13–17	2k6 loupežníků
18–20	1k3 okřídlených koboldů s 1k6 koboldy

k% Střetnutí

46–50	2k6 + 3 orků
51–53	1k6 + 2 zlobrů
54–55	2k4 gryfů
56–57	2k4 veteránů
58–60	1 vůdce loupežníků s 1 druidem, 1k3 berserkry a 2k10 + 5 loupežníky
61–65	1k4 hodin extrémní zimy (viz 5. kapitola <i>Průvodce Pána jeskyně</i>)
66–68	1 mladý remoráz
69–72	1 orčí Grúmšovo oko s 1k6 orogy a 2k8 + 6 orky
73–75	1 mstitel
76–80	Vytí, které se rozléhá 1k3 minut
81–82	1k3 mamutů
83–84	1 mladý bílý drak
85–86	2k4 sněžných vlků
87–88	1k6 + 2 yettiů
89–90	1k2 mrazivých obrů
91–92	1k3 medvědolaků
93–94	1k4 trollů
95–96	1 odporný yetti
97–98	1 remoráz
99	1 noh
100	2k4 mladých remorázů

STŘETNUTÍ V ARKTIDĚ (11.–16. ÚROVEŇ)

k% Střetnutí

1	1 odporný yetti
2–4	1k6 mstitelů
5–10	1k4 + 1 medvědolaků
11–20	1k3 mladých bílých draků
21–25	Vánice, která po dobu 1k6 hodin snižuje viditelnost na 1 sáh
26–35	1 noh
36–40	Stádlo 3k20 + 60 sobů (jelenů) putující sněhem
41–50	1k4 mamutů
51–60	1k8 + 1 trollů
61–65	Míli široké zamrzlé jezero, ve kterém jdou vidět zachovalé mrtvoly podivných tvorů
66–75	2k4 mladých remorázů
76–80	Zřícenina ledového hradu plná zmrzlých těl humanoidů s modrou pokožkou
81–90	1 dospělý bílý drak
91–96	1k8 + 1 mrazivých obrů
97–99	1k4 remorázů
100	1 prastarý bílý drak

K BLÁZNIUJÍM VĚCEM DOCHÁZÍ CO CHTVÍLE. NIKDY NEVÍTE, NA CO NARAZÍTE Hned za rohem nebo za temi DVEŘMI ČI DOLE U JÁMĚ, KAM JSEM NAHÁZEL VŠECHNY TY TRPASLÍKY. MOŽNÁ TAM STÁLE JSOU. TRPASLÍCI MAJÍ TUTÝ KOŘÍNEK. ODSKAKUJÍ. NĚKDY.



STŘETNUTÍ V ARKTIDĚ (17.–20. ÚROVEŇ)

k% Střetnutí

1–2	2k10 mstitelů
3–4	2k8 trollů
5–6	2k10 medvědolaků
7–8	1 mrazivý obr
9–10	2k4 mladých remorázů
11–20	1k4 mrazivých obrů
21–25	Na zemi je kruhová skvrna černého ledu. Vzduch kolem skvrny je teplejší než v okolí a postavy, které led prozkoumají, zjistí, že uvnitř jsou zamrzlé strojní součástky.
26–35	1 prastarý bílý drak
36–40	Dobrodruh zamrzlý 6 stop pod ledem; je 50% šance, že mrtvola má vzácný kouzelný předmět dle volby PJ
41–50	1k3 odporných yettiů
51–60	1k4 remorázů
61–65	100 sáhů vysoká a 60 sáhů tlustá ledová zed', která se táhne 1k4 mil
66–75	1k4 nohů
76–80	Do úbočí hory vytesaná podobizna přísné ženy s dlouhými, rozpuštěnými vlasy
81–90	1k10 mrazivých obrů s 2k4 ledními medvědy
91–96	1k3 dospělých bílých draků
97–99	2k4 odporných yettiů
100	1 prastarý bílý drak s 1k3 mladými bílými draky

STŘETNUTÍ V BAŽINĚ (1.–4. ÚROVEŇ)

k% Střetnutí

1	1k4 jedovatých hadů
2–5	3k6 krys
6–10	2k8 krkavců
11–12	3k6 obřích krys
13	1k10 + 5 kmenových válečníků
14–15	1k8 + 1 obřích ještěrek
16–17	1 krokodýl
18–19	1 roj hmyzu
20	1 obří pavouk
21–22	1k4 + 1 bahenních chýší částečně zatopených v kalné vodě
23–25	2k8 + 1 koboldů
26	2k4 bahenních mefitů
27–29	1k6 + 2 obřích jedovatých hadů
30	2k4 okřídlených koboldů
31–32	1 zvěd
33–34	V trávě zapletená mrtvola dobrodruha. Při prohledání těla družina najde průzkumnický balíček a možná (50% šance) i náhodný běžný kouzelný předmět.

k%	Střetnutí
35–38	1 obří ropucha
39–41	1k6 + 2 hadů škrťiců
42–44	2k4 obřích ropuch
45	1k8 + 1 hejn krys, nebo 1k6 + 2 hejn krkavců
46–48	2k10 strig
49–52	2k6 + 3 ropušáků
53–54	1k8 + 1 orků
55–56	1k4 čistokrevných yuan-tiů
57	1 druid
58–59	1 proklatý yuan-ti
60–62	1 obří had škrťic
63–64	Vřískot, který trvá 1k4 minut
65–67	2k4 ještěrců
68–69	1k4 ghulů
70–71	1 bludička
72	1 fext
73	1 ghast
74–75	1 hejno jedovatých hadů
76–77	Braktické vody, z nichž stoupá nepříjemný zápach
78–80	1k4 + 2 zlobrů
81–83	1 tlející valivec
84–86	1 ještěrecký šaman s 1k6 obřími ještěrkami a 2k10 ještěrci
87	1 troll
88–89	1k4 zelených ježibab
90–91	1 mstitel
92–93	1 obří krokodýl
94–95	1 orčí Grúmšovo oko s 1k3 orogy a 2k6 + 3 orky
96–97	1 mladý černý drak
98	1 ohavný yuan-ti
99	1k4 vodních elementálů
100	1 hydra

STŘETNUTÍ V BAŽINĚ (5.–10. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1	1 zelená ježibaba
2–3	2k4 obřích ještěrek, nebo 2k4 obřích jedovatých hadů
4–5	2k8 okřídlených koboldů
6–7	1k10+1 ropušáků s 1k8 + 1 obřími žábami
8–9	1 druid
10	1k8 + 1 rojů hmyzu
11–13	1k12 ghulů
14–16	2k8 zvědů
17–19	2k10 orků
20–22	2k4 obřích pavouků
23–24	Zkažená voda, jež tvory, kteří jí projdou, vystavuje riziku, že dostanou zánět spojivek (viz „Nemoci“ v 8. kapitole <i>Průvodce Pána jeskyně</i>)
25–27	1k6 + 2 obřích ropuch
28–30	3k6 ještěrců

k%	Střetnutí
31–33	1k8 + 1 čistokrevných yuan-tiů
34–36	1k4 + 1 hejno jedovatých hadů
37–38	Ve vodě plave nafouklá humanoidní mrtvola obličejem dolů
39–41	1 tlející valivec
42–44	1k4 + 1 bludiček
45–47	2k6 krokodýlů
48–50	1k4 + 1 obřích hadů škrťiců
51–54	1 ještěrecký šaman s 1k3 hejny jedovatých hadů a 1k8 + 2 ještěrci
55–58	1k8 + 1 zlobrů
59–62	2k4 ghastů
63–65	V bahně částečně zatopený oltář, zasvěcený bohu, který je zčásti člověk a zčásti žába
66–69	1 obří krokodýl
70–73	1 tlející valivec
74–77	1 orčí Grúmšovo oko s 1k3 orogy a 2k10 + 5 orky
78–80	Přívalový déšť, který trvá 1k6 minut a zhasíná všechny nechráněné plameny do 1 míle
81–82	1 mladý černý drak
83–84	1k4 zelených ježibab s 1k6 + 1 zlobry
85–86	1 ohavný yuan-ti
87–88	1k4 + 1 fextů
89–90	1k6 + 1 proklatých yuan-tiů
91–93	1k4 + 1 trollů
94–96	1k10 mstitelů
97–99	1k8 + 1 vodních elementálů
100	1k3 hyder

STŘETNUTÍ V BAŽINĚ (11.–20. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1–10	1k4 obřích krokodýlů
11–15	1k3 ohavných yuan-tiů
16–20	1k6 + 1 zelených ježibab
21–25	Velký, rozložitý strom, na kterém visí 2k6 oběšených rytířů v plné zbroji
26–30	2k4 fextů
31–35	1k8 + 1 proklatých yuan-tiů
36–40	Mlha valící se krajem, která po dobu 1k4 hodin činí oblast v okruhu 1k3 mil hustě zahalenou
41–45	1k4 mstitelů
46–50	1k6 tlejících valivců
51–55	1k10 vodních elementálů
56–60	1k4 mladých černých draků
61–65	Děsivá socha s netopýří hlavou téměř zcela zarostlá révou
66–70	1k8 + 2 trollů
71–75	1k3 hyder
76–80	Zvuk bubnů bijících několik mil daleko
81–96	1 dospělý černý drak
97–100	1 prastarý černý drak



STŘETNUTÍ V HORÁCH (1.–4. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1–2	1 orel
3–5	1k3 hejn netopýrů
6–8	1k6 koz
9–11	1k10 + 5 kmenových válečníků
12–14	1k6 + 3 pteranodonů
15–17	1k8 + 1 okřídlených koboldů
18–20	1 lev
21–24	Schody vytesané do úbočí hory, které stoupají 3k4 + 8 sáhů, než náhle končí
25–27	2k10 strig
28–30	2k4 árakoker
31–33	2k6 trpasličích válečníků (stráží) s 1k6 mulami táhnoucími železnou rudu
34–36	1 obří orel
37–38	Malá svatyně na skalním výchozu zasvěcená zákoně neutrálnímu bohu
39–41	2k8 + 1 krovostrábů
42–44	1 obří koza
45–47	3k4 koboldů
48–50	1 půlork
51–53	1 berserkr
54–55	1 orog
56	1 pekelní ohař
57	1 druid
58–59	1 peryton
60–61	1k2 hipogryfů
62	1 mantikora
63–64	1k6 + 2 zvědů
65–67	Obrovské stopy obra směřující na vrcholky hor
68–73	2k4 orků
74–75	1 obří los
76–77	1 veterán
78–79	1 orčí Grúmšovo oko
80	14k harpyjí
81	1 zlobr
82	1 gryf
83	1 bazilišek
84–85	1 šavlozubý tygr
86–90	Třpytivý proud vody vytékající ze štěrbiny
91	1k2 etinů
92	1 kyklop
93	1 troll
94	1 galeb duhr
95	1 vzdušný elementál
96	1 bulta
97	1 chiméra

Střetnutí

- 98 1 vyverna
- 99 1 kamenný obr
- 100 1 mrazivý obr

STŘETNUTÍ V HORÁCH (5.–10. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1–2	2k8 + 1 árakoker
3–4	1 lev, nebo 1 šavlozubý tygr
5–6	1k8 + 1 obřích koz
7–8	1k4 + 3 trpasličích průkopníků (zvědů)
9–10	1k6 + 2 orků
11–15	1k10 obřích orlů
16–20	1k8 + 1 hipogryfů
21–25	1k8 štěrbin, z nichž vychází pára, která nad každou z nich částečně zahaluje krychli o straně 4 sáhy
26–30	1 bazilišek
31–35	1k12 polozlobů
36–40	Rokle přehrazená 20 sáhů vysokou zdí, která má ve středu průchod, v němž kdysi stávala brána
41–45	1 mantikora
46–50	2k4 harpyjí
51–52	1 galeb duhr
53–54	1 bulta
55–56	1k10 berserkrů
57–58	1k3 pekelních ohařů
59–60	1k8 + 1 veteránů
61–65	Vzdálená hora, jejíž vrchol připomíná Zub
66–69	1k4 etinů
70–73	1 vyverna
74–75	1 orčí Grúmšovo oko s 1k6 orogy a 3k6 + 10 orky
76–80	Řada 1k10 + 40 kůlů s napíchnutými těly koboldů, trpaslíků, nebo orků.
81–83	1 ohnivý obr
84–85	1 mladý stříbrný drak
86–87	1k4 vzdušných elementálů
88–90	1k4 trollů
91–92	1k3 + 1 kyklopů
93–94	1k4 chimér
95–96	1 oblačný obr
97	1 noh
98	1k4 kamenných obrů
99	1 mladý rudý drak
100	1k4 mrazivých obrů

STŘETNUTÍ V HORÁCH (11.–16. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1–2	1k8 + 1 bazilišků
3–4	2k4 pekelních ohařů
5–6	1k3 chimér
7–8	1 galeb duhr

k%	Střetnutí
9–10	2k6 veteránů
11–15	1 mladý stříbrný drak
16–20	2k4 trollů
21–25	1 rudý drak plachtící na nebi nad nejvyššími vrcholy hor
26–30	1k8 + 1 mantikor
31–35	1k4 kyklopů
36–40	Husté sněženiny trvající 1k6 hodin.
41–45	1k10 vzdušných elementálů
46–50	1k6 + 2 bult
51–55	1k4 kamenných obrů
56–60	1 ohnivý obr
61–65	2 kamenní obři pár desítek sáhů daleko hrající baseball s balvanem
66–70	1k8 + 1 etinů
71–75	1k3 mrazivých obrů
76–80	Široká trhličina, jejíž dno je zahalené v mlze
81–85	1k4 oblačných obrů
86–90	1 dospělý stříbrný drak
91–96	1 dospělý rudý drak
97–98	1k4 nohů
99	1 prastarý stříbrný drak
100	1 prastarý rudý drak

STŘETNUTÍ V HORÁCH (17.–20. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1–5	1k10 bult
6–10	1k8 + 1 chimér
11–15	1 dospělý stříbrný drak
16–20	1k8 + 1 vyvern
21–25	Obrovská loď sedící na vrcholu hory
26–30	2k4 galeb duhrů
31–35	1k4 mrazivých obrů
36–40	Zalesněné údolí, v němž přebývají tajemní, samotářští elfové, kteří mluví o svém pánoni obezřetně: šílený kouzelník, jenž žije v srdci údolí
41–45	1k10 vzdušných elementálů
46–50	1k6 + 3 trollů
51–55	1 dospělý rudý drak
56–60	1k4 oblačných obrů
61–65	Desítky sáhů vysoký vodopád vlévající se do průzračného jezírka
66–70	1k3 ohnivých obrů
71–75	2k4 kamenných obrů
76–80	Vojsko 100 trpaslíků (veteránů) strážících v horském průsmyku, které nepovolí průchod, dokud pocestný nezaplatí 100 zl (pěšky) nebo 200 zl (v sedle)
81–85	1k4 nohů
86–90	1k4 mladých rudách draků
91–96	1 prastarý stříbrný drak
97–100	1 prastarý rudý drak



STŘETNUTÍ VE HVOZDU (1.–4. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1	1 obří sova
2	1k4 koček
3	2k4 dřevorubců (prostých obyvatel)
4	1 jezevec , nebo 1k4 jedovatých hadů
5	2k8 paviánů
6	1k6 + 3 hyen
7	1 sova
8	1 pseudodrak
9	1 panter
10	1 obří jedovatý had
11	1k6 + 2 kanců
12	1k4 + 1 obřích ještěrek
13	1 lidoop , nebo 1 tygr
14	2k6 kmenových válečníků s 1k6 mastify
15	1k6 + 2 obřích netopýrů , nebo 3k6 letajících hadů
16	1 zvěd , nebo 2k4 stráží s 1k8 mastify
17	1k8 + 1 okřídlených koboldů
18	1k3 hadů škrťiců
19	1k10 + 5 obřích krys , nebo 2k6 + 3 obřích lasiček
20	1k4 + 1 jehličnatých snětí s 1k6 + 3 větvených snětí
21–25	Ztracené, plačící dítě. Pokud postavy zavedou dítě domů, rodiče je odmění 1k3 léčivými lektvary .
26	1k8 + 1 obřích žab
27	4k4 koboldů
28	1k3 černých medvědů
29	3k6 strig
30	1 satyr
31	2k4 kenkuů
32	1k3 révových snětí s 1k12 probuzenými keři
33	1k4 hejn krkavců
34	1 vílí dráček (žlutý nebo mladší)
35	1k4 + 2 obřích jezevců
36–40	Mladý dřevorubec (zvěd), který běží lesem, aby zachránil ztraceného přítele
41	2k4 mihotavých psů
42	1k8 + 1 poletuch
43	1k6 + 2 losů
44	1k4 ještěrců , nebo 3k6 loupežníků
45	1k4 + 4 vlků
46	2k4 obřích slídáků
47	1 roj hmyzu , nebo 2k8 krvestrábů
48	1k6 + 2 diblíků
49	1 hnědý medvěd
50	1k4 + 3 goblinů
51	1k3 dryád
52	1 probuzený strom



k%	Střetnutí
53	1 fázový pavouk
54	1k6 harpyjí
55	1 pavoučnatec, nebo 1k8 + 1 orků
56	1 gobliní vůdce s 2k6 + 1 gobliny
57	1 ankheg
58	1 obří had škrťič
59	1k4 gobrů, nebo 2k4 skurutů
60	1 pegas
61–65	Potok chladné, čisté vody proudící mezi stromy
66	1k4 polozlobrů, nebo 1 zlobr
67	1 vílí dráček (zelený nebo starší)
68	1 vlkodlak, nebo 1k8 + 1 vrrků
69	1 druid sklízející jmelí
70	1 bludička
71	1k4 lítých vlků, nebo 1 obří kanec
72	1k10 obřích vos
73	1 sovověd, nebo 1 obří los
74	2k6 gnolů
75	1k6 obřích ropuch
76–80	Z větví visících 1k6 pavučinových kokonů, v nichž jsou vyschlé mršiny
81	1 kancodlak, nebo 1k4 obřích kanců
82	1k6 + 2 obřích pavouků
83	1k4 kentaurů, nebo 1k4 obřích losů
84	1 orčí Grúmšovo oko s 2k4 + 2 orky

k%	Střetnutí
85	1 gnolí Yeenoghuův tesák
86	1k4 gryků
87	1 vůdce loupežníků s 2k6 + 3 loupežníky
88	1k4 krysodlaků
89	1 kovatl (ve dne), nebo 1 lítice (v noci)
90	1 vůdce gnolí smečky s 1k4 obřími hyenami
91	2k4 berserkrů, nebo 1k4 veteránů
92	1 ještěrecký šaman s 1k3 hejny jedovatých hadů a 1k10 + 2 ještěrců
93	1k4 klamopardů
94	1k3 zelených ježibab
95	1 skurutí kapitán s 2k6 skuruty a 1k4 obřími kanci
96	1 prokláty yuan-ti s 1k6 + 1 čistokrevnými yuan-tiy
97	1k3 tygrodlaků
98	1 gorgon, nebo 1 jednorožec
99	1 tlející valivec
100	1 ohavný yuan-ti

STŘETNUTÍ VE HVOZDU (5.–10. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1	2k4 révových snětí
2	2k6 skurutů, nebo 2k6 orků
3	2k4 lidoopů, nebo 2k4 satyrů
4	1k3 bludiček
5	1k4 hejny jedovatých hadů
6	1 orčí Grúmšovo oko s 1k3 orogy a 1k8 + 2 orky

k%	Střetnutí
7	1k3 hadů škrťiců, nebo 1k4 tygrů
8	1 gobliní vůdce s 3k6 goblínů
9	1 vílí dráček (jakéhokoli věku)
10	1 hnědý medvěd, nebo 1k6 + 2 černých medvědů
11–13	1k4 obřích kanců
14–15	1k8 + 1 obřích pavouků
16–17	1 ještěrecký šaman s 2k4 ještěrci
18	1k10 obřích ropuch
19	1k4 ankhegů
20	1k3 probuzených stromů (den), nebo 1 lítice (noc)
21–25	Malá chatrč ukrytá hluboko v lese. Je prázdná kromě velké litinové pece.
26	1 kovatl
27–28	1k4 zlobrů, nebo 1k6 + 2 polozlobrů
29–30	1 vůdce gnolí smečky s 1k4 + 1 obřími hyenami
31–32	1k6 krysolaků
33	1k4 gryků
34	1k8 + 1 čistokrevných yuan-tiů
35	1k6 pegasů
36–40	Starý kamenný klenutý průchod zjevně elfské konstrukce. Každý postava, která pod ním projde, má na 1 hodinu výhodu k hodům na ověření Moudrosti (Vnímání).
41–42	1k6 + 2 dryád
43	1k4 obřích losů
44	1k8 + 1 harpyjí
45–46	1 vůdce loupežníků s 1 druidem a 1k6 + 5 loupežníky
47–48	2k4 lítých vlků
49–50	2k4 gobrů
51–52	2k4 kentaurů
53–54	3k10 mihotavých psů
55–56	1k4 sovovědů
57–58	1k8 + 1 berserků
59–60	1k3 zelené ježibaby
61–65	Křišťálově čistá studánka s 1k6 spícími zvířaty okolo.
66–67	1k4 vlkodlaků
68–69	1 medvědolak
70–71	1k8 + 1 pavoučnatců
72–73	2k4 losů
74–75	1k4 veteránů
76–80	Starobylý strom se scvrklou tváří vyřezanou do kmene.
81	1k4 kancodlaků
82	2k4 klamopardů
83	1k4 tlejících valivců
84	1 skurutí kapitán s 3k10 skuruty a 4k12 goblínů
85	1 ohavný yuan-ti
86	1k8 + 1 fázových pavouků
87	1k4 trollů

k%	Střetnutí
88	2k4 proklatých yuan-tiů
89	1 ón
90	1k4 jednorožců
91	1k6 + 2 tygrodlaků
92	1 mladý zelený drak
93	1k4 gorgonů
94	1k6 + 2 gnolích Yeenoghuových tesáků
95	1 ent
96	1k4 mstitelů
97	1 alfagryk s 1k6 + 1 gryky
98	1k4 obřích lidoopů
99	1 strážná nága
100	1 dospělý zlatý drak

STŘETNUTÍ VE HVOZDU (11.–16. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1–3	1 kancodlak
4–5	1k4 druidů provádějících obřad za mrtvé (jen ve dne), nebo 1k4 lític (jen v noci)
6–7	1k3 kovatilů
8–10	1k3 gnolích Yeenoghuových tesáků s 2k6 + 3 gnoly
11–15	2k4 klamopardů
16–20	1k6 + 2 veteránů
21–25	Čistá studánka s klidnou hladinou. Na dně se lesknou zlaťáky, ale když je někdo ze studánky vyndá, hned zmizí.
26–30	1k4 + 1 zelených ježibab s 1k3 sovovědy
31–35	1k6 + 2 vlkodlaků
36–40	Malá lesní svatyně zasvěcená tajemnému kultu Siswa.
41–45	1k6 + 2 fázových pavouků
46–50	2k4 proklatých yuan-tiů
51–52	1k3 medvědolaků
53–54	1k4 mstitelů
55–56	1 mladý zelený drak
57–58	1k4 trollů
59–60	1k6 + 2 kancodlaků
61–65	Skupina sedmi osob (prostých obyvatel) ve zvířecích maskách kráčící lesem
66–67	1k4 gorgonů
68–69	1k3 tlejících valivců
70–71	1 ent
72–23	1k4 jednorožců
74–75	1k6 + 2 tygrodlaků
76–80	Z dálky se ozývající zvonivý smích
81–82	1 strážná nága
83–84	1 mladý zlatý drak
85–86	1 alfagryk s 2k4 gryky
87–88	1k3 ohavných yuan-tiů
89–90	1 dospělý zelený drak

k%	Střetnutí
91–93	1k8 + 1 obřích lidoopů
97–96	2k4 ónů
97–99	1k3 entů
100	1 prastarý zelený drak

STŘETNUTÍ VE HVOZDU (17.–20. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1–5	1 mladý zelený drak
6–10	1 ent
11–13	1 strážná nága
14–16	1k10 mstitelů
17–19	1k8 + 1 jednorožců
20–22	1k3 alfragryků
23–25	Několik desítek sáhů, kam postavy šlápnou, kvetou slabě zářící květiny.
26–28	1 mladý zlatý drak
29–31	1k6 + 2 tlejících valivců
32–34	2k4 medvědolaků
35–37	1k4 ónů
38–40	4k6 + 10 elfů žijících v malé komunitě v korunách stromů
41–43	1k6 + 2 gorgonů
44–46	2k4 trollů
47–49	1k4 obřích lidoopů
50–52	1k3 ohavných yuan-tiů
53–62	1k3 mladých zelených draků
63–65	10 sáhů vysoká kamenná socha elfího válečníka s předpaženou rukou a zdviženou dlaní, jako by pocestním zakazovala jít dál touto cestou
66–75	1k4 entů
76–80	Mohyla na vrcholu nízkého kopce
81–90	1 dospělý zlatý drak
91–96	1 prastarý zelený drak
97–99	2k4 + 1 entů
100	1 prastarý zlatý drak



STŘETNUTÍ V KOPCÍCH (1.–4. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1	1 orel
2–3	2k4 paviánů
4–6	1k6 loupežníků
7	1k4 supů
8	1k10 prostých obyvatel
9	1 krkavec
10	1 jedovatý had
11–13	2k6 loupežníků, nebo 2k6 kmenových válečníků
14	2k8 koz

k%	Střetnutí
15	1k6 + 4 krvostřábů
16	1k4 + 3 obřích lasiček
17–18	1k3 stráží s 1k2 mastify a 1 mulou
19–20	1k6 + 5 hyen
21–22	2k4 stryg
23–25	Prázdná jeskyně plná kostí
26	1 pseudodrak, nebo 1k3 obřích sov
27	1 lev, nebo 1 panter (puma)
28–30	2k8 koboldů
31	1 hipogryf
32–34	2k4 goblinů
35	1 vrrk
36	1k3 hejn netopýrů, nebo 1k3 hejn krkavců
37	1 obří orel
38–40	Starý trpaslík sedící na pařezu vyrezávající kus dřeva
41	1k4 losů
42	1k4 okřídlených koboldů s 1k6 koboldy
43	1k6 + 2 obřích slíďáků
44–45	2k4 vlků
46	1 roj hmyzu
47	1k8 + 1 sekerozobáku
48–49	1 hnědý medvěd, nebo 1k3 kanců
50	1 zvěd
51	1 zlobr
52–53	2k4 gnollů
54	1 obří los
55	1k3 + 1 harpyjí
56	1 vlkodlak
57–58	2k4 orků
59	1k4 polozlobů
60	1 druid, nebo 1 veterán
61–63	Mrtvola dobrodruha, která má u sebe netknutý průzkumnický balíček a pod ní leží dlouhý meč
64	1 zelená ježibaba
65–66	1k3 lítých vlků
67–68	Malý hřbitov s 2k6 hroby
69–70	1 skurutí kapitán s 2k4 skurutý
71	2k4 obřích koz
72	1 mantikora
73–74	1k6 + 2 skurutů
75	1 fázový pavouk
76–78	Hromada trusu nějakého velmi velkého ptáka
79	1 gnolí Yeenoghuův tesák
80	1k3 obřích kanců
81	1 vůdce gnolí smečky s 1k3 obřími hyenami
82	1 vůdce loupežníků s 2k4 loupežníky
83	1 orčí Grúmšovo oko s 1k8 + 2 orky
84	1k3 orogů, nebo 1k4 berserků
85–86	1 etin, nebo 1 kancodlak

k%	Střetnutí
87–88	1 gobliní vůdce s 2k6 gobliny
89	1k3 gryfů
90	1k3 perytonů, nebo 1k4 pegasu
91–96	1k3 trollů
97–99	1 kyklop
100	1 kamenný obr

STŘETNUTÍ V KOPCÍCH (5.–10. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1	1k4 pegasu, nebo 1k3 perytonů
2	1k6 +2 obřích koz
3	1 mantikora
4	1k8 +1 gnolů, nebo 1k8 +1 skurutů
5	1k4 lvů
6	1k6 +2 vrrků
7	1k4 hnědých medvědů
8	3k6 sekerozobáků
9	1 polozlobr s 2k6 orky
10	2k10 okřídlených koboldů
11–12	1 gobliní vůdce s 1k4 litými vlky a 2k6 gobliny
13	1k6 obřích losů
14–15	1k8 +1 obřích orlů
16–17	1k4 fázových pavouků
18–19	1 vůdce gnolí smečky s 2k4 obřími hyenami
20	2k4 hipogryfů

k%	Střetnutí
21–25	3 sáhy vysoká kamenná socha trpasličího válečníka převrácená na bok
26–27	2k4 orogů
28–29	1k4 +1 gryfů
30–31	1k6 +2 harpyjí
32–33	1 orčí Grúmšovo oko s 2k6 +3 orky
34–35	1k4 +3 obřích kanců
36–40	Otevřené kamenné dveře zasazené do úbočí strmého kopce, za nimiž jsou tři sáhy sestupujících schodů končící závalem
41–42	1k3 zelených ježibab
43–44	1k4 vlkodlaků
45–46	1k6 +2 zlobrů
47–48	1 skurutí kapitán s 2k8 skuruty
49–50	1 vůdce loupežníků s 3k6 loupežníky
51–54	1 chiméra
55–58	1k4 etinů
59–62	1k6 +2 veteránů s 2k6 berserkry
63–65	Opuštěná dřevěná chýše
66–69	1 galeb dur
70–73	1 bulta
74–77	1 vyverna
78–80	2k6 +10 koz s 1 pastýřem (kmenovým válečníkem)
81–82	1k3 kopcových obrů
83–84	2k4 kancodlaků



k%	Střetnutí
85–86	1k4 mstitelů
87–88	1k2 gorgonů
89–90	1k8 + 1 gnolích Yeenoghuových tesáků
91–93	1k4 kyklopů
94–96	1 mladý rudý drak
97–98	1k4 kamenných obrů
99	1k3 mladých měděných draků
100	1 noh

STŘETNUTÍ V KOPCÍCH (11.–16. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1	2k8 matikor , nebo 2k8 fázových pavouků
2–4	1k6 zelených ježibab s 1k6 vyvernami
5–7	1 skurutí kapitán s 1 kopcovým obrem a 4k10 skuruty
8–10	2k6 + 3 vlkodlaků
11–14	1k6 + 2 etinů
15–18	1k3 bultů
19–22	1k4 medvědolaků
23–24	Kouř vycházející z malého komína ve svahu
25–28	1k4 vyvern
29–32	1k8 + 1 kancndlaků
33–36	1k3 mstitelů
37–38	Mírné zemětřesení, které otřásá oblastí 1k20 sekund
39–42	1k3 chimér
43–46	1k4 gorgonů
47–50	1k6 + 2 gnolích Yeenoghuových tesáků
51–54	1k4 kopcových obrů
55–58	1 mladý rudý drak
59–62	1k3 + 1 galeb durů
63–65	2k10 trpasličích horníků (prostých obyvatel), kteří pochodusí k dolu a vesele si pískají
66–69	1k3 mladých měděných draků
70–73	1k4 trollů
74–77	1k3 kyklopů
78–80	1k3 šlechticů s 1k4 zvědy hledající zlato
81–85	1 dospělý měděný drak
86–90	2k4 kamenných obrů
91–96	1k4 nohů
97–99	1 dospělý rudý drak
100	1 prastarý měděný drak

STŘETNUTÍ V KOPCÍCH (17.–20. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1	1k2 nohů
2–5	1 mladý rudý drak
6–10	2k6 etinů
11–15	1k4 bultů
16–20	1k10 mstitelů

k%	Střetnutí
21–25	Bílý obrys obrovského koně vytesaný do úbočí vysokého kopce
26–30	1k6 + 1 gorgonů
31–35	2k4 + 1 trollů
36–40	Spálené ostatky 2k10 humanoidů poseté na úbočí kopce
41–45	2k4 kopcových obrů
46–50	1k6 + 2 medvědolaků
51–55	2k4 galeb durů
56–60	1k4 + 2 vyvern
61–65	Mohutný balvan částečně zarytý v zemi, jako by tam spadl nebo byl vržen
66–70	1 dospělý měděný drak
71–75	1k6 + 3 kyklopů
76–80	Zřícenina staré kamenné věže vyčnívající z vrcholu kopce
81–85	2k4 kamenných obrů
86–90	1 dospělý rudý drak
91–96	1 prastarý měděný drak
97–99	1 prastarý rudý drak
100	1k2 dospělých rudých draků s 1k3 mladými rudými draky

STŘETNUTÍ VE MĚSTĚ (1.–4. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1	1k6 koček
2–3	1 prostý obyvatel s 1k6 kozami
4–5	2k10 krys
6	1 krkavec sedící na rozcestníku
7	1 prostý obyvatel na tažném koni
8	2k4 mastifů
9	1k2 prostých obyvatel vedoucích 1k4 mul nebo 1k4 poníků
10	1 pseudodrak
11	1 šepeh
12–13	1k8 + 1 akolytů
14	1k6 + 6 létajících hadů
15	3k6 koboldů
16	2k4 obřích stonožek
17	1k8 + 1 kostlivců
18–19	1k6 + 2 hejn krys
20	1k12 zombíí
21–25	Podomní obchodník prohnutý pod nákladem hrnců, pární a dalších základních pomůcek
26	1 obří vosa
27–28	1 válečný kůň
29	2k8 kultistů
30–31	3k4 obřích krys

k%	Střetnutí
32	2k8 stryg
33	1k3 + 2 obřích jedovatých hadů
34	1k4 + 2 hejn netopýrů
35	2k4 okřídlených koboldů
36–40	Vůz plný jablek, který má zlomené kolo a zdržuje provoz
41	1 krokodýl
42–43	1 roj hmyzu
44–45	3k6 loupežníků
46–47	1k3 + 2 šlechticů na jezdeckých koních s eskortou 1k10 stráží
48	2k4 kenkuů
49	1k6 + 2 kouřových mefitů
50	1k8 + 1 hejn krkavců
51–52	1 krysodlak
53–54	1k3 polozlobů
55–56	1 mimik
57–58	1k4 ghulů
59–60	1k4 spekter
61–62	1k10 stínů
63–65	Z okna ve druhém patře někdo vylívá na ulici nočník
66–67	1 ghast
68–69	1 kněz
70–71	1 bludička
72–73	1k3 obřích pavouků
74–75	1k4 čistokrevných yuan-tiů
76–77	2k4 drsňáků
78–80	Zvěstovatel soudného dne káže na rohu ulice o konci světa
81	1 kambion
82	1 upíří zplozenec
83	1 koatl
84	1 duch
85	1 sukuba, nebo 1 inkubus
86	1 vůdce loupežníků s 3k6 loupežníky
87	1k4 + 1 fanatických kultistů
88	1 rytíř, nebo 1 veterán
89	1 vodní div
90	1 fext
91	1 mág
92	1 štírový strážce
93	1 gladiátor
94	1 mstitel
95	2k4 chrlíčů
96	1k4 dvojníků
97	1 ón
98	1 neviditelný stopař
99	1k8 + 1 fázových pavouků
100	1 vrah

STŘETNUTÍ VE MĚSTĚ (5.–10. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1–2	1k10 kenkuů
3–4	2k6 obřích stonožek
5–6	2k8 kostlivců
7–8	1k6 hejn netopýrů a 1k6 hejn krys
9–10	3k6 okřídlených koboldů
11–13	2k4 spekter
14–16	1k4 fextů
17–19	4k4 akolytů na tažných koních
20–22	3k6 obřích stonožek
23–25	Ukecaný uličník, který dotírá na kolemjdoucí, že za stříbrnák bude jejich průvodcem městem
26–28	1k10 špehů
29–31	3k6 krokodýlů
32–34	1k6 + 2 rojů hmyzu
35–37	2k4 kouřových mefitů
38–40	Šlechtic křičící: „Chopte se toho zloděje!“ na prchajícího ničemu (loupežníka)
41–43	1 sukuba, nebo 1 inkubus
44–46	1k10 polozlobů
47–49	2k10 obřích vos
50–51	4k10 zombíí
52–53	1k4 rytířů na válečných koních
54–55	1k4 + 1 vodních divů
56–57	1k8 + 1 mimiků
58–59	2k8 obřích pavouků
60–61	3k6 stínů
62–65	Z okna druhého patra se naklání herec a ohlašuje kolemjdoucím představení
66–67	1 vůdce loupežníků s 3k6 loupežníky
68–69	1k10 bludiček
70–71	2k4 kneží
72–74	3k6 čistokrevných yuan-tiů
75–76	2k10 drsňáků
77–80	Kartárka, která za 1 stříbrný věští z karet
81	1k3 gladiátorů
82	1k4 + 1 kovatlů
83	1k8 duchů
84	2k4 dvojníků
85	1k6 + 2 fázových pavouků
86	2k4 veteránů
87	1k8 ghastů s 2k6 ghulů
88	3k6 chrlíčů
89	2k10 fanatických kultistů
90	3k6 krysodlaků
91	1 vrah
92	1k3 neviditelných stopařů
93	1 šedý slád
94	1 mladý stříbrný drak
95	1k4 kambionů, nebo 1k4 mstitelů

k%	Střetnutí
96	3k6 fextů
97	1 arcimág
98	2k4 upířích zplozenců, nebo 1k4 ónů
99	1 mág s 1 štírovým strážcem
100	1 rakšáza, nebo 1 upír

STŘETNUTÍ VE MĚSTĚ (11.–16. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1	1 mimik
2–5	1 vůdce loupežníků s 5k10 loupežníky, všichni na jezdeckých koních
6–10	1k10 rytířů na válečných koních (jeden z rytířů je dvojník)
11–13	1k8 sukul, nebo 1k8 inkubů
14–16	3k6 fanatických kultistů
17–19	1k10 fextů
20–22	3k6 veteránů
23–25	Vzdálené zadunění, po němž následuje oblak kouře stoupající z druhé strany města
26–28	1k8 + 1 duchů
29–31	2k10 chrličů
32–34	1k6 + 2 vodních divů
35–37	1k4 + 4 bludiček
38–40	Pouliční umělci hrající loutkové představení, v němž se dvě loutky mlátí navzájem tyčemi pro pobavení shromážděného davu
41–43	2k4 kovatlů

k%	Střetnutí
44–46	2k8 ghastů
47–51	1k8 + 1 veteránů
52–55	3k4 kneží
56–58	2k4 kambionů
59–61	1k10 mstitelů
62–65	2k4 fázových pavouků
66–69	Ošuntělý prostý obyvatel, který se vkrade do uličky, aby cosi kupil od podezřele vypadající postavy
70–72	1k8 neviditelných stopařů
73–75	1k8 + 1 gladiátorů
76–80	Dva sedláči hádající se o cenu brambor (50% šance, že jeden z nich je vrah ve výslužbě)
81–82	1k4 mladých stříbrných draků
83–84	1k4 vrahů
85–86	1k8 ónů
87–88	1k4 mágů s 1k4 štírovými strážci
89–90	1k10 upířích zplozenců
91–92	1 dospělý stříbrný drak
93–94	1k4 šedých sládů
95–96	1 upíří sesilatek, nebo 1 upíří válečník
97	1 arcimág pádící ulicí na jezdeckém koni a zasypávající stráže kouzly
98	1 rakšáza
99	1 upír
100	1 prastarý stříbrný drak



STŘETNUTÍ VE MĚSTĚ (17.–20. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1–5	1k10 neviditelných stopařů
6–10	1k10 mstitelů
11–14	1k6 + 2 gladiátorů
15–18	2k4 kambionů
19–22	2k6 sukub, nebo 2k6 inkubů
23–25	Čarodějnici (arcimág) letící na létajícím koštěti
26–30	1k4 šedých sládů
31–35	2k8 koatlů
36–40	Rozrušený pobíhající rodič prosící obyvatele o pomoc, že mu dítě spadlo do kanálu
41–45	1k3 mladých stříbrných draků
46–50	3k6 duchů
51–55	1 dospělý stříbrný drak
56–60	1k4 mágů s 1k4 štítovými strážci
61–65	Agresivní kupec, který se snaží prodat své zboží a prohlašuje, že je dodavatelem nejjemnějšího hedvábí v celé zemi
66–70	1 prastarý stříbrný drak
71–75	3k6 upířích zplozenců
76–80	Hlídka 2k10 stráží pochodující ulicí, která někoho nebo něco hledá
81–85	1k10 vrahů
86–90	1k4 + 1 šedých sládů
91–93	1k10 ónů
94–96	1 upíří sesilatel, nebo 1 upíří válečník
97	1k4 arcimágů
98	1k3 rakáz
99	1k4 upírů
100	1 tarask



STŘETNUTÍ V PLÁNÍCH (1.–5. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1	1 skurutí kapitán s 1k4 + 1 skuruty
2	1 chiméra
3	1 gorgon
4	1k2 kovatlů
5	1 ankylosaurus
6	1 tygrodlak
7	1k3 allosaurů
8–9	1k3 slonů
10–14	Kruh menhirů, v němž se vzdach ani nehne, bez ohledu na to, jak silně fouká v okolí
15–16	1 fázový pavouk
17–18	1 vůdce gnolí smečky s 1k4 obřími hyenami
19–20	1 orog, nebo 1 pegas
21–22	1 ankheg

STŘETNUTÍ

k%	Střetnutí
23–24	1k3 jednorožců
25–28	1k3 kokatric
29–32	1k6 + 2 obřích vos, nebo 1k4 + 3 rojů hmyzu
33–36	1k4 šakalodlaků, nebo 1k4 zvědů
37–40	1k8 obřích koz, nebo 1k8 vrrků
41–44	2k4 skurutů, 2k4 orků, nebo 2k4 gnolů
45–46	1k2 obřích jedovatých hadů
47–48	1k6 + 2 losů, nebo 1k6 + 2 jezdeckých koní
49–50	2k4 goblinů
51–52	1k3 kanců
53–54	1 panter (leopard), nebo 1 lev
55–58	1k6 + 3 goblinů jedoucích na vlcích
59–62	2k6 obřích slídáků, nebo 1 obří orel
63–65	1k8 + 4 pteranodonů
66–69	3k6 vlků
70–74	2k4 + 2 sekerozobáků
75–76	1 obří kanec, nebo 1k2 tygrů
77–78	1 zlobr, nebo 1k3 gobrů
79–80	1 obří los, nebo 1 vůdce gnolí smečky s 1k3 obřími hyenami
81–82	1k3 obřích supů, nebo 1k3 hipogryfů
83–84	1 gobliní vůdce s 1k6 + 2 goblyny a 1k4 + 3 vlky, nebo 1k3 thri-kreenů
85–89	1k3 druidů hlídkujících v divočině
90–91	1k6 strašáků, nebo 1 kancodlak
92–93	1k3 kentaurů, nebo 1k3 gryfů
94	1 gnolí Yeenoghuův tesák, nebo 1 orčí Grúmšovo oko s 2k4 + 1 orky
95–96	1 triceratops
97	1 kyklop, nebo 1 bulta
98–99	1k4 mantikor
100	1 tyranosaurus rex

STŘETNUTÍ V PLÁNÍCH (6.–10. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1	1k3 gorgon
2	1k4 kyklopů
3–4	1k3 gnolích Yeenoghuových tesáků
5–6	1 chiméra
7–9	1k4 + 1 veteránů na jezeckých koních
10–11	Tornádo, které dosedne 1k6 mil daleko a trhá zemi 1 míli, než se rozplyne
12–13	1k3 mantikor
14–15	2k4 ankhegů
16–17	1k8 + 1 kentaurů
18–19	1k6 + 2 gryfů
20–21	1k6 slonů
22–24	Pás země posetý hnijícími válečnými stroji, kostmi a zástavami zapomenutých armád
25–28	1k8 + 1 gobrů
29–32	1 vůdce gnolí smečky s 1k4 + 1 obřími hyenami

k%	Střetnutí
33–36	2k4 strašáků
37–40	1k12 lvů
41–44	1k10 thri-kreenů
45–46	1 allosaurus
47–48	1 tygr
49–50	1k2 obřích orlů, nebo 1k2 obřích supů
51–52	1 gobliní vůdce s 2k4 gobliny
53–54	1k2 pegasů
55–58	1 ankylosaurus
59–62	1k2 kovatlů
63–66	1 orčí Grúmšovo oko s 1k8 + 1 orky
67–70	2k4 hipogryfů
71–74	1k4 + 1 nosorožců
75–76	1 skurutí kapitán s 2k6 skuruty
77–78	1k3 fázových pavouků
79–80	1k6 + 2 obřích kanců
81–82	2k4 obřích losů
83–84	1k4 zlobů a 1k4 orogů
85–87	Horký vítr, ve kterém se nese pach hnilioby
88–90	1k3 tygrodlaků
91–92	1 bulta
93–94	Kmen 2k20 + 20 nomádů (kmenových válečníků) na jezdeckých koních pronásledující stádo antilop (jelenů). Normádi jsou ochotni vyměnit jídlo, kůži a informace za zbraně.
95–96	1k6 + 2 kancodlaků
97	1 mladý zlatý drak
98–99	1k4 triceratopsů
100	1k3 tyranosaurů rexů

STŘETNUTÍ V PLÁNÍCH (11.–16. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1–5	3k6 kancodlaků
6–10	2k10 gnolích Yeenoghuových tesáků
11–15	1k4 bult
16–17	Stará dlážděná kamenná silnice, které se částečně znova zmocnila divočina a která vede 1k8 mil, než náhle končí
18–27	1k12 kovatlů
28–30	Čarodějnici (mág) v chatrči. Za jídlo a zprávy nabízí léčivé lektvary , protijedy a jiné jednorázové předměty.
31–40	2k4 slonů
41–46	2k4 tygrodlaků
47–56	1k8 + 1 kyklopů
57–61	1k3 chimér
62–66	5 triceratopsů
67–69	Obrovská díra o průměru 10 sáhů a hloubce téměř 100 sáhů, kde ústí do prázdné jeskyně
70–79	1k4 + 3 gorgonů
80–88	1k3 mladých zlatých draků

k%	Střetnutí
89–90	Kruh trávy o průměru téměř čtvrt míle, jako by ho někdo stlačil; shora lze pozorovat dalších 1k4 takových kruhů a že jsou propojené čarami.
91–96	2k4 tyranosaurů rexů
97–99	1 dospělý zlatý drak
100	1 prastarý zlatý drak

STŘETNUTÍ V PLÁNÍCH (17.–20. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1–10	2k6 triceratopsů
11–20	1k10 gorgon
21–25	2k6 hyen, které žerou mršinu dinosaury
26–35	3k6 bult
36–40	Ohnivý vůz jedoucí po obloze
41–50	1k3 mladých zlatých draků
51–60	2k4 kyklopů
61–65	Údolí, ve kterém zvadla veškerá tráva a země je poseta pařezy a padlými kmeny stromů. Vše je zkamenělé.
66–75	2k10 gobrů s 4k6 gobliny a 2k10 vlky
76–80	Přátelská družina 1k6 + 1 dobrodusů různých ras, povolání a úrovní (průměrná úroveň 1k6 + 2). Podělují se o informace o svých nedávných cestách.
81–90	1k12 chimér
91–96	1k6 + 2 tyranosaurů rexů
97–99	1 dospělý zlatý drak
100	1 prastarý zlatý drak



STŘETNUTÍ NA POBŘEŽÍ (1.–4. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1	1 pseudodrak
2–5	2k8 krabů
6–10	2k6 rybářů (prostých obyvatel)
11	1k3 jedovatých hadů
12–13	1k6 stráží chránících ztroskotaného šlechtice
14–15	2k4 zvědů
16–18	2k10 mořanů
19–20	1k6 + 2 sahuaginů
21–25	1k4 ghulů žeroucích mrtvoly na vraku obchodní lodi. Průzkum lodi odhalí 2k6 rolí zničeného hedvábí, 10 sáhů dlouhé lano a sud solených sledů.
26–27	1k4 okřídlých koboldů s 1k6 + 1 koboldy
28–29	2k6 kmenových válečníků
31–31	3k4 koboldů
32–33	2k4 + 5 krvostřábů
34–35	1d8 + 1 pteranodonů
36–40	Několik tuctů želviček snažících se dostat do moře
41–42	1k6 + 2 obřích ještěrek

Nebezpečí je všudypřítomné. Mějte oči na štopykách. Pro mě je to mnohem snazší než pro vás.



k% Střetnutí

43–44	1k6 + 4 obřích krabů
45–46	2k4 stryg
47–48	2k6 + 3 loupežníků
49–53	2k4 sahuaginů
54–55	1k6 + 2 zvědů
56–60	1 mořská ježibaba
61–65	Chvilkový útvar vln, který vypadá jako obrovská humanoidní tvář
66–70	1 druid
71–75	1k4 harpyjí
76–80	Osamělý poustevník (akolyta) sedící na pláži a rozjímající o smyslu mnohovesmíru
81	1k4 berserků
82	1k6 obřích orlů
83	2k4 obřích ropuch
84	1k4 zlobů, nebo 1k4 morianů
85	3k6 sahuaginů
86	1k4 veteránů
87	1k2 plesiosaurů
88	1 vůdce loupežníků s 2k6 loupežníky
89	1k3 mantikor
90	1 lítice
91–92	1k4 + 3 gryfů
93–94	1 sahuaginská kněžka s 1k3 moriany a 2k6 sahuaginy
95–96	1 sahuaginský baron
97–98	1 vodní elementál
99	1 kyklop
100	1 mladý bronzový drak

STŘETNUTÍ NA POBŘEZÍ (5.–10. ÚROVEŇ)

k% Střetnutí

1	2k8 obřích slídáků
2–3	3d6 pteranodonů
4–5	2k4 zvědů
6–7	1d6 + 2 sahuaginů
8	1 mořská ježibaba
9–10	1k4 + 1 obřích ropuch
11–15	3k6 sahuaginů
16–20	2k6 obřích orlů
21–25	Vzduchem se prohánějící pseudodrak pronásledující racky
26–29	1k2 druidů
30–32	2k4 + 1 obřích ropuch
33–35	1 prostý obyvatel zpívající žalozpěv (jen ve dne), nebo 1 lítice (jen v noci)

k% Střetnutí

36–40	Zazátkovaná láhev s nečitelnou zprávou napůl zasypaná v písce
41–43	3 mořské ježibaby
44–46	1k8 + 1 harpyjí
47–50	1k4 plesiosaurů
51–53	1k4 mantikor
54–56	2k4 zlobů
57–60	1k10 gryfů
61–65	Námořní bitva mezi dvěma galeonami
66–70	1k4 + 3 morianů
71–75	Pirátská posádka skládající se z 1 kapitána (vůdce loupežníků), 1 druida, 2 berserků a 2k12 loupežníků, kteří hledají zakopaný poklad
76–80	Useknutá humanoidní ruka zamotaná v síti
81–82	1 vodní elementál
83–84	1 kyklop
85–86	1k4 lític (jen v noci)
87–88	2k4 veteránů
89–90	1 mladý bronzový drak
91–93	1k3 kyklopů
94–95	1 mladý modrý drak
96	1 sahuaginský baron s 1k3 sahuaginskými kněžkami a 2k8 sahuaginy.
97	1 džin
98	1 noh
99	1 marid
100	1 bouřný obr

STŘETNUTÍ NA POBŘEZÍ (11.–16. ÚROVEŇ)

k% Střetnutí

1	1k4 lític (jen v noci)
2–4	1 kyklop
5–8	1k6 + 2 mantikor
9–10	1k8 + 2 veteránů
11–20	1 mladý modrý drak
21–25	Hnízdo 1k6 vajec dračích želv
26–35	1k4 sahuaginských baronů
36–40	Trojzubec částečně zasypaný v písce
41–50	1 mladý bronzový drak
51–55	1 marid
56–60	1k6 vodních elementálů
61–65	2k6 ghastů plazících se po 1k6 ztroskotaných lodích a žeroucích mrtvé
66–70	1 džin
71–75	1k3 mladých bronzových draků
76–80	Mrtvá a nafoulká vyplavená velryba. Pokud utrpí nějaké zranění, vybuchne a každý tvor do 6 sáhů od ní si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 15. Když tvor neuspěje, utrpí drtivé zranění 5k6, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.
81–82	2k4 kyklopů

k%	Střetnutí
83–84	1 bouřný obr
85–86	1k3 mladých modrých draků
87–88	1 dospělý bronzový drak
89–90	1 dospělý modrý drak
91–93	1k3 nohů
94–97	1 dračí želva
98–99	1 prastarý bronzový drak
100	1 prastarý modrý drak

STŘETNUTÍ NA POBŘEZÍ (17.–20. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1–10	1 noh
11–20	1 bouřný obr
21–25	Dospělý bronzový drak bojující na smrt s dospělým modrým drakem
26–40	2k6 kyklopů
41–50	1 dospělý bronzový drak, nebo 1 dospělý modrý drak
51–60	1k3 džinů, nebo 1k3 maridů
61–70	1 dračí želva
71–75	1k3 nohů
76–80	1k6 + 2 vodních smrští, jež tancují na vodě, než náhle ustanou
81–90	1k6 mladých modrých draků
91–96	1 prastarý bronzový drak
97–99	1 prastarý modrý drak
100	1k3 + 1 bouřných obrů

STŘETNUTÍ POD VODOU (1.–4. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1–10	3k6 piraň
11–14	2k4 parních mefitů
15–18	1k4 sahuaginů
19–22	2k6 mořanů
23–25	2k4 mrtvol utopených námořníků zamotaných do řas
26–29	2k4 hadů škrťiců
30–33	1k4 útesových žraloků
34–37	1 hejno piraň
38–40	Postel z obrovských škeblí
41–45	1k10 mořanů s 1k3 obřími mořskými koníky
46–50	1 obří chobotnice
51–55	1 morian
56–60	1 plesiosaurus
61–65	2k10 kusů zrezivělého mosazného nádobí posetého po dně
66–70	1 obří had škrťic
71–75	1 mořská ježibaba

k%	Střetnutí
76–80	Hejno stříbřitých ryb plujících jako střely
81–85	1k4 loveckých žraloků
86–90	1 sahuaginská kněžka s 2k4 sahuaginy
91–96	1k4 kosatek
97–98	1 obří žralok
99	1 vodní elementál
100	1 sahuaginský baron

STŘETNUTÍ POD VODOU (5.–10. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1–2	3k6 parních mefitů
3–4	1d10 sahuaginů
5–6	1 obří chobotnice
7–8	3k6 hadů škrťiců
9–10	2k10 mořanů s 1k4 obřími mořskými koníky
11–15	1k4 mořských ježibab
16–20	2k4 hejn piraň
21–25	Potopená galeona s 50% pravděpodobnosti, že uvnitř je náhodný hromadný poklad (hod si na Tabulku hromadného pokladu: nebezpečnost 5–10 v 7. kapitole <i>Průvodce Pána jeskyně</i>)
26–30	1d4 plesiosaurů
31–35	3k6 útesových žraloků
36–40	Opuštěná batysféra
41–50	1k4 obřích hadů škrťiců
51–55	2k4 loveckých žraloků
56–60	1k3 sahuaginských kněžek s 2k10 sahuaginy
61–65	Prázdný korálový hrad
66–70	1k4 kosatek
71–75	1k10 morianů
76–80	Děsivá socha dřepícího humanoïda s netopýřimi křídly na zádech a chapadly vyrostajícími z tváře
81–85	1k4 vodních elementálů
86–90	1 sahuaginský baron s 2k8 sahuaginy
91–96	1k4 obřích žraloků
97–99	1 marid
100	1 bouřný obr

STŘETNUTÍ POD VODOU (11.–20. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1–10	1 sahuaginský baron s 1k4 sahuaginskými kněžkami a 2k10 sahuaginy
11–35	1k10 kosatek
36–40	Na obloze letící lod' duchů s 2k6 + 10 duchy
41–60	1k6 obřích žraloků
61–65	Koule bublinkové vody o poloměru 1 míle, která umožňuje tvorům dýchajícím vzduch dýchat vodu, když jsou uvnitř
66–75	1k10 vodních elementálů
76–80	Třpytivý modrozelený portál do Sféry vodního živlu
81–90	1k4 maridů

k%	Střetnutí
91–96	1k3 bouřných obrů
97–99	1 dračí želva
100	1 kraken



STŘETNUTÍ NA POUŠTI (1.–4. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1	3k8 škorionů
2	2k4 supů
3	1 opuštěná mula
4	2k6 prostých obyvatel s 2k4 velbloudy směřující do vzdáleného velkoměsta
5	1k6 létajících hadů
6	2k6 hyen, nebo 2k6 šakalů
7	1k6 stráží doprovázejících šlechtice na okraj pouště, všichni jedou na velbloudech
8	1k6 koček
9	1 pseudodrak
10	1k4 jedovatých hadů
11–13	2k4 stryg
14–15	1k6 + 2 obřích slídáků
16–17	1 zvěd
18–20	2k4 obřích jedovatých hadů
21–25	Stopy v řadě za sebou vedoucí hlouběji do pouště
26–27	4k4 koboldů
28–29	1 šakalodlak
30–31	3k6 kmenových válečníků
32–33	1k6 obřích jestřek
34–35	1 roj hmyzu
36–40	Oáza obklopená palmami se zbytky starého tábora
41–44	3k6 loupežníků
45–46	1k4 hadů škrťiců
47–48	2k4 okřídlených koboldů
49–50	1 prašný mefit
51–52	1k3 + 1 obřích ropuch
53–54	1k4 obřích pavouků
55	1 druid
56–57	2k4 skurutů
58	1 fext
59–60	1 zlobr
61–65	Mosazná lampa ležící na zemi
66–67	1k4 obřích supů
68	1 fázový pavouk
69	1 obří had škrťič
70–71	1 vůdce gnolí smečky s 1k3 obřími hyenami
72	1k6 + 2 gnolů
73–74	1 mumie

k%	Střetnutí
75	1k3 polozlobů
76–80	Hromada humanoidních kostí zabalená v hnijícím plátně
81–82	1 lamie
83	1 skurutí kapitán s 2k6 skuruty
84	2k4 psů smrti
85–86	1k4 obřích škorionů
87	1 proklatý yuan-ti s 1k4 + 1 čistokrevnými yuan-tiy
88–89	1 vůdce loupežníků s 1 druidem a 3k6 loupežníky
90	2k4 thri-kreenů
91	1 vzdušný elementál
92	1k3 kovatlů
93	1 ohnivý elementál
94	1k4 gnolích Yeenoghuových tesáků
95	1 mstitel
96	1k4 tygrodlaků
97	1 kyklop
98	1 mladý mosazný drak
99	1 medúza
100	1 ohavný yuan-ti

STŘETNUTÍ NA POUŠTI (5.–10. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1	1k6 zvědů
2	2k4 šakalodlaků
3	2k6 skurutů
4	1k4 + 3 prašných mefitů
5	1k6 rojů hmyzu
6	1 obří had škrťič
7–8	1 lev
9–10	2k4 gnolů
11–12	2k6 obřích ropuch
13–17	1 mumie
18–20	1k8 + 1 obřích supů
21–25	Kamenný obelisk částečně zasypaný v písku
26–28	1 zlobr s 1k3 polozlobry
29–35	1k10 obřích hyen
36–40	1k6 + 1 prázdných stanů
41–43	1k6 + 2 thri-kreenů
44–46	2k4 čistokrevných yuan-tiů
47–50	1k6 + 3 psů smrti
51–52	1k4 obřích škorionů
53	1 ohnivý elementál
54–55	1 skurutí kapitán s 3k4 skuruty
56	1k6 + 2 zlobrů
57–58	1k4 lamií
59–60	1 vzdušný elementál
61–65	Meteorit ležící na dně sklovitého kráteru
66	1k4 + 1 fextů
67–68	1 mladý mosazný drak

k%	Střetnutí
69–70	1 vůdce loupežníků s 1k3 berserkry a 3k6 loupežníky
71–72	1 kyklop
73	1k4 kovatlů
74–75	1k4 proklatých yuan-tiů
76–80	Silný vítr, který rovířuje prach a snižuje viditelnost na 1k6 stop po dobu 1k4 hodin
81–83	1 mstitel s 1k3 fexty
84–85	1k8 + 1 fázových pavouků
86–87	1k6 + 2 tygrodlaků
88–90	2k4 gnolich Yeenoghuových tesáků
91	1 mladý modrý drak
92	1k4 kyklopů
93	1k3 ohavných yuan-tiů
94	1k4 medúz
95	1 strážná nága
96	1k3 mladých mosazných draků
97	1 ifrit
98	1 noh
99	1 gynosfinga
100	1 dospělý mosazný drak

STŘETNUTÍ NA POUŠTI (11.–16. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1	1 mladý mosazný drak
2–5	4k6 gnolů
6–10	3k10 obřích hyen
11–12	1k8 + 1 lamií
13–14	2k4 gnolich Yeenoghuových tesáků
15–17	1k6 + 2 obřích škorionů
18–20	2k4 fázových pavouků
21–25	Pouštní karavan 1k6 obchodníků (šlechticů) s 2k6 strážemi
26–27	1k6 + 1 kovatlů
28–30	1k4 ohnivých elementálů
31–32	1 skurutí kapitán s 3k10 + 10 skurutý
33–35	2k4 fextů
36–40	1k6 čtverečních mil pouštního skla
41–42	1 mladý modrý drak
43–45	1k6 + 2 tygrodlaků
46–48	1k4 vzdušných elementálů
49–50	1k6 + 1 proklatých yuan-tiů
51–55	1k4 medúz
56–60	1k4 mstitelů s 3k12 kostlivci
61–65	Vykradená pyramida
66–70	1k4 mladých mosazných draků
71–75	1k3 ohavných yuan-tiů
76–78	1k6 + 2 kyklopů
79–82	1 dospělý bronzový drak
83–85	1 purpurový červ
86	1k2 mladých modrých draků

k%	Střetnutí
87–88	1 vznešená mumie
89	1k3 strážných nág
90	1 dospělý modrý drak
91	1k2 gynosfing
92–93	1k3 ifritů
94	1 androsfinga
95	1k4 nohů
96–97	1 dospělý modrý drakostěj
98–99	1 prastarý mosazný drak
100	1 prastarý modrý drak

STŘETNUTÍ NA POUŠTI (17.–20. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1–5	1 dospělý bronzový drak
6–10	1k2 ohavných yuan-tiů s 2k10 + 5 proklatými yuan-tiy a 4k6 + 6 čistokrevnými yuan-tiy
11–14	1k6 + 2 medúz
15–18	1k2 purpurových červů
19–22	2k4 kyklopů
23–25	Opuštěné město z bílého mramoru, které je přes den prázdné. V noci se po ulicích potulují neškodná zjevení, která přehrávají poslední okamžiky svého života.
26–30	1k3 mladých modrých draků
31–35	1 vznešená mumie
36–40	1k4 hodin extrémního horka (viz 5. kapitola <i>Průvodce pána jeskyně</i>)
41–50	1k3 strážných nád
51–60	1k4 ifritů
61–63	Starý rozcestník označující jediný cíl, zvaný Pazar
64–72	1k4 nohů
73–80	1k3 gynosfing
81–85	1 dospělý modrý drakostěj
86–90	1 androsfinga
91–96	1 prastarý mosazný drak
97–99	1 prastarý modrý drak
100	1k4 dospělých mosazných draků



STŘETNUTÍ V TEMNÝCH ŘÍŠÍCH (1.–4. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1	1 mozkohroutí mystik
2	1k3 + 1 obřích jedovatých hadů
3	1k3 obřích ještěrek
4	2k4 obřích brouků ohnivců
5	1k8 + 1 flampů
6	1 vřesk
7	1k12 obřích krys

k%	Střetnutí
8	2k4 koboldů
9	1k8 + 1 stryg
10	2k4 lidí (kmenových válečníků) hledajících cestu na povrch, kteří prchají před svými temnoříšskými utlačovateli
11–12	1k10 troglodytů
13–14	1k2 šedých slizů
15–16	3k6 stryg
17–18	1k3 magmatických mefitů
19–20	1k10 goblinů
21–22	Orčí graffiti na stěnách urážející matku někoho jménem Krusk
23–24	1 roj hmyzu
25	1 hlubinný gnóm
26–28	1k8 + 1 drowů
29–30	1k4 fialových hub
31–32	1k12 kuo-toů
33	1 rzivý netvor
34–35	Sutí posetá chodba, jako by tu někdo nedávno vyklízel zával
36–37	1k8 + 1 obřích netopýrů
38–39	3k6 koboldů
40–41	2k4 divousů
42–43	1k4 + 3 hejn netopýrů
44	1 trpasličí prospektor (zvěd) hledající zlato
45	1 mrchodravec , nebo 1 rosolová krychle
46	1k8 temnopláště , nebo 2k4 hrotounů
47	1 pekelní ohař
48	1k3 spekter
49	1k4 gobrů
50	1k10 + 5 okřídlených koboldů
51	1k4 ohnivých hadů
52	2k8 + 1 troglodytů
53	1k6 obřích pavouků
54	3k6 kuo-toů
55	1 gobliní vůdce s 2k4 gobliny
56	4k4 divousů
57	1 okrový rosol
58	2k10 obřích stonožek
59	1 notik , nebo 1 obří ropucha
60	1k4 mykonidních dospělých s 5k4 mykonidními mláďaty
61	1 minotauří kostlivec , nebo 1 minotaur
62	3k6 drowů
63	1 mimik , nebo 1 dvojník
64	1k6 + 3 skurutů
65	1 rozumhlt , nebo 1 dohližeč
66	1k8 + 1 orků
67–68	Slabé klepání vycházející z nedaleké stěny
69	1 blekotačí tlamáč , nebo 1 vodní div
70	1k12 výtrusnic

k%	Střetnutí
71	1 obří had škrťič
72	1k10 stínů
73	1k3 grelů
74	1k4 fextů
75	1k8 + 1 quagotích sporových služebníků
76	1k2 chrličů
77	1k4 zlobrů , nebo 1k3 etinů
78	1k4 trpaličích průzkumníků (veteránů)
79–80	Opuštěný hornický tábor zkropený krví s rozházeným obsahem 1k3 jeskyňářských balíčků
81	1 chuul , nebo 1 salamandr
82	1k4 fázových pavouků , nebo 1k3 hákovců
83	5k4 duergarů
84	1 duch , nebo 1 ohnivá lebka , nebo 1 přízrak
85	1 druid s 1 ledním medvědem (jeskynním medvědem)
86	1 skurutí kapitán s 1k4 polozlobry a 2k10 skurutů
87	1 zemní elementál , nebo 1 černý pudink
88	1 kuo-toovský dozorce s 1k8 + 1 kuo-toovským práskači
89	1 quagotí tonot s 1k3 quagoty
90	1 zřící zombie , nebo 1 kostěná nága
91	1 orčí Grúmšovo oko s 1k4 orygy a 2k8 orky
92	1k4 ghastů s 1k10 ghúly
93–95	Páchnoucí kaluž, kterou nakapala slizká voda ze stropu
96	1 otyugh , nebo 1 krápnitec
97	1 upíří zplozenec
98	1 chiméra
99	1 mozkožrout
100	1 přízračná nága

STŘETNUTÍ V TEMNÝCH ŘÍŠÍCH (5.–10. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1	3k6 hejn netopýrů
2	1k4 obřích pavouků , nebo 1k4 obřích ropuch
3	1 mimik
4	2k4 šedých slizů
5	2k10 orků , nebo 3k6 troglodytů
6	3k6 divousů
7	1k6 + 2 magmatických mefitů
8	1 gobliní vůdce s 2k4 gobliny
9	2k4 temnopláště
10	2k8 + 1 drowů
11	2k10 hrotounů
12	1k4 minotauřích kostlivců
13–14	3k6 hlubinných gnómů
15	1 druid s 1 ledním medvědem (jeskynním medvědem)
16–17	3k6 orků

k%	Střetnutí
18	1 kostěnná nága
19–20	2k6 gobrů
21–25	Světlíkující houby rostoucí na stěnách vlhké jeskyň, osvětlující ji slabým světlem
26	2k4 spekter
27	1k12 + 4 stínů
28	1k3 blekotajících tlamáčů
29–30	4k4 skurutů
31–32	1k4 mrchodravců
33–34	1 černý pudink
35	1k4 okrových rosolů
36–40	Plísňová skvrna, která vypadá žlutě, když se na ni posvití
41	1k4 notiků
42–43	2k8 + 1 výtrusnic
44–45	1k3 rosolových krychlí
46	1 duch
47–48	1 ohnivá lebka
49–50	2k8 duergarů
51	1 přízrak
52	1 klepetnatec
53	1 xorn
54	1k6 + 2 trpasličích lovců (veteránů) pátrajících po trollech
55	1 skurutí kapitán s 3k10 skuruty
56	1 krápnitec
57	1 kuo-toovský dozorce s 1k4 kuo-toovskými práskači a 1k8 + 1 kuo-toy
58	1k3 vodních divů
59	1k4 ghastů s 1k10 ghúly
60	1 otyugh
61–62	Obchodní karavana 1 drowího mága , 2 drowích elitních válečníků a 2k10 quagotů
63	1k4 fextů
64	1k4 dvojníků
65	2k8 ohnivých hadů
66	1k4 spekter
67	1 orčí Grúmšovo oko s 1k4 orogy a 2k10 + 3 orky
68	1k3 upířích zplozenců
69	1k4 hákovců , nebo 1k4 minotaurov
70	3k6 quagotí sporových služebníků
71–72	1k3 grelů
73	1k6 + 1 rozumhltů
74	1k10 chrlíčů
75	1 zřící zombie
76–77	1 quagotí tonot s 2k4 quagoty
78	1k6 etinů , nebo 1k4 trollů
79	1k8 + 1 fázových pavouků
80	1 fomorian , nebo 1k3 kyklopů
81	1k4 zemních elementálů
82	3k6 zlobů

k%	Střetnutí
83	1k4 + 1 chuulů
84	1k10 pekelných ohařů
85	1k3 drowích elitních válečníků
86	1k4 chimér
87	1k4 salamandrů
88	1 pláštník
89	2k4 fextů
90	1k4 dravouků
91	1 ohnivý obr
92	1 alfagryk s 2k4 gryky
93	1 mozkožroutí mystik
94	1k4 drowích mágů
95	1 pízračná nága
96	1k4 mozkožroutů
97	1 behir
98	1 abolet
99	1 dao , nebo 1 kamenný obr
100	1 zřící

STŘETNUTÍ V TEMNÝCH ŘÍŠÍCH (11.–16. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1–2	3k6 mrchodravců
3–4	1k6 + 1 rosolových krychlí
5–6	1k8 + 2 blekotajících tlamáčů
7–8	2k8 minotauřích kostlivců
9–10	2k6 okrových rosolů
11–12	2k4 dvojníků
13–14	1k4 quagotí tonotů s 1k10 + 2 quagoty
15–16	1k3 krápnitců
17–18	3k6 chrlíčů
19–20	1k10 mimiků
21–25	20 sáhů dlouhá, 1k8 sáhů široká a 5k4 + 40 sáhů hluboká rokle
26–27	1 skurutí kapitán s 3k10 skuruty
28–29	2k4 spekter
30–31	3k6 ghastů
32–33	2k8 rozumhltů
34–35	1k3 orčích Grúmšových očí s 2k4 orogy a 2k10 orky
36–40	Velká přírodní jeskyně s 2k10 mimořádně detailními sochami různých tvorů
41–42	1k8 + 1 kuo-toovských dozorců
43–44	2k4 vodních divů
45–46	2k10 gryků
47–48	3k6 notiků
49–50	2k8 + 1 zlobů
51–52	1k6 + 2 chuulů
53–54	1k8 + 1 etinů
55	3k6 grelů
56	2k4 ohnivých lebek

k%	Střetnutí	k%	Střetnutí
57	2k12 trpasličích vojáků (veteránů) na hlídce	9–10	4k4 pekelných ohařů
58	2k8 pekelných ohařů	11–12	1k6 + 2 krápnitců
59	1k10 duchů	13–14	2k10 fextů
60	3k4 fextů	16–16	3k6 dvojníků
61	3k6 fázových pavouků	17–18	1k8 + 1 chimér
62	1k8 + 1 kostěných nág	19–20	1k4 pláštníků
63–65	Pronikavý výkřik následovaný temným smíchem	21	1 skurutí kapitán s 5k10 skuruty
66	1k4 chimér	22–23	1k8 + 1 zemních elementálů
67	1k10 černých pudinků	24–25	2k4 upířích zplozenců
68	3k6 minotaurů	26–27	3k6 minotaurů
69	2k4 otyughů	28–30	6 sáhů vysoká obrácená černá pyramida plující ve vzduchu 1 coul nad podlahou velké jeskyně
70	1k6 + 1 zřících zombíí	31–32	1k10 zřících zombíí
71	4k4 hákovců	33–34	1k4 mozkožroutích mystiků
72	1k8 + 1 klepetnatců	35–36	1d6 + 2 otyughů
73	2k4 salamandrů	37–38	1k12 trollů
74	1k3 alfangryků	39–40	1k10 přízraků
75	1k6 + 2 xornů	41–43	Krásná obsidiánová socha ležícího pantera
76–80	Ruiny vesnice, která kdysi patřila hlubinným gnómům. Při prohledání je 50% šance, že družina najde 1k3 léčivých lektvarů, a 25% šance, že najde náhodný běžný kouzelný předmět	44–45	1k4 drowích mágů s 1k6 drowími elitními válečníky
81	2k4 zemních elementálů	46–47	1k4 přízračných nág
82	1k3 přízračných nág	48–49	1k8 + 1 salamandrů
83	1k8 + 1 kyklopů	50–51	2k4 klepetnatců
84	1k6 + 2 trollů	52–53	1k10 xornů
85	2k4 kamenných obrů	54–56	1 mladý rudý stínový drak
86	2k4 přízraků	57–59	2k4 fomorianů
87	1d4 fomorianů	60–62	1k8 + 1 dravouků
88	1k3 drowích mágů s 1k4 drowími elitními válečníky	63–65	Stěny jeskyně plné pavučin, po kterých běhá 1k10 + 20 pavouků
89	1k10 upířích zplozenců	66–68	1k4 ohnivých obrů
90	1k3 pláštníků	69–70	1k10 mozkožroutů
91	1k4 ohnivých obrů	71–73	2k4 kamenných obrů
92	1 mozkožroutí mystik s 1k6 + 1 mozkožrouty	74–76	1k12 kyklopů
93	1k4 daů	77–80	Velká jeskyně s 10 sáhů vysokou sochou Bli-bdúlpýpy
94	1k8 + 1 dravouků	81–85	1k3 daů
95	1k3 behirů	86–90	1k4 zřících
96	1k4 aboletů	91–93	1k4 behirů
97	1 zřící	94–96	1 mrtvolný tyran
98	1 mladý rudý stínový drak	97–99	1k3 purpurových červů
99	1 mrtvolný tyran	100	2k4 aboletů
100	1 purpurový červ		

STŘETNUTÍ V TEMNÝCH ŘÍŠÍCH (17.–20. ÚROVEŇ)

k%	Střetnutí
1	1k4 alfangryků
2	2k8 spekter
3–4	3k6 minotaurů, nebo 2k8 kuo-toovských dozorců
5–6	2k8 grelů
7–8	2k10 fázových pavouků

PASTI ZNOVU A LÉPE

Pravidla pro pasti v *Průvodci Pána jeskyně* poskytují základní informace, které k řízení pastí během hraní hry potřebuješ. Tato kniha používá jiný, propracovanější přístup – popisuje pasti z hlediska jejich herních mechanismů a nabízí návod na vytvoření vlastních pastí s využitím nových pravidel.

Tato pravidla nevykreslují pasti jako mechanické nebo magické, ale místo toho je dělí na jiné dvě kategorie: jednoduché a složité.

JEDNODUCHÉ PASTI

Jednoduché pasti jsou po spuštění neškodné nebo se jim dá snadno vyhnout. Skrytá jáma vykopaná u vchodu do skřetího doupěte, jedovatá jehla, která vyskočí ze zámku, a kuše nastavená tak, aby vystřelila, když vetřelec vstoupí na nášlapnou desku, to všechno jsou příklady jednoduchých pastí.

PRVKY JEDNODUCHÉ PASTI

Popis jednoduché pasti začíná její úrovní a závažností hrozby, kterou představuje. Po obecné poznámce o tom, jak past vypadá a jak funguje, následují tři odstavce, které říkají, jak past funguje z hlediska herních mechanismů.

Úroveň a hrozba. Úroveň pasti je ve skutečnosti rozmezí úrovní, které odpovídají jednomu ze stupňů hry (úrovně postav 1.–4., 5.–10., 11.–16. a 17.–20.) a udává, kdy je vhodné past v kampani použít. Kromě toho představuje každá past na základě jejích konkrétních detailů budě nepříjemnou, nebezpečnou, nebo vražednou hrozbu.

Spouštěč. Jednoduchá past se aktivuje, když nastane událost, která ji spustí. Tato položka v popisu pasti uvádí místo spouštěče a činnost, která spuštění pasti způsobí.

Účinek. Účinek pasti nastává po jejím spuštění. Past může vystřelit šipku, vypustit oblak jedovatého plynu, otevřít skrytý otvor atd. Tato část popisu specifikuje, na co past cílí, její útočný bonus nebo SO záchranných hodů a co se stane při zásahu nebo neúspěšném záchranném hodu.

Protiopatření. Pasti lze odhalit nebo zneškodnit různými způsoby buď pomocí kouzel, nebo ověřením schopností. Tato část popisu uvádí možnosti, jak ji zneškodnit a uvádí taky, co se stane v případě neúspěšného pokusu.

HRANÍ JEDNODUCHÉ PASTI

Přípravu na použití jednoduché pasti ve hře začni tím, že si zapíšeš hodnoty pasivní Moudrosti (Vnímání) postav. Většina pastí umožňuje odhalit spouštěče nebo jiné prvky, které můžou prozradit jejich přítomnost, pomocí ověření Moudrosti (Vnímání), a pokud se na tyto informace zeptáš hráčů až během hry, mohli by vytušit skryté nebezpečí.

Po spuštění pasti použij její účinky tak, jak to má uvedeno v popisu.

Pokud postavy past objeví, buď otevřený jejich nápadům, jak by ji chtěly překonat. Popis pasti je spíše východem bodem pro její zneškodnění, než její přesnou definicí.

Abys mohl lépe popsat, co se bude dít dál, měli by být hráči konkrétní v tom, jak chtějí past zneškodnit. Pouhé konstatování, že si chtějí hodit na ověření, ti moc nepomůže. Zeptej se jich, kde se jejich postavy nacházejí a co přesně mají v úmyslu udělat.



VYTÁKÁNÍ SMYSLUPLNÝCH PASTÍ

Pokud chceš zvýšit šanci, že pasti, které jsi pro střetnutí či dobrodružství nachystal, postavy jen tak nepřejdou, může se zdát jako dobrý nápad dát jich tam velké množství. Tím by se zajistilo, že se postavy budou muset vypořádat alespoň s jednou nebo dvěma z nich, ale je dobré toto nutkání potlačit.

Pokud jsou tvá setkání nebo dobrodružství vyplňena příliš velkým množstvím pastí, kterým postavy znovu a znova padnou za oběť, pravděpodobně podniknou kroky, aby další zraněním či obětem zabránily. Kvůli svým čerstvým zkušenostem můžou být postavy příliš opatrné a hrozí, že se děj zastaví, zatímco hráči budou prohledávat každý čtvereční coul podzemí, jestli se na něm nenachází dráty a nášlapné desky.

Pasti jsou nejúčinnější, když svou přítomností překvapí, ne když se objevují tak často, že postavy věnují veškeré své úsilí vyhlížení, kde se objeví další.

PŘÍKLADY JEDNODUCHÝCH PASTÍ

Následující jednoduché pasti může použít k doplnění svých dobrodružství nebo jako předlohu pro vlastní výtvory.

JEDOVATÁ JEHLA

Jednoduchá past (1.–4. úroveň postav, vražedná hrozba)

Dobrý způsob, jak odradit případné zloděje od vykrádání pokladů, je ukryt v zámku drobnou otrávenou jehlu. Taková past se obvykle dává do truhly nebo do dveří pokladnice.

Spouštěč. Past spustí každý, kdo se pokusí vypáčit nebo šperhákem otevřít zámek.

Účinek. Tvor, který past spustí, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 20, jinak utrpí 14 (4k6) jedového zranění a je na 10 minut otrávený. Během otravy je současně paralyzovaný. Při úspěšném záchranném hodu utrpí pouze poloviční zranění a otrávený není.

Protiopatření. Jehlu je možné odhalit úspěšným ověřením Moudrosti (Vnímání) se SO 20, ale pouze pokud postava prozkoumá zámek. K jejímu zneškodnění je potřeba zlodějské náčiní a úspěšné ověření Obratnosti se SO 20, a pokud by výsledný hod byl 10 nebo nižší, past se spustí.

KYVADLOVÁ ČEPEL

Jednoduchá past (5.–10. úroveň postav, nebezpečná hrozba)

Tato past používá pohyblivé čepele, které kyvadlově kmitají místo místnosti a ohrožují každého, kdo je poblíž. Obvykle se past s kůsovou čepelí aktivuje manipulací s pákou nebo jiným jednoduchým zařízením. Tento druh pasti mají rádi zejména koboldi, protože dokáže zneškodnit i větší tvory.

Spouštěč. Past se aktivuje zatažením za páku.

Účinek. Každý Střední nebo větší tvor v 1 sáh široké a 4 sáhy dlouhé oblasti musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 15, jinak utrpí 14 (4k6) sečného zranění, nebo polovinu při úspěchu.

Protiopatření. Páka není skrytá. Úspěšné ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 15 odhalí na površích v oblasti působení pasti stopy po škrábancích a zbytky krvavých skvrn na stěnách a na podlaze. Páku jde vyřadit za pomocí zlodějského náčiní a úspěšným ověřením Obratnosti se SO 15.

NASTRAŽENÉ KUŠE

Jednoduchá past (1.–4. úroveň postav, nebezpečná hrozba)

Nastražené kuše jsou oblíbené u koboldů a dalších tvorů, kteří se při obraně svých doupat spoléhají na pasti. Past se skládá z drátu nataženého přes chodbu a napojeného na dvojici skrytých těžkých kuší. Ty jsou namířené tak, aby vystřelily na každého v chodbě, kdo o drát zavadí.

Spouštěč. Past spustí tvor, který zavadí o napnutý drát.

Účinek. Past provede dva útoky na tvora, který ji spustil. Každý útok má útočný bonus +8 a při zásahu způsobí 5 (1k10) bodného zranění. Na tento útok nelze použít výhodu ani nevýhodu.

Protiopatření. Napnutý drát je možné odhalit úspěšným ověřením Moudrosti (Vnímání) se SO 15. K jeho odpojení je potřeba zlodějské náčiní a úspěšné ověření Obratnosti se SO 15, a pokud by výsledný hod byl 5 nebo nižší, past se spustí.

OHNIVÝ VÝSLEH

Jednoduchá past (1.–4. úroveň postav, nebezpečná hrozba)

Chrám boha ohně Pyremia ohrožují zloději, kteří chtějí ukrást ohnivé opály, které tam kněží vystavují jako poctu svému bohu. Mozaika na podlaze ve vchodu do vnitřní síně se může stát pro každého vetřelce ohnivým peklem.

Spouštěč. Každý, kdo na mozaiku vstoupí, způsobí, že z ní vyšlehne plamen. Ti, kdo otevřeně nosí Pyremiovu svaté symboly, tuto past nespustí.

Účinek. Oblast ve tvaru krychle o hraně tří sáhů i nášlapnou desku pokryje ohnivá záplava. Každý tvor v zasažené oblasti musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 15, jinak utrpí 24 (7k6) ohnivého zranění, nebo polovinu při úspěchu.

Protiopatření. Úspěšný hod na Moudrost (Vnímání) se SO 15 odhalí v oblasti zasažené touto pastí zbytky popela a slabé stopy po spáleninách. Úspěšný hod na Inteligenci (Náboženství) se SO 15 prozradí, že past jde zničit znehodnocením klíčové runy na obvodu mozaiky, při neúspěchu se ale past spustí. Úspěšné seslání kouzla rozptyl magii se SO 15 past zničí.

PADACÍ MŘÍŽ

Jednoduchá past (1.–4. úroveň postav, nepříjemná hrozba)

Někteří obyvatelé stavějící podzemí, jako například šílení kouzelníci hledající nové oběti, nemají v úmyslu umožnit svým návštěvníkům snadný útek. Past s padací mříží může být obzvláště záludná, pokud je samotná mříž umístěna ve větší vzdálenosti od nášlapné desky, která ji aktivuje. Takže i když je deska umístěna hluboko v podzemí, mříž, která uzavírá jeho vchod, může být vzdálena desítky sáhů. Dobrodruzi pak nevědí, že jsou v pasti, dokud se nerozhoznou zamířit k východu.

Spouštěč. Past spustí tvor, který vstoupí na nášlapnou desku.

Účinek. Ze stropu se spustí železná mříž, která zablokuje východ nebo chodbu.

Protiopatření. Nášlapnou desku je možné odhalit úspěšným ověřením Moudrosti (Vnímání) se SO 20. K jejímu zablokování je potřeba zlodějské náčiní a úspěšné ověření Obratnosti se SO 20, a pokud by výsledný hod byl 5 nebo nižší, past se spustí.

PADACÍ SÍŤ

Jednoduchá past (1.–4. úroveň postav, nebezpečná hrozba)

Goblini mají sklon zotročovat své nepřátele, a tak dávají přednost pastem, které zanechávají vetřelce nezraněné. Ti pak můžou být nasazeni na práci v dolech nebo jinde.

Spouštěč. Past spustí drát natažený přes chodbu, ke kterému je na jednom konci připevněna velká síť. Pokud se drát přetrhne, síť spadne dolů na vetřelce. K drátu je taky připevněn železný zvonek, a když past spustí, zazvoní a upozorní blízké stráže.

Účinek. Když se rozezní zvonek, spadne síť o velikosti čtyř čtverečních sáhů na zem. Jakýkoliv tvor, který se v této oblasti nachází, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 15, jinak se do ní zaplete a je jí zadržený. Pokud se chce ze sítě osvobodit, nebo z ní dostat ven jiného tvora, musí uspět v ověření Síly se SO 10. Další možností, jak lapeného tvora bez ublížení vyprostit, je na síť (OČ 10, 20 životů) zaútočit a způsobit jí alespoň 5 sečného poškození.

Protiopatření. Nastražený drát a síť se dají odhalit úspěšným ověřením Moudrosti (Vnímání) se SO 15. K odpojení drátu, aniž by síť spadla nebo se rozezněl zvonek, je potřeba zlodějské náčiní a úspěšné ověření Obratnosti se SO 15, při neúspěchu se past spustí.

PAST NA MEDVĚDY

Jednoduchá past (1.–4. úroveň postav, nebezpečná hrozba)

Past na medvědy tvoří dvojice železných čelistí, které se při šlápnutí na ně zavřou a sevřou oběť nohu. Past je připevněná k zemi a oběť tak zůstane znehybněná.

Spouštěč. Past spustí tvor, který na ni šlápnne.

Účinek. Past zaútočí na tvora, který ji spustil. Má útočný bonus +8 a při zásahu způsobí 5 (1k10) bodného zranění. Na tento útok nelze použít výhodu ani nevyhodu. Rychlosť tvora zasaženého pastí se sníží na 0 a nemůže se hýbat, dokud se z pasti nevyprostí úspěšným hodem na Sílu se SO 15, nebo dokud ho z ní stejným hodem nevyprostí jiný, vedle stojící tvor.

Protiopatření. Past je možné odhalit úspěšným ověřením Moudrosti (Vnímání) se SO 10. Ke zneškodnění je potřeba zlodějské náčiní a úspěšné ověření Obratnosti se SO 10.

VĚČNÝ SPÁNEK

Jednoduchá past (11.–16. úroveň postav, vražedná hrozba)

Po aktivaci pasti věčného spánku uvolní nášlapná deska kouzlo, které může uvrhnout vetřelce do hlubokého spánku. Pro strážce podzemí je pak snadné se spáčů zbavit.

Spouštěč. Past spustí tvor, který vstoupí na nášlapnou desku.

ZAKRYTÉ JÁMY JSOU LEGRAČNÍ!

PROTOŽE KDYŽ NA NÍ JEDEN Z VÁS

CHODÍČŮ VSTOUPÍ, SPADNE DOLŮ!

A ZRANÍ SE! A TO JE PAK PANĚČKU PRČA.

Účinek. Po aktivaci seše past kouzlo *spánek* s výchozím bodem na desce, přičemž použije pozici kouzla 9. úrovně.

Protiopatření. Nášlapnou desku jde odhalit úspěšným ověřením Moudrosti (Vnímání) se SO 20. Úspěšné ověření Inteligence (Mystika) se SO 20, provedené ve vzdálenosti do 1 sáhu od nášlapné desky, past deaktivuje, ale pokud je celkový výsledek hodu 10 a nižší, past se spustí. Kouzlo *rozptyl magii* (SO 15), které je úspěšně sesláno na nášlapnou desku, past zničí.

ZAKRYTÁ JÁMA

Jednoduchá past (1.–4. úroveň postav, nepříjemná hrozba)

Nejjednodušší z těchto pastí je jen dva sáhy hluboká díra v podlaze zakrytá roztrhanými hadry, přes které je naházená hlína a listí, takže to na první pohled vypadá jako pevná zem. Tento typ pasti se hodí k zablokování vchodu do doupěte nestvůr a obvykle má po stranách úzké výstupky, po kterých se kolem ní dá projít.

Spouštěč. Do jámy může spadnout každý, kdo na zamaskované hadry šlápnne.

Účinek. Při úspěšném záchranném hodu na Obratnost se SO 10 se padající tvor zachytí o okraj jámy nebo instinktivně ustoupí. Při neúspěchu spadne do jámy a utrpí 3 (1k6) drtivého zranění způsobeného pádem.

Protiopatření. Úspěšným ověřením Moudrosti (Vnímání) se SO 10 si tvor může všimnout hadrů na podlaze, stejně jako jednu stopu široké římsy na okraji jámy, po které ji může bezpečně obejít.

VYTVÁŘENÍ JEDNODUCHÝCH PASTÍ

Jednoduché pasti si může vytvořit sám, stačí se držet následujících pokynů. Může taky upravit pasti z uvedených příkladů a přizpůsobit je tak pro jiné úrovně hry a nebezpečnosti jejich hrozby. Úpravu jejich SO a způsobovaného zranění najdeš níže.

ÚČEL

Než se pustíš do tvorby detailů své pasti, zamysli se nad důvodem její existence. Proč by někdo takovou past stavěl? Jaký je její účel? Promysli si tvůrce pasti (v dobrodružství), jeho záměr a místo, které past chrání. Pasti mají ve světě svůj účel – nejsou vytvořeny bezdůvodně – a tento účel určuje povahu a účinky pasti.

Níže je popsáno několik obecných účelů, které může past mít. Může se jimi inspirovat při tvorbě svých vlastních pastí.

Poplach. Poplašná past má za úkol upozornit obyvatele oblasti na přítomnost vetřelců. Může vyvolat zvuk zvonku nebo gongu. Tento typ pasti zřídkakdy zahrnuje záchranný hod, protože po jejím spuštění se poplachu nelze vyhnout.

Zabití. Některé pasti jsou prosté a jednoduše určeny k likvidaci vetřelců. Jejich účinky zahrnují otrávené jehly, které vyskočí při manipulaci se zámkem, výbuchy plamenů, které zaplaví místo, jedovatý plyn a další smrtící prostředky. Záchranné hody – obvykle na Obratnost nebo Odolnost – umožňují tvorům se účinkům pastí vyhnout nebo je aspoň zmírnit.

Zadržení. Zadržující past má za úkol udržet svou oběť na místě a znemožnit jí pohyb. Takové pasti se často používají ve spojení s pravidelnými hlídkami stráží, takže oběti jsou pravidelně vyprošťovány a odváděny na jiné místo, kde s nimi bude nějak naloženo. Ve starobylém podzemí však můžou být stráže dálno pryč.



Zadržujícím pastem se dá vyhnout – obvykle to vyžaduje úspěšný záchranný hod na Sílu, ale některé pasti provedení záchranného hodu neumožňují. Kromě způsobeného zranění znemožňují takové pasti i pohyb. Úspěšným ověřením Síly (s použitím SO záchranného hodu pasti) nebo poškozením pasti je možné zajatce osvobodit. Příkladem může být past na medvědy, klec, která se spouští ze stropu, nebo zařízení, které vystřeluje síť.

Zpomalení. Některé pasti jsou navrženy tak, aby zpomalily nepřátele a poskytly obyvatelům podzemí čas na obranu nebo útěk. Klasickým příkladem takové pasti je zakrytá jáma. 2 sáhy hluboká jáma obvykle způsobuje malé zranění a je snadné z ní uniknout, ale plní svůj účel tím, že zdržuje vetřelce v postupu. Mezi další příklady zpomalovacích pastí patří hroutící se stěny, padací mříže a zamýkací mechanismy, které zavírají a následně zamýkají dveře. Pokud má zpomalovací past pohyblivé části, které postavy přímo ohrožují, musejí obvykle uspět v záchranném hodu na Obratnost, aby se vyhnuly následnému zranění.

ÚROVĚN A SMRTONOSNOST

Před vytvořením účinků pasti si promysli její úroveň a smrtonosnost.

Pasti se dělí do čtyř úrovňových rozsahu: 1.–4., 5.–10., 11.–16. a 17.–20. Úroveň, kterou pro past zvolíš, ti poskytne výchozí bod pro určení její účinnosti.

Pokud chceš následně určit sílu pasti, rozhodni se, zda je pro postavy v rozsahu své úrovni nepříjemnou, nebezpečnou nebo vražednou hrozbou. Je nepravděpodobné, že by nepříjemná past postavu zabila. Nebezpečná past obvykle způsobuje dostatečné zranění, aby postava, kterou zasáhne, potřebovala vyléčit. Vražedná past může postavě

během jediného zásahu snížit životy na 0 a většina postav, které zasáhne, bude potřebovat krátký nebo důkladný odpočinek.

Při určování účinků pasti se řídí následujícími tabulkami. Tabulka SO záchrana a útočné bonusy pasti udává SO záchranného hodu, SO ověření a útočný bonus pasti. SO ověření je výchozí pro všechny ověření použité k interakci s pastí.

Tabulka Závažnost zranění podle úrovně uvádí typické hodnoty zranění, které past způsobuje postavám na určitých úrovních. Uvedené hodnoty předpokládají, že past zraní jednoho tvora. U pastí, které můžou zasáhnout více než jednoho tvora najednou, použij pro zranění místo k10 hodnoty k6.

Tabulka Ekvivalent kouzla podle úrovně ukazuje úroveň pozice kouzla, která je vhodná pro danou úroveň postavy a závažnost nebezpečí, které past představuje. Kouzlo je skvělým základem pro konstrukci pasti, ať už past kouzlo duplikuje (zrcadlo, které na toho, kdo se do něj podívá, sešle kouzlo *zmam osobu*), nebo využívá jeho účinků (alchymistické zařízení, které vybuchne jako *ohnivá koule*).

Položka Vražedná pro postavy na 17. a vyšší úrovni navrhuje spojit kouzlo 9. a 5. úrovně do jednoho efektu. V tomto případě si vyber dvě kouzla nebo zkombinuj účinky kouzla seslaného pomocí pozice 9. a 5. úrovně. Například kouzlo *ohnivá koule* by v této situaci při neúspěšném záchranném hodu způsobilo 24k6 ohnivého zranění.

TABULKA SO ZÁCHRAN A ÚTOČNÉ BONUSY PASTÍ

Závažnost pasti	SO záchrany	Útočný bonus
Nepříjemná	10	+5
Nebezpečná	15	+8
Vražedná	20	+12

ZÁVAŽNOST ZRANĚNÍ DLE ÚROVNĚ

Úroveň postavy	Nepříjemná	Nebezpečná	Vražedná
1.–4.	5 (1k10)	11 (2k10)	22 (4k10)
5.–10.	11 (2k10)	22 (4k10)	55 (10k10)
11.–16.	22 (4k10)	55 (10k10)	99 (18k10)
17.–20.	55 (10k10)	99 (18k10)	132 (24k10)

EKVIVALENT KOUZLA DLE ÚROVNĚ

Úroveň postavy	Mírná	Nebezpečná	Smrtící
1.–4.	Trik	1.	2.
5.–10.	1.	3.	6.
11.–16.	3.	6.	9.
17.–20.	6.	9.	9. + 5.

SPOUŠTĚČE

Spouštěč je okolnost, která musí nastat, aby se past spustila.

Rozhodni se, co způsobí spuštění pasti, a urči, jak můžou postavy spouštěč zablokovat. Několik příkladů spouštěčů najdeš v následujícím seznamu:

- Nášlapná deska, která po sešlápnutí spustí past.
- Nástražný drát, který po přerušení spustí past, což obvykle nastane, když přes něj někdo projde.

- Kulovitá klika, která spustí past, když se s ní špatně otočí.
- Dveře nebo truhla, které při otevření spustí past.

Aby byl spouštěč účinný, musí být obvykle skrytý. Jinak by obyčejně bylo snadné se pasti vyhnout.

Spouštěče, které stačí pro jejich odhalení jen vidět, vyžadují hod na ověření Moudrosti (Vnímání). Když nastraženou jámu zakrývá síť pokrytá listím, postavy ji můžou odhalit, pokud si jí všimnou skrz mezery mezi listy. Nástražný drát, stejně jako nášlapnou desku, je možné odhalit, když si jich někdo jen všimne.

Všimnout si jiných pastí vyžaduje pečlivou prohlídku a úsudek. Kulovitá klika otevírá dveře, když se otočí doleva, ale spustí past, když se otočí doprava. Všimnout si takové důmyslné pasti vyžaduje úspěšné ověření Inteligence (Pátrání). Spouštěč je zřejmý. Pochopení jeho podstaty už ne.

SO ověření, bez ohledu na typ, závisí na dovednosti a péci věnované zakrytí pasti. Většinu pastí jde odhalit úspěšným ověřením se SO 20, ale hrubě vyrobená nebo spěšně nastražená past má SO 15. Výjimečně důmyslné pasti můžou mít SO 25.

Následně se tedy musí zamyslet nad tím, co postavy úspěšným ověřením zjistí. Ve většině případů ověření odhalí past. V ostatních případech odhalí vodítka, ale zmaření pasti stále vyžaduje jistý úsudek. I když postavy v ověření uspějí, stále můžou past spustit, pokud neporozumí tomu, co zjistily.

ÚČINKY

Návrh účinků pasti je přímočarý proces. Tabulky pro SO záchranných hodů, útočných bonusů, zranění a podobně ti poskytnou výchozí bod pro většinu jednoduchých pastí, které způsobují zranění.

Pro pasti se složitějšími účinky je nejlepším výchozím bodem použít tabulky Ekvivalent kouzla podle úrovně, díky které najdeš nejlepší shodu pro zamýšlený účinek této pasti. Kouzla jsou dobrým výchozím bodem, protože jde o kompaktní prvky herního návrhu, které přinášejí specifické účinky.

Pokud jako výchozí bod používáš kouzlo, zkонтroluj, jestli je třeba vyladit jeho účinky tak, aby odpovídaly povaze pasti. Například můžeš snadno změnit typ zranění, které kouzlo způsobuje, nebo záchranný hod, který vyžaduje.

ZNEŠKODNĚNÍ JEDNODUCHÉ PASTI

Ke zneškodení jednoduché pasti je nutné jen jedno úspěšné ověření vlastnosti. Představ si, jak tvá past funguje, a pak přemýšlej o tom, jak by ji postavy mohly překonat. Můžeš definovat více než jeden druh ověření vlastnosti. Některé pasti můžou být tak chabě skryté, že se dají jednoduše objevit nebo obejít. Například zakrytá jáma je fakticky zneškodená, jakmile si jí postavy všimnou. Potom ji můžou jednoduše obejít, nebo můžou slézt na jedné straně dolů, projít po dně jámy a na druhé straně vyplhat zase nahoru.

Jakmile určíš, jak může být past zneškodená nebo jak se jí lze vyhnout, rozhodni o vhodných kombinacích vlastností a dovedností, které můžou postavy použít. K tomuto účelu se běžně používá ověření Obratnosti pomocí zlodějského náčiní, ověření Síly (Atletika) a ověření Inteligence (Mystika).

Ověření Obratnosti za použití zlodějského náčiní lze použít na pasti, které mají mechanický prvek. Se zlodějským

náčiním se dá zneškodnit nástražný drát nebo nášlapná deska, demontovat mechanismus otrávené jehly nebo upcat ventil, kterým uniká jedovatý plyn do místonosti.

Ověření Síly je často metodou pro zmaření pastí, které lze zničit nebo předejít jejich spuštění hrubou silou. Kůsou vitou čepel jde zlomit, posuvný kvádr udržet na místě a sít roztrhat.

Magickou past může zneškodnit ten, kdo umí zablokovat magii, která ji pohání. Úspěšné ověření Inteligence (Mystika) obvykle umožňuje postavě zjistit, jak magická past funguje a jak odvrátit její účinek. Postava například může zjistit, že sochu, která ze svých úst chrání magický plamen, může zneškodnit rozbítím jednoho z jejích skleněných očí.

Když už víš, jaký druh ověření je vyžadován, rozhodni, co se stane při neúspěšném pokusu o zneškodení pasti. V závislosti na druhu provedeného ověření a povaze pasti můžeš stanovit, že negativní důsledky bude mít každé neúspěšné ověření – což obvykle znamená spuštění pasti. Jindy můžeš stanovit číslo, které musí dané ověření hodit, aby ke spuštění pasti nedošlo (například „výsledek ověření 5 či méně spustí past“). Pokud je celkový výsledek ověření roven či menší než toto číslo, past se aktivuje.

UMÍSTĚNÍ JEDNODUCHÉ PASTI

Co se týče vhodného umístění pasti, rozhodující je kontext a prostředí. Past jako kyadlový kmen, který má za cíl srazit postavy stranou, je na typické lesní cestě pouhou nepříjemností, kterou jde snadno obejít. Ale na úzké stezce, která lemuje stranu strmého, hlubokého útesu, jde o potenciálně smrtelně nebezpečí.

Úzká hrdla a úzké chodby vedoucí k důležitým místům v podzemí jsou dobrými misty pro umístění pastí, zejména těch, které slouží k vyvolání poplachu nebo zadření. Cílem je odradit nebo zdržet vetřelce, než se dostanou na kritické místo, což dává obyvatelům podzemí šanci připravit se na obranu nebo protiútok.

Truhla s pokladem, dveře vedoucí do pokladnice nebo jakákoli jiná překážka či nádoba, která stojí v cestě k cennému pokladu, je ideálním místem pro zabíjecí pasti. V takových případech je past poslední obrannou proti zlodějům nebo vetřelcům.

Protože poplašné pasti nepředstavují žádnou přímou fyzickou hrozbu, jsou vhodné do oblastí, které používají i obyvatelé podzemí – za předpokladu, že obyvatelé o pasti vědí a vědí i, jak se jí vyhnout. Nehody se stávají, ale pokud goblin ve svém doufěti zakopne a spustí poplašnou past, k žádné skutečné újmě nedojde. Rozezní se poplach, dorazí stráže, potrestají nemotorného goblina a past opět nastráží.

SLOŽITÉ PASTI

Složitá past představuje pro dobrodruhy vícero nebezpečí. Složitá past zůstává po aktivaci nadále nebezpečná, dokud se jí postavy nevyhnou nebo ji nezneškodní. Některé složité pasti se postupem času stávají nebezpečnějšími, protože akumulují energii nebo nabírají rychlosť.

Složité pasti je také oproti jednoduchým těžší zneškodnit. Jedno ověření nestačí. Místo toho je nutná série ověření, kterými se jednotlivé části pasti postupně rozeberou. Účinek pasti se s každým úspěšným ověřením postupně snižuje, až nakonec postavy past zneškodní.

Nejsložitější pasti jsou navrženy tak, aby je mohl zneškodnit jen ten, kdo je vystaven jejich účinku. Například

mechanismus, který řídí chodbu plnou kůsových čepelí, je na opačném konci než vstup, nebo sochu, která vydechuje do oblasti nekrotickou energii, může zneškodnit pouze ten, kdo v zasažené oblasti stojí.

POPIS SLOŽITÉ PASTI

Složitá past má všechny prvky jednoduché pasti a navíc i zvláštní vlastnosti, které z ní činí silnější hrozbu.

Úroveň a závažnost. Složitá past používá stejné označení úrovně a závažnosti jako jednoduchá past.

Spouštěč. Složitá past má spouštěč, stejně jako jednoduchá past. Některé složité pasti můžou mít spouštěče několik.

Iniciativa. Složitá past provádí tahy podobně jako tvor, protože její funkce není okamžitá, ale trvá po určitou dobu. Tato část popisu pasti uvádí, zda je pomalá (jedná v pořadí iniciativy 10), rychlá (jedná v pořadí iniciativy 20) nebo velmi rychlá (jedná v pořadí iniciativy 20 i 10). Past jedná vždy až po tvorech, kteří mají stejnou iniciativu.

Aktivní prvky. V této části popisu jsou popsány konkrétní účinky, které past ve svém tahu vytváří. Past může mít více aktivních prvků nebo tabulkou, podle které si hodíš, abys náhodně určil její účinek, nebo možnosti, z nichž si můžeš vybrat.

Dynamické prvky. Dynamický prvek je hrozba, která vznikne nebo se vyvíjí během svého fungování. Změny týkající se dramatických prvků se obvykle projeví na konci každého tahu pasti nebo v reakci na akce postav.

Konstantní prvky. Složitá past představuje hrozbu i v době, kdy neprovádí svůj tah. Konstantní prvky popisují, jak tyto části pasti fungují. Většina z nich zaútočí na každého tvora, který skončí svůj tah v určité oblasti, nebo si vynutí jejich záchranný hod.

Protiopatření. Past jde zneškodnit různými způsoby. Popis pasti podrobně popisuje ověření nebo kouzla, kterými ji jde odhalit či zneškodnit. Také určuje, co se stane (pokud se něco stane), při neúspěšném pokusu o její zneškodnění.

Zneškodňování složité pasti je jako zneškodňování jednoduché pasti, až na to, že složité pasti vyžadují více ověření. Zneškodnění jednoho z prvků složité pasti obvykle vyžaduje tři úspěšná ověření. Mnoho z těchto pastí má více prvků, takže dá zabrat, než se povypínají všechny její části. Avšak úspěšné ověření obvykle sníží účinnost daného prvku pasti, třebaže ji nezneškodní.

HRANÍ SLOŽITÉ PASTI

Složitá past funguje ve hře podobně jako legendární nestvůra. Když je aktivována, aktivní prvky pasti jednají podle své iniciativy. V každém ze svých pořadí iniciativy se aktivují rysy pasti až poté, co jednali všichni tvorové se stejnou iniciativou. Uplatní účinky uvedené v popisu pasti.

Po vyřešení účinků aktivních prvků pasti zkontroluj její dynamické prvky a zjisti, zda se v pasti něco nezměnilo. Mnoho složitých pastí má účinky, které se v průběhu střetnutí mění. Magická aura může s přibývajícím časem způsobovat větší zranění nebo kůsovitá čepel může měnit oblast místnosti, na kterou útočí.

Konstantní prvky pasti jí umožňují účinkovat mimo svůj tah. Na konci tahu každého tvora se podívej na konstantní prvky pasti a zjisti, zda se nespustily některé z jejich účinků.



ZKUŠENOSTI ZA SLOŽITÉ PASTI

Překonání složité pasti si zasluzuje ocenit body zkušenosťí v závislosti na nebezpečí, které past představuje. Zda družina past překonala je nutné posoudit. Obecně řečeno, pokud postavy složitou past zneškodní nebo jsou vystaveny jejím účinkům a přežijí, uděl jíme za projevené úsilí body zkušenosťí podle níže uvedené tabulky.

ZKUŠENOSTI ZA SLOŽITÉ PASTI

Úroveň pasti	Body zkušenosťí
1.–4.	650
5.–10.	3 850
11.–16.	11 100
17.–20.	21 500

PŘÍKLADY SLOŽITÝCH PASTÍ

Následující složité pasti jde použít jako výzvu pro hráčské postavy nebo jako inspiraci pro tvé vlastní výtvory.

JEDOVATÁ BOUŘE

Složitá past (11.–16. úroveň postav, vražedná hrozba)

Tato dábelská past byla postavena, aby eliminovala větřelece, kteří pronikají do chrámu yuan-tiů. Past je čtvercová místnost o straně 12 sáhů, s 1 sáh širokými kamennými dveřmi uprostřed každé zdi. V každém rohu místnosti stojí 2 sáhy vysoká socha velkého hada, stočená a připravená k útoku. Oči v každé soše jsou z rubínů, kus za 200 zl.

Spouštěč. Tato past se aktivuje, když je z nějaké sochy vydloubnut rubín. Ústa každé sochy se otevřou a odhalí 1 stopu širokou hadici, která vede hrdem do útrob sochy.

Iniciativa. Past jedná v pořadí iniciativy 20 a 10.

Aktivní prvky. Past vyplní místnost jedovatým plynem a dalšími smrtícími účinky.

Zamčené dveře (Iniciativa 20). Čtvery dveře vedoucí do této místnosti se zabouchnou a magický uzamknou. Tento účinek se aktivuje pouze jednou, při prvním spuštění pasti.

Jedovatý plyn (Iniciativa 20). Místnost zaplní jedovatý plyn. Každý tvor uvnitř místnosti musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 20, jinak utrpí jedové zranění 33 (6k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Bouře (Iniciativa 10). Vzduch a plyn z pasti spolu zreagují. Hoď k6 a podívej se do následující tabulky.

ÚČINKY BOUŘE

k6 Účinek

- | | |
|---|--|
| 1 | Halucinogenní plyn pomátné mysl i smysly. Všechna ověření Inteligence a Moudrosti mají během pobytu v této místnosti nevýhodu, dokud se prvek Bouře neaktivuje znova. |
| 2 | Oblast vyplní výbušný plyn. Pokud má někdo u sebe otevřený oheň, dojde k výbuchu. Všichni tvorové v oblasti musejí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 20, jinak utrpí ohnivé zranění 22 (4k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Otevřený oheň pak zhasne. |
| 3 | Místnost vyplní oslabující plyn. Všechna ověření Síly a Obratnosti mají během pobytu v této místnosti nevýhodu, dokud se prvek Bouře neaktivuje znova. |
| 4 | Lomcuje vitr nutí každého tvora v místnosti, aby si hodil záchranný hod na Sílu se SO 20, a pokud neuspěje, je sražen k zemi. |
| 5 | Místnost zaplní kouř. Viditelnost se sníží na 1 stopu, dokud se prvek Bouře neaktivuje znova. |
| 6 | Místnost zaplaví jed a nutí tvory, aby si hodili záchranný hod stejně jako u prvku Jedovatý plyn. |

Dynamický prvek. Čím déle setrvává jedovatý plyn v místnosti, tím je vražednější.

Zvýšená účinnost. Zranění z prvku Jedovatý plyn se po aktivaci zvyšuje každé kolo o 11 (2k10), ale maximálně na 55 (10k10).

Protiopatření. Je několik způsobů, jak past překonat.

Otevření dveří. Otevření dveří je nejrychlejší způsob, jak past odstavit, avšak dveře jsou magický chráněny. Pokud chce postava otevřít dveře, musí nejprve uspět v ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 20, aby našla uzamykatí mechanismus. Potom je nutné úspěšné ověření Inteligence (Mystika) se SO 20, aby zneškodnila silovou kouli, která obkloupe zámek (*rozptyl magii* na ni nepůsobí). Úspěch v ověření Obratnosti s použitím zlodějského náčiní se SO 20 zámek otevře. Nakonec je nutné úspěšné ověření Síly (Atletika) se SO 20, aby se dveře po zatlačení otevřely. Každé ověření vyžaduje akci.

Zneškodnění soch. Sochu jde zneškodnit zablokováním otvoru v jejích ústech. Těžce sochu poškodit je špatný nápad, protože plynové ventily stále zůstanou otevřené. Snížení životů sochy na 0 (OČ 17; 20 žt, odolání vůči ohnivému, bodnému a sečnému poškození; imunita vůči jedovému a psychickému poškození;

zení) nebo úspěšné ověření Síly se SO 20 za účelem rozbití sochu rozpraská a zvýší zranění způsobované Jedovatým plynem o 5 (1k10). Úspěšné ověření Obratnosti s použitím zlodějského náčiní se SO 20 nebo úspěšné ověření Síly se SO 15 za účelem zablokování sochy pláštěm či obdobným předmětem sníží jedové zranění o 5 (1k10). Jakmile postava uspěje v ověření, musí někdo vedle sochy zůstat, aby byla dál blokovaná. Pokud jsou tímto způsobem zablokovány všechny čtyři sochy, past se vypne.

KOULE DRTIVÉ ZHOUBY

Složitá past (5.–10. úroveň postav, smrtící hrozba)

Jistý dvorní šašek vymyslel smrtící past, která měla zatočit s každým, kdo by plánoval ukrást jeho kouzelnou šaškovskou čepici. Šaškova hrobka se nachází na konci 2 sáhy široké a 30 sáhů dlouhé chodby, která vede od severu k jihu a prudce se svažuje. Vstup do hrobky tvoří dveře ve východní zdi ve spodní části svahu, u jižního konce chodby.

Spouštěč. Tato past se aktivuje, jakmile se otevřou dveře vedoucí k šaškově rakvi. Na severním konci chodby se otevře magický portál, z něhož se vyvalí obrovská ocelová koule a valí se dolů. Když se dovalí na dno svahu, na okamžik se objeví druhý portál, teleportuje kouli zpět na vrchol svahu a celý proces se znova opakuje.

Iniciativa. Past jedná v pořadí iniciativy 10 (ale viz dynamický prvek níže).

Aktivní prvek. Přestože je past ve své podstatě složitá, má jen jediný aktivní prvek. Víc nepotřebuje.

Koule drtivé zhoubky (Iniciativa 10). Aktivním prvkem pasti je ocelová koule, která vyplňuje téměř celou dvousáhovou šířku chodby a ve svém tahu se valí ke dnu svahu. Každý tvor, který se nachází kouli v cestě, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 20, jinak utrpí drtivé zranění 22 (4k10) a je sražen k zemi. Když uspěje, utrpí poloviční zranění a sražen není. Předměty, které kouli blokují, například vykouzlená zeď, utrpí při nárazu maximální poškození.

Dynamický prvek. Čím déle se koule valí, tím více je smrtící.

Rychlost zabíjí. Po svém tahu se koule zrychlí, což představuje zvýšení jí způsobovaného zranění o 11 (2k10). Když je toto zranění 55 (10k10) či větší, koule jedná v pořadí iniciativy 20 a 10.

Protiopatření. Past jde neutralizovat zastavením koule nebo zabráněním jí v teleportaci.

Zastavení koule. Zastavení koule je nejjednodušší způsob, jak past přerušit. Snadno toho jde docílit *zdí sly*, stejně jako jakýmkoliv předmětem umístěným do její dráhy, který má dost životů, aby absorboval poškození z koule, aniž by byl zničen.

Přerušení portálů. Každý portál jde neutralizovat třemi úspěšnými ověřeními Inteligence (Mystika) se SO 20, ale samotná analýza, jak portál přerušit, vyžaduje čas. Na fungování portálů se podílejí mldé runy ve stropě a podlaze na obou koncích chodby. Tvor musí nejprve pomocí akce sadu run prozkoumat a potom pomocí následující akce se pokusit runy zničit. Každé úspěšné ověření sníží zranění způsobované koulí o 11 (2k10), protože průchody vadným portálem sníží její rychlosť.



Nebo jde sadu run zneškodnit třemi úspěšnými sesláními *rozptyl magii* (SO 19) cílenými na některou runu v dané sadě.

Pokud je jižní portál zničen, koule dopadne na jižní zeď a zastaví se. Blokuje dveře do hrobky, ale postavy můžou uniknout.

ULIČKA ČEPELÍ

Složitá past (1.–4. úroveň postav, nebezpečná hrozba)

V zaváté pyramidě, která naznačuje polohu ztraceného města Cynidicey, je hrobka krále Alexandra a královny Zenobie. Vchod do jejich hrobky tvoří dlouhá předsíň protkaná pastmi, přístupná pouze skrz důmyslně skryté tajné dveře. Chodba je 4 sáhy široká a 32 sáhů dlouhá. Je vesměs prázdná. 16 až 26 sáhů od vstupu do chodby je rozbitá a popraskaná podlaha.

Spouštěč. Tato past se aktivuje, jakmile do chodby vstoupí živý tvor, a zůstává aktivní, dokud v ní nějaký živý tvor je.

Iniciativa. Past jedná v pořadí iniciativy 20 a 10.

Aktivní prvky. Ulička čepelí obsahuje sadu vřívných čepelí podél prvních 16 sáhů chodby, na dalších 10 sázích buchary, které vyrážejí od stropu dolů k podlaze a pak se vracejí zpět na strop, a runu strachu v posledních 6 sázích.

Vřívné čepely (Iniciativa 20). Čepely útočí na každého tvora na prvních 16 sázích chodby, s bonusem +5

k hodu na útok a při zásahu zraňují sečným zraněním 11 (2k10).

Buchary (Iniciativa 10). Každý tvor v chodbě v 10 sáhů dlouhé oblasti za tou první šestnáctisáhovou musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 15, jinak utrpí drtivé zranění 11 (2k10) a je sražen k zemi. Když uspěje, utrpí poloviční zranění a sražen není.

Runa strachu (Iniciativa 10). Každý tvor v 6 sáhů dlouhé oblasti za Buchary musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak ho runa na 1 minutu vystraší a musí okamžitě použít svou reakci, aby se pohnul svou rychlostí směrem k bucharům. Vystrašený tvor se nemůže přiblížit k protějšímu konci chodby, dokud nepoužije svou akci k záchrannému hodu na Moudrost se SO 15, a při úspěchu pro něj úcinek skončí.

Dynamické prvky. Čím déle je past aktivní, tím jsou čepele a runa nebezpečnější.

Čepele se zrychlují. Čepele se pohybují stále rychleji. Zpomalují, jen když zasáhnou cíl. Pokaždé, když čepele svým útokem minou, je těžší vyhnout se jejich dalšímu útoku. Po každém minutě se útočný bonus čepelí zvyší o 2 a jejich zranění se zvyší o 3 (1k6). Tato úprava platí, dokud čepele nezasáhnou cíl, potom se hodnoty vrátí k počátečním.

Obrana runy. Manipulace s Runou strachu zvyšuje sílu pasti. Každé úspěšné ovření při pokusu o zneškodení runy zvyšuje čepelemi a buchary způsobované zranění o 5 (1k10) a SO záchranného hodu runy o 1.

Konstantní prvky. Vřívné čepele a Runa strachu ovlivňují každého tvora, který skončí svůj tah v oblasti ovlivňované těmito prvky.

Vřívné čepele. Každý tvor, který skončí svůj tah v oblasti čepelí, se stane cílem útoku: útočný bonus +5, při zásahu sečné zranění 5 (1k10).

Runa strachu. Každý tvor, který skončí svůj tah do 6 sáhů od protějšího konce chodby, si musí hodit záchranný hod proti úcinku Runy strachu.

Protiopatření. Každý aktivní prvek pasti jde zmařit konkrétními protiopatřeními.

Vřívné čepele. Postavy můžou čepele rozbít, poškodit jejich součásti nebo zjistit, jak se jim vyhnout. Čepele jsou zneškodněny, když je jejich útočný bonus snížen na -8. Způsoby, jak ho snížit, jsou popsány níže.

Inteligence (Pátrání), SO 15. Jako akci se tvor, který čepele vidí, může pokusit o ovření Inteligence (Pátrání). Úspěch znamená, že postava zjistila, jak předvídat pohyb čepelí, což dává útokům čepelí proti této postavě, pokud zrovna není neschopná, nevýhodu.

Útok. Tvor v oblasti si může připravit útok a udeřit na jednu z čepelí, když ji zrovna míří. Čepel má k útoku proti tomuto tvorovi výhodu. Poté zaútočí tvor. Každá čepel má OČ 15 a 15 životů. Zničení čepele sníží útočný bonus Vřívných čepelí o 2.

Ovření Obratnosti za použití zlodějského náčiní, SO 15. Tvorové můžou použít zlodějské náčiní v oblasti, v níž čepele útočí, a zneškodnit jejich mechanismus. Úspěšné ovření sníží útočný bonus Vřívných čepelí o 2.

Buchary. Na buchary nejde uplatnit žádná protiopatření.

Runa strachu. Runu jde zneškodnit třemi úspěšnými ověřeními Inteligence (Mystika) se SO 15. Každé ověření vyžaduje akci. Aby se tvor o ověření mohl pokusit, musí být na konci chodby a najednou může tuto činnost dělat jen jeden tvor. Jakmile se pokusí o ověření za tímto účelem, nemůže se o to až do konce jeho příštího tahu pokusit žádný jiný tvor. Nebo může být runa zneškodněna třemi úspěšnými sesláními kouzla *rozptyl magii* (SO 13), pokud je kouzlo cíleno přímo na ni.

VYTVAŘENÍ SLOŽITÝCH PASTÍ

Vytvoření složité pasti je pracnější než vytvoření jednoduché pasti, ale když si to trochu osaháš, příště ti to půjde rychleji.

Dříve než budeš postupovat podle pokynů pro složité pasti, seznam se s pokyny pro tvorbu jednoduchých pastí (strana 115).

ÚČEL

Složité pasti jsou obvykle navrženy tak, aby chránily oblast zabíjením nebo oslabováním vetřelců. Stojí za to důkladně zvážit, kdo past postavil, její účel a požadovaný výsledek. Chrání past poklad? Cílí pouze na určité druhy vetřelců?

ÚROVĚN A SMRTONOSNOST

Složité pasti používají stejně rozsahy úrovní a míry smrtonosnosti jako jednoduché pasti. V této části najdeš pojednání o tom, jak úroveň a smrtonosnost pomáhají stanovit SO záchranných hodů a ověření vlastností, útočné bonusy a ostatní číselné prvky složité pasti.

MAPA

Složitá past má několik částí. V každém kole může mít několik účinků a k vyřešení některých účinků je obvykle nutné vědět, kde se která postava nalézá. To, že se těmto pastem říká složité, má svůj důvod! Když začínáš s návrhem složité pasti, doporučujeme ti nakreslit si mapu oblasti, na níž má past účinkovat, na čtverečkovaný papír s měřítkem 1 čtvereček = 1 sáh (5 stop). Tato míra podrobnosti ti umožňuje vytvořit jasnou představu o tom, co může past dělat a jak jednotlivé části interagují. Tvá mapa bude tvořit výchozí bod a souvislosti pro zbytek návrhu.

Neomezuj se na jednu místnost. Podívej se na chodby a místnosti kolem oblasti s pastí a přemýšlej o roli, kterou můžou sehrát. Past může způsobit uzamčení dveří a pád zábran, které zabrání úniku. Může způsobit, že ze zdí v místnosti vystřelí šipky a donutí postavy vstoupit do jiných místností, kde se spustí další zařízení, která postavy ohrozí.

Zvaž, jak můžou terén a nábytek zvýšit nebezpečí pasti. Propast či jáma může tvořit jistý nárazník, který pasti umožňuje střílet na postavy magické šipky a zároveň jim znesnadňuje, nebo dokonce znemožňuje, dojít k runám, které je nutné zničit, aby útoky ustaly.

Ber svou mapu jako skript. Kam chtějí postavy jít? Co má past za úkol chránit? Jak se tam postavy dostanou? Jaké jsou jejich pravděpodobné únikové cesty? Odpovědi na tyto otázky ti řeknou, kam mají být různé prvky pasti umístěny.

AKTIVNÍ PRVKY

Aktivní prvky složité pasti fungují stejně jako účinky jednoduché pasti, až na to, že složitá past se aktivuje v každém

kole. Jinak jsou pokyny pro výběr SO záchranných hodů, útočných bonusů a zranění stejně. Aby byla tvá past logicky konzistentní, umožni prvkům, které navrhujes, aby se aktivovaly každé kolo. Například obyčejné kuše, upravené tak, aby samy vystřelily na postavy, by potřebovaly mechanismus pro opětovné nabítí mezi útoky.

Z hlediska smrtonostnosti je lepší mít v pasti několik nebezpečných účinků než jeden vražedný. Například Ulička čepelí používá dva nebezpečné prvky a jeden nepříjemný.

Je užitečné vytvořit několik aktivních prvků, přičemž každý ovlivňuje jinou oblast. Je také dobré používat celou řadu účinků. Některé prvky pasti můžou způsobovat zranění, zatímco jiné můžou znehybňovat postavy nebo je izolovat od zbytku družiny. Úderná páka může srazit postavy do oblasti plné tryskajících plamenů. Přemýšlej, jak můžou prvky vzájemně spolupracovat.

KONSTANTNÍ PRVKY

Kromě aktivních kroků, které složitá past provádí, by měla představovat i neustálé nebezpečí. Aktivní a konstantní účinky jsou často totéž. Představ si chodbu plnou rotujících pilových kotoučů. Když je past na tahu, čepele zaútočí na kohokoli v chodbě. Navíc každý, kdo v ní zůstává na konci svého tahu, utrpí zranění, což odpovídá neustálé hrozobě, kterou pilové kotouče představují.

Konstantní prvek by měl použít svůj efekt na jakoukoli bytost, která ukončí svůj tah v oblasti tohoto prvku. Pokud aktivní prvek představuje hrozbu v době, kdy není past na tahu, urči hrozbu, kterou představuje, jako konstantní prvek. SO záchranného hodu nebo bonus k útoku zpravidla ponechej stejný jako u aktivního prvku, ale sníž poškození na polovinu.

Vyhni se zaplnění celé oblasti střetnutí konstantními prvky. Část výzvy složité pasti spočívá ve zjištění, které oblasti jsou bezpečné. Chvilka oddechu může pomoci dodat střetnutí se složitou pastí prvek napětí a dát postavám pocit, že nejsou v neustálém nebezpečí. Například stěny, které do sebe narážejí, by mohly mezi jednotlivými nárazy zůstat ve výchozí pozici, takže by byly neškodné, dokud na ně zase nepřijde řada.

DYNAMICKÉ PRVKY

Stejně jako je bitva zajímavější, pokud nestvůry v pozdějších kolech mění svou taktiku nebo odhalují nové schopnosti, jsou i složité pasti zábavnější, pokud se nějakým způsobem mění jejich povaha. Vířící čepele, které chrání truhlu s pokladem, způsobují v každém kole díky zrychlování větší zranění. Čím více jedovatý plyn zaplňuje prostor v místnosti, tím více houstne, způsobuje větší zranění a zmenšuje zorné pole. Nekrotická aura kolem modly Demogorgona vyvolává náhodné účinky pokaždé, když se spustí její aktivní prvek. Když komnatu zaplaví voda, může ji postavy přeplavat místa, kterými mohly ještě před jedním či dvěma koly procházet.

Vzhledem k tomu, že složitá past zůstává aktivní v průběhu několika kol, mohlo by být možné předpovědět její budoucí chování zkoumáním jejího fungování. Díky tému informacím můžou mít její cíle mnohem větší šanci ji zneškodnit. Chceš-li tuto možnost minimalizovat, navrhní past tak, aby představovala více hrozeb, které se můžou v každém kole měnit. Tyto změny můžou zahrnovat způsob, jakým past cílí na tvory (různé útoky nebo záchranné hody), poškození nebo účinky, které způsobuje, oblasti, které pokrývá atd. Některé pasti můžou mít každé kolo

náhodný účinek, zatímco jiné se řídí pečlivě navrženým pořadím útoků.

Dynamické prvky se obvykle vyskytují podle určitého harmonogramu. V případě místnosti, která je zaplavena, můžeš naplánovat, jak stoupající hladina vody ovlivní místnost v každém kole. Na konci prvního kola může být voda po kotníky, v dalším kole po kolena atd. Nejenže voda představuje riziko utonutí, ale také ztěžuje pohyb po místnosti. Na druhou stranu může stoupající hladina vody umožnit postavám doplatit do horních částí místnosti, kam by se z podlahy nedostaly.

Dynamické prvky můžou být také reakcí na jednání postav. Zneškodnění jednoho prvku pasti může způsobit, že ostatní budou smrtelnější. Vyrazení runy, která spouští sochu chrlící oheň, může způsobit její výbuch.

SPOUŠTĚČE

Rady týkající se spouštěčů uvedené u jednoduchých pastí platí i pro složité pasti s jednou výjimkou. Složité pasti mají více spouštěčů nebo jsou navrženy tak, že vyhnutí se spouštěči zabrání vetřelci dostat se do oblasti, kterou past střeží. Jiné složité pasti používají magické spouštěče, které se aktivují na základě specifických signálů, například když se otevřou dveře nebo když někdo vstoupí do oblasti, aniž by měl na sobě správný odznak, amulet nebo roucho.

Podívej se na svou mapu a zvaž, kdy chceš, aby se past spustila. Nejlepší je, když se složitá past spustí až poté, co se postavy venují průzkumu oblasti. Jednoduchá past se může aktivovat, když postavy otevřou dveře. Složitá past, která se spustí tak brzy, ponechá postavy stále mimo místnost s pastí, v místě, kde by se mohly rozhodnout zavřít dveře a jít dál. Jednoduchá past má za cíl udržet vetřelce venku. Složitá past je chce nalákat dovnitř, takže když se spustí, musí se vetřelci s pastí vypořádat, než se jim podaří uniknout.

Spouštěč složité pasti by měl být co nejspolehlivější. Složitá past představuje náročnou překážku i při vynaložení maximálního úsilí a magické síly. Nikdo takovou past nepostaví a neusnadní její obejít. Ověření Moudrosti (Vnímání) a Inteligence (Pátrání) sice nedokáže odhalit spouštěč, zejména magický, ale přesto může upozornit na past ještě před jejím spuštěním. Skvrny od krve, popel, rýhy v podlaze a další podobné indicie můžou sloužit jako důkaz přítomnosti pasti.

INICIATIVA

Složitá past působí opakováně, ale na rozdíl od postav a nestvůr se u pastí nehází na iniciativu. Stejně jako mechanická nebo magická zařízení působí jejich aktivní prvky opakováně. Při navrhování složité pasti je třeba rozhodnout, kdy a jak často se budou její aktivní prvky spouštět.

V pasti s více aktivními prvky, které pracují společně, budou tyto různé prvky odlišně působit podle iniciativy. Například při iniciativě 20 se přes trezor s pokladem přeženou čepele a zaženou postavy zpět do chodby. Při iniciativě 10 vystřelí ze soch v chodbě magické šipky a zároveň spadne mříž, aby postavy uvěznila.

Iniciativa 10. Pokud aktivní prvek pasti potřebuje čas na vytvoření svých účinků, pak se spustí s iniciativou 10. Tato možnost je vhodná pro past, která funguje spolu se spojeneckými nestvůrami nebo jinými strážci; prodleva před jejím spuštěním může dát strážcům možnost přesunout se z dosahu jejich účinků nebo donutit postavy, aby se do oblasti přesunuly dříve, než se prvek spustí.

Iniciativa 20. Pokud je prvek pasti navržen tak, aby překvapil útočníky a zasáhl je dříve, než stihou zareagovat, pak se spustí s iniciativou 20. Tato možnost je obecně nejlepší pro složité pasti. Považuj ji za výchozí. Taková past působí dostatečně rychle na to, aby připravila většinu postav o výhodu, přičemž hbité postavy jako jsou tuláci, hraničáři a mniši mají největší šanci dostat se z oblasti dříve, než se prvek spustí.

Iniciativa 20 a 10. Některé aktivní prvky působí neuvěřitelně rychle a během několika okamžiků zlikvidují vetřelce, pokud se jim nepodaří ustoupit. Spouští se při iniciativě 20 a 10.

PŘEKONÁNÍ SLOŽITÉ PASTI

Složitou past nikdy neporazíte jedním ověřením. Místo toho každé úspěšné ověření zneškodní některou její část nebo zhorší její výkon. Každý prvek pasti musí být překonán samostatně, aby byla past zneškodněna jako celek.

Při určování způsobu překonání pasti se podívej na mapu a zvaž, kde se postavy musejí nacházet, aby se mohly pokusit o akci, která může část pasti zneškodnit. Zpravidla by se postavy měly nacházet v blízkosti nebo v sousedství prvku, aby měly šanci jej ovlivnit. Prvek může být navržen tak, aby se chránil sám. Bojovník by mohl být schopen zlomit vřívící čepel, ale přiblížit se k ní natolik, aby na ni mohl zaútočit, vyžaduje dát čepeli šanci zasáhnout.

Jaké postupy jsou účinné proti této pasti? Očividnými kandidáty jsou činnosti, na které se vztahují stejné druhy ověření, jaké se používají k zneškodnění jednoduchých pastí, ale využij své znalosti konstrukce pasti k určení dalších možností. Ventil, který vypouští jedovatý plyn do místnosti, lze zavřít. Sochu, která vyzařuje smrtící auru, lze odstranit a rozbit. Při zneškodňování pasti můžou hrát roli útoky, kouzla i zvláštní schopnosti.

Ponech postavám prostor pro improvizaci. Nevytvárej několik předem daných řešení a nečekej, až hráči přijdu na správný postup. Pokud pochopíš mechanismus fungování pasti, bude pro tebe mnohem snazší reagovat na nápady hráčů. Pokud chce postava vyzkoušet něco, s čím jsi nepočítal, vyber schopnost, odhadni šanci na úspěch a požádej ji o hod.

Vypnutí jedné části složité pasti obvykle vyžaduje více úspěchů. Standardně je k vypnutí prvku potřeba tří úspěšných ověření nebo akcí. První úspěšné ověření může snížit SO záchranného hodu nebo útočný bonus prvku. Druhé úspěšné ověření může snížit způsobované zranění prvku na polovinu a poslední úspěšné ověření ho vypne.

U prvků, které neútočí, sníž při každém úspěšném ověření jeho účinnost o třetinu. Sníží se SO překonání zámku

SLOŽITÉ PASTI A LEGENDÁRNÍ NESTVÚRY

Složitá past se v některých ohledech podobá legendární nestvůře. Má několik triků, které může použít ve svém tahu, a zůstává hrozbou po celé kole, nejen ve svém tahu. Aktivní prvky pasti se podobají normálním akcím legendární nestvůry a její konstantní prvky odpovídají legendárním akcím – s tím rozdílem, že jsou vázány na konkrétní oblasti, na které past působí.

Ačkoliv se legendární nestvůra může pohybovat, improvizovat a podobně, past se řídí podle předem daných podmínek – což je aspekt, který může způsobit, že složitá past bude nudná a předvídatelná. Proto přicházejí na radu dynamické prvky. Ty udržují hráče ve středu a díky nim má řešení složité pasti charakter náročné, vyvíjející se situace.

nebo se brána pootevře dost na to, aby se jí mohla protáhnout malá postava. Mechanismus, který pumpuje do místnosti jedovatý plyn, se porouchá a způsobí, že se zraněn plynem zvyšuje pomaleji nebo se už nezvyšuje vůbec.

Zneškodnění složité pasti vyžaduje čas. Tři postavy nemůžou v rychlém sledu za sebou provést ověření k zneškodnění složité pasti během několika sekund. Každá z nich by se připletla do činnosti jiné postavy a přerušila by celé její úsilí. Jakmile postava uspěje v ověření, nemůže se jiná postava pokoušet o stejně ověření proti stejnemu pruku pasti až do konce příštího tahu úspěšné postavy.

Ne všechny možnosti postav se musí soustředit na zastavení pasti. Zamysli se nad tím, co můžou postavy udělat, aby zmírnily účinky pasti nebo se jim vyhnuly. Učinit past zranitelnou vůči takovému úsilí je způsob, jak zapojit postavy, pro které by bylo obtížné postavit se pasti přímo. Úspěšné ověření Intelligence (Náboženství) může umožnit pochopit obrazy, které past v chrámu nebo svatyni zobrazuje, a napověď tak ostatním postavám, jak a kam mají zaměřit své úsilí. Postava by mohla stát před pastí na šípky a přitom držet štíť, do kterého se můžou šipky neškodně zabodnout, zatímco ostatní postavy tento prvek spustí, když budou pracovat na jejím zneškodnění.

MEZIDOBÍ ZNOVU A LÉPE

Může se stát, že postavy na 1. úrovni začnou tažení, prožijí si velkolepý příběh a brzy se dostanou na 10. úroveň nebo i dál. U hodně tažení může taková rychlosť fungovat dobře, ale najdou se Páni jeskyně, kterým víc vyhovuje pravidelné střídání dobrodružství s klidnějšími obdobími. Těmito pravidly můžete nahradit ty z *Příručky hráče* a *Průvodce Pána jeskyně*, nebo si podle nich můžete udělat svoje vlastní.

Když se postavy budou v mezidobí věnovat činnostem, jejichž dokončení jim bude trvat týdny nebo měsíce, tažení pokryje delší časový úsek a události ve vašem světě se mohou odvijet v řádu let. Proběhnou války, k moci se dostanou tyraní a zase zmizí v propadlosti dějin, stejně jako královské rody, na jejichž vzestup budete moct vzpomínat, až jejich sláva vybledne, a kolem toho všechno půjdou postavy hráčů a stane se to součástí jejich příběhu.

Vedle toho pravidla pro mezidobí umožňují postavám utratit peněžité poklady, které na svých výpravách nashromázdí – nebo o ně přijít.

Pravidla mají dvě části. První je systém Soupeřů. Ve druhé jsou popsané různé aktivity, kterým se postavy v mezidobí můžou věnovat.

SOUPEŘI

Soupeři jsou cizí postavy, jejichž záměry se kříží se záměry postav a na které postavy můžou během trávení mezidobí narazit. Může to být zloduch, který se objevil v dřívějších dobrodružstvích nebo kterého chceš použít v budoucnu. Stejně tak to můžou být lidé dobrí nebo neutrální, kteří proti postavám něco mají; třeba proto, že plánují něco opačně než postavy, nebo prostě proto, že se s postavami nemají rádi. Typickými příklady soupeřů můžou být uctívači Orkuse, kterým postavy překazily plány, ctižádostivý princ z obchodnického rodu, který chce mít město pevně ve svých rukou, nebo zvědavý Helmův kněz, který postavy podezírá z nějakých nekalostí.

Plány soupeřů se s časem vyvíjejí. I když je mezidobí pro postavy jen výplní mezi dobrodružstvími, jejich soupe-

ří mezitím nespí a když jsou postavy pryč, dál pracují na svých plánech a pletkách proti nim.

VYTVOŘENÍ SOUPEŘE

Soupeř je v podstatě specializovaná cizí postava. Můžeš ho vytvořit jako novou cizí postavu podle návodu ve 4. kapitole *Průvodce Pána jeskyně*, nebo si podle rad v této části můžeš upravit nějakou cizí postavu, kterou už v dobrodružství máš.

Postavy můžou mít současně i dva nebo tři soupeře a každý z nich může mít vlastní plány. Aspoň jeden z nich by měl být padouch, ale ostatní můžou být neutrální nebo dobrí a konflikty s nimi nemusí mít podobu přímých útoků, ale můžou se odehrávat ve společenské nebo mocenské rovině.

Nejlepší soupeři mají na své protivníky osobní vazbu. Zkus v příběhu postav nebo v událostech posledních dobrodružství najít něco, co soupeře přimělo jednat. Nejlepší je nechat postavy vymáchat se v problémech, které si samy způsobili.

SOUPEŘI

k20	Soupeř
1	Výběrčí daní, který postavy podezírá z daňových úniků
2	Politik přesvědčený, že postavy víc problémů způsobí než vyřeší
3	Velekněz obávající se, že postavy narušují dobrou pověst chrámu
4	Kouzelník obviňující postavy z nedávných problémů
5	Konkurenční družina dobrodruhů
6	Bard, který se nebojí skandály pro témata svých písniček sám vyvolat
7	Rival z děství nebo konkurenční klan
8	Opovrhovaný sourozenec nebo rodič
9	Kupec vinící postavy ze svých neúspěšných obchodů
10	Nově příchozí, který se chce zapsat do historie
11	Sourozenec nebo spojenec poraženého nepřítele
12	Úřední osoba, která chce napravit svou pošramocenou pověst
13	Nepřítel na život a na smrt tvářící se jako společenský sok
14	Běs, který chce svést postavy na cestu zla
15	Odmítnutá láska
16	Politický oportunist, který hledá obětního beránka
17	Zrádný šlechtic, který chce vyvolat povstání
18	Budoucí tyran likvidující všechny možné protivníky
19	Šlechtic vracející se z vyhnanství a plánující poinstu
20	Prohnílý úředník obávající se prozrazení svých nekalostí

Promysli si, čeho se soupeř snaží dosáhnout a co a jak přitom může proti postavám používat. Soupeřící postavě tím dodáš hloubku a uvěřitelnost.

Cíle. Aby soupeř na postavy zapůsobil, musí mít jasné důvod, proč jim vstoupil do života. Rozmysli si, co chce,

jak a proč mu postavy překážejí, a jak se jejich konflikt může vyřešit. V ideálním případě se bude soupeřův cíl týkat přímo postav nebo něčeho, na čem jim záleží.

Prostředky. Popřemýšlej o zdrojích, které má soupeř k dispozici. Má dost peněz na úplatky nebo na najmout menší žoldnéřské skupiny? Může se obrátit na nějaký cech, chrám nebo jinou skupinu? Sepiš si všechny jeho prostředky a rozmysli si, jak je může použít.

Plány. Přítomnost soupeře se v tažení projevuje hlavně tím, co dělá nebo jaké události na cestě za svými cíli způsobí. S každým uběhlým týdnem mezidobí (nebo třeba s každým druhým) si vyber nějakou možnost, jak soupeř může ve svých plánech pokročit, a uveď ji do hry.

Popřemýšlej, jak může soupeř na realizaci svých plánů pracovat, a poznamenej si 3 nebo 4 **akce**, které by mohl provést. Některé z nich můžou být podobné činnostem z mezidobí, které jsou popsané v dalším oddílu, ale většinou to bývají činnosti spojené přímo se soupeřem.

Akci soupeře můžete odehrát přímo v herním sezení, například když zaútočí a pokusí se někoho zavraždit. Nebo se může odehrát na pozadí a nějakým způsobem ovlivnit tažení. Například soupeř, který se snaží posílit slávu chrámu boha války, může zorganizovat slavnost s jádlem, pitím a gladiátorskými hrami. Taková událost se ve městě stane středem pozornosti, i když v ní postavy nejsou přímo zapojené.

Soupeřova plánu se můžou týkat i **události**, které nemůže ovlivnit. I když soupeř nemusí být schopný událost snadno předpovědět, může s ní dopředu počítat a zvládne ji využít ve svůj prospěch.

PŘÍKLAD SOUPEŘE: MARINA RODEMUS

Rod Rodemů nebyl moc rozvětvený, ale jako obchodníci si ve městě vybudovali silnou pozici. Přesto před lety zničehonic během jediné noci město kvapně opustili. Marina Rodemus, nejmladší z rodu, se teď vrátila, aby svému rodu získala zpět jeho bývalou slávu.

Ve skutečnosti rodina z města, které bylo jejich domovem, uprchla, protože se její členové nakazili lykantropií. Ze strachu, že by se jejich tajemství mohlo vyzradit, odešli do vzdáleného města, kde se přidali ke skupině krysodláků a stali se z nich pašeráci. Marina si mezi krysodláčími klany vybojovala vůdčí pozici a teď se i se svojí družinou věrných vrátila zpět do rodného města a hlásí se o své místo mezi jeho smetánkou. Přísahala, že jestli se jí to nepodaří, obrátí město v prach.

Když se poskoci vrátí z úkolu,
někdy je pošlu nakupovat.

NAKUPOVÁNÍ JE TA VĚC, KDE POSKOČI
DÁVÁJÍ SVOJE VĚCI JINÝM LIDEM A LIDI
JIM DÁVAJÍ JINÉ VĚCI.

JE TO TAK PODIVNÉ.



Cíle. Marina se chce stát nejuznávanější a nejdůležitější obchodnicí ve městě – někým, koho uznává i sám vládce města.

Prostředky. Marina má menší jméni ve zlatě; má schopnosti a znalosti krysodlaka, alchymisty a nekromanta; družinu věrných krysodláků a svého osobního strážce.

Plány. Marina se snaží ostatním obchodníkům zničit jejich pověst a přivedt je na mizinu. Její krysodlaci sledují protivníky, vloupávají se do jejich skladišť a tam vypouštějí hejna krys, které zničí uskladněné zboží. Marina dokonce totéž provede i v několika svých skladištích, aby se vyhnula podezření.

Kdyby tento plán selhal, má v záloze ještě hrozivý plán B. Se svými znalostmi alchymie dovede vytvořit mor, který by pak po městě roznesly její krys. Když městu nebude moct vládnout ona, tak nikdo.

PLÁNY MARINY RODEMUS

Prvek	Popis
Událost	Krysy v ulicích – hlavně velká hejna v zanedbaných částech města – přerostou ve významný problém. Obyvatelé požadují nějaké řešení.
Akce	Skřeti v okolí města stále častěji napadají karavany a obyvatelé zorganizují milice. Marina nabídne štědrovou výpomoc.
Akce	Ve skladištích se přemnožily krysy a zničily zboží za tisíce zlatých. Marina obviňuje městskou radu, že se nedovede se škůdci vypořádat.
Akce	Když se do událostí zapojí postavy, Marina na ně pošle vrahy.
Událost	Nenadálá bouře vytopí menší část města a ze stok vyplaví desítky mrtvých, nafouklých těl nemocných krys. Lidé mají strach, že se ve městě rozšíří mor.
Akce	Marina dál přizívá strach a paniku a šíří fámy, že nemoc způsobily postavy nebo její další protivníci.

PŘÍKLAD SOUPEŘE: VELEKNĚZ CHELDAR

Chrám Pholtuse, boha Slunce, se pro svou věc snaží získat co nejvíce stoupenců. Ve městě byl sice založen teprve před dvěma roky, ale i za tak krátkou dobu se mu podařilo vybudovat významnou pozici, hlavně díky odhodlání a výborným kázáním jeho velekněze Cheldara.

Cíle. Chelder chce z města vytvořit mírumilovné a bezpečné prostředí pro všechny a z Pholtusova kultu udělat jeho nejvýznamnější náboženství. Je přesvědčený, že to znamená mít kontrolu nad dobroruhy, nebo je rovnou všechny z města vystrnudit.

Prostředky. Charismatický velekněz dovede kázat, umí věštit a na své straně má několik set prostých lidí, kteří nedávno konvertovali k jeho víře.

Plány. Chelder je sice přísný, ale v zásadě dobrý člověk. Podporu se snaží získat výměnou za dobročinnost, propagaci míru a vytvářením prostředí, ve kterém funguje zákon

a pořádek. Postavám ale moc nedůvěruje, protože je povážuje za strůjce potíží a budoucí narušitele klidu. Chce, aby jakékoliv vzniklé problémy řešili výhradně oficiální zástupci města nebo chrámu. Svým cílům bezmezně věří, ale postavy s dobrým srdcem v něm i tak můžou získat spojence.

PLÁNY VELEKNĚZA CHELDARA

Prvek	Popis
Událost	V den hlavního Pholtusova svátku zaplní ulice města jeho uctíváči s pochodněmi a uspořádají noční bohoslužbu. Pholtusův chrám nabídne všem potřebným jídlo, pití a střechu nad hlavou.
Akce	Cheldar se s několika svými stoupenci objeví v hostinci, kde většinou tráví čas různí dobrodruzi a bude se snažit konvertovat je na svou víru. Několik cizích postav se k němu přidá.
Akce	Ve veřejném proslovu na náměstí Cheldar burcuje proti silám chaosu a z nedávných problémů viní dobrodruhy, kteří strkají nos do toho, co je lepší nechat být.
Akce	Postavy si uvědomí, že celé město se ke všem dobrodruhům chová velmi chladně.
Událost	Postavy si uvědomí, že celé město se ke všem dobrodruhům chová velmi chladně.
Akce	Cheldar požaduje, aby město dobrodruhům zavedlo pořádné daně, protože málo přispívají k jeho bezpečnosti.

ČINNOSTI V MEZIDOBÍ

V mezidobí se provádějí činnosti, které většinou trvají celý pracovní týden (5 dní) nebo déle. Může to být například nakupování nebo výroba kouzelných předmětů, kriminální činnost nebo obyčejná práce. Postava si ze seznamu dostupných činností vybere, čemu se bude věnovat, a odečte si odpovídající peněžní obnos a čas. Ty jako PJ potom činnost podle příslušných pravidel vyhodnotí a řekneš hráči, jak to dopadlo a jestli nedošlo ke komplikacím.

Mezidobí můžete vyhodnocovat i mimo vlastní hru. Hráči si můžou své činnosti vybrat na konci herního sezóny a jejich průběh si potom domluvíte emailem nebo nějak jinak.

VYHODNOCENÍ ČINNOSTÍ

Postup vyhodnocení činností najdeš v jejich popisu. Protože většinou vyžadují ověření vlastnosti, nezapomeň si poznámenat opravy příslušných vlastností hráckých postav.

Většina činností v mezidobí trvá celý pracovní týden (5 dní). Některé činnosti trvají řádově dny, jiné týdny (7 dní) nebo měsíce (30 dní). Aby se daný den do limitu započítal, musí postava činnosti věnovat alespoň 8 hodin.

Postava se nemusí činnosti věnovat bez přestávky jeden den za druhým. Skutečný čas od zahájení činnosti do jejího dokončení může být delší než nutná doba z tabulky. Nesmí ale překročit její dvojnásobek – v takovém případě bys měl přidat další komplikace (viz dále) a třeba i zdvojnásobit cenu činnosti, protože postava nepostupuje moc efektivně.

KOMPLIKACE

Popis každé činnosti obsahuje možné komplikace, které můžeš postavám vybrat. Jejich následky můžou být důvodem k celým novým dobrodružstvím, můžou do hry vnést nové cizí postavy, které budou zdrojem problémů, nebo hráckým postavám zkomplikují život nějakým jiným způsobem.

Možné komplikace činností uvádíme v tabulkách. Můžeš je vybrat náhodně hodem kostkou, můžeš si nějakou vybrat jako ze seznamu a nebo si můžeš vymyslet vlastní komplikaci a hráči ji popsat svými slovy.

UKÁZKOVÉ ČINNOSTI V MEZIDOBÍ

Tyto činnosti může provádět kdokoliv, kdo na to má dost peněz. Jejich dostupnost pro postavy vždy musí schválit PJ. Měly by odpovídат charakteru místa, kde se postavy zrovna nacházejí. Můžeš tak třeba zakázat výrobu kouzelných předmětů, nebo můžeš prohlásit, že město není napojené na hlavní obchodní trasy a tak tam kouzelné předměty nejsou vůbec k sehnání.

NÁKUPY KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Nakupování kouzelných předmětů vyžaduje peníze a čas, které postava věnuje hledání osob, ochotných takové věci prodat, a seznamování s nimi. Ani potom nemá žádnou záruku, že prodejce bude mít přesně to, co hledá.

Nákupy. Když chce postava koupit kouzelné předměty, jejich hledání trvá aspoň týden a stojí 100 zl. Když hledání věnuje více času nebo peněz, má lepší šanci najít kvalitnější předmět.

Vyhodnocení. Při hledání kouzelného předmětu ke koupi si postava hodí na Charisma (Přesvědčování) a podle toho se určí, jak dobrého prodejce našla. Za každý týden nebo 100 zl, které hledání věnuje navíc, má k hodu bonus +1, nejvýše ale +10. Peněžní výdaje zahrnují zámožný životní styl, protože jako případný kupec musí na své budoucí obchodní partnery udělat dojem.

V tabulce Nákup kouzelných předmětů můžeš vidět, že celková výše hodu určuje tabulka z *Průvodce Pána jeskyně*, podle které se budou dostupné předměty nahazovat. Předměty můžeš naházet i podle tabulek pro nižší hodu. Jestli se úroveň magie ve vašem tažení liší od běžného standardu, můžeš v nízkomagických taženích odecít postih -10 a ve vysokomagických naopak +10 přičítst. A v nízkomagických taženích můžeš navíc u kouzelných předmětů zdvojnásobit jejich cenu.

Dostupným předmětům potom podle jejich vzácnosti přiřaď cenu z tabulky Cena kouzelných předmětů. U jednorázových předmětů (lektvary, svitky) ceny z tabulky sníž na polovinu.

Poslední slovo k dostupnosti předmětů a jejich ceně máš vždy ty, bez ohledu na to, co říkají tabulky.

Když postavy hledají konkrétní kouzelný předmět, napřed si rozhodni, jestli ho vůbec ve své hře chceš povolit. Jestli s ním souhlasíš, zahrň ho mezi dostupné předměty jen tehdy, když postava při úvodním hodu dostatečně uspěla – u běžného předmětu musí hodit minimálně 10, u neobvyklého minimálně 15, u vzácného minimálně 20, u velmi vzácného minimálně 25 a u legendárního minimálně 30.



NÁKUP KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Výše hodu Získané předměty

- | | |
|-----------|--|
| 1–5 | Hod' 1k6 krát podle Tabulky kouzelných předmětů A. |
| 6–10 | Hod' 1k4 krát podle Tabulky kouzelných předmětů B. |
| 11–15 | Hod' 1k4 krát podle Tabulky kouzelných předmětů C. |
| 16–20 | Hod' 1k4 krát podle Tabulky kouzelných předmětů D. |
| 21–25 | Hod' 1k4 krát podle Tabulky kouzelných předmětů E. |
| 26–30 | Hod' 1k4 krát podle Tabulky kouzelných předmětů F. |
| 31–35 | Hod' 1k4 krát podle Tabulky kouzelných předmětů G. |
| 36–40 | Hod' 1k4 krát podle Tabulky kouzelných předmětů H. |
| 41 a více | Hod' 1k4 krát podle Tabulky kouzelných předmětů I. |

CENA KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Vzácnost	Nabídnutá cena*
Běžný	(1k6 + 1) × 10 zl
Neobvyklý	1k6 × 100 zl
Vzácný	2k10 × 1 000 zl
Velmi vzácný	(1k4 + 1) × 10 000 zl
Legendární	2k6 × 25 000 zl

* U jednorázových předmětů (lektvary, svitky) je cena poloviční

Komplikace. Obchodování s kouzelnými předměty je plné rizika. Protože se v něm točí hodně peněz a předměty můžou majiteli přinést velkou moc, přitahuje zloděje, podvodníky a další podlé existence. Jestli chceš postavám nakupování okořenit, můžeš si hodit na tabulce Komplikace při nákupu kouzelných předmětů, nebo si vymyslet nějakou vlastní komplikaci.

KOMPLIKACE PŘI NÁKUPU KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

k12 Komplikace

- | | |
|----|--|
| 1 | Předmět je falfifikát nastražený nepřitelem.* |
| 2 | Předmět ukradnou nepřátelé postav. |
| 3 | Předmět proklet některý z bohů. |
| 4 | Původní majitel předmětu se ho bude snažit získať zpět i za cenu násilí a nepřátelé postav rozšíří zprávy o tom, že ho zakoupily.* |
| 5 | Předmět hraje ústřední roli v temném proroctví. |
| 6 | Prodejce je těsně před prodejem zavražděn.* |
| 7 | Prodejce je dábel, který si chce postavu zavázat smlouvou. |
| 8 | Předmět je klíčem k osvobození zlé bytosti. |
| 9 | O předmět má zájem ještě někdo a nabídne dvojnásobnou cenu.* |
| 10 | Předmět je zotročená inteligentní bytost. |
| 11 | Předmět souvisí s nějakým kultem. |
| 12 | Nepřátelé postav začnou šířit zvěsti, že předmět je zhmotněné zlo.* |

* V komplikaci může vystupovat soupeř postavy

HÝŘENÍ

Hýření představuje pro hodně postav základní způsob, jak strávit mezidobí. Kdo by si mezi dobrodružstvími nechtl odpočinout s přáteli a několika korbely u stolu v útulném hostinci?

Náklady. Hýření znamená týden strávený s dobrým jídlem, silným pitím a dobrou společností. Postava se může pokusit hýřit mezi lidmi z nižší třídy, střední třídy nebo vyšší třídy. U nižší třídy to stojí 10 zl, u střední 50 zl. Hýření ve vyšší společnosti stojí 250 zl za pět dní a postava na tu dobu získá přístup k místní smetánce.

Postavy urozeného původu se do společnosti vyšší třídy dostanou snadno, ale ostatní si napřed musí vybudovat vhodné kontakty. Nebo můžou použít soupravu pro přestrojování, hodit si na Klamání a vydávat se za urozenou osobu ze vzdáleného města.

Vyhodnocení. Po týdnu hýření může postava získat ve zvolené sociální třídě nějaké kontakty. Hodí si na Charisma (Přesvědčování) a výsledek se vyhodnotí podle tabulky Hýření.

HÝŘENÍ

Výše hodu Získané předměty

1–5	Postava získala nepřátelský kontakt.
6–10	Postava nezískala žádné nové kontakty.
11–15	Postava získala 1 spřízněný kontakt.
16–20	Postava získala 2 spřízněné kontakty.
21+	Postava získala 3 spřízněné kontakty.

Kontakty jsou cizí postavy, které mají na postavu nějakou vazbu. Budť postavě dluží protisužbu, nebo mají nějaký důvod k záště. Nepřátelský kontakt jedná proti zájmům postavy, klade jí do cesty překážky, ale nedopustí se trestného činu ani násilí. Spřízněné kontakty jsou přátelé ochotní pomoci, ale nebudou kvůli tomu nasazovat vlastní život. Kontakt nemusíte určit hned po hýření. Postava si získaný počet kontaktů může schovat jako „žolíky“ a když později narazí na cizí postavu, kterou může znát z hýření, domluví se s Pánem jeskyně a prohlásí ji za kontakt.

Kontakty z nižší třídy zahrnují kriminální živly, žoldnéře, městskou stráž a podobné osoby, které se obvykle baví v nejlevnějších putykkách ve městě.

Kontakty ze střední třídy zahrnují členy cechů, kouzelníky, městské úředníky a jiné lidi, kteří navštěvují podniky na úrovni.

Vyšší třída jsou smetánka a osobní služebnictvo. Hýření s takovými lidmi znamená návštěvy formálních hostin, státních večeří a podobně.

Kontakt postavě pomůže (nebo uškodí) jen jednou. Není to závazek na celý život. Aby jí kontakt pomohl znova, je potřeba s ním zase strávit čas hýřením. Jinak kontakt sice zůstane postavě přátelsky nakloněný, a to může mít vliv na hru a na vztah s postavou, ale není zaručené, že jí pomůže.

Pro kontakty může vytvořit konkrétní cizí postavy. Postava tak jako spřízněné kontakty může získat hostinského U Ohavné gorgony a strážného od západní brány. S konkrétními cizími postavami dostává hráč konkrétní možnosti, jak s nimi jednat. Tažení to oživí a oblast bude zabydlená cizími postavami, ke kterým budou mít postavy vztah. Příliš mnoho cizích postav ale může být náročné na

vedení hry a když se cizí postava nedostane do hry, kontakt bude k ničemu.

Nebo si hráč může kontakt vytvořit sám z „žolíka.“ Když se postava pohybuje v místech, kde hýřila, a potká nějakou cizí postavu ze společenské třídy, mezi kterou hýřila, může hráč vysvětlit, proč by se měly znát, zaplatit „žolíka“ a z cizí postavy vytvořit sprízněný kontakt. Konečné schválení je na Pánu jeskyně, ale když je vysvětlen rozumné, není důvod, aby hráč nevyšel vstříc.

Nejlepší je oba způsoby kombinovat, protože tak získáš propracované prostředí, které konkrétní kontakty pomáhají vytvářet, i jistotu, že si hráči sami budou moci získat kontakty, které pro ně budou užitečné.

Stejně může vytvářet i nepřátelské kontakty. Můžeš postavám nabídnout konkrétní cizí postavu, které by se měly vyhýbat, nebo ji před ně můžeš postavit v nejméně vhodný nebo v nějaký dramatický okamžik.

Neurčených spřízněných kontaktů může mít postava v jednom okamžiku maximálně tolik, kolik je její oprava Charismatu + 1 (nejméně 1). Konkrétní pojmenované kontakty se do tohoto limitu nezapočítávají; jen „žolíci,“ které může ve vhodný okamžik použít k prohlášení cizí postavy za kontakt.

Komplikace. Postavy při hýření riskují, že se zapletou do hospodských bitek, budou se o nich šířit nepěkné fámy a vůbec si ve městě zkazí reputaci. Standardně má postava 10% šanci, že během jednoho týdne hýření dojde ke komplikaci.

KOMPLIKACE HÝŘENÍ S NIŽŠÍ TŘÍDOU

k8 Komplikace

1	Kapsář postavě ukradne 5 × 1k10 zl.*
2	Postava si z hospodské rvačky odnesе jizvu.*
3	Postava si matně vybavuje, že provedla něco hodně, hodně za hranou zákona, ale nemůže si vzpomenout, co to vlastně bylo.
4	Postava v hostinci ztropila takovou scénu, že ji tam už nepustí.*
5	Postava v opilosti uprostřed náměstí slíbila, že splní nebezpečný úkol.
6	Překvapení! Gratulujeme novomanželům!
7	Postava se v záchravu dobré nálady prošla městem s holým (nejen) zadkem.
8	Šichni mají pro postavu nějakou zvláštní přezdívku, jako Loužička nebo Pařezobijec, ale nikdo nechce říct proč.*

* V komplikaci může vystupovat soupeř postavy

KOMPLIKACE HÝŘENÍ SE STŘEDNÍ TŘÍDOU

k8 Komplikace

- 1 Postav se podařilo urazit velmistra cechu a cech s ní bude ochotný jednat jen po veřejné omluvě.*
- 2 ostava přísahala, že pro cech nebo chrám splní nějaký úkol.*
- 3 Postav se podařilo takové faux pas, že o tom mluví celé město.
- 4 Do postavy se zamilovala společensky nepřijatelná osoba.*
- 5 Postava si znepřátelila místního kouzelníka.*
- 6 Postava se nabídla, že pomůže s organizací místní slavnosti, divadelního představení nebo podobné události.
- 7 ostava v opilosti vyhlásila přípitek, kterým urazila místní obyvatele.
- 8 Postava ve snaze udělat dojem utratila 100 zl navíc.

* V komplikaci může vystupovat soupeř postavy

KOMPLIKACE HÝŘENÍ S VYŠŠÍ TŘÍDOU

k8 Komplikace

- 1 Ctižádostivá šlechtická rodina chce, aby postava uzavřela manželství s některým jejím potomkem.*
- 2 Postava během tance klopýtla a spadla a lidé teď o ničem jiném nemluví.
- 3 Postava slíbila, že nějakého šlechtice vyplatí z dluhů.
- 4 Nějaký rytíř postavu vyzval, aby se spolu střetli v turnaji.*
- 5 Postava si znepřátelila místního šlechtice.*
- 6 Nezáživný aristokrat trvá na tom, aby ho postava každý den navštěvovala a poslouchala jeho sáhodlouhé teorie o původu magie.
- 7 Postava se stala terčem řady nepříjemných pomluv.*
- 8 Postava ve snaze udělat dojem utratila 500 zl navíc.

* V komplikaci může vystupovat soupeř postavy

VÝROBA PŘEDMĚTU

Postava, která má dost času a peněz a k tomu i potřebné vybavení, může v mezidobí vyrábět zbroje, zbraně, oděvy nebo jiné druhy nekouzelné výbavy.

Náklady a vyhodnocení. K výrobě předmětu potřebuje postava kromě vhodných nástrojů i materiály v ceně poloviny prodejně ceny předmětu. Čas výroby v pracovních týdnech získáš, když prodejně cenu předmětu ve zl vydělšíš 50. Za týden může postava vyrobit předmětů i několik, ale jejich celková cena může být maximálně 50 zl. Výroba dražších předmětů může trvat delší dobu, ale rozpracovaný předmět musí být uchováván na bezpečném místě.

Na výrobě může spolupracovat víc postav. V takovém případě vyděl potřebný čas počtem zúčastněných postav. Jejich maximální počet nějak rozumně omez. U zvlášť drobných předmětů, např. prstenů, můžeš povolit nanejvýš

dvě postavy a na velkých a složitých můžeš nechat pracovat i čtyři nebo víc postav současně.

Postava musí umět používat nástroje nutné k vytvoření předmětu a musí mít po ruce potřebné vybavení. To stejné se týká i spolupracovníků. Vhodnost výbavy musíš vždy posoudit podle situace. Zde je tabulka s příklady.

Zdatnost	Předměty
Bylinkářská souprava	Protijedy, léčivé lektvary
Koželužnické pomůcky	Kožené zbroje, boty
Kovářské nástroje	Zbroje, zbraně
Tkalcovské potřeby	Pláště, oděvy

Když jsou všechny uvedené předpoklady splněné, postav se podaří zamýšlený předmět vyrobit. Vyrobený předmět pak může prodat za jeho běžnou prodejně cenu.

Výroba kouzelných předmětů. K výrobě kouzelných předmětů je potřeba víc, než jenom čas, snaha a materiál. Je to časově náročná činnost, k jejímuž dokončení může být nutná i výprava za vzácnými surovinami nebo klíčovými informacemi.

Léčivé lektvary a kouzelné svitky se řídí samostatnými pravidly. Jejich výrobu popisují odstavec „Příprava léčivých lektvarů“ a kapitola „Psaní kouzelných svitků.“

Aby postava mohla s výrobou kouzelného předmětu vůbec začít, potřebuje získat postup výroby. Je to něco jako recept – obsahuje seznam surovin a kroky nutné k výrobění předmětu.

Kouzelné předměty vždy vyžadují nějakou exotickou surovinu. Může to být cokoliv od kůže z yettiho až po flakonek s vodou z jezírka ze Sféry vodního živlu. Získání surovin by se mělo odehrát jako dobrodružství.

V tabulce Suroviny pro kouzelné předměty najdeš doporučenou nebezpečnost nestvůry, se kterou by se postavy měly při získávání surovin utkat. Neznamená to, že suroviny musejí pocházet z těla nestvůry. Ta jen může strážit místo, kam se postavy musejí dostat, nebo hlídat zdroj, který potřebují.

SUROVINY PRO KOUZELNÉ PŘEDMĚTY

Vzácnost předmětu	Nebezpečnost strážce
Běžný	1–3
Neobvyklý	4–8
Vzácný	9–12
Velmi vzácný	13–18
Legendární	19 a více

Pokud je to možné, snaž se nestvůru nebo místo výbrat tak, aby tematicky odpovídaly charakteru vyráběného předmětu. Například k výrobě *námořníkovy zbroje* může být potřeba esence z vodního divu. Výroba *okouzlující berly* může vyžadovat spolupráci konkrétního mystikolota, který postavám pomůže výměnou za protisužbu. Výroba *berly moci* se může zadrhnut na hledání úlomku prastarého kamene, kterého se kdysi dotkl bůh magie – a který teď stráží podezřívavá androsfinga.

Výroba předmětu neznamená pouze utkat se s nějakou nestvůrou, ale postava musí také zaplatit cenu podle vzácnosti předmětu, která pokrývá další materiály, nástroje atd. Její výši spolu s časem nutným k vyrobení předmětu najdeš v tabulce Doba a cena výroby kouzelných předmětů. U jednorázových předmětů sníž cenu i dobu výroby na polovinu.

DOBA A CENA VÝROBY KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Vzácnost předmětu	Pracovní týdny*	Cena*
Běžný	1	50 zl
Neobvyklý	2	200 zl
Vzácný	10	2 000 zl
Velmi vzácný	25	20 000 zl
Legendární	50	100 000 zl

* U jednorázových předmětů (lektvary, svitky) je cena poloviční

Aby mohla postava kouzelný předmět vyrobit, musí být navíc zdatná s nástroji nutnými k výrobě (stejně jako při výrobě obyčejných předmětů), nebo musí být zdatná v dovednosti Mystika.

Když jsou všechny uvedené předpoklady splněny, postavě se podaří zamýšlený kouzelný předmět vyrobit.

Komplikace. Většina komplikací, ke kterým při výrobě obyčejných, ale hlavně kouzelných, předmětů dochází, souvisí se složitým hledáním potřebných příasad nebo surovin. Zajímavější ovšem bývají komplikace při výrobě kouzelných předmětů. Šance, že dojde ke komplikaci, je 10 % za každých 5 týdnů doby výroby předmětu. Příklady jsou uvedené v tabulce Komplikace výroby.

KOMPLIKACE VÝROBY

k6 Komplikace

- 1 Rozšířily se zvěsti, že postava pracuje na něčem nebezpečném, co může komunitu ohrozit.*
- 2 Postavě jsou ukradeny výrobní pomůcky a musí si kupit nové.*
- 3 Místního kouzelníka velmi zajímá, na čem postava pracuje, a chce ji při práci sledovat.
- 4 Mocný šlechtic nabídne za předmět vysokou cenu a nezajímá ho, že nemusí být na prodej.*
- 5 Trpasličí rod obviní postavu, že při výrobě předmětu používá jejich tajné znalosti.*
- 6 Konkurence postavy šíří zprávy o tom, že předmět je odbytý a nebude fungovat pořádně.*

* V komplikaci může vystupovat soupeř postavy

Příprava léčivých lektvarů. Příprava léčivých lektvarů je samostatný druh výroby, oddělený od ostatních kouzelných předmětů. Může je vyrábět postava, která má zdatnost s bylinkářskou soupravou. Doby a ceny výroby jsou uvedené v tabulce Příprava léčivých lektvarů.

PŘÍPRAVA LÉČIVÝCH LEKTVARŮ

Lektvar	Doba	Cena
Léčivý	1 den	25 zl
Mocný léčivý	1 prac. týden	100 zl
Kvalitního léčení	3 prac. týdny	1 000 zl
Prvotřídního léčení	4 prac. týdny	10 000 zl

VLOUPÁNÍ

Někdy se vyplatí nehrát podle pravidel. Touto aktivitou si postava může trochu přivydělat, ale hrozí jí, že skončí ve vězení.

Náklady. Než postava vlopání spáchá, musí strávit týden sbíráním informací o možných cílech a vydat na to 25 zl.

Vyhodnocení. Postava musí uspět v několika hodech, jejichž SO si určuje hráč podle plánované výše zisku.

SO může být 10, 15, 20 nebo 25. Po úspěšném provedení vlopání postava získá peněžní částku podle tabulky Hodnota kořisti.

Postava si musí hodit 3 ověření: na Obratnost (Nenápadnost), Obratnost se zlodějským náčiním a podle hráče výběru na Inteligenci (Pátrání), Moudrost (Vnímání), nebo Charisma (Klamání). Možné výsledky hodů a jejich následky jsou uvedeny v tabulce Úspěšnost vlopání.

ÚSPĚŠNOST VLOUPÁNÍ

Úspěchy Zisk

0	Postava byla při činu chycena a skončila ve vězení. Musí zaplatit pokutu ve výši případného zisku z úspěšného lupu a za každých 25 zl stráví 1 týden ve vězení.
1	Vlopání se nezdáří, ale postava zvládne z místa činu zmizet.
2	Postava nezvládne ukrást všechno, co by mohla. Zisk je poloviční.
3	Postava ukradne věci v plné ceně podle tabulky Hodnota kořisti.





HODNOTA KOŘISTI

SO	Zisk
10	50 zl, vyloupení živočího kupce
15	100 zl, vyloupení úspěšného kupce
20	200 zl, vyloupení urozené osoby
25	1 000 zl, vyloupení některého z nejbohatších měšťanů

Komplikace. Život zločince je samá potíž. Když postava uspěje jen v jednom z hodů, hoď si podle tabulky Komplikace při vloupání (nebo si vymysli vlastní). Když má postava nějakého soupeře v podsvětí nebo naopak na straně zákona, ke komplikaci dojde i když uspěje ve dvou hodech.

KOMPLIKACE PŘI VLOUPÁNÍ

k8	Komplikace
1	Za informace o zloději byla vyhlášena odměna ve výši ukrazené částky.*
2	Postavu kontaktuje neznámá osoba a za to, že ji neprozradí, od ní chce protisužbu.*
3	Vloupání oběť finančně zlikviduje.
4	Někdo, kdo o vloupání věděl, byl dopaden z důvodů, které s ním nemají souvislost.*
5	Uloupená kořist je jen jeden kus známého artefaktu, který v této oblasti nepůjde prodat.
6	Postava oloupila někoho, kdo byl pod ochranou místního podsvětí a chce se pomstít.
7	Okradená oběť má známosti mezi městskou stráží, která případu věnuje dvojnásobnou péči.
8	Okradená oběť požádá o vyšetření vloupání jinou postavu z družiny.

* V komplikaci může vystupovat soupeř postavy

HAZARDNÍ HRY

Hazard je snadná cesta k bohatství – a ještě snazší cesta k bankrotu.

Náklady. Tato činnost vyžaduje 1 pracovní týden a sázku aspoň 10 zl. Sázky se mohou vyšplhat až k tisícům zlatých i výš.

Vyhodnocení. Postava musí uspět v několika hodech, jejichž SO se určuje náhodně podle kvality protihráčů, na které postava narazí. Takové je riziko hazardních her; člověk nikdy nemůže vědět, s kým bude hrát u stejného stolu.

Postava si musí hodit na 3 ověření: Moudrosti (Vhled), Charismatu (Klamání) a Charismatu (Zastrášování). Pokud má postava zdatnost s odpovídající herní soupravou, může ji použít místo dovednosti. SO se pro každé z těchto tří ověření určuje zvlášť hodem $5 + 2k10$. Výsledek shrnuje tabulka Úspěšnost hazardu.

ÚSPĚŠNOST HAZARDU

Úspěchy Zisk

0	Postava přijde o celou sázku a o stejnou částku se zadluží.
1	Postava přijde o polovinu sázky.
2	Postava získá zpět celou sázku, a k tomu polovinu navíc.
3	Postava získá zpět dvojnásobek sázky.

Komplikace. Hazard přitahuje pochybné existence. Ke komplikacím dochází kvůli střetům se zákonem a vztahům s kriminálními živly, které hazardní hry organizují. Každý pracovní týden strávený hazardem hrozí 10% riziko komplikací. Příklady jsou v tabulce Komplikace při hazardních hrách.

KOMPLIKACE PŘI HAZARDNÍCH HRÁCH

k6 Komplikace

1	Postava je obviněna z podvádění. Je na hráči, jestli opravdu podváděla, nebo to bylo obvinění falešné.*
2	Hráčské doupě se stalo terčem razie a postava skončila ve vězení.*
3	Postava při hře obrala urozenou osobu a ta veřejně přísahá pomstu.*
4	Postava při hře obrala řadového člena cechu zlodějů a cech chce své peníze zpět.
5	Místní kápo postavě zakáže hrát mimo své herny.
6	Ve městě se objevil vyhlášený hráč a vyzval postavu na hru.

* V komplikaci může vystupovat soupeř postavy

ZÁPASY

Bojové zápasy zahrnují box, zápas a jiné sportovní formy boje, které probíhají jako domluvená utkání v organizovaném prostředí. Když byste chtěli mít ve hře gladiátorské zápasy na život a na smrt, hrajte je podle běžných pravidel pro boj.

Náklady. Tato činnost vyžaduje 1 pracovní týden.

Vyhodnocení. Postava musí uspět v několika hodech, jejichž SO se určuje náhodně podle protivníků, na které

narazí. To odráží nevýzpytatelnost zápasů, kdy postava dopředu netuší, s kým se utká.

Postava si musí hodit na 3 ověření: Sílu (Atletika), Obratnost (Akrobacie) a zvláštní hod na Odolnost, ke kterému má bonus podle hodu její největší kostky životů (hod ji nespotřebuje). Místo jednoho z těchto ověření může postava hodit na útok s jednou ze svých zbraní. SO se pro každé z nich určuje zvlášť hodem $5 + 2k10$. Výsledek shrnuje tabulka Úspěšnost zápasů.

ÚSPĚŠNOST ZÁPASŮ

Úspěchy	Zisk
0	Postava své zápasy prohrála.
1	Postava vyhrála 50 zl.
2	Postava vyhrála 100 zl.
3	Postava vyhrála 200 zl.

Komplikace. Postavy, které se účastní zápasů, se pochybují mezi svými protivníky, sázkaři a promotéry. Během každého týdne stráveného zápasením je 10% riziko komplikací. Příklady jsou v tabulce Komplikace při zápasech.

KOMPLIKACE PŘI ZÁPASECH

k6	Komplikace
1	Protivník se zapřísáhl, že se za prohru pomstí.*
2	Místní kápo po postavě požaduje, aby několik zápasů prohrála.*
3	Postava porazila oblíbeného místního šampiona, a tím rozrušila diváky.
4	Postava porazila sluhu urozené osoby, a tím proti sobě poštvala její rodinu.*
5	Postava je obviněna z podvádění. Přišla o svou reputaci, bez ohledu na oprávněnost obvinění.*
6	Postava svého protivníka v zápalu boje skoro zabila.

* V komplikaci může vystupovat soupeř postavy

ODPOČINEK

V životě dobrodruha někdy nastane okamžik, kdy zatouží po chvíli odpočinku. Může si chtít užít zaslouženou dovolenou, nebo jen doléctit utržená zranění. Tato možnost se taky výborně hodí pro hráče, které systém pro odehrávání mezidobí jinak nezajímá.

Náklady. Odpočinek trvá 1 týden. Aby z něj postava měla nějaké výhody, musí si udržet aspoň střídmý životní styl.

Vyhodnocení. Když si postava během odpočinku zaplatí aspoň střídmý životní styl, získá výhodu k záchranám hodům na zotavení z nemoci nebo otravy. Navíc může na konci týdne ukončit jeden účinek, který jí brání v obnově životů, nebo si může obnovit jednu vlastnost, kterou má sníženou pod základní hodnotu. Výjimkou jsou negativní účinky způsobené probíhajícími kouzly nebo jinými podobnými přičinami.

Komplikace. Během odpočinku dochází jen málokdy ke komplikacím. Když chceš postavám přitížit, může se objevit nějaký jejich soupeř a způsobit problémy.

SLUŽBA V CHRÁMU

Pobožné postavy můžou chtít strávit mezidobí službou v chrámu, třeba účastí na obřadech nebo získáváním nových věřících. Může jim to pomoci získat přízeň vůdčích osob chrámu.

Náklady. Náboženská služba vyžaduje mít přístup do chrámu, který charakterem a vírou odpovídá postavě, a často i na jeho obřady. Když je takové místo dostupné, činnost zabere 1 pracovní týden, ale postava za ni nemusí nic platit.

Vyhodnocení. Na konci činnosti si postava hodí na ověření Inteligence (Náboženství) nebo Charismatu (Přesvědčování). Výsledek činnosti se určí podle celkové výše hodu a tabulky Služba v chrámu.

SLUŽBA V CHRÁMU

Výše hodu **Výsledek**

1–10	Bez efektu. Postava na nikoho neudělala dostatečný dojem.
11–20	Postava si vysloužila jednu protisužbu.
21 a více	Postava si vysloužila dvě protisužby.

Protisužba znamená, že představitel chrámu postavě přislíbil, že ji v budoucnu může využít vstříc. Postava ji může využít k žádosti o pomoc s konkrétním problémem, na obecnou podporu ve společenské nebo politické oblasti, nebo jako 50% slevu na kouzla od chrámových kněží. Protisužba taky může mít podobu božského zásahu, například znamení, vize, nebo menšího zázraku v klíčový okamžik. U těchto protisužeb určuje jejich načasování a charakter Pán jeskyně.

Vysloužené protisužby nemusí postava využít hned, ale nemůže si jich hromadit neomezené množství. Povolené maximum je její oprava Charismatu + 1 (ale vždy alespoň 1).

Komplikace. Prostředí chrámu může být složité a plné politických i společenských pletek. I v těch nejčistších rádech se můžou objevit soupeřící frakce. Když postava venuje svůj čas službě chrámu, může se do těchto intrik zamotat. Každý týden služby v chrámu je 10% riziko komplikací z tabulky Komplikace při službě v chrámu.

KOMPLIKACE PŘI SLUŽBĚ V CHRÁMU

k6	Komplikace
1	Postava slovem nebo jednáním urazila kněze.*
2	Rouhání je rouhání, i když nebylo záměrné.
3	Postavě nabídne členství tajná sekta v chrámu.
4	Postavu se pokusí najmout jako zvěda jiný chrám.*
5	Představení chrámu postavě zadají posvátný úkol.
6	Postava náhodou zjistí, že významná osobnost chrámu uctívá běsy.

* V komplikaci může vystupovat soupeř postavy

REŠERŠE

Náhoda přeje připraveným. Mezidobí můžou postavy strávit i po knihovnách, kde budou hledat střípky informací o nestvůrách, bájních místech, kouzelných artefaktech nebo jiných zajímavých témaitech.

Náklady. Pro rešerše postava potřebuje mít přístup do knihovny, nebo k nějakému mudrci. Když ho má, rešerše trvá 1 pracovní týden a stojí aspoň 50 zl, které postava utratí za suroviny, úplatky, dary a další výdaje.

Vyhodnocení. Postava oznámí, na co se její rešerše zaměří – konkrétní osobu, místo nebo předmět. Na konci pracovního týdne si hodí na ověření Inteligence s bonusem +1 za každých 50 zl, které zaplatí nad základních 50 zl, až do maxima +6. Když má postava přístup do dobře vybavené knihovny, nebo k velmi znalým mudrcům, má k hodou výhodu. Tabulka Výsledek rešerše určuje, co se jí podařilo zjistit.

VÝSLEDEK REŠERŠE

Výše hodu	Výsledek
1–5	Nic
6–10	Postava zjistila jednu informaci
11–20	Postava zjistila dvě informace.
21 a více	Postava zjistila tři informace.

Každá informace představuje jedno pravdivé sdělení o osobě, místu nebo předmětu. Může to být informace o tom, proti čemu je tvor imunní, heslo, kterým se otevře zapečetěná část labyrintu, seznam kouzel, který si obvykle připravují čarodějové z nějakého řádu atd.

Co přesně se postava dozvídá, rozhoduje vždy PJ. U nestvůr nebo cizích postav může prozradit něco z jejich vlastností nebo charakteru. U města může prozradit nějaké tajemství, které se ho týká, například tajný vchod, odpověď na hádanku nebo jaký tvor ho hlídá.

Komplikace. Nejhorším rizikem rešerší je, že postava zjistí něco, co není pravda. Zdroje nejsou vždy přesné a pravdivé, a když postavy mají soupeře s akademickými znalostmi a kontakty a soupeř se třeba v rešeršovaném tématu vyzná, může se je pokusit zmást. Může podstrčit falešné informace, podplatit mudrce, aby postavám neřekli pravdu, nebo může ukrást knihy, ve kterých jsou sepsané nejzásadnější údaje.

Vedle toho se postavě při rešerších můžou přihodit i jiné potíže. Každý pracovní týden strávený rešeršemi znamená 10% riziko komplikací z tabulky Komplikace při rešerších.

KOMPLIKACE PŘI REŠERŠÍCH

k6	Komplikace
1	Postava omylem poškodila vzácnou knihu.
2	Postava urazila mudrce, který požaduje drahý dar.*
3	Kdyby postava věděla, že je ta kniha prokletá, nikdy by ji neotevřela.
4	Mudrc se rozhodne postavám vysvětlit své osobité teorie o fungování světa.*
5	Postavy v knihovně něco zničí a dovnitř je znova pustí, až když zajistí opravu škod.*
6	Postava objevila užitečnou informaci, ale výměnou za ni musela slíbit, že splní nebezpečný úkol.

* V komplikaci může vystupovat soupeř postavy

PSANÍ KOUZELNÝCH SVITKŮ

Když má kouzelník dost času a trpělivosti, může přenést kouzlo do svitku a vytvořit tak *kouzelný svitek*.

Náklady. Psaní *kouzelného svitku* stojí čas a peníze v závislosti na úrovně kouzla (viz tabulku Náklady psaní kouzelných svitků) a vyžaduje surovinné složky, které jsou k seslání kouzla potřeba. Postava navíc musí být zdatná v dovednosti Mystika a musí kouzlo buď znát, nebo ho mít připravené.

Když postava zapisuje na svitek trik, jeho seslání ze svitku bude svou silou odpovídat seslání kouzelníkem na 1. úrovni.

NÁKLADY PSANÍ KOUZELNÝCH SVITKŮ

Úroveň kouzla	Doba	Cena
Trik	1 den	15 zl
1	1 den	25 zl
2	3 dny	250 zl
3	1 pr. týden	500 zl
4	2 pr. týdny	2 500 zl
5	4 pr. týdny	5 000 zl
6	8 pr. týdnů	15 000 zl
7	16 pr. týdnů	25 000 zl
8	32 pr. týdnů	50 000 zl
9	48 pr. týdnů	250 000 zl

Komplikace. Kouzelné svitky se píšou v odloučení a tak to těžko vyvolá něčí pozornost. Možné komplikace souvisejí hlavně s přípravou. Každý týden psaní svitku znamená 10% riziko komplikace z tabulky Komplikace při psaní svitků.

KOMPLIKACE PŘI PSANÍ SVITKŮ

k6	Komplikace
1	Postava vykoupila poslední dávku vzácného inkoustu, který se k psaní svitků používá, a tím namíchlala jiného kouzelníka ve městě.
2	Kněz z chrámu dobra postavu obvinil z paktů s temnými silami.*
3	Postavu navštívil kouzelník, který chce mít její kouzlo ve své knize, a přinutil ji, aby mu svitek prodala.
4	Postava udělala při psaní svitku chybu a hotový svitek kvůli ní obsahuje náhodné kouzlo stejné úrovně.
5	Postava koupila pro svitek vzácný pergamen a všimla si, že na něm je stěží viditelná mapa.
6	Do pracovny postavy se pokusil vloupat zloděj.*

* V komplikaci může vystupovat soupeř postavy

PRODEJ KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Prodávat kouzelné předměty není nic jednoduchého. Postava může snadno narazit na zloděje a podvodníky, kteří si brousí zuby na snadnou kořist, a i když najde skutečného zájemce, nijak to nezaručuje, že od něj dostane dobrou nabídku.

Náklady. Hledání kupce pro jeden kouzelný předmět je práce na 1 pracovní týden a šíření zprávy o prodeji stojí

postavu 25 zl. Postava může shánět kupce jen pro jeden konkrétní předmět.

Vyhodnocení. Když chce postava prodat kouzelný předmět, hodí si na Charisma (Přesvědčování) a podle toho se určí, jaké nabídky dostala. Když s nimi není spojená, nemusí je přijmout. Týden práce byl k ničemu, ale nic jí nebrání zkoušit to později znova. Prodejní cenu určí podle tabulek Základní cena kouzelných předmětů a Nabídky za kouzelné předměty.

ZÁKLADNÍ CENA KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Vzácnost	Základní cena*
Běžný	100 zl
Neobvyklý	400 zl
Vzácný	4 000 zl
Velmi vzácný	40 000 zl
Legendární	200 000 zl

* U jednorázových předmětů (lektvary, svitky) je cena poloviční

NABÍDKY ZA KOUZELNÉ PŘEDMĚTY

Výše hodu	Nabídka
1–10	50 % základní ceny
11–20	100 % základní ceny
21 a více	150 % základní ceny

Komplikace. Problémy s prodejem kouzelných předmětů způsobuje hlavně skutečnost, že přitahují zloděje a podobné živly, kteří by předmět chtěli, ale nehodlají za něj zaplatit. A někdo může chtít transakci narušit proto, že tím pomůže svým vlastním obchodům, anebo může chtít pošpinit pověst postavy jako spolehlivého prodejce. Každý týden strávený prodejem předmětu znamená 10% riziko komplikace z tabulky Komplikace při prodeji kouzelných předmětů.

KOMPLIKACE PŘI PRODEJI KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

k6	Komplikace
1	Předmět přes prostředníka koupí nepřítel postavy a použije ho proti ní.*
2	O prodeji se dozvěděl cech zlodějů a pokusí se předmět ukrást.*
3	Nepřítel postavy rozšíří fámy, že předmět je falzifikát.*
4	Nějaký čaroděj tvrdí, že předmět je jeho dědictvím, a žádá jeho vrácení.
5	Původní majitel předmětu nebo jeho přeživší spojenci přísažají, že ho za každou cenu získají zpátky.
6	Kupec je před dokončením obchodu zavražděn.*

* V komplikaci může vystupovat soupeř postavy

STUDIUM

Když má postava dost času a vhodného učitele, může se učit jazyk nebo získat zdatnost s nějakou pomůckou.

Náklady. Naučit se jazyk nebo zacházet s nástrojem trvá většinou aspoň 10 pracovních týdnů minus bonus za



Inteligenci (postih čas nezvyšuje) a stojí 25 zl za pracovní týden.

Komplikace. Komplikace při studiu většinou souvisejí s učitelem. Každý týden studia hrozí 10% riziko komplikace z tabulky Komplikace při studiu.

KOMPLIKACE PŘI STUDIU

k6	Komplikace
1	Učitel zmizel, takže postava stráví celý pracovní týden hledáním nového.*
2	Učitel vyučuje neobvyklé archaické postupy, takže postava vzbuzuje pozornost.
3	Učitel je zvěd, který má zjistit, jaké má postava plány.
4	Učitel je hledaný zločinec.
5	Učitel je velmi krutý.
6	Učitel požádá postavu, aby ho ochránila před nějakou hrozbou.

* V komplikaci může vystupovat soupeř postavy

PRÁCE

Když už selže všechno ostatní, dobrodruhovi nezbývá, než se živit poctivou prací. Tato činnost představuje různé příležitostné práce proměnlivého charakteru a s různým výdělkem.

Náklady. Práce trvá celý pracovní týden.

Vyhodnocení. Výše výdělku se určí hodem na ověření vlastnosti: hráč si může vybrat, jestli to bude Síla (Atletika), Obratnost (Akrobacie), Inteligence (a použije přitom nějaké vybavení), Charisma (Umění) nebo Charisma (a hudební nástroj). Práce postavě pokryje týdenní životní náklady a když bude opravdu úspěšná, vydělá si i něco navíc.

VÝDĚLEK

k6 Nabídka

9 a méně	Týden chudého životního stylu
10–14	Týden střídmého životního stylu
15–20	Týden pohodového životního stylu
21 a více	Týden pohodového životního stylu + 25 zl

Komplikace. Obyčejná práce s sebou málokdy nese významné komplikace. Ale to neznamená, že život mezi pracujícím lidem musí být pro dobrodruha bez problémů. Každý pracovní týden hrozí 10% riziko komplikace z tabulky Komplikace při práci

KOMPLIKACE PŘI PRÁCI

k6 Komplikace

1	Kvůli problémovému zákazníkovi nebo hádce s kolegou postava vydělá, jako by v tabulce výdělku hodila o 1 horší řádek.*
2	Zaměstnavatel má finanční problémy a postavě nezaplatí.*
3	Postava se znelíbila kolegovi, který má vazby na důležitou rodinu ve městě.*
4	Zaměstnavatel má vazbu na temnou sektu nebo na zločineckou organizaci.
5	Zaměstnavatele postavy vydírá nějaká zločinecká organizace.*
6	Postava získá pověst neschopného lenocha (je na hráči, jestli oprávněn) a dalších 6 týdnů má na všechny hody ověření v této činnosti v mezidobí nevýhodu.

* V komplikaci může vystupovat soupeř postavy

PŘIDĚLOVÁNÍ KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Kouzelné předměty jistě ocení všichni dobrodruhové hrající D&D a často jsou také hlavní odměnou v dobrodružství. Pravidla pro kouzelné předměty jsou spolu s tabulkami pokladů uvedena v kapitole 7 *Průvodce Pána jeskyně*. Tato část rozšiřuje pravidla určování kouzelných předmětů, které se dostanou do vlastnictví postav, o další možnosti, a přidává do hry sbírku běžných kouzelných předmětů. Na konci této části pak najdeš tabulky, ve kterých jsme seřadili kouzelné předměty podle vzácnosti.

Systém v *Průvodci Pána jeskyně* je navržen tak, abys mohl všechny poklady generovat náhodně, a tabulky také určují počet kouzelných předmětů, které postavy dostanou. Stručně řečeno, tabulky odvádějí práci. Ale PJ, který navrhuje nebo upravuje dobrodružství, může dát přednost

Pozadí návrhu: Rozdělování kouzelných předmětů

Průvodce Pána jeskyně předpokládá, že v průběhu tažení bude nalezeno určité množství pokladů. Během dvaceti úrovní typické hry by mělo proběhnout čtyřicet pět hodů na Tabulky hromadných pokladů, které jsou rozděleny následovně:

- Sedm hodů pro nebezpečnost 0–4,
- Devatenáct hodů pro nebezpečnost 5–10,
- Dvanáct hodů pro nebezpečnost 11–16,
- Osm hodů pro nebezpečnost 17 a vyšší

Vzhledem k tomu, že mnoho výsledků z těchto tabulek dává víc než jeden kouzelný předmět, získají postavy v těchto pětačtyřiceti hodech zhruba sto předmětů. Zde popsaný volitelný systém dává stejný počet předmětů, správně rozdělených v celém spektru vzácnosti, a zároveň umožňuje přesně kontrolovat, které předměty mají postavy šanci získat.

vlastnímu výběru kouzelných předmětů, které se nakonec dostanou do hry. Pokud se to týká právě tebe, můžeš použít pravidla v této části a přizpůsobit si poklady podle sebe, přičemž se stále budeš držet v mezích, kolik předmětů by nakonec postavy měly během hry nashromáždit.

Rozdělení podle vzácnosti

Tato alternativní metoda určování pokladů se zaměřuje na výběr kouzelných předmětů podle jejich vzácnosti namísto házení podle tabulek v *Průvodci Pána jeskyně*. Tato metoda používá dvě tabulky: Kouzelné předměty přidělované podle stupně a Kouzelné předměty přidělované podle vzácnosti.

Podle stupně. Tabulka Kouzelné předměty přidělované podle stupně ukazuje počet kouzelných předmětů, které družina během tažení v D&D obvykle získá, a to tak, že na 20. úrovni nashromáždí sto kouzelných předmětů. Tabulka ukazuje, kolik těchto předmětů má být rozdáno během každého ze čtyř stupňů hry. Důraz na to, aby postavy během druhého stupně (5.–10. úrovně postav) získaly více předmětů než v ostatních stupních, je záměrný. Na druhém stupni se odehrává většina her v typickém tažení D&D a předměty získané na tomto stupni připravují postavy na dobrodružství na vyšších úrovních.

Podle vzácnosti. Tabulka Kouzelné předměty přidělované podle vzácnosti přebírá čísla z tabulky Kouzelné předměty přidělované podle stupně a rozděluje je tak, aby ukázala počet předmětů každé vzácnosti, které by postavy měly na konci daného stupně mít.

Časté a mimořádné předměty. Obě tabulky v této části rozlišují mezi častými a mimořádnými kouzelnými předměty. Toto rozlišení existuje i v *Průvodci Pána jeskyně*, přestože se tam tyto termíny nepoužívají. V něm jsou

KOUZELNÉ PŘEDMĚTY PŘIDĚLOVANÉ PODLE VZÁCNOSTI

Úroveň/NB	Časté kouzelné předměty					Mimořádné kouzelné předměty				
	Běžný	Neobvyklý	Vzácný	Velmi vzácný	Legendární	Neobvyklý	Vzácný	Velmi vzácný	Legendární	
1.–4.	6	2	1	0	0	2	0	0	0	
5.–10.	10	12	5	1	0	5	1	0	0	
11.–16.	3	6	9	5	1	1	2	2	1	
17. a vyšší	0	0	4	9	6	0	1	2	3	
Celkem	19	20	19	15	7	8	4	4	4	

časté předměty uvedeny v Tabulkách kouzelných předmětů A až E a mimořádné předměty v Tabulkách kouzelných předmětů F až I. Jak je vidět z tabulek pokladů v této knize, mimořádné kouzelné předměty se mají rozdávat mnohem méně často než časté předměty, a to i na vyšších stupních hry.

KOUZELNÉ PŘEDMĚTY PŘIDĚLOVANÉ PODLE STUPNĚ

Úroveň postavy	Častý předmět	Mimořádný předmět	Všechny předměty
1.–4.	9	2	11
5.–10.	28	6	34
11.–16.	24	6	30
17.–20.	19	8	25
Celkem	80	20	100

VÝBĚR PŘEDMĚTŮ PODLE ÚROVNÍ

Rozhodni se, kdy chceš předmět do svého dobrodružství umístit. Častým důvodem je, že podle tvého názoru příběh kouzelný předmět vyžaduje, že ho postavy potřebují nebo že by hráči byli obzvlášť rádi, kdyby ho dostali.

Když se chystáš vybrat předmět, který bude v setkání uveden jako poklad, poslouží ti jako "zá sobník" takových předmětů tabulka Kouzelné předměty přidělované podle vzácnosti. Zde je návod, jak ji použít:

1. Překopíruj si nebo přepiš tabulku do svých poznámek, abys v ní mohl přepisovat čísla při výběru předmětů, které mají být umístěny do dobrodružství.
2. Podívej se na řádek ve sloupci Úroveň/NB, který odpovídá jedné z následujících hodnot (dle tvého výběru): úrovní hráčských postav, nebezpečnosti majitele kouzelného předmětu nebo nebezpečnosti skupiny tvorů, kteří předmět střeží. Položky v daném řádku tabulky udávají celkový počet předmětů, které by postavy měly obdržet do konce stupně hry reprezentované tímto řádkem.
3. Vyber si kouzelný předmět libovolné vzácnosti, pro který není údaj v tomto řádku roven 0.

JSOU KOUZELNÉ PŘEDMĚTY V TAŽENÍ NEZBYTNÉ?

Hra D&D je postavena na předpokladu, že se kouzelné předměty objevují pouze výjimečně a že jsou vždy příjemně, pokud není předmět prokletý. Postavy a nestvůry jsou navrženy tak, aby se s nimi dalo utkat bez pomoci kouzelných předmětů, což znamená, že vlastnictví kouzelného předmětu činí postavu vždy mocnější nebo všeobecnější než běžnou postavu stejně úrovně. Jako PJ se nestarej o přidělování kouzelných předmětů jen proto, aby postavy mohly držet krok s hrozbami příběhu. Kouzelné předměty jsou skutečně odměny. Jsou užitečné? Rozhodně. Jsou nezbytné? Ne.

Kouzelné předměty se mohou stát z příjemných nezbytných v těch vzácných případech, kdy družina nemá žádného sesilatele kouzel, mnicha nebo CP schopné sesilat magickou zbraň. Absence magie pak družině nesmírně ztěžuje zdolání nestvůr, které jsou odolné nebo imunní vůči nemagickému zranění. V takovém příběhu bud k získání kouzelných zbraní velkorysejší, nebo se použít takových nestvůr vyhní.

4. Když postavy získají nějaký předmět, odečti si od příslušné položky v tabulce 1.

Pokud si v budoucnu vybereš předmět se vzácností, který není dostupný v aktuálním stupni hry, ale je stále dostupný v nižším stupni, odečti tento předmět z něj. Pokud ani všechny nižší stupně nemají k dispozici žádný předmět dané vzácnosti, odečti předmět z vyššího stupně.

POSTUPNÝ VÝBĚR PŘEDMĚTŮ

Pokud dáváš přednost volnějšímu způsobu výběru kouzelných předmětů, jednoduše vyber každý kouzelný předmět, který chceš hráčům dát; když potom postavy nějaký získají, odečti si jej z tabulky Kouzelné předměty přidělované podle vzácnosti ve svých poznámkách. Kdykoliv tak učiníš, začni s nejnižším stupněm a odečti položku od prvního čísla, na které narazíš v příslušném sloupci vzácnosti, ať už jde o častý, nebo mimořádný předmět. Pokud tento stupeň nemá pro danou vzácnost číslo větší než 0, jdi o stupeň výš, dokud nenajdeš takovou, která ho má, a odečti kouzelný předmět od tohoto čísla. Po tomto procesu vynuluj každý řádek tabulky v pořadí od nejnižšího stupně k nejvyššímu.

PŘEZÁSOBENÍ DOBRODRUŽSTVÍ PŘEDMĚTY

Tabulky kouzelných předmětů v této části jsou založeny na počtu předmětů, které by měly postavy dostat, ne na počtu předmětů, které jsou v dobrodružství k dispozici. Když vytváříš nebo upravuješ dobrodružství, předpokládej, že postavy nenajdou všechny předměty, které do něj umíštěš, pokud většina kořisti není na snadno dohledatelných místech. Zde je dobré pravidlo: dobrodružství může zahrnovat počet předmětů, který je o 25 procent vyšší než čísla v tabulkách (zaokrouhleno nahoru). Například dobrodružství navržené tak, aby provedlo postavy od 1. do 4. úrovně, může obsahovat čtrnáct předmětů místo jedenácti, v očekávání, že tři z těchto předmětů nebudou nalezeny.

BĚŽNÉ KOUZELNÉ PŘEDMĚTY

Průvodce Pána jeskyně obsahuje mnoho kouzelných předmětů všech vzácností. Jedinou výjimkou jsou běžné kouzelné předměty; těch PPJ obsahuje jen velmi málo. Tato kapitola jich představuje vše. Většinou nejde o předměty, které by zvyšovaly sílu postavy, ale pravděpodobně hráče pobaví a poskytnou jim příležitost k zábavnému hraní svých postav.

Kouzelné předměty jsou uvedeny v abecedním pořadí.

AMULET TEMNÉHO ÚLOMKU

Divotvorný předmět, běžný (vyžaduje sladění s černokněžníkem)

Tento amulet je vyroben z jediného úlomku odolného mimosférického materiálu pocházejícího z říše tvého černokněžnického patrona. Když ho nosíš, získáváš následující prospěchy:

- Můžeš ho použít jako sesílací ohniskový předmět pro svá černokněžnická kouzla.
- Můžeš zkousit seslat trik, který neznáš. Trik musí patřit mezi černokněžnická kouzla a pro jeho úspěšné seslání musíš uspět v ověření Inteligence (Mystika) se SO 10. Při neúspěchu seslání trik selže a akce přijde vniveč. V obou případech můžeš tuto vlastnost amuletu znovu použít až po důkladném odpočinku.

BOTY S FALEŠNÝMI STOPAMI

Divotvorný předmět, běžný

Tyto boty si může obout pouze humanoid. Když je máš na nohou, můžeš se rozhodnout, že budou zanechávat stopy jiného humanoida tvé velikosti.

ČADIVÁ ZBROJ

Zbroj (jakákoliv), běžná

Pokud máš tuto zbroj na sobě, stoupají z ní obláčky neškodného kouře bez zápachu.

ČAROVNÁ HŮL

Hůl, běžná

Pokud hůl držíš v ruce a umístíš nad její špičku předmět vážící maximálně 1 libru (např. úlomek křišťálu, vejce nebo kámen), předmět se vznese 1 coul do vzduchu a zůstane tam, dokud ho neodstraníš nebo dokud hůl nepustíš. Hůl takhle udrží až tři takové předměty naráz, a zároveň můžeš nechat jeden nebo více předmětů pomalu rotovat nebo otáčet se na místě.

DIRIGENTSKÁ HŮLKA

Hůlka, běžná

Tato hůlka má 3 dávky. Když ji držíš v ruce, můžeš v rámci akce spotřebovat 1 dávku a máváním kolem sebe nechat rozepnout orchestrální skladbu. Hudba je slyšet v okruhu 12 sáhů a když přestaneš hůlkou mávat, hrát přestane.

Hůlka si každý den za úsvitu obnoví všechny spotřebované dávky. Pokud utratíš poslední dávku, hoď k20, a když ti padne 1, zazní teskný zvuk polnice, hůlka se rozpadne v prach a je zničena.

DÝMKA KOUŘOVÝCH PŘÍŠER

Divotvorný předmět, běžný

Během bafání z této dýmky můžeš použít svou akci a vysouknout kouř, který na sebe následně vezme podobu jednoho tvora, jako například draka, flampa nebo žabomota. Podoba je tak malá, že by se vešla do krychle o hraně 1 stopy a vydrží jen pár sekund, potom se rozplyne v obláček obyčejného kouře.

HELMA DĚSU

Divotvorný předmět, běžný

Pokud máš tuto hrůzostrašnou ocelovou přilbu na hlavě, oči ti zpoza jejího hledí rudě žhnou.

HLUBINNÁ SVÍCE

Divotvorný předmět, běžný

Plamen této svíčky při ponorení do vody nezhasne, ale vydává světlo a teplo jako normální svíčka.

HONZOVÁ PRAKTIČKÁ KOŘENKA

Divotvorný předmět, běžný

Tato kořenka nošená na opasku vypadá na první pohled prázdná. Má 10 dávek. Když ji držíš, můžeš v rámci své akce utratit jednu dávku, vyslovit jméno jednoho nemagického koření (jako např. sůl, pepř, řapík nebo koriandr) a vytáhnout špetku tohoto koření z kořenky. Dávka stačí na okořenění jedné porce jídla. Kořenka si za úsvitu každého dne obnoví 1k6 + 4 spotřebovaných dávek.

HŮL PŘIVOLÁVÁNÍ PTÁKŮ

Hůl, běžná

Tato dřevěná hůl, ozdobená vyřezávanými ptačími motivy, má 10 dávek. Když ji držíš v ruce, můžeš v rámci akce spotřebovat 1 dávku a nechat zazní jeden z následujících zvuků: pěnkaví cvrlikání, havraní krákání, kachní kvákání, slepičí kdákání, husí kejhání, volání luňáka, krocaní hudrování, raccí křik, soví houkání nebo orlí skřek. Každý z těchto zvuků je slyšet do vzdálenosti 12 sáhů.

Hůl si každý den za úsvitu obnoví 1k6 + 4 spotřebovaných dávek. Pokud utratíš poslední dávku, hoď k20, a když ti padne 1, vybuchne v neškodném oblaku ptačího peří a je navždy ztracena.

HŮLKA ÚSMĚVŮ

Hůlka, běžná

Tato hůlka má 3 dávky. Když ji držíš v ruce, můžeš v rámci akce spotřebovat 1 dávku a ukázat jí na humanoida, kterého vidíš ve vzdálenosti do 6 sáhů. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Charisma se SO 10, jinak se bude muset 1 minutu usmívat.

Hůlka si každý den za úsvitu obnoví všechny spotřebované dávky. Pokud utratíš poslední dávku, hoď k20, a když ti padne 1, hůlka se promění v *hůlku zamračení*.

HŮLKA ZAMRAČENÍ

Hůlka, běžná

Tato hůlka má 3 dávky. Když ji držíš v ruce, můžeš v rámci akce spotřebovat 1 dávku a ukázat jí na humanoida, kterého vidíš ve vzdálenosti do 6 sáhů. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Charisma se SO 10, jinak se bude muset 1 minutu mračit.

Hůlka si každý den za úsvitu obnoví všechny spotřebované dávky. Pokud utratíš poslední dávku, hoď k20, a když ti padne 1, hůlka se promění v *hůlku úsměvu*.

KLOBOUK HAVĚTI

Divotvorný předmět, běžný

Tento klobouk má 3 dávky. Když ho držíš, můžeš v rámci akce utratit jednu dávku, vyslovit zaklínadlo a přivolat tak podle svého přání **netopýra**, **žábu** nebo **krysu**. Přivoláný tvor se magicky vynoří z klobouku a hledí dostat se od tebe tak rychle, jak to jen jde. Tvor není ani přátelský, ani nepřátelský, ale chová se jako normální zvíře. Za jednu hodinu, nebo pokud mu životy klesnou na 0, zmizí. Klobouk si za úsvitu obnoví všechny spotřebované dávky.

KORBEL STŘÍZLIVOSTI

Divotvorný předmět, běžný

Tento korbel má na sobě zobrazenou přísně se tvářící tvář. Můžeš z ní pít pivo, víno nebo jakýkoliv jiný nemagický alkoholický nápoj, aniž by ses opil. Nádoba nemá žádný účinek na magické tekutiny nebo škodlivé látky, jako jsou například jedy.

KOULE ČASU

Divotvorný předmět, běžný

Pokud máš tento předmět u sebe, můžeš jako akci zjistit, jestli je venku ráno, odpoledne, večer nebo noc. Tato vlastnost funguje pouze v Materiální sféře.

KOUZELNICKÝ KLOBOUK

Divotvorný předmět, běžný (vyžaduje sladění s kouzelníkem)

Tento starobylý klobouk kuželovitého tvaru je zdoben zlatými půlměsíci a hvězdami. Během jeho nošení získáváš následující prospěchy:

- Můžeš ho použít jako sesílac ohniskový předmět pro svá kouzelnická kouzla.
- Můžeš zkousit seslat trik, který neznáš. Trik musí patřit mezi kouzelnická kouzla a pro jeho úspěšné seslání musíš uspět v ověření Inteligence (Mystika) se SO 10. Při neúspěchu seslání triku selže a akce přijde vničeč. V obou případech můžeš tuto vlastnost znova použít až po důkladném odpočinku.

KVĚTINÁČ PROBUZENÍ

Divotvorný předmět, běžný

Pokud do tohoto desetikilového hliněného hrnce zasadíš obyčejný keř a necháš ho po dobu 30 dní růst, keř se po uplynutí této doby magicky promění v **probuzený keř** (statistiky najdeš v *Bestiáři*). Po probuzení jeho kořeny proloží květináč a zničí ho.

Probuzený keř je vůči tobě přátelský a dokud mu nedáš nějaký příkaz, nedělá nic.

KVĚTINOVÁ HŮL

Hůl, běžná

Tato dřevěná hůl má 10 dávek. Když ji držíš v ruce, můžeš v rámci akce spotřebovat 1 dávku a nechat z kousku země v okruhu 1 sáhu nebo ze samotné hole vyrůst květinu. Pokud při sesílání neurčíš její druh, bude to jemně vonící korektina. Květina je nemagická, neškodná a roste a usychá stejně, jako každá obyčejná kytka.

Hůl si každý den za úsvitu obnoví 1k6 + 4 spotřebovaných dávek. Pokud utratíš poslední dávku, hod k20, a když ti padne 1, změní se hůl v okvětní lístky a je navždy ztracena.

MAZANÝ ZÁMEK

Divotvorný předmět, běžný

Tento zámek vypadá jako obyčejný zámek (typ popsaný v kapitole 5 *Příručky hráče*) a je dodáván s jedním klíčem. Stavítka v tomto zámku se magicky nastavují tak, aby překazila pokusy o vlámaní. Ověření Obratnosti při jeho otevření se provádí s nevýhodu.

MEČ MĚSÍČNÍHO DOTEKU

Divotvorný předmět, běžný

Ve tmě září čepel tohoto meče měsíčním světlem, které osvítí jasně okolí do 3 sáhů a další 3 sáhy osvítí slabě.

MLUVÍCÍ PANENKA

Divotvorný předmět, běžný (vyžaduje sladění)

Dokud je tento plyšový panáček do 1 sáhu od tebe, můžeš mu během krátkého odpočinku říct až šest vět. Žádná z nich nesmí být delší než šest slov a ty můžeš pro každou určit podmínku, za které panáček větu zopakuje. Staré fráze můžeš nahradit novými. Ať už je podmínka jakákoli, musí se projevit v okruhu 1 sáhu od panenky, jinak panenka nepromluví. Například kdykoliv panenku někdo zvedne, může říct: "Dala bych si bonbon." Když vaše sladění skončí, panenka o všechny naučené fráze přijde.

NABLÝSKANÁ ZBROJ

Zbroj (jakákoli střední nebo těžká), běžná
Tato zbroj se nikdy neušpiní.

NÁHRADNÍ OKO

Divotvorný předmět, běžný (vyžaduje sladění)

Toto umělé oko nahrazuje tvé skutečné oko, které ti z nějakého důvodu chybí. Náhradní oko je malá koule, kterou si vložíš do oční jamky a pak se díváš skrz ni. Z očního důlků ho můžeš vyjmout jen ty.

NASLOUCHÁTKO

Divotvorný předmět, běžný

Když si ho přiložíš k uchu, naslouchátko potlačí účinky ohluchnutí a ty můžeš normálně slyšet.

NÁSTROJ ILUZÍ

Divotvorný předmět, běžný (vyžaduje sladění)

Když hraješ na tento hudební nástroj, můžeš v okruhu 1 sáhu od nástroje vytvářet neškodné falešné optické iluze. Pokud jsi bard, zvětšíš se tento poloměr na 3 sáhy. Mezi typické iluze patří světelné noty, spektrální tanečnice, motýli a jemně padající sníh. Kouzelné iluze nemají ani hmotnost, ani zvuk a jsou zjevně jen zdánlivé. Jakmile přestaneš hrát, iluze skončí.

NÁSTROJ TAJEMNÉHO SDĚLENÍ

Divotvorný předmět, běžný (vyžaduje sladění)

Tento hudební nástroj má 3 dávky. Když na něj hraješ, můžeš v rámci akce utratit jednu dávku a zapsat na nemagický objekt nebo povrch, které vidíš v okruhu 6 sáhů, magickou zprávu. Zpráva může mít maximálně 6 slov a zapíše se v jazyce, který znáš. Pokud jsi bard, můžeš zapsat až dalších 7 slov a rozhodnout se, že zpráva bude slabě zářit a bude vidět v nemagické tmě. Kouzlo *rozptyl magii* zprávu smaže, jinak vydrží následujících 24 hodin.

Nástroj si za úsvitu každého dne obnoví všechny spotřebované dávky.

NEZLOMITELNÝ ŠÍP

Střelivo, běžné

Tento šíp nejde zlomit. Výjimkou je případ, kdy se nachází v *antimágickém poli*.

ODKLÁDACÍ ZBROJ

Zbroj (lehká, střední nebo těžká), běžná

Tuto zbroj můžeš sundat v rámci své akce.

OKOUZLUJÍCÍ PARFÉM

Divotvorný předmět, běžný

Tato malá lahvička obsahuje kouzelný parfém a vystačí ti jen na jedno použití. Parfém na sebe můžeš nanést pomocí akce a jeho účinek trvá 1 hodinu. Po tuto dobu máš výhodu na všechna ověření Charismatu proti humanoidům s nebezpečností 1 nebo nižší. Tvorové ovlivnění parfémem si nejsou vědomi, že na ně působí magie.

Osvěžující kulička

Divotvorný předmět, běžný

Když necháš tuto houbovitou želatinovou kuličku bez chuti rozpustit v tekutině, přemění až půl litru v čerstvou stu-

denou pitnou vodu. Kulička nemá žádný účinek na kouzelné tekutiny ani na škodlivé látky, jako jsou například jedy.

PLÁŠT MNOHA STŘIHŮ

Divotvorný předmět, běžný

Když máš oblečen tento plášť, můžeš mu využitím bonusové akce změnit styl, barvu a navenek i kvalitu materiálu. Jeho hmotnost se přitom nemění. Bez ohledu na svůj vzhled však nemůže být plášť ničím jiným než pláštěm. Může sice kopírovat vzhled jiných kouzelných plášťů, nezískává ale jejich kouzelné vlastnosti.

PYROTECHNICKÁ HŮLKA

Hůlka, běžná

Tato hůlka má 7 dávek. Když ji držíš v ruce, můžeš v rámci akce spotřebovat 1 dávku a v bodě, který vidíš ve vzdálenosti do 12 sáhů, nechat vybuchnout ohňostroj různobarevného světla. Výbuch světla je doprovázen praskáním, které je slyšet až do vzdálenosti 60 sáhů. Světlo je jasné jako plamen pochodně, ale vydrží jen jednu sekundu.

Hůlka si každý den za úsvitu obnoví 1k6 + 1 spotřebovaných dávek. Pokud utratíš poslední dávku, hoď k20, a když ti padne 1, hůlka vybuchne v neškodné sprše jisker a rozpadne se.

ROH TICHÉHO POPLACHU

Divotvorný předmět, běžný

Tento roh má 4 dávky. Když na něj v rámci své akce zatroubíš, uslyší jeho zvuk jeden tvor, kterého sis vybral. Ten současně nesmí být hluchý a nesmí být od tebe vzdálen více než 120 sáhů. Zvuk rohu nemůže slyšet žádný jiný tvor. Roh si za úsvitu každého dne obnoví 1k4 spotřebovaných dávek.

RUBÍN VÁLEČNÉHO MÁGA

Divotvorný předmět, běžný (vyžaduje sladění se sesiletem)

Tento rubín o průměru jednoho coulu je pokrytý tajemnými runami a umožní ti použít jednoduchou nebo vojenskou zbraň jako Sesílác ohniskový předmět. Pokud chceš tuto vlastnost využívat, musíš ho přitisknout na danou zbraň a alespoň 10 minut ho tam držet. Rubín se pak nedá odstranit, a to ani v antimagickém poli, dokud není zbraň zničena nebo dokud ho v rámci akce nesundáš (ukončíš s ním sladění).

RYBÁŘSKÝ PRUT

Divotvorný předmět, běžný

Tato 2sáhová tyč se po vyslovení zaklínadla přemění na rybářský prut s háčkem, vlascem a navijákem. Pokud zaklínadlo vyslovíš podruhé, složí se zpět do obyčejné tyče původní délky.

SAMOLÁTACÍ ODĚV

Divotvorný předmět, běžný

Toto elegantní cestovatelské oblečení se samo kouzelně opravuje a zabraňuje každodennímu opotřebení. Pokud je nějaká část oděvu zcela zničena, už se neumí sama opravit.

SAMOOPRAVOVACÍ LANO

Divotvorný předmět, běžný



Tento 10sáhový smotek konopného provazu můžeš rozřezat na libovolný počet menších kousků a pak v rámci akce vyslovit zaklínadlo, kterým se kousky opět spojí dohromady. Jednotlivé kusy musejí být ve vzájemném kontaktu a nesmějí být jinak používány. Pokud se některá jeho část ztrátí nebo zničí, samoopravovací lano se navždy zkráti.

SKLÁDACÍ TYČ

Divotvorný předmět, běžný

Tato 2sáhová tyč se po vyslovení zaklínadla přemění na 1 stopu dlouhé žezlo, které se pak dá snadněji přenášet. Na váhu tyče nemá tato změna vliv. Žezlo můžeš změnit zpátky na tyč, když v rámci akce vyslovíš jiné zaklínadlo. Pokud však tyč nemá pro změnu do původní délky dost místa, její délka se této skutečnosti přizpůsobí.

SMĚROVÁ KOULE

Divotvorný předmět, běžný

Pokud máš tento předmět u sebe, můžeš jako akci zjistit, kterým směrem leží sever. Tato vlastnost funguje pouze v Materiální sféře.

STROJKOVÝ AMULET

Divotvorný předmět, běžný

Tento měděný amulet obsahuje drobná ozubená kolečka a je poháněn magiem Mechanu, sféry předvídatelné jako hodinový strojek. Když k němu přiložíš ucho, uslyšíš slabé tikání a šumění.

Když máš amulet u sebe, můžeš se při útoku vzdálenosti k20 a vzít si místo něj desítku. Tuto vlastnost můžeš znova použít až za příštího úsvitu.

ŠARLATÁNOVA SMRT

Divotvorný předmět, běžný (vyžaduje sladění)

Kdykoliv hodíš touhle šestistěnnou kostkou, můžeš určit číslo, které na ní padne.

ŠTÍT MNOHA TVÁŘÍ

Zbroj (štít), běžný

Přední strana štítu má tvar obličeje. Pokud ho máš na ruce, můžeš tvář v rámci bonusové akce změnit.

TAJEMNÝ KLÍČ

Divotvorný předmět, běžný

Na hlavě tohoto klíče je zobrazen otazník. Klíč má 5% šanci odemknout jakýkoli zámek, do kterého je vložen. Jakmile klíč něco odemkne, zmizí.

TRVALÁ KNIHA KOUZEL

Divotvorný předmět, běžný

Tuto knihu kouzel, stejně jako vše, co je na jejích stránkách napsáno, nemůže poškodit oheň ani ponoření do vody. Kromě toho se stářím nezhoruje její stav.

ÚDERNÉ STŘELOVO

Zbraň (jakékoli střelivo), běžná

Toto střelivo má značnou sílu. Pokud zasažený tvor neušpeje v záchranném hodu na Sílu se SO 10, srazí ho zásah k zemi.

VETERÁNOVA ŠPACÍRKA

Divotvorný předmět, běžný

Když tuto vycházkovou hůl uchopíš a pak proneseš v rámci bonusové akce zaklínadlo, promění se v obyčejný dlouhý meč a ztratí svou kouzelnou vlastnost.

VLAJÍCÍ PLÁŠŤ

Divotvorný předmět, běžný

Když máš oblečen tento plášť, můžeš ho použitím bonusové akce nechat dramaticky vlát.

VÝŽIVNÁ KULIČKA

Divotvorný předmět, běžný

Když si necháš tuto houbovitou želatinovou kuličku bez chuti rozpustit na jazyku, poskytne ti tolik energie, jako dávka potravin na 1 den.

TABULKY KOUZLNÝCH PŘEDMĚTŮ

V této části jsme rozřadili tabulky kouzelných předmětů, které jsou v *Průvodci Pána jeskyně* i v této knize, do dvou kategorií: na časté a mimořádné. A obě skupiny jsme rozřídili ještě podle vzácnosti. Každá tabulka pak obsahuje typ předmětu a údaj o tom, zda vyžaduje sladění. Artefakty zde zahrnutý nejsou; v síle a důležitosti se s nimi nedají srovnávat ani mimořádné předměty.

VYTVÁŘENÍ DALŠÍCH BĚŽNÝCH PŘEDMĚTŮ

Pokud chceš vytvářet další běžné kouzelné předměty, pomůže ti část "Zvláštní schopnosti" v 7. kapitole *Průvodce Pána jeskyně*. Tabulka Jaká je jeho vedlejší vlastnost? tě například může inspirovat k vytvoření kouzelného předmětu, díky kterému bude tvor mluvit a rozumět goblinštině (podle bodu Jazyk v této tabulce), předmětu, který září, když je nabízku běs (podle bodu Strážce v této tabulce) nebo předmětu, který zesiluje hlas svého nositele na velkou vzdálenost (podle bodu Válečný vůdce v této tabulce).

ČASTÉ PŘEDMĚTY, BĚŽNÉ

Předmět	Typ	Sladění?
Amulet temného úlomku	Divotvorný předmět	Ano (černokněžník)
Boty s falešnými stopami	Divotvorný předmět	Ne
Čadivá zbroj	Zbroj	Ne
Čarowná hůl	Hůl	Ne
Dirigentská hůlka	Hůlka	Ne
Dýmka kouřových příšer	Divotvorný předmět	Ne
Helma děsu	Divotvorný předmět	Ne
Hlubinná svíce	Divotvorný předmět	Ne
Honzova praktická kořenka	Divotvorný předmět	Ne
Hůl přivolávání ptáků	Hůl	Ne
Hůlka úsměvů	Hůlka	Ne
Hůlka zamračení	Hůlka	Ne
Klobouk havěti	Divotvorný předmět	Ne
Korbel střízlivosti	Divotvorný předmět	Ne
Koule času	Divotvorný předmět	Ne
Kouzelnický klobouk	Divotvorný předmět	Ano (kouzelník)
Kouzelný svitek (1. úroveň)	Svitek	Ne
Kouzelný svitek (trik)	Svitek	Ne
Květináč probuzení	Divotvorný předmět	Ne
Květinová hůl	Hůl	Ne
Léčivý lektvar	Lektvar	Ne
Lektvar šplhání	Lektvar	Ne
Mazaný zámek	Divotvorný předmět	Ne
Meč měsíčního doteku	Zbraň	Ne
Mluvící panenka	Divotvorný předmět	Ano
Nablýskaná zbroj	Zbroj	
Náhradní oko	Divotvorný předmět	Ano
Naslouchátko	Divotvorný předmět	Ne
Nástroj iluzí	Divotvorný předmět	Ano
Nástroj tajemného sdělení	Divotvorný předmět	Ano
Nezlomitelný šíp	Zbraň	Ne
Odkládací zbroj	Zbroj	Ne
Okouzující parfém	Divotvorný předmět	Ne
Osvěžující kulička	Divotvorný předmět	Ne
Plášť mnoha stříhů	Divotvorný předmět	Ne
Pyrotechnická hůlka	Hůlka	Ne
Roh tichého poplachu	Divotvorný předmět	

Předmět	Typ	Sladění?
Rubín válečného mága	Divotvorný předmět	Ano (sesilatel)
Rybářský prut	Divotvorný předmět	Ne
Samolátcí oděv	Divotvorný předmět	Ne
Samoopravovací lano	Divotvorný předmět	Ne
Skládací tyč	Divotvorný předmět	Ne
Směrová koule	Divotvorný předmět	Ne
Strojkový amulet	Divotvorný předmět	Ne
Šarlatánova smrt	Divotvorný předmět	Ano
Štíť mnoha tváří	Zbroj	Ne
Tajemný klíč	Divotvorný předmět	Ne
Trvalá kniha kouzel	Divotvorný předmět	Ne
Úderné střelivo	Zbraň	Ne
Veteránova špacírka	Divotvorný předmět	Ne
Vlající plášt	Divotvorný předmět	Ne
Výživná kulička	Divotvorný předmět	Ne

ČASTÉ PŘEDMĚTY, NEOBVYKLÉ

Předmět	Typ	Sladění?
Alchymistický džbán	Divotvorný předmět	Ne
Bezedná karafa	Divotvorný předmět	Ne
Brýle noci	Divotvorný předmět	Ne
Čepice vodního dechu	Divotvorný předmět	Ne
Hůlka nalezení magie	Hůlka	Ne
Hůlka tajemství	Hůlka	Ne
Jedový lektvar	Lektvar	Ne
Kameny poselství	Divotvorný předmět	Ne
Keoghtomovo mazání	Divotvorný předmět	Ne
Kouzelný svitek (2. úroveň)	Svitek	Ne
Kouzelný svitek (3. úroveň)	Svitek	Ne
Lektvar mocného léčení	Lektvar	Ne
Lektvar odolání	Lektvar	Ne
Lektvar ohnivého dechu	Lektvar	Ne
Lektvar přátelství zvířat	Lektvar	Ne
Lektvar síly kopcového obra	Lektvar	Ne
Lektvar vodního dechu	Lektvar	Ne
Lektvar zvětšování	Lektvar	Ne
Lucerna odhalení	Divotvorný předmět	Ne
Mitrilová zbroj	Zbroj	Ne

Předmět	Typ	Sladění?
Námořníkova zbroj	Zbroj	Ne
Nápoj lásky	Lektvar	Ne
Oči přesného vidění	Divotvorný předmět	Ne
Olej kluzkosti	Lektvar	Ne
Prach kýchání a dušení	Divotvorný předmět	Ne
Prach zneviditelnění	Divotvorný předmět	Ne
Prsten plavání	Prsten	Ne
Přilba porozumění jazykům	Divotvorný předmět	Ne
Pytel bezvíze	Divotvorný předmět	Ne
Rejnočí plášt	Divotvorný předmět	Ne
Roucho užitečných věcí	Divotvorný předmět	Ne
Sedlo kavalíra	Divotvorný předmět	Ne
Střelivo +1	Zbraň	Ne
Škapulíř zdraví	Divotvorný předmět	Ne
Šplhací lano	Divotvorný předmět	Ne
Vysušující prach	Divotvorný předmět	Ne
Vznášivá koule	Divotvorný předmět	Ne
Žezlo nepohyblivosti	Žezlo	Ne
Živelný drahokam	Divotvorný předmět	Ne

ČASTÉ PŘEDMĚTY, VZÁCNÉ

Předmět	Typ	Sladění?
Elixír zdraví	Lektvar	Ne
Éterický olej	Lektvar	Ne
Gong otevření	Divotvorný předmět	Ne
Honzova šikovná brašna	Divotvorný předmět	Ne
Korálek sily	Divotvorný předmět	Ne
Kouzelný svitek (4. úroveň)	Svitek	Ne
Kouzelný svitek (5. úroveň)	Svitek	Ne
Lektvar čtení myšlenek	Lektvar	Ne
Lektvar hrdinství	Lektvar	Ne
Lektvar jasnozřnosti	Lektvar	Ne
Lektvar kvalitního léčení	Lektvar	Ne
Lektvar mlžné podoby	Lektvar	Ne
Lektvar nezranitelnosti	Lektvar	Ne
Lektvar síly kamenného obra	Lektvar	Ne

Předmět	Typ	Sladění?
Lektvar síly mraživého obra	Lektvar	Ne
Lektvar síly ohnivého obra	Lektvar	Ne
Lektvar zmenšování	Lektvar	Ne
Náhrdelník ohnivých koulí	Divotvorný předmět	Ne
Podkovy rychlosti	Divotvorný předmět	Ne
Přenosný otvor	Divotvorný předmět	Ne
Pytel fazolí	Divotvorný předmět	Ne
Quaalův pérový žeton	Divotvorný předmět	Ne
Skládací člun	Divotvorný předmět	Ne
Střelivo +2	Zbraň	Ne
Svitek ochrany	Svitek	Ne

ČASTÉ PŘEDMĚTY, VELMI VZÁCNÉ

Předmět	Typ	Sladění?
Kouzelný svitek (6. úroveň)	Svitek	Ne
Kouzelný svitek (7. úroveň)	Svitek	Ne
Kouzelný svitek (8. úroveň)	Svitek	Ne
Lektvar dlouhověkosti	Lektvar	Ne
Lektvar kvalitního léčení	Lektvar	Ne
Lektvar létání	Lektvar	Ne
Lektvar neviditelnosti	Lektvar	Ne
Lektvar rychlosti	Lektvar	Ne
Lektvar síly oblačného obra	Lektvar	Ne
Lektvar vitality	Lektvar	Ne
Nenasytný pytel	Divotvorný předmět	Ne
Nolzurovy úchvatné barvy	Divotvorný předmět	Ne
Olej ostrosti	Lektvar	Ne
Poprvací šíp	Zbraň	Ne
Střelivo +3	Zbraň	Ne
Zefyrový podkovy	Divotvorný předmět	Ne

ČASTÉ PŘEDMĚTY, LEGENDÁRNÍ MIMOŘÁDNÉ PŘEDMĚTY, NEOBVYKLE

Předmět	Typ	Sladění?
Adamantinová zbroj	Zbroj	Ne
Amulet proti nalezení a lokalizaci	Divotvorný předmět	Ano

Předmět	Typ	Sladění?
Berla krajty	Hůl	Ano (černokněžník, druid nebo klerik)
Berla zmije	Hůl	Ano (černokněžník, druid nebo klerik)
Botky mrazivky	Divotvorný předmět	Ano
Brož zaštítění	Divotvorný předmět	Ano
Čelenka intelektu	Divotvorný předmět	Ano
Čelenka výbuchu	Divotvorný předmět	Ne
Divotvorná figurka (stříbrný krkavec)	Divotvorný předmět	Ne
Dudy stok	Divotvorný předmět	Ano
Dýmající láhev	Divotvorný předmět	Ne
Elfí boty	Divotvorný předmět	Ne
Elfí pláště	Divotvorný předmět	Ano
Elonnin toulec	Divotvorný předmět	Ne
Hůlka magických střel	Hůlka	Ne
Hůlka pavučiny	Hůlka	Ano (sesilatel)
Hůlka válečného mága +1	Hůlka	Ano (sesilatel)
Kámen štěstí	Divotvorný předmět	Ano
Klobouk přestrojení	Divotvorný předmět	Ano
Létající koště	Divotvorný předmět	Ne
Meč odplaty	Zbraň	Ano
Medailon myšlenek	Divotvorný předmět	Ano
Náhrdelník přizpůsobení	Divotvorný předmět	Ano
Nástroj bardů (Dossova loutna)	Divotvorný předmět	Ano (bard)
Nástroj bardů (Fochlucanova bandura)	Divotvorný předmět	Ano (bard)
Nástroj bardů (Mac-Fuimidhova citera)	Divotvorný předmět	Ano (bard)
Nátepníky luskostřelby	Divotvorný předmět	Ano
Ochranný pláště	Divotvorný předmět	Ano
Okouzlující oči	Divotvorný předmět	Ano
Okřídlené boty	Divotvorný předmět	Ano
Orlí oči	Divotvorný předmět	Ano
Oštěp blesků	Zbraň	Ne
Perla moci	Divotvorný předmět	Ano (sesilatel)
Prsten chůze po vodě	Prsten	Ne
Prsten skákání	Prsten	Ano
Prsten tepla	Prsten	Ano
Prsten zaštítění myslí	Prsten	Ano
Přilba telepatie	Divotvorný předmět	Ano

Předmět	Typ	Sladění?	Předmět	Typ	Sladění?
Rukavice chytání střel	Divotvorný předmět	Ano	Divotvorná figurka (hadcová sova)	Divotvorný předmět	Ne
Rukavice plavání a šplhání	Divotvorný předmět	Ano	Divotvorná figurka (mramorový slon)	Divotvorný předmět	Ne
Rukavice zlobří síly	Divotvorný předmět	Ano	Divotvorná figurka (onyxový pes)	Divotvorný předmět	Ne
Rukavice zlodějství	Divotvorný předmět	Ne	Divotvorná figurka (slonovinové kozy)	Divotvorný předmět	Ne
Sedmimílové boty	Divotvorný předmět	Ano	Divotvorná figurka (zlatí lvi)	Divotvorný předmět	Ne
Strašidelné dudy	Divotvorný předmět	Ne	Drahokam vidění	Divotvorný předmět	Ano
Strážný štít	Zbroj		Drakomlat	Zbraň	Ne
Šalebné karty	Divotvorný předmět	Ne	Elfí drátovka	Zbroj	Ne
Šalebný vak	Divotvorný předmět	Ne	Hůlka blesků	Hůlka	Ano (sesilatel)
Škapulíř hojení ran	Divotvorný předmět	Ano	Hůlka divů	Hůlka	Ano (sesilatel)
Štít +1	Zbroj	Ne	Hůlka nalezení nepřátele	Hůlka	Ano
Trepky pavoučího šplhu	Divotvorný předmět	Ano	Hůlka ohnivých koulí	Hůlka	Ano (sesilatel)
Trojzubec vlády nad rybami	Zbraň	Ano	Hůlka paralýzy	Hůlka	Ano (sesilatel)
Větrný vějíř	Divotvorný předmět	Ne	Hůlka poutání	Hůlka	Ano (sesilatel)
Zářivý drahokam	Divotvorný předmět	Ne	Hůlka strachu	Hůlka	Ano
Zbraň +1	Zbraň	Ne	Hůlka válečného mága +2	Hůlka	Ano (sesilatel)
Zbraň varování	Zbraň	Ano	Chapadlové žezlo	Žezlo	Ano
Žezlo správce paktu +1	Žezlo	Ano (černokněžník)	Iounin kámen (ochrana)	Divotvorný předmět	Ano
			Iounin kámen (ostražitost)	Divotvorný předmět	Ano
			Iounin kámen (výživa)	Divotvorný předmět	Ano
			Iounin kámen (zásoba)	Divotvorný předmět	Ano
			Jedudýka	Zbraň	Ne
			Kadidelnice ovládání vzdušných elementálů	Divotvorný předmět	Ne
Berla chřadnutí	Hůl	Ano (černokněžník, druid nebo klerik)	Kámen ovládání zemních elementálů	Divotvorný předmět	Ne
Berla lesů	Hůl	Ano (druid)	Kostka síly	Divotvorný předmět	Ano
Berserkří sekera	Zbraň	Ano	Krutá zbraň	Zbraň	Ne
Bilarrské železné obruče	Divotvorný předmět	Ne	Křídla létání	Divotvorný předmět	Ano
Boty levitace	Divotvorný předmět	Ano	Léčivá berla	Hůl	Ano (bard, druid nebo klerik)
Boty rychlosti	Divotvorný předmět	Ano	Mísa ovládání vodních elementálů	Divotvorný předmět	Ano
Daernova okamžitá pevnost	Divotvorný předmět	Ne	Nástroj bardů (Canaithova mandolína)	Divotvorný předmět	Ano (bard)
Dimenzionální pouta	Divotvorný předmět	Ne	Nástroj bardů (Clivoova lyra)	Divotvorný předmět	Ano (bard)
Divotvorná figurka (bronzový gryf)	Divotvorný předmět	Ne			
Divotvorná figurka (ebenová moucha)	Divotvorný předmět	Ne			

MIMORÁDNÉ PŘEDMĚTY, VZÁCNÉ

Předmět	Typ	Sladění?	Předmět	Typ	Sladění?
Amulet zdraví	Divotvorný předmět	Ano	Iounin kámen (ostražitost)	Divotvorný předmět	Ano
Berla hemžení hmyzu	Hůl	Ano (bard, čaroděj, černo-kněžník, druid, klerik nebo kouzelník)	Iounin kámen (výživa)	Divotvorný předmět	Ano
Berla chřadnutí	Hůl	Ano (černokněžník, druid nebo klerik)	Iounin kámen (zásoba)	Divotvorný předmět	Ano
Berla lesů	Hůl	Ano (druid)	Jedudýka	Zbraň	Ne
Berserkří sekera	Zbraň	Ano	Kadidelnice ovládání vzdušných elementálů	Divotvorný předmět	Ne
Bilarrské železné obruče	Divotvorný předmět	Ne	Kámen ovládání zemních elementálů	Divotvorný předmět	Ne
Boty levitace	Divotvorný předmět	Ano	Kostka síly	Divotvorný předmět	Ano
Boty rychlosti	Divotvorný předmět	Ano	Krutá zbraň	Zbraň	Ne
Daernova okamžitá pevnost	Divotvorný předmět	Ne	Křídla létání	Divotvorný předmět	Ano
Dimenzionální pouta	Divotvorný předmět	Ne	Léčivá berla	Hůl	Ano (bard, druid nebo klerik)
Divotvorná figurka (bronzový gryf)	Divotvorný předmět	Ne	Mísa ovládání vodních elementálů	Divotvorný předmět	Ano
Divotvorná figurka (ebenová moucha)	Divotvorný předmět	Ne	Nástroj bardů (Canaithova mandolína)	Divotvorný předmět	Ano (bard)
			Nástroj bardů (Clivoova lyra)	Divotvorný předmět	Ano (bard)

Předmět	Typ	Sladění?
Nátepníky obrany	Divotvorný předmět	Ano
Netopýří plášt	Divotvorný předmět	Ano
Obromlat	Zbraň	Ne
Ohlušující roh	Divotvorný předmět	Ne
Ohnivý koš ovládání ohnivých elementálů	Divotvorný předmět	Ne
Okouzljující berla	Hůl	Ano (bard, čaroděj, černokněžník, druid, klerik nebo kouzelník)
Okovaná kožená zbroj mistra převleků	Zbroj	Ne
Omotávací lano	Divotvorný předmět	Ne
Opasek sily kopcového obra	Divotvorný předmět	Ano
Palcát drcení	Zbroj	Ne
Palcát hrůzy	Zbroj	Ano
Palcát rozkolu	Zbraň	Ano
Pelerína magického odolání	Divotvorný předmět	Ano
Plamenec	Zbraň	Ano
Plášt posuvu	Divotvorný předmět	Ano
Pláštěnka šarlátána	Divotvorný předmět	Ne
Prsten beranidla	Prsten	Ano
Prsten odolání	Prsten	Ano Ano
Prsten ochrany	Prsten	Ano
Prsten ovlivňování zvířat	Prsten	Ne
Prsten pomalého pádu	Prsten	Ano
Prsten rentgenového vidění	Prsten	Ano
Prsten uskladňování kouzel	Prsten	Ano
Prsten volné akce	Prsten	Ano
Prsten vyváznutí	Prsten	Ano
Přilba teleportace	Divotvorný předmět	Ano
Roh Valhaly (stříbrný nebo mosazný)	Divotvorný předmět	Ne
Roucho očí	Divotvorný předmět	Ano
Růženec	Divotvorný předmět	Ano (druid, klerik nebo paladin)
Sluneční čepel	Zbraň	Ano
Škapulíř proti jedu	Divotvorný předmět	Ne
Štíť +2	Zbroj	Ne
Štíť přitahující střely	Zbroj	Ano
Štíť zachytávající šípy	Zbroj	Ano

Předmět	Typ	Sladění?
Trpasličí opasek	Divotvorný předmět	Ano
Zbraň +2	Zbraň	Ne
Zbroj +1	Zbroj	Ne
Zbroj odolání	Zbroj	Ano
Zbroj zranitelnosti	Zbroj	Ano
Zraňující meč	Zbraň	Ano
Žezlo panování	Žezlo	Ano
Žezlo správce paktu +2	Žezlo	Ano (černokněžník)
Život beroucí meč	Zbraň	Ano

MIMOŘÁDNÉ PŘEDMĚTY, VELMI VZÁCNÉ

Předmět	Typ	Sladění?
Amulet sfér	Divotvorný předmět	Ano
Berla hromů a blesků	Hůl	Ano
Berla moci	Hůl	Ano (čaroděj, černokněžník nebo kouzelník)
Berla mrazilka	Hůl	Ano (čaroděj, černokněžník, druid nebo kouzelník)
Démonická zbroj	Zbroj	Ano
Divotvorná figurka (obsidiánový oř)	Divotvorný předmět	Ne
Dračí šupinová zbroj	Zbroj	Ano
Hůlka proměn	Hůlka	Ano (sesilatel)
Hůlka válečného mága +3	Hůlka	Ano (sesilatel)
Ifritská láhev	Divotvorný předmět	Ne
Iounin kámen (hbitost)	Divotvorný předmět	Ano
Iounin kámen (pohlcení)	Divotvorný předmět	Ano
Iounin kámen (rozum)	Divotvorný předmět	Ano
Iounin kámen (síla)	Divotvorný předmět	Ano
Iounin kámen (vhled)	Divotvorný předmět	Ano
Iounin kámen (vůdcovství)	Divotvorný předmět	Ano
Iounin kámen (výdrž)	Divotvorný předmět	Ano
Křišťálová koule (velmi vzácná)	Divotvorný předmět	Ano
Létající koberec	Divotvorný předmět	Ano
Luk přísahy	Zbraň	Ano
Manuál golemů	Divotvorný předmět	Ne
Manuál rychlého jednání	Divotvorný předmět	Ne

Předmět	Typ	Sladění?
Manuál tělesného zdraví	Divotvorný předmět	Ne
Manuál užitečného posilování	Divotvorný předmět	Ne
Meč ostrosti	Zbraň	Ano
Mrazivec	Zbraň	Ano
Nástroj bardů (Anstrutova harfa)	Divotvorný předmět	Ano (bard)
Ohnivá berla	Hůl	Ano (čaroděj, černokněžník, druid nebo kouzelník)
Opasek obří síly (kamenný/mrazivý obr)	Divotvorný předmět	Ano
Opasek síly ohnivého obra	Divotvorný předmět	Ano
Oživlý štít	Zbroj	Ano
Pavoučnatý plášt	Divotvorný předmět	Ano
Prsten padajících hvězd	Prsten	Ano (v noci pod širým nebem)
Prsten regenerace	Prsten	Ano
Prsten telekineze	Prsten	Ano
Roh Valhaly (bronzový)	Divotvorný předmět	Ne
Roucho hvězd	Divotvorný předmět	Ano
Roucho mihotavých barev	Divotvorný předmět	Ano
Rukovět chápání	Divotvorný předmět	Ne
Rukovět jasného myšlení	Divotvorný předmět	Ne
Rukovět vedení a vlivu	Divotvorný předmět	Ne
Scimitar rychlosti	Zbraň	Ano
Svíce vzývání	Divotvorný předmět	Ano
Štít +3	Zbroj	Ne
Štít magické gardy	Zbroj	Ano
Tančící meč	Zbraň	Ano
Trpasličí plátovka	Zbroj	Ne
Trpasličí vrhač	Zbraň	Ano (trpaslík)
Třpytivá přilba	Divotvorný předmět	Ano
Zbraň +3	Zbraň	Ne
Zbroj +2	Zbroj	Ne
Zloděj devíti životů	Zbraň	Ano
Žezlo bezpečnosti	Žezlo	Ne
Žezlo ostražitosti	Žezlo	Ano
Žezlo pohlcení	Žezlo	Ano
Žezlo správce paktu +3	Žezlo	Ano (černokněžník)
Život lapající zrcadlo	Divotvorný předmět	Ne



Dobíjení bez úsvitu

Některé magické předměty se dají použít jen několikrát a vyčerpané dávky si dobijí až za příštího úsvitu. Co ale dělat, pokud se postavy nacházejí ve sféře existence, kde žádný úsvit nenastává? PJ by měl v takovém případě zvolit hodinu, ve které se předměty po 24 hodinách dobijí.

I ve světě, kde každý den normálně svítá, může PJ určit pro dobíjení předmětů jinou denní dobu – třeba poledne, západ slunce nebo půlnoc.

MIMOŘÁDNÉ PŘEDMĚTY, LEGENDÁRNÍ

Předmět	Typ	Sladění?
Arcimágovo roucho	Divotvorný předmět	Ano (čaroděj, černokněžník nebo kouzelník)
Berla mágů	Hůl	Ano (čaroděj, černokněžník nebo kouzelník)
Bleskové kladivo	Zbraň	Ano (obří zhoubá)
Éterická plátová zbroj	Zbroj	Ano
Ifrítí drátovka	Zbroj	Ano
Iounin kámen (mistrovství)	Divotvorný předmět	Ano
Iounin kámen (mocné pohlcení)	Divotvorný předmět	Ano
Iounin kámen (regenerace)	Divotvorný předmět	Ano
Karty mnoha věcí	Divotvorný předmět	Ne
Koule anihilace	Divotvorný předmět	Ne
Krychlová brána	Divotvorný předmět	Ne
Křišťálová koule (legendární)	Divotvorný předmět	Ano
Kwališův aparát	Divotvorný předmět	Ne
Meč odpovídání	Zbraň	Ano (tvor stejného přesvědčení jako meč)
Nástroj bardů (Ollamhova harfa)	Divotvorný předmět	Ano (bard)
Obránce	Zbraň	Ano
Opasek sily bouřného obra	Divotvorný předmět	Ano
Opasek sily oblačného obra	Divotvorný předmět	Ano
Plášt' neviditelnosti	Divotvorný předmět	Ano
Popravčí meč	Zbraň	Ano
Posvěcený mstitel	Zbraň	Ano (paladin)
Prsten neviditelnosti	Prsten	Ano
Prsten odrážení kouzel	Prsten	Ano
Prsten ovládání ohnivého živlu	Prsten	Ano
Prsten ovládání vodního živlu	Prsten	Ano
Prsten ovládání vzdušného živlu	Prsten	Ano
Prsten ovládání zemního živlu	Prsten	Ano
Prsten přivolávání džinů	Prsten	Ano
Prsten tří přání	Prsten	Ne

Předmět	Typ	Sladění?
Roh Valhaly (železný)	Divotvorný předmět	Ne
Rukověť tichého jazyka	Divotvorný předmět	Ano (kouzelník)
Skarabeus ochrany světů	Divotvorný předmět	Ano
Štítko	Zbraň	Ano
Talisman absolutního zla	Divotvorný předmět	Ano (tvor zlého přesvědčení)
Talisman čirého dobra	Divotvorný předmět	Ano (tvor dobrého přesvědčení)
Talisman koule	Divotvorný předmět	Ano
Zbroj +3	Zbroj	Ne
Zbroj nezranitelnosti	Zbroj	Ano
Železná lahvice	Divotvorný předmět	Ne
Žezlo panské moci	Žezlo	Ano
Žezlo zmrtvýchstání	Žezlo	Ano (druid, klerik nebo paladin)

NIKDY SE NESPOLÉHEJTE NA KOUZLNÉ PŘEDMĚTY.
JSOU TAK VRÁTKAVÉ. NEJPRV FUNGUJÍ A PAK NE. JO, NE, JO, NE – BĚHEM MRKNUTÍ JEDNOHO MĚHO OKA.





3. KAPITOLA: KOUZLA

KPŘÍRUČCE HRÁČE JE MNOHO POVOLÁNÍ, KTERÁ dokáží spoutat surovou magii do podoby se-sílaného kouzla. Těm je věnována následující kapitola, poskytující nová kouzla jak pro postavy hráčů, tak pro nestvůry schopné sesílání kouzel. Pán jeskyně si může zvolit, která z těchto kouzel učiní dostupnými ve své hře a jak se k nim postavy hráčů mohou dostat. Například se PJ může rozhodnout, že některá z těchto kouzel jsou volně k dispozici, jiná jsou nezískatelná a hrstka jich je nalezitelná jako odměna za

splnění jistého úkolu, zapsaná na stránkách zaprášeného staletého grimoáru. Zvláště kouzelnická kouzla se hodí k tomu, aby byla nalezena jako poklad v knize kouzel.

Když PJ zařazuje kouzla do své hry, je třeba brát zvláště zřetel na kleriky, druidy a paladiny, neboť postavy s témito povoláními si vybírají kouzla, která si na ten den připraví, ze všech kouzel, která jsou jejich povolání dostupná. Někteří hráči mohou být takovým množstvím možností zahlceni a PJ by u nich měl k přidávání dalších kouzel přistupovat nanejvýš opatrně. Pokud jste PJ a máte takového hráče ve skupině, zvažte rozšíření seznamu kouzel jeho povolání jen v případě, že dané kouzlo nějak souvisí s příběhem vaší hry.

PROČ ULOSTNĚ NEDOKÁŽOU TÝPČI, CO KOUZLÍ,
SESÍLAT KOUZLA POŘÁD? JÁ MŮŽU ROZLOUŤ COKOLIV
A KDY SE MI ZACHCE. TŘEBA TEĎ. A TEĎ. A TEĎ.
A ... POČKAT! KAM UŠLICHNI ZMÍZELI?



BARDSKÁ

TRIKY (0. ÚROVEŇ)

Zahřívání (zaklínání)

1. ÚROVEŇ

Zatřes zemí (zaklínání)

2. ÚROVEŇ

Nebepis (transmutace, rituál)

Pyrotechnika (transmutace)

Strážný vichr (zaklínání)

3. ÚROVEŇ

Obklíčení (očarování)

Šlofík (očarování)

4. ÚROVEŇ

Zmam obludu (očarování)

5. ÚROVEŇ

Posílení schopnosti (transmutace)

Synaptický šum (očarování)

9. ÚROVEŇ

Hromadná proměna (transmutace)

Telepatický výkřik (očarování)

ČARODĚJSKÁ

TRIKY (0. ÚROVEŇ)

Omrzliny (zaklínání)

Ovládání plameny (transmutace)

Stvoř táborák (vyvolávání)

Tvaruj vodu (transmutace)

Tvaruj zemi (transmutace)

Zahřívání (zaklínání)

Zamoření (vyvolávání)

Závan (transmutace)

1. ÚROVEŇ

Chaotický blesk (zaklínání)

Katapult (transmutace)

Ledový nůž (vyvolávání)

Ledový nůž (vyvolávání)

Ledový nůž (vyvolávání)

2. ÚROVEŇ

Aganazzarův žár (zaklínání)

Dračí dech (transmutace)

Maxmiliánova hliněná ruka (transmutace)

Mentální bodec (věštění)

Prašný vír (vyvolávání)

Pyrotechnika (transmutace)

Roj sněhových koulí (zaklínání)

Stínočepel (iluze)

Strážný vichr (zaklínání)

Uzemnění (transmutace)

3. ÚROVEŇ

Hromokrok (vyvolávání)

Hromokrok (vyvolávání)

Obklíčení (očarování)

Plamenné šípy (transmutace)

Přílivová vlna (vyvolávání)

Šlofík (očarování)

Vodní zed' (zaklínání)

Vybuchující země (transmutace)

4. ÚROVEŇ

Bouřná koule (zaklínání)

Jedovatá koule (zaklínání)

Odporné záření (zaklínání)

Vodnatá koule (vyvolávání)

Zmam obludu (očarování)

5. ÚROVEŇ

Dalekokrok (vyvolávání)

Ovládání vítr (transmutace)

Posílení schopnosti (transmutace)

Světelná zed' (zaklínání)

Synaptický šum (očarování)

Upálení (zaklínání)

Vyčerpání (nekromancie)

6. ÚROVEŇ

Iluzorní vězení (iluze)

Kamený plášť (transmutace)

Ledový plášť (transmutace)

Plamenný plášť (transmutace)

Rozpraš (vyvolávání)

Větrný plášť (transmutace)

7. ÚROVEŇ

Hvězdna koruna (zaklínání)

Slovo moci „bolest“ (očarování)

Smršt (zaklínání)

8. ÚROVEŇ

Abi-dalzimovo strašlivé sucho (nekromancie)

9. ÚROVEŇ

Hromadná proměna (transmutace)

Telepatický výkřik (očarování)

ČERNOKNĚZNICKÁ

TRIKY (0. ÚROVEŇ)

Hlas umíráčku (nekromancie)
Kouzelný oblázek (transmutace)
Omrzliny (zaklínání)
Stvoř táborák (vyvolávání)
Zahřmění (zaklínání)
Zamoření (vyvolávání)

1. ÚROVEŇ

Vystraš (nekromancie)

2. ÚROVEŇ

Mentální bodec (věštění)
Stínočepel (iluze)
Uzemnění (transmutace)

3. ÚROVEŇ

Hromokrok (vyvolávání)
Obklíčení (očarování)
Vyvolaj menší démony (vyvolávání)

4. ÚROVEŇ

Odporné záření (zaklínání)
Stín moilu (nekromancie)
Vyvolaj mocoňeho démona (vyvolávání)
Zmam obludu (očarování)
Živelná zkáza (transmutace)

5. ÚROVEŇ

Dalekokrok (vyvolávání)
Pekelné volání (vyvolávání)
Světelná zed' (zaklínání)
Synaptický šum (očarování)
Tanec mrtvých (nekromancie)
Vyčerpání (nekromancie)
Záplava negativní energie (nekromancie)

6. ÚROVEŇ

Iluzorní vězení (iluze)
Kameny plášt' (transmutace)
Ledový plášt' (transmutace)
Plamenný plášt' (transmutace)
Rozpraš (vyvolávání)
Větrný plášt' (transmutace)
Vězení duše (nekromancie)

7. ÚROVEŇ

Hvězdlná koruna (zaklínání)
Slovo moci „bolest“ (očarování)

8. ÚROVEŇ

Nesnesitelná temnota (zaklínání)

9. ÚROVEŇ

Telepatický výkřik (očarování)

DRUIDSKÁ

TRIKY (0. ÚROVEŇ)

Divoké roztrhání (transmutace)
Kouzelný oblázek (transmutace)
Omrzliny (zaklínání)
Ovládni plameny (transmutace)
Stvoř táborák (vyvolávání)
Tvaruj vodu (transmutace)
Tvaruj zemi (transmutace)
Zahřmění (zaklínání)
Zamoření (vyvolávání)
Závan (transmutace)

1. ÚROVEŇ

Ledový nůž (vyvolávání)
Odolej živlům (vymítání)
Smyčka (vymítání)
Zatřes zemí (zaklínání)
Zvířecí pouto (věštění)

2. ÚROVEŇ

Léčivý duch (vyvolávání)
Nebepis (transmutace, rituál)
Prašný vír (vyvolávání)
Strážný vichr (zaklínání)
Uzemnění (transmutace)

3. ÚROVEŇ

Plamenné šípy (transmutace)
Přílivová vlna (vyvolávání)
Vodní zed' (zaklínání)
Vybuchtující země (transmutace)

4. ÚROVEŇ

Ochránce přírody (transmutace)
Vodnatá koule (vyvolávání)
Zmam obludu (očarování)
Živelná zkáza (transmutace)

5. ÚROVEŇ

Hněv přírody (zaklínání)
Maelström (zaklínání)
Ovládni vítr (transmutace)
Přeměň kámen (transmutace)

6. ÚROVEŇ

Kameny plášt' (transmutace)
Kosti země (transmutace)
Ledový plášt' (transmutace)
Plamenný plášt' (transmutace)
Posvátný háj (vymítání)
Prvotní bariéra (vymítání)
Větrný plášt' (transmutace)

7. ÚROVEŇ

Smršt' (zaklínání)

HRANIČÁŘSKÁ

1. ÚROVEŇ

Odolej živlům (vymítání)
Smyčka (vymítání)
Zefyrův úder (transmutace)
Zvířecí pouto (věštění)

2. ÚROVEŇ

Léčivý duch (vyvolávání)

3. ÚROVEŇ

Plamenné šípy (transmutace)

4. ÚROVEŇ

Ochránce přírody (transmutace)

5. ÚROVEŇ

Hněv přírody (zaklínání)
Úder ocelového vichru (vyvolávání)

KLERICKÁ

TRIKY (0. ÚROVEŇ)

Hlas umíráčku (nekromancie)
Slovo světla (zaklínání)

1. ÚROVEŇ

Obřad (vymítání, rituál)

3. ÚROVEŇ

Přesun života (nekromancie)

5. ÚROVEŇ

Svěcená zbraň (zaklínání)
Úsvit (zaklínání)

7. ÚROVEŇ

Boží chrám (vyvolávání)

KOUZELNICKÁ

TRIKY (0. ÚROVEŇ)

Hlas umíráčku (nekromancie)
Omrzliny (zaklínání)
Ovládni plameny (transmutace)
Stvoř táborák (vyvolávání)
Tvaruj vodu (transmutace)
Tvaruj zemi (transmutace)
Zahřmění (zaklínání)
Zamoření (vyvolávání)
Závan (transmutace)

1. ÚROVEŇ

Katapult (transmutace)
Ledový nůž (vyvolávání)
Odolej živlům (vymítání)
Smyčka (vyvolávání)
Vystraš (nekromancie)
Zatřes zemí (nekromancie)

2. ÚROVEŇ

Aganazzarův žár (zaklínání)
Dračí dech (transmutace)
Maxmiliánova hliněná ruka (transmutace)
Mentální bodec (věštění)
Nebepis (transmutace, rituál)
Prašný vír (vyvolávání)
Pyrotechnika (transmutace)
Roj sněhových koulí (zaklínání)
Stínocépel (iluze)
Strážný vichr (zaklínání)
Uzemnění (transmutace)

3. ÚROVEŇ

Drobný služebník (transmutace)
Melfovy meteorky (zaklínání)
Obklíčení (očarování)
Písečná zed' (zaklínání)
Plamenné šípy (transmutace)
Přesun života (nekromancie)
Přílivová vlna (vyvolávání)
Šlofík (očarování)
Vodní zed' (zaklínání)
Vybuchující země (transmutace)
Vyvolej menší démony (vyvolávání)

4. ÚROVEŇ

Bouřná koule (zaklínání)
Jedovatá koule (zaklínání)
Odporné záření (zaklínání)
Vodnatá koule (vyvolávání)
Vyvolej mocného démona (vyvolávání)
Zmam obludu (očarování)
Živelná zkáza (transmutace)

5. ÚROVEŇ

Dalekokrok (vyvolávání)
Ovládní vítr (transmutace)
Pekelné volání (vyvolávání)
Posílení schopnosti (transmutace)
Přeměň kámen (transmutace)

6. ÚROVEŇ

Světelná zed' (zaklínání)
Synaptický šum (očarování)
Synaptický šum (očarování)
Úder ocelového vichru (vyvolávání)
Upálení (zaklínání)
Úsvit (zaklínání)
Vyčerpání (nekromancie)
Záplava negativní energie (nekromancie)

7. ÚROVEŇ

Iluzorní vězení (iluze)
Kamený plášť (transmutace)
Ledový plášť (transmutace)
Plamenný plášť (transmutace)
Rozpraš (vyvolávání)
Stvoř homunkula (transmutace)
Tenserova proměna (transmutace)
Větrný plášť (transmutace)
Vězení duše (nekromancie)

8. ÚROVEŇ

8. ÚROVEŇ

Abi-dalzimovo strašlivé sucho (nekromancie)
Iluzorní drak (iluze)
Mocný hrad (vyvolávání)
Nesnesitelná temnota (zaklínání)

9. ÚROVEŇ

Hromadná proměna (transmutace)
Nezranitelnost (vymítání)
Telepatický výkřik (očarování)

PALADINSKÁ

1. ÚROVEŇ

Obřad (vymítání, rituál)

4. ÚROVEŇ

Najdi honosnějšího oře (vyvolávání)

5. ÚROVEŇ

Svěcená zbraň (zaklínání)



POPISY KOUZEL

Kouzla jsou seřazeny dle stupně a následně v abecedním pořadku.

TRIKY

DIVOKÉ ROZTRHÁNÍ

Transmutační trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám

Složky: P

Trvání: Ihned

Povolání: Druid

Necháš sebou proudit pradávnou magii přírody, aby ti proměnila nehty v drápy nebo zuby v ostré tesáky, vhodné k zasazení bolestivého úderu. Hoď si na útok kouzlem na blízko proti jednomu tvorovi stojícímu do 1 sáhu od tebe. Když zasáhneš, cíl utrpí 1k10 kyselinového zranění. Ať už útok zasáhne, nebo mine, tvé zuby nebo nehty se poté vrátí zpět do své normální podoby.

Zranění tohoto kouzla se zvýší o 1k10, když dosáhneš 5. úrovně (2k10), 11. úrovně (3k10) a 17. úrovně (4k10).

HLAS UMÍRÁČKU

Nekromantický trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Povolání: Černokněžník, klerik, kouzelník

Ukážeš na jednoho tvora, kterého vidíš v dosahu a vzduch kolem něj se na chvíli naplní hlasem vyzvánějícího umíráčku. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost, jinak utrpí 1k8 nekrotického zranění. Pokud cíli chybí byť jen jediný život, zranění se zvýší na 1k12.

Zranění tohoto kouzla se zvýší o jednu kostku, když dosáhneš 5. úrovně (2k8 nebo 2k12), 11. úrovně (3k8 nebo 3k12) a 17. úrovně (4k8 nebo 4k12).

KOUZELNÝ OBLÁZEK

Transmutační trik

Vyvolání: 1 bonusová akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P

Trvání: 1 minuta

Povolání: Černokněžník, druid

Dotkneš se až tří oblázků a naplníš je magií. Buď ty, nebo někdo jiný s nimi může provést útok kouzlem na dálku tím, že je hodí, nebo vystřelí prakem. Pokud se jimi hází, oblázky mají dostřel 12 sáhů. Pokud s nimi útočí někdo jiný než ty, příčítá si k útoku tvou opravu sesílací vlastnosti, a ne svoji. Při zásahu oblázek způsobí drtivé zranění rovně 1k6 + tvá oprava sesílací vlastnosti. Ať už útok oblázkem trefí, nebo mine, kouzlo z oblázku ihned poté vyprchá.

Pokud toto kouzlo sešleš znova, magie ze všech tebou dříve očarovaných oblázků ihned vyprchá.

OVLÁDNI PLAMENY

Transmutační trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: P

Trvání: Ihned, nebo 1 hodina

Povolání: Čaroděj, druid, kouzelník

Zvolíš si nemagický oheň, který vidíš v dosahu a který se vejde do krychle s hranou 1 sáhu. Oheň může ovlivnit jedním z následujících způsobů:

- Okamžitě necháš oheň rozšířit se o 1 sáh v libovolném směru. Na místě, kam se mají plameny rozšířit, musí být dostupné palivo.
- Okamžitě uhasíš plameny nacházející se v krychli.
- Na 1 hodinu zmenšíš na polovinu, nebo naopak zdvojnásobíš plochu kterou oheň osvěcuje jasným a tlumeným světlem, nebo na 1 hodinu změníš barvu světla.
- Zůsobíš, že se v plameňech začnou zjevit jednoduché obrazy, jako siluety tvorů nebo míst, podle tvé volby. Můžeš si zvolit, zda a jakým způsobem se mají obrazy pohybovat. Obrazy vydrží 1 hodinu.

Na jednom ohni mohou být současně aktivní až tři efekty najednou. Zrušení jednoho z těchto efektů vyžaduje akci.

OMRZLINY

Zaklínací trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 10 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Povolání: Čaroděj, černokněžník, druid, kouzelník

Způsobíš, že se na tvorovi, kterého vidíš v dosahu, začnou tvřít otupující omrzliny. Tvor musí uspět v záchranném hodu na Odolnost. Při neúspěchu utrpí 1k6 chladného zranění a má nevýhodu k dalšímu útoku, který udělá před koncem svého dalšího kola.

Zranění kouzla se zvýší o 1k6, když dosáhneš 5. úrovně (2k6) a pak znovu na 11. (3k6) a 17. úrovni (4k6).

SLOVO SVĚTLA

Zaklínací trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 1 sáh

Složky: V, S (svatý symbol)

Trvání: Ihned

Povolání: Klerik

Proneseš slovo boží a vyjde z tebe spalující záře. Každý tvor podle tvé volby, kterého vidíš v dosahu, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost, jinak utrpí 1k6 zářivého zranění.

Zranění tohoto kouzla se zvýší o 1k6, když dosáhneš 5. úrovně (2k6), 11. úrovně (3k6) a 17. úrovně (4k6).

STVOŘ TÁBORÁK

Vývolávací trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Čaroděj, černokněžník, druid, kouzelník

Na místě, jež vidíš, necháš vyšlehnout táborák, který zaplní krychli o hraně 1 sáhu. Každý tvor, který se v ovlivněné oblasti nachází, poprvé do ní během svého tahu vstoupí, nebo v ní zakončí svůj tah, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost, jinak utrpí 1k8 ohnivého zranění. Táborák podpálí všechny hořlavé předměty v ovlivněné oblasti, které nikdo nenese ani nedrží.

Zranění se zvýší o 1k8, když dosáhneš 5. úrovně (2k8) a pak znovu na 11. (3k8) a 17. úrovni (4k8).

TVARUJ ZEMI

Transmutační trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: P

Trvání: Až 1 hodina

Povolání: Čaroděj, druid, kouzelník

Vybereš si kus hlíny nebo kamene, který vidíš v dosahu a který se vejde do krychle o hraně 1 sáhu. Pak s ním můžeš naložit jedním z následujících způsobů:

- Pokud zvolený objem materiálu tvoří kyprá hlína, můžeš ji okamžitě vykopat, nechat ji sunout se po zemi a uložit ji až 1 sáh od okraje díry. Pohyb hlíny nemá dostatečnou sílu k tomu, aby způsobil jakékoliv zranění.
- Můžeš nechat z kamene či hlíny vystoupit obrazce, barvy, jednotlivé znaky, celá slova, nebo složité obrazy. Změny vydrží 1 hodinu.
- Pokud se zvolený objem kamene nebo hlíny nachází na zemi, můžeš jej přeměnit na obtížný terén. Nebo, je-li to už obtížný terén, můžeš jej změnit na normální terén. Tato změna vydrží 1 hodinu.

Sešleš-li toto kouzlo několikrát, můžeš mít až dva jeho neokamžité účinky současně, a takový účinek můžeš zrušit jako akci.

TVARUJ VODU

Transmutační trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: P

Trvání: Až 1 hodina

Povolání: Čaroděj, druid, kouzelník

Vybereš si objem vody, který vidíš v dosahu a který se vejde do krychle o hraně 1 sáhu. Pak s ním můžeš naložit jedním z následujících způsobů:

- Okamžitě přesuneš vodu, nebo jinak změněš směr proudu, až o 1 sáh libovolným směrem. Tento pohyb nemá dost síly na to, aby způsobil zranění.
- Přiměj vodu, aby se zformovala do jednoduchých tváří, které se budou pohybovat zadáným způsobem. Tato změna vydrží 1 hodinu.
- Změň barvu nebo průhlednost vody. Lze měnit jen vzhled celého vybraného objemu naráz. Tato změna vydrží 1 hodinu.
- Zmrzíš vodu, ale pouze za předpokladu, že se v ní ne nachází žádný tvor. Voda rozmrzne za 1 hodinu.

Sešleš-li toto kouzlo několikrát, můžeš mít až dva jeho neokamžité účinky současně, a takový účinek můžeš zrušit jako akci.

ZÁVAN

Transmutační trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Povolání: Čaroděj, druid, kouzelník

Zmocníš se větru a vnutíš mu svou vůli. Na místě v dosahu, které vidíš, způsobiš jeden z následujících účinků:

- Střední nebo menší tvor, kterého zvolíš, musí uspět v záchranném hodu na Sílu, jinak bude odtlačen 1 sáh od tebe.
- Odfoukneš zvolený předmět vážící 5 liber nebo méně. Předmět je odtlačen 2 sáhy od tebe. Předmět není odtlačen natolik silně, aby způsobil jakékoliv zranění.
- Necháš vítr způsobit neškodný smyslový účinek jako šumění listí, zabouchnutí okenic, nebo povlávání tvého pláště v mírném vánku.

ZAMOŘENÍ

Vyvolávací trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P, S (živá veš)

Trvání: Ihned

Povolání: Čaroděj, černokněžník, druid, kouzelník

Na okamžík přivoláš na jednoho tvora, kterého vidíš v dosahu, mračno vší, blech a jiné havěti. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Obratnost, jinak utrpí 1k6 jedového zranění a pokud má prostor a zbývající pohyb, pohně se o 1 sáh náhodným směrem. Hoď si k4 na určení směru: 1 – sever; 2 – jih; 3 – východ; 4 – západ. Tento pohyb nevyvolává příležitostný útok a pokud se tvor nemůže daným směrem pohnout, zůstane stát na místě.

Zranění, způsobené kouzlem, se zvýší o 1k6, když dosáhneš 5. úrovně (2k6) a pak znovu na 11. (3k6) a 17. úrovni (4k6).

ZAHŘMĚNÍ

Zaklínací trik

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 1 sáh

Složky: P

Trvání: Ihned

Povolání: Bard, čaroděj, černokněžník, druid, kouzelník

Způsobiš, že krátce, ale silně zahřmí. Zvuk hromu je slyšet až 20 sáhů daleko a každý tvor v dosahu, mimo tebe, si musí hodit záchranný hod na Odolnost, jinak utrpí 1k6 hromového zranění.

Zranění tohoto kouzla se zvýší o 1k6, když dosáhneš 5. úrovně (2k6) a pak znovu na 11. (3k6) a 17. úrovni (4k6).

1. ÚROVEŇ

CHAOTICKÝ BLESK

Zaklínání 1. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Povolání: Čaroděj

Vrhneš šumící a vlnící se hmotu, stvořenou z čistého chaosu na jednoho tvora, který se nachází v dosahu. Při zásahu cíl utrpí $2k8 + 1k6$ zranění. Zvol si jednu z k8 a číslo, které na ní padlo, určí typ zranění podle tabulky níže. Pokud na obou k8 padla stejná čísla, energie chaosu přeskočí na dalšího tvora, kterého zvolíš a který se nachází do 6 sáhů od předchozího zasaženého. Při tomto dalším zásahu si hoď opět na zranění. Pokud znova padnou dvě stejná čísla, blesk může přeskočit opět na další cíl.

Každý tvor může být tímto bleskem zasažen jen jednou v rámci jednoho seslání.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. blesk způsobí o $1k6$ zranění více.

k8	Typ zranění
1	Bleskové
2	Hromové
3	Chladné
4	Jedové
5	Kyselinové
6	Ohnivé
7	Psychické
8	Silové

KATAPULT

Transmutace 1. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: P

Trvání: Ihned

Povolání: Čaroděj, kouzelník

Zvolíš si objekt, vážící mezi 1 a 5 librami, který se nachází v dosahu kouzla a který nikdo nedrzí ani nenese. Objekt se vymrští a letí přímou čarou 18 sáhů, než spadne na zem, nebo jej předčasně zastaví náraz do pevného objektu. Je-li vymrštěným objektem zasažen tvor, musí provést záchranný hod na Obratnost. Pokud neuspěje, objekt jej zasáhl. Při zásahu utrpí cíl i objekt shodně $3k8$ drtivého zranění.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. se maximální váha vymrštěného objektu zvýší o 5 liber a zranění o $1k8$.

LEDOVÝ NŮŽ

Vyvolávání 1. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: P, S (kapka vody nebo kousek ledu)

Trvání: Ihned

Povolání: Čaroděj, druid, kouzelník

Ze vzduchu zhmotníš střípek ledu a vrhneš jej na jednoho tvora v dosahu. Při zásahu cíl utrpí $1k10$ bodného zranění. Následně střípek exploduje, bez ohledu na to, jestli zasáhl nebo ne. Cíl a každý tvor do 1 sáhu od něj musí uspět v záchranném hodu na Obratnost, jinak utrpí $2k6$ chladného zranění.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. se chladné zranění zvýší o $1k6$.

OBŘAD

Vymítání 1. úrovně (rituál)

Vyvolání: 1 hodina

Dosah: Dotyk

Složky: V, P, S (stříbrný prášek v hodnotě 25 zl, který kouzlo spotřebuje)

Trvání: Ihned

Povolání: Klerik, paladin

Provedeš zvláštní náboženský obřad, který je prodchnut magií. Když sesláníš toto kouzlo, zvol si jednu z následujících svátostí. Cíl tohoto kouzla se od tebe nesmí během seslání vzdálit na více než 2 sáhy.

- Pokání.** Dotkneš se tvora, který si to přeje a jehož přesvědčení se změnilo, a provedeš ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 20. Uspěješ-li, tvorovi se navrátí jeho původní přesvědčení.
- Svěcení vody.** Dotkneš se flakónu s vodou a proměníš ji na svěcenou.
- Zkouška dospělosti.** Dotkneš se tvora, už ne dítěte, ještě ne dospělého. Kdykoliv během dalších 24 hodin provede tento tvor ověření dovednosti, může navíc hodit $1k4$ a přičíst si výsledek tohoto hodu k výsledku svého ověření. Jeden tvor tuto svátost může přijmout jen jednou.
- Zasvěcení.** Dotkneš se tvora, který chce zasvětit svůj život službě tvému bohu. Po dalších 24 hodin, kdykoliv tento tvor provede ověření dovednosti, může navíc hodit $1k4$ a přičíst si výsledek tohoto hodu k výsledku svého ověření. Jeden tvor může tuto svátost přijmout jen jednou.
- Pohřeb.** Dotkneš se jedné mrtvoly a po dalších 7 dní nedokáže nic kromě kouzla přání přeměnit tuto mrtvolu na nemrtvého.
- Svatba.** Dotkneš se dvou dospělých humanoidů, kteří chtějí spojit své osudy svátostí manželství. Po dalších 7 dní, jsou-li do 6 sáhů od sebe, získává každý z nich bonus +2 k OČ. Tvor může tuto svátost přijmout znova teprve až po ovdovění.

ODOLEJ ŽIVLŮM

Vymítání 1. úrovně

Vyvolání: 1 reakce, kterou provedeš, jsi-li zraněn bleskovým, hromovým, chladným, kyselinovým, nebo ohnivým útokem.

Dosah: Ty sám

Složky: P

Trvání: 1 kolo

Povolání: Čaroděj, druid, hraničář, kouzelník

Tvé kouzlo pohltí část zranění, kterou by ti útok způsobil a uchová ji do doby, než zaútočíš zbraní na blízko. Až do začátku svého dalšího kola jsi odolný vůči typu zranění, které způsobilo seslání tohoto kouzla. Kromě toho, při prvním útoku zbraní na blízko, který provedeš ve svém

dalším kole, utrpí cíl tvého útoku navíc 1k6 zranění typu, který spustil kouzlo a toto kouzlo poté skončí.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. se zranění zvýší o 1k6.

SMYČKA

Vymítání 1. úrovně

Vyvolání: 1 minuta

Dosah: Dotyk

Složky: P, S (5 sáhů provazu, které kouzlo spotřebuje)

Trvání: 8 hodin

Povolání: Druid, hraničář, kouzelník

Během sesílání kouzla vytvoříš na zemi kruh z provazu s průměrem 1 sáhu. Když dokončíš sesílání kouzla, provaz zmizí a z kruhu se stane magická past.

Tato past je prakticky neviditelná, rozeznání jejich hranic vyžaduje úspěšné ověření Inteligence (Pátrání) proti tvému SO záchrany kouzla.

Past se spustí, pokud do vyznačeného kruhu vstoupí Malý, Střední, nebo Velký tvor. Tvor, který past spustil, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost, nebo je magií vytažen do vzdachu, kde zůstane viset hlavou dolů 3 stopy nad zemí. Tvor je v této pozici zadržený až do konce kouzla.

Tvor, zadržený tímto kouzlem, se může na konci každého svého kola pokusit o záchranný hod na Obratnost. Uspěje-li, kouzlo na něj přestane působit. Případně se může pokusit o ověření Inteligence (Mystiky) proti tvému SO záchrany kouzla. V případě úspěchu se osvobodí.

Poté, co je past jednou spuštěna, skončí kouzlo ve chvíli, kdy jím není zadržený ani jeden tvor.

VÝSTRAŠ

Nekromacie 1. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Černokněžník, kouzelník

V jednom tvorovi, kterého vidíš v dosahu, probudíš děs z jeho vlastní smrtelnosti. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost, jinak je až do konce kouzla vystrašený. Tvor, vystrašený tímto kouzlem, může svůj záchranný hod opakovat na konci každého svého kola. Jakmile uspěje, kouzlo skončí. Ze zřejmých důvodů toto kouzlo nefunguje na výtvory ani na nemrtvé.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. můžeš tímto kouzlem zacílit jednoho tvora navíc. Všichni tvorové, které tímto kouzlem zacílíš, se musí nacházet do 6 sáhů jeden od druhého.

ZATŘES ZEMÍ

Zaklínání 1. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 2 sáhy

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Povolání: Bard, čaroděj, druid, kouzelník

Způsobíš silné otřesy země v dosahu kolem sebe. Každý tvor kromě tebe, který se v oblasti nachází, si musí hodit

záchranný hod na Obratnost. Selže-li, je sražen na zem a utrpí 1k6 drtivého zranění. Pokud toto kouzlo sešleš na vrstvě kypré hlíny nebo nestabilního kamene, stane se z povrchu těžký terén. Zprůchodnění každého čtverečního sáhu takto zasažené oblasti trvá jednu minutu.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. se zranění způsobené otřesem zvýší o 1k6.

ZEFÝRŮV ÚDER

Transmutace 1. úrovně

Vyvolání: 1 bonusová akce

Dosah: Ty sám

Složky: V

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Hraničář

Pohybuješ se rychlostí větru. Až do konce kouzla tvůj pohyb nevyvolává příležitostné útoky.

Než kouzlo skončí, můžeš si během svého kola dát jednu výhodu k jednomu útoku zbraní. Pokud tento útok zasáhne, způsobí navíc 1k8 silového zranění. Ať už útok zasáhne, nebo mine, do konce tohoto kola se tvá rychlosť pohybu zvýší o 6 sáhů.

ZVÍŘECÍ POUTO

Věštění 1. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P, S (kousek kožešiny zabalený v látce)

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Povolání: Druid, hraničář

Navážeš telepatické spojení s tvorem, který je k tobě přátelský nebo je tebou zmámený. Kouzlo selže, pokud je tvorova Inteligence rovna 4 nebo vyšší. Toto spojení trvá až do konce kouzla a je aktivní po celou dobu, kdy jsi v dohledu od zacíleného zvířete.

Skrz vaše spojení můžeš zvířeti telepaticky předávat zprávy a zvíře ti může odpovídat formou emocí a jednoduchých myšlenek.

Dokud je spojení aktivní, má zvíře výhodu ke všem útokům na jakéhokoliv tvora, kterého vidíš a který se nachází do 1 sáhu od tebe.

2. ÚROVEŇ

AGANAZZARŮV ŽÁR

Zaklínání 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P, S (šupina rudého draka)

Trvání: Ihned

Povolání: Čaroděj, kouzelník

V libovolném směru od tebe se zažehne ohnivý proud, dlouhý 6 sáhů a široký 1 sáh. Každý tvor, zasažený tímto proudem, si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Zasažený tvor utrpí 3k8 ohnivého zranění, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 3. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 2. se zranění zvýší o 1k8.

DRAČÍ DECH

Transmutace 2. úrovně

Vyvolání: 1 bonusová akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P, S (pálivá paprika)

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Čaroděj, kouzelník

Dotkneš se jednoho tvora, který s tím souhlasí a naplníš jej schopností chrlit ze svých úst magickou energii, ovšem za předpokladu, že tvor má ústa. Zvol si bleskové, chladné, jedové, kyselinové nebo ohnivé zranění. Až do konce kouzla může očarovaný tvor využít svou akci k tomu, aby ze sebe vychrlil kužel energie zvoleného typu, dosahující tří sáhy od něj. Každý tvor v zasažené oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Neuspěje-li, utrpí 3k6 zranění daného typu, při úspěchu polovinu.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 3. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 2. se zranění způsobené výdechem zvýší o 1k6.

LÉČIVÝ DUCH

Transmutace 2. úrovně

Vyvolání: 1 bonusová akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Druid, hraničák

Povoláš ducha přírody, aby těšil zraněné. Nehmatatelný duch se zjeví v prostoru krychle o hraně 1 sáhu, který vidíš v dosahu. Duch na sebe vezme podobu průsvitného zvířete nebo vily (záleží na tobě).

Až do konce kouzla, kdykoliv se tvor, kterého vidíš, za staví poprvé ve svém tahu na místě obsazeném duchem, nebo na tomto místě začne své kolo, může způsobit, že duch tomuto tvorovi obnoví 1k6 životů (nevýžaduje akci). Duch nedokáže vyléčit výtvory ani nemrtvé.

Jako bonusovou akci můžeš ve svém tahu pohnout duchem až o 6 sáhů na místo, které vidíš.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 3. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 2. duch obnoví 1k6 životů navíc.

MAXMILIÁNOVA HLINĚNÁ RUKA

Transmutace 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P, S (drobný keramický model humanoidní ruky)

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Čaroděj, kouzelník

Zvolíš si čtvercovou oblast o straně 1 sáhu, kterou vidíš v dosahu a která není obsazena. Na zvoleném místě se ze země vynoří hliněná ruka Střední velikosti a natáhně se po jednom tvorovi, kterého vidíš a který se nachází do 1 sáhu od ní. Tvor musí uspět v záchranném hodu na Sílu, jinak utrpí 2k6 drtivého zranění a je zadržený až do konce kouzla.

Jako akci můžeš ruce přikázat, aby drtila končetinu, kterou drží. Zadržený tvor si musí hodit záchranný hod na Sílu. Neuspěje-li, utrpí dalších 2k6 drtivého zranění, při úspěchu polovinu.

Zadržený tvor se může pokusit vysvobodit ze spárů hliněné ruky tak, že svou akci použije k ověření Síly proti tvému SO záchrany kouzla. Neuspěje-li, tvor se osvobodí.

Jako akci můžeš způsobit, že se ruka natáhne po jiném tvorovi, nebo se přesune na jiné neobsazené místo v dosahu. Ať zvolíš jakoukoliv z těchto možností, ruka pustí svého současněho vězně.

MENTÁLNÍ BODEC

Transmutace 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: P

Trvání: Soustředění, až 1 hodina

Povolání: Čaroděj, černokněžník, kouzelník

Pronikneš do myslí jednoho tvora, kterého vidíš v dosahu. Cíl si musí hodit záchranný hod na Moudrost. Neuspěje-li, utrpí 3k8 psychického zranění, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Navíc, pokud v záchranném hodu selže, až do konce trvání kouzla víc přesně, kde se cíl nachází, tvor se před tebou nemůže skrýt a jeho případné zneviditelnění na tebe nemá žádný efekt. Tento účinek funguje jen tehdy, dokud jste ty i cíl ve stejně sféře existence.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 3. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 2. se zranění způsobené tímto kouzlem zvýší o 1k8.

NEBEPIŠ

Transmutace 2. úrovně (rituál)

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Dohled

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 1 hodina

Povolání: Bard, druid, kouzelník

Způsobíš, že se na té části nebe, kterou vidíš, zformuje až deset slov podle tvé volby. Slova vypadají, jako by byla tvořena mraky a zůstanou na obloze vidět po celou dobu trvání kouzla. Oblačná slova zmizí, když kouzlo skončí, nebo když je rozezene silný vítr a ukončí tak kouzlo předčasně.

PRAŠNÝ VÍR

Transmutace 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (špetka prachu)

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Čaroděj, druid, kouzelník

Zvol si neobsazenou krychli o hraně jednoho sáhu, kterou vidíš a která se nachází v dosahu. V krychli se objeví živelná síla připomínající prašný vír, který vydrží po celou dobu trvání kouzla.

Každý tvor, který skončí svůj tah do 1 sáhu od prašného víru, si musí hodit záchranný hod na Sílu. Neuspěje-li, utrpí tvor 1k8 drtivého zranění a je odtlačen 2 sáhy od víru, při úspěchu utrpí pouze poloviční zranění a odtlačen není.

Jako bonusovou akci můžeš prašným vírem pohnout až o 12 sáhů v libovolném směru. Pokud se vír přesune přes písek, prach, nezpevněnou hlínu, nebo jemný štěrk, vír jej nasaje a tento materiál pak poletuje v okruhu 2 sáhů okolo něj.

Oblak vydrží až do tvého dalšího kola a po dobu svého trvání hustě zahaluje oblast.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 3. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 2. se zranění způsobené vírem zvýší o 1k8.

PYROTECHNIKA

Transmutace 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Povolání: Bard, čaroděj, kouzelník

Zvol si oblast hořící nemagickým plamenem, kterou vidíš v dosahu, a která se vejde do krychle o hraně 1 sáhu. Můžeš oheň uhasit, nebo jej proměnit v rachejtlu či dým.

Dým. Z ohně se vyvalí hustý dým, který zahalí vše v okruhu 4 sáhů. Oblast zakrytá dýmem se počítá jako hustě zahalená. Dým vydrží na místě 1 minutu nebo dokud ho nerozfouká silný vítr.

Rachejtla. Oheň vybuchne do oslňujících barev. Každý tvor do 2 sáhů od ohně musí uspět v záchranném hodu na Odolnost, jinak je až do konce tvého dalšího tahu oslepěn.

ROJ SNĚHOVÝCH KOULÍ

Zaklínání 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 18 sáhů

Složky: V, P, S (kousek ledu nebo odštěpek bílého kamene)

Trvání: Ihned

Povolání: Čaroděj, kouzelník

Z bodu, který zvolíš v rámci dosahu, vytryskne metelice magických sněhových koulí. Každý tvor v kouli o poloměru 1 sáhu se středem v daném bodě si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Když neuspěje, utrpí 3k6 chladného zranění, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 3. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 2. se zranění zvýší o 1k6.

STÍNOČEPEL

Iluze 2. úrovně

Vyvolání: 1 bonusová akce

Dosah: Ty sám

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Čaroděj, černokněžník, kouzelník

Spleteš dohromady nitky stínu a stvoříš tak ve své ruce meč z pevného šera. Tento magický meč existuje, dokud trvá kouzlo. Počítá se jako jednoduchá zbraň na blízko se kterou jsi zdatný. Při zásahu způsobuje 2k8 psychického zranění a má následující vlastnosti: vytříbená, lehká a vrhací (dostrel 4/12 sáhů). Kromě toho, když tímto mečem útočíš v tlumeném osvětlení nebo ve tmě, máš k tomuto útoku výhodu.

Když zbraň upustíš nebo ji vrhneš, rozplyne se na konci tvého kola jako pára nad hrncem. Poté, pokud kouzlo stále ještě trvá, můžeš meč znova zhmotnit ve své ruce jako bonusovou akci.

Na vyšších úrovních. Když toto kouzlo sešleš s použitím pozice kouzla 3. nebo 4. úrovně, zranění způsobené mečem se zvýší na 3k8. Pokud použiješ pozici 5. nebo 6. úrovně, meč způsobí zranění 4k8. A pokud jej sešleš za pomoci pozice 7. nebo vyšší úrovně, zranění se zvýší na 5k8.

STRÁŽNÝ VICHŘ

Zaklínání 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám

Složky: V

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Povolání: Bard, čaroděj, druid, kouzelník

Silný vichr (20 mil za hodinu) vane do 2 sáhů od tebe do všech směrů. Vzdušné proudy se pohybují spolu s tebou tak, abys byl vždy v jejich centru a vydrží po dobu trvání kouzla.

Vítr působí následující účinky:

- Jsi hluchý, stejně jako všichni v ovlivněné oblasti.
- Všechny nechráněné ohně velké jako plamen pochodené nebo menší, nácházející se v ovlivněné oblasti, jsou uhašeny.
- Rozhání výpary, plyny a mlhy, které lze rozehnat jen silným větrem.
- Pro všechny kromě tebe je ovlivněná oblast těžký terén.
- Hody na útok zbraní na dálku jsou činěny s nevýhodou, pokud procházejí ovlivněnou oblastí.



UZEMNĚNÍ

Transmutace 2. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 60 sáhů

Složky: V

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Čaroděj, černokněžník, druid, kouzelník

Zvol jednoho tvora, kterého vidíš a který se nachází v dosahu kouzla. Tvořa obklopí zlatavé popruhy magické energie. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu, jinak je jeho rychlosť letu (má-li nějakou) snížena na 0. Létající tvor, ovlivněný tímto kouzlem, klesá rychlosťí 12 sáhů za kolo, dokud bezpečně nepřistane nebo kouzlo neskončí.

3. ÚROVEŇ

DROBNÝ SLUŽEBNÍK

Transmutace 3. úrovně

Vyvolání: 1 minuta

Dosah: Dotyk

Složky: V, P

Trvání: 8 hodin

Povolání: Kouzelník



DROBNÝ SLUŽEBNÍK

Střední výtvar (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 10 (4k4)

Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
4 (-3)	16 (+3)	10 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Imunita vůči zranění jedová, psychická

Imunita vůči stavům hluchý, oslepený, otrávený, paralyzovaný, únavu, vystrašený, zkamenělý, zmámený

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů (za touto hranicí je slepý), pasivní Vnímání 10

Jazyky –

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

AKCE

Úder pěsti. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 5 (1k4 + 3).

Dotkneš se jednoho drobného, nemagického předmětu, který není připojen k jinému předmětu nebo povrchu a není nošen jiným tvorem. Zvolený předmět ožije, narostou mu ručičky a nožičky a stane se tvorem, kterého ovládáš až dokud kouzlo neskončí, nebo dokud mu životy neklesnou na 0.

Jako bonusovou akci můžeš telepaticky ovládat oživlý předmět, pokud je do 24 sáhů od tebe (pokud jich máš víc, můžeš jím všem vydávat příkazy najednou). Můžeš mu příkázat, které akce má provádět během svého tahu a kam se bude pohybovat, nebo mu zadat jednoduchý, všeobecný příkaz, jako "Přines klíč", "Hlídej", nebo "Urovnej knihu v knihovně". Jakmile příkaz zadáš, bude jej tvůj služebník vykonávat, dokud jej zcela nesplní.

Když služebníkovi klesnou životy na 0, navrátí se do své původní podoby a jakékoliv přebývající zranění se přenese na tuto podobu.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 4. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 3. můžeš oživit o 2 předměty navíc.

HROMOKROK

Vyvolávání 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 18 sáhů

Složky: V

Trvání: Ihned

Povolání: Čaroděj, černokněžník, kouzelník

Teleportuješ se na neobsazené místo, které vidíš v dosahu. V okamžiku, kdy se přemístíš z výchozího bodu, se ozve hlasité zahřmění a každý tvor do 2 sáhů od výchozího bodu si musí hodit záchranný hod na Odolnost. Selžeš-li, utrpí 3k10 hromového zranění, při úspěchu polovinu. Zahřmění je slyšet 60 sáhů daleko.

Můžeš se přemístit i s libovolným počtem předmětů, pokud jejich celková váha nepřekračuje tvou nosnost. Kromě toho můžeš spolu se sebou a svým vybavením přemístit i jednoho tvora, který si to přeje, a který je ve stejně nebo menší velikostní třídě, než je tvoje. Spolu s druhým tvorem přemístíš i věci, které má u sebe, ne však více, než je jeho nosnost.

Abys mohl s sebou vzít jiného tvora, musí v okamžiku seslání kouzla stát do 1 sáhu od tebe a do 1 sáhu od tvého cílového místa se musí nacházet neobsazený prostor, do kterého se druhý tvor vejde. Pokud nějaká z těchto podmínek není splněna, tvor zůstane na místě.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 4. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 3. se zranění zvýší o 1k10.

MELFOVY METEORKY

Zaklínání 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám

Složky: V, P, S (kulička uhnětená z ledku, síry a dřevěného dehtu)

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Povolání: Čaroděj, kouzelník

Zhmotněš šest drobných meteorů, které tě začnou obletovat a létají kolem tebe po celou dobu trvání kouzla. Když sešeš toto kouzlo, a v každém ze svých následujících tahů, můžeš jako bonusovou akci jeden nebo dva ze svých meteorů vymrštít z jejich oběžné dráhy a zasáhnout tak bod na zemi, který se nachází do 24 sáhů od tebe. Když dorazí na místo určení nebo po cestě tam narazí na pevnou překážku, meteor exploduje. Každý tvor do 1 sáhu od místa exploze si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Zasažený tvor utrpí 2k6 ohnivého zranění, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Na vyšších úrovních. Sešeš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 4. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 3. zhmotněš dva meteory navíc.

OBKLÍČENÍ

Očarování 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Bard, čaroděj, černokněžník, kouzelník

Vnoříš se do mysli jednoho tvora, kterého vidíš a přinutíš jej hodit si záchranný hod na Inteligenci. Je-li tvor imunní proti stavu vystrašený, automaticky v tomto hodu uspěje. Neuspěje-li, ztratí schopnost rozlišovat mezi přítelem a protivníkem a až do konce kouzla považuje všechny tvory v dohledu za své nepřátele. Pokaždé, když je tvor zraněn, může si záchranný hod zopakovat. Při úspěchu účinek končí.

Kdykoliv si ovlivněný tvor volí nový cíl, musí si zvolit náhodně mezi tvory, které vidí a kterí jsou v dosahu útoku, kouzla, nebo jiné schopnosti, kterou používá. Pokud některý z nepřátel vyprovokuje příležitostný útok ovlivněného tvora, pak, je-li toho schopný, musí tvor zaútočit.

PÍSEČNÁ ZEĎ

Zaklínání 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 18 sáhů

Složky: V, P, S (hrst písku)

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Povolání: Kouzelník

V bodě, který vidíš na zemi v rámci dosahu, vytvoříš zed' z vířícího písku. Můžeš ji vytvořit až 6 sáhů dlouhou, 2 sáhy vysokou a 2 sáhy tlustou. Zed' zmizí, když kouzlo skončí. Zed' je neprůhledná, nicméně je průchozí. Tvor, který se nachází v prostoru zdi, je oslepen. Na každý sáh, který v prostoru zdi ujde, musí tvor utratit 3 sáhy pohybu.

PLAMENNÉ ŠÍPY

Transmutace 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 1 hodina

Povolání: Čaroděj, druid, hraničář, kouzelník

Dotkneš se toulce, obsahujícího šípy nebo šipky. Je-li cíl zařazen útokem na dálku střelou vytaženou z tohoto toulce, utrpí navíc 1k6 ohnivého zranění. Očarování střely skončí ve chvíli, kdy zasáhne nebo mine cíl a kouzlo samotné skončí po vytažení dvanácté střely z toulce.

Na vyšších úrovních. Sešeš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 4. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 3. můžeš z toulce vytáhnout o dvě střely navíc.

PŘESUN ŽIVOTA

Nekromancie 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Povolání: Klerik, kouzelník

Obětuješ něco ze své životní síly, abys zhojil zranění druhého. Utrpíš 4k8 nekrotického zranění a jeden tvor, kterého vidíš v dosahu, si obnoví počet životů rovný zranění, které jsi utrpěl.

Na vyšších úrovních. Sešeš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 4. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 3. se utrpěné zranění zvýší o 1k8.

PŘÍLIVOVÁ VLNA

Vyvolávání 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P, S (kapka vody)

Trvání: Ihned

Povolání: Čaroděj, druid, kouzelník

Vyvoláš vodní vlnu, která projde zvolenou oblastí a strhne s sebou každého, kdo jí bude stát v cestě. Zasažená oblast může být až 6 sáhů dlouhá, 2 sáhy široká a 2 sáhy vysoká. Každý tvor v této oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Selžeš-li v něm, utrpí 4k8 drtivého zranění a je sražen na zem. Při úspěchu utrpí jen poloviční zranění a sražen není.

Vlna pak opadne, voda, která ji tvořila, se rozteče do okolí a uhasí tak všechny nechráněné ohně, které se nacházejí v dráze vlny, nebo do 6 sáhů od ní. Voda poté zmizí a kouzlo skončí.

ŠLOFÍK

Očarování 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: P, S (špetka písku)

Trvání: 10 minut

Povolání: Bard, čaroděj, kouzelník

Provedeš uklidňující gesto a až tři tvorové, kteří s tím souhlasí, nacházející se v dosahu a které vidíš, upadnou po dobu trvání kouzla do bezvědomí. Kouzlo skončí předčasně, pokud bezvědomého tvora něco zraní, nebo někdo vy-

užíje svou akci k tomu, aby tvora probudil profackováním nebo zatřesením s ním. Pokud tvor zůstane v bezvědomí po celou dobu kouzla, je odpočatý, jako by právě absolvoval krátký odpočinek a až do jeho důkladného odpočinku na něj další seslání tohoto kouzla nemá žádný vliv.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 4. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 3. můžeš tímto kouzlem zacílit jednoho tvora navíc.

VODNÍ ZEĎ

Zaklínání 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (kapka vody)

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Povolání: Čaroděj, druid, kouzelník

V bodě, který vidíš na zemi v rámci dosahu, vytvoříš vodní zeď. Můžeš ji vytvořit až 6 sáhů dlouhou, 2 sáhy vysokou a 1 stopu tlustou, nebo kruhovou s průměrem až 4 sáhy, 4 sáhy vysokou a 1 stopu tlustou. Zeď zmizí, když kouzlo skončí. Oblast zdi je těžký terén.

Každý útok zbraní na délku, který prochází oblastí zdi, je činěn s nevýhodou a ohnivé zranění se sníží na polovinu, pokud ohnivý účinek prostupuje zdí, aby dosáhl na cíl.

Kouzla, způsobující chladné zranění a prostupující zdí, způsobí, že oblasti zdi, skrz níž prostupují, zmrznou na pevný led (zmrzne nejméně čtvercový blok o straně 1 sáh). Každý čtvercový blok o straně 1 sáh má OČ 5 a 15 životů. Když se zmrzlému bloku sníží životy na 0, zničí se. Je-li blok zničen, voda zdi vzniklou mezeru nezaplní.

VYBUCHUJÍCÍ ZEMĚ

Transmutace 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P, M (kousek obsidiánu)

Trvání: Ihned

Povolání: Čaroděj, druid, kouzelník

Zvol si bod na zemi, který vidíš v dosahu. Zvolený bod je středem krychle o hraně 4 sáhů, uvnitř které vyletí hlína i kamení do povětří. Každý tvor v této oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Neuspěje-li, utrpí 3k12 drtivého zranění, při úspěchu polovinu. Navíc se z povrchu oblasti stane těžký terén. Zprůchodnění každého čtverečního sáhu takto zasažené oblasti trvá jednu minutu.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 4. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 3. se zranění zvýší o 1k12.

VYVOLEJ MENŠÍ DÉMONY

Vyvolávání 3. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (ampule s krví humanoida, zabitého v posledních 24 hodinách)

Trvání: Soustředění, až 1 hodina

Povolání: Černokněžník, kouzelník

Vyřkneš odporná slova a vyvoláš tak démony z hlubin Proasti. Hoď si k6 abys určil, co se ti povedlo přivolat:

PŘIVOLÁNÍ DÉMONI

k6	Přivolání démoni
1–2	Dva démoni s nebezpečností 1 nebo nižší
3–4	Čtyři démoni s nebezpečností 1/2 nebo nižší
5–6	Osm démonů s nebezpečností 1/4 nebo nižší

PJ zvolí druh démonů, které jsi přivolal, například stály nebo dráče, a ty zvolíš neobsazené místo, které vidíš v dosahu, na kterém se mají objevit. Démoni zmizí, pokud kouzlo skončí, nebo pokud jejich životy klesnou na 0.

Vyvolaní démoni jsou nepřátelští vůči všem tvorům, včetně tebe. Do iniciativy se zařazují jako skupina, která jedná ve svých kolech. Démoni se ze všech sil snaží napadat a pronásledovat ne-démony, nacházející se poblíž.

Jako součást seslání kouzla můžeš na zemi nakreslit kruh krví, která tvoří surovinovou složku kouzla. Tento kruh opisuje tebou obsazený prostor. Do konce kouzla nemůže démon tento kruh překročit a tvor uvnitř kruhu nemůže být cílem jeho útoků nebo schopností. Pokud surovinovou složku použiješ takto, seslání kouzla ji spotřebuje.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 6. nebo 7. úrovně, vyvoláš dvakrát tolik démonů. Pokud toto kouzlo sešleš s použitím pozice kouzla 8. či 9. úrovně, vyvoláš třikrát tolik démonů.

4. ÚROVEŇ

BOUŘNÁ KOULE

Zaklínání 4. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 30 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Čaroděj, kouzelník

Vytvoříš kouli rozvířeného vzduchu o poloměru 4 sáhy se středem v dosahu. Každý tvor v kouli, když se objeví nebo který v ní skončí svůj tah, musí uspět v záchranném hodu na Sílu, jinak utrpí 2k6 drtivého zranění. Oblast koule je těžký terén.

Jako bonusovou akci můžeš v každém svém tahu, než kouzlo skončí, způsobit, že ze středu koule vystřelí blesk na jednoho tvora, kterého zvolíš do 12 sáhů od středu. Hoď si na útok na délku kouzlem. Je-li cíl v kouli, máš k hodu na útok výhodu. Když blesk zasáhne, cíl utrpí 4k6 bleskového zranění. Tvorové do 6 sáhů od koule mají nevýhodu k ověření Moudrosti (Vnímání) na naslouchání.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 5. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 4. se zvýší zranění každého z účinků o 1k6.

JEDOVATÁ KOULE

Zaklínání 4. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 30 sáhů

Složky: V, P, S (kapka žluči obřího slimáka)

Trvání: Ihned

Povolání: Čaroděj, kouzelník

Ukážeš na bod v dosahu. Vystřelí na něj koule smaragdové kyseliny a vybuchne v okruhu o poloměru 4 sáhy. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Pokud neuspěje, utrpí kyselinové zranění 10k4 a na konci



svého příštího tahu kyselinové zranění 5k4. Pokud v záchranném hodu uspěje, utrpí polovinu počátečního zranění a žádne na konci svého příštího tahu.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 5. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 4. se počáteční zranění zvýší o 2k4.

NAJDI HONOSNĚJŠÍHO OŘE

Vyvolávání 4. úrovně

Vyvolání: 10 minut

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Povolání: Paladin

Přivoláš ducha, který na sebe vezme podobu neobyčejně majestátního a oddaného oře. Oř se objeví na volném místě v dosahu v podobě, jakou zvolíš: gryf, pegas, peryton, lítý vlk, nosorožec nebo šavlozubý tygr. Statistiky oře najdeš v Bestiáři, i když je buď běs, nebeštan, nebo víla (dle tvé volby) místo běžného typu. Mimo to, má-li tvůj oř Inteligenci 5 či nižší, jeho Inteligence se změní na 6 a získá schopnost rozumět jednomu jazyku dle tvé volby, který umíš.

Tvůj oř slouží jako jezdecké zvíře, v boji i mimo boj, a máte spolu instinktivní pouto, které vám umožňuje bojovat jako jedna jednotka. Když sedíš v sedle svého oře, tak kouzlo, které cílí pouze na tebe, můžeš při seslání zacílit také na něj.

Klesnou-li mu životy na 0, zmizí a nezanechá po sobě žádné fyzické tělo. Kdykoliv také můžeš zrušit svého oře jako akci, načež zmizí. V každém případě, opětovně seslání tohoto kouzla znova přivolá stejněho oře s plným počtem životů. Když je oř do 1 mle od tebe, můžeš s ním komunikovat telepaticky.

Najednou můžeš mít jen jednoho oře, připoutaného tímto kouzlem nebo kouzlem najdi oře. Jako akci můžeš oře kdykoliv propustit z jeho pouta, načež zmizí navždy.

Kdykoliv oř zmizí, zanechá za sebou jakékoli předměty, které nesl nebo měl na sobě.

OCHRÁNCE PŘÍRODY

Transmutace 4. úrovně

Vyvolání: 1 bonusová akce

Dosah: Ty sám

Složky: V

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Druid, hraničář

Duch přírody odpoví na tvé volání a promění tě na mocného ochránce. Nová podoba vydrží po dobu trvání kouzla. Můžeš přijmout jednu z následujících forem: Divé zvíře nebo Mocný strom.

Divé zvíře. Tvé tělo pokryje zvířecí srst, tvá tvář získá divoké rysy a získáváš následující prospěchy:

- Tvá rychlosť chůze se zvýší o 2 sáhy.
- Získáš vidění ve tmě na 24 sáhů.
- Máš výhodu ke všem útokům založeným na Síle.
- Tvá zbraň na blízko působí při zásahu 1k6 silového zranění navíc.

Mocný strom. Tvou kůži pokryje vrstva kůry, z vlasů ti raší listí a získáváš následující prospěchy:

- Získáváš 10 dočasných životů.
- Máš výhodu k záchranným hodům na Odolnost.
- Máš výhodu k útokům založeným na Obratnosti nebo Moudrosti.
- Když se nohami dotýkáš země, půda v okruhu 3 sáh kolem tebe se pro tvé nepřátele počítá jako obtížný terén.

ODPORNÉ ZÁŘENÍ

Zaklínání 4. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Povolání: Čaroděj, černokněžník, kouzelník

Ze zvoleného místa, které vidíš v dosahu, se začne šířit tlumené, zelenavé světlo do 6 sáhů od výchozího bodu.

Světlo obtéká rohy a existuje po celou dobu trvání kouzla.

Když tvor během svého tahu poprvé vstoupí do oblasti zalité téžimto světlem, nebo zde začne svůj tah, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost, jinak utrpí 4k10 zářivého zranění, získá jeden stupeň únavy a začne sám svítit tlumeným zelenavým světlem, které dosáhne 1 sáh od něj. Toto světélkování znemožní ovlivněnému tvorovi mít jakýkoliv prospěch z neviditelnosti. Stupeň únavy a zelenavé světlo zmizí ve chvíli, kdy kouzlo skončí.

STÍN MOILU

Nekromancie 4. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám

Složky: V, P, S (nemrtvé oko uzavřené v drahokamu, který má hodnotu alespoň 150 zl)

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Černokněžník

Stíny podobné plamenům zahalí tvé tělo a až do konce kouzla se staneš pro ostatní hustě zahaleným. Stíny, které tě obklupují, změní tlumená světla do 2 sáhů od tebe na tmu a jasná světla na tlumená.

Po dobu trvání kouzla jsi odolný proti zářivému zranění. Navíc, kdykoliv tě tvor do 2 sáhů od tebe zasáhne zbraní na blízko, stíny se po něm oženou a způsobí mu 2k8 nekrotického zranění.

VODNATÁ KOULE

Vyvolávání 4. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 18 sáhů

Složky: V, P, S (kapka vody)

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Čaroděj, druid, kouzelník

Na místo, které vidíš v dosahu, vyvoláš kouli vody s poloměrem 1 sáh. Koule se může vznášet, ale ne více než 2 sáhy nad zemí, a vydrží po dobu trvání kouzla.

Jakýkoliv tvor, který se nachází v prostoru koule, si musí hodit záchranný hod na Sílu. V případě úspěchu je vytlačen z prostoru koule na nejbližší volné místo vně koule podle jeho volby. V případě neúspěchu je tvor vodou pochlcen a zadržen uvnitř koule. Obrovský nebo větší tvor uspěje v tomto hodu automaticky, a Velký nebo menší tvor si může zvolit v něm neuspět. Zadržený tvor si na konci každého ze svých tahů může záchranný hod zopakovat a pokud uspěje, osvobodí se.

Koule může zadržet až čtyři Střední tvory nebo jednoho Velkého tvora. Pokud je koule už naplněná a pohltí další oběť, jeden náhodně vybraný tvor z předchozích vězňů je osvobozen a dopadne na zem do 1 sáhu od koule.

Jako akci může pohnout koulí až o 6 sáhů v přímém směru. Pokud se dostane nad útes, průrvu, nebo jiný náhlý pokles terénu, pomalu se snese do 2 sáhů nad novou úro-

veň země. Jakýkoliv tvor, který je koulí zadržený, se pohybuje spolu s ní. Můžeš s koulí nabourat do tvorů a donutit je tak hodit si záchranný hod.

Když kouzlo skončí, voda tvořící kouli ztratí tvar, spadne na zem, rozlije se a uhasí všechny nemagické ohně do 6 sáhů od ní. Tvorové, kteří byli koulí zadrženi, spadnou na zem na stejném místě, kam dopadla voda z koule, než se rozlila. Voda poté zmizí.

VYVOLEJ MOCNÉHO DÉMONA

Vyvolávání 4. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (ampule s krví humanoida, zabitého v posledních 24 hodinách)

Trvání: Soustředění, až 1 hodina

Povolání: Černokněžník, kouzelník

Vyřkneš odporná slova a vyvoláš tak jednoho démona z hlubin Propasti. Můžeš si vybrat jeho typ, ale musí se jednat o démona s nebezpečností 5 nebo nižší, jako je například stínový démon nebo barlgura.

Démon se objeví na neobsazeném místě, které vidíš v dosahu a zase zmizí, když jeho životy klesnou na 0 nebo když kouzlo skončí. Po vyvolání se démon zařadí do pořadí iniciativy jako samostatná bytost. Když démona vyvoláš, můžeš mu v každém ze svých následujících kol vydat slovní příkaz (nevýžaduje akci), ve kterém mu určíš, co má dělat ve svém dalším kole. Pokud mu nic nepřikážeš, stráví své kolo útočením na tvora, který na něj předtím zaútočil a je v jeho dosahu.

Na konci každého ze svých kol si démon hodí záchranný hod na Charisma. Pokud vykneš jeho pravé jméno, má k tomuto hodu nevýhodu. Pokud v hodu neuspěje, je nadále poslušný tvých příkazů. Uspěje-li však, ztrácíš nad ním kontrolu a po zbytek trvání kouzla démon pronásleduje a útočí na všechny ne-déemony v okolí, jak nejlépe umí. Pokud se na kouzlo přestaneš soustředit, kouzlo sice skončí, ale zbyvají-li démonovi ještě životy, nezmizí ihned a vydrží dalších 1k6 kol.

Jako součást seslání kouzla můžeš na zemi nakreslit kruh krvi, která tvoří surovinnou složku kouzla. Tento kruh opisuje tebou obsazený prostor. Do konce kouzla nemůže démon tento kruh překročit a tvor uvnitř kruhu nemůže být cílem jeho útoků nebo schopností. Pokud surovinnou složku použiješ takto, seslání kouzla ji spotřebuje.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 5. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 4. se maximální nebezpečnost zvýší o 1.

ZMAM OBLUDU

Očarování 4. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V, P

Trvání: 1 hodina

Povolání: Bard, čaroděj, černokněžník, druid, kouzelník

Pokusíš se zmámit tvora, kterého vidíš a který se nachází v dosahu. Tvor si musí hodit záchranný hod na Moudrost a pokud s ním ty, nebo tví společníci zrovna bojujete, má k němu výhodu. Pokud v tomto hodu selže, je tebou zmámený až do konce trvání kouzla, nebo do okamžiku, kdy mu ty nebo tví společníci jakkoliv ublížíte. Když kouzlo skončí, tvor ví, že byl tebou zmámen.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 5. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 4. můžeš zmámit jednoho tvora navíc. Všichni tvorové, které tímto kouzlem ovlivníš, se musejí nacházet do 6 sáhů jeden od druhého.

ZIVELNÁ ZKÁZA

Transmutace 4. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 18 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Černokněžník, druid, kouzelník

Zvol si jednoho tvora, kterého vidíš a který se nachází v dosahu a zvol si jeden z následujících druhů zranení: bleskové, hromové, chladné, kyselinové, nebo ohnivé. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost, jinak bude trpět následky kouzla po dobu jeho trvání. Poprvé, když je ovlivněný tvor ve svém kole zasažen daným typem zranění, utrpí navíc 2k6 zranění tohoto typu. Kromě toho cíl až do konce kouzla ztrácí odolnost vůči tomuto typu zranění.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 5. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 4. můžeš zacílit o jednoho tvora navíc. Všichni tvorové, které tímto kouzlem ovlivníš, se musejí nacházet do 6 sáhů jeden od druhého.

5. ÚROVEN

DALEKOKROK

Transmutace 5. úrovně

Vyvolání: 1 bonusová akce

Dosah: Ty sám

Složky: V

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Čaroděj, černokněžník, kouzelník

Teleportuješ se až 12 sáhů daleko, na neobsazené místo, které vidíš. V každém svém následujícím kole, po dobu trvání kouzla, můžeš použít bonusovou akci k tomu, aby ses teleportoval znova.

HNĚV PŘÍRODY

Transmutace 5. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Druid, hraničář

Promluvíš k duchům přírody, abys je poštval proti svým nepřátelům. Zvol si bod, který vidíš v dosahu. Duchové způsobí, že se stromy, kameny a tráva v krychli o hraně 12 sáhů se středem ve zvoleném bodě ožíví a zůstanou tak po celou dobu trvání kouzla.

Tráva a podrost. Povrch země v krychli, který je zrostlý travou nebo jiným lesním podrostem, je pro tvé nepřátele těžký terén.

Stromy. Na začátku každého ze svých tahů musí každý z tvých nepřátel, který se nachází v krychli do 2 sáhů od libovolného stromu, uspět v záchranném hodu na Obratnost, jinak jej větve nejbližšího stromu švihnou a způsobí mu 4k6 sečného zranění.

Kořeny a liány. Na konci každého z tvých tahů musí jeden tvor, kterého vidíš v krychli, uspět v záchranném hodu na Sílu, jinak je až do konce kouzla zadržený. Zadržený tvor může použít svou akci k ovření Síly (Atletiky) proti tvému SO záchrany kouzla. Uspěje-li, zadržení skončí.

Kameny. Jako bonusovou akci můžeš během svého tahu způsobit, že volně ležící kámen vystřelí ze země na tvora, kterého vidíš v krychli. Hoď si na útok kouzlen na dálku. Zasáhneš-li, cíl utrpí 3k8 nemagického drtivého zranění a musí uspět v záchranném hodu na Sílu, jinak je sražen na zem.

MAELSTRÖM

Transmutace 5. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P, S (papír nebo list smotaný do trychtíře)

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Druid

Zvol si bod na zemi, který vidíš v dosahu. Na zvoleném místě se objeví 1 sáh hluboké jezírko vřící vodu s průměrem 6 sáhů. Zvolený bod musí ležet na zemi nebo ve vodě. Až do konce kouzla je zasažená oblast obtížným terénem a každý tvor, který v ní začne své kolo, musí uspět v záchranném hodu na Sílu, jinak utrpí 6k6 drtivého zranění a je stržen o 2 sáhy směrem ke středu víru.

OVLÁDNI VÍTR

Transmutace 5. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 60 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 1 hodina

Povolání: Čaroděj, druid, kouzelník

Ovládneš vzduch v krychli o hraně 20 sáhů, která se nachází v dosahu. Při seslání kouzla si zvol jeden z následujících účinků. Účinek trvá až do skončení kouzla, nebo do chvíle, kdy aktivní účinek vymění pomocí své akce za nějaký jiný. Kromě toho můžeš svou akci použít k dočasnému pozastavení aktivního účinku, případně k jeho obnovení.

Poryv. Krychlí začne vát dle tvého uvážení vítr v horizontálním směru. Můžeš si zvolit sílu této poryvů větru: bezvětrí, středně silný vítr a silná vichřice. Pokud je vichr středně silný nebo silný, útoky zbraní na dálku, které do ovlivněné oblasti vstupují, vystupují nebo jí procházejí, jsou prováděny s nevýhodou. Pokud je vichr silný, každý tvor, pohybující se proti němu, musí za každý sáh pohybu utratit o jeden sáh navíc.

Klesající proud. Z vrcholu krychle začne vát směrem dolů silný vichr. Útoky zbraní na dálku, které do ovlivněné oblasti vstupují, vystupují, nebo jí procházejí, jsou prováděny s nevýhodou. Létající tvor, který do krychle vstoupí nebo v ní začne svůj tah, si musí hodit záchranný hod na Sílu. Pokud neuspěje, je sražen na zem.

Vzestupný proud. Ze dna krychle začne vát směrem nahoru silný vichr. Pád na zem v ovlivněné oblasti působí jen polovinu zranění, co normálně a pokud v této oblasti nějaký tvor vyskočí do výšky, doskočí o 2 sáhy výše, než by dokázal normálně.



PEKELNÉ VOLÁNÍ

Vyvolávání 5. úrovně

Vyvolání: 1 minuta

Dosah: 18 sáhů

Složky: V, P, S (rubín v hodnotě alespoň 999 zl)

Trvání: Soustředění, až 1 hodina.

Povolání: Černokněžník, kouzelník

Zapovězenými slovy temných vzývání přivoláš d'ábla z hlubin Devíti pekел. Konkrétní druh d'ábla, kterého přivoláš, závisí na tvé volbě, ale musí se jednat o d'ábla s nebezpečností 6 a méně, jako jsou ostnatý d'ábel nebo vousatý d'ábel. Vyvolaný d'ábel se objeví na volném místě, které vidíš v dosahu. D'ábel zase zmizí, když mu životy klesnou na 0, nebo když kouzlo skončí.

D'ábel není k tobě ani k tvým společníkům přátelský. Po vyvolání se zařadí do pořadí iniciativy jako samostatná bytost.

D'ábel je pod kontrolou Pána jeskyně a chová se podle své přirozenosti, což může vést k tomu, že tě napadne, bude-li mít důvod domnívat se, že mu to projde, nebo se tě bude pokoušet přesvědčit k spáchání nějakého ohavného činu výměnou za to, že ti (trochu) pomůže. Pán jeskyně má jeho statistiky u sebe.

V každém ze svých kol se můžeš pokusit vydat d'áblovi slovní rozkaz (nevýžaduje akci). D'ábel příkaz bez remcání poslechne, pokud jeho nejpravděpodobnější výsledek prospěje jeho zájmům, zvláště pokud té výsledek této akce přiblíží zlu. V opačném případě poslechne jen po úspěšném ověření tvého Charismatu (Klamání, Zastrašování, nebo Přesvědčování) v konfliktu proti jeho ověření Moudrosti (Vhledu). Pokud znáš d'áblovo pravé jméno, máš k tomuto hodu výhodu.

Pokud v tomto konfliktu selžeš, d'ábel se stane imunním vůči tvým příkazům až do konce trvání kouzla, nicméně tě stále může poslechnout, pokud si tak přeje.

Pokud prohraje d'ábel, vykoná tvůj příkaz – například „pobjí moje nepřátele“, „prozkoumej místo před námi“, nebo „předej mou zprávu královnu“ – a po jeho vykonání se k tobě vrátí, aby ti to oznámil.

Pokud se přestaneš soustředit na kouzlo před uplynutím jeho maximální doby trvání a zároveň se d'ábel stal imunním vůči tvým příkazům, d'ábel nezmizí. Místo toho si dalších 3k6 minut dělá, co chce a teprve poté zmizí.

Pokud máš u sebe talisman konkrétního d'ábla, můžeš tohoto d'ábla vyvolat, pokud je jeho nebezpečnost rovná, nebo menší, než je dané tímto kouzlem + 1. Takto vyvolaný d'ábel poslouchá všechny tvé příkazy bez nutnosti ověření Charismatu.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 6. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 5. vzroste maximální nebezpečnost d'ábla o 1.

POSÍLENÍ DOVEDNOSTI

Transmutace 5. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 1 hodina

Povolání: Bard, čaroděj, kouzelník

Pomocí své magie pomůžeš zvolenému tvorovi prohloubit jeho znalosti. Dotkneš se jednoho tvora a učiniš jej zdatným v jedné dovednosti podle tvé volby. Až do konce kouzla si tvor zdvojnásobí svůj zdatností bonus ke všem ověřením této dovednosti.

Musíš zvolit dovednost, ve které je cíl zdatný již před sesláním kouzla a která není již zdvojnásobena nějakým jiným efektem, například tulákovou Kvalifikací.

PŘEMĚŇ KÁMEN

Transmutace 5. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P, S (jíl a voda)

Trvání: Do rozptýlení

Povolání: Druid, kouzelník

Zvolíš si objem bláta nebo kamene, který se vejde do krychle o hraně 8 sáhů a který vidíš v dosahu. Zvol jeden z následujících účinků.

Kámen na bláto. Nemagický kámen jakéhokoliv druhu se v celém objemu promění na husté, tekoucí bláto a zůstane tak po celou dobu trvání kouzla. Pokud kouzlo začílší na podlahu, výsledná bažina je dostatečně řídká na to, aby se do ní zanořili ti, kdo tam vstoupí. Na každý sáh, který v ovlivněné oblasti projde, musí tvor utratit 4 sáhy pohybu. Pokud tvor stojí na zemi, kterou jsi proměnil na bláto, během svého tahu do ní poprvé vkročil, nebo v ní skončil svůj tah, musí si hodit záchranný hod na Sílu. Pokud v tomto hodu selže, zaborí se do bahna a je zadržený, může však svou akci použít k tomu, aby se z bahna vyrabal a zadržení tak ukončil. Pokud toto kouzlo sešleš na strop, bláto spadne. Každý tvor, kterého bláto zasáhne, si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Selže-li v něm, utrpí 4k8 drtivého zranění, při úspěchu polovinu.

Bláto na kámen. Vrstva nemagického bláta nebo tekutého písku, nehlubší než 2 sáhy, se promění na měkký kámen a zůstane tak po celou dobu trvání kouzla. Tvor, který se nachází v blátě v okamžiku, kdy se proměnuje, si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Uspěje-li, stihne vyskočit a dopadne na pevný povrch. Pokud selže, je kamenem zadržen. Zadržený tvor, nebo jiný tvor v dosahu, může použít svou akci k pokusu o rozbití kamene. Aby kámen rozbili, musejí uspět buď v ověření Síly (SO 20), nebo kameni udělit dostatek zranění. Kámen má 25 životů, OČ 15 a je imunní proti jedovému a psychickému zranění.

SVĚCENÁ ZBRAŇ

Zaklínání 5. úrovně

Vyvolání: 1 bonusová akce

Dosah: Dotyk

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 1 hodina

Povolání: Klerik, Paladin

Svým dotykem nabiješ zvolenou zbraň svatou silou. Až do konce kouzla září zbraň jasným světlem 6 sáhů daleko a dalších 6 sáhů svítí tlumeně. Kromě toho úspěšný útok touto zbraní působí dalších 2k8 zářivého zranění. Po dobu trvání kouzla se zbraň hodnotí jako magická, i kdyby před očarováním tuto vlastnost neměla.

Jako bonusovou akci během svého kola můžeš tototo kouzlo zrušit. Pokud to uděláš, zbývající magie ze zbraně unikne v podobě zářivého výbuchu. Každý tvor podle tvé volby, kterého vidíš do 6 sáhů od sebe, si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Neuspěje-li, utrpí 4k8 zářivého zranění a je na 1 minutu oslepen. Při úspěchu utrpí jen poloviční zranění a oslepen není. Na konci každého ze svých tahů může oslepený tvor záchranný hod zopakovat, při úspěchu se účinek zruší.

SVĚTELNÁ ZEĎ

Zaklínání 5. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P, S (ruční zrcátko)

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Povolání: Čaroděj, černokněžník, kouzelník

Třpytivá zeď z jasného světla se objeví na místě, které zvolíš v dosahu. Zeď se objeví v libovolné orientaci, kterou zvolíš: jako svislá či vodorovná bariéra, nebo pod zvoleným úhlem. Může se volně vznášet nebo spočívat na pevném povrchu. Ať už ji postavíš na jakékoli místo, zeď může být až 12 sáhů dlouhá, 2 sáhy vysoká a 1 sáh tlustá. Zeď je neprůhledná, nicméně je průchozí pro tvory i předměty. Vyzařuje jasné světlo do 24 sáhů od sebe a dalších 24 sáhů svítí tlumeně.

Když se zeď objeví, každý tvor v oblasti, kterou zabírá, si musí hodit záchranný hod na Odolnost. Neuspěje-li v něm, utrpí 4k8 zářivého zranění a je na 1 minutu slepý. V případě úspěchu utrpí tvor jen poloviční zranění a oslepen není. Takto oslepený tvor může na konci každého svého tahu zopakovat záchranný hod a pokud uspěje, vrátí se mu zrak.

Tvor, který skončí svůj tah v prostoru zdi, utrpí 4k8 zářivého zranění.

Dokud kouzlo neskončí, můžeš použít svou akci k vyštělení zářivého paprsku ze zdi na jednoho tvora, kterého vidíš do 12 sáhů od zdi. Hoď si na útok kouzlem na dálku. Při zásahu cíl utrpí 4k8 zářivého zranění. Ať zasáhneš nebo mineš, výstřel zkrátí stěnu o 2 sáhy. Pokud se délka stěny sníží na 0, kouzlo skončí.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 6. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 5. se zranění zvýší o 1k8.

SYNAPTICKÝ ŠUM

Očarování 5. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Povolání: Bard, čaroděj, černokněžník, kouzelník

V bodě, který zvolíš v dosahu, exploduje psychická energie. Každý tvor v okruhu 4 sáhů si musí hodit záchranný hod na Inteligenci. Selže-li, utrpí 8k6 psychického zranění, při úspěchu polovinu. Tvor s Inteligencí 2 nebo méně nemůže být tímto kouzlem ovlivněn.

Po neúspěšném záchranném hodu je myšlení tvora na 1 minutu zakaleno. Během této doby, kdykoliv si hází na útok, ověření schopnosti, nebo záchranný hod na Odolnost, si musí si hodit k6 a výsledek tohoto hodu si odečíst od hodu k20. Na konci každého ze svých tahů si zasažený tvor může hodit záchranný hod na Inteligenci. Při úspěchu pro něj tento účinek končí.



TANEC MRTVÝCH

Nekromancie 5. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 1 hodina

Povolání: Černokněžník, kouzelník

Z tvých prstů vyskočí nitky temné magie a přichytí se až k pěti malým nebo středním mrtvolám, které vidíš a které jsou v dosahu kouzla. Každá mrtvola okamžitě povstane jako zombie nebo kostlivec, podle tvé volby (statistiky obou najdeš v *Bestiáři*) a získá bonus k zásahu i ke zranění rovný opravě tvé seslaci vlastnosti.

Každému z takto ovládnutých nemrtvých můžeš myšlenkou vydat příkaz, pokud se nachází do 12 sáhů od tebe. Příkaz může být konkrétní, jako kam se během svého dalšího tahu má pohnout, na koho zaútočit, nebo můžeš vydat příkaz obecnější povahy, jako strážit dveře nebo chodbu před tvými nepřátele.

Jakmile nemrtvý dostane příkaz, bude ho vykonávat až do jeho splnění. Pokud nevydáš žádné rozkazy, nemrtví prostě stojí a nedělají vůbec nic, kromě sebeobrany, jsou-li napadeni. Nemrtví jsou pod tvou kontrolou po celou dobu kouzla, na jehož konci z nich vypřchá nekromantická energie a stanou se opět jen mrtvolami.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 6. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 5. se maximální počet ozivených nemrtvých zvýší o dva.

ÚDER OCELOVÉHO VICHRU

Vyvolávání 5. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: P, S (zbraň na blízko v hodnotě alespoň 1 st)

Trvání: Ihned

Povolání: Hraničák, Kouzelník

Zamáváš zbraní, která tvoří surovinnou složku kouzla a zbraň poté zmizí, jen aby udeřila silou vichru. Zvol si až pět tvorů, které vidíš v dosahu. Hoď si na útok kouzlem na blízko proti každému z vybraných tvorů. Při zásahu tvor utrpí 6k10 silového zranění.

Poté se můžeš teleportovat na neobsazené místo do 1 sáhu od jednoho z cílů tohoto kouzla, bez ohledu na to, zda jej útok tímto kouzlem zasáhnul nebo minul.

UPÁLENÍ

Zaklínání 5. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 18 sáhů

Složky: V

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Čaroděj, Kouzelník

Plameny ověnčí jednoho tvora, kterého vidíš v dosahu. Cíl si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Když neuspěje, utrpí ohnivé zranění 8k6 nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Při neúspěchu navíc hoří po dobu trvání kouzla. Hořící cíl osvítí jasným světlem okruh o poloměru 6 sáhů a dalších 6 sáhů slabým světlem. Na konci každého svého tahu si cíl záchranný hod zopakuje. Když neuspěje, utrpí ohnivé zranění 4k6, při úspěchu kouzlo skončí. Tyto magické plameny se nedají uhasit nemagickými prostředky.

Pokud zranění z tohoto kouzla sníží cíli jeho životy na 0, je cíl spálen na popel.

ÚSVIT

Zaklínání 5. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (přívěsek ve tvaru slunce, v ceně alespoň 100 zl)

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Klerik, kouzelník

Na místo v dosahu, které zvolíš, sestoupí sloup světla v podobě válce se středem ve zvoleném bodě, poloměrem 6 sáhů a výškou 8 sáhů. Tento sloup je naplněn jasným světlem, které se počítá jako sluneční.

Každý tvor, který se nachází v ovlivněné oblasti v okamžiku seslání kouzla nebo v této oblasti ukončí svůj tah, si musí hodit záchranný hod na Odolnost. Neuspěje-li, utrpí 4k10 zářivého zranění, při úspěchu polovinu.

Pokud se nacházíš do 12 sáhů od hranice zářivého sloupu, můžeš s ním pomocí bonusové akce během svého kola pohnout až o 12 sáhů.

VYČERPÁNÍ

Nekromancie 5. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Čaroděj, černokněžník, kouzelník

Natáhne se z tebe inkoustově černé chapadélko a dotkne se tvora, kterého vidíš a který se nachází v dosahu, aby z něj vysálo život. Cíl si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Uspěje-li, utrpí pouze 2k8 nekrotického zranění a kouzlo tím skončí. Neuspěje-li, utrpí 4k8 nekrotického zranění a svou akcí mu na konci každého svého následujícího kola můžeš způsobit dalších 4k8 stejněho zranění. Kouzlo skončí ve chvíli, kdy svou akci použiješ k čemukoli jinému, tvor se dostane z dosahu kouzla, nebo pokud se tvor nachází v plném krytu.

Kdykoliv tímto kouzlem zraníš cíl, obnovíš si množství životů rovně polovině nekrotického zranění, které cíl utrpěl.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 6. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 5. se zranění zvýší o 1k8.

ZÁPLAVA NEGATIVNÍ ENERGIE

Nekromancie 5. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, S (zlomená kost a čtvercový kus černého hedvábí)

Trvání: Ihned

Povolání: Černokněžník, kouzelník

K jednomu tvoru, kterého vidíš v dosahu, vyšleš stuhy negativní energie. Pokud cíl není nemrty, musí si hodit záchranný hod na Odolnost. Když neuspěje, utrpí 5k12 nekrotického zranění nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Cíl zabity tímto kouzlem povstane jako zombie na začátku tvého dalšího tahu. Zombie zaútočí na

nejblížšího tvora, kterého vidí. Statistiky zombie najdeš v Bestiáři.

Pokud je cíl nemrty, neháže si záchranný hod. Místo toho hod 5k12. Cíl získá polovinu výsledku hodu jako dočasné životy.

6. ÚROVEŇ

ILUZORNÍ VĚZENÍ

Iluze 6. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: P

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Čaroděj, černokněžník, kouzelník

Zvol si jednoho tvora, kterého vidíš v dosahu. Pokusíš se zvoleného tvora zajmout do iluzorní cely, kterou vnímá jen on. Tento tvor si musí hodit záchranný hod na Inteligenzi. Tvor imunní vůči zmámení v tomto hodu automaticky uspěje. Pokud tvor uspěje, utrpí 5k10 psychického zranění a kouzlo skončí. Neuspěje-li, utrpí 5k10 psychického zranění a prostor těsně kolem něj se mu zdá být nebezpečný.

Co konkrétně tvor vidí záleží na tom, jak jsi kouzlo zformoval. Podle tvé volby může mít dojem, že je obklopen ohněm, rojem poletujících žiletek, nebo slintajícími morďami přetékajícími ostrými zuby.

Ať už mají stěny iluzorní cely jakoukoliv podobu, zajatý tvor nevidí ani neslyší nic, co je mimo jeho celu, dokud kouzlo neskončí. Pokud něco nebo někdo donutí tvora pohnout se z jeho cely nebo skrz stěny cely, zaútočí na něj zbraní na blízko, nebo se ho dotkne, utrpí tvor 10k10 psychického zranění a kouzlo skončí.

KAMENNÝ PLÁŠT

Transmutace 6. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Povolání: Čaroděj, černokněžník, druid, kouzelník

Tvou kůži pokryjí oblázky a až do konce trvání kouzla máš následující prospěchy:

- Jsi odolný vůči bodnému, drtivému a sečnému zranění z nemagických útoků.
- Můžeš svou akci použít ke způsobení menšího zemětřesení v okruhu tří sáhů okolo sebe. Všichni tvorové, kromě tebe, musejí uspět v záchranném hodu na Obratnost, jinak jsou sraženi na zem.
- Můžeš se pohybovat přes obtížný terén, tvořený hlínou nebo kamením, bez utracení pohybu navíc. Kromě toho se můžeš pohybovat hlínou nebo kamenem, jako by to byl vzduch a aniž bys tento materiál jakkoliv destabilizoval, ale nemůžeš v něm ukončit svůj tah. Pokud se o to přesto pokusíš, budeš vymrštěn ze zdi na nejbližší volném místě, budeš až do konce svého dalšího tahu ochromený a kouzlo okamžitě skončí.

KOSTI ZEMĚ

Transmutace 6. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P

Trvání: Ihned

Povolání: Druid

Na tvůj příkaz vyroste ze země až šest kamenných sloupů na místech, která vidíš a která jsou v dosahu. Každý sloup je válec o průměru 1 sáhu a výše až 6 sáhů. Kus povrchu, na kterém má sloup vyrůst, musí být dost veliký na to, aby se tam sloup vešel. Každý ze sloupů má OČ 5 a 30 životů. Klesnou-li sloupu životy na 0, rozpadne se na kusy, čímž z okruhu 2 sáhů udělá těžký terén do doby, než jsou sutiny odklizeny. Holýma rukama trvá odklizení sutin z 1 sáhu alespoň 1 minutu.

Sloup můžeš nechat vyrůst pod tvorem, který je Střední velikosti nebo menší. Zvedaný tvor si hodí záchranný hod na Obratnost a neuspěje-li, zvedne se i se sloupet. Tvor může v tomto hodu úmyslně neuspět.

Pokud sloup nemůže vyrůst do své plné výše, například kvůli stropu nebo jiné překážce, tvor na sloupu utrpí 6k6 drtivého zranění a je zadržený, uvíznutý mezi sloupetem a překážkou. Zadržený tvor může použít svou akci k hodu na Sílu nebo na Obratnost (dle jeho volby) proti SO záchrany kouzla. Uspěje-li, není nadále zadržený a buď se ze sloupu dostane sám, nebo z něj spadne.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 7. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 6. můžeš vytvořit jeden další sloup.

LEDOVÝ PLÁŠT

Transmutace 6. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Povolání: Čaroděj, černokněžník, druid, kouzelník

Tvé tělo obklopí krusta ledu a až do konce trvání kouzla máš následující prospěchy:

- Jsi imunní vůči chladnému zranění a jsi odolný vůči ohnivému zranění.
- Můžeš se pohybovat přes obtížný terén, tvořený ledem nebo sněhem, bez utracení pohybu navíc.
- Povrch v okruhu 2 sáhů od tebe je pokryt vrstvou ledu, která se s tebou pohybuje a která je obtížným terénem pro všechny kromě tebe.
- Můžeš použít svou akci k tomu, abys vytvořil kužel mrazivého vzduchu o délce tří sáhů, který proudí z tvé natažené ruky. Každý tvor v zasažené oblasti si musí hodit záchranný hod na Odolnost. Neuspěje-li, utrpí 4k6 chladného zranění a jeho rychlosť je snížena na polovinu až do začátku tvého dalšího tahu, při úspěchu utrpí jen poloviční zranění a zpomalen není.

PLAMENNÝ PLÁŠT

Transmutace 6. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Povolání: Čaroděj, černokněžník, druid, kouzelník

Po těle ti začnou pobíhat plamínky, osvětlující jasným světlem 6 sáhů od tebe a dalších 6 sáhů tlumeným světlem. Plameny tě nijak nezraňují. Až do konce trvání kouzla máš následující prospěchy:

- Jsi imunní vůči ohnivému zranění a máš odolnost vůči chladnému zranění.
- Každý tvor, který poprvé během svého tahu vstoupí do prostoru do jednoho sáhu od tebe nebo v tomto prostoru ukončí svůj tah, utrpí 1k10 ohnivého zranění.
- Můžeš svou akci využít k vytvoření výšlehu ohně tří sáhy dlouhého a jeden sáh širokého, ve směru podle tvého výběru. Každý tvor v zasažené oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Neuspěje-li, utrpí 4k8 ohnivého zranění, při úspěchu polovinu.

POSVÁTNÝ HÁJ

Vymítání 6. úrovně

Vyvolání: 10 minut

Dosah: Dotyk

Složky: V, P, S (snítka jmelí, sklizená za světla úplňkové noci zlatým srpem, kterou kouzlo spotřebuje)

Trvání: 24 hodin

Povolání: Druid

Povoláš duchy přírody, aby chránili oblast v krajině nebo v podzemí. Chráněná oblast je krychlí o hraně minimálně 6 a maximálně 18 sáhů. Budovy a další stavby nejsou do chráněné oblasti zahrnuty. Pokud toto kouzlo sesíláš každý den po celý rok, stane se trvalým a vydrží až do rozptýlení.

Když sesíláš toto kouzlo, můžeš označit libovolné množství tvorů jako přátele, takže na ně účinky kouzla nebudou mít žádný vliv. Můžeš také určit heslo, které, je-li vyřčeno, učiní mluvčího imunním vůči účinkům kouzla.

Celá oblast, chráněná tímto kouzlem, vyzařuje magii. Kouzlo rozptýl magii rozptýlí jen jeden z účinků kouzla, nikoliv všechny najednou. Sesilatel si může zvolit, který účinek ukončí. Teprve když jsou ukončeny všechny jeho účinky, je zrušeno i samotné kouzlo.

Hustá mlha. Naplníš libovolný počet čtverců o straně 1 sáh, které leží na zemi, hustou mlhou, čímž z nich uděláš hustě zahalenou oblast. Kromě toho stojí každý sáh pohybu v mlze 2 sáhy pohybu navíc. Mlha sahá 2 sáhy vysoko. Tvorům, imunním proti tomuto účinku, mlha nic nezahaluje a případá jim jen jako jemný opar, ve kterém se vznáší jískřičky zeleného světla.

Chápavý podrost. Naplníš libovolný počet čtverců o straně 1 sáh, které leží na zemi a které nejsou naplněny mlhou, chápavým plevelem a liánami, jako byly ovlivněny kouzlem zapletení. Pro tvory imunní proti tomuto účinku je oblast naplněná měkkou trávou, která se v případě potřeby dočasně přetvoří do sedátek či postelí.

Strážci háje. Oživíš až čtyři stromy v oblasti a způsobíš tak, že vytrhnou své kořeny ze země. Tyto stromy mají stejné statistiky jako probuzený strom, který najdeš v Bestiáři, s tím rozdílem, že nedokáží mluvit a jejich kůra je pokryta druidskými symboly. Pokud jakýkoliv tvor, jenž není vůči tomuto účinku imunní, vstoupí do chráněné oblasti, strážci bojují, dokud vetřelce nezastří nebo neskolí. Strážci háje jsou schopni vykonávat rozkazy, které v chráněné oblasti vyslovíš (nevýžaduje tvou akci). Pokud jim nezadáš žádný příkaz a do háje se nesnaží proniknout žádní vetřelci, strážci nečinně stojí. Strážci nemohou opustit oblast zabezpečenou tímto kouzlem. Když kouzlo skončí, magie,



která je oživila, vyprchá a stromy, pokud je to jen trochu možné, opět zakoření.

Další účinky kouzla. Do chráněné oblasti můžeš umístit jeden z následujících účinků:

- Permanentní poryv větru na dvě místa podle tvé volby.
- Trny na jedno místo podle tvé volby.
- Větrnou zeď na jedno místo podle tvé volby.

Pro tvory imunní vůči tomuto účinku jsou větry jen přijemným vánkem a trny na ně nemají žádný účinek.

PRVOTNÍ BARIÉRA

Vymítání 6. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Druid

Po dobu trvání kouzla jsi odolný proti bleskovému, hromovému, chladnému, kyselinovému a ohnivému zranění.

Když utrpíš zranění některého ze zmíněných typů, můžeš použít svou reakci k získání imunity proti tomuto typu zranění, včetně zranění, které reakci spustilo, ale ztratíš přitom odolnost ke všem ostatním typům zranění. Pokud to uděláš, imunita vydrží až do konce tvého dalšího tahu a kouzlo skončí.

ROZPRAŠ

Vyvolávání 6. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 6 sáhů

Složky: V

Trvání: Ihned

Povolání: Čaroděj, černokněžník, kouzelník

Vzduch kolem až pěti tvorů, které zvolíš a které vidíš v dosahu, se zachvěje. Tvor, který je nedobrovolným cílem, si musí hodit záchranný hod na Moudrost a pokud uspěje, kouzlo na něj nepůsobí. Každý tvor, ovlivněný tímto kouzlem, je teleportován na tebou zvolené místo, které vidíš a které se nachází do 24 sáhů od tebe. Zvolené místo musí být na zemi nebo na podlaze.

STVOŘ HOMUNKULA

Transmutace 6.úrovně

Vyvolání: 1 hodina

Dosah: Dotyk

Složky: V, P, S (hlína, popel a kořen mandragory, které kouzlo spotřebuje a dýka osázená drahokamy, v hodnotě alespoň 1000 zl)

Trvání: Ihned

Povolání: Kouzelník

Za odříkávání složitých zaklínadel se řízneš drahokamy osázenou dýkou a necháš svou krev stékat na zbylé suroviny, čímž stvoříš homunkula. Obětování krve ti způsobí 2k4 bodného zranění, které není možné žádným způsobem snížit.

Statistiky homunkula najdeš v Bestiáři. Je tvým věrným společníkem a pokud zemřeš, zemře také. Kdykoliv do-

končíš krátký odpočinek a tvůj homunkulus je ve stejné sféře jako ty, můžeš utratit až polovinu svých kostek životů. Pokud tak učiníš, hoď zvoleným počtem kostek a přičti ke každé z nich svou opravu Odolnosti. Tvoje maximum životů se o tolik životů sníží a maximum životů homunkula, stejně jako jeho momentální životy, se o stejný počet zvýší. Tvé maximum životů však nemůže klesnou pod 1 a změna trvá až do tvého dalšího důkladného odpočinku. Do té doby ti nic, krom homunkulovy smrti, nemůže přesunuté životy obnovit.

Najednou můžeš mít jen jednoho homunkula. Pokud sešeš toto kouzlo, zatímco je tvůj homunkulus naživu, kouzlo automaticky selže.

TENSEROVA PROMĚNA

Transmutace 6. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám

Složky: V, P, S (pár chlupů z býka)

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Povolání: Kouzelník

Použiješ magii k posílení své výdrže a fyzické zdatnosti. Až do konce tohoto kouzla nemůžeš sesílat jiná kouzla a získáváš následující prospěchy: Získáváš 50 dočasných životů, které vydrží do konce kouzla nebo dokud se nespolehlí. Máš výhodu k hodům na útok s jednoduchou nebo vojenskou zbraní na blízko. Když zasáhneš cíl zbraní, utrší navíc 2k12 silového zranění. Jsi zdatný v záchranných hodech na Sílu a Odolnost. Můžeš zaútočit dvakrát, místo jednou, kdykoliv ve svém tahu provedeš akci Útok. Ignoruj tento účinek, pokud již máš schopnost, která ti dává útoky navíc, jako je například Útok navíc. Ihned poté, co kouzlo skončí, musíš uspět v záchranném hodu na Odolnost, jinak utrpíš jeden bod únavy.

VĚTRNÝ PLÁŠŤ

Transmutace 6. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám

Složky: V, P

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Povolání: Čaroděj, černokněžník, druid, kouzelník

Tvé tělo obklopí vzdušný vír a až do konce kouzla máš následující prospěchy:

- Útoky zbraní na dálku, namířené proti tobě, jsou čineny s nevhodou.
- Získáváš rychlost letu 12 sáhů. Pokud kouzlo skončí a ty stále létaš, spadneš na zem, pokud tomu nějak nezabrániš.
- Můžeš svou akci použít k vytvoření krychle o straně 3 sáhů, naplněné vířícím vzduchem, se středem v místě, které vidíš a které je do 12 sáhů od tebe. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Odolnost. Neuspěje-li, utrší 2k10 drtivého zranění, při úspěchu polovinu. Velký nebo menší tvor je navíc odstraněn až o 2 sáhy od středu krychle.

VĚZENÍ DUŠE

Nekromancie 6. úrovně

Vyvolání: 1 reakce, kterou provedeš, když humanoid, jež hož vidíš, zemře do 12 sáhů od tebe

Dosah: 12 sáhů

Složky: V, P, S (drobná stříbrná klíčka v hodnotě alespoň 100 zl)

Trvání: 8 hodin

Povolání: Černokněžník, kouzelník

Toto kouzlo uzme duši umírajícího humanoida a uvězní ji v drobné klíčce, kterou jsi použil jako surovinovou složku kouzla. Takto ukradená duše zůstává v kleci, dokud kouzlo neskončí nebo dokud nezničíš klíčku, což kouzlo ukončí. Když máš duši v klíčce, můžeš ji zneužívat jedním ze způsobů popsaných níže.

Uvězněnou duši můžeš použít až šestkrát. Po šestém zneužití se duše osvobodí a kouzlo skončí. Dokud je duše uvězněná, mrtvý humanoid nemůže být oživen.

Ukradni život. Jako bonusovou akci můžeš z duše vysát trochu životní síly a obnovit si 2k8 životů.

Výslech duše. Můžeš se duše zeptat na jednu otázku (není třeba akce) a obdržet od ní krátkou telepatickou odpověď, které rozumíš nehledě na jazyk, na který je duše zvyklá. Duše věděla, co věděla zaživa, ale musí ti odpovědět pravdivě a nejlépe, jak umí. Odpověď je omezena na jednu, dvě věty a může být nejasná.

Propůjčení zkušenosti. Jako bonusovou akci můžeš donutit duši, aby se s tebou podělila o své životní zkušenosti a mít tak výhodu k svému dalšímu ověření dovednosti, hodu na útok, nebo záchrannému hodu. Pokud tohoto prospěchu nevyužiješ do začátku svého dalšího tahu, je ztracen.

Oči mrtvého. Můžeš utratit svou akci a jmenovat místo, které humanoid viděl během svého života a vytvořit tak neviditelný senzor někde v daném místě, pokud je ve stejné sféře existence jako ty. Senzor vydrží po dobu, kdy se na něj soustředíš, nejdéle však 10 minut (udržování senzoru se počítá jako soustředění se na kouzlo). Ze senzoru k tobě proudí vizuální a sluchové vjemy, jako bys na daném místě byl a používal své vlastní smysly. Tvor, který senzor vidí (například díky pravdivému vidění nebo kouzlu spatří neviditelné), vidí průsvitný obraz trpícího humanoida, jehož duši jsi uvěznil.

7. ÚROVEŇ

Boží CHRÁM

Vyvolávání 7. úrovně

Vyvolání: 1 hodina

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P, S (svatý symbol v ceně alespoň 5 zl)

Trvání: 24 hodin

Povolání: Klerik

Způsobíš, že se vzduch zavlní a najednou tam, kde před chvílí byla jen holá zem, stojí chrám. Zvol si neobsazený prostor v podobě krychle o hraně až 24 sáhů. Chrám stojí, dokud kouzlo neskončí. Chrám je zasvěcen bohu, panteonu, nebo filozofii reprezentované svatým symbolem, použitým během seslání kouzla.

Chrám je tvořen podlahou, zdmi, střechou, jedněmi dveřmi a tolika okny, kolik si budeš přát. Jeho výzdoba záleží jen na tvém rozhodnutí. Dveře do chrámu můžeš

otevřít jen ty a tvorové, kterým to dovolíš během seslání kouzla.

Vnitřek chrámu je otevřený, vůně kadidla naplněný sál se sochou a oltářem na jednom konci. Uvnitř chrámu se udržuje příjemné teplo. Při seslání si zvolíš, zda je vnitřek chrámu osvícen, a pokud ano, zda je toto osvícení jasné nebo tlumené.

Chrám nesnáší tvory, které jsi zvolil během seslání tohoto kouzla. Zvol jeden či více z následujících typů tvorů: běsi, elementálové, nebeštané, nemrtví nebo vily. Pokud se tvor zvoleného typu pokusí vstoupit do chrámu, musí uspět v záchranném hodu na Charisma, nebo nebude schopen do chrámu vstoupit po následujících 24 hodin. I když se mu do chrámu vstoupit podaří, magie uvnitř je proti němu; kdykoliv si uvnitř hází záchranný hod, hod na útok, nebo ověření schopnosti, musí si hodit k4 a výsledek tohoto hodu si odečíst od hodu k20.

Navíc, senzory vytočené věšteckou magií se nemohou objevit uvnitř chrámu a tvorové uvnitř chrámu nemohou být cílem věšteckých kouzel.

A konečně: kdykoliv si tvor uvnitř chrámu obnoví životy díky kouzlu 1. nebo vyšší úrovně, obnoví si navíc životy rovně tvé opravě Moudrosti (minimálně 1).

Chrám je postaven z neprůhledného silového pole, které přesahuje do Éterické sféry, takže blokuje jakékoli éterické cestování do prostoru chrámu. Zdmi nemůže fyzicky nic projít, ani nemohou být narušeny pomocí kouzla rozptyl magii a antimagické pole na ně nijak nepůsobí. Kouzlo rozklad však chrám okamžitě zničí.

Trvalý chrám může vytvořit tak, že toto kouzlo sešleš každý den na stejném místě po dobu jednoho roku.

HVĚZDNÁ KORUNA

Zaklínání 7. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám

Složky: V, P

Trvání: 1 hodina

Povolání: Čaroděj, černokněžník, kouzelník

U hlavy se ti objeví sedm malých zářivých hvězdiček, které kolem ní začnou okamžitě kroužit. Jako bonusovou akci můžeš jednu z těchto hvězdiček vymrštít (útok kouzlem na dálku) z její oběžné dráhy a zasáhnout tak tvora nebo věc, který se nacházejí do 24 sáhů od tebe. Při zásahu utrpí tvor nebo objekt 4k12 zářivého zranění. Ať už zasáhneš, nebo mineš, hvězda je vypotřebovaná. Pokud vyčerpáš všechny hvězdy, kouzlo skončí.

Pokud ti zbývají 4 nebo více hvězdiček, svítí jasným světlem 6 sáhů od tebe a dalších 6 sáhů osvětlují tlumeným světlem. Pokud máš jednu až tři hvězdičky, osvěcují prostor do 6 sáhů od tebe tlumeným světlem.

Na vyšších úrovních. Sešleš-li toto kouzlo použitím pozice kouzla 8. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 7. kouzlo stvoří o dvě hvězdičky navíc.

SLOVO MOCI „BOLEST“

Očarování 7. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 12 sáhů

Složky: V

Trvání: Ihned

Povolání: Čaroděj, černokněžník, kouzelník

Vyřkneš slovo moci, které jednomu tvoru, jehož vidíš v dosahu, způsobí nevýslouchnou bolest. Má-li cíl 100 či méně životů, je zasažen ochromující bolestí. V opačném případě je kouzlo bez účinku. Kouzlo též nepůsobí na tvory, kteří jsou imunní vůči zmámení.

Dokud je tvor ochromený bolestí, žádná z jeho rychlostí nemůže být vyšší než 2 sáhy. Cíl má též nevýhodu ke všem hodům na útok, ověřením schopnosti a záchranným hodům, s výjimkou záchranných hodů na Odolnost. A konečně, pokud se cíl pokusí seslat kouzlo, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost, jinak seslání selže a pozice je vyplývaná.

Cíl trpící bolestí může zopakovat záchranný hod na Odolnost na konci každého ze svých kol. Při úspěchu bolest zmizí.

SMRŠT

Zaklínání 7. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 60 sáhů

Složky: V, S (kousek slámy)

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Čaroděj, druid, kouzelník

Na místo, které vidíš v dosahu, přivoláš malý cyklón o rozdílu mezi válce s poloměrem 2 sáhy a výškou 6 sáhů. Do konce kouzla můžeš svou akcí pohnout tornádem po zemi až o 6 sáhů libovolným směrem. Tornádo nasává střední nebo menší předměty, které nejsou nijak připevněné, nošené, nebo je nikdo nedrží.

Tvor, který ve svém tahu poprvé vstoupil do oblasti cyklónu, do jehož prostoru Smršt vstoupí nebo se tam při vyvolání poprvé objeví, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost. Neuspěje-li, utrpí 10k6 drtivého zranění, při úspěchu polovinu. Kromě toho, Velký nebo menší tvor, který v tomto hodu neuspěje, musí uspět v záchranném hodu na Sílu, jinak je vycunut do víru a až do konce trvání kouzla je zadržený. Když tvor začne svůj tah zadržený v cyklónu, je vytažen o 1 sáh výše, pokud již není úplně na vrchním okraji tornáda. Zadržený tvor se pohybuje spolu se Smrští a když kouzlo skončí, spadne dolů, pokud nemá nějaký způsob, jak se udržet ve vzduchu.

Zadržený tvor může použít svou akci k ověření Síly nebo Obratnosti proti tvému SO záchrany kouzla. Pokud uspěje, není nadále zadržený a je z víru vystřelen 3k6 x 2 sáhy daleko náhodným směrem.

8. ÚROVEŇ

ABI-DALZIMOVO STRAŠLIVÉ SUCHO

Nekromancie 8. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 30 sáhů

Složky: V, P, S (kousek houby)

Trvání: Ihned

Povolání: Čaroděj, kouzelník

Vytvoříš krychli o hraně 6 sáhů se středem na tebou určeném místě v rámci dosahu a z každého tvora v této krychli vytáhneš všechnu vlnkost. Každý tvor v ovlivněné oblasti si musí hodit záchranný hod na Odolnost. Konstrukty a nemrtví nejsou tímto kouzlem ovlivněni, zatímco rostliny a vodní elementálové mají k tomuto hodu nevýhodu. Zasažený tvor utrpí 12k8 nekrotického zranění, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.



Nemagické rostliny v oblasti, které se nepočítají jako tvorové (např. stromy nebo tráva), okamžitě seschnou a odumřou.

ILUZORNÍ DRAK

Iluze 8. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: P

Trvání: Soustředění, až 1 minuta

Povolání: Kouzelník

Ze Stínopádu přitáhneš hroudy stínové hmoty a zformuješ je do Obrovského stínového draka na místě v dosahu, které vidíš a které není obsazené. Iluze vydrží po dobu kouzla a zabírá místo, tak jako by byla skutečným tvorem.

Když se iluze objeví, všechni tví nepřátelé musejí uspět v záchranném hodu na Moudrost, jinak budou na 1 minutu vystrašeni. Pokud vystrašený tvor skončí svůj tah na místě, kde iluzi nevidí, může hod zopakovat a při úspěchu úcinek skončí.

Jako bonusovou akci můžeš během svého tahu pohnout s iluzí až o 12 sáhů. Během pohybu můžeš draka nechat kdykoliv vychrlit proud surové energie v podobě kužele s délkou 12 sáhů, s počátkem v prostoru zabraném iluzí. Během tvorby draka si zvolíš, jaký druh z těchto zranění bude jeho dech působit: bleskové, chladné, jedové, kyselinové, nekrotické nebo ohnivé. Každý tvor zasažený dračím dechem si musí hodit záchranný hod na Inteligenci. Neuspěje-li, utrpká 7k6 zranění, které jsi zvolil, při úspěchu polovinu.

Iluze je hmatatelná, neboť je stvořena z hmoty, byť stínové povahy. Nicméně, všechny útoky ji automaticky minou a je imunní vůči všem druhům zranění a stavů. Tvor může využít svou akci k tomu, aby si draka pořádně prohlédl. Pokud uspěje v ověření Pátrání (Inteligence) proti

tvému SO záchrany kouzla, rozpozná, že se jedná o iluzi. Pokud tvor pozná, že jde o pouhou iluzi, získává výhodu k záchranným hodům proti dračímu dechu a drak samotný se pro tohoto tvora stane průhledným.

MOCNÝ HRAD

Vyvolávání 8. úrovně

Vyvolání: 1 minuta

Dosah: 1 míle

Složky: V, P, S (diamant v hodnotě alespoň 500 zl, který kouzlo spotřebuje)

Trvání: Ihned

Povolání: Kouzelník

Zvol si nezastavěnou čtvercovou oblast o straně 24 sáhů, kterou vidíš v dosahu. Během okamžiku na zvoleném místě vyroste ze země kamenná pevnost. Jakýkoliv tvor, který v oblasti stál, je bezpečně vyzdvížen spolu s tím, jak pevnost roste do výšky.

Pevnost má čtyři obranné věže se čtvercovými základnami, každou o straně 4 sáhy a 6 sáhů vysokou. Věže jsou propojeny zdmi, které jsou každá 16 sáhů dlouhé, takže vytvářejí uzavřenou oblast. Každá zeď je tvořena z pospojovaných segmentů, z nichž každý je 1 stopu tlustý, 2 sáhy široký a 4 sáhy vysoký. Každý z těchto segmentů plynule navazuje buď na další segment, nebo na věž. Ve vnějších stěnách můžeš nechat vzniknout až čtyři kamenné brány.

Uvnitř ohraničené oblasti se nachází obytná věž. Tato věž má čtvercovou základnu o straně 10 sáhů a dvě nadzemní podlaží. Každé patro má strop vysoký 2 sáhy a může být rozděleno na libovolný počet místností, ale pouze za předpokladu, že tyto místnosti nejsou v žádném ze svých rozměrů menší než 1 sáh. Jednotlivá patra jsou propojena vnitřním kamenným schodištěm. Stěny obytné věže jsou silné 6 coulů. Vnitřní stěny mohou mít kamenné dveře nebo otevřené klenuté průchody, podle toho, co si

přeješ. Obytná věž je plně zařízená a vyzdobená ve stylu, jaký si přeješ a v její spízírně se nachází dost jídla k tomu, aby se každý večer pořádala hostina o devíti chodech pro až 100 lidí. Nábytek, dekorace i jídlo a vše ostatní, vytvořené magií, se rozpadnou v prach, pokud opustí hranice pevnosti.

Pevnost obývá stovka neviditelných služebníků, kteří poslechnou jakýkoliv rozkaz, vydaný jim kteroukoli z postav, které to dovolí během sesílání kouzla. Každý z těchto služebníků jedná a je schopen stejných věcí, jako by byl stvořen kouzlem neviditelný služebník.

Hradby pevnosti, obranné věže i obytná věž jsou celé z kamene, který může být poškozen. Každý úsek zdi o rozdílu mezi 2 x 2 sáhy má OČ 15 a 30 životů za každý coul tloušťky zdi a je imunní vůči psychickému a jedovému zranění. Pokud úsek zdi přijde o všechny životy, je proboren a, dle úvahy PJ, může způsobit prolomení, až zhroucení sousedících sekcí.

Po 7 dnech, nebo pokud toto kouzlo sešleš někde jinde, se hrad zase ponoří do země, ze které povstal. Tvorové, kteří byli uvnitř nebo na hradbách, skončí bezpečně na zemi.

Trvalou pevnost můžeš vytvořit tak, že toto kouzlo sešleš každých 7 dní na stejném místě po dobu jednoho roku.

NESNESITELNÁ TEMNOTA

Zaklínání 8. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 30 sáhů

Složky: V, S (kapka smůly promíchaná s kapkou rtuti)

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Povolání: Černokněžník, kouzelník

Z bodu, který zvolíš v dosahu, se začne šířit magická tma a během okamžiku vyplní kouli o poloměru 12 sáhů, která vydrží po celou dobu trvání kouzla. Z okrajů této koule se do okolí natahuje jemná chapadélka temnoty. Tato tma je neproniknutelná i pro tvory obdařené viděním ve tmě a zádné kouzlo osmé či nižší úrovně ji nedokáže osvítit.

Ze tmy se ozývají výkřiky, blábolení a šlený smích. Každý tvor, který započne svůj tah v kouli, si musí hodit záchranný hod na Moudrost. Neuspěje-li, utrpí 8k8 psychického zranění, při úspěchu polovinu.

9. ÚROVEN

HROMADNÁ PROMĚNA

Transmutace 9. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 24 sáhů

Složky: V, P, S (kokon housenky)

Trvání: Soustředění, až 1 hodina

Povolání: Bard, čaroděj, kouzelník

Přeměníš až deset tvorů, které vidíš v dosahu. Tvor, jenž je nedobrovlným cílem, si může hodit záchranný hod na Moudrost a pokud uspěje, kouzlo na něj nepůsobí. Tvaroměnci v tomto hodu automaticky uspějí.

Každý cíl přijme zvídavou podobu podle tvé volby, která může být pro všechny stejná nebo u každého jiná. Nová podoba může být jakékoliv zvíře, které jsi již viděl a jehož nebezpečnost je stejná nebo menší než nebezpečnost cíle (nebo polovina jeho úrovně, nemá-li cíl nebezpečnost). Vlastnosti cíle, včetně mentálních schopností, jsou nahrazeny statistikami zvoleného zvířete, cíl si však udrží své životy, přesvědčení a osobnost.

Každý cíl získává dočasné životy rovné životům jejich nové podoby. Tyto dočasné životy nemohou být nahrazeny dočasnými životy z jakéhokoli jiného zdroje. Cíl se promění do své normální podoby, když přijde o poslední z těchto dočasných životů, nebo pokud zemře. Pokud kouzlo skončí dříve, než k tomu dojde, cíl přichází o všechny dočasné životy a navráti se do své normální podoby.

Tvor je omezený akcemi, které může vykonávat z povahy nové podoby, a nemůže mluvit, sesílat kouzla ani provádět jiné akce, které vyžadují ruce či mluvení, pokud těchto akcí není nová podoba schopna.

Tvorovo vybavení splyne s novou podobou. Tvor ho nemůže aktivovat, používat, držet ani mít nijak jinak prospěch ze svého vybavení.

NEZRANITELNOST

Vymítání 9. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: Ty sám

Složky: V, P, S (kousek adamantia v ceně alespoň 500 zl, který kouzlo spotřebuje)

Trvání: Soustředění, až 10 minut

Povolání: Kouzelník

Po dobu trvání kouzla jsi imunní vůči veškerému zranění.

TELEPATICKÝ VÝKŘIK

Očarování 9. úrovně

Vyvolání: 1 akce

Dosah: 18 sáhů

Složky: P

Trvání: Ihned

Povolání: Bard, čaroděj, černokněžník, kouzelník

Uvolníš plnou sílu své mysli a zasáhneš mysl až deseti tvorů podle své volby, které vidíš v dosahu. Kouzlo neovlivní tvory, kteří mají hodnotu Inteligence 2 a méně.

Každý zasažený tvor si musí hodit záchranný hod na Inteligenci. Pokud selže, utrpí 14k6 psychického zranění a je ochromený. V případě úspěchu utrpí jen poloviční zranění a není ochromen. Pokud je tvor tímto kouzlem zabit, jeho hlava exploduje, tedy za předpokladu, že má hlavu.

Ochromený tvor se může na konci každého ze svých tahů pokusit o záchranný hod na Inteligenci. Uspěje-li, ochromení skončí.

DODATEK A: MULTIKAMPANĚ

Zkoordinovat pravidelný plán hraní D&D tak, aby tažení bylo pořád aktivní a živé, nemusí být úplně jednoduché. Může se stát, že herní termín odrekne větší počet hráčů nebo dokonce Pán jeskyně, který kampaň vede, a hraní se musí přesunout na jindy. Když k tomu bude docházet častěji, celé tažení to může hodně narušit.

Jinými slovy, kolem nás je tolik dalších rozptýlení, že může být problém udržet tažení v chodu. A pro takové situace se hodí princip multikampaně.

V multikampani se v roli PJ můžou střídat různí lidé ze skupiny. Tažení potom neprobíhá spojité, ale po epizodách a každému hraní odpovídá jedno uzavřené dobrodružství.

Největší multikampaně organizuje D&D Adventurers League pod dohledem Wizards of the Coast. A klidně si zorganizujte svoje vlastní – třeba ve školním klubu, v prodejně her, v knihovně nebo někde jinde, kde se setkávají hráči D&D.

Základem multikampaně jsou zásady, díky kterým můžou hráči přenášet postavy mezi hrami vedenými různými PJ. Možných hráčů potom můžete mít tolik, že jich na hru vždycky přijde aspoň nutné minimum. A když náhodou budou chtít hrát ve stejný termín všichni, s několika PJ to není problém. Těžko se pak najde důvod, proč byste herní termín museli zrušit.

Aby multikampaň mohla fungovat, potřebuje koordinátora – někoho, kdo si vezme organizaci skupiny na starost a bude ji udržovat v chodu. Jestli tě organizace multikampaní zajímá a chceš vědět, jak se některé z problémů řeší v Adventurers League, je zbytek tohoto Dodatku právě pro tebe.

PRAVIDLA PRO ÚČASTNÍKY

V základních příručkách D&D se znova a znova opakuje, že hlavním cílem hraní D&D je, aby si všichni čas strávený hrou dobře užili. K multikampani je proto dobré vyhlásit pravidla, která účastníci musejí dodržovat – u stolu se totiž můžou potkat lidi, kteří spolu normálně nehrájí.

Nejzákladnějším pravidlem je, že všichni účastníci multikampaně mají stejnou odpovědnost za to, že se všichni ostatní dobře baví. Když má někdo pocit, že ho někdo jiný uráží, zesměšňuje nebo šikanuje, herní setkání vyzní úplně opačně, než by mělo.

Základní pravidla pro účastníky multikampaně můžou vycházení z podobného dokumentu jiné organizace nebo provozu. K nim můžeš přidat pář dalších zásad pro situace, které můžou během hry mezi hráči a PJ nastat. Jako základ můžeš použít pravidla chování z Adventurers League, která vypadají takhle:

Jako účastníci prosím během hry:

- Respektujte, co řekne PJ, a s nikým ve skupině se nehádejte o pravidlech.
- Neskačte ostatním do řeči a nechejte PJ věnovat se ostatním hráčům.
- Nebavte se zbytečně o věcech, které nesouvisejí s dobrodružstvím.
- Nepodporujte nikoho, aby na sociálních sítích ostatní účastníky šikanoval, zesměšňoval nebo jim vyhrožoval.
- Problémové nebo agresivní chování nahlaste Povi nebo koordinátorům kampaně, kteří potom provedou odpovídající kroky.

TVORBA DOBRODRUŽSTVÍ

Dobrodružství pro multikampaně mají jiné předpoklady než dobrodružství pro běžné herní skupiny. Hlavně musí časově odpovídat délce herního sezení a musí skončit jasným závěrem. A bojová střetnutí musí být vybalancovaná pro široký rozsah úrovní hráčských postav, protože stejně dobrodružství může najednou hrát hodně různých postav.

DĚLKA DOBRODRUŽSTVÍ

Každé dobrodružství v multikampani se musí celé vejít do jednoho herního sezení. (Když se všichni účastníci dohodnou, že se sezení protáhne, časový limit si můžou prodloužit.) Sezení nebo akce nemůže skončit bez uzavření dobrodružství, protože na dalším sezení už se tito hráči a PJ nemusí znova potkat.

Dobrodružství v multikampani většinou trvají 2 nebo 4 hodiny. Počítej s tím, že za 1 hodinu hráčské postavy stihnou odehrát:

- 3–4 jednoduchá bojová střetnutí, nebo 1–2 složitá.
- 3–4 scény s rozsáhlým průzkumem nebo sociální interakcí.

S těmito omezeními není jednoduché připravit dobrodružství s otevřeným koncem. Časový limit předpokládá jasné určený začátek i konec. Řešením může být nachystat dobrodružství s několika možnými závěry.

Pro multikampaň se dobré hodí místní dobrodružství. Jeskyně přirozeně omezují možnosti postav, ale hráči přitom stále mají na výběr. Cílem dobrodružství může být likvidace netvora nebo získání předmětu, ale každá skupina ho může dosáhnout jiným způsobem.

V příběhových dobrodružstvích se zkouz zaměřit na sektání nebo události, které budou jednoduché, ale pružné. Rekněme, že postavy mají za úkol ochránit Tyrova velekněze před najatými vrahými. Nechej hráče naplánovat, jak chtějí zabezpečit chrám a svěř jim velení nad celou chrámovou stráží. Napětí dodá několik propracovaných cizích postav a podezření, že některé z nich mohou spolupracovat s nepřáteli chrámu. Některé detaily nebo místa v zápletce nechej otevřené, ať si je PJ může rozhodnout podle sebe. Může si třeba vybrat, kdo ze strážců chrámu bude zrádce, takže scénáře pro jednotlivé skupiny nebudou úplně stejně.

BOJOVÁ STŘETNUTÍ

Svoje dobrodružství vždycky připravuj pro konkrétní stupeň hry (viz 1. kapitolu v *Příručce hráče*): 1. stupeň jsou úrovně 1–4, 2. stupeň úrovně 5–10, 3. stupeň úrovně 11–16 a 4. stupeň úrovně 17–20. A pro každý stupeň je dobré zvolit si nějakou úroveň jako referenční. Pro 1. stupeň předpokládej družinu 5 postav na 3. úrovni, pro 2. stupeň 5 postav na 8. úrovni, pro 3. stupeň 5 postav na 13. úrovni a pro 4. stupeň 5 postav na 18. úrovni. Když budeš bojová střetnutí chystat – ať už podle pravidel pro tvorbu střetnutí, nebo z hlavy – srovnávej je s těmito referenčními družinami.

U každého bojového střetu uveď, jak ho PJ může přizpůsobit silnější nebo slabší družině. Počítej s tím, že družina může být nanejvýš o dvě úrovně silnější nebo slabší,

a družiny mimo stupeň hry připravovaného dobrodružství vůbec neřeš.

ODMĚNY

Když multikampaň nepoužívá standardní pravidla pro postup na další úrovně a získávání pokladů (a místo toho se třeba řídí pravidly uvedenými dále), v dobrodružství se zkušenosti ani žádné konkrétní poklady nerozdělují.

TVORBA POSTAV

Mezi pravidla pro tvorbu postav v multikampani může patřit seznam povolených ras a povolání, způsoby určení hodnot vlastností a povolená přesvědčení.

PŘÍRUČKA HRÁČE + 1

Měl by sis rozmyslet, podle kterých příruček si hráči můžou postavy vytvářet. V Adventurers League můžou použít *Příručku hráče* a jednu další oficiální příručku D&D (tištěnou nebo PDF). Hráči tak nemusí vlastnit moc knížek a PJ má lepší představu o tom, co postavy v tažení můžou umět. V multikampani musí PJ zvládnout širokou paletu postav a protože družina může být každý týden jiná, bylo by snadné se v neomezených schopnostech postav a jejich kombinacích ztratit. Proto toto pravidlo doporučujeme i pro ostatní multikampaně.

HODNOTY VLASTNOSTÍ

K určení hodnot vlastností doporučujeme nechat hráče, aby si sami vybrali mezi standardními hodnotami 15, 14, 13, 12, 10, 8 a metodou „Varianta: Přizpůsobené hodnoty vlastnosti“ (viz 1. kapitolu *Příručky hráče*).

POČÁTEČNÍ VYBAVENÍ

Kvůli rychlosti a jednoduchosti doporučujeme, aby postavy musely začínat s počátečním vybavením daným jejich povoláním a zázemím.

VARIANTY PRAVIDEL

V multikampani se některé části hry můžou řídit nestandardními pravidly. Například v Adventurers League se používají nestandardní pravidla pro postup na další úrovně a získávání pokladů. Tato pravidla slouží k vyrovnaní hráčských postav bez ohledu na to, jakými dobrodružstvími prošly.

ROZVOJ POSTAV

V multikampani postavy nezískávají úrovně za nashromážděné body zkušenosti, ale za body získané za odehrané úseky. Odměnu tak dostanou všechny postavy (a hráči), které se herního sezení účastnily.

1 postupový bod odpovídá 1 hodině plánované herní doby dobrodružství. Je to doba očekávaná, takže když skupině bude hraní dobrodružství plánovaného na 2 hodiny trvat delší dobu, dostane jen 2 postupové body.

Když postava dokončí dobrodružství vyššího stupně, než je ten její, dostane 1 postupový bod navíc. Takže když postava na 2. úrovni dohráje dobrodružství pro postavy na 6. úrovni, které má trvat 2 hodiny, dostane 3 postupové body.

Přidělovat zkušenosti podle odehraného času může na první pohled vypadat nesmyslně, ale odpovídá to principu multikampání. Všechny postavy dostanou po 10 odehraných hodinách stejný počet bodů bez ohledu na to, jestli ten čas strávily výpravou na draka nebo vysedáváním v hostinci. Každému hráči vyhovuje jiný styl hry a tento systém žádný z herních stylů ani nepreferuje, ani netrestá. Ve správném okamžiku odmění každého, i když se někdo zaměřuje na hraní rolí a sociální interakci, někdo dává přednost boji a likvidaci nestvůr a někomu vyhovuje hledat chytré řešení, díky kterým se bojům vyhne.

POSTUP ZA BODY

Počet bodů nutných k postupu na další úroveň záleží na úrovni postavy:

- Na 1.–4. úrovni stojí postup na další úroveň 1 postupový bod.
- Od 5. úrovně včetně stojí postup na další úroveň 8 postupových bodů.

Jestli postavy na konci herního sezení získaly dost postupových bodů k přestupu, musí postoupit na vyšší úroveň. Spotřebované body se jim odečtou a ty zbylé se jim převedou do příštěho sezení.

INDIVIDUÁLNÍ POKLADY

V multikampani dostávají postavy při postupu na další úroveň jako odměnu pevně daný počet zlatých. (Představuje to poklad, který by postava našla v běžném dobrodružství.)

Navíc postavy nemusí platit náklady za životní styl. Všechny začínají se střídmým životním stylem a jak postupují po úrovních, životní styl se jim automaticky zlepšuje.

Tyto výhody shrnuje tabulka Individuální poklady. Za co mohou své poklady utratit popisuje oddíl „Nákupy a prodej.“

INDIVIDUÁLNÍ POKLADY

Úroveň postavy	Životní styl	Odměna
2.–4.	Střídmý	75 zl
5.–10.	Pohodový	150 zl
11.–16.	Zámožný	550 zl
17.–20.	Šlechtický	5 500 zl

KOUZELNÉ PŘEDMĚTY

Postavy během dobrodružství získávají body pokladu, které si potom vymění za kouzelné předměty. Seznam dostupných kouzelných předmětů připravují a schvaluji PJové, kteří multikampaň vedou.

ZÍSKÁVÁNÍ BODŮ POKLADU

Každá postava dostane body pokladu podle stupně, pro který je dobrodružství určené, a podle očekávané herní doby:

- V dobrodružstvích pro stupně 1 a 2 dostanou postavy 1 bod pokladu za každé 2 hodiny hry.
- V dobrodružstvích pro stupně 3 a 4 dostanou postavy 1 bod pokladu za každou 1 hodinu hry.

Stejně jako u pravidla pro postup na další úroveň se i body pokladu dávají podle předpokládané herní doby, ne podle skutečného času stráveného hraním.



Když postava dohraje dobrodružství určené pro postavu na vyšším stupni, dostane 1 bod pokladu navíc.

PŘÍPRAVA SEZNAMU PŘEDMĚTŮ

PJové, kteří vedou multikampaň, by se měli domluvit na společném seznamu kouzelných předmětů, které si hráči můžou nakupovat. Typickým výchozím bodem jsou tabulky ve 2. kapitole této příručky a v 7. kapitole *Průvodce Pána jeskyně*. Jednotlivé předměty můžou podle své úvahy zakázat nebo povolit, stejně jako v běžném tažení. Seznam by měl vyhovovat všem, takže jeho tvorby by se měly účastnit všichni PJové. Nejednoznačné předměty je lepší zakázat – přidat je později je mnohem jednodušší, než odebírat je hráčům, kteří je už dostali.

Seznam předmětů pro dobrodružství vyšších stupňů je samozřejmě delší a jejich cena v bodech pokladu taky. Viz tabulku Kouzelné předměty podle stupně.

Například body pokladu z dobrodružství 1. stupně můžou hráči utratit za předměty z tabulek A, B, C a F. Každý předmět z prvních tří tabulek stojí 4 body a předměty z tabulky F stojí po 8 bodech.

KOUZELNÉ PŘEDMĚTY PODLE STUPNĚ

Tabulka kouzelných předmětů	Stupeň postav	Cena v bodech
A	1.–4.	4
B	1.–4.	4
C	1.–4.	4
D	2.–4.	8
E	3.–4.	8
F	1.–4.	8
G	2.–4.	10
H	3.–4.	10
I	3.–4.	12

UTRÁCENÍ BODŮ POKLADU

Hráči musí své body pokladu utratit na konci herního sezení, hned jak si zkontrolují, jestli jejich postava přestoup-

pila na vyšší úroveň. Zde záleží na správném pořadí, protože postava se po postupu na vyšší úroveň může dostat do vyššího stupně.

Hráči si můžou vybrat libovolný schválený předmět ze seznamu, na který mají podle svého stupně nárok. Kouzelných předmětů můžou za své body nakoupit i víc.

Hodně předmětů stojí víc bodů, než kolik postavy dostanou během jednoho 2 nebo 4hodinového dobrodružství. Když si chtějí takový předmět koupit, body za něj platí průběžně a dostanou ho, až ho zaplatí celý.

NÁKUPY A PRODEJ

Za své peněžité poklady si postavy můžou nakoupit cokoliv ze seznamu vybavení v 5. kapitole *Příručky hráče*. V Adventurers League navíc můžou nakupovat i lektvary a svitky. Svitek s kouzlem si může koupit jen postava, která dovede kouzlo na svitku seslat.

LEKTVARY NA PRODEJ

Lektvar...	Cena	Lektvar...	Cena
léčivý	50 zl	vodního dechu	100 zl
šplhání	75 zl	kvalitního léčení	500 zl
přátelství zvířat	100 zl	prvotřídního léčení	5 000 zl
mocný léčivý	100 zl	neviditelnosti	5 000 zl

SVITKY NA PRODEJ

Úroveň kouzla	Cena	Úroveň kouzla	Cena
Trik	25 zl	3.	300 zl
1.	75 zl	4.	500 zl
2.	150 zl	5	1 000 zl

PRODÁVÁNÍ PŘEDMĚTŮ

V multikampani postavy nemůžou prodávat věci, které našly během dobrodružství nebo které nakoupily za své peníze. Zbraně, zbroj a další vybavení, které měli poražení nepřatelé se považují za natolik poškozené, že nemají žádnou prodejní hodnotu.

DODATEK B: JMÉNA POSTAV

Někteří hráči a Páni jeskyně mají talent vymýšlet jména postav za pochodu, zatímco pro jiné je tento úkol spíše výzvou. Tabulky v této přloze jsou navrženy tak, aby usnadnily život oběma typům lidí, ať už pojmenováváte hráčskou postavou nebo cizí postavu, nestvůru, nebo dokonce místo.

Každá tabulka obsahuje jména, která jsou spojena s nelidskou rasou postavy v *Příručce hráče* nebo s etnicitou či jazykovou skupinou z reálného světa, se zaměřením

na skupiny ze starověku a středověku. Z nabízených možností si můžete vybrat, nebo k určení jména použít kostky.

Přestože jsou jména v tomto dodatku přiřazena k rásám, postava nemusí mít jméno své vlastní rasy. Například půllef může vyrůstat mezi trpaslíky a mít trpasličí jméno. Nebo se jako PJ může rozhodnout, že drakorozéní ve tvé kampani mají kulturu připomínající starověký Řím, a proto použiješ spíše římská jména než zde navržená jména pro drakorozéné.

NELIDSKÁ JMÉNA

DRAKOROZENÁ MUŽSKÁ

k100	Jméno
01–02	Adrex
03–04	Arjhan
05–06	Azzakh
09–10	Balasar
11–12	Baradad
13–14	Bharash
15–16	Bidreked
17–18	Dadalan
19–20	Direcris
21–22	Donaar
23–24	Fax
25–26	Gargax
27–28	Ghesh
29–30	Gorbundus
31–32	Greethen
33–34	Heskan
35–36	Hirrathak
37–38	Ildrex
39–40	Kaladan
41–42	Kerkad
43–44	Kiirth
45–46	Kriv
47–48	Maagog
49–50	Medrash
51–52	Mehen
53–54	Mozikth
55–56	Mreksh
57–58	Mugrunden
59–60	Nadarr
61–62	Nithther
63–64	Norkruuth
65–66	Nykkan
65–66	Nykkan
67–68	Pandjed
69–70	Patrin

DRAKOROZENÁ MUŽSKÁ

k100	Jméno
71–72	Pijjirik
73–74	Quarethon
75–76	Rathkran
77–78	Rhogar
79–80	Rivaan
81–82	Sethrekar
83–84	Shamash
85–86	Shedinn
87–88	Srorthen
89–90	Tarhun
91–92	Torinn
93–94	Trynnicus
95–96	Valorean
97–98	Vrondiss
99–00	Zedaar

DRAKOROZENÁ ŽENSKÁ

k100	Jméno
01–02	Akra
03–04	Aasathra
05–06	Antrara
07–08	Arava
09–10	Biri
11–12	Blendaeth
13–14	Burana
15–16	Chassath
17–18	Daar
19–20	Dentratha
21–22	Doudra
23–24	Driindar
25–26	Eggren
27–28	Farideh
29–30	Findex
31–32	Furrele

DRAKOROZENÁ ŽENSKÁ

k100	Jméno
33–34	Gesrethe
35–36	Gilkass
37–38	Harann
39–40	Havilar
41–42	Hethress
43–44	Hillanot
45–46	Jaxi
47–48	Jezean
49–50	Jheri
51–52	Kadana
53–54	Kava
55–56	Korinn
57–58	Megren
59–60	Mijira
61–62	Mishann
63–64	Nala
65–66	Nuthra
67–68	Perra
69–70	Pogranix
71–72	Pyxrin
73–74	Quespa
75–76	Raiann
77–78	Rezena
79–80	Ruloth
81–82	Saphara
83–84	Savaran
85–86	Sora
87–88	Surina
89–90	Synthrin
91–92	Tatyán
93–94	Thava
95–96	Uadjit
97–98	Vezera
99–00	Zykroff

DRAKOROZENÁ KLANOVÁ

k100	Jméno
01–02	Akambherylliax
03–04	Argenthrixus
05–06	Baharoosh
07–08	Bhenkumbyrznaax
09–10	Bhenkumbyrznaax
11–12	Caavylteradyn
13–14	Chumbyxirinnish
15–16	Clethinthiallor
17–18	Daardendrian
19–20	Delmirev
21–22	Dhyrkteleonis
23–24	Ebynichtomonis
25–26	Esstyrlynn
27–28	Fharngnarthnost
29–30	Ghaallixirn
31–32	Grrrmmballhyst
33–34	Gygazzlyshrift
35–36	Hashphronyxadyn
37–38	Hshhsstoroth
39–40	Imbixtellrhyst
41–42	Jerynomonis
43–44	Jharthraxyn
45–46	Kerrhylon
47–48	Kimbatuul
49–50	Lhamboldennish
51–52	Linxakasendalor
53–54	Mohradyllion
55–56	Mystan
57–58	Nemmonis
59–60	Norixius
61–62	Ophinshtalajiir
63–64	Orexijandilin
65–66	Pfaphnyrennish
67–68	Phrahdrandon

DRAKOROZENÁ

KLANOVÁ

k100	Jméno
69–70	Pyraxtallinost
71–72	Qyxpahrgħ
73–74	Raghthroknaar
75–76	Shestendeliath
77–78	Skaarzborroosh
79–80	Sumnargħthrysh
81–82	Tiammanthyllish
83–84	Turnuroth
85–86	Umbyrphrael
87–88	Vangdondalor
89–90	Verthisathurgiesh
91–92	Wivvyrholdalphiax
93–94	Wystongjiir
95–96	Xephyrbahnor
97–98	Yarjerit
99–00	Zzzxaaxthroth

ELFÍ DĚTSKÁ

k100 Jméno

01–02	Ael
03–04	Ang
05–06	Ara
07–08	Ari
09–10	Arn
11–12	Aym
13–14	Broe
15–16	Bryn
17–18	Cael
19–20	Cy
21–22	Dae
23–24	Del
25–26	Eli
27–28	Erynn
29–30	Faen
31–32	Fera

ELFÍ DĚTSKÁ

k100 Jméno

33–34	Gael
35–36	Gar
37–38	Innil
39–40	Jar
41–42	Kan
43–44	Koeth
45–46	Lael
47–48	Lue
49–50	Mai
51–52	Mara
53–54	Mella
55–56	Mya
57–58	Naeris
59–60	Naill
61–62	Nim
63–64	Phann
65–66	Py
67–68	Rael
69–70	Raer
71–72	Ren
73–74	Rinn
75–76	Rua
77–78	Sael
79–80	Sai
81–82	Sumi
83–84	Syllin
85–86	Ta
87–88	Thia
89–90	Tia
91–92	Traki
93–94	Vall
95–96	Von
97–98	Wil
99–00	Za

ELFÍ MUŽSKÁ

k100 Jméno

01–02	Adran
03–04	Aelar
05–06	Aerdeth
07–08	Ahvain
09–10	Aramil
11–12	Arannis
13–14	Aust
15–16	Azaki
17–18	Beiro
19–20	Berrian
21–22	Caeldrim
23–24	Carric
25–26	Dayereth
27–28	Dreali
29–30	Efferil
31–32	Eiravel
33–34	Enialis
35–36	Erdan
37–38	Fivin
39–40	Fivin
41–42	Galinndan
43–44	Gennal
45–46	Hadarai
47–48	Halimath
49–50	Heian
51–52	Himo
53–54	Immeral
55–56	Ivellios
57–58	Korfel
59–60	Lamlis
61–62	Laucian
63–64	Lucan
65–66	Mindartis
67–68	Naal
69–70	Nutae

ELFÍ MUŽSKÁ

k100 Jméno

71–72	Paelias
73–74	Peren
75–76	Quarion
77–78	Riardon
79–80	Rolen
81–82	Soveliss
83–84	Suhnae
85–86	Thamior
87–88	Tharivol
89–90	Theren
91–92	Theriatis
93–94	Thervan
95–96	Uthemar
97–98	Vanuath
99–00	Varis

ELFÍ ŽENSKÁ	
k100	Jméno
01–02	Adrie
03–04	Ahinar
05–06	Althaea
07–08	Anastrianna
09–10	Andraste
11–12	Antinua
13–14	Arara
15–16	Baelitae
17–18	Bethrynnna
19–20	Birel
21–22	Caelynn
23–24	Chaedi
25–26	Claira
27–28	Dara
29–30	Drusilia
31–32	Elama
33–34	Enna
35–36	Faral

ELFÍ ŽENSKÁ

k100	Jméno
37–38	Felosial
39–40	Hatae
41–42	Ielenia
43–44	Ilanis
45–46	Irann
47–48	Jarsali
49–50	Jelenneth
51–52	Keyleth
53–54	Leshanna
55–56	Lia
57–58	Maiathah
59–60	Malquis
61–62	Meriele
63–64	Mialee
65–66	Myathethil
67–68	Naivara
69–70	Quelenna
71–72	Quillathe
73–74	Ridaro
75–76	Sariel
77–78	Shanairla
79–80	Shava
81–82	Silaqui
83–84	Sumnes
85–86	Theirastra
87–88	Thiala
89–90	Tiaathque
91–92	Traulam
93–94	Vadania
95–96	Valanthe
97–98	Valna
99–00	Xanaphia

ELFÍ PŘÍJMENÍ

k100	Jméno
01–02	Aloro
03–04	Amakiir
05–06	Amastacia
07–08	Ariessus
09–10	Arnuanna
11–12	Berevan
13–14	Caerdonel
15–16	Caphaxath
17–18	Casillenirra
19–20	Cithreth
21–22	Dalanthan
23–24	Eathalena
25–26	Erenaeth

ELFÍ PŘÍJMENÍ

k100	Jméno
27–28	Ethanasath
29–30	Fasharash
31–32	Firahel
33–34	Floshem
35–36	Goltorah
37–38	Goltorah
39–40	Hanali
41–42	Holimion
43–44	Horineth
45–46	Iathrana
47–48	Ilphelkiir
49–50	Iranapha
51–52	Koehlanna
53–54	Lathalas
55–56	Liadon
57–58	Meliamne
59–60	Mellerelel
61–62	Mystralath
63–64	Naïlo
65–66	Netyoive
67–68	Ofandrus
69–70	Ostoroth
71–72	Othronus
73–74	Qualanthri
75–76	Raethran
77–78	Rothenel
79–80	Selevarun
81–82	Siannodel
83–84	Suithrasas
85–86	Sylvaranth
87–88	Teinithra
89–90	Tiltathana
91–92	Wasanthi
93–94	Withrethin
95–96	Xiloscient
97–98	Xistsrith
99–00	Yaeldrin

GNÓMÍ MUŽSKÁ

k100	Jméno
01–02	Alston
03–04	Anverth
05–06	Anverth
07–08	Arumawann
09–10	Bilbron
11–12	Boddynock
13–14	Brocc
15–16	Burgell

GNÓMÍ MUŽSKÁ

k100	Jméno
17–18	Cockaby
19–20	Crampernap
21–22	Dabbledob
23–24	Delebean
25–26	Dimble
27–28	Eberdeb
29–30	Eldon
31–32	Erky
33–34	Fablen
35–36	Fibblestib
37–38	Fonkin
39–40	Frouse
41–42	Frug
43–44	Gerbo
45–46	Gimble
47–48	Glim
49–50	Igden
51–52	Jabble
53–54	Jebeddo
55–56	Kellen
57–58	Kipper
59–60	Namfoode
61–62	Oppley
63–64	Orryn
65–66	Paggen
67–68	Pallabar
69–70	Pog
71–72	Qualen
73–74	Ribbles
75–76	Rimple
77–78	Roondar
79–80	Sapply
81–82	Seebo
83–84	Senteq
85–86	Sindri
87–88	Umpen
89–90	Warryn
91–92	Wiggens
93–94	Wobbles
95–96	Wrenn
97–98	Zaffrab
99–00	Zook

GNÓMÍ ŽENSKÁ

k100	Jméno
01–02	Abalaba
03–04	Bimpnottin
05–06	Breena

GNÓMÍ ŽENSKÁ

k100	Jméno
07–08	Buvvie
09–10	Callybon
11–12	Caramip
13–14	Carlin
15–16	Cumpen
17–18	Dalaba
19–20	Donella
21–22	Duvamil
23–24	Ella
25–26	Ellyjoybell
27–28	Ellywick
29–30	Enidda
31–32	Lilli
33–34	Loopmottin
35–36	Lorilla
37–38	Luthra
39–40	Mardnab
41–42	Meena
43–44	Menny
45–46	Mumpena
47–48	Nissa
49–50	Numba
51–52	Nyx
53–54	Oda
55–56	Oppah
57–58	Orla
59–60	Panana
61–62	Pyntle
63–64	Quilla
65–66	Ranala
67–68	Reddlepop
69–70	Roywyn
71–72	Salanop
73–74	Shamil
75–76	Shamil
77–78	Symma
79–80	Tana
81–82	Tenena
83–84	Tervaround
85–86	Tippletoe
87–88	Ulla
89–90	Unvera
91–92	Veloptima
93–94	Virra
95–96	Waywocket
97–98	Yebe
99–00	Zanna

GNÓMÍ KLANOVÁ

k100	Jméno
01–02	Albaratie
03–04	Bafflestone
05–06	Beren
07–08	Boondiggles
09–10	Cobblelob
11–12	Daergel
13–14	Dunben
15–16	Fabblestapple
17–18	Fapplestamp
19–20	Fiddlefen
21–22	Folkor
23–24	Garrick
25–26	Gimlen
27–28	Glittergem
29–30	Gobblefirn
31–32	Gummen
33–34	Horcusporcus
35–36	Humblebumple
37–38	Ironhide
39–40	Leffery
41–42	Lingenhall
43–44	Loofollue
45–46	Maekkelferce
47–48	Miggledy
49–50	Munggen
51–52	Murnig
53–54	Musgraben
55–56	Nackle
57–58	Ningel
59–60	Nopenstallen
61–62	Nucklestamp
63–64	Offund
65–66	Oomtrowl
67–68	Pilwicken
69–70	Pingun
71–72	Quillsharpener
73–74	Raulnor
75–76	Reese
77–78	Rofferton
79–80	Scheppen
81–82	Shadowcloak
83–84	Silverthread
85–86	Sympony
87–88	Tarkelby
89–90	Timbers
91–92	Turen
93–94	Umbodoben

GNÓMÍ KLANOVÁ

k100	Jméno
95–96	Waggletop
97–98	Welber
99–00	Wildwander
	HOBITÍ MUŽSKÁ
k100	Jméno
01–02	Alton
03–04	Ander
05–06	Bernie
07–08	Bobbin
09–10	Cade
11–12	Callus
13–14	Corrin
15–16	Dannad
17–18	Danniel
19–20	Eddie
21–22	Egart
23–24	Eldon
25–26	Errich
27–28	Fildo
29–30	Finnan
31–32	Franklin
33–34	Garret
35–36	Garth
37–38	Gilbert
39–40	Gob
41–42	Harol
43–44	Igor
45–46	Jasper
47–48	Keith
49–50	Kevin
51–52	Lazam
53–54	Lerry
55–56	Lindal
57–58	Lyle
59–60	Merric
61–62	Mican
63–64	Milo
65–66	Morrin
67–68	Nebin
69–70	Nevil
71–72	Osborn
73–74	Ostran
75–76	Oswalt
77–78	Perrin
79–80	Poppy
81–82	Reed
83–84	Roscoe

HOBITÍ MUŽSKÁ

k100	Jméno
85–86	Sam
87–88	Shardon
89–90	Tye
91–92	Ulmo
93–94	Wellby
95–96	Wendel
97–98	Wenner
99–00	Wes
	HOBITÍ ŽENSKÁ
k100	Jméno
01–02	Alain
03–04	Andry
05–06	Anne
07–08	Bella
09–10	Blossom
11–12	Bree
13–14	Callie
15–16	Chenna
17–18	Cora
19–20	Dee
21–22	Dell
23–24	Eida
25–26	Eran
27–28	Euphemia
29–30	Georgina
31–32	Gynnie
33–34	Harriet
35–36	Jasmine
37–38	Jillian
39–40	Jo
41–42	Kithri
43–44	Lavinia
45–46	Lidda
47–48	Maegan
49–50	Marigold
51–52	Merla
53–54	Myria
55–56	Lidda
57–58	Nikki
59–60	Nora
61–62	Olivia
63–64	Paela
65–66	Pearl
67–68	Pennie
69–70	Philomena
71–72	Portia
73–74	Robbie

HOBITÍ ŽENSKÁ

k100	Jméno
75–76	Rose
77–78	Saral
79–80	Seraphina
81–82	Shaena
83–84	Stacee
85–86	Tawna
87–88	Thea
89–90	Trym
91–92	Tyna
93–94	Vani
95–96	Verna
97–98	Wella
99–00	Willow
	HOBITÍ PŘÍJMENÍ
k100	Jméno
01–02	Bezinka
03–04	Bodlovrch
05–06	Čajolíštek
07–08	Deseticent
09–10	Divopláštět
11–12	Divosrdecký
13–14	Dobrosud
15–16	Dobrozem
17–18	Drobnonožka
19–20	Dutohloub
21–22	Hbitoprst
23–24	Jabkvítek
25–26	Jasnoluna
27–28	Jemnoruk
29–30	Kamenomost
31–32	Kašomísník
33–34	Marmeládka
35–36	Medhrnec
37–38	Měďkonvička
39–40	Mudrlant
41–42	Pískonvička
43–44	Podnožka
45–46	Podvětička
47–48	Rákosník
49–50	Roklík
51–52	Rychlohvízd
53–54	Rychlokrok
55–56	Rychlonožka
57–58	Rychlostín
59–60	Silnokostička
61–62	Statmost
63–64	Statník

HOBITÍ PŘÍJMENÍ

k100	Jméno
65–66	Stříbrooký
67–68	Svalilskopce
69–70	Světlouka
71–72	Šibenlouček
73–74	Špitomyš
75–76	Štětkobral
77–78	Teplovodský
79–80	Trnoměrka
81–82	Třešňotvářička
83–84	Tučkrálík
85–86	Valounvrh
87–88	Velkosrdc
89–90	Vepřobojek
91–92	Vysocký
93–94	Vysokopek
95–96	Zelenoflaška
97–98	Zelenolístek
99–00	Zlatonašel

PŮLORČÍ MUŽSKÁ

k100	Jméno
01–02	Argan
03–04	Braak
05–06	Brug
07–08	Cagak
09–10	Dench
11–12	Dorn
13–14	Dren
15–16	Druuk
17–18	Feng
19–20	Gell
21–22	Gnarsh
23–24	Grumbar
25–26	Gubrash
27–28	Hagren
29–30	Henk
31–32	Hogar
33–34	Holg
35–36	Imsh
37–38	Karash
39–40	Karg
41–42	Keth
43–44	Korag
45–46	Krusk
47–48	Lubash
49–50	Megged
51–52	Mhurren
53–54	Mord

PŮLORČÍ MUŽSKÁ

k100	Jméno
55–56	Morg
57–58	Nil
59–60	Nybarg
61–62	Odorr
63–64	Ohr
65–66	Rendar
67–68	Resh
69–70	Ront
71–72	Rrath
73–74	Sark
75–76	Scrag
77–78	Sheggen
79–80	Shump
81–82	Tanglar
83–84	Tarak
85–86	Thar
87–88	Thokk
89–90	Trag
91–92	Ugarth
93–94	Varg
95–96	Vilberg
97–98	Yurk
99–00	Zed

PŮLORČÍ ŽENSKÁ

k100	Jméno
01–02	Arha
03–04	Baggi
05–06	Bendoo
07–08	Bilga
09–10	Brakka
11–12	Creega
13–14	Drenna
15–16	Ekk
17–18	Emen
19–20	Engong
21–22	Fistula
23–24	Gaaki
25–26	Gorga
27–28	Grai
29–30	Greeba
31–32	Grigi
33–34	Gynk
35–36	Hrathy
37–38	Huru
39–40	Ilga
41–42	Kabbarg
43–44	Kansif

PŮLORČÍ ŽENSKÁ

k100	Jméno
45–46	Lagazi
47–48	Lezre
49–50	Murgen
51–52	Murook
53–54	Myev
55–56	Nagrette
57–58	Neega
59–60	Nella
61–62	Nogu
63–64	Oolah
65–66	Ootah
67–68	Ovak
69–70	Ownka
71–72	Puyet
73–74	Reeza
75–76	Shautha
77–78	Silgre
79–80	Sutha
81–82	Tagga
83–84	Tawar
85–86	Tomph
87–88	Ubada
89–90	Vanchu
91–92	Vola
93–94	Volen
95–96	Vorka
97–98	Yevelda
99–00	Zagga

TIEFLINSKÁ MUŽSKÁ

k100	Jméno
35–36	Forcas
37–38	Habor
39–40	Iados
41–42	Kairon
43–44	Leucis
45–46	Mamnen
47–48	Mantus
49–50	Marbas
51–52	Melech
53–54	Merihim
55–56	Modean
57–58	Mordai
59–60	Mormo
61–62	Morthos
63–64	Nicor
65–66	Nirgel
67–68	Oriax
69–70	Paymon
71–72	Pelaios
73–74	Purson
75–76	Qemuel
77–78	Raam
79–80	Rimmon
81–82	Sammal
83–84	Skamos
85–86	Tethren
87–88	Thamuz
89–90	Therai
91–92	Valafar
93–94	Vassago
95–96	Xappan
97–98	Zepar
99–00	Zephan

TIEFLINSKÁ ŽENSKÁ

k100	Jméno
01–02	Akta
03–04	Anakis
05–06	Armara
07–08	Astaro
09–10	Aym
11–12	Azza
13–14	Beleth
15–16	Bryseis
17–18	Bune
19–20	Criella
21–22	Damaia

TIEFLINSKÁ ŽENSKÁ

k100	Jméno
23–24	Decarabia
25–26	Ea
27–28	Gadreel
29–30	Gomory
31–32	Hecat
33–34	Ishte
35–36	Jezebeth
37–38	Kali
39–40	Kallista
41–42	Kasdeya
43–44	Lerissa
45–46	Lilith
47–48	Makaria
49–50	Manea
51–52	Markosian
53–54	Mastema
55–56	Naamah
57–58	Nemeia
59–60	Nija
61–62	Orianna
63–64	Osah
65–66	Phelaia
67–68	Prosperine
69–70	Purah
71–72	Pyra
73–74	Rieta
75–76	Ronobe
77–78	Ronwe
79–80	Seddit
81–82	Seere
83–84	Sekhmet
85–86	Semyaza

TIEFLINSKÁ ŽENSKÁ

k100	Jméno
87–88	Shava
89–90	Shax
91–92	Sorath
93–94	Uzza
95–96	Vapula
97–98	Vepar
99–00	Verin

TIEFLINSKÁ „CTNOSTNÁ“ JMÉNA

k100	Jméno
01–02	Ambice
03–04	Bolest
05–06	Ctnost
07–08	Děs
09–10	Dokonalost
11–12	Důvtip
13–14	Entropie
15–16	Extáze
17–18	Hrůza
19–20	Hudba
21–22	Chorál
23–24	Chtíč
25–26	Ideál
27–28	Inspirace
29–30	Krédo
31–32	Láska
33–34	Mršina
35–36	Muka
37–38	Naděje
39–40	Náhoda
41–42	Nenávist
43–44	Neřest

TIEFLINSKÁ „CTNOSTNÁ“ JMÉNA

k100	Jméno
45–46	Nuda
47–48	Obžerství
49–50	Odpor
51–52	Ostuda
53–54	Otevřenost
55–56	Pátrání
57–58	Poezie
59–60	Pohroma
61–62	Pochyby
63–64	Prázdnota
65–66	Sláva
67–68	Smích
69–70	Smrt
71–72	Smutek
73–74	Strach
75–76	Tragédie
77–78	Troufalost
79–80	Úcta
81–82	Umění
83–84	Únavu
85–86	Vášeň
87–88	Vrah
89–90	Výsměch
91–92	Záhada
93–94	Zhýralost
95–96	Zkáza
97–98	Zoufalství
99–00	Žal

TRPASLIČÍ MUŽSKÁ

k100	Jméno
01–02	Adrik
03–04	Alberich
05–06	Baern
07–08	Barendt
09–10	Beloril
11–12	Brottor
13–14	Dain
15–16	Dalgal
17–18	Darrak
19–20	Delg
21–22	Duergath
23–24	Dworic
25–26	Eberk
27–28	Einkil
29–30	Elaim
31–32	Erias

TRPASLIČÍ MUŽSKÁ

k100	Jméno
33–34	Fallond
35–36	Fargrim
37–38	Gardain
39–40	Gilthur
41–42	Gimgen
43–44	Gimurt
45–46	Harbek
47–48	Kildrak
49–50	Kilvar
51–52	Morgan
53–54	Morkral
55–56	Nalral
57–58	Nordak
59–60	Nuraval
61–62	Oloric
63–64	Olunt
65–66	Orsik
67–68	Oskar
69–70	Rangrim
71–72	Reirak
73–74	Rurik
75–76	Taklinn
77–78	Thoradin
79–80	Thorin
81–82	Thradal
83–84	Tordek
85–86	Traubon
87–88	Travok
89–90	Ulfgar
91–92	Uraim
93–94	Veit
95–96	Vonbin
97–98	Vondal
99–00	Whurbin

TRPASLIČÍ ŽENSKÁ

k100	Jméno
01–02	Anbera
03–04	Artin
05–06	Audhild
07–08	Balifra
09–10	Barbena
11–12	Bardryn
13–14	Bolhild
15–16	Dagnal
17–18	Dariff
19–20	Delre



TRPASLIČÍ ŽENSKÁ

k100 Jméno

21–22	Diesa
23–24	Eldeth
25–26	Eridred
27–28	Falkrunn
29–30	Fallthra
31–32	Finellen
33–34	Gillydd
35–36	Gunnloda
37–38	Gurdis
39–40	Helgret
41–42	Helja
43–44	Hlin
45–46	Ilde
47–48	Jarana
49–50	Kathra
51–52	Kilia
53–54	Kristryd
55–56	Lifrasa
57–58	Marastyr
59–60	Mardred
61–62	Morana
63–64	Nalaed
65–66	Nora
67–68	Nurkara
69–70	Oriff
71–72	Ovina
73–74	Riswynn
75–76	Sannl
77–78	Therlin
79–80	Thodris
81–82	Torbera
83–84	Tordrid
85–86	Torgga
87–88	Urshar
89–90	Valida
91–92	Vistra
93–94	Vonana
95–96	Werydd
97–98	Whurdred
99–00	Yurgunn

TRPASLIČÍ KLANOVÁ

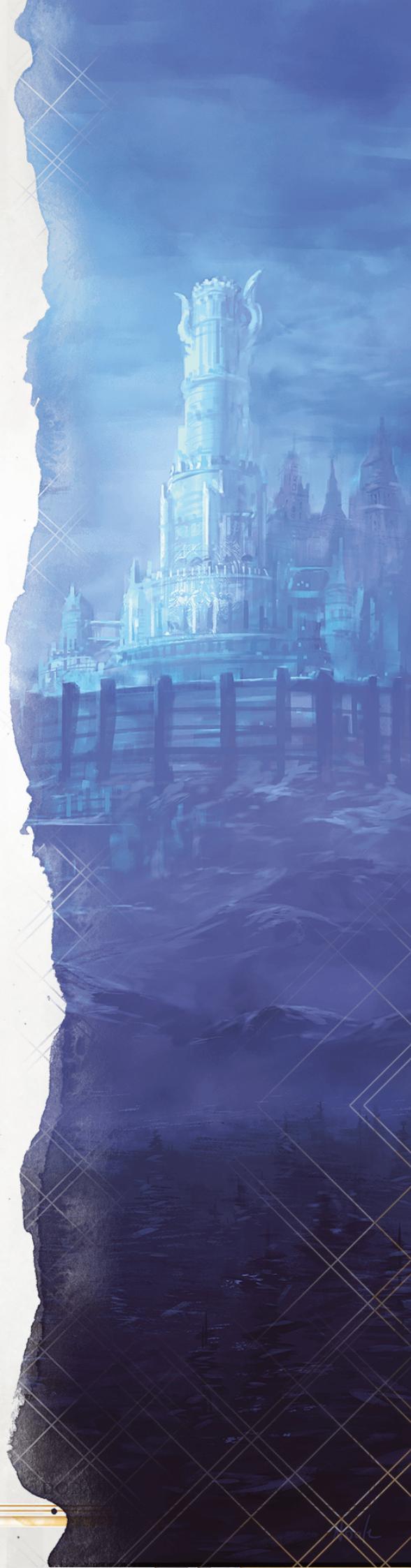
k100 Jméno

01–02	Aranore
03–04	Balderk
05–06	Battlehammer
07–08	Bigtoe

TRPASLIČÍ KLANOVÁ

k100 Jméno

09–10	Bloodkith
11–12	Bofdann
13–14	Brawnanvil
15–16	Brazzik
17–18	Broodfist
19–20	Burrowfound
21–22	Caebrek
23–24	Daerdahk
25–26	Dankil
27–28	Daraln
29–30	Deepdelver
31–32	Durthane
33–34	Eversharp
35–36	Fallack
37–38	Fireforge
39–40	Foamtankard
41–42	Frostbeard
43–44	Glanhig
45–46	Goblinbane
47–48	Goldfinder
49–50	Gorunn
51–52	Graybeard
53–54	Hammerstone
55–56	Helcral
57–58	Holderhek
59–60	Ironfist
61–62	Loderr
63–64	Lutgehr
65–66	Morigak
67–68	Orcfoe
69–70	Rakankrak
71–72	Ruby-Eye
73–74	Rumnaheim
75–76	Silveraxe
77–78	Silverstone
79–80	Steelfist
81–82	Stoutale
83–84	Strakeln
85–86	Strongheart
87–88	Thrahak
89–90	Torevir
91–92	Torunn
93–94	Trollbleeder
95–96	Trueanvil
97–98	Trueblood
99–00	Ungart



LIDSKÁ JMÉNA

ANGLICKÁ MUŽSKÁ

k100 Jméno

01–02 Adam

03–04 Adelard

05–06 Aldous

07–08 Aldous

09–10 Arnold

11–12 Bernard

13–14 Bertram

15–16 Clerebold

17–18 Conrad

19–20 Diggory

21–22 Drogo

23–24 Everard

25–26 Frederick

27–28 Geoffrey

29–30 Gerald

31–32 Gilbert

33–34 Godfrey

35–36 Gunter

37–38 Guy

39–40 Henry

41–42 Heward

43–44 Hubert

45–46 Hugh

47–48 Charles

49–50 Jocelyn

51–52 John

53–54 Lance

55–56 Manfred

57–58 Miles

59–60 Nicholas

61–62 Norman

63–64 Odo

65–66 Percival

67–68 Peter

69–70 Ralf

71–72 Randal

73–74 Raymond

75–76 Reynard

77–78 Richard

79–80 Robert

81–82 Roger

83–84 Roland

85–86 Rolf

87–88 Simon

89–90 Theobald

ANGLICKÁ MUŽSKÁ

k100 Jméno

91–92 Theodoric

93–94 Thomas

95–96 Timm

97–98 William

99–00 Wymar

ANGLICKÁ ŽENSKÁ

k100 Jméno

01–02 Adelaide

03–04 Agatha

05–06 Agnes

07–08 Alice

09–10 Aline

11–12 Anne

13–14 Avelina

15–16 Avice

17–18 Beatrice

19–20 Cecily

21–22 Egelina

23–24 Eleanor

25–26 Elizabeth

27–28 Ella

29–30 Eloise

31–32 Elysande

33–34 Emeny

35–36 Emma

37–38 Emmeline

39–40 Ermina

41–42 Eva

43–44 Galiena

45–46 Geva

47–48 Giselle

49–50 Griselda

51–52 Hadwisa

53–54 Helen

55–56 Herleva

57–58 Hugolina

59–60 Ida

61–62 Isabella

63–64 Jacoba

65–66 Jane

67–68 Joan

69–70 Juliana

71–72 Katherine

73–74 Margery

75–76 Mary



ANGLICKÁ ŽENSKÁ

k100	Jméno
77–78	Matilda
79–80	Maynild
81–82	Millicent
83–84	Oriel
85–86	Rohesia
87–88	Rosalind
89–90	Rosamund
91–92	Sarah
93–94	Susannah
95–96	Sybil
97–98	Williamina
99–00	Yvonne

ARABSKÁ MUŽSKÁ

k100	Jméno
01–02	Abbád
03–04	Abdul
05–06	Ahmed
07–08	Akím
09–10	Alif
11–12	Amir
13–14	Asim
15–16	Bassám
17–18	Bašír
19–20	Džabarí
21–22	Džafar
23–24	Džahíd
25–26	Džamal
27–28	Fahím
29–30	Fajéz
31–32	Fajjád
33–34	Faríd
35–36	Fárük

ARABSKÁ MUŽSKÁ

k100	Jméno
37–38	Fazíl
39–40	Hakím
41–42	Hálil
43–44	Hámíd
45–46	Házim
47–48	Hejdár
49–50	Husajn
51–52	Chádim
53–54	Chálid
55–56	Jazíd
57–58	Kádir
59–60	Kálím
61–62	Karím
63–64	Kázim
65–66	Kusej
67–68	Mahmúd
69–70	Mansúr
71–72	Mustafá
73–74	Mušaraf
75–76	Nádیر
77–78	Nazím
79–80	Omar
81–82	Rafík
83–84	Rakím
85–86	Rašad
87–88	Raúf
89–90	Saladin
91–92	Sámír
93–94	Sámí
95–96	Tálib
97–98	Tamír
99–00	Tárik

ARABSKÁ ŽENSKÁ

k100	Jméno
01–02	Aida
03–04	Ájša
05–06	Akílah
07–08	Alia
09–10	Alíá
11–12	Amina
13–14	Ateféh
15–16	Čajma
17–18	Dalia
19–20	Džamilá
21–22	Ehsán
23–24	Elham
25–26	Farah
27–28	Fátima
29–30	Chadídža
31–32	Inbar
33–34	Jadíra
35–36	Kádira
37–38	Kamar
39–40	Kamária
41–42	Kistina
43–44	Lejla
45–46	Lupé
47–48	Nabíla
49–50	Nádine
51–52	Nadžila
53–54	Nadžva
55–56	Náima
57–58	Nakia
59–60	Nášva
61–62	Návra
63–64	Nuha
65–66	Nura
67–68	Oma

ARABSKÁ ŽENSKÁ

k100	Jméno
69–70	Rahima
71–72	Ríhana
73–74	Sábá
75–76	Sada
77–78	Sádíja
79–80	Safron
81–82	Sahar
83–84	Salma
85–86	Šatha
87–88	Tahíra
89–90	Tákiša
91–92	Thaná
93–94	Zahra
95–96	Zaída
97–98	Zajna
99–00	Zejnáb

ČÍNSKÁ MUŽSKÁ

k100	Jméno
01–02	Čchang
03–04	Čchao
05–06	Čchen
07–08	Čcheng
09–10	Čchiang
11–12	Čchiou
13–14	Čchüan
15–16	Čung
17–18	Fang
19–20	Feng
21–22	Fu
23–24	Chaj
25–26	Cheng
27–28	Chuan
29–30	Chuang
31–32	Chuej-cung



ČÍNSKÁ MUŽSKÁ

k100 Jméno

- 33–34 Chuej-liang
- 35–36 Chung
- 37–38 Jing
- 39–40 Jing
- 41–42 Kang
- 43–44 Kchang
- 45–46 Kuang
- 47–48 Lej
- 49–50 Liang
- 51–52 Ling
- 53–54 Li-wei
- 55–56 Mej-lin
- 57–58 Niou
- 59–60 Pchej-č'
- 61–62 Pcheng
- 63–64 Pching
- 65–66 Ping-wen
- 67–68 Po
- 69–70 Po-lin
- 71–72 Siao-li
- 73–74 Siao-po
- 75–76 Sin
- 77–78 Šan
- 79–80 Šen
- 81–82 Ta
- 83–84 Tcheng-fej
- 85–86 Čia-i
- 87–88 Čien
- 89–90 Ting-siang
- 91–92 Čün-tie
- 93–94 Wej
- 95–96 Žen-šu
- 97–98 Žu
- 99–00 Žung

ČÍNSKÁ ŽENSKÁ

k100 Jméno

- 01–02 Aj
- 03–04 An-ming
- 05–06 Cchaj-sia
- 07–08 Čchang-čchang
- 09–10 Čchen
- 11–12 Čchi
- 13–14 Čhiao
- 15–16 Čhou
- 17–18 Čchun-chua
- 19–20 E-chuang
- 21–22 Fen-fang
- 23–24 Chuan
- 25–26 Chuej-fang
- 27–28 Chung
- 29–30 Ja
- 31–32 Jen
- 33–34 Jing
- 35–36 Jüan
- 37–38 Jüe
- 39–40 Jün
- 41–42 Ke
- 43–44 Lan
- 45–46 Li
- 47–48 Li-chua
- 49–50 Lin
- 51–52 Ling
- 53–54 Liou
- 55–56 Mej-li
- 57–58 Ning
- 59–60 Pao-čaj
- 61–62 Pej
- 63–64 Sia
- 65–66 Siao-li
- 67–68 Siao-tan

ČÍNSKÁ ŽENSKÁ

k100 Jméno

- 69–70 Sing-ťüan
- 71–72 Süe
- 73–74 Sung
- 75–76 Šu
- 77–78 Šuang
- 79–80 Taj-an-na
- 81–82 Taj-jü
- 83–84 Tching
- 85–86 Čia
- 87–88 Čia-jing
- 89–90 Čiao
- 91–92 Tie
- 93–94 Čing-fej
- 95–96 Čin-ťing
- 97–98 Wen
- 99–00 Žung

Egyptská mužská

k100 Jméno

- 33–34 Idu
- 35–36 Imhotep
- 37–38 Ineni
- 39–40 Ipuki
- 41–42 Irsu
- 43–44 Kagemni
- 45–46 Kawab
- 47–48 Kenamon
- 49–50 Kewap
- 51–52 Manehto
- 53–54 Meketre
- 55–56 Menkaure
- 57–58 Merenre
- 59–60 Metcen
- 61–62 Nebamun
- 63–64 Nebetka
- 65–66 Nehi
- 67–68 Nekure
- 69–70 Nessumontu
- 71–72 Pakhom
- 73–74 Pawah
- 75–76 Pawero
- 77–78 Radžedef
- 79–80 Rachef
- 81–82 Ramose
- 83–84 Rudžek
- 85–86 Sabaf
- 87–88 Sebek-khu
- 89–90 Sebni
- 91–92 Senusret
- 93–94 Sethi
- 95–96 Somintu
- 97–98 Šabaka
- 99–00 Thaneni

Egyptská mužská

k100 Jméno

- 01–02 Ahmose
- 03–04 Achom
- 05–06 Amasis
- 07–08 Amenemhet
- 09–10 Anen
- 11–12 Banefre
- 13–14 Bek
- 15–16 Džoser
- 17–18 Hardžedef
- 19–20 Haremheb
- 21–22 Hekaib
- 23–24 Henenu
- 25–26 Huja
- 27–28 Chamuaset
- 29–30 Chusebek
- 31–32 Ibebi

Egyptská ženská

k100 Jméno

- 01–02 A'at
03–04 Ahset
05–06 Amaunet
07–08 Anuket
09–10 Atet
11–12 Baketamon
13–14 Betrest
15–16 Bunefer
17–18 Džeddžehutiuanch
19–20 Hatšepsut
21–22 Hentie
23–24 Herit
25–26 Hetepheres
27–28 Chemut
29–30 Intakaes
31–32 Ipwet
33–34 Itet
35–36 Joba
37–38 Kasmut
39–40 Kemanub
41–42 Kia
43–44 Maia
45–46 Menhet
47–48 Meresger
49–50 Merit
51–52 Meritamon
53–54 Merneit
55–56 Muyet
57–58 Nebet
59–60 Nebetah
61–62 Nedjemmut
63–64 Nefertiti
65–66 Neferu
67–68 Neit
69–70 Neithotep
71–72 Nofret
73–74 Nubermiunu
75–76 Pasešet
77–78 Pypuy
79–80 Qalhata
81–82 Rai
83–84 Redji
85–86 Sadeh
87–88 Sadek
89–90 Sitamon
91–92 Sitre
93–94 Takhat

Egyptská ženská

k100 Jméno

- 95–96 Tarset
97–98 Taueret
99–00 Werenro

Francouzská mužská

k100 Jméno

- 01–02 Alexandre
03–04 Ambroise
05–06 Amé
07–08 André
09–10 Antoine
11–12 Bernard
13–14 Cédric
15–16 Claude
17–18 Denis
19–20 Dumont
21–22 Édouard
23–24 Émeric
25–26 Éric
27–28 Étienne
29–30 Félix
31–32 Francois
33–34 Georges
35–36 Gerard
37–38 Gilles
39–40 Guy
41–42 Henri
43–44 Hugo
45–46 Charles
47–48 Imbert
49–50 Jacob
51–52 Jacques
53–54 Jean
55–56 Julien
57–58 Laurent
59–60 Loïc
61–62 Louis
63–64 Martin
65–66 Mathieu
67–68 Maurice
69–70 Michel
71–72 Nathanaël
73–74 Nicolas
75–76 Oudart
77–78 Pascal
79–80 Philippe
81–82 Pierre
83–84 Regnault

Francouzská mužská

k100 Jméno

- 85–86 Richard
87–88 Robert
89–90 Robinet
91–92 Serge
93–94 Simon
95–96 Tanguy
97–98 Thierry
99–00 Vincent

Francouzská ženská

k100 Jméno

- 01–02 Aalis
03–04 Agathe
05–06 Agnès
07–08 Aimée
09–10 Amélie
11–12 Andree
13–14 Anne
15–16 Audrey
17–18 Aveline
19–20 Brigitte
21–22 Catherine
23–24 Cecile
25–26 Claire
27–28 Claudine
29–30 Colette
31–32 Denise
33–34 Dominique
35–36 Édith
37–38 Éléonore
39–40 Élisabeth
41–42 Émilie
43–44 Gabrielle
45–46 Gaëlle
47–48 Geneviève
49–50 Gisèle
51–52 Guenièvre
53–54 Gwendoline
55–56 Héloïse
57–58 Henriette
59–60 Honorine
61–62 Hortense
63–64 Isabelle
65–66 Jacqueline
67–68 Jeanne
69–70 Johanna
71–72 Juliette
73–74 Lucienne

FRANCOUZSKÁ ŽENSKÁ

k100	Jméno
75–76	Margot
77–78	Marguerite
79–80	Marianne
81–82	Marie
83–84	Mélissa
85–86	Odette
87–88	Perrette
89–90	Pétronille
91–92	Sandrine
93–94	Stéphane
95–96	Sybille
97–98	Ysabel
99–00	Yvette

INDICKÁ MUŽSKÁ

k100	Jméno
01–02	Ábhaj
03–04	Adžaj
05–06	Adžíd
07–08	Akhil
09–10	Amar
11–12	Amít
13–14	Anant
15–16	Asím
17–18	Ašok
19–20	Bahádúr
21–22	Básu
23–24	Čánd
25–26	Čandra
27–28	Dámódar
29–30	Dárseen
31–32	Dévdan
33–34	Diněš
35–36	Dipák
37–38	Džohar
39–40	Ehsán
41–42	Gopal
43–44	Govind
45–46	Haréndra
47–48	Hárša
49–50	Íla
51–52	Íša
53–54	Jaš
55–56	Kalján
57–58	Kiran
59–60	Kumár
61–62	Lakšmana
63–64	Mahávir

INDICKÁ MUŽSKÁ

k100	Jméno
65–66	Náráyan
67–68	Navín
69–70	Níráv
71–72	Prabhákar
73–74	Prasanna
75–76	Radžaníkant
77–78	Raghu
79–80	Rákéš
81–82	Randžíd
83–84	Riši
85–86	Sandžej
87–88	Sékar
89–90	Sumantra
91–92	Šándár
93–94	Vídžaj
95–96	Vikram
97–98	Vimal
99–00	Višal

INDICKÁ ŽENSKÁ

k100	Jméno
01–02	Ába
03–04	Aišvarjá
05–06	Ámjála
07–08	Ánandá
09–10	Ankitá
11–12	Árčana
13–14	Ávaní
15–16	Čandaná
17–18	Čandrakántá
19–20	Čétan
21–22	Daršaná
23–24	Déví
25–26	Díptí
27–28	Džajá
29–30	Éšá
31–32	Gauró
33–34	Gítá
35–36	Indirá
37–38	Indu
39–40	Kála



INDICKÁ ŽENSKÁ

k100	Jméno
41–42	Kalpáná
43–44	Kamálá
45–46	Kántá
47–48	Káši
49–50	Kišóri
51–52	Lalitá
53–54	Lína
55–56	Madur
57–58	Mandžu
59–60	Mírá
61–62	Móhaná
63–64	Muktá
65–66	Nišá
67–68	Nitjá
69–70	Padma
71–72	Pratima
73–74	Prijá
75–76	Ráni
77–78	Saralá
79–80	Símá
81–82	Sonál
83–84	Súmaná
85–86	Sunítá
87–88	Šaktí
89–90	Šantí
91–92	Šobha
93–94	Tára
95–96	Valli
97–98	Vidžajá
99–00	Vimalá

JAPONSKÁ MUŽSKÁ

k100	Jméno
01–02	Acuši
03–04	Akio
05–06	Daiči
07–08	Daiki
09–10	Daisuke
11–12	Džun
13–14	Eidži
15–16	Fumio
17–18	Hadžime
19–20	Haru
21–22	Hideaki
23–24	Hideo
25–26	Hikaru
27–28	Hiro
29–30	Hiroki

JAPONSKÁ MUŽSKÁ

k100	Jméno
31–32	Hisao
33–34	Hitoši
35–36	Isamu
37–38	Isao
39–40	Jasuo
41–42	Jukio
43–44	Kacu
45–46	Kataši
47–48	Kei
49–50	Ken
51–52	Kenšin
53–54	Kenta
55–56	Kioši
57–58	Makoto
59–60	Mamoru
61–62	Masato
63–64	Masumi
65–66	Noboru
67–68	Norio
69–70	Osamu
71–72	Rjóta
73–74	Sadao
75–76	Satoši
77–78	Sora
79–80	Šigeo
81–82	Šin
83–84	Tacuo
85–86	Tadao
87–88	Takehiko
89–90	Takeo
91–92	Takeši
93–94	Takumi
95–96	Tamocu
97–98	Toru
99–00	Tošio

JAPONSKÁ ŽENSKÁ

k100	Jméno
01–02	Aika
03–04	Ajumi
05–06	Akemi
07–08	Akiko
09–10	Amaja
11–12	Asami
13–14	Bunko
15–16	Cukiko
17–18	Čieko

JAPONSKÁ ŽENSKÁ

k100	Jméno
19–20	Čijo
21–22	Čika
23–24	Čo
25–26	Ecuko
27–28	Eiko
29–30	Ermiko
31–32	Eri
33–34	Gina
35–36	Hana
37–38	Haruki
39–40	Hideko
41–42	Hikari
43–44	Hiroko
45–46	Hisoka
47–48	Hiši
49–50	Hotaru
51–52	Izumi
53–54	Jasuko
55–56	Juriko
57–58	Kamejo
59–60	Kasumi
61–62	Kimiko
63–64	Kjóko
65–66	Kotone
67–68	Maiko
69–70	Masako
71–72	Mi
73–74	Minori
75–76	Mizuki
77–78	Nacuko
79–80	Naoki
81–82	Noriko
83–84	Rei
85–86	Ren
87–88	Saki
89–90	Sumiko
91–92	Šigeko
93–94	Šindžu
95–96	Tošiko
97–98	Ume
99–00	Usagi

KELTSKÁ MUŽSKÁ

k100	Jméno
07–08	Anghus
09–10	Aodh
11–12	Bardon
13–14	Bearab
15–16	Bevyn
17–18	Boden
19–20	Bran
21–22	Brasil
23–24	Bredon
25–26	Brian
27–28	Bricriu
29–30	Bryant
31–32	Cadman
33–34	Caradoc
35–36	Cedric
37–38	Conalt
39–40	Condon
41–42	Conchobar
43–44	Darcy
45–46	Devin
47–48	Dillion
49–50	Donaghy
51–52	Donall
53–54	Duer
55–56	Eghan
57–58	Ewyn
59–60	Ferghus
61–62	Galvyn
63–64	Gildas
65–66	Guy
67–68	Harvey
69–70	Iden
71–72	Irven
73–74	Karney
75–76	Kayne
77–78	Kelvyn
79–80	Kunsgnos
81–82	Leigh
83–84	Maccus
85–86	Moryn
87–88	Neale
89–90	Owyn
91–92	Pryderi
93–94	Reaghan
95–96	Taliesin
97–98	Tiernay
99–00	Turi



KELTSKÁ ŽENSKÁ

k100 Jméno

01–02 Aife

03–04 Aina

05–06 Alane

07–08 Ardena

09–10 Arienh

11–12 Beatha

13–14 Birgit

15–16 Briann

17–18 Caomh

19–20 Cara

21–22 Cinnia

23–24 Cordelia

25–26 Deheune

27–28 Divone

29–30 Donia

31–32 Doreena

33–34 Elsha

35–36 Enid

37–38 Ethne

39–40 Evelina

41–42 Fianna

43–44 Genevieve

45–46 Gilda

47–48 Gitta

49–50 Grania

51–52 Gwyndolin

53–54 Idelisa

55–56 Isolde

57–58 Keelin

59–60 Kennocha

61–62 Lavena

63–64 Lesley

65–66 Linnette

KELTSKÁ ŽENSKÁ

k100 Jméno

67–68 Lyonesse

69–70 Mabina

71–72 Marvina

73–74 Mavis

75–76 Mirna

77–78 Morgan

79–80 Muriel

81–82 Nareena

83–84 Oriana

85–86 Regan

87–88 Ronat

89–90 Rowena

91–92 Selma

93–94 Ula

95–96 Venetia

97–98 Wynne

99–00 Yseult

MEZOAMERICKÁ MUŽSKÁ

k100 Jméno

01–02 Achcauhltli

03–04 Amoxtli

05–06 Chicahua

07–08 Chimalli

09–10 Cipactli

11–12 Coaxoch

13–14 Coyotl

15–16 Cualli

17–18 Cuauhtémoc

19–20 Cuetlachtilo

21–22 Cuetzpalli

23–24 Cuixtli

25–26 Ehecatl

MEZOAMERICKÁ MUŽSKÁ

k100 Jméno

27–28 Etalpalli

29–30 Huemac

31–32 Huitzilíhuitl

33–34 Iccauhtli

35–36 Itzamná

37–38 Itztlí

39–40 Ixtli

41–42 Mahuizoh

43–44 Manauia

45–46 Matlal

47–48 Matlalihuitl

49–50 Mazatl

51–52 Mictlantecuhtli

53–54 Milintica

55–56 Momoztli

57–58 Namacuix

59–60 Necalli

61–62 Necuametl

63–64 Nezahualcøyotl

65–66 Nexahualpilli

67–68 Nochehuatl

69–70 Nopaltzin

71–72 Ollin

73–74 Quauhtli

75–76 Tenoch

77–78 Teoxihuitl

79–80 Tepiltzin

81–82 Tezcacoatl

83–84 Tlacaelel

85–86 Tlachelel

87–88 Tlaloc

89–90 Tlanextic

MEZOAMERICKÁ MUŽSKÁ

k100 Jméno

91–92 Tlazohtlaloni

93–94 Tlazopillo

95–96 Uetzcayotl

97–98 Xipilli

99–00 Yaotl

MEZOAMERICKÁ ŽENSKÁ

k100 Jméno

01–02 Ahuiliztli

03–04 Atl

05–06 Centehua

07–08 Chalchiuhltlicue

09–10 Chipahua

11–12 Cihuaton

13–14 Citlali

15–16 Citlalmina

17–18 Coszcatl

19–20 Cozamatol

21–22 Cuicatl

23–24 Eleuia

25–26 Eloxochitl

27–28 Eztli

29–30 Ichtaca

31–32 Icnoyotl

33–34 Ihuicatl

35–36 Ilhuitl

37–38 Itotia

39–40 Iuitl

41–42 Ixcatzin

43–44 Ixchel

45–46 Malinalxochitl

47–48 Mecatl

MEZOAMERICKÁ**ŽENSKÁ**

k100	Jméno
49–50	Meztli
51–52	Miyaoaxochitl
53–54	Mizquixaual
55–56	Moyolehuani
57–58	Nahuatl
59–60	Necahual
61–62	Nenetl
63–64	Nochtli
65–66	Noxochicoztli
67–68	Ohtli
69–70	Papan
71–72	Patli
73–74	Quetzalxochitl
75–76	Sacnite
77–78	Teicui
79–80	Tepin
81–82	Teuicui
83–84	Teyacapan
85–86	Tlaco
87–88	Tlacoehua
89–90	Tlacotl
91–92	Tlalli
93–94	Tlanextli
95–96	Xihuitl
97–98	Xiuhcoatl
99–00	Xiuhtonatal

NĚMECKÁ MUŽSKÁ**k100 Jméno**

01–02	Albrecht
03–04	Alexander
05–06	Balthasar
07–08	Benedikt
09–10	Bernhard
11–12	Dietrich
13–14	Engelbert
15–16	Erhard
17–18	Felix
19–20	Franz
21–22	Fritz
23–24	Gerhard
25–26	Gottlieb
27–28	Hans
29–30	Hartmann
31–32	Heinz
33–34	Hermann
35–36	Christian

NĚMECKÁ MUŽSKÁ

k100	Jméno
37–38	Christoph
39–40	Jacob
41–42	Jeremias
43–44	Jörg
45–46	Karl
47–48	Kaspar
49–50	Kilian
51–52	Klaus
53–54	Leonhard
55–56	Lorenz
57–58	Ludwig
59–60	Martin
61–62	Max
63–64	Melchior
65–66	Michel
67–68	Moritz
69–70	Oswald
71–72	Otto
73–74	Peter
75–76	Rudolf
77–78	Ruprecht
79–80	Sebastian
81–82	Sigmund
83–84	Simon
85–86	Stefan
87–88	Thomas
89–90	Ulrich
91–92	Valentin
93–94	Wendel
95–96	Wilhelm
97–98	Wolfgang
99–00	Wulf

NĚMECKÁ ŽENSKÁ

k100	Jméno
27–28	Doretta
29–30	Dorothea
31–32	Ella
33–34	Elsa
35–36	Elsbeth
37–38	Emmy
39–40	Engel
41–42	Erika
43–44	Eva
45–46	Felicie
47–48	Genefe
49–50	Gerda
51–52	Gerhild
53–54	Gertrud
55–56	Helena
57–58	Christine
59–60	Irma
61–62	Johanna
63–64	Jutta
65–66	Katharina
67–68	Krista
69–70	Kunigunde
71–72	Luzia
73–74	Magda
75–76	Magdalene
77–78	Margarethe
79–80	Marlene
81–82	Martha
83–84	Oda
85–86	Ottolie
87–88	Petra
89–90	Reinhilde
91–92	Sibylle
93–94	Sigrid
95–96	Ursula
97–98	Vroni
99–00	Walburga

NIGERSKO-KONŽSKÁ**MUŽSKÁ**

k100	Jméno
01–02	Abebe
03–04	Abel
05–06	Abidemi
07–08	Abrafo
09–10	Adisa
11–12	Amadi

NIGERSKO-KONŽSKÁ**MUŽSKÁ**

13–14	Amara
15–16	Anyim
17–18	Azubuike
19–20	Bapoto
21–22	Baraka
23–24	Bohlale
25–26	Bongani
27–28	Bujune
29–30	Buziba
31–32	Dabulamanzi
33–34	Dumisa
35–36	Dwanh
37–38	Emeka
39–40	Folami
41–42	Gatura
43–44	Gebhuza
45–46	Gero
47–48	Chakide
49–50	Chibuzo
51–52	Chika
53–54	Chimola
55–56	Chiratidzo
57–58	Isoba
59–60	Kagiso
61–62	Kamau
63–64	Katlego
65–66	Masego
67–68	Matata
69–70	Nthanda
71–72	Ogechi
73–74	Olwenyo
75–76	Osumare
77–78	Paki
79–80	Qinisela
81–82	Quanda
93–94	Themba
95–96	Uzoma
97–98	Zuberi
99–00	Zuri

NIGERSKO-KONŽSKÁ**ŽENSKÁ**

01–02	Abebi
03–04	Abena
05–06	Abimbola
07–08	Akachi

NIGERSKO-KONŽSKÁ ŽENSKÁ	
k100	Jméno
09–10	Akoko
11–12	Alaba
13–14	Anuli
15–16	Ayo
17–18	Bolanle
19–20	Bosede
21–22	Dada
23–24	Ebele
25–26	Efemena
27–28	Ejiro
29–30	Ekundayo
31–32	Enitan
33–34	Funanya
35–36	Chiamaka
37–38	Chidi
39–40	Chidimma
41–42	Chinyere
43–44	Chioma
45–46	Ifunanya
47–48	Ige
49–50	Ime
51–52	Kunto
53–54	Lesedi
55–56	Lumusi
57–58	Mojisola
59–60	Monifa
61–62	Nakato
63–64	Ndidi
65–66	Ngozi
67–68	Nkiruka
69–70	Nneka
71–72	Ogechi
73–74	Olamide
75–76	Oluchi
77–78	Omolara
79–80	Onyeka
81–82	Sirnisola
83–84	Temitope
85–86	Thema
87–88	Titlayo
89–90	Udo
91–92	Uduak
93–94	Ufuoma
95–96	Yaa
97–98	Yejide
99–00	Yewande

POLYNÉSKÁ MUŽSKÁ	
k100	Jméno
01–02	Afa
03–04	Ahohako
05–06	Aisake
07–08	Aleki
09–10	Anewa
11–12	Anitelu
13–14	Aputi
15–16	Ariki
17–18	Butat
19–20	Enele
21–22	Fef
23–24	Fuifui
25–26	Ha'aheo
27–28	Hanano
29–30	Hanohano
31–32	Haunui
33–34	Hekili
35–36	Hiapo
37–38	Hikawera
39–40	Ho'onani
41–42	Hoku
43–44	Hû'eu
45–46	Ina
47–48	Itu
49–50	Ka
51–52	Ka'aukai
53–54	Ka'eo
55–56	Kaelani
57–58	Kahale
59–60	Kaiea
61–62	Kaikoa
63–64	Kana'l
65–66	Koamalu
67–68	Laki
69–70	Makai
71–72	Manu
73–74	Manuka
75–76	Nui
77–78	Pono
79–80	Popoki
81–82	Ruru
83–84	Tahu
85–86	Taurau
87–88	Tuala
89–90	Toroa
91–92	Turoa
93–94	Uluwehi

POLYNÉSKÁ MUŽSKÁ	
k100	Jméno
95–96	Waata
97–98	Waipuna
99–00	Zamar
POLYNÉSKÁ ŽENSKÁ	
k100 Jméno	
01–02	Ahulani
03–04	Airini
05–06	Alani
07–08	Aluala
09–10	Anahera
11–12	Anuhea
13–14	Aolani
15–16	Elenoa
17–18	Emele
19–20	Fetia
21–22	Fiva
23–24	Halona
25–26	Hi'ilei
27–28	Hina
29–30	Hinatea
31–32	Huali
33–34	Inia
35–36	Inina
37–38	Ioani
39–40	Isa
41–42	Ka'ana'ana
43–44	Ka'ena
45–46	Kaamia
47–48	Kahula
49–50	Kailani
51–52	Kamaile
53–54	Kamakani
55–56	Kamea
57–58	Latai
59–60	Liona
61–62	Lokelani
63–64	Marva
65–66	Mehana
67–68	Millawa
69–70	Moana
71–72	Ngana
73–74	Nohea
75–76	Pelika
77–78	Sanoe
79–80	Satina
81–82	Tahia

POLYNÉSKÁ ŽENSKÁ	
k100	Jméno
83–84	Tasi
85–86	Tiaho
87–88	Tihani
89–90	Toroa
91–92	Ulanni
93–94	Uluwehi
95–96	Vaina
97–98	Waiola
99–00	Waitara
ŘECKÁ MUŽSKÁ	
k100 Jméno	
01–02	Admétos
03–04	Adónis
05–06	Aiás
07–08	Aineiás
09–10	Aiolos
11–12	Aisón
13–14	Alkeidés
15–16	Alkinoos
17–18	Argos
19–20	Brontés
21–22	Damoklés
23–24	Dardanos
25–26	Deimos
27–28	Diomédes
29–30	Endymíon
31–32	Epimétheus
33–34	Erebos
35–36	Euandros
37–38	Fobos
39–40	Forkýs
41–42	Frixos
43–44	Ganymédes
45–46	Glaukos
47–48	Hektór
49–50	Hésiodos
51–52	Hippolytos
53–54	Ídás
55–56	Ijásón
57–58	Kadmos
59–60	Kastor
61–62	Kefalos
63–64	Kéfeus
65–66	Koios
67–68	Kreios
69–70	Láios
71–72	Leandros

ŘECKÁ MUŽSKÁ

k100	Jméno
73–74	Linos
75–76	Lykos
77–78	Melanthios
79–80	Meneláos
81–82	Mentór
83–84	Neoptolemos
85–86	Ókeanos
87–88	Orestés
89–90	Pallas
91–92	Patroklos
93–94	Priamos
95–96	Pyrrhos
97–98	Xanthos
99–00	Zefyros

ŘECKÁ ŽENSKÁ

k100	Jméno
01–02	Aglaiá
03–04	Aléktó
05–06	Alkmené
07–08	Amaltheia
09–10	Andromeda
11–12	Antigoné
13–14	Ariadné
15–16	Astráia
17–18	Atalanté
19–20	Dafné
21–22	Déianeira
23–24	Dióna
25–26	Eileithýia
27–28	Élektra
29–30	Euadné
31–32	Eudora
33–34	Eunomia
35–36	Hekabé
37–38	Helené
39–40	Hermioné
41–42	Hippolyté
43–44	Chlórís
45–46	Chrysothemis
47–48	Ífigeneia
49–50	Ijokasté
51–52	Ijolé
53–54	Íris
55–56	Isméné
57–58	Kalliopé
59–60	Kallistó
61–62	Kalypsó

ŘECKÁ ŽENSKÁ

k100	Jméno
63–64	Karmé
65–66	Kassandra
67–68	Kassiopeia
69–70	Kirké
71–72	Kleió
73–74	Klóthó
75–76	Klymené
77–78	Kyané
79–80	Létó
81–82	Médeia
83–84	Megaira
85–86	Melpomené
87–88	Nausikaá
89–90	Nemesis
91–92	Niobé
93–94	Omfalé
95–96	Polymnia
97–98	Semelé
99–00	Theia

ŘÍMSKÁ MUŽSKÁ

k100	Jméno
53–54	Cyprianus
55–56	Diocletianus
57–58	Egnatius
59–60	Ennius
61–62	Fabricius
63–64	Faustus
65–66	Gaius
67–68	Germanus
69–70	Gnaeus
71–72	Horatius
73–74	Jovianus
75–76	Julius
77–78	Lucilius
79–80	Manius
81–82	Marcus
83–84	Marius
85–86	Maximus
87–88	Octavius
89–90	Paulus
91–92	Quintilianus
93–94	Regulus
95–96	Servius
97–98	Tacitus
99–00	Varius

ŘÍMSKÁ ŽENSKÁ

k100	Jméno
43–44	Floriana
45–46	Fulvia
47–48	Germana
49–50	Glaucia
51–52	Hadriana
53–54	Hadriana
55–56	Hermina
57–58	Horatia
59–60	Hortensia
61–62	Iovita
63–64	Iulia
65–66	Laelia
67–68	Laurentia
69–70	Livia
71–72	Longina
73–74	Lucilla
75–76	Lucretia
77–78	Marcella
79–80	Marcia
81–82	Maxima
83–84	Nona
85–86	Octavia
87–88	Paulina
89–90	Petronia
91–92	Porcia
93–94	Tacita
95–96	Tullia
97–98	Virginia
99–00	Vita

SEVERSKÁ MUŽSKÁ

k100	Jméno
01–02	Agni
03–04	Alarik
05–06	Anvindr
07–08	Arvid
09–10	Asger
11–12	Asmund
13–14	Bjarte
15–16	Borge
17–18	Björn
19–20	Brandur
21–22	Brand
23–24	Brynjar
25–26	Lothar
27–28	Kolbjörn
29–30	Kjalar

SEVERSKÁ MUŽSKÁ	
k100	Jméno
31–32	Egil
33–34	Einar
35–36	Erik
37–38	Erland
39–40	Fiske
41–42	Folkvard
43–44	Fritjof
45–46	Frode
47–48	Geir
49–50	Halvar
51–52	Hemming
53–54	Hjalmar
55–56	Hjörtur
57–58	Ingmar
59–60	Ivar
61–62	Knut
63–64	Leif
65–66	Ljúfr
67–68	Manni
69–70	Odd / Oddi
71–72	Ole
73–74	Orm
75–76	Ove
77–78	Randulf
79–80	Sigurd
81–82	Skári
83–84	Snorri
85–86	Sten
87–88	Stígandr
89–90	Stig
91–92	Sven
93–94	Trygve
95–96	Ulf
97–98	Váli
99–00	Vidar

SEVERSKÁ ŽENSKÁ	
k100	Jméno
01–02	Álfhild
03–04	Arnbjörg
05–06	Aase
07–08	Áslaug
09–10	Astrid
11–12	Auda
13–14	Audhild
15–16	Bergljot
17–18	Birghild

SEVERSKÁ ŽENSKÁ	
k100	Jméno
19–20	Bodil
21–22	Brenna
23–24	Brynhild
25–26	Dagmar
27–28	Eerika
29–30	Eira
31–32	Gudrun
33–34	Gunborg
35–36	Gunhild
37–38	Gunvor
39–40	Helga
41–42	Hertha
43–44	Hilde
45–46	Hillevi
47–48	Ingrid
49–50	Iona
51–52	Jorunn
53–54	Kari
55–56	Kenna
57–58	Magnhild
59–60	Nanna
61–62	Olga
63–64	Ragna
65–66	Ragnhild
67–68	Ranveig
69–70	Runa
71–72	Saga
73–74	Sigfrid
75–76	Signe
77–78	Sigrid
79–80	Sigrunn
81–82	Solveig
83–84	Svanhild
85–86	Thora
87–88	Torborg
89–90	Torunn
91–92	Tove
93–94	Unn
95–96	Vigdis
97–98	Ylva
99–00	Yngvild

SLOVANSKÁ MUŽSKÁ	
k100	Jméno
07–08	Bohuslav
09–10	Bořislav
11–12	Božidar
13–14	Bratomil
15–16	Bratoslav
17–18	Bronislav
19–20	Břetislav
21–22	Ctibor
23–24	Ctirad
25–26	Cyril
27–28	Čedomír
29–30	Česlav
31–32	Desilav
33–34	Dmitrij
35–36	Dobromil
37–38	Dobroslav
39–40	Dragutin
41–42	Drahomír
43–44	Dražan
45–46	Hostislavc
47–48	Jarogněv
49–50	Jaromír
51–52	Kazimír
53–54	Lubomír
55–56	Mečislav
57–58	Milivoj
59–60	Miloš
61–62	Mstislav
63–64	Nikola
65–66	Ninoslav
67–68	Přemysl
69–70	Radomír
71–72	Radovan
73–74	Ratimír
75–76	Rostislav
77–78	Slavomír
79–80	Stanislav
81–82	Svatoslav
83–84	Tomislav
85–86	Vasilij
87–88	Velimir
89–90	Vladimír
91–92	Vladislav
93–94	Vlastimír
95–96	Volodiměr
97–98	Vratislav
99–00	Zbygněv

SLOVANSKÁ ŽENSKÁ	
k100	Jméno
01–02	Amálie
03–04	Anastasija
05–06	Bohdana
07–08	Boleslava
09–10	Božena
11–12	Daniela
13–14	Darja
15–16	Desislava
17–18	Drahoslava
19–20	Duňa
21–22	Elena
23–24	Eufrosina
25–26	Fajina
27–28	Halina
29–30	Irina
31–32	Iskra
33–34	Jaroslava
35–36	Jasna
37–38	Jekatěrina
39–40	Jelena
41–42	Káťa
43–44	Katarína
45–46	Krešimira
47–48	Ludmila
49–50	Magda
51–52	Marija
53–54	Milica
55–56	Miloslava
57–58	Mira
59–60	Miroslava
61–62	Mokoš
63–64	Morana
65–66	Nataša
67–68	Nika
69–70	Olga
71–72	Radka
73–74	Radoslava
75–76	Rajisa
77–78	Slavica
79–80	Sofija
81–82	Stanislava
83–84	Svetlana
85–86	Taťána
87–88	Tomislava
89–90	Veronika
91–92	Vesna
93–94	Vladimíra



SLOVANSKÁ ŽENSKÁ

k100	Jméno
95–96	Zarja
97–98	Zdislava
99–00	Zora

ŠPANĚLSKÁ MUŽSKÁ

k100	Jméno
01–02	Alejandro
03–04	Alfonso
05–06	Alfredo
07–08	Antonio
09–10	Arcadio
11–12	Arnaud
13–14	Arturo
15–16	Bartolomé
17–18	Benito
19–20	Bernardo
21–22	Bonifacio
23–24	Carlos
25–26	Damián
27–28	Diego
29–30	Domingo
31–32	Enrique
33–34	Esteban
35–36	Eufébio
37–38	Fernando
39–40	Francisco
41–42	Gabriel
43–44	García
45–46	Gaspar

ŠPANĚLSKÁ MUŽSKÁ

k100	Jméno
47–48	Gil
49–50	Gilberto
51–52	Gonzalo
53–54	Guillermo
55–56	Jaime
57–58	Joan
59–60	Jorge
61–62	José
63–64	Juan
65–66	Marcos
67–68	Martín
69–70	Mateo
71–72	Miguel
73–74	Nicolás
75–76	Pascual
77–78	Pedro
79–80	Poncio
81–82	Ramiro
83–84	Ramón
85–86	Rodolfo
87–88	Rodrigo
89–90	Salvador
91–92	Sebastián
93–94	Simón
95–96	Timoteo
97–98	Tomás
99–00	Valerio

ŠPANĚLSKÁ ŽENSKÁ

k100	Jméno
01–02	Adelina
03–04	Ágata
05–06	Aléida
07–08	Alicia
09–10	Ángelica
11–12	Antonia
13–14	Beatriz
15–16	Benilde
17–18	Bernadeta
19–20	Candelaria
21–22	Carmen
23–24	Carolina
25–26	Catalina
27–28	Demetria
29–30	Dolores
31–32	Dorotea
33–34	Elena
35–36	Elia
37–38	Elvira
39–40	Felicia
41–42	Francisca
43–44	Gabriela
45–46	Imelda
47–48	Inés
49–50	Isabel
51–52	Juana
53–54	Laura
55–56	Leonor

ŠPANĚLSKÁ ŽENSKÁ

k100	Jméno
57–58	Lilia
59–60	Lucía
61–62	Marcia
63–64	María
65–66	Mariana
67–68	Matilde
69–70	Mercedes
71–72	Mónica
73–74	Nerea
75–76	Noemí
77–78	Petronila
79–80	Rebeca
81–82	Rita
83–84	Rosalía
85–86	Silvia
87–88	Sofía
89–90	Tania
91–92	Teresa
93–94	Valentina
95–96	Verónica
97–98	Victoria
99–00	Yolanda

KRÁSA A LSTIVOST SPOČÍVAJÍ V OČÍCH ZŘÍCÍHO

Nejslavnější zločinecký kápo Hlubiny, zřící Xanathar, je proslulý sbíráním informací na své přátele i nepřátele. Skladuje údaje o dobrodruzích a přemýšlí, jak se jim dostat na kobylku. Zvráceně si představuje, že nakonec bude mít kompletní složku na všechny!

Všechna povolání z *Příručky hráče* tu najdou řadu nových pravidel a příběhových možností včetně celkově víc jak dvaceti pěti nových oborů. V knize jsou taky představena nová kouzla pro hráčské postavy i nestvůry.

Páni jeskyně tu najdou nová pravidla pro pasti, kouzelné předměty, činnosti v mezidobí a další věci, aby byla vaše D&D tažení ještě lepší a jiná.

Mezi všemi těmi rozšiřujícími materiály přichází Xanathar s bizarními postřehy o všem, co jeho oční bulvy náhodou zahledly. Modlete se, ať nezahleďnou vás!

Pro použití s *Příručkou hráče*, *Bestiářem* a *Průvodcem Pána jeskyně* páté edice.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

