



PRŮVODCE PÁNA JESKYNĚ



DUNGEONS & DRAGONS

Vše, co Pán jeskyně potřebuje, pro spřádání legendárních
příběhů pro nejhranější hru na hrdiny na světě

PRŮVODCE PÁNA JESKYNĚ



PŘEKLAD VERZE 1.53



AUTOŘI

Vedoucí návrhu D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Vedoucí Průvodce Pána jeskyně: Jeremy Crawford, Christopher Perkins, James Wyatt

Vývoj pravidel: Rodney Thompson, Peter Lee

Texty: James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell

Korektury: Scott Fitzgerald Gray, Michele Carter, Chris Sims, Jennifer Clarke Wilkes

Producent: Greg Bilsland

Výtvarníci: Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso

Grafici: Emi Tanji, Bree Heiss, Trish Yochum, Barry Craig

Ilustrace obálky: Tyler Jacobson

Vnitřní ilustrace: Rob Alexander, Dave Allsop, Daren Bader, Mark Behm, Eric Belisle, Steven Belledin, Kerem Beyit, Noah Bradley, Aleksi Briclot, Filip Burburan, Milivoj Čeran, Sidharth Chaturvedi, Conceptopolis, jD, Jesper Ejsing, Wayne England, Emily Fiegenbach, Scott M. Fischer, Justin Gerard, E. W. Hekaton, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Tyler Jacobson, Jason Juta, Sam Keiser, Chad King, Vance Kovacs, Olly Lawson, Chuck Lukacs, Howard Lyon, Victoria Maderna, Aaron Miller, Mark Molnar, Terese Nielsen, William O'Connor, Hector Ortiz, Adam Paquette, Claudio Pozas, Steve Prescott, David Rapoza, Rob Rey, Aaron J. Riley, Amir Salehi, Mike Schley, Chris Seaman, Sean Sevestre, Ilya Shkipin, Carmen Sinek, Craig J. Spearing, John Stanko, Alex Stone, Matias Tapia, Joel Thomas, Cory Trego-Erdner, Beth Trott, Cyril Van Der Haegen, Raoul Vitale, Tyler Walpole, Julian Kok Joon Wen, Richard Whitters, Eva Widermann, Mark Winters, Ben Wootten, Kieran Yanner, James Zhang

Dále přispěli: Wolfgang Baur, C. M. Cline, Bruce R. Cordell, Jesse Decker, Bryan Fagan, James Jacobs, Robin D. Laws, Colin McComb, David Noonan, Rich Redman, Matt Sennett, Lester Smith, Steve Townshend, Chris Tulach, Steve Winter, Chris Youngs



Zřeknutí se zodpovědnosti: Wizards of the Coast oficiálně neschvalují následující taktiku, která garantuje maximální požitek v roli Pána jeskyně. Za prvé vždy zachovávej tvář pokerového hráče a říkej: „OK“ bez ohledu na to, jak absurdní nebo odsouzený k neúspěchu je plán hráčů. Za druhé ať se stane cokoli, předstírej, že jsi všechno zamýšlal přesně tak, jak se to stalo. Za třetí pokud si nejsi jistý, co dál, předstírej nemoc, ukonči sezónu předčasně a naplánuj svůj další tah. Když vše ostatní selže, hod si několika kostkami za svou zástěnu, na chvíli na ně pohled s hlubokým zájmem a znepokojením, významné kývni hlavou a oznam, že z nebe se snesla Tiamat a útočí.

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. Jakákoli reprodukce nebo neautorizované použití materiálu nebo grafiky obsažené v tomto dokumentu je bez výslovného písemného souhlasu Wizards of the Coast zakázáno.

Vytištěno 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.

Vedoucí projektu: Neil Shinkle, John Hay, Kim Graham

Výroba: Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Anita Williams

Prodej: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Založeno na originální hře D&D, kterou vytvořil

E. Gary Gygax a Dave Arneson, dále Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward a Don Kaye

Čerpá z dalších děl, které publikovali

J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Keith Baker, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monce Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bill Slavicsek, Andy Collins a Rob Heinsoo

Na testování pravidel se podílelo

přes 175 000 fanoušků D&D. Děkujeme!

Další konzultace poskytli

Teos Abadia, Robert Alaniz, Jason Baxter, Bill Benham, Darron Bowley, David Callander, Mik Calow, Christopher D'Andrea, Brian Danford, Krupal Desai, Josh Dillard, Sam E. Simpson Jr., Tim Eagon, David Ewalt, Rob Ford, Robert Ford, Jason Fuller, Pierce Gaithe, Richard Green, Christopher Hackler, Adam Hennebeck, Sterling Hershey, Paul Hughes, Gregory L. Harris, Yan Lacharité, Shane Leahy, Ryan Leary, Tom Lommel, Jonathan Longstaff, Rory Madden, Matt Maranda Derek McIntosh, Paul Mamed, Shawn Merwin, Lou Michelli, Mike Mihalas, David Milman, Daren Mitchell, Matthew Mosher, David Muller, Kevin Neff, Adam Page, John Proudfoot, Max Reichlin, Karl Resch, Matthew Rolston, Jason Romein, Sam Sherry, Pieter Sleijpen, Rob Stacey, David "Oak" Stark, Adam Strong-Morse, Arthur Wright

Českou verzi vytvořili Andy, Arled, Arten CZ, MartinCZ, Sha-doWWW, Tarfill, wlkeR a diskutující na fóru Kostky

Nejnovější verze dostupná na www.d20.cz



D20 V KOSTCE

NA OBÁLCE

Tyler Jacobson nakreslil arcikostěje Acereraka, jak oživuje armádu nemrtvých a připravuje se ji vyslat na nic netušící svět.

620A9217000001 CZ

ISBN: 978-0-7869-6562-5

10. vydání: listopad 2018



ÚVOD	4
Pán jeskyně	4
Jak používat tuto knihu	4
Znej své hráče	6
1. ČÁST	7
1. KAPITOLA: TVŮJ VLASTNÍ SVĚT	9
Celkový pohled.....	9
Bohové tvého světa.....	10
Mapování světa	14
Osady.....	15
Jazyky a dialekty	20
Frakce a organizace	21
Magie ve tvém světě	23
Tvorba tažení.....	24
Události tažení.....	26
Herní styl	33
Stupně hry	36
Žánry fantasy	38
2. KAPITOLA: TVORBA MNOHOVESMÍRU	43
Sféry	43
Sférické cestování	44
Astrální sféra	46
Éterická sféra	48
Vílí divočina	49
Stínopád	51
Vnitřní sféry	52
Vnější sféry	57
Další sféry	67
Známé světy Materiální sféry	68
2. ČÁST	69
3. KAPITOLA: TVORBA DOBRODRUŽSTVÍ	71
Prvky skvělého dobrodružství	71
Vydaná dobrodružství	72
Struktura dobrodružství	72
Typy dobrodružství	72
Komplikace	79
Tvorba střetnutí	81
Náhodná střetnutí	85
4. KAPITOLA: TVORBA CIZÍCH POSTAV	89
Návrh cizích postav	89
CP jako členové družiny	92
Kontakty	93
Námezdníci	94
Komparz	94
Padouši	94
Padoušské možnosti povolání	96
5. KAPITOLA: DOBRODRUŽNÁ PROSTŘEDÍ	99
Jeskyně	99
Mapování jeskyně	102
Divočina	106
Mapování divočiny	108
Přežítí v divočině	109
Osady	112
Mapování osady	114
Městská střetnutí	114
Neobvyklá prostředí	116
Pasti	120
6. KAPITOLA: MEZI DOBRODRUŽSTVÍMI	125
Propojování dobrodružství	125
Sledování tažení	126
Stálé náklady	126
Činnosti v mezidobí	127
7. KAPITOLA: POKLAD	133
Typy pokladů	133
Náhodný poklad	133
Kouzelné předměty	135
Vnímající předměty	214
Artefakty	218
Jiné odměny	227
3. ČÁST	233
8. KAPITOLA: VEDENÍ HRY	235
Pravidla u stolu	235
Role kostek	236
Používání vlastností	237
Průzkum	242
Sociální interakce	244
Předměty	246
Boj	247
Pronásledování	252
Obléhací vybavení	255
Nemoci	256
Jedy	257
Šílenství	258
Body zkušenosti	260
9. KAPITOLA: DÍLNA PÁNA JESKYNĚ	263
Možnosti vlastností	263
Možnosti dobrodružství	266
Možnosti boje	270
Tvorba nestvůry	273
Tvorba kouzla	283
Tvorba kouzelného předmětu	284
Tvorba nových možností postavy	285
DODATEK A: NÁHODNÉ JESKYNĚ	290
Výchozí oblast	290
Chodby	290
Dveře	291
Místnosti	291
Schodiště	291
Propojení oblastí	292
Zaplnění jeskyně	292
DODATEK B: SEZNAMY NESTVŮR	302
DODATEK C: MAPY	310
DODATEK D: INSPIRACE PRO PÁNY JESKYNĚ	316

ÚVOD

JE DOBRÉ BÝT PÁNEM JESKYNĚ! NEJEN ŽE můžeš vyprávět fantastické příběhy o hrdi- nech, padouších, nestvůrách a magii, ale můžeš také stvořit svět, ve kterém tyto pří- běhy ožívají. Pokud už vedeš nějakou D&D hru, nebo máš chuť to zkoušit, tato kniha je určená tobě.

Průvodce Pána jeskyně předpokládá, že znáš základy, jak hrát stolní hru na hrdiny D&D. Pokud jsi ji ještě nikdy nehrál, *DUNGEONS & DRAGONS Začátečnická krabice* je skvělým výchozím bodem pro nové hráče a PJ.

Tato kniha má dva důležité společníky: *Příručku hráče* obsahující pravidla, která potřebují tví hráči, aby si vytvořili postavy, a která potřebuješ ty k vedení hry, a *Bestiář* obsahující předpřipravené nestvůry k vyplnění tvého světa D&D.

PÁN JESKYNĚ

Pán jeskyně (PJ) je tvůrcí silou na pozadí hry. Vytváří svět, který ostatní hráči objevují a spolu tvorí, a vede **dobrodružství**, která pohání příběh. Dobrodružství obvykle tkví v úspěšném splnění úkolu a může zabrat jen jedno herní sezení. Delší dobrodružství mohou dostat hráče do větších konfliktů, jejichž vyřešení vyžaduje několik herních sezení. Když na sebe taková dobrodružství navazují, vytváří pokračující **tažení**. D&D tažení může zahrnovat desítky dobrodružství a trvat měsíce či roky.

Pán jeskyně se ujímá mnoha rolí. Jako architekt tažení vytváří dobrodružství umísťováním nestvůr, pastí a pokladů pro ostatní postavy (**dobrodruhy**), které je mají objevit. Jako vypravěč PJ pomáhá ostatním hráčům si představovat, co se kolem nich děje, a improvizuje, když dobrodruzi udělají něco nečekaného nebo jdou někam nečekaně. Jako herec PJ hraje role nestvůr a vedlejších postav a vdechuje jim život. Jako rozhodčí PJ vyjasňuje pravidla a rozhoduje, kdy se jich držet a kdy je pozměnit.

Vymýšlení, psání, vyprávění, improvizování, hraní, posuzování — každý PJ zachází s těmito rolemi různě a ty si nejspíš oblíbíš některé více než jiné. Je dobré mít na paměti, že *DUNGEONS & DRAGONS* je koníček a být Pánem jeskyně má být zábava. Zaměř se na aspekty, které máš rád, a zbytek bagatelizuj. Pokud například nemáš rád vytváření vlastních dobrodružství, můžeš použít ta vydaná. Můžeš se také opřít o ostatní hráče, aby ti pomohli se zvládáním pravidel a tvořením světa.

Pravidla D&D pomáhají tobě a ostatním hráčům se bavit, ale nerozhodují. To ty jsi Pán jeskyně, ty rozhoduješ o hře. Je však potřeba říci, že tvým cílem není pozabíjet dobrodruhy, ale vytvořit herní svět, který se točí kolem jejich činů a rozhodnutí, a motivovat hráče, aby přišli zase příště! Budeš-li mít štěstí, budeš se svými hráči vzpomínat na události vašeho tažení ještě dlouho po skončení posledního herního sezení.

JAK POUŽÍVAT TUTO KNIHU

Tato kniha je uspořádaná do tří částí. První část ti pomáhá určit, jaký druh tažení bys rád vedl. Druhá část ti pomáhá tvorit dobrodružství — příběhy — ze kterých se bude skládat tažení a hráče bude bavit jedno herní sezení za druhým. Poslední část ti pomáhá posuzovat pravidla hry a upravovat je tak, aby pasovala na styl vašeho tažení.

1. ČÁST: PÁN SVĚTU

Každý PJ je tvůrcem svého herního světa. Ať už pro D&D hru vymyslíš svět, přizpůsobíš svět ze svého oblíbeného filmu či románu, nebo použiješ vydaný herní svět, v průběhu vašeho tažení děláš svět svým vlastním.

Svět, do kterého umístíš své tažení, je jedním z nekonečně mnoha světů, které vytváří **mnohovesmír** D&D, obrovskou škálu sfér a světů, ve kterých se odehrávají dobrodružství. I když používal zavedený svět jako Zapomenuté říše, tvé tažení se odehrává v jistém paralelním vesmíru oficiálního herního světa, ve kterém se odehrávají romány, herní produkty počítačové hry ze Zapomenutých říší. Svět uprav, jak uznáš za vhodné dle důsledků hráčských akcí.

Tvůj svět je víc než jen pozadí pro dobrodružství. Stejně jako Středozemě, Západozemí a nekonečně jiných fantasy světů je místem, do kterého můžeš utéct a být svědkem rozvíjejících se fantastických příběhů. Dobře navržený a vedený svět vypadá, jako by kolem dobrodruhů protékal, takže se cítí být jeho součástí.

Konzistence je klíčem k uvěřitelnému fiktivnímu světu. Když se dobrodruzi vrátí do města pro zásoby, měli by potkat stejné **cizí postavy** (CP), které potkali předtím. Brzy si zapamatuj jméno hostinského a on si také bude pamatovat ta jejich. Jakmile dosáhneš tohoto stupně konzistence, můžeš se postarat o občasné změny. Přijdou-li dobrodruzi zpět, aby si kupili koně ve stájích, mohou zjistit, že muž, který se staral o stáje, se vrátil zpět domů do většího města za horami a nyní se o rodinný obchod stará jeho neteř. Tento druh změny — který se nijak přímo netýká dobrodruhů, ale povšimnou si ho — dává hráčům skrz jejich postavy pocit, že jsou součástí živého světa, který se mění a roste s nimi.

1. část této knihy je celá o vymýšlení tvého světa. 1. kapitola se ptá, jaký druh hry chceš vést a pomáhá ti zajistit pár důležitých podrobností o tvém světě a jeho překlenujících konfliktech. 2. kapitola ti pomáhá dát tvůj svět do širších souvislostí mnohovesmíru. Vychází z informací uvedených v *Příručce hráče* a pojednává o sférách existence a bozích a jak je můžeš sestavit dohromady, aby sloužili potřebám tvého tažení.



2. ČÁST: PÁN DOBRODRUŽSTVÍ

Ať už budeš psát svá vlastní dobrodružství, nebo použiješ ta vydaná, počítej s tím, že mimo hodiny strávené hraním u herního stolu budeš muset vynaložit nějaký čas na přípravu. Budeš si muset vyčlenit jistý volný čas na vymýšlení podmanivých záplatek, vytváření nových cizích postav a střetnutí a na vymýšlení chytrých způsobů, jak nastínit události příběhu, které teprve přijdou.

2. část této knihy má za úkol ti pomoci s tvorbou a vedením skvělých dobrodružství. 3. kapitola se věnuje základním prvkům D&D dobrodružství a 4. kapitola ti pomůže s tvorbou nezapomenutelných CP. 5. kapitola uvádí pokyny a rady pro vedení dobrodružství zasazených v jeskyních, divočině a jiných oblastech. 6. kapitola se věnuje času mezi dobrodružstvími a 7. kapitola je celá o pokladech, kouzelných předmětech a zvláštních odměnách, které pomáhají udržet zájem hráčů o tažení.

3. ČÁST: PÁN PRAVIDEL

Hra DUNGEONS & DRAGONS není soupeřením kdo z koho, ale potřebuje někoho, kdo je nestraný, ale současně zapojený do hry, aby garantoval, že každý hraje podle pravidel. Jako hráč, co vytváří herní svět a dobrodružství, se PJ přirozeně hodí do role rozhodčího.

Jako rozhodčí PJ jedná jako prostředník mezi pravidly a hráči. Hráč říká Pánovi jeskyně, co chce dělat a PJ určuje, zda je to úspěšné, přičemž v některých případech žádá hráče, aby si hodil kostkou a rozhodl tak o úspěchu či neúspěchu. Chce-li například hráč, aby se jeho postava ohnala po orkovi, řekneš mu: „Hod si kostkou,“ a podíváš se na orkovo Obranné číslo.

Pravidla nepočítají se vším, co se může stát během typického herního sezení. Například, hráč může chtít, aby jeho postava vrhla koš na oheň plný žhavého uhlí do tváře nestvůry. Jak rozhodneš o výsledku této akce je na tobě. Můžeš říct hráči, aby si hodil na ověření Síly, zatímco v duchu nastavíš **Stupeň obtížnosti** (SO) na 15. Je-li ověření Síly úspěšné, pak určíš, jak postihne nestvůru tvář plná žhavého uhlí. Můžeš rozhodnout, že to způsobí ohnivé zranění 1k4 a nevýhodu k hodům na útok nestvůry do konce jejího příštího tahu. Hodíš kostkou zranění (nebo necháš hodit hráče) a hra pokračuje.

Zprostředkování pravidel někdy znamená nastavení limitů. Pokud ti hráč řekne: „Chci dohnat orka a zaútočit na něj,“ ale postava nemá dostatek pohybu, aby ho dohnala, odpovíš: „Jsi příliš daleko, abys došel až k němu a mohl ještě zaútočit. Co bys chtěl udělat místo toho?“ Hráč přijme informaci a přijde s jiným plánem.

Abys mohl rozhodovat pravidla, musíš je znát. Není nutné znát zpaměti tuto knihu ani *Příručku hráče*, ale měl bys mít jasnou představu o jejich obsahu, takže když si situace vyžádá posouzení, budeš vědět, kam se podívat.

Příručka hráče obsahuje hlavní pravidla, která jsou potřeba k hraní hry. 3. část této knihy poskytuje množství informací, které ti pomohou s posuzováním pravidel v široké paletě situací. 8. kapitola udílí rady pro používání hodů na útok, ověření vlastností a záchranných hodů. Obsahuje také možnosti vhodné pro určité herní styly a tažení, včetně pokynů pro používání figurek, systému pro pronásledování a pravidel pro šílenství. Pokud rád tvoříš své vlastní věci, například nové nestvůry, rasy a zázemí postav, 9. kapitola ti ukáže, jak na to. Obsahuje také volitelná pravidla pro neobvyklé situace a herní styly, například používání palných zbraní ve fantasy prostředí.

Z NEJ SVÉ HRÁČE

Úspěch hry D&D závisí na tvé schopnosti bavit ostatní hráče u herního stolu. Zatímco jejich rolí je vytvořit si postavy (protagonisty tažení), vdechnout jim život a pomáhat ti řídit tažení pomocí akcí svých postav, tvůj rolí je udržovat jejich (a tvůj) zájem a ponoření do světa, který jsi stvořil, a nechat jejich postavy dělat báječné věci.

Znalost, co tvé hráče baví na hraní D&D nejvíce, ti pomůže s tvorbou a vedením dobrodružství, která si užijí a zapamatují. Jakmile víš, jaké z následujících aktivit má každý hráč ve vaší skupině nejradiji, můžeš ušít dobrodružství přesně na míru zálib svých hráčů, a udržet je tak angažované.

BOJOVÁNÍ

Hráči, kteří si užívají fantasy boj, vždy rádi vypráskají padouchy a nestvůry. Hledají každou záminku, aby se strhl boj. Místo pečlivého zvažování dávají přednost odvážné akci.

Hráče, kteří mají rádi bojování, zaujmeš, když...

- jim strčíš do cesty nečekaná bojová střetnutí.
- barvitě popíšeš zkázu, jakou způsobují jejich postavy svými útoky a kouzly.
- včleníš bojová střetnutí s velkým počtem slabých nestvůr.
- přerušíš sociální interakci a průzkum bojem.

HERECTVÍ

Hráči, kteří si užívají herectví, se radí pasují do role své postavy a mluví jejím hlasem. Věrní hráči rolí si užívají sociální interakce s cizími postavami, nestvůrami a ostatními členy družiny.

Hráče, kteří mají rádi herectví, zaujmeš, když...

- jim dás příležitosti k rozvoji osobnosti a zázemí jejich postav.
- jim umožníš pravidelně interagovat s cizími postavami.
- budeš přidávat do bojových střetnutí prvky hraní rolí.
- do svých dobrodružství včleníš prvky zázemí jejich postav.

OPTIMALIZOVÁNÍ

Hráči, kteří si užívají optimalizování schopností svých postav, si rádi vypíplávají své postavy pro špičkový bojový výkon získáváním úrovní, nových odborností a kouzelných předmětů. Vítají každou příležitost, při které mohou ukázat svou nadřazenost.

Hráče, kteří mají rádi optimalizování, zaujmeš, když...

- jim zaručíš stabilní přístup k novým schopnostem a kouzlům.
- použiješ žádoucí kouzelné předměty jako zápletky dobrodružství.
- včleníš bojová střetnutí, která umožní jejich postavám zazářit.
- za nebojová střetnutí poskytneš měřitelné odměny, například body zkušeností.

PROVOKOVÁNÍ

Hráči, kteří rádi provokují akci, dychtí po tom, aby se věci dávaly do pohybu, i kdyby z toho plynula vysoká rizika. Raději by se vrhli po hlavě do nebezpečí a čelili důsledkům, než aby čelili nudě.

Hráče, kteří mají rádi provokování, zaujmeš, když...

- jim umožníš ovlivňovat okolí.
- do svých dobrodružství zahrneš věci, které je budou lákat.
- dovolíš, aby jejich akce dostaly postavy do prekerní situace.
- začleníš střetnutí s cizími postavami, které jsou stejně divoké a nepředvídatelné jako oni.

PRŮZKUM

Hráči, kteří touží prozkoumávat, chtějí zažít divy, jež nabízí svět fantazie. Chtějí vědět, co je za dalším rohem či horou. Také rádi hledají skryté stopy a poklady.

Hráče, kteří mají rádi průzkum, zaujmeš, když...

- budeš zanechávat stopy, které naznačují věci, co se teprve stanou.
- jim během jejich průzkumu umožníš něco najít.
- jim poskytneš bohatý popis vzrušujících prostředí a budeš používat zajímavé mapy a pomůcky.
- nestvůry opředeš tajemstvími, která je třeba odhalit, nebo dosud neznámými kulturními detaily.

ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

Hráči, kteří chtějí řešit problémy, rádi zkoumají motivace cizích postav, rozmotávají padouchovy intriky, řeší hlavolamy a přichází s plány.

Hráče, kteří mají rádi řešení problémů, zaujmeš, když...

- včleníš střetnutí, která kladou důraz na řešení problémů.
- plánování a taktiku odměněš herními prospěchy.
- občas umožníš, aby důmyslný plán poskytl hráčům jednoduchou výhru.
- vytvoříš cizí postavy s komplexními motivy.

VYPRÁVĚNÍ PŘÍBĚHŮ

Hráči, kteří milují vyprávění, se chtějí podílet na vyprávění příběhu. Jsou rádi, když jejich postavy jsou silně zapleteny do rozvíjení příběhu a užívají si střetnutí, která rozvíjí a jsou svázaná s překlenující zápletkou.

Hráče, kteří mají rádi vyprávění, zaujmeš, když...

- použiješ zázemí jejich postav k utváření příběhů tažení.
- zajistíš, že střetnutí nějakým způsobem posunuje příběh.
- napomůžeš, aby akce jejich postav měly vliv na budoucí události.
- dás cizím postavám ideály, pouta a vady, kterých dobrodruzi mohou využít.

1. ČÁST

Pán světů





Vitale

1. KAPITOLA: TVŮJ VLASTNÍ SVĚT

Tvůj svět je prostředím pro tvé tažení. Místem, kde se odehrávají dobrodružství. Dokonce i když používáš již existující herní svět, například Zapomenuté říše, stane se tvým, když do něj umístíš dobrodružství, vytvoříš v něm cizí postavy a během tažení v něm provedeš změny. Tato kapitola je celá o tvorbě světa a následné tvorbě tažení, které do něj umístíš.

CELKOVÝ POHLED

Tato kniha, *Příručka hráče a Bestiář* představují základní předpoklady o tom, jak fungují světy D&D. Zavedené světy D&D jako Zapomenuté říše, Greyhawk, Dragonlance a Mystara se od nich moc neodchylují. Světy jako Dark Sun, Eberron, Ravenloft, Spelljammer a Planescape se odchylují od základu více. Když vytváříš svůj vlastní svět, je na tobě, kam chceš, aby v této škále spadal.

ZÁKLADNÍ PŘEDPOKLADY

Pravidla hry jsou založena na následujících základních předpokladech o herním světě.

Bohové dohlíží na svět. Bohové jsou skuteční a ztělesňují různé víry, přičemž každý bůh si nárokuje nadvládu nad nějakým aspektem světa, například válkou, lesy nebo mořem. Bohové prosazují svůj vliv nad světem propůjčováním božské magie svým stoupenecům a vysíláním dobrých a špatných znamení, které jim mají napovědět. Stoupenec boha slouží jako agent daného boha ve světě. Agent usiluje o šíření ideálů svého boha a poražení jeho nepřátele. I když někteří obyvatelé mohou odmítat vzdávat úctu bohům, nikdo nemůže popřít jejich existenci.

Většina světa není civilizovaná. Svět překypuje divokými kraji. Městské státy, konfederace a království různých velikostí jsou roztroušeny po kraji, ale kolem jejich hranic se rozpíná divočina. Obyvatelé dobře znají oblast, kde žijí. O jiných místech slyšeli příběhy od kupců a pocestních, ale jen málokdo ví, co leží za horami či rozlehlymi hlubokými lesy, pokud tam někdy nebyl.

Svět je starobylý. Říše vznikají a zanikají a je jen málo míst, které nebyly dotčeny říšskou vznešenosťí či úpadkem. Válka, čas a přírodní síly nakonec přemáhají smrtelný svět a zanechávají mnoho dobrodružných a záhadných míst. Dávné civilizace a jejich znalosti přežívají v legendách, kouzelných předmětech a rozvalinách. Po zhroucení říše často následují chaos a zlo.

Historii světa utváří konflikt. Mocné osoby se snaží ve světě vyznamenat a frakce stejně smýšlejících osob může změnit běh dějin. Frakce zahrnují náboženství vedená charismatickými proroky, království, v nichž vládnou staré dynastie, a temné spolky, které usilují o ovládnutí dálko ztracené magie. Livil takových frakcí sílí a slabne, jak spolu navzájem soupeří o moc. Některé se snaží chránit svět a nastolit zlatý věk. Jiné mají zlé záměry a usilují o ovládnutí světa

železnou pěstí. A ještě jiní se snaží dosáhnout cílů, jež se pohybují od praktických k esoterickým, například hromadění materiálního bohatství nebo vzkříšení mrtvého boha. Ať jsou cíle těchto frakcí jakékoliv, nevyhnutelně kolidují a vytváří konflikt, který směruje osud světa.

Svět je magický. Uživatelů magie je relativně málo, ale všude zanechávají stopy svého umění. Magie může být neškodná a všední jako lektvar, co hojí rány, až po něco mnohem vzácnějšího a působivějšího, jako je levitující věž nebo kamenný golem strážící brány města. Za civilizovanými říšemi jsou úkryty kouzelných předmětů střežené magickými pastmi a magicky vytvořené jeskyně obývané magickými stvořenými nestvůrami, jež jsou proklety magií, nebo naopak obdařeny magickými schopnostmi.

JE TO TVŮJ SVĚT

Když vytváříš svůj herní svět, je dobré začít se základními předpoklady a zvážit, jak je tvůj svět případně pozmění. Následující části této kapitoly se zaměřují na každý prvek a říkají, jak obalit tvůj svět bohy, frakcemi atd.

Předpoklady nastíněné výše nejsou vytesané do kamene. Vdechují světům D&D napětí plné dobrodružství, ale nejsou jedinou množinou předpokladů, která to dokáže. Můžeš vytvořit zajímavý koncept herního světa pozměněním jednoho či více předpokladů, stejně jako to udělaly zavedené světy D&D. Zeptej se sám sebe: „Co kdyby standardní předpoklady nebyly v mé světě pravda?“

Svět je obyčejné místo. Co kdyby magie byla vzácná a nebezpečná, a dokonce i dobrodruzi by k ní měli omezený nebo žádný přístup? Co kdyby tvé tažení bylo zasazeno do historické varianty našeho vlastního světa?

Svět je nový. Co kdyby byl tvůj herní svět nový a postavy jsou první v dlouhé řadě hrdinů? Dobrodruzi mohou být šampioni prvních velkých říší, jako například Netherilu a Cormanthoru ve světě Zapomenuté říše. Nebo první dobrodruzi na nově objeveném kontinentě, jako třeba na Taře ve světě Asterion.

Svět je známý. Co kdyby byl svět kompletně objevený a zmapovaný, včetně návěstníků „Tudy k drakům“? Co když velké říše pokrývají obrovské rozlohy krajiny s jasně vymezenými hranicemi mezi nimi? Pět národů Eberronu bylo kdysi součástí velkého císařství a magické cestování mezi jeho městy bylo samozřejmostí.

Nestvůry jsou nevšední. Co kdyby nestvůry byly vzácné a hrůzostrašné? V Ravenloftu hrůzná panství řídí obludní vládci. Populace žije v neustálém útisku těchto temných pánů a jejich zlých poskoků, ale ostatní nestvůry málokdy sužují každodenní životy obyvatel.

Magie je všude. Co kdyby v každém městě vládl mocný kouzelník? Co když jsou obchody s kouzelnými předměty běžné? V Eberronu je používání magie každodenní záležitostí, například magické létající

lodě a vlaky převáží cestující z jednoho velkoměsta do druhého.

Bohové obývají zemi nebo zcela chybí. Co kdyby bohové běžně chodili po zemi? Co když je mohou postavy vyzvat na souboj a zmocnit se jejich moci? Nebo co když jsou bohové vzdálení a ani andělé se nikdy nestýkají se smrtelníky? Ve světě Dark Sunu jsou bohové extrémně vzdálení — nejspíš neexistují — a klerici čerpají svou magickou moc místo toho ze sýl živlů. I ve světě Taria jsou bohové vzdálení.

BOHOVÉ TVÉHO SVĚTA

Dodatek B *Příručky hráče* uvádí množství panteonů (volných uskupení božstev, která nejsou sjednocena jednou doktrínou či filozofií) pro použití ve vaší hře, včetně bohů zavedených světů D&D a fantasy-historických panteonů. Jeden z těchto panteonů můžeš převzít do svého herního světa, nebo si z nich vybrat a vzít božstva a nápady, které se ti líbí. Viz „Příklad panteonu“ v této části.

Co se týče pravidel hry, u nich nezáleží, jestli má tvůj svět stovky božstev nebo církev zasvěcenou jedinému bohovi. Z hlediska pojmu pravidel si klerici volí domény, nebožstva, takže tvůj svět může spojovat domény s božstvy libovoľným způsobem.

VOLNÉ PANTEONY

Většina světů D&D má volné panteony bohů. Velké množství božstev vládne různým aspektům existence a vzájemně spolu různě spolupracují a soupeří, aby spravovali záležitosti vesmíru. Obyvatelé se shromažďují ve veřejných svatyních a uctívají bohy života a moudrosti, nebo se potkávají na skrytých místech, aby uctívali bohy klamání a zkázy.

TABULKA BOŽSTEV VÁLKY ÚSVITU

Božstvo	Přesvědčení	Doporučené domény	Symbol
Asmodeus, bůh tyranie	ZkZ	Šalba	Tři trojúhelníky v těsné formaci
Avandra, bohyně změny a štěstí	ChD	Šalba	Tři zvlněné čáry nad sebou
Bahamut, bůh spravedlnosti a urozenosti	ZkD	Válka, Život	Dračí hlava z profilu hledící doleva
Bane, bůh války a dobývání	ZkZ	Válka	Pařát s třemi drápy směrem dolů
Corellon, bůh magie a umění	ChD	Světlo	Osmicípá hvězda
Eratis, bohyně civilizace a vynalézání	ZkN	Znalost	Horní polovina ozubeného kola
Grúmš, bůh ničení	ChZ	Bouře, Válka	Trojúhelníkové oko s kostěnými výčnělkami
Ioun, bohyně znalostí	N	Znalost	Hůl ve tvaru stylizovaného oka
Kord, bůh síly a bouří	ChN	Bouře	Meč s bleskem protínajícím záštitu
Lolth, bohyně pavouků a lží	ChZ	Šalba	Osmicípá hvězda s motivem pavučiny
Melora, bohyně divočiny a moře	N	Bouře, Příroda	Vlnový vír
Moradin, bůh tvorby	ZkD	Válka, Znalost	Ohnivá kovadlina
Pelor, bůh slunce a zemědělství	ND	Světlo, Život	Kruh s šesti navenek vyzařujícími body
Havraní královna, bohyně smrti	ZkN	Smrt, Život	Havraní hlava z profilu hledící doleva
Sehanine, bohyně luny	ChD	Šalba	Srpek měsíce
Tharizdun, bůh šílenství	ChZ	Šalba	Zubatá levotočivá spirála
Tiamat, bohyně majetku, chamtvosti a pomsty	ZkZ	Šalba, Válka	Pěticípá hvězda se zakřivenými body
Torog, bůh Temných říší	NZ	Smrt	T připojené ke kruhovému okovu
Vekna, bůh zlých tajemství	NZ	Smrt, Znalost	Částečně rozdracená jednoooká lebka
Zehir, bůh tmy a jedu	ChZ	Smrt, Šalba	Had ve tvaru dýky

Každé božstvo v pantheonu má portfolio a je zodpovědné za zvelebování tohoto portfolia. Ve světě Greyhawk je bůh odvahy Heironous, který povolává do svých služeb kleriky a paladiny a nabádá je, aby ve společnosti šířili ideály čestného válečnictví, rytířství a spravedlnosti. Heironous propaguje své portfolio, šlechetně vedenou válku ve jménu spravedlnosti, dokonce i uprostřed věčného válčení se svým bratrem Hextorem, bohem války a tyranie.

Obyvatelé ve většině světů D&D jsou polyteističtí, oslavují svá božstva a uznávají pantheony ostatních kultur. Jedinci vzdávají hold různým bohům, bez ohledu na přesvědčení. V Zapomenutých říších si může osoba před vyplutím na moře udobřovat Amberlii, v době žní se připojit k obecním hodům na oslavu Šantí a před vyjetím na hon se pomodlit k Malarovi.

Některí jedinci pociťují nutkání ke službě konkrétnímu božstvu a berou daného boha za svého patrona. Obzvlášť oddaní jedinci se stávají knězi zasvěcenými svatyni nebo členy obývajícími svaté místo. Jen vzácně se takoví jedinci stávají kleriky nebo paladiny obdarěnými skutečnou božskou mocí.

Svatyně a chrámy slouží pro setkávání komunity při náboženských obřadech a slavnostech. Kněží na takových místech líčí příběhy bohů, učí etice svých božských patronů, nabízí rady a požehnání, vykonávají náboženské obřady a poskytují výcvik v činnostech, které podporují jejich božstva. Ve velkoměstech může být několik chrámů zasvěcených jednotlivým bohům, kteří jsou důležití pro tamní komunitu, zatímco menší osady mohou mít jedinou svatyni zasvěcenou všem bohům, které tamní obyvatelé uctívají.

Panteon pro svůj svět vytvoří rychle tak, že přiřadí jednoho boha každé z osmi domén dostupných klerikům: Bouře, Příroda, Smrt, Světlo, Šalba, Válka,

Znalost a Život. Těmto božstvům můžeš vymyslet jména a osobnosti, nebo si půjčit božstva z jiných pantheonů. Tento přístup ti dá malý panteon, který pokrývá nejvýznamnější aspekty existence, a je dostatečně jednoduchý k odvození dalších oblastí života, které každé božstvo kontroluje. Například bůh Znalosti může být také patronem magie a proroctví, zatímco bůh Světla může být slunečním bohem a bohem času.

PŘÍKLAD PANTEONU

Panteon Války úsvitu je příkladem panteonu sestavěného většinou z již existujících prvků, aby odpovídalo potřebám konkrétního tažení. Toto je výchozí panteon z *Příručky hráče čtvrté edice* (2008). Panteon je shrnut v Tabulce božstev Války úsvitu.

Tento panteon bere několik nelidských božstev a ustanovuje je jako univerzální bohy. Tito bohové zahrnují Bahamuta, Corellona, Grúmše, Lolith, Moradina, Sehanine a Tiamat. Lidé uctívají Moradina a Corellona jako bohy jejich příslušných portfolií a ne jako rasová božstva. Panteon zahrnuje i arcidábla Asmodea jako boha nadvlády a tyranie.

Několik bohů je vzato z jiných panteonů, občas s novými jmény. Bane pochází ze Zapomenutých říší. Z Greyhawku pochází Kord, Pelor, Tharizdun a Vekna. Z řeckého panteonu pochází Athéna (přejmenovaná na Eratis) a Týché (přejmenovaná na Avandru), i když obě jsou pozemněné. Sutech (přejmenovaný na Zehira) pochází z egyptského panteonu. Havraní královna je přibuzná severské bohyni Hel a greyhawkské Vey Jas. Zbývají tři bohové vytvoření zgruntu: Ioun, Melora a Torog.

OSTATNÍ NÁBOŽENSKÉ SYSTÉMY

Ve svém světě můžeš vytvořit panteony bohů, které jsou úzce spojeny s jediným náboženstvím, monoteistickými náboženstvími (uctívajícími jediné božstvo), dualistickými systémy (soustředěnými kolem dvou protichůdných božstev či sil), tajemnými kulty (zahrnujícími osobní oddanost jedinému božstvu, obvykle jako součást panteonového systému), animistickými náboženstvími (uctívajícími duchy přírody), či dokonce sily a filozofie, které se nesoustřídí na božstva.

TĚSNÉ PANTEONY

Těsný panteon se na rozdíl od volného panteonu zaměřuje na jedno náboženství, jehož učení a zákony pojí mají malou skupinu božstev. Stoupenci těsného panteonu mohou upřednostňovat jednoho z bohů nad ostatními, ale uznávají všechna božstva a uctívají je náležitými obětmi a modlitbami.

Klíčovým rysem těsného panteonu je, že jeho uctíváci mají jednotný étos či dogma, které zahrnuje všechna božstva. Bohové těsného panteonu fungují jednotně při ochraně a vedení svých stoupenců. Těsný panteon se dá přirovnat k rodině. Jedno či dvě božstva, která vedou panteon, slouží jako rodiče a zbytek slouží jako patroni důležitých aspektů kultury, která panteon uctívá. Jeden chrám uctívá všechny členy panteonu.

Většina těsných panteonů má jednoho či více zrůdných bohů — božstev, jejichž uctívání neschvaluje kněží panteonu jako celek. Jde obvykle o zlá božstva

a nepřátele pantheonu, například řecké Titány. Tato božstva mají své vlastní kulty a přitahují společenské vyvrhele a padouchy. Tyto kulty připomínají tajemné kulty, jejichž členové jsou striktně oddáni jejich jedinému bohovi, i když i členové zrůdných kultů naoko podporují chrámy těsného pantheonu.

Jako příklad těsného pantheonu slouží severská božstva. Odin je vůdce pantheonu a postava otce. Božstva jako Thór, Týr a Freya ztělesňují důležité aspekty severské kultury. Mezi nimi Loki a jeho stoupenci čítají ve stínech, občas pomáhají jiným božstvům a občas pracují proti nim spolu s nepřáteli pantheonu.

TAJEMNÉ KULTY

Tajemný kult je tajná náboženská organizace založená na zasvěcovacím rituálu, při němž je zasvěcenec mysticky spojen s bohem, nebo několika souvisejícími bohy. Tajemné kulty jsou silně osobní, zabývají se vztahem mezi zasvěcencem a božstvem.

Někdy je mystický kult typem uctívání uvnitř pantheonu. Uznává mýty a rituály pantheonu, ale primárně představuje své vlastní mýty a rituály. Například tajný řád mnichů se může ponuřit do mystického vztahu s bohem, který je součástí široce uctívaného pantheonu.

Mystický kult zdůrazňuje historii svého boha, která je symbolicky znova odehraje v zasvěcovacím rituálu. Základní mýthus tajemného kultu je obvykle prostý

BOŽSKÁ HODNOST

Božské bytosti mnohovesmíru se často třídí podle vesmírné moci. Některí bohové jsou uctíváni v několika světech a v každém z nich mají jinou hodnost, v závislosti na jejich tamním vlivu.

Mocná božstva jsou mimo chápání smrtelníků. Nedají se přivolat a v podstatě nikdy se nezapojí do záležitostí smrtelníků přímo. Ve velmi vzácných případech zjevují avatary podobné nižším božstvům, ale poražení avatara mocného božstva nemá žádný vliv na samotného boha.

Nižší božstva jsou ztělesněná někde ve sférách. Některá nižší božstva žijí v Materiální sféře, například bohyně jednorožců Lurue ze Zapomenutých říší a titánský žraločí bůh Sekolah uctívaný sahuaginy. Jiní žijí ve Vnějších sférách, například Lolith v Propasti. S takovými božstvy se mohou setkat smrtelníci.

Kvazibožstva mají božský původ, ale neslyší ani neodpovídají na modlitby, nepropůjčují kouzla kleriků ani neovládají aspekty životů smrtelníků. Jsou to však stále nesmírně mocné bytosti a teoreticky by mohly dosáhnout božství, pokud by nashromázdily dostatek uctíváčů. Kvazibožstva se dělí na tři podkategorie: polobozi, titáni a zakrnělci.

Polobozi se rodí ze spojení božstva a smrtelné bytosti. Mají nějaké božské atributy, ale kvůli svému smrtelnému rodiči jsou nejslabší z kvazibožstev.

Titáni jsou božská díla božstev. Mohli se narodit ze spojení dvou božstev, z krve prolité bohem, být vyrobeni v božské kovárni, nebo nějak jinak stvořeni z božské vůle či hmoty.

Zakrnělci jsou božstva, která ztratila téměř veškeré své uctíváče a jsou považována za mrtvé, ze smrtelného hlediska. Tajné rituály mohou tyto bytosti někdy kontaktovat a čerpat z jejich skryté moci.

a zpravidla zahrnuje smrt a vzkříšení boha, nebo cestu do podsvětí a zpátky. Tajemné kulty často uctívají božstva slunce a měsíce a zemědělská božstva — bohy, jejichž portfolia odráží cykly přírody.

Rituál zasvěcení kultu je obdobný základnímu mytu. Novici jdou po stopách boha, aby sdíleli jeho konečný osud. V případě umírajících a povstávajících bohů symbolická smrt zasvěcenec představuje myšlenku zreknutí se starého života a znovunarození do přeměněné existence. Zasvěcenci se rodí do nového života; zůstávají ve světě smrtelných záležitostí, ale pocitově jsou povzneseni do vyšší sféry. Zasvěcenci je slíbeno místo v říši boha po smrti, ale také zakusí nový smysl života.

MONOTEISMUS

Monoteistická náboženství uctívají pouze jedno božstvo a v některých případech popírají existenci ostatních božstev. Pokud ve svém světě zavedeš monoteistické náboženství, musíš určit, jestli existují další bohové. I kdyby neexistovali, přesto mohou existovat další náboženství po boku s monoteistickým náboženstvím. Mají-li tato náboženství kleriky se schopností sesílat kouzla, jejich kouzla mohou být poháněna jedním skutečným božstvem, nižšími duchy, kteří nejsou bohy (patrně včetně mocných běsů, elementálů, nebešlanů, výl či zrůd), nebo prostě jejich vírou.

Božstvo monoteistického náboženství má rozsáhlé portfolio a je zobrazováno jako všemohoucí a vševedoucí tvůrce všeho. Proto uctíváč tohoto boha se modlí a přináší oběti stále stejnemu bohovi, bez ohledu na to, v jakém aspektu života potřebuje božskou pomoc. Ať jde takový uctíváč do války, vyráží na cestu, nebo doufá v něčí lásku, modlí se ke stejnemu bohovi.

Některá monoteistická náboženství popisují různé aspekty božstva. Jediný bůh se objevuje v různých aspektech jako Stvořitel a Ničitel a klerici tohoto boha se soustředí buď na první, nebo na druhý aspekt, na jehož základě stanoví svůj doménový přístup, a možná dokonce své přesvědčení. Klerik, který zbožňuje aspekt Ničitele, si zvolí buď doménu Bouře, nebo Válka, zatímco ten, který zbožňuje aspekt Stvořitele, si zvolí buď doménu Příroda, nebo Život. V některých monoteistických náboženstvích se klerici sdružují do různých náboženských řádů, aby se odlišili klerici, kteří si volí rozdílné domény.

DUALISMUS

Dualistické náboženství vidí svět jako jeviště pro konflikt mezi dvěma diametrálně odlišnými božstvy či božskými silami. Rozdílné sily jsou nejčastěji dobro a zlo, nebo protichůdná božstva představující tyto sily. V některých panteonech jsou zásadními protikladami v dualistickém systému sily či božstva řádu a chaosu. Život a smrt, světlo a tma, hmota a duše, tělo a mysl, zdraví a nemoc, čistota a nečistota, pozitivní a negativní energie — vesmír D&D je plný opačných protikladů, které mohou sloužit jako základ pro dualistické náboženství. Bez ohledu na zvolené vyjádření dualismu, polovina dvojice se obvykle považuje za dobrou — prospěšnou, žádoucí či svatou — zatímco druhá polovina se považuje za špatnou, ne-li přímo zlou. Je-li základní konflikt v náboženství vyjádřen jako protiklad mezi hmotou a duší, stoupenci daného nábožen-

ství věří, že jedno z těch dvou (obvykle hmota) je zlé a to druhé (duše) je dobré, a tak usilují o osvobození od zla a svých duší z materiálního světa pomocí asketizmu a rozjímání.

Vzácné dualistické systémy věří, že dvě protikladné sily musí zůstat v rovnováze. Že se neustále odpuzují, ale zůstávají spolu svázané v tvůrčím napětí.

V kosmologii vymezené věčným konfliktem mezi dobrem a zlem se očekává, že smrtelníci zaujmou jednu ze stran. Většina věřících v dualistickém náboženství uctívá božstvo či sílu ztotožňovanou s dobrem. Uctíváči dobrého božstva věří, že je moc jejich boha ochrání před poskoky zlého božstva. Protože zlé božstvo v takovém náboženství je obvykle zdrojem všeho, co škodí existenci, uctívají ho pouze zvrhlé a zkažené osoby. Slouží mu nestvůry a běsi a jisté tajemné kulty. Mýty v dualistickém náboženství obvykle předpovídají, že dobré božstvo zvítězí v apokalyptické bitvě, ale sily zla věří, že výsledek této bitvy není předem daný a zasadují se o hájení vítězství jejich božstva.

Božstva v dualistickém systému spravují velká portfolia. Všechny aspekty existence odráží dualistickej zápas, a proto všechny věci mohou spadat do jedné ze dvou stran konfliktu. Zemědělství, milosrdenství, nebe, lékařství a poezie tkví v portfoliu dobrého božstva, a hlad, nenávist, nemoc a válka spadají pod zlé božstvo.

ANIMISMUS

Animismus je víra, že všechny části přírodního světa obývají duchové. V animistickém pojetí světa má všechno duši, od největší hory po nejmenší balvan, od velkého oceánu po bublájící potok, od slunce a měsíce po bojovníkův rodový meč. Všechny tyto věci a duše, které v nich přebývají, vnímají, třebaže některé z nich jsou bdělejší, ostrážitější a inteligentnější než jiné. Nejmocnější duchy lze dokonce považovat za božstva. Všichni si zasluhují úctu, ne-li uctívání.

Animisté obvykle nejsou oddanější jednomu duchovi na úkor jiným. Modlí se a přináší oběti různým duchům v různou dobu podle situace. Zbožná postava se může denně modlit k duším předkům a duchům domu, pravidelně prosit důležité duchy jako Sedm osudů štěstí, občas obětovat kadidlo duchům míst, například duchovi lesa, a výjimečně se modlit také ke spoustě jiných duchů.

Animistické náboženství je velmi tolerantní. Většina duchů se nestará, komu všemu dále postava přináší oběti, pokud se jim dostává náležitých obětí a úcty. Když se animistickými zeměmi rozpínají nová náboženství, získávají obvykle přívržence, ale ne konvertity. Obyvatelé přidávají do svých modliteb nové duchy a božstva, aniž by z nich vytlačili ty staré. Učenci přejímají složité filozofické systémy a praktiky, aniž by měnili svou víru a úctu k duchům, které již uctívají.

Animismus funguje jako velký těsný panteon. Animističtí klerici slouží panteonu jako celku, a tak si mohou zvolit jakoukoli doménu, jíž daný klerik vyjádří svého oblíbeného ducha.

SÍLY A FILOZOFIE

Ne všechny božské schopnosti musí být odvozeny od božstev. V některých světech jsou věřící natolik přesvědčeni o svých názorech na vesmír, že ze svého

přesvědčení čerpají magickou moc. V jiných světech nahrazují bohy neosobní přírodní či magické síly, které dávají moc smrtelníkům, jež jsou s nimi sladění. Tak jako druidi a hraničáři mohou získat svou schopnost sesílat kouzla ze síly přírody místo od konkrétního božstva přírody, někteří klerici jsou oddaní ideálům místo bohovi. Paladini mohou sloužit filozofii spravedlnosti a rytířství místo konkrétnímu božstvu.

Síly a filozofie se neuctívají: nejsou to bytosti, které slyší a reagují na modlitby či přijímají oběti. Oddanost filozofii či síle se nevylučuje se službou božstvu. Osoba může být oddaná filozofii dobra a uctívat různá dobrá božstva, nebo uctívat sílu přírody a současně vzdávat hold bohům přírody, které může považovat za osobní projevy neosobní síly. Ve světě, který obsahuje božstva s prokazatelnou mocí (skrz své kleriky), je neobvyklé, že by filozofie popírala existenci božstev, i když obecné filozofické přesvědčení říká, že božstva jsou spíš smrtelníci, než že by v ně smrtelníci věřili. Podle takových filozofí nejsou bohové skutečně ne-smrtelní (pouze velmi dlouho žijící) a smrtelníci mohou dosáhnout božství. Dosažení božství je v podstatě konečným cílem některých filozofí.

Moc filozofie pramení z přesvědčení, které jí smrtelníci přikládají. Filozofie, ve kterou věří pouze jedna osoba, není tak silná, aby propůjčila dané osobě magickou moc.

HUMANOIDI A BOHOVÉ

Když dojde na bohy, lidé vykazují mnohem širší záběr vír a institucí než ostatní rasy. V mnoha světech D&D mají orkové, elfové, trpaslíci, goblini a jiní humanoidi pevné pantheony. Předpokládá se, že ork bude uctívat Grúmše či jednoho z několika podřízených božstev. Oproti tomu lidská rasa uctívá ohromnou škálu božstev. Každá lidská kultura může mít vlastní soustavu bohů.

Ve většinu světů D&D neexistuje jediný bůh, který by si nárokoval stvoření lidstva. Proto lidé mají sklon k budování institucí, které mají přesah do náboženství. Jeden charismatický prorok může konvertovat celé království, aby uctívalo nového boha. Se smrtí tohoto proroka může náboženství silit či slábnout, nebo se stoupenci proroka mohou obrátit proti sobě a založit několik soupeřících náboženství.

Oproti tomu náboženství v trpasličí společnosti je pevně dané. Trpaslíci v Zapomenutých říší berou Moradina za svého stvořitele. I když několik trpasličích jedinců může uctívat jiné bohy, jako kultura jsou trpaslíci zaslábeni Moradinovi a pantheonu, který vede. Jeho učení a magie jsou natolik integrovány do trpasličí kultury, že snad neexistuje způsob, jak by ho šlo nahradit.

Proto zvaž roli bohů ve svém světě a jejich vazby k různým humanoidním rasám. Má každá rasa svého božského stvořitele? Jak tento bůh utváří kulturu dané rasy? Jsou těmito božskými vazbami povinováni všichni dané rasy, nebo mají svobodné vyznání? Obrátila se rasa proti bohovi, který ji stvořil? Objevila se nová rasa stvořená bohem v posledních letech?

Božstvo může mít i vazby ke království, šlechtické linii či jiné kulturní instituci. Po smrti císaře může být nový vládce vždy určen božským znamením boha, kte-



rý ochraňuje císařství od prvních dnů. V takové zemi může být uctívání jiných bohů protizákonné a přísně kontrolované.

Nakonec zvaž rozdíl mezi bohy svázanými s konkrétními humanoidními rasami a bohy s různorodějšími stoupenci. Mají rasy se svými vlastními pantheony privilegované postavení ve tvém světě, kdy tito bohové zaujmají aktivní roli v jejich záležitostech? Ignoruj tito bohové ostatní rasy, nebo jsou tyto rasy rozhodujícím faktorem, který může nachýlit rovnováhu moci ve prospěch některého z bohů?



MAPOVÁNÍ SVĚTA

Když vytváříš svět, ve kterém se bude odehrávat tvé tažení, potřebuješ mapu. Lze to udělat jedním ze dvou způsobů: shora dolů, nebo zdola nahoru. Někteří Páni jeskyně rádi začnají shora. Na začátku tažení si vytvoří celkový přehled světa, nakreslí si mapu zobrazující celé kontinenty a potom si rozpracovávají menší oblasti. Jiní Páni jeskyně dávají přednost opačnému směru. Začínají s malou oblastí, jejíž mapu tvoří krajské nebo královské měřítko a potom rozpracovávají větší oblasti, když dobrodružství zavedou hrácké postavy na nová území.

Ať zvolíš jakýkoliv přístup, pro mapování venkovního prostředí, kde se dá cestovat jakýmkoliv směrem a výpočet vzdálenosti může být důležitý, se hodí hexy, neboli šestiúhelníky. Pro většinu map je ideální hexový papír, kde jeden hex má půl centimetru. Pro svou mapu použij měřítko, které se nejlépe hodí pro tebou zamýšlenou úroveň detailu. V 7. kapitole najdeš více informací o tvorbě a mapování oblastí divočiny.

KRAJSKÉ MĚŘÍTKO

Pro nejdetajnější oblasti světa použij krajské měřítko, kde každý hex představuje 1 míli. Celostránková mapa v tomto měřítku představuje oblast, ve které lze z jejího středu dojít kamkoliv za jeden den cestování, za předpokladu, že jde o volný, nenáročný terén. Proto se krajské měřítko hodí pro mapování výchozí oblasti tažení (viz „Tvorba tažení“ dále v této kapitole) nebo jakékoliv oblasti, kde hodláš sledovat pohyb dobrodruhů v hodinách místo dnech.

Krajina této velikosti bude obsahovat jeden široce rozprostřený dominantní typ terénu, přerušovaný ojedinělymi jinými typy terénu.

Obydlený kraj zmapovaný v tomto měřítku může mít jedno město a osm až dvanáct vesnic či statkářských vísek. Divočejší kraj může mít jen jednu tvrz, nebo může být zcela neosídlený. Můžeš také vyznačit rozsah obdělané zemědělské půdy, která obklapuje každé město či velkoměsto. Na mapě s krajským měřítka to bude vypadat jako několik hexů široký pás obklapující každé město nebo vesnici. Dokonce i malé

vísky obdělávají většinu orné půdy v okruhu jedné či dvou mil.

KRÁLOVSKÉ MĚŘÍTKO

Na mapě s královským měřítkem každý hex představuje 6 mil. Mapa v tomto měřítku pokývá velkou oblast o přibližné rozloze Velké Británie nebo polovině rozlohy státu Kalifornie. To je spousta místa pro dobrodružství.

První krok při mapování kraje v tomto měřítku je načrtout pobřeží a všechny hlavní vodní plochy v oblasti. Leží kraj ve vnitrozemí, nebo na pobřeží? Pobřežní kraj může obsahovat mořské ostrovy a vnitrozemská oblast může obsahovat vnitrozemské moře či velká jezera. Nebo se kraj může skládat z jediného velkého ostrova, nebo z úžiny či poloostrova s několika pobřežími.

Dále načrtni všechna hlavní pohoří. Přechod mezi horami a nížinami tvoří podhůří a v kraji mohou být roztroušeny široké oblasti kopečků.

Zbytek své mapy nech pro relativně plochý terén: pláně, lesy, močály a podobně. Tyto prvky rozmísti libovolně.

Nakresli tratě řek protékajících krajinou. Řeky se rodí v horách či vnitrozemských oblastech, kde často prší, a stékají do nejbližší hlavní vodní plochy, pokud při tom řeka nemusí překonat převýšení. Řeky se pomocí přítoků spojují do větších a tečou do jezera či moře.

Nakonec do kraje umísti důležitá města a velkoměsta. V tomto měřítku tě nemusí trápit městečka ani vesnice, ani mapování všech pásů zemědělské půdy. Dokonce i obydlený kraj této velikosti může mít na mapě jen osm až dvanáct měst či velkoměst.

KONTINENTÁLNÍ MĚŘÍTKO

Pro nakreslení mapy celého kontinentu použij měřítko, kde 1 hex představuje 60 mil. V tomto měřítku neuvidíš víc než tvar pobřeží, největší pohoří, hlavní řeky, velikánská jezera a státní hranice. Mapa v tomto měřítku se nejlépe hodí pro znázornění, jak do sebe zapadá několik map královského měřítka, ne pro sledování pohybu dobrodruhů den po dni.

Postup, který používáš pro mapování kraje v královském měřítku, funguje i pro mapování celého kontinentu. Kontinent může mít osm až dvanáct velkých velkoměst, které si zaslouží místo na mapě, nejspíš hlavní obchodní centra a hlavní města království.

KOMBINOVÁNÍ MĚŘÍTEK

Ať začneš v jakémkoliv měřítku, je snadné se na mapě přiblížovat nebo oddalovat. V kontinentálním měřítku 1 hex představuje stejnou oblast jako 10 hexů královského měřítka. Dvě města, která jsou od sebe vzdálená 3 hexy (180 mil) na tvé kontinentální mapě, by

byla od sebe 30 hexů na tvé královské mapě a mohla by tvořit opačné konce kraje, který bys rozkresloval podrobněji. V královském měřítku 1 hex odpovídá 6 hexům krajského měřítka, takže je lehké umístit kraj nakreslený na tvé mapě v krajském měřítku do středu mapy v královském měřítku a vytvořit kolem něj zajímavé oblasti.

OSADY

Místa, kde žijí obyvatelé — rušná velkoměsta, prosperující města a drobné vesnice choulící se mezi mílemi zemědělské půdy — pomáhají vymezit povahu civilizace ve tvém světě. Jediná osada — domovská základna pro tvé dobrodruhy — je ideální místo pro začátek tažení a počátek budování tvého světa. Když ve svém světě vytváříš nějakou osadu, zamysli se nad následujícími otázkami:

- Jakému účelu slouží ve tvé hře?
- Jak je velká? Kdo v ní žije?
- Jak vypadá, voní a zní?
- Kdo jí vládne? Kdo dál má moc? Je součástí většího státu?
- Jaká je její obrana?
- Kam jdou postavy, když potřebují zboží a služby?
- Jaké jsou v ní význačné chrámy a jiné organizace?
- Jaké fantastické prvky jí odlišují od obyčejného města?
- Proč by se postavy měli o osadu zajímat?

Pokyny v této části ti mají pomoci vybudovat osadu, jakou chceš z libovolného důvodu. Opomeň rady, které jsou v protikladu s tvou vizí osady.

ÚČEL

Osada ve tvém světě existuje hlavně kvůli podpoře příběhu a zábavy. Mimo to účel osady určuje množství podrobností, které jí přidělíš. Tvoř pouze ty rysy osady, o kterých víš, že je budeš potřebovat, spolu s poznámkami o obecných rysech. Potom nech místo organicky růst, jak s ním dobrodruzi stále více interagují a piš si poznámky o nových místech, která vymyslíš.

MÍSTNÍ RYSY

Osada může sloužit jako místo, kde se postavy zastaví, aby si odpočinuly a nakoupily zásoby. Osada tohoto typu nepotřebuje víc než krátký popis. Zahrň jméno osady, rozhodni o její velikosti, přidej špetku zajímavosti („Pach místních koželužen je v tomto městě nevyvratitelný.“) a nech dobrodruhy, aby si šli po svém. Historie hospody, kde postavy stráví noc, způsoby chování obchodníka, u kterého si nakoupí zásoby — tuto úroveň podrobností můžeš přidat, ale nemusíš. Pokud se postavy vrátí do stejné osady, začni přidávat tyto místní rysy, takže začne působit trochu víc jako domovská základna, třebaže dočasná. Rozvíjej osadu dle potřeby.

DOMOVSKÁ ZÁKLADNA

Osada poskytuje dobrodruhům místo k žití, tréninku a zotavení mezi dobrodružstvími. Celé tažení se může zaměřit na konkrétní město či velkoměsto. Taková





osada je startovací rampou, ze které postavy odcházejí do širšího světa.

Dobře udělaná domovská základna může dobrodruhům přirůst k srdci, zejména pokud jim záleží na jedné či více cizích postavách, které tam žijí.

Aby domovská základna ožila, budeš muset investovat nějaký čas do vypracování detailů, ale hráči ti s tím mohou pomoci. Požádej je, aby ti řekli něco o svých učitelích, členech rodiny a ostatních důležitých osobách v životě postav. Neboj se něco přidat a upravit to, co ti dají, ale začneš s pevným základem pro cizí postavy (CP), které jsou pro postavy důležité. Nechť hráči popíší, kde a jak jejich postavy tráví svůj čas – třeba oblíbenou hospodu, knihovnu nebo chrám.

Tyto CP a místa použij jako výchozí bod, zhmotní vliv osady na postavy. Urči, kdo jí vede a také kdo vynucuje právo (jak se probírá dále v této kapitole). Začleň postavy, které mohou poskytovat informace, například mudrce, věštce, knihovníka a všímavé povaleče. Kněží mohou poskytovat kouzla i informace. Udělej si poznámky o obchodnících, kteří mohou pravidelně interagovat s dobrodruhy a možná spolu soupeřit o přízeň družiny. Zamysli se nad osobami, které provozují hospodu, kterou mají dobrodruzi v oblibě. A pak přidej několik divokých karet: pochybného zprostředkovatele, šíleného proroka, obchodníka v důchodu, opilého zhýralce nebo kohokoliv jiného, kdo dodá tvému světu špetku dobrodružství a intrik.

DOBRODRUŽNÉ MÍSTO

Vesnice poskytující útočiště tajnému kultu uctíváčů dábla. Město ovládané gildou krysodlaků. Město dobyté skurutí armádou. Tyto osady nejsou pouhými zastaveními k odpočinku, ale místa, kde se rozvíjí dobrodružství. V osadě, která slouží jako dobrodružné místo, rozpracuj zamýšlené oblasti dobrodružství, například věže a skladiště. Pro situační dobrodružství si poznamenej CP, která hrají roli v dobrodružství. Tato práce je přípravou dobrodružství i tvorbou světa, a postavy, které si připravíš pro své dobrodružství — včetně spojenců, patronů, nepřátel a komparzu — se mohou stát vracejícími se postavami ve tvém tažení.

VELIKOST

Většina osad ve světě D&D jsou vesnice seskupené kolem většího města či velkoměsta. Vesničané provozující zemědělství zásobují obyvatelstvo ve městě či velkoměstě jídlem výměnou za zboží, které by farmáři sami nevyráběvali. Města a velkoměsta jsou sídly šlechticů, kteří vládnou okolní oblasti, a nesou zodpovědnost za obranu vesničanů před útokem. Občas místní pán či paní žije v tvrzi či pevnosti bez města či velkoměsta v okolí.

VESNICE

Populace: Až přibližně 1 000

Vláda: Vesnicí vládne šlechtic (obvykle ne zdejší) pomoci zdejšího jmenovaného zástupce (rychtáře), aby rozsuzoval spory a vybíral daně.

Obrana: Rychtář může mít malou vojenskou jednotku. Jinak vesnice spoléhá na domobranu.

Obchod: Základní potřeby jsou snadno dostupné, zpravidla z hospody či tržiště. Jiné zboží je dostupné od cestujících obchodníků.

Organizace: Ve vesnici může být jeden nebo dva chrámy či svatyně, ale jen málo či žádné jiné organizace.

Většina osad jsou zemědělské vesnice, které zásobují sebe a blízká města či velkoměsta plodinami a masem. Vesničané tak či onak produkují jídlo – pokud nepřestupují plodiny, pak podporují ty, kdo to dělají. Okováváním koní, tkaním látek, mletím obilí a podobně. Díky zboží, které vyprodukují, sytí své rodiny a podporují obchod v okolních osadách.

Obyvatelstvo vesnice je rozptýleno na velké ploše. Statkáři žijí na svých staticích rozptýlených dál od středu vesnice. V srdci vesnice je shlupek několika budov: studna, tržiště, jeden nebo dva malé chrámy, společenské centrum a možná hospoda pro cestovatele.

MĚSTO

Populace: Až přibližně 6 000

Vláda: Vládne zdejší šlechtic a ustanovuje primátora, aby dohlížel na administrativu. Volená městská rada konšelů zastupuje zájmy střední třídy.

Obhana: Šlechtic velí poměrně velké armádě profesionálních vojáků i osobním strážcům.

Obchod: Základní potřeby jsou snadno dostupné, i když exotické zboží a služby je těžší najít. Cestovatele podporují hospody a krčmy.

Organizace: Ve městě je několik chrámů i nejrůznější obchodní gildy a jiné organizace.

Města jsou hlavními obchodními centry. Leží na místech, kde důležitá průmyslová odvětví a spolehlivé obchodní trasy umožňují růst populace. Tyto osady spoléhají na obchod: import surovin a jídla z okolních vesnic a export řemeslných výrobků do těchto vesnic i ostatních měst a velkoměst. Obyvatelstvo města je rozmanitější než obyvatelstvo většiny vesnic.

Města vznikají na křižovatkách cest a vodních toků, na křižovatkách hlavních pozemních tras, kolem strategicky obranných poloh nebo poblíž významných dolů či podobných přírodních zdrojů.

VELKOMĚSTO

Populace: Až přibližně 25 000

Vláda: Vládě předsedá zdejší šlechtic s několika jinými šlechtici, kteří sdílí vládní funkce a zodpovědnost za okolní oblasti. Jeden ze šlechticů je primátor, který dohlíží na administrativu velkoměsta. Volená městská rada konšelů zastupuje střední třídu a může mít víc skutečné moci než primátor. I ostatní skupiny slouží jako důležitá mocenská centra.

Obhana: Velkoměsto udržuje armádu profesionálních vojáků, strážné a městskou hlídku. Každý šlechtic udržuje ve svém sídle jednotku osobních strážců.

Obchod: Téměř jakékoliv zboží a služby jsou snadno dostupné. Cestovatele podporuje mnoho hospod a krčem.

Organizace: Uvnitř městských hradeb se nalézá množství chrámů, cechů a jiných organizací,

z nichž některé mají značnou moc v záležitostech města.

Velkoměsta jsou kolébkami civilizace. Jejich velká populace vyžaduje značnou podporu z okolních vesnic i obchodních tras, takže jsou ojedinělá. Velkoměstům se obvykle daří v oblastech, kde rozlehlé plochy úrodné orné půdy obklopují místo dosažitelné pro obchod, téměř vždy na splavném vodním toku.

Velkoměsta mají téměř vždy hradby a stupně rozmachu města lze snadno rozpoznat podle rozšíření hradeb dál od středu města. Tyto vnitřní hradby přirozeně rozdělují město do čtvrtí (sousedství vymezených určitými rysy), které mají své vlastní zástupce v městské radě a své vlastní šlechtické správce.

Velkoměsta, co mají více než dvacet pět tisíc obyvatel, jsou extrémně vzácná. Metropole jako Hlubina v Zapomenutých říších, Šarn v Eberoru a Svobodné město Jestřábí v Greyhawku stojí jako živoucí majáky civilizace ve světech D&D.

ATMOSFÉRA

Čeho si dobrodruzi všimnou jako první, když se přiblíží nebo vstoupí do osady? Tyčí se ježaté zdi s vojáky? Žebráky před branou s nataženýma rukama prosí o pomoc? Hlučný rámus obchodníků a kupců tlačících se na tržišti? Nesnesitelný zápach hnoje?

Smyslové detaily pomáhají osadu oživit a jasně hráčům sdělit jeho osobitost. Ujasní si jeden charakterizující faktor, který shrnuje osobitost osady, a vyvozuj z něj. Možná je velkoměsto vybudované kolem kanálů, jako Benátky ve skutečném světě. Tento klíčový prvek naznačuje množství smyslových detailů: pohled na barevné čluny plující po kalných vodách, zvuk narážejících vln a možná zpěv gondoliérů, pach ryb a znečištěné odpadní vody, pocit vlhkosti. Nebo je třeba velkoměsto často zahalené v mlze a ty popíšeš úponky chladného oparu protahující se každou trhlinou a skulinou, tlumené zvuky kopyt na dlažebních kostkách, chladný vzduch s vůní deště a pocit tajemství a číhajícího nebezpečeň.

Podnebí a terén prostředí, vznik osady a její obyvatelé, její vláda a politická pozice a její obchodní důležitost – to vše se podílí na její celkové atmosféře. Velkoměsto přitisknuté k okraji džungle má velmi odlišnou atmosféru než město na okraji pouště. Elfí a trpasličí města představují odlišnou estetiku, jasně ztotožnitelnou na rozdíl od měst vybudovaných lidmi. Na ulicích velkoměsta, ve kterém vládne tyran, hlídají vojáci, aby potlačili jakýkoliv náznak opozice, zatímco velkoměsto s raným systémem demokracie se může honosit tržnicí pod širým nebem, kde se volně tvoří i obchodusí filozofické myšlenky. Všechny možné kombinace těchto faktorů mohou do osady ve tvém herním světě vdechnout nekonečnou rozmanitost.

VLÁDA

Ve feudální společnosti, která je běžná ve většině světech D&D, se moc a autorita soustředí do měst a velkoměst. Šlechtici drží moc nad osadami, kde bydlí, a nad okolními územími. Od obyvatel vybírají daně, které používají pro veřejné stavební projekty, placení vojáků a podporu svého pohodového životního

stylu (i když šlechtici zpravidla mají značné zděděné jméni). Na oplátku slibují chránit své občany před hrozbami, jako jsou orčí nájezdníci, skurutí armády a toulaví lidští bandité.

Ve vesnicích šlechtici ustanovují úředníky jako své zástupce, aby dohlíželi na vybírání daní a sloužili jako soudci ve sporech a trestních soudech. Tito rychtáři, drábové či šafáři jsou prostí obyvatelé, kteří vládnou rodné vsi, a byli do svých pozic vybráni díky úctě, kterou k nim chovali jejich spoluobčané.

Ve městech a velkoměstech sdílí moc a samosprávu páni a nižší šlechtici (obvykle jejich příbuzní) spolu s reprezentanty střední třídy, jako jsou obchodníci a řemeslníci. Do čela města či městské rady je ustanoven primátor s urozeným původem, aby vykonával stejně správní funkce jako rychtáři ve vesnicích. Rada se skládá z konšelů volených střední třídu. Pouze pošetili šlechtic ignoruje přání rady, nebo ekonomická síla střední třídy je pro prosperitu města či velkoměsta často důležitější než dědičná pravomoc šlechty.

Cím je osada větší, tím je pravděpodobnější, že významnou moc drží i jiné osoby či organizace. Dokonce i ve vesnici může mít oblíbený jedinec — moudrý stařec nebo velmi populární sedlák — větší vliv než ustanovený rychtář a moudrý rychtář se snaží neznepráťelit si takovou osobu. Ve městech a velkoměstech může stejná moc ležet v rukou význačného chrámu, cechu, jenž je nezávislý na městské radě, nebo jedincem s magickou mocí.

FORMY VLÁDY

Osada jen zřídka stojí osamoceně. Dané město či velkoměsto může být teokratickým městským státem nebo prosperujícím svobodným městem, kterému vládne rada obchodníků. Ale spíš je součástí feudálního království, byrokratického císařství nebo satelitu, kterému železnou pěstívládne tyran. Zamysli se, jak osada zapadá do většího pohledu na svět nebo kraj — kdo vládne jejímu vládci a jaké jiné osady mohou být pod její nadvládou.

Níže jsou popsány typické a fantastické formy vlády. Zvol si některou, nebo náhodně urči formu vlády národa či města podle Tabulky forem vlády.

TABULKA FOREM VLÁDY

k%	Vláda	k%	Vláda
1 – 8	Autokracie	61 – 63	Mágokracie
9 – 13	Byrokracie	64 – 65	Matriarchát
14 – 16	Demokracie	66 – 68	Meritokracie
17 – 21	Diktatura	69 – 70	Místodržitelství
22 – 36	Feudalismus	71 – 80	Monarchie
37 – 38	Gerontokracie	81 – 84	Oligarchie
39 – 47	Hierarchie	85 – 86	Patriarchát
48 – 53	Chunta	87 – 88	Plutokracie
54	Kleptokracie	89 – 95	Republika
55 – 60	Konfederace	96 – 100	Teokracie

Autokracie. Jeden dědičný vládce drží absolutní moc. Samovládce je buď podporován vyvinutou byrokracií či armádou, nebo stojí jako jediná autorita

v jinak anarchistické společnosti. Dynastický vládce může být nesmrtelný nebo nemrvý. Aundair a Karrnath, dvě království ve světě Eberron, mají samovládce, kterým koluje v žilách královská krev. Královna Aurala z Aundairu se opírá o kouzelníky a zvědy, kteří prosazují její vůli. Kairus, upíří král Karrnathu, má pod svým velením hrozivou armádu živých a nemrtvých vojáků.

Byrokracie. Vláda se skládá z různých ministerstev, z nichž každé je zodpovědné za určitý aspekt vlády. Hlavy ministerstev, ministři nebo tajemníci, se zodpovídají loutkovému samovládci či radě.

Demokracie. V demokracii rozhodují o zákonech občané nebo jejich volení zástupci. Byrokracie či armáda se starají o každodenní práci vlády a místa se obsazují na základě otevřených voleb.

Diktatura. Jeden vrcholný vládce má absolutní moc, ale jeho vláda není nutně dědičná. V ostatních ohledech tato vláda připomíná autokracii. Ve světě Greyhawk je půldémon Iuz diktátorem dobyté země, která nese jeho jméno.

Feudalismus. Typická vláda v Evropě ve středověku. Feudální společnost se skládá z vrstev pánů a poddaných. Poddaní poskytují svým pánum vojáky nebo rytířskou daň (pravidelný poplatek za neruakování do armády), kteří na oplátku slibují ochranu pro poddané.

Gerontokracie. V této společnosti předsedají staršinové. V některých případech jsou vedením země pověřeny dlouhověké rasy, například elfové, nebo draci.

Hierarchie. Feudální či byrokratická vláda, jejíž každý člen, kromě jednoho, je podřízený jinému členovi. Ve světě Dragonlance utváří vojenskou hierarchii dračí armády Krynnu, kde jako vůdci jsou Dračí velmistraři pod dračí královou Takhisis.

Chunta. Vojenští vůdci řídí národ podle vojenského práva a využívají armádu a jiných vojenských sil. Chunta může být založena například na elitní skupině vojáků, rádu dračích jezdců nebo lize mořských knížat. Do této kategorie spadá Solamnie, národ, jemuž vládnou rytíři ve světě Dragonlance.

Kleptokracie. Tato vláda se skládá ze skupin i jednotlivců usilujících zejména o své vlastní obohacení, často na úkor svých poddaných. Zářným příkladem jsou lakotná Zbojnická království ve světě Greyhawk. Království vedené zlodějskými cechy by také spadalo do této kategorie.

Konfederace. V konfederaci si vládne každé jednotlivé město či velkoměsto samo, ale všichni mají podíl na federativním svazu, který podporuje (aspoň teoreticky) společné dobro všech členských států. Podmínky a postoje k centrální vládě se místo od místa v konfederaci liší. Panská jednota ve světě Zapomenuté říše je volná konfederace velkoměst, zatímco Mrorské tvrze ve světě Eberron jsou konfederace spojeneckých trpasličích kmenů.

Mágokracie. Řídící orgán se skládá ze sesilatekouzel, kteří vládnou přímo jako oligarchové či feudální páni, nebo se podílí na demokracii či byrokraci. Příklady zahrnují Rudé mágy z Thaye ve světě Zapomenuté říše a čarodějný krále Athasu ve světě Dark Sun.

Matriarchát nebo patriarchát. V této společnosti vládnou nejstarší, nebo nejdůležitější příslušníci jednoho pohlaví. Příkladem teokratického matriarchátu jsou drowí města, neboť v každém z nich vládne rada drowích velekněžek odpovědných Lolth, Démonické královny pavouků.

Meritokracie. Na společnost dohlíží nejinteligentnější a nejvzdělanější občané, často s pomocí byrokracie pro obstarávání každodenní práce s vládnutím. Učení mniši předsedají knihovní pevnosti Svítící Tvrz v Zapomenutých říších, na něž dohlíží mistr tradice zvaný Správce.

Místodržitelství. Moc drží dobyvatelé a představitelé cizí vlády, která vládne dané osadě či kraji jako součást větší říše. Místodržitelé jsou byrokrati a vojenští důstojníci, nebo neobvyklé postavy či nestvůry. Města Velestav a Suderham ve světě Greyhawk jsou místodržitelství ovládané agenty zlého gangu nájezdníků, známého jako Otrokářští páni.

Monarchie. Korunu nosí jediný dědičný panovník. Na rozdíl od samovládce je moc monarchy omezená zákonem a vládce slouží jako hlava demokracie, feudálního státu nebo chunty. Království Brelandu, ve světě Eberron, má parlament, který vydává zákony, i monarchu, který je prosazuje.

Oligarchie. Moc sdílí skupinka absolutistických vládců, kteří si zpravidla rozdělili zemi do obvodů či provincií pod svou kontrolou, nebo vládnou společně. Skupina dobrodruhů, kteří získají vládu nad národem, mohou utvořit oligarchii. Svobodné město Jestřábí je oligarchie složená z různých vůdců frakcí, s Primátorem jako loutkou.

Plutokracie. Společnosti vládnou boháči. Elitu tvoří vládnoucí rada, která si kupuje reprezentaci u dvora loutkového monarchy, nebo vládne implicitně, neboť peníze jsou skutečnou mocí v říši. Mnoho velkoměst ve světě Zapomenuté říše, včetně Hlubiny a Baldurovy brány, jsou plutokracie.

Republika. Vláda je svěřena zastupitelům stanoveného voličstva, kteří vládnou v zájmu voličů. Jakákoliv demokracie, ve které mohou volit pouze vlastníci půdy nebo jen určité třídy, se dá považovat za republiku.

Teokracie. Vládnutí spadá pod přímého představitele nebo skupinu zástupců božstva. Centra moci jsou v teokracii obvykle situována na posvátná místa. Ve světě Eberron je teokracie u thranského národa, jež je zasvěcena Stříbrnému plameni, božskému duchovi, který sídlí v thranském hlavním městě Plamenná tvrz.

PŘÍKLAD HIERARCHIE ŠLECHTICKÝCH TITULŮ

Hodnost	Titul	Hodnost	Titul
1.	Císař/císařovna	7.	Vikomt/ vikomtesa
2.	Král/královna	8.	Baron/baronka
3.	Vévoda/ vévodkyně	9.	Zeman/ zemanka
4.	Kníže/knězna	10.	Rytíř/dáma
5.	Markýz/markýza		
6.	Hrabě/hraběnka		

OBCHOD

Dokonce i v malých vesnicích si postavy mohou nakoupit, co potřebují pro svá dobrodružství. Zásoby, stany, torny a jednoduché, běžně dostupné zbraně. Cestující obchodníci nabízí zbroje, vojenské zbraně a specializovanější výbavu. Ve většině vesnic jsou hospody pečující o cestovatele a dobrodruzi v nich mohu najít postel a teplé jídlo, i když kvalita je daleko za očekáváním.

Vesnice se silně opírají o obchod s ostatními osadami, včetně větších měst a velkoměst. Pravidelně jimi projíždí obchodníci a prodávající vesničanům základní potřeby i přepych a každý úspěšný obchodník má dalekosáhlé kontakty po celém kraji. Cestující obchodníci během jednání s postavami vypráví drby a předávají dobrodružné zápletky. Protože obchodníci během svého podnikání jezdí po cestách, které mohou ohrožovat loupežníci či potulující se nestvůry, najímají si strážce zboží. Také předávají zprávy z města do města a zpravují o situacích, které si zasluhují pozornost dobrodruhů.

Tito obchodníci nenabízí služby, jež jsou obyčejně dostupné ve velkoměstě. Když například postavy potřebují knihovnu či horlivého mudrce, nebo trenéra, který se postará o gryfí vejce, které našly, či architekta pro vypracování návrhu jejich hradu, je lepší se vydat do velkého velkoměsta, než hledat ve vesnicích.

MĚNA

Přímočaré názvy „zlaťák (zl)“, „stříbrnák (st)“, „měďák (md)“, „éléktrum (em)“ a „platiňák (pl)“ se používají napříč herními pravidly kvůli srozumitelnosti. Těmto označením můžeš dát ve svém herním světě zajímavější názvy. Obyvatelé dávají mincím specifická jména jako „šesták“ nebo „búra“. Stát obvykle razí svou vlastní měnu, která může odpovídat základním názvům v pravidlech, ale může jít i o vlastní názvy, jako například saftejský gulden, poljanský dukát, asterský groš či algerdská marka ve světě Vukogvazdské družiny. Ve většině světů jen málokterá platiďa dosáhnou široké distribuce, ale téměř všechny mince se akceptují po celém světě — nepřijímají je pouze ti, co chtějí s cizincem vyvolat konflikt.

PŘÍKLAD: ZAPOMENUTÉ ŘÍŠE

Svět Zapomenuté říše nabízí rozsáhlý příklad měn. I když směnný obchod, krevní úpisy a jiné směnky jsou ve Fearúnu dost běžné, pro každodenní placení se používají kovové mince a slitky.

Běžné mince. Mince se objevují v obrovské pestrosti tvarů, velikostí, jmen a materiálů. Díky ambiciózním obchodníkům ze Sembie se jejich podivně tvarované mince dají najít po celém Faerúně. V Sembii jsou meďáky nahrazeny čtvercovými železnými plíšky, trojboké stříbrné mince jsou havrani, kosočtvercové éléktrumy jsou harmarky (obvykle nazývané „modré oči“) a pětiboké zlaťáky jsou šlechtici. Sembie nerazí platiňáky. V Sembii přijímají všechny mince, včetně meďáků a platiňáků odjinud.

V Hlubině, rušném kosmopolitním centru obchodu, se meďáky nazývají hroty, stříbrnáky jsou střepy, éléktrumy jsou měsíce, zlaťáky jsou draci a platiňáky jsou

slunce. Dvě místní městské mince jsou toal a přístavní měsíc. Toal je čtvercová mosazná mince s proraženou dírou uprostřed, aby se dal snadno navléknout na kroužek či řetízek. V Hlubině má hodnotu 2 zl, ale mimo ni nemá žádnou hodnotu. Přístavní měsíc je plochý srpek platiny s dírou uprostřed a ozdobený elektrem. Svůj název získal kvůli tradičnímu použití v přístavních docích při nakupování značného množství nákladu najednou. Mince má v Hlubině hodnotu 50 zl a jinde 30 zl.

Severní velkoměsto Stříbrroluní razí srpkovitou, třpytivě modrou minci zvanou elektrumový měsíc, který má hodnotu 1 zl v tomto velkoměstě a 1 el jinde. Velkoměsto také razí větší minci zvanou zatměný měsíc, který vypadá jako elektrumový měsíc zkombinovaný s tmavším stříbrným klínem, což vytváří kulatou minci se zdejší hodnotou 5 el a 2 el mimo.

Oblíbenou formou měny v království Cormyr jsou královské dvorní mince, na jejichž jedné straně je vyražen drak a na druhé je datum ražby. Měďáky se jmenují palce, stříbrňáky jsou stříbrní sokoli, elektrumy jsou modré oči, zlatáky jsou zlatí lvi a platiňáky jsou trojkoruny.

Dokonce i městské státy razí své vlastní měděné, stříbrné a zlaté mince. Elektrumy a platiňáky jsou v nich vzácnější. Menší státy používají mince půjčené od ostatních národů a vyplňené z dávných zdrojů. Cestovatelé z určitých zemí (zejména z říší Thay a Halruaa, v nichž vládnou kouzelníci) používají mince z jiných říší, když obchodují v cizině, protože o jejich vlastních mincích a žetonech se říká, že jsou magicky prokleté a obyvatelé se jich bojí a vyhýbají jim.

Naopak mince z dávno ztracených, legendárních zemí a center ohromné magie jsou uznávané, ačkoliv ti, kdo je najdou, udělají lépe, když je prodají sběratelům, než aby je prostě utratili na tržišti. Velmi slavné jsou mince starého elfského dvora Cormanthyr: talvery (měďáky), bedoary (stříbrňáky), tamarchy (elektrumy), šilmaery (zlatáky) a ruendyly (platiňáky). Tyto mince jsou ryzí, početné a občas se stále používají při obchodování mezi elfy.

Slitky. Velké množství mincí se těžko přenáší a těžko se s ním platí. Mnoho obchodníků dává přednost používání slitků — pruty drahých kovů a slitin (obvykle stříbra) přijme radši v podstatě každý. V každém slitku je vyražený nebo vyrytý symbol obchodní společnosti či vlády, která ho původně vytvořila. Tyto slitky se cení následovně podle váhy:

- Dvoilibrový stříbrný slitek má hodnotu 10 zl a je asi 5 coulů dlouhý, 2 couly široký a půl coulu tlustý.
- Pětilibrový stříbrný slitek má hodnotu 25 zl a je asi 6 coulů dlouhý, 2 couly široký a 1 coul tlustý.
- Pětilibrový zlatý slitek má hodnotu 250 zl a má zhruba stejnou velikost jako pětilibrový stříbrný slitek.

Velkoměsto Baldurova brána razí velké množství stříbrných slitků a udává standard pro tuto formu platiidia. Velkoměsto Mirabar razí z černého železa vřetenové slitky se čtvercovými konci vážící každý 2 libry. Takový slitek má hodnotu 10 zl v tomto velkoměstě, značně méně v okolních obchodních centrech a jinde má hodnotu jako normální železo (1 st za libru).

Zvláštní měna. Mince a slitky nejsou jedinými formami tvrdé měny. Gondovy zvonky jsou malé mosazné zvonky, jež mají při obchodování hodnotu 10 zl, nebo 20 zl v Gondově chrámu. Shaarovské kroužky, probodnuté a leštěné kusy slonoviny navlékané nomády Shaaru do řetízků, mají hodnotu 3 zl za kroužek.

TVÁ VLASTNÍ TVORBA

Jak je vidět v předchozích příkladech, měna ve svém světě se nemusí řídit univerzálním standardem. Každá země a éra může mít své vlastní mince své vlastní hodnoty. Tvoji dobrodruzi mohou procestovat mnoho různých zemí a nacházet dávno ztracené poklady. Nalezení šesti set starodávných bedoarů z dob vlády věnčeného Eltargrima před dvanácti sty lety nabízí hlubší ponoření do tvého světa než nalezení 60 st.

Různé názvy a popisy mincí soudobých a historických říší tvého světa přidává další vrstvu prožívání. Zlatí lvi Cormyru zprostředkovávají šlechtickou povahu tohoto království. Pokud národ razí zlaté mince zvané muka se zírajícími démonickými tvářemi, pak tato měna vyjadřuje jasný rys.

Vytvoření nových mincí spojených s konkrétními místy, jako hlbinské toaly nebo zatmělé měsíce Stříbrroluní, přidává další úroveň detailu. Pokud ponecháš hodnotu těchto nových mincí jednoduchou (jinými slovy, nevymýšlej minci s hodnotou 1,62 zl), přidáš klíčovým místům svého světa místní rys, aniž bys tím přidával nepatřičnou složitost.

JAZYKY A DIALEKTY

Když zhmatňuješ svůj svět, můžeš vytvořit nové jazyky a dialekty, které odráží jeho jedinečnou geografii a historii. Standardní jazyky uvedené v *Příručce hráče* můžeš nahradit novými, nebo rozdělit jazyky do několika různých dialektů.

V některých světech mohou být krajské rozdíly mnohem větší než rasové. Možná všichni trpaslíci, elfové a lidé, kteří žijí v jednom království, mluví společným jazykem, který je úplně jiný než ten, kterým se mluví v sousedním království. To může dělat komuni-





HARFENÍCI



ŘÁD RUKAVICE



SMARAGDOVÁ ENKLÁVA



PANSKÁ JEDNOTA



ZENTARIM

kaci (a diplomacii) mezi dvěma královstvími výrazně obtížnější.

Široce používané jazyky mohou mít staré verze, nebo mohou existovat starodávné jazyky, které jsou úplně jiné a které dobrodruzi najdou v psané podobě v hrobkách a zříceninách. Takové jazyky mohou dodat prvek tajemství nápisům a rukovětím, na něž postavy narazí.

Mimo druidštinu a zlodějskou hantýrku můžeš vymyslet další tajné jazyky, které členům jistých organizací nebo politických svazků umožňují tajně komunikovat. Dokonce můžeš určit, že každé přesvědčení má svou vlastní řeč, což může být spíš taková hantýrka používaná zejména pro diskutování filozofických konceptů.

V kraji, kde jedna rasa je podrobená jiné, se jazyk dobyvatelů může stát znamením společenského postavení. Podobně čtení a psaní může být vyhrazeno zákonem jen pro vyšší společenské třídy.

FRAKCE A ORGANIZACE

Chrámy, cechy, řády, tajné spolky a univerzity jsou důležitými silami v společenském řádu jakékoli civilizace. Jejich vliv může být roztažený do několika měst a velkoměst, s nebo bez politické moci podobného rozsahu. Organizace mohou hrát důležitou roli v životech hráckých postav. Mohou se stát jejich patrony, spojenci nebo nepřáteli podobně jako jednotlivé cizí postavy. Když postavy vstoupí do této organizací, stanou se součástí něčeho většího, co je přesahuje a co může dát jejich dobrodružstvím kontext širšího světa.

DOBRODRUZI A ORGANIZACE

Na začátku tažení jsou zázemí skvělý způsob, jak propojit dobrodruhy se světem. Jak se ale hra vyvíjí, vazby zázemí se často stávají méně důležitými.

Frakce a organizace zaměřené na hrácké postavy jsou způsob, jak udržet dobrodruhy na vyšší úrovni propojené s tvým světem, neboť jsou poutem ke klíčovým CP a rozšiřují pracovní náplň nad osobní zisk. Stejně tak záporné organizace vytváří trvalý pocit nebezpečí nad a mimo hrozbu samostatných nepřátel.

Navázání různých postav na různé frakce může během hraní vytvářet zajímavé situace, pokud tyto frakce mají podobné cíle a nejdou neustále proti sobě. Postavy zastupující různé frakce mohou mít odlišné zájmy či priority, zatímco jdou za stejnými cíli.

Dobrodružné organizace jsou také velkým zdrojem zvláštních odměn mimo zkušenostní body a poklady. Vzrůstající postavení v organizaci je samo o sobě hodnotné, a může s sebou nést konkrétní užitky, jako

například přístup k informacím, vybavení, magii a jiným zdrojům organizace.

TVORBA FRAKcí

Frakce a organizace, které vytvoříš pro své tažení, by měly vyplývat z příběhu, které jsou důležité pro svět. Vytvoř organizace, se kterými tvé postavy budou chtít jednat, buď jako spojenci, členové, nebo nepřátelé.

Na začátku rozhodni, jakou roli by podle tebe měla hrát organizace ve světě. O čem celá ta organizace je? Co jsou její cíle? Kdo ji založil a proč? Co dělají její členové? Zodpovězením těchto otázek bys měl získat dobré povědomí o povaze organizace. Dále se zamysli nad typickými členy. Jak by je obyvatelé popsal? Jaká jsou typická povolání a přesvědčení členů? Jaké osobnostní rysy více méně sdílí?

Zvolení symbolu a motta pro organizaci je shrnutím tvé dosavadní práce. Frakce, která používá jako symbol jelena, má nejspíš úplně jinou povahu než ta, co používá okřídlenou zmiji. Jako motto zvol nejen

PŘÍKLAD FRAKCE: HARFENÍCI

Harfeníci jsou roztroušená síť sesilatelů kouzel a špehů, kteří prosazují rovnost a tajně vzdorují zneužívání moci, magické i jiné.

Organizace několikrát zažila vzestup, pád a opět vzestup. Její trvanlivost a nezlomnost je hlavně díky její decentralizované, provinční, mlčenlivé povaze a autonomii různých členů. Harfeníci mají malé buňky a osamělé agenty v celých Zapomenutých říších, i když někdy spolu interagují a sdílí informace, když je potřeba. Ideologie Harfeníků je ušlechtilá a její členové jsou hrdí na svůj důvtip a neúplatnost. Harfeníci neusilují o moc či slávu, pouze férové a rovné zacházení pro všechny.

Motto. „Pryč s tyraníí. Spravedlnost a rovnost pro všechny.“

Vyznání. Vyznání Harfeníků se dá shrnout následovně:

- Nikdo nemůže mít nikdy příliš mnoho informací či mystických znalostí.
- Příliš mnoho moci vede ke korupci, a zejména zneužívání magie musí být podrobně sledováno.
- Nikdo by neměl být bezmocný.

Cíle. Sběr informací po celém Faerûnu, rozlišování politické dynamiky v každém regionu a podpora spravedlnosti a rovnosti tajnými prostředky. Otevřené jednání je nejzazší možnost. Protivení se tyranům a každému vůdci, vládě či skupině, jež se stane příliš mocnou. Podpora slabých, chudých a utlačovaných.

Typické úkoly. Typické úkoly Harfeníků zahrnují zajištění artefaktu, který by mohl narušit rovnováhu moci v kraji, sběr informací o mocném jedinci nebo organizaci a určení skutečných záměrů ambiciózní politické figury či zlého sesilatele kouzel.

zprávu, ale i tón a styl řeči, které pasují k organizaci, jak jsi ji definoval. Považ motto Harfeníků: „Pryč s tyraníí. Spravedlnost a rovnost pro všechny.“ Harfeníci tak dávají přímočarou zprávu o svobodě a prosperitě. Porovnej to s mottem skupiny politicky spojeneckých velkoměst na Severu zvanou Panská jednota: „Ohrození domova je nutné bez předsudků ukončit. Převaha je naše jistota.“ Jde o sofistikované osoby zapojené do choulostivého politického svazku, které kladou důraz spíš na stabilitu než na slušnost a rovnost.

Nakonec přemýšlej nad způsoby, kterými mohou hráčské postavy přijít do kontaktu s organizací. Kdo jsou důležití členové — nejen vůdci, ale i agenti v poli, se kterými se mohou dobrodruzi setkat? Kde jsou aktivní a kde mají velení či pevnosti? Pokud se dobrodruzi přidají, na jaký druh misí mohou být vysláni? Jaké lze získat odměny?

PROSLULOST

Proslulost je volitelné pravidlo, které může použít pro sledování dobrodruhova postavení v konkrétní frakci či organizaci. Proslulost je číselná hodnota začínající na 0 a následně vzrůstající, jak postava získává přízeň a reputaci v konkrétní organizaci. Na proslulost postavy může navázat užitky, včetně hodnot a titulů v rámci organizace a přístup ke zdrojům.

Hráč sleduje proslulost pro každou organizaci, jíž je členem, zvlášť. Dobrodruh například může mít proslulost 5 v jedné frakci a proslulost 20 v druhé frakci, na základě interakce postavy s každou organizací během tažení.

ZÍSKÁVÁNÍ PROSLULOSTI

Postava získává proslulost za plnění misí či úkolů, které slouží zájmům organizace nebo organizaci přímo zahrnují. Proslulostí odměňuj dle úvahy, když postavy splní tyto mise či úkoly, obvykle ve stejnou chvíli, kdy rozdáváš zkušenostní body.

Posun v zájmech organizace zvýší proslulost postavy v dané organizaci o 1. Splnění mise konkrétně zadané touto organizací, nebo mise, z níž má organizace přímé výhody, zvýší proslulost postavy místo toho o 2.

Například postavy s konexemi na urozený Řád rukavice splní misi, ve které osvobodí město od řádění modrého draka. Protože řád rád trestá zlotřilce, může zvýšit proslulost každé postavy v řádu o 1. Pokud ale zabít draka bylo misí přidělenou dobrodruhům nadřízeným členem řádu, splnění úkolu může zvýšit proslulost každé postavy místo toho o 2 a ukázat dobrodruhy jako efektivní spojence.

Mezitím mohl družinový tulák vyrabovat z drakova pokladu bednu se vzácnými jedy a prodat je překup-

níkovi, který je tajným agentem Zentarim. Tulákovu proslulost v Zentarimu může zvýšit o 2, neboť tato akce přímo zvýšila moc a bohatství této frakce, i když agent Zentarimu úkol nezadal.

UŽITKY Z PROSLULOSTI

Užitky ze zvýšení proslulosti v rámci organizace mohou zahrnovat hodnost a pravomoc, přátelské postoje členů organizace a jiné požitky.

Hodnost. Jak se zvyšuje proslulost postav, postavy mohou povyšovat. Může stanovit určité meze proslulosti, které budou sloužit jako předpoklady (ale nemusí jít nutně o jediné předpoklady) pro zvýšení hodnosti, jak ukazuje Tabulka příkladů hodností frakcí. Postava se například může připojit k Panské jednotě, když v rámci této organizace získá proslulost 1 a titul plášť. Jak se zvyšuje proslulost postavy v organizaci, může si vysloužit další zvýšení hodnosti.

Může přidat další předpoklady hodnosti. Například může určit, že postava přidružená k Panské jednotě musí být minimálně na 5. úrovni, než se může stát žihadlem, na minimálně 10. úrovni, než se může stát vojvodou, a minimálně na 15. úrovni, než se může stát lví korunou.

Tyto meze proslulosti může nastavit na jakákoli množství, která fungují pro vaši hru, a vytvořit příslušné hodnosti a tituly pro organizace ve tvém světě.

Postoje členů organizace. Jak roste proslulost postavy uvnitř organizace, je stále pravděpodobnější, že členové dané organizace budou znát postavu z dolehu. Může stanovit meze, na kterých se výchozí postoj členů organizace vůči postavě změní z lhotejného na přátelský. Například členové Smaragdové enklávy — frakce zasvěcené ochraně přírodního rádu — mohou být méně přátelští vůči postavám, které v ní dosud nezískaly proslulost 3, a implicitně se stanou vůči postavě přátelští, až když nasbírá ve Smaragdové enklávě proslulost 10. Tyto meze platí pouze pro výchozí postoj většiny členů organizace a není automatický. Členové frakce nemusí mít dobrodruha rádi navzdory jeho proslulosti — nebo možná právě proto.

Požitky. Získání hodnosti v organizaci přináší určité požitky, které stanoví. Postava s nízkou hodností může získat přístup ke spolehlivému kontaktu, zadavateli dobrodružných úkolů, bezpečnému domu nebo obchodníkovi, jenž je postavě ochoten slevit výbavu dobrodruhů. Postava se střední hodností může získat následovníka (viz 4. kapitola, „Tvorba cizích postav“), přístup k lektvarům a svitkům, může požádat na oplátku o pomoc nebo posily pro nebezpečné mise. Postava s vysokou hodností může požádat o malou armádu, vzít si do opatrovnictví vzácný kouzelný předmět, získat přístup k užitečnému sesilateli kouzel, nebo přidělit zvláštní mise členům s nižší hodností.

TABULKA PŘÍKLADŮ HODNOSTÍ FRAKCIÍ

Proslulost	Harfeníci	Řád rukavice	Smaragdová enkláva	Panská jednota	Zentarim
1	Strážce	Rytíř	Jarní strážce	Plášť	Tesák
3	Stín harfy	Chodec	Letní chodec	Rudodýka	Vlk
10	Jasná svíce	Bílý jestřáb	Podzimní párač	Žihadlo	Zmije
25	Moudrá sova	Zachránce cti	Zimní stopař	Vojvoda	Ardrak
50	Vysoká harfa	Spravedlivá ruka	Pán divočiny	Lví koruna	Hrůzný pán

Činnosti v mezidobí. Můžeš postavám umožnit, aby strávily dobu mezi dobrodružstvími budováním vztahů a získáváním proslulosti v organizaci. Více informací o činnostech v mezidobí najdeš v 6. kapitole, „Mezi dobrodružstvími“.

ZTRÁTA PROSLULOSTI

Neshody s členy organizace pro ztrátu proslulosti v dané organizaci nestací. Avšak vážné přeciný spáchané proti organizaci či jejím členům mohou vyústit ztrátou proslulosti a hodnosti v organizaci. Rozsah ztráty záleží na spáchaném přestupku a tvé úvaze. Proslulost postavy v organizaci nikdy neklesne pod 0.

ZBOŽNOST

Systém proslulosti se dá s několika úpravami použít také jako měřítko spojení postavy s bohy. Jde o skvělou volbu pro tažení, kde bohové hrají aktivní roli ve světě.

Pomocí tohoto přístupu můžeš sledovat proslulost na základě určitých božských postav ve tvém tažení. Každý dobrodruh má možnost si zvolit božského patrona nebo panteon s cíli, naukou a zákazy, které jsi vytvořil. Proslulost, kterou dobrodruh získá, se nazývá zbožnost. Získává ji za velebení svých bohů, plnění jejich příkazů a respektování jejich zákazů. Ztrácí ji za jednání proti těmto bohům, jejich zneuctění, pošpiňení jejich chrámů a maření jejich cílů.

Těm, kteří prokáží svou oddanost, bohové věnují svou přízeň. Za každou hodnost získanou pomocí zbožnosti se může postava jednou denně pomodlit za božskou přízeň. Tato přízeň má obvykle formu klerického kouzla požehnání, často se znamením božského mecenáše; například postava zasvěcená Thorovi může získat kouzlo doprovázené zaduněním hromu.

Vysoká úroveň zbožnosti může vést i k tomu, že postava získá trvalejší užitek, ve formě požehnání nebo okouzlení (o takových nadpřirozených darech se dočteš v 7. kapitole, „Poklad“).

MAGIE VE TVÉM SVĚTĚ

Ve většině D&D světů je magie přirozená, ale přesto podivuhodná a někdy nahánějící strach. Obyvatelé všude na světě o magii ví a většina obyvatel se o ní někdy během svého života přesvědčí. Magie prostupuje vesmírem a proudí prastarými předměty legendárních hrdinů, tajemnými ruinami padlých říší, tvory jichž se dotkli bohové, tvory s vrozenou nadpřirozenou mocí a jedinci, kteří studují tajemství mnohovesmíru. Dějiny a historky u táboráku jsou plné hrdinských činů, kdo si jí osvojili.

Co normální obyvatelé vědí o magii závisí na tom, kde žijí a jestli znají někoho, kdo ovládá magii. Obyvatelé osamělé víska možná nikdy neviděli použít skutečné magie po generace a šeptem si vypráví o podivných schopnostech starého poustevníka žijícího v blízkých lesích. Ve velkoměstě Hlubina ve světě Zapomenuté říše je cech kouzelníků zvaný Bdělý rád magistrů a ochránců. Tito mystici chtějí kouzelnictví více zpřístupnit, aby mohli profitovat z prodeje svých služeb.

Některé světy D&D jsou magičtější než jiné. Na Athasu, nevlídné planetě světa Dark Sun, je používání

mystické magie v nemilosti, protože může vysávat ze světa život. Mnoho athaské magie spočívá v rukou padouchů. Oproti tomu ve světě Eberron je magie běžná jako jakékoli jiné zboží. Obchodní domy prodávají kouzelné předměty a služby komukoliv, kdo si je může dovolit. Obyvatelé si kupují lístky na vzdušné lodě a vlaky poháněné živelnou magií.

Když umíšujiš magii do svého světa, zvaž tyto otázky:

- Je nějaká magie běžná? Je nějaká magie společensky nepřijatelná? Jaká magie je vzácná?
- Jak neobvyklí jsou příslušníci jednotlivých kouzlicích povolání? Jak běžní jsou ti, kdo umí seslat kouzla vysoké úrovně?
- Jak jsou vzácné kouzelné předměty, magická místa a tvorové s nadpřirozenými schopnostmi? Na jaké úrovni se tyto věci dostávají z každodenních do exotických?
- Jak úřady regulují a používají magii? Jak používají magii prostí obyvatelé a jak se proti ní chrání?

Odpovědi na některé z otázek vedou k odpovědím na jiné. Například, pokud jsou sesilatelé kouzel nízké úrovně běžní, jako je tomu v Eberronu, pak úřady a prostí obyvatelé mají k takovým kouzlům nejspíš přístup a využívají jejich výsledky. Nákup všední magie je nejen možný, ale také levnější. Obyvatelé nejspíš o známé magii dobře vědí a umí se proti ní chránit, zejména v riskantních situacích.

PŘÍKLAD FRAKCE: ZENTARIM

Zentarim (známý také jako Černá síť) je bezohledná stinná síť, která usiluje o rozšíření svého vlivu a moci v celých Zapomenutých říších.

Veřejná tvář Černé sítě vypadá docela vlídně. Nabízí to nejlepší a nejlevnější zboží a služby, legální i ilegální, díky čemuž ničí své soupeře a všichni se na ni stávají závislí.

Člen Zetarimu o sobě přemýšlí jako o členovi velmi početné rodiny a spoléhá na Černou síť, že mu poskytně zdroje a ochranu. Avšak členům je poskytnuta volnost, aby sledovali své vlastní zájmy a získali určitou míru osobního bohatství a vlivu. Zentarim slibuje „to nejlepší z nejlepšího“, ale ve skutečnosti se organizace více zajímá o šíření své vlastní propagandy a vlivu než o investování do rozvoje jednotlivých členů.

Motto. „Připoj se a nechť se ti daří. Vzdoruj a trp.“

Vyznání. Vyznání Zentarim se dá shrnout následovně:

- Zentarim je tvá rodina. Staráš se o ni a ona o tebe.
- Jsi pánum svého vlastního osudu. Nikdy nebud' míř, než si zasloužíš.
- Všechno a všichni mají svou cenu.

Cíle. Nahromad' bohatství, moc a vliv, jimiž ovládne Fearún.

Typické úkoly. Typické úkoly Zentarim zahrnují ukraďání nebo uloupení pokladu, mocného kouzelného předmětu či artefaktu; zajištění lukrativního obchodního kontraktu nebo prosazení dosud neexistujícího; a zajištění opory na místě, kde to se Zentarim vypadá trochu bledě.

OMEZENÍ MAGIE

Některé civilizované oblasti mohou omezovat nebo zakazovat použití magie. Sesílání kouzel může být nezákonné bez licence nebo oficiálního povolení. Na takovém místě jsou kouzelné předměty a trvalé magické účinky vzácné, kromě ochran proti magii.

Některá místa mohou zakazovat jistá kouzla. Protizákonné může být využívání kouzel pro kradení či podvádění, například těch kouzel, co propůjčují neviditelnost nebo vytváří iluze. Očarování, která okouzlují či podrobují, jsou běžně protizákonné, neboť zbabaví cíle svobodné vůle. Ničivá kouzla jsou rovněž nezákoná, ze zřejmých důvodů. Místní vládce může mít fobii na konkrétní účinek nebo kouzlo (například účinky změny podoby, pokud se bojí tvaroměny) a vydat zákon zakazující tento druh magie.

ŠKOLY MAGIE

Pravila hry odkazují na školy magie (iluze, nekromancie, očarování atd.), ale je na tobě určit, co tyto školy znamí ve tvém světě. Stejně tak několik možností povolání podotýká existenci magických organizací ve světě — bardské koleje, druidské kruhy — jejichž zhmotnění je na tobě.

Můžeš určit, že žádné takové formální struktury ve tvém světě nejsou. Kouzelníci (a bardi a druidové) mohou být tak vzácní, že hráčská postava se učí od jediného učitele a nikdy nenarází na jinou postavu stejného povolání. V takovém případě by se kouzelníci mohli učit své školní specializace bez formálního výcviku.

Ale pokud je magie běžnější, akademie mohou být zosobněné školy magie. Tyto instituce mají své vlastní hierarchie, tradice, nařízení a postupy. Tak například nekromant Materros může být příslušníkem Kabalistů Thar-Zadu, nekromantské společnosti. Na znamení své příslušnosti k vyšší vrstvě v hierarchii této společnosti má povolenno nosit zelenočervený šat mistrů. Samozřejmě, že když ho má na sobě, jeho příslušnost a postavení v organizaci Kabalistů jsou na první pohled zřejmé všem, kdo o této společnosti něco vědí. Toto poznávací znamení může být přínosem, nebo na škodu, protože Kabalisté Thar-Zadu mají strašlivou pověst.

Pokud se vydáš tímto směrem, můžeš brát školy magie, bardské koleje a druidské kruhy jako organizace a použít pokyny pro organizace uvedené dříve v této kapitole. Hráčská postava nekromanta může rozvíjet svou proslulost u Kabalistů Thar-Zadu, zatímco bard se může snažit zvyšovat svou proslulost v Koleji Mac-Fuirmidh.

TELEPORTAČNÍ KRUHY

Přítomnost trvalých teleportačních kruhů ve velkých velkoměstech pomáhá upevnit jejich důležitost v ekonomii fantasy světa. Kouzla jako *přesun sférami*, *teleport* a *teleportační kruh* jsou spojené s těmito kruhy, které se nalézají v chrámech, akademích, ústředích mystických organizací a prominentních občanských městech. Ale protože každý teleportační kruh je

možným prostředkem ke vstupu do velkoměsta, jsou vojensky a magicky střežené.

Když tvoříš fantasy velkoměsto, zamysli se nad teleportačními kruhy, které může obsahovat, a kteří dobrodruzi o nich nejspíš ví. Vrací-li se dobrodruzi na svou domovskou základnu běžně pomocí teleportačního kruhu, použij tento kruh pro rozvoj zápletky v tažení. Co udělájí, když se teleportují do teleportačního kruhu a najdou všechny známé ochrany vyřazené a stráže ležící v tratolištích krve? Co když jejich příchod přeruší hádku mezi dvěma znesvářenými kněží v chrámu? Plyne z toho dobrodružství!

NAVRÁCENÍ MRTVÉHO

Když tvor zemře, jeho duše se oddělí od těla, opustí Materiální sféru a cestuje skrz Astrální sféru do sféry, kterou obývá jeho božstvo. Pokud tvor neuctíval žádné božstvo, jeho duše dojde do sféry odpovídající jeho přesvědčení. Navrácení mrtvého znamená nabytí duše z této sféry a její vrácení do jejího těla.

Neprátele mohou učinit kroky, které ztíží návrat mrtvé postavy. Uchovávání těla brání ostatním, aby použili *vzkříšení* nebo *zmrtvýchvstání* pro navrácení zabité postavy k životu.

Duši nelze navrátit k životu, pokud si to nepřeje. Duše zná jméno, přesvědčení a (případného) božského patrona postavy, která se jí snaží oživit, a na tomto základě se může odmítnout vrátit. Pokud například je zabit čestný rytíř Sturm Ostromeč a jeho tělo sebere velekněžka uctívající Takhisis (bohyně zlých draků), Sturm může být proti vzkříšení svého mrtvého těla pomocí ní. Všechny pokusy, které učiní k jeho oživení, automaticky selžou. Pokud zlá klerička chce oživit Sturma, aby ho vyslechla, musí vymyslet nějaký způsob, jak přelstít jeho duši. Například ošálit dobrého kněze, aby ho vzkřísil a jakmile je znova živý, tak ho zajmout.

TVORBA TAŽENÍ

Svět, který stvoříš, je jevištěm pro do něj zasazená dobrodružství. Víc nad ním nemusíš dumat. Můžeš vést dobrodružství v epizodickém formátu, jejichž jediným společným prvkem jsou postavy, a splétat téma těchto dobrodružství k budování větší sagy skládající se z dosažených úspěchů postav ve světě.

Plánování celého tažení se může jevit jako náročný úkol, ale nemusíš vymýšlet každou podrobnost hned od začátku. Můžeš začít se základy, odehrát několik dobrodružství a promyslet větší zápletky, až jak se tažení vyvine. Můžeš volně přidávat jakékoli množství podrobností podle libosti.

Začátek tažení se podobá začátku dobrodružství. Měl bys rychle skočit do akce, ukázat hráčům, že dobrodružství čeká a ihned upoutat jejich pozornost. Dej hráčům dostatek informací, aby chtěli přicházet týden co týden znovu, aby viděli, jak se dobrodružství vyvrší.

ZAČNI V MALÉM

Když poprvé začneš tvořit své tažení, začni v malém. Potřebují vědět jen o velkoměstě, městě nebo vesnici, kde začínají hru a možná o blízké jeskyni. Můžeš roz-

hodnout, že baronství je ve válce se sousedním vévodstvím, nebo že vzdálený hvozd se hemží pavoukovci a obřími pavouky a tyto věci by sis měl poznamenat. Ale na začátku hry stačí zdejší oblast, od které tažení odlepíš. K vytvoření takové zdejší oblasti postupuj podle následujících kroků:

1. VYTVOŘ DOMOVSKOU ZÁKLADNU

Viz část „Osady“ dříve v této kapitole, kde najdeš pokyny pro vybudování této osady. Městečko nebo vesnice na okraji divočiny slouží dobře jako domovská základna pro většinu D&D tažení. Pokud chceš tažení s městskými dobrodružstvími, použij větší město nebo velkoměsto.

2. VYTVOŘ ZDEJŠÍ KRAJ

Pročti si část „Mapování světa“ dříve v této kapitole. Nakresli mapu v krajském měřítku (1 hex = 1 míle) s domovskou základnou zhruba uprostřed. Vyplň oblast v dosahu jednodenního cestování — asi 25 až 30 mil — od domovské základny. Okořeň ji dvěma až čtyřmi jeskyněmi či podobnými dobrodružnými lokalitami. Oblast této velikosti má kromě domovské základny nejspíš ještě jedno až tři další osady, takže promysli i je.

3. VYTVOŘ ÚVODNÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Jedna jeskyně je ideálním prvním dobrodružstvím pro většinu tažení. Pokyny najdeš ve 3. kapitole, „Tvorba dobrodružství“.

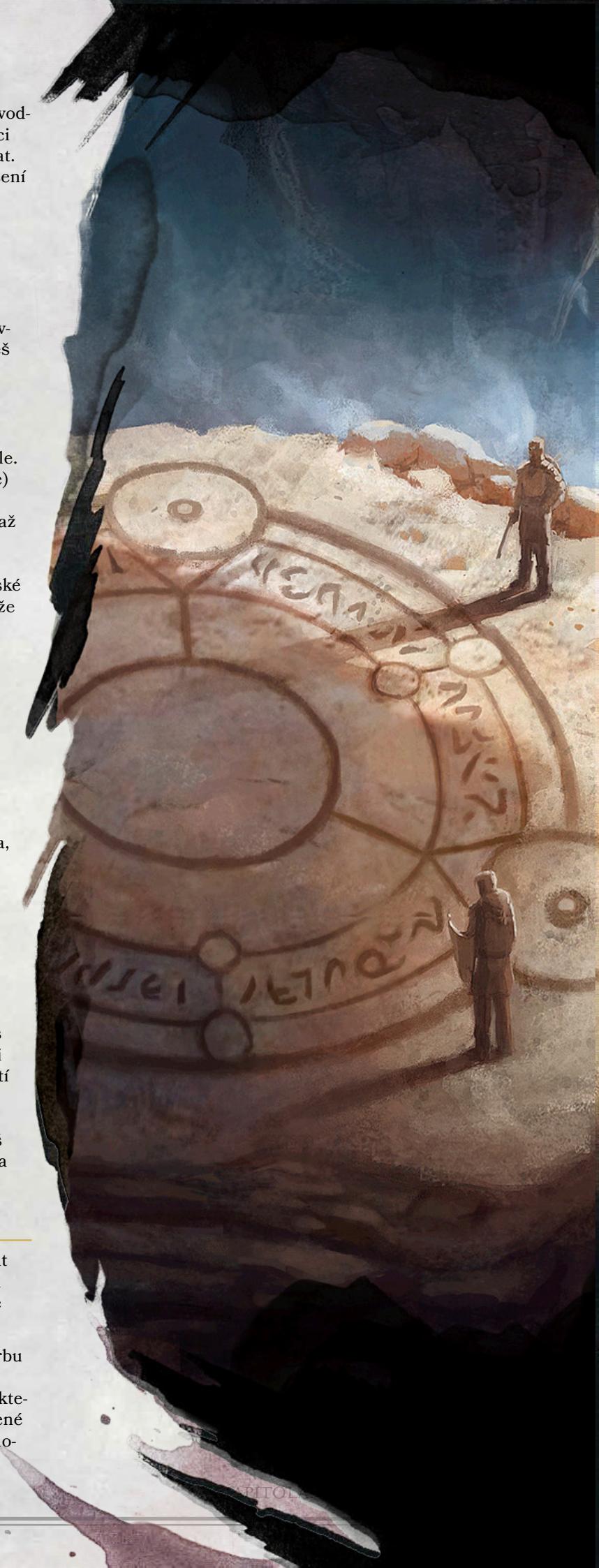
Domovská základna poskytuje společné počáteční místo pro postavy. Tímto počátečním bodem může být vesnice, kde vyrostly, nebo velkoměsto, které je svedlo dohromady z různých míst. Nebo třeba začnou tažení v žaláři na hradě zlého barona, kam byly zavřeny z nejrůznějších důvodů (legitimních, či nelegitimních), čímž je vrhneš doprostřed dobrodružství.

Pro každý z těchto kroků dej lokalitám jen nejnuttnejší detaily. Nemusíš přesně určovat každou budovu ani označovat jménem každou ulici ve velkém velkoměstě. Začínají-li postavy v baronově žaláři, budeš potřebovat podrobnosti o tomto prvním dobrodružném místě, ale nemusíš pojmenovávat všechny baronovy rytíře. Nakresli si jednoduchou mapu, popřemýšlej nad okolní oblastí a zvaž, s kým nejspíš budou postavy interagovat v počáteční fázi tažení. Ale hlavně si představ, jak tato oblast zapadá do tématu a příběhu, které máš vymyšlené pro své tažení. Potom začni pracovat na svém prvním dobrodružství!

PŘIPRAV SCÉNU

Když začneš vyvíjet své tažení, budeš muset předat hráčům základní informace o tažení. Pro snadnou distribuci z nich sestav leták. Takový leták obvykle zahrnuje následující údaje:

- Případná omezení nebo nové možnosti pro tvorbu postavy, například nové nebo zakázané rasy.
- Příběhové informace na pozadí tvého tažení, o kterých by postavy měly vědět. Pokud máš vymyšlené téma nebo směr svého tažení, tyto informace mo-



- hou zahrnovat semínka naznačující dané zaměření.
- Základní informace o oblasti, ve které postavy začínají, například jméno města, důležitá místa v daném městě a okolí, přední CP, o kterých by měli dobrodruzi vědět, a možná zvěsti, které poukazují na vznikající problém.

Udělej tento leták stručný a výstižný. Dvě strany jsou rozumné maximum. I když tě popadne tvořivost, s níž vyprodukuješ dvacet stran skvělého materiálu, šetři si ho pro dobrodružství. Nechť hráči odkrývají detaily postupně během hraní.

UVEDENÍ POSTAV

Jakmile jsi určil, o čem je tvé tažení, nech hráče, ať ti pomohou s vyprávěním příběhu. Nechť rozhodnou, jak uvedou své postavy. Toto je jejich příležitost, jak navázat zázemí a minulosti jejich postav na tažení. Je to také šance pro tebe rozhodnout, jak různé prvky zázemí každé postavy navázat na příběh tažení. Například, jaké tajemství se dozvěděla postava poustevníka? Jaký status má šlechtická postava ve své rodině? Jaký je osud lidového hrdiny?

Někteří hráči mohou mít potíže něco vymyslet — ne každý je stejně vynalézavý. Můžeš podnítit jejich tvořivost několika dotazy na jejich postavy:

- Jsi v této oblasti místní? Narodil ses tu a vyrostl jsi tu? Pokud ano, kdo je tvá rodina? Jaké je tvé současné zaměstnání?
- Přišel jsi sem teprve nedávno? Odkud pocházíš? Proč jsi přišel do této oblasti?
- Máš vazby na nějakou z organizací nebo na osoby vyskytující se v událostech, jež odstartovaly tažení? Jsou to tví přátelé, nebo nepřátelé?

Poslechni si nápady hráčů a řekni ano, pokud můžeš. I kdybys chtěl, aby všechny postavy vyrostly v počátečním městě, zvaž, jestli nepovolíš, že postava přicestovala nebo se přestěhovala teprve nedávno, pokud je příběh hráče dostatečně přesvědčivý. Můžeš navrhnut změny do příběhu postavy, aby lépe zapadal do tvého světa, nebo do něj vtekni první nitky svého tažení.

TVORBA ZÁZEMÍ

Zázemí jsou navržena tak, aby zasadila hrácké postavy do světa. Vytvoření nových zázemí je skvělý způsob, jak zasvětit hráče do zvláštních rysů tvého světa. Zázemí, která se vážou ke konkrétním kulturám, organizacím a historickým událostem z tvého světa, jsou obzvlášť silná. Třeba kněží jistého náboženství žijí jako žebráci podporovaní zbožným obyvatelstvem a zpíváním o činech svého božstva poučují a baví věřící. Pro tyto účely můžeš vytvořit zázemí žebravého kněze (nebo upravit zázemí akolyty). Může obsahovat zdatnost s hudebním nástrojem a jeho schopnost může zahrnovat přijímání pohostinství od věřících.

Pokyny pro vytváření nového zázemí jsou v 9. kapitole, „Dílna Pána jeskyně“.

UDÁLOSTI TAŽENÍ

Významné události v historii fantasy světa mají sklon k mohutným otřesům: války, které v ohromném střetu postaví proti sobě síly dobra a zla; přírodní katastrofy, které srovnají se zemí celé civilizace; invaze obrovských armád mimosférických hor; atentáty na světové vůdce. Tyto světoborné události tvoří názvy kapitol historie.

Ve hře D&D takové události vytváří jiskry, které mohou zažehnout a přizivit tažení. Nejběžnějším úskalím příběhů na pokračování, bez stanoveného začátku, středu a konce, je setrvačnost. Stejně jako mnoho televizních pořadů a komiksových seriálů se D&D tažení vystavují nebezpečí omítlání stejných věcí ještě dlouho po vyprchání zábavnosti. Stejným způsobem, jako se herci a spisovatelé odchylují od svých médií, se mohou odchylovat i hráči — herci a spisovatelé hry D&D. Hry stagnují, když se příběh stáčí příliš dlouho bez změny tónu, když se stále stejně zloduší a stále stejná dobrodružství vyvíjí nudně a předvidatelně, a když se svět kolem postav nijak nemění v reakci na jejich činy.

Světoborné události vyvolávají konflikt. Uvádí do pohybu nové události a mocné skupiny. Pomocí změny tónu prostředí jejich výsledky mění svět významným způsobem. Zachycují příběh tvého světa velkým, tučným písmem. Změna — zejména ta změna, která nastává jako výsledek akcí postav — udržuje příběh v pohybu. Je-li změna neznatelná, akce postav postrádají význam. Když se svět stane bezpečný, je čas s ním trochu zatřást.

UVEDENÍ UDÁLOSTÍ DO POHYBU

Světoborné události mohou nastat kdykoliv během tažení nebo příběhového oblouku, ale k největší incidentům přirozeně dochází na začátku, ve středu a na konci příběhu.

Toto umístění odráží strukturu dramatických příběhů. Na začátku příběhu dojde k něčemu, co otřese světem protagonistů a vyburcuje je k akci. Postavy provádí akce k vyřešení problémů, ale jiné síly jim vzdorují. Když postavy dosáhnou významného milníku ke svému cíli, naruší jejich plány velký konflikt a znova otřese jejich světem; selhání se zdá na dosah. Na konci příběhu budou uspějí, nebo selžou, a svět se znova otřese podle toho, jak ho postavy změnily k lepšímu, či k horšímu.

Světoborné události tvoří na začátku D&D tažení bezprostřední příběhové zápletky a přímo ovlivňují životy postav. Ve středu tvoří skvělé zvraty, kdy se štěstí odvrací od postav zády — po porážce vznikají, nebo po vítězství upadají. Když se přiblíží konec tažení, takové události slouží jako výborné závěrečné příhody s dalekosáhlými účinky. Mohou dokonce nastat až po skončení příběhu, jako důsledek akcí postav.

KDY SE VYHNOUT OTŘESŮM

Při budování příběhu si dej pozor na „falešnou akci“ nebo akci pro akci samotnou. Falešná akce neposouvá příběh, neangažuje postavy ani nevyvolává jejich změnu. Mnoho akčních filmů trpí falešnou akcí, ve

které překypují honičkami aut, střelbou a výbuchy, ale nepřináší víc než malou nepříjemnost pro hlavní hrdiny a nakonec znudí publikum svým opakováním a nedostatkem smysluplných sázek. Některá D&D tažení padají do stejné pasti. Navazují jednu světovou katastrofu za druhou s minimálním dopadem na postavy nebo svět. Proto není v nejlepším zájmu Pána jeskyně znovunastolovat řád světa pokaždé, když se akce zklidní, aby světoborné události nezevšednely.

Obecně platí, že tažení snese až tři velkoplošné, světoborné události: jednu někde na začátku, jednu zhruba ve středu a jednu poblíž konce. Maloplošné události, které se vážou k omezenému mikrokosmu měst, vesnic, kmenů, lén, věvodství, krajům a tak dále, použij, jak je libo. Konec konců každá významná událost otřese něčím světem, bez ohledu na to, jak je ten svět malý. Nechť nečekané a hrozné události pravidelně ovlivňují menší teritoria světa, ale pokud si to nevyžaduje tvůj příběh, ušetři si velkoplošné události, zahrnující celou mapu, pro větší, důležitější okamžiky svého tažení.

SVĚTOBORNÉ UDÁLOSTI

Tuto část můžeš využít pro nápady a inspiraci k rozšíření světoborných událostí, které už nastaly (či brzy nastanou) ve tvém světě. Nebo si můžeš hodit podle tabulek níže a náhodně vygenerovat událost, která inspiruje tvou představivost. Pokus o obhájení náhodného výsledku může odhalit netušené možnosti.

Na začátku si zvol kategorii světoborných událostí, nebo si hoď podle Tabulky světoborných událostí.

TABULKA SVĚTOBORNÝCH UDÁLOSTÍ

k10 Událost

- 1 Vzestup vůdce nebo začátek éry
- 2 Pád vůdce nebo konec éry
- 3 Obrovská katastrofa
- 4 Napadení nebo vpád
- 5 Povstání, revoluce, převrat
- 6 Zánik nebo úpadek
- 7 Nová organizace
- 8 Objev, rozpínání, vynález
- 9 Předpověď, věštba, proroctví
- 10 Mýtus a legenda

1-2. VZESTUP ČI PÁD VŮDCE NEBO ZAČÁTEK ČI KONEC ÉRY

Éry jsou často vymezeny předními vůdci, vynálezcí a tyraný své doby. Tyto osoby mění svět a nesmazatelně vkládají své podpisy na stránky historie. Při vzestupu k moci významným způsobem formují čas a místo, kde žijí. Když jejich moc upadá nebo pomine, duch jejich přítomnosti přetrvává.

Určí druh vůdce, který ovlivňuje novou či odcházející éru. Typ vůdce můžeš zvolit, nebo ho určit náhodně podle Tabulky typů vůdců.

TABULKA TYPŮ VŮDCŮ

k6 Typ vůdce

- 1 Politický
- 2 Náboženský
- 3 Vojenský
- 4 Zločinecký/podsvětí
- 5 Umělecký/kulturní
- 6 Filozofický/učební/magický

Političtí vůdci jsou monarchové, šlechtici, náčelníci. Náboženští vůdci zahrnují božské avatars, velekněze, mesiáše i představené klášterů a vůdce vlivných náboženských sekt. Hlavní vojenští vůdci řídí ozbrojené síly zemí. Zahrnují vojenské diktátory, vojvody a hlavy vojenských rad vládců. Nižší vojenští vůdci zahrnují hlavy místních domobran, čet a jiných vojenských organizací. V širším měřítku má zločinec nebo vůdce podsvětí moc skrz sít špionů, úplatky a obchod na černém trhu. V nejmenším měřítku jde o bose místních gangů, pirátské kapitány a lupiče. Vůdce v umění nebo kultuře je virtuóz, jehož práce odráží ducha doby a mění způsob myšlení obyvatel: přední dramatik, bard nebo dvorní šašek, v jejichž slovech, umění či vystoupeních si obyvatelé uvědomují univerzální pravdu. V menším měřítku může jít o vlivného místního básníka, potulného zpěváka, satirika či sochaře. Hlavní vůdce ve filozofii, učení nebo magii je geniální filozof, poradce císaře, osvícený myslitel, hlava nejvyšší světové školní instituce nebo arcimág. Nižší vůdce může být místní mudrc, věštec, ranhojič, moudrý stařešina nebo učitel.

Vzestup vůdce, začátek éry. V dramatických příbězích přichází vzestup nového vůdce většinou na konci období sváru či nepokoje. Někdy jde o válku nebo vzpouru, jindy o volby, smrt tyrrana, naplněné proroctví nebo ustanovení hrdiny. Nebo naopak, nový vůdce může být tyran, běs nebo prohnílý padouch a éra, která právě skončila, mohla být érou klidu, míru a spravedlnosti.

Nový vůdce otřásá základy tvého herního světa a ve vybraném kraji začíná novou éru. Jak tato osoba nebo tato éra začne ovlivňovat svět? Je několik věcí, které bys měl zvážit při určování vlivu vůdce na svět:

- Jmenuj jednu věc, která po věky platila o světě, ale už neplatí kvůli vzestupu či vlivu tohoto vůdce. Toto je největší změna, která nastane, když se nový vůdce chopí moci, a stane se převládajícím rysem vymezujícím tuto éru, paměti hodnou charakteristikou.
- Jmenuj osobu (osoby), jejíž smrt, porážka nebo ztráta otevřela dveře novému vůdci, aby se chopil moci. Může jít o vojenskou porážku svržení starých myšlenek, kulturní obrození, nebo něco jiného. Kdo zemřel, byl ztracen nebo poražen? Z čeho nebyli schopni ustoupit? Má nový vůdce účast na dané smrti, porážce či ztrátě, nebo šlo o nahodilou příležitost?
- Navzdory vůdcovým ctnostem, jedna vada velmi vadí určité části populace. O jakou vadu jde? Jaká osoba či skupina osob udělá vše, aby kvůli ní vůdce

- zneškodnila? Co je naopak největší ctností vůdce a kdo se za něj kvůli ní postaví?
- Kdo nyní věří tomuto vůdci, ale stále má určité pohybnosti? Jde o někoho, kdo je vůdci blízký, kdo má jeho důvěru a ví o jeho tajných obavách, pochybnostech nebo zlozvycích.

Pád vůdce, konec éry. Vše, co začíná, musí i skončit. S pády králů a královen se překreslují mapy světa. Mění se zákony, přichází do módy nové zvyky a staré odchází z výsluní. Přístup občanů k jejich padlému vůdci se mění zprvu nepatrně, ale při pohledu zpět nebo vzpomínce na staré časy se pak mění dramaticky.

Padlý vůdce mohl být benevolentní vládce, vlivný občan, nebo dokonce protivník postav. Jak smrt této osoby ovlivní ty, které bývali pod jeho vlivem? Je několik věcí, které bys měl zvážit při určování vlivu vůdce odcházejícího vůdce:

- Jmenuj jednu pozitivní změnu, kterou přinesl vůdce svému panství nebo sféře vlivu. Přetrvá tato změna i po jeho smrti?
- Vyjádři obecnou náladu či postoj obyvatel pod mocí této osoby. Jaký důležitý fakt si o této osobě či její vládě neuvědomovali, a později vyjde napovrch?
- Jmenuj jednu osobu či skupinu, která usiluje o vyplnění následného mocenského vakua.
- Jmenuj jednu osobu či skupinu, která kula pikle proti tomuto vůdci.
- Jmenuj tři věci, za které si svět bude tohoto vůdce pamatovat.

3. OBROVSKÁ KATASTROFA

Zemětřesení, hladomor, požár, mor, záplava — katastrofy ve velkém měřítku mohou bez varování vyhlatit celé civilizace. Přírodní (nebo magické) katastrofy překreslují mapy, ničí ekonomiky a mění světy. Někdy přeživší vše vybudují znova od páky z ruin. Například Velký požár v Chicagu poskytl příležitost vybudovat velkoměsto znova podle moderního plánu. Katastrofy většinou zanechají pouze ruiny — pohřbené pod popelem, jako Pompeje, nebo utopené pod vlnami, jako Atlantida.

Katastrofu můžeš zvolit, nebo ji určit náhodně podle Tabulky obrovských katastrof.

TABULKA OBROVSKÝCH KATASTROF

k10 Obrovská katastrofa

- | | |
|----|------------------------------------|
| 1 | Zemětřesení |
| 2 | Hladomor/sucho |
| 3 | Požár |
| 4 | Potopa |
| 5 | Mor/nemoc |
| 6 | Ohnivý déšť (vliv meteoritu) |
| 7 | Bouře (hurikán, tornádo, tsunami) |
| 8 | Výbuch sopky |
| 9 | Zvrnutí magie nebo deformace sféry |
| 10 | Božský soud |

Některé katastrofy v tabulce nemusí dávat okamžitý smysl v kontextu tvého herního světa. Potopa na poušti? Výbuch sopky na travnatých pláních? Pokud náhodně určíš katastrofu, která je v konfliktu s tvým prostředím, můžeš hod zopakovat, ale pokud se nad ní zkusiš zamyslet a obhájit ji, může to přinést zajímavé výsledky.

Až na dvě výjimky katastrofy v tabulce připomínají ty, co ovlivňují náš vlastní svět. Na deformaci sféry a zvrnutí magie můžeš pohlížet jako na jaderné havárie; jde o velké události, které nepřirozeně mění zemi a její obyvatele. Například ve světě Eberron magická katastrofa zničila celý stát, proměnila ho v nehostinnou pustinu a ukončila Poslední válku.

Božský soud je něco zcela jiného. Tato katastrofa může mít podobu, jakou chceš, ale je vždy velkým, výrazným a zjevným znamením božské nemilosti.

Můžeš se rozhodnout vymazat město, kraj nebo národ z mapy světa. Katastrofa pustoší zemi a účinně eliminuje to, jak ji postavy znaly. Nech jednoho či dva přeživší, aby postavám povídali, co se stalo a postarej se, aby postavy pocitily hloubku katastrofy. Jaké jsou pokračující účinky této katastrofy? Následující body ti pomohou vymezit povahu a následky katastrofy:

- Rozhodni, co způsobilo tuto katastrofa a odkud se to vzalo.
- Tuto událost zvěstovala sudba, nebo série znamení a sudeb. Podrobně vylič sudbu.
- Popiš nebo jmenuj tvora, který varoval obyvatelstvo před blížící se katastrofou? Kdo ho poslouchal?
- Kdo jsou ti šťastní (nebo neštastní), co přežili?
- Popiš, jak oblast vypadá po katastrofě, v kontrastu s tím, jak vypadala předtím.

4. NAPADENÍ NEBO VPÁD

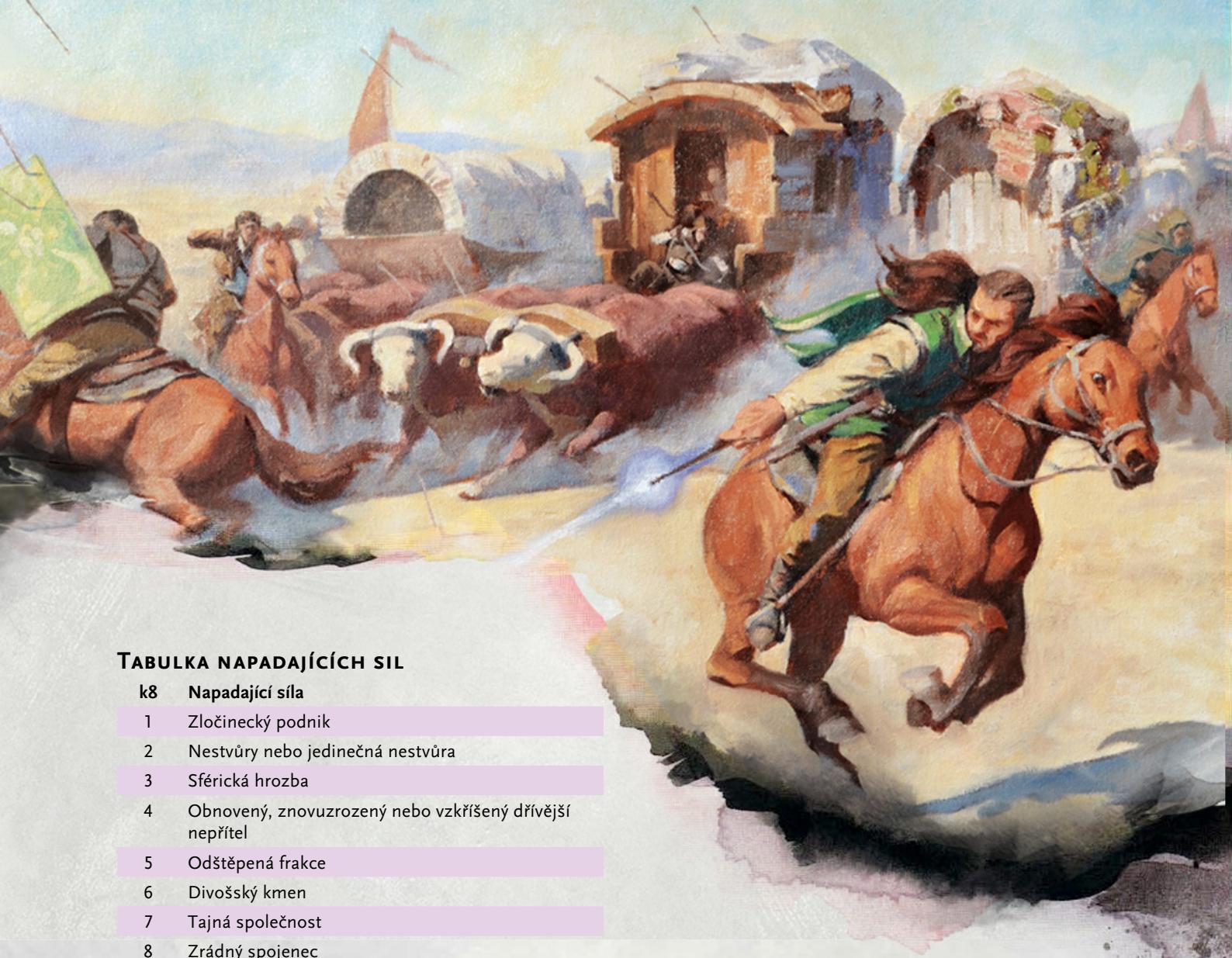
Jednou z nejběžnějších světoborných událostí je vpád. Nastává, když se jedna skupina násilně zmocní jiné, obvykle vojenskou silou, ale také infiltrací a okupací.

Napadení se liší od vpádu tím, že útočník nemá nutně zájem na okupaci nebo převzetí moci. Na druhou stranu, napadení může být prvním krokem ke vpádu.

Světoborné napadení nebo vpád vyčívají nezávisle na měřítku, protože jejich důsledky mění svět postav a jeho účinky doznívají dlouho po počátečním útoku nebo převzetí moci.

Představ si, že je napadena část tvého herního světa. Podle aktuálního stupně tažení může být oblast velká jen jako čtvrt velkoměsta, nebo jako kontinent, svět či sféra existence.

Urči agresora a jestli představuje známého nepřítele, nebo dříve neznámého odpůrce. Zvol hrozbu, kterou již představuje nebezpečí pro tebou vybranou oblast, nebo pro určení agresora použij Tabulku napadajících sil.



TABULKA NAPADAJÍCÍCH SIL

k8 Napadající síla

- 1 Zločinecký podnik
- 2 Nestvůry nebo jedinečná nestvůra
- 3 Sférická hrozba
- 4 Obnovený, znovuzrozený nebo vzkříšený dřívější nepřítel
- 5 Odštěpená frakce
- 6 Divošský kmen
- 7 Tajná společnost
- 8 Zrádný spojenec

Nyní zvaž tyto jiné aspekty konfliktu:

- Jmenuj jeden prvek vpádu či napadení, který obránci nečekali nebo ho nemohli odrazit.
- Prvním obráncům, kteří stáli proti invazi či napadení, se něco stalo — něco, o čem nikdo nechce mluvit. Co to bylo?
- Útočníci měli pro svou akci motiv, který zprvu nebyl jasný či pochopený. O co šlo?
- Kdo přiměl zrácce zradit a co tím zvrátili? Proč to udělali? Pokusil se útočník zastavit nájezd, nebo se významný obránci přidal na stranu vetřelců?

5. POVSTÁNÍ, REVOLUCE, PŘEVRAT

Osoba nebo skupina osob, nespokojená se současným pořádkem, svrhla dominantní režim a převzala vládu — nebo selhala při jejím převzetí. Revoluce (dokonce i jen pokus o ni) může utvářet osud národů, bez ohledu na výsledek.

Měřítko revoluce nemusí zahrnovat masy prostých obyvatel proti šlechtě. Revoluce může být malá, například gilda obchodníků se vzbouří proti svému vedení, nebo chrám svrhne své kněžstvo kvůli novému vyznání. Duchové hvozdu se mohou pokusit svrhnout síly civilizace v blízkém velkoměstě, které kácí stromy kvůli dřevu. Nebo měřítko může být dramatické, například lidstvo povstane, aby svrhlo bohy.

Představ si, že část tvého herní světa propukne v revoluci. Vyber mocnou skupinu ve tvém současném tažení a jmenuj (nebo vymysli) skupinu, která jí oponuje a podněcuje revoluci. Pak nechť ti pomohou se zhmotněním konfliktu následující body:

- Jmenuj tři věci, kterých rebelové chtějí dosáhnout, nebo doufají v jejich dosažení.
- Rebelové dosáhnou vítězství proti těm, které chtějí svrhnuti, i za cenu pyrrhova vítězství. Jakých ze svých tří cílů dosáhnou? Jak dlouho tento úspěch nejspíš vydrží?
- Vyjádři cenu, kterou musel zaplatit starý řád po svém odtržení od moci. Setrval někdo z bývalé mocenské skupiny u moci v průběhu následujícího režimu? Pokud zůstal u moci starý řád, popiš jeden způsob, jakým jeho vůdci potrestali revolucionáře.
- Jednoho z předních odbojových vůdců — v jistých ohledech tvář revoluce — hnal do jeho účasti na událostech osobní důvod. Popiš tuto osobu a jmenuj skutečný důvod, proč vedla povstání.
- Jaký problém existoval před evolucí a přetrval jí navzdory?

6. ZÁNIK NEBO ÚPADEK

Něco, co kdysi v herním světě existovalo, je pryč. Ztraceným zdrojem může být cenný kov, koření z rostliny či zvířete zastávající důležité místo místní ekologie, nebo celá rasa či kultura obyvatel. Jeho absence způsobuje řetězovou reakci, která postihuje každého tvora, jenž ho používal nebo na něj spoléhal.

Můžeš eliminovat obyvatele, místo nebo věc, která dříve existovala na určitém místě či oblasti ve tvém herním světě. V malém měřítku zemře poslední člen rodinné dynastie, nebo kdysi prosperujícímu hornickému městu vyschnou doly a stane se městem duchů. Ve velkém měřítku odumře magie, je zabit poslední drak, nebo poslední vůl šlechtic opustí svět.

Co zmizelo ze světa — nebo kraje, který jsi zvolil — co v něm kdysi bylo? Pokud odpověď není hned jasná, inspiruj se v Tabulce zániků nebo úpadků.

TABULKA ZÁNIKŮ NEBO ÚPADKŮ

k8 Ztracený zdroj

- | | |
|---|--|
| 1 | Zvířecí druh (hmyz, pták, ryba, dobytek) |
| 2 | Obyvatelná země |
| 3 | Magie nebo mágové (všechna magie, nebo konkrétní druhy či školy magie) |
| 4 | Nerostný zdroj (drahotlinky, kovy, ruda) |
| 5 | Druh nestvůry (jednorožec, mantikora, drak) |
| 6 | Obyvatelstvo (rodinná linie, kmen, kultura, rasa) |
| 7 | Rostlinný druh (plodina, strom, bylina, les) |
| 8 | Vodní tok (řeka, jezero, oceán) |

Nyní zvaž tyto další otázky:

- Jmenuj teritorium, rasu nebo druh tvora, který spoléhal na věc, která byla ztracena. Jak se s tím vyrovnávají? Jak se pokouší nahradit, co bylo ztráceno?
- Kdo nebo co je za ztrátu zodpovědný?
- Popiš bezprostřední následky ztráty. Předpověz jeden způsob, jak ztráta ovlivní či změní svět v dlouhodobém měřítku. Kdo nebo co bude trpět v důsledku ztráty nejvíce? Komu nebo čemu to nejvíce prospěje?

7. NOVÁ ORGANIZACE

Založení nového rádu, království, náboženství, společnosti, kliky nebo kultu může otřást světem svými akcemi, doktrínou, dogmatem a politikou. V místním měřítku nová organizace zápasí s již existujícími mocenskými skupinami. Ovlivňuje, podrývá, ovládá nebo se s nimi spolčuje, aby vytvořila silnější mocenskou základnu. Velké a mocné organizace mohou uplatňovat dostatečný vliv, aby vládly světu. Některé nové organizace přináší obyvatelstvu prospěch, zatímco jiné vyrostou na hrozbu civilizace, kterou kdysi chránili.

V jedné části tvého světa možná vyvstane nová důležitá organizace. Může mít skromné, nebo slibné začátky, ale jedna věc je jistá: je předurčena změnit svět, pokud se jí bude dařit jak dosud. Někdy je přesvědčení organizace od počátku zjevné, ale její

mrvní zásady mohou zůstávat nejednoznačné, dokud se časem neprojeví její doktríny, politika a tradice. Zvol typ organizace, nebo použij Tabulkou nových organizací pro vygenerování nápadů.

TABULKA NOVÝCH ORGANIZACÍ

k10	Nová organizace
1	Zločinecký spolek/loupežnické sdružení
2	Cech (zednický, lékárnický, zlatnický)
3	Magický kruh/společnost
4	Vojenský/rytířský řád
5	Nová rodinná dynastie/kmen/klan
6	Filozofie/disciplína zasvěcená principu nebo ideálu
7	Říše (vesnice, město, věvodství, království)
8	Náboženství/sektá/církve
9	Škola/univerzita
10	Tajná společnost/kult/klika

Pak zvaž některé, nebo všechny následující možnosti:

- Nový řád vytlačuje současnou mocenskou skupinu ve světě. Získává teritorium, konvertity či přeběhlíky a snižuje stavy předchozí mocenské skupiny. Kdo nebo co tvoří základy tohoto nového vytlačujícího řádu?
- Nový řád se zamlouvá specifickému publiku. Rozhodni, jestli tento řád přitahuje určitou rasu, společenskou vrstvu, nebo jisté povolání postav.
- Vůdce tohoto nového řádu je znám svou vlastností, které si váží jeho stoupenci. Rozved', proč si ho váží za tuto vlastnost a co udělal, že získal přízeň svých stoupenců.
- Soupeřící skupina se brání založení této nové organizace. Vyber ze svého tažení existující mocenskou skupinu, která vzdoruje nové organizaci, nebo nějakou vytvoř z kategorií v tabulce. Rozhodni, proč nové skupině vzdorují, kdo je vede a co hodlají dělat, aby zastavili svého soupeře.

8. OBJEV, ROZPÍNÁNÍ, VYNÁLEZ

Objevy nových zemí rozšiřují mapu a mění hranice říší. Objevy nové magie či technologie posouvají hranice možného. Nové zdroje a archeologické nálezy vytváří příležitost a bohatství a uvádí do pohybu hledače a mocenské skupiny, kteří soupeří o jejich ovládnutí.

Nový objev — nebo znovaobjevení — může významně ovlivnit tvůj herní svět, běh dějin a události dané doby. Ber tento objev jako velkou dobrodružnou zápletku nebo sérii zápletek. Je to také příležitost, jak pro tvůj svět vytvořit jedinečnou nestvůru, předmět, boha, sféru nebo rasu. Co se týče samotného objevu, nemusí být zcela originální, jen ozvláštněný pro tvé tažení.

Objev je obzvlášť působivý, když ho učiní sami dobrodruzi ve tvém tažení. Objeví-li nový nerost s magickými vlastnostmi, mapu nové země, která je naprostě vhodná pro kolonizaci, nebo odhalí prastarou zbraň, která je schopná způsobit devastaci tvého světa, nejspíš uvedou do pohybu velké události. Díky tomu

mají hráči možnost vidět, jak velký vliv mají jejich činy na svět.

Rozhodni o typu učiněného objevu, nebo pro obecný nápad použij Tabulkou objevů.

TABULKA OBJEVŮ

k10	Objev
1	Prastará zřícenina/ztracené velkoměsto legendární rasy
2	Zvířecí/nestvůrná/magická mutace
3	Vynález/technologie/magie (pomocná, ničivá)
4	Nový (či zapomenutý) bůh nebo sférická bytost
5	Nový (či znovaobjevený) artefakt či náboženská relikie
6	Nová země (ostrov, kontinent, ztracený svět, polosféra)
7	Objekt z jiného světa (sférický portál, cizácká vesmírná loď)
8	Obyvatelé (rasa, kmen, ztracená civilizace, kolonie)
9	Rostlina (zázračná bylina, plísňový parazit, vnímající rostlina)
10	Zdroj nebo bohatství (zlato, drahokamy, mitril)

Jakmile jsi rozhodl o typu objevu, zhmotni ho tím, že určíš, o co přesně jde, kdo ho objevil a jaký může mít potenciální efekt na svět. Ideálně by ti s vyplněním prázdných míst měly pomoci předchozí dobrodružství ve tvém tažení, ale myslí i na následující:

- Tento objev je vhod zejména jedné osobě, skupině, nebo frakci. Komu prospívá nejvíce? Jmenuj tři prospěchy, které těží z tohoto objevu.
- Tento objev přímo poškozuje jinou osobu, skupinu, nebo frakci. Koho poškozuje nejvíce?
- Tento objev má důsledky. Jmenuj tři důsledky nebo postranní efekty. Kdo je ignoruje?
- Jmenuj dva nebo tři jedince či frakce, které soupeří o ovládnutí nebo zmocnění se tohoto objevu. Kdo nejspíš vyhraje? Co tím získají a co jsou ochotni udělat pro ovládnutí objevu?

9. PŘEDPOVĚĎ, VĚŠTBA, PROROCTVÍ

Prognóza světoborné události se někdy stává světobornou událostí sama o sobě: věštba, která předpovídá pád císařství, zkázu ras a konec světa. Věštba někdy mluví o změně k lepšímu, například o příchodu legendárního hrdiny nebo spasitele. Ale nejdramatičtější proroctví varují před budoucími tragédiemi a předpovídají dobu temna. Na rozdíl od ostatních světoborných událostí se výsledek nestane hned. Místo toho se jedinci nebo frakce snaží proroctví naplnit, či odvrátit — nebo upravit přesné vyznění toho, jak má být naplněno — podle toho, jak se jich týká. Pomahači nebo zamezovací proroctví vytváří svými činy dobrodružné zápletky v tažení. Proroctví by mělo předpovídat velkou událost ve velkém měřítku, neboť zabere čas, než se naplní (nebo odvrátí).

Představ si, že vyjde najevo světoborné proroctví. Pokud události budou pokračovat tak, jako dosud, proroctví se naplní, a tím se svět dramaticky změní. Nevyhýbej se tomu, aby toto proroctví bylo současně

významné i znepokojivé. Měj na paměti následující body:

- Vytvoř proroctví, které předpovídá velkou změnu herního světa. Můžeš ho vytvořit z gruntu pomocí nápadů z aktuálního tažení, nebo náhodně určí světobornou událost a zhmotní podrobnosti.
- Napiš si seznam aspoň tří věsteb, které nastanou, než se proroctví přihodí. Můžeš použít události, které již v tažení nastaly, takže naplnění proroctví bude blíže. Zbytek jsou události, které mohou, nebo nemusí nastat, podle činů postav.
- Popiš osobu či tvora, který proroctví objevil, a jak k tomu došlo. Co tvor získal jeho odhalením? Co tím tato osoba ztratila, nebo co obětovala?
- Popiš jedince či frakci, která proroctví podporuje a pracuje na jeho naplnění. Popiš jedince či frakci, která udělá, co je v její moci, aby proroctví zamezila. Jaký první krok každá ze stran podnikne? Kdo za své úsilí pyká?
- Jedna část proroctví je chybná. Vyber jednu z věsteb ve svém seznamu, nebo jeden z detailů, který jsi vytvořil pro světobornou událost, jež věštba předpovídá. Zvolená věštba je falešná a je-li to možné, pravdou je její opak.

10. MÝTUS A LEGENDA

Pokud války, nemoci, objevy apod. se dají nazvat běžnými světobornými událostmi, mýtické události je převyšují a předčí. Mýtická událost může nastat jako naplnění prastarého a dávno zapomenutého proroctví, nebo může jít o akt božského zásahu.

A opět, tvé současné tažení ti nejspíš dodá pár nápadů, jak vytvořit tuto událost. Potřebuješ-li inspiraci, hod' si k8 dle Tabulky světoborných událostí, místo normální k10. Zaměř se na odrážky pro danou pohromu, ale zvelič výsledek na největší měřítko, co si dokážeš představit.

Vzestup či pád vůdce nebo začátek či konec éry je smrt či narození boha, nebo konec doby světa. Obořovská katastrofa je potopa světa, doba ledová nebo zombie apokalypsa. Napadení nebo vpád je světová válka, celosvětová invaze démonů, probuzení nestvůry ohrožující svět nebo konečná bitva mezi dobrem a zlem. Povstání sesazuje boha či bohy, nebo povyšuje novou božskou sílu (například démonického knížete). Nová organizace je celosvětová říše nebo pantheon nových bohů. Objev je katastrofické zařízení schopné způsobit konec světa nebo portál do tajuplných dimenzí, kde sídlí hrůzy schopné zničit svět.

SLEDOVÁNÍ ČASU

Kalendář ti umožňuje zaznamenávat plynutí času během tažení. Ale hlavně ti umožňuje plánovat dopředu kritické události, které otresou světem. Pro jednoduché měření času použij kalendář aktuálního roku v reálném světě. Vyber datum označující začátek tažení a poznamenávej si dny, které dobroduruzi tráví cestováním a různými činnostmi. Kalendář i říká, kdy se mění roční období a lunární cyklus. Ale hlavně můžeš svůj kalendář použít pro sledování svátků, významných dnů a klíčových událostí, které utváří tvé tažení.

Tato metoda je dobrá pro začátek, ale kalendář tvého světa se nemusí držet moderního kalendáře. Pokud si chceš svůj kalendář přizpůsobit detaily, které jsou pro tvůj svět jedinečné, zvaž tyto typy vlastností.

ZÁKLADY

Kalendář fantasy světa nemusí kopírovat moderní kalendář, ale může (viz příklad v rámečku „Harpotsov kalendář“). Mají týdny a měsíce své názvy? A co zvláštní dny každého měsíce, jako Kalendy, Nony a Idy antického římského kalendáře?

FYZICKÉ CYKLY

Vymez roční období dle slunovratů a rovnodenností. Korespondují kalendářní měsíce s fázemi Měsíce (či Měsíců)? Vyskytuje se zvláštní a magické účinky ve stejnou dobu jako tyto jevy?

NÁBOŽENSKÉ OBYČEJE

Roztrus ve svém kalendáři náboženské svátky. Každé významné božstvo ve tvém světě by mělo mít v průběhu roku aspoň jeden náboženský svátek a náboženské svátky některých bohů by měly korespondovat s nebeskými jevy, například s nový či rovnodennostmi. Náboženské svátky odráží portfolio božstva (bůh zemědělství je oslavován v době žní) nebo významné události v historii uctívání božstva, například narození či smrt svaté osoby, datum zjevení boha, nástup současného velekněze a tak dále.

Určité náboženské svátky jsou civilními událostmi, jak je vidno na obyvatelích měst, ve kterých se nalézá bohův chrám. Oslavy žní (zvané hody) jsou často slavnostmi ve velkém měřítku. Jiné náboženské svátky jsou důležité jen pro osoby zasvěcené především jedinému božstvu. A ještě jiné jsou svěcené kněžími, kteří vykonávají soukromé obřady a oběti uvnitř svých chrámů v určité dny nebo v určitých fázích dne. A některé náboženské svátky jsou lokální, svěcené věřícími určitého chrámu.

Zamysli se, jak kněží a prostí obyvatelé slaví náboženské svátky. Jít do chrámu, sednout si do lavice a poslouchat kázání je styl bohoslužby, který je většině fantasy náboženstvím cizí. Mnohem běžněji celebranti nabízí oběti svým bohům. Věřící přináší do chrámu zvířata, která mají být zabita, nebo se jako oběť pálí kadidlo. Nejbohatší měšťané přináší největší zvířata, aby dali na odiv své bohatství a předvedli svou zbožnost. Obyvatelé vylévají úlitby na hroby svých předků. Bdí celou noc v poternělých svatyních, nebo si užívají výbornou hostinu na oslavu božské štědrosti.

CIVILNÍ OBYČEJE

Náboženské svátky představují většinu zvláštních oslav ve většině kalendářů, ale za mnoho dalších jsou zodpovědné místní nebo národní slavnosti. Narození monarchy, výročí velkého vítězství ve válce, remeselné slavnosti, tržní dny a podobné události představují zámkiny pro místní oslavy.

FANTASTICKÉ UDÁLOSTI

Protože vaším prostředím je svět fantasy, a ne obyčejná středověká společnost, přidej pár událostí s očivid-

ně magické povahy. Například, třeba na určitém kopci se každoročně o zimním slunovratu zjevuje strašidelný hrad, nebo každý třetí úplněk naplňuje lykantropy obzvlášť silnou krvežíznivostí. Nebo třináctou noc každého měsíce může poznamenat přízračné bloudění dávno zapomenutého kočovného kmene.

Mimořádné události, například příchod komety nebo zatmění měsíce, tvoří dobré prvky dobrodružství a můžeš je dát do kalendáře, kdykoliv chceš. Tvůj kalendář ti může říci, kdy je úplněk či zatmění měsíce, ale ty můžeš s datem vždycky zašvindlovat pro zvláštní efekt.

KONEC TAŽENÍ

Konec tažení by měl spojit všechny nitky ze začátku a středu tažení, ale není nutné vést tažení až do 20. úrovně, aby bylo uspokojivé. Uzavři ho, kdykoliv tvůj příběh dosáhne svého přirozeného rozuzlení.

Vyhraď pro postavy dostatek prostoru a času ke konci svého tažení, aby dokončily své osobní cíle. Jejich osobní příběhy musí skončit uspokojivým způsobem, stejně jako příběh tažení. Ideálně se některé osobní cíle postav naplní konečným cílem závěrečného dobrodružství. Dej postavám s nedokončenými cíli šanci, aby je dokončily před úplným závěrem.

Jakmile tažení skončilo, může začít nové. Pokud máš v úmyslu vést nové tažení pro stejnou skupinu hráčů a použiješ činy jejich předchozích postav jako základ pro legendy, vyvolá to v hráčích bezprostřední zájem o nové prostředí. Nechť nové postavy pocítí, jak se svět kvůli jejich starým postavám změnil. Nové tažení je ale konečně novým příběhem s novými protagonisty. Je to jejich výsluní a hrdinové ze zašlých dob by jim ho neměli nijak upírat.

HERNÍ STYL

Stvořením nového světa (nebo adaptováním existujícího) a vytvořením klíčových událostí, které spustí tvé tažení, jsi rozhodl, o čem je tvé tažení. Dále musíš rozhodnout, jak chceš své tažení vést.

Jaký je správný způsob vedení tažení? To záleží na tvém herním stylu a motivacích tvých hráčů. Zamysli se nad preferencemi svých hráčů, tvými silnými stránkami v roli PJ, pravidly u stolu (o nichž se pojednává ve 3. části) a typem hry, který chceš vést. Popiš hráčům, jak si představujete hraní a nechť ti oni popíšou své pohledy. Vždyť je to také jejich hra. Vyjasněte si tyto základy hned na začátku, aby hráči mohli učinit informovaná rozhodnutí a pomohli ti udržovat typ hry, jenž chceš vést.

Zamysli se nad následujícími dvěma přehnanými příklady herního stylu.

VYBÍJENÍ JESKYNÍ

Dobrodruzi vtrhnou do jeskyně, побijí nestvůry a pobereou poklady. Tento herní styl je přímočarý, zábavný, vzrušující a akční. Hráči stráví relativně málo času rozvojem osobnosti své postavy, hraním na hrdiny v nebojových situacích či diskutováním o něčem jiném než bezprostředních nebezpečích jeskyně.

V takové hře dobrodruzi čelí zřetelně zlým nestvůrám a protivníkům a občas potkávají zřetelně



HARPTOSŮV KALENDÁŘ

Svět Zapomenuté říše používá harptoský kalendář, pojmenovaný po dávno zemřelém kouzelníkovi, který ho vymyslel. Každý rok s 365 dny je rozdělen do dvanácti měsíců s třiceti dny, což zhruba odpovídá měsícům v gregoriánském kalendáři reálného světa. Každý měsíc je rozdělen do tří desetidenních. Pět zvláštních svátků spadá mezi měsíce a značí roční období. Další zvláštní svátek, Setkání štítnů, je vsazen do kalendáře po letním slunovratu každé čtyři roky, podobně jako přestupné roky v gregoriánském kalendáři.

Měsíc	Formální název	Běžný název
1	kladiven	hluboká zima
	<i>Každoroční svátek: střed zimy</i>	
2	alturiak	spáry zimy
3	kesen	spáry západu slunce
4	tarsach	spáry bouřek
	<i>Každoroční svátek: Den zelené trávy</i>	
5	mirtul	obleva
6	kytorn	čas květin
7	plamenec	letní slapy
	<i>Každoroční svátek: vrcholné léto Čtyřletý svátek: Setkání štítnů</i>	
8	eleiasia	nejvyšší slunce
9	eleint	vadnutí
	<i>Každoroční svátek: Svátek sklizně</i>	
10	marpenot	listopad
11	uktar	tlení
	<i>Každoroční svátek: Svátek měsíce</i>	
12	dlouhonoc	zklidnění

SVĚT K PROZKOUMÁNÍ

Velká část tažení obsahuje cestování dobrodruhů z místa na místo, průzkum prostředí a dozvídání se o fantasy světě. Takový průzkum se může odehrávat v jakémkoliv prostředí, včetně rozlehlé divočiny, spletité jeskyně, stinných chodeb Temných říší, přecpaných ulic velkoměsta nebo na vlnách moře. Součástí průzkumu může být nalezení cesty okolo překážky, nalezení skrytého předmětu, prozkoumání zvláštního rysu jeskyně, rozluštění stop, řešení hlavolamů a obejít či zneškodnění pastí.

Někdy je průzkum vedlejší součástí hry. Například nedůležitou cestu může zamluvit tím, že oznámíš hráčům že za tři dny chůze po cestě se nic zvláštního nestalo, a přejít k dalšímu bodu zájmu. Jindy je průzkum tím hlavním. Šance k popisu úžasné části světa nebo k příběhu, který zvýší vztíh hráčů do děje. Stejně tak bys měl zvážit odehrávání průzkumu, když tvoji hráči rádi řeší hlavolamy, hledají okliky kolem překážek či tajné dveře v jeskynních chodbách.

dobré a vstřícné cizí postavy. Neočekávej, že by dobrodruhy trápilo, co udělat se zajatci, nebo že by vedli spor, jestli je dobré či špatné vtrhnout do gobrova doupěte a vyplenit ho. Nesleduj strávený čas či utracené peníze ve městě. Jakmile dobroduzi splnili úkol, pošli je co nejdřív zpět do akce. Motivace postavy se zpravidla omezuje jen na touhu zabíjet nestvůry a získávat poklady.

POHLCUJÍCÍ VYPRÁVĚNÍ PŘÍBĚHŮ

Hlubinu ohrožují politické nepokoje. Dobrodruzi musí přesvědčit Maskované lordy, tajné vládce velkoměsta, aby vyřešili své spory, ale mohou to udělat až poté, co se postavy i páni dohodnou na svých rozdílných názorech a programech. Tento herní styl je obsáhlý, komplikovaný a odvážný. Nesoustředí se na boj, ale na vyjednávání, politické manévrování a interakci postav. Celé herní sezení může proběhnout bez jediného hodu na útok.

V tomto herním stylu jsou cizí postavy stejně komplexní a bohatě detailní jako dobroduzi, avšak podstata spočívá v motivaci a osobnosti, ne v herních statistikách. Očekávej mezi jednotlivými hráči velké odchylky, co a proč jejich postavy dělají. Jít do chrámu požádat kněze o radu může být stejně důležité střetnutí jako boj s orky. (A nečekej, že dobroduzi budou s orky vůbec bojovat, pokud pro to nemají motivaci.) Postava občas udělá něco v rozporu s hráčovým lepším úsudkem, protože „to je to, co by postava udělala.“

Protože boj není to hlavní, pravidla hry jsou odsunuta do pozadí rozvoje postav. Opravy vlastností a zdatnosti v dovednostech mají přednost před bojovými bonusy. Neboj se měnit nebo ignorovat pravidla, aby vyhovovala hráčským potřebám pro hraní rolí. Využij rady uvedené v 3. části této knihy.

NĚCO MEZI

Herní styl většiny tažení spadá mezi tyto dva extrémy. V tažení je spousta akce, ale nabízí pokračující příběhovou linii i interakci mezi postavami. Hráči rozvíjí motivace svých postav a vychutnávají si možnost

prokázat své zdatnosti v boji. Pro udržení rovnováhy poskytni směs nebojových a bojových střetnutí. I v prostředí jeskyně může uvést cizí postavy, které nejsou určeny k boji, ale k pomoci, vyjednávání, nebo prosté konverzaci.

Rozmysli si svůj oblíbený herní styl pomocí odpovědí na tyto otázky:

- Jsi fanouškem realismu a drsných důsledků, nebo bys byl radši, aby hra působila jako akční film?
- Chceš, aby hra navozovala dojem středověké fantasy, nebo bys chtěl prozkoumat alternativní časové osy či moderní myšlení?
- Chceš udržovat vážný tón, nebo je tvým cílem humor?
- I když jsi vážný, je akce veselá, nebo napjatá?
- Je klíčový odvážný čin, nebo hráči musí být pozorní a obezřetní?
- Plánuješ si rád všechno důkladně dopředu, nebo dáváš přednost improvizaci na místě?
- Je hra plná různých prvků D&D, nebo se soustředí na určité téma, například horor?
- Je hra pro všechny věkové kategorie, nebo zahrnuje téma pro dospělé?
- Máš rád morální dvojznačnost, například to, že postavy razí heslo „účel světí prostředky“? Nebo máš radši přímé hradinské zásady, například spravedlnost, obětování se a pomáhání utiskovaným?

JMÉNA POSTAV

Součástí stylu tvého tažení je pojmenovávání postav. Na začátku nového tažení je dobré ustanovit s hráči nějaká základní pravidla. V družině skládající se ze Sityse, Travoka, Anastriany a Kairona lidský bojovník Bob II. vyčuhuje, zvlášť když je identický s Bobem I., kterého zabili koboldi. Pokud všichni přistoupí ke jménům s humorem, je to v pořádku. Ale pokud by skupina raději brala postavy a jejich jména trochu vážněji, trvej na tom, aby si hráč Boba vymyslel vhodnější jméno.

Jména hráčských postav by se měla k sobě hodit stylově i koncepčně, a svým stylem by měla zapadat i do tvého herního světa — stejně jako jména cizích postav a názvy těbou vytvořených míst. Travok a Kairon nechtějí podstoupit úkol od Pána Dortíčka, navštívit Bonbonový ostrov ani skolit bláznivého kouzelníka jménem Paprsek.

POKRAČUJÍCÍ NEBO EPIZODICKÁ TAŽENÍ

Páteří tažení je propojená série dobrodružství, ale můžeš je propojit dvěma různými způsoby.

Propojená dobrodružství v pokračujícím tažení sdílí pocit většího cíle nebo opakujícího se tématu (či témat). Dobrodružství mohou obsahovat vracejícího se padoucha, velké pikle nebo jediného génia, který nakonec stojí za každým dobrodružstvím celého tažení.

Pokračující tažení navržené s jistým tématem a příběhovým obloukem může působit jako velký fantasy epos. Hráči jsou spokojení, neboť vědí, že jejich činy v průběhu jednoho dobrodružství se odrazí v dalším



dobrodružství. Vytváření intrik a vedení tohoto druhu tažení může být pro PJ náročné, ale odměnou je skvělý a nezapomenutelný příběh.

Oproti tomu epizodické tažení je jako televizní pořad, kde epizoda každého týdne je samostatným příběhem, který nehraje do karet překlenující zápletce. Může být postavené na předpokladu, který vysvětluje jeho povahu: hráčské postavy jsou námezdní dobrodruzi, nebo průzkumníci putující do neznáma a celíci řetězci nesouvisejících nebezpečí. Mohou být dokonce archeologové putující od jedné prastaré zříceniny ke druhé a hledající artefakty. Takováto epizodická hra ti umožňuje vytvářet dobrodružství – nebo kupovat vydaná – a zasadovat je do tažení, aniž by sis musel dělat starosti, jak zapadnou do předchozích a následujících dobrodružství.

TÉMA TAŽENÍ

Téma tažení, tak jako v literárním díle, vyjadřuje hlubší význam příběhu a základní prvky lidské zkušenosti, kterou příběh zkoumá. Tvé tažení nemusí být literárním dilem, ale přesto může čerpat ze společných témat, která dávají příběhům výraznou příchuť. Zvaž následující příklady:

- Tažení o konfrontaci s nevyhnutelnou smrtelností, buď v podobě nemrvých nestvůr, nebo skrz smrt milovaných osob.
- Tažení točící se kolem zákeřného zla, buď temných bohů, nestvůrných ras (například yuan-ti), nebo tvorů z neznámých říší, které nezajímají starosti smrtelníků. Když se hrdinové utkávají s tímto zlem, musí u toho čelit také sobeckým, chladným sklonům svých vlastních ras.
- Tažení zahrnující problémové hrdiny, kteří čelí nejen divokosti bestiálních tvorů světa, ale také bestii uvnitř jich samých – vzteků a zuřivosti, které leží v jejich vlastních srdečích.
- Tažení zabývající se neukojitelnou touhou po moci a nadvládou, ztělesněnou hostiteli Devíti pekél, nebo humanoidními vládci usilujícími o dobytí světa.

S tématem jako „konfrontace se smrtelností“ můžeš vytvořit široké spektrum dobrodružství, která nejsou nutně spojená se společným padouchem. Jedno dobrodružství může obsahovat mrvité tvory vstávající z hrobů, u nichž hrozí, že přemohou celé město. Šílený kouzelník v dalším dobrodružství vytvoří masného golema ve snaze vzkřísit svou ztracenou lásku. Padouch může zajít do extrému, aby dosáhl nesmrtelnosti, a vynul se tak svému vlastnímu zániku. Dobrodruzi mohou pomoci duchovi přijmout smrt a odejít na věčnost, nebo jeden z dobrodruhů se dokonce může stát duchem!

VARIACE NA TÉMA

Díky občasnému namíchání věcí dohromady si hráči mohou užít různorodá dobrodružství. Dokonce i přísně tématické tažení se může sem tam odchýlit. Pokud je tvé tažení silně založeno na intrikách, tajemství a hraní rolí, možná si tví hráči rádi užijí občasné vybíjení jeskyně – obzvlášť pokud se ukáže, že má vztah k větší zápletce v tažení. Je-li většina tvých dobrodruž-

ství o průzkumu jeskyní, přehoď rychlosť na napínavé městské tajemno, které družinu nakonec zavede do vybíjení jeskyně v opuštěné budově či věži. Pokud týden co týden vedeš hororová dobrodružství, zkus použít padoucha, který se ukáže jako obyčejný, možná dokonce pošetilý. Humorné odlehčení je skvělou variantou na téměř jakékoli D&D tažení, i když si ho hráči zpravidla navodí sami.

STUPNĚ HRY

Jak postavy zvětšují svou moc, roste tím i jejich schopnost měnit svět okolo nich. Je dobré myslit dopředu a vzít v úvahu tuto změnu už při tvorbě tažení. Když mají postavy větší vliv na svět, čelí většímu nebezpečí, ať chtějí nebo ne. Mocné frakce je vidí jako hrozbu a strojí proti nim úklady. Ty přátelské se uchází o jejich přízeň v naději, že uzavřou užitečné spojenectví.

Stupně hry představují ideální milníky pro uvedení nových světoborných událostí do tažení. Když postavy vyřeší jednu událost, vyvstane nové nebezpečí, nebo v reakci na činy postav se přemění na novou hrozbu dřívější problém. Události musí růst svou závažností i rozsahem, zvyšovat sázky a drama, když se postavy stávají znatelně mocnější. Tento přístup ti také umožňuje rozdělit svou tvorbu na menší části. Věci jako dobrodružství, cizí postavy, mapy a tak dále vytvářej pro jednotlivé stupně postupně. O detaily dalšího stupně se starej nejlépe až ve chvíli, kdy se postavy k němu přiblíží. Když v tažení dojde k nečekaným zvratům v důsledku hráčských rozhodnutí, nebudeš muset toho tolik předělávat.

1.-4. ÚROVEŇ: MÍSTNÍ HRDINOVÉ

Postavy v tomto stupni stále poznávají rozsah schopností povolání, které je definuje, a volí svou specializaci. Ale dokonce i postavy na 1. úrovni jsou hrdinové, které vyčleňují od prostých obyvatel vrozené charakteristiky, naučené dovednosti a víra ve skvělý osud, který je čeká.

Na začátku své kariéry postavy používají kouzla 1. a 2. úrovně a nosí obyčejnou výbavu. Kouzelné předměty, které najdou, zahrnují běžné jednorázové předměty (lektvary a svitky) a velmi málo neobvyklých trvalých předmětů. Jejich magie může mít velký vliv na jedno střetnutí, ale nezmění průběh dobrodružství.

Na úspěchu či selhání nízkoúrovňových dobrodruhů, kteří svěřují své životy svým neopeřeným schopnostem, může záviset osud vesnice. Tyto postavy putují nebezpečným terénem a prozkoumávají strašidelné hrobky, kde mohou očekávat boj s divokými orky, zuřivými vlky, obřími pavouky, zlými uctíváči, krvežíznivými ghuly a najatými bandity. Střetnou-li se dokonce s mladým drakem, udělají lépe, když se vyhnou boji.

5.-10. ÚROVEŇ: HRDINOVÉ ŘÍŠE

Když dobrodruzi dosáhnou tohoto stupně, osvojili si již základy svých schopností povolání. Stále však po čas těchto úrovní pokračují v jejich zlepšování. Našli své místo ve světě a začali se zajímat o nebezpečí, která je obklopují.

Zanícení sesilatelé kouzel se na začátku tohoto stupně naučí kouzla 3. úrovně. Najednou postavy umí létat, zraňovat velké počty nepřátele kouzly *ohnivá koule* a *blesk*, a dokonce dýchat pod vodou. Ke konci tohoto stupně si osvojí kouzla 5. úrovně a kouzla jako *teleportační kruh*, *sledování*, *plamenný úder*, *poslyš mýty* a *vzkříšení* mohou mít významný dopad na dobrodružství. Začínají také získávat více trvalých kouzelných předmětů (neobvyklých a vzácných), které jim budou sloužit po zbytek kariéry.

Na dobrodružstvích, která podstupují postavy na 5. až 10. úrovni, může záviset osud kraje. Tito dobrodruzi putují do obávané divočiny a starodávných zřícenin, kde se utkávají s divokými obry, zuřivými hydrami, nebojácnými golemy, zlými yuan-ti, intrikujícími dýaby, krvežíznivými démony, záludnými mozkohrouty a drowími vráhy. Mají šanci porazit mladého draka, který se právě zabydlel ve svém doupeťi, ale ještě nerozšířil své působení daleko do okolního teritoria.

11.-16. ÚROVEN: PÁNI ŘÍŠE

Na 11. úrovni jsou postavy zářnými příklady odvahy a odhodlání — skutečnými reky ve světě, jasně vystupujícími z davu. Na tomto stupni jsou dobrodruzi mnohem všeestránější, než byli na nízkých úrovních a na každou výzvu obvykle umí najít ten správný nástroj.

Zanícení sesilatelé kouzel získají na 11. úrovni přístup ke kouzlům 6. úrovně, včetně kouzel, která zcela mění způsob, jakým dobrodruzi interagují se světem. Jejich velká, nabýskaná kouzla jsou v boji jasné zřetelná — například *rozklad*, *bariéra čepelí* a *uzdrav* — ale kouzla v zákulisí jako *slово návratu*, *najdi cestu*, *podmínečnost*, *teleport* a *pravdivé vidění* mění způsob, jakým dobrodruzi přistupují k dobrodružství. Každá úroveň kouzla po tomto bodu přináší nové účinky se stejně velkým dopadem. Dobrodruzi mohou najít vzácné (a velmi vzácné) kouzelné předměty, které propůjčují podobně mocné schopnosti.

Na závažných úkolech, které tyto postavy podstupují, závisí osud národa, či dokonce světa. Dobrodruzi prozkoumávají dosud nezmapované kraje a dávno zapomenuté jeskyně, kde se střetávají se strašnými génií nižších sfér, mazanými rákšasy a zřícími a hladovými purpurovými červy. Mohou se setkat, a dokonce i porazit mocného dospělého draka, který má již zavedené doupeť a významný vliv ve světě.

Dobrodruzi na tomto stupni se různými způsoby zapisují do světa, od důsledků svých dobrodružství po způsob, jakým utrácí své těžce nabité poklady a využívají své zasloužené pověsti. Postavy na této úrovni budují pevnosti na území, které jim bylo svěřeno místním vládcem. Zakládají cechy, kláštery nebo vojenské řády. Nabírají své vlastní učně či studenty. Sjednávají mír mezi národy, nebo je vedou do války. A jejich impozantní pověst přitahuje pozornost velmi mocných nepřátel.

17.-20. ÚROVEN: PÁNI SVĚTA

Na 17. úrovni mají postavy superhrdinské schopnosti a jejich skutky a dobrodružství vstupují do legend.

Prostí obyvatelé jen stěží kdy snili o tak velké moci — nebo tak strašných nebezpečích.

Zanícení sesilatelé kouzel na tomto stupni ovládají otresná kouzla 9. úrovně, například *přání*, *brána*, *bouře odplaty* a *astrální projekce*. Postavy mají k dispozici několik vzácných a velmi vzácných kouzelných předmětů a začínají objevovat legendární předměty, například *popravčí meč* nebo *berla mágů*.

Dobrodružství na těchto úrovních mají dalekosáhlé důsledky, které nejspíš rozhodují o osudu milionů obyvatel v Materiální sféře, a dokonce i místech mimo ni. Postavy putují do říší v jiných světech a prozkoumávají polosféry a jiné mimosférické lokality, kde bojují s divokými démony, titány, arcidábly, nemrtvými arcimágy, a dokonce i ztělesněními samotných bohů. Draci, se kterými se střetávají, jsou šarkani s děsivou mocí, jejichž spánek trápí království a jejichž chůze ohrožuje samotnou existenci.

Postavy, které dosáhnou 20. úrovně, dosáhly vrcholu, který je pro smrtelníky dosažitelný. Jejich skutky jsou zapsány v kronikách a líčeny bardy po celá staletí. Naplnil se jejich konečný osud. Klerik mohl být vzat do nebes, aby sloužil jako pravá ruka boha. Černokněžník se mohl stát patronem jiných černokněžníků. Kouzelník možná rozlouskl tajemství nesmrtelnosti (či nemrtvosti) a díky ní zkoumá nejjazazší kouty mnohovesmíru. Druid mohl splynout se zemí a přeměnit se v ducha přírody dané země, nebo v aspekt divočiny. Ostatní postavy mohly založit kmeny či dynastie, které z generace na generaci ctí památku svých vážených předků, vytvořit mistrovská literární díla, která se zpívají a opětovně vypráví tisíce let, nebo založit cechy či řády, které udržují na živu zásady a sny dobrodruhů.

Dosáhnutí tohoto bodu nutně nenařizuje konec tažení. Tyto mocné postavy mohou být povolány, aby podstoupily velká dobrodružství vesmírné úrovně. A výsledkem těchto dobrodružství se mohou jejich schopnosti dále vyvíjet. Postavy v tomto stádiu již nezískávají další úrovně, ale stále se mohou rozvíjet smysluplnými způsoby a pokračovat v konání legendárních činů, které mají ohlas napříč mnohovesmírem. 7. kapitola pojednává o legendárních laskavostech, které můžeš použít jako odměny pro tyto postavy, aby si udržely pocit rozvoje.

ZAČÍNÁNÍ NA VYŠŠÍ ÚROVNI

Zkušení hráči, kteří jsou obeznámeni se schopnostmi povolání postav a nemohou se dočkat významnějších dobrodružství, mohou uvítat nápad začít tažení s postavami na vyšší než 1. úrovni. Vytváření postavy na vyšší úrovni se řídí stejnými kroky tvorby postavy, jaké jsou uvedeny v *Příručce hráče*. Taková postava má více životů, schopností povolání a kouzel a nejspíš začíná s lepším vybavením.

Počáteční vybavení pro postavu na vyšší než 1. úrovni je zcela na tvém uvážení, neboť rozdáváš poklady svým vlastním tempem. Přesto jako vodítko můžeš použít Tabulku počátečního vybavení na další straně.

TABULKA POČÁTEČNÍHO VYBAVENÍ

Úroveň postavy	Tažení v málo magickém světě	Standardní tažení	Tažení v hodně magickém světě
1. – 4.	Normální počáteční vybavení	Normální počáteční vybavení	Normální počáteční vybavení
5. – 10.	500 zl plus $1k10 \times 25$ zl, normální počáteční vybavení	500 zl plus $1k10 \times 25$ zl, normální počáteční vybavení	500 zl plus $1k10 \times 25$ zl, jeden neobvyklý kouzelný předmět, normální počáteční vybavení
11. – 16.	5 000 zl plus $1k10 \times 250$ zl, jeden neobvyklý kouzelný předmět, normální počáteční vybavení	5 000 zl plus $1k10 \times 250$ zl, dva neobvyklé kouzelné předměty, normální počáteční vybavení	5 000 zl plus $1k10 \times 250$ zl, tři neobvyklé a jeden vzácný kouzelný předmět, normální počáteční vybavení
17. – 20.	20 000 zl plus $1k10 \times 250$ zl, dva neobvyklé kouzelné předměty, normální počáteční vybavení	20 000 zl plus $1k10 \times 250$ zl, dva neobvyklé a jeden vzácný kouzelný předmět, normální počáteční vybavení	20 000 zl plus $1k10 \times 250$ zl, tři neobvyklé, dva vzácné a jeden velmi vzácný kouzelný předmět, normální počáteční vybavení

ŽÁNRY FANTASY

DUNGEONS & DRAGONS je fantasy hra, ale tato rozsáhlá kategorie zahrnuje množství variant. V knihách a filmech existuje mnoho rozdílných žánrů fantasy. Chceš hororové tažení inspirované prací H. P. Lovecrafta či Clarka Ashtona Smitha? Nebo si představuješ svět svalnatých barbarů a hbitých zlodějů, na motivy klasických knih meče a magie od Roberta E. Howarda a Fritze Leibera? Tvá volba můžeš mít dopad na styl tvého tažení.

HRDINSKÁ FANTASY

Hrdinská fantasy je základním předpokladem pravidel D&D. Tento základ popisuje *Příručka hráče*: ve fantastických světech koexistují lidé spolu s velkým množstvím humanoidních ras. Dobrodruzi uplatňují magické schopnosti proti nestvůram, které představují hrozbu a kterým čelí. Tito dobrodruzi obvykle pochází z obyčejných poměrů, ale něco je dohnalo k dobrodružnému životu. Dobrodruzi jsou „hrdinové“ tažení, ale nemusí být skutečně hrdinští, naopak mohou vést tento život ze sobeckých důvodů. Technologie a společnost jsou založeny na středověkém modelu, i když kultura nemusí být nutně evropská. Tažení se často točí kolem průzkumu dávných jeskyní nebo snaze najít poklady nebo zničit nestvůry či padouchy.

Tento žánr je také běžný ve fantasy knihách. Většina románů zasazených do Zapomenutých říší nejlépe vystihuje, co je hrdinská fantasy, za nímž následují mnozí autoři uvedení v dodatku E *Příručky hráče*.

MEČ A MAGIE

Zachmuřený, mohutný bojovník rozpáral velekněze hadího boha na jeho vlastním oltáři. Vysmátý tulák prohýril nepočitě nabytý zisk za levné víno v oplzlých knajpách. Neohrození dobrodruzi vyrazili do neprozoumané džungle hledat legendární Město zlatých masek.

Tažení v žánru meče a magie napodobuje jistá klasická díla fantasy literatury, tradice, která se vrací ke kořenům hry. Zde najdeš temný, drsný svět zlých čarodějů a úpadkových velkoměst, kde protagonisté

jsou motivováni spíš chamitostí a sobeckostí než nesobekou ctností. Postavy bojovníka, tuláka a barbara jsou zpravidla mnohem běžnější než kouzelníci, klerici a paladini. V herním světě takové pulpopvé fantasy ti, kteří ovládají magii, často symbolizují úpadek a zkaženosť civilizace. Kouzelníci jsou klasickými padouchy těchto světů. Kouzelné předměty jsou proto vzácné a často nebezpečné.

Určité romány DUNGEONS & DRAGONS jdou ve stopách klasických románů meče a magie. Svět Athas (který se vyskytuje v početných románech a herních produktech Dark Sun), s hrdinskými gladiátory a tyranskými králi-čaroději, bezprostředně patří do tohoto žánru.

EPICKÁ FANTASY

Zbožná paladinka v nabýskané plátové zbroji zahákla svůj dřevec a vyrazila proti drakovi. Vznešený kouzelník dal sborem své drahé lásce a vyrazil na výpravu za zavřením brány do Devíti pekел, které se otevřely ve vzdálené divočině. Úzce spjatá skupina věrných přátel se pokusila přemoci vojsko tyranského krutovládce.

Tažení v epické fantasy klade důraz na konflikt mezi dobrem a zlem jako význačný prvek hry, s dobrodruhy více méně přímo na straně dobra. Tyto postavy jsou hrdinové v nejlepším slova smyslu, že ne je vyšší princip než sobecký zisk či ctižádost, a bez mrknutí oka čelí neuvěřitelným nebezpečím. Postavy mohou zápasit s morálními dilematy, se zlými sklony v nich samých, stejně jako zlem, které ohrožuje svět. A příběhy těchto tažení často obsahují prvek romantiky: tragické pletky mezi osudem nenáviděnými milenci, vášeň, která překoná i smrt, cudná láska mezi zbožným rytířem a panovnicí či šlechtičnou, které slouží.

Romány hrdinské ságy Dragonlance jsou příkladem tradiční epické fantasy v D&D.

MÝTICKÁ FANTASY

Chytrý tulák se vrací z daleké války domů, zatímco rozhněvaný bůh se ho snaží čas od času zničit. Šlechetný válečník putuje do temnoty, aby zachránil duši své ztracené lásky, a čelí u toho děsivým stráž-

cům podsvětí. Skupina polobohů, odvolávající se na svůj božský původ, podstupuje dvanáct úkolů, aby si vydobyla požehnání bohů pro ostatní smrtelníky.

Tažení v mýtické fantasy čerpá z témat a příběhů starověkých bájí a pověstí, od Gilgameše po Cúchulainna. Dobrodruzi se pokouší o úžasné legendární činy a bohové a jejich agenti jim pomáhají, nebo jim v tom brání. Božskou krev mohou mít i sami dobrodruzi. Nestvůry a záporáci, kterým čelí, mají nejspíš podobný původ. Minotaurus v jeskyni není jen další humanoid s hlavou býka, ale *onen Minotaurus* – nemanželský potomek záletnického boha. Dobrodružství mohou provést hrdiny sérií zkoušek do říše bohů, ve kterých hledají dar či přízeň.

Takové tažení může čerpat z mýtů a legend jakékoli kultury, nejen řecké.

DARK FANTASY

Upíří krev na cimbuří jejich prokletých hradů. Nekromanti se dřou v temných jeskyních, aby vytvořili odporné služebníky z mrtvých těl. Čálové uplácí nevinné a do noci vyjí vlkodlaci. Všechny tyto prvky navozují hororové aspekty fantasy žánru.

Pokud chceš dát svému tažení hororovou atmosféru, máš velké množství materiálu, se kterým můžeš pracovat. *Bestiár* je plný tvorů, kteří perfektně zapadají do příběhové linie nadpřirozeného hororu. Nejdůležitější prvek takového tažení ale není vymezen pravidly. Prostředí dark fantasy vyžaduje atmosféru budování strachu, pomocí evokativního popisu v tom správném tempu. Podílí se na ní i tvá hráči; musí být ochotní přjmout náladu, kterou se snažíš navodit. Ať chceš vést celé dark fantasy tažení, nebo jen jediné hrůzostrašné dobrodružství, měl bys dopředu prodiskutovat své plány s hráči, aby bylo jasné, že jsou s tebou za jedno. Horor může být intenzivní a osobní, a ne každý se cítí u takové hry dobře.

Romány a herní produkty zasazené do Ravenloftu, Polosféry děsu, zkoumají prvky dark fantasy v kontextu D&D.

INTRIKY

Zkažený vezír kuje pikle s baronovou nejstarší dcerou na zavraždění barona. Skurutí armáda vysílá špiony dvojnárody, aby před vpádem infiltrovali velkoměsto. Špion na královském dvoře se na bále velvyslanectví setká se svým zaměstnatelem.

Politické intriky, vyzvědačství, sabotáže a podobné špionážní aktivity mohou tvořit základy vzrušujícího D&D tažení. V tomto druhu hry se postavy mohou víc zajímat o trénování dovedností a vytváření kontaktů než o útočná kouzla a kouzelné zbraně. Hraní na hrdiny a sociální interakce se stávají důležitější než boj a družina může projít několika sezeními, aniž by spatřila nestvůru.

A opět, necht tvoji hráči vědí dopředu, že chceš vést tento druh tažení.



V opačném případě si nějaký hráč může vytvořit na obranu zaměřeného trpasličho paladina, a pak zjistí, že se nehodí mezi půlelfí diplomaty a tieflingové zvědy.

Romány Síroví andělé od Erin M. Evansové se zaměřují na intriky v Zapomenutých říších, od zákulisní politiky Devíti pekел po sporné nástupnictví Cormyrské královské rodiny.

ZÁHADA

Kdo ukradl tři legendární magické zbraně a ukryl je do vzdálené jeskyně a zanechal jen záhadné vodítko k jejich poloze? Kdo uvrhl vévodu do magické dřímoty a co se dá dělat pro jeho probuzení? Kdo zavraždil ministra cechu a jak se vrah dostal do uzamčené cechovní pokladnice?

Záhadně laděné tažení uvádí postavy do role vyšetřovatelů, kteří třeba cestují z města do města, aby přišly na kloub těžkým případům, se kterými si místní úřady nedokážou poradit. Takové tažení klade důraz na hlavolamy a řešení problémů spolu s bojovou zručností.

Větší záhada může dokonce připravit půdu pro celé tažení. Proč někdo zabil učitele postav, díky kterému se daly na dobrodružnou dráhu? Kdo skutečně ovládá Kult rudé ruky? V tomto případě mohou postavy odkrývat vodítka k větší záhadě pouze jednou za čas; jednotlivá dobrodružství se mohou týkat daného tématu přinejlepším jen okrajově. Stále jen řešit hlavolamy se může stát frustrující, proto si dej pozor, abys je promíchal s jinými druhy střetnutí.

Romány z různých D&D prostředí zkoumaly žánr záhad spojený s fantasy. Zejména *Vražda v Cormyru* (od Cheta Williamsona), *Vražda v Halruae* (od Richarda S. Meyerse) a *Magický výpravce* (od Eda Greenwooda) jsou záhady zasazené do Zapomenutých říší. *Vražda v Tansisu* (od Johna Maddoxe Robertse) zkouší stejný přístup v prostředí Dragonlance.

ŠVIHÁCKÁ DOBRODRUŽSTVÍ

Námořníci s rapíry odráží na palubu se řítící sahuaginy. Duchové číhají na opuštěných lodích a čekají, až si pochutnají na lovcích pokladů. Švarní tuláci a okouzlující paladini se proplétají palácovými intrikami a pak seskočí z balkónu na dole připravené koně.

Švihácká dobrodružství o pirátech a mušketýrech ponoukají příležitosti pro dynamické tažení. Postavy obvykle tráví více času ve městech, na královských dvorech a námořních lodích než v jeskyních, což dodává důležitost interakčním dovednostem (ale ne až do takové míry, jako je tomu u čistě intrikánského tažení). Hrdinové nicméně mohou skončit v klasických jeskynních situacích, například prohledáváním dešťové kanalizace pod palácem, jestli v nich nejsou tajné komnaty zlého vévody.

Dobrým příkladem šviháckého tuláka v Zapomenutých říších je Jack Ravenwild, který se objevuje v románech od Richarda Makera (*Město krkavců* a *Princ krkavců*).

VÁLKA

Skurutí armáda pochoduje k městu a vede s sebou slony a obry, aby zbořili opevnění a zdi městských hradeb. Draci krouží nad tlupou barbarů a rozprašují nepřátele, zatímco zuřiví válečníci pročesávají pole a les. Salamandři se řadí na ifritův povel na nástup, aby se připravili na útok na astrální pevnost.

Válečnictví ve fantasy světě je plné příležitostí k dobrodružství. Válečné tažení se obecně nezabývá specifikami pohybů vojsk, ale zaměřuje se na hrdiny, jejichž akce mění trend bitvy. Postavy provádí specifické mise: zmocnění se magické zástavy, která dává sílu nemrtvým vojskům, zajištění posil k rozbití obležení, nebo proražení nepřátelského křídla až k démonickému velitelovi. Jindy družina podporuje větší armádu tím, že zaujímá strategické místo, dokud nedorazí posily, zabíjí nepřátelské zvědy, než mohou podat zprávu, nebo přerušují zásobovací trasy. Sbírání informací a diplomatické mise mohou doplnit bojověji orientovaná dobrodružství.

Válka kopí v románech Kroniky Dragonlance a Válka Pavoučí královn v románové sérii stejného jména jsou přední příklady válek v D&D románech.

WUXIA

Když sensei záhadně zmizí, musí se jeho role zhodit jeho mladí studenti a dopadnout zlobří mágy, kteří terorizují jejich vesnici. Uznávaní hrdinové, mistři svých bojových umění, se vrací domů, aby osvobodili svou vesnici od zlého skurutího vojvody. Rákšasí mistr nedalekého kláštera vykonává rituály, které oživí problémové duchy z jejich odpočinku.

Tažení, které čerpá z prvků asijských bojových filmů, se perfektně hodí pro D&D. Hráči mohou pro takové tažení definovat vzhled svých postav a vybavení, jakkoli chtějí, a kouzla potřebují jen nepatrné stylové změny, aby lépe odrážely takové prostředí. Když například postavy použijí kouzla či zvláštní schopnosti, které je teleportují na krátké vzdálenosti, mohou ve skutečnosti jakožto provést létající akrobatické kousky. Ověření vlastnosti pro šplhání neobnáší pečlivé hledání úchyttů, ale umožňuje postavám vyběhnout po zdi nebo skákat ze stromu na strom. Válečníci omračují své protivníky údery do tlakových bodů. Stylové popisy akcí ve hře nemění herní mechanismy, ale podstatně mění pocit z tažení.



Podobně ani žádné povolání nepotřebuje nová pravidla, která by odrážela kulturní vliv; může to zařít nový název. Tradiční čínský wuxijský hrdina může být paladin, který má meč zvaný Přísaha pomsty, zatímco japonský samurai může být paladin se zvláštní Přísahou oddanosti (*bušidō*), která mezi svými principy zahrnuje věrnost pánovi (*daimjō*). Nindža je mnich, který následuje Cestu stínů. Ať se postavě říká *wu jen*, *tsukai* či *swami*, kouzelník, čaroděj či černokněžník fungují docela dobře ve hře inspirované středověkými asijskými kulturami.

WUXIJSKÉ NÁZVY ZBRANÍ

Když hráči mluví o *tetsubo* či *kataně* místo o těžkém kyji či dlouhém meči, může to prohloubit stylový zážitek z wuxijského tažení. Tabulka wuxijských názvů zbraní uvádí alternativní názvy pro běžné zbraně z *Příručky hráče* a ztotožňuje jejich původní kulturní protějšky z reálného světa. Alternativní název nijak nemění vlastnosti zbraně, jak jsou popsány v *Příručce hráče*.

SKRZ PROUDY

Proslulý paladin Murlynd ze světa Oerth (který se objevuje v románech a herních produktech Greyhawku) se obléká do tradičního oděvu Divokého západu reálného světa a na své vestě nosí dva koltý. Gisbertův palcát, svatá zbraň patřící greyhawkskému bohovi soudnosti a spravedlnosti, má své kořeny v Muzeu Viktorie a Alberta v Londýně v roce 1985. Říká se, že někde v Hřebenovém valu Oerthu leží vesmírná loď, s prapodivnými cizáckými formami života a divnými technologickými předměty na palubě. A říká se, že slavný kouzelník Elminster ze Zapomenutých říší se občas objeví v kuchyni kanadského spisovatele Eda Greenwooda — kde se k němu občas připojí kouzelníci ze světů Oerth a Krynn (domovský svět ság Dragonlance).

Hluboko v kořenech D&D jsou prvky science fiction a science fantasy a tvé tažení může těžit z těchto zdrojů také. Klidně své postavy pošli skrz kouzelné zrcadlo do říše divů Lewise Carolla, dej je na palubu lodi cestující mezi hvězdami, nebo zasad své tažení do světa daleké budoucnosti, kde vedle sebe existují laserové pistole a magické střely. Možnosti jsou neomezené. 9. kapitola, „Dílna Pána jeskyně“, nabízí nástroje k prozkoumání těchto možností.

NÁZVY WUXIA ZBRANÍ

Zbraň	Jiné názvy (kultura)
Cepín	<i>fang</i> (Čína); <i>kuwa</i> (Japonsko)
Dlouhý luk	<i>daikyu</i> (Japonsko)
Dlouhý meč	<i>jian</i> (Čína); <i>katana</i> (Japonsko)
Dřevec	<i>umayari</i> (Japonsko)
Dýka	<i>bišou</i> , <i>tamo</i> (Čína); <i>kozuka</i> , <i>tantó</i> (Japonsko)
Halapartna	<i>ji</i> (Čína); <i>kamayari</i> (Japonsko)
Hůl	<i>gun</i> (Čína); <i>bo</i> (Japonsko)
Kopí	<i>kviang</i> (Čína); <i>yari</i> (Japonsko)
Krátký luk	<i>hankyu</i> (Japonsko)
Krátký meč	<i>šuangdao</i> (Čína)
Kůsa	<i>guandao</i> (Čína); <i>bisento</i> , <i>naginata</i> (Japonsko)
Kyj	<i>bian</i> (Čína); <i>tonfa</i> (Japonsko)
Obouruční meč	<i>čangdao</i> (Čína); <i>nodači</i> (Japonsko)
Oštěp	<i>mau</i> (Čína); <i>uchi-ne</i> (Japonsko)
Palcát	<i>chui</i> (Čína); <i>kanabo</i> (Japonsko)
Píka	<i>mao</i> (Čína); <i>nagaeyari</i> (Japonsko)
Řemdih	<i>nunčaky</i> (Japonsko)
Scimitar	<i>liu ye dao</i> (Čína); <i>wakizaši</i> (Japonsko)
Sekera	<i>ono</i> (Japonsko)
Srp	<i>kama</i> (Japonsko)
Šipka	<i>šuriken</i> (Japonsko)
Těžký kyj	<i>tetsubo</i> (Japonsko)
Trojzubec	<i>cha</i> (Čína); <i>magariyari</i> (Japonsko)
Válečná sekera	<i>fu</i> (Čína); <i>masakari</i> (Japonsko)



2. KAPITOLA: TVORBA MNOHOVESMÍRU



DYŽ DOBRODRUZI DOSÁHNOU VYŠŠÍCH úrovní, jejich cesta se rozšíří do jiných dimenzi reality: sfér existence, které tvoří mnohovesmír. Postavy mohou být povolány na záchrany přítele před děsivou hloubkou Propasti, nebo

k plavení se na lesklých vodách řeky Oceanus. Mohou pozvednout korbel s přátelskými obry Ysgardu, nebo čelit chaosu Limba, aby kontaktovaly seschlého githzerajského mudrce.

Sféry existence vymezují extrémy podivného a často nebezpečného prostředí. Nejbizarnější místa představují prostředí, o kterých by se v přírodním světě ani nesnilo. Sférická dobrodružství nabízí bezprecedentní nebezpečí a divy. Dobrodruzi mohou kráčet ulicemi z čistého ohně, nebo otestovat svůj temperament na bojišti, kde každý padlý vstane při úsvitu z mrtvých.

SFÉRY

Různé sféry existence jsou mýtické a tajemné říše. Nejsou to jen jiné světy, ale dimenze, které tvoří a které se řídí duchovními a živelnými principy.

Vnější sféry jsou říše spirituality a myšlení. Jsou to sféry, kde existují nebeštané, běsi a božstva. Například sféra Elysium není jen místo, kde bydlí dobrí tvorové, a dokonce není ani jen místem, kam jdou duše dobrých tvorů, když umřou. Je to sféra dobroty, spirituální říše, kde se zlu nedaří. Je to stejně tak stav bytí a myсли, jako fyzické místo.

Vnitřní sféry znázorňují fyzickou podstatu a živelnou povahu ohně, vody, vzduchu a země. Například Sféra ohnivého živlu ztělesňuje podstatu ohně. Celá substance sféry je prosáklá základní podstatou ohně: energií, vásní, přeměnou a zkázou. Dokonce i objekty z pevné mosazi či čediče vypadají, jakoby plápolaly ohněm, ve vizuálním i hmatatelném projevu energičnosti ohnivé domény.

V tomto kontextu je Materiální sféra svazkem, kde se všechny tyto filozofické a živelné síly střetávají v zamíchané existenci smrtelného života a hmoty. Světy D&D existují v Materiální sféře, což z ní dělá výchozí bod pro většinu tažení a dobrodružství. Zbytek mnohovesmíru je dán vztahem k Materiální sféře.

KATEGORIE SFÉR

Sféry výchozí kosmologie D&D se sdružují do následujících kategorií:

Materiální sféra a její ozvěny. Víl divočina a Stínochopad jsou odrazy Materiální sféry.

Přechodné sféry. Éterická sféra a Astrální sféra jsou víceméně beztvaré sféry, které slouží hlavně jako cesty pro cestování ze sféry do sféry.

Vnitřní sféry. Čtyři Sféry živlů (Ohně, Vody, Vzduchu a Země) plus Chaos živlů, který je obklopuje, jsou Vnitřní sféry.

Sféry pozitivní a negativní energie. Tyto dvě sféry obalují zbytek kosmologie. Zajišťují surové energie

života a smrti, které tvoří základ zbývající existence v mnohovesmíru.

SESTAVENÍ SFÉR

Jak je popsáno v *Příručce hráče*, předpokládaná kosmologie D&D zahrnuje více než dvě desítky sfér. Rozhodni, jaké sféry zahrneš do svého herního světa. Můžeš se inspirovat standardními sférami, jež čerpají z mytologií reálného světa, nebo si vytvoř dle fantazie své vlastní.

Většina světů D&D vyžaduje minimálně následující prvky:

- Domovská sféra pro běsy
- Domovská sféra pro nebeštané
- Domovská sféra pro elementály
- Místo pro božstva, které může obsahovat jakékoli či všechny předchozí tři
- Místo, kam odchází smrtelné duše po smrti, které může obsahovat jakékoli či všechny z první tří
- Způsob, jak se dostat z jedné sféry do druhé
- Způsob, jak fungují kouzla a nestvůry, které používají Astrální sféru a Éterickou sféru

Jakmile se usneseš na sférách, které chceš používat ve svém herním světě, můžeš je dát do ucelené kosmologie, ale není to povinné. Protože hlavní způsob cestování ze sféry do sféry, dokonce i s použitím Přechodných sfér, je pomocí magických portálů, které propojí sféry, přesný vztah různých sfér mezi sebou je značně teoretický. Žádná bytost v mnohovesmíru se nemůže podívat dolů a vidět sféry v takovém rozložení, jak se na ně díváme na diagramu v knize. Žádný smrtelník nemůže potvrdit, jestli hora Celestie je sevřená mezi Bytopií a Arkádií, ale jde o vhodný teoretický konstrukt na základě teoretického překryvu mezi těmito třemi sférami a relativní důležitosti, kterou přikládají zákonu a dobrému.

Mudrci zkonstruovali několik takových teoretických modelů, aby pochopili směsici sfér, zejména Vnější sféry. Tři nejběžnější jsou Velké kolo, Světový strom a Světová osa, ale můžeš si vytvořit či přizpůsobit jakýkoliv model, který pro sféry, které chceš použít ve hře, funguje nejlépe.

VELKÉ KOLO

Výchozí kosmologické uspořádání představené v *Příručce hráče* zobrazuje sféry jako skupinu soustředných kol, s Materiální sférou a jejími ozvěnami uprostřed. Vnitřní sféry tvoří kolem Materiální sféry

VYMÝŠLENÍ VLASTNÍCH SFÉR

Každá ze sfér popsaných v této kapitole má nejméně jeden zásadní vliv na cestovatele, kteří v ní cestují. Když vymýšlíš své vlastní sféry, je dobré se držet tohoto modelu. Stvoř jeden jednoduchý rys, kterého si hráč všimnou a který nevytváří příliš mnoho komplikací u herního stolu, ajenž si lze snadno zapamatovat. Snaž se vyjádřit filozofii a atmosféru takového místa, nejen jeho fyzikální vlastnosti.

kolo, obalené v Éterické sféře. Kolem a za ní (nebo nad ní či pod ní) pak tvoří kolo Vnější sféry, uspořádané podle přesvědčení, s Mimozemí, jež je všechny spojuje.

V tomto uspořádání dává smysl, že řeka Styx protéká Nižšími sférami a propojuje Acheron, Devět pekel, Gegennu, Hády, Carceri, Propast a Pandemonium jako šňůrka korálky. Ale to není jediné možné vysvětlení toku řeky.

SVĚTOVÝ STROM

Jiné uspořádání sfér je vidět umístěné mezi kořeny a větvemi velkého vesmírného stromu, doslova nebo obrazeně.

Například severská kosmologie staví na Světovém stromu jménem Yggdrasil. Tři kořeny Světového stromu se dotýkají tří říší: Ásgardu (Vnější sféry, která zahrnuje Valhalu, Vanaheim, Alfheim a jiné kraje), Midgardu (Materiální sféry) a Niflheimu (podsvětí). Bifröst, duhový most, je unikátní přechodná sféra spojující Ásgard a Midgard.

Nápodobně jedna vize sfér, které obývají božstva Zapomenutých říší, umísťuje několik nebeských sfér do větví Světového stromu, zatímco běsovské sféry jsou spojeny Kravou řekou. Neutrální sféry stojí stranou od nich. Každá z těchto sfér je zejména doménou jednoho či více božstev, ale zároveň jsou domovem nebeských a běsovských tvorů.

SVĚTOVÁ OSA

V tomto pohledu na vesmír stojí Materiální sféra a její ozvěny mezi dvěma protichůdnými říšemi. Nad nimi se vznáší Astrální sféra (či Astrální moře), v níž je libovolný počet božských domén (Vnějších sfér). Pod Materiální sférou je Chaos živlů. Jediná, nerozlišená sféra živlů, kde spolu bojují všechny živly. Na dně Chaosu živlů je Propast, jako díra protrhnutá v tkaničně vesmíru.

JINÉ VIZE

Když vytváříš svou vlastní kosmologii, zvaž následující alternativy.

Všechnesmír. Tato prostá kosmologie pokrývá holé minimum: Materiální sféra; Přechodné sféry; jediný Chaos živlů; Nebe, kde žijí božstva s dobrým přesvědčením a nebeštané; a Podsvětí, kde žijí zlá božstva a běsi.

Myriáda sfér. V této kosmologii se shlukují sféry jako mýdlové bubliny a navzájem se více méně náhodně kříží.

Planetárium. Všechny Vnitřní a Vnější sféry obíhají kolem Materiální sféry a jak se přibližují a vzdalují, mají větší či menší vliv na svět. Tento kosmologický model používá herní svět Eberron.

Klikatá cesta. V této kosmologii je každá sféra zastávkou na nekonečné cestě. Každá sféra sousedí se dvěma jinými, ale mezi sousedícími sférami nemusí být nutně spojitost; cestovatel může přejít ze svahů hory Celestie do svahů Gehenny.

Hora Olymp. V řecké kosmologii stojí hora Olymp ve středu světa (Materiální sféry). Její vrchol je tak vysoko, že je ve skutečnosti další sférou existence: Olymp, domov bohů. Všichni řečtí bohové kromě

Háda mají na Olympu své domény. Ve sféře Hády, pojmenované po jejím vládci, setrvávají duše smrtelníků jako nehmotné stíny, dokud nakonec zcela nevymizí. Pod Hády leží Tartarus, kde jsou uvězněni titáni v nekonečné tmě. A daleko na západě známého světa v Materiální sféře jsou Požehnaná elisejská pole. Tam spočívají duše velkých hrdinů.

Sluneční bárka. Egyptská kosmologie je určená denní trasou slunce — přes nebe Materiální sféry dolů Obětních polí daleko na západě, kde žijí za odměnu ve věčné blaženosti duše spravedlivých, a pak pod svět skrz hrůzných Dvanáct hodin noci. Solární bárka je sama o sobě drobnou Vnější sférou, i když se během různých fází své trasy nachází v Astrální sféře a jiných Vnějších sférách.

Jeden svět. V tomto modelu nejsou žádné jiné sféry existence, ale Materiální sféra zahrnuje místa jako bezedná Propast, zářící horu Celestie, podivné velkoměsto Mechanus, pevnost Acheron a tak dále. Všechny sféry se nachází ve světě, dostupné běžnými způsoby cestování — i když je třeba vyvinout mimořádné úsilí. Například přeplout moře k Požehnaným ostrovům Elysia.

Onen svět. V tomto modelu má Materiální sféra své dvojče, které plní roli všech ostatních sfér. Pokrývá Materiální sféru, velmi podobně jako Vílí divočina, a dá se do ní dostat skrz „tenká místa“, kde jsou hranice mezi oběma světy nejtenčí: skrz jeskyně, plavením se daleko přes moře, nebo ve vlnách kružích ve vzdálených hvozdech. V onom světě jsou temné, zlé kraje (domovy běsů a zlých bohů), posvátné ostrovy (domovy nebeštanů a duší požehnaných zemřelých tvorů) a říše živelného běsnění. Na onen svět občas dohlíží věčné město, nebo čtyři velkoměsta, z nichž každé představuje jiný aspekt reality. Keltská kosmologie má onen svět, zvaný Tír na nÓg, a kosmologie některých náboženství inspirovaných asijskými legendami mají podobný Duchovní svět.

SFÉRICKÉ CESTOVÁNÍ

Když dobrodruzi cestují do jiných sfér existence, podnikají legendární výpravu, na níž mohou čelit nadpřirozeným strážcům a podstoupit různé těžké zkoušky. Povaha takové výpravy a zkoušek v průběhu cesty závisí částečně na cestovních prostředcích a jestli dobrodruzi najdou magický portál nebo použijí kouzlo, které je přenese.

SFÉRICKÉ PORTÁLY

OČIMA STUDOVAL KAŽDÝ DETAIL, AČKOLI TO SKUTEČNĚ nebylo nutné. Viděl ho už ve svých snech mnohokrát. Kouzlo, které Portál mělo otevřít, nebylo složité. Každá z pěti dračích hlav ve vchodu do Portálu musí být zkrocena svým vlastním kouzlem. Zaklinadla také musejí být vyslovena ve správném pořadí. Až to bude vykonáno, bílá kněžka se pokusí přemluvit Paladina, aby nechal bránu do Portálu otevřenou. Pak teprve mohou vstoupit.

A na něj tam bude čekat jeho největší úkol.

—Margaret Weisová a Tracy Hickmanová,
Válka zatracených

„Portál“ je obecný výraz pro nehybné mezisférické spojení, které propojuje konkrétní místo v jedné sféře s konkrétním místem v druhé sféře. Některé portály fungují jako průchody, vypadají jako průhledné okno nebo kouřem zacloněná chodba a mezisférické cestování je prosté jako projít průchodem. Jiné portály jsou místa (menhirové kruhy, létající věže, plující lodě, nebo dokonce celá města), která existují v několika sférách najednou, nebo mihotají z jedné sféry do druhé. Některé jsou víry, spojující Sféru živlu s velmi podobným místem v Materiální sféře, jako je například srdce sopky (vedoucí do Sféry ohně) nebo hlubiny oceánu (vedoucí do Sféry vody).

Projít sférickým portálem může být nejjednodušší způsob, jak cestovat z Materiální sféry na požadované místo v jiné sféře. Většinou ale portál představuje dobrodružství samo o sobě.

Za prvé dobrodruzi musí najít portál, který vede na místo, kam chtejí jít. Většina portálů existuje na vzdálených místech a místo s portálem je často tématicky podobné sféře, kam vede. Například portál do nebeské hory Celestie se může nacházet na vrcholu hory.

Za druhé portály mají často strážce pověřené úkolem, aby nežádoucí osoby neprošly skrz. Co jsou „nežádoucí osoby“ záleží na cílovém místě portálu. Mohou zahrnovat zlé postavy, dobré postavy, zbabělce, zloděje, všechny, kdo nosí roucho, nebo jakéhokoliv smrtelného tvora. Strážce portálu je typicky mocný magický tvor, například džin, sfinga, titán nebo bytost, jejíž domovská sféra je cílovou sférou portálu.

Za poslední většina portálů nejsou otevřené stále, ale otvírají se pouze v určitých situacích, nebo když nastanou jisté předpoklady. Portál může mít jakékoliv myslitelné předpoklady, ale nejběžnější jsou následující:

Cas. Portál funguje pouze v určitých obdobích: během úplňku v Materiální sféře, či každých deset dní, nebo když mají hvězdy určitou formaci. Jakmile se takový portál otevře, zůstane otevřený po omezenou dobu, například tři dny po úplňku, nebo hodinu, či 1k4 + 1 kol.

Situace. Portál funguje, jen když je splněna určitá podmínka. Situační portály se otvírají za jasné noci, či když prší, nebo když se v jejich blízkosti sešle jisté kouzlo.

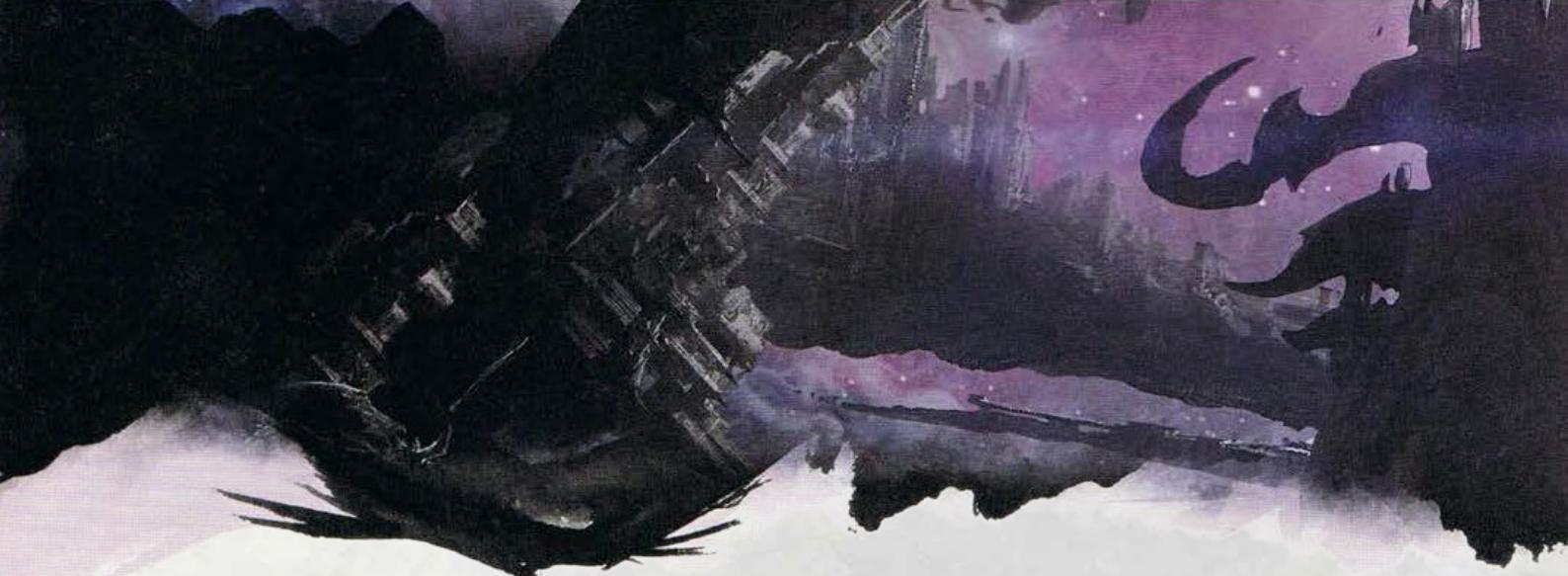
Náhoda. Náhodný portál funguje v náhodnou dobu a pak se zavře na podobně náhodnou dobu. Takový portál obvykle umožňuje projít 1k6 + 6 cestovatelům a pak se zavře na 1k6 dní.

Zaklínadlo. Portál funguje, jen pokud se vysloví konkrétní zaklínadlo. Někdy se musí vyslovit, když postava prochází portálem (jinak je obyčejným průchodem, oknem či podobným otvorem). Jiné portály se otevřou, když se vysloví zaklínadlo a zůstávají otevřené po krátkou dobu.

Klíč. Portál funguje, pokud cestovatel drží konkrétní předmět; daný předmět funguje velmi podobně jako klíč ke dveřím. Tento klíčový předmět může být obyčejný předmět, nebo konkrétní klíč vytvořený pro daný portál. Velkoměsto Sigil nad mimozemí je známé jako Město dveří, protože obsahuje nepreberné množství takových portálů na klíč.

Zjištění a splnění předpokladů portálu může postavy zavést do dalších dobrodružství, například když se honí za klíčovým předmětem, prohledávají knihovny kvůli nalezení zaklínadla, nebo jednají s mudrci pro zjištění správné chvíle pro navštívení portálu.





KOUZLA

SARYA POZVEDLA RUCE A ZAČALA RECITOVAŤ SLOVA velmi mocného kouzla, jednoho z nejnebezpečnejších, jaké znala. Kouzla, jež bylo navrženo pro prolomení bariér mezi sférami a vytvárelo magický most do jiné říše existence. Předivo se v reakci třepilo, nehamatný pulz starého zařízení dostával nový a jiný tón. Sarya ignorovala změnu předivo-vého kamene. Rychle pokračovala a dokončila své kouzlo brána s umem a jistotou.

„Brána je otevřená!“ volala. „Malkizide, vyjdi!“

Před Saryou se ve vzduchu rozevřel velký prstenec či obrůč zlaté magie. Skrz ni zhlédla říši Malkizida. Pekelnou pustinu vyprahlé pouště, návětrné pukliny a černou, zlověstnou oblohu, již pročísl karmínový blesk. Pak se skrz bránu zjevil arcidábel Malkizid. Jedním ladným krokem přešel ze své pekelné sféry do předivové komnaty.

—Richard Baker, Nejzazší dosah

Množství kouzel umožňuje přímý či nepřímý přístup do jiných sfér existence. *Přesun sférami a brána* mohou přenést dobrodruhy přímo do jakékoli jiné sféry, s různým stupněm přesnosti. *Éteričnost* umožňuje dobrodruhům vstoupit do Éterické sféry. A kouzlo *astrální projekce* umožňuje dobrodruhům se promítnout do Astrální sféry a odtamtud cestovat do Vnějších sfér.

Přesun sférami. Kouzlo *přesun sférami* má dvě důležitá omezení. Prvním je surovinová složka: malé, vidlicové kovové žezlo (podobné ladičce), které je sládené s požadovanou cílovou sférou. Kouzlo vyžaduje správnou rezonanční frekvenci k navedení na správné místo a ladička musí být ze správného materiálu (občas ze složité slitiny), aby správně zaměřila magii kouzla. Vyrobení ladičky je drahé (asoň 250 zl), ale i zkoumání správných specifikací může vést k dobrodružství. Konec konců, nemnoho odvážlivců dobrovolně cestuje do hlubin Carceri, takže jen pár vyvolených ví, jaký druh ladičky je k tamní cestě potřeba.

Za druhé kouzlo nepřenesete sesilatele na konkrétní místo, pokud nemá odborné informace. Řada run teleportačního kruhu umístěného v jiné sféře umožňuje sesilateli cestovat přímo do tohoto kruhu, ale takovou znalost je ještě těžší sehnat než potřebné specifikace k naladění ladičky. Jinak kouzlo přenesete sesilatele na místo, které obecně sousedí s požadovaným cílovým

místem. Ať dorazí dobrodruzi kamkoliv, nejspíš stále budou muset podniknout výpravu k dosažení cíle svého sférického úkolu.

Brána. Kouzlo *brána* otevírá portál spojený s konkrétním bodem v jiné sféře existence. Kouzlo poskytuje zkratku na sférické cílové místo a překlenuje mnohé strážce a zkoušky, kteří by se normálně na takové cestě vyskytovali. Ale k tomuto kouzlu 9. úrovni mají přístup jen nejmocnější postavy, a nikterak nevylučuje překážky, které čekají na cílovém místě.

Kouzlo *brána* je mocné, ale není neomylné. Božstvo, démonický kníže nebo jiná mocná bytost mohou zabránit takovému portálu, aby se otevřel v jejich doméně.

ASTRÁLNÍ SFÉRA

HALISTRA OTEVŘELA OČI A ZJISTILA, že ji UNÁŠÍ NEKONEČNÉ STŘIBRNÉ MOŘE. V dálí pomalu pluly jemné šedé mraky, zatímco se na nebi vehementně kroutily podivné tmavé záblesky s tak vzdálenými zakotvenými konci, že je nedokázala vnímat. Jejich střední části se zlobně otáčely jako články retízku ovinutého mezi špičkami prstů dítěte. Její pohled slétl dolů. Divila se, co ji nadnáší, ale neviděla kolem sebe a pod svýma nohami nic víc než podivné perleťové nebe.

Z překvapivého pohledu zalapala po dechu a cítila, jak se její plíce naplnily něčím sladším a nejspíš i pevnějším než vzduch, ale místo zvracení či pocitu topení to vypadalo, že se tomu dokonale přizpůsobila. Jejimi končetinami proudilo elektrické chvění, když zjistila, že je fascinovaná prostým dýchaním.

—Richard Baker, Zavržení

Astrální sféra je říše myšlenek a snů, kde návštěvníci cestují jako odtělesněné duše, aby dosáhli Vnějších sfér. Je to velké stříbrné moře, stejně nahoře i dole, s výřícmi chomáčky bílých a šedých pruhů mezi zrnky světla podobajícím se vzdáleným hvězdám. Většina Astrálního moře je ohromná, pustá rozloha. Návštěvníci sem tam klopýtou o zkamenělé tělo mrtvého boha nebo jiné kusy skály nekonečně se vznášející ve stříbrné nicotě. Mnohem běžnější jsou barevná jezírka — magická jezírka barevného světla, která se kmitají jako zářivé, rotující mince.

Tvorové v Astrální sféře nestárnou a netrpí hladem ani žízní. Proto humanoidé, kteří žijí v Astrální



sféře (například githyankové), si vybudovali základny v jiných sférách, často v Materiální sféře, také jejich děti mohou vyrůst do dospělosti.

Cestovatel v Astrální sféře se může pohybovat pouhým myšlením na pohyb, ale vzdálenost má pramalý význam. Avšak v boji je tvorova rychlosť chůze (ve stopách) rovna trojnásobku jeho hodnoty Inteligence. Čím je tvor chytřejší, tím snadněji může ovládat svůj pohyb pomocí vůle.

ASTRÁLNÍ PROJEKCE

Cestování po Astrální sféře pomocí kouzla *astrální projekce* obnáší promítnutí svého vědomí do této sféry, obvykle z důvodu hledání vstupu do Vnější sféry za účelem její návštěvy. Díky tomu, že ve Vnější sféře má duchovní stav stejný význam jako fyzické místo, může se postava zjevit ve Vnější sféře ve snu, a je to stejné, jako kdyby tam odcestovala fyzicky. Smrt postavy — v Astrální sféře nebo cílové sféře — jí nezpůsobí žádné skutečné zranění. Pouze přetrhnutí stříbrného provázku postavy (nebo smrt jejího bezmocného fyzického těla v Materiální sféře) může vyústit ve skutečnou smrt postavy. Proto postavy na vysoké úrovni někdy raději cestují do Vnějších sfér pomocí *astrální projekce*, než aby hledaly portál nebo použily přímočařejší kouzlo.

Pouze několik věcí může přetrhnout cestovatele lův stříbrný provázeck. Nejběžnější je psychický vítr (popsaný níže). Legendární stříbrné meče githyanků mají také tuto schopnost. Postava, která cestuje do Astrální sféry osobně (pomocí kouzla *přesun sférami* nebo některého ze vzácných portálů, jež vedou přímo tam) nemá stříbrný provázeck.

BAREVNÁ JEZÍRKA

Brány vedoucí z Astrální sféry do jiných sfér vypadají jako dvourozměrná jezírka vlnících se barev, o průměru 1k6 × 2 sáhů. Cestování do jiné sféry vyžaduje nalezení barevného jezírka, které vede do požadované sféry. Tyto brány do jiných sfér lze poznat podle barvy, jak ukazuje Tabulka astrálních barevných jezírek. Nalezení správného barevného jezírka je věcí náhody; jeho nalezení zabere 1k4 × 10 hodin cestování.

TABULKA ASTRÁLNÍCH BAREVNÝCH JEZÍREK

k20	Sféra	Barva jezírka
1	Ysgard	Indigová
2	Limbo	Uhlově černá
3	Pandemonium	Purpurová
4	Propast	Ametystová
5	Carceri	Olivová
6	Hády	Rezavá
7	Gehenna	Červehohnědá
8	Devět pekel	Nachová
9	Acheron	Ohnivě rudá
10	Mechanus	Diamantově modrá
11	Arkádie	Šafránově žlutá
12	Hora Celestie	Zlatá
13	Bytopie	Jantarová
14	Elysum	Oranžová
15	Příšeří	Smaragdově zelená
16	Arborea	Safírová modř
17	Mimozemě	Koženě hnědá
18	Éterická sféra	Spirálově bílá
19 – 20	Materiální sféra	Stříbrná

PSYCHICKÝ VÍTR

Psychický vítr není fyzický vítr, jaký se nachází v Materiální sféře, ale bouře myšlenek, která místo do těl cestovatelů naráží do myslí cestovatelů. Psychický vítr se skládá ze ztracených vzpomínek, zapomenutých nápadů, drobných dumání a podvědomého strachu, které zabloudily v Astrální sféře a vytvořily tuto mocnou sílu.

Psychický vítr lze zprvu vnímat jako rychlé tmavnutí stříbrnošedého nebe. Po několika kolech přijde do oblasti tma jako bezměsíčná noc. Když nebe tmavne, cestovatel cítí údery a otřesy, jako by se samotná sféra vzpírala bouřce. Psychický vítr stejně rychle jako přijde, tak i odejde a nebe se vrátí do normálu po několika kolech.

Psychický vítr má dva druhy účinů: účinek na polohu a mentální účinek. Skupina cestovatelů putujících spolu utrpí stejný účinek na polohu. Každý cestovatel postižený větrem si musí hodit záchranný hod na Inteligenci se SO 15. Při neúspěchu cestovatel utrpí i mentální účinek. Hod dvakrát k20 a podívej se do Tabulky psychických účinků větru a urči účinek na polohu a mentální účinky.

TABULKA PSYCHICKÝCH ÚČINKŮ VĚTRU

k20	Účinek na polohu
1 – 8	Odklonění; přičti 1k6 hodin k době cestování
9 – 12	Odvanutí ze směru; přičti 3k10 k době cestování
13 – 16	Ztracení; na konci doby cestování postavy dorazí na jiné než zamýšlené místo.
17 – 20	Poslání skrz barevné jezírko do náhodné sféry (hoď si podle Tabulky astrálních barevných jezírek)
k20	Mentální účinek
1 – 8	Ochromení na 1 minutu; na konci každého svého tahu můžeš zopakovat záchranný hod, dokud na tebe účinek nepřestane působit
9 – 10	Krátkodobé šílenství (viz 8. kapitola)
11 – 12	Psychické zranění 11 (2k10)
13 – 16	Psychické zranění 22 (4k10)
17 – 18	Dlouhodobé šílenství (viz 8. kapitola)
19 – 20	Bezvědomí na 5 (1k10) minut; účinek pro tebe skončí, utrpíš-li zranění nebo pokud někdo použije svou akci, aby tebou zatáhl a vzbudil tě.

STŘETNUTÍ V ASTRÁLNÍ SFÉŘE

Po rozlehlé Astrální sféře putují sféričtí cestovatelé a uprchlíci z jiných sfér. Nejvýznačnějšími starousedlíky Astrální sféry jsou githyankové, vyděděná rasa vyvrhelů, kteří se plaví na elegantních astrálních lodích, zabíjejí astrální cestovatele a drancují sféry sousedící s Astrální sférou. Jejich velkoměsto Tu'narath pluje Astrální sférou na kusu skály, jenž je ve skutečnosti tělem mrtvého boha.

Nebešfané, běsi a smrtelní průzkumníci často hledají v Astrální sféře barevná jezírka vedoucí na požadovaná cílová místa. Postavy, které otálí v Astrální sféře příliš dlohu, se mohou střetnout s potulnými anděli, démony, dábly, nočními ježibabami, yugoloty nebo jinými astrálními cestovateli.



ÉTERICKÁ SFÉRA

TAMLIN NA SOBĚ UCÍTIL RUKU A JAK JEHO TĚLO SE zablikáním zmlhovatélo. Jekot a výkřiky najednou zněly vzdáleně. Zdi kolem něj vypadaly jen jako šedé stíny. Rivalen a Brennus stály vedle něj.

„Éterická sféra,“ řekla Rivalen. „Dračí dech sem k nám nepronikne.“

— Paul S.Kemp, *Stínová bouře*

Éterická sféra je mlhou zamlžená dimenze. Její „břehy“, zvané Éterická hranice, překrývají Materiální sféru a Vnitřní sféry, takže každé místo v těchto sférách má odpovídající místo v Éterické sféře. Viditelnost v Éterické hranici je omezená na 12 sáhů. Hlubiny sféry tvoří kraj rozvíjené mlhy a kouře zvaný Hluboké éterično, ve kterém je viditelnost omezena na 6 sáhů.

Pro vstup do Éterické hranice mohou postavy použít kouzlo éteričnost. Kouzlo *přesun sférami* umožňuje přesun do Éterické hranice nebo Hlubokého éterična, ale pokud zamýšlené cílové místo není konkrétním místem či teleportačním kruhem, tak bod příchodu může být kdekoliv ve sféře.

ÉTERICKÁ HRANICE

Z Éterické hranice může cestovatel vidět do jakékoliv sféry, se kterou se překrývá, ale daná sféra se jeví utlumeně a nevýrazně. Její barvy se navzájem rozmísťují, stejně jako hrany. Éteričtí obyvatelé vidí sféru jakoby skrz zkreslené a mléčné sklo a nevidí dál než 6 sáhů do jiné sféry. Naopak Éterická sféra je obvykle neviditelná pro ty, kdo jsou v nějaké překrývající se sféře, pokud si nepomohou magií.

Tvorové v Éterické hranici obvykle nemohou útočit na tvory v překrývající se sféře, a naopak. Cestovatel v Éterické sféře je neviditelný a zcela tichý pro tvora v překrývající se sféře a pevně předměty v překrývající se sféře nebrání pohybu tvorovi v Éterické hranici. Výjimkou jsou jisté magické účinky (včetně čehokoliv z magické sily) a živé bytosti. Díky tomu je Éterická sféra ideální pro průzkum, špehování protivníků a nepozorované obcházení. Éterická sféra také odporuje zákonům gravitace; tvor v ní se může pohybovat nahoru a dolů stejně lehce jako chodit.

HLUBOKÉ ÉTERIČNO

Do Hlubokého éterična je možné se dostat pomocí kouzla *přesun sférami*, nebo do něj dorazit pomocí kouzla brána či magickým portálem. Návštěvníci Hlubokého éterična jsou pohlceni převalující se mlhou. Po sféře jsou roztroušeny závěsy mlhavé barvy a projítí závěsem zavede cestovatele do kraje Éterické hranice spojené s jistou Vnitřní sférou, Materiální sférou, Vílí divočinou či Stínopádem. Barva závěsu signalizuje sféru, se kterou je spojena Éterická hranice, již závěs zakrývá; viz Tabulka éterických závěsů.

TABULKA ÉTERICKÝCH ZÁVĚSŮ

k2o	Sféra	Barva závěsu
1	Materiální sféra	Světle tyrkysová
2	Stínopád	Tmavě šedá
3	Vílí divočina	Zářivě bílá
4	Sféra vzduchu	Bleděmodrá
5	Sféra země	Červenohnědá
6	Sféra ohně	Oranžová
7	Sféra vody	Zelená
8	Chaos živlů	Vířící mix barev

Cestování skrz Hluboké éterično kvůli výpravě z jedné sféry do druhé je jiné než fyzické cestování. Vzdálenost je bezvýznamná, takže i když cestovatelé cítí, jako by se mohli pohybovat pouhým aktem vůle, je nemožné měřit rychlosť a je těžké sledovat plynutí času. Cesta mezi sférami skrz Hluboké éterično zabezpečuje $1k10 \times 10$ hodin, nezávisle na startu a cíli. V boji se ale předpokládá, že se tvorové pohybují svými normálními rychlostmi.

ÉTERICKÉ CYKLONY

Éterický cyklón je spirálový sloupec, který se motá sférou. Cyklón se zjevuje náhle a deformuje a vytváří éterické formy, co mu stojí v cestě, a unáší trosky na mle daleko. Cestovatelé s hodnotou pasivní Moudrosti (Vnímání) 15 či více postřehnou $1k4$ kol varovný signál: hluboké hučení v éterické hmotě. Cestovatelé, kteří se nedostanou za záclonu nebo do portálu vedoucího jinam, utrpí účinek cyklónu. Hod k20 a nahlédni do Tabulky éterického cyklónu, kde zjistíš účinek pro všechny tvory v okolí.

TABULKA ÉTERICKÉHO CYKLÓNU

k2o	Účinek
1 – 12	Prodloužení cesty
13 – 19	Odvanutí do Éterické hranice náhodné sféry (hod si dle Tabulky éterických závěsů)
20	Mrštění do Astrální sféry

Nejběžnější účinek éterického cyklónu je prodloužení délky cesty. Každá postava ve skupině, co cestuje spolu, si musí hodit záchranný hod na Charisma se SO 15. Uspěje-li aspoň polovina skupiny, cestování se zpozdí o $1k10$ hodin. Jinak se délka cestování zdvojnásobí. Méně často je skupina odvanuta do Éterické hranice náhodné sféry. Vzácně cyklón protrhne díru ve struktuře sféry a mrští družinu do Astrální sféry.

STŘETNUTÍ V ÉTERICKÉ SFÉŘE

Většina střetnutí v oblasti Éterické hranice je s tvory v Materiální sféře, jejichž smysly či schopnosti sahají do Éterické sféry (například fázoví pavouci). Duchové se také volně pohybují mezi Éterickou a Materiální sférou.

V Hlubokém éteričnu je většina střetnutí s ostatními cestovateli, zejména těmi z Vnitřních sfér (napří-

klad elementály, džiny a salamandry) a občas také s nebeštiny, běsi nebo výlami.

VÍLÍ DIVOČINA

VSTOUPIT DO PORTÁLU BYLO JAKO LEHNOUT SI DO HORKE vany, i když chlad ze vzduchu nezmizel. Prve všechno utichlo – burácení řeky kolem skalisek, kvákání žab i cvrcí na břehu, večerní shon města za ním... O chvíliku později svět propukl pulzujícím životem. Žáby a noční ptáci sborově zpívali; vzduch zaplavila podzimní vůně; svít měsíce duhouvě zbarvil květiny modrou, stříbrnou a fialovou barvou; a burácení řeky se stalo komplexní symfonii.

—James Wyatt, *Prísaha bdělosti*

Vílí divočina, zvaná také Sféra výl, je země jemných světel a divů, místo hudby a smrti. Je to říše věčného soumraku, s ospalými lucernami houpajícími se v jemném vánku a obrovskými světlouškami buzcícími v hájích a na polích. Nebe je osvětlené vybledlými barvami věčně zapadajícího slunce, které nikdy zcela nezapadne (a prakticky ani nevyjde); setrvává na místě, šeré a nízko nad obzorem. Mimo osídlené oblasti, v nichž vládne Šťastný dvůr, je země spletí osazubých ostružin a sirupových močálů — perfektní teritorium, ve kterém loví svou kořist Nešťastní.

Vílí divočina existuje paralelně k Materiální sféře. Jde o alternativní dimenzi, která zabírá stejný kosmologický prostor. Krajina Vílí divočiny kopíruje přírodní svět, ale mění jeho rysy ve velkolepé formy. Tam, kde v Materiální sféře stojí sopka, ve Vílí divočině stojí hora s vrcholem posetým obřími kříšťály tyčícími se do mraků, které žhnou vnitřními ohnivými věžemi. Široká a kalná řeka v Materiální sféře se může odrážet jako čistý a klikatící se velmi krásný potok. Mokřina se může odrážet jako rozlehlá černá bažina zlovenstného charakteru. A když se cestovatel přenese ze staré zříceniny v Materiální sféře do Vílí divočiny, může se ocitnout u dveří v hradu arcivýl.

Vílí divočina je obydlena sylvanskými lesními tvory, například elfy, dryádami, satyry, diblíky a poletuchami, a také kentaury a magickými tvory jako mihotavými psy, výlímí dráčky, enty a jednorožci. Temnější kraje sféry jsou domovem tak zlovolných tvorů, jako jsou ježibaby, sněti, goblini, zlobři a obři.

ŠŤASTNÍ A NEŠŤASTNÍ

Ve Vílí divočině mají svůj dvůr dvě královny a většina výl je věrná jedné, či druhé. Královna Titanie a její Letní dvůr vede Šťastné výl. Královna vzduchu a tmy, vládkyně Potemnělého dvora, vede Nešťastné výl.

Šťastní a Nešťastní nemají přímou korelací s dobrem a zlem, i když mnoho smrtelníků si to myslí. Mnozí Šťastní jsou dobrí a mnozí Nešťastní jsou zlé, ale jejich vzájemný protiklad vychází z žárlivé rivalry jejich královen, ne z abstraktních morálních pohnutek. Ohyzdní obyvatelé Vílí divočiny, například farmoriané a ježibaby, téměř nikdy nejsou členy žádného dvora a výl nezávislé duše odmítají dvory úplně. Dvory spolu soupeří více méně přátelskou soutěživostí, i když byly doby, kdy spolu válčily, a někdy dokonce tajně v některých malých věcech uzavírají spojenecktví.



VÍLÍ PŘECHODY

Vílí přechody jsou tajemná a krásná místa v Materiální sféře, která mají témař dokonalou kopii ve Vílí divočině. V těchto místech se obě sféry dotýkají a vytváří portál. Cestovatel projde vílím přechodem tak, že vejde na mýtinu, do jezírka či do kruhu hub, nebo se proplazí pod kmenem stromu. Cestovateli se zdá, jako kdyby přešel do Vílí divočiny pouhým krokem. Pozorovatel vidí, že cestovatel tam v jednu chvíli je, a najeďou je pryč.

Stejně jako jiné portály mezi sférami se většina vílích přechodů otvídá zřídka. Přechod se může otevřít během úpluku, za rozbřesku konkrétního dne, nebo jen pro někoho, kdo nese jistý typ předmětu. Pokud se země na některé ze stran dramaticky změní — například pokud se na mýtině v Materiální sféře postaví hrad — Vílí přechod se může trvale uzavřít.

VOLITELNÁ PRAVIDLA: MAGIE VÍLÍ DIVOČINY

Pověsti vypráví o dětech, které unesli vílí tvorové do Vílí divočiny. Když se děti po letech vrátily ke svým rodičům, nezestárly ani o den a nijak si nevzpomínaly na své únosce ani na říši, odkud přišly. Stejně tak dobrodruzi, kteří se vrátí z výletu do Vílí divočiny, často po svém návratu polekaně zjistí, že čas ve Sféře víl plyne jinak a že vzpomínky z její návštěvy jsou mlhavé. Tato volitelná pravidla můžeš použít k vyjádření podivné magie, která zaplavuje sféru.

ZTRÁTA PAMĚTI

Tvor, který opouští Vílí divočinu, si musí hodit záchranný hod na Moudrost se SO 11. Vílí tvorové a tvorové, kteří mají rys Vílí původ (například elfové), automaticky uspějí v tomto záchranném hodu. Tvor, který neuspěje, si nepamatuje nic z doby strávené ve Vílí divočině. Když tvor uspěje v záchranném hodu, jeho vzpomínky zůstanou nedotčeny, ale budou trochu rozmlžené. Jakékoliv kouzlo, které umí ukončit kletbu, dokáže obnovit tvorovy ztracené vzpomínky.

ZAKŘIVENÍ ČASU

I když se zdá, že čas plyne ve Vílí divočině normálně, postavy v ní mohou strávit den a po jejím opuštění si uvědomit, že všude jinde v mnohovesmíru uplynulo méně, nebo více času.

Kdykoliv tvor či skupina tvorů opustí Vílí divočinu poté, co v ní strávila aspoň 1 den, můžeš zvolit, že se čas nezměnil, či že se změnil tak, jak nejlépe vyhovuje tvému tažení, nebo si můžeš hodit dle Tabulky zakřivení času Vílí divočiny. K odstranění účinku až na deset tvorů lze použít kouzlo *přání*. Některé mocné víly mají schopnost udělovat taková přání a mohou to udělat, pokud příjemci souhlasí, že se stanou cílem kouzla *úkol* a že po seslání kouzla *přání* ho splní.

TABULKA ZAKŘIVENÍ ČASU VÍLÍ DIVOČINY

k20	Změna	k20	Změna
1 – 2	Dny na minuty	14 – 17	Dny na týdny
3 – 6	Dny na hodiny	18 – 19	Dny na měsíce
7 – 13	Beze změny	20	Dny na roky

STÍNOPÁD

RIVEN STÁL V NEJHORNĚJŠÍ MÍSTNOSTI PROSTŘEDNÍ věže své citadely – pevnosti stínů z tmavého kamene, jejíž tvar byl vytesán přímo do povrchu rozeklaného vrcholu... Bezhvězdná černá klenba nebe sféry visela nad krajem šedé a černé barvy, kde žila temná napodobenina skutečných věcí. Stíny, přízraky, spektry, duchové a jiní nemrtví viseli ve vzdachu kolem citadely, nebo se potulovali na blízkých úpatích a pláních, takže četné množství jejich svítících očí vypadalo jako hejna světlušek. Cítil temnotu ve všem, co viděl a vnímal ji jako své vlastní prodloužení. Byl na sebe navýšost hrdý.

—Paul S. Kemp, Bohorozeny

Stínopád, zvaný také Sféra stínů, je dimenze černé, šedé a bílé, kde většina ostatních barev byla ze všeho vylouzená. Je to místo tmy, která nesnáší světlo, kde nebe je černá klenba bez slunce i hvězd.

Stínopád překrývá Materiální sféru velmi podobným způsobem jako Vílí divočina. S výjimkou bezbarvé krajiny vypadá podobně jako Materiální sféra. Orientační body z Materiální sféry jsou rozpoznatelné i ve Stínopádu, ale jsou zkroucené a pokřivené. Tam, kde v Materiální sféře stojí hora, je ve Stínopádu zubatý skalnatý výchoz připomínající lebku, hromada suti, nebo třeba rozpadající se zřícenina kdysi ohromného hradu. Hvozd ve Stínopádu je temný a pokrou-

cený. Jeho větve se natahují, aby obtočily cestovatele, lům jejich pláště a jeho kořeny se svíjejí a ohýbají, aby o ně zakopli procházející tvorové.

Stínoví draci a nemrtví tvorové straší v této bezútěšné sféře, stejně jako ostatní tvorové, kteří si libují v šeru, například pláštníci a temnopláště.

STÍNOVÉ PŘECHODY

Stínové přechody jsou, podobně jako vílí přechody, místa, kde hranice mezi Materiální sférou a Stínopádem je tak tenká, že tvorové mohou přejít z jedné sféry do druhé. Tmavý stín v rohu zaprášené hrobky může být stínový přechod, stejně jako otevřený hrob. Stínové přechody se tvoří na ponurých místech, kde prodlévají duše nebo pach smrti, například na bojištích, hřbitovech a v hrobkách. Zjevují se pouze ve tmě a jakmile ucítí polibek světla, hned se zavřou.

HRŮZNÉ DOMÉNY

Ve vzdálených koutech Stínopádu je snadné dojít do hrůzostrašných polosfér, ve kterých vládnou prokleté, strašně zlé bytosti. Nejznámější z nich je údolí Barovie, kterému dominují vysoké věže hradu Ravenloft, v němž vládne hrabě Strád von Zarovič, první upír. Tyto domény vytvořili bytosti Stínopádu, zvané Temné síly, jako vězení pro tyto „temné pány“ a z krutosti či nedbalosti uvěznili v těchto doménách také nevinné smrtelníky.



VOLITELNÉ PRAVIDLO: STÍNOPÁDOVÉ ZOUFALSTVÍ

Stínopád prostupuje melancholická atmosféra. Dlouhodobější výpravy do této sféry mohou postihnout postavy zoufalstvím, k čemuž je určeno toto volitelné pravidlo.

Když se domníváš, že je to vhodné, avšak obvykle nevíckrát než jednou za den, můžeš požádat postavu, která není ve Stínopádu doma, aby si hodila záchranný hod na Moudrost se SO 10. Když postava neuспěje, postihne ji zoufalství. Hoď k6 a stanov účinek pomocí Tabulky stínopádového zoufalství. Účinky zoufalství můžeš nahradit jinými, které si sám vymyslíš.

TABULKA STÍNOPÁDOVÉHO ZOUFALSTVÍ

k2o	Účinek
1 – 3	Apatie. Postava má nevýhodu k záchranným hodům proti smrti a ověřením Obratnosti na iniciativu a získá následující vadu: „Nevěřím, že mohu někoho či něco měnit.“
4 – 5	Děs. Postava má nevýhodu ke všem záchranným hodům a získá následující vadu: „Jsem si jistý, že toto místo mě chce zabít.“
6	Šílenství. Postava má nevýhodu k ověřením vlastností a záchranným hodům, jež používají Inteligenci, Moudrost či Charisma, a získá následující vadu: „Nedokážu už říct, co je skutečné.“

Pokud postava již trpí účinkem zoufalství a neuspěje v záchranném hodu, nový účinek zoufalství nahradí ten starý. Po důkladném odpočinku se postava může pokusit překonat zoufalství záchranným hodem na Moudrost se SO 15. (SO je vyšší, protože jakmile se zoufalství usadí, je těžší se ho zbavit.) Když postava v záchrane uspěje, účinek zoufalství pro ni skončí.

VĚČNÁ NOC

Velkoměsto Letohrad ve světě Zapomenuté říše má temný odraz v Stínopádu: velkoměsto Věčná noc. Věčná noc je město popraskaných kamenných budov a domů ze shnilého dřeva. Cesty tvoří většinou ušlapaný hrobní prach, a v těch několika málo dlážděných ulicích chybí tolík kamennů, že vypadají jako podobané. Nebe je mravně šedé a studeně fouká vlhký vítr, ze kterého nabíhá husí kůže.

Žijící obyvatele města tvoří šílení nekromanti, zkormovaní dodavatelé lidského masa, uctíváci zlých božstev a ostatní, kteří umí být dostatečně užiteční a bláziví, že tu chtějí žít. Ale živých je ve Věčné noci menšina, kvůli převážné části populace skládající se z šourajících se mrtvých. Zombie, fektové, upíři a jiní nemrtví si dělají z města svůj domov, pod dohledem vládnoucí kasty: inteligentních, maso požírajících ghoulů.

Zvěsti řikají, že toto odporné místo zrcadlí jedno velkomoře v každém světě.

VNITŘNÍ SFÉRY

LEŽEL NA ZÁDECH NA DOUTNAJÍCÍM ROZPÁLENÉM KAMENI a hleděl uzhuru na kouřově šedou oblohu osvětlenou vzdálenými ohni, které nešlo vidět. Kolem něj šlehaly plameny a oblaka plynu. Sféra ohnivého živlu.

No páni, pomyslel si Vhok. Nikdy bych si nepomyslel, že tu budu tak šťastný.

—Thomas M. Reid, *Sféra babího léta*

Vnitřní sféry obklopují a obalují Materiální sféru a její ozvěny. Poskytují surové živelné látky, ze kterých jsou stvořeny všechny světy. Čtyři Sféry živlů — Oheň, Voda, Vzduch a Země — vytváří kolem Materiální sféry prstenec, ověšený vířivou říší známou jako Chaos živlů. Všechny tyto sféry jsou propojeny a hraniční kraje mezi nimi jsou občas popisovány jako samostatné sféry.

Na svých nejvnitřnějších okrajích, kde jsou Materiální sfére nejblíž (v koncepčním, ne-li doslovém geografickém smyslu), připomínají čtyři Sféry živlů místa v Materiální sféře. Čtyři živly se společně mísí tak jako v Materiální sféře a utváří pevninu, moře a nebe. Ale dominantní živel uplatňuje na prostředí silný vliv, což odráží jeho základní vlastnosti.

Mezi obyvatele tohoto vnitřního prstence patří árakovky, azeři, dračí želvy, džinové, chrliči, mefiti, salamandři a xornové. Někteří z nich pochází z Materiální sféry, a všichni do ní mohou cestovat (mají-li přístup k požadované magii) a přečkat tam.

Cím víc se vzdalujeme od Materiální sféry, tím víc se stávají Sféry živlů cizácké a nehostinné. Zde, v nejokrajovějších oblastech, jsou živly ve své nejčistší formě: velké rozlohy pevné země, planoucí oheň, kříštálově čistá voda a ničím nepošpiněný vzduch. Jakákoli cizí látka je extrémně vzácná; v nejokrajovějších částech Sféry země lze najít trochu vzduchu, ale v nejokrajovějších částech Sféry ohně je nemožné najít zemi. Tyto oblasti jsou pro cestovatele z Materiální sféry mnohem méně pohostinné než hraniční kraje. O těchto oblastech toho není moc známo, a když se mluví například o Sféře ohně, obvykle se tím myslí hraniční kraj.

Nejokrajovější oblasti jsou ve velkém doménami živelných duchů, v nichž lze jen stěží rozeznat tvory. Žijí zde tvorové, kterým se obvykle říká elementálové, včetně Knížat živelného zla (prvobytných bytostí čistého živelného běsnění) a živelných duchů, které sesilatélé kouzel umí svázat do galeb durů, golemů, neviditelných stopařů, magmarů a vodních divů. Tito živelní tvorové nepotřebují jídlo ani jinou výživu ze svých domovských sfér, protože je udržují živelné energie, které nabíjí tyto sféry.

CHAOS ŽIVLŮ

V nejvzdálenějších mezích Sfér živlů se rozpouští a prosakují do sebe samotné živly v nekonečné vřavě střetávajících se energií a srážející se hmoty zvané Chaos živlů. Dají se tu najít i elementálové, ale nezůstávají tu dlouho, protože dávají přednost pohodlí svých domovských sfér. Zprávy naznačují existenci podivných hybridních elementálů, pro něž je Chaos

živlů domovem, ale takové tvory lze zřídkakdy vidět v jiných sférách.

SFÉRA OHNĚ

Oheň představuje energičnost, vášeň a změnu. Umí být krutý a svévolně ničivý, jako jsou často ifriti, ale na druhou stranu oheň představuje světlo inspirace, vroucnost soucitu a plamen touhy.

Na vrcholu zlatého nebe nad Sférou ohně je zavěšeno sálající slunce, které přibývá a ubývá v 24 hodinových cyklech. Je v rozmezí od poledního, doběla rozžhaveného, po půlnocní, tmavě červené, takže nejnočnější hodiny sféry ukazují tmavě červený soumrak. V poledne je světlo téměř oslepující. Většina obchodů v Mosazném městě (viz níže) se odehrává během tmavějších hodin.

Počasí ve sféře se vyznačuje prudkými větry a hustým popílkem. I když je vzduch dýchatelný, tak tvorové, kteří nejsou v této sféře doma, si musí zakrývat svá ústa a oči, aby se vyhnuli štiplavé škváře. Ifriti pomocí magie udržují škvárové bouřky mimo Mosazné město, ale jinde ve sféře je vítr vždy minimálně vicherný a v nejhorších bouřkách se mění na sílu hurikánu.

Vedro ve Sféri ohně je srovnatelné s horou pouští v Materiální sféře a pro cestovatele představuje podobnou hrozbu (viz „Extrémní vedro“ v 5. kapitole „Dobrodružná prostředí“). Čím se jde hlouběji do sféry, tím je voda vzácnější, takže cestovatelé s sebou musí nosit své vlastní zásoby, nebo si vytvářet vodu pomocí magie.

Sféra ohně dominují rozsáhlé **Škvárové pusty**, rozlehlá oblast černé škváry a žhavého popela, kterou křížují lávové řeky. Potulné tlupy salamandrů na Škvárových pustinách spolu navzájem svádí bitvy, rabují azeří strážnice a vyhýbají se ifritům. Poušť je prošpikovaná starobylými troskami — pozůstatky zapomenutých civilizací.

Velké pásmo sopečných hor, zvané **Zřídla stvoření**, je domovem azerů. Tyto skalní štíty se vinou podél Sféry země a dále okolo Škvárových pustin k ohnivému srdeci sféry. Na okraji sféry se těmto horám říká také Sféra lávy. Usadili se zde ohnivý obři a rudí draci, stejně jako tvorové ze sousedních sfér.

Láva odtéká sopkami ke Sféri vzduchu a vtéká do velkého lávového moře, zvaného **Ohnivé moře**, po kterém se plaví ifriti a azeři ve velkých mosazných lodích. Z moře vyčnívají obsidiánové a čedičové ostrovy s četnými starodavnými zříceninami a doupaty mocných rudých draků. Na pobřeží Ohnivého moře stojí **Mosazné město**.

MOSAZNÉ MĚSTO

Snad nejznámější místo ve Vnitřních sférách je Mosazné město, na pobřeží Ohnivého moře. Je to bájné velkoměsto ifritů a jeho zdobené věže a kovové zdi odráží jeho velkolepou a krutou povahu. Je věrné povaze Sféry ohně. Vše ve městě vypadá plně tancujících plamenů, které odráží překypující energii toho místa.





Dobrodruzi sem často přichází kvůli pátrání po legendární magii. Je-li vůbec možné si koupit kouzelné předměty, Mosazné město je nejpravděpodobnějším místem, kde se dají najít takové předměty na prodej, i když cenou může být dost možná víc než zlato. Ifriti jsou laskaví vůči obchodování, zvlášť když jim ze smlouvání něco kápne. Magická nemoc či jed se možná dá vyléčit jen něčím, co lze koupit jen v bazarech tohoto velkoměsta.

Srdcem města je vysoko se tyčící Uhelný palác, kde svrchovaně vládne tyranský svrchovaný ifrití sultán, obklopený ifrití šlechtou a spoustou otroků, zahradníků a patolízalů.

Sféra vody

Přirozeností vody je téct, ne jako poryvy větru nebo přeskakující plamen, ale plynule a soustavně. Je rytmem přílivu a odlivu, nektarem života, hořkými slzami zármutku a balzámem soucitu a uzdravení.

Časem může vymlít vše, co jí stojí v cestě.

Na nebi Sféry vody opisuje oblouk teplé slunce, které vypadá, jako by vycházelo a zapadalo z vody na viditelné hraně obzoru. Několikrát za den ale oblohu zatáhnou mraky a spustí přívalový déšť, často doprovázený velkolepou šou blesků, než se znova vyjasní. V noci zdobí oblohu řada třpytivých hvězd a polárních září.

Sféra vody je nekonečné moře, zvané **Moře světu**, tu a tam prošpikované atoly a ostrovy, které vystupují z enormních korálových útesů, jež se jakoby pořád táhnou do hlubin. Bouře, které křížují moře, občas vytváří dočasně portály do Materiální sféry a stahují lodě do Sféry vody. Přeživší plavidla z nespočtu světů a vojenské lodě se plaví v těchto vodách s mizivou nadějí, že se někdy vrátí domů.

Počasí ve sféře je lekcí extrémů. Není-li moře klidné, je trýzněně bouřemi. Otresy v nebeské klenbě ve vzácných případech vytváří ve sféře zbloudilé vlny, které zaplavují celé ostrovy a nahání lodě na útesy.

Ve svrchních tocích Moře světů, zvaných **Moře světla**, kvete život, neboť do vody proniká sluneční světlo. Vodní humanoidé budují hrady a opevnění v korálových útesech. Maridé jsou vzdálení správci tohoto kraje, kteří milerádi přenechávají boj o teritoria nižšímu lidu. Korunovaný císař maridů sídlí v **Citadelce deseti tisíc perel**, opulentním paláci z korálů a zdobený perlami.

Hlubší polohy sféry, kam neproniká žádné sluneční světlo, se nazývají **Temné hlubiny**. Sídlí v nich strašliví tvorové a naprostý chlad a drtivý tlak znamenají rychlý konec pro tvory zvyklé na svrchní Moře světla. Tuto říši obývají krakeni a jiní mocní leviatani.

Jakákoli pevnina, která vystupuje nad hladinu moře, je dychtivě vybojovaná několika vzduch dýchajícími tvory, kteří ve sféře žijí. Flotily k sobě svázaných vorů a lodí slouží jako pevná země tam, kde nic jiného není. Většina domorodců této sféry nikdy nevychází nad hladinu moře, a tak tato obydli ignorují.

Jeden z mála skutečných ostrovů v této sféře je **Ostrov děsu**. Je spojený s Materiální sférou pomocí bouřky, která se přes něj pravidelně přehání. Cestovatelé, kteří se vyznají v neznámých proudech sfé-



ry, mohou volně cestovat mezi světy, ale bouře také ničí lodě z Materiální sféry na pobřeží ostrova.

Kraj Sféry vody, který je nejblíž Bažině zapomnění (ve Sféře země), se nazývá **Bahenní mělčiny**. Voda je plná kalu a bláta a mění se na rozblácenou zemi, než ustupuje velké bažině mezi sférami.

Na druhém kraji sféry je **Ledové moře**, hraničící s Mrazopádem. Ledová voda je zanesená krami a ledovou tříští a obydlená tvory z Mrazopádu, jež milují zimu. Plující kry mohou zanést tyto tvory hlouběji do Sféry vody a ohrožovat lodě a ostrovy v teplejších mořích.

Mrazopád, zvaný také Sféra ledu, tvoří hranici mezi sférami Vzduchu a Vody a je zdánlivě nekonečným horským ledovcem, na němž neustále řádí vánice. Sférou ledu se kroutí zmrzlé jeskyně, domov yettiů, remorázů, bílých draků a jiných zimních tvorů. Obyvatelé sféry se zapojují do nekonečné bitvy, aby prokázali svou sílu a zajistili si své přežití.

Nebezpečné nestvůry a mrazivý chlad dělá z Mrazopádu nebezpečné místo pro cestování. Většina sférických cestovatelů se drží ve vzduchu, kde čelí mocným větrům, nebo lyžují na sněhu, a vyhýbají se vstupu na velký ledovec.

SFÉRA VZDUCHU

Základním rysem vzduchu je pohyb, čilost a inspirace. Vzduch je dechem života, větrem změny, čerstvým vánkem, který odvání mlhu ignorace a úzkoprsost starých myšlenek.

Sféra vzduchu je otevřený prostor s neustálými větry proměnlivé síly. Tu a tam v otevřeném prostoru proudí kusy země — pozůstatky nepovedených vpádů obyvatel ze Sféry země. Tyto kousky země slouží jako domovy pro tvory z živelného vzduchu a mnohé kousky pokrývá bujná vegetace. Jiní tvorové žijí v nahromaděných mracích, v nichž je tolik magie, že se staly pevnými povrchy, jež jsou dostatečně silné pro podpírání měst a hradů.

Plující nahromaděné mraky mohou bránit viditelnosti ve sféře v jakémkoliv směru. Bouřky jsou časté, většinou jako hromobití, ale občas spíš jako divoká tornáda nebo mocné hurikány. Vzduch je vlahý, kromě poblíž Sféry vody (kde je mrazivě chladný) a Sféry ohně (kde je palčivě horký). Děš a sníh padá pouze v části sféry, která je nejblíž Sféry vody.

Většina Sféry vzduchu je složitou pavučinou vzdušných toků, proudů a větrů zvanou **Spletité větry**. Jsou v rozmezí od mírných vánků po kvílcí vichřice, které mohou roztrhat tvora na kusy. I ti nejzkušenější letající tvorové se musí navigovat v těchto prudech opatrně a létat po větru, ne proti.

Tu a tam mezi Spletitými větry jsou ukryté říše, kterých lze dosáhnout pouze následováním konkrétní sekvence proudících větrů, a tak jsou do značné míry chráněny před útočnýky. Jedna taková říše je **Ákva**, zářící doména stříbrných věží a zelenajících se zahrad na vrcholu úrodného kousku země. Větrní věvodové Ákvy jsou oddaní zákonu a dobru a udržují bdělou hlídku proti pustošení



živelného zla a pronikání Chaosu živlů. Slouží jim árakokry a méně známá rasa zvaná váti.

Kraj Sféry vzduchu, který je nejblíž Velkému pozáru, se nazývá **Jugské úžiny**. Horké, suché větry ošlehávají kousky země v této oblasti až na neúrodné kusy skály. Zde se shromažďují chrliči a jejich spojenci ze Sféry země a pořádají nájezdy do říše Ákva.

Mezi Ohnivým moře (ve Sféře ohně) a Jugskými úžinami je ohromná ohnivá bouře zvaná **Velký požár**, někdy také Sféra popela. Kvílcí větry ze Sféry vzduchu se mísí se škvárovými bouřkami a lávou Sféry ohně a vytváří nekonečné bouřkové fronty — ohnivé, kouřové a popelové stěny. Hustý popel omezuje výhled na několik sáhů a nárazové větry ztěžují cestování. Tu a tam se popel shlukuje v pohybující říše, ve kterých nalézají útočiště a psanci a uprchlíci.

Na druhém konci sféry, poblíž Mrazopádu (sféry ledu, která hraničí se Sférou vody) je oblast studených větrů zvaná **Mistrálský dosah**. Tyto vichřice ženou sněhové bouře do Mrazopádu a z něj pak dál do srdce sféry. Kousky země v Mistrálském dosahu jsou pokryty sněhem a ledem.

SFÉRA ZEMĚ

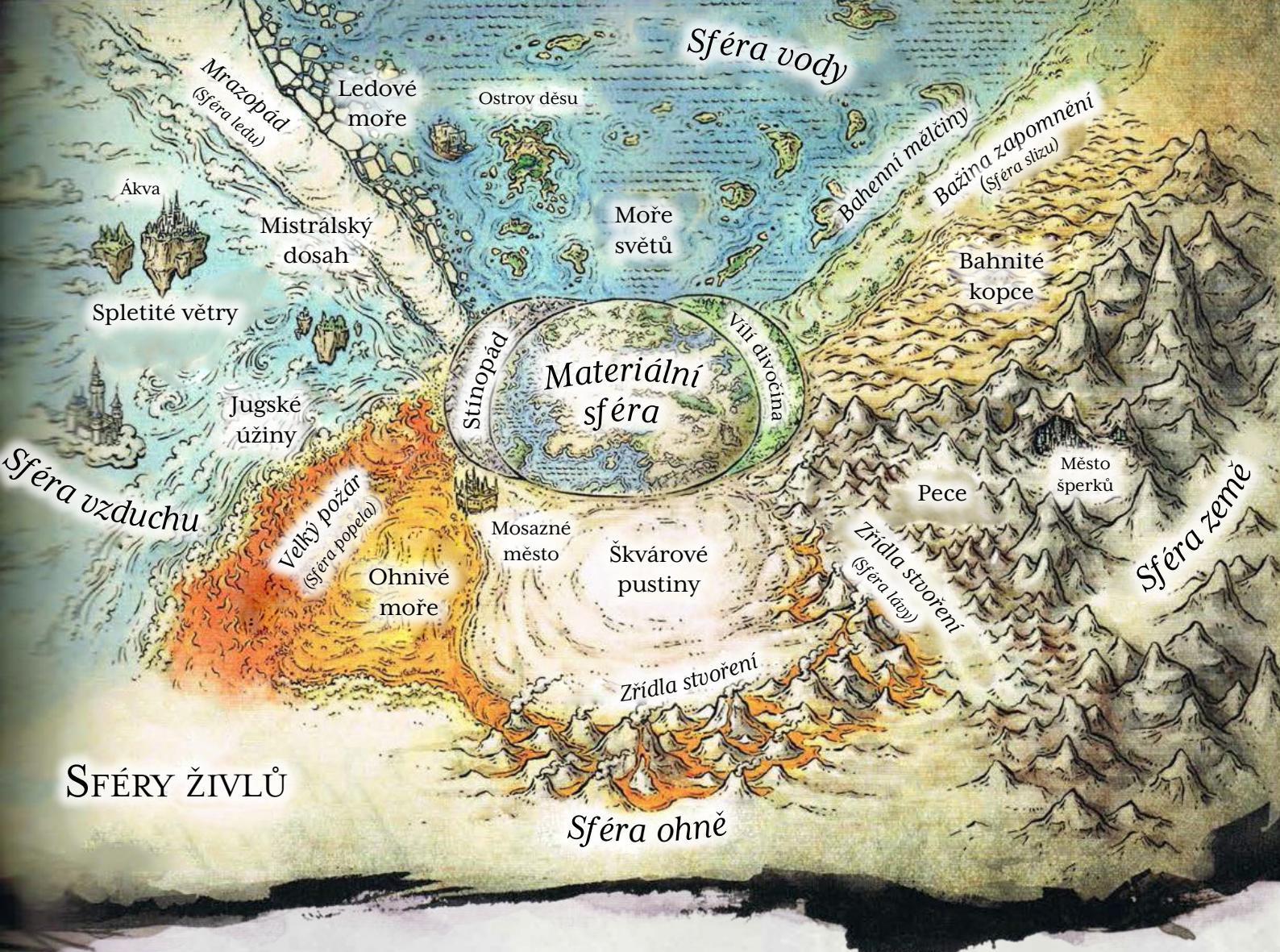
Země symbolizuje stabilitu, „zadní kolečka“ a tradici. Poloha sféry v prstenci Sfér živlů je naproti Sféře vzduchu, což odraží její protiklad vůči téměř všemu, co představuje vzduch.

Sféra země je horské pásmo, které sahá výš než jakékoli pohoří v Materiální sféře. Nemá žádné vlastní slunce a žádný vzduch kolem vrcholů svých nejvyšších hor. Většina návštěvníků se dostává do sféry jeskyněmi a jeskynními komplexy, které provrtávají hory.

Nejrozsažejší jeskyně pod horami, zvaná Velký chmurný závrt nebo Sedmeronásobné bludiště, je domovem hlavního města daů, **Města šperků**. Daové jsou velmi pyšní na své bohatství a vysílají do celé sféry týmy otroků, aby našli nové rudné žíly a drahotlinky k vytěžení. Díky jejich úsilí je každá budova a význačný objekt ve velkoměstě postaven ze vzácných kamenů a kovů, včetně štíhlých věží vykládaných drahotinkami, které završují většinu budov. Město je chráněno mocným kouzlem, které upozorní celou dajskou populaci, pokud návštěvník ukradne byť jen jediný kámen. Krádež se trestá smrtí a vztahuje se i na zlodějovy příbuzné.

Hory poblíž Zřídel stvoření (ve Sféře ohně) se nazývají **Pece**. Láva teče skrz jejich jeskyně a vzduch dýmí sírou. Daové zde mají skvělé kovárny a tavící pece ke zpracování rudy a tvarování vzácných kovů.

Hraniční kraj mezi Sférou vody a Sférou vzduchu je odporný močál, kde rostou pokroucené, sukotité stromy a tlusté, pichlavé popínávě rostliny z hustého bahna a slizu. V **Bažině zapomnění** (zvané také Sféra slizu) občasná stojatá jezera a tůně hostí houští plevela a obludná hejna komářů. Pár zdejších osad se skládá z dřevěných budov zavěše-



SFÉRY ŽIVLŮ

ných nad bahnem. Většina je postavená na plošinách mezi stromy, ale některé stojí na kůlech zatlučených hluboko do baňa. Baňa bažiny nepodpírá žádná pevná země, takže domy postavené na kůlech se do ní nakonec potopí.

Říká se, že předmět, který se odhadí do Bažiny zapomnění, se nedá najít nejméně sto let. Čas od času nějaká zoufalá duše odhadí na tomto místě mocný artefakt, aby ho na čas odstranila z mnohovesmíru. Příslib mocné magie láká dobrodruhy, aby odvážně čelili obルドnému hmyzu a ježibabám z bažiny a hledali tyto poklady.

Kraj, který je nejblíže Bažinám zapomnění, se jmenuje **Bahnité kopce**. Laviny neustále sesouvají úbočí kopců a posílají do bezedné bažiny vrstvy zeminy a kamene. Zdá se, že Sféra země půdu neustále obnovuje a zvedá nové kopce, zatímco se ty staré rozpadají do nicoty.

VNĚJŠÍ SFÉRY

PRUHY ŠKODLIVÉHO PLYNU BRÁZDILY KARMÍNOVOU BÁŇ jako špinavé mraky. Stočily se do tvaru, který vypadal jako obří oči hledící dolů. Oči, jež byly odvanuté dřív, než se mohly zkonzentrovat, jen aby se vytvořily nanovo, znova a znova. Pod rubínovým svitem ležela temná, hrůzostrašná země holých skal a žlabů plných plamenů a jisker, kde se šouraly a draly věci napůl skryté ve stínech. Hory drásaly rubínovou oblohu. Země zubů, jak ji Azuth kdysi trefně nazval, byla plná zubatých skal. Byla to Uvitací zem, říše hrůzy, která uchvátila životy nespočtu smrtelníků. Kroužil nad Avernum, nejvrchnějším z Devíti pekел.

—Ed Greenwood, *Elminster v pekle*
Pokud Vnitřní sféry jsou surovou hmotou a energií, které tvoří mnohovesmír, Vnější sféry jsou směrnici, myšlenkou a smyslem takové stavby. Proto mnoho mudrců přirovnává Vnější sféry k duchovním sférám, duševním sférám či božským sférám, neboť Vnější sféry jsou známé zejména jako domov bohů.

Když se mluví o něčem, co se týká božstev, použitý jazyk musí být velmi metaforický. Jejich skutečné domovy nejsou skutečná „místa“, ale jde o připodobnění myšlenky, že Vnější sféry jsou říšemi myšlenky a ducha. Stejně jako u Sfér živlů si lze představit vnímatelnou část Vnějších sfér jako hraniční kraj,

zatímco vzdálenější duševní kraje leží mimo běžně vnímatelnou zkušenost.

Dokonce i v těch vnímatelných krajích mohou být klamné zjevy. Zpočátku vypadá mnoho Vnějších sfér příznivě a povědomě domorodcům z Materiální sféry. Ale krajina se může změnit z rozmaru mocných sil, které žijí ve Vnějších sférách. Touhy mocných sil, které bydlí v těchto sférách, ji mohou zcela předělat a prakticky vymazat a znova vytvořit pro lepší naplnění jejich vlastních potřeb.

Vzdálenost je ve Vnějších sférách fakticky nesmyslným pojmem. Vnímatelné kraje těchto sfér často vypadají docela malé, ale mohou se i roztáhnout do něčeho, co vypadá jako nekonečno. Bylo by možné zvládnout prohlídku Devíti pekla, z první do deváté úrovně, za jeden den — pokud by si to sily Pekel přály. Ale výprava přes jedinou vrstvu může také trvat týden a být zatraceně vysilující.

Nejznámější Vnější sféry jsou skupinou šestnácti sfér, které odpovídají osmi přesvědčením (včetně neutrálního) a odlišujícím odstínům mezi nimi.

VNĚJŠÍ SFÉRY

Vnější sféra	Přesvědčení
Hora Celestie , Sedmero nebí	ZkD
Bytopie , Rajska dvojčata	ND, ZkD
Elysium , Požehnaná pole	ND
Příšeří , Divočina	ND, ChD
Arborea , Olympské mýtiny	ChD
Ysgard , Hrdinské domény	ChN, ChD
Limbo , Neustále se měnící chaos	ChN
Pandemonium , Návětrné hlubiny	ChN, ChZ
Propast , Nekonečné vrstvy	ChZ
Carceri , Tarterianské hlubiny	NZ, ChZ
Hády , Šedá pustina	NZ
Gehenna , Holá věčnost	NZ, ZkZ
Devět pekel (Bátor)	ZkZ
Acheron , Nekonečné bojiště	ZkN, ZkZ
Mechanus , Strojní nirvana	ZkN
Arkádie , Mírumilovná království	ZkN, ZkD

Sféry s jistým prvkem dobra ve své povaze se nazývají **Vyšší sféry**, zatímco sféry s jistým prvkem zla jsou **Nižší sféry**. Přesvědčení sféry je její podstatou a postavy, jež mají jiné přesvědčení než sféra, v ní zažívají pronikavý pocit nesouladu. Když například dobrý tvor navštíví Elysium, cítí se se sférou spízněně, ale zlý tvor se cítí rozladěně a velmi nepříjemně.

Vyšší sféry jsou domovem nebeských tvorů, včetně andělů, kovatlů a pegasů. V Nižších sférách bydlí běsi, démoni, d'áblové, yugolotové a jim podobní. Sféry mezi nimi mají své vlastní jedinečné obyvatele: robotická rasa modronů bydlí ve sféře Mechanus a zrůdy jménem sládi žijí v Limbu.

VRSTVY VNĚJŠÍCH SFÉR

Většina Vnějších sfér obsahuje více různých prostředí či říší. Tyto říše se často chápou a zobrazují jako

soubor příbuzných částí stejné sféry, takže cestovatelé o nich mluví jako o vrstvách. Například hora Celestie připomíná sedmiposchodový dort, Devět pekel má devět vrstev a Propast má zdánlivě nekonečný počet vrstev.

Většina portálů odjinud vede do první vrstvy vícevrstvé sféry. Tato vrstva se nejrůzněji znázorňuje jako horní, nebo dolní vrstva, v závislosti na sféře. První vrstva, která je příchozím bodem je pro většinu návštěvníků, funguje jako městská brána dané sféry.

CESTOVÁNÍ VNĚJŠÍMI SFÉRAMI

Cestování mezi Vnějšími sférami se neliší od přesouvání do Vnějších sfér. Postavy, které cestují pomocí kouzla *astrální projekce*, mohou přejít ze sféry do Astrální sféry a tam hledat barevné jezírko vedoucí do zamýšleného cílového místa. Postavy mohou také použít kouzlo *přesun sférami*, kterým se dostanou do jiné sféry přímější cestou. Ale nejčastěji postavy používají portály — buď portál, který spojuje dvě sféry přímo, nebo portál vedoucí do Sigilu, Města dveří, v němž jsou portály do všech sfér.

Dva sférické rysy propojují několik Vnějších sfér: řeka Styx a Nekonečné schodiště. Ve tvém herním světě mohou existovat i jiné sférické přechody, například Světový strom, jehož kořeny se dotýkají Nižších sfér a větve dosahují k Vyšším sférám, nebo ve tvé kosmologii může být možné jít z jedné sféry do jiné.

ŘEKA STYX

Řeka Styx podél břehů bublá sádlem, plovoucími vraky a shnilými pozůstatky z bitev. Každý tvor, který není běs a který ochutná nebo se dotkne vody, je postižen kouzlem *slabomyšlnost*. SO záchranného hodu na Inteligenci pro odolání účinku je 15.

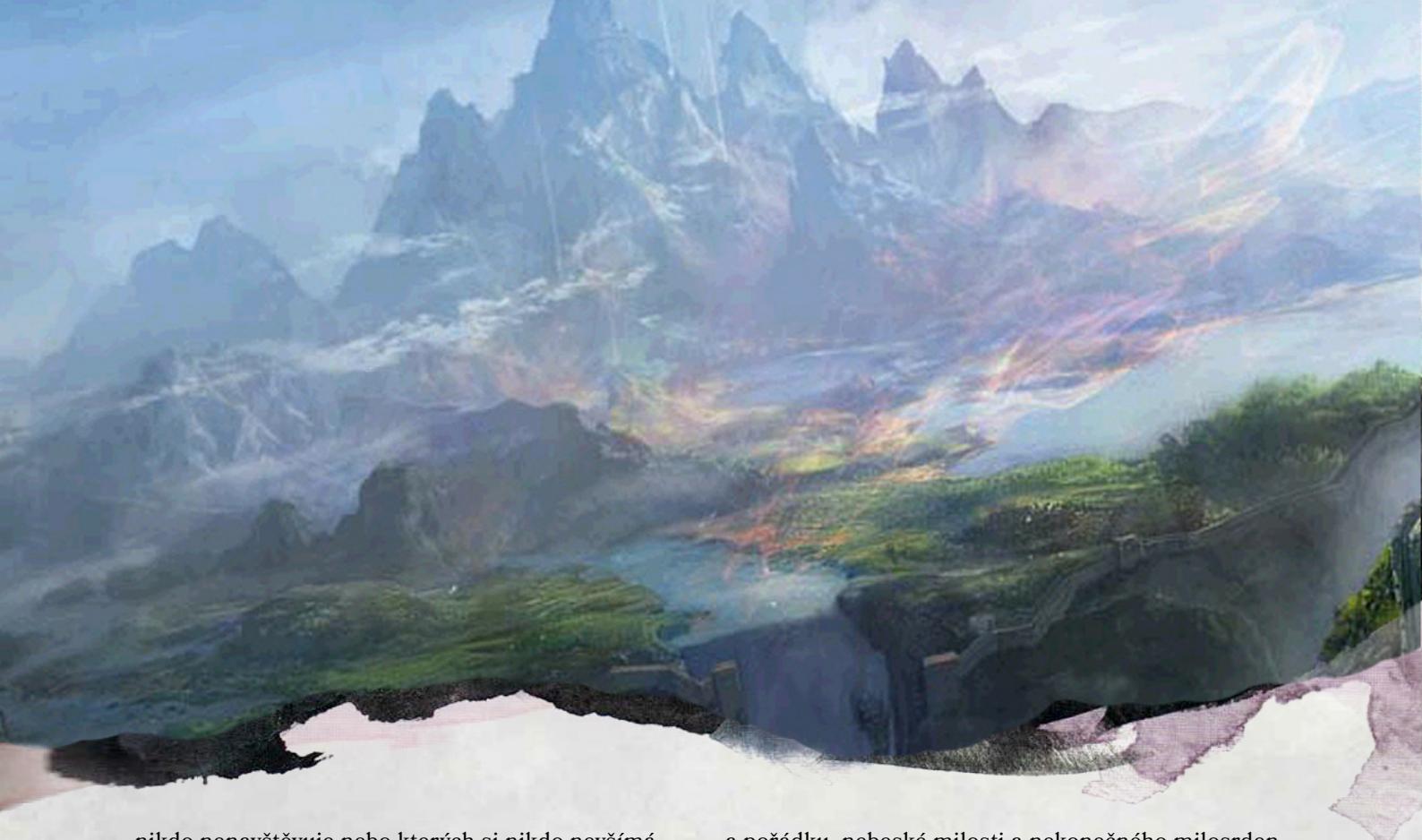
Styx protéká horními vrstvami Acheronu, Devíti pekla, Gehenny, Hádu, Carceri, Propasti a Pandemonia. Přítoky řeky Styx se vinou do nižších vrstev těchto sfér. Například jedno rameno Styx teče všemi vrstvami Devíti pekla a umožňuje přechod z jedné vrstvy této sféry do druhé.

Vody Styx brázdí zlověstné vory řízené převozníky, kteří se vyznají v místních nevypočitatelných proudech a vírech. Za jistou cenu jsou tito převozniči ochotni převézt pasažéry ze sféry do sféry. Někteří z nich jsou běsi a jiní zase duše zemřelých tvorů z Materiální sféry.

NEKONEČNÉ SCHODIŠTĚ

Nekonečné schodiště je mimodimenzionální točité schodiště, které spojuje sféry. Vstup do Nekonečného schodiště obvykle vypadá jako neurčité dveře. Za portálem leží malé odpočívadlo se stejně neurčitými schody vedoucími nahoru a dolů. Nekonečné schodiště směrem nahoru a dolů mění vzhled, od prostých dřevěných či kamenných schodů po chaotickou směsici schodů zavěšených v zářícím prostoru, kde žádné dva kroky nemají stejnou gravitační orientaci. Říká se, že na Nekonečném schodišti může jedinec nalézt touhu svého srdce pilným prohledáním každého odpočívadla.

Dveře do Nekonečného schodiště se často ukrývají na prašných, téměř zapomenutých místech, které



nikdo nenavštěvuje nebo kterých si nikdo nevímá. V každé sféře může být několik dveří do Nekonečného schodiště, ale vchody nejsou moc známé a občas je střeží devy, sfingy, yugolotové a jiné mocné nestvůry.

VOLITELNÁ PRAVIDLA

Každá z Vnějších sfér má zvláštní vlastnosti, kvůli kterým je cestování danou sférou jedinečným zážitkem. Livil sféry může působit na návštěvníky různými způsoby, například že si vezmou osobnostní rysy nebo vady, které odráží povahu sféry, nebo že si dokonce změní přesvědčení, aby blíže dopovídalo domácím obyvatelům sféry. Popis každé sféry obsahuje jedno nebo více volitelných pravidel, jejichž použitím můžeš dobrodruhům v dané sféře vykouzlit nezapomenutelné zážitky.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: PSYCHICKÝ NESOULAD

Každá z Vnějších sfér vyzařuje psychický nesoulad, který ovlivňuje návštěvníky s neslučitelným přesvědčením — dobré tvory v Nižších sférách, zlé ve Vyšších sférách — pokud ve sféře stráví příliš mnoho času. Tento nesoulad může vyjádřit tímto volitelným pravidlem. Na konci důkladného odpočinku v neslučitelné sféře si návštěvník musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 10. Když tvor neuspěje, utrpí jeden stupeň únavy. Nesoulad mezi zákonnými a chaotickými přesvědčeními nemá stejný efekt, takže Mechanus a Limbo postrádají tuto vlastnost.

HORA CELESTIE

Posvátná hora Celestie vystupuje ze třpytivého Stříbrného moře do stěží viditelné a doslova nepochopitelné výšky, se sedmi náhorními plošinami, jež vyznačují jejich sedm nebeských vrstev. Sféra je modelem práva

a pořádku, nebeské milosti a nekonečného milosrdenství, kde andělé a šampioni dobra stráží před vpády zla. Je to jedno z mála míst ve sférách, kde si cestovatelé nemusí dávat pozor. Místní obyvatelé se neustále snaží být co nejpoctivější. Nespočet tvorů se snaží dosáhnout nejvyššího a nejvelebnějšího vrcholu hory, ale dokážou to jen nejčistší duše. Pohled na vrchol naplňuje bázní i ty nejnetečnější cestovatele.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: POŽEHNANÁ DOBROČINNOST

Na rozdíl od nesouladu, který tu zažívají zlá tvorové, dobrí tvorové jsou doslova požehnaní všudypřítomnou dobročinností sféry. Tvorové s dobrým přesvědčením získají užitek kouzla *požehnání*, dokud zůstanou ve sféře. Navíc po důkladném odpočinku ve sféře získá dobrý tvor užitek kouzla *nižší navrácení*.

BYTOPIE

Dvě vrstvy Rajských dvojčat Bytopie jsou podobné, a přesto opačné: jedna je mírná, idylcká krajina, a druhá je nezkrotná divočina, ale obě odráží dobrotu sféry a její přijetí práva a pořádku, když je potřeba. Bytopie je nebem produktivní práce, uspokojením dobře vykonané práce. Dobrota proudící sférou vytváří, ve tvorech, kteří tu přebývají, pocit dobré vůle a štěstí.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: VŠUDYPŘÍTOMNÁ DOBRÁ VŮLE

Návštěvník, který není zákonné dobrý ani neutrálne dobrý, si po každém důkladném odpočinku v této sféře musí hodit záchranný hod na Moudrost se SO 10. Když tvor neuspěje, jeho přesvědčení se změní na zákonné dobré, nebo neutrálne dobré (podle toho, které je bližší jeho aktuálnímu přesvědčení). Změna se stane trvalou, pokud tvor neopustí sféru do 1k4



dní. Pokud ji tvor v této době opustí, jeho přesvědčení se vrátí do normálu po jednom dni, který stráví v jiné sféře než Bytopii. Seslání kouzla *rozptyl zlo a dobro* na tvora také obnoví jeho původní přesvědčení.

ELYSIUM

Elysium je domovem tvorů nespoutané laskavosti a soucitu a vítaným útočištěm sférických cestovatelů, kteří hledají bezpečný azyl. Venkovská krajina sféry bují životem a krásou v rozkvětu. Klid proniká do kostí a duší těch, kteří vstoupí do sféry. Jde o nebe zasloužilého odpočinku, místo, kde na mnoha tvářích se lesknou slzy štěstí.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: OHROMUJÍCÍ RADOST
Návštěvníci, kteří stráví čas na této sféře, riskují, že se stanou obětí ohromujících pocitů spokojeností a štěstí. Po každém důkladném odpočinku v této sféře si návštěvník musí hodit záchranný hod na Moudrost se SO 10. Když tvor neuspěje, není do dalšího důkladného odpočinku ochoten opustit tuto sféru. Po třech neúspěšných záchranných hodech tvor nikdy dobrovolně neopustí tuto sféru, a je-li odtažen násilně, udělá cokoliv, aby se sem zase vrátil. Kouzlo *rozptyl zlo a dobro* odstraní z tvora tento účinek.

PŘÍŠERÍ

Příšeří je sféra nevázané přírody, hvozdů (od mechem ověšených mandlovníků po sněhem obtěžkané borovice), hustých džunglí (kde větve jsou tak hustě propletené, že jimi nepronikne žádné světlo) a širých plání (kde se obilí a sasanky vlní ve větru pulujícím životem). Sféra ztělesňuje divokost a krásu přírody, ale také promlouvá k duším ve všech živých věcech.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: LOVCŮV RÁJ

Návštěvníci Příšeří zjistí, že se zlepšily jejich lovecké a stopařské schopnosti. Zatímco jsou postavy v této sféře, mají výhodu k ověřením Moudrosti (Ovládání zvířat), Moudrosti (Přežití) a Moudrosti (Vnímání).

VOLITELNÉ PRAVIDLO: ZVÍŘECÍ PŘEMĚNA

Kdykoliv návštěvník zabije zvíře, které je v této sféře doma, musí uspět v záchranném hodu na Charisma se SO 10, jinak se přemění (jako kouzlem *proměň*) do druhu zvířete, které zabil. V této podobě si tvor uchoval svou inteligenci a schopnost mluvit. Po každém důkladném odpočinku může proměněný tvor zopakovat záchranný hod. Když tvor v záchranném hodu uspěje, navrátí se do své skutečné podoby. Po třech neúspěšných záchranných hodech nelze proměna zrušit, jen pomocí kouzla *sejmi kletbu* nebo podobné magie.

ARBOREA

Arborea, větší než život, je místo silných nálad a hlbokých citů, železných rozmarů a vášní, které jasně planou, dokud nevyhoří. Její dobrosrdeční obyvatelé oddaně bojují proti zlu, ale jejich neuvážené emoce občas vyplují napovrch s katastrofálními následky. Zuřivost je v Arboreji stejně běžná a uznávaná jako radost. Zdejší hory a hvozdy jsou extravagantně masivní a krásné a každou mytinu a potok obývají duchové přírody, kteří nestrpí žádný přestupek. Cestovatelé musí našlapovat opatrně.

Arborea je domov mnoha elfů a elfích božstev. Elfové, kteří se narodí v této sféře, jsou nebeštané a mají ve svém srdci divokost. Jsou připraveni bojovat se zlem do posledního dechu. Ale jinak se chovají a vypadají jako normální elfové.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: VÁŠNIVÁ TOUHA

Sleduj, kolik dní návštěvník stráví v Arboreji. Když odchází, musí si hodit záchranný hod na Charisma se SO 5 plus 1 za každý den strávený ve sféře. Když tvor neuspěje, začne trpět touhou na návrat do Arboreji. Dokud účinek trvá, má nevýhodu k ověřením vlastnosti. Po každém důkladném odpočinku může záchranný hod zopakovat a při úspěchu účinek skončí. Kouzlo *rozptyl zlo a dobro odstraní* z tvora tento účinek.

YSGARD

Ysgard je členitá říše strmých hor, hlubokých fjordů a návětrných bitevních polí. Léta jsou dlouhá a horká a zimy jsou ošklivě chladné a nemilosrdné. Kontinenty se vznáší nad oceány sopečné horniny, pod kterou jsou tak obrovské ledové jeskyně, že pojmenu celá království obrů, lidí, trpaslíků, gnómů a jiných bytostí. Hrdinové přichází do Ysgardu, aby otestovali svou bojovnost nejen proti samotné sféře, ale také proti obrům, drakům a jiným strašlivým tvorům, kteří hřímají na rozlehlém terénu Ysgardu.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: NESMRTELNÝ HNĚV

Ysgard je domov zabitých hrdinů, kteří vedou věčnou bitvu na polích slávy. Každý tvor, který není výtvor ani nemrtvý a je zabit útokem či kouzlem během svého pobytu v Ysgardu, je za úsvitu dalšího dne vzkříšen. Tvor si obnoví všechny své životy a zbaví se všech stavů a postižení (například nemocí), které utrpěl před svou smrtí.

LIMBO

Limbo je sféra čirého chaosu, rozbořená polévka nestálé hmoty a energie. Kámen se rozpouští ve vodu, která zamrzá v kov, pak se přemění v diamant,

který vyhoří v kouř, jež se stává sněhem, a tak pořád dokola, v nekonečném, nepředvídatelném procesu změny. Fragmenty obyčejnější krajiny — kousky lesa, louky, zřícenin hradů a dokonce zurčících potoků — proudí tím zmatkem. Celá sféra je jeden velký děsivý nepokoj.

Limbo nemá gravitaci, takže tvorové, kteří jsou na návštěvě sféry, se vznáší na místě. Tvor se může pohybovat až svou rychlosťí chůze jakýmkoliv směrem, pouhým pomyslením na požadovaný směr cestování.

Limbo se přizpůsobuje vůli tvorů, kteří ho obývají. Velmi disciplinované a mocné myslí mohou svou vynálezavostí stvořit ve sféře celé ostrovy a někdy taková místa udržují celé roky. Ale prostoduchý tvor, například ryba, může mít méně než minutu, než ho obklop vodní kapsa a zmrzne, zmizí nebo se promění ve sklo. Žijí zde sládi, plavou uprostřed tohoto chaosu a tvoří nicotu, zatímco githeraisté mniší budují svou myslí celé kláštery.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: SÍLA MYSLI

Jako akci si může tvor v Limbu hodit na ověření Inteligence, aby mentálně pohnul předmětem ve sféře, který vidí do 6 sáhů od sebe. SO závisí na velikosti předmětu: 5 pro Drobný, 10 pro Malý, 15 pro Střední, 20 pro Velký a 25 pro Obrovský či větší. Když tvor v ověření uspěje, může pohnout předmětem o 1 sáh plus 1 stopu za každý bod, o který přehodil SO.

Tvor může také použít akci k ověření Inteligence, aby upravil nemagický předmět, který nikdo nedrží ani nenese. Platí stejná pravidla pro vzdálenost a SO závisí na velikosti předmětu: 10 pro Drobný, 15 pro Malý, 20 pro Střední a 25 pro Velký či větší. Když tvor uspěje, může změnit předmět do neživé podoby stejné velikosti, například přeměnit balvan do koule ohně.

Tvor také může použít svou akci k hodu na ověření Inteligence, aby stabilizoval kulovou oblast kolem



sebe. SO závisí na poloměru koule. Základní SO je 5 pro kouli o poloměru 1 sáh; každé další 2 sáhy přidané do poloměru zvýší SO o 5. Když tvor uspěje, zabrání, aby se oblast sférou změnila, na 24 hodin, nebo dokud tvor nepoužije tuto schopnost znovu.

PANDEMONIUM

Pandemonium je sféra šílenství, velký skalní masív prodchnutý tunely proraženými kvílejícími větry. Je chladná, hlučná a tmavá, bez žádného přírodního světla. Vítr rychle uhasí nemagické otevřené plameny jako pochodně a táborové ohně. Také se dá vést rozhovor pouze řvaním, a i tak pouze na vzdálenost do 2 sáhů. Tvorové mají nevýhodu k ověřením vlastnosti, která se opírájí o sluch.

Většina obyvatel sféry jsou tvorové, kteří sem byli vyhnáni bez naděje na únik, a mnozí z nich zešlali kvůli neustálým větrům, nebo byli donuceni se uchýlit do míst, kde větry utichají, dokud nezní jako vzdálené mučivé skřeky.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: ŠÍLENÉ VĚTRY

Návštěvník si musí hodit záchranný hod na Moudrost se SO 10 po každé hodině strávené mezi kvílcími větry. Když tvor neuspěje, utrpí jeden stupeň únavy. Tvor, který dosáhne šestého stupně únavy, když je v této sféře, nezemře. Místo toho získá náhodnou podobu trvalého šílenství, jak je popsáno v 8. kapitole „Vedení hry“. Důkladný odpočinek nesníží stupeň únavy tvora, neunikne-li tvor nějak z šílených větrů.

PROPAST

Propast ztělesňuje všechno, co je zvrhlé, příšerné a chaotické. Je to prakticky nekonečná spirála vrstev klesající do stále děsivějších podob.

Každá vrstva Propasti se pyšní svým vlastním hrozným prostředím. I když žádné dvě vrstvy nejsou stejné, jsou všechny kruté a nehostinné. Každá vrstva také odráží entropickou povahu Propasti. Vlastně hodně z toho, co lze vidět nebo čeho se lze dotknout ve sféře, se zdá v rozkladu, rozpadu či korozi.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: PROPASTNÁ

ZKAŽENOST

Návštěvník, který není zlý, si po důkladném odpočinku v Propasti musí hodit záchranný hod na Charisma se SO 10. Když tvor neuspěje, stane se zkažený. Podle Tabulky propastné zkaženosti stanovují účinky této zkaženosti. Můžeš je nahradit jinými účinky zkaženosti, které si sám vymyslíš.

Po důkladném odpočinku si zkažený tvor může hodit záchranný hod na Charisma se SO 15. Když v záchráně uspěje, účinky zkaženosti skončí. Kouzlo *rozptyl zlo a dobro* nebo jiná magie, která snímá kletbu, také odstraní z tvora tento účinek.

Neopustí-li zkažený tvor sféru do 1k4 + 2 dní, jeho přesvědčení se změní na chaoticky zlé. Seslání kouzla *rozptyl zlo a dobro* na něj také obnoví jeho původní přesvědčení.

TABULKA PROPASTNÉ ZKAŽENOSTI

k20 Účinek

1 – 4	Zrada. Postava získá následující vadu: „Svých cílů mohu dosáhnout jen tak, že mí společníci nedosáhnou svých.“
5 – 7	Krvěživnost. Postava získá následující vadu: „Mám radost ze zabíjení, a když začnu, je těžké přestat.“
8 – 9	Chorá ctižadost. Postava získá následující vadu: „Jsem předurčen vládnout Propasti a moji společníci jsou prostředky, kterými toho dosáhnu.“
10	Posednutí démonem. Postavu posedne démonická bytost, dokud není osvobozena kouzlem <i>rozptyl zlo a dobro</i> či podobnou magií. Kdykoliv posedlá postava hodí 1 na útok, ověření vlastnosti či záchranný hod, démon převezevládu nad postavou a určuje její chování. Na konci každého svého tahu si posedlá postava může hodit záchranný hod na Charisma se SO 15. Když postava uspěje, znova nabude sebekontrolu, dokud nehodí další 1.

DŮLEŽITÉ VRSTVY

Vrstvy Propasti jsou vymezené démonickými knížaty, kteří jím vládnou, jak ilustrují následující příklady. Více informací o démonických knížatech lze najít v Bestiáři.

Zející chrtán. Demogorgonova vrstva v Propasti je rozsáhlá divočina neurvalosti a šílenství známá jako Zející chrtán, kde strachem zešlí i ti nejmocnější démoni. Na důkaz Demogorgonovy dvojí povahy se Zející chrtán skládá z masivního prehistorického kontinentu pokrytého hustou džunglí, který je obklopen zdánlivě nekonečným oceánem a slanými mělčinami. Démonický kníže vládne své vrstvě ze dvou zakroucených věží, které vystupují z kalného moře. Každá věž je na vrcholu zakončena obrovskou zubatou lebkou. Věže vytváří pevnost Rokle, kde nepropadne šílenství jen hrstka z těch, kteří se tam odváží.

Thanatos. Pokud by to bylo na Orkusovi, všechny sféry by připomínaly jeho mrtvou říši Thanatos a všichni tvorové by se stali nemrtví pod jeho nadvládou. Pod černou oblohou Thanatosu je země pustých hor, neúrodných slatin, rozbořených měst a lesů s pokroucenými černými stromy. Krajina je zaneřáděná hrobkami, mauzolei, náhrobky a sarkofágy. Sférou bloumají tlupy nemrtvých, kteří vylezli ze svých hrobek a hrobů, aby roztrhali na kusy všechny tvory, jež jsou natolik pošetilí, aby se sem vypravili. Orkus vládne Thanatosu z rozsáhlého paláce známého jako Tesknobol, postaveného z obsidiánu a kostí. Palác se nachází v hrozné pustině zvané Hranice zapomnění a je obklopený hrobkami a pohřebišti vykopanými do svahů úzkých dolin tvořících stupňovité nekropole.

Síť démonů. Lolthina vrstva je ohromná síť tlustých, magických pavučin, které tvoří chodby a kokonovité místnosti. Po celé síti visí budovy, stavby, lodě a jiné objekty, jako by byly chyceny do pavoucí pasti. Povaha Lothiny síť vytváří v celé sféře náhodné portály, které vtahují takové objekty z polosfér a světu Materiální sféry, jež hrají roli v intrikách Pavoucí královny. Lolthiny služebníci také budují v síti jeskyně

a v křivolakých chodbách pavučinou omítnutého kamene lící pasti a loví Lolthiny nenáviděné nepřátele.

Hluboko pod těmito jeskyněmi leží Jámy Sítě démonů, kde sídlí Pavoučí královna. Tam je Lolth obklopená svými služkami-démony (jochlolami), které byly stvořeny, aby jí sloužily, a které převyšují mocnější démony, když jsou v říši Pavoučí královny.

Nekonečné bludiště. Bafometova vrstva Propasti je nekonečná jeskyně, v jejímž středu je obrovský zikkuratový palác Rohatého krále. Palác je matoucí směsicí křivolakých chodeb a nesčetných místností. Je obehnán mili širokým hradním příkopem, který ukrývá šílené řady zaplavených schodů a chodeb vedoucích hlouběji do pevnosti.

Trojříše. Temný kníže Graz'zt vládne říši Azzagrát, která se skládá ze tří vrstev Propasti. Jeho sídlem je fantastický Argentský palác ve velkoměstě Zelatar, jehož rušná tržiště a letohradы přitahují návštěvníky z celého mnohovesmíru, kteří hledají temné magické vědění a zvrhlé rozkoše. Na Graz'zuv rozkaz předvádí démoni Azzagratu pozlátka uctivosti a uhlazené zdvořilosti. Avšak takzvaná Trojříše je stejně nebezpečná jako jiné části Propasti a sféričtí návštěvníci mohou zmizet beze stopy ve spleťitých městech a lesích, jejichž stromy mají hadovité větve.

Smrtící kotliny. Yeenoghuvládne vrstvě roklí známé jako Smrtící kotliny. Zdejší tvorové musí lovit, aby přežili. Dokonce i rostliny, jež musí koupat své kořeny v krvi, strojí léčky na neopatrné. Yeenoghuovi služebníci, kteří pomáhají sytit hlad svého pána, když je na lovu ve svém království a hledá kořist, chytají tvory z Materiální sféry a vypouští je v říši Gnolho pána.

CARCERI

Carceri je modelem pro všechna ostatní vězení. Je to sféra bezútěšnosti a zoufalství. Jejich šest vrstev obsahuje rozlehle bažiny, smrduté džungle, návětrné pouště, rozeklané hory, chladné oceány a černý led. Všechno vytváří miserní domov pro zrádce a falešníky, kteří jsou uvězněni v této vězeňské sféře.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: VĚZEŇSKÁ SFÉRA

Nikdo nemůže opustit Carceri snadno. Všechny snahy opustit sféru jiným kouzlem než přání prostě selžou. Portály a brány, které se otevřou směrem do této sféry, jsou pouze jednosměrné. Existují sice tajné únikové cesty ze sféry, ale jsou skryté a dobře střežené pastmi a smrtícími nestvůrami.

HÁDY

Vrstvy Hádů se nazývají Tři smutky — jsou to místa bez radosti, naděje a vášně. Hády, šedá země s polovelavou oblohou, je cílovým místem mnoha duší, kterých se nezhostili bohové Vyšších sfér ani pekelní vládci Nižších sfér. Tyto duše se stávají larvami a tráví věčnost na tomto místě bez slunce, měsíce, hvězd a ročních období. Tento vybledlý smutek bez emoce nedokáže vystát většina návštěvníků. Pro znázornění návštěvníkova zouflaství se dá použít pravidlo „Stínopádové zouflaství“ uvedené dříve v této kapitole.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: ODPORNÁ PŘEMĚNA

Po každém důkladném odpočinku v této sféře si návštěvník musí hodit záchranný hod na Moudrost se SO 10. Když tvor neuspěje, utrpí jeden stupeň únavy, kterou nelze odstranit, dokud setrvává v Hádech. Tvor, který dosáhne šestého stupně únavy, když je v této sféře, nezemře. Místo toho se tvor trvale přemění v larvu, načež se všechny stupně únavy postihující tvora odstraní.

Larva je bídny běs, kterému zůstávají obličejové rysy předchozí podoby, ale má tělo tlustého červu. Larva má pouze několik mldých vzpomínek na svůj předešlý život a má statistiky z bloku statistik larvy.

Hády se hemží larvami. Noční ježibaby, kostějové a rakšázy je sbírají pro své hnusné rituály. Ostatní běsové se jimi rádi krmí.

LARVA

Střední běs, neutrální zlo

Obranné číslo 9

Životy 9 (2k8)

Rychlosť 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	9 (-1)	10 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	2 (-4)

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky rozumí jazykům, které znal v životě, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

AKCE

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +1 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 1 (1k4 - 1).

GEHENNA

Gehenna je sféra nedůvěry a chamtvosti. Je rodištěm yugolotů, kteří zde sídlí ve velkých počtech. Každé ze čtyř vrstev Gehenny vévodí sopečná hora, a ve vzdachu se vznáší menší sopečné hory, které se sráží do větších hor.

Skalnaté svahy sféry činí zdejší pohyb obtížný a nebezpečný. Půda má téměř všude sklon nejméně 45 stupňů. Příkré útesy a hluboké kaňony představují místy náročnější překážky. Nástrahy zahrnují sopečné trhliny, z nichž vychází škodlivé výparы nebo žhnoucí plameny.

V Gehenně není místo pro slitování nebo soucit. Zdejší běsi patří mezi nejhamižnější a nejsobečtější ze všech v celém mnohovesmíru.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: KRUTÁ PŘEKÁŽKA

Kvůli kruté povaze sféry si návštěvníci navzájem pomáhají jen stěží. Kdykoliv návštěvník sešle kouzlo s prospěšným účinkem (včetně kouzla, které obnovuje životy či odstraňuje stav), musí si sesilatel prve hodit záchranný hod na Charisma se SO 10. Při neúspěchu kouzlo selže, pozice kouzla se vyplýtvá a akce se promarní.

DEVĚT PEKEL

Devět pekel Bátoru podnáleceje představy cestovatelů, chamtvost hledačů pokladů a bojovou zuřivost všech mrvních tvorů. Je to maximální sféra zákona a zla a ztělesnění promyšlené krutosti. Dáblové Devíti pekel jsou povinni plnit nařízení svých nadřízených, ale v rámci svých jednotlivých kast se bouří. Většina podnikne jakýkoli komplot, bez ohledu na to, jak nečestný, aby se zvýhodnila. Na vrcholu hierarchie je Asmodeus, který má být poražen. Ten, kdo ho porazí, bude vládnout sféře místo něj. Takový je zákon Devíti pekel.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: VŠUDYPŘÍTOMNÉ ZLO

Devíti pekly prostupuje zlo a návštěvníci této sféry pocítují jeho vliv. Návštěvník, který není zlý, si po každém důkladném odpočinku v této sféře musí hodit záchranný hod na Moudrost se SO 10. Když tvor neuspěje, jeho přesvědčení se změní na zákoně zlé. Změna se stane trvalou, pokud tvor neopustí sféru do 1k4 dní. Pokud ji tvor v této době opustí, jeho přesvědčení se vrátí do normálu po jednom dni, který stráví v jiné sféře než Devíti pekly. Seslání kouzla *rozptyl zlo a dobro* na tvora také obnoví jeho původní přesvědčení.

DEVĚT VRSTEV

Devět pekyl má devět vrstev. Ve každém z prvních osmi vládne po jednom arcidáblovi, kteří se zodpovídají Asmodeovi, Arcivévodovi Nessu, deváté vrstvě. K dosažení nejhlubší vrstvy Devíti pekel je nutné postupně sestoupit skrz všechn osm vrstev nad ní. Nejrychlejším prostředkem je řeka Styx, která se na svém toku ponořuje stále hlouběji z jedné vrstvy do druhé. Trápení a hrůzy takové výpravy ustojí jen nejstatečnější dobrodruzi.

Avernus. Na Asmodeův příkaz nevedou žádné sférické portály přímo do nižších sfér Devíti pekel. Proto první vrstva Avernus je příchozím bodem pro návštěvníky této sféry. Avernus je skalnatá pustina s řekami krve a mračny štípajících much. Z potemnělé oblohy občas sletí ohnivé komety a v místě dopadu po nich zbudou krátery. Prázdná bojiště jsou zaneráděna zbraněmi a kostmi, které signalizují, kde se legie Devíti pekel střetly na své vlastní půdě s nepřátele a zvítězily.

Avernu vládne arcivévodkyně Zariel, jež nahradila svého soka Bela, který vypadl z Asmodeovi přízně a je nucen sloužit jako Zarielin poradce. V této sféře je vězeňský Tiamat, Královna zlých draků, která vládne své vlastní doméně, ale byla uvězněna do Devíti pekel Asmodeem na základě nějakého pradávného konaktu (za podmínek, které jsou známy jen Tiamat a Pánům Devíti).

Zarieliným sídlem je vznázející se čedičová citadelověnčená částečně spálenými mrtvolami hostů, kteří nebyli hodni arcivévodkyniny přízně. Zariel se zjevuje jako anděl, jehož kdysi krásnou pokožku a křídla poničil oheň. Její oči žhnou zuřivě bílým světlem, které umí způsobit, že tvorové, kteří se na ni dívají, vzplanou ohněm.

Dis. Dis, druhá vrstva Devíti pekel, je labyrint kaňonů vklíněný mezi strmými horami bohatými na

železnou rudu. Kaňony se ubírají a pnou železné cesty, na něž dohlíží posádky železných pevností posazených na rozecklaných vrcholech.

Druhá vrstva nese jméno po svém současném páncovi, Dispáterovi. Arcivéoda je manipulátor a podvodník, ale je dábelsky pohledný a od člověka ho odlišují pouze malé rohy, ocas a kopyto na levé noze. Jeho karmínový trůn stojí v srdci Železného města Disu, šeredné metropole, která je největší v Devíti peklech. Sféričtí cestovatelé sem přichází spolčovat se s dábely a uzavírat dohody s nočními ježibabami, rakšázami, inkuby, sukubami a jinými běsy. Dispáter vybírá část z každé dohody pomocí speciálních provizí, které se přičítají ke kontraktům podepsaných v jeho vrstvě Devíti pekel.

Dispáter je jedním z nejvěrnějších a nejdůmyslnějších vazalů Asmodea, jen málokterá bytost v mnohovesmíru ho dokáže přechytit. Je posedlý uzavíráním dohod se smrtelníky výměnou za jejich duše víc než většina dábů a jeho poslové neúnavně pracují na podpoře zlých pletich v Materiální sféře.

Minauros. Třetí vrstva Devíti pekel je zapáchající bažina. Z hnědého nebe sféry padá kyselý déšť, tlusté vrstvy pěny pokrývají hnilobný povrch a zející jámy čňají v husté tmě na neopatrné poutníky, aby je pochlily. Z bažiny vystupují kyklopská velkoměsta z ozdobně tesaného kamene, včetně velkého velkoměsta Minauros, po kterém je sféra pojmenovaná.

Slizké hradby města stoupají desítky sáhů vysoko do vzduchu a chrání zaplavěné Mamonovy sály. Arcivéoda Minaurosu připomíná masivního hada s trupem a bezvlasou hlavou rohatého humanoida. Mamonova chamtvost je pověstná a on je jedním z mála arcidáblů, kteří raději obchodují za zlato než za duše. V jeho doupěti jsou nahromaděné poklady z pozůstatlosti po těch, kteří se ho pokusili obalamutit při uzavírání dohody — a neuspěli.

Flegetos. Flegetos, čtvrtá vrstva, je ohnivá krajina, jejíž moře žhavé lávy vyvolávají hurikány horkého větru, dusivý kouř a pyroklastický prach. V kaldeře plné ohně největší sopky Flegetosu stojí Abriymoch, opevněné město odlité z obsidiánu a tmavého skla. Jak po jeho vnějších hradbách stékají dolů řeky žhavé lávy, připomíná vyřezaný vrchol gigantické, pekelné fontány.

Abriymoch je sídlem dvou arcidáblů, kteří vládnou Flegetosu v tandemu: arcivéody Beliala a arcivéodkyně Firny, Balialovy dcery. Balial je pohledný, dobré stavěný dáb, který vzbuzuje zdvořilost, dokonce i když jeho slova mají v sobě podtón výhrůžky. Jeho dcera je fešná dáblice, jejíž krása obaluje nejčernější srdce Devíti pekel. Spojenectví Baliala a Firny je nerozbitné, neboť si oba uvědomují, že na něm závisí jejich vzájemné přežití.

Stygie. Pátá vrstva Devíti pekel je mrazivá říše ledu, v níž planou studené plameny. Vrstvu obklopuje zmrzlé moře a její ponuré nebe jiskří blesky.

Arcivéoda Levistus kdysi zradil Asmodea a za trest je nyní zapouzdřený hluboko v ledu Stygie. Přesto stále vládne této vrstvě a telepaticky komunikuje se svými stoupenci a služebníky, v Devíti peklech i v Materiální sféře.

Stygie je také domovem pro jejího předchozího vládce, hadího arcidábla Geryona, kterého odvaloval

Asmodeus, aby umožnil uvězněnému Levitovi obnovit jeho vládu. Geryonovo upadnutí v nemilost vyvolalo velké debaty na pekelných dvorech. Nikdo si není jistý, jestli měl Asmodeus nějaký tajný důvod k odvolání arcidábla, nebo jestli testuje Geryonovu oddanost z nějakého většího záměru.

Malbolge. Malbolge, šestá vrstva, přečka- la mnoho vládců, mezi nimiž byla Malagarda, ježibabí hraběnka, a arcidábel Moloch. Malagarda vypadla z Asmodeovy přízně a byla jím sesazena z uražené ješitnosti, zatímco její předchůdce, Moloch, stále prodlévala někde v šesté vrstvě jako dáblík a kuje pikle, aby znova nabyl Asmodeovu přízeň. Malbolge je zdánlivě nekonečný svah, jako svah nemožně obrovské hory. Části vrstvy se sem tam odlomí a vytvoří smrtící a ohlušující laviny kamení. Obyvatelé Malbolge žijí v rozpadajících se pevnos- tech a velkých jeskyních vytěsaných do úbočí.

Současná arcivéodkyně této sféry je Asmodeova dcera, Glasya. Svými malými rohy, kožnatými křídly a rozeklaným ocasem připomíná sukubu. Po svém otci sdědila krutost a lásku k temnému pletichaření. Citadela, která slouží jako její sídlo na svazích Malbolge, je podepřena prasklými pilíři a podpěrami, které jsou statné, ale vypadají, že se co nevidět zřítil. Pod palácem je labyrint lemovaný kobkami a mučírnami, kam Glasya zavírá a mučí ty, kdo se jí zprotiví.

Maladomini. Sedmá sféra, Maladomini, je pustina pokrytá ruinami. Mrtvá velkoměsta vytváří pustou městskou krajinu a mezi nimi leží prázdné lomy, rozpadající se cesty, struskové haldy, prázdné pevnosti a hejna hladových much.

Arcivéoda této sféry je Balzebul, Pán much. Vypasený běs nižšího vrstvu s tělem obrovského slimáka. Balzebulovi způsobil jeho podobu Asmodeus jako trest za jeho kolísající oddanost. Balzebul je býdná a zdegenerovaná obluda, která dlouho osnovala svržení Asmodea, ale neuspěla na plné čáře. Je nositelem kletby, která způsobuje, že každá s ním uzavřená dohoda se zvrhne v pochromu. Asmodeus občas Balzebulovi prokáže laskavost z důvodů, které žádný jiný arcivéoda nechápe, ale někteří mají podezření, že arcivéoda Nessu stále respektuje důstojnost svého padlého protivníka.

Canie. Canie, osmá vrstva Devíti pekel, je ledová pekelná krajina, jejíž ledové bouřky mohou trhat maso od kostí. Velkoměsta zasazená v ledu poskytují přístřeší pro hosty a vězně canijského vládce, brilantního a potměšilého arcidábla Mefista.

Mefistofeles sídlí v ledové citadele Mefistar, kde spřádá plány, jak se zmocnit trůnu Bátoru a dobýt sféry. Je Asmodeovým největším nepřítelem a spojencem a zdá se, že arcivéoda Nessu věří Mefistofelesovi radě, když se nabízí. Mefistofeles ví, že nemůže sesadit Asmodea, dokud jeho protivník neudělá tragický omyl. A tak oba vyčkávají, jaké okolnosti by je mohly obrátit proti sobě.



Mefistofeles je také něco jako Glasyjin kmotr, což vztah dále komplikuje.

Mefistofeles je vysoký, pozoruhodný dábel s úchvatnými rohy a chladným vystupováním. Obchoduje s dušemi, stejně jako ostatní arcidáblové, ale jen málokdy věnuje svůj čas tvorům, kteří si nezaslouží jeho osobní pozornost. Jeho instinkty jsou ostré jako břitva jako canijské ledové větry a říká se, že jen Asmodeovi se kdy podařilo ho obelstít či mu něco zmařit.

Nessus. Nejnižší vrstva Devíti pekel, Nessus, je říše temných jam, jejíž zdi jsou posázeny pevnostmi. Zde shromažďují šejtánští generálové oddaní Asmodeovi své dábelské legie a plánují dobývání mnohovesmíru. Ve středu vrstvy stojí rozsáhlá trhлина neznámé hloubky, ze které vystupuje velká věžová citadela Malšém, domov Asmodea a jeho pekelného dvora.

Malšém připomíná vykotlaný gigantický stalagmit. Citadela je také vězením pro duše, které Asmodeus nechal uzamknout do úschovny. Přesvědčit ho, aby propustil byť jedinou z těchto duší, vyde draho a říká se, že arcivéoda Nessu si za takovou laskavost v minulosti vymínil celá království.

Asmodeus nejčastěji vypadá jako pohledný, vousatý humanoid s malými rohy vyčnívajícími z jeho čela, pronikavýma rudýma očima a splývajícími rouchy. Může na sebe brát i jiné podoby a jen zřídkakdy je viděn, když v ruce netříma své rubínen zakončené žezlo. Asmodeus je nejvychytalejší z arcidáblů s nejlepšími způsoby. Největší zlo, které představuje, lze spatřit, jen když si to přeje, nebo když ztratí nervy a rozlítí se.

ACHERON

Acheron má čtyři vrstvy, každou tvořenou obrovskými železnými krychlemi plujícími ve vzdušné prázdnотě. Občas se krychle srazí. Ozvěny dřívějších srážek se nesou napříč sférou a míří se se zvuky bojujících armád. To je povaha Acheronu: svára a válka, kdy duše padlých vojáků se zapojují do nekonečné bitvy proti orkům oddaným Grúmšovi, skřetům věrným Maglubiyetovi, a legím, které shromáždili jiní váleční bohové.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: KRVEŽÍZNIVOST

Acheron odměňuje tvora za ublížení jiným tvorům. Dodává mu sílu, aby dál bojoval. Zatímco je tvor

v Acheronu, získá dočasné životy rovné polovině svého maximálního počtu životů, kdykoliv sníží životy nepřátelského tvora na 0.

MECHANUS

V Mechanu se zákon odráží v říši mechanických soukolí, přičemž všechny jsou vzájemně provázány a fungují podle svého taktu. Zdá se, že ozubená kola pracují na tak rozsáhlém výpočtu, že žádné božstvo neumí určit jeho účel. Mechanus ztělesňuje absolutní rád a jeho vliv se dá vysledovat u těch, kteří tu tráví čas.

Hlavními obyvateli Mechanu jsou modroni. Sféra je také domovem tvůrce modronů: bytosti jménem Primus, jež se podobá božstvu.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: ZÁKON PRŮMĚRŮ

Tvorové během svého pobytu v Mechanu používají pro útoky a kouzla vždy průměrný výsledek zranění. Například útok, který by normálně způsobil zranění 1k10 + 5, v Mechanu způsobí vždy zranění 10.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: VELKOLEPÝ ŘÁD

Návštěvník, který není zákonně neutrální, si po každém důkladném odpočinku v této sféře musí hodit záchranný hod na Moudrost se SO 10. Když tvor neuspěje, jeho přesvědčení se změní na zákonné neutrální. Tvorovo přesvědčení se vrátí do normálu po jednom dni, který stráví v jiné sféře než Mechanu. Se slání kouzla *rozptyl zlo a dobro* na tvora také obnoví jeho původní přesvědčení.

ARKÁDIE

Arkádie vzkvétá sady s bezvadně řazenými stromy, pravítkově rovnými toky, obdělanými poli, dokonalými cestami a městy v geometricky ladných tvarach. Hory jsou nedotčené erozí. Všechno v Arkádii pracuje pro společné dobro a bezchybnou formu existence. Zde je čistota věčná a nic nenarušuje harmonii.

Noc a den jsou určeny koulí, která se vznáší nad nejvyšším vrcholem Arkádie. Polovina koule září slunečním světlem a navozuje den; druhá polovina svítí měsíčním světlem a navozuje hvězdnou noc. Koule se rovnoměrně točí, aniž by klesala a šíří noc a den v celé sféře.





Počasí v Arkádii řídí čtyři spojenečtí polobozí zvaní Bouřní vládci: Oblačný král, Větrná královna, Bleskový král a Deštivá královna. Každý z nich žije na hradě obklopeném typem počasí, který ovládá.

Pod krásnými horami Arkádie jsou ukrytá četná trpasličí království, která přetrvala tisíce let. Trpaslíci, kteří se narodí v této sféře, jsou nebešané a jsou vždy stateční a dobrrosrdční, ale jinak vypadají a chovají se jako normální trpaslíci.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: SFÉRICKÁ ŽIVOST

Zatímco je tvor v této sféře, nelze ho vystrašit ani otrávit a je imunní vůči nemoci a jedu.

DALŠÍ SFÉRY

Mezi nebo za výše uvedenými sférami jsou další nejrůznější říše.

MIMOZEMĚ A SIGIL

Mimozemě je sféra mezi Vnějšími sférami. Je to sféra neutrality, která v sobě spojuje ze všeho trochu a udržuje to v paradoxní rovnováze — zároveň ve shodě i neshodě. Je to rozsáhlý kraj různorodého terénu, s příemi, horami a mělkými řekami.

Mimozemě je kruhová, jako velký disk — a vskutku, ti, kdo spatřili ve své vizi Vnější sféry jako body kola Mimozemě, to nazvali mikrovesmírem sfér. Toto tvrzení je nepodložené, ale je možné, že uspořádání Mimozemě jako první inspirovalo nápad Velkého kola.

Kolem vnějšího okraje kruhu jsou rovnomořně rozložena vstupní města: šestnáct osad, přičemž každá je vybudována kolem portálu vedoucího do jedné z Vnějších sfér. Každé město sdílí mnoho charakteristik se

sférou, kam vede jeho brána. Sféričtí poslové se často setkávají v těchto městech, takže není nic neobvyklého vidět podivné dvojice, například nebešana a běsa, jak se spolu v hospodě hádají, zatímco spolu popíjejí láhev dobrého vína.

Vzhledem k tomu, že v Mimozemí můžeš přejet na koni z nebe do pekla, můžeš sem zasadit tažení na téma sfér bez nutnosti sférického cestování. Mimozemě poblíž Vnějších sfér se hodně podobá světu Materiální sféry.

VSTUPNÍ MĚSTA MIMOZEMĚ

Město	Cílové místo brány
Excelsior	Sedmero nebí hory Celestie
Tržišťov	Rajská dvojčata Bytopie
Extáze	Požehnaná elisejská pole
Faunov	Divočina Příšeří
Sylvánie	Olympské mýtiny Arboreji
Velevnov	Hrdinské domény Ysgardu
Kaos	Neustále se měnící chaos Limba
Blázinec	Návětrné hlubiny Pandemonia
Smrtimor	Nekonečné vrstvy Propasti
Kurs	Tarterianské hlubiny Carceri
Beznaděj	Šedá pustina Hádů
Louč	Holá věčnost Gehenny
Hrudníkoš	Devět pekel Bátoru
Rigus	Nekonečné bojiště Acheronu
Automata	Strojní nirvána Mechanu
Odvaha	Mírumilovná království Arkádie

SIGIL, MĚSTO DVERÍ

Ve středu Mimozemě, jako hřídel sférického kola, je Věž — jehlovitá hora tyčící se do nebe. Nad tenkým vrcholem této hory se vznáší kruhové velkoměsto Sigil, jehož nespočet budov je postavených na vnitřním okraji prstence. Tvorové, kteří stojí na jedné z ulic Sigilu, vidí nad svými hlavami zakřivení města a — co je nejzlepšující — vzdálenou stranu města. Město dveří, jak se Sigilu přezdívá, je to rušná sférická metropole pojímající nespočet portálů do jiných sfér a světů.

Sigil je ráj obchodníků. Zboží a informace do něj proudí ze všech sfér. Je zde čilý obchod s informacemi o sférách, zejména se zaklínadly či předměty potřebnými pro obsluhování konkrétních portálů. Prodávají a nakupují se tu všechny druhy portálových klíčů.

Město je doménou nevyzpytatelné Paní bolesti, bytosti, která je tak stará jako bohové a jejíž cíle jsou neznámé dokonce i mudrcům jejího města. Je Sigil jejím vězením? Je padlým tvůrcem mnohovesmíru? Nikdo neví. Nebo pokud ví, tak nepoví.

POLOSFÉRY

Polosféry jsou mimodimenzionální prostory, které vznikají různými prostředky a pyšní se vlastními fyzikálními zákony. Některé jsou stvořeny kouzly. Jiné existují přirozeně, jako lom reality, který byl přiškrcen od zbytku mnohovesmíru. Kouzlo *přesun sférami* by teoreticky také mohlo přenést cestovatele do polosféry, ale je extrémně těžké získat správnou frekvenci nutnou pro sladění žezla. Kouzlo *brána* je spolehlivější, pokud sesilatel o polosféru ví.

Polosféra může být malá jako jedna místnost, nebo tak velká, že by obsáhla celou říši. Například kouzlo *Mordenkainenův velkolepý dům* vytvoří polosféru obsahující vstupní halu s několika sousedními místnostmi, zatímco země Borovie (v Ravenloftu) je celá v polosféře pod nadvládou upířího pána, Stráda von Zaroviče. Když se polosféra spojí s Materiální sférou či nějakoujinou sférou, vstup do ní může být stejně snadný jako vejít do portálu nebo projít mlžnou zdí.

VZDÁLENÁ ŘÍŠE

Vzdálená říše leží mimo známý mnohovesmír. Vlastně to může být zcela oddělený vesmír se svými vlastními fyzikálními a magickými zákony. Na městě, kde proniknou zbloudilé energie ze Vzdálené říše do jiné sféry, se život a hmota zbordí a pokroutí do cizáckých tvarů, které jsou mimo chápání geometrie a biologie. Zrudy, například mozkožrouti a zřící, jsou bud' z této sféry, nebo ovlivnění jejím podivným vlivem.

Bytosti, které bydlí ve Vzdálené říši, jsou pro normální mysl příliš cizácké, aby je pochopila bez poškození. Titánští tvorové tam plavou skrz nicotu a nepopsatelné věci šeptají hrozné pravdy těm, kdo se odváží poslouchat. Pro smrtelníky je znalost Vzdálené říše vítězstvím rozumu nad primitivními omezeními hmoty, prostoru a nakonec i duševního zdraví. Některé černokněžníci milují tento souboj a uzavírají pakty s tamními bytostmi. Každý, kdo viděl Vzdálenou říši, mumlá o očích, chapadlech a hororu.

Do Vzdálené říše nevedou žádné známé portály, přinejmenším žádné, které by byly stále funkční. Dávní elfové v hoře zvané Skála ohnivé bouře kdysi prorazili hranici věků rozsáhlým portálem do Vzdálené říše, ale jejich civilizace implodovala krvavým terorem a místo portálu — a dokonce i jeho domovský svět — byl dávno zapomenut. Stále mohou existovat jiné portály, jejichž okolí je poznačeno vlivem cizáckých sil.

ZNÁMÉ SVĚTY MATERIÁLNÍ SFÉRY

Světy Materiální sféry jsou nekonečně rozličné. Nejznámější světy jsou ty, které byly v průběhu let vydány jako oficiální herní světy pro hru D&D. Pokud se tvé tažení odehrává v jednom z těchto světů, daný svět patří ve tvém tažení tobě. Tvá verze světa se může výrazně lišit od té tištěné.

V **Torilu** (hrdinském fantasy světě Zapomenuté říše) stojí fantastická města a království uprostřed pozůstatků dávných císařství a říší, na něž se dávno zapomnělo (odtud pochází název tohoto světa). Svět je rozsáhlý, jeho jeskyně mají bohatou historii. Mimo centrální kontinent Fearún obsahuje Toril kraje Al-Qadim, Kara-Tur a Maztika.

V **Oerthu** (světě meče a magie Greyhawku) žene hrdiny, jako je Bigby a Mordenkainen, chamecovost a ctizádost. Jádrem kraje zvaného Flanaj je Svobodné město Jestřábí, velkoměsto lotrů a arcimágů, kde o dobrodružství není nouze. Zlý polobůh Iuz vládne hrůzné zemi na severu, ohrožující celou civilizaci.

V **Krynnu** (světě epické fantasy Dragonlance) je návrat bohů zastíněn vzestupem zlé dračí královny Takhisis a jejích draků a dračích armád, jež utápí kontinent Ansalon ve válce.

V **Athasu** (světě meče a magie Dark Sunu) může mít kapka vody větší cenu než lidský život. Bohové opustili tento pouštní svět, kde tyransky vládnou mocní čarodějové a kov je nedostatkové, vzácné zboží.

V **Eberronu** (hrdinském fantasy světě Eberronu) skončila strašná válka, což dalo vzniknout studené válce živené politickými intrikami. Na kontinentu Khorvaire je magie samozřejmá, královské rody dračího znamení soupeří o moc a díky živelním vozidlům je možné cestovat do vzdálených koutů světa.

V **Aebrynisu** (hrdinském fantasy světě Birthrightu) se rodí potomci božské krve a rozdělují kontinent Cerilia. Monarchové, preláti, Mistři cechů a velcí kouzelníci vyvažují požadavky vladařství proti hrozbě strašných zrůd, které se rodí z krve zlého boha.

V **Mystaře** (hrdinském fantasy světě zrozeném z nejstarších edic D&D) se střetávají rozmanité kultury, divoké nestvůry a válčící říše. Svět dále ovlivňuje všechny se Nesmrtní — bývalí dobrodruzi, jež nabývají téměř božský stav.

2. ČÁST

Pán dobrodružství





3. KAPITOLA: TVORBA DOBRODRUŽSTVÍ

TVORBA DOBRODRUŽSTVÍ JE JEDNOU Z NEJVĚTŠÍCH ODMĚN ROLE PÁNA JESKYNĚ. JE TO ZPŮSOB, JAK SE SEBEVYJÁDŘIT NAVRHOVÁNÍM FANTASTICKÝCH MÍST A STŘETNUTÍ S NESTVÚRAMI, PASTMI, HLAVOLAMY A KONFLIKTY. PŘI VYTВÁŘENÍ DOBRODRUŽSTVÍ JSI ŠÉF. DĚLÁŠ VĚCI PŘESNĚ TAK, JAK CHCEŠ.

Dobrodružství jsou v zásadě příběhy. Dobrodružství má mnoho společných rysů s románem, filmem a komiksem či epizodou televizního pořadu. Komiksy a televizní seriály jsou obzvlášť dobrým příměrem kvůli tomu, jak jednotlivá dobrodružství mají omezený rozsah, ale společně vytváří větší příběh. Je-li dobrodružství jedním číslem či epizodou, tažení je seriál jako celek.

Ať vytváříš svá vlastní dobrodružství, nebo používáš ta vydaná, uvidíš, že rady v této kapitole ti pomohou s vytvářením zábavy a nezapomenutelných zážitků pro tvé hráče.

Tvorba dobrodružství spočívá v namíchání scén průzkumu, sociální interakce a boje do jednotného celku, který naplňuje potřeby tvých hráčů a tažení. Ale víc než to. V tomto procesu by měly být tvým vodítkem základní prvky dobrého vyprávění, aby hráči zažili dobrodružství jako příběh, ne jako nesouvislou sérii střetnutí.

PRVKY SKVĚLÉHO DOBRODRUŽSTVÍ

Nejlepší dobrodružství mají několik společných věcí.

VĚROHODNÁ HROZBA

Dobrodružství musí mít hrozbu, která si zaslouží pozornost hrdinů. Hrozbou může být jediný padouch či nestvůra, padouch s poskoky, směs nestvůr nebo zlá organizace. Bez ohledu na svou povahu, antagonisté by měli mít cíle, které hrdinové mohou odkrýt a zmařit.

ZNÁMÉ ANALOGIE S CHYTRÝMI ZVRATY

Tvořit dobrodružství o drácích, skřetech a vyšinutých kouzelnících ve věžích se může zdát stereotypní, ale jde o základy fantasy příběhů. Začínat dobrodružství v hospodě se také může zdát otřelé, ale je to pojem, který k D&D stále patří. Známé příběhové prvky jsou v pořádku, pokud do nich občas s hráči vložíte zvrat. Například tajemná postava, která zadá dobrodruhům úkol ve jménu krále, může být král v přestrojení. Šílený kouzelník ve věži může být iluze vytvořená bandou chamtivých gnómů, kteří se snaží chránit svůj lup.

JASNÉ ZAMĚŘENÍ NA SOUČASNOST

Dobrodružství je o „tady a teď“. Může být potřeba trocha historie, aby uvedla příběh do pohybu a dobrodruzi mohli nasát zajímavé informace z minulosti vztahující se k dobrodružství. Obecně, nechť je historie světa zřejmá v současné situaci. Místo aby se dobrodružství zabývalo tím, co se dělo v minulosti, mělo by se zamě-

řit na popisování současné situace, co mají zloduši za lubem a jak se dobrodruzi zapojí do příběhu.

HRDINOVÉ, NA KTERÝCH ZÁLEŽÍ

Dobrodružství by mělo umožnit, aby záleželo na činech a rozhodnutích dobrodruhů. Ačkoliv může připomínat román či televizní epizodu, musí umožňovat mnohem víc než jeden výsledek. Jinak hráči mohou mít pocit, že je jimi manipulováno – že jsou zasazeni do kolejí, které mají jen jeden směr a jeden cíl, bez ohledu na to, jak moc se ho snaží změnit. Pokud se například hlavní padouch objeví před koncem dobrodružství, dobrodružství by mělo počítat s možností, že hrdinové mohou padoucha porazit.

NĚCO PRO VŠECHNY TYPY HRÁČŮ

Jak je nastíněno v úvodu knihy, hráči přichází k hernímu stolu s různými očekáváními. Dobrodružství musí brát v úvahu rozdílné hráče a postavy ve vaší skupině a vtáhnout je do příběhu co nejúčiněji.

Pro začátek se zamysli nad svým dobrodružstvím z hlediska tří základních typů činností ve hře: průzkumu, sociální interakce a boje. Obsahuje-li tvé dobrodružství rovnováhu všech tří, je pravděpodobné, že se bude zaměřovat všem typům hráčů.

Dobrodružství, které vytvoříš pro své domácí tažení, nemusí přitahovat každý typ abstraktního hráče – jen hráče sedící u vašeho stolu. Pokud nemáš hráče, kteří nade vše milují boj, pak neměj pocit, že musíš poskytnout maximální množství boje, abys udržel dobrodružství v pohybu.

PŘEKVAPENÍ

Hledej příležitosti k překvapení a potěšení svých hráčů. Například průzkum zříceniny hradu na kopci může vést k objevu dračí hrobky ukryté v jeho podzemí. Výprava divočinou může vést k objevení věže, která se zjevuje jen o nocích při úplňku. Hráči si taková místa zapamatují.

Příliš mnoho překvapení může hráče odradit, ale přidání občasného zvratu naučí hráče přizpůsobovat svou taktiku a myslit kreativně. Například můžeš vystrojit golemlí doupě golemlími ženisty, kteří nosí na zádech soudky oleje. Útok na padouchovo sídlo se může zkomplikovat nečekaným příchodem zvláštního hosta.

Když připravuješ případná bojová střetnutí, přemyšlej nad neobvyklým sdružováním nestvůr, například skurutí vojvoda a jeho mazlíček mantikora, nebo bludičky ve spolku s mladým černým drakem. Nechť se objeví překvapivé posily, nebo dej nestvůram neobvyklou taktiku. Přihod občas falešnou stopu, podvod a zvrat, abys udržel hráče ve středu, ale snaž se to nepřehánět. Někdy prosté, přímočaré střetnutí s orčí stráží je pro tvé hráče právě tak zábavné.

UŽITEČNÉ MAPY

Dobré dobrodružství potřebuje promyšleně vytvořené mapy. Oblasti divočiny s roztroušenými zajímavými hraničními kameny a jinými rysy jsou mnohem lepší

než rozlehlé plochy neměnného terénu. Jeskyně s rozvětvenými chodbami a podobnými rozhodujícími místy dávají hráčům příležitost si zvolit, jakým směrem jejich postavy půjdou. Předkládání možností postavám dává hráčům možnost činit rozhodnutí, která udržují dobrodružství nepředvídatelné.

Není-li kreslení map tvou silnou stránkou, na internetu můžeš najít dobrodružné mapy, které jsou volně dostupné, stejně jako plány budov z reálného světa a obrázky, které mohou inspirovat tvé kreslení map. Pro kreslení map ti také může pomoci software, například Campaign Cartographer.

VYDANÁ DOBRODRUŽSTVÍ

Pokud nemáš čas, či tě neláká napsat své vlastní dobrodružství, nebo když chceš vyzkoušet něco nového, je možné si koupit vydaná dobrodružství. Vydané dobrodružství obsahuje předpřipravený scénář s mapami, cizími postavami, nestvůrami a poklady, které potřebuješ k jeho vedení. Příklad vydaného dobrodružství lze najít v D&D Začátečnické krabici.

Vydané dobrodružství si můžeš upravit, aby lépe vyhovovalo tvému tažení a lákalo tvé hráče. Například můžeš vyměnit padoucha v dobrodružství za toho, se kterým se hráči už střetli ve tvém tažení, nebo přidat něco do pozadí dobrodružství, aby zapojilo postavy tvých hráčů způsobem, jaký by si tvůrce dobrodružství nedokázal představit.

Vydaná dobrodružství nemohou počítat s každou akcí, kterou postavy mohou provést. Na vydaných dobrodružstvích je překně, že ti umožňují soustředit tvou herní přípravu na zvýraznění možných vývojů zápletky tvého tažení, s nimiž dobrodružství nepočítá.

Vydaná dobrodružství poskytují i inspiraci. Možná nepoužiješ dobrodružství tak, jak je napsané, ale může ti vnuknout nápady, nebo z něj můžeš vytáhnout jednu část a tu využít pro své potřeby. Například můžeš použít mapu chrámu, ale osídit ho nestvůrami dle své volby, nebo můžeš použít stíhací scénu jako model pro pronásledovací scénu ve tvém tažení.

STRUKTURA

DOBRODRUŽSTVÍ

Stejně jako každý příběh, typické dobrodružství má začátek, střed a konec.

ZAČÁTEK

Dobrodružství začíná zápletkou, která má hráče zaujmout. Dobrá zápletka dobrodružství vzbuzuje zájem hráčů a poskytuje přesvědčivý důvod pro jejich postavy, aby se zapojily do dobrodružství. Možná dobrodruzi narazili na něco, co neměli vidět, zaútočily na ně nestvůry na cestě, pokusil se je zabít vrah, nebo u městských bran se objevil drak. Takovéto zápletky dobrodružství okamžitě vtahují hráče do příběhu.

Začátek dobrého dobrodružství by měl být vzrušující a soustředěný. Chceš, aby se hráči při odchodu domů těšili na další sezení, tak jim dej jasnou představu, kam příběh směřuje, stejně jako něco, na co se mohou těšit.

STŘED

Ve středu dobrodružství se odvíjí převážná část příběhu. S každou novou výzvou činí dobrodruzi důležitá rozhodnutí, která mají jasný vliv na závěr dobrodružství.

V průběhu dobrodružství postavy mohou zjistit tajemství, která odhalí nové cíle, nebo změní jejich původní cíl. Může se změnit jejich chápání toho, co se děje kolem nich. Třeba zvěsti o pokladu byly jen trik, jak je nalákat do vražedné pasti. Možná takzvaný zvěd na královině dvoře je ve skutečnosti úskok samotné panovnice, jak získat ještě více moci.

V tu samou dobu, kdy dobrodruzi pracují na zmaření plánů protivníků, tito protivníci se snaží uskutečnit své hanebné plány. Tito nepřátelé také mohou pracovat na skrývání svých skutků, mást své případné protivníky, nebo se postavit problémům čelem, třeba že se pokusí štoufaly zabít.

Nezapomínej, že hrdinové příběhu jsou hrácké postavy. Nikdy nedovol, aby se staly pouhými diváky, kteří sledují, jak se události kolem nich vyvíjí, ale nemohou je ovlivnit.

KONEC

Závěr obnáší vyvrcholení – scénu nebo střetnutí, ve kterém napětí budované po čas dobrodružství dosáhne svého vrcholu. Silné vyvrcholení by mělo postavy znervóznit. Je v sázce mnoha a nejen osud postav visí na vlásku. Výsledek, který závisí na akcích a rozhodnutích postav, by nikdy neměl být předem jasné.

Konec nemusí všechno pěkně vyřešit. Nitky příběhu mohou zůstat viset a čekat na vyřešení v pozdějším dobrodružství. Trocha nedořešených věcí je snadný způsob, jak přejít z jednoho dobrodružství do dalšího.

TYPY DOBRODRUŽSTVÍ

Dobrodružství může být buď místní, nebo situační, jak je rozebráno v následujících částech.

MÍSTNÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Dobrodružství zasazená do tmavých jeskyní a vzdálené divočiny jsou základem nespočtu tažení. Mnohá z nejskvostnějších D&D dobrodružství všech dob jsou místní.

Tvorba místního dobrodružství se dá rozdělit do několika kroků. Každý krok poskytuje tabulky, ze kterých můžeš vybrat základní prvky svého dobrodružství. Nebo si můžeš podle tabulek hodit a uvidíš, jak tě náhodné výsledky inspirují. Pořadí kroků můžeš libovolně zaměnit.

1. STANOV CÍLE DRUŽINY

Tabulka jeskynních cílů poskytuje běžné cíle, které ženou či lákají dobrodruhy do jeskyní. Tabulka divočinových cílů poskytuje obdobnou inspiraci pro dobrodružství zaměřující se na průzkum pod širým nebem. Tabulka ostatních cílů slouží pro místní dobrodružství, která nespadají čistě do žádné z prvních dvou kategorií.

TABULKA JESKYNNÍCH CÍLŮ

k2o	Cíl
1	Zastavte oblude obyvatele jeskyně, aby přestali napadat svět na povrchu.
2	Překazte plán zlého padoucha.
3	Zneškodněte magickou hrozbou uvnitř jeskyně.
4	Získejte poklad.
5	Najděte konkrétní předmět se zvláštním účelem.
6	Získejte ukradený předmět ukrytý v jeskyni.
7	Zjistěte informace potřebné k zvláštnímu účelu.
8	Vysvoboděte zajatce.
9	Zjistěte osud předchozí družiny dobrodruhů.
10	Najděte CP, která se v oblasti ztratila.
11	Zabijte draka, nebo nějakou podobně náročnou nestvůru.
12	Zjistěte povahu a původ podivného místa či jevu.
13	Dostihňete prchající nepřátele, kteří se ukryli v jeskyni.
14	Uprchněte ze zajetí v jeskyni.
15	Vyčistěte trosky, aby se daly přestavět a znova obydlet.
16	Zjistěte, proč se padouch zajímá o jeskyni.
17	Vyhrajte sázku, nebo splňte přechodový rituál, že přežijete v jeskyni po určité době.
18	Vyjednávejte s padouchem v jeskyni.
19	Schovejte se před hrozbou mimo jeskyni.
20	Hoď dvakrát a ignoruj, když padne 20.

TABULKA DIVOČINOVÝCH CÍLŮ

k2o	Cíl
1	Najděte jeskyni či jiné místo zájmu (pro důvod si hoď podle Tabulky jeskynních cílů).
2	Posuňte rozsah přírodní či nepřírodní katastrofy.
3	Dopravode CP do místa určení.
4	Dostaňte se do cíle, aniž by vás spatřily padouchové jednotky.
5	Zastavte nestvůry, ať nenapadají karavany a statky.
6	Zajistěte obchod se vzdáleným městem.
7	Ochráňte karavanu cestující do vzdáleného města.
8	Zmapujte nové území.
9	Najděte místo pro založení kolonie.
10	Nalezněte přírodní zdroj.
11	Ulovte konkrétní nestvůru.
12	Vratěte se domů ze vzdáleného místa.
13	Zjistěte informaci od samotářského poustevníka.
14	Najděte předmět, který byl ztracen v divočině.
15	Zjistěte osud pohrešované skupiny průzkumníků.
16	Dostihňete prchající nepřátele.
17	Zjistěte velikost blížící se armády.
18	Unikněte z hrůzovlády tyranů.
19	Ochráňte divočinu před útočníky.
20	Hoď dvakrát a ignoruj, když padne 20.



TABULKA OSTATNÍCH CÍLŮ

k12 Cíl

- 1 Zajistěte kontrolu nad opevněným místem, například pevností, věží či lodí.
- 2 Braňte místo před útočníky.
- 3 Získejte předmět ze zabezpečeného místa v osadě.
- 4 Získejte předmět z karavany.
- 5 Zachraňte předmět či zboží ze ztracené lodi nebo karavany.
- 6 Dostaňte vězně z vězení či zajateckého tábora.
- 7 Utečte z vězení či zajateckého tábora.
- 8 Úspěšně projděte překážkovou dráhou a získejte uznání či odměnu.
- 9 Pronikněte do opevněného města.
- 10 Zjistěte zdroj podivných událostí ve strašidelném domě či jiném městě.
- 11 Zmařte obchodní operaci.
- 12 Zachraňte postavu, nestvůru či předmět před přírodou či nepřírodní katastrofou.

2. STANOV DŮLEŽITÉ CIZÍ POSTAVY

Použij Tabulku padouchů, Tabulku spojenců a Tabulku patronů, které ti pomohou stanovit tyto cizí postavy. 4. kapitola ti pomůže vdechnout těmto CP život.

TABULKA PADOUCHŮ

k2o Padouch

- 1 Zvíře nebo obluda bez konkrétní agendy
- 2 Zrůda usilující o úpadek nebo nadvládu
- 3 Běs usilující o úpadek nebo zkázu
- 4 Drak usilující o nadvládu a plenění
- 5 Obr usilující o plenění
- 6–7 Nemrtvý bez konkrétní agendy
- 8 Víla se záhadným cílem
- 9–10 Humanoidní uctíváč
- 11–12 Humanoidní dobyvatel
- 13 Humanoid hledající pomstu
- 14–15 Humanoidní spikleneck usilující o vládu
- 16 Humanoidní zločinecký génius
- 17–18 Humanoidní nájezdník a ničitel
- 19 Prokletý humanoid
- 20 Bláhový humanoidní fanatik

TABULKA SPOJENCŮ

k12 Spojenec

- 1 Zkušený dobrodruh
- 2 Nezkušený dobrodruh
- 3 Nadšený prostý obyvatel
- 4 Voják
- 5 Kněz
- 6 Mudrc

k12 Spojenec

- 7 Osoba usilující o pomstu
- 8 Naprostý šílenec
- 9 Nebeský spojenec
- 10 Vílí spojenec
- 11 Přestrojená nestvůra
- 12 Padouch tvářící se jako spojenec

TABULKA PATRONŮ

k2o Patron

- 1–2 Vysloužilý dobrodruh
- 3–4 Místní vládce
- 5–6 Vojenský důstojník
- 7–8 Představitel chrámu
- 9–10 Mudrc
- 11–12 Uznávaný stařec
- 13 Božstvo či nebeštan
- 14 Tajemná víla

k2o Patron

- 15 Starý přítel
- 16 Bývalý učitel
- 17 Rodič či jiný člen rodiny
- 18 Zoufalý prostý obyvatel
- 19 Angažovaný obchodník
- 20 Padouch tvářící se jako patron

3. ZHMOTNI MÍSTNÍ DETAILY

5. kapitola radí, jak vytvořit a zhmotnit dané místo. Obsahuje i tabulky, které ti pomohou ustanovit důležité prvky jeskyně, divočiny nebo města.

4. NAJDI IDEÁLNÍ ÚVOD

Dobrodružství může začít střetnutím se sociální interakcí, ve kterém dobrodruzi zjistí, co mají udělat a proč. Může začít překvapivým útokem, nebo že dobrodruzi náhodou narazí na nějakou informaci. Nejlepší úvod přirozeně vyplývá z cílů a prostředí dobrodružství. Nech se inspirovat položkami v Tabulce úvodů dobrodružství.

TABULKA ÚVODŮ DOBRODRUŽSTVÍ

k12 Úvod

- 1 Během cestování divočinou postavy spadnou do vpusti, která se otevře pod jejich nohama, a vyvrhne je na dobrodružné místo.
- 2 Během cestování divočinou si postavy všimnou vstupu do dobrodružného místa.
- 3 Během putování po cestě na postavy zaútočí nestvůry, které utečou na blízké dobrodružné místo.
- 4 Dobrodruzi najdou u mrtvého těla mapu. Nejen že mapa zavádí dobrodružství, ale mapu chce získat padouch dobrodružství.
- 5 Tajemný kouzelný předmět nebo krutý padouch teleportuje postavy na dobrodružné místo.
- 6 V hospodě k postavám přistoupí cizinec a přiměje je cestovat na dobrodružné místo.
- 7 Město či vesnice potřebuje dobrovolníky, kteří se vydají na dobrodružné místo.
- 8 Cizí postava, kterou postavy mají rády, potřebuje, aby se vydaly na dobrodružné místo.
- 9 Cizí postava, jejíž rozkazy musí postavy splnit, jim nařídí, aby se vydaly na dobrodružné místo.
- 10 Cizí postava, kterou postavy respektují, je poprosí, aby se vydaly na dobrodružné místo.
- 11 Jedné noci se všem postavám zdá o vstupu na dobrodružné místo.
- 12 Zjeví se duch a děší vesnici. Průzkum ukázal, že se ho lze zbavit jen vstupem na dobrodružné místo.

5. ZVAŽ IDEÁLNÍ VYVRCHOLENÍ

Vrcholný závěr dobrodružství splňuje příslib všeho, co přišlo předtím. Ačkoliv vyvrcholení musí záviset na úspěchích a neúspěších postav až do oné chvíle, Tabulka vyvrcholení dobrodružství ti může poskytnout návrhy, které ti pomohou utvořit konec dobrodružství.

TABULKA VYVRCHOLENÍ DOBRODRUŽSTVÍ

k12 Vyvrcholení

- 1 Dobrodruzi se střetnou s hlavním padouchem a skupinou poskoků v krvavém souboji až do konce.
- 2 Dobrodruzi pronásledují padoucha a vyhýbají se překážkám, které je mají zastavit, což vede k závěrečnému střetnutí v či vně padouchova úkrytu.
- 3 Akce postav či padoucha vyústí v katastrofickou událost, před kterou musí dobrodruzi uprchnout.
- 4 Dobrodruzi spěchají na místo, kde se padouch chystá dokončit svůj geniální plán. Dorazí na poslední chvíli, kdy ho právě dokončuje.
- 5 Padouch a jeho dva či tři zástupci vykonávají samostatné obřady ve velké místnosti. Dobrodruzi musí přerušit všechny obřady současně.
- 6 Spojenec zradí dobrodruhy, zrovna když mají dosáhnout svého cíle. (Používej toto vyvrcholení opatrně a jako šafránu.)
- 7 Otevřel se portál do jiné sféry existence. Valí se z něj tvorové z opačné strany, což nutí dobrodruhy uzavřít portál ve stejnou dobu, kdy se vypořádávají s padouchem.
- 8 Zatímco hlavní padouch útočí, proti dobrodruhům se obrací pasti, nástrahy a oživlé předměty.
- 9 Jeskyně se začíná bortit, zatímco dobrodruzi čelí hlavnímu padouchovi. Ten se pokouší prchnout v nastalém zmatku.
- 10 Objeví se hrozba, která je mocnější než dobrodruzi. Zničí hlavního padoucha a pak obrátí svou pozornost na postavy.
- 11 Dobrodruzi se musí rozhodnout, jestli budou pronásledovat prchajícího hlavního padoucha, nebo zachránit cizí postavy, na kterých jim záleží, či skupinu nevinných.
- 12 Dobrodruzi musí objevit tajné slabiny hlavního padoucha, než se ho mohou vůbec pokusit porazit.

6. NAPLÁNUJ STŘETNUTÍ

Poté, co jsi vytvořil místo a celkový příběh dobrodružství, je čas naplánovat střetnutí, ze kterých se dobrodružství skládá. V místním dobrodružství se většina střetnutí pojí ke konkrétním místům na mapě. Pro každou místnost či oblast divočiny na dobrodružné mapě tvůj klíč popisuje, co je v dané oblasti: její fyzické rysy a také jakékoli střetnutí, které se tam odehraje. Klíč dobrodružství mění jednoduchý nákres očíslovaných oblastí na čtverečkovaném papíře ve střetnutí, která mají pobavit a zaujmout tvé hráče.

Viz „Tvorba střetnutí“ dále v této kapitole, kde najdeš pokyny pro budování jednotlivých střetnutí.

SITUAČNÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Situační dobrodružství se zaměřuje hlavně na to, co dělají postavy a padouši a co z toho vzejde. Otázka, kde se tyto věci dějí, je druhořadá.

Budování situačního dobrodružství je pracnější než budování místního dobrodružství, ale proces se dá zjednodušit postupováním po několika přímých krocích. Některé kroky obsahují tabulky, ve kterých si můžeš zvolit prvky dobrodružství, nebo se nechat inspirovat náhodným hodem. Stejně jako u místních dobrodružství nemusíš nutně postupovat po těchto krocích v daném pořadí.

1. ZAČNI PADOUCHEM

Péče, kterou věnuješ do tvorby padoucha, se později vyplatí, protože padouch hraje ústřední roli v rozvíjení příběhu. Začni tím, že použiješ Tabulku padouchů v předchozí části a využij informace z 4. kapitoly, které ti pomohou vdechnout padouchovi život.

Tvůj padouch může být například nemrtvý tvor usilující o pomstu za uvěznění či zranění v minulosti. Zajímavým aspektem nemrtvého padoucha je, že k tomuto zranění mohlo dojít před staletími a podnícená pomsta směřuje proti potomkům těch, kdo ho zranili. Představ si upíra uvězněného členy náboženského rytířského rádu, který se nyní hodlá pomstít současným členům tohoto rádu.

2. STANOV PADOUCHOVÝ AKCE

Jakmile máš padoucha, je čas stanovit, jaké kroky podnikne k dosažení svých cílů. Vytvoř časovou osu, která znázorňuje, co padouch udělá a kdy za předpokladu, že do toho nezasáhnou dobrodruzi.

Na základě předchozího příkladu bys mohl rozhodnout, že upíří padouch zavraždí několik rytířů. Díky tomu, že upír ve své mlžné podobě umí proklouznout dveřmi, je schopen zajistit, že smrti zprvu vypadají jako přirozené, ale brzy je jasné, že za úmrtími stojí zvrhlý vrah.

Pokud potřebuješ další inspiraci, zvaž několik různých možností, jak se padouchovy činy rozvinou v průběhu dobrodružství.

TABULKA SITUAČNÍCH PADOUCHOVÝCH AKCÍ

k6	Typ akcí	k6	Typ akcí
1	Jednou a dost	4	Velká událost
2	Krok za krokem	5	Vzrůstající zkaženosť
3	Sériové zločiny	6	Zločinné řádění

Jednou a dost. Padouch spáchá jediný zločin a pak se snaží vyhnout následkům. Místo pokračujícího plánu na páchání dalších zločinů je padouchovým cílem neupoutat pozornost, nebo prchnout se scény.

Krok za krokem. Ve snaze dosáhnout svého cíle provádí padouch určitou sadu činností v určitém sledu. Kouzelník může ukrást předměty, které potřebuje k vytvoření škapulíře, aby se stal kostějem, nebo zlý uctíváč může unést kněze bohů sedmi dobrých přesvědčení, aby je obětoval. Či padouch může sledovat stopu, aby našel cíl své pomsty, přičemž zabíjí jednu



UPÍŘÍ PADOUCH

oběť za druhou a tím se posunuje stále blíž skutečnému cíli.

Sériové zločiny. Padouch páchá zločiny jeden za druhým, které ale mají opakující se charakter, nevzrůstající nebo zvětšující se zkaženost. Trik v chycení takového padoucha spočívá v určení vzorce, který zločiny spojuje. I když sérioví vrazi jsou obecným příkladem takového typu padoucha, tvůj padouch může být sériový žhář, který si libuje v určitém typu budovy, magická nemoc, která postihuje sesilatele kouzel, kteří seslají určité kouzlo, zloděj, který okrádá určitý druh obchodníků, nebo dvojnáš, který unáší jednoho šlechtice za druhým a pak se za ně vydává.

Velká událost. Padouchovy plány se naplní během slavnosti, astrologické události, posvátného (či kacířského) rituálu, královské svatby, narození dítěte, nebo podobné pevně stanovené doby. Padouchovy aktivity až do daného bodu se točí kolem přípravy na tuto událost.

Vzrůstající zkaženost. Jak plyne čas, moc a vliv padoucha narůstá, což má za následek stále více oběti ve stále větší oblasti. To může mít formu armád dobývajících nová území, zlého kultu rekrutujícího nové členy, nebo šířícího se moru. Uchazeč o trůn se může pokoušet zajistit si podporu šlechty dny či týdny před převratem, nebo vůdce cechu může korumpovat členy městské rady, nebo uplácat důstojníky městské hlídky.

Zločinné rádění. Padouch vykonává činy, které jsou časem stále odvážnější a ohavnější. Vrah může začít se zabíjením nuzáků v chudinské části města a pak postoupit k masakru na tržišti, přičemž pokaždé zvětší hráze a počet těl.

3. STANOV CÍLE DRUŽINY

Pro stanovení cíle družiny může použít Tabulku situačních cílů. Cíl také může navrhovat možnosti, ve kterých se dobrodruzi chytí do padouchových plánů a co přesně musí udělat, aby tyto plány zmařili.

SITUAČNÍ CÍLE

k20 Cíl

- 1 Požeňte padoucha před soud.
- 2 Očistěte jméno nevinné CP.
- 3 Ochraňte či schovějte CP.
- 4 Ochraňte předmět.
- 5 Zjistěte povahu a původ jevu, který může zapříčinovat padouch.
- 6 Najděte hledaného uprchlíka.
- 7 Svrhněte tyrana.
- 8 Odhalte spiknutí na svržení panovníka.
- 9 Vyjednejte mír mezi nepřátelskými národy nebo rozhádanými rodinami.
- 10 Zajistěte pomoc od vládce či rady.
- 11 Pomozte padouchovi najít spásu.
- 12 Vyjednávejte s padouchem.
- 13 Propašujte zbraně vzbouřeným jednotkám.
- 14 Zastavte skupinu pašeráků.
- 15 Získejte výzvědné informace o nepřátelské armádě.
- 16 Vyhrajte turnaj.
- 17 Určete padouchovu identitu.
- 18 Najděte ukradený předmět.
- 19 Zajistěte, aby svatba proběhla bez zaškobrnutí.
- 20 Hoď dvakrát a ignoruj, když padne 20.

Když například hodíš podle tabulky 10, cílem družiny bude zajistit pomoc od vládce či rady. Rozhodneš se, že to navážeš na představené rádu, které má na mušce tvůj upíří padouch. Třeba představení rádu mají truhlu šperků, kterou ukradli upíroví před staletími, a postavy ji mohou použít jako návnadu k chycení padoucha.

4. STANOV DŮLEŽITÉ CIZÍ POSTAVY

Mnohá situační dobrodružství vyžadují podrobně zpracované CP. Některé z těchto CP spadají do kategorií spojenců a patronů, ale většinou jsou to postavy a tvorové, jejichž postoj k dobrodruhům zůstává lhostejný, dokud s nimi postavy neinteragují. (Více informací o tvorbě CP najdeš ve 4. kapitole.)

Prvky dobrodružství, o kterých jsi dosud rozhodl, by měly dávat jasnou představu o tom, jaké podpůrné postavy potřebuješ vytvořit a jak moc detailů musíš ke každé z nich udělat. Například pro CP, u nichž je nepravděpodobné, že by se zapojily do boje, nepotřebuješ plné bojové statistiky, a stejně tak postavy, jež jsou silně zapojeny do vyjednávání, mohou mít ideály, pouta a vady. Pokud ti to pomůže, hoď si podle Tabulky spojenců nebo Tabulky patronů (v části „Místní dobrodružství“, dříve v této kapitole).

5. ODHADNI PADOUCHOVY REAKCE

Když dobrodruzi půjdou za svými cíli a zmaří padouchovy plány, jak bude padouch reagovat? Bude kolem sebe zuřivě kopat, nebo vyšle hroznou výstrahu? Bude hledat jednoduchá řešení, nebo vytvoří spletitější plány, jak obejít narušení?

Podívej se na padouchovy akce, které jsi navrhl ve 2. kroku. Pro každou událost, jež vyplývá z těchto akcí, promysli, jak budou dobrodruzi nejspíš reagovat. Pokud mohou akci zabránit nebo překazit její úspěch, jak to ovlivní padouchův celkový plán? Co bude moci padouch udělat, aby to vyrovnal?

Jeden ze způsobů, jak sledovat padouchovy reakce, je pomocí vývojového diagramu. Můžeš vyjít z časového přehledu, který popisuje padouchovy plány, a načrtnout, jak se padouch dostane zpátky do svých kolejí poté, co dobrodruzi zmaří jeho plány. Nebo vývojový diagram může být nezávislý na časovém přehledu a ukazovat různé akce, které dobrodruzi mohou podniknout a padouchovy reakce na tyto akce.

6. VYMYSLI DETAILY KE KLÍČOVÝM MÍSTŮM

Protože místa nejsou středem pozornosti dobrodružství, mohou být jednodušší a menší než jeskynní komplex nebo rozlehlá divočina. Mohou to být konkrétní místa ve městě, či dokonce jednotlivé místnosti na místech, kde nejspíš vypukne boj, nebo bude potřeba důkladný průzkum, například trůní sál, sídlo cechu, upírův rozpadající se hrad či kapitula rytířů.

7. ZVOL ÚVOD A VYVRCHOLENÍ

Tabulka úvodů dobrodružství v části „Místní dobrodružství“ nabízí zábavné možnosti, jak uvést postavy do událostí tvého dobrodružství, včetně snů a prosté žádosti o pomoc. Tabulka vyvrcholení dobrodružství ve stejné části obsahuje závěry dobrodružství, které fungují stejně dobře i v situačních dobrodružstvích.

Například Tabulka úvodů dobrodružství ti pomůže rozhodnout, že spojenec dobrodruhů, kterého mají rádi, potřebuje jejich pomoc. CP je třeba rytíř, který se domnívá, že ho chce zabít upír, nebo přítel či příbuzný, který doufá, že najde rytířova vraha. Tato CP dává upírový zločiny do hledáčku postav.

Když se podíváš do Tabulky vyvrcholení dobrodružství, můžeš určit, že dobrodruzi nalákají upíra pomocí

truhly se šperky ukradené z jeho doupěte. Jako doplňkový zvrat určíš, že upírovým skutečným cílem je získat náhrdelník z těchto šperků. Náhrdelník je osazen devíti drahokamy a pomocí těchto drahokamů upír může otevřít bránu do Devíti pekel. Pokud upír uspěje, dobrodruzi budou čelit ještě větší hrozbě, protože branou projde mocný dábel a dodrží pradávnou smlouvu uzavřenou s upírem.

8. NAPLÁNUJ STŘETNUTÍ

Poté, co jsi vytvořil celkový příběh dobrodružství, je čas naplánovat střetnutí, na kterých budou záviset události dobrodružství. V situačním dobrodružství nastávají střetnutí, když padouchova agenda zkříží cestu postav. Nemůžeš vždy přesně odhadnout, kdy nebo kde k tomu dojde, ale můžeš vytvořit seznam pravděpodobných střetnutí, která dobrodruzi mohou zažít. To může mít formu obecných popisů padouchových jednotek, podrobnosti o jeho zástupcích a poskocích, a také střetnutí svázaná s klíčovými místy dobrodružství.

Pokyny pro tvorbu jednotlivých střetnutí najdeš v části „Tvorba střetnutí“ dále v této kapitole.

ZÁHADA

Záhada je forma situačního dobrodružství, které se obvykle zaměřuje na úsilí dobrodruhů pro řešení zločinu, zpravidla loupeže či vraždy. Na rozdíl od spisovatele záhadného románu, Pán jeskyně neumí vždy předvídat, co udělají postavy v záhadném dobrodružství.

Padouch, jehož akce jsou „jednou a dost“, „sériové zločiny“ nebo „zločinné rádění“ tě může inspirovat k vytvoření záhadného příběhu o padouchových zločinech. Podobně, pokud cíle dobrodruhů zahrnují určení padouchovy totožnosti, může jít o součást záhady.

K vytvoření záhadného dobrodružství jdi po krátkých tvorby situačního dobrodružství. Potom zvaž tři další prvky dobrodružství: oběť, podezřelé a stopy.

OBĚТЬ

Zamysli se nad vztahem mezi obětí a padouchem. I když můžeš vytvořit silný scénář bez takového vztahu, část toho, co dělá záhadu vzrušující, je odhalení spletitých poměrů mezi cizími postavami a jak tyto poměry souvisí se zločinem. Náhodné zabítí může být stejně záhadné, ale postrádá ten emocionální vztah.

Také najdi vztah mezi obětí a jedním či více dobrodruhy. Jedním ze spolehlivých způsobů, jak vtáhnout dobrodruhy do dobrodružství — včetně udělání z nich podezřelé — je udělat obětí někoho, s kým jsou postavy obeznámeny.

PODEZŘELÍ

Tvoje škála cizích postav by měla zahrnovat směs dalších CP, jež nespáchaly zločin, ale které pro to měly motiv, prostředky nebo příležitost. Podezřelí mohou být zřejmí, nebo mohou vyjít najevo během vyšetřování. Často používaná technika v detektivkách je vytvoření uzavřeného kruhu podezřelých — omezený počet osob, jejichž okolnosti z nich dělají jediné možné podezřelé.

Jeden trik, jak udržet hráče a dobrodruhy v nejistotě při odhalování, kdo je padouch, je vytvořit více než jednoho podezřelého, který má tajemství. Když je podezřelý vyslýchán dobrodruhy, může vypadat nervózně, nebo se pokusit lhát, i když daný zločin nespáchal. Tajná obchodní dohoda, pletka, temná minulost či neovladatelná neřest jsou vady, které dělají podezřelé zajímavější než CP, které nemají co skrývat.

STOPY

Stopy vedou k odhalení padoucha. Některé stopy jsou verbální, včetně výpovědí podezřelých a svědků, které pomáhají dobrodruhům utvořit si obrázek o tom, co se stalo. Jiné stopy jsou fyzické, například nedokončená zpráva psaná krví oběti, kousek šperku zanechaný za padouchem nebo skrytá zbraň nalezená v pokoji podezřelého.

Stopa by měla spojovat podezřelého se zločinem, obvykle pomocí objasnění motivu, prostředků či příležitosti podezřelého. Některé stopy spojují nesprávného podezřelého se zločinem a navádí dobrodruhy špatným směrem. Nakonec musí najít jiné stopy směřující jiným směrem, nebo narazit na důkaz, který zprostí podezřelého viny.

Je lepší zaplnit tvé dobrodružství příliš mnoha stopami než příliš málo stopami. Vyřešíš-li dobrodruzi záhadu příliš rychle, můžeš se cítit trochu zklamaný, ale hráči budou mít pocit úspěchu. Je-li ale záhada příliš těžká, hráči budou časem frustrovaní. Protože musíš počítat s možností, že dobrodruzi přehlédnou některé stopy, použij přebytečné stopy, abys zajistil, že hráči budou mít potřebné znalosti k chycení padoucha.

INTRIKY

Intrikářská dobrodružství jsou situační dobrodružství, která se točí kolem bojů o moc. Intriky jsou běžné na šlechtických dvorech, ale boje o moc se mohou stejně dobře odehrávat v obchodnických gildách, zlodějských spolcích a chrámových hierarchiích.

Spíš než o temných událostech a padoušských plánech je intrikářské dobrodružství obvykle o vzájemných laskavostech, vzestupu a pádu moci a vlivu jednotlivců, a medových slovech diplomacie. Intriky jsou o princově úsilí, aby byl jmenován následníkem trůnu, dvořanově ambici, aby usedl po královině pravici, a obchodníkově touze, aby otevřel obchodní trasu skrz nepřátelská území.

Stejně jako všechna dobrodružství, i intrikářské dobrodružství funguje jen tehdy, pokud hráčům a jejich postavám záleží na výsledku. Pokud nikoho nezájmá, kdo je králův komoří, nebo kdo má těžební práva v elfích lesích, vrhnutí postav do dobrodružství, které se zaměřuje na tyto záležitosti, se mine účinkem. Ale pokud mají u králova komořího zastání a díky tomu mohou používat královské vojáky k ochraně své vlastní pevnosti v pohraničí, hráčům bude na daném scénáři mnohem víc záležet.

Dobrodruzi se obvykle zapletou do intrik, když potřebují laskavost od mocného tvora a musí něco udělat na oplátku, nebo když plány mocných cizích postav zkříží cesty hráčským postavám při plnění svých cílů. Některé situační cíle uvedené výše v této části vedou k intrikářským dobrodružstvím. Musí-li dobrodruzi

například odhalit spiknutí, vyjednat mír, nebo zajistit pomoc od vládce či rady, může se jednat o intrikářské dobrodružství.

Proces vytváření intrikářského dobrodružství je podobný vytváření jiného situačního dobrodružství, se dvěma hlavními rozdíly: jak se zachází s padouchy a jak postavy mohou získat vliv.

PADOUŠI

Některá intrikářská dobrodružství udržují v pohybu akce jediného padoucha, například šlechtice, který osnuje zavraždění monarchy. Ale intrikářské dobrodružství může mít několik padouchů, nebo taky žádného.

Žádný padouch. Některá intrikářská dobrodružství se točí kolem vzájemných laskavostí bez padoucha. Pro tento typ dobrodružství přeskoč 1. a 2. krok procesu tvorby situačního dobrodružství (padouch a padouchovy akce) a jdi rovnou na cíle dobrodruhů ve 3. kroku. Vyřeš, jak se dobrodruzi zapletou do intriky a pak strav svůj čas tvorbou cizích postav, se kterými budou jednat.

Mnoho padouchů. Některá intrikářská dobrodružství obsahují celou plejádu padouchů, přičemž každý má své vlastní cíle, motivace a metody. Dobrodruzi mohou být vtaženi do dvorního boje plného šlechticů soupeřících o trůn bezprostředně po králově náhlé smrti, nebo se mohou nachomýtnout u vyjednávání o konci smrtící rajonové války mezi zlodějskými cechy. V tomto scénáři strávíš mnoho času u 1. a 2. kroku při vytváření každé z hlavních CP jako odlišného padoucha s agendou.

V 5. kroku musíš vymyslet reakce každého padoucha k potenciálním překázkám, kterým mohou čelit v průběhu dobrodružství. Ale nemusíš vynaložit stejně úsilí na detailní zpracování reakcí každého padoucha, neboť mnoho z nich se nejspíš bude opakovat, nebo se budou navzájem rušit. Kdykoliv dobrodruzi překazí plány jednomu padouchovi, může to prospět plánům jiného padoucha a posune to dobrodružství nezávisle na tom, jestli postižený padouch zareaguje, nebo ne.

VLIV

V závislosti na scénáři můžeš chtít sledovat vliv družiny s různými CP či frakcemi, nebo dokonce sledovat vliv každé postavy zvlášť.

Jeden způsob, jak zacházet s vlivem, je brát ho podobně jako inspiraci. Postava získá vliv v určité situaci, jen pokud to schválíš, a projevení vlivu ve hře vyžaduje jeho utracení. Postavy mohou získávat vliv prokazováním laskavostí cizím postavám, prosazováním agendy organizace, nebo projevováním své moci a hrdinství, dle tvého uvážení. Stejně jako u inspirace, postava může utratit vliv za získání výhody k hodu vztahujícímu se k danému vlivu.

Jiný způsob, jak zacházet s vlivem, je brát ho jako proslulost (viz 1. kapitola), což umožňuje postavám získat proslulost u dvora a v různých klíčových frakcích.

NOSNÉ UDÁLOSTI

Celé dobrodružství můžeš založit na nosné události, nebo použít takovou událost k získání zájmu hráčů. Tabulka nosných událostí uvádí několik možností,

nebo ji můžeš použít jako inspiraci k vymyšlení své vlastní nosné události.

TABULKA NOSNÝCH UDÁLOSTÍ

k%	Událost
1–2	Atletická událost
3–4	Den královské audience
5–6	Dožínkové hody
7–8	Konjunkce sfér
9–10	Korunovace
11–12	Královský projev či vyhláška
13–14	Maturita kouzelnických studentů
15–16	Migrace nestvůr
17–18	Monarchův bál
19–20	Narození dítěte
21–22	Narozeniny důležité CP
23–24	Násilná vzpoura
25–26	Nov
27–28	Nový rok
29–30	Omilstření vězně
31–32	Udělení rytířského či jiného šlechtického titulu
33–34	Planetární zarovnání
35–36	Podepsání dohody
37–38	Pohřeb
39–40	Poprava
41–42	Průvod duchů
43–44	Příchod pochodu jících modronů
45–46	Příjezd cirkusu
47–48	Příjezd důležité CP
49–50	Příjezd karavany či lodi
51–52	Rovnodennost nebo slunovrat
53–55	Soud
56–57	Společenská slavnost
58–59	Svatba či výročí svatby
60–63	Svátek letního slunovratu
64–65	Svátek úrody
66–67	Svátek zimního slunovratu
68–69	Svatý den
70–72	Turnaj
73–74	Událost v aréně
75–76	Udělení kněžství
77–78	Umělecké představení
79–80	Úplněk
81–82	Výročí důležité události
83–84	Výročí vlády monarchy
85–86	Vysvěcení nového chrámu
87–88	Vzpomínka na vojáky padlé ve válce
89–90	Vzpomínková akce na tragédii
91–92	Zasedání rady
93–94	Zatmění měsíce
95–96	Zatmění slunce
97–98	Zjevení komety
99–100	Sběh dvou událostí (hoď dvakrát a ignoruj, když padne 99 nebo 100).



KOMPLIKACE

Někdy dobrodružství není tak přímočaré, jak by se mohlo zdát.

MORÁLNÍ DILEMATA

Chceš-li přinést postavám krizi, kterou nelze vyřešit mistrným kouzlením ani šermem, přidej do dobrodružství morální dilema. Morální dilema je problém svědomí, pro který se dobrodruzi musí jednou rozhodnout — rozhodnutí ale nikdy není jednoduché.

TABULKA MORÁLNÍCH DILEMAT

k20	Dilema	k20	Dilema
1–6	Dilema cti	13–16	Dilema úcty
7–9	Dilema přátelství	17–20	Dilema záchrany
10–12	Dilema spojenectví		



Dilema cti. Postava se musí rozhodnout mezi vítězstvím a osobní přísahou či kodexem cti. Paladin, který slíbil Přísahu oddanosti, může zjistit, že nejjednodušší cestou k úspěchu by bylo lhát a vytáčet se. Oddaný klerik může být v pokušení porušit přikázání své víry. Uplatníš-li toto dilema, určitě dej postavě příležitost odčinit porušení své přísahy.

Dilema přátelství. CP, na které záleží jedné či více postavám, se obrátí na postavy s nemožným požadavkem. Milovaná osoba může žádat, aby postava upustila od nebezpečného úkolu. Dobrý přítel může prosit postavy, aby ušetřily padouchův život, aby dokázaly,

že jsou lepší než on. Churavá CP může prosit postavy, jestli by pro ni podstoupily nebezpečnou, ale pro ni důležitou misi.

Dilema spojenectví. Dobrodruzi mají větší šanci dosáhnout svého cíle s pomocí dvou jedinců, jejichž odbornost je převelice důležitá. Ale tyto dvě CP se navzájem nesnáší a odmítají spolu spolupracovat, i kdyby na tom závisel osud světa. Dobrodruzi si musí vybrat tu cizí postavu, která jim nejlépe pomůže ve splnění jejich cíle.

Dilema úcty. Dva důležití spojenci dají dobrodruhům protichůdné pokyny či rady. Například velekněz poradí postavám, aby vyjednaly mír s militantními elfy v nedalekém hvozdě, zatímco válečný veterán na ně naléhá, aby ukázaly svou sílu rozhodujícím prvním úderem. Dobrodruzi nemohou splnit obě možnosti a ať poslechnou kteréhokoliv spojence, ztratí úctu toho druhého a možná jim přestane pomáhat.

Dilema záchrany. Dobrodruzi se musí rozhodnout mezi chycením či zraněním padoucha a záchrannou nevinných životů. Dobrodruzi se například mohou dozvědět, že nedaleko je utábořený padouch, ale také zjistí, že další část padouchových jednotek má zanedlouho vtrhnout do vesnice a spálit ji na popel. Postavy si musí vybrat, jestli odstraní padoucha, nebo ochrání nevinné vesničany, z nichž někteří mohou být jejich přátelé nebo rodinní příslušníci.

ZVRATY

Zvrat může zkomplikovat příběh a ztížit postavám splnění jejich cílů.

TABULKA ZVRATŮ

k10	Zvrat
1	Dobrodruzi závodí s jinými tvory, kteří mají stejný či opačný cíl.
2	Dobrodruzi se stanou zodpovědní za bezpečnost nebojové CP.
3	Dobrodruhům je zakázáno zabít padoucha, ale padouch si nedělá výčitky s jejich zabitím.
4	Dobrodruzi mají časový limit.
5	Dobrodruzi obdrželi falešnou nebo zavádějící informaci.
6	Splnění cíle dobrodružství naplní proroctví nebo zabrání jejímu naplnění.
7	Dobrodruzi mají dva rozdílné cíle, ale mohou splnit pouze jeden.
8	Splnění cíle tajně pomůže padouchovi.
9	Aby dobrodruzi dosáhli svého cíle, musí spolupracovat se známým nepřítelem.
10	Dobrodruzi jsou magicky nuceni (například kouzlem úkol) splnit cíl.

VEDLEJŠÍ ÚKOLY

Do dobrodružství může také přidat jeden nebo více vedlejších úkolů, které zavedou postavy mimo hlavní příběhovou linii danou místy či událostmi. Vedlejší úkoly jsou nedůležité vůči hlavnímu cíli postav, ale splnění vedlejšího úkolu může být prospěšné pro splnění hlavního cíle.

TABULKA VEDLEJŠÍCH ÚKOLŮ

k8 Vedlejší úkol

- 1 Najdete jistý předmět, o kterém se říká, že je v dané oblasti.
- 2 Získejte zpět padouchem ukradený předmět.
- 3 Zjistěte informaci od CP v oblasti.
- 4 Osvobodte zajatce.
- 5 Zjistěte osud ztracené CP.
- 6 Zabijte jistou nestvůru.
- 7 Zjistěte povahu a původ podivného jevu v oblasti.
- 8 Zajistěte pomoc od postavy či tvora v oblasti.

TVORBA STŘETNUTÍ

Střetnutí jsou jednotlivé scény ve větším příběhu dobrodružství.

Střetnutí musí být v první řadě zábavné pro hráče. Dále by ti nemělo být za těžko ho vést. Dobře udělané střetnutí má také obvykle jasný cíl i nějakou spojitost s celkovým příběhem tvého tažení. Staví na předešlých střetnutích a nastiňuje následující střetnutí.

Střetnutí má jeden ze tří možných výsledků: postavy buď uspějí, částečně uspějí, nebo neuspějí. Střetnutí musí počítat se všemi třemi možnostmi a výsledek musí mít důsledky, aby hráči cítili, že na jejich úspěších a neúspěších záleží.

CÍLE POSTAV

Když postavy nevědí, co mají v daném střetnutí dělat, očekávání a vzrušení se může rychle změnit na nudu a frustraci. Zřetelný cíl snižuje riziko, že hráči ztratí zájem.

Pokud například tvůj celkový příběh dobrodružství zahrnuje úkol doručit drahocennou relikvii do vzdáleného kláštera, každé střetnutí po cestě je příležitostí k uvedení menšího cíle, který posouvá hlavní úkol dál. Střetnutí během cesty mohou zahrnovat přepadávání dobrodruhů nepřáteli, kteří se snaží ukrást relikvii, nebo nestvůrami, které soustavně ohrožují klášter.

Někteří hráči si vytvoří své vlastní cíle, což je dobré očekávat a podporovat. Koneckonců je to jejich tažení stejně jako twoje. Postava se například může pokusit uplatit nepřátele, místo aby s nimi bojovala, nebo pronásledovat prchajícího nepřítele, aby viděla, kam prchá. Hráči, kteří ignorují cíle, budou muset čelit důsledkům, což je další důležitý aspekt tvorby střetnutí.

PŘÍKLADY CÍLŮ

Následující cíle lze použít jako základy pro střetnutí. I když se tyto cíle zaměřují na jedno střetnutí během dobrodružství, použití stejněho cíle v několika

střetnutích ti umožní zkombinovat tato střetnutí do větší překážky či problému, který dobrodruzi musí překonat.

Ochráňte CP či předmět. Postavy musí jednat jako osobní strážci, nebo ochránit nějaký předmět ve svém držení. Jako komplikace může být CP, kterou družina chrání, prokletá, nemocná, náchylná k záхватům paniky, příliš mladá či příliš stará, aby bojovala, nebo mít sklon riskovat životy dobrodruhů pomocí pochybných rozhodnutí. Předmět, který postavy přísahaly chránit, může být vnímající, prokletý nebo těžko přenositelný.

Proplížení. Dobrodruzi musí projít oblastí střetnutí, aniž by si jich nepřátelé všimli. Komplikace mohou vyplynout z jejich odhalení.

Skolte jeden cíl. Padouch je obklopen poskoky, kteří jsou dostatečně mocní, aby zabili dobrodruhy. Postavy mohou uprchnout a doufat že se střetnou s padouchem jiný den, nebo se mohou pokusit probít si cestu poskoky a skolit svůj cíl. Jako komplikace mohou být poskoci nevinní tvorové ovládaní padouchem. Zabití padoucha znamená přerušení této nadvlády, ale dokud to dobrodruzi neudělají, musí snášet útoky poskoků.

Ulička. Dobrodruzi musí projít nebezpečnou oblastí. Tento cíl se podobá znovuzískání předmětu v tom, že dojítí do konce má větší prioritu než zabíjení nepřátel v oblasti. Časový limit přidává komplikaci, stejně jako ji přidává rozhodující místo, které může postavy svést z cesty. Další komplikace zahrnují pasti, nástrahy a nestvůry.

Uzavřete mír. Postavy musí přesvědčit dvě soupeřící strany (či jejich vůdce), aby ukončily konflikt, do kterého jsou zapleteny. Jako komplikaci mohou mít postavy nepřátele na jedné či obou soupeřících stranách, nebo nějaká jiná skupina či jedinec může podněcovat konflikt ze svých vlastních důvodů.

Zastavte rituál. Zápletky zlých kultovních vůdců, zvolných černokněžníků a mocných běsů často obsahují rituály, které musí být zmařeny. Postavy, které byly pověřeny zastavením rituálu, si obvykle musí vybojovat cestu skrz zlé poskoky, než se mohou pokusit přerušit mocnou magii rituálu. Jako komplikace může být rituál blízko dokončení, když postavy dorazí, což způsobí časový limit. Dokončení rituálu může mít i okamžité následky, v závislosti na rituálu.

Získejte zpět předmět. Dobrodruzi musí získat konkrétní předmět v oblasti střetnutí, nejlépe před koncem boje. Jako komplikaci mohou nepřátelé toužit po předmětu stejně jako dobrodruzi a obě skupiny o něj mohou svést boj.

TVORBA BOJOVÝCH STŘETNUTÍ

Při vytváření bojového střetnutí popusť uzdu své představivosti a vytvoř něco, co si tví hráči užijí. Jakmile máš vyřešené detaily, použij tuto část k nastavení obtížnosti střetnutí.

OBTIŽNOST BOJOVÉHO STŘETNUTÍ

Existují čtyři kategorie obtížnosti střetnutí.

Lehká. Lehké střetnutí nenamáhá zdroje postav ani je nevystavuje vážnému nebezpečí. Postavy

mohou ztratit pár životů, ale vítězství je v podstatě zaručeno.

Střední. Střední střetnutí obvykle přináší hráčům jeden či dva děsivé okamžiky, ale postavy by měly vyjít vítězně bez obětí.

Těžká. V těžkém střetnutí se dobrodruhům nemusí dařit. Slabší postavy mohou být vyrazeny z boje a je malá šance, že jedna či více postav mohou umřít.

Smrtící. Smrtící střetnutí může být osudné pro jednu či více hráčských postav. Družina riskuje porážku a přežití často vyžaduje dobrou taktiku a rychlé uvažování.

TABULKA LIMITŮ ZK DLE ÚROVNĚ POSTAVY

Úroveň postavy	Obtížnost střetnutí			
	Lehká	Střední	Těžká	Smrtící
1.	25	50	75	100
2.	50	100	150	200
3.	75	150	225	400
4.	125	250	375	500
5.	250	500	750	1 100
6.	300	600	900	1 400
7.	350	750	1 100	1 700
8.	450	900	1 400	2 100
9.	550	1 100	1 600	2 400
10.	600	1 200	1 900	2 800
11.	800	1 600	2 400	3 600
12.	1 000	2 000	3 000	4 500
13.	1 100	2 200	3 400	5 100
14.	1 250	2 500	3 800	5 700
15.	1 400	2 800	4 300	6 400
16.	1 600	3 200	4 800	7 200
17.	2 000	3 900	5 900	8 800
18.	2 100	4 200	6 300	9 500
19.	2 400	4 900	7 300	10 900
20.	2 800	5 700	8 500	12 700

NEBEZPEČNOST

Když dáváš dohromady střetnutí či dobrodružství, zejména na nižších úrovních, buď opatrný, když používáš nestvůry, jejichž nebezpečnost je vyšší než průměrná úroveň družiny. Takový tvor může jedinou akcí způsobit dostatek zranění na vyrazení dobrodruha na nižší úrovni. Například, obr má nebezpečnost 2, ale kouzelníka na 1. úrovni může zabít jedním úderem.

Navíc některé nestvůry mají schopnosti, jejichž přemovení může být těžké či nemožné pro postavy na nízké úrovni. Například rakšáza má nebezpečnost 13 a je imunní vůči kouzlům 6. či nižší úrovně. Sesilatelé kouzel, kteří jsou na 12. či nižší úrovni, nemají žádná kouzla vyšší než 6. úrovně, což znamená, že nebudou moci ovlivnit rakšázu svou magií a dobrodruhům to způsobí vážný neprospech. Takové střetnutí by bylo pro družinu výrazně obtížnější, než by mohlo být patrné z nebezpečnosti nestvůry.

OHODNOCENÍ OBTÍŽNOSTI STŘETNUTÍ

Pro vyměření obtížnosti libovolného bojového střetnutí použij následující metodu.

1. Urči limity ZK. Nejprve pro každou postavu v družině urči limity bodů zkušenosti (ZK). Tabulka limitů ZK dle úrovně postavy má pro každou postavu čtyři limity, jeden pro každou kategorii obtížnosti střetnutí. Použij úroveň postavy pro určení jejich limitů ZK. Tento proces opakuj pro každou postavu v družině.

2. Urči limit ZK družiny. Pro každou kategorii obtížnosti střetnutí sečti limity ZK postav. To určuje limit ZK družiny. Skončíš s čtyřmi součty, jedním pro každou kategorii obtížnosti střetnutí.

Například, pokud jsou ve vaší družině tři postavy na 3. úrovni a jedna postava na 2. úrovni, celkové limity ZK družiny vypadají následovně:

Lehká: 225 ZK ($75 + 75 + 75 + 50$)

Střední: 550 ZK ($150 + 150 + 150 + 100$)

Těžká: 825 ZK ($225 + 225 + 225 + 150$)

Smrtící: 1 400 ZK ($400 + 400 + 400 + 200$)

Součty si poznamenej, protože je můžeš použít pro každé střetnutí ve svém dobrodružství.

3. Celkové ZK nestvůr. Sečti ZK všech nestvůr ve střetnutí. Každá nestvůra má hodnotu ZK ve svém bloku statistik.

4. Uprav celkové ZK za několik nestvůr. Pokud střetnutí zahrnuje více než jednu nestvůru, použij na celkové ZK nestvůr násobitel. Čím více je ve střetnutí nestvůr, tím víckrát si v daném kole házíš na útok proti postavám a tím nebezpečnějším se střetnutí stává. Pro správné vyměření obtížnosti střetnutí vynásob celkové ZK všech nestvůr ve střetnutí hodnotou uvedenou v Tabulce násobitelů střetnutí.

Například, pokud střetnutí obsahuje čtyři nestvůry za celkově 500 ZK, vynásobíš celkové ZK nestvůr $\times 2$ a získáš upravenou hodnotu 1 000 ZK. Tato upravená hodnota není hodnotou nestvůr z hlediska získání ZK; jediný účel této upravené hodnoty je pomoci ti správně nastavit obtížnost střetnutí.

Když provádíš tento výpočet, nezapočítávej žádné nestvůry, jejichž nebezpečnost je výrazně nižší než průměrná nebezpečnost ostatních nestvůr ve skupině, ledaže by ses domníval, že slabé nestvůry se významně podílí na obtížnosti střetnutí.

TABULKA NÁSOBITELŮ STŘETNUTÍ

Počet nestvůr	Násobitel	Počet nestvůr	Násobitel
1	$\times 1$	7 – 10	$\times 2,5$
2	$\times 1,5$	11 – 14	$\times 3$
3 – 6	$\times 2$	15 či více	$\times 4$

5. Srovnej ZK. Srovnej upravenou hodnotu ZK nestvůr a limity ZK družiny. Limit, který je roven upravené hodnotě ZK nestvůr, určuje obtížnost střetnutí. Není-li žádná shoda, použij nejbližší limit, který je nižší než upravená hodnota ZK nestvůr.

Například, střetnutí s jedním gobrem a třemi skuruty má upravenou hodnotu ZK 1 000, což z něj dělá těžké střetnutí pro družinu tří postav na 3. úrovni

a jedné postavy na 2. úrovni (která má limit těžkého střetnutí 825 ZK a limit smrtícího střetnutí 1 400 ZK).

VELIKOST DRUŽINY

Předešlé pokyny předpokládají, že máte družinu složenou z tří až pěti dobrodruhů.

Pokud družina obsahuje méně než tři postavy, použij následující vyšší násobitel v Tabulce násobitelů střetnutí. Například, když postavy bojují proti jedné nestvůře, použij násobitel 1,5. Pro skupinu 15 či více nestvůr použij násobitel 5.

Pokud družina obsahuje šest či více postav, použij předchozí nižší násobitel v tabulce. Například, pro boj proti sedmi až deseti nestvůram použij násobitel 2. Pro jednu nestvůru použij násobitel 0,5.

VÍCEDÍLNÁ STŘETNUTÍ

Někdy střetnutí obsahuje několik nepřátel, se kterými se družina nestřetne najednou. Například, nestvůry mohou přicházet k družině ve vlnách. Pro účel určení obtížnosti ber u takových střetnutí každou samostatnou část vlny jako zvláštní střetnutí.

Mezi částmi vícedílného střetnutí družina nemůže mít prospěch z krátkého odpočinku, takže postavy nebudou moci utratit Kostky životů k obnově svých životů, ani si obnovit schopnosti, jejichž znovunabytí vyžaduje krátký odpočinek. Platí, že pokud upravená hodnota ZK nestvůr ve vícedílném střetnutí je vyšší než jedna třetina očekávaných celkových ZK družiny pro dobrodružný den (viz „Dobrodružný den“ níže), pak vícedílné střetnutí bude nejspíš obtížnější než součet jeho částí.





TVORBA STŘETNUTÍ Z ROZPOČTU

Střetnutí můžeš vytvořit, pokud znáš jeho požadovanou obtížnost. Limity ZK družiny ti dávají rozpočet ZK, který můžeš utratit za nestvůry pro vytvoření lehkých, středních, těžkých a smrtících střetnutí. Jen nezapomínej, že skupiny nestvůr ukrojí z tohoto rozpočtu více, než se zdá z jejich základních hodnot ZK (viz 4. krok).

Například, při použití ukázkové družiny z 2. kroku můžeme vytvořit střední střetnutí tím, že zajistíme, aby upravená hodnota ZK nestvůr byla aspoň 550 ZK (limit družiny pro střední střetnutí) a méně než 825

- ZK (limit družiny pro těžké střetnutí). Jedna nestvůra s nebezpečností 3 (například mantikora nebo sovověd) má hodnotu 700 ZK, takže to je jedna možnost. Pokud chceš dvojici nestvůr, každá z nich se bude počítat jako 1,5 násobek své základní hodnoty ZK.
- Dvojice lítých vlků (každý za 200 ZK) má upravenou hodnotu ZK 600, což z ní dělá pro družinu také střední střetnutí. Chceš-li pomoci s tímto přístupem, do datek B v *Průvodci Pána jeskyně* uvádí seznam všech nestvůr v *Bestiáři* seřazený podle nebezpečnosti. V dodatku tohoto dokumentu je také seznam nestvůr obsažených v tomto dokumentu seřazený podle NB.

DOBRODRUŽNÝ DEN

Za předpokladu běžných dobrodružných podmínek a průměrného štěstí dokáže většina družin dobrodruhů zvládnout šest až osm středních nebo těžkých střetnutí za den. Má-li dobrodružství spíše lehká střetnutí, dokážou dobrodruzi projít vícero střetnutími. Má-li dobrodružství spíše smrtící střetnutí, zvládnou jich méně.

Tímto způsobem můžeš vypočítat obtížnost střetnutí. Hodnoty ZK nestvůr a ostatních protivníků v dobrodružství ti mohou napovědět, jak daleko se družina nespíš dostane.

Pro každou postavu v družině použij Tabulku ZK dobrodružného dne k odhadnutí, kolik se očekává, že tato postava dostane ZK za den. Sečti hodnoty všech členů družiny a získáš celkový výsledek pro dobrodružný den družiny. Ten poskytuje hrubý odhad upravených hodnot ZK všech střetnutí, která družina může zvládnout, než si postavy budou muset důkladně odpočinout.

TABULKA ZK DOBRODRUŽNÉHO DNE

Úroveň	Upravené ZK za den a postavu	Úroveň	Upravené ZK za den a postavu
1.	300	11.	10 500
2.	600	12.	11 500
3.	1 200	13.	13 500
4.	1 700	14.	15 000
5.	3 500	15.	18 000
6.	4 000	16.	20 000
7.	5 000	17.	25 000
8.	6 000	18.	27 000
9.	7 500	19.	30 000
10.	9 000	20.	40 000

KRÁTKÉ ODPOČINKY

Obecně vzato, během celého dobrodružného dne bude družina nejspíš potřebovat dva krátké odpočinky, asi v jedné třetině a dvou třetinách dne.

ÚPRAVA OBTÍŽNOSTI STŘETNUTÍ

Střetnutí se dá udělat lehčí nebo těžší na základě zvoleného místa a situace.

Pokud postavy mají újmu, kterou jejich nepřátelé nemají, zvyš obtížnost střetnutí o jednu kategorii (například z lehkého na střední). Sniž obtížnost o jednu kategorii, pokud postavy mají prospěch, který jejich nepřátelé nemají. Každý další prospěch nebo újma posunují střetnutí o jednu kategorii příslušným směrem. Pokud mají postavy prospěch i újmu, ty dvě se navzájem vyruší.

Situacní újmy zahrnují následující:

- Celá družina je překvapená a nepřítel není.
- Nepřítel má kryt a družina ne.
- Postavy nedokážou vidět nepřitele.
- Postavy trpí každé kolo zranění z nějakého účinku prostředí nebo magického zdroje a nepřítel ne.
- Postavy visí na laně, jsou uprostřed zlázání zdi či skalní stěny, přilepené k podlaze, nebo v nějaké jiné situaci, která výrazně omezuje jejich pohyb, nebo která z nich dělá snadné cíle.

Situacní prospěchy jsou podobné újmám, ale mají z nich užitek postavy místo nepřitele.

ZÁBAVNÁ BOJOVÁ STŘETNUTÍ

Následující rysy mohou bojovému střetnutí dodat více zábavy a překvapení:

- Rysy terénu, které představují skrytá rizika pro postavy i jejich nepřátele, například roztřepený lanový most a jezírka zeleného hlenu
- Rysy terénu, které poskytují změnu převýšení, například jámy, stohy prázdných beden, římsy a balkóny
- Rysy, které buď lákají, nebo nutí postavy a jejich nepřátele se pohybovat kolem, například lustry, sudy se střelným prachem či olejem a pasti s vřívou čepelí
- Nepřátelé na těžko dostupných místech nebo v obranných pozicích, takže postavy, které by normálně útočily z dálky, se musí pohybovat po bojišti
- Různé typy spolupracujících nestvůr

NÁHODNÁ STŘETNUTÍ

Když postavy prozkoumávají divočinu nebo jeskyní komplex, jsou vděčné za nečekané střetnutí. Náhodná střetnutí jsou způsob, jak vzbudit překvapení. Obvykle se uvádí ve formě tabulky. Když dojde k náhodnému střetnutí, hodíš si kostkou a nahlédneš do tabulky, kde určíš, s čím se družina střetne.

Někteří hráči a Páni jeskyně považují náhodná střetnutí v dobrodružství za ztrátu času, nicméně dobré navržená náhodná střetnutí mohou posloužit k různým účelům:

- **Vytvoření naléhavosti.** Dobrodruzi nemají sklon zahálet, když se nad jejich hlavami vznáší hrozba náhodných střetnutí. Touha vyhnout se potulujícím se nestvůram vytváří silný popud najít bezpečné místo pro odpočinek. (Toho lze často dosáhnout pouhým hodem kostkami za zástěnu PJ, dokonce i bez faktického střetnutí.)
- **Navození atmosféry.** Výskyt tématicky provázaných tvorů v rámci náhodných střetnutí pomáhá vytvořit konzistentní odstín a atmosféru dobrodružství. Například tabulka střetnutí naplněná netopýry, přízraky, obřími pavouky a zombiemi vytváří pocit hororu a napovídá dobrodruhům, aby se připravili na souboj s ještě mocnějšími tvory noci.
- **Odsátí zdrojů postav.** Náhodná střetnutí mohou odsát životy a pozice kouzel družiny, což v dobrodružstvích zanechá pocit slabosti a zranitelnosti. To vytváří tlak, kdy hráči jsou nuceni dělat rozhodnutí na základě faktu, že jejich postavy nejsou zcela při síle.
- **Poskytnutí pomoci.** Některá náhodná střetnutí mohou odměnit postavy, místo aby jim překážela nebo je zranila. Užiteční tvorové či CP mohou poskytnout dobrodruhům užitečné informaci nebo pomoc, když to budou potřebovat nejvíce.
- **Zvýšení zájmu.** Náhodná střetnutí mohou odhalit podrobnosti o tvém světě. Mohou nastinit nebezpečí nebo poskytnout náznaky, které pomohou dobrodruhům se připravit na nadcházející střetnutí.
- **Posílení témat tažení.** Náhodná střetnutí mohou připomenout hráčům hlavní téma tažení. Například, obsahuje-li tažení probíhající válku mezi dvěma národy, může vytvořit tabulky náhodných střetnutí, které posílí všudypřítomnou povahu konfliktu. Na přátelském území mohou tvé tabulky obsahovat ucourané vojenské jednotky vracející se z bitvy, uprchlíky utíkající před nájezdními vojsky, těžce střežené karavany plné zbraní a osamělé posly na koních jedoucí z předních liníí. Když jsou postavy na nepřátelském území, tabulky mohou obsahovat bojiště zaneřáděná nedávno padlými tvory, pochodující armády zlých humanoidů a improvizované šibenice s dezertéry, kteří se pokusili utéct z boje.

Náhodná střetnutí by pro tebe a tvé hráče nikdy neměla být únavná. Dej si pozor, aby hráči neměli pocit, že se nikam neposunují, protože kdykoliv se snaží někam posunout, zhatí jim to další náhodné střetnutí. Podobně si dej pozor, abys neutrácel čas rušivými náhodnými střetnutími, které nic nedávají dobrodružnému vyprávění, nebo které narušují celkové tempo, které se snažíš nastolit.

Ne každý PJ používá rád náhodná střetnutí. Možná zjistíš, že rozptylují vaše hraní, nebo že nějak jinak způsobují více problémů, než bys chtěl. Pokud vám náhodná střetnutí nefungují, nepoužívej je.

SPOUŠTĚNÍ NÁHODNÝCH STŘETNUTÍ

Neboť chceš, aby náhodná střetnutí stavěla na zamýšleném vyprávění herního sezení, ne aby s ním soupeřila, měl bys volit umístění těchto střetnutí pečlivě. Přemýšlej o náhodném střetnutí při jakémkoliv z následujících situací:



- Hráči přestávají dávat pozor a hra se zpomaluje.
- Postavy se zastavily na krátký či důkladný odpočinek.
- Postavy jsou na dlouhé, jednotvárném putování.
- Postavy na sebe upoutávají pozornost, když by se měly chovat nenápadně.

OVĚŘENÍ NÁHODNÝCH STŘETNUTÍ

Sám rozhodneš, kdy dojde k náhodnému střetnutí, nebo si můžeš hodit kostkou. Zvaž ověření náhodného střetnutí jednou za hodinu, jednou za 4 až 8 hodin, nebo jednou během dne a jednou během důkladného odpočinku — podle toho, jak je oblast aktivní.

Pokud si házíš, hod k20. Padne-li 18 či více, dojde k náhodnému střetnutí. Pak si hodíš podle příslušné tabulky náhodných střetnutí, čímž určíš, s čím se dobrodruzi potkají. Ale pokud výsledek hodu nedává za daných okolností smysl, hod si znova.

Tabulka náhodných střetnutí může být součástí vydaného dobrodružství, nebo si můžeš vytvořit vlastní na základě informací v této kapitole. Vytvoření tvých vlastních tabulek je nejlepší způsob, jak posílit téma a atmosféru tvého domácího tažení.

Ne každé střetnutí s jiným tvorem se bere jako náhodné střetnutí. Tabulky střetnutí obvykle neobsahují skákající zajíce v houští, neškodné krysy cupitající chodbami jeskyně ani běžné občany chodící ulicemi města. Tabulky náhodných střetnutí představují překážky a události, které rozvíjí zápletku, nastiňují důležité prvky či téma dobrodružství a poskytují zábavná rozptýlení.

TVORBA TABULEK NÁHODNÝCH STŘETNUTÍ

Tvorba tvých vlastních tabulek náhodných střetnutí je přímočará. Rozhodni, jaký druh střetnutí může nastat v dané oblasti jeskyně, urči pravděpodobnost výskytu konkrétního střetnutí a pak uspořádej výsledky.

„Střetnutí“ může být v tomto případě jediná nestvůra či CP, skupina nestvůr či CP, náhodná událost (například chvění země) nebo náhodný objev (například spálená mrtvola či zpráva načmáraná na zdi).

Sestav svá střetnutí. Jakmile jsi stanovil místo, kterým budou dobrodruzi nejspíš procházet, například divočinu či jeskyni, vytvoř seznam tvorů, kteří se tam mohou potulovat. Pokud si nejsi jistý, jaké tvory zahrnout, v dodatku B jsou seznamy nestvůr uspořádané podle typu terénu.

Pro zalesněnou sylvánskou krajinu můžeš vytvořit tabulku, která bude obsahovat kentaury, vlí dráčky, diblíky, poletuchy, dryády, satyry, mihotavé psy, losy, sovovdědy, enty, obří sovy a jednorožce. Obývají-li hvozd elfové, může tabulka obsahovat i elfí druidy a elfí zvědy. Lesy třeba ohrožují gnolové, takže přidání gnolů a hyen do tabulky může u hráčů vyvolat zábavné překvapení. Další zábavné překvapení může být potulná šelma, například klamopard, který rád loví mihotavé psy. Tabulka může také poskytnout několik náhodných střetnutí méně nestvůrné povahy, například háj spálených stromů (práce gnolů), elfí socha porostlá břečťanem a rostlina se svítivými bobulemi, které po snědení tvora zneviditelní.

Když volíš nestvůry pro tabulku náhodných střetnutí, skus si představit, proč se dá s nimi setkat mimo jejich doupatá. O co každé nestvůrce jde? Je na hlídce? Na lov za potravou? Hledá něco? Také zvaž, jestli se tvor pohybuje nenápadně během cestování oblastí.

Stejně jako plánovaná střetnutí, náhodná střetnutí jsou zajímavější, když se dějí na památných místech. Dobrodruzi mohou pod šírým nebem přecházet lesní mýtinu, když potkají jednorožce, nebo se proklesovat hustou částí lesa, když narazí na hnizdo pavouků. Při putování pouští mohou postavy objevit oázu, ve které straší fextové, nebo skalnatý výchoz, na kterém bdí modrý drak.

Pravděpodobnosti. Tabulka náhodných střetnutí se dá vytvořit několika způsoby, od jednoduchého (hod 1k6 pro jedno z šesti možných střetnutí) po komplikovaný (hod procentovou kostkou s opravou za denní dobu a odkazující na patro jeskyně). Zde uvedená vzorová tabulka střetnutí používá rozsah 2 až 20 (celkově devatenáct položek), vygenerovaný pomocí 1k12 + 1k8. Pravděpodobnostní křivka zaručuje, že střetnutí uvedená ve středu tabulky se vyskytnou pravděpodobněji než střetnutí na začátku či konci tabulky. Hod 2 či 20 je vzácný (šance pro každý z nich je asi 1 procento), zatímco každý z hodů 9 až 13 má pravděpodobnost něco málo přes 8 procent.

Tabulka sylvánských hvozdů je příkladem tabulky náhodných střetnutí, která v sobě zahrnuje výše zmíněné myšlenky. Jména tvorů napsaná **tučně** odkazují na bloky statistik, které se vyskytují v Bestiáři.



NEBEZPEČNOST NÁHODNÝCH STŘETNUTÍ

Náhodná střetnutí nemusí pro dobrodruhy představovat výzvu přiměřenou úrovni, ale považuje se za špatné zabít družinu pomocí náhodného střetnutí, neboť většina hráčů nepovažuje takový konec za uspokojivý.

Ne všechna náhodná střetnutí s nestvůrami se musí řešit bojem. Družina dobrodruhů na 1. úrovni může mít náhodné střetnutí s mladým drakem kroužícím nad stromy lesa, jak hledá rychlý úlovek, ale postavy by měly mít možnost se schovat, nebo vyjednávat o svých životech, pokud je drak postřehne. Stejně tak družina může mít střetnutí s kamenným obrem potulujícím se v kopcích, ale on vůbec nemusí mít v úmyslu někoho zranit. Vlastně se kvůli své samotářské povaze může družině spíš vyhýbat. Zaútočí pouze na ty postavy, co ho roztrpčí.

Přesto tabulka náhodných střetnutí obvykle obsahuje nepřátelské (i když ne nutně zlé) nestvůry, které jsou určeny k boji. Následující nestvůry se považují za přiměřené bojové výzvy:

- Jediná nestvůra s nebezpečností nižší nebo rovnou úrovni družiny.
- Skupina nestvůr, jejichž upravená hodnota ZK představuje pro družinu lehkou, střední nebo těžkou výzvu, a to dle pokynů pro tvorbu bojových střetnutí dříve v této kapitole.

TABULKA STŘETNUTÍ SYLVÁNSKÝCH HVOZDŮ

k12 + k8 Střetnutí

2	1 klamopard
3	1 vůdce gnolí smečky a 2k4 gnolů
4	1k4 gnolů a 2k4 hyen
5	Háj spálených stromů. Postavy, které prohledají oblast a uspějí v ověření Moudrosti (Přežití) se SO 10, najdou gnolí stopy. Pokud se po nich vydají, stopy je po 1k4 hodinách zavedou do střetnutí s gnoly, nebo k objevu zablešených mrtvol gnolů, z nichž trčí elfí šípy.
6	1 obří sova
7	Socha elfího boha či hrdiny porostlá břečtanem
8	1 dryáda (50%), nebo 1k4 satyrů (50%)
9	1k4 kentaurů
10	2k4 zvědů (elfů). Jeden zvěd má u sebe roh a může na něj zatroubit jako akci. Je-li na roh zatroubeno ve hvozd, hod' si znova podle této tabulky. Pokud výsledek značí střetnutí s jednou či více nestvůrami, daná nestvůra či nestvůry dorazí za 1k4 minut. Noví příchozí, kteří nejsou gnolové, hyeny, sovové ani klamopardi, jsou přátelští vůči zvědům.
11	2k4 diblíků (50%), nebo 2k4 poletuch (50%)

k12 + k8 Střetnutí

12	1 sovovděd
13	1k4 losů (75%), nebo 1 obří los (25%)
14	1k4 mihotavých psů
15	Magická rostlina s 2k4 svítícími bobulemi. Tvor, který sní tuto bobuli, se zneviditelní na 1 hodinu, nebo dokud nezaútočí nebo nesešle kouzlo. Jakmile je bobule utržena, po 12 hodinách ztratí svou magii. Bobule znova dorostou o půlnoci, ale pokud jsou utrženy všechny bobule, rostlina se stane nemagickou a přestanou na ní růst bobule.
16	Elfí nápěv nesoucí se ve vánku
17	1k4 oranžových (75%), nebo modrých (25%) vílích dráčků
18	1 druid (elf). Druid je zpočátku vůči družině lhostejný, ale souhlasí-li postavy, že vyčistí hvozd od gnolího zamoření, stane se přátelský.
19	1 ent . Ent je přátelský, má-li družina mezi sebou jednoho či více elfů, nebo pokud ji doprovází očividně vílí tvor. Ent je nepřátelský, nesou-li postavy otevřené plameny. Jinak je lhostejný a nijak neoznamuje svou přítomnost, když postavy kolem něj prochází.
20	1 jednorožec



4. KAPITOLA: TVORBA CIZÍCH POSTAV



IZÍ POSTAVA JE JAKÁKOLIV POSTAVA OVLÁDANÁ Pánem jeskyně. Cizí postavy mohou být nepřátelé či spojenci, běžní obyvatelé nebo pojmenované nestvůry. Patří mezi ně místní hospodský, starý kouzelník, co žije ve věži na okraji města, rytíř smrti usilující o zničení království a drak, co přepočítává zlato ve svém jeskynním doupěti.

Tato kapitola ukazuje, jak vdechnout život cizím postavám ve vaší hře. Pokyny pro vygenerování bloku statistik pro CP ve stylu bloku statistik nestvůry najdeš v 9. kapitole, „Dílna Pána jeskyně“.

NÁVRH CIZÍCH POSTAV

Nic neoživí tvá dobrodružství a tažení lépe než několik dobře navržených CP. Ale CP ve tvé hře potřebují jen málokdy takovou složitost jako dobře navržená postava v románu či filmu. Většina cizích postav jsou ve tvém tažení jen komparzisté, kdežto hlavní hvězdy jsou hráské postavy.

RYCHLÉ CP

CP nepotřebuje bojové statistiky, pokud nepředstavuje hrozbu. Navíc většina CP potřebuje jen jeden či dva atributy pro zapamatování. Tví hráči například nebudou mít problém pamatovat si vnímatného kováře s tetováním černé růže na jeho pravém rameni nebo špatně oblečeného barda se zlomeným nosem.

DETAILNÍ CP

Cizím postavám, které hrají větší roli ve tvých dobrodružstvích, dej víc času na vykreslení své minulosti a osobnosti. Jak uvidíš, na shrnutí hlavních prvků nezapomenutelné CP stačí deset vět, jedna věta pro každou z následujících položek:

- Zaměstnání a minulost
- Vzhled
- Vlastnosti
- Talent
- Způsob chování
- Interakce s ostatními
- Užitečné znalosti
- Ideál
- Pouto
- Vada nebo tajemství

I když se zdejší materiál zaměřuje na humanoidní cizí postavy, detaily můžeš přizpůsobit i k vytvoření obludné CP.

ZAMĚSTNÁNÍ A MINULOST

Jednou větou popiš zaměstnání CP a přidej stručnou historickou poznámku, která odkazuje na její minulost. CP například mohla sloužit v armádě, být uvězněná za zločin, nebo před lety vést dobrodružný život.

VZHLED

Jednou větou popiš nejzřetelnější fyzické rysy CP. Můžeš si hodit dle Tabulky vzhledu CP, nebo si zvolit rys, který postavě pasuje.

TABULKA VZHLEDU CP

k20	Rys
1	Výrazný šperk: náušnice, náhrdelník, čelenka, náramky
2	Piercing
3	Extravagantní nebo cizokrajné oblečení
4	Formální, čistý oděv
5	Rozedrané, špinavé oblečení
6	Výrazná jizva
7	Chybějící zub
8	Chybějící prsty
9	Neobvyklá barva očí (nebo každé oko jiné barvy)
10	Tetování
11	Mateřské znaménko
12	Neobvyklá barva kůže
13	Pleš
14	Spletené vousy nebo vlasy
15	Nezvyklá barva vlasů
16	Nervózní tik v oku
17	Výrazný nos
18	Výrazný postoj (pokřivený nebo strnulý)
19	Výjimečná krása
20	Výjimečná ošklivost

VLASTNOSTI

Nemusíš si pro CP nahazovat hodnoty vlastností, ale poznamenej si vlastnosti, které jsou nadprůměrné nebo podprůměrné (například velká síla nebo kolosální hloupost) a použij je k informování o atributech CP.

TABULKA VLASTNOSTÍ CP

k6	Vysoká vlastnost
1	Síla — svalnatá, statná, silná jako býk
2	Obratnost — pružná, hbitá, šarmantní
3	Odolnost — otužilá, svěží, zdravá
4	Inteligence — snaživá, učená, zvídavá
5	Moudrost — bystrá, duchovní, vnímatavá
6	Charisma — přesvědčivá, působivá, rozený vůdce
k6	Nízká vlastnost
1	Síla — slabá, vychrtlá
2	Obratnost — nemotorná, tápající
3	Odolnost — mdlá, bledá
4	Inteligence — pošetilá, loudavá
5	Moudrost — zapomnělivá, roztržitá
6	Charisma — tupá, nudná

TALENT

Jednou větou popiš něco, v čem CP vyniká, je-li něco takového. Hoď si podle Tabulky talentů CP, nebo ji použij jako podnět ke svým vlastním nápadům.

TABULKA TALENTŮ CP

k2o	Talent
1	Hraje na hudební nástroj
2	Mluví plynne několika jazyky
3	Má neuvěřitelné štěstí
4	Má dokonalou paměť
5	Umí to se zvířaty
6	Umí to s dětmi
7	Skvěle řeší hlavolamy
8	Je skvělá v jedné hře
9	Skvěle napodobuje
10	Krásně kreslí
11	Krásně maluje
12	Krásně zpívá
13	Upije každého do němoty
14	Odborný tesař
15	Odborný kuchař
16	Odborný vrhač šipek a žabek (na hladinu)
17	Odborný kejkář
18	Zkušený herec a mistr převleků
19	Zkušený tanečník
20	Zná zlodějskou hantýrku

ZPŮSOB CHOVÁNÍ

Jednou větou popiš jeden způsob chování, který může hráčům si zapamatovat danou cizí postavu. Hoď si podle Tabulky způsobů chování CP, nebo ji použij jako inspiraci pro své vlastní nápady.

TABULKA ZPŮSOBŮ CHOVÁNÍ CP

k2o	Způsob chování
1	Má sklon si zpívat, hvízdat a tiše pobrukovat
2	Mluví v rýmech či jiným zvláštním způsobem
3	Má velmi hluboký nebo vysoký hlas
4	Mluví sprostě, šíšlá nebo koktá
5	Přehnaně zřetelně artikuluje
6	Mluví hlučně
7	Šeptá
8	Mluví květnatě nebo dlouhými slovy
9	Často používá nesprávná slova
10	Používá barvité nadávky nebo zvolání
11	Neustále žertuje nebo dělá narážky
12	Má sklon předpovídат jistou záhubu
13	Je neklidná
14	Šílhá
15	Zírá do dálky
16	Něco žvýká
17	Pochoduje
18	Klepe prsty
19	Kouše si nehty
20	Kroutí si vlasy nebo si tahá za vousy

INTERAKCE S OSTATNÍMI

Jednou větou popiš, jak CP jedná s ostatními. V případě potřeby použij Tabulkou typické interakce CP. Chování CP se může měnit podle toho, s kým jedná. Například hostinský může být přátelský vůči hostům a hrubý na personál.

TABULKA TYPICKÉ INTERAKCE CP

k12	Interakce	k12	Interakce
1	Svárlivý	7	Čestný
2	Nadutý	8	Temperamentní
3	Chvástavý	9	Přecitlivělý
4	Hrubý	10	Těžkopádný
5	Zvídavý	11	Tichý
6	Přátelský	12	Podezřívavý

UŽITEČNÉ ZNALOSTI

Jednou větou popiš jednu znalost cizí postavy, která se může hodit hráčským postavám. CP může znát něco tak banálního, jako je nejlepší hospoda ve městě, nebo tak důležitého, jako stopa k vyřešení vraždy.

IDEÁL

Jednou větou popiš jeden ideál, ve který CP věří a který odráží její větší akce. Hráčské postavy, jež odhalí ideál CP, ho mohou využít k ovlivnění CP při sociální interakci (jak je popsáno v 8. kapitole, „Vedení hry“).

Ideály mohou být spojené s přesvědčením, jak ukažuje Tabulka ideálů CP. Zde uvedená spojení s přesvědčením jsou pouze návrhy; například zlá postava může mít jako ideál krásu.

TABULKA IDEÁLŮ CP

k6	Dobrý ideál	Zlý ideál
1	Krása	Nadvláda
2	Dobročinnost	Chamtvost
3	Vyšší dobro	Moc
4	Život	Bolest
5	Úcta	Odveta
6	Sebeobětování	Masakr
k6	Zákonný ideál	Chaotický ideál
1	Společenství	Změna
2	Slušnost	Tvořivost
3	Čest	Svoboda
4	Logika	Nezávislost
5	Zodpovědnost	Neomezenost
6	Tradice	Rozmar
k6	Neutrální ideál	Jiné ideály
1	Rovnováha	Úsilí
2	Znalost	Objevování
3	Žít a nechat žít	Sláva
4	Zdrženlivost	Národ
5	Neutralita	Spásá
6	Lid	Sebepoznání

POUTO

Jednou větou shrň osoby, místa a věci, které jsou pro CP obzvlášť důležité. Tabulka pout CP předkládá návrhy v širších kategoriích.

Zázemí postav v *Příručce hráče* se zabývají pouty podrobněji. Hráčské postavy, které odhalí pouto CP, ho mohou využít k ovlivnění CP při sociální interakci (jak je popsáno v 8. kapitole).

TABULKA POUT CP

k10 Pouto

- | | |
|----|---|
| 1 | Zasvěcená splnění osobního životního cíle |
| 2 | Ochraňuje členy blízké rodiny |
| 3 | Ochraňuje kolegy nebo krajany |
| 4 | Věrná mecenáši, patronovi či zaměstnavateli |
| 5 | Uchvácená romantickým vztahem |
| 6 | Táhne jí to na zvláštní místo |
| 7 | Ochraňuje citovou upomínku |
| 8 | Ochraňuje cennou věc |
| 9 | Touží po pomstě |
| 10 | Hoď dvakrát a ignoruj, když padne 10 |

VADA NEBO TAJEMSTVÍ

Jednou větou popiš vadu CP — nějaký prvek její osobnosti či minulosti, který by ji mohl podlomit — nebo tajemství, které se CP snaží skrývat.

Tabulka vad a tajemství CP nabízí několik nápadů. Zázemí v *Příručce hráče* se dají použít k vytvoření podrobnějších vad. Hráčské postavy, které odhalí vadu nebo tajemství CP, ho mohou využít k ovlivnění CP při sociální interakci (jak je popsáno v 8. kapitole).

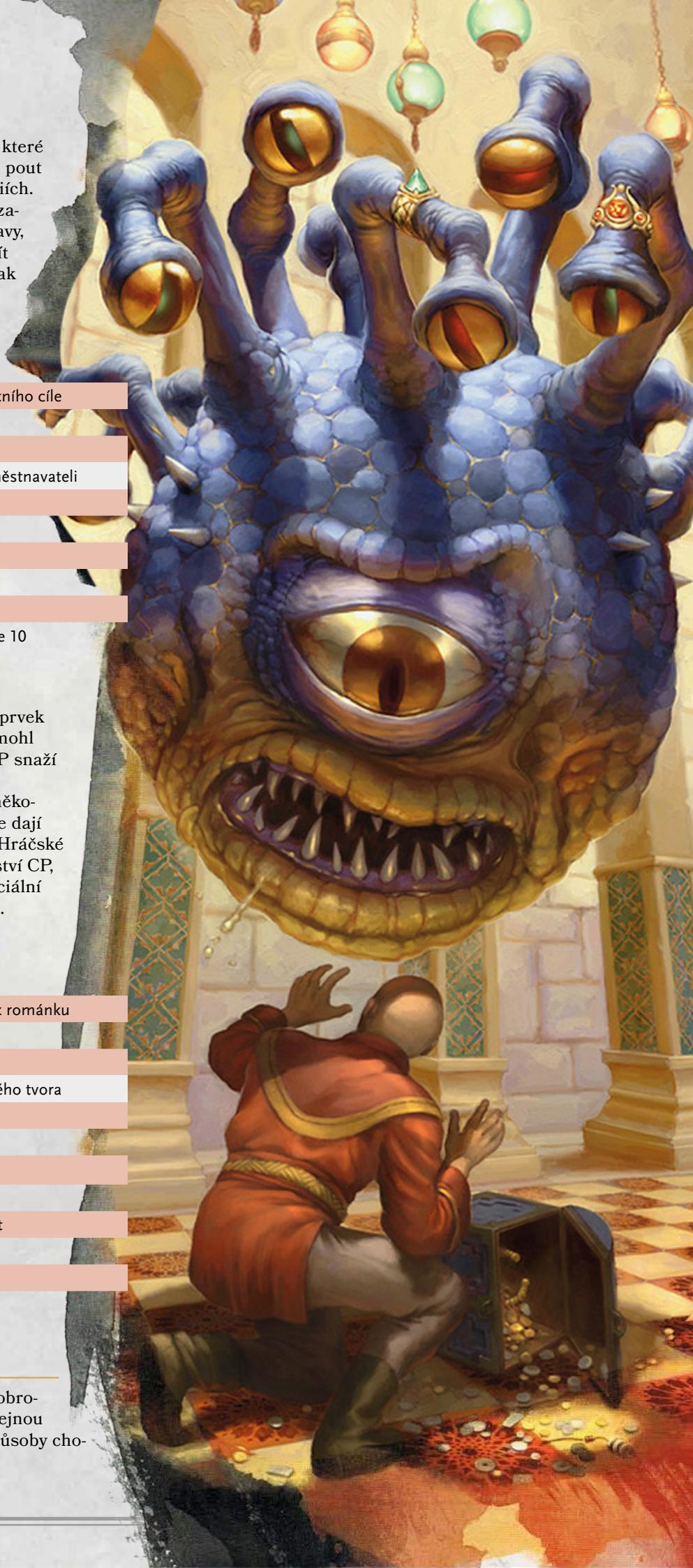
TABULKA VAD A TAJEMSTVÍ CP

k12 Vada nebo tajemství

- | | |
|----|--|
| 1 | Zakázaná láska nebo náchylnost k románu |
| 2 | Láska k dekadentním potěšením |
| 3 | Pýcha |
| 4 | Závidění majetku či postavení jiného tvora |
| 5 | Neodolatelná chameťost |
| 6 | Sklon k zuřivosti |
| 7 | Má mocného nepřitele |
| 8 | Určitá fobie |
| 9 | Ostudná nebo skandální minulost |
| 10 | Tajný zločin nebo přestupek |
| 11 | Vlastnictví zakázané znalosti |
| 12 | Bláznivá odvaha |

NESTVŮRY JAKO CP

Pojmenované nestvůry, které hrají v dobro-družství významnou roli, si zaslouží stejnou pozornost jako humanoidní CP, i se způsoby cho-



vání, ideály, pouty, vadami a tajemstvími. Stojí-li za zločinnými aktivitami ve městě zřící vůdce, neopírej se při popisování jeho vzhledu a osobnosti výhradně o položku z *Bestiáře*. Dej si trochu práce a dej mu trochu zázemí, zjevnou výstřednost ve vzhledu a zejména ideál, pouto a vadu.

Jako příklad zvaž Xanathara, zřícího, který řídí rozsáhlé zločinecké operace ve městě Hlubině. Xanatharovo kulaté tělo je pokryto kožnatým masem s texturou připomínající dlažební kostky. Jeho oční stopky jsou kloubové jako hmyzí nohy a některé oční stopky mají na sobě magické prsteny. Xanatharova řeč je pomalá a rozvážná a líbí se mu odvracet své centrální oko od tvorů, se kterými mluví. Jako všichni zřící vidí ostatní tvory jako podřízené, i když chápe prospěšnost svých humanoidních poskoků. Pomocí kanálů pod Hlubinou se Xanathar může dostat prakticky kamkoliv v nebo pod městem.

Xanatharův ideál je chamativost. Dychtí po mocných kouzelných předmětech a obklopuje se zlatem, platinou a vzácnými drahokamy. Jeho pouto se vztahuje k jeho doupěti – spletitému jeskynnímu komplexu vtesanému mezi klikatými kanály Hlubiny, který zdědil po svých předchůdcích a pečeje o něj ze všeho nejvíce. Jeho vadou je slabost pro exotická potěšení: umě připravená jídla, vonné oleje a vzácné koření a bylinky.

Ustanovení těchto informací ti umožní zahrát Xanathara jako víc než obyčejného zřícího. Složitosti tvorové charakteristiky vytváří lépe zapamatovatelnou interakci a zajímavé příběhové možnosti.

STATISTIKY CP

Když dáváš CP herní statistiky, máš tři hlavní možnosti: dát CP jen páru statistik, co potřebuje, dát CP blok statistik jako má nestvůra, nebo dát CP povolání a úrovně. Poslední dvě možnosti vyžadují trochu výkladu.

POUŽITÍ BLOKU STATISTIK NESTVŮRY

Dodatek B *Bestiáře* obsahuje statistiky mnoha generických CP, které si můžeš libovolně upravit. 9. kapitola této knihy udává pokyny, jak upravit jejich statistiky a vytvořit nový blok statistik.



POUŽITÍ POVOLÁNÍ A ÚROVNÍ

Cizí postavu můžeš vytvořit stejně, jako bys vytvářel hráčskou postavu, s použitím pravidel v *Příručce hráče*. Můžeš dokonce použít i deník postavy k sledování důležitých informací o CP.

Možnosti povolání. Kromě možností povolání v *Příručce hráče* jsou pro zlé hráčské a cizí postavy dostupné další dvě možnosti povolání: doména Smrti pro kleriky a Křivopřísežník pro paladiny. Obě možnosti jsou podrobně popsány na konci této kapitoly.

Vybavení. Většina CP nepotřebuje vyčerpávající seznam vybavení. Nepřítel, který je určen k boji, potřebuje zbraně a zbroj plus poklad, který nese (včetně kouzelných předmětů, které se dají použít proti dobrodruhům).

Nebezpečnost. CP vytvořená pro boj potřebuje nebezpečnost. Pro stanovení nebezpečnosti CP použij pravidla v 9. kapitole, stejně jako bys to dělal při navrhování nestvůry.

CP JAKO ČLENOVÉ DRUŽINY

Cizí postavy se mohou přidat k družině hráčských postav, protože chtějí podíl na kořisti a jsou ochotny přijmout stejný podíl rizika, nebo se mohou vydat za dobrodružství kvůli svému poutu věrnosti, vděčnosti či lásky. Takové cizí postavy ovládáš ty, nebo můžeš předat kontrolu hráčům. I když CP ovládá hráč, je na tobě zajistit, aby CP působila jako postava se svými vlastními právy, ne jen jako sluha, se kterým hráči mohou manipulovat pro svůj vlastní prospěch.

Jakákoliv CP, která doprovází dobrodruhy, jedná jako člen družiny a získává plný podíl z bodů zkušeností. Když stanovuješ obtížnost bojového střetnutí (viz 3. kapitola), nezapomeň započítat všechny CP, které jsou členy družiny.

NÁSLEDOVNÍCI NA NÍZKÉ ÚROVNI

Ve svém tažení můžeš dovolit hráčským postavám vzít si cizí postavy na nízké úrovni jako následovníky. Například paladin může mít paladina na 1. úrovni jako panoše, kouzelník může přijmout kouzelníka na 2. úrovni jako učně, klerik si může zvolit klerika na 3. úrovni jako akolytu (nebo mu může být přidělen) a bard si může vzít barda 4. úrovni jako náhradníka.

Umožnění, aby se k družině přidaly postavy na nízké úrovni, dává výhodu, že hráči mají záložní postavy, když si jejich hlavní postavy vezmou volno, odejdou do duchodu nebo zemřou. Nevýhodou je, že ty a hráči máte více členů družiny, se kterými musíte počítat.

Protože CP na nízké úrovni získávají jako členové družiny stejný podíl ZK, získají úrovně rychleji než dobrodruzi (prospěch ze studia pod takovými zkušenými mistry), a dokonce je nakonec mohou dohnat. Také to znamená, že vývoj dobrodruhů je poněkud pomalejší, protože se musí dělit o své ZK s CP, které nesou jen část dobrodružného břímě.

Mocné nestvůry, které jsou přiměřenou výzvou pro postavy na vysoké úrovni, mohou způsobit tak velké zranění, které namísto zabije nebo zneschopní následovníka na nízké úrovni. Dobrodruzi by měli počítat s tím, že se budou muset činit a obětovat nějaké zdro-

je k ochraně CP, jež je členem družiny, a poskytnout jí léčení, když tato ochrana selže.

CIZÍ POSTAVY JAKO DOBRODRUZI

Nemáte-li dostatek hráčů k vytvoření plné družiny, můžete použít CP k vyplnění skupiny. Tyto CP by měly být na stejném úrovni jako dobrodruh s nejnižší úrovní v družině a měly by být vytvořené (buď tebou, nebo hráči) pomocí pravidel pro tvorbu postav a jejich vývoj v *Průvodci hrou*. Pro tebe je nejjednodušší, necháš-li hráče vytvořit a hrát tyto podpůrné postavy.

Povzbuď hráče, aby hráli podpůrné postavy co nejopravdověji podle osobnostních rysů, ideálů, pout a vad cizích postav, takže se jim to zautomatizuje. Pokud cítíš, že CP není hrána dobře, můžeš nad ní převzít kontrolu, dát ji jinému hráči, nebo ji prostě nechat opustit družinu.

CP jako podpůrné postavy je jednodušší hrát, omezíš-li jejich možnosti povolání. Dobrými kandidáty pro podpůrné postavy jsou klerik s doménou Život, bojovník s archetypem Šampion, tulák s archetypem Zloděj a kouzelník se specializací v Zaklínání.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: VĚRNOST

Věrnost je volitelné pravidlo, které můžeš použít k určení, jak daleko zajde CP jako člen družiny, aby ochránila nebo pomohla ostatním členům družiny (i těm, které nemá nějak zvlášť ráda). CP jako člen družiny, která je zneužívána nebo ignorována, nejspíš opustí nebo zradí družinu, kdežto CP, která postavám vděčí za svůj život nebo sdílí jejich cíle, může za ně bojovat do posledního dechu. Věrnost se dá hrát hraním role, nebo pomocí tohoto pravidla.

HODNOTA VĚRNOSTI

Věrnost cizí postavy se měří na číselné škále od 0 do 20. Maximální hodnota věrnosti CP je rovna nejvyšší hodnotě Charismatu mezi všemi dobrodruhy v družině a její počáteční hodnota věrnosti je polovina tohoto čísla. Změní-li se nejvyšší hodnota Charismatu — třeba když postava zemře nebo opustí družinu — uprav adekvátně hodnotu věrnosti CP.

SLEDOVÁNÍ VĚRNOSTI

Hodnotu věrnosti cizí postavy sleduj v tajnosti, aby si hráči nebyli zcela jistí, jestli je CP v družině věrná, nebo nevěrná (i kdyby byla v danou dobu ovládaná hráčem).

Hodnota věrnosti CP vzroste o 1k4, pokud ostatní členové družiny pomohou CP dosáhnout cíle, který je spojený s jejím poutem. Stejně tak hodnota věrnosti CP vzroste o 1k4, pokud je s ní zacházeno obzvlášť dobře (například jako dárek dostane magickou zbraň), nebo je zachráněna jiným členem družiny. Hodnota věrnosti CP nikdy nemůže vzrůst nad své maximum.

Když ostatní členové družiny jednají způsobem, který se příčí přesvědčení nebo poutu CP, sniž hodnotu věrnosti CP o 1k4. Pokud je postava zneužívána, uváděná v omyl nebo ohrožovaná ostatními členy družiny z čistě soběckých důvodů, sniž hodnotu věrnosti cizí postavy o 2k4.

CP, jejíž hodnota věrnosti klesne na 0, přestane být věrná družině a může od nich odejít. Hodnota věrnosti nikdy nemůže klesnout pod 0.

CP s hodnotou věrnosti 10 či více riskuje život nebo zranění, aby pomohla svým družinským. Je-li hodnota věrnosti CP od 1 do 9, její věrnost je slabá. CP, jejíž hodnota věrnosti klesne na 0, přestane jednat v nejlepším zájmu družiny. Nevěrná CP budou družinu opustit (a zaútočí na postavy, které se jí pokusí zadržet), nebo bude tajně přivozovat pád družiny.

KONTAKTY

Kontakty jsou cizí postavy s blízkými vazbami na jednu nebo více hráčských postav. Nevyráží na dobrodružství, ale mohou poskytovat informace, zvěsti, zásoby nebo profesionální rady, a to buď zadarmo, nebo za peníze. Některá ze zázemí v *Příručce hráče* navrhují kontakty pro začínající dobrodruhy a postavy



si v průběhu své dobrodružné kariéry nejspíš zajistí užitečnější kontakty.

Pro nahodilé kontakty si zcela vystačíš se jménem a několika vybranými detaily, ale s vytvářením vracejícího se kontaktu si dej načas, obzvlášť s tím, který by se v určité chvíli mohl stát spojencem nebo nepřítelem. Přinejmenším se trochu zamysli nad cíli kontaktu a jak tyto cíle nejspíš vstoupí do hry.

PATRONI

Patron je kontakt, který zaměstnává dobrodruhy, poskytuje pomoc nebo odměny a zadává úkoly a dobrodružné zápletky. Po většinu času má patron zaručený zájem na úspěchu dobrodruhů a není potřeba ho přesvědčovat, aby jim pomohl.

Patronem může být dobrodruh v důchodu, který hledá mladší hrdiny, aby se vypořádal se vzrůstajícími hrozbami, nebo starosta, který ví, že městská stráž si neumí poradit s drakem, který požaduje poplatek. Šerif se stává patronem, když vyhlásí odměnu za koboldí nájezdníky, kteří terorizují místní kraj, a stejně tak šlechtic, který chce vyčistit od nestvůr opuštěné panství.

NÁMEZDNÍCI

Dobrodruzi mohou platit cizí postavy, že poskytnou služby za nejrůznějších okolností. Informace o námezdnících se vyskytují v 5. kapitole, „Vybavení“, v *Příručce hráče*.

Námezdní cizí postavy se jen zřídkakdy stávají v dobrodružství důležité a většinou vyžadují jen minimum tvé práce. Když si dobrodruzi zaplatí kočář, aby je dovezl na druhou stranu města, nebo potřebují doručit dopis, kočí nebo poslíček jsou námezdníci a dobrodruzi s touto CP ani nemusí vést rozhovor nebo se dozvědět její jméno. Kapitán lodi, která převáží dobrodruhy přes moře, je také námezdník, ale taková postava se potenciálně může změnit ve spojence, patrona, nebo dokonce nepřítele, jak se dobrodružství vyvine.

Když si dobrodruzi najmou CP pro dlouhodobou práci, přičti cenu služeb této CP k životním nákladům postav. Více informací najdeš v části „Dodatečné výdaje“ v 6. kapitole, „Mezi dobrodružství“.

KOMPARZ

Komparz jsou postavy a tvorové na pozadí, se kterými hlavní postavy interagují jen výjimečně, pokud vůbec.

Komparzisté mohou být povýšeni do důležitějších rolí přičiněním dobrodruhů, kteří je zvýrazní. Hráče například může zaujmout tvá letmá zmínka o pouličním rošťákovi a může se pokusit navázat s mladíkem rozhovor. Náhle se komparzista, kterému jsi nepřikládal žádnou důležitost, stane ústřední postavou v improvizované hrané scéně.

Kdykoliv je přítomný komparz, měj po ruce připravená jména a způsoby chování. V případě nouze můžeš uloupit rasově specifická jména postav, která se nachází v 2. kapitole, „Rasy“ v *Příručce hráče*.

PADOUŠI

Padouši svými akcemi zajišťují hrdinům práci. 3. kapitola ti pomáhá rozhodnout, jací padouši jsou vhodní pro tvá dobrodružství, zatímco tato část ti pomáhá vdechnout život jejich zlým plánům, metodám a slabinám. Nech se inspirovat následujícími tabulkami.

TABULKA PADOUCHOVÝCH PLÁNŮ

k8 Cíl a plán

1	<i>Bohatství (k4)</i>
1	Ovládnutí přírodních zdrojů nebo obchodu
2	Oženit se s bohatou ženou
3	Vydrancovat prastarou zříceninu
4	Ukrást zemi, zboží nebo peníze
2	<i>Magie (k6)</i>
1	Získat dávný artefakt
2	Postavit výtvor nebo magické zařízení
3	Uskutečnit přání božstva
4	Obětovat božstvu
5	Kontaktovat ztracené božstvo či moc
6	Otevřít bránu do jiného světa
3	<i>Moc (k4)</i>
1	Dobýt kraj nebo podnítit povstání
2	Získat kontrolu nad armádou
3	Stát se šedou eminencí trůnu
4	Získat přízeň vládce
4	<i>Nepokoje (k6)</i>
1	Naplnit apokalyptické proroctví
2	Prosadit mstivou vůli boha či patrona
3	Rozšířit odpornou nákuazu
4	Svrhnout vládu
5	Spustit přírodní katastrofu
6	Zcela zničit rod nebo kmen
5	<i>Nesmrtelnost (k4)</i>
1	Získat legendární předmět prodlužující život
2	Získat božství
3	Stát se nemrtvým, nebo si sehnat mladší tělo
4	Ukrást bytí sférického tvora
6	<i>Pomsta (k4)</i>
1	Pomstít dřívější ponížení nebo urážku
2	Pomstít dřívější uvěznění nebo zranění
3	Pomstít smrt milované osoby
4	Získat zpět ukradený předmět a ztrestat zloděje
7	<i>Vášeň (k4)</i>
1	Prodloužit život milované osoby
2	Prokázat se hodem lásky jiné osoby
3	Oživit nebo vzkřísit mrtvou milovanou osobu
4	Pro získání citů jiné osoby zničit rivaly
8	<i>Vliv (k4)</i>
1	Získat mocnou pozici nebo titul
2	Vyhrať soutěž nebo turnaj
3	Získat přízeň mocné osoby
4	Dosadit pěšáka do mocné pozice

TABULKA PADOUCHOVÝCH METOD

k2o	Metody
1	Imitování nebo přestrojení
2	Krádež nebo majetková kriminalita (k10)
1	Loupežné přepadení
2	Padělání
3	Pašování
4	Pytláctví
5	Rabování
6	Silniční loupež
7	Vydírání
8	Vykrádání
9	Zabavení majetku
10	Žhářství
3	Lhaní nebo křivá přísaha
4	Lov odměn nebo vraždění
5	Magické nepokoje (k8)
1	Illuze
2	Kříšení nebo oživování mrtvých
3	Ovládání myсли
4	Ovládání počasí
5	Přivolávání nestvůr
6	Smlouvání s peklem
7	Strašení
8	Zkamenění
6	Mučení (k6)
1	Bičování
2	Kyselina
3	Oslepení
4	Palečnice
5	Skřipec
6	Žhavé železo
7	Náboženství (k4)
1	Falešní bohové
2	Kacířství nebo kultismus
3	Kletby
4	Znesvěcení
8	Neřest (k4)
1	Drogy a alkohol
2	Hazard
3	Smilstvo
4	Svádění
9	Podvody důvěry (k6)
1	Nejasné drobné písmo
2	Podvádění
3	Podvod nebo švindlování
4	Porušení smlouvy
5	Šarlatánství nebo šalba
6	Umlouvání
10	Politika (k6)
1	Genocida
2	Spiknutí
3	Špionáž nebo slídění
4	Útlak
5	Zrada nebo velezrada
6	Zvyšování daní

k2o	Metody
11	Pomluvy (k4)
1	Křivá výpověď
2	Ponižování
3	Roznášení drbů nebo pomlouvání
4	Urážky na cti nebo hanění
12	Poprava (k8)
1	Napíchnutí na kůl
2	Natahování a čtvrcení
3	Oběšení
4	Oběť (živá)
5	Pohřbení zaživa
6	Setnutí hlavy
7	Ukřižování
8	Upálení
13	Pronásledování
14	Přehlížení
15	Utkání v souboji
16	Útok nebo bití
17	Válečnictví (k6)
1	Masakr
2	Povstání
3	Přepadení ze zálohy
4	Terorizmus
5	Vpád
6	Žoldnéři
18	Vražda (k10)
1	Bodnutí ze zadu
2	Eutanazie (nedobrovolná)
3	Kanibalismus
4	Nákaza nemocí
5	Otrávení
6	Roztrhání na kusy
7	Úkladná vražda
8	Uškrcení nebo udušení
9	Utopení
10	Zabití elektrickým proudem
19	Zajetí nebo donucování (k10)
1	Násilné verbování
2	Otrokářství
3	Poutání do okovů
4	Právní zastrašování
5	Svádění
6	Únos
7	Uplácení
8	Uvěznění
9	Vyhnaní
10	Výhrůžky nebo obtěžování
20	Zemědělské pustošení (k4)
1	Hladomor
2	Neúroda
3	Plíseň
4	Sucho



TABULKA PADOUCHOVÝCH SLABIN

k8 Slabina

- | | |
|---|--|
| 1 | Ukrytý předmět s padouchovou duší. |
| 2 | Padouchova moc se rozpadne, pomstí-li se smrt jeho skutečné lásky. |
| 3 | Padouch je oslabený v přítomnosti konkrétního artefaktu. |
| 4 | Zvláštní zbraň způsobuje dodatečné zranění, když se použije proti padouchovi. |
| 5 | Padouch se zničí, vysloví-li své pravé jméno. |
| 6 | Dávná věštba nebo hádanka zjevuje, jak může být padouch svržen. |
| 7 | Padouch padne, když jeho dávný nepřítel mu odpustí jeho dřívější činy. |
| 8 | Padouch ztratí svou moc, naplní-li se mystická dohoda, kterou kdysi dávno uzavřel. |

PADOUŠSKÉ MOŽNOSTI

POVOLÁNÍ

Pro tvorbu cizích postav s povoláními a úrovněmi můžeš použít pravidla v *Příručce hráče* a vytvořit je stejným způsobem, jako se vytváří hrácké postavy. Níže uvedené možnosti povolání ti umožňují vytvořit dva specifické padoušské archetypy: zlého velekněze a zlého rytíře či antipaladina.

Doména Smrti je dodatečná možnost domény pro zlé kleriky a Křivopřísežník nabízí alternativní cestu pro paladiny, kteří upadli v nemilost. Hráč si může zvolit jednu z těchto možností s tvým souhlasem.

KLERIK: DOMÉNA SMRTI

Doména Smrti se týká sil, které způsobují smrt, a negativní energie, která umožňuje oživování nemrtvých tvorů. Božstva jako Chemoš, Myrkul a Vey Jas jsou patroni nekromantů, rytířů smrti, kostějů, vznešených mumií a upírů. Bohové domény Smrti také ztělesňují vraždu (Anubis, Baal a Pyremius), bolest (Iuz či Lovitar), nemoc nebo jed (Incabulos, Talona či Morgion) a podsvětí (Hády a Hel).

TABULKA KOUZEL DOMÉNY SMRTI

Úroveň klerika Kouzla

- | | |
|----|---|
| 1. | falešný život, paprsek nemoci |
| 3. | paprsek slabosti, slepota nebo hluchota |
| 5. | oživ mrtvého, upíří dotyk |
| 7. | hniloba, znamení proti smrti |
| 9. | oblak smrti, štít proti živým |

BONUSOVÁ ZDATNOST

Když si na 1. úrovni klerik zvolí tuto doménu, získá zdatnost s vojenskými zbraněmi.

SMRTKA

Na 1. úrovni se klerik naučí jeden nekromantický trik dle své volby z libovolného seznamu kouzel. Když klerik sešle nekromantický trik, které by normálně zacílilo jen jednoho tvora, kouzlo místo toho může

PADOUCHOVY TAJNÉ SLABINY

Objevení a využití padouchovy slabiny může být pro hráče velmi potěšující, ačkoliv chytrý padouch se snaží svou slabinu skrývat. Například kostěj má škapulíř — magickou schránku pro svou duši — kterou uchovává dobře ukrytou. Zničení kostěje mohou postavy zajistit jen zničením škapulíře.

zacílit dva tvory v dosahu, kteří jsou navzájem do 1 sáhu od sebe.

BOŽSKÁ PŘÍZEŇ: DOTEK SMRTI

Od 2. úrovně může klerik použít svou Božskou přízeň k zničení životní sily jiného tvora pouhým dotykem.

Když klerik zasáhne tvora útokem na blízko, může použít Božskou přízeň a způsobit tím cíli dodatečné nekrotické zranění. Zranění je rovně 5 + dvojnásobek úrovně klerika.

NEVYHNUTELNÉ ZNIČENÍ

Počínaje 6. úrovní se klerikova schopnost vedení negativní energie stane silnější. Nekrotické zranění způsobené klerickými kouzly postavy a možnostmi Božské přízně ignoruje odolání vůči nekrotickému zranění.

BOŽSKÝ ÚDER

Na 8. úrovni klerik získá schopnost prodchnout nekrotickou energií své údery zbraní. Jednou v každém svém tahu, když zasáhne tvora útokem zbraní, může mu způsobit dodatečné nekrotické zranění 1k8. Když klerik dosáhne 14. úrovně, dodatečné zranění se zvýší na 2k8.

ZLEPŠENÁ SMRTKA

Od 17. úrovně, když klerik sešle nekromantické kouzlo 1. až 5. úrovně, které by normálně zacílilo jen jednoho tvora, kouzlo místo toho může zacílit dva tvory v dosahu, kteří jsou navzájem do 1 sáhu od sebe. Spotřebovavá-li kouzlo své surovinové složky, musí je klerik poskytnout pro každý cíl.

PALADIN: KŘIVOPŘÍSEŽNÍK

Křivopřísežník je paladin, který porušil svou svatou přísahu kvůli své temné ambici nebo který slouží temné síle. Ať už v paladinově srdeci hořelo jakékoliv světlo, bylo uhašeno. Zůstala jen tma.

Paladin musí být zlý a aspoň na 3. úrovni, aby se stal Křivopřísežníkem. Schopnosti specifické pro svou Svatou přísahu nahradí schopnostmi Křivopřísežníka.

PŘÍSEŽNÁ KOUZLA

Paladin Křivopřísežník ztratí svá dříve získaná přísežná kouzla a místo nich získá následující kouzla Křivopřísežníka na uvedených úrovních paladina.

KOUZLA KŘIVOPŘÍSEŽNÍKA

Úroveň paladina Kouzla

- | | |
|-----|-----------------------------------|
| 3. | pekelné odvrácení, způsob zranění |
| 5. | koruna šílenství, tma |
| 9. | oživ mrtvého, uvrhni kletbu |
| 13. | hniloba, zmatek |
| 17. | nákaza, podrob osobu |

BOŽSKÁ PŘÍZEŇ

Paladin Křivopřísežník na 3. či vyšší úrovni získá následující možnosti Božské přízně.

Strašlivý aspekt. Jako akci použitím své Božské přízně paladin vezme nejtemnější emoce a zaměří je do výbuchu magické hrozby. Každý tvor dle paladino-

vy volby do 6 sáhů od něj si musí hodit záchranný hod na Moudrost, pokud paladina vidí. Když cíl neuspěje, stane se vůči paladinovi vystrašený na 1 minutu. Pokud tvor vystrašený tímto účinkem skončí svůj tah dál než 6 sáhů od paladina, může se pokusit o další záchranný hod na Moudrost. Uspěje-li, účinek pro něj skončí.

Ovládní nemrtvé. Jako akci použitím své Božské přízně paladin zacílí jednoho nemrtvého tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Cíl si musí hodit záchranný hod na Moudrost. Když neuspěje, musí plnit paladinovy rozkazy následujících 24 hodin, nebo dokud paladin nepoužije tuto možnost Božské přízně znovu. Nemrtvý, jehož nebezpečnost je vyšší či rovná paladinově úrovni, je imunní vůči tomuto účinku.

AURA NENÁVISTI

Počínaje 7. úrovní paladin i jeho přátelé a nemrtví do 2 sáhů od něj získají bonus k hodům na zranění zbraní na blízko rovný paladinově opravě Charismatu (minimálně však +1). Tvor může mít prospěch z této schopnosti v jednu chvíli jen od jednoho paladina.

Od 18. úrovně se poloměr této aury zvýší na 6 sáhů.

NADPŘIROZENÉ ODOLÁNÍ

Na 15. úrovni získá paladin odolání vůči bodnému, drtivému a sečnému zranění z nemagických zbraní.

PÁN DĚSU

Na 20. úrovni se může paladin jako akci obkloupit aurou přítmí, která vydrží 1 minutu. Aura ztlumí jasné světlo v okruhu o poloměru 6 sáhů kolem paladina na šero. Kdykoliv začne svůj tah v auře nepřítel, který je paladinem vystrašený, utrpí psychické zranění 4k10. Navíc paladin a tvorové v auře, které určí, se ponoří hlouběji do stínu. Tvorové, kteří spoléhají na zrak, mají nevýhodu k hodům na útok proti tvorům ponořeným do tohoto stínu.

Dokud aura trvá, paladin může pomocí své bonusové akce ve svém tahu způsobit, že stíny v auře zaútočí na jednoho tvora. Paladin si hodí na útok na blízko kouzlem proti cíli. Pokud útok zasáhne, cíl utrpí nekrotické zranění rovné 3k10 + paladinova oprava Charismatu.

Po aktivaci aury ji paladin nemůže aktivovat znovu, dokud si důkladně neodpočine.

KŘIVOPŘÍSEŽNÍKOVO SMÍŘENÍ

Povolíš-li hráči, aby si zvolil možnost Křivopřísežníka, můžeš jeho paladinovi později dovolit se smířit a zase se stát pravým paladinem.

Paladin, který si přeje se smířit, se musí nejprve vzdát svého zlého přesvědčení a dát najevo tuto změnu přesvědčení slovy a skutky. Když to paladin udělá, ztratí všechny schopnosti Křivopřísežníka a musí si zvolit božstvo a posvátnou přísahu. (S tvým svolením si hráč může vybrat jiné božstvo nebo posvátnou přísahu, než měla postava předtím.) Ale paladin nezíská schopnosti povolání specifické pro danou přísahu, dokud nesplní nějaký druh nebezpečného úkolu či zkoušky, o níž rozhodne PJ.

Paladin, který podruhé poruší svou svatou přísahu, se může znova stát Křivopřísežníkem, ale nemůže se smířit.



5. KAPITOLA: DOBRODRUŽNÁ PROSTŘEDÍ

JNOHÁ D&D DOBRODRUŽSTVÍ SE točí kolem jeskynního prostředí. Pojem „jeskyně“ v D&D zahrnuje velké síně a hrobky, podzemní doupata nestvůr, labyrinty prošpi-kované smrtícími pastmi, přírodní jeskyně táhnoucí se celé míle pod povrchem země a zříceniny hradů.

Ne každé dobrodružství se odehrává v jeskyni. Putování divočinou přes Bezútěšnou poušť nebo trýz-nivá cesta do džunglí Ostrova děsu může být vzrušujícím dobrodružstvím samo o sobě. Venku pod šírym nebem krouží na obloze draci hledající kořist, skurutí kmeny se valí ze svých ponurých pevností a válčí se svými sousedy, obří plení statky kvůli jídlu a příšerní pavouci se spouští dolů z korun stromů obalených pavučinou.

V jeskyni jsou dobrodruzi omezeni zdmi a dveřmi kolem nich, ale v divočině mohou dobrodruzi cestovat téměř libovolným směrem. V tom je hlavní rozdíl mezi jeskyní a divočinou: v jeskyni je mnohem jednodušší předvídat, kam družina dobrodruhů může jít, protože možnosti jsou omezené – ne tak v divočině.

Vesnice, města a velkoměsta jsou kolébkami civiliza-cí v nebezpečném světě, ale také nabízí příležitosti k dobrodružství. Uvnitř městských hradeb se střetnutí s nestvůrami mohou zdát nepravděpodobná, ale městské prostředí má své vlastní padouchy a nebez-pečí. Zlo má konec konců mnoho podob a městské prostředí není vždy bezpečným přístavem, jak by se mohlo zdát.

Tato kapitola nabízí přehled těchto tří prostředí plus několika neobvyklých prostředí. Provede tě procesem tvorby místa dobrodružství, se spoustou náhodných tabulek, které tě mají inspirovat.

JESKYNĚ

Některé jeskyně jsou staré pevnosti opuštěné obyvateli, kteří je postavili. Jiné jsou přírodní jeskyně nebo podivná doupata vytesaná či vyryta hnusnými nestvůrami. Přitahují zlé kulty, kmeny nestvůr a samotářské tvory. Jeskyně jsou i domovem prastarých pokladů: mincí, drahokamů, kouzelných předmětů a jiných cenin, jež jsou ukryté ve tmě a často střežené pastmi, nebo žárlivě hájené nestvůrami, které je sbírají.

TVORBA JESKYNĚ

Když se odhadláš vytvořit jeskyni, přemýšlej nad jejími význačnými vlastnostmi. Například jeskyně, která slouží jako pevnost skurutů, má jiné vlastnosti než pradávný chrám yuan-tiů. Tato část vytváří postup pro tvorbu jeskyně a jak jí vdechnout život.

MÍSTO JESKYNĚ

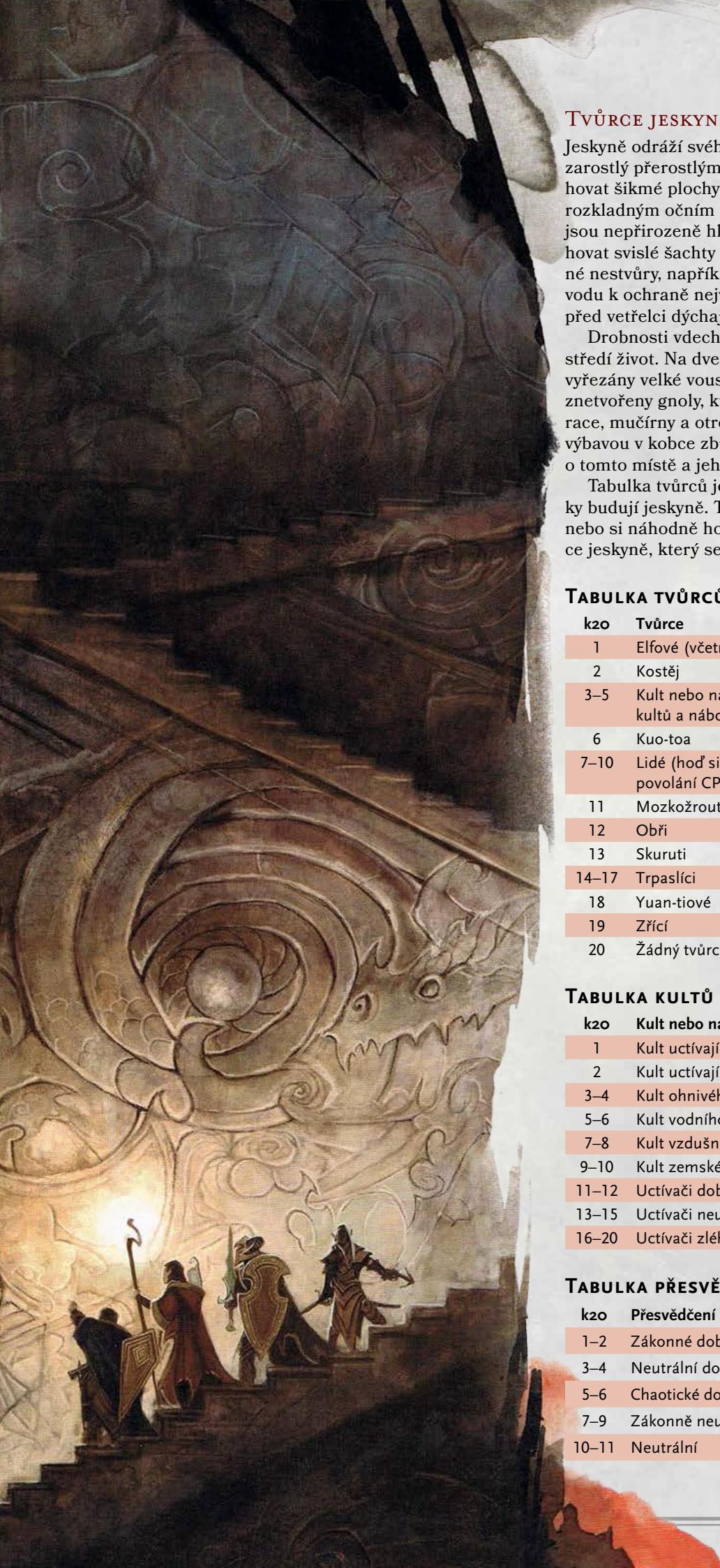
K umístění své jeskyně můžeš použít Tabulku místa jeskyně. Můžeš si podle ní hodit, nebo si v ní zvolit položku, která tě inspiruje.

MÍSTO JESKYNĚ

k%	Místo
01–04	Budova ve městě
05–08	Katakomby nebo kanály pod městem
09–12	Na ostrově
13–16	Na poušti
17–20	Na vrcholu hory
21–24	Pod hřbitovem
25–28	Pod chrámem
29–32	Pod nebo na stolové hoře
33–36	Pod statkem
37–40	Pod troskami města
41–45	Pod vodou
46–51	Pod zříceninou hradu
52–55	V bažině
56–59	V džungli
60–63	V horském průsmyku
64–67	V ledovci
68–71	V několika propojených stolových horách
72–75	V předhoří
76–79	V příbojové jeskyni
80–83	V rokli
84–87	Ve hvozdě
88–91	Ve stěne srázu
92–95	Ve strži
96–100	Hoď si dle Tabulky exotických míst

EXOTICKÉ MÍSTO

k20	Místo
1	Hrad nebo budova na dně vodopádu
2	Hrad nebo budova utopená v bažině
3	Kolem gejzíru
4	Mezi větvermi stromu
5	Na mraku
6	Na ostrově v podzemním moři
7	Na zádech Gigantického živého tvora
8	Plující na moři
9	Pohřbené v písečné bouři
10	Pohřbené v sopečném prachu
11	Pohřbné pod lavinou
12	Uvnitř Mordenkainenova velkolepého domu
13	Uzavřený v magické kopuli síly
14	V meteoritu
15	V oblasti zničené magickou katastrofou
16	V polosféře nebo v kapsové dimenzi
17	V sopce
18	Ve Stínopádu
19	Ve Vilí divočině
20	Za vodopádem



TVŮRCE JESKYNĚ

Jeskyně odráží svého tvůrce. Ztracený chrám yuan-tiů, zarostlý přerostlymi rostlinami džungle, může obsahovat šikmé plochy místo schodů. Jeskyně vyražená rozkladným očním paprskem zřícího má stěny, které jsou nepřirozeně hladké, a zřícího doupě může obsahovat svislé šachty propojující různá patra. Obojživelné nestvůry, například kuo-toové a aboleti, používají vodu k ochraně nejvnitřnejších částí svých doupat před vetřelci dýchajícími vzduch.

Drobnosti vdechují charakteristice jeskynního prostředí život. Na dveřích trpasličí pevnosti mohly být vyrezány velké vousaté tváře, jež ale nyní mohou být znetvořeny gnoly, kteří tam teď žijí. Pavučinové dekorace, mučírny a otrokářské kotce mohou být běžnou výbavou v kobce zbudované drowy, což něco vypovídá o tomto místě a jeho obyvatelích.

Tabulka tvůrců jeskyně obsahuje tvory, kteří typicky budují jeskyně. Tvůrce si může vybrat z tabulky, nebo si náhodně hodit, či zvolit nějakého jiného tvůrce jeskyně, který se hodí pro tvé tažení.

TABULKA TVŮRCŮ JESKYNĚ

k20 Tvůrce

1	Elfové (včetně drowů)
2	Kostěj
3–5	Kult nebo náboženská skupina (hoď si dle Tabulky kultů a náboženských skupin pro určení detailů)
6	Kuo-toa
7–10	Lidé (hoď si dle Tabulky přesvědčení CP a Tabulky povolání CP pro určení detailů)
11	Mozkožrouti
12	Obři
13	Skuruti
14–17	Trpasličí
18	Yuan-tiové
19	Zřící
20	Žádný tvůrce (přírodní jeskyně)

TABULKA KULTŮ A NÁBOŽENSKÝCH SKUPIN

k20 Kult nebo náboženská skupina

1	Kult uctívající ďábla
2	Kult uctívající démona
3–4	Kult ohnivého živlu
5–6	Kult vodního živlu
7–8	Kult vzdušného živlu
9–10	Kult zemského živlu
11–12	Uctíváči dobrého božstva
13–15	Uctíváči neutrálního božstva
16–20	Uctíváči zlého božstva

TABULKA PŘESVĚDČENÍ CP

k20 Přesvědčení

1–2	Zákonné dobro
3–4	Neutrální dobro
5–6	Chaotické dobro
7–9	Zákonné neutrální
10–11	Neutrální
12	Chaoticky neutrální
13–15	Zákonné zlo
16–18	Neutrální zlo
19–20	Chaotické zlo

TABULKA POVOLÁNÍ CP

k2o	Povolání	k2o	Povolání
1	Barbar	8	Hraničář
2	Bard	9–10	Klerik
3–4	Bojovník	11–14	Kouzelník
5	Čaroděj	15	Mnich
6	Černokněžník	16	Paladin
7	Druid	17–20	Tulák

ÚČEL JESKYNĚ

Pokud není jeskyně přírodní, je vyrobená a obydlená za konkrétním účelem, který ovlivňuje její rozvržení a rysy. Účel si můžeš zvolit z Tabulky účelu jeskyně, náhodně si hodit, nebo použít své vlastní nápadы.

TABULKA ÚČELŮ JESKYNĚ

k2o	Účel	k2o	Účel
1	Bludiště	14–17	Pevnost
2–5	Doupě	18	Sférická brána
6–8	Důl	19	Úschovna pokladů
9–10	Hrobka	20	Vražedná past
11–13	Chrám či svatyně		

Bludiště. Bludiště je určené k tomu, aby oklamalo nebo dezorientovalo ty, kdo do něj vstoupí. Některá bludiště jsou propracované překážky, které chrání poklad, zatímco jiná jsou trestnicí pro vězně, kteří tam byli vykázáni, aby je strašily a sežaly tamní nestvůry.

Doupě. Doupě je místo, kde žijí nestvůry. Typická doupat zahrnují zříceniny a přírodní jeskyně.

Důl. Opuštěný důl se může rychle stát zamořený nestvůrami, zatímco horníci, kteří kopou příliš hluboko, se mohou probořit do Temných říší.

Hrobka. Hrobky jsou magnety na lovce pokladů i nestvůry, které lační po kostech mrtvých.

Chrám či svatyně. Tato jeskyně je zasvěcená božstvu nebo jiné sférické bytosti. Její uctíváči obhospodařují jeskyni a provozují v ní své obřady.

Pevnost. Pevnost poskytuje zabezpečenou základnu pro operace padouchů a nestvůr. Obvykle v ní vládne mocná osoba, například kouzelník, upír či drak, a je větší a spletitější než prosté doupě.

Sférická brána. Jeskyně postavené kolem sférických portálů jsou často přeměněné sférickou energií, která z těchto portálů prosakuje.

Vražedná past. Tato jeskyně je postavená k likvidování tvorů, kteří se odváží do ní vstoupit. Vražedná past může střežit poklad šíleného kouzelníka, nebo může být navržena tak, aby lákala dobrodruhy k zániku kvůli nějakému ohavnému účelu, například aby krmila dušemi kostějův škapulíř.

Úschovna pokladů. Úschovna pokladů je postavená tak, aby chránila mocné kouzelné předměty a velké materiální bohatství. Tyto jeskyně jsou silně střežené nestvůrami a pastmi.

HISTORIE

Ve většině případů jsou původní architekti jeskyně dávno pryč a otázka, co se jim stalo, může pomoci se ztvárněním jejího současného stavu.

Tabulka historie jeskyně uvádí klíčové události, které mohou přeměnit oblast z jejího původního účelu na jeskyni určenou pro prozkoumání dobrodruhy. Obzvlášť staré jeskyně mohou mít historii, která se skládá z několika událostí, z nichž každá změnila oblast nějakým způsobem.

TABULKA HISTORIE JESKYNĚ

k2o	Klíčová událost
1	Dějiště velkého zázraku
2–5	Dobyta vetřelci
6	Místo prokleti bohové a všichni se mu vyhýbají
7	Opuštěná kvůli moru
8–10	Opuštěná tvůrci
11–12	Původní tvůrce stále vládne
13	Tvůrce zničil vnitřní konflikt
14–15	Tvůrce zničili útočící nájezdníci
16	Tvůrce zničil objev, který učinili na tomto místě
17	Tvůrce zničila magická katastrofa
18–19	Tvůrce zničila přírodní katastrofa
20	Zamořená sférickými tvory

OBYVATELÉ JESKYNĚ

Po odchodu tvůrců jeskyně se do ní mohl přistěhovat kdokoliv nebo cokoliv. Inteligentní nestvůry, nemyslící jeskynní mrchožrouti, šelmy i kořist, ty všechny může jeskyně přitahovat.

Nestvůry v jeskyni jsou víc než sbírka náhodných tvorů, kteří čirou náhodou žijí vedle sebe. Houby, hmyz, mrchožrouti a šelmy mohou soužít v komplexní ekologii, spolu s inteligentními tvory, kteří sdílí svůj životní prostor pomocí komplikované kombinace nadvlády, vyjednávání a krveprolití.

Postavy se mohou propříližit do jeskyně, navázat spojenectví s jednou frakcí, nebo poštovat frakce navzájem proti sobě a snížit tak hrozbu mocnějších nestvůr. Například v jeskyni, v níž žijí mozkožrouti a jejich skřetí nevolníci, se mohou dobrodruzi pokusit podnítit gobliny, skuruty a gobry, aby se vzbouřili proti svým illitidským páñům.

JESKYNNÍ FRAKCE

Jeskyni někdy ovládá jediná skupina inteligentních humanoidů, například kmen orků, který se zmocnil jeskynního komplexu, nebo horda trollů, která obývá zříceninu na povrchu. Jindy, obzvlášť ve větších jeskyních, sdílí místo několik skupin tvorů a soupeří o zdroje.

Například orkové, kteří sídlí v dolech poničené trpasličí citadel, mohou neustále bojovat proti skurutům, kteří obývají vyšší patra citadel. Mozkožrouti, kteří založili kolonii v nejnižších patrech dolů, mohou manipulovat a ovládat klíčové skuruty a pomocí nich se snažit vymýtit orky. A celou dobu to sleduje buňka drowích zvědů a osnuje zabítí mozkožroutů a následné zotročení všech přeživších tvorů.

Pro snazší představu uvažuj o jeskyni jako o sbírce střetnutí, v níž dobrodruzi vyráží jedny dveře za druhými a zabíjí, cokoliv leží za nimi. Ale příliv a odliv moci mezi skupinami v jeskyni poskytuje mnoho příležitostí pro delikátní interakci. Obyvatelé jeskyně jsou zvyklí uzavírat nepravděpodobná spojenectví a dobrodruzi jsou divoká karta, kterou mazané nestvůry hodlají využít.

Inteligentní tvorové v jeskyni mají cíle, ať už tak prosté jako krátkodobé přežití, nebo tak ambiciozní jako zmocnění se celé jeskyně jako první krok v zakládání říše. Takoví tvorové mohou přijít k dobrodruhům s nabídkou spojenectví a doufat, že tím postavám zabrání zpustošit doupě a zajistí si pomoc proti nepřátelům. CP vůdců takových skupin vdechni život, jak je popsáno ve 4. kapitole. Dej jim osobnostní rysy, cíle a ideály. Potom tyto prvky použij k ohlasu na příchod dobrodruhů do jejich teritoria.

EKOLOGIE JESKYNĚ

Obydlená jeskyně má svůj vlastní ekosystém. Tvorové, kteří v ní žijí, potřebují jíst, pít, dýchat a spát, tak jako tvorové v divočině. Šelmy musí být schopné lovit kořist a inteligentní tvorové si hledají doupata, která nabízí nejlepší kombinaci vzduchu, potravy, vody a bezpečnosti. Měj tyto faktory na paměti, když navrhuješ jeskyni, u které chceš, aby byla pro hráče uvěřitelná. Nemá-li v sobě jeskyně žádnou vnitřní logiku, bude pro dobrodruhy těžké dělat racionální rozhodnutí v rámci daného prostředí.

Například, najdou-li postavy v jeskyni jezírko pitné vody, mohou učinit logický předpoklad, že mnozí tvorové, kteří v jeskyni bydlí, se chodí na toto místo napít. Dobrodruzi mohou u jezírka přichystat přepadení ze zálohy. Podobně, zamčené dveře — nebo dokonce dveře, jejichž otevření vyžaduje ruku — mohou omezit pohyb některých tvorů. Jsou-li všechny dveře v jeskyni zavřené, hráči se mohou divit, jak mohli přežít mrchovatci nebo stirgy, na které opakovaně narází.

OBTÍŽNOST STŘETNUTÍ

Když budou dobrodruzi sestupovat hlouběji do jeskyně, možná budeš mít sklon zvyšovat obtížnost střetnutí jako způsob, jak udržet jeskyni náročnou pro postavy se zvyšující se úrovni, nebo jak vyostřit napětí. Tento přístup ale může změnit jeskyni ve fádní mlýn. Lepší přístup je rozmrštit po celé jeskyni střetnutí s různou obtížností. Kontrast mezi lehkými a těžkými střetnutími a mezi jednoduchými a složitými střetnutími podněcuje postavy, aby měnily svou taktiku a předchází tomu, aby se střetnutí zdála příliš podobná.

MAPOVÁNÍ JESKYNĚ

Každá jeskyně potřebuje mapu zobrazující její uspořádání. Místo jeskyně, její tvůrce, účel, historie a obyvatelé by ti měli poskytnout výchozí bod pro návrh mapy jeskyně. Potřebuješ-li další inspiraci, na internetu můžeš najít mapy, které jsou volně ke stažení, nebo dokonce použít mapu místa z reálného světa. Nebo si můžeš půjčit mapu z vydaného dobrodružství, či náhodně vygenerovat jeskynní komplex pomocí tabulek, jež jsou uvedené v dodatku A.

Jeskyně může mít různou velikost, od několika místností v poničeném chrámu po obrovský komplex místností a chodeb sahající desítky až stovky sáhů všemi směry. Cíl dobrodruhů zpravidla leží co nejdál od vstupu do jeskyně, což nutí postavy sejet hlouběji do podzemí, nebo dál do srdce komplexu.

Mapa jeskyně se dá nejsnadněji nakreslit na čtverečkaný papír, kde každý čtvereček představuje oblast 2×2 sáhy. (Hrajete-li s figurkami na herním plánu, možná dás přednost měřítku, kde každý čtvereček představuje 1 sáh, nebo rozdělší dvousáhovou síť na sáhovou, když budeš kreslit své mapy pro boj.) Když kreslíš svou mapu, měj na paměti následující body:

- Asymetrické místnosti a uspořádání mapy dělá jeskyni méně předvídatelnou.
- Mysli prostorově. Schody, svahy, plošiny, žebříky, balkóny, jámy a jiné změny převýšení dělají jeskyni zajímavější a bojová střetnutí v těchto oblastech náročnější.
- Dej jeskyni trochu opotřebení. Nechceš-li zdůraznit, že stavitelé jeskyně byli mimořádně zruční, běžně se mohou vyskytovat zřícené chodby a oddělovat dříve propojené části jeskyně. Dřívější zemětřesení mohla vytvořit v jeskyni průrvy. Rozštěpení místností a chodeb může tvořit zajímavé překážky.
- Včleň přírodní rysy dokonce i do uměle vybudované jeskyně. Středem trpasličí pevnosti může protékat podzemní potok a vytvářet různorodé tvary a velikosti místností a vyžádané rysy jako mosty a odtoky.
- Přidej několik vchodů a východů. Nic nedá hráčům silnější pocit skutečného rozhodování než několik možností vstupu do jeskyně.
- Přidej tajné dveře a tajné místnosti jako odměnu pro hráče, kteří si udělají čas na jejich hledání.

Pokud potřebuješ pomoci s vytvářením map podzemí od píky, viz dodatek A.

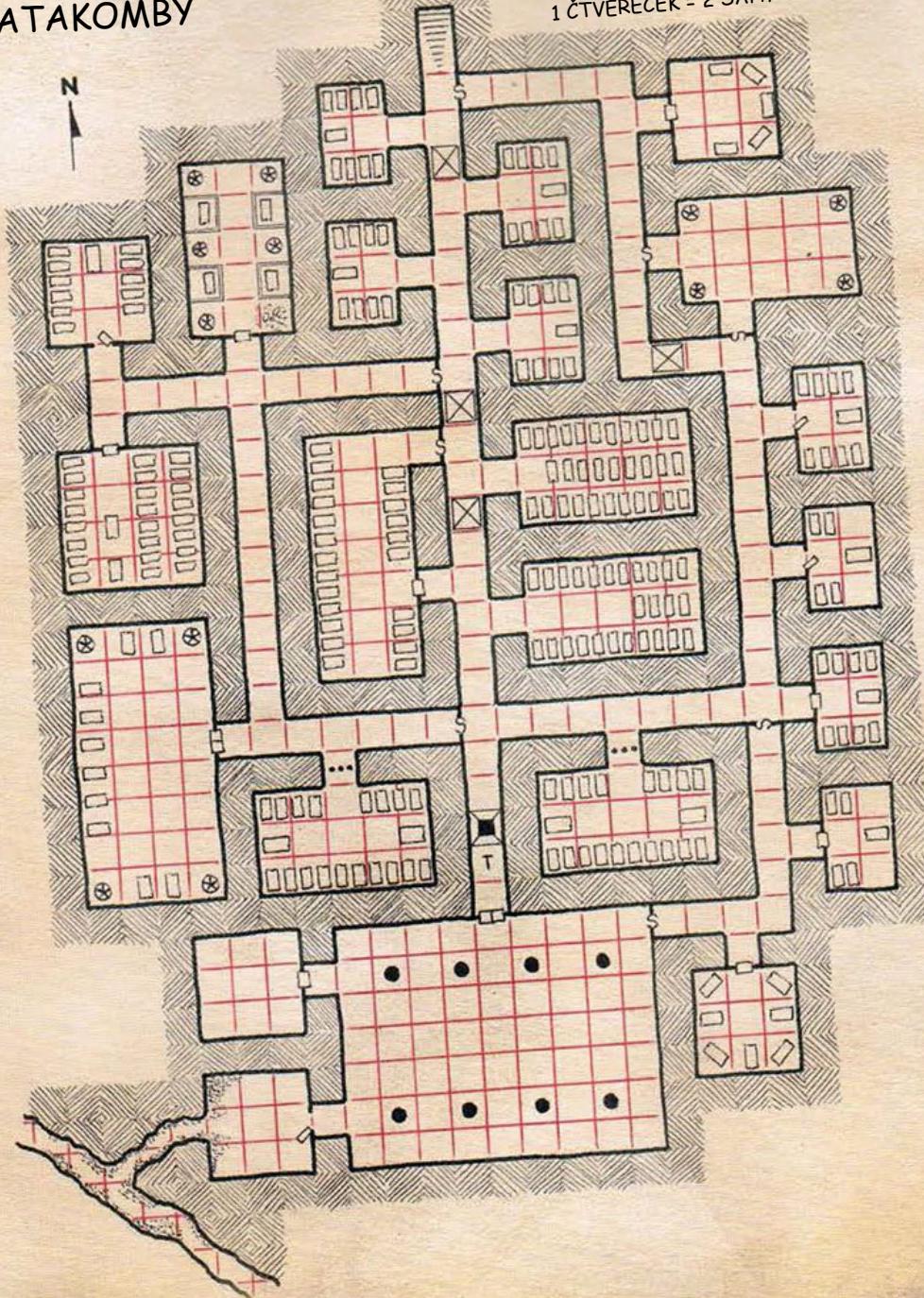
RYSY JESKYNĚ

Atmosféra, fyzické charakteristiky a původ jeskyní se mohou široce lišit. Stará hrobka může mít kamenné zdi a uvolněné dveře, puch rozkladu a žádné světlo kromě toho, co si dobrodruzi sami přinesou. Sopečné doupě může mít hladké kamenné stěny vymleté dřívějšími výbuchy, magicky zesílené mosazné dveře, zápach síry a světlo z tryskajících ohňů v každé chodbě a místnosti.

ZDI

Některé jeskyně mají zdi ze zdiva. Jiné mají zdi z pevné skály, vytěsané nástroji, které jim daly hrubý, neotesaný vzhled, nebo hladké vymleté průchodem vody či lávy. Nadzemní jeskyně může být vyrobená ze dřeva nebo kompozitních materiálů.

Zdi jsou občas vyzdobeny nástěnnými malbami, freskami, basreliéfy a svítidly, například lucernovými nebo pochodňovými držáky. Některé dokonce mají v sobě zabudované tajné dveře.



PŘÍKLAD MAPY JESKYNĚ

DVEŘE

Dveře v jeskyni mohou být zasazeny do prostých klenb a překladů. Mohou být ověnčeny vyřezanými chrliči či škodolibými tvářemi, nebo v nich mohou být vyryty runy, které prozrazují vodítka, co se skrývá za nimi.

Vzpříčené dveře. Dveře v jeskyni se často vzpříčí, když se dlouho nepoužívají. Otevření vzpříčených dveří vyžaduje úspěšný hod na ověření Síly. 8. kapitola, „Vedení hry“ poskytuje pokyny pro nastavení SO.

Zamčené dveře. Postavy, které nemají klíč od zamčených dveří, mohou otevřít zámek paklícem pomocí úspěšného ověření Obratnosti (to vyžaduje zlodějské náčiní a zdatnost v jeho použití). Mohou také vyrazit dveře úspěšným ověřením Síly, rozbít dveře na kusy, když jim způsobí dostatek poškození, nebo

použít kouzlo *zaklep* či obdobnou magii. 8. kapitola uvádí pokyny pro nastavení SO a přisouzení statistik dveřím a jiným předmětům.

Dveře zavřené na petlice. Dveře zavřené na petlice jsou podobné jako zamčené dveře, ale není v nich zámek, který by se dal otevřít, a ze strany, na níž je petlice, se dveře dají normálně otevřít pomocí akce, v níž se petlice vysune z jejích chráničů.

TAJNÉ DVEŘE

Tajné dveře jsou vyrobeny tak, aby splnuly se zdí, která je obklopuje. Jejich přítomnost někdy prozradí slabé trhlinky ve zdi nebo ošoupaná podlaha.

Objevení tajných dveří. Pro určení, jestli si někdo z družiny všimne tajných dveří bez aktivního hledání, použij hodnoty pasivní Moudrosti (Vnímání) postav. Postavy mohou najít dveře také aktivním prohledáním



místa, kde jsou dveře ukryté, když uspějí v hodu na ověření Moudrosti (Vnímání). Jak nastavit vhodný SO pro toto ověření najdeš v 8. kapitole.

Otevření tajných dveří. Jakmile jsou tajné dveře objeveny, může být potřeba úspěšné ověření Inteligence (Pátrání) pro zjištění, jak je otevřít, pokud otvírací mechanismus není zřejmý. SO nastav podle pokynů pro obtížnost v 8. kapitole.

Nemůžou-li dobrodruzi přijít na to, jak tajné dveře otevřít, vždycky je možnost je vyrazit. Ber je jako zamčené dveře vyrobené ze stejného materiálu, jako je okolní zeď a pro určení vhodných SO nebo statistik použij pokyny v 8. kapitole.

SKRYTÉ DVEŘE

Skryté dveře jsou normální dveře, které jsou ukryté před zraky. Tajné dveře jsou pečlivě vyrobené tak, aby splynuly s okolním povrchem, zatímco skryté dveře jsou nejčastěji ukryté obyčejnými prostředky. Mohou být zakryté gobelínem či omítkou, nebo (v případě skrytého padacího poklopu) pod běhouinem. K najít skrytých dveří obvykle není potřeba žádné ověření vlastnosti. Postava se k jejich odhalení musí jen podívat na správné místo, nebo udělat kroky správným směrem. Avšak můžeš použít hodnoty pasivní Moud-

rosti (Vnímání) postav k určení, jestli si některá z nich všimne stop na zemi nebo stop o nedávné manipulaci s gobelínem či běhouinem.

PADACÍ MŘÍŽE

Padací mříž je řada svislých tyčí ze dřeva či železa, vyztužená jednou či více vodorovnými lamelami. Blokuje chodbu nebo klenutý průchod, dokud není zvednuta ke stropu pomocí řetězu a rumpálu. Hlavní prospěch padací mříže je v tom, že blokuje průchod, zatímco strážník stále umožňuje sledovat oblast za ní a skrz ní útočit na dálku nebo sesílat kouzla.

Zvednutí či spuštění padací mříže rumpálem vyžaduje akci. Pokud postava nedosáhne na rumpál (obvykle proto, že je na opačné straně padací mříže), nadzvednutí padací mříže nebo dostatečné ohnutí jejích tyčí od sebe vyžaduje úspěšné ověření Sily. SO tohoto ověření závisí na velikosti a váze padací mříže nebo na tloušťce jejích tyčí. Pro určení vhodného SO, viz 8. kapitola.

SVĚTLO A TMA

V podzemním komplexu nebo uvnitř nadzemních zřícenin je implicitně tma, ale obyvatelé jeskyně mohou mít světelné zdroje.

V podzemních osadách používají oheň dokonce i rasy, které vidí ve tmě, a to k ohřátí, vaření a obraně. Ale mnozí tvorové nepotřebují teplo ani světlo. Dobrodruzi si musí nosit své vlastní zdroje světla do zaprášených hrobek, kde jen nemrtví stojí na stráži, opuštěných zřícenin hemžících se dravými nestvůrami a slizy a přirodních jeskyní, kde loví slepí tvorové.

Světlo pochodně či lucerny pomáhá postavě vidět na krátkou vzdálenost, ale ostatní tvorové mohou vidět tento zdroj světla zdálky. Jasné světlo v prostředí úplné tmy je viditelné na míle daleko, i když pod zemí je výhled na takovou vzdálenost vzácný. Ale i tak světelné zdroje používané dobrodruhy v jeskyni často přitahují nestvůry, podobně jako rysy jeskyně, které vydávají světlo (například světlíkující houba nebo zářící magické portály), mohou přitáhnout pozornost dobrodruhů.

KVALITA VZDUCHU

Podzemní tunely a nadzemní zříceniny jsou často uzavřené prostory s minimálním prouděním vzduchu. Ačkoliv se nestává, že by jeskyně byla utěsněná tak pevně, že by dobrodruzi měli problém s dýcháním, atmosféra je často dusná a těžká. A co víc, pachy v jeskyni setrvávají a stálou atmosférou mohou zesílit.

ZVUKY

Uzavřená geografie jeskyně pomáhá s vedením zvuku. Skřípací vrzání otevřaných dveří se může nést chodbou desítky sáhů daleko. Silnější zvuky, například říčení kovářských kladiv nebo ryk boje se může rozléhat po celé jeskyni. Mnoho tvorů, co žije pod zemí, využívá takové zvuky k hledání kořisti, nebo spustí poplach při jakémkoliv hluku způsobeném vniknutím družiny dobrodruhů.

NÁSTRAHY JESKYNĚ

Zde popsané nástrahy jsou jen několika příklady nebezpečí prostředí, co se nalézá pod zemí a na ostatních tmavých místech. Nástrahy jeskyně se funkčně podobají pastem, jež jsou popsány na konci této kapitoly.

Objevení nástrahy. K postřehnutí nástrahy není nutné žádné ověření vlastnosti, pokud nástraha není skrytá. Nástraha, která vypadá nezhoubně, například skvrna slizu nebo plísně, se dá správně určit úspěšným ověřením Inteligence (Přírody). Pro nastavení vhodného SO pro ověření, jestli si tvor všimne nebo rozpozná nástrahu, použij pokyny v 8. kapitole.

Nebezpečnost nástrahy. K určení vražednosti nástrahy vzhledem k postavám ber nástrahu jako past a srovnej zranění, které způsobuje, s úrovní družiny použitím Tabulky nebezpečnosti zranění dle úrovně v této kapitole na straně 121. (Tabulka se vyskytuje i v 8. kapitole.)

HNĚDÁ PLÍSEŇ

Hnědá plíseň se živí teplem a nasává ho z čehokoliv kolem sebe. Skvrna hnědé plísně obvykle pokrývá čtvrtce o straně 2 sáhy a teplota do 6 sáhů od ní je vždy chladná. Když se tvor přiblíží do 1 sáhu od plísně poprvé ve svém tahu, nebo tam začne svůj tah, musí si hodit záchranný hod na Odolnost se SO 12.

Když neuspěje, utrpí chladné zranění 22 (4k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Hnědá plíseň je imunní vůči ohni a jakýkoliv zdroj ohně přinesený do 1 sáhu od skvrny způsobí, že se skvrna okamžitě rozšíří ve směru ohně a pokryje další čtverec o straně 2 sáhy (se zdrojem ohně ve středu této oblasti). Skvrna hnědě plísně, která je vystavena účinku, jež způsobuje chladné zranění, je okamžitě zničena.

PAVUČINY

Obří pavouci splétají tlusté, lepkavé pavučiny napříč chodbami a na dnech jam jako nástrahu na kořist. Tyto pavučinou pokryté oblasti jsou těžký terén. Navíc tvor, který vstoupí do pavučinové oblasti poprvé v tahu, nebo v ní začne svůj tah, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 12, jinak je pavučinou zadržený. Zadržený tvor může použít svou akci k pokusu o únik. Ten se mu podaří, uspěje-li v hodu na ověření Síly (Atletiky) nebo Obratnosti (Akrobacie) se SO 12.

Každá krychle obřích pavučin o straně 2 sáhy má OČ 10, 15 životů, zranitelnost vůči ohni a imunitu vůči bodnému, drtivému a psychickému zranění.

ZELENÝ HLEN

Tento kyselinový hlen na dotek požírá maso, organický materiál a kov. Je světle zelený, vlhký a slizký a ve flecích ulpívá na zdech, podlahách a stropech.

Skvrna zeleného slizu pokrývá čtvrtce o straně 1 sáh, má mimosmyslové vnímání do vzdálenosti 6 sáhů a spadává ze zdí a stropů, když pod sebou zachytí pohyb. Mimo to nemá žádnou schopnost pohybu. Tvor, který si je vědom přítomnosti hlenu, může uhnout dopadu hlenu úspěšným záchranným hodem na Obratnost se SO 10. Jinak se slizu nelze vynutit, když padá.

Tvor, který přijde do styku se zeleným slizem, utrpí kyselinové zranění 5 (1k10). Tvor utrpí zranění znova na začátku každého svého tahu, dokud z něj hlen není seškrábnut nebo zničen. Dřevu či kovu způsobí zelený hlen kyselinové poškození 11 (2k10) každé kolo a jakékoli nemagické dřevo či kovová zbraň nebo nástroj, který se použije k seškrábnutí slizu, se prakticky zničí.

Sluneční světlo nebo jakýkoliv účinek způsobující nemoc nebo chladné, ohnivé či zářivé zranění okamžitě zničí skvrnu zeleného hlenu.

ŽLUTÁ PLÍSEŇ

Žlutá plíseň roste na tmavých místech a jedna skvrna pokrývá čtvrtce o straně 1 sáh. Při dotyku plíseň vypustí oblak spór, který vyplní krychli o straně 2 sáhy vycházející z plísně. Každý tvor v oblasti musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak utrpí jedové zranění 11 (2k10) a stane se na 1 minutu otrávený. Zatímco je tvor tímto způsobem otrávený, utrpí jedové zranění 5 (1k10) na začátku každého svého tahu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěšné záchrane pro něj účinek skončí.

Sluneční světlo nebo jakýkoliv ohnivé zranění okamžitě zničí jednu skvrnu žluté plísně.

DIVOČINA

Mezi jeskyněmi a osadami tvého herního světa leží louky, lesy, hvozdy, pouště, pohoří, oceány a ostatní plochy divočiny, které čekají na prozkoumání. Vdechnutí života oblastem divočiny může být zábavnou součástí vaší hry, pro tebe i hráče. Následující dva přístupy fungují obzvlášť dobře.

PŘÍSTUP SESTŘÍHANÉHO CESTOVÁNÍ

Někdy je cílové místo důležitější než cesta. Je-li účelem putování divočinou dostat postavy tam, kde se děje skutečné dobrodružství, přejdi putování divočinou bez hodů na ověření střetnutí. Tak jako filmy používají sestříhy cestování, aby vyjádřily dlouhou a svízelou cestu v několika sekundách, i ty můžeš použít několik popisných vět, kterými si hráči udělají obrázek o putování divočinou, než se pohnete dál.

Je na tobě, jak živě popíšeš cestu, ale udržuj napětí. „Ušli jste několik mil, a nenarazili jste na nic zajímavého,“ je v pořádku, ale je to mnohem méně evokující a pozoruhodné než: „Zatímco putujete na sever, slabý déšť smáčí rovné pláně. Kolem poledne se zastavíte na oběd pod osamělým stromem. Tam tulák najde kamínek, co vypadá jako rozsklebená tvář, ale jinak jste nenarazili na nic mimorádného.“ Trik je v tom, soustředit se na pár detailů, které posílí zamýšlenou atmosféru, ne popsat všechno až do posledního stébla trávy.

Upozorni na neobvyklé rysy terénu: vodopád, skalní výchoz, který nabízí úchvatný rozhled na vrcholky okolních stromů, oblast, kde shořel nebo byl posekán hvozd, a tak dále. Také popiš význačné pachy a zvuky, například řev vzdálené nestvůry, západ spáleného dřeva nebo sladké aroma květin v elfím hvozdě.

Kromě evokujícího jazyka mohou s navozením scény cestování postav pomoci vizuální pomůcky. Vyhledávání obrázků na internetu může vést k dech beroucím krajinám, reálným i fantastickým.

I přesto, že reálná přírodní scenérie může být velmi pozoruhodná, cestování v divočině se dá využít k připomenutí hráčům, že postavy jsou ve fantasy světě. Jednou za čas okořeněn popisy nějakým skutečně magickým prvkem. Hvozd může být domovem drobných dráčků místo ptáků, nebo jeho stromy mohou být ověnčeny obřími pavučinami či mít tajuplnou, zeleně svítící mízu. S těmito prvky šetři: krajinu, které jsou příliš cizácké, mohou hráčům narušit jejich pocit pohroužení do herního světa. Jediný fantastický prvek v jinak realistické a pozoruhodné krajině je dostatečný.

Použij krajinu k nastolení atmosféry a tónu pro tvé dobrodružství. V jednom hvozdě husté stromy cloní všechno světlo a vypadají, jako by pozorovaly procházející dobrodruhy. V jiném prosvítá sluneční světlo skrz listy nahoře a kolem každého kmene se pne květy obtěžkaná réva. Známky rozkladu — tlející dřevo, smrdutá voda a skála pokrytá slizkým hnědým mechem — mohou být signál, že dobrodruzi se přiblížují k místu zlé síly, kde je jejich cíl, nebo mohou poskytovat stopy o povaze hrozeb, které se tam nalézají.

Konkrétní místa divočiny mohou mít své vlastní zvláštní rysy. Například Hvozd duchů a Pavoučí lesy

mohou mít jiné druhy stromů, jiné druhy fauny a flóry, jiné počasí a jiné tabulky náhodných střetnutí.

Konečně, putování divočinou se dá rozšířit o počasí. „Další tři dny jste strávili přecházením močálu,“ zní méně trýznivě než: „Další tři dny jste strávili plahočením v po kolena hlubokém bahně — první dva dny a dvě noci v hustém dešti a pak další den pod ubíjejícím sluncem, s mračny hladového hmyzu, který hodoval na vaši krvi.“

PŘÍSTUP HODINY ZA HODINOU

Někdy si cesta zasluhuje stejně času a pozornosti jako cíl. Má-li cestování divočinou ve tvém dobrodružství význačnou roli a není to něco, co bys chtěl jen tak přejít, budeš potřebovat víc než popisný přehled, abys dlouhé a svízelné cestě vdechnul život; budeš potřebovat vědět pochodové uskupení družiny a mít po ruce střetnutí.

Nech hráče určit pochodové uskupení družiny (pro více informací viz *Příručka hráče*). Postavy v přední řadě společně s těmi, kdo jsou zodpovědní za navigaci, si nejspíš jako první všimnou orientačních bodů a rysů terénu. Postavy v zadní řadě mají obvykle za úkol zajistit, že družinu nikdo nesleduje. Povzbuď postavy ve středních řadách, aby dělaly něco jiného, než se slepě plahočily za přední řadou postav. *Příručka hráče* navrhuje činnosti jako kreslení mapy nebo shánění potravy.

Putování divočinou obvykle obsahuje kombinaci plánovaných střetnutí (střetnutí, která sis připravil dopředu) a náhodných střetnutí (střetnutí, která jsou určena hodem dle tabulky). U plánovaného střetnutí může být potřeba mapa místa, na kterém se má střetnutí odehrát, například zbořeniště, most přes roklinu nebo nějaké jiné pozoruhodné místo. Náhodná střetnutí jsou obvykle méně místně specifická. Čím méně máš plánovaných střetnutí, tím víc se budeš muset spoléhat na náhodná střetnutí, abys udržel putování zajímavé. Pokyny pro tvorbu svých tabulek náhodných střetnutí a kdy si házet na ověření náhodných střetnutí, najdeš ve 3. kapitole.

Dobrý způsob, jak zabránit střetnutím v divočině, aby se stala otřepaná, je zajistit, aby nezačínala a nekončila všechna stejně. Jinými slovy, je-li divočina tvé jeviště a tvé dobrodružství je hra či film, ber každé divočinové střetnutí jako scénu samu o sobě a pokus se každé z nich inscenovat trochu jiným způsobem, abys udržel zájem hráčů. Přichází-li jedno střetnutí na dobrodruhy zepředu, příští může přijít svrchu nebo ze zadu. Obsahuje-li střetnutí skryté nestvůry, postava starající se o družinová zvířata může dostat první náznak, že poblíž jsou nestvůry, když poník nervózně zařehtá. Pokud střetnutí obsahuje hlučné nestvůry, družina může mít možnost se schovat, nebo připravit přepadení ze zálohy. Jedna skupina nestvůr může zaútočit na družinu od pohledu a další může za jídlo umožnit bezpečný průchod.

Odměň postavy za hledání během cestování, že jim poskytneš věci, které mohou najít. Rozbité sochy, stopy, opuštěná tábořiště a jiné nálezy mohou dodat tvému světu atmosféru, nastínit budoucí střetnutí či události, nebo poskytnout zápletky pro budoucí dobrodružství.



Odehrání putování divočinou může zabrat několik sezení. Avšak pokud takové putování obsahuje dlouhá období bez žádného střetnutí, použij přístup sestříhaného cestování k přemostění mezer mezi střetnutími.

MAPOVÁNÍ DIVOČINY

Venkovní prostředí oproti jeskyni představuje zdánlivě neomezené možnosti. Dobrodruzi se mohou pohybovat libovolným směrem přes otevřenou poušť nebo pláň, tak jak si ty jako PJ poradí se všemi těmi možnostmi míst a situací, které mohou tvořit tažení v divočině? Co když vytvoříš střetnutí v pouštní oáze, ale postavy oázu minou, protože sejdou z kurzu? Jak se vyhneš vytvoření nudného herního sezení z neustálého trmácení přes skalnatou pustinu?

Jedním řešením je brát prostředí pod širým nebem stejným způsobem jako jeskyni. Dokonce i ty nejotevřenější terény mají jasné stezky. Cesty málokdy vedou přímo, protože kopírují profil terénu. Hledají nejrovnější nebo jinak nejschůdnější trasy přes nerovnou zem. Údolí a hřebeny vedou cestu určitým směrem. Horské hřebety představují odstrašující bariéry, které se dají překročit jen vzdálenými průsmyky. Dokonce i na poušti bez cest se dají najít oblíbené trasy, kde průzkumníci a vozkové karavan objevili oblasti větrem ošlehané skály, kterou lze přejít snadněji než tektutý písek.

Pokud družina vybočí z tras, můžeš přemístit třeba jedno nebo více svých plánovaných střetnutí někam jinam na mapě, aby čas strávený přípravou těchto střetnutí nepřišel nazmar.

1. kapitola pojednává o základech tvorby mapy divočiny ve třech různých měřítkách, které ti mají pomoci s návratem tvého světa a výchozích oblastí tvého tažení. Zejména když se dostaneš ke krajskému měřítku (1 hex = 1 míle), přemýšlej o cestách — silnicích, průsmycích, hřebenech a údolích atd. — které mohou navádět pohyb postav po tvé mapě.

POHYB NA MAPĚ

Popis cestování divočinou přizpůsob úrovni detailu mapy, kterou používáš. Pokud sleduješ pohyb hodin za hodinou na mapě s krajským měřítkem (1 hex = 1 míle), můžeš popsat každou víska, kterou dobrodruzi projdou. V tomto měřítku můžeš předpokládat, že postavy najdou pozoruhodné místo, když vstoupí na jeho hex, pokud daná oblast není vysloveně skrytá. Postavy možná nepřijdou přímo k vstupní bráně zříceniny hradu, když vstoupí na hex, ale mohou najít staré cesty vedoucí k hradu a jiné stopy jeho přítomnosti v oblasti.

Pokud sleduješ několikadenní cestování na mapě v královském měřítku (1 hex = 6 mil), nezabývej se detaily, které jsou příliš malé, aby se objevily na tvé mapě. Hráčům stačí vědět, že třetího dne svého putování překročí řeku a země před nimi se začíná zvedat a že o dva dny později dojdou k horskému průsmyku.

RYSY DIVOČINY

Žádná mapa divočiny není kompletní bez několika osad, pevností, zřícenin a jiných míst hodných k prozkoumání.

Deset takových míst roztroušených po oblasti o délce přibližně 50 mil je dobrý začátek.

DOUPATA NESTVŮR

Oblast divočiny o délce přibližně 50 mil může unést zhruba pět doupat nestvůr, ale nejspíš ne víc než jednoho vrcholného predátora jako například draka.

Pokud od postav očekáváš, že prozkoumají doupě nestvůry, budeš potřebovat najít nebo vytvořit vhodnou mapu doupěte a vybavit ho podobně, jako bys to udělal u jeskyně.

MONUMENTY

Na místech, kde vládne či kdysi vládla civilizace, mohou dobrodruzi najít monumenty postavené na počest velkých vůdců, bohů a kultur. Použij Tabulku monumentů jako inspiraci, nebo náhodně urči hodem, na jaký monument dobrodruzi narazí.

TABULKU MONUMENTŮ

k20 Monument

1	Zapečetěná mohyla nebo pyramida
2	Vyloupená mohyla nebo pyramida
3	Obličeje vytesané do úbočí nebo útesu
4	Obří sochy vytesané z úbočí nebo útesu
5–6	Neporušený obelisk s vyrytou výstrahou, historickými znalostmi, věnováním nebo náboženskou ikonografií
7–8	Poničený nebo svalený obelisk
9–10	Neporušená socha osoby nebo božstva
11–13	Poničená nebo svalená socha osoby nebo božstva
14	Velká kamenná zeď, neporušená, s opevněnými věžemi rozmístěnými v mílových rozestupech
15	Poničená velká kamenná zeď
16	Velký kamenný oblouk
17	Fontána
18	Neporušený kruh menhirů
19	Poničený nebo svalený kruh menhirů
20	Totem

ZŘÍCENINY

Rozpadající se věže, prastaré chrámy a rozbořená města jsou skvělými místy pro dobrodružství. Navíc, poznámka o existenci staré, rozpadající se zdi vedoucí podél cesty, ochablém kamenném větrném mlýně na vrcholu kopce nebo směsici stojících menhirů může dodat atmosféru tvé divočině.

OSADY

Osady jsou na místech, kde je hojně jídla, vody, zemědělské půdy a stavebních materiálů. Civilizovaná provincie o délce přibližně 50 mil může mít jedno velkoměsto, několik maloměst a množství rozesetých vesnic a obchodních výsp. Necivilizovaná oblast může mít jedinou obchodní výspu na okraji divočiny, ale žádné větší osady.

Mimo osad může provincie obsahovat zničené vesnice a města, buď opuštěná, nebo sloužící jako doupatou loupežníků a nestvůr.

PEVNOSTI

Pevnosti poskytují místnímu obyvatelstvu ochranu v době nesnází. Počet pevností v oblasti závisí na většinové společnosti, obyvatelstvu, strategickém významu či napadnutelnosti kraje a bohatství země.

PODIVNÁ MÍSTA

Podivná místa dodávají tvým dobrodružstvím v divočině fantastičnost a nadpřirozenost.

TABULKA PODIVNÝCH MÍST

k20 Místo

- | | |
|-------|---|
| 1–2 | Mrtvá magická zóna (podobná <i>antimagickému poli</i>) |
| 3 | Zóna divoké magie (hoď si podle Tabulky vlny divoké magie v <i>Příručce hráče</i> , kdykoliv je v zóně sesláno nějaké kouzlo) |
| 4 | Balvan vytesaný do tvaru mluvících tváří |
| 5 | Křištálová jeskyně, která mysticky zodpovídá dotazy |
| 6 | Prastarý strom obsahující uvězněnou duši |
| 7–8 | Bojiště, kde přetravávající mlha občas připomíná humanoidní těla |
| 9–10 | Trvalý portál do jiné sféry existence |
| 11 | Studánka přání |
| 12 | Obří úlomek křištálu vyčnívající ze země |
| 13 | Vrak lodi, i když nikde poblíž není voda |
| 14–15 | Strašidelný kopec nebo mohyla |
| 16 | Říční převoz řízený kapitánem kostlivcem |
| 17 | Pole zkamenělých vojáků nebo jiných tvorů |
| 18 | Hvozd zkamenělých nebo probuzených stromů |
| 19 | Kašon s pohřebištěm draků |
| 20 | Vznášející se kus země s věží |

PŘEŽITÍ V DIVOČINĚ

Putování divočinou představuje kromě příšerných šelem a divošských lupičů spoustu dalších nebezpečí.

POČASÍ

Můžeš si vybrat počasí, které se hodí pro tvé tažení, nebo si hoď podle Tabulky počasí pro náhodně určení počasí pro daný den a uprav ho podle terénu a roční doby.

TABULKA POČASÍ

k20 Teplota

- | | |
|-------|---|
| 1–14 | Normální pro dané roční období |
| 15–17 | O $1k6 \times 5$ stupňů Celsia chladněji než normálně |
| 18–20 | O $1k6 \times 5$ stupňů Celsia tepleji než normálně |

k20 Vítr

- | | |
|-------|------------|
| 1–12 | Bezvětrí |
| 13–17 | Mírný vítr |
| 18–20 | Silný vítr |

k20 Srážky

- | | |
|-------|-------------------------------|
| 1–12 | Jasno |
| 13–17 | Slabý dešť nebo slabé sněžení |
| 18–20 | Silný dešť nebo husté sněžení |



EXTRÉMNÍ ZIMA

Kdykoliv je teplota -20°C či méně, tvor vystavený takové zimě musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10 na konci každé hodiny, jinak získá jeden stupeň únavy. Tvorové, kteří jsou odolní či imunní vůči chladnému zranění, v tomto záchranném hodu automaticky uspějí, stejně jako ti, kteří mají oblečenou zimní výbavu (tlustý kabát, rukavice apod.), a tvorové, kteří jsou přirozeně přizpůsobení chladnému podnebí.

EXTRÉMNÍ HOKO

Když je teplota 40°C či více, tvor vystavený takovému horku a bez přístupu k pitné vodě musí uspět v záchranném hodu na Odolnost na konci každé hodiny, jinak získá jeden stupeň únavy. SO je 5 pro první hodinu a každou další hodinu vzroste o 1. Tvorové, kteří mají na sobě střední či těžkou zbroj nebo těžké oblečení, mají nevýhodu k tomuto záchrannému hodu. Tvorové, kteří jsou odolní či imunní vůči ohnivému zranění, v tomto záchranném hodu automaticky uspějí, stejně jako tvorové, kteří jsou přirozeně přizpůsobení horkému podnebí.

SILNÝ VÍTR

Silný vítr způsobuje nevýhodu k hodům na útok na dálku zbraní a ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírají o sluch. Silný vítr také uhasíná otevřené plameny, rozfoukává mlhu a létání nemagickými prostředky je kvůli němu téměř nemožné. Létající tvor musí v silném větru přistát na konci svého tahu, jinak spadne.

Silný vítr v poušti může vytvořit písečnou bouři, která způsobuje nevýhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírají o zrak.

SILNÉ SRÁZKY

Všechno v oblasti silného deště nebo hustého sněžení je slabě zahalené a tvorové v oblasti mají nevýhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírají o zrak. Silný déšť také uhasíná otevřené plameny a způsobuje nevýhodu k hodům na ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o sluch.

VYSOKÁ NADMOŘSKÁ VÝŠKA

Cestování v nadmořské výšce 2 000 či více sáhů je pro tvora, který potřebuje dýchat, namáhavé, kvůli sníženému množství kyslíku v atmosféře. Každá hodina, kterou takový tvor stráví cestováním ve vysoké nadmořské výšce, se bere jako 2 hodiny pro účely určování, jak daleko může tvor cestovat.

Dýchající tvorové se mohou aklimatizovat na vysokou nadmořskou výšku, když v ní stráví 30 či více dní. Nemohou se ale aklimatizovat na větší výšku než 4 000 sáhů, pokud pro ně takové prostředí není domácí.

NÁSTRAHY DIVOČINY

Tato část popisuje několik příkladů nástrah, se kterými se dobrodruzi mohou setkat v divočině.

Všimnutí si některých nástrah, například kluzkého ledu a břitnice, nevyžaduje žádné ověření vlastnosti.

Jiné, například znesvěcená půda, se nedají zjistit normálními smysly. Jiné zde uvedené nástrahy lze odhalit úspěšným hodem na ověření Inteligence (Přírody). Použij pokyny v 8. kapitole pro nastavení vhodného SO na jakékoli ověření pro všimnutí si či rozpoznání nástrahy.

BŘITNICE

Břitnice je rostlina, která roste v divokých změtích a živých plotech. Pne se také po stranách budov a jiných površích podobně jako břečtan. 2 sáhy vysoká, 2 sáhy široká a 1 sáh tlustá zeď nebo živý plot břitnice má OČ 11, 25 životů a je imunní vůči bodnému, drtivému a psychickému zranění.

Když tvor přijde do přímého kontaktu s břitnicí poprvé v tahu, musí uspět v ověření Obratnosti (Akrobacie) se SO 10, jinak je sražen k zemi.

KLUZKÝ LED

Kluzký led je těžký terén. Když se tvor pohně po kluzkém ledě poprvé v tahu, musí uspět v ověření Obratnosti (Akrobacie) se SO 10, jinak upadne k zemi.

LEDOVÁ VODA

Tvor může být ponoren do ledové vody počet minut rovných jeho hodnotě Odolnosti, než utrpí neblahé účinky. Každá další minuta strávená v ledové vodě vyžaduje, aby tvor uspěl v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak utrpí jeden stupeň únavy. Tvorové, kteří jsou odolní či imunní vůči chladnému zranění, v tomto záchranném hodu automaticky uspějí, stejně jako ti, kteří jsou přirozeně přizpůsobení životu v ledově studené vodě.

TEKUTÝ PÍSEK

Jáma tekutého písku pokrývá zemi v oblasti zhruba 2×2 sáhy a obvykle je 3 sáhy hluboká. Když tvor vstoupí do oblasti, potopí se $1\text{k}4 + 1$ stop do tekutého písku a stane se zadržený. Na začátku každého tvorova tahu se potopí o dalších $1\text{k}4$ stop. Dokud tvor není zcela ponořený do tekutého písku, může uniknout použitím své akce a uspěním v záchranném hodu na Sílu. SO je 10 plus počet stop, které se tvor potopil do tekutého písku. Tvor, který se zcela potopí do tekutého písku, nemůže dýchat (viz pravidla pro dušení v *Příručce hráče*).

Tvor může vytáhnout z jámy tekutého písku jiného tvora, který je v jeho dosahu, použitím akce a úspěšným ověřením Síly. SO je 5 plus počet stop, o které se cíl potopil do tekutého písku.

TENKÝ LED

Tenký led má váhovou toleranci $3\text{k}10 \times 10$ liber na oblast 2×2 sáhy. Když celková váha v této oblasti tenkého ledu překročí jeho toleranci, led v dané oblasti praskne. Všichni tvorové na prasklé ledě propadnou skrz.

ZNESVĚCENÁ PŮDA

Některé hřbitovy a katakomby jsou prodchnuté neviditelnými stopami prastarého zla. Oblast znesvěcené půdy může mít jakoukoliv velikost a jeho přítomnost odhalí seslání kouzla *najdi zlo a dobro* v dosahu.



Nemrtví, kteří stojí na znesvěcené půdě, mají výhodu ke všem záchranným hodům.

Flakónek svěcené vody očistí oblast znesvěcené půdy o velikosti 2×2 sáhy, když se na ni pokropí a kouzlo posvátná půda očistí znesvěcenou půdu v rámci své oblasti účinku.

SHÁNĚNÍ POTRAVY

Postavy mohou shánět jídlo a vodu, když družina cestuje normálním či pomalým tempem. Shánějící postava si hodí na ověření Moudrosti (Přežití), kdykoliv o to požádáš, se SO daným hojností jídla a vody v kraji.

TABULKA SO SHÁNĚNÍ POTRAVY

Dostupnost jídla a vody	SO
Hojnost zdrojů jídla a vody	10
Omezené zdroje jídla a vody	15
Velmi málo, pokud vůbec, zdrojů jídla a vody	20

Shání-li potravu několik postav, každá postava si hází vlastní ověření. Při neúspěšném ověření nenajde shánějící postava nic. Při úspěšném ověření určíš množství jídla (v librách), které postava najde, hodem $1k6 +$ oprava Moudrosti postavy. Pak hod zopakuj pro vodu (v galonech).

JÍDLO A VODA

Požadavky na jídlo a vodu uvedené v *Příručce hráče* se týkají postav. Koně a jiní tvorové vyžadují jiné množství jídla a vody za den podle jejich velikosti. Potřebné množství vody je dvojnásobné, pokud je horké počasí.

TABULKА POTŘEBNÉHO JÍDLA A VODY

Třída velikosti tvora	Jídla na den	Voda na den
Drobná	0,25 libry	1 máz
Malá	1 libra	1 galon
Střední	1 libra	1 galon
Velká	4 libry	4 galony
Obrovská	16 liber	16 galonů
Gigantická	64 liber	64 galonů

ZTRACENÍ SE

Necestují-li dobrodruzi v divočině po cestě či něčem podobném, riskují, že se ztratí. Navigátor družiny si hodí na ověření Moudrosti (Přežití), když uvážíš, že je to vhodné, proti SO daném převažujícím terénem, jak ukazuje Tabulka navigace v divočině. Pohybuje-li se družina pomalým tempem, navigátor získá bonus +5 k ověření, a rychlé tempo způsobuje postih -5. Má-li družina přesnou mapu kraje, nebo vidí slunce či hvězdy, navigátor má výhodu k ověření.

Pokud družina v ověření Moudrosti (Přežití) uspěje, cestuje zamýšleným směrem, aniž by se ztratila. Pokud v ověření neuspěje, nechtěně cestuje špatným směrem a ztratí se. Navigátor družiny může zopakovat ověření po 1k6 hodinách a pokusit se vrátit na správný kurz.

TABULKA NAVIGACE V DIVOČINĚ

Terén	SO
Hvozd, džungle, močál, hory či otevřené moře se zataženým nebem a bez země na obzoru.	15
Arktida, poušť, kopce či otevřené moře s jasnou oblohou a bez země na obzoru	10
Pastvina, louka, zemědělská půda	5

OSADY

Vesnice, město nebo velkoměsto je vynikajícím pozadím dobrodružství. Dobrodruzi mohou být povoláni, aby vystopovali zločince, který se vypařil, vyřešili vraždu, vypořádali se s gangem krysodlaků či dvojnáuků, nebo ochránili obleženou osadu.

Když vytváříš osadu pro své tažení, zaměř se na místa, kterých se dobrodružství nejvíce týká. Neobtěžuj se pojmenováním každé ulice a určením obyvatel každé budovy; tím směrem leží šílenství.

NÁHODNÉ OSADY

Následující tabulky ti umožňují vytvořit osadu rychle. Předpokládají, že už jsi rozhodl o její velikosti a základní formě vlády.

TABULKA VZTAHŮ RAS

k20	Vztah
1–10	Harmonie
11–14	Napětí nebo rivalita
15–16	Rasová většina jsou dobyvatelé
17	Rasová menšina jsou vládci
18	Rasová menšina jsou uprchlíci
19	Rasová většina utlačuje menšinu
20	Rasová menšina utlačuje většinu

TABULKA STATUSU VLÁDCE

k20	Vládce
1–5	Uznávaný, férový a spravedlivý
6–8	Obávaný tyran
9	Slaboch manipulovaný ostatními
10	Nelegitimní vládce, bublající občanská válka
11	Podřízený nebo ovládaný mocnou nestvůrou
12	Tajemné, anonymní píkla
13	Sporné vůdcovství, otevřený boj
14	Veřejnými intrikami uchopená moc
15	Tupý hulvát
16	Na smrtelné posteli, uchazeči soupeří o moc
17–18	Velmi rezolutní, ale uznávaný
19–20	Náboženský vůdce

TABULKA VÝZNAČNÝCH RYSŮ

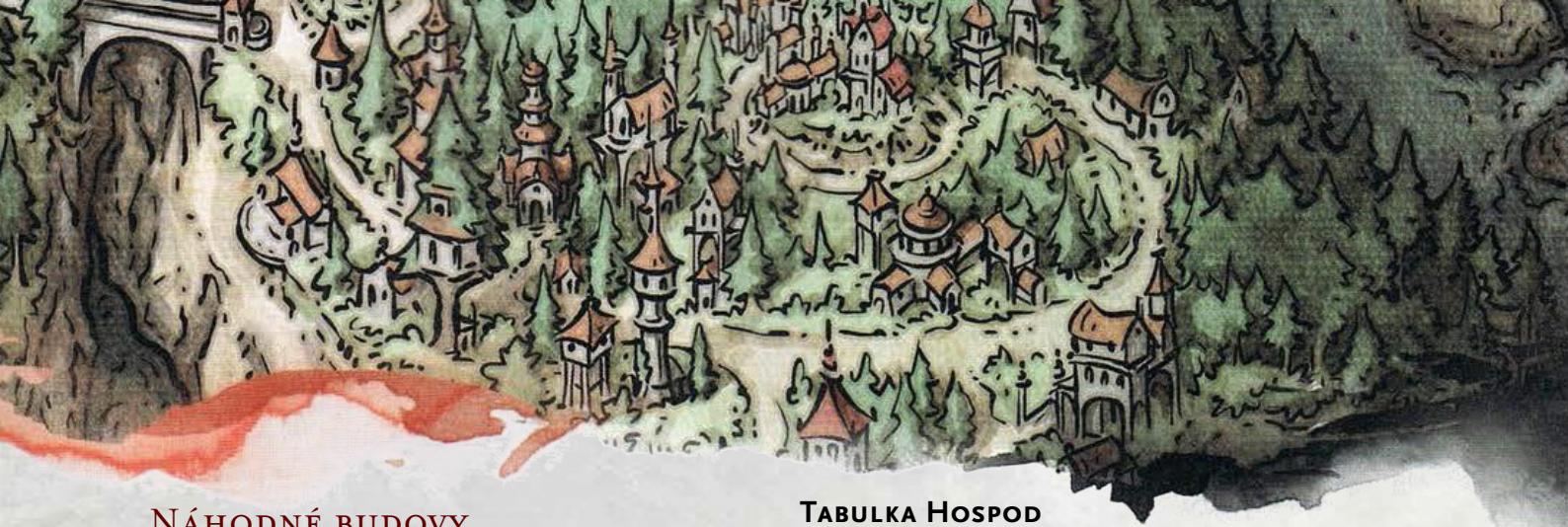
k20	Rys
1	Kanály místo ulic
2	Masivní socha nebo monument
3	Velkolepý chrám
4	Velká pevnost
5	Zelené parky a sady
6	Město rozděluje řeka
7	Hlavní centrum obchodu
8	Ústředí mocné rodiny nebo gildy
9	Vesměs bohatá populace
10	Bída, vyčerpanost
11	Strašný smrad (koželužny, otevřené stoky)
12	Centrum obchodu pro jedno specifické zboží
13	Místo mnoha bitev
14	Místo bájně nebo magické události
15	Důležitá knihovna nebo archív
16	Je zakázáno uctívat jakékoli bohy
17	Zlověstná pověst
18	Význačná knihovna nebo akademie
19	Místo důležité hrobky nebo hřbitova
20	Postaveno na prastarých rozvalinách

JEZNÁMÉ PRO SVŮJ RYS...

k20	Rys	k20	Rys
1	Výborná kuchyně	11	Zbožnost
2	Hrubí obyvatelé	12	Hazard
3	Hamižní obchodníci	13	Bezbožnost
4	Umělci a spisovatelé	14	Vzdělání
5	Hrdina/spasitel	15	Vína
6	Květiny	16	Móda
7	Houfy žebráků	17	Politické intriky
8	Tuzí válečníci	18	Mocné cechy
9	Temná magie	19	Silný alkohol. nápoj
10	Úpadek	20	Vlastenectví

TABULKA SOUČASNÉ POHROMY

k20	Pohroma
1	Zamoření podezřelým upřímem
2	Nový kult usiluje o konvertity
3	Zemřela důležitá osoba (podezření z vraždy)
4	Válka mezi soupeřícími zlodějskými cechy
5–6	Mor nebo hladomor (jiskry nepokoju)
7	Zkorumpovaní úředníci
8–9	Loupeživé nestvůry
10	Do města se přistěhoval mocný kouzelník
11	Ekonomický útlum (přerušené obchodování)
12	Záplava
13	Na hřbitovech se budí nemrtví
14	Proroctví zkázy
15	Na pokraji války
16	Vnitřní svár (vede k anarchii)
17	V obléžení nepřátele
18	Skandál hrozí mocným rodinám
19	Objevená jeskyně (do města se hrnou dobrodruzi)
20	Náboženské sekty zápasí o moc



NÁHODNÉ BUDOVY

Honičky vyvolávající bušení srdce a nervy drásající úniky v rámci města či velkoměsta občas donutí postavy prchnout do budovy. Když potřebuješ rychle zhmotnit budovu, hoď si podle Tabulky typu budov. Pak si hoď podle tabulky odpovídající dané budově a přidej další podrobnosti.

Pokud hod nedává smysl vzhledem k tomu, kde postavy jsou (například marnotratné sídlo v chudinské části města), vždycky si můžeš hodit znova, nebo jednoduše zvolit jiný výsledek. Avšak takové nečekané výsledky mohou probudit tvořivost a nezapomenutelná místa, která pomáhají odlišit tvá městská střetnutí.

TABULKA TYPU BUDOV

k20	Typ
1–10	Obydlí (hoď jednou podle Tabulky obydlí)
11–12	Náboženská budova (hoď jednou podle Tabulky náboženských budov)
13–15	Hospoda (hoď jednou podle Tabulky hospod a 2krát podle Tabulky vygenerování názvu hospody)
16–17	Skladiště (hoď jednou podle Tabulky skladisť)
18–20	Obchod (hoď jednou podle Tabulky obchodů)

TABULKA OBYDLÍ

k20	Typ
1–2	Opuštěný squat
3–8	Měšťanský dům
9–10	Nóbl dům
11–15	Plný činžák
16–17	Sirotčinec
18	Tajné doupě otrokářů
19	Zástěrka pro tajný kult
20	Marnotratné, střežené sídlo

TABULKA NÁBOŽENSKÝCH BUDOV

k20	Typ
1–10	Chrám pro dobré či neutrální božstvo
11–12	Chrám pro falešné božstvo (vedené šarlatánskými knězi)
13	Domov asketů
14–15	Opuštěná svatyně
16–17	Knihovna zasvěcená náboženskému studiu
18–20	Tajná svatyně běsa či zlého božstva

TABULKA HOSPOD

k20	Typ
1–5	Tichý, diskrétní bar
6–9	Hlučná krčma
10	Putyka zlodějského cechu
11	Shromaždiště tajného spolku
12–13	Nóbl jídelní klub
14–15	Hazardní doupě
16–17	Zázemí pro určitou rasu nebo cech
18	Klub jen pro členy
19–20	Nevěstinec

TABULKA VYGENEROVÁNÍ NÁZVU HOSPODY

k20	První část	Druhá část
1	U Stříbrného	úhoře
2	U Zlatého	delfína
3	U Enormního	trpaslíka
4	U Chechtavého	pegasa
5	U Skákavého	poníka
6	U Zlacené	růže
7	U Běžícího	jelena
8	U Vyjícího	vlka
9	U Zabitého	jehněte
10	U Pošilhavajícího	démona
11	U Ožralého	kozla
12	U Skákajícího	ducha
13	U Řvoucí	hordy
14	U Zamračeného	šaška
15	U Osamělé	hory
16	U Toulového	orla
17	U Záhadného	satyry
18	U Štěkajícího	psa
19	U Černého	pavouka
20	U Třpytivé	hvězdy

TABULKA SKLADIŠTĚ

k20	Typ
1–4	Prázdné nebo opuštěné
5–6	Těžce střežené, drahé zboží
7–10	Levné zboží
11–14	Sypké zboží
15	Živá zvířata
16–17	Zbraně/zbroje
18–19	Zboží ze vzdálené země
20	Tajné doupě pašeráků

TABULKA OBCHODŮ

k2o	Typ	k2o	Typ
1	Zastavárna	11	Kovárna
2	Byliny/kadidlo	12	Tesařství
3	Ovoce/zelenina	13	Tkalcovství
4	Sušené maso	14	Šperkařství
5	Hrnčířství	15	Pekařství
6	Pohřebnictví	16	Kartograf
7	Knihkupectví	17	Krejčovství
8	Lichvářství	18	Provaznictví
9	Zbraně/zbroje	19	Zednictví
10	Hokynářství	20	Písar

MAPOVÁNÍ OSADY

Když kreslíš mapu osady ve své hře, netrap se umístěním každé budovy a soustřed' se místo toho na hlavní rysy.

U vesnice načrtni cesty, včetně obchodních cest vedoucí mimo vesnici, a cesty, které spojují odlehlé statky s návsí. Vyznač polohu návsi. Pokud dobrodruzi navštíví určitá místa ve vesnici, vyznač je na mapě.

Ve městech a velkoměstech vyznač hlavní ulice a vodní cesty i okolní terén. Načrtni hradby a vyznač polohu rysů, o kterých víš, že budou důležité: vládcovu tvrz, význačné chrámy apod. U velkoměst přidej vnitřní hradby a promysli povahu každé čtvrti. Dej čtvrtím názvy odrázející jejich povahu, jež také určuje druhy obchodů, které převažují v sousedství (Koželužské náměstí, Chrámová ulice), zeměpisnou povahu (Návrší, Nábřeží) nebo převládající obydlí (Panská čtvrť).

MĚSTSKÁ STŘETNUTÍ

I když města a velkoměsta slibují bezpečí, mohou být stejně nebezpečná jako tmavá jeskyně. Zlo se skrývá přímo před zraky, nebo v temných zákoutích. Kanály, temné uličky, chudinské čtvrti, zakouřené hospody, rozpadlé činžáky a přecpaná tržiště se mohou rychle změnit v bojiště. Dobrodruzi se navíc musí naučit chovat, aby nepřitahovali nechtěnou pozornost místních úřadů.

Ale postavy, které nevyhledávají potíže, mohou využít všech výhod, které se jim v osadě nabízí.

ZÁKON A POŘÁDEK

Jestli má osada pořádkové síly závisí na její velikosti a povaze. Zákonné, spořádané velkoměsto může mít městskou hlídku, která udržuje pořádek, a cvičenou domobranu, která brání jeho hradby. Pohraniční město může spoléhat na dobrodruhy nebo své občany, že zatknu zločince a odrazí útočníky.

SOUDY

Ve většině osad na soudy dohlíží smířci soudci a místní Páni. U některých soudů probíhá procesní obhajoba, s protichůdnými stranami a advokáty přednášejícími precedenty a důkazy, dokud nerozhodne soudce, s pomocí či bez pomoci kouzel a vyslýchání.

Jiné soudy se rozhodují božím soudem nebo soubojem. Pokud je důkaz proti obžalovanému nezvratný, soudce či místní pán může upustit od soudu a přejít rovnou k vynesení rozsudku.

ROZSUDKY

Osada může mít žalář, ve kterém jsou drženi obvinění zločinci čekající na soud, ale jen málo osad má věznice pro uvěznění odsouzených zločinců. Osoba, která je shledána vinnou ze zločinu, obvykle dostane pokutu, je dosouzena k nuceným pracím na několik měsíců či let, deportována do vyhnanství, nebo popravena, v závislosti na závažnosti zločinu.

NÁHODNÁ MĚSTSKÁ STŘETNUTÍ

Tabulka náhodných městských střetnutí se hodí pro dobrodružství odehrávající se ve městě. Hoď si na ověření náhodného střetnutí aspoň jednou za den, a jednou za noc, pokud jsou postavy vzhůru a venku. Zopakuj hod, pokud v danou denní dobu nedává smysl.

TABULKA NÁHODNÝCH MĚSTSKÝCH STŘETNUTÍ

k12 + k8 Střetnutí

2	Kapsář
3	Mrtvola
4	Najmutí
5	Nalezená cetka
6	Obtěžování strážemi
7	Opilec
8	Oznámení
9	Podívaná
10	Pochybna transakce
11	Požár
12	Protest
13	Průvod
14	Rvačka
15	Soutěž
16	Splašený dvoukolák
17	Společník
18	Surovci
19	Uličník
20	Zvířata utržená ze řetězu

Kapsář. Zloděj (použij statistiky zvěda v Bestiáři) se pokusí okrást náhodnou postavu. Postavy, jejichž hodnoty pasivní Moudrosti (Vnímání) jsou vyšší nebo rovné zlodějově ověření Obratnosti (Čachrů), chytnou zloděje při činu.

Mrtvola. Dobrodruzi objeví mrtvolu humanoida.

Najmutí. Postavy najme člen městské hlídky, který potřebuje, aby mu pomohly se vypořádat s bezprostředním problémem. Jako zvrat člen hlídky může být přestrojený zločinec, jenž se snaží nalákat družinu do přepadení ze zálohy (pro zločince a jeho komplice použij statistiky drsňáka z Bestiáře).

Nalezení cetky. Postavy najdou náhodnou cetku. Cetku můžeš určit hodem podle Tabulky cetek v Příručce hráče.

Obtěžování strážemi. Dobrodruzi jsou zahnáni do úzkých 1k4 + 1 strážemi, které je chtějí šikanovat. Po-



kud jsou stráže ohroženy, zavolají o pomoc a mohou přitáhnout pozornost ostatních stráží nebo okolních občanů.

Opilec. Vrávorající opilec se přibelhá k náhodnému členovi družiny a splete si ho s někým jiným.

Oznámení. Herald, městský vyvolavač, blázivá osoba nebo jiný jedinec pronese nahlas, aby to všichni slyšeli, oznamení na rohu ulice. Oznámení může nastinit nějakou blížící se událost (například veřejnou popravu), předat důležitou informaci všeobecným masám (například novou královskou vyhlášku), nebo vyslovit zlé znamení či varování.

Podívaná. Postavy jsou svědky jisté veřejné zábavy, například talentovaného barda představujícího královský majestát, pouličního cirkusu, loutkového divadla, aktu okázané magie, královské návštěvy nebo veřejné popravy.

Pochybňá transakce. Postavy jsou svědky pochybné transakce mezi dvěma zahalenými postavami.

Požár. Vypukne požár a postavy mají šanci pomoci s jeho uhašením, než se rozšíří.

Protest. Dobrodruzi uvidí skupinu měšťanů, jak pokojně protestuje proti novému zákonu či vyhlášce. Několik stráží dohlíží na pořádek.

Průvod. Dobrodruzi potkají skupinu měšťanů, buď v oslavém průvodu, nebo v pohřebním procesí.

Rvačka. V blízkosti dobrodruhů vypukne rvačka. Může to být hospodská rvačka; bitva mezi dvěma zneprátelenými frakcemi, rodinami či městskými gangy; nebo boj mezi městskými strážemi a zločinci. Postavy mohou být pouhými svědky, zasaženy zbloudilým ohnivým šípem, nebo mylně považovány za příslušníky jedné skupiny a napadeny druhou skupinou.

Soutěž. Dobrodruzi mohou být zataženi do improvizované soutěže — čehokoli od inteligenčního testu po soutěž v pití — nebo se stát svědky duelu.

Splašený dvoukolák. Ulicemi se žene koňské spřežení táhnoucí vůz. Dobrodruzi se musí vyhnout koním. Pokud vůz zastaví, majitel (který běží za dvoukolákem) jím bude vděčný.

Společník. Za jednou či více postavami přijde místní občan, který se přátelsky zajímá o aktivity družiny. Jako zvrat tento rádoby společník může být špeh, který byl vyslán, aby sehnal informace o dobrodruzích.

Surovci. Postavy jsou svědky 1k4 + 2 surovců, kteří obtěžují přespolní. (Pro všechny z nich použij statistiky prostého obyvatele z Bestiáře). Surovec uteče, jakmile utrpí nějaké zranění.

Uličník. Pouliční rošťák se upíchne na dobrodruhy a pronásleduje je, dokud není zastařen.

Zvířata utržená ze řetězu. Postavy uvidí jedno či více nečekaných zvířat, jak se volně potulují po ulici. Touto výzvou může být cokoliv od smečky pavíánů po uprchlého cirkusového medvěda, tygra nebo slona.

NEOBVYKLÁ PROSTŘEDÍ

Cestování divočinou neznamená vždy cestování po zemi. Dobrodruzi se mohou plavit na otevřeném moři v karavele či živlem poháněné galéře, plachtit ve vzduchu na hipogryfech či *létajícím koberci*, nebo jet na obřích mořských konících do korálových paláců hluboko v moři.

POD VODOU

V 9. kapitole *Příručky hráče* najdeš pravidla pro boj pod vodou.

NÁHODNÁ STŘETNUTÍ POD VODOU

Na ověření náhodných střetnutí pod vodou si můžeš házet stejně často, jako by sis házel na souši (viz 3. kapitola). Tabulka náhodných střetnutí pod vodou uvádí několik poutavých možností. Buď si můžeš podle ní náhodně hodit, nebo si v ní zvolit výsledek, který se ti nejvíce hodí.

TABULKA NÁHODNÝCH STŘETNUTÍ POD VODOU

k12 + k8 Střetnutí

2	Potopená loď pokrytá svijonožci (je 25% šance, že loď obsahuje poklad; hoď si podle Tabulky pokladů v 7. kapitole)
3	Potopená loď, kolem které krouží útesoví žraloci (v mělčině), nebo lovečtí žraloci (v hloubce) (je 50% šance, že loď obsahuje poklad; hoď si podle Tabulky pokladů v 7. kapitole)
4	Hnízdo obřích ústříc (u každé ústřice je 1% šance, že v sobě má obří perlu za 5 000 zl)
5	Podvodní parní otvor (je 25% šance, že otvor je portál do Sféry ohnivého živlu)
6	Zatopená zřícenina (neobydlená)
7	Zatopená zřícenina (obydlená nebo strašidelná)
8	Zatopená socha či monolit
9	Přátelský a zvídavý obří mořský koník
10	Přátelská hlídka mořanů
11	Nepřátelská hlídka vodních zlobů (v mělčině), nebo sahuaginů (v hloubce)
12	Obrovské hnízdo chaluh (hoď si znova podle tabulky a urči, co se skrývá v hnízdě chaluh)
13	Podmořská jeskyně (prázdná)
14	Podmořská jeskyně (doupě mořské ježibaby)
15	Podmořská jeskyně (doupě mořanů)
16	Podmořská jeskyně (doupě obří chobotnice)
17	Podmořská jeskyně (doupě dračí želvy)
18	Bronzový drak hledající poklad
19	Bouřný obr kráčející po dně oceánu
20	Potopená truhla s pokladem (25%, že obsahuje něco cenného; hoď si podle Tabulky pokladů v 7. kapitole)

PLAVÁNÍ

Bez magické pomoci postava nemůže plavat celých 8 hodin za den. Po každé hodině plavání postava musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak utrpí jeden stupeň únavy.

Tvor, který má rychlosť plavání — včetně postavy s *prstenem plavání* či podobnou magií — může plavat bez postihu celý den a používá normální pravidla pro usilovný pochod v *Příručce hráče*.

Plavání v hloubce se podobá cestování ve vysoké nadmořské výšce kvůli tlaku vody a studené teplotě. Pro tvora bez rychlosti plavání se každá hodina strávená plaváním hlouběji než 20 sáhů počítá jako

2 hodiny pro určování únavy. Hodina plavání ve větší hloubce než 40 sáhů se počítá jako 4 hodiny.

VIDITELNOST POD VODOU

Viditelnost pod vodou závisí na čistotě vody a dostupném světle. Pokud postavy nemají světelné zdroje, použij Tabulku všímavosti pod vodou, která určuje, na jakou vzdálenost si postavy pod vodou mohou uvědomit možné střetnutí.

TABULKA VŠÍMAVOSTI POD VODOU

Čistota vody a světlo	Všímavost
Čistá voda, jasno	12 sáhů
Čistá voda, šero	6 sáhů
Kalná voda či žádné světlo	2 sáhy

MOŘE

Postavy mohou veslovat s člunem 8 hodin denně, nebo mohou veslovat déle a riskovat únavu (jako dle pravidel pro usilovný pochod v 8. kapitole *Příručky hráče*). Plachetnice s plnou posádkou se může plavit celý den, pokud námořníci pracují na směny.

NAVIGACE

Námořní plavidla se drží blízko pobřeží, když můžou, protože navigace je snazší, když je vidět krajinné orientační body. Dokud je loď na dohled od pevniny, není možné, aby se ztratila. Jinak lodní navigátor musí spoléhat na výpočtovou navigaci (počítání směru a vzdálenosti cesty lodi) nebo na slunce a hvězdy.





Pro určení, zda loď zabloudila, použij Tabulku navigace v divočině dříve v této kapitole.

NÁHODNÁ STŘETNUTÍ NA MOŘI

Na ověření náhodných střetnutí na moři si můžeš házet stejně často, jako by sis házel na souši (viz 3. kapitola). Tabulka náhodných střetnutí na moři uvádí řadu možností a nápadů.

ZTROSKOTÁNÍ

Ztroskotání je zápletkový nástroj, který lze šetrně použít s velkým efektem, zejména pokud chceš, aby postavy byly vyplaveny na břehu nějakého nestvůrami zamořeného ostrova, nebo (v případě vzducholodě) aby spadly doprostřed nějaké exotické země. Nejsou zde pravidla pro určení, jestli loď ztroskotá; ztroskotá, když chceš nebo potřebuješ, aby k tomu došlo.

I ta nejsilnější námořní loď může jít v bouři ke dnu, ztroskotat na skaliskách či útesech, potopit se během útoku pirátů, nebo být stažena pod vodu mořskou příšerou. Bouře nebo hladový drak může stejně tak snadno zpustošit vzducholod. Ztroskotání má potenciál změnit směr tažení. Ale není to moc dobrý způsob na pozabíjení postav nebo ukončení tažení.

Pokud se svým tažením zosnuješ ztroskotání lodi, na které cestují postavy, předpokládá se, že postavy přežijí i se svým vybavením. Osud CP a nákladu na ztroskotané lodě je zcela na tobě.

TABULKА NÁHODNÝCH STŘETNUTÍ NA MOŘI

k12 + k8 Střetnutí

2	Loď duchů
3	Přátelský a zvídavý bronzový drak
4	Vodní vír (je 25% šance, že vodní vír je portál do Sféry vodního živlu)
5	Mořanští obchodníci
6	Proplovující válečná loď (přátelská, nebo nepřátelská)
7–8	Pirátská loď (nepřátelská)
9–10	Proplovující obchodní loď (galéra nebo plachetnice)
11–12	Pozorování kosatky
13–14	Plovoucí trosky
15	Drakkar s posádkou nepřátelských berserků
16	Nepřátelští gryfové nebo harpyje
17	Ledovec (je-li spatřen z dálky, dá se mu snadno vyhnout)
18	Přepadové komando sahuaginů
19	CP ve vodě (držící se plovoucích trosek)
20	Mořská příšera (například dračí želva či kraken)

Počasí na moři

Pro ověření počasí na moři použij Tabulku počasí dříve v této kapitole.

Pokud povětrnostní podmínky ukazují silný vítr i silný déšť, společně vytvoří bouři s vysokými vlnami. Posádka chycená v bouři ztrácí výhled na všechny

TABULKA LODÍ

Loď	Cena	Rychlosť	Posádka	Pasažéri	Náklad (tuny)	OČ	Životy	Prahové poškození
Drakkar	10 000 zl	3 míle/h	40	150	10	15	300	15
Galéra	30 000 zl	4 míle/h	80	—	150	15	500	20
Plachetnice	10 000 zl	2 míle/h	20	20	100	15	300	15
Říční člun	3 000 zl	1 míle/h	1	6	0,5	15	100	10
Válečná loď	25 000 zl	2,5 míle/h	60	60	200	15	500	20
Veslice	50 zl	1,5 míle/h	1	3	—	11	50	—
Vzducholod'	20 000 zl	8 mil/h	10	20	1	13	300	—

krajinné orientační body (není-li tam maják či jiný jasný rys) a ověření vlastnosti pro navigování má během bouře nevýhodu.

Při mrtvém klidu (bezvětří) nemohou lodě plout pomocí plachet a musí se veslovat. Loď plující proti silnému větru se pohybuje poloviční rychlostí.

VIDITELNOST

Relativně klidné moře ponouká skvělou viditelnost. Ze stozárového koše může pozorovatel zahlédnout jinou loď či pobřeží až 10 mil daleko, je-li jasná obloha. Zamračená obloha snižuje viditelnost o polovinu. Déšť a mlha snižují viditelnost stejně jako na souši.

VLASTNĚNÍ LODI

V nějakém bodě tvého tažení se dobrodruzi mohou zmocnit lodě. Mohou si ji koupit či ukořistit, nebo ji obdržet pro vykonání mise. Je na tobě, jestli je možné si koupit loď a vždy máš moc zbavit dobrodruhy lodi, i když by to nebylo nic příjemného (viz rámeček „Ztrátkotání“).

Posádka. Aby loď fungovala, potřebuje posádku zkušených námezdníků. Jeden zkušený námezdník stojí podle *Příručky hráče* nejméně 2 zl na den. Minimální počet zkušených námezdníků, kteří jsou potřeba k obsluze lodi, závisí na typu plavidla, jak ukazuje Tabulka lodí.

Pomocí volitelných pravidel věrnosti ve 4. kapitole může sledovat věrnost jednotlivých členů posádky, nebo posádky jako celku. Stane-li se aspoň polovina posádky nevěrná během plavby, stane se posádka nepřátelská a vzbouří se. Když loď zakotví, nevěrní členové posádky opustí loď a už se nikdy nevrátí.

Pasažéri. Tabulka udává počet Malých a Středních pasažérů, kteří se mohou na lodi ubytovat. Ubytování se skládá ze sdílených houpacích sítí v těsných kajutách. Loď vybavená osobními kajutami může přepravovat jen pětinu z daného množství pasažérů.

Pasažér obvykle zaplatí 5 st za den za houpací síť, ale ceny se mohou lišit loď od lodi. Malá osobní kajuta obvykle stojí 2 zl za den.

Náklad. Tabulka udává maximální nosnost, jakou daný druh lodi unese.

Prahové poškození. Loď je imunní vůči všem poškozením, pokud neutrpí takové poškození, které je větší nebo rovné jejímu prahovému poškození. V takovém případě utrpí poškození normálně. Poškození, které je menší než prahové poškození, se považuje za povrchní a nesnižuje lodi životy.

Oprava lodí. Poškozenou loď lze opravovat, když kotví. Oprava 1 života poškození vyžaduje 1 den a stojí 20 zl za materiál a práci.

NEBE

Létající postavy se mohou pohybovat z místa na místo relativně přímo a ignorovat terén a nestvůry, které neumí létat a nemají útoky na dálku.

Létání pomocí kouzla či kouzelného předmětu funguje stejně jako cestování po nohách, jak je popsáno v *Příručce hráče*. Tvor, který slouží jako letecké zvíře, musí odpočívat 1 hodinu za každé 3 hodiny létání a nemůže létat více jak 9 hodin za den. Proto postavy na gryfech (kteří mají rychlosť létání 16 sáhů) mohou cestovat 8 mil za hodinu a za 9 hodin uletit 72 mil s dvěma hodinovými odpočinky během dne. Na letecká zvířata, která se neunaví (například létající výtvory), se nevztahuje toto omezení.





Když dobrodruzi cestují vzduchem, házej si na ověření náhodných střetnutí jako obvykle. Ignoruj výsledek, který udává nelétající nestvůru, ledaže by postavy letěly dostatečně blízko země, aby je nelétající tvorové mohli zacílit pomocí útoků na dálku. Postavy mají normální šance na všimnutí si tvorů na zemi a mohou se rozhodnout, jestli na ně zaútočí.

PASTI

Pasti lze najít téměř všude. Jeden chybný krok v prastaré hrobce může spustit sérii kůsových čepelí, které protnou zbroj i kosti. Zdánlivě neškodné liány, které zakrývají vstup do jeskyně, mohou chytit a zardousí každého, kdo by jimi chtěl protlačit. Síť schovaná mezi stromy může spadnout na cestovatele, kteří pod ní prochází. Ve hře D&D mohou nepozorní dobrodruzi přejít o život pádem, být upáleni zaživa, nebo je může sejmout salva jedovatých šipek.

Past může být buď mechanické, nebo magické povahy. **Mechanické pasti** zahrnují jámy, střelné pasti, padající kvádry, zatopení místností, vřívivé čepele a cokoliv dalšího, jehož činnost závisí na mechanismu. **Magické pasti** jsou buď na principu kouzelného předmětu, nebo kouzla. Pasti jako kouzelné předměty spustí při aktivaci kouzelné účinky. Pasti jako kouzla jsou kouzla ve stylu *strážný znak* nebo *symbol*, která fungují jako pasti.

PASTI VE HŘE

Když se dobrodruzi střetnou s pastí, musíš vědět, jak se past spouští a co dělá a také pravděpodobnost, že postavy past objeví a zneškodní, nebo že se jí vyhnou.

SPUŠTĚNÍ PASTI

Většina pastí se spustí, když tvor jde někam nebo se dotkne něčeho, co chtěl ochránit tvůrce pasti. Běžně spouštěče zahrnují vstup na nášlapný plát či falešnou část podlahy, zatažení za nástražný drát, stisknutí kliky a použití nesprávného klíče k zámku. Magické pasti jsou zpravidla nastaveny ke spuštění, když tvor vstoupí do oblasti nebo se dotkne předmětu. Některé magické pasti (například kouzlo *strážný znak*) mají komplikovanější podmínky spuštění, včetně hesla, které zabraňuje spuštění pasti.

OBJEVENÍ A ZNEŠKODNĚNÍ PASTI

Nějaký prvek pasti je obvykle vidět a dá se pečlivě prozkoumat. Postavy si mohou všimnout nerovné dlaždice, která zakrývá nášlapný plát, odlesku od nástražného drátu, dírek ve zdi od trysek, ze kterých vyšlehnují plameny, nebo něčeho, co svědčí o přítomnosti pasti.

Popis pasti uvádí konkrétní ověření a SO, která jsou potřebná pro její objevení, zneškodnění, nebo obojí. Postava, která aktivně hledá past, se může

pokusit o ověření Moudrosti (Vnímání) proti SO pasti. Můžeš také porovnat SO na objevení pasti s hodnotou pasivní Moudrosti (Vnímání) každé postavy a určit, jestli si někdo z družiny všimne pasti během procházení. Objeví-li dobrodruzi past, než se spustí, mohou se jí pokusit zneškodnit, buď trvale, nebo na dobu, aby se jí mohli vyhnout. Můžeš požádat postavu, aby si hodila na ověření Inteligence (Pátrání), jestli odvodí, co je potřeba udělat, a následně na ověření Obratnosti s použitím zlodějského náčiní k provedení potřebné sabotáže.

Každá postava se může pokusit o ověření Inteligence (Mystiky), zda objeví či zneškodní magickou past, vedle případných dalších ověření uvedených v popisu pasti. SO je stejně nezávisle na použitém ověření. Navíc rozptyl magii má šanci na zneškodení většiny magických pastí. V popisu magické pasti je SO pro ověření vlastnosti, když postava použije rozptyl magii.

Ve většině případů je popis pasti dostatečně jasný, abys mohl posoudit, jestli akce postavy past objeví nebo zneškodní. Stejně jako v mnoha jiných situacích bys neměl dovolit, aby házení kostkou přebilo důmyslné hraní a dobré plánování. Při určování, co se stane, vycházej z popisu pasti a použij selský rozum. Návrh žádné pasti nemůže postihnout každou potenciální akci, o kterou se postavy mohou pokusit.

Měl bys postavě umožnit, aby objevila past bez házení na ověření vlastnosti, pokud by její akce zjevně odhalila přítomnost pasti. Pokud postava například zdvihne kobereček, který zakrývá nášlapný plát, objeví spouštěč, aniž by si musela házet na jakékoli ověření.

Zneškodňování pastí může být trochu složitější. Vezměme si past v truhle s pokladem. Dojde-li k otevření truhly, aniž by se prve zatáhlo za jedno ze dvou madel po stranách, mechanismus uvnitř vystřelí spršku jedovatých jehel na kohokoliv před truhhou. Po prohlédnutí truhly a několika ověřeních si postavy stále nejsou jisté, jestli v ní není past. Místo aby truhlu prostě otevřely, opěrou přední štíty a zvednou víko truhly zdálky železnou tyčí. V tomto případě se past stále spustí, ale sprška jehel neškodně vystřelí na štíty.

Pasti jsou často opatřeny mechanismy, které umožňují jejich zneškodení či obejtí. Inteligentní nestvůry, které umíslují pasti ve svých doupatech či v jejich okolí, potřebují způsoby, jak se přes ně dostat, aniž by se zranily. Takové pasti mohou mít skryté páky, které vypnou jejich spouštěče, nebo tajné dveře mohou skrývat chodbu, která vede kolem pasti.

ÚČINKY PASTÍ

Účinky pastí mohou být v rozmezí od nepříjemných po vražedné a používají k tomu prvky jako šípy, bodce, čepele, jed, jedovatý plyn, výšlehy ohně a hluboké jámy. Nejvražednější pasti kombinují několik prvků, které zabijí, zraní, zadří nebo vyženou každého tvořa, který je nešťastně spustil. Popis pasti udává, co se stane, když se past spustí.

Útočný bonus pasti, SO záchrany pro odolání jejím účinkům a zranění, které způsobuje, se mohou lišit podle závažnosti pasti. Použij Tabulku SO záchrany a útočných bonusů a Tabulku závažnosti zranění dle úrovně, které jsou založeny na třech úrovních závažnosti pasti.

Past, která má být **nepříjemná**, nejspíš postavy na vyznačených úrovních nezabije ani vážně nezraní, zatímco **nebezpečná** past nejspíš způsobí vážné zranění (a potenciálně smrt) postav na vyznačených úrovních. **Vražedná** past nejspíš zabije postavy na vyznačených úrovních.

TABULKA SO ZÁCHRANY A ÚTOČNÝCH BONUSŮ

Závažnost pasti	SO záchrany	Útočný bonus
Nepříjemná	10–11	+3 až +5
Nebezpečná	12–15	+6 až +8
Vražedná	16–20	+9 až +12

TABULKA ZÁVAŽNOSTI ZRANĚNÍ DLE ÚROVNĚ

Úroveň postav	Nepříjemná	Nebezpečná	Vražedná
1. – 4.	1k10	2k10	4k10
5. – 10.	2k10	4k10	10k10
11. – 16.	4k10	10k10	18k10
17. – 20.	10k10	18k10	24k10

KOMPLEXNÍ PASTI

Komplexní pasti fungují jako standardní pasti, ale jakmile se aktivují, spustí každé kolo sérii akcí. Komplexní past mění proces vypořádání se s pastí na něco, co připomíná spíš bojové střetnutí.

Když se aktivuje komplexní past, hodí si na iniciativu. Popis pasti obsahuje bonus na iniciativu. Ve svém tahu se past aktivuje znova a zpravidla provede akci. Může postupně útočit proti větřelcům, vytvořit účinek, který se průběžně mění, nebo nějak jinak vyvolat dynamickou výzvu. Jinak se dá komplexní past objevit a zneškodnit či obejít obvyklými způsoby.



Například past, která pomalu zaplavuje místo, funguje nejlépe jako komplexní past. V tahu pasti se zvýší hladina vody. Po několika kolech je místo zcela zaplavená.

PŘÍKLADY PASTÍ

Zde uvedené magické a mechanické pasti jsou uvedeny v abecedním pořadí. Jejich vražednost se může lišit.

JÁMY

Mechanická past

Zde jsou uvedeny čtyři základní typy zakrytých jam.

Ostnatá jáma. Tato jáma je prostá, skrytá nebo uzavírací jáma se zašpičatělými dřevěnými či železnými bodci na dně. Tvor, který spadne do jámy, utrpí bodné zranění 11 (2k10) od bodců plus zranění z pádu z výšky. Ještě hnusnější verze mají bodce namazané jedem. V tom případě každý, kdo utrpí bodné zranění z bodců, si musí také hodit záchranný hod na Odolnost se SO 13. Když tvor neuspěje, utrpí jedové zranění 22 (4k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Prostá jáma. Prostá zakrytá jáma je vykopaná díra v zemi. Díra je zakryta velkou látkou připevněnou k okrajům jámy a zamaskovaná hlínou a sutí.

SO pro všimnutí si jámy je 10. Ten, kdo vstoupí na látku, se propadne a strhne látku dolů do jámy. Utrpí zranění podle hloubky jámy (obvykle 2 sáhy, ale některé jámy jsou hlubší).

Skrytá jáma. Tato jáma má kryt vytvořený z materiálu, jež je identický s okolní podlahou.

Úspěšné ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 15 rozezná, že na části podlahy, která tvoří kryt jámy, chybí stopy nohou. Je potřeba úspěšné ověření Inteligence (Pátrání) se SO 15, aby se potvrdilo, že ona část podlahy je ve skutečnosti kryt jámy.

Když tvor vstoupí na kryt, kryt se prudce otevře jako padací poklop a větřelec spadne do jámy pod ním. Jáma je hluboká obvykle 2 až 4 sáhy, ale může být hlubší.

Jakmile je past objevená, mezi kryt jámy a okolní podlahu se dá zaklínit hřebík takovým způsobem, který zamezí otevření krytu, a tak je průchod po něm bezpečný. Kryt lze také magicky držet zavřený pomocí kouzla *mystický zámek* nebo podobné magie.

Uzavírací jáma. Tato zakrytá jáma je stejná jako skrytá jáma, s jedním klíčovým rozdílem: padací poklop, který pokrývá jámu, je odpružený. Poté, co tvor spadne do jámy, se kryt okamžitě zabouchne a uvězní svou oběť uvnitř.

Pro vypáčení krytu je potřeba úspěšné ověření Síly se SO 20. Kryt se dá také rozbít (pro určení statistik krytu použij pokyny v 8. kapitole). Postava v jámě se také může pokusit zneškodnit pružinový mechanismus zevnitř ověřením Obratnosti se SO 15 pomocí zlodějského náčiní, pokud na něj postava dosáhne a vidí na něj. V některých případech se jáma otvírá mechanismem (obvykle schovaným za nedalekými tajnými dveřmi).

JEDOVATÁ JEHLA

Mechanická past

Jedovatá jehla je ukrytá v zámku truhly s pokladem, nebo v něčem jiném, co by někdo mohl otevřít. Otevření truhly bez správného klíče způsobí vystřelení jehly, která uštědří dávku jedu.

Když se past spustí, ze zámku vyletí jehla 3 couly rovně. Tvor v dostřelu utrpí bodné zranění 1 a jedové zranění 11 (2k10) a musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak je na 1 hodinu otrávený.

Úspěšným ověřením Inteligence (Pátrání) se SO 20 může postava odvodit přítomnost pasti z pozmenění zámku k přizpůsobení jehle. Úspěšné ověření Obratnosti se SO 15 pomocí zlodějského náčiní zneškodní past odstraněním jehly ze zámku. Neúspěšný pokus o otevření zámku paklícem spustí past.

JEDOVATÉ ŠIPKY

Mechanická past

Když tvor vstoupí na ukrytý nášlapný plát, z pružinových nebo tlakových rour šikovně zasazených do okolních stěn vystřelí šipky s jedovatými hroty. Oblast může obsahovat několik nášlapných plátů, z nichž každý je vybaven vlastní sadou šipek.

Drobné otvory ve stěnách jsou zahaleny prachem a pavučinami, nebo chytře ukryté mezi basreliéfy, nástennými malbami nebo freskami, které ozdobují zdi. SO pro všimnutí si jich je 15. Úspěšným ověřením Inteligence (Pátrání) se SO 15 může postava odvodit přítomnost nášlapného plátu z odchylek v maltě a kamenů použitých k jeho vytvoření. Zaklínění železného hřebíku či jiného předmětu pod nášlapný plát zamezí spuštění pasti. Zacpaní děr látkou nebo voskem zabrání šipkám uvnitř, aby vyletely.

Past se aktivuje, když nášlapný plát zatíží více jak 20 liber váhy, a způsobí vystřelení čtyř šipek. Každá šipka zaútočí na dálku s bonusem +8 proti náhodnému cíli do 2 sáhů od nášlapného plátu (vidění je pro tento hod na útok nepodstatné). (Nejsou-li v oblasti žádné cíle, šipky nic nezasáhnou.) Zasažený cíl utrpí bodné zranění 2 (1k4) a musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak utrpí jedové zranění 11 (2k10), nebo poloviční zranění při úspěšné záchrane.

KOULE ANIHILACE

Magická past

Magická, neproniknutelná tma vyplní otevřená ústa kamenného obličeje vytesaného do stěny. Ústa mají 2 stopy v průměru a jsou zhruba kruhová. Nevychází z nich žádný zvuk a žádné světlo do nich nezasvítí a všechna hmota, která do nich vejde, je okamžitě vymazána.

Úspěšné ověření Inteligence (Mystiky) se SO 20 odhalí, že ústa obsahují *kouli anihilace*, která se nedá ovládat, a ani se s ní nedá pohnout. Jinak je identická s normální *koulí anihilace*, jak je popsána v 7. kapitole, „Poklad“.

Některé verze pasti obsahují očarování kamenné tváře, že například určití tvorové cíti neodolatelnou potřebu přistoupit k tváři a vplazit se do úst. Tento účinek se jinak podobá aspektu *sympatie* kouzla *an-*

tipatie nebo sympathie. Úspěšné seslání *rozptyl magii* (SO 18) odstraní toto očarování.

PADACÍ SÍŤ

Mechanická past

Tato past používá nástražný drát, který uvolní síť zavřenou u stropu.

Nástražný drát je 3 couly nad zemí a natažený mezi dva sloupy nebo stromy. Síť je schovaná za pavučinami či listím. SO pro všimnutí si nástražného drátu je 10. Úspěšné ověření Obratnosti se SO 15 pomocí zlodějského náčiní neškodně zneškodní past. Postava bez zlodějského náčiní si může pokusit o toto ověření s nevýhodou pomocí ostré zbraně či ostré pomůcky. Při neúspěšném ověření se past spustí.

Když se past spustí, uvolní se síť a pokryje čtvercovou oblast o straně 2 sáhy. Ti, kteří jsou v oblasti, jsou uvězněni pod sítí a zadržení a ti, kteří neuspějí v záchranném hodu na Sílu se SO 10, jsou navíc sraženi k zemi. Tvor si může pomocí své akce hodit na ověření Síly se SO 10 a při úspěchu osvobodit sebe nebo jiného tvora ve svém dosahu. Síť má OČ 10 a 20 životů. Způsobení sečného poškození 5 sítí (OČ 10) zničí její čtvercovou část o straně 1 sáh a osvobodí tvora, který je na tomto místě uvězněny.

SOCHA VYDECHUJÍCÍ OHEŇ

Magická past

Tato past se aktivuje, když vetřelec vstoupí na schovaný nášlapný plát, a uvolní magický výslech ohně z blízké sochy. Socha může znázorňovat cokoliv, včetně draka či kouzelníka sesilajícího kouzlo.

SO pro všimnutí si nášlapného plátu nebo sotva znatelných známk opálení na podlaze a stěnách je 15. Kouzlo či jiný účinek, který umí vycítit přítomnost magie, například *najdi magii*, odhalí auru zaklínací magie kolem sochy.

Past se aktivuje, když nášlapný plát zatíží víc jak 20 liber váhy, a způsobí, že socha vysehlne kužel ohně 6 sáhů. Každý tvor v ohni si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 13 a při neúspěchu utrpí ohnivé zranění 22 (4k10), nebo poloviční zranění při úspěšné záchrane. Zaklínění nášlapného plátu železným hřebíkem či jiným předmětem zamezí pasti se spustit. Úspěšné seslání *rozptyl magii* (SO 13) na sochu zničí past.

VALÍCÍ SE KOULE

Mechanická past

Když nášlapný plát zatíží víc jak 20 liber váhy, otevře se skrytý padací poklop ve stropě a vypustí valící se kouli tvrdého kamene o průměru 2 sáhy.

Úspěšným ověřením Moudrosti (Vnímání) se SO 15 si může postava všimnout padacího poklopu a nášlapného plátu. Prohledání podlahy spolu s úspěšným ověřením Inteligence (Pátrání) se SO 15 odhalí přítomnost nášlapného plátu z odchylek v malé a kamennu použitých k jeho vytvoření. Hod na stejně ověření během prozkoumávání stropu upozorní na odchylky v kamenném překladu, které odhalí padací poklop. Zaklínění železného hřebíku či jiného předmětu pod nášlapný plát zamezí spuštění pasti.

Aktivace koule vyžaduje, aby si všichni přítomní tvorové hodili na iniciativu. Koule si hodí na iniciativu

s bonusem +8. Ve svém tahu se pohně 12 sáhů přímým směrem. Může se pohybovat skrz prostor tvorů a tvorové se pomohou pohybovat skrz její prostor, přičemž se považuje za těžký terén. Kdykoliv koule vstoupí do prostoru tvora nebo tvor vstoupí do jejího prostoru, zatímco se koule valí, musí tvor uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 15, jinak utrpí drtivé zranění 55 (10k10) a je sražen k zemi.

Koule se zastaví, když zasáhne zeď nebo podobnou bariéru. Nemůže zahnout za roh, ale chytří stavitele jeskyně včleňují jemné, zakřivené zatačky do blízkých chodeb, které umožňují kouli se dál pohybovat.

Jako akci se tvor do 1 sáhu od koule může pokusit ji zpomalit pomocí ověření Síly se SO 20. Při úspěšném ověření se rychlosť koule sníží o 3 sáhy. Klesne-li rychlosť koule na 0, zastaví svůj pohyb a přestane být hrozbou.

ZŘÍCENÍ STROPU

Mechanická past

Tato past používá nástražný drát, který strhne podpěry, které drží nestabilní část stropu na místě.

Nástražný drát je 3 couly nad zemí a natažený mezi dvě podpůrná břevna. SO pro všimnutí si nástražného drátu je 10. Úspěšné ověření Obratnosti se SO 15 pomocí zlodějského náčiní neškodně zneškodní past. Postava bez zlodějského náčiní si může pokusit o toto ověření s nevýhodou pomocí ostré zbraně či ostré pomůcky. Při neúspěšném ověření se past spustí.

Kdokoliv, kdo prozkoumá břevna, snadno pozná, že jsou pouze zaklíněná. Jako akci postava může srazit břevno a způsobit spuštění pasti.

Strop nad nástražným drátem je ve špatném stavu a kdokoliv, kdo ho vidí, dokáže říct, že hrozí nebezpečí jeho zřícení.

Když se past spustí, nestabilní strop se zřítí. Každý tvor v oblasti pod nestabilní sekcí musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 15, jinak utrpí drtivé zranění 22 (4k10), nebo poloviční zranění při úspěšné záchrane. Jakmile se past spustí, podlaha v oblasti se zaplní sutí a stane se těžkým terénem.



6. KAPITOLA: MEZI DOBRODRUŽSTVÍMI

TAŽENÍ JE MNOHEM VÍC NEŽ JEN SÉRIE DOBRODRUŽSTVÍ. Obsahuje i momenty mezi nimi — nejrůznější rozptýlení a vedlejší záležitosti, které zaměstnávají postavy, když zrovna neprozkoumávají divočinu, nedrancují jeskyně a netoulají se mnohovesmírem při plnění nějakého epického úkolu.

Přirozené tempo tažení nabízí přestávky mezi dobrodružstvími, čas pro postavy, aby utratily svůj poklad a sledovaly své vlastní cíle. Toto mezidobí dává postavám příležitost zakořenit trochu hlouběji do světa. Osobně se zajímat, co se děje obyvatelům a místům kolem nich, což je může postupně zavést k dalším dobrodružstvím.

Kapitola 5, „Vybavení“, v *Příručce hráče* líčí výdaje, které postava utrácí za základní potřeby, podle životního stylu, jenž si postava zvolí, od mizerného po zámožný. 8. kapitola, „Dobrodružství“, oné knihy popisuje některé činnosti v mezidobí, které mohou postavy provádět mezi dobrodružstvími. Tato kapitola vyplňuje mezery, popisuje výdaje za vlastní majetku a najímání CP a různé další činnosti v mezidobí, kterých se postava může zhodit. Začátek kapitoly také nabízí rady pro propojování dobrodružství a sledování událostí ve tvém tažení.

PROPOJOVÁNÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Tažení ve stylu epizodního televizního pořadu málo-kdy potřebuje mezi svými dobrodružstvími příběhové spojky. Každé dobrodružství má své vlastní padouchy a jakmile postavy splní dobrodružství, obvykle nezbývají žádné volné nitky zápletky. Příští dobrodružství přináší zcela jinou výzvu, která nemá nic společného s předchozím dobrodružstvím. Jak postavy získávají body zkušeností, stávají se mocnější, stejně jako hrozby, které musí překonávat. Tento druh tažení je snadné vést, protože vyžaduje jen malé úsilí. Stačí vždycky jen najít nebo vytvořit dobrodružství, které je vhodné pro úroveň družiny.

Tažení s příběhem umožnuje hráčům pocítit, že jejich akce mají dalekosáhlé důsledky. Není jen o sbíráni zkušeností. Několika prostými úpravami pomocí překlenujících prvků může vytvořit seriálové tažení, ve kterém dřívější dobrodružství pomáhají uvést ta pozdější.

POUŽITÍ PŘEKLENUJÍCÍHO PŘÍBĚHU

Tato část uvádí pár příkladů překlenujících příběhů, na kterých, v průběhu let, bylo postaveno mnoho klasických D&D tažení.

Cílem dobrodruhů v prvním příkladu je nahromadit moc, kterou potřebují k poražení mocného nepřítele, jenž ohrožuje svět. Cílem v druhém příkladu je ubránit něco, na čem dobrodruhům záleží, zničením všeho, co to ohrožuje. Oba příklady jsou ve skutečnosti stejný příběh (variace bitvy mezi dobrem a zlem) podaný různými způsoby.

PŘÍKLAD 1: ÚKOL MNOHA ČÁSTÍ

Dobrodružství může navzájem spojit překlenujícím cílem, který se dá splnit jen předchozím splněním série souvisejících úkolů. Například může vytvořit padoucha, kterého nelze porazit, dokud postavy neprozkoumají devět jeskyní, ve kterých sídlí Devět princů děsu. V každé z těchto jeskyní je dostatek nestvůr a nástrah, aby dobrodruzi vždy postoupili o dvě či tři úrovně. Dobrodruzi stráví celou svou kariéru bojováním s Devíti princi děsu, než se konečně vydají na legendární výpravu za zničením obludného předka princů. Ač je každá jeskyně jedinečná a zajímavá, tví hráči ocení úzké zaměření tažení.

V podobném typu tažení mohou mít dobrodruzi za úkol sesbírat úlomky artefaktu, které jsou roztroušeny ve zříceninách po celém mnohovesmíru, a pak artefakt znova sestavit a použít ho k poražení vesmírné hrozby.

PŘÍKLAD 2: AGENTI X

Může také postavit tažení kolem nápadu, že dobrodruzi jsou agenti něčeho, co je přesahuje — například království nebo tajné organizace. Ať už jsou dobrodruzi oddaní komukoliv, jsou motivováni lojalitou a záměrem ochránit to, čemu slouží.

Přesahující mise postav může být průzkum a zmapování neprobádaného kraje, uzavření všech možných spojenectví a překonání hrozeb, se kterými se po cestě střetnou. Jejich cílem může být nalezení prastarého hlavního města padlého císařství, které leží za říší známého nepřítele, a to je nutí projít nepřátelským územím. Postavy mohou být poutníci hledající svaté území členů tajného rádu zasvěceného ochraňné posledních bašt civilizace v neustálém upadajícím světě. Nebo mohou být špehové a vrahotní, snažící se oslabit nepřátelskou zemi tím, že se zaměřují na její zlé vůdce a loupí její poklady.

ZASAZENÍ SEMÍNEK DOBRODRUŽSTVÍ

Může udělat tažení tak, že bude působit jako jeden příběh s mnoha kapitolami, když do současného dobrodružství, ještě než skončí, zasadí semínka toho příštího. Tato technika může přirozeně posunout postavy k jejich dalšímu cíli.

Pokud jsi zasadil semínko dobře, mají postavy dál co dělat, když skončí dobrodružství. Možná se postavy napijí v jeskyni z magické fontány a obdrží mystickou vizi, která je zavede k příštímu úkolu. Možná družina najde záhadnou mapu nebo relikvii, která, jakmile určí její smysl či účel, je odkáže na nové místo. Možná CP varuje postavy před hrozícím nebezpečím, nebo je požádá o pomoc.

Trik je neodvést pozornost postav od probíhajícího dobrodružství. Návrh účinné zápletky pro budoucí dobrodružství vyžaduje důvtip. Návnada by měla být přitažlivá, ale ne tak neodolatelná, že by se postavy přestaly zajímat o to, co dělají teď.

Abys zabránil hráčům ve zbloudění, uchovej si nejlepší nápady až na úplný konec dobrodružství, nebo je vsuň během mezidobí.

Zde je několik příkladů, jak lze odhalit semínko dobrodružství:

- Na mrtvole padoucha najdou postavy důkaz, že padouch pracoval pro někoho jiného.
- Zajatá CP prozradí polohu někoho nebo něčeho, co postavy může zajímat.
- Postavy míří do místní hospody, když si všimnou vývesky hledané nebo ztracené osoby (doplňené příslibem slušné odměny).
- Příslušníci místní milice či městské hlídky rozhlásí, že byl spáchán zločin a hledají se potenciální svědci a podezřelí.
- Postavy obdrží anonymní dopis, který objasňuje plán nebo blížící se událost, které si předtím nebyly vědomy.

NASTÍNĚNÍ

Nastínění je cvičení v bystrosti. Zahrnuje delikátní zasazení semínka pro budoucí dobrodružství. Ne všechna nastínění přináší ovoce, zejména pokud jsou indicie příliš spletité, nebo pokud souhra událostí zavede tvé tažení novým směrem. Cílem nastínění je naznačit blížící se události a nové hrozby ve tvém tažení, aniž by bylo hráčům zcela zřejmé, že jim říkáš, co se stane. Zde je několik příkladů:

- Předmět, který má nepřítel u sebe, má na sobě vyrytý nebo napsaný symbol dříve neznámé organizace.
- Šílená žena stojící na rohu ulice ze sebe chrlí střípky dávného proroctví, zatímco míří svým křivým prstem na postavy.
- Král s královou oznámí svatbu svého syna s dcerou sousedního monarchy, ale různé frakce proti svazku brojí. Vzrůstá problém.
- Gobří zvědi pronikají do civilizovaných zemí a špehují osady, což je předehra k vpádu skurutích válečníků.
- Loutkové divadlo na tržišti předpovídá tragický výsledek, pokud se dva šlechtické rody na pokraji vzájemného vyhlášení války odmítnou smířit.
- Ve městě dochází k vraždám CP dobrodruhů podobným, ale nezvyklým způsobem, což naznačuje hráckým postavám budoucí hrozbu.

SLEDOVÁNÍ TAŽENÍ

Konzistentní detaily oživují tvé tažení a soustavně pomáhají hráčům si představovat, že jejich postavy žijí v opravdovém světě. Jsou-li dobrodruzi štamgasty konkrétní hospody, personál, vzhled budovy a výz-doba by se neměli moc měnit z jedné návštěvy do příští. Avšak změny mohou nastat jako výsledek akcí postav, nebo akcí, o kterých se dozvědí. Když dobrodruzi zabijí nestvůru, zůstane mrtvá, pokud ji někdo neoživí. Když odnesou poklad z místnosti, neobjeví se tam znova, až příště vejdu do této místnosti — za předpokladu, že jim ho někdo neukradl! Když nechají otevřené dveře, měly by zůstat otevřené, dokud je někdo nezavře.

Nicí paměť není neomylná, takže se vyplatí si vést poznámky. Zapisuj si přímo do mapy poznámky o otevřených dveřích, zneškodněných pastech apod. Události, kde jsou mimo záběr jediného dobrodružství, je nejlepší zapisovat do zápisníku vyhrazeného tvému tažení. Takový záZNAM je skvělý způsob, jak si udržet své poznámky organizované, bez ohledu na to, jestli jde o fyzickou knihu, nebo elektronický soubor.

Tvůj zápisník může obsahovat jakékoli z následujících prvků.

Plánovač tažení. Zapiš si hlavní příběhový oblouk svého tažení a sleduj věci, o kterých doufáš, že se objeví v budoucích dobrodružstvích. Aktualizuj je, jak se tažení vyvíjí, a přidej nápady, co ti přijdou na mysl.

Poznámky o postavách. Zapiš si zázemí a cíle postav, neboť tyto poznámky ti mohou pomoci s tvorbou obsahu dobrodružství, který poskytuje příležitosti pro rozvoj postav.

Zaznamenávej si povolání a úrovně dobrodruhů i úkoly a činnosti v mezidobí, do kterých jsou zapojeni.

Mají-li postavy loď nebo pevnost, zaznamenej si její jméno a umístění, stejně jako námezdníky, jež zaměstnávají.

Hrácké rekvizity. Dělej si kopie všech rekvizit, které děláš pro hráče, aby sis později nemusel pamatovat jejich obsah.

Deník dobrodružství. Ber tento deník jako epizodního průvodce pro své tažení. Shrň každé herní sezení nebo dobrodružství, což ti pomůže sledovat rozvíjející se příběh tažení. Do tohoto deníku můžeš dát přístup i svým hráčům, nebo do upravené verze okleštěné o tvé poznámky a tajemství. (Hráči si také mohou vést svůj vlastní záZNAM dobrodružství, na který se můžeš odkazovat, je-li tvůj deník neúplný.)

Poznámky o CP. Zaznamenej si statistiky i poznámky o hraní role jakékoli cizí postavy, s níž hrácké postavy interagují více než jednou. Tvé poznámky například mohou odlišit důležité osoby ve městě různými hlasy, jmény, místy, kde žijí a pracují, jmény jejich příbuzných a známých, a třeba dokonce i tajemstvím, které každý z nich má.

Kalendář tažení. Tvůj svět působí na hráče reálněji, když postavy vnímají plynutí času. Dělej si poznámky například o změně ročních období a hlavních svátcích a sleduj důležité události, které mají vliv na větší příběh.

Schránka výtvarů. Dělej si poznámky, kdykoliv vytvoříš nebo výrazně pozměníš nestvůru, kouzelný předmět či past. Nechávej si mapy, náhodné jeskyně či střetnutí, které vytvoříš. To zajistí, že nebudeš svou práci opakovat a později budeš moci čerpat z těchto materiálů.

STÁLÉ NÁKLADY

Mimo náklady spojené s udržováním konkrétního životního stylu mohou mít dobrodruzi další odtoky svého dobrodružného příjmu. Hrácké postavy, jež nabudou nemovitost či vlastní podnik a zaměstnají námezdníky, musí pokrýt náklady, které se k tomu pojí.

TABULKA NÁKLADŮ NA ÚDRŽBU

Nemovitost	Celkové náklady za den	Zkušení námezdníci	Nezkušení námezdníci
Cechovní dům, ve městě či velkoměstě	5 zl	5	3
Hospoda, u cesty na venkově	10 zl	5	10
Hospoda, ve městě či velkoměstě	5 zl	1	5
Chata, lovecká	5 st	1	—
Chrám, malý	1 zl	2	—
Chrám, velký	25 zl	10	10
Obchod	2 zl	1	—
Obchodní středisko	10 zl	4	2
Opatství	20 zl	5	25
Palác či velký hrad	400 zl	200	100
Statek	5 st	1	2
Šlechtické panství	10 zl	3	15
Tvrz či malý hrad	100 zl	50	50
Věž, opevněná	25 zl	10	—
Základna či bašta	60 zl	20	40

Není nic neobvyklého, že dobrodruzi — zejména po 10. úrovni — se stanou vlastníky hradu, hospody či jiné nemovitosti. Mohou si ji koupit ze své těžce vydělané kořisti, zmocnit se jí násilím, získat ji štastným líznutím karty z karet *mnoha věcí*, nebo ji nabýt jinými prostředky.

Tabulka nákladů na údržbu udává denní udržovací náklady na takovou nemovitost. (Náklady na normální obydlí zde nejsou zahrnuty, protože spadají do nákladů na životní styl, jak se příše v *Příručce hráče*.) Náklady na údržbu je nutné platit každých 30 dní. Protože dobrodruzi tráví mnoho času na výpravách za dobrodružstvím, personál zahrnuje majordoma, který může provádět platby v nepřítomnosti družiny.

Celkové náklady za den. Cena zahrnuje všechno, co je potřeba k údržbě nemovitosti, aby vše šlapalo jak na drátkách, včetně platů námezdníků. Pokud nemovitost vydělává peníze, které mohou vyrovnávat náklady na údržbu (úctováním poplatků, vybíráním desátků či darů nebo prodejem zboží), jsou v tabulce započítány.

Zkušení a nezkušení námezdníci. Příručka hráče vysvětluje rozdíl mezi zkušenými námezdníky a nezkušenými námezdníky.

PODNIKY

Dobrodruhem vlastněný podnik může vydělávat dostatek peněz, aby pokryl své náklady na údržbu. Ale vlastník se musí pravidelně ujišťovat, že všechno jde hladce, tím že o podnik pečeuje mezi dobrodružstvími. Viz informace o vedení podniku v části „Činnosti v mezidobí“ v této kapitole.

VOJENSKÉ POSÁDKY

Hrady a tvrze zaměstnávají ke své obraně vojáky (použij statistiky veterána a stráže v *Bestiáři*). Hospody



u cesty, základny a bašty, paláce a chrámy se spoléhají na méně zkušené obránce (použij statistiky veterána a stráže v *Bestiáři*). Tito ozbrojení válečníci tvoří množství zkušených námezdníků nemovitosti.

ČINNOSTI V MEZIDOBÍ

Tažení pomáhá, když postavy mají čas mezi dobrodružstvími na řešení jiných činností. Když umožníš, aby mezi dobrodružstvími uplynuly dny, týdny nebo měsíce, natáhne tažení na delší časový úsek a lépe se tím zvládne postup postav na další úrovňě, protože se zamezí, aby příliš rychle získaly příliš mnoho moci.

Umožni postavám, aby se mezi dobrodružstvími zabývaly vedlejšími zájmy. To také povzbudí hráče, aby se více zajímaly o herní svět. Když postava vlastní hospodu ve vesnici, nebo tráví čas hýřením s místními obyvateli, je pravděpodobnější, že hráč postavy bude reagovat na hrozby pro vesnici a její obyvatele.

Jak se tvé tažení rozvíjí, hráčské postavy se stávají nejen mocnější, ale i vlivnější a více se zajímají o svět. Mohou mít sklon zabývat se projekty, které vyžadují více času mezi dobrodružstvími, například stavbou a udržováním pevnosti. Jak družina postupuje na další úrovňě, může zvětšit mezidobí mezi dobrodružstvími a dát postavám čas, který potřebují na takové zájmy. Tam, kde uplynou dny či týdny mezi dobrodružstvími na nízké úrovni, uplynou měsíce či roky mezi dobrodružstvími na vysoké úrovni.

DALŠÍ ČINNOSTI V MEZIDOBÍ

8. kapitola „Dobrodružství“ v *Příručce hráče* popisuje několik činností v mezidobí na vyplnění volného období mezi dobrodružstvím. Dle stylu tvého tažení a konkrétních zázemí a zájmů dobrodruhů můžeš dát k dispozici některé či všechny z následujících dodatečných činností.

BUDOVÁNÍ PEVNOSTI

Postava může trávit čas mezi dobrodružstvím stavbou pevnosti. Než může práce začít, postava musí získat pozemek. Leží-li pozemek v království či podobném panství, postava bude potřebovat královskou výsadní listinu (právní doklad udělující povolení dohlížet na pozemek ve jménu koruny), postoupení země (právní doklad odkazující postavě péči o zemi, dokud bude věrná koruně), nebo smluvní převod (právní doklad, který slouží jako důkaz vlastnictví). Země se dá také nabýt dědictvím či jinými prostředky.

Královské výsadní listiny a postoupení země obvykle přiděluje koruna jako odměnu za věrnou službu, ale dají se i koupit. Smluvní převody se dají buď koupit, nebo zdědit. Malý pozemek se dá koupit za 100 až 1 000 zl. Velký pozemek může stát 5 000 zl či více, pokud se dá vůbec koupit.

Jakmile je pozemek zajištěn, postava potřebuje přístup ke stavebním materiálům a dělníkům. Tabulka stavby pevností udává cenu stavby pevnosti (včetně materiálu a práce) a množství času, který to zabere, pokud postava využívá mezidobí k dohlížení na stavbu. Práce mohou pokračovat, i když je postava pryč, ale každý den, kdy je postava pryč, přidává 3 dny k době stavění.

TABULKA STAVBY PEVNOSTI

Pevnost	Cena stavby	Doba stavění
Cechovní dům, ve městě či velkoměstě	5 000 zl	60 dní
Chrám	50 000 zl	400 dní
Obchodní středisko	5 000 zl	60 dní
Opatství	50 000 zl	400 dní
Palác či velký hrad	500 000 zl	1 200 dní
Šlechtické panství se zámečkem	25 000 zl	150 dní
Tvrz či malý hrad	50 000 zl	400 dní
Věž, opevněná	15 000 zl	100 dní
Základna či bašta	15 000 zl	100 dní

HÝŘENÍ

Postavy mohou strávit mezidobí nejrůznějšími požitkovými činnostmi, například navštěvováním večírků, mejdanů, hazardních heren a čehokoliv jiného, co jim pomůže se vyrovnat s ohroženými, kterým čelí na svých dobrodružstvích.

Hýřením postava utrácí tolik peněz, jako za udržování zámožného životního stylu (viz 5. kapitola, „Vybavení“, v *Příručce hráče*). Na konci období stráveného hýřením si hráč hodí procentovou kostkou a přičte úroveň postavy

a výsledek se pak porovná s Tabulkou hýření, čímž se rozhodne, co se stalo, nebo zvol výsledek ty.

TABULKА HÝŘENÍ

k% + úroveň Výsledek

01–10	Na konci mezidobí tě uvězní na 1k4 dní za výtržnictví a narušování pořádku. Můžeš zaplatit pokutu 10 zl a vyhnout se vězení, nebo se můžeš pokusit bránit zatčení.
11–20	Přijdeš k vědomí na podivném místě, vůbec nevíš, jak ses tam dostal a byl jsi okraden o 3k6 × 5 zl.
21–30	Uděláš si nepřítele. Tato osoba, podnik nebo organizace je nyní vůči tobě nepřátelská. PJ určí dotčenou stranu. Ty určíš, jak jsi je urazil.
31–40	Jsi chycen ve víru milostného vztahu. Hod k20. Při 1–5 skončí vztah špatně. Při 6–10 skončí kamarádsky. Při 11–20 vztah pokračuje. Určíš totožnost milované osoby, se souhlasem PJ. Skončí-li vztah špatně, můžeš získat novou vadu. Skončí-li dobře nebo pokud pokračuje, tvá nová milovaná osoba může představovat nové pouto.
41–80	Vyděláš si hazardem párem slušných výher a vynahradíš si jimi výdaje na čas strávený hýřením.
81–90	Vyděláš si hazardem párem slušných výher a vynahradíš si jimi výdaje na čas strávený hýřením a navíc získáš 1k20 × 4 zl.
91 či více	Vyděláš si hazardem malé jmění a vynahradíš si výdaje na čas strávený hýřením a navíc získáš 4k6 × 10 zl. Tvé hýření se stane inspirací pro místní legendu.

PRODÁVÁNÍ KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Málo osob si může dovolit koupit kouzelný předmět a ještě méně ví, kde nějaký najít. Dobrodruzi jsou v tomto ohledu výjimeční, kvůli povaze své profesie.

Postava, která získá běžný, neobvyklý, vzácný či velmi vzácný kouzelný předmět, který chce prodat, může strávit mezidobí hledáním kupce. Tato činnost v mezidobí se dá dělat pouze ve velkoměstě či na jiném místě, kde se dají najít zámožní jedinci, kteří mají zájem o nákup kouzelných předmětů. Legendární kouzelné předměty a neocenitelné artefakty nelze





prodat během mezidobí. Najít někoho, kdo kupí takový předmět, může být obsahem dobrodružství či úkolu.

Pro každý předmět na prodej si postava hodí na ověření Inteligence (Pátrání) se SO 20, zda najde kupce. Další postava může využít svoje mezidobí k pomocí s hledáním, čímž udělí výhodu k ověřením. Při neúspěšném ověření se pro předmět nenajde žádný kupec během hledání, které trvá 10 dní. Při úspěšném ověření se kupec pro předmět najde po počtu dní v závislosti na vzácnosti předmětu, jak ukazuje Tabulka kouzelných předmětů na prodej.

Postava se může pokusit najít kupce pro několik kouzelných předmětů najednou. I když to vyžaduje několik ověření Inteligence (Pátrání), hledání se děje souběžně a výsledky několika neúspěchů nebo úspěchů se nesčítají. Pokud například postava najde kupce pro běžný kouzelný předmět za 2 dny a kupce pro neobvyklý kouzelný předmět za 5 dní, ale neuspěje v nalezení kupce pro vzácný předmět, celé hledání zabere 10 dní.

Pro každý předmět, který si postava přeje prodat, si hráč hodí procentovou kostkou a nahlédne do Tabulky prodání kouzelného předmětu, přičemž použije opravu podle vzácnosti předmětu, jak udává Tabulka kouzelných předmětů na prodej. Postava si také hodí

na ověření Charismatu (Přesvědčování) a celkový výsledek tohoto ověření si přičte k procentovému hodu. Následný celkový výsledek rozhodne, co kupec nabízí za předmět zaplatit.

Ty určíš kupcovu identitu. Kupci si občas obstarávají vzácné a velmi vzácné předměty skrz prostředníky, aby si zajistili, že jejich identita zůstane tajná. Je-li kupec pochybný, je na tobě, jestli prodej později pro družinu vytvoří zákonné komplikace.

TABULKA KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ NA PRODEJ

Vzácnost	Základní cena	Dny k nalezení kupce	Oprava k hodu k%*
Běžný	100 zl	1k4	+10
Neobvyklý	500 zl	1k6	+0
Vzácný	5 000 zl	1k8	-10
Velmi vzácný	50 000 zl	1k10	-20

* Tuto opravu použij na hody dle Tabulky prodání kouzelného předmětu

TABULKA PRODÁNÍ KOUZLNÉHO PŘEDMĚTU

k% + opr. Najde...

20 či méně	Kupec nabízí desetinu základní ceny
21–40	Kupec nabízí čtvrtinu základní ceny a pochybný kupec nabízí polovinu základní cenu
41–80	Kupec nabízí polovinu základní ceny a pochybný kupec nabízí plnou základní cenu
81–90	Kupec nabízí plnou základní cenu
91 či více	Pochybný kupec nabízí jeden a půl násobek základní ceny, bez ptaní

ROZNÁŠENÍ DRBŮ

Ovládání veřejného mínění může být účinným způsobem, jak porazit padoucha, nebo vyzvednout přítele. Roznášení drbů plní svůj účel, děje-li se pokoutně. Dobře mířené drby mohou zvýšit postavení subjektu ve společnosti, nebo zaplést někoho do skandálu. Drb musí být prostý, konkrétní a těžko vyvratitelný. Účinný drb musí být také uvěřitelný, stavět na tom, čemu obyvatelé chtějí věřit o dotyčné osobě.

Roznesení drbu o jedinci či organizaci vyžaduje počet dnů v závislosti na velikosti společenství, jak udává Tabulka roznášení drbů. Ve městě či velkoměstě musí být strávený čas nepetržitý. Pokud postava roznáší drb deset dní, pak na pár dní zmizí za dobroružstvím a potom se vrátí, drb vymizí bez užitku neustálého opakování.

TABULKA ROZNÁŠENÍ DRBŮ

Velikost osady	Nutná doba
Vesnice	2k6 dní
Město	4k6 dní
Velkoměsto	6k6 dní

Postava musí utratit 1 zl za den, aby pokryla náklady na pití, společenský vzhled apod. Na konci doby strávené roznášením drbu si postava musí hodit na ověření Charismatu (Klamání nebo Přesvědčování) se SO 15. Když uspěje, převažující postoj společenství k subjektu se posune o jeden stupeň k přátelství nebo nepřátelství, podle přání postavy. Pokud v ověření neuspěje, drb nenabere žádný spád a další pokusy o jeho rozmnožení selžou.

Posun obecného postoje společenství k osobě či organizaci neovlivní každého ve společenství. Jednotlivci mohou trvat na svých názorech, zejména mají-li osobní zkušenosť z jednání se subjektem drbů.

VEDENÍ PODNIKU

Dobrodruzi se mohou nakonec stát vlastníky podniků, které nemají nic společného s prozkoumáváním jeskyní nebo zachraňováním světa. Postava může zdědit kovárnu, nebo družině může být za odměnu udělena parcela zemědělské půdy či hospoda. Pokud vydrží podnikat, mohou cítit povinnost trávit čas mezi dobroružstvím vedením podniku a zajišťováním jeho hladkého běhu.

Postava si hodí procentovou kostkou, příčte počet dní strávených touto činností v mezidobí (maximum

30), výsledek porovná s Tabulkou vedení podniku, čímž určí, co se stalo.

Je-li nutné, aby postava zaplatila náklad jako výsledek hodu dle tabulky, ale neudělá to, podnik začne krachovat. Za každý nesplacený dluh vzniklý tímto způsobem postava utrpí postih -10 k pozdějším hodům dle této tabulky.

TABULKA VEDENÍ PODNIKU

k% + dny Výsledek

01–20	Musíš zaplatit jeden a půl násobek nákladů na údržbu podniku za každý den.
21–30	Musíš zaplatit plné náklady na údržbu podniku za každý den.
31–40	Musíš zaplatit polovinu nákladů na údržbu podniku za každý den. Zisky pokryjí tu druhou půlku.
41–60	Podnik pokryje své náklady na údržbu za každý den.
61–80	Podnik pokryje své náklady na údržbu za každý den. Vydělá zisk $1k6 \times 5$ zl.
81–90	Podnik pokryje své náklady na údržbu za každý den. Vydělá zisk $2k8 \times 5$ zl.
91 či více	Podnik pokryje své náklady na údržbu za každý den. Vydělá zisk $3k10 \times 5$ zl.

VÝCVIK PRO POSTUP NA DALŠÍ ÚROVEŇ

Jako volitelné pravidlo může požadovat, aby postavy strávily mezidobí výcvikem či studiem, než získají prospěchy nové úrovně. Zvolíš-li tuto možnost, tak jakmile má postava dostatek zkušenostních bodů k dosažení nové úrovně, musí cvičit jistý počet dnů, než získá schopnosti povolání spojené s novou úrovní.

Vyžadovaná doba výcviku závisí na úrovni, kterou má postava získat, jak udává Tabulka výcviku na další úroveň. Cena výcviku je pro celkovou dobu výcviku.

TABULKA VÝCVIKU NA DALŠÍ ÚROVEŇ

Dosažená úroveň	Doba výcviku	Cena výcviku
2.–4.	10 dní	20 zl
5.–10.	20 dní	40 zl
11.–16.	30 dní	60 zl
17.–20.	40 dní	80 zl

VYKONÁVÁNÍ POSVÁTNÝCH OBŘADŮ

Zbožná postava může strávit čas mezi dobroružstvím vykonáváním posvátných obřadů v chrámu jejího boha. Mezi obřady tráví postava čas meditací a modlením.

Postava, která je knězem v chrámu, může vést tyto obřady, jež mohou obnášet svatby, pohřby a svěcení. Církevní laik může vzdávat oběti v chrámu, nebo pomáhat kněží s obřadem.

Postava, která stráví aspoň 10 dní vykonáváním posvátných obřadů, získá inspiraci (popsanou v 4. kapitole *Příručky hráče*) na začátku každého dne v příštích 2k6 dnech.

VÝROBA KOUZELNÉHO PŘEDMĚTU

Kouzelné předměty jsou v kompetenci PJ, takže ty rozhodneš, jak se dostanou do vlastnictví družiny. Jako jednu z možností můžeš hráčským postavám umožnit vyrábět kouzelné předměty.

Výroba kouzelného předmětu je zdlouhavý a dráhý úkon. Aby mohla postava začít, musí mít formulí, která popisuje konstrukci předmětu. Postava musí být také sesilatelem kouzel s pozicemi kouzel a musí být schopna seslat kouzla, která může předmět vytvořit. Navíc postava musí splňovat minimální úroveň danou vzácností předmětu, jak udává Tabulka výroby kouzelných předmětů. Například postava na 3. úrovni může vytvořit *háčku magických střel* (neobvyklý předmět), pokud má pozice kouzel a umí seslat *magickou střelu*. Ta stejná postava může udělat *zbraň +1* (další neobvyklý předmět) a žádné konkrétní kouzlo není potřeba.

Můžeš rozhodnout, že výroba jistých předmětů vyžaduje zvláštní materiály nebo místa. Například postava může potřebovat alchymistické suroviny k uvaření konkrétního lektvaru, nebo formule pro *plamenec* může vyžadovat zbraň vykovanou v lávě.

TABULKA VÝROBY KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Vzácnost předmětu	Náklady výroby	Minimální úroveň
Běžný	100 zł	3.
Neobvyklý	500 zł	3.
Vzácný	5 000 zł	6.
Velmi vzácný	50 000 zł	11.
Legendární	500 000 zł	17.

Náklady výroby předmětu jsou uvedené v Tabulce výroby kouzelných předmětů (pro jednorázový předmět, například lektvar či svitek, sníž tuto cenu na polovinu). Postava zaneprázdněná výrobou kouzelného předmětu pokročí každý den práce o přírůstek 25 zł, dokud se nezaplatí celková cena. Předpokládá se, že postava pracuje každý takový den 8 hodin. Tedy tvorba neobvyklého kouzelného předmětu zabere 20 dní a stojí 500 zł. Ceny libovolně uprav, aby lépe zapadalý do tvého tažení.

Bude-li vyráběný předmět vytvářet kouzlo, každý den výrobního procesu musí tvůrce utratit jednu pozici kouzel úrovně kouzla. Surovinové složky kouzla musí být také k dispozici během procesu. Spotřebovává-li kouzlo běžně tyto složky, výrobní proces je spotřebuje. Pokud předmět bude schopný vytvořit kouzlo jen jednou, například *kouzelný svitek*, proces spotřebuje složky jen jednou. Jinak se složky spotřebují každý den výroby předmětu.

Na tvorbě kouzelného předmětu může spolupracovat několik postav, pokud každá z nich splňuje předpoklad úrovně. Každá postava může přispět kouzly, pozicemi kouzel a složkami, pokud se každá účastní během celého procesu výroby. Každá postava přispěje každý den úsilím v hodnotě 25 zł, kdy pomáhá vyrobit předmět.

Postava, která podstoupí tuto činnost, obvykle vytvoří kouzelný předmět popsaný v 7. kapitole, „Předmět“. Dle své úvahy můžeš dovolit hráčům navrhnut

si své vlastní kouzelné předměty pomocí pokynů v 9. kapitole, „Dílna Pána jeskyně“.

Během výroby kouzelného předmětu může postava provozovat střídmy životní styl, aniž by musel zaplatit 1 zł za den, nebo pohodový životní styl utracením poloviny normálního nákladu (viz 5. kapitola, „Vybavení“ v *Příručce hráče*).

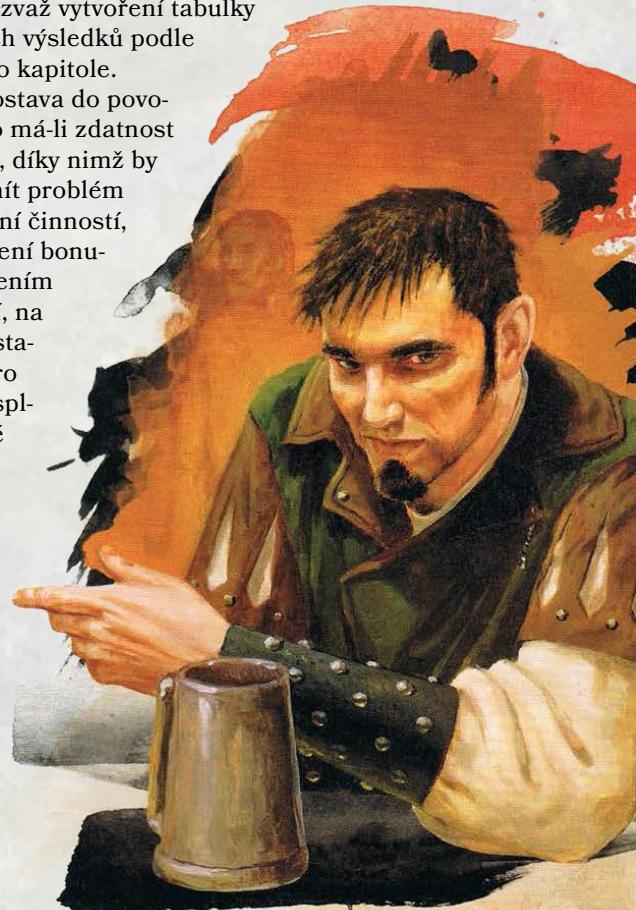
ZÍSKÁVÁNÍ PROSLULOSTI

Postava může strávit mezidobí zvyšováním své proslulosti v konkrétní organizaci (viz „Proslulost“ v 1. kapitole). Mezi dobrodružstvími postava podstoupí pro organizaci drobné úkoly a společensky se stýká s jejími členy. Když se zabývá těmito činnostmi počet dnů, jejichž součet je roven její aktuální proslulosti krát 10, zvýší se její proslulost o 1.

TVORBA ČINNOSTÍ V MEZIDOBÍ

Tvoji hráče mohou mít zájem zabývat se činnostmi v mezidobí, které nejsou uvedeny v této kapitole ani v *Příručce hráče*. Při vymýšlení nových činností v mezidobí pamatuj na následující:

- Činnost by nikdy neměla potlačit potřebu či touhu postav vydávat se za dobrodružství.
- Činnosti, s nimiž je spojena peněžní cena, poskytuje hráčským postavám příležitost k utrácení jejich těžce nabýtého pokladu.
- Činnosti, jež odhalují nové zápletky dobrodružství a dříve neznámá fakta o tažení, ti mohou pomoci s nastíněním budoucích událostí a konfliktů.
- Pro činnost, u níž očekáváš, že ji postava bude opakovat s různých stupněm úspěchu, zvaž vytvoření tabulky náhodných výsledků podle těch v této kapitole.
- Patří-li postava do povolání, nebo má-li zdatnost či zázemí, díky nimž by neměla mít problém s konkrétní činností, zvaž udělení bonusu k ověřením vlastnosti, na něž si postava hází pro úspěšné splnění dané činnosti.





7. KAPITOLA: POKLAD



OBRODRUZI USILUJÍ O MNOHO VĚCÍ, VČETNĚ slávy, znalostí a spravedlnosti. Mnoho dobrodruhů také hledá něco, co je hmatatelnější: bohatství. Zlaté řetízky, stohy platinových mincí, koruny ozdobené šperky, pestrobarevná žezla, balíky hedvábí a mocné kouzelné předměty. To všechno čeká, až se toho zmocní nebo to nebojácně vykopou pokladuchtí dobrodruzi.

Tato kapitola pojednává o kouzelných předmětech a umístění pokladů v dobrodružtví i zvláštních odměnách, které lze udělovat místo kouzelných předmětů a obyčejného pokladu, nebo jako navíc.

TYPY POKLADŮ

Poklad má mnoho forem.

Mince. Nejzákladnějším typem pokladu jsou peníze. Měďáky (md), stříbrnáky (st), elektrony (el), zlaťáky (zl) a platiňáky (pl). Jedna mince jakéhokoli typu váží 10 gramů.

Drahokamy. Drahokamy jsou malé, lehké a snadno zabezpečené v porovnání s mincemi stejné hodnoty. Viz část „Drahokamy“, kde jsou typy drahokamů a šperků, jež je možné najít v pokladu.

Umělecké předměty. Sošky vyrobené z ryzího zlata, náhrdelníky osázené drahými kameny, malby dávných králů, vyšperkované nádobí – to všechno a ještě více zahrnují umělecké předměty. Viz část „Umělecké předměty“, kde jsou typy okrasných a cenných uměleckých děl, která je možné najít v pokladu.

Kouzelné předměty. Typy kouzelných předmětů zahrnují berly, divotorné předměty, hůlky, lektvary, prsteny, svitky, zbraně, zbroje a žezla. Kouzelné předměty mohou být různě vzácné: běžné, neobvyklé, vzácné, velmi vzácné a legendární.

Inteligentní nestvůry často používají kouzelné předměty ve svém vlastnictví, zatímco jiné je mohou mít pro jistotu schované, aby je neztratily nebo jim je někdo neukradl. Má-li například skurutí kmene ve svém pokladu *dlouhý meč +1 a alchymický džbán*, meč může třímat ve svých rukou vojvoda kmene, zatímco džbán může být někde bezpečně ukrytý.

NÁHODNÝ POKLAD

Následující stránky obsahují tabulky, jež můžeš použít pro náhodné vygenerování pokladů, které mají u sebe nestvůry, jsou ukryté v jejich doupagech, nebo jinak schované. Umístění pokladu je na tobě. Hlavní je zajistit, aby hráče hraní uspokojovalo a jejich postavy byly odměňovány za překonávání nebezpečných výzev.

TABULKY POKLADŮ

Poklad lze přidělovat náhodně podle nebezpečnosti nestvůry. Jsou zde tabulky pro nebezpečnost 0–4, 5–10, 11–16 a 17 a více. Použij tyto tabulky pro náhodné určení, kolik má u sebe peněz individuální nestvůra (D&D ekvivalent drobných v peněžence), nebo velikost bohatství, které se nalézá ve větším hromadném pokladu.

POUŽÍVÁNÍ TABULEK INDIVIDUÁLNÍCH POKLADŮ

Tabulka individuálního pokladu pomáhá náhodně určit, jak velký poklad má u sebe jeden tvor. Nemá-li nestvůra zájem v hromadění pokladu, můžeš tuto tabulku použít k určení nahodilého pokladu, který zbyl po obětech nestvůry.

Použij tu Tabulku individuálního pokladu, která odpovídá nebezpečnosti nestvůry. Hod k% a přečti si výsledek, kolik minců každého typu má nestvůra u sebe. Tabulka obsahuje i průměrný výsledek v závorkách, pokud se chceš vzdát dalšího hodu a ušetřit čas. Při určování celkového množství individuálního pokladu pro skupinu podobných tvorů můžeš ušetřit čas tím, že si hodíš jednou a výsledek vynásobiš počtem tvorů ve skupině.

Nedává-li smysl, aby nestvůra měla u sebe hromadu mincí, můžeš mince převést na drahokamy nebo umělecké předměty stejné hodnoty.

POUŽÍVÁNÍ TABULEK HROMADNÝCH POKLADŮ

Tabulka hromadného pokladu pomáhá náhodně určit obsah velkého pokladu ve skrýši, nashromážděného bohatství velké skupiny tvorů (například orčího kmene či skurutí armády), majetku jediného mocného tvora, který miluje hromady pokladů (například draka), nebo odměny věnované družině po splnění úkolu zadaného mecenášem. Hromadný poklad můžeš i rozdělit, takže ho dobrodruzi nenajdou či neobdrží celý najednou.

Když určuješ obsah hromady patřící jedné nestvůře, použij tabulku, která odpovídá nebezpečnosti dané nestvůry. Když si házíš na určení hromadného pokladu patřící velké skupině nestvůr, použij nebezpečnost nestvůry, která skupinu vede. Nepatří-li hromada nikomu, použij nebezpečnost nestvůry, která dozírá na jeskyni či doupě. Je-li hromadný poklad darem od mecenáše, použij nebezpečnost rovnou průměrné úrovni družiny.

Každý hromadný poklad obsahuje náhodný počet mincí, jak je uvedeno nahoru každé tabulky. Hod k% a nahlédni do tabulky, kolik drahokamů či uměleckých předmětů poklad případně obsahuje. Použij stejný hod pro určení, zda hromadný poklad obsahuje kouzelné předměty.

Stejně jako u tabulek individuálních pokladů jsou v závorkách uvedeny průměrné hodnoty. Průměrnou hodnotu můžeš použít místo házení kostkami, abys ušetřil čas.

Pokud se ti hromadný poklad zdá příliš malý, můžeš si podle tabulky hodit několikrát. Tento přístup použij pro nestvůry, které obzvlášť milují hromadění pokladů. Legendární tvorové, kteří kupí poklad, jsou bohatší než normálně. Pro ně si hod aspoň dvakrát podle příslušné tabulky a výsledky sečti.

Můžeš rozdávat tolik pokladů, kolik chceš. Během typického tažení družina najde hromadné poklady odpovídající sedmi hodům dle Tabulky nebezpečnosti 0–4, osmi hodům dle Tabulky nebezpečnosti 5–10, dvanácti hodům dle Tabulky nebezpečnosti 11–16 a osmi hodům dle Tabulky nebezpečnosti 17+.

DRAHOKAMY

Obsahuje-li hromadný poklad drahokamy, můžeš použít následující tabulky k náhodnému určení druhu nalezených drahokamů, dle jejich hodnoty. Můžeš hodit jednou a předpokládat, že všechny drahokamy jsou stejné, nebo víckrát a vytvořit směsice drahokamů.

TABULKA DRAHOKAMŮ ZA 10 ZL

k12 Popis kamene

- | | |
|----|---|
| 1 | Achátové oko (průsvitné kruhy šedé, bílé, hnědé, modré nebo zelené barvy) |
| 2 | Azurit (neprůhledný skvrnitý tmavě modrý) |
| 3 | Hematit (neprůhledný šedočerný) |
| 4 | Karneol (neprůhledný světle a tmavě modrý s žlutými fleky) |
| 5 | Malachit (neprůhledný pruhovaně světle a tmavě zelený) |
| 6 | Mechový achát (průsvitný růžový či žlutobílý s mechově šedým či zeleným zabarvením) |
| 7 | Modrý křemen (průhledný bleděmodrý) |
| 8 | Obsidián (neprůhledný černý) |
| 9 | Rodochrozit (neprůhledný světle růžový) |
| 10 | Tygří oko (neprůhledný hnědý se zlatým středem) |
| 11 | Tyrkys (neprůhledný světle modrozelený) |
| 12 | Žilný achát (průsvitný pruhovaně hnědý, modrý, bílý nebo rudý) |

TABULKA DRAHOKAMŮ ZA 50 ZL

k12 Popis kamene

- | | |
|----|--|
| 1 | Citrín (průhledný bledě zelenohnědý) |
| 2 | Hvězdný růženín (průsvitný růžový kámen s bílým hvězdicovitým středem) |
| 3 | Chalcedon (neprůhledný bílý) |
| 4 | Chryzopras (průsvitný zelený) |
| 5 | Jaspis (neprůhledný modrý, černý, nebo hnědý) |
| 6 | Karneol (neprůhledný oranžový až rudohnědý) |
| 7 | Hematit (neprůhledný tmavě šedý s rudými fleky) |
| 8 | Křemen (průhledný bílý, kourově šedý či žlutý) |
| 9 | Měsíční kámen (průsvitný bílý s bleděmodrou září) |
| 10 | Onyx (neprůhledný, pruhovaně černý a bílý, nebo čistě černý či bílý) |
| 11 | Sardonyx (neprůhledný, pruhovaně rudý a bílý) |
| 12 | Zirkon (průhledný bledě modrozelený) |

TABULKA DRAHOKAMŮ ZA 100 ZL

k10 Popis kamene

- | | |
|----|---|
| 1 | Ametyst (průhledný tmavě purpurový) |
| 2 | Gagát (neprůhledný sytě černý) |
| 3 | Granát (průhledný rudý, hnědozelený či fialový) |
| 4 | Chryzoberyl (průhledný žlutozelený až bledězelený) |
| 5 | Jantar (průhledný vodnatě až sytě zlatý) |
| 6 | Korál (neprůhledný karmínový) |
| 7 | Korund (průhledný rudý, rudohnědý či sytě zelený) |
| 8 | Nefrit (průsvitný světle zelený, tmavě zelený či bílý) |
| 9 | Perla (neprůhledná leskle bílá, žlutá či růžová) |
| 10 | Turmalín (průhledný bledě zelený, modrý, hnědý či rudý) |

TABULKA DRAHOKAMŮ ZA 500 ZL

k6 Popis kamene

- | | |
|---|---|
| 1 | Akvamarín (průhledný bledě modrozelený) |
| 2 | Alexandrit (průhledný tmavě zelený) |
| 3 | Černá perla (neprůhledná sytě černá) |
| 4 | Modrý korund (průhledný sytě modrý) |
| 5 | Olivín (průhledný sytě olivově zelený) |
| 6 | Topaz (průhledný zlatožlutý) |

TABULKA DRAHOKAMŮ ZA 1 000 ZL

k8 Popis kamene

- | | |
|---|---|
| 1 | Černý opál (průsvitný tmavě zelený s černým mramorováním a zlatými fleky) |
| 2 | Hvězdný rubín (průsvitný rubín s bílým hvězdicovitým středem) |
| 3 | Hvězdný safír (průsvitný modrý safír s bílým hvězdicovitým středem) |
| 4 | Modrý safír (průhledný modrobílý až středně modrý) |
| 5 | Ohnivý opál (průsvitný ohnivě rudý) |
| 6 | Opál (průsvitný bleděmodrý se zeleným a zlatým mramorováním) |
| 7 | Smaragd (průhledný sytě světle zelený) |
| 8 | Žlutý safír (průhledný ohnivě žlutý či žlutozelený) |

TABULKA DRAHOKAMŮ ZA 5 000 ZL

k4 Popis kamene

- | | |
|---|--|
| 1 | Černý safír (průsvitný lesklý černý se zářícími rysy) |
| 2 | Diamant (průhledný modrobílý, kanárkový, růžový, hnědý či modrý) |
| 3 | Hyacint (průhledný ohnivě oranžový) |
| 4 | Rubín (průhledný jasně rudý až sytě karmínový) |

UMĚLECKÉ PŘEDMĚTY

Pokud hromadný poklad obsahuje umělecké předměty, můžeš použít následující tabulky k náhodnému určení, o jaké umělecké předměty jde, na základě jejich hodnoty. Hoď si podle tabulky tolikrát, kolik je v hromadném pokladu uměleckých předmětů. V pokladu může být víc než jeden umělecký předmět daného typu.

TABULKA UMĚLECKÝCH PŘEDMĚTŮ ZA 25 ZL

k10 Předmět

- | | |
|----|---|
| 1 | Stříbrná konev |
| 2 | Vyřezávaná kostěná soška |
| 3 | Malý zlatý náramek |
| 4 | Ornát ze zlaté látky |
| 5 | Černá sametová maska šitá stříbrnou nití |
| 6 | Měděný kalich se stříbrným filigránem |
| 7 | Dvojice vyrytých kostěných kostek |
| 8 | Zrcátko s malovaným dřevěným rámečkem |
| 9 | Vyšívaný hedvábný kapesník |
| 10 | Zlatý medailon s malovaným portrétem uvnitř |

TABULKA UMĚLECKÝCH PŘEDMĚTŮ ZA 250 ZL

k10	Předmět
1	Zlatý prsten posázený hematy
2	Vyřezávaná slonovinová soška
3	Velký zlatý náramek
4	Stříbrný náhrdelník s přívěskem s drahokamem
5	Bronzová koruna
6	Hedvábné roucho se zlatým vyšíváním
7	Velký dobré udělaný gobelín
8	Mosazný džbán zdobený nefritem
9	Krabička tyrkysových figurek zvířat
10	Zlatá ptačí klec s elektronovým filigránem

TABULKA UMĚLECKÝCH PŘEDMĚTŮ ZA 750 ZL

k10	Předmět
1	Stříbrný kalich zdobený měsíčními kameny
2	Postříbřený ocelový dlouhý meč s gagátem v jílci
3	Harfa vyřezaná z exotického dřeva a vykládaná slonovinou a zirkony
4	Malá zlatá soška
5	Zlatý hřeben s drakem s rudými granáty jako očima
6	Korková zátka s vytepaným zlatým listem a osázená ametisty
7	Obřadní elektronová dýka s černou perlou v hrušce
8	Brož ze stříbra a zlata
9	Obsidiánová soška se zlatým kováním a vykládáním
10	Malovaná zlatá válečná maska

TABULKA UMĚLECKÝCH PŘEDMĚTŮ ZA 2 500 ZL

k10	Předmět
1	Jemný zlatý řetízek s ohnivým opálem
2	Starý mistrovský obraz
3	Vyšívána hedvábná a sametová pelerína zdobná mnoha měsíčními kameny
4	Platinový náramek se safírem
5	Vyšíváné rukavice zdobené kousky klenotů
6	Zdobený náknofník
7	Zlatá hrací skříňka
8	Zlatá čelenka zdobená čtyřmi akvamarínami
9	Oční pánska s falešným okem z modrého safíru a měsíčního kamene
10	Náhrdelník z růžových perliček

TABULKA UMĚLECKÝCH PŘEDMĚTŮ ZA 7 500 ZL

k10	Předmět
1	Zdobená zlatá koruna
2	Zdobený platinový prsten
3	Zlatá soška zdobená rubíny
4	Zlatý hrnek zdobený smaragdy
5	Zlatá šperkovnice s platinovým filigránem
6	Malovaný zlatý dětský sarkofág
7	Nefritová herní deska s figurkami z ryzího zlata
8	Slonovinový roh na pití zdobený šperky se zlatým filigránem

KOUZELNÉ PŘEDMĚTY

Kouzelné předměty se dají najít v hromadných pokladech zdolaných nestvůr nebo v dávno ztracených pokladnicích. Takové předměty propůjčují schopnosti, které by jinak postava měla jen stěží, nebo doplňují její schopnosti podivuhodnými způsoby.

VZÁCNOST

Každý kouzelný předmět má vzácnost: může být běžný, neobvyklý, vzácný, velmi vzácný, nebo legendární. Běžné kouzelné předměty, například *léčivý lektvar*, jsou nejpočetnější. Některé legendární předměty, například *Kwališův aparát*, jsou unikátní. Hra předpokládá, že těžení výroby nejmocnějších předmětů vyvstala před několika tisíci lety a pak se postupně ztrácela kvůli válkám, pohromám a nehodám. Dokonce i neobvyklé předměty se nedají lehce vyrobit. Proto mnohé kouzelné předměty jsou dobré zachovalé starožitnosti.

Vzácnost poskytuje hrubé měřítko moci předmětu vzhledem k ostatním kouzelným předmětům. Každá vzácnost odpovídá úrovni postavy, jak ukazuje Tabulka vzácnosti kouzelných předmětů. Například, postava obvykle nenajde vzácný kouzelný předmět, dokud není kolem 5. úrovně. Avšak vzácnost by neměla bránit příběhu tvého tažení. Pokud chceš, aby se *prsten neviditelnosti* dostal do rukou postavy na 1. úrovni, tak budíž. Není pochyb, že z takové události vzejde velký přiběh.

Pokud tvůj svět umožňuje obchodování s kouzelnými předměty, vzácnost ti také pomůže stanovit jejich cenu. Jako PJ určíš hodnotu individuálního kouzelného předmětu podle jeho vzácnosti. Doporučené hodnoty jsou uvedené v Tabulce vzácnosti kouzelných předmětů. Hodnota jednorázového předmětu, například lektvaru či svitku, je obvykle poloviční vůči hodnotě trvalého předmětu se stejnou vzácností.

TABULKA VZÁCNOSTI KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Vzácnost	Úroveň postavy	Hodnota
Běžný	1. nebo vyšší	50 – 100 zl
Neobvyklý	1. nebo vyšší	101 – 500 zl
Vzácný	5. nebo vyšší	501 – 5 000 zl
Velmi vzácný	11. nebo vyšší	5 001 – 50 000 zl
Legendární	17. nebo vyšší	50 001 a více zl

NÁKUP A PRODEJ

Většina kouzelných předmětů je tak vzácná, že není možné je koupit, pokud nerozhodneš, že svět funguje jinak. Běžné kouzelné předměty, například *léčivý lektvar*, se dá získat od alchymisty, bylinkáře nebo sesilatele kouzel. To zpravidla nebývá tak jednoduché jako zajít si do obchodu a vybrat si předmět z regálu. Prodejce můžeš požadovat službu místo peněz.

Ve velkoměstě s magickou univerzitou či katedrálou může být nákup a prodej kouzelných předmětů možný, dle tvé úvahy. Je-li ve tvém světě mnoho dobrodruhů zabývajících se získáváním prastarých kouzelných předmětů, obchodování s nimi může být běžnější. Ale i tak se nejspíš stále bude podobat trhu s výtvarným uměním v reálném světě, s čistě investičními aukcemi a tendencí přitahovat zloděje.

Prodej kouzelných předmětů je obtížný ve většině světů D&D, hlavně kvůli tomu, že je obtížné najít kupce. Mnoho obyvatel by chtělo mít magický meč, ale jen málokdo si ho může dovolit. Ti, kteří si takový předmět mohou dovolit, obvykle utrácí za praktičtější věci. Viz 6. kapitola, „Mezi dobrodružstvími“, kde je jeden způsob prodeje kouzelných předmětů.

Ve tvém světě mohou být kouzelné předměty natoží rozšířené, že je dobrodruzi mohou s trohou úsilí kupovat a prodávat. Kouzelné předměty mohou být k dostání v bazarech či aukčních domech ve fantastických oblastech, jako je například Mosazné město či sférická metropole Sigil, nebo dokonce i v obyčejnějších velkoměstech. Prodej kouzelných předmětů může být silně regulován a doprovázen bujícím černým trhem. Alchymisté mohou vyrábět předměty pro vojenské jednotky a dobrodruhy, jak to dělají ve světě Eberron. Ty také můžeš povolit postavám vyrábět své vlastní kouzelné předměty, jak se píše v 6. kapitole.

URČENÍ KOUZELNÉHO PŘEDMĚTU

Některé kouzelné předměty jsou nerozeznatelné od svých nemagických protějšků, zatímco jiné kouzelné předměty ukazují svou magickou povahu zřejmě. Bez ohledu na vzhled, pouhá manipulace s předmětem by měla dát postavě pocit, že je na něm něco mimořádného. Ale objevení vlastností kouzelného předmětu není automatické.

Kouzlo *určení* je nejrychlejší způsob, jak odhalit vlastnosti předmětu. Případně se postava může soustře-

dit na jeden kouzelný předmět během krátkého odpočinku, zatímco je s ním ve fyzickém kontaktu. Na konci odpočinku postava zjistí vlastnosti předmětu a také jak je používat. Výjimkou jsou lektvary: stačí jen malá ochutnávka, aby ochutnávači došlo, co lektvar dělá.

Někdy má kouzelný předmět na sobě vodítko ke svým vlastnostem. Prsten může mít z vnitřní strany vyleptáno drobným písmem zaklínadlo k jeho aktivaci, nebo opeřený tvar může značit, že jde o *prsten pomalého pádu*.

Nošení předmětu nebo experimentování s předmětem může také naznačit jeho vlastnosti. Navlékne-li si postava například *prsten skákání*, můžeš říct: „Tvé kroky jsou nějak podivně pružné.“ Postava pak třeba vyskočí, aby viděla, co se stane. Oznámíš, že postava vyskočila nečekaně vysoko.

VARIANTA: NÁROČNĚJŠÍ URČENÍ

Chceš-li, aby kouzelné předměty byly záhadnější, můžeš odstranit možnost určení vlastností kouzelného předmětu během krátkého odpočinku a vyžadovat buď kouzlo *určení*, nebo experimentování, či oboje pro odhalení, co kouzelný předmět dělá.

SLADĚNÍ

Některé kouzelné předměty vyžadují, aby si s nimi tvor vytvořil pouto, než bude moci použít jejich magické vlastnosti. Toto pouto se nazývá **sladění** a určité předměty mají vůči němu předpoklady. Je-li předpokladem povolání, tvor musí být členem tohoto povolání, aby se s předmětem mohl sladit. (Je-li povolání kouzlící povo-

TABULKA INDIVIDUÁLNÍHO POKLADU: NEBEZPEČNOST 0–4

k%	md	st	el	zl	pl
01–30	5k6 (17)	—	—	—	—
31–60	—	4k6 (14)	—	—	—
61–70	—	—	3k6 (10)	—	—
71–95	—	—	—	3k6 (10)	—
96–100	—	—	—	—	1k6 (3)

TABULKA INDIVIDUÁLNÍHO POKLADU: NEBEZPEČNOST 5–10

k%	md	st	el	zl	pl
01–30	4k6 × 100 (1 400)	—	1k6 × 10 (35)	—	—
31–60	—	6k6 × 10 (210)	—	2k6 × 10 (70)	—
61–70	—	—	3k6 × 10 (105)	2k6 × 10 (70)	—
71–95	—	—	—	4k6 × 10 (140)	—
96–100	—	—	—	2k6 × 10 (70)	3k6 (10)

TABULKA INDIVIDUÁLNÍHO POKLADU: NEBEZPEČNOST 11–16

k%	md	st	el	zl	pl
01–20	—	4k6 × 100 (1 400)	—	1k6 × 100 (350)	—
21–35	—	—	1k6 × 100 (350)	1k6 × 100 (350)	—
36–75	—	—	—	2k6 × 100 (700)	1k6 × 10 (35)
76–100	—	—	—	2k6 × 100 (700)	2k6 × 10 (70)

TABULKA INDIVIDUÁLNÍHO POKLADU: NEBEZPEČNOST 17+

k%	md	st	el	zl	pl
01–15	—	—	2k6 × 1 000 (7 000)	8k6 × 100 (2 800)	—
16–55	—	—	—	1k6 × 1 000 (3 500)	1k6 × 100 (350)
56–100	—	—	—	1k6 × 1 000 (3 500)	2k6 × 100 (700)

TABULKA HROMADNÉHO POKLADU: NEBEZPEČNOST 0–4

Mince	md 8k6 × 100 (2 800)	st	el	zl	pl
k%	Drahokamy či umělecké předměty	Kouzelné předměty			
01–06	—	—	—	—	—
07–16	2k6 (7) drahokamů za 10 zl	—	—	—	—
17–26	2k4 (5) uměleckých předmětů za 25 zl	—	—	—	—
27–36	2k6 (7) drahokamů za 50 zl	—	—	—	—
37–44	2k6 (7) drahokamů za 10 zl	Hod 1k6 krát dle Tabulky kouzelných předmětů A.	—	—	—
45–52	2k4 (5) uměleckých předmětů za 25 zl	Hod 1k6 krát dle Tabulky kouzelných předmětů A.	—	—	—
53–60	2k6 (7) drahokamů za 50 zl	Hod 1k6 krát dle Tabulky kouzelných předmětů A.	—	—	—
61–65	2k6 (7) drahokamů za 10 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů B.	—	—	—
66–70	2k4 (5) uměleckých předmětů za 25 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů B.	—	—	—
71–75	2k6 (7) drahokamů za 50 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů B.	—	—	—
76–78	2k6 (7) drahokamů za 10 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů C.	—	—	—
79–80	2k4 (5) uměleckých předmětů za 25 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů C.	—	—	—
81–85	2k6 (7) drahokamů za 50 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů C.	—	—	—
86–92	2k4 (5) uměleckých předmětů za 25 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů F.	—	—	—
93–97	2k6 (7) drahokamů za 50 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů F.	—	—	—
98–99	2k4 (5) uměleckých předmětů za 25 zl	Hod jednou dle Tabulky kouzelných předmětů G.	—	—	—
100	2k6 (7) drahokamů za 50 zl	Hod jednou dle Tabulky kouzelných předmětů G.	—	—	—

TABULKA HROMADNÉHO POKLADU: NEBEZPEČNOST 5–10

Mince	md 2k6 × 100 (700)	st 2k6 × 1 000 (7 000)	el	zl 6k6 × 100 (2 100)	pl 3k6 × 10 (105)
k%	Drahokamy či umělecké předměty	Kouzelné předměty			
01–04	—	—	—	—	—
05–10	2k4 (5) uměleckých předmětů za 25 zl	—	—	—	—
11–16	3k6 (10) drahokamů za 50 zl	—	—	—	—
17–22	3k6 (10) drahokamů za 100 zl	—	—	—	—
23–28	2k4 (5) uměleckých předmětů za 250 zl	—	—	—	—
29–32	2k4 (5) uměleckých předmětů za 25 zl	Hod 1k6 krát dle Tabulky kouzelných předmětů A.	—	—	—
33–36	3k6 (10) drahokamů za 50 zl	Hod 1k6 krát dle Tabulky kouzelných předmětů A.	—	—	—
37–40	3k6 (10) drahokamů za 100 zl	Hod 1k6 krát dle Tabulky kouzelných předmětů A.	—	—	—
41–44	2k4 (5) uměleckých předmětů za 250 zl	Hod 1k6 krát dle Tabulky kouzelných předmětů A.	—	—	—
45–49	2k4 (5) uměleckých předmětů za 25 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů B.	—	—	—
50–54	3k6 (10) drahokamů za 50 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů B.	—	—	—
55–59	3k6 (10) drahokamů za 100 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů B.	—	—	—
60–63	2k4 (5) uměleckých předmětů za 250 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů B.	—	—	—
64–66	2k4 (5) uměleckých předmětů za 25 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů C.	—	—	—
67–69	3k6 (10) drahokamů za 50 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů C.	—	—	—
70–72	3k6 (10) drahokamů za 100 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů C.	—	—	—
73–74	2k4 (5) uměleckých předmětů za 250 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů C.	—	—	—
75–76	2k4 (5) uměleckých předmětů za 25 zl	Hod jednou dle Tabulky kouzelných předmětů D.	—	—	—
77–78	3k6 (10) drahokamů za 50 zl	Hod jednou dle Tabulky kouzelných předmětů D.	—	—	—
79	3k6 (10) drahokamů za 100 zl	Hod jednou dle Tabulky kouzelných předmětů D.	—	—	—
80	2k4 (5) uměleckých předmětů za 250 zl	Hod jednou dle Tabulky kouzelných předmětů D.	—	—	—
81–84	2k4 (5) uměleckých předmětů za 25 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů F.	—	—	—
85–88	3k6 (10) drahokamů za 50 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů F.	—	—	—
89–91	3k6 (10) drahokamů za 100 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů F.	—	—	—
92–94	2k4 (5) uměleckých předmětů za 250 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů F.	—	—	—
95–96	3k6 (10) drahokamů za 100 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů G.	—	—	—
97–98	2k4 (5) uměleckých předmětů za 250 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů G.	—	—	—
99	3k6 (10) drahokamů za 100 zl	Hod jednou dle Tabulky kouzelných předmětů H.	—	—	—
100	2k4 (5) uměleckých předmětů za 250 zl	Hod jednou dle Tabulky kouzelných předmětů H.	—	—	—

lání, nestvůra je způsobilá, má-li pozice kouzel a používá seznam kouzel daného povolání.) Je-li předpokladem sesilatel kouzel, tvor musí být schopen seslat aspoň jedno kouzlo pomocí svých rysů či schopností, ne kouzleným předmětem apod.

Bez sladění s předmětem, který vyžaduje sladění, získá tvor pouze jeho nemagické prospěchy, pokud v popisu předmětu není řečeno jinak. Například magický štít, který vyžaduje sladění, je tvorovi, který s ním není sladěný, platný jen jako normální štít, ale nepřejí mu žádné své magické vlastnosti.

Sladění s předmětem vyžaduje, aby tvor strávil krátký odpočinek soustředěním se pouze na daný předmět a byl s ním po tuto dobu ve fyzickém kontaktu (nemůže to být ten stejný krátký odpočinek použity na zjištění vlastnosti předmětu). Toto soustředění může mít podobu cvičení se zbraní (u zbraně), meditace (u divotvorného předmětu), nebo nějaké jiné vhodné činnosti. Je-li krátký odpočinek přerušen, pokus o sladění se nezdaří. V opačném případě na konci krátkého odpočinku tvor získá intuitivní porozumění, jak aktivovat jakékoli ma-

gické vlastnosti předmětu, včetně nezbytných aktivačních zaklínadel.

V jednu chvíli může být předmět sladěný jen s jedním tvorem a tvor může být sladěný maximálně se třemi kouzelnými předměty najednou. Jakýkoliv pokus o sladění se čtvrtým předmětem selže; tvor musí prve ukončit své sladění s nějakým předmětem. Navíc se tvor nemůže sladit s více než jednou kopí předmětu. Například se tvor nemůže sladit s více než jedním *prstenem ochrany* najednou.

Tvorovo sladění s předmětem skončí, pokud tvor přestane splňovat předpoklady pro sladění, pokud je od předmětu dál než 20 sáhů po dobu 24 hodin, pokud umře, nebo pokud se s předmětem sladí jiný tvor. Tvor také může dobrovolně ukončit sladění s předmětem, pokud není předmět prokletý, pomocí dalšího krátkého odpočinku, který stráví soustředěním se na předmět.

PROKLETÉ PŘEDMĚTY

Některé kouzelné předměty jsou nositeli kleteb, které uhranou jejich uživatele, někdy i dlouho poté, co je

TABULKA HROMADNÉHO POKLADU: NEBEZPEČNOST 11–16

Mince	md	st	el	zl	pl
k%	Drahokamy či umělecké předměty		Kouzelné předměty		
01–03	—	—	—		
04–06	2k4 (5) uměleckých předmětů za 250 zl	—	Hod' 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů A a 1k6 krát dle tabulky B.		
07–09	2k4 (5) uměleckých předmětů za 750 zl	—	Hod' 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů A a 1k6 krát dle tabulky B.		
10–12	3k6 (10) drahokamů za 500 zl	—	Hod' 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů A a 1k6 krát dle tabulky B.		
13–15	3k6 (10) drahokamů za 1 000 zl	—	Hod' 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů A a 1k6 krát dle tabulky B.		
16–19	2k4 (5) uměleckých předmětů za 250 zl	Hod' 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů A a 1k6 krát dle tabulky B.			
20–23	2k4 (5) uměleckých předmětů za 750 zl	Hod' 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů A a 1k6 krát dle tabulky B.			
24–26	3k6 (10) drahokamů za 500 zl	Hod' 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů A a 1k6 krát dle tabulky B.			
27–29	3k6 (10) drahokamů za 1 000 zl	Hod' 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů A a 1k6 krát dle tabulky B.			
30–35	2k4 (5) uměleckých předmětů za 250 zl	Hod' 1k6 krát dle Tabulky kouzelných předmětů C.			
36–40	2k4 (5) uměleckých předmětů za 750 zl	Hod' 1k6 krát dle Tabulky kouzelných předmětů C.			
41–45	3k6 (10) drahokamů za 500 zl	Hod' 1k6 krát dle Tabulky kouzelných předmětů C.			
46–50	3k6 (10) drahokamů za 1 000 zl	Hod' 1k6 krát dle Tabulky kouzelných předmětů C.			
51–54	2k4 (5) uměleckých předmětů za 250 zl	Hod' 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů D.			
55–58	2k4 (5) uměleckých předmětů za 750 zl	Hod' 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů D.			
59–62	3k6 (10) drahokamů za 500 zl	Hod' 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů D.			
63–66	3k6 (10) drahokamů za 1 000 zl	Hod' 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů D.			
67–68	2k4 (5) uměleckých předmětů za 250 zl	Hod' jednou dle Tabulky kouzelných předmětů E.			
69–70	2k4 (5) uměleckých předmětů za 750 zl	Hod' jednou dle Tabulky kouzelných předmětů E.			
71–72	3k6 (10) drahokamů za 500 zl	Hod' jednou dle Tabulky kouzelných předmětů E.			
73–74	3k6 (10) drahokamů za 1 000 zl	Hod' jednou dle Tabulky kouzelných předmětů E.			
75–76	2k4 (5) uměleckých předmětů za 250 zl	Hod' jednou dle Tabulky kouzelných předmětů F a 1k4 krát dle tabulky G.			
77–78	2k4 (5) uměleckých předmětů za 750 zl	Hod' jednou dle Tabulky kouzelných předmětů F a 1k4 krát dle tabulky G.			
79–80	3k6 (10) drahokamů za 500 zl	Hod' jednou dle Tabulky kouzelných předmětů F a 1k4 krát dle tabulky G.			
81–82	3k6 (10) drahokamů za 1 000 zl	Hod' jednou dle Tabulky kouzelných předmětů F a 1k4 krát dle tabulky G.			
83–85	2k4 (5) uměleckých předmětů za 250 zl	Hod' 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů H.			
86–88	2k4 (5) uměleckých předmětů za 750 zl	Hod' 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů H.			
89–90	3k6 (10) drahokamů za 500 zl	Hod' 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů H.			
91–92	3k6 (10) drahokamů za 1 000 zl	Hod' 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů H.			
93–94	2k4 (5) uměleckých předmětů za 250 zl	Hod' jednou dle Tabulky kouzelných předmětů I.			
95–96	2k4 (5) uměleckých předmětů za 750 zl	Hod' jednou dle Tabulky kouzelných předmětů I.			
97–98	3k6 (10) drahokamů za 500 zl	Hod' jednou dle Tabulky kouzelných předmětů I.			
99–100	3k6 (10) drahokamů za 1 000 zl	Hod' jednou dle Tabulky kouzelných předmětů I.			

uživatel přestal používat. Popis kouzelného předmětu uvádí, jestli je předmět prokletý. Většina metod určování předmětů, včetně kouzla *určení*, neodhalí takovou kletbu, i když ji mohou naznačovat mýty. Kletba by měla být překvapením pro uživatele předmětu, když se projeví její účinky.

Sladění s prokletým předmětem se nedá dobrovolně ukončit, dokud prve není kletba zlomena, například kouzlem *sejmi kletbu*.

KATEGORIE KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Každý kouzelný předmět spadá do kategorie: berly, divotvorné předměty, hůlky, lektvary, prsteny, svitky, zbraně, zbroje, nebo žezla.

BERLY

Magická berla je dlouhá 5 až 6 stop. Vzhled berel se velmi liší: některé jsou po celé délce téměř stejně tlusté a hladké, jiné jsou drsné a zkroucené, některé jsou ze dřeva a jiné jsou složeny z lesklého kovu a křišťálu. Podle materiálu váží 2 až 7 liber.

Berla se dá použít jako hůl, neříká-li její popis jinak.

DIVOTVORNÉ PŘEDMĚTY

Divotvorné předměty zahrnují nositelné věci, například boty, opasky, pláštěnky, rukavice a různé šperky a ozdobu jako amulety, brože a čelenky. Hudební nástroje, koberce, křišťálové koule, rohy, sošky, vaky a podobné předměty také spadají do této smíšené kategorie.

TABULKA HROMADNÉHO POKLADU: NEBEZPEČNOST 17+

Mince	md	st	el	zl	pl
k%	Drahokamy či umělecké předměty	Kouzelné předměty			
01–02	—	—	—	12k6 × 1 000 (42 000)	8k6 × 1 000 (28 000)
03–05	3k6 (10) drahokamů za 1 000 zl	Hod 1k8 krát dle Tabulky kouzelných předmětů C.			
06–08	1k10 (5) umělec. předmětů za 2 500 zl	Hod 1k8 krát dle Tabulky kouzelných předmětů C.			
09–11	1k4 (2) umělec. předmětů za 7 500 zl	Hod 1k8 krát dle Tabulky kouzelných předmětů C.			
12–14	1k8 (4) drahokamů za 5 000 zl	Hod 1k8 krát dle Tabulky kouzelných předmětů C.			
15–22	3k6 (10) drahokamů za 1 000 zl	Hod 1k6 krát dle Tabulky kouzelných předmětů D.			
23–30	1k10 (5) umělec. předmětů za 2 500 zl	Hod 1k6 krát dle Tabulky kouzelných předmětů D.			
31–38	1k4 (2) umělec. předmětů za 7 500 zl	Hod 1k6 krát dle Tabulky kouzelných předmětů D.			
39–46	1k8 (4) drahokamů za 5 000 zl	Hod 1k6 krát dle Tabulky kouzelných předmětů D.			
47–52	3k6 (10) drahokamů za 1 000 zl	Hod 1k6 krát dle Tabulky kouzelných předmětů E.			
53–58	1k10 (5) umělec. předmětů za 2 500 zl	Hod 1k6 krát dle Tabulky kouzelných předmětů E.			
59–63	1k4 (2) umělec. předmětů za 7 500 zl	Hod 1k6 krát dle Tabulky kouzelných předmětů E.			
64–68	1k8 (4) drahokamů za 5 000 zl	Hod 1k6 krát dle Tabulky kouzelných předmětů E.			
69	3k6 (10) drahokamů za 1 000 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů G.			
70	1k10 (5) umělec. předmětů za 2 500 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů G.			
71	1k4 (2) umělec. předmětů za 7 500 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů G.			
72	1k8 (4) drahokamů za 5 000 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů G.			
73–74	3k6 (10) drahokamů za 1 000 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů H.			
75–76	1k10 (5) umělec. předmětů za 2 500 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů H.			
77–78	1k4 (2) umělec. předmětů za 7 500 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů H.			
79–80	1k8 (4) drahokamů za 5 000 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů H.			
81–85	3k6 (10) drahokamů za 1 000 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů I.			
86–90	1k10 (5) umělec. předmětů za 2 500 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů I.			
91–95	1k4 (2) umělec. předmětů za 7 500 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů I.			
96–100	1k8 (4) drahokamů za 5 000 zl	Hod 1k4 krát dle Tabulky kouzelných předmětů I.			

HŮLKY

Magická hůlka je dlouhá asi 15 coulů a vyrobena z kovu, kosti nebo dřeva. Je zakončená kovem, křišťálem, drahokamem či jiným materiálem.

LEKTVARY

Kategorie lektvary sdružuje různé druhy magických kapalin: odvary z čarovených bylin, voda z magických fontán či posvátných pramenů a oleje, kterými se potírají tvorové či předměty. Většina lektvarů se skládá z jedné unce kapaliny.

Lektvary jsou jednorázové kouzelné předměty. Vypití lektvaru nebo podání lektvaru jiné postavě vyžaduje akci. Natření oleje může trvat déle, jak je uvedeno v jeho popisu. Jakmile se lektvar použije, okamžitě účinkuje a spotřebuje se.

PRSTENY

Magické prsteny nabízí úžasné řadu schopností těm, kteří mají to štěstí je najít. Prsten musí být navlečen na prst, aby jeho magie fungovala, pokud popis prstenu neříká jinak.

SVITKY

Většina svitků jsou kouzla uložená v psané formě. Několik má v sobě unikátní zaklínadla, která tvoří mocné ochrany. Bez ohledu na obsah je svitek rulíčka papíru, někdy připevněného k dřevěným tyčkám,

a obvykle se uchovává ve slonovinovém, nefritovém, koženém, kovovém nebo dřevěném tubusu.

Svitek je jednorázový kouzelný předmět. Nezávisle na povaze magie obsažené ve svitku, uvolnění této magie vyžaduje, aby uživatel svitek přečetl. Jakmile se magie vyzvolá, svitek se už nedá znova použít. Jeho slova vyblednou, nebo se svitek rozpadne na prach.

Jakýkoli tvor, jenž rozumí psanému jazyku, může přečíst mystický zápis na svitku a pokusit se ho aktivovat.

ZBRANĚ

Po magických zbraních prahnou mnozí dobrodruzi, ať jsou vyrobeny z jakoli ušlechtilého důvodu.

Některé magické zbraně uvádí svůj typ zbraně ve svém popisu, například dlouhý meč nebo dlouhý luk. Neuvádí-li magická zbraň svůj typ zbraně, můžeš ho zvolit, nebo určit náhodně. Má-li magická zbraň střelnou vlastnost, tak z ní vystřelená střela se považuje za magickou z pohledu překonání odolání a minuty vůči nemagickým útokům a zraněním.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: MÍCHÁNÍ LEKTVARŮ

Postava může vypít lektvar, když ještě působí lektvar, jenž vypila předtím, nebo slije několik lektvarů do jedné nádoby. Podivné případy používané k výrobě lektvarů mohou vyústit v nepředvídatelné interakce.

Když postava smíchá dva lektvary, hod' procentovou kostkou a nahlédni do Tabulky smíchání lektvarů. Když se zkombinují více než dva, za každý další lektvar hod' znova; výsledky se hromadí. Jestliže účinky nejsou zřejmě okamžitě, odhal je pouze tehdy, když se stanou.

TABULKA MÍCHÁNÍ LEKTVARŮ

k%	Výsledek
01	Směs zapříčiní magický výbuch, jenž způsobí michači silové zranění 6k10 a každému tvorovi do 1 sáhu od míchače způsobí silové zranění 1k10.
02–08	Ze směsi se stane jed k požití, dle úvahy PJ.
09–15	Oba lektvary ztratí svůj účinek.
16–25	Jeden lektvar ztratí svůj účinek.
26–35	Oba lektvary fungují, ale jejich číselné účinky a trvání se sníží na polovinu. Lektvar nebude nikdy účinkovat, nelze-li takhle ponížit.
36–90	Oba lektvary fungují normálně.
91–99	Číselné účinky a trvání jednoho lektvaru se zdvojnásobí. Nelze-li u žádného z lektvarů nic takto zdvojnásobit, budou oba fungovat normálně.
100	Funguje jen jeden lektvar, ale jeho účinek je trvalý. Jako trvalý zvol účinek, který je nej-jednodušší, nebo který se zdá nejzábavnější. Například <i>léčivý lektvar</i> může zvýšit maximum životů příjemce o 4 životy, nebo <i>éterický olej</i> může trvale lapit uživatele v Éterické sféře. Dle tvé úvahy může ukončit tento trvalý účinek vhodné kouzlo, například <i>rozptyl magii</i> nebo <i>sejmi kletbu</i> .

ZBROJE

Zbroj si musí tvor na sebe navléknout, aby jeho magie fungovala, pokud popis zbroje neříká jinak.

Některé zbroje uvádí svůj typ zbroje ve svém popisu, například drátěná nebo plátová zbroj. Neuvádí-li magická zbroj svůj typ zbroje, můžeš ho zvolit, nebo určit náhodně.

ŽEZLA

Magické žezlo může být žezlo, nebo jen těžký válec. Obvykle je vyrobené z kovu, dřeva, či kosti. Je dlouhé asi 2 až 3 stopy, tlusté 1 coul a váží 2 až 5 liber.

NOŠENÍ A DRŽENÍ PŘEDMĚTŮ

Pro používání kouzelného předmětu může být nutné ho nosit či držet. Kouzelný předmět, který je třeba mít na sobě, musí být oblečený zamýšleným způsobem: boty patří na nohy, rukavice na ruce, klobouky a přilby na hlavu a prsteny na prsty. Kouzelná zbroj musí být navlečená, štít připnutý k ruce, pláštěnka zapnutá kolem ramen. Zbraň se musí držet v ruce.

Kouzelný předmět, který je určen k nošení, ve většině případů pasuje na tvora nezávisle na jeho velikosti či tělesné stavbě. Mnohé kouzelné kusy oděvu jsou vyrobeny tak, aby se daly snadno upravit, nebo se samy magicky přizpůsobí nositeli.

Existují vzácné výjimky. Je-li z hlediska příběhu dobrý důvod, aby předmět pasoval jen tvorům určité velikosti či tvaru, můžeš rozhodnout, že se nepřizpůsobuje. Například zbroj vyrobená drowy může pasovat

VOLITELNÉ PRAVIDLO: SVITKOVÉ NEHODY

Tvor, který se pokusí seslat kouzlo z kouzelného svitku, a se-lze, musí si hodit záchranný hod na Inteligenci se SO 10. Neuspěje-li v něm, hod' podle Tabulky svitkových nehod.

TABULKA SVITKOVÝCH NEHOD

k6	Výsledek
1	Vlna magické energie způsobí sesilatele silové zranění 1k6 za každou úroveň kouzla.
2	Kouzlo ovlivní sesilatele či spojence (náhodně) místo zamýšleného cíle, nebo ovlivní náhodný sousední cíl, pokud byl zamýšlený cíl sesilatel.
3	Kouzlo ovlivní náhodné místo v dosahu kouzla.
4	Účinek kouzla je opačný, ale ne škodlivý ani prospěšný. Například <i>ohnivá koule</i> může udělat oblast neškodného chladu.
5	Sesilatel utrpí drobný, ale bizarní účinek související s kouzlem. Takový účinek vydrží jen po dobu trvání původního kouzla, nebo 1k10 minut u kouzel, která působí ihned. Například <i>ohnivá koule</i> může způsobit kouř vycházející ze sesilatelských uší 1k10 minut.
6	Kouzlo se aktivuje za 1k12 hodin. Byl-li zamýšleným cílem sesilatel, kouzlo účinkuje normálně. Nebyl-li zamýšleným cílem sesilatel, kouzlo se vydá obecným směrem k zamýšlenému cíli, až do maximálního dosahu kouzla, pokud se cíl vzdálil.

jen elfům. Trpaslíci mohou dělat věci použitelné jen postavami s trpasličí velikostí a trpasličím tvarem.

Když se předmět pokusí obléct nehumanoid, uvaž, jestli předmět funguje zamýšleným způsobem. Prsten navléknutý na chlapadlo může fungovat, ale yuan-ti s hadovitým ocasem místo nohou nemůže nosit boty.

NĚKOLIK PŘEDMĚTŮ STEJNÉHO DRUHU

Použij selský rozum, jestli lze mít na sobě víc než jeden kouzelný předmět daného druhu. Postava normálně nemůže nosit víc než jeden pář obuví, jeden pář rukavic, jeden pář nátepníků, jednu zbroj, jednu pokrývku hlavy a jednu pláštěnku. Můžeš dělat výjimky; postava například může být schopna nosit čelenku pod přilbou nebo dvě vrstvy pláštěnek.

PÁROVÉ PŘEDMĚTY

Předměty do páru — například boty, nátepníky a rukavice — propůjčují svůj užitek až po oblečení celého páru. Například postava, která má na jedné noze sedmimílovou botu a na druhé noze elfí botu, nemá užitek žádné z nich.

AKTIVACE PŘEDMĚTŮ

Aktivování jistého kouzelného předmětu vyžaduje, aby uživatel udělal něco zvláštního, například během jeho držení pronesl zaklínadlo. Popis každé kategorie předmětů či konkrétního předmětu říká, jak předmět aktivovat. Některé předměty pro svou aktivaci používají jedno či více z následujících pravidel.

Vyžaduje-li předmět akci pro aktivaci, daná akce není funkci akce Použít předmětu, takže schopnost jako tulákovy Rychlé ruce nelze použít k aktivaci předmětu.

ZAKLÍNADLO

Zaklínadlo je slovo či úsloví, které se musí vyřknout, aby předmět fungoval. Kouzelný předmět, který vyžaduje zaklínadlo, nelze aktivovat v oblasti, kde se nešíří zvuk, například v oblasti kouzla *ticho*.

JEDNORÁZOVÉ PŘEDMĚTY

Některé předměty se aktivací spotřebují. Lektvar či elixír se musí vypít, olej je nutné natřít na tělo. Písmo zmizí ze svitku, když se přečte. Jakmile se jednorázový předmět použije, ztratí svou magii.

FORMULE KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Formule kouzelného předmětu vysvětluje, jak vyrobit daný předmět. Taková formule může být skvělou odměnou, umožníš-li hráčským postavám vyrábět kouzelné předměty, jak je vysvětleno v 6. kapitole, „Mezi dobrodružstvími“.

Formuli můžeš udělit místo kouzelného předmětu. Obvykle je napsaná v knize či na svitku a je o jeden stupeň vzácnější než předmět, který umožňuje postavě vytvořit. Například formule pro běžný kouzelný předmět je neobvyklá. Formule pro legendární předměty neexistují.

Je-li tvorba kouzelných předmětů ve tvém světě běžná, tak formule má stejnou vzácnost jako předmět, který umožňuje postavě vyrobit. Formule pro běžné a neobvyklé předměty mohou být dokonce na prodej, každá za dvojnásobnou cenu, než je cena jejího kouzelného předmětu.

KOUZLA

Některé kouzelné předměty umožňují uživateli seslat z předmětu kouzlo. Kouzlo se sešle na nejnižší možné úrovni kouzla i sesilatele, netratí uživatellovu pozici kouzel, ani nevyžaduje žádné složky, neříká-li popis kouzla jinak. Doba vyvolání, dosah a trvání je normální a uživatel předmětu se musí soustředit, vyžaduje-li kouzlo soustředění. Mnohé předměty, například lektvary, vynechávají sesílání kouzla a udělují přímo účinky kouzla s obvyklým trváním. Jisté předměty dělají výjimky těchto kouzel; mění vyvolání, trvání či jiné části kouzla.

Kouzelné předměty, například některé berly, mohou vyžadovat tvou vlastní sesílací vlastnost, když sesíláš kouzlo z předmětu. Máš-li víc než jednu sesílací vlastnost, zvol si, jakou použiješ. Nemáš-li sesílací vlastnost — třeba jsi tulák se schopností Používání kouzelných předmětů — tvá oprava sesílací vlastnosti pro předmět je +0 a tvůj zdatnostní bonus se započítá.

DÁVKY

Některé kouzelné předměty mají dávky, které se musí spotřebovat pro aktivaci jejich vlastností. Počet dávek, jež předmětu zbývají, se odhalí sesíláním kouzla *určení* na předmět, nebo také když se s ním tvor sladí. Navíc, když se předmětu dobijí dávky, tak tvor, který je s ním sladěný, se dozví, kolik dávek se dobilo.

ODOLNOST KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Většina kouzelných předmětů jsou objekty mimořádného řemeslného umu. Díky pečlivé výrobě a magické výzvaze je kouzelný předmět aspoň tak odolný jako nemagický předmět daného druhu. Většina kouzelných předmětů, mimo lektvary a svitky, jsou odolné vůči všem poškozením. Artefakty jsou prakticky nezničitelné. Zničení artefaktu vyžaduje mimořádný zákon.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

Kouzelnému předmětu můžeš dodat individuálnost, když promyslíš jeho minulost. Kdo ho vyrobil? Je něco neobvyklého na jeho konstrukci? Proč byl vyroben a jak byl původně používán? Jaké drobné magické významnosti ho odlišují od ostatních předmětů daného druhu? Zodpovězení těchto otázek ti pomůže změnit obyčejný kouzelný předmět, například *dlouhý meč +1*, v zajímavější objev.

Tabulky, které následují, ti pomohou s odpověďmi. Hoď si dle libovolného množství těchto tabulek. Některé položky v tabulce dávají větší smysl pro určité předměty než pro jiné. Například některé kouzelné předměty vyrábí pouze jisté druhy tvorů; *elfí plášť* vyrábí spíš elfové než trpaslíci. Padne-li něco, co nedává smysl, tak hoď znova, či vyber vhodnou položku, nebo použij hozenou věc jako inspiraci pro svůj vlastní výmysl.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: NEDOBÍjecí HŮLKY

Typická hůlka má spotřební dávky. Chceš-li, aby hůlky byly omezeným zdrojem, můžeš některé z nich udělat neschopné dobíjet dávky. Zvaž zvýšení základního množství dávek takové hůlky, maximálně však na 25 dávek. Tyto dávky se nikdy nedobijí, jakmile se jednou spotřebují.

KDO HO VYTVOŘIL NEBO MĚL V ÚMYSLU POUŽÍVAT?

k2o Tvůrce nebo zamýšlený uživatel

- 1 **Běs.** Předmět je vyroben z černého železa či rohu s vyrytými runami a případně látkové či kožené části jsou vyrobeny z kůže běsů. Na dotek je teplý a na jeho povrchu jsou vyobrazeny pošilhávající tváře nebo odporné runy. Přítomnost tohoto předmětu odpuzuje nebeštiny.
- 2–4 **Člověk.** Předmět byl vytvořen v době rozkvětu padlého lidského království, nebo se váže k lidské legendě. Může mít nápis v zapomenutém jazyce, nebo symboly, jejichž význam je navékly ztracen.
- 5 **Drak.** Tento předmět vytvořený draky je vyroben z šupin a drápů. Možná obsahuje drahé kovy a drahokamy z dračího pokladu. Předmět zteplá, když je do 24 sáhů od draka.
- 6 **Drow.** Předmět má polovinu normální váhy. Je černý a jsou v něm vyrytí pavouci a pavučiny k poctě Lolth. Může špatně fungovat, nebo se rozpadnout, je-li vystaven slunečnímu světlu na 1 či více minut.
- 7–8 **Elf.** Předmět má polovinu normální váhy. Je ozdobený symboly přírody: listy, révou, hvězdami apod.
- 9 **Gnóm.** Předmět je vyroben tak, aby vypadal obyčejně. Může vypadat opotřebovaně. Může mít ozubená kolečka a mechanické části, i kdyby nebyly podstatné pro funkci předmětu.
- 10 **Nebeštan.** Zbraň má polovinu normální váhy a jsou u ní vyrytá opeřená křídla, slunce a jiné symboly dobra. Přítomnost tohoto předmětu odpuzuje běsky.
- 11 **Nemrtvý.** Předmět obsahuje imaginární smrt, například kosti a lebky a může být vyroben z částí mrtvol. Na dotek působí chladně.

k2o Tvůrce nebo zamýšlený uživatel

- 12 **Obr.** Tento předmět je poněkud větší než normálně. Vyrobili ho obři pro své menší spojence.
- 13 **Ohnivý elementál.** Tento předmět je na dotek teplý a případně kovové části jsou vyrobeny z černého železa. Povrch pokrývají znaky plamenů. Převažujícími barvami jsou odstíny červené a oranžové.
- 14–15 **Trpaslík.** Předmět je odolný a jsou do něj zapracovány trpasličí runy. Může být spojen s kmenem, který by rád viděl jeho návrat do svých rodových síní.
- 16 **Vila.** Předmět je znamenitě vyroben z nejlepších materiálů a září bledým měsíčním světlem. Osvítí slabým světlem okruh o poloměru 1 sáh. Kov v předmětu je spíš stříbro či mitril, než železo či ocel.
- 17 **Vodní elementál.** Kůže či látna jsou na tomto předmětu nahrazeny šupinami lesklých ryb a kovové části jsou nahrazeny lasturami a opracovanými korály tvrdými jako kov.
- 18 **Vzdušný elementál.** Předmět má polovinu normální váhy a působí dutě. Je-li z látky, je průsvitný.
- 19 **Zemní elementál.** Tento předmět je nejspíš vyroben z kamene. Látkové či kožené prvky jsou pobity dohladka leštěnými oblázky.
- 20 **Zrůda.** Předmět vytvořili zrůdy v dávných dobách, nejspíš pro své oblíbené lidské nevolníky. Při zahlednutí koutkem oka se zdá, že se předmět pohybuje.

JAKÝ JE DETAIL Z JEHO HISTORIE?

k8 Historie

- 1 **Hrdinský.** Tento předmět kdysi třímal velký hrdina. Každý, kdo zná historii předmětu, očekává od nového majitele velké skutky.
- 2 **Mystika.** Tento předmět byl vyroben pro pradávný řád sesilatelů kouzel a je na něm symbol řádu.
- 3 **Náboženský.** Tento předmět se používal při náboženských obřadech zasvěcených konkrétnímu božstvu. Jsou v něm zpracované svaté symboly. Stoupenci boha se mohou pokusit přesvědčit majitele předmětu, aby ho věnoval chrámu, ukrást předmět pro sebe, nebo posvětit jeho použití klerikem či paladinem stejného božstva.
- 4 **Ozdoba.** Tento předmět byl vytvořen k poctění zvláštní příležitosti. Jeho povrch zdobí zlatý či stříbrný filigrán, vsazené drahokamy a je vykládaný zlatem či platinou.
- 5 **Proroctví.** Předmět vystupuje v proroctví: jeho nositel je předurčen hrát klíčovou roli v budoucích událostech. Někdo jiný, kdo chce hrát danou roli, se může pokusit předmět ukrást, nebo někdo, kdo chce zabránit naplnění proroctví, se může pokusit zabít nositele předmětu.

k8 Historie

- 6 **Symbol moci.** Tento předmět byl kdysi součástí korunovačních klenotů nebo znakem úřadu. Může po něm toužit jeho bývalý vlastník či jeho potomci, nebo někdo může omylem považovat nového vlastníka za zákonného dědice předmětu.
- 7 **Zhoubá.** Tento předmět vytvořili nepřátele z konkrétní kultury či jistého druhu tvora. Je-li kultura či tvorové stále poblíž, mohou předmět poznat a považovat jeho nositele za nepřítele.
- 8 **Zlověstný.** Tento předmět je spojen s velmi zlým skutkem, například masakrem či úkladnou vraždou. Může mít jméno, nebo být úzce spojován s padouchem, který ho používal. Každý, kdo zná historii předmětu, nejspíš bude hledět na jeho majitele s podezřením.

JAKÁ JE JEHO VEDLEJŠÍ VLASTNOST?

k20 Vedlejší vlastnost

- 1 **Harmonický.** Sladění se s tímto předmětem trvá jen 1 minutu.
- 2 **Hlídač.** Zvol druh tvora, který je nepřítelem tvůrce předmětu. Když se daní tvorové přiblíží do 24 sáhů od předmětu, předmět začne svítit.
- 3 **Iluze.** Předmět je nasycen iluzorní magií, která nositeli umožňuje drobně měnit vzhled předmětu. Takové změny nezmění způsob, jakým se předmět nosí či drží, ani nemají vliv na ostatní magické vlastnosti. Nositel například může změnit červené roucho na modré, nebo aby zlatý prsten vypadal jako slonovinový. Když předmět nikdo nedrží, nenese ani nemá na sobě, navráti se mu jeho skutečný vzhled.
- 4 **Jazyk.** Nositel umí mluvit a rozumí jazyku dle volby PJ, když má předmět na sobě.
- 5 **Klíč.** Předmět se používá k odemykání truhly, místnosti, pokladnice či jiného vchodu.
- 6 **Kompas.** Nositel může použít akci, aby zjistil, kterým směrem je sever.
- 7 **Maják.** Nositel použitím bonusové akce může způsobit, aby předmět osvítil jasným světlem okruh o poloměru 2 sáhy a slabým světlem další 2 sáhy, nebo zhasl.
- 8 **Nerozbitný.** Předmět nelze rozbít. K jeho zničení musí být použity zvláštní prostředky.
- 9 **Písničářství.** Kdykoliv se do předmětu udeří nebo se jím udeří nepřítel, nositel uslyší část prastaré písni.
- 10 **Plovoucí.** Tento předmět plove na vodě či jiné kapalině. Jeho nositel má výhodu k ověřením Síly (Atletiky) na plavání.

k20 Vedlejší vlastnost

- 11 **Podivný materiál.** Předmět byl vytvořen z materiálu, který je z hlediska účelu předmětu prapodivný. Na jeho trvanlivost to nemá vliv.
- 12 **Podlý.** Když má nositel příležitost jednat sobeckým či zlomyslným způsobem, předmět zesílí nositeli vo nutkání to udělat.
- 13 **Průzkumník podzemí.** Zatímco je nositel tohoto předmětu pod zemí, vždy ví vzdálenost předmětu od povrchu a směr k nejbližšímu schodišti, svahu či jiné cestě vedoucí vzhůru.
- 14 **Skrytá zpráva.** Někde na předmětu je schovaná zpráva. Může být viditelná jen v určitém období roku, ve svitu měsíce v jedné jeho fázi, nebo na konkrétním místě.
- 15 **Strážce.** Předmět šepťá svému nositeli varování, což mu poskytuje bonus +2 na iniciativu, pokud není neschopný.
- 16 **Teplotně odolný.** Nositel tohoto předmětu nepociťuje účinky extrémní zimy do -30°C či extrémního horka do 50°C.
- 17 **Náčelník.** Nositel může pomocí akce způsobit, že jeho hlas lze čistě slyšet až 60 sáhů daleko do konce jeho příštího tahu.
- 18 **Zářící.** Tento předmět se nikdy neušpiní.
- 19 **Zásadový.** Když nositel tohoto předmětu zamýšíl nebo podniká zlomyslný skutek, předmět posílí výčitky svědomí.
- 20 Hoď dvakrát. Padne-li 20, hoď znovu.

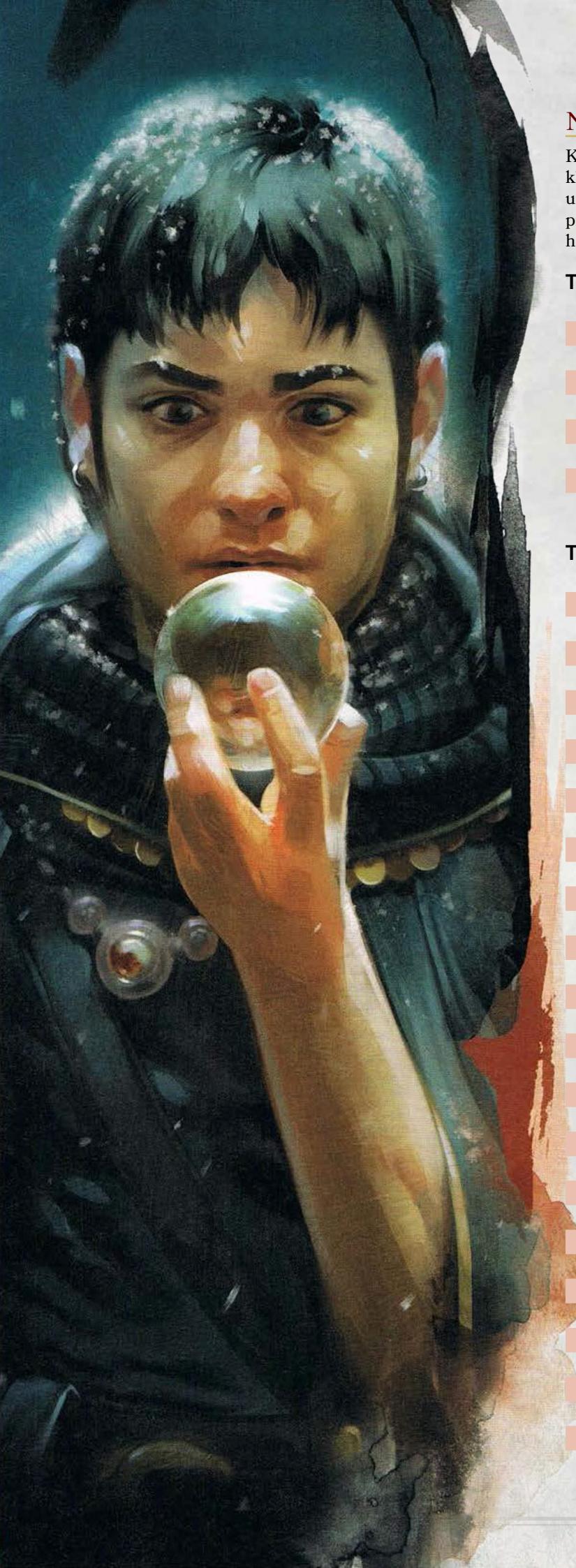
JAKOU MÁ VÝSTŘEDNOST?

k12 Výstřednost

- 1 **Blažený.** Dokud nositel vlastní tento předmět, vidí budoucnost šťastnou a optimisticky. Motýli a jiní neškodní tvorové mohou v přítomnosti předmětu dovádět.
- 2 **Bolestivý.** Nositel při použití předmětu pocítí nezraňující záblesk bolesti.
- 3 **Hlučný.** Předmět udělá velký hluk — například zařinčí, zaječí nebo vydá rezonující gong — když se použije.
- 4 **Chamtivý.** Nositel předmětu se stane posedlý majetkem.
- 5 **Chatrný.** Předmět se lehce drolí, třepí, opadává nebo praská, když ho někdo drží v rukou, obleče si ho, nebo aktivuje. Nemá to vliv na jeho vlastnosti, ale používal-li se dřív hojně, vypadá sešle.
- 6 **Lačný.** Magické vlastnosti tohoto předmětu fungují, jen když v předešlých 24 hodinách dostal čerstvou krev z humanoida. K aktivaci stačí jen kapka.
- 7 **Lenivý.** Nositel tohoto předmětu se cítí lenivě a otupěle. Zatímco je s předmětem sladěný, důkladný odpočinek mu trvá 10 hodin.

k12 Výstřednost

- 8 **Metamorfní.** Předmět občasné a náhodně mění nepatrné svůj vzhled. Nositel nemá žádnou kontrolu nad těmito drobnými změnami, které nemají dopad na použití předmětu.
- 9 **Mumlající.** Předmět neustále remcá a mumlá. Tvor, který předmět pozorně poslouchá, se může dozvědět něco užitečného.
- 10 **Odpudivý.** Když se nositel dotkne předmětu, cítí k němu odpor. Když ho má u sebe, cítí se stále nesvůj.
- 11 **Přivlastňovací.** Předmět požaduje při prvním držení nebo oblečení sladění a nepovolí nositeli sladění s jinými předměty. (Ostatní předměty, které jsou již sladěně s nositelem, zůstanou sladěné, dokud neskončí jejich sladění.)
- 12 **Sebejistý.** Předmět pomáhá nositeli cítit se sebejistě.



NÁHODNÉ KOUZELNÉ PŘEDMĚTY

Když pro náhodné určení obsahu hromadného pokladu použiješ Tabulku hromadného pokladu, a hod ukazuje na přítomnost jednoho či více kouzelných předmětů, konkrétní kouzelné předměty můžeš určit hodem dle příslušných tabulek zde.

TABULKA KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ A

k%	Kouzelný předmět
01–50	Léčivý lektvar
51–60	Kouzelný svitek (trik)
61–70	Lektvar šplhání
71–90	Kouzelný svitek (1. úroveň)
91–94	Kouzelný svitek (2. úroveň)
95–98	Lektvar mocného léčení
99	Pytel beztíže
100	Vznášivá koule

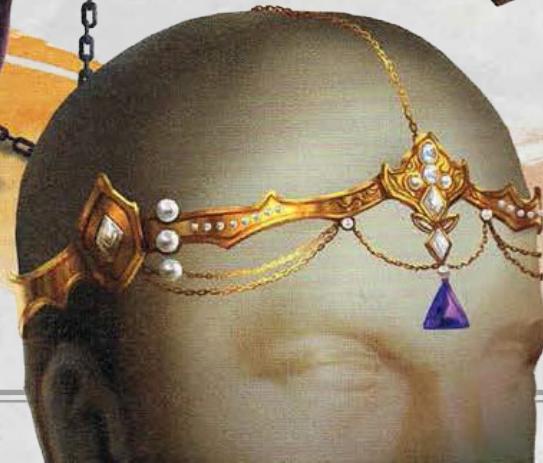
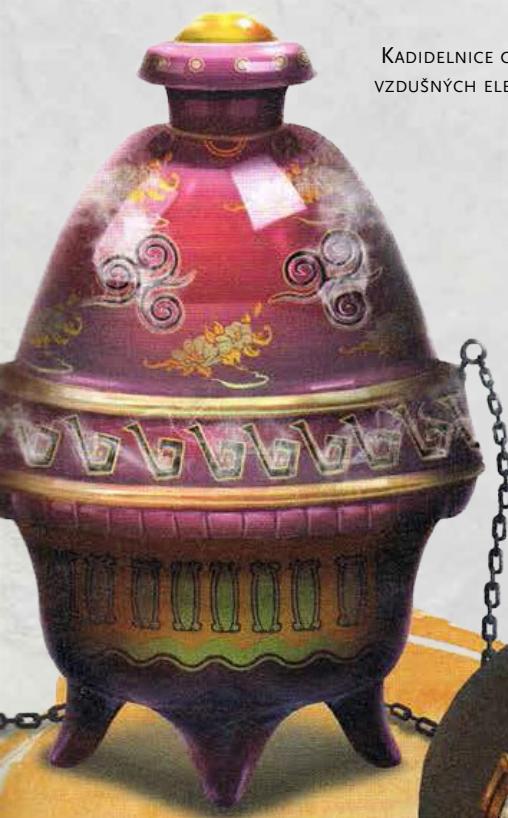
TABULKA KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ B

k%	Kouzelný předmět
01–15	Lektvar mocného léčení
16–22	Lektvar ohnívého dechu
23–29	Lektvar odolání
30–34	Střelivo +1
35–39	Lektvar přátelství zvířat
40–44	Lektvar síly kopcového obra
45–49	Lektvar zvětšování
50–54	Lektvar vodního dechu
55–59	Kouzelný svitek (2. úroveň)
60–64	Kouzelný svitek (3. úroveň)
65–67	Pytel beztíže
68–70	Keoghtomovo mazání
71–73	Olej kluzkosti
74–75	Prach zneviditelnění
76–77	Vysušující prach
78–79	Prach kýchání a dušení
80–81	Živelný drahokam
82–83	Nápoj lásky
84	Alchymistický džbán
85	Čepice vodního dechu
86	Rejnočí pláště
87	Vznášivá koule
88	Brýle noci
89	Přilba porozumění jazykům
90	Žezlo nepohyblivosti
91	Lucerna odhalení
92	Námořníkova zbroj
93	Mitrilová zbroj
94	Jedový lektvar
95	Prsten plavání
96	Roucho užitečných věcí
97	Šplhací lano
98	Sedlo kavalíra
99	Hůlka nalezení magie
100	Hůlka tajemství

TABULKA KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ C

k%	Kouzelný předmět
01–15	Lektvar kvalitního léčení
16–22	Kouzelný svitek (4. úroveň)
23–27	Střelivo +2
28–32	Lektvar jasnozřivosti
33–37	Lektvar zmenšování
38–42	Lektvar mlžné podoby
43–47	Lektvar síly ledového obra
48–52	Lektvar síly kamenného obra
53–57	Lektvar hrdinství
58–62	Lektvar nezranitelnosti
63–67	Lektvar čtení myšlenek
68–72	Kouzelný svitek (5. úroveň)
73–75	Elixír zdraví
76–78	Éterický olej
79–81	Lektvar síly ohnivého obra
82–84	Quaalův péřový žeton
85–87	Svitek ochrany
88–89	Pytel fazolí
90–91	Korálek síly
92	Zvonička otevírání
93	Bezedná karafa
94	Oči plesného vidění
95	Skládací člun
96	Honzova šikovná brašna
97	Podkovy rychlosti
98	Náhrdelník ohnivých koulí
99	Škapulíř zdraví
100	Kameny poselství

KADIDELNICE OVLÁDÁNÍ
VZDUŠNÝCH ELEMENTÁLŮ

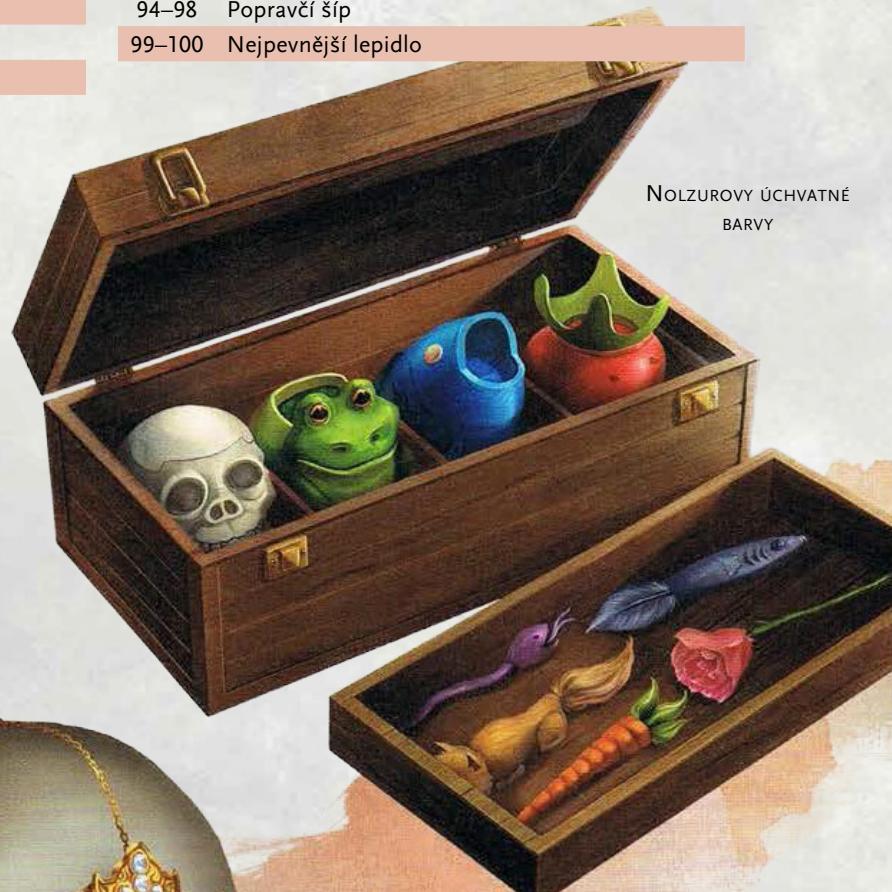


TABULKA KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ D

k%	Kouzelný předmět
01–20	Lektvar prvotřídního léčení
21–30	Lektvar neviditelnosti
31–40	Lektvar rychlosti
41–50	Kouzelný svitek (6. úroveň)
51–57	Kouzelný svitek (7. úroveň)
58–62	Střelivo +3
63–67	Olej ostrosti
68–72	Lektvar létání
73–77	Lektvar síly oblačného obra
78–82	Lektvar dlouhověkosti
83–87	Lektvar vitality
88–92	Kouzelný svitek (8. úroveň)
93–95	Zefyrový podkovy
96–98	Nolzurovy úchvatné barvy
99	Nenasytný pytel
100	Přenosný otvor

TABULKA KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ E

k%	Kouzelný předmět
01–30	Kouzelný svitek (8. úroveň)
31–55	Lektvar síly bouřného obra
56–70	Lektvar prvotřídního léčení
71–85	Kouzelný svitek (9. úroveň)
86–93	Univerzální rozpouštědlo
94–98	Popravčí šíp
99–100	Nejpevnější lepidlo



ČELENKA
INTELEKTU

TABULKA KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ F

k%	Kouzelný předmět
01–15	Zbraň +1
16–18	Štíť +1
19–21	Strážný štít
22–23	Amulet proti nalezení a lokalizaci
24–25	Elfí boty
26–27	Sedmimílové boty
28–29	Nátepníky lukostřelby
30–31	Brož zaštítění
32–33	Létající koště
34–35	Elfí plášt
36–37	Ochranný plášť
38–39	Rukavice zlobří síly
40–41	Klobouk přestrojení
42–43	Oštěp blesků
44–45	Perla moci
46–47	Žezlo správce paktu +1
48–49	Trepky pavoučího šplhu
50–51	Berla zmije
52–53	Berla krajty
54–55	Meč odplaty
56–57	Trojzubec vlády nad rybami
58–59	Hůlka magických střel
60–61	Hůlka válečného mága +1
62–63	Hůlka pavučiny
64–65	Zbraň varování
66	Adamantinová drátěná zbroj
67	Adamantinová drátěná košíle
68	Adamantinová šupinová zbroj
69	Šalebný vak (šedý)
70	Šalebný vak (červený)

k%	Kouzelný předmět
71	Šalebný vak (hnědý)
72	Botky mrazivky
73	Čelenka výbuchu
74	Šalebné karty
75	Dýmající láhev
76	Okouzlující oči
77	Orlí oči
78	Divotorná figurka (stříbrný krkavec)
79	Zářivý drahokam
80	Rukavice chytání střel
81	Rukavice plavání a šplhání
82	Rukavice zlodějství
83	Čelenka intelektu
84	Přilba telepatie
85	Nástroj bardů (Dossova loutna)
86	Nástroj bardů (Fochlucanova bandura)
87	Nástroj bardů (Mac-Fuimidhova citera)
88	Medailon myšlenek
89	Náhrdelník přizpůsobení
90	Škapulíř hojení ran
91	Přšťala děsu
92	Flétna stok
93	Prsten skákání
94	Prsten zaštítění mysli
95	Prsten tepla
96	Prsten chůze po vodě
97	Elonnin toulec
98	Kámen štěstí
99	Větrný vějíř
100	Okřídlené boty



TABULKA KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ G

k%	Kouzelný předmět
01–11	Zbraň +2
12–14	Divotvorná figurka (hod k8)
1	Bronzový gryf
2	Ebenová moucha
3	Zlatí lvi
4	Slonovinové kozy
5	Mramorový slon
6–7	Onyxový pes
8	Hadcová sova
15	Adamantinová zbroj (kyrys)
16	Adamantinová zbroj (lamelová)
17	Amulet zdraví
18	Zbroj zranitelnosti
19	Štíť zachytávající šípy
20	Trpasličí opasek
21	Opasek síly kopcového obra
22	Berserkří sekera
23	Boty levitace
24	Boty rychlosti
25	Mísá ovládání vodních elementálů
26	Nátepníky obrany
27	Rošt ovládání ohnivých elementálů
28	Pláštěnka šarlatána
29	Kadidlnice ovládání vzdušných elementálů
30	Drátěná zbroj +1
31	Drátěná zbroj odolání
32	Drátěná košile +1
33	Drátěná košile odolání
34	Plášt klamu
35	Netopýří plášt
36	Kostka síly
37	Daernova instantní pevnost
38	Jedudýka
39	Dimenzionální pouta
40	Drakomlat
41	Elví drátovka
42	Plamenec
43	Drahokam vidění
44	Obromlat
45	Okovaná kožená zbroj mistra převleků
46	Přilba teleportace
47	Ohlušující roh
48	Roh Valhaly (stříbrný nebo mosazný)
49	Nástroj bardů (Canaithova mandolína)
50	Nástroj bardů (Cliova lyra)
51	Iounin kámen (ostražitost)
52	Iounin kámen (ochrana)
53	Iounin kámen (zásoba)
54	Iounin kámen (výživa)
55	Bilarrské ocelové obrouče

k%	Kouzelný předmět
56	Kožená zbroj +1
57	Kožená zbroj odolání
58	Palcát rozkolu
59	Palcát drcení
60	Palcát hrůzy
61	Pelerína magického odolání
62	Růženec
63	Škapulíř proti jedu
64	Prsten ovlivňování zvířat
65	Prsten vyváznutí
66	Prsten pomalého pádu
67	Prsten volné akce
68	Prsten ochrany
69	Prsten odolání
70	Prsten uskladňování kouzel
71	Prsten beranidla
72	Prsten rentgenového vidění
73	Roucho očí
74	Žezlo panování
75	Žezlo správce paktu +2
76	Omotávací lano
77	Šupinová zbroj +1
78	Šupinová zbroj odolání
79	Štíť +2
80	Štíť přitahující střely
81	Okouzlující berla
82	Léčivá berla
83	Berla hemžení hmyzu
84	Berla lesů
85	Berla chřadnutí
86	Kámen ovládání zemních elementálů
87	Sluneční čepel
88	Život beroucí meč
89	Zraňující meč
90	Chapadlové žezlo
91	Krutá zbraň
92	Hůlka poutání
93	Hůlka nalezení nepřátele
94	Hůlka strachu
95	Hůlka ohnivých koulí
96	Hůlka blesků
97	Hůlka paralýzy
98	Hůlka válečného mága +2
99	Hůlka divů
100	Křídla létání

LÉTAJÍCÍ KOŠTĚ

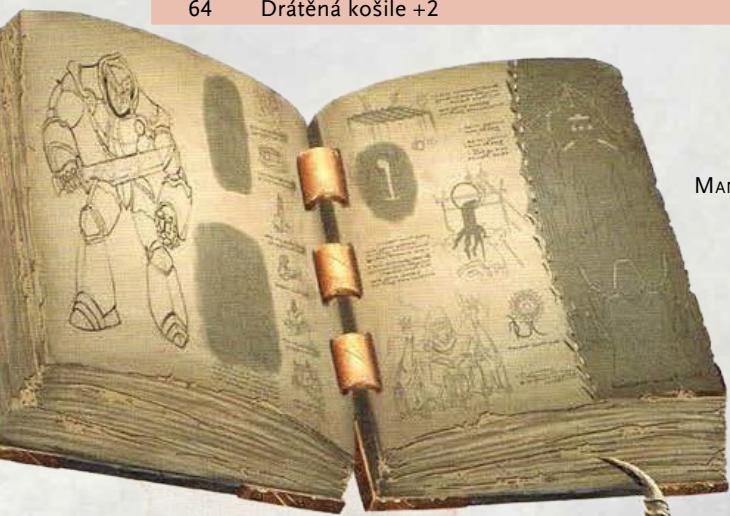
TABULKA KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ H

k%	Kouzelný předmět
01–10	Zbraň +3
11–12	Amulet sfér
13–14	Létající koberec
15–16	Křišťálová koule (velmi vzácná verze)
17–18	Prsten regenerace
19–20	Prsten padajících hvězd
21–22	Prsten telekineze
23–24	Roucho mihotavých barev
25–26	Roucho hvězd
27–28	Žezlo pohlcení
29–30	Žezlo ostražitosti
31–32	Žezlo bezpečnosti
33–34	Žezlo správce paktu +3
35–36	Scimitar rychlosti
37–38	Štít +3
39–40	Ohnivá berla
41–42	Berla mrazilka
43–44	Berla moci
45–46	Berla udeření
47–48	Berla hromů a blesků
49–50	Meč ostrosti
51–52	Hůlka proměn
53–54	Hůlka válečného mága +3
55	Adamantinová poloplátová zbroj
56	Adamantinová plátová zbroj
57	Oživlý štít
58	Opasek sily ohnivého obra
59	Opasek sily ledového (nebo kamenného) obra
60	Kyrys +1
61	Kyrys odolání
62	Svíce vzývání
63	Drátěná zbroj +2
64	Drátěná košile +2

Kouzelný předmět

65	Pavoučí pláště
66	Tančící meč
67	Démonická zbroj
68	Dračí šupinová zbroj
69	Trpasličí plátovka
70	Trpasličí vrhač
71	Ifrítská láhev
72	Divotvorná figurka (obsidiánový oř)
73	Mrazivec
74	Třpytivá přilba
75	Roh Valhaly (bronzový)
76	Nástroj bardů (Anstrutova harfa)
77	Iounin kámen (pohlcení)
78	Iounin kámen (hbitost)
79	Iounin kámen (výdrž)
80	Iounin kámen (vhled)
81	Iounin kámen (rozum)
82	Iounin kámen (vůdcovství)
83	Iounin kámen (síla)
84	Kožená zbroj +2
85	Manuál tělesného zdraví
86	Manuál užitečného posilování
87	Manuál golemů
88	Manuál rychlého jednání
89	Zrcadlo doživotí
90	Zloděj devíti životů
91	Luk přísahy
92	Šupinová zbroj +2
93	Štít magické gardy
94	Lamelová zbroj +1
95	Lamelová zbroj odolání
96	Okovaná kožená zbroj +1
97	Okovaná kožená zbroj odolání
98	Rukověť jasného myšlení
99	Rukověť vedení a vlivu
100	Rukověť chápání

MANUÁL ŽELEZNÝCH
GOLEMŮ



TABULKA KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ I

k%	Kouzelný předmět
01–05	Obránce
06–10	Bleskové kladivo
11–15	Štítko
16–20	Meč odpovídání
21–23	Posvácený mstitel
24–26	Prsten přivolávání džinů
27–29	Prsten neviditelnosti
30–32	Prsten odrážení kouzel
33–35	Žezlo pánské moci
36–38	Berla mágů
39–41	Popravčí meč
42–43	Opasek síly oblačného obra
44–45	Kyrys +2
46–47	Drátěná zbroj +3
48–49	Drátěná košile +3
50–51	Plášť neviditelnosti
52–53	Křišťálová koule (legendární verze)
54–55	Poloplátová zbroj +1
56–57	Železná lahvice
58–59	Kožená zbroj +3
60–61	Plátková zbroj +1
62–63	Arcimágovo roucho
64–65	Žezlo zmrtvýchvstání
66–67	Šupinová zbroj +1
68–69	Skarabeus ochrany
70–71	Lamelová zbroj +2
72–73	Okovaná kožená zbroj +2
74–75	Studna mnoha světů
76	Magická zbroj (hoď k12)
1–2	Poloplátová zbroj +2
3–4	Plátová zbroj +2
5–6	Okovaná kožená zbroj +3
7–8	Kyrys +3
9–10	Lamelová zbroj +3
11	Poloplátová zbroj +3
12	Plátová zbroj +3



OPASEK SÍLY
BOUŘNÉHO OBRA

SVÍCE VZÝVÁNÍ



Kouzelný předmět

77	Kwališův aparát
78	Zbroj nezranitelnosti
79	Opasek síly bouřného obra
80	Krychlová brána
81	Karty mnoha věcí
82	Ifrítí drátovka
83	Poloplátová zbroj odolání
84	Roh Valhaly (železný)
85	Nástroj bardů (Ollamhova harfa)
86	Iounin kámen (mocné pohlcení)
87	Iounin kámen (mistrovství)
88	Iounin kámen (regenerace)
89	Éterická plátová zbroj
90	Plátová zbroj odolání
91	Prsten ovládání vzdušného živlu
92	Prsten ovládání zemního živlu
93	Prsten ovládání ohnivého živlu
94	Prsten tří přání
95	Prsten ovládání vodního živlu
96	Koule anihilace
97	Talisman čirého dobra
98	Talisman koule
99	Talisman absolutního zla
100	Rukovět tichého jazyka



PLÁTOVÁ ZBROJ
ODOLÁNÍ

AMULET ZDRAVÍ

AMULET SFÉR

ALCHYMISTICKÝ
DŽBÁN

AMULET PROTI NALEZENÍ
A LOKALIZACI



KOUZELNÉ PŘEDMĚTY OD A DO Z

Kouzelné předměty jsou uvedeny v abecedním pořadí. Popis kouzelného předmětu udává jeho jméno, kategorii, vzácnost a magické vlastnosti.

ADAMANTINOVÁ ZBROJ

Zbroj (střední či těžká, ale ne usňová), neobvyklá

Tato zbroj je vyztužená adamantinem, jednou z nejtvrdších látek, co existují. Když ji máš na sobě, všechny kritické zásahy se stanou normálními zásahy.

ALCHYMISTICKÝ DŽBÁN

Divotvorný předmět, neobvyklý

Tento keramický džbán vypadá, že umí pojmut 1 galon kapaliny a plný i prázdný váží 12 liber. Když se džbánem zatřepí, je v něm slyšet čvachtání, i když je prázdný.

Jako akci můžeš vyslovit jednu kapalinu z tabulky níže a džbán ji vyrobí. Poté jako akci můžeš džbán odzátkovat a vylít kapalinu ven, až 2 galony za minutu. Maximální množství, jaké džbán umí vyrobit, závisí na vyslovené kapalině.

Jakmile džbán začne kapalinu vyrábět, nemůže vyrobit jinou, nebo víc té, která dosáhla svého maxima, a to až do příštího úsvitu.

Kapalina	Maximum	Kapalina	Maximum
Kyselina	8 uncí	Olej	1 máz
Majonéza	2 galony	Pitná voda	8 galonů
Med	1 galon	Pivo	4 galony
Mořská voda	12 galonů	Víno	1 galon
Ocet	2 galony	Základní jed	0,5 unce

AMULET PROTI NALEZENÍ A LOKALIZACI

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tento amulet, jsi skrytý před věšteckou magií. Nemůžeš být zacílen takovou magií ani vnímán skrz magické sledovací senzory.

AMULET SFÉR

Divotvorný předmět, velmi vzácný (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tento amulet, můžeš pomocí akce vyslovit místo, které znáš, v jiné sféře existence. Pak si hoď na ověření Inteligence se SO 15. Uspěješ-li, sešleš kouzlo přesun sférami. Při neúspěšném ověření se ty a každý tvor a předmět do 3 sáhů od tebe přesunete na náhodné místo. Hoď k%. Když padne 1–60, přesunete se na místo ve sféře, kterou jsi vyslovil. Když padne 61–100, přesunete se do náhodně určené sféry existence.

AMULET ZDRAVÍ

Divotvorný předmět, vzácný (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tento amulet, tvá hodnota Odolnosti je 19. Je-li tvá Odolnost bez něj 19 či více, amulet na tebe nemá žádný účinek.

ARCIMÁGOVO ROUCHO

Divotvorný předmět, legendární (vyžaduje sladění s čarodějem, černokněžníkem nebo kouzelníkem)

Tento elegantní oděv je vyroben z nádherné bílé, šedé nebo černé látky a ozdoben stříbrnými runami. Barva roucha odpovídá přesvědčení, pro jaké byl předmět vyroben. Bílé roucho bylo vyrobeno pro dobré, šedé pro neutrální a černé pro zlé. Nemůžeš se sladit s arcimágovým rouchem, které neodpovídá tvému přesvědčení.

BERLA LESÚ



BERLA CHŘADNUTÍ



BERLA HROMŮ
A BLESKŮ



KÁMEN OVLÁDÁNÍ
ZEMNÍCH ELEMENTÁLŮ

Když máš na sobě toto roucho, získáš tyto užitky:

- Nemáš-li na sobě zbroj, tvé základní Obranné číslo je 15 + tvá oprava Obratnosti.
- Máš výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a jiným magickým účinkům.
- SO záchrany kouzla a útočná oprava kouzla se ti oboje zvýší o 2.

BERLA HEMŽENÍ HMYZU

Berla, vzácná (vyžaduje sladění s bardem, čarodějem, černokněžníkem, druidem, klerikem či kouzelníkem)

Tato berla má 10 dávek a každý den za úsvitu si dobije 1k6 + 4 spotřebovaných dávek. Spotřebuješ-li poslední dávku, hoď k20. Padne-li 1, hmyz sežere a zničí berlu a pak se rozprchne.

Kouzla. Když držíš berlu, můžeš použít akci k spotřebování určitých dávek a tím pomocí ní seslat jedno z následujících kouzel, za použití tvého SO záchrany kouzla: *hmyzí zhoubu* (5 dávek) nebo *obří hmyz* (4 dávky).

Oblak hmyzu. Když držíš berlu, můžeš pomocí akce spotřebovat 1 dávku k vytvoření hejna neškodného létajícího hmyzu, které se rozšíří v okruhu do 6 sáhů od tebe. Hmyz vydrží 10 minut a pro ostatní tvory mimo tebe dělá oblast hustě zahalenou. Hejno se pohybuje s tebou ve středu. Vítr o rychlosti aspoň 10 mil za hodinu rozfouká hejno a ukončí účinek.

BERLA HROMŮ A BLESKŮ

Berla, velmi vzácná (vyžaduje sladění)

Tato berla se dá používat jako magická hůl, která dává bonus +2 k hodům na útok a na zranění pomocí ní. Má i následující další vlastnosti. Když se použije jedna z těchto vlastností, nedá se použít znovu až do příštího úsvitu.

Blesk. Když pomocí berly zasáhneš útokem na blízko, můžeš cíli způsobit dodatečné bleskové zranění 2k6.

Hrom. Když pomocí berly zasáhneš útokem na blízko, můžeš způsobit, že berla zahrní, že je to slyšet na 60 sáhů. Cíl, který zasáhneš, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 17, jinak se stane ochromený do konce svého příštího tahu.

Úder blesku. Jako akci můžeš způsobit, že ze špičky hole vyletí blesk v 1 sáh široké a 24 sáh dlouhé dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 17. Když neuspěje, utrpí bleskové zranění 9k6, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Úder hromu. Pomocí akce můžeš způsobit, že berla ohlušně zahřní, že je to slyšet na 120 sáhů. Každý tvor do 12 sáhů od tebe (vyjma tebe) si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 17. Když tvor neuspěje, utrpí hromové zranění 2k6 a je hluchý 1 minutu. Když v záchráně uspěje, utrpí poloviční zranění a neohluchne.

Hrom a blesk. Pomocí akce můžeš použít vlastnosti Úder blesku a Úder hromu najednou. To nespotřebuje denní použití oněch vlastností, pouze použití této.



BERLA CHŘADNUTÍ

Berla, vzácná (vyžaduje sladění s černokněžníkem, druidem nebo klerikem)

Tato berla má 3 dávky a každý den za úsvitu si dobije 1k3 spotřebovaných dávek.

Berla se dá používat jako magická hůl. Při zásahu způsobí zranění jako normální hůl a můžeš spotřebovat 1 dávku ke způsobení dodatečného nekrotického zranění cíli 2k10. Navíc cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak na 1 hodinu utrpí nevýhodu k ověřením síly nebo záchranným hodům, které používají Sílu nebo Odolnost.

BERLA KRAJTY

Berla, neovyklá (vyžaduje sladění s černokněžníkem, druidem nebo klerikem)

Pomocí akce můžeš vyslovit zaklínadlo této berly a hodit ji na zem do 2 sáhů od sebe. Z berly se stane **obří had škrťic** (viz statistiky v Bestiáři) pod tvou kontrolou, který jedná ve tvém pořadí iniciativy. Když pomocí bonusové akce vyslovíš zaklínadlo znovu, navrátiš berlu do její normální podoby na místě, kde byl předtím had.

Ve svém tahu můžeš hadovi mentálně rozkazovat, je-li do 12 sáhů od tebe a nejsi neschopný. Rozhodneš, jakou akci had provede a kam se pohně během svého příštího tahu, nebo mu můžeš dát obecný rozkaz, například útočit na nepřátele nebo střežit oblast.

Klesnou-li hadovi jeho životy na 0, umře a navrátí se do podoby berly. Berla se pak otřese a zničí. Navrátí-li se do podoby berly předtím, než ztratí všechny životy, tak se mu všechny obnoví.

BERLA LESŮ

Berla, vzácná (vyžaduje sladění s druidem)

Tato berla se dá používat jako magická hůl, která dává bonus +2 k hodům na útok a na zranění pomocí ní. Když ji držíš, máš bonus +2 k hodům na útok kouzlem.

Berla má 10 dávek pro následující vlastnosti. Každý den za úsvitu si dobije 1k6 + 4 spotřebovaných dávek. Spotřebuješ-li poslední dávku, hoď k20. Padne-li 1, berla ztratí své vlastnosti a stane se nemagickou holí.

Kouzla. Můžeš použít akci k spotřebování 1 či více dávek a tím pomocí ní seslat jedno z následujících kouzel, za použití tvého SO záchrany kouzla: *kůrokůže* (2 dávky), *mluv s rostlinami* (3 dávky), *mluv se zvířaty* (1 dávka), *najdi zvířata a rostlinky* (2 dávky), *probuzení* (5 dávek), *přátelství zvířat* (1 dávka) nebo *trnová zed'* (6 dávek).

Můžeš také použít akci k seslání kouzla *projdi bez stop* z berly bez použití dávek.

Podoba stromu. Pomocí své akce můžeš zasadit jeden konec berly do úrodné země a spotřebovat 1 dávku k přeměně berly do zdravého stromu. Strom je 12 sáhů vysoký, má 1 sáh široký kmen a jeho větve v koruně se rozestupují v okruhu o poloměru 4 sáhy. Strom vypadá obyčejně, ale vyzařuje jemnou auru transmutační magie, pokud se zacílí *najdi magii*. Když se dotýkáš stromu a pomocí pozdější akce vyslovíš

jeho zaklínadlo, navrátiš berlu do normální podoby. Tvorové na stromě spadnou, když se navrátí do berly.

BERLA MÁGŮ

Berla, legendární (vyžaduje sladění s čarodějem, černokněžníkem nebo kouzelníkem)

Tato berla se dá používat jako magická hůl, která dává bonus +2 k hodům na útok a na zranění pomocí ní. Když ji držíš, máš bonus +2 k hodům na útok kouzlem.

Berla má 50 dávek pro následující vlastnosti. Každý den za úsvitu si dobije 4k6 + 2 spotřebovaných dávek. Spotřebuješ-li poslední dávku, hod' k20. Padne-li 20, berla si dobije 1k12 + 1 dávek.

Pohlcení kouzel. Když držíš berlu, máš výhodu k záchranným hodům proti kouzlům. Navíc můžeš použít svou reakci, když jiný tvor sešle kouzlo, které cílí jen na tebe. Uděláš-li to, berla pohltí magii kouzla, zruší jeho účinek a získá počet dávek rovný úrovni pohlceného kouzla. Ale pokud se tím převýší celkový počet dávek berly nad 50, berla vybuchne, jako bys aktivoval její odvetný úder (viz níže).

Kouzla. Když držíš berlu, můžeš použít akci k spotřebování určitých dávek a tím pomocí ní seslat jedno z následujících kouzel, za použití tvého SO záchrany kouzla a tvé sesílací vlastnosti: *blesk* (verze 7. úrovně, 7 dávek), *ledová bouře* (4 dávky), *neviditelnost* (2 dávky), *ohnivá koule* (verze 7. úrovně, 7 dávek), *ohnivá zed'* (4 dávky), *pavučina* (2 dávky), *planoucí koule* (2 dávky), *projdi zdí* (5 dávek), *přesun sférami* (7 dávek), *rozptyl magii* (3 dávky), *telekinez* (5 dávek), *vyvolej elementála* (7 dávek) nebo *zaklep* (2 dávky).

Můžeš také pomocí akce seslat z berly jedno z následujících kouzel bez použití dávky: *mágova ruka*, *mystický zámek*, *najdi magii*, *světlo*, *ochrana před zlem a dobrem* nebo *zvětšení nebo změnění*.

Odvetný úder. Pomocí akce můžeš zlomit berlu o své koleno nebo o pevný povrch a způsobit odvetný úder. Berla se zničí a zbývající magii uvolní výbuchem, který se rozšíří do koule o poloměru 6 sáhů se středem v ní.

Máš 50% šanci, že se okamžitě přesuneš do náhodné sféry existence a vyhneš se výbuchu. Pokud neuspěješ ve vyhnutí se účinku, utrpíš silové zranění rovné $16 \times$ počet dávek v berle. Každý další tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 17. Když tvor neuspěje, utrpí zranění podle toho, jak daleko je od výchozího bodu, jak udává následující tabulka. Při úspěšné záchrane tvor utrpí poloviční zranění.

Vzdálenost od výchozího bodu	Zranění
2 sáhy či méně	8 × počet dávek v berle
do 4 sáhů	6 × počet dávek v berle
do 6 sáhů	4 × počet dávek v berle

BERLA MOCI

Berla, velmi vzácná (vyžaduje sladění s čarodějem, černokněžníkem nebo kouzelníkem)

Tato berla se dá používat jako magická hůl, která dává bonus +2 k hodům na útok a na zranění pomocí

ní. Když ji držíš, máš bonus +2 k Obrannému číslu, záchranným hodům a hodům na útok kouzlem.

Berla má 20 dávek pro následující vlastnosti.

Každý den za úsvitu si dobije 2k8 + 4 spotřebovaných dávek. Spotřebuješ-li poslední dávku, hod' k20. Padne-li 1, berla si uchová bonus +2 k hodům na útok a na zranění, ale ztratí všechny své ostatní vlastnosti. Padne-li 20, berla si dobije 1k8 + 2 dávek.

Úder moci. Když s ní zasáhneš útokem na blízko, můžeš spotřebovat 1 dávku a způsobit cíli dodatečné silové zranění 1k6.

Kouzla. Když držíš berlu, můžeš použít akci k spotřebování 1 či více dávek a tím pomocí ní seslat jedno z následujících kouzel, za použití tvého SO záchrany kouzla a tvé útočné opravy kouzla: *blesk* (verze 5. úrovně, 5 dávek), *koule nezranitelnosti* (6 dávek), *kouzlo mrazu* (5 dávek), *levitace* (2 dávky), *magická střela* (1 dávka), *ohnivá koule* (verze 5. úrovně, 5 dávek), paprsek slabosti (1 dávka), *zed' síly* (5 dávek) nebo *znehybní nestvůra* (5 dávek).

Odvetný úder. Pomocí akce můžeš zlomit berlu o své koleno nebo o pevný povrch a způsobit odvetný úder. Berla se zničí a zbývající magii uvolní výbuchem, který se rozšíří do koule o poloměru 6 sáhů se středem v ní.

Máš 50% šanci, že se okamžitě přesuneš do náhodné sféry existence a vyhneš se výbuchu. Pokud neuspěješ ve vyhnutí se účinku, utrpíš silové zranění rovné $16 \times$ počet dávek v berle. Každý další tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 17. Když tvor neuspěje, utrpí zranění podle toho, jak daleko je od výchozího bodu, jak udává následující tabulka. Při úspěšné záchrane tvor utrpí poloviční zranění.

Vzdálenost od výchozího bodu	Zranění
2 sáhy či méně	8 × počet dávek v berle
do 4 sáhů	6 × počet dávek v berle
do 6 sáhů	4 × počet dávek v berle

BERLA MRAZILKA

Berla, velmi vzácná (vyžaduje sladění s čarodějem, černokněžníkem, druidem nebo kouzelníkem)

Když držíš tuto berlu, jsi odolný vůči chladnému zranění.

Berla má 10 dávek. Když ji držíš, můžeš použít akci k spotřebování 1 či více dávek a tím pomocí ní seslat jedno z následujících kouzel, za použití tvého SO záchrany kouzla a tvé opravy sesílací vlastnosti: *kouzlo mrazu* (5 dávek), *ledová bouře* (4 dávky), *ledová zed'* (4 dávky) nebo *oblač mlhy* (1 dávka).

Každý den za úsvitu si dobije 1k6 + 4 spotřebovaných dávek. Spotřebuješ-li poslední dávku, hod' k20. Padne-li 1, berla se promění ve vodu a zničí se.

BERLA UDEŘENÍ

Berla, velmi vzácná (vyžaduje sladění)

Tato berla se dá používat jako magická hůl, která dává bonus +3 k hodům na útok a na zranění pomocí ní.

Berla má 10 dávek. Když s ní zasáhneš útokem na blízko, můžeš spotřebovat až 3 dávky. Za každou spotřebovanou dávku cíl utrpí dodatečné silové zra-



nění 1k6. Každý den za úsvitu si berla dobije 1k6 + 4 spotřebovaných dávek. Spotřebuješ-li poslední dávku, hoď k20. Padne-li 1, berla se stane nemagickou holí.

BERLA ZMIE

Berla, neobvyklá (vyžaduje sladění s černokněžníkem, druidem nebo klerikem)

Pomocí bonusové akce můžeš vyslovit zaklínadlo této berly a z hlavy berly se stane oživlá hlava jedovatého hada na 1 minutu. Když pomocí pozdější bonusové akce vyslovíš zaklínadlo znova, navrátíš berlu do její normální neživé podoby.

Pomocí hadí hlavy můžeš zaútočit na blízko s dosahem 1 sáh. Tvůj zdatnostní bonus se započítá k hodu na útok. Při zásahu cíl utrpí bodné zranění 1k6 a musí uspět v záchranném hodu na Odolnost, jinak utrpí jedové zranění 3k6.

Na hadí hlavu se dá zaútočit, když je oživlá. Má obranné číslo 15 a 20 životů. Klesnou-li hlavě životy na 0, berla se zničí. Není-li berla zničená, obnoví si všechny ztracené životy, když se navrátí do neživé podoby.

BERSERKŘÍ SEKERA

Zbraň (jakákoli sekera), vzácná (vyžaduje sladění)

Získáš bonus +1 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně. Mimo to, zatímco jsi sladěný s touto zbraní, tvé maximum životů se zvýší o 1 za každou úroveň, které jsi dosáhl.

Kletba. Tato sekera je prokletá, a když se s ní sladíš, kletba se rozšíří na tebe. Dokud jsi prokletý, nejsi ochoten se se sekrou rozloučit a neustále si ji držíš ve svém dosahu. Máš také nevýhodu k hodům na útok s ostatními zbraněmi mimo této, pokud je do 12 sáh od tebe nepřítel, kterého vidíš či slyšíš.

Kdykoliv tě zraní nepřátelský tvor, zatímco máš tuto sekuru, musíš uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak se změníš v berserkra. Jako berserkr musíš v každém kole použít svou akci k útoku sekrou na nejbližšího tvora. Můžeš-li útočit víckrát jako součást akce Útok, použiješ tyto útoky navíc, a když padne tvůj aktuální cíl, pohněš se k útoku na dalšího nejbližšího tvora. Máš-li několik možných cílů, zaútočíš náhodně na jeden z nich. Když začneš svůj tah a do 12 sáh od tebe nevidíš ani neslyšíš žádného tvora, bersekr z tebe opadne.

BEZEDNÁ KARAFÁ

Divotvorný předmět, neobvyklý

Tato zazátkovaná láhev čvachtá, když se s ní zatřese, jako by obsahovala vodu. Karafa váží 2 libry.

Jako akci můžeš odejmout zátku a vyslovit jedno ze tří zaklínadel, načež se z karafy vytče určité množství pitné, nebo slané vody (dle tvé volby). Voda přestane téct na začátku tvého příštího tahu. Zvol z následujících možností:

- „Proud“ vytvoří 1 galon vody.
- „Fontána“ vytvoří 5 galonů vody.
- „Gejzír“ vytvoří 30 galonů vody, která vytryskne v 6 sáh dlouhém a 1 stopu širokém gejzíru. Když karafu držíš, jako bonusovou akci můžeš zamířit gejzír na tvora, kterého vidíš do 6 sáh od sebe. Cíl



musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 13, jinak utrpí drtivé zranění 1k4 a je sražen k zemi. Místo tvora můžeš zacílit předmět, který nikdo nedrží ani nenesе a který neváží více než 200 liber. Předmět se buď převrhne, nebo odtlačí až o 3 sáhy od tebe.

BILARRSKÉ OCELOVÉ OBRUČE

Divotvorný předmět, vzácný

Tato rezavá železná koule měří v průměru 3 couly a váží libru. Pomocí akce můžeš vyslovit zaklínadlo a vrhnout kouli na Obrovského či menšího tvora, kterého vidíš do 12 sáhů od sebe. Jak koule prostupuje vzduchem, otvírá se v chuchvalec ocelových obručí.

Hod si na útok na dálku s útočným bonusem rovným tvé opravě Obranosti plus tvůj zdatnostní bonus. Při zásahu je cíl zadržený, dokud pomocí bonusové akce nevyslovíš znova zaklínadlo k jeho propuštění. Uděláš-li to, nebo mine-li útok, obruče se stlačí a opět se stanou koulí.

Tvor, včetně toho zadrženého, může použít akci k ověření Síly se SO 20, aby roztrhl ocelové obruče. Při úspěchu je předmět zničen a zadržený tvor osvobozen. Pokud ověření neuspěje, každý další pokus provedený daným tvorem automaticky selže, dokud nevyprší 24 hodin.

Jakmile se obruče použijí, nelze je použít znovu až do dalšího úsvitu.

BLESKOVÉ KLAVIDO

Zbraň (palice), legendární

Získáš bonus +1 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně.

Obří zhoubá (vyžaduje sladění). Aby ses mohl sladit s touto zbraní, musíš mít na sobě *opasek obří síly* (libovolný) a *rukavice zlobící síly*. Sladění skončí, sundáš-li si některou z těchto věcí. Když jsi sladěný

s touto zbraní a držíš ji, tvá hodnota Síly se zvýší o 4 a může pěsáhnout 20, ale ne 30. Když ti při hodu na útok touto zbraní proti obrovi padne 20, obr musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 17, jinak zemře.

Kladivo má také 5 dávek. Když jsi s ním sladěný, můžeš spotřebovat 1 dávku a zaútočit kladivem na dálku, přičemž ho vrhneš, jako by mělo vrhací vlastnost s normálním dostřelem 4 sáhy a dlouhým dostřelem 12 sáhů. Pokud útok zasáhne, kladivo zahřímí, že je to slyšet na 60 sáhů. Cíl a každý tvor do 6 sáhů od něj musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 17, jinak je ochromený do konce svého příštího tahu. Každý den za úsvitu si kladivo dobije 1k4 + 1 spotřebovaných dávek.

BOTKY MRAZIVKY

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Tyto kožešinové boty jsou pohodlné a docela teplé. Když je máš na sobě, získáš následující užitky:

- Jsi odolný vůči chladnému zranění.
- Ignoruješ těžký terén způsobený ledem či sněhem.
- Umíš snášet nízkou teplotu až -45°C bez jakékoliv další ochrany. Máš-li zimní oblečení, umíš snášet nízkou teplotu až -75°C .

BOTY LEVITACE

Divotvorný předmět, vzácný (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tyto boty, můžeš kdykoliv pomocí akce seslat na sebe kouzlo levitace.

BOTY RYCHLOSTI

Divotvorný předmět, vzácný (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tyto boty, můžeš pomocí bonusové akce klepnout o sebe patami bot. Uděláš-li to, boty zdvojnásobí tvou rychlosť chůze a každý tvor, který na tebe zaútočí příležitostným útokem, má nevýhodu k hodu na útok. Když o sebe znova klepeš patami, účinek ukončíš.



DAERNOVA INSTANTNÍ
PEVNOST



TANČÍCÍ MEČ

Když se vlastnost bot používá celkově 10 minut, magie přestane fungovat, dokud si důkladně neodpočíneš.

BROŽ ZAŠTÍTĚNÍ

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tuto brož, jsi odolný vůči silovému zranění a jsi imunní vůči zranění kouzlem *magická střela*.

BRÝLE NOCI

Divotvorný předmět, neobvyklý

Když máš na sobě tyto tmavé čočky, máš vidění ve tmě do vzdálenosti 12 sáhů. Pokud již máš vidění ve tmě, nošení těchto brýlí zvýší jeho dosah o 12 sáhů.

ČELENKA INTELEKTU

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tuto čelenku, tvá hodnota Inteligence je 19. Je-li tvá Inteligence bez čelenky 19 či více, nemá na tebe žádný účinek.

ČELENKA VÝBUCHU

Divotvorný předmět, neobvyklý

Když máš na sobě tuto čelenku, můžeš použít akci a pomocí čelenky seslat kouzlo *sežehující paprsek*. Když si házíš na útok tohoto kouzla, použiješ útočný bonus +5. Čelenku nelze znova použít tímto způsobem až do příštího úsvitu.

ČEPICE VODNÍHO DECHU

Divotvorný předmět, neobvyklý

Když máš na sobě tuto čepici pod vodou, můžeš jako akci vyslovit její zaklínadlo a vytvořit bublinu vzduchu kolem své hlavy, která ti umožňuje normálně dýchat pod vodou. Tato bublina je s tebou, dokud znova nevyslovíš její zaklínadlo, nesundáš si čepici, nebo přestaneš být pod vodou.

DAERNOVA INSTANTNÍ PEVNOST

Divotvorný předmět, vzácný

Pomocí akce můžeš položit na zem coulovou kovovou kostku a vyslovit její zaklínadlo. Kostka rychle naroste do pevnosti, která vydrží, dokud pomocí akce nevyslovíš zaklínadlo, které ho zruší, což funguje, jen když je pevnost prázdná.

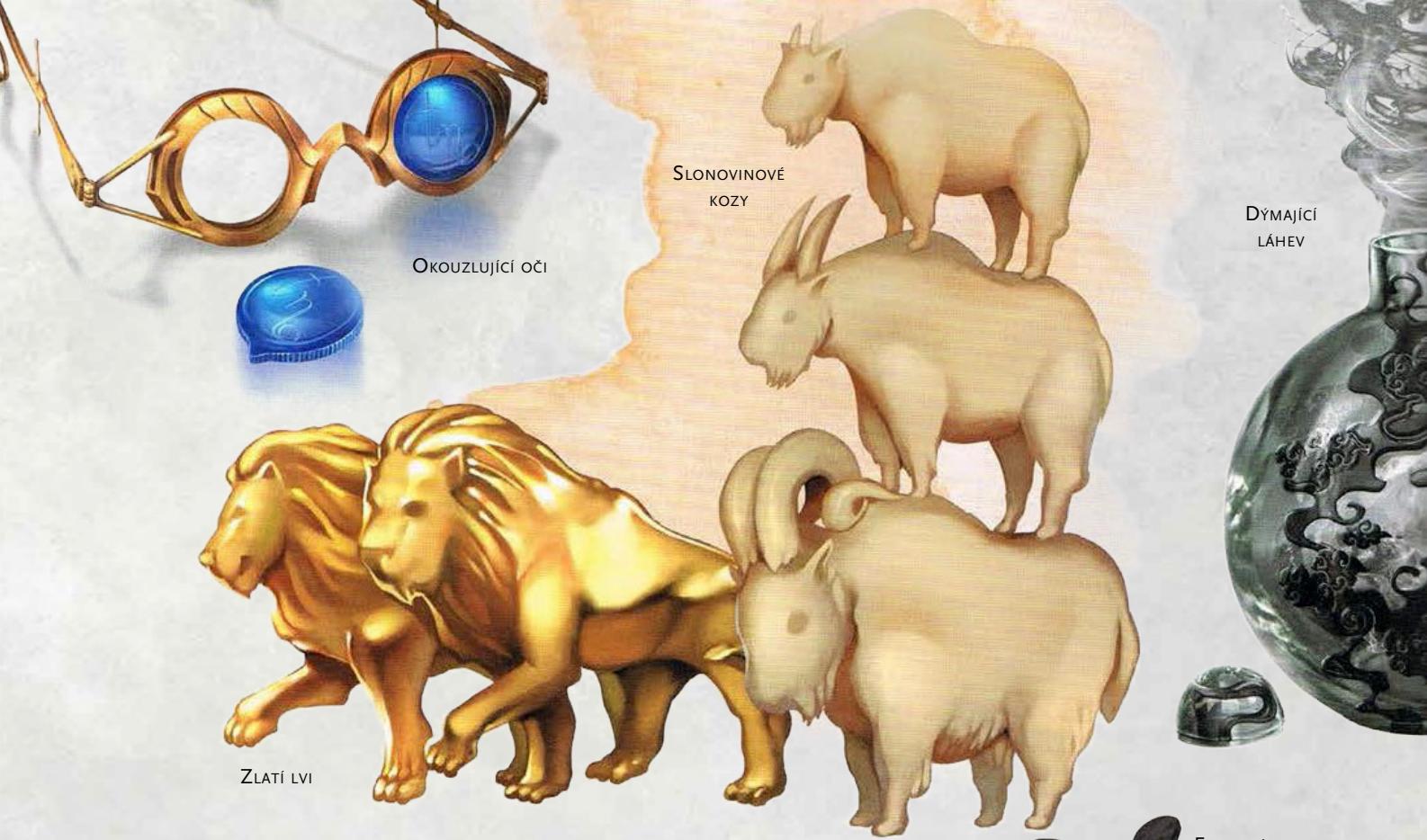
Pevnost je čtvercová věž o straně 4 sáhy a vysoká 6 sáhů, se střílnami na všech stranách a cimbuřím nahore. Její interiér je rozdělen na dvě patra, které spojuje jeden žebřík vedoucí po jedné zdi. Žebřík končí padacími dveřmi vedoucimi na střechu. Když se pevnost aktivuje, věž má malé dveře na straně čelem k tobě. Dveře se otevřou jen na tvůj rozkaz, který můžeš vyslovit jako bonusovou akci. Jsou imunní vůči kouzlu *zaklep* či podobné magii, například *zvoniče* otevírání.

Každý tvor v oblasti, kde se pevnost objeví, si musí hodit na záchranný hod na Obratnost se SO 15. Když tvor neuspěje, utrpí drtivé zranění 10k10, nebo poloviční zranění při úspěšné záchráně. V každém případě je tvor odtlačen na volné místo hned vedle



OBRÁNCE

DIMENZIONÁLNÍ
POUTA



pevnosti. Předměty, které nikdo nedrží ani nenesese, utrpí toto poškození a jsou odtlačeny automaticky.

Pevnost je z adamantinu a jeho magie zabráňuje převrácení. Střecha, dveře a zdi mají každý 100 životů, jsou imunní vůči nemagickým zbraním kromě obléhacích zbraní a jsou odolní vůči všem poškozením. Pevnost lze opravit jen kouzlem *přání* (toto použití kouzla se bere jako napodobení kouzla 8. či nižší úrovně). Každé seslání *přání* způsobí, že střecha, dveře, nebo jedna ze zdí si obnoví 50 životů.

DÉMONICKÁ ZBROJ

Zbroj (plátová), velmi vzácná (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tuto zbroj, získáš bonus +1 k OČ a rozumíš a umíš mluvit démonštinou. Rukavice zbroje mají navíc drápy, které mění údery bez zbraně tvých rukou v magické zbraně, které způsobují sečné zranění, s bonusem +1 k hodům na útok a na zranění a kostkou zranění 1k8.

Kletba. Jakmile si navlečeš tuto prokletou zbroj, nebudeš ji moci sundat, dokud se nestaneš cílem kouzla *sejmi kletbu* nebo podobné magie. Když máš na sobě tuto zbroj, máš nevýhodu k hodům na útok proti démonům a záchranným hodům proti jejich kouzlům a zvláštním schopnostem.

DIMENZIONÁLNÍ POUTA

Divotvorný předmět, vzácný

Pomocí akce můžeš nasadit tato pouta neschopnému tvorovi. Pouta se přizpůsobí a padnou jako ulítá tvoři Malé až Velké třídy velikosti. Mimo to, že slouží jako obyčejné okovy, brání spoutanému tvorovi použít jakoukoli metodu mimodimenzionálního pohybu, včetně teleportace či cestování do jiné sféry existence. Nebrání mu projít mezi dimenzionálním portálem.

Ty a tvorové, které určíš během nasazování pout, můžete sejmout jako akci. Jednou za 30 dní si může

OBŘÍ MOUCHA

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 11

Životy 19 (3k10 + 3)

Rychlosť 6 sáhů, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky —

spoutaný tvor hodit na ověření Síly (Atletiky) se SO 30. Když uspěje, osvobodí se a pouta se zničí.

DIVOTVORNÁ FIGURKA

Divotvorný předmět, vzácnost podle figurky

Divotvorná figurka je soška zvířete a je tak malá, že se vejde do kapsy. Pokud pomocí akce vyslovíš zaklínadlo a vrhneš figurku na místo na zemi do 12 sáhů od tebe, z figurky se stane živý tvor. Je-li místo, kde by se tvor měl objevit, obsazeno jinými tvory či předměty, nebo není-li tam pro tvora dost místa, figurka se nestane tvorem.

Tvor je vůči tobě a tvým společníkům přátelský. Rozumí tvým jazykům a splní tvé vyřízené rozkazy. Nedáš-li mu žádný příkaz, tvor se bude bránit, ale jinak neproveď žádnou akci. Statistiky tvora najdeš v *Bestiáři*, kromě obří mouchy.

Tvor existuje po dobu uvedenou u každé figurky. Na konci této doby se tvor navrátí do podoby figurky. Klesnou-li mu životy na 0, nebo vyslovíš-li pomocí



akce zaklínadlo znova, zatímco se ho dotýkáš, navrátí se do figurky předčasně. Když se tvor stane opět figurkou, její vlastnosti se nedají znova použít, dokud neuplyne určitá doba, která je uvedená v popisu figurky.

Bronzový gryf (vzácný). Toto je bronzová soška bujného gryfa. Může se stát gryfem až na 6 hodin. Jakmile se použije, nelze použít znova, dokud neuplyne 5 dní.

Ebenová moucha (vzácná). Tato ebenová soška je vyřezaná do podobizny ováda. Může se stát obří moučou až na 12 hodin. Jakmile se použije, nelze použít znova, dokud neuplynou 2 dny.

Hadcová sova (vzácná). Tato hadcová soška sovy se může stát obří sovou až na 8 hodin. Jakmile se použije, nelze použít znova, dokud neuplynou 2 dny. Sova s tebou může telepaticky komunikovat na jakoukoli vzdálenost, pokud jste ve stejně sféře existence.

Mramorový slon (vzácný). Tato mramorová soška je asi 4 couly vysoká a dlouhá. Může se stát slonem až na 24 hodin. Jakmile se použije, nelze použít znova, dokud neuplyne 7 dní.

Obsidiánový or (velmi vzácný). Tento leštěný obsidiánový kůň se může stát noční můrou až na 24 hodin. Noční můra bojuje jen v nutné obraně. Jakmile se použije, nelze použít znova, dokud neuplyne 5 dní.

Máš-li dobré přesvědčení, tak figurka má pokaždé, když ji použiješ, 10% šanci, že nebude poslouchat tvé rozkazy, včetně rozkazu na navrácení do podoby figurky. Pokud nasedneš na noční můru, když ignoruje tvé rozkazy, okamžitě se spolu přenesete na náhodné místo ve sféře Hády, kde se noční můra navrátí do podoby figurky.

Onyxový pes (vzácný). Tato onyxová soška psa se může stát mastifem až na 6 hodin. Mastif má Inteligenci 8 a umí mluvit obecnou řečí. Má i vidění ve tmě do vzdálenosti 12 sáhů a do této vzdálenosti vidí neviditelné tvory a předměty. Jakmile se použije, nelze použít znova, dokud neuplyne 7 dní.

Slonovinové kozy (vzácné). Tyto slonovinové sošky koz jsou vyrobeny vždycky po třech. Každá koza vypadá jinak a funguje odlišným způsobem než ostatní. Jejich vlastnosti jsou následující:

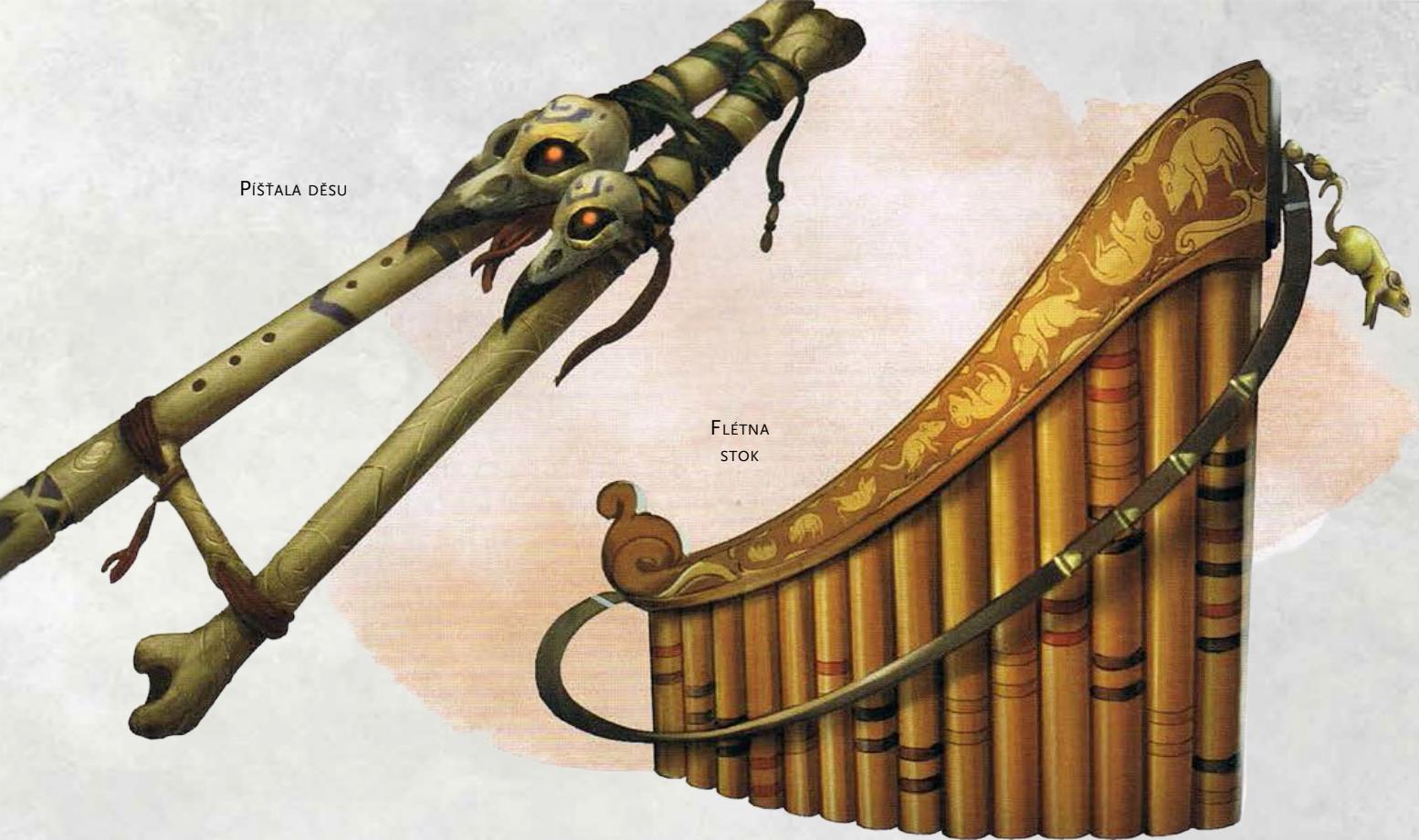
- **Koza cestování** se může stát Velkou kozou se stejnými statistikami jako jezdecký kůň. Má 24 dávek a každou započatou hodinu, kterou stráví ve zvířecí podobě, stojí 1 dávku. Dokud má dávky, můžeš ji používat dle libosti. Když jí dojdou, navrátí se do figurky a nelze použít znova, dokud neuplyne 7 dní, kdy si dobije všechny dávky.
- **Koza dřiny** se stane obří kozou až na 3 hodiny. Jakmile se použije, nelze použít znova, dokud neuplyne 30 dní.
- **Koza hrůzy** se stane obří kozou až na 3 hodiny. Nemůže útočit, ale můžeš jí vyjmout rohy a použít je jako zbraně. Z jednoho rohu se stane *dřevec +1* a z druhého *dlouhý meč +2*. Vyjmout rohu vyžaduje akci a zbraně zmizí a rohy se vrátí, když se koza navrátí do podoby figurky. Navíc koza vyzařuje auru hrůzy o poloměru 6 sáhů, když na ní jedeš. Každý tvor, který začne svůj tah v auře a je vůči tobě nepřátelský, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak bude vystrašený na 1 minutu, nebo dokud se koza nenavrátí do podoby figurky. Vystrašený tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a v případě úspěchu pro něj účinek skončí. Je-li záchranný hod tvora úspěšný nebo účinek pro něj skončí, je tvor imunní vůči auře kozy následujících 24 hodin. Jakmile se figurka použije, nelze použít znova, dokud neuplyne 15 dní.

Stříbrný krkavec (neobvyklý). Tato stříbrná soška krkavce se může stát krkavcem až na 12 hodin. Jakmile se použije, nelze použít znova, dokud neuplynou 2 dny. Dokud je figurka v krkavčí podobě, umožňuje ti libovolně seslat kouzlo *zvířecí poseł*.

Zlatí lvi (vzácní). Tyto zlaté sošky lvů jsou vyrobeny vždycky po dvou. Můžeš použít jednu figurku,

PÍŠTALA DĚSU

FLÉTNA
STOK



Drak Odolání

Bílý	Chladné
Bronzový	Bleskové
Černý	Kyselinové
Měděný	Kyselinové
Modrý	Bleskové

Drak Odolání

Mosazný	Ohnivé
Rudý	Ohnivé
Stříbrný	Chladné
Zelený	Jedové
Zlatý	Ohnivé

nebo obě současně. Každá se může stát lvem až na 1 hodinu. Jakmile se figurka lva použije, nelze použít znova, dokud neuplyne 7 dní.

DRAČÍ ŠUPINOVÁ ZBROJ

Zbroj (šupinová), velmi vzácná (vyžaduje sladění)

Dračí šupinová zbroj je vyrobena z šupin jednoho druhu draka. Někdy draci sbírají své shozené šupiny a darují je humanoidům. Jindy lovci opatrně vyčíní kůži z mrtvého draka. V obou případech je dračí zbroj velmi cenná.

Když máš na sobě tuto zbroj, máš bonus +1 k OČ a výhodu k záchranným hodům proti Strašlivému vzezření a dechům draků a jsi odolný vůči jednomu typu zranění, který je dán druhem draka, ze kterého jsou šupiny zbroje (viz tabulka).

Navíc jako akci můžeš zaměřit své smysly na magické rozpoznání vzdálenosti a směru k nejbližšímu drakovi do 30 mil od tebe, který je stejněho druhu jako zbroj. Tato zvláštní akce se nedá použít znova až do příštího úsvitu.

DRAHOKAM VIDĚNÍ

Divotvorný předmět, vzácný (vyžaduje sladění)

Tento drahokam má 3 dávky. Jako akci můžeš vyslovit jeho zaklínadlo a spotřebovat 1 dávku. Budeš mít 10 minut pravdivé vidění na 24 sáhů při pohledu skrz drahokam.

Každý den za úsvitu si drahokam dobije 1k3 spotřebovaných dávek.

DRAKOMLAT

Zbraň (jakýkoli meč), vzácný

Získáš bonus +1 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně.

Když zasáhneš draka touto zbraní, utrpí dodatečné zranění typu zbraně 3k6. Pro účely této zbraně se za „draka“ považuje jakýkoliv tvor s typem drak, včetně dračích želv a vyvern.

DÝMAJÍCÍ LÁHEV

Divotvorný předmět, neobvyklý

Z olovem zazátkovaného hrdla této mosazné láhve, která váží libru, uniká kouř. Když použitím akce odejmeš zátku, vyvalí se oblak hustého kouře v okruhu 12 sáhů od láhve. Oblast oblaku je hustě zahalená. Každou minutu, kdy láhev zůstává otevřená a uvnitř oblaku, se zvětší poloměr o 2 sáhy, dokud nedosáhne svého maxima 24 sáhů.

Oblak vydrží, dokud je láhev otevřená. Zavření láhve vyžaduje, abys jako akci vyslovil její zaklínadlo. Jakmile je láhev zavřená, oblak se rozplyne po 10 minutách. Mírný vítr (11 až 20 mil za hodinu) dokáže rozfoukat kouř po 1 minutě a silný vítr (21 či více mil za hodinu) to dokáže za 1 kolo.

ELFÍ BOTY

Divotvorný předmět, neobvyklý

Když máš na sobě tyto boty, tvé kroky nevydávají zvuky, bez ohledu na to, po jakém povrchu se pohybujes. Máš také výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti), která se opírájí o tichý pohyb.



ELFÍ BOTY

ELFÍ DRÁTOVKA

Zbroj (drátová košile), vzácná

Když máš na sobě tuto zbroj, získáš bonus +1 k OČ. Má se za to, že jsi zdatný s touto zbrojí, i kdybys nebyl zdatný se středními zbrojemi.

ELFÍ PLÁŠŤ

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tento plášť s přehozenou kapucí, ověření Moudrosti (Vnímání) na všimnutí si tebe mají nevýhodu a ty máš výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) na schování, neboť barva pláště se mění, aby tě kryl. Nasazení či sundání kapuce vyžaduje akci.

ELIXÍR ZDRAVÍ

Lektvar, vzácný

Když vypiješ tento lektvar, uzdraví jakoukoliv nemoc, která tě postihuje a odstraní stavy hluchý, otrávený, paralyzovaný a slepý. Jasná rudá kapalina má v sobě drobné boubinky světla.

ELONNIN TOULEC

Divotvorný předmět, neobvyklý

Každá ze tří příhrádek toulce vede do mimodimensionálního prostoru, což umožňuje toulci pojmut množství předmětů, aniž by kdy vážil více než 2 libry. Nejkratší příhrádka může pojmut až šedesát šípů, šípek do kuše či podobných předmětů. Střední příhrádka pojme až osmnáct oštěpů či podobných předmětů. Nejdélší příhrádka pojme až šest dlouhých předmětů, například luků, holí či kopí.

Jakýkoliv předmět, který toulec obsahuje, můžeš vytáhnout, jako bys ho vytáhl z obyčejného toulce či pochvy.

ÉTERICKÁ PLÁTOVÁ ZBROJ

Zbroj (plátová), legendární (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tuto zbroj, můžeš pomocí akce vyslovit její zaklínadlo a získat účinek kouzla éteričnost, který vydrží 10 minut, nebo dokud si zbroj nesundáš,

či pomocí akce nevysloví zaklínadlo znova. Tuto vlastnost zbroje nelze použít znova až do příštího úsvitu.

ÉTERICKÝ OLEJ

Lektvar, vzácný

Vně nádoby se tvoří krúpěje tohoto mlžného šedého oleje a rychle se odpařují. Olej může pokrýt Středního či menšího tvora, spolu s vybavením, co drží a má na sobě (za každou třídu velikosti nad Střední je potřeba jeden flakónek navíc). Nanesení oleje trvá 10 minut. Ovlivněný tvor pak získá účinek kouzla éteričnost na 1 hodinu.

FLÉTNA STOK

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Abys mohl použít tuto flétnu, musíš být zdatný s dechovými nástroji. Když jsi s ní sladěný, obyčejné krysy a obří krysy si tě nevšímají a nezaútočí na tebe, pokud je neohrozíš nebo nezraníš.

Flétna má 3 dávky. Hraješ-li na flétnu jako akci, můžeš pomocí bonusové akce spotřebovat 1 až 3 dávky a za každou spotřebovanou dávku přivolat jedno krysí hejno (statistiky viz Bestiář), pokud je do půl míle od tebe dostatek krys, co by se daly takto přivolat (dle úvahy PJ). Není-li v okolí dostatek krys, aby vytvořily hejno, dávka se vyplýtvá bez užitku. Přivoláné krysy se pohybují směrem k hudbě nejkratší možnou trasou, ale jinak nejsou pod tvou kontrolou. Každý den za úsvitu si flétna dobije 1k3 spotřebovaných dávek.

HONZOVÁ ŠIKOVNÁ BRAŠNA

Divotvorný předmět, vzácný

Tato torna má střední vak a dva postranní vaky, přičemž každý z nich je mimodimensionální prostor. Každý z bočních vaku pojme až 20 liber materiálu do objemu 2 stopy krychlové. Velký prostřední vak pojme až 8 stop krychlových nebo 80 liber materiálu. Torna váží vždy 5 liber, bez ohledu na obsah.

Uložení předmětu do brašny se řídí dle normálních pravidel pro interagování s předměty. Vyjmutí předmětu z brašny vyžaduje použití akce. Když sáhneš do brašny pro konkrétní předmět, je magicky vždy navrchu.

Brašna má několik omezení. Pokud se přetíží, nebo ji probodne či protrhne ostrý předmět, brašna se roztrhne a zničí se. Dojde-li ke zničení brašny, její obsah je navždy ztracen, i když artefakty se dříve či později někde znova objeví. Je-li brašna otočena naruby, její obsah se bez poškození vysype, ale než je možné jí opět použít, musí se otočit zase na líc. Je-li do brašny vložen dýchající tvor, vydrží maximálně 10 minut a pak se začne dusit.

Umístění brašny do mimodimensionálního prostoru vytvořeného *pytlem beztíže, přenosným tvorem* nebo podobným předmětem okamžitě zničí oba předměty a otevře bránu do Astrální sféry. Brána vznikne tam, kde jeden předmět byl vložen do druhého. Každý tvor do 2 sáhů od brány je do ní vcučnut a vyvržen na náhodném místě v Astrální sféře. Brána se poté uzavře. Brána je jednosměrná a nedá se znova otevřít.

HŮLKA BLESKŮ

Hůlka, vzácná (vyžaduje sladění se sesilatelem kouzel)

Tato hůlka má 7 dávek. Když ji držíš, můžeš použitím akce spotřebovat 1 či více dávek a tím pomocí ní se-slat kouzlo *blesk* (SO záchrany 15). Za 1 dávku sešleš verzi 3. úrovně kouzla. Za každou další spotřebovou-nou dávku můžeš zvýšit úroveň pozice kouzel o jedna.

Každý den za úsvitu si hůlka dobije 1k6 + 1 spotřebovaných dávek. Spotřebuješ-li poslední dávku, hod' k20. Padne-li 1, hůlka se rozpadne na prach a zničí se.

HŮLKA DIVŮ

Hůlka, vzácná (vyžaduje sladění se sesilatelem kouzel)

Tato hůlka má 7 dávek. Když ji držíš, můžeš použitím akce spotřebovat 1 z jejích dávek a zvolit cíl do 24 sáhů od tebe. Cílem může být tvor, předmět či bod v prostoru. Hod' k% a určí, jaké zvíře se objeví.

Pokud účinek způsobí, že sešleš kouzlo z hůlky, SO záchrany kouzla je 15. Má-li normálně kouzlo uvedený dosah v sázích, jeho dosah bude 24 sáhů, pokud už není.

Každý den za úsvitu si hůlka dobije 1k6 + 1 spotřebovaných dávek. Spotřebuješ-li poslední dávku, hod' k20. Padne-li 1, hůlka se rozpadne na prach a zničí se.

k% Účinek

01–05 Sešleš *zpomalení*.

06–10 Sešleš *vílí oheň*.

11–15 Jsi ochromený do začátku svého příštího tahu a jsi přesvědčený, že se právě stalo něco úžasného.

16–20 Sešleš *poryv větru*.

k% Účinek

21–25 Sešleš *odhal myšlenky* na cíl, který jsi zvolil. Pokud jsi nezacílil na tvora, utrpíš místo toho psychické zranění 1k6.

26–30 Sešleš *páchnoucí oblak*.

31–33 V okruhu o poloměru 12 sáhů kolem cíle začne pršet hustý déšť a oblast se stane slabě zahalená. Déšť padá do začátku tvého příštího tahu.

34–36 Na volném místě co nejblíž k cíli se objeví zvíře. Zvíře není pod tvou kontrolou a jedná, jak by jednalo běžně. Hod' k% a určí, jaké zvíře se objeví.
01–25: **nosorožec**; 25–50: **slon**; 51–100: **krysa**. Statistiky zvířete najdeš v *Bestiáři*.

37–46 Sešleš *blesk*.

47–49 Okruh o poloměru 6 sáhů kolem cíle zaplní mračno 600 přerostlých motýlů a oblast se stane hustě zahalená. Motýli vydrží 10 minut.

50–53 Zvětšíš cíl, jako bys sesal *zvětšení nebo zmenšení*. Pokud cíl nelze ovlivnit tímto kouzlem, nebo jsi nezacílil tvora, staneš se cílem ty.

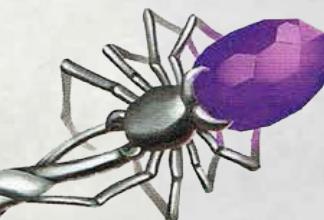
54–58 Sešleš *tmu*.

59–62 V okruhu o poloměru 12 sáhů kolem cíle vyroste tráva. Pokud už tam tráva je, vyroste do desetinásobku své normální velikosti a zůstane přerostlá 1 minutu.

63–65 Předmět dle volby PJ zmizí do Éterické sféry. Předmět nesmí nikdo držet ani nést, musí být do 24 sáhů od cíle a nesmí být větší než 2 sáhy v žádném rozsahu.

66–69 Zmenšíš se, jako bys na sebe sesal *zvětšení nebo zmenšení*.

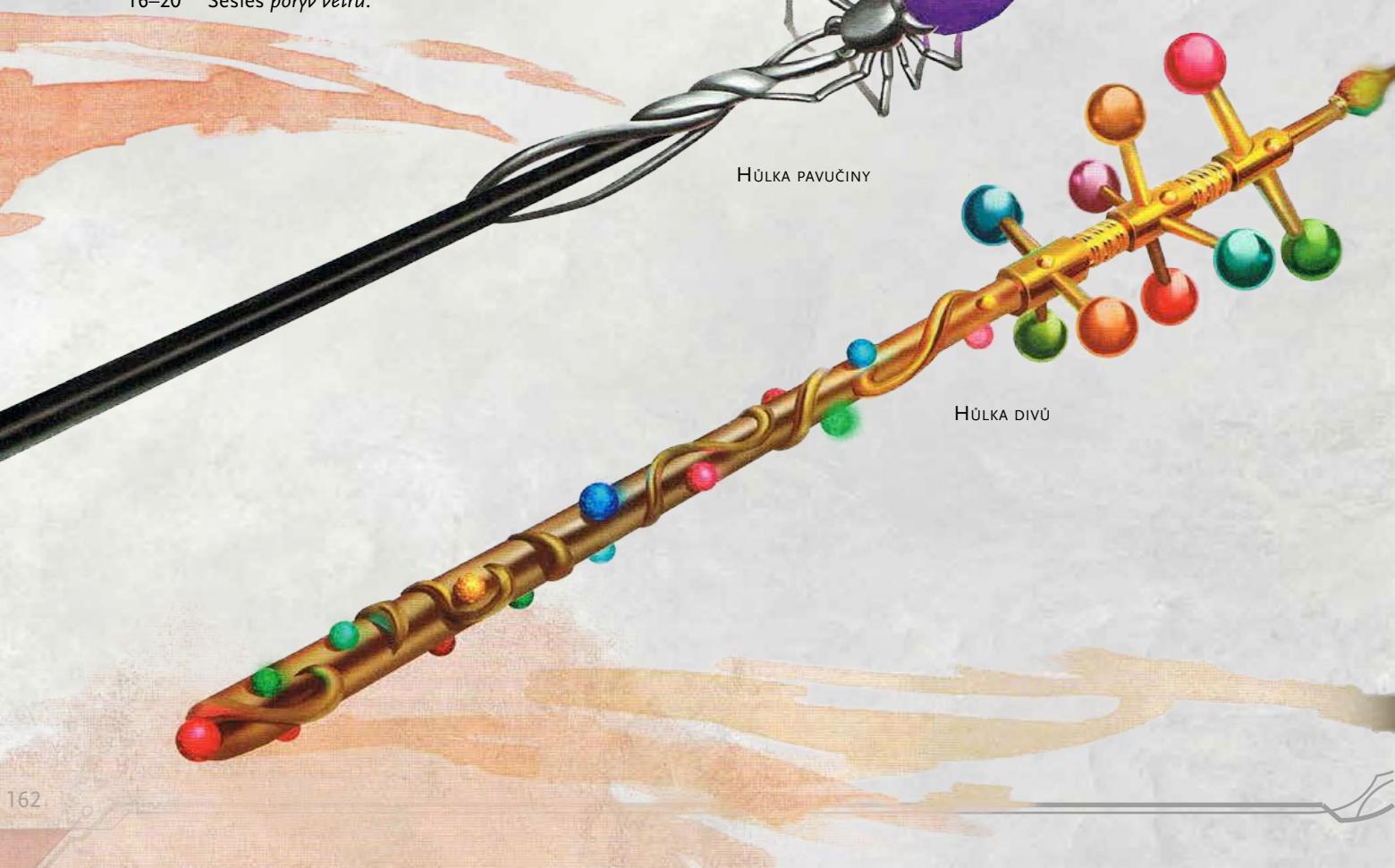
70–79 Sešleš *ohnivou kouli*.



HŮLKA BLESKŮ



HŮLKA DIVŮ





k% Účinek

- | | |
|--------|--|
| 80–84 | Sešleš na sebe <i>neviditelnost</i> . |
| 85–87 | Z cíle vyrostou listy. Pokud jsi zacílil bod v prostoru, listy vyraší z tvora co nejblíž k tomuto bodu. Pokud někdo listy neotřhá, zhnědnou a opadají po 24 hodinách. |
| 88–90 | Ze špičky hůlky vystřelí po 6 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze proud $1k4 \times 10$ drahokamů, každý v hodnotě 1 zl. Každý drahokam způsobí drtivé zranění 1 a celkové zranění z drahokamů se rovněž rozdělí mezi všechny tvory v dráze. |
| 91–95 | Do okruhu o poloměru 6 sáhů kolem tebe z tebe vyzáří barevné blikající světlo. Ty a každý tvor v oblasti, který vidí, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak oslepne na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a v případě úspěchu pro něj účinek skončí. |
| 96–97 | Kůže cíle se změní na jasně modrou na 1k10 dní. Pokud jsi zacílil bod v prostoru, je ovlivněn tvor co nejblíž k tomuto bodu. |
| 98–100 | Pokud jsi zacílil tvora, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15. Pokud jsi nezacílil tvora, staneš se cílem ty a musíš si hodit na záchranný hod. Neuspěje-li cíl v záchranném hodu o 5 či více, ihned zkamení. Pokud cíl neuspěje jinak, je zadržený a začne kamenět. Když je cíl zadržený tímto způsobem, musí zopakovat záchranný hod na konci svého příštího tahu. Pokud neuspěje, zkamení. V případě úspěchu pro něj účinek skončí. Zkamenění trvá, dokud není cíl osvobozen kouzlem <i>mocné navrácení</i> či podobnou magií. |

HŮLKA MAGICKÝCH STŘEL

Hulk, neobvyklá

Tato hůlka má 7 dávek. Když ji držíš, můžeš použít akci k spotřebování 1 či více dávek a tím pomocí ní seslat kouzlo *magická střela*. Za 1 dávku sešleš verzi 1. úrovně kouzla. Za každou další spotřebovanou dávku můžeš zvýšit úroveň pozice kouzla o jednu.

Každý den za úsvitu si hůlka dobije $1k6 + 1$ spotřebovaných dávek. Spotřebuješ-li poslední dávku, hod k20. Padne-li 1, hůlka se rozpadne na prach a zničí se.

HŮLKA NALEZENÍ MAGIE

Hulk, neobvyklá

Tato hůlka má 3 dávky. Když ji držíš v ruce, můžeš jako akci spotřebovat 1 dávku a tím pomocí ní seslat kouzlo *najdi magii*. Každý den za úsvitu si hůlka obnoví $1k3$ spotřebovaných dávek.

HŮLKA NALEZENÍ NEPŘÁTEL

Hulk, vzácná (vyžaduje sladění)

Tato hůlka má 7 dávek. Když ji držíš v ruce, můžeš jako akci spotřebovat 1 dávku a vyslovit její zaklínadlo. Následující minutu budeš znát směr k nejbližšímu tvorovi, který je vůči tobě nepřátelský a do 12 sáhů od tebe, ale ne vzdálenost od něho k tobě. Hůlka umí vycítit přítomnost nepřátelských tvorů, kteří jsou éteričtí, neviditelní, přestrojení nebo skrytí, stejně

jako těch, kteří jsou jasné na očích. Účinek skončí, když přestaneš držet hůlku.

Každý den za úsvitu si hůlka dobije $1k6 + 1$ spotřebovaných dávek. Spotřebuješ-li poslední dávku, hod k20. Padne-li 1, hůlka se rozpadne na prach a zničí se.

HŮLKA OHNIVÝCH KOULÍ

Hůlka, vzácná (vyžaduje sladění se sesilatelem kouzel)

Tato hůlka má 7 dávek. Když ji držíš, můžeš použítím akce spotřebovat 1 či více dávek a tím pomocí ní seslat kouzlo *ohnivá koule* (SO záchrany 15). Za 1 dávku sešleš verzi 3. úrovně kouzla. Za každou další spotřebovanou dávku můžeš zvýšit úroveň pozice kouzel o jednu.

Každý den za úsvitu si hůlka dobije $1k6 + 1$ spotřebovaných dávek. Spotřebuješ-li poslední dávku, hod k20. Padne-li 1, hůlka se rozpadne na prach a zničí se.

HŮLKA PARALÝZY

Hůlka, vzácná (vyžaduje sladění se sesilatelem kouzel)

Tato hůlka má 7 dávek. Když ji držíš, můžeš použitím akce spotřebovat 1 dávku a tím z její špičky vystřelit tenký modrý paprsek na tvora, kterého vidíš do 12 sáhů od sebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak se stane paralyzovaný na 1 minutu. Na konci každého svého tahu může cíl zopakovat záchranný hod a při úspěchu pro něj účinek skončí.

Každý den za úsvitu si hůlka dobije $1k6 + 1$ spotřebovaných dávek. Spotřebuješ-li poslední dávku, hod k20. Padne-li 1, hůlka se rozpadne na prach a zničí se.

HŮLKA PAVUČINY

Hůlka, neobvyklá (vyžaduje sladění se sesilatelem kouzel)

Tato hůlka má 7 dávek. Když ji držíš v ruce, můžeš jako akci spotřebovat 1 dávku a tím pomocí ní seslat kouzlo *pavučina* (SO záchrany 15).

Každý den za úsvitu si hůlka dobije $1k6 + 1$ spotřebovaných dávek. Spotřebuješ-li poslední dávku, hod k20. Padne-li 1, hůlka se rozpadne na prach a zničí se.

HŮLKA POUTÁNÍ

Hůlka, vzácná (vyžaduje sladění se sesilatelem kouzel)

Tato hůlka má 7 dávek pro následující vlastnosti. Každý den za úsvitu si hůlka dobije $1k6 + 1$ spotřebovaných dávek. Spotřebuješ-li poslední dávku, hod k20. Padne-li 1, hůlka se rozpadne na prach a zničí se.

Kouzla. Když držíš hůlku, můžeš použít akci k spotřebování nějakých jejich dávek a tím pomocí ní seslat jedno z následujících kouzel (SO záchrany 17): *znehybni postavu* (2 dávky) nebo *znehybni nestvůru* (5 dávek).

Pomocný únik. Když držíš hůlku, můžeš pomocí své reakce spotřebovat 1 dávku a získat výhodu k záchrannému hodu, kterým se snažíš, abys nebyl paralyzovaný nebo zadržený, nebo můžeš spotřebovat 1 dávku a získat výhodu k jakémukoliv ověření, kterým se snažíš o únik či chvat.



HŮLKA PROMĚN

Hůlka, velmi vzácná (vyžaduje sladění se sesilatelem kouzel)

Tato hůlka má 7 dávek. Když ji držíš v ruce, můžeš jako akci spotřebovat 1 dávku a tím pomocí ní seslat kouzlo *proměň* (SO záchrany 15).

Každý den za úsvitu si hůlka dobije 1k6 + 1 spotřebovaných dávek. Spotřebuješ-li poslední dávku, hod' k20. Padne-li 1, hůlka se rozpadne na prach a zničí se.

HŮLKA STRACHU

Hůlka, vzácná (vyžaduje sladění)

Tato hůlka má 7 dávek pro následující vlastnosti. Každý den za úsvitu si hůlka dobije 1k6 + 1 spotřebovaných dávek. Spotřebuješ-li poslední dávku, hod' k20. Padne-li 1, hůlka se rozpadne na prach a zničí se.

Rozkaz. Když držíš hůlku, můžeš použít akci k spotřebování 1 dávky a přikázat jinému tvorovi, aby utekl, nebo zalehl k zemi, jako kouzlem *rozkaz* (SO záchrany 15).

Kužel strachu. Když držíš hůlku, můžeš použít akci k spotřebování 2 dávek, čímž ze špičky hůlky zasvítí kužel žlutého světla 12 sáhů. Každý tvor v kuželu musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak bude vystrašený na 1 minutu. Zatímco je tvor tímto způsobem vystrašený, musí strávit své tahy tím, že se pokouší od tebe maximálně vzdálit a dobrovolně se nepohně na místo do 6 sáhů od tebe. Také nemůže provádět reakce. Jako svou akci může použít pouze Sprint, nebo se pokusit uniknout z účinku, který mu brání se pohnout. Pokud se tvor nemá kam pohnout, může použít akci Uhýbání. Na konci každého svého tahu může tvor zopakovat záchranný hod a při úspěchu pro něj účinek skončí.

HŮLKA TAJEMSTVÍ

Hůlka, neobvyklá

Tato hůlka má 3 dávky. Když ji držíš v ruce, můžeš jako akci spotřebovat 1 dávku a jsou-li do 6 sáhů od ní tajné dveře nebo past, hůlka začne pulzovat a ukáže na nejbližší dveře nebo past od tebe. Každý den za úsvitu si hůlka obnoví 1k3 spotřebovaných dávek.

HŮLKA VÁLEČNÉHO MÁGA +1, +2, NEBO +3

Hůlka, neobvyklá (+1), vzácná (+2), nebo velmi vzácná (+3), (vyžaduje sladění se sesilatelem kouzel)

Když držíš tuto hůlku v ruce, máš bonus k hodům na útok kouzlem daný její vzácností. Navíc ignoruješ poloviční kryt, když útočíš kouzlem.

CHAPADLOVÉ ŽEZLO

Žezlo, vzácná (vyžaduje sladění)

Toto žezlo vyrobené drowy je magická zbraň, která je zakončené třemi pryžovými chapadly. Když ho držíš v ruce, můžeš jako akci nařídit každému chapadlu, aby zaútočilo na tvora, kterého vidíš do 3 sáhů od sebe. Každé chapanlo provede hod na útok na blízko s bonusem +9. Při zásahu působí drtivé zranění 1k6. Zasáhneš-li cíl všemi třemi chapadly, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15. Při neúspěchu se tvorova rychlosť sníží na polovinu, má nevhodu k záchranným hodům na Obratnost a nemůže



IOUNINY KAMENY

BILARRSKÉ OCELOVÉ OBRUČE

používat reakce 1 minutu. Navíc v každém svém tahu může tvor použít bud' akci, nebo bonusovou akci, ne obojí. Na konci každého svého tahu může zopakovat záchranný hod a při úspěchu pro něj účinek skončí.

IFRÍTÍ DRÁTOVKA

Zbroj (drátová), legendární (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tuto zbroj, získáš bonus +3 k OČ, jsi imunní vůči ohnivému zranění a rozumíš a umíš mluvit prvotřídu. Navíc můžeš stát na roztavené hornině a chodit po ní, jako by šlo o pevnou zem.

IFRÍTÍ LÁHEV

Divotvorný předmět, velmi vzácný

Tato malovaná mosazná láhev váží libru. Když ji jako akci odzátkuješ, vyjde z ní oblak hustého kouře. Na konci tvého tahu kouř zmizí ve výslechu neškodného ohně a na volném místě do 6 sáhů od tebe se objeví ifrit. Viz jeho statistiky v Bestiáři.

Když se láhev otevře poprvé, PJ si hodí dle následující tabulky a určí, co se stane.

k%	Účinek
01–10	Ifrit na tebe zaútočí. Po 5 kolech boje ifrit zmizí a láhev ztratí svou magii.
11–90	Ifrit ti bude sloužit 1 hodinu, jak mu příkážeš. Poté se vrátí do láhve a zazátkuje novou zátkou. Zátna se nedá odzátkovat následujících 24 hodin. Při dvou příštích odzátkování nastane stejný účinek. Je-li láhev otevřena počtvrté, ifrit unikne a zmizí a láhev ztratí svou magii.
91–100	Ifrit pro tebe může třikrát seslat kouzlo <i>přání</i> . Po jedné hodině, nebo poté, co ti splní poslední přání, zmizí a láhev ztratí svou magii.

IOUNIN KÁMEN

Divotvorný předmět, různě vzácný (vyžaduje sladění)

Iounin kámen je pojmenovaný po Ioun, bohyňi znalostí a proroctví, jež se vyskytuje v některých světech. Existuje mnoho typů *iouniných kamenů*, přičemž každý z nich se liší kombinací tvaru a barvy.

Když pomocí akce vyhodíš jeden z těchto kamenů do vzduchu, zakrouží kolem tvé hlavy ve vzdálenosti 1k3 stop a propůjčí ti užitek. Pak jiný tvor musí pomocí akce chytit nebo ulovit kámen, aby ho od tebe oddělil, buď úspěšným hodem na útok proti OČ 24, nebo úspěšným ověřením Obratnosti (Akrobacie) se SO 24. Ty můžeš pomocí akce chytnout a sbalit kámen, čímž ukončíš jeho účinek.

Kámen má OČ 24, 10 životů a je odolný vůči všem zraněním. Když obíhá kolem tvé hlavy, považuje se za předmět, který držíš.

Hbitost (velmi vzácný). Zatímco tato sytě červená koule obíhá kolem tvé hlavy, tvá hodnota Obratnosti se zvýší o 2, ale maximálně na 20.

Mistrovství (legendárni). Zatímco tento bledě zelený hranol obíhá kolem tvé hlavy, tvůj zdatnostní bonus se zvýší o 1.

Mocné pohlcení (legendárni). Zatímco tento mramorově levandulový a zelený elipsoid obíhá kolem tvé hlavy, můžeš pomocí reakce zrušit kouzlo 8. či nižší úrovně, které cílí jen na tebe a sesal ho tvor, jehož vidíš.

Jakmile kámen zruší 50 úrovní kouzel, vyhoří, stane se matně šedý a ztratí svou magii. Jsi-li zacílen kouzlem, jehož úroveň je vyšší než počet úrovní, které kameni zbyvají, kámen ho nemůže zrušit.

Ochrana (vzácný). Zatímco tento matně růžový hranol obíhá kolem tvé hlavy, máš bonus +1 k OČ.

Ostražitost (vzácný). Zatímco tento tmavě modrý rovnoběžně obíhá kolem tvé hlavy, nelze tě překvapit.

Pohlcení (velmi vzácný). Zatímco tento bledě levandulový elipsoid obíhá kolem tvé hlavy, můžeš pomocí reakce zrušit kouzlo 4. či nižší úrovně, které cílí jen na tebe a sesal ho tvor, jehož vidíš.

Jakmile kámen zruší 20 úrovní kouzel, vyhoří, stane se matně šedý a ztratí svou magii. Jsi-li zacílen kouzlem, jehož úroveň je vyšší než počet úrovní, které kameni zbyvají, kámen ho nemůže zrušit.

Regenerace (legendárni). Zatímco toto perlově bílé vřeteno obíhá kolem tvé hlavy, obnovíš si 15 životů na konci každé hodiny, pokud máš aspoň 1 život.

Rozum (velmi vzácný). Zatímco tato mramorově šarlatová a modrá koule obíhá kolem tvé hlavy, tvá hodnota Inteligence se zvýší o 2, ale maximálně na 20.

Síla (velmi vzácný). Zatímco tento bleděmodrý rovnoběžně obíhá kolem tvé hlavy, tvá hodnota Síly se zvýší o 2, ale maximálně na 20.

Vhled (velmi vzácný). Zatímco tato zářivě modrá koule obíhá kolem tvé hlavy, tvá hodnota Moudrosti se zvýší o 2, ale maximálně na 20.

Vůdcovství (velmi vzácný). Zatímco tento růžový rovnoběžně obíhá kolem tvé hlavy, tvá hodnota Charismatu se zvýší o 2, ale maximálně na 20.

Výdrž (velmi vzácný). Zatímco tato zářivě modrá koule obíhá kolem tvé hlavy, tvá hodnota Odolnosti se zvýší o 2, ale maximálně na 20.

Výživa (vzácný). Zatímco toto čiré vřeteno obíhá kolem tvé hlavy, nepotřebuješ jíst ani pít.

Zásoba (vzácný). Tento zářivě purpurový hranol ukládá do sebe kouzla k seslání a má je, dokud je nepoužiješ. Kámen umí najednou pojmutou kouzla o celkové úrovni až 3. Když ho postava najde, obsahuje 1k4 – 1 úrovní uložených kouzel dle výběru PJ.

Jakýkoli tvor může seslat do kamene kouzlo 1. až 3. úrovně tak, že se ho během vyvolávání kouzla dotýká. Kouzlo nemá žádný účinek, kromě toho, že se uloží do kamene. Nemůže-li kámen kouzlo pojmut, pozice kouzla se utratí bez účinku. Úroveň pozice





použitá pro seslání kouzla určuje, kolik místa kouzlo využije.

Zatímco tento kámen obíhá kolem tvé hlavy, můžeš seslat jakékoliv v něm uložené kouzlo. Kouzlo použije úroveň pozice, SO záchrany kouzla, útočnou opravu kouzla a sesírací vlastnost původního sesilatele, ale jinak se bere, jako bys kouzlo seslal ty. Kouzlo seslane z kamene v něm přestane být uložené a uvolní své místo.

JEDOVÝ LEKTVAR

Lektvar, neobvyklý

Tento odvar vypadá, voní a chutná jako *léčivý lektvar* či jiný prospěšný lektvar. Ale ve skutečnosti jde o jed maskovaný iluzorní magií. Kouzlo *určení* odhalí jeho skutečnou povahu.

Vypiješ-li ho, utrpíš jedové zranění 3k6 a musíš uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak se otrávíš. Zatímco jsi tímto způsobem otrávený, na začátku každého svého tahu utrpíš jedové zranění 3k6. Na konci každého svého tahu můžeš zopakovat záchranný hod. Při úspěšné záchrane se jedové zranění v následujících tazích sníží o 1k6. Otrava skončí, když jedové zranění klesne na 0.

JEDUDÝKA

Zbraň (dýka), vzácná

Získáš bonus +1 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně.

Pomocí akce můžeš způsobit, že se čepel obalí hustým, černým jedem. Jed vydrží 1 minutu, nebo dokud útok pomocí této zbraně nezasáhne tvora. Tento tvor musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak utrpí jedové zranění 2k10 a stane se otrávený na 1 minutu. Dýku nelze znova použít tímto způsobem až do příštího úsvitu.

KADIDELNICE OVLÁDÁNÍ VZDUŠNÝCH ELEMENTÁLŮ

Divotvorný předmět, vzácný

Když v této kadidelnici hoří kadidlo, můžeš pomocí akce vyslovit její zaklínadlo a přivolat vzdušného

elementála, jako bys seslal kouzlo *vyvolej elementála*. Kadidelnici nelze znova použít tímto způsobem až do příštího úsvitu.

Tato 6 coulů široká a stopu vysoká váza připomíná pohár s ozdobnou záklopkou. Váží libru.

KÁMEN OVLÁDÁNÍ ZEMNÍCH ELEMENTÁLŮ

Divotvorný předmět, vzácný

Dotýká-li se kámen země, můžeš pomocí akce vyslovit jeho zaklínadlo a přivolat zemního elementála, jako bys seslal kouzlo *vyvolej elementála*. Kámen nelze znova použít tímto způsobem až do příštího úsvitu. Kámen váží 5 liber.

KÁMEN ŠTĚSTÍ

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tento leštěný achát, získáš bonus +1 k ověřením vlastností a záchranným hodům.

KAMENY POSELSTVÍ

Divotvorný předmět, neobvyklý

Kameny poselství tvoří dvojici, přičemž každý z nich je opracován tak, aby odpovídalo tomu druhému, takže lze dvojici snadno rozoznat. Zatímco se dotýkáš jednoho kamene, můžeš z něj pomocí akce seslat kouzlo *poselství*. Cílem je nositel druhého kamene. Není-li nositelem druhého kamene nikdo, víš to okamžitě poté, co kámen použiješ a kouzlo se nevyvolá.

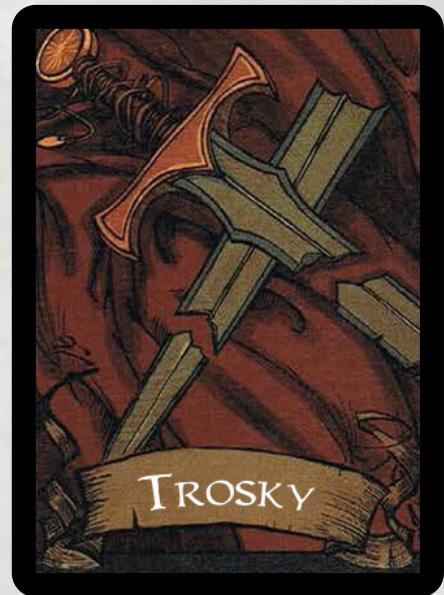
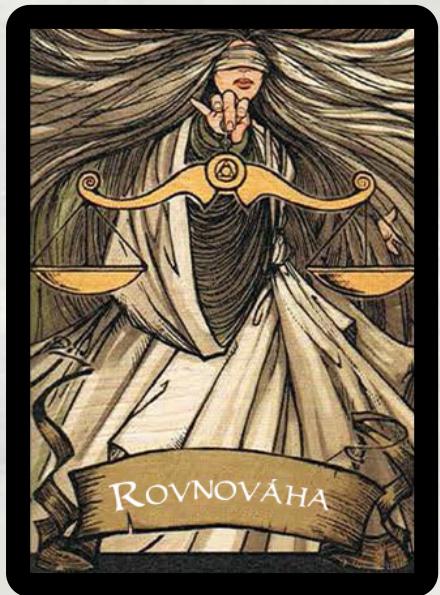
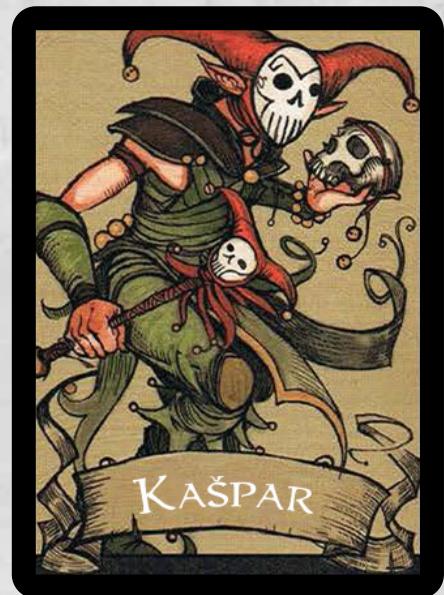
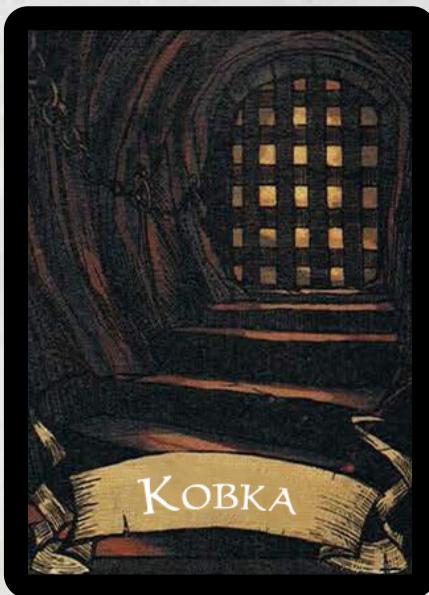
Jakmile se skrz kameny sešle poselství, nelze je použít znova až do příštího úsvitu. Je-li jeden z dvojice kamenů zničen, ten druhý se stane nemagický.

KARTY MNOHA VĚCÍ

Divotvorný předmět, legendární

Tento balíček se obvykle vyskytuje v krabičce nebo váčku a obsahuje několik karet ze slonoviny či pergamenu. Většina (75%) těchto balíčků má jen třináct karet, ale zbytek jich má dvacet dva.

Než si lízneš kartu, musíš určit, kolik karet si chceš líznout, a pak si je náhodně lízneš (pro simulovaní balíčku můžeš použít upravený balíček hracích karet jako rekvizitu). Jakékoli karty líznuté nad tento



počet nemají žádný účinek. Jinak jakmile si lízneš kartu z balíčku, projeví se její magie. Každou z karet si musíš líznout nejpozději za 1 hodinu po předešlé. Nelízneš-li si zvolený počet, zbývající počet karet samovolně vyletí z balíčku a projeví se najednou.

Jakmile si lízneš kartu, zmizí. Nebyla-li to karta Blázen nebo Kašpar, objeví se znova v balíčku, čímž je teoreticky možné si líznout stejnou kartu dvakrát.

Hrací karta	Karta
Kárové eso	Vezír*
Kárový král	Slunce
Kárová dáma	Měsíc
Kárový kluk	Hvězda
Kárová dvojka	Komet*
Kárové eso	Sudičky*
Kárový král	Trůn
Kárová dáma	Klíč
Kárový kluk	Rytíř
Kárová dvojka	Drahokam*
Kárové eso	Drápy*
Kárový král	Prázdnota
Kárová dáma	Oheň
Kárový kluk	Lebka
Kárová dvojka	Idiot*
Kárové eso	Kobka*
Kárový král	Trosky
Kárová dáma	Euryalé
Kárový kluk	Tulák
Kárová dvojka	Rovnováha*
Černý žolík	Blázen*
Červený žolík	Kašpar

*Nachází se pouze v balíčku s dvaceti dvěma kartami

Blázen. Ztratíš 10 000 ZK, odložíš tuto kartu a znova si lízneš z balíčku, přičemž obě líznuté karty se berou jako jedna z hlediska tebou určeného počtu. Pokud bys kvůli ztrátě tolika ZK přišel o úroveň, místo toho ztratíš jen tolik ZK, aby ti zůstala tvá úroveň.

Drahokam. U tvých nohou se objeví dvacet pět šperků, každý v hodnotě 2 000 zl, nebo padesát drahokamů, každý v hodnotě 1 000 zl.

Drápy. Všechny kouzelné předměty, které máš na sobě nebo neseš, se rozpadnou. Artefakty, které máš u sebe, se nezničí, ale zmizí.

Euryalé. Vizáž medúzovité karty tě prokleje. Zatímco jsi prokletý tímto způsobem, utrpíš postih -2 k záchranným hodům. Tuto kletu může ukončit pouze bůh nebo magie karty Sudičky.

Hvězda. Zvyš jednu ze svých hodnot vlastností o 2. Hodnota může přesáhnout 20, ale nesmí přesáhnout 24.

Idiot. Trvale sniž hodnotu své Inteligence o 1k4 + 1 (ale maximálně na 1). Můžeš si líznout o jednu kartu navíc kromě těch, cos určil.

Kašpar. Bud získáš 10 000 ZK, nebo si můžeš líznout dvě karty navíc kromě těch, cos určil.

Klíč. U tvých nohou se objeví vzácná či vzácnější magická zbraň, se kterou jsi zdatný. Zbraň určí PJ.

AVATAR SMRTI

Střední nemrtvý, neutrální zlo

Obranné číslo 20

Životy polovina maxima životů přivolavatele

Rychlosť 12 sáhů, létání 12 sáhů (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

Imunita vůči zraněním jedové, nekrotické

Imunita vůči stavům otrávený, paralyzovaný, v bezvědomí, vystrašený, zmámený, zkamenělý

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pravdivé vidění 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky všechny jazyky, které umí přivolavatel

Nebezpečnost — (0 ZK)

Nehmotný pohyb. Avatar se může pohybovat skrz jiné tvory a předměty, jako by byly těžký terén. Skončí-li svůj tah uvnitř předmětu, utrpí silové zranění 5 (1k10).

Imunita vůči odvracení. Avatar je imunní vůči schopnosti, které odvrací nemrtvé.

AKCE

Kosa smrtky. Avatar máchne svou přízračnou kůsou skrz tvora do 1 sáhu od něj a způsobí mu sečné zranění 7 (1k8 + 3) plus nekrotické zranění 4 (1k8).

Kobka. Zmizíš a budeš pohřbený ve stavu zdánlivé smrti v mimodimensionální sféře. Vše, co jsi měl na sobě nebo jsi nesl, zůstane na místě, na kterém jsi byl v okamžiku zmizení. Zůstaneš uvězněný, dokud nejsi nalezen a přesunut ze sféry. Nelze tě najít věšteckou magií, ale polohu tvého vězení umí odhalit kouzlo přání. Nelízneš si žádnou další kartu.

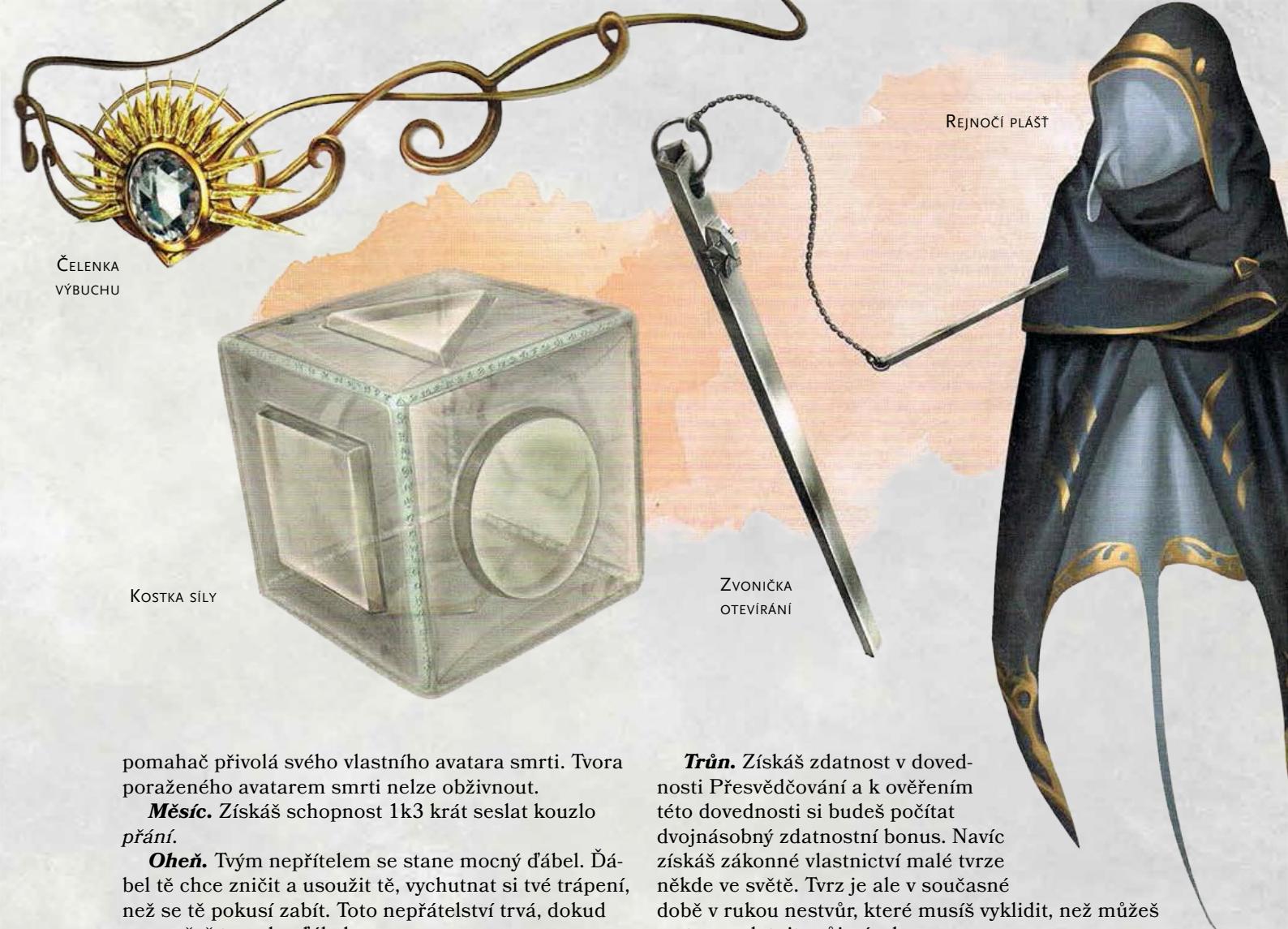
Komet. Porazíš-li samostatně příští nepřátelskou nestvůru či skupinu nestvůr, se kterými se střetneš, získáš dostatek bodů zkušenosti pro přestup o jednu úroveň. Jinak tato karta nemá žádný účinek.

Lebka. Přivoláš avatara smrti — přízračného humanoidního kostlivce v otrhaném černém rouchu, který drží přízračnou kůsu. Objeví se na místě dle úvahy PJ do 2 sáhů od tebe a zaútočí na tebe, přičemž varuje všechny ostatní, že musíš vyhrát souboj sám. Avatar bojuje, dokud nezemřeš, nebo mu neklesnou životy na 0, a pak zmizí. Pokusíš-li se ti někdo pomoci,

OTÁZKA NEPŘÁTELSTVÍ

Dvě karty z karet mnoha věcí mohou postavě vysloužit nepřátelství jiné bytosti. U karty Oheň je nepřátelství zjevné. Postava by měla zakusit dáblou zlomyslnou snahu při několika příležitostech. Vyhledání běsa by nemělo být snadné a dobrodruh by se měl několikrát utkat s dáblovými spojenci a stoupenci, než se bude moci postavit samotnému dáblovi.

V případě karty Tulák je nepřátelství tajné a mělo by přijít od někoho, kdo je považován za přítele či spojence. Jako Pán jeskyně bys měl nechat dobrodruha pouze hádat, kdo se nejspíš stal zrádcem, a vyčkat na dramaticky vhodný okamžik, kdy odhalíš toto nepřátelství.



pomahač přivolá svého vlastního avatara smrti. Tvora poraženého avatarem smrti nelze obživnout.

Měsíc. Získáš schopnost 1k3 krát seslat kouzlo *přání*.

Oheň. Tvým nepřítelem se stane mocný d'ábel. D'ábel tě chce zničit a usoužit tě, vychutnat si tvé trápení, než se tě pokusí zabít. Toto nepřátelství trvá, dokud nezemřeš ty, nebo d'ábel.

Prázdnota. Tato černá karta vykouzlí pohromu. Tvá duše je vytržena z tvého těla a vsazena do předmětu na místě dle úvahy PJ. Místo střeží jedna či více mocných bytostí. Zatímco je tvá duše uvězněná tímto způsobem, tvé tělo je neschopné. Kouzlo *přání* neumí obnovit tvou duši, ale odhalí polohu předmětu, který ji drží. Nelízneš si žádnou další kartu.

Rovnováha. Tvůj mozek utrpí šroubovicové poškození, což způsobí změnu tvého přesvědčení. Zákonné se stane chaotickým, dobré se stane zlým, a naopak. Pokud jsi absolutně neutrální nebo bez přesvědčení, tato karta na tebe nemá žádný účinek.

Rytíř. Bude ti sloužit bojovník na 4. úrovni, který se objeví na místě dle tvé volby do 6 sálů od tebe. Bojovník je stejně rasy jako ty a slouží ti věrně až do smrti, přičemž věří, že ho k tobě zavál osud. Ovládáš tuto postavu.

Slunce. Získáš 50 000 ZK a ve tvých rukou se objeví divotvorný předmět (který náhodně určí PJ).

Sudičky. Tkanivo reality se rozplete a znova splete, což ti umožní se vyhnout nebo vymazat jednu událost, jako by se nikdy nestala. Magii karty můžeš použít ihned poté, co si kartu lízneš, nebo kdykoliv jindy, než zemřeš.

Trosky. Přijdeš o všechny formy bohatství, které máš u sebe nebo vlastníš, kromě kouzelných předmětů. Přenositelný majetek zmizí. O podniky, budovy a pozemky přijdeš způsobem, který nejméně mění reálnitu. Dokumenty, které potvrzují tvé vlastnictví toho, o co jsi přišel touto kartou, také zmizí.

Tráns. Získáš zdatnost v dovednosti Přesvědčování a k ověřením této dovednosti si budeš počítat dvojnásobný zdatnostní bonus. Navíc získáš zákonné vlastnictví malé tvrze někde ve světě. Tvrz je ale v současné době v rukou nestvůr, které musíš vyklidit, než můžeš na tvrz uplatnit svůj nárok.

Tulák. Cizí postava dle úvahy PJ se stane vůči tobě nepřátelská. Totožnost tvého nového nepřítele je neznámá, dokud ji CP či někdo jiný neodhalí. Nepřátelství CP vůči tobě nemůže ukončit nic menšího než kouzlo *přání* nebo božský zásah.

Vezír. Kdykoliv do jednoho roku od líznutí této karty můžeš během meditace položit jednu otázku a mentálně na ni obdržíš pravdivou odpověď. Kromě informace ti odpověď pomůže vyřešit zapeklitý problém nebo jiné dilema. Jinými slovy, mimo informace získáš znalost, jak ji použít.

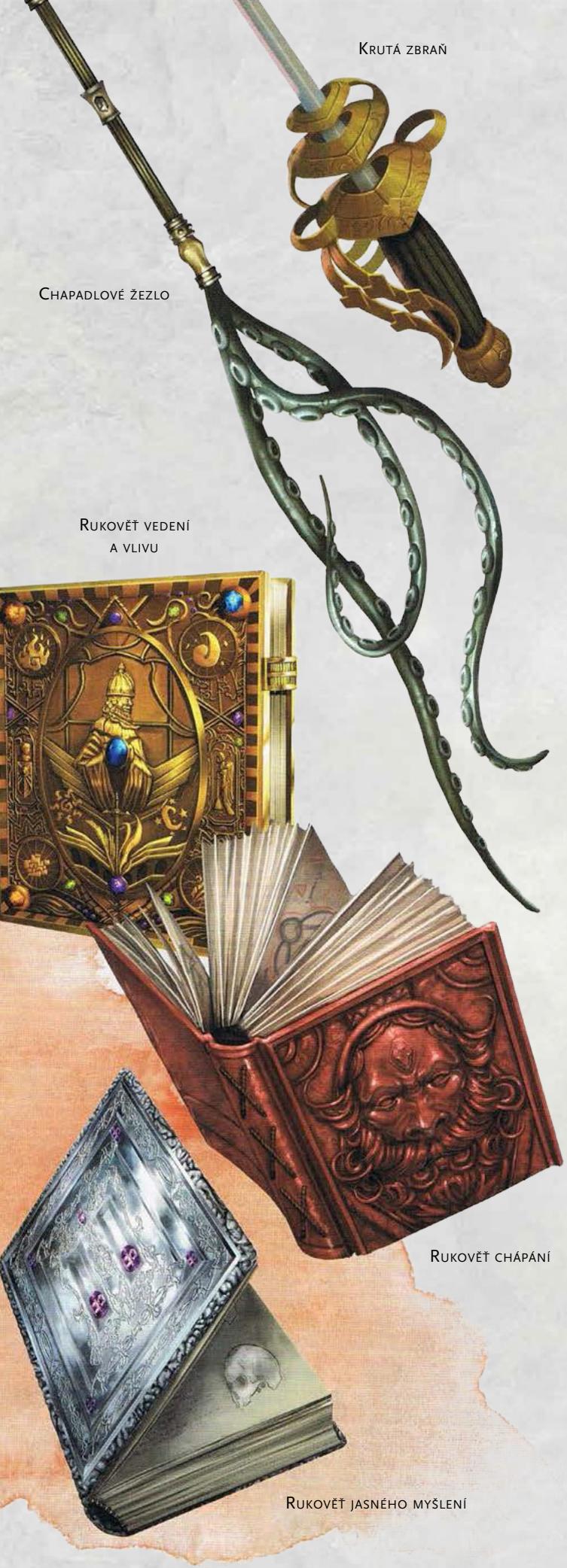
KEOGHTOMOVO MAZÁNÍ *Divotvorný předmět, neobvyklý*

Tato sklenice s průměrem 3 couly obsahuje 1k4 + 1 dávek husté směsi, která lehce voní po aloe. Sklenice a její obsah váží půl libry.

Jako akci se dá jedna dávka mazání spolknout nebo natřít na pokožku. Tvor, který ji obdrží, si obnoví 2k8 + 2 životů, přestane být otrávený a vylečí se z jakékoli nemoci.

KLOBOUK PŘESTROJENÍ *Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)*

Když máš na sobě tento klobouk, můžeš z něj pomocí akce libovolně seslat kouzlo *přestrojení*. Kouzlo skončí, když si klobouk sundáš.



CHAPADLOVÉ ŽEZLO

RUKOVĚT VEDENÍ
A VLIVU

RUKOVĚT CHÁPÁNÍ

RUKOVĚT JASNÉHO MYŠLENÍ

KORÁLEK SÍLY*Divotvorný předmět, vzácný*

Tato malá černá kulička má coul v průměru a váží unci. Obvykle se vyskytuje pohromadě $1k4 + 4$ korálků síly.

Pomocí akce můžeš vrhnout korálek až 12 sáhů daleko. Korálek při dopadu vybuchne a zničí se. Každý tvor do 2 sáhů od místa dopadu musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 15, jinak utrpí silové zranění $5k4$. Koule průhledné síly pak uzavře oblast na 1 minutu. Každý tvor, který neuspěje v záchraně a je zcela v oblasti, je polapený uvnitř této koule. Tvorové, kteří v záchraně uspějí, nebo jsou v oblasti jen z části, jsou vytlačeni od středu koule až zcela mimo ní. Stěnu koule projde jen dýchací vzduch. Žádný útok ani jiný účinek.

Uzavřený tvor může použít svou akci k tlační na stěnu koule a pohybovat jí až poloviční rychlosť své chůze. Kouli lze zvednout a kvůli její magii váží jen libru, bez ohledu na váhu tvora uvnitř.

KOSTKA SÍLY*Divotvorný předmět, vzácný (vyžaduje sladění)*

Tato kostka je velká asi coul. Každá strana má výraznou značku, která se dá stisknout. Kostka začíná s 36 dávkami a každý den za úsvitu si obnoví $1k20$ spotřebovaných dávek.

Pomocí akce můžeš stisknout jednu ze stran kostky a spotřebovat počet dávek dle zvolené strany, jak ukazuje Tabulka stran kostky síly. Každá strana má jiný účinek. Nemá-li kostka dostatek zbývajících dávek, nic se nestane. V opačném případě se objeví bariéra neviditelné síly a vytvoří krychli o straně 3 sáhy. Bariéra má střed v tobě, pohybuje se spolu s tebou a vydrží 1 minutu, nebo dokud nepoužiješ akci k zmáčknutí šesté strany kostky, či dokud kostce nedojdou dávky. Účinek bariéry můžeš změnit stisknutím jiné strany kostky a spotřebováním požadovaného množství dávek, čímž resetuješ trvání.

Pokud kvůli tvému pohybu se bariéra dostane do kontaktu s pevným objektem, který kostkou neprojde, nemůžeš se už k objektu víc přiblížit, dokud bariéra trvá.

TABULKA STRAN KOSTKY SÍLY

Strana	Dávky	Účinek
1	1	Bariérou neprojdou plyny, vítr ani mlha.
2	2	Bariérou neprojde neživá hmota. Zdi, podlahy a stropy mohou projít dle tvého uvážení.
3	3	Bariérou neprojde živá hmota.
4	4	Bariérou neprojdou účinky kouzel.
5	5	Bariérou nic neprojde. Zdi, podlahy a stropy mohou projít dle tvého uvážení.
6	0	Bariéra se deaktivuje.

Kostka ztratí dávky, když je bariéra zacílena jistými kouzly, nebo přijde do kontaktu s určitým kouzlem či účinky kouzelných předmětů, jak udává tabulka níže.

OKŘÍDLENÉ
BOTY

Kouzlo či předmět	Ztracené dávky
Ohlušující roh	1k10
Ohnívá zed'	1k4
Projdi zdí	1k6
Rozklad	1k12
Spektrální sprška	1k20

KOULE ANIHILACE

Divotvorný předmět, legendární

Tato černá koule o průměru 2 stop je dírou v mnohovesmíru, která pluje prostorem a je stabilizovaná magickým polem kolem ní.

Koule vymaže všechnu hmotu, kterou projde, a všechnu hmotu, která projde jí. Výjimkou jsou artefakty. Pokud artefakt není citlivý na poškození z *koule anihilace*, projde koulí bez poškození. Cokoliv jiného se dotkne koule, ale není zcela pohlceno a vymazáno, utrpí silové zranění 4k10.

Koule se nepohybuje, dokud ji někdo neovládá. Jsi-li do 12 sáhů od neovládané koule, můžeš si pomocí akce hodit na ověření Inteligence (Mystiky) se SO

25. Při úspěchu koule levituje jedním směrem dle tvé volby, až počet sáhů rovných tvé opravě Inteligence (ale minimálně 1 sáh). Při neúspěchu se koule pohně 2 sáhy k tobě. Tvor, do jehož prostoru koule vstoupí, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 13, jinak se ho koule dotkne a on utrpí silové zranění 4k10.

Pokusíš-li se ovládnout kouli, která je pod kontrolou jiného tvora, hodíš si na ověření Inteligence (Mystiky) v konfliktu proti ověření Inteligence (Mystiky) onoho tvora. Vítěz konfliktu získá kontrolu nad koulí a může s ní levitovat jako normálně.

Přijde-li koule do styku se sférickým portálem, například tím vytvořeným pomocí kouzla *brána*, nebo s mimodimensionálním prostorem, například tím, co je v *přenosném otvoru*, PJ náhodně určí, co se stane, pomocí následující tabulky.

k%	Výsledek
01–50	Koule se zničí.
51–85	Koule projde skrz portál nebo do mimodimensionálního prostoru.
86–100	Prostorová trhlina pošle každého tvora a předmět do 24 sáhů od koule, včetně koule, do náhodné sféry existence.

KOUZELNÝ SVITEK

Svitek, různé

Kouzelný svitek nese slova jednoho kouzla zapsaného mystickou šifrou. Je-li kouzlo na seznamu kouzel tvého povolání, můžeš svitek přečíst a seslat jeho kouzlo, aniž bys musel poskytnout jakékoli surovinové složky kouzla. V opačném případě je svitek nesrozumitelný. Seslání kouzla přečtením svitku vyžaduje akci. Jakmile se kouzlo sešle, slova na svitku vyblednou a svitek se rozpadne na prach. Je-li sesílané kouzlo přerušeno, svitek se neztratí.

Je-li kouzlo na seznamu kouzel tvého povolání, ale má vyšší úroveň, než můžeš normálně seslat, musíš si hodit na ověření tvé seslaci vlastnosti, zdali kouzlo úspěšně sešle. SO je roven $10 + \text{úroveň kouzla}$. Když v ověření neuspěješ, kouzlo bez dalšího účinku zmizí ze svitku. Když kouzlo sešleš, slova na svitku vyblednou a svitek se rozpadne na prach.

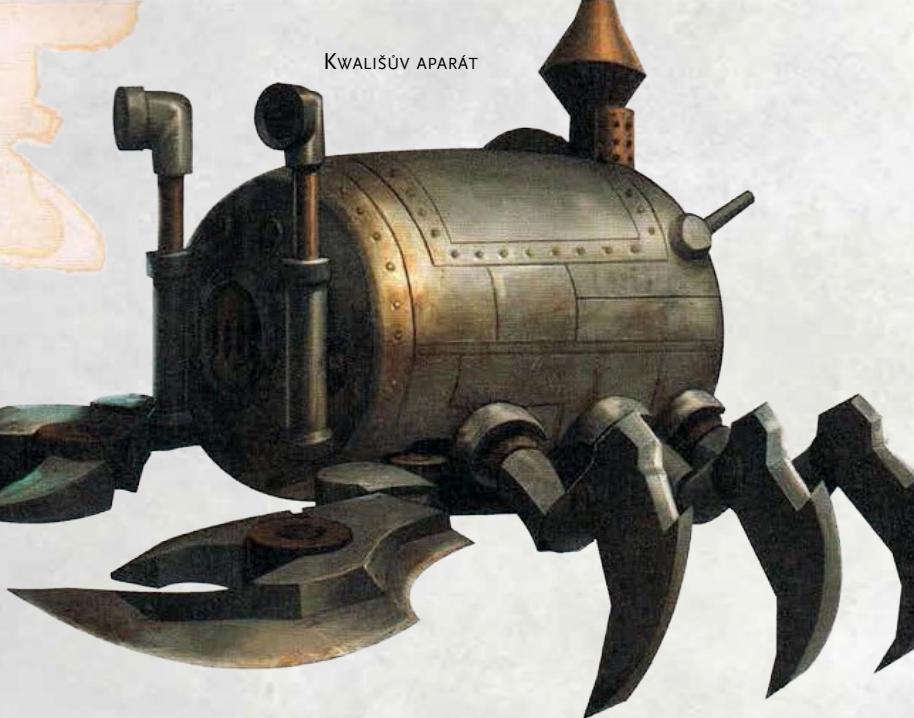
Úroveň kouzla na svitku určuje SO záchranného hodu kouzla a útočný bonus, stejně jako vzácnost svitku, jak je uvedeno v Tabulce kouzelných svitků.

TABULKA KOUZELNÝCH SVITKŮ

Úroveň kouzla	Vzácnost	SO záchrany	Útočný bonus
Trik	Běžná	13	+5
1.	Běžná	13	+5
2.	Neobvyklá	13	+5
3.	Neobvyklá	15	+7
4.	Vzácná	15	+7
5.	Vzácná	17	+9
6.	Velmi vzácná	17	+9
7.	Velmi vzácná	18	+10
8.	Velmi vzácná	18	+10
9.	Legendární	19	+11



OŽIVLÝ ŠTÍT



Kouzelnické kouzlo na *kouzelném svitku* se dá opsat stejným způsobem, jako kouzla v knihách kouzel. Když si pisatel opisuje kouzlo z *kouzelného svitku*, musí uspět v ověření Inteligence (Mystiky) se SO rovným 10 + úroveň kouzla. Pokud v ověření uspěje, kouzlo opíše úspěšně. Ať uspěje či ne, *kouzelný svitek* se zničí.

KRUTÁ ZBRAŇ

Zbraň (jakákoli), vzácná

Když ti padne při hodu na útok s touto magickou zbraní 20, cíl utrpí dodatečné zranění typu zbraně 7.

KRYCHLOVÁ BRÁNA

Divotvorný předmět, legendární

Tato kostka je velká asi 3 couly a vyzařuje hmatatelnou magickou energii. Každá z šesti stran kostky se váže k jiné sféře existence, z nichž jedna je Materiální sféra. Ostatní strany jsou spojené se sférami, které určí PJ.

Jako akci můžeš stisknout jednu stranu kostky a seslat tak pomocí ní *bránu* a otevřít portál do sféry, která se váže k dané straně. Nebo, pokud pomocí akce stiskneš jednu stranu dvakrát, můžeš kostkou seslat kouzlo *přesun sférami* (SO záchrany 17) a transportovat cíle do sféry, která se váže k dané straně.

Kostka má 3 dávky. Každé použití kostky spotřebuje 1 dávku. Každý den za úsvitu si kostka obnoví 1k3 spotřebovaných dávek.

KŘÍDLA LÉTÁNÍ

Divotvorný předmět, vzácný (vyžaduje sladění)

Když můžeš oblečený tento plášť, můžeš pomocí akce vyslovit jeho zaklínadlo. To promění plášť ve dvojici netopýřích nebo ptačích křídel na tvých zádech na 1 hodinu, nebo dokud nezopakuješ zaklínadlo jako akci. Křídla ti dávají rychlosť létání 12 sáhů. Když zmizí, můžeš je použít znova až za 1k12 hodin.

KŘÍŠTÁLOVÁ KOULE

Divotvorný předmět, velmi vzácný nebo legendární (vyžaduje sladění)

Typická *kříštálová koule* je velmi vzácný předmět, který má v průměru kolem 6 coulů. Když se jí dotýkáš, můžeš jí seslat kouzlo *sledování* (SO záchrany 17).

Následující varianty *kříštálové koule* jsou legendární předměty, které mají další vlastnosti.

Kříštálová koule čtení myšlenek. Můžeš použít svou akci k seslání kouzla *odhal myšlenky*, přičemž zacílíš tvory, které vidíš do 6 sáhů od senzoru kouzla. Na toto kouzlo *odhal myšlenky* se nemusíš soustředit, abys ho udržel po dobu trvání, ale skončí, pokud skončí *sledování*.

Kříštálová koule pravdivého vidění. Zatímco sleduješ skrz *kříštálovou kouli*, máš pravdivé vidění v okruhu 24 sáhů kolem senzoru kouzla.

Kříštálová koule telepatie. Zatímco sleduješ skrz *kříštálovou kouli*, můžeš telepaticky komunikovat s tvory, které vidíš do 6 sáhů od senzoru kouzla. Můžeš také použít akci k seslání kouzla *suğesce* (SO záchrany 17) skrz senzor na jednoho z těchto tvorů. Na toto *suğesce* se nemusíš soustředit, abys ji udržel po dobu trvání, ale skončí, pokud skončí *sledování*. Jakmile použiješ schopnost *suğesce* této *kříštálové koule*, nelze tuto její schopnost použít znova až do příštího úsvitu.

KWALIŠŮV APARÁT

Divotvorný předmět, legendární

Tento předmět na první pohled vypadá jako Velký zavřený železný sud vážící 500 liber. Sud má skrytu západku, která se dá najít úspěšným ověřením Inteligence (Pátrání) se SO 20. Uvolnění západky odemkne poklop na jedné straně sudu, který umožňuje dvěma Středním či menším tvorům vlézt dovnitř. Na protějším konci je řada deseti pák, každá z nich je v neutrální pozici a dá se s ní pohnout nahoru či dolů. Když se

použijí jisté páky, aparát přemění svůj vzhled tak, že připomíná obřího humra.

Obranné číslo: 20

Životy: 200

Rychlosť: 6 sáhů, plavání 6 sáhů (nebo oboje 0, pokud se nevysunou nohy a ocas)

Imunity vůči zraněním: jedové, psychické

Aby se dal aparát použít jako vozidlo, vyžaduje jednoho pilota. Když je poklop aparátu zavřený, kabina je vzduchotěsná a vodotěsná. Pojme dostatek vzduchu pro 10 hodin dýchání, děleno počtem dýchajících tvorů uvnitř.

Aparát plave na vodě. Může se také ponořit do hloubky až 180 sáhů. Níže vozidlo utrpí drtivé poškození 2k6 za minutu kvůli tlaku.

Tvor v kabině může použít akci k pohnutí až dvěma pákami aparátu nahoru či dolů. Po každém použití se páka vrátí do neutrální pozice. Každá páka, zleva doprava, funguje, jak udává Tabulka pák Kwališova aparátu.

TABULKA PÁK KWALIŠOVA APARÁTU

Páka	Nahoru	Dolů
1	Vysunou se nohy a ocas, což umožní aparátu chodit a plavat.	Nohy a ocas se zasunou, rychlosť aparátu se sníží na 0 a aparát nebude moci mít prospěch z bonusů k rychlosti.
2	Otevře se okenice předního okna.	Zavře se okenice předního okna.
3	Otevřou se okenice postranních oken (na každé straně 2)	Zavřou se okenice postranních oken (na každé straně 2)
4	Z předních boků aparátu se vysunou dvě chapadla.	Zasunou se klepeta.
5	Každé vysunuté chlapadlo zaútočí následujícím útokem na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 7 (2k6).	Každé vysunuté klepeto zaútočí následujícím útokem na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 stopa, jeden cíl. Zásah: Cíl je uchvácený (SO pro únik je 15).
6	Aparát jede nebo plave dopředu.	Aparát jede nebo plave dozadu.
7	Aparát se otočí o 90° doleva.	Aparát se otočí o 90° doprava.
8	Jakoby oční armatura osvítí jasným světlem okruh o poloměru 6 sáhů a dalších 6 sáhů dosvítí slabým světlem.	Světla zhasnou.
9	Aparát se potopí až 4 sáhy do kapaliny.	Aparát vyplave až 4 sáhy v kapalině.
10	Záďový poklop se odplombuje a otevře.	Záďový poklop se zavře a utěsní.

LÉČIVÁ BERLA

Berla, velmi vzácná (vyžaduje sladění s čarodějem, černokněžníkem, druidem nebo kouzelníkem)

Tato berla má 10 dávek. Když ji držíš, můžeš použít akci k spotřebování 1 či více dávek a tím pomocí ní seslat jedno z následujících kouzel, za použití tvého SO záchrany kouzla a tvé opravy sesílací vlastnosti: *hromadné zhojení zranění* (5 dávek), *nižší navrácení* (2 dávky) nebo *zhoj zranění* (1 dávka za úroveň kouzla, až do 4.).

Každý den za úsvitu si dobije 1k6 + 4 spotřebovacích dávek. Spotřebuješ-li poslední dávku, hod k20. Padne-li 1, berla zmizí v záblesku světla a je navždy ztracená.

LÉČIVÝ LEKTVAR

Lektvar, různě vzácný

Když vypiješ tento lektvar, obnovíš si životy. Jejich počet závisí na vzácnosti lektvaru, jak udává Tabulka léčivých lektvarů. Lektvar je rudá kapalina, která se po protřepání třptytí, nezávisle na účinnosti lektvaru.

TABULKA LÉČIVÝCH LEKTVARŮ

Druh lektvaru	Vzácnost	Obnovené žt
Léčivý lektvar	Běžný	2k4 + 2
Mocný léčivý lektvar	Neobvyklý	4k4 + 4
Lektvar kvalitního léčení	Vzácný	8k4 + 8
Lektvar prvořádního léčení	Velmi vzácný	10k4 + 20

LEKTVAR ČTENÍ MYŠLENEK

Lektvar, vzácný

Když vypiješ tento lektvar, získáš účinek kouzla *odhal myšlenky* (SO záchrany 13). Lektvar je hustá, purpurová kapalina, v níž plavou vejčité kousky růžového kalu.

LEKTVAR DLOUHOVĚKOSTI

Lektvar, velmi vzácný

Když vypiješ tento lektvar, tvůj tělesný věk se sníží o 1k6 + 6 let, ale maximálně na 13 let. Kdykoliv poté vypiješ *lektvar dluhověkosti*, je kumulativní 10% šance, že místo toho zestárneš o 1k6 + 6 let. V této jantarové kapalině je ocas škorpona, zub zmaje, mrtvý pavouk a drobné srdíčko, které, navzdory zdravému rozumu, stále bije. Tyto ingredience zmizí, když se lektvar otevře.

LEKTVAR HRDINSTVÍ

Lektvar, vzácný

Hodinu po vypití tohoto lektvaru získáš 10 dočasných životů, které vydrží 1 hodinu. Po stejnou dobu na tebe působí kouzlo *požehnání* (soustředění není potřeba). Tento modrý lektvar bublá a kouří se z něj, jako by vrel.

LEKTVAR JASNOZŘIVOSTI

Lektvar, vzácný

Když vypiješ tento lektvar, získáš účinek kouzla *jasnozřivost*. V této žlutavé kapalině se pohupuje oční bulva, ale zmizí, když se lektvar otevře.

LEKTVAR LÉTÁNÍ

Lektvar, velmi vzácný

Když vypiješ tento lektvar, na 1 hodinu získáš rychlosť létání rovnou tvé rychlosti chůze a můžeš se vznášet. Přestane-li lektvar účinkovat ve chvíli, kdy jsi ve vzduchu, tak spadneš, pokud nemáš nějaké jiné prostředky, které by tě držely ve vzduchu. Čirá kapalina tohoto lektvaru se vznáší ve vrchní části flakónku a proudí v ní oblačně bílé kousky.

LEKTVAR MLŽNÉ PODOBY

Lektvar, vzácný

Když vypiješ tento lektvar, získáš účinek kouzla *mlžná podoba* na 1 hodinu (soustředění není potřeba), nebo dokud neukončíš účinek jako bonusovou akci. Zdá se, jako by nádoba tohoto lektvaru měla v sobě mlhu, která se pohybuje a přelévá jako voda.

LEKTVAR NEVIDITELNOSTI

Lektvar, velmi vzácný

Nádoba tohoto lektvaru vypadá prázdně, ale máš pocit, že je v ní tekutina. Když ji vypiješ, na 1 hodinu se staneš neviditelný. Cokoliv držíš nebo máš na sobě se zneviditelní spolu s tebou. Pokud zaútočíš nebo sešeš kouzlo, účinek skončí.

LEKTVAR NEZRANITELNOSTI

Lektvar, vzácný

Po vypití tohoto lektvaru jsi 1 minutu odolný vůči všem zraněním. Sirupová kapalina lektvaru vypadá jako zkopalněné železo.

LEKTVAR OBŘÍ SÍLY

Lektvar, různě vzácný

Když vypiješ tento lektvar, tvá hodnota Síly se změní na 1 hodinu. Hodnotu určuje typ obra (viz tabulka níže). Je-li tvá Síla vyšší nebo rovna této hodnotě, lektvar na tebe nebude nijak působit.

V čiré kapalině tohoto lektvaru plave kousek nehtu z obra příslušného typu. *Lektvar síly ledového obra* a *lektvar síly kamenného obra* mají stejný účinek.

Typ obra	Síla	Vzácnost
Kopcový obr	21	Neobvyklý
Kamenný/ledový obr	23	Vzácný
Ohnivý obr	25	Vzácný
Oblačný obr	27	Velmi vzácný
Bouřný obr	29	Legendární

LEKTVAR ODOLÁNÍ

Lektvar, neobvyklý

Když vypiješ tento lektvar, na 1 hodinu získáš odolání vůči jednomu typu zranění. Typ zvolí PJ, nebo ho určí náhodně z možností níže.

k10	Typ zranění	k10	Typ zranění
1	Bleskové	6	Nekrotické
2	Hromové	7	Ohnivé
3	Chladné	8	Psychické
4	Jedové	9	Silové
5	Kyselinové	10	Zářivé

LEKTVAR OHNIVÉHO DECHU

Lektvar, neobvyklý

Po vypití tohoto lektvaru můžeš použít bonusovou akci k vydechnutí ohně na cíl do 6 sáhů od tebe. Cíl si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 13. Když neuspěje, utrpí ohnivé zranění 4k6, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Účinek skončí, když vydechneš oheň potřetí, nebo po uplynutí 1 hodiny.

Oranžová kapalina tohoto lektvaru se třepotá a vrch nádoby je plný kouře, který vyvane, kdykoliv se nádoba otevře.

LEKTVAR PŘÁTELSTVÍ ZVÍŘAT

Lektvar, neobvyklý

Když vypiješ tento lektvar, 1 hodinu můžeš libovolně sesílat kouzlo *přátelství zvířat* (SO záchrany 13). Po protěpání tohoto bahnitěho lektvaru je něco málo vidět: rybí šupina, jazyk kolibříka, kočičí dráp či veverčí chlup.

LEKTVAR RYCHLOSTI

Lektvar, velmi vzácný

Když vypiješ tento lektvar, získáš účinek kouzla *rychlosť* na 1 minutu (soustředění není potřeba). Žlutá tekutina tohoto lektvaru má černé pruhy a sama od sebe víří.

LEKTVAR ŠPLHÁNÍ

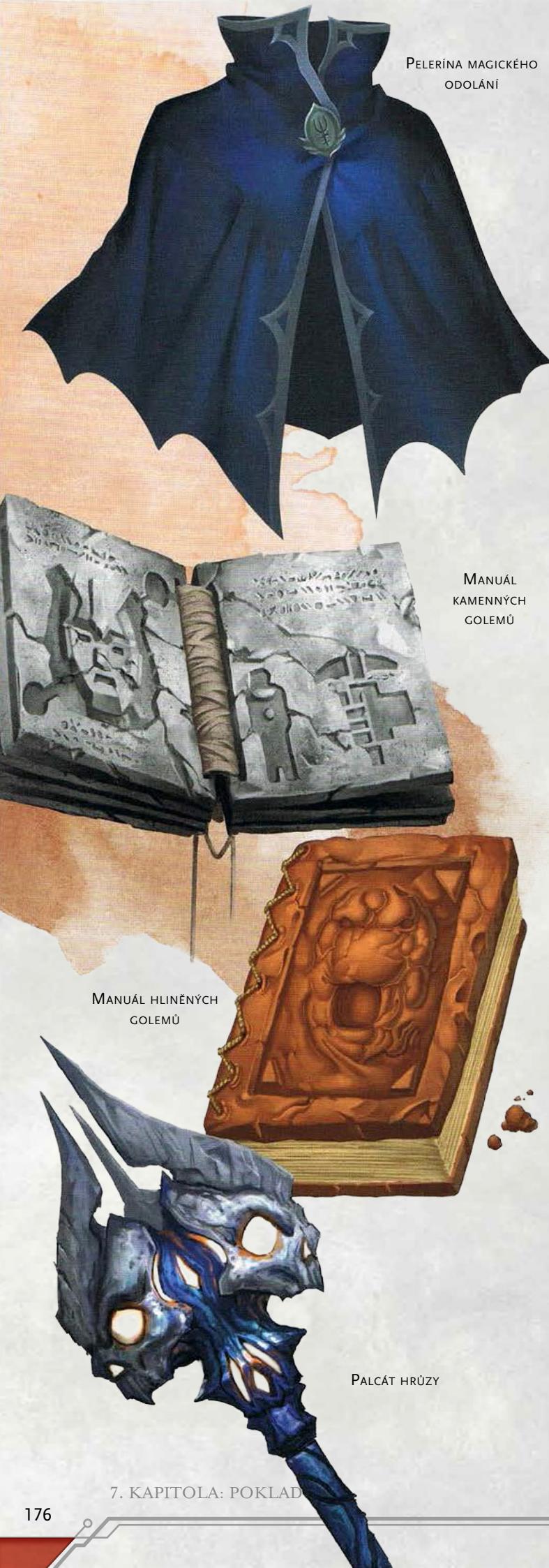
Lektvar, běžný

Když vypiješ tento lektvar, na 1 hodinu získáš rychlosť šplhání rovnou tvé rychlosti chůze. Během této doby máš výhodu k ověřením Síly (Atletiky) pro šplhání. Lektvar je rozdělen na hnědou, stříbrnou a šedou vrstvu připomínající kamenné pásy. Zatřepání flakónkem barvy nepromíchá.

LEKTVAR VITALITY

Lektvar, velmi vzácný

Když vypiješ tento lektvar, sejme z tebe jakoukoliv únavu či působení jedu a uzdraví jakoukoliv nemoc. V následujících 24 hodinách si z každé utracené Kostky životů obnovíš největší počet životů, který ti může obnovit. Rudá tekutina tohoto lektvaru pravidelně pulzuje matným světlem připomínajícím tlukot srdce.



PELERÍNA MAGICKÉHO
ODOLÁNÍ

LEKTVAR VODNÍHO DECHU

Lektvar, neobvyklý

Po vypití tohoto lektvaru můžeš 1 hodinu dýchat pod vodou. Jeho oblačně zelená kapalina voní mořem a plave v ní bublina připomínající mořskou medúzu.

LEKTVAR ZMENŠOVÁNÍ

Lektvar, vzácný

Když vypiješ tento lektvar, získáš účinek „zmenšení“ kouzla *zvětšení nebo zmenšení* na 1k4 hodin (soustředění není potřeba). Červená barva v kapalině tohoto lektvaru se neustále smršťuje do drobné kapky a pak se rozepne a obarví okolní čirou kapalinu. Zatřepání flakónkem nepřeruší tento proces.

LEKTVAR ZVĚTŠOVÁNÍ

Lektvar, neobvyklý

Když vypiješ tento lektvar, získáš účinek „zvětšení“ kouzla *zvětšení nebo zmenšení* na 1k4 hodin (soustředění není potřeba). Červená barva v kapalině tohoto lektvaru se neustále rozpíná z drobné kapky a obarvuje okolní čirou kapalinu a pak se smrští. Zatřepání flakónkem nepřeruší tento proces.

LÉTAJÍCÍ KOBEREC

Divotvorný předmět, velmi vzácný

Jako akci můžeš vyslovit zaklínadlo koberce, aby se vznášel a létal. Pohybuje se podle tvých slovních příkazů, pokud jsi do 6 sáhů od něj.

Existují čtyři velikosti létajícího koberce. Velikost daného koberce zvolí PJ, nebo ho určí náhodně.

k%	Velikost	Nosnost	Rychlosť létania
01–20	3 × 5 stop	200 lb	16 sáhů
21–55	4 × 6 stop	400 lb	12 sáhů
56–80	5 × 7 stop	600 lb	8 sáhů
81–100	6 × 9 stop	800 lb	6 sáhů

Koberec unese až dvojnásobek váhy uvedené v tabulce, ale pokud nese víc než normální nosnost, létá poloviční rychlosťí.

LÉTAJÍCÍ KOŠTĚ

Divotvorný předmět, neobvyklý

Toto dřevěné koště, které váží 3 libry, funguje jako obyčejné koště, dokud se nad něj nepostavíš obkročmo a nevyslovíš jeho zaklínadlo. Nato se pod tebou vznese a dá se na něm létat. Má rychlosť létání 10 sáhů. Unese až 400 liber, ale jeho rychlosť létání klesne na 6 sáhů, když nese víc než 200 liber. Koště se přestane vznášet, když přistaneš.

Můžeš vyslat koště, aby cestovalo samo na cílové místo do 1 míle od tebe, vyslovíš-li zaklínadlo a název místa, které znáš. Koště se vrátí k tobě, když znova vyslovíš zaklínadlo, pokud je stále do 1 míle od tebe.

LUCERNA ODHALENÍ

Divotvorný předmět, neobvyklý

Když se tato lucerna s okenicemi zapálí, na 1 lahvičku (holbu) oleje vydrží hořet 6 hodin. Dosvítí jasným světlem 6 sáhů a slabým světlem dalších 6 sáhů.

ZRCADLO
DOŽIVOTÍ



Jsou-li v jasném světle lucerny neviditelní tvorové či předměty, jdou vidět. Jako akci můžeš zakrýt okenice lampy a omezit světlo na 1 sáh slabého světla.

LUK PŘÍSAHY

Zbraň (dlouhý luk), velmi vzácná (vyžaduje sladění)

Když do tohoto luku založíš šíp, zašeptá v elfštině: „Rychlá porážka mých nepřátel.“ Když použiješ tuto zbraň k útoku na dálku, můžeš jako zaklínadlo říct: „Rychlá smrt těm, kdo mi ukřívídili.“ Cíl tvého útoku se stane tvým zapřísahlym nepřítelem, dokud nezemře, nebo dokud neuplyne sedm dní. Najednou můžeš mít jen jednoho takového zapřísahlého nepřítele. Když tvůj zapřísahly nepřítel zemře, můžeš zvolit nového po příštím úsvitu.

Když si házíš na útok na dálku pomocí této zbraně proti svému zapřísahlému nepříteli, máš k němu výhodu. Navíc cíl nezíská žádný užitek z krytu, pokud nejde o úplný kryt, a ty neutrpíš nevýhodu při dlouhém dostřelu. Pokud útok zasáhne, tvůj zapřísahly nepřítel utrpí dodatečné bodné zranění 3k6.

Zatímco tvůj zapřísahly nepřítel žije, máš nevýhodu k hodům na útok se všemi ostatními zbraněmi.

MANUÁL GOLEMŮ

Divotvorný předmět, velmi vzácný

Tato rukověť obsahuje informace a zaříkávání potřebné pro výrobu konkrétního typu golema. Typ golema zvolí PJ, nebo ho určí náhodně. Abys manuál rozluštěl a použil, musíš být sesilatел kouzel s nejméně dvěma pozicemi kouzel 5. úrovně. Tvor, který nemůže použít manuál golemů, a pokusí se ho přečíst, utrpí psychické zranění 6k6.

kzo	Golem	Doba	Cena
1–5	Hliněný	30 dní	65 000 zl
6–7	Kamenný	90 dní	80 000 zl
8–19	Masný	60 dní	50 000 zl
20	Železný	120 dní	100 000 zl

Výrobou golema musíš strávit čas uvedený v tabulce, pracovat bez přerušení s manuálem po ruce a nesmíš odpočívat více než 8 hodin denně. Musíš také zaplatit konkrétní cenu za nákup surovin.

Jakmile dokončíš výrobu golema, knihu pohltí tažné plameny. Golem ožije, když se posype popelem z manuálu. Je pod tvou kontrolou a rozumí a plní tvé vyřízené příkazy. Jeho herní statistiky jsou v Bestiáři.

MANUÁL RYCHLÉHO JEDNÁNÍ

Divotvorný předmět, velmi vzácný

Tato kniha obsahuje cviky pro zlepšení koordinace a rovnováhy a její slova jsou nabita magií. Strávíš-li 48 hodin během 6 či méně dnů studiem obsahu knihy a praktikováním jejích pokynů, tvá hodnota Obratnosti se zvýší o 2, stejně jako tvé maximum pro tuto hodnotu. Manuál pak ztratí svou magii, ale za sto let si ji obnoví.

MEDAILON
MYŠLENEK

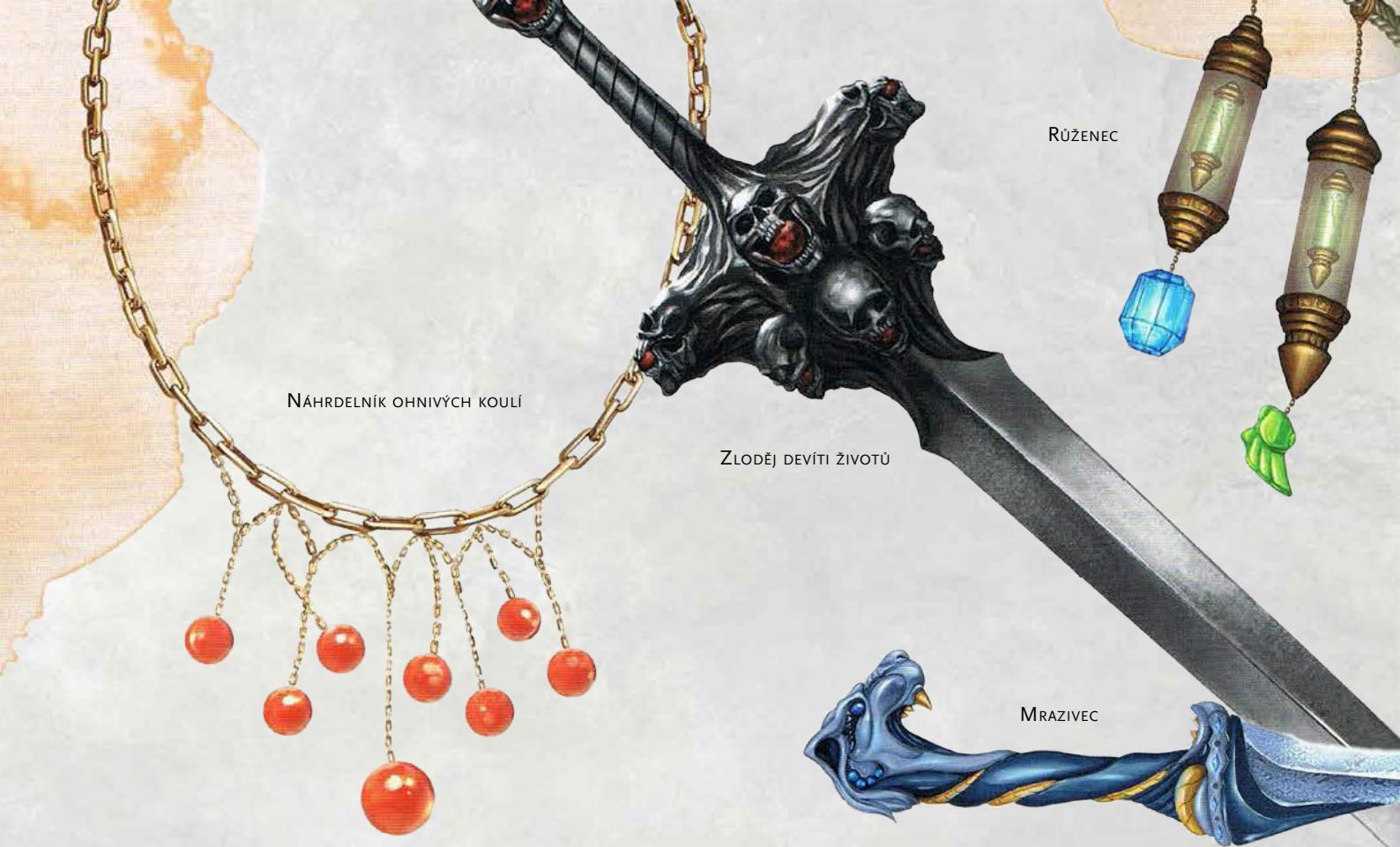


MANUÁL MASNÝCH GOLEMŮ



MANUÁL RYCHLÉHO
JEDNÁNÍ

MANUÁL TĚLESNÉHO
ZDRAVÍ



MANUÁL TĚLESNÉHO ZDRAVÍ

Divotvorný předmět, velmi vzácný

Tato kniha obsahuje tipy pro zdraví a dietu a její slova jsou nabita magií. Strávíš-li 48 hodin během 6 či méně dnů studiem obsahu knihy a praktikováním jejích pokynů, tvá hodnota Odolnosti se zvýší o 2, stejně jako tvé maximum pro tuto hodnotu. Manuál pak ztratí svou magii, ale za sto let si ji obnoví.

MANUÁL UŽITEČNÉHO POSILOVÁNÍ

Divotvorný předmět, velmi vzácný

Tato kniha obsahuje cviky pro zlepšení tělesné zdatnosti a její slova jsou nabita magií. Strávíš-li 48 hodin během 6 či méně dnů studiem obsahu knihy a praktikováním jejích pokynů, tvá hodnota Síly se zvýší o 2, stejně jako tvé maximum pro tuto hodnotu. Manuál pak ztratí svou magii, ale za sto let si ji obnoví.

MEČ ODPLATY

Zbraň (jakýkoli meč), neobvyklý (vyžaduje sladění)

Získáš bonus +1 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně.

Kletba. Tento meč je prokletý a posedlý pomstychtivou duší. Když se s ním sladíš, kletba se rozšíří na tebe. Dokud jsi prokletý, nejsi ochoten se s mečem rozloučit a neustále si ho držíš ve svém dosahu. Máš také nevýhodu k hodům na útok s ostatními zbraněmi mimo této.

Navíc zatímco máš zbraň u sebe, musíš uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, kdykoliv utrpíš zranění v boji. Při neúspěšné záchrane musíš útočit na tvora, který tě zranil, dokud tobě či jemu neklesnou životy na 0, nebo dokud ho máš v dosahu, abys na něj zaútočil na blízko.

RŮŽENEC

ZLODĚJ DEVÍTI ŽIVOTŮ

MRAZIVEC

Kletbu můžeš zlomit obvyklými způsoby. Případně seslání vypuzení na meč donutí pomstychtivou duši ho opustit. Meč se pak stane *zbraň +1* bez dalších vlastností.

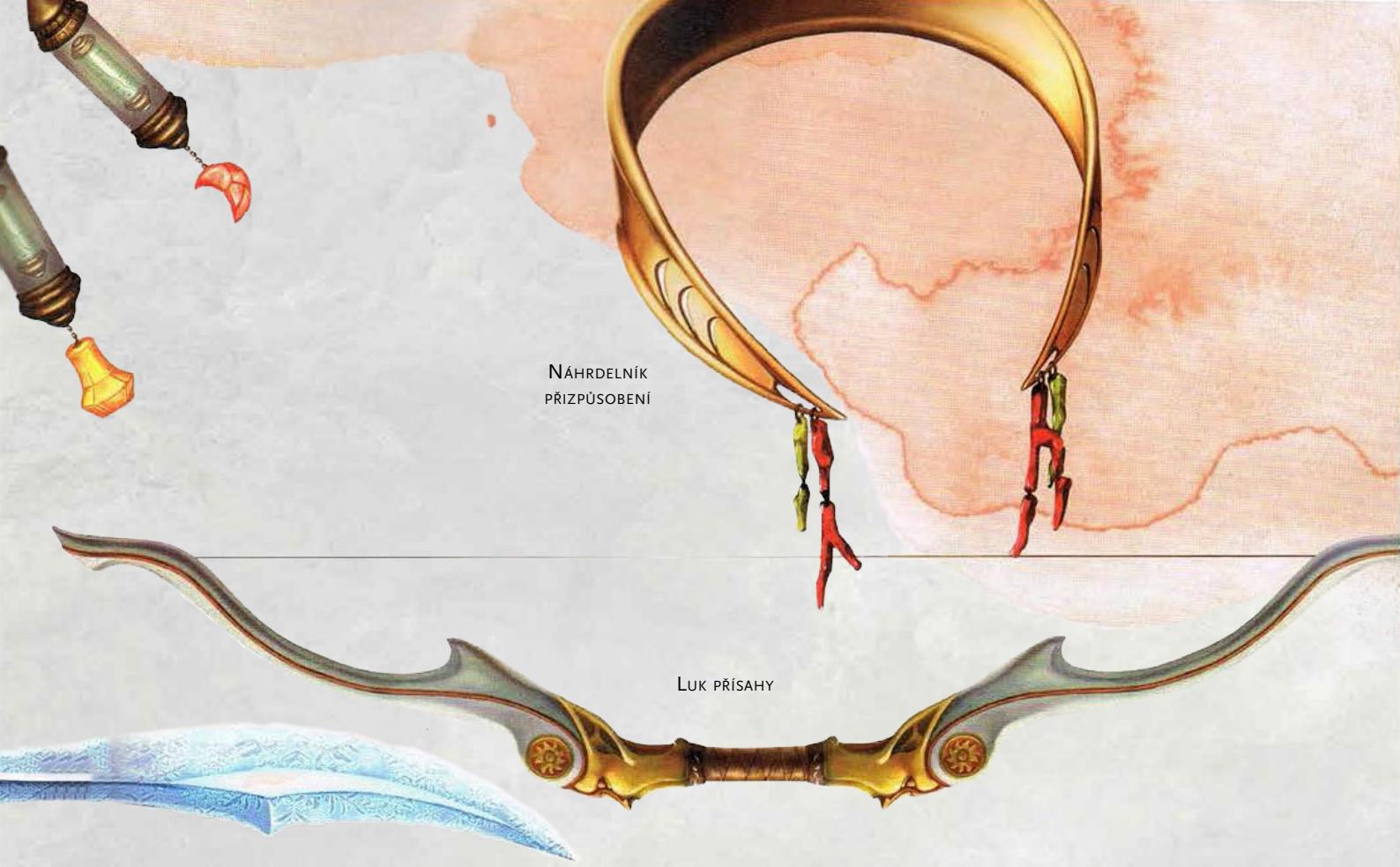
MEČ ODPOVÍDÁNÍ

Zbraň (dlouhý meč), legendární (vyžaduje sladění s tvorem se stejným přesvědčením jako meč)

Ve světě Greyhawk se ví o existenci jen devíti exemplářů z těchto mečů. Každý z nich je podle vzoru legendárního meče Fragarach, který se různě překládá jako „Konečné slovo“. Každý z devíti mečů má své vlastní jméno a přesvědčení a každý má v hrušce zasazen jiný drahokam.

Název	Přesvědčení	Drahokam
Kousavec	Zákonné zlo	Granát
Odmlouvač	Chaotické zlo	Gagát
Odplacovač	Zákonné dobro	Akvamarín
Odpovídáč	Chaotické dobro	Smaragd
Odvěcovač	Neutrální	Olivín
Poslední bonmot	Chaoticky neutrální	Turmalín
Ukončovač	Zákonné neutrální	Ametyst
Umlčovač	Neutrální zlo	Korund
Vyvracovač	Neutrální dobro	Topaz

Získáš bonus +3 k hodům na útok a na zranění pomocí tohoto meče. Mimo to, když meč držíš, můžeš s ním pomocí své reakce zaútočit jednou na blízko proti tvorovi ve tvém dosahu, který tě zranil. K tomuto hodu na útok máš výhodu a zranění, které způsobíš tímto zvláštním útokem, ignoruje imunitu či odolání, které cíl případně má.



NÁHRDELNÍK
PŘIZPŮSOBENÍ

LUK PŘÍSAHY

MEČ OSTROSTI

Zbraň (jakýkoli meč, který způsobuje sečné zranění), velmi vzácný (vyžaduje sladění)

Když tímto magickým mečem zaútočíš na předmět a zasáhneš, maximalizuj své kostky zranění zbraně proti cíli.

Když touto zbraní zaútočíš na tvora a padne ti při hodu na útok 20, cíl utrpí dodatečné sečné zranění 14. Pak hoď znova k20. Hodíš-li 20, usekneš cíli jeden úd, přičemž úcinek takové ztráty určí PJ. Nemáš-li tvor úd, co by se dal useknout, usekneš mu místo toho část těla.

Mimo to můžeš vyslovit zaklínadlo meče, čímž jeho čepel osvítí jasným světlem okruh o poloměru 2 sáhy a slabým světlem další 2 sáhy. Opětovné vyslovení zaklínadla nebo zasunutí meče do pochvy světlo vypne.

MEDAILON MYŠLENEK

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Medailon má 3 dávky. Když ho máš na sobě, můžeš použít akci k spotřebování 1 dávky a tím pomocí něj seslat kouzlo *odhal myšlenky* (SO záchrany 13). Každý den za úsvitu si medailon obnoví 1k3 spotřebovaných dávek.

MÍSA OVLÁDÁNÍ VODNÍCH ELEMENTÁLŮ

Divotvorný předmět, vzácný

Je-li tato mísa naplněná vodou, můžeš pomocí akce vyslovit její zaklínadlo a přivolat vodního elementála, jako bys sesal kouzlo *vyvolej elementála*. Mísu nelze znova použít tímto způsobem až do příštího úsvitu.

Mísa má průměr 1 stopa a je půl stopy hluboká. Váží 3 libry a objem má kolem 3 galonů.

MITRILOVÁ ZBROJ

Zbroj (střední či těžká, ale ne usňová), neobvyklá

Mitril je lehký, ohelný kov. Mitrilová drátěná košile či kyrys se dá nosit pod normálním oblečením. Pokud zbroj normálně způsobuje nevýhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti), nebo má požadavek na Sílu, mitrilová verze zbroje ne.

MRAZIVEC

Zbraň (jakýkoli meč), velmi vzácný (vyžaduje sladění)

Když zaútočíš tímto magickým mečem a zasáhneš, cíl utrpí dodatečné chladné zranění 1k6. Mimo to, když meč držíš, jsi odolný vůči ohnivému zranění.

Při mrazivé teplotě čepel svítí a dosvítí jasným světlem 2 sáhy a slabým světlem další 2 sáhy.

Když vytasíš tuto zbraň, můžeš uhasit všechny nemagické plameny do 6 sáh od tebe. Tuto vlastnost lze použít jen jednou za hodinu.

NÁHRDELNÍK OHNIVÝCH KOULÍ

Divotvorný předmět, vzácný

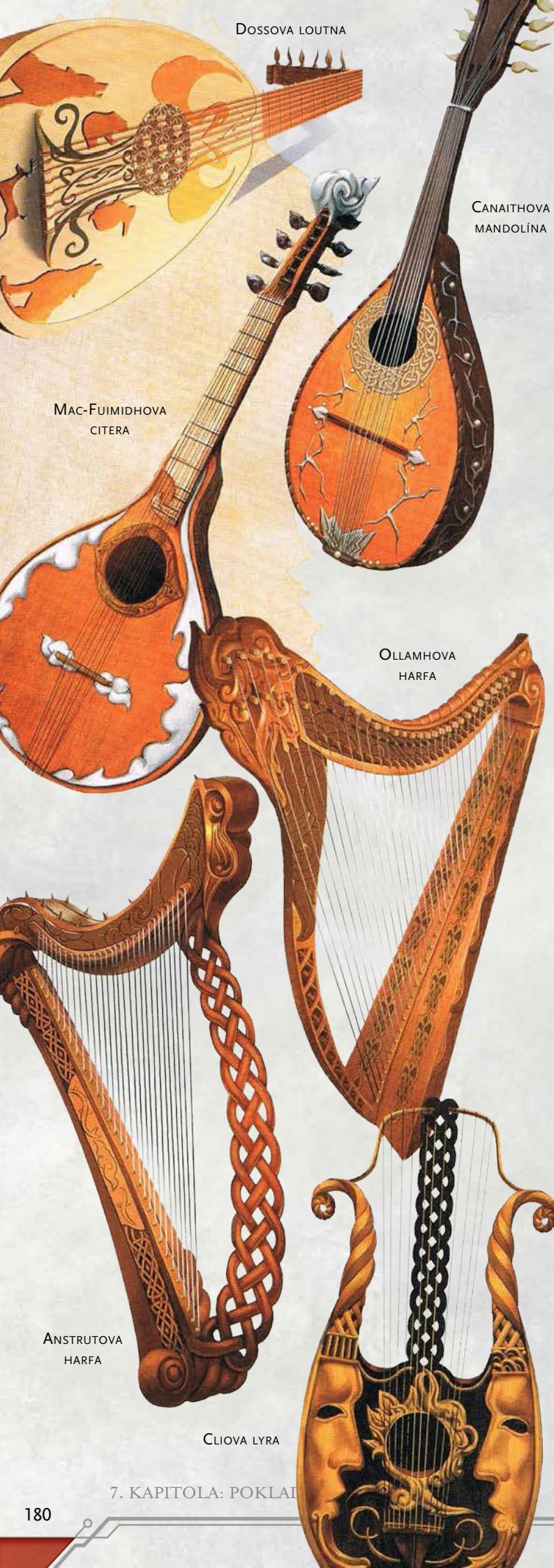
Na tomto náhrdelníku visí 1k6 + 3 korálků. Jako akci můžeš korálek odtrhnout a vrhnout až 12 sáh daleko. Když opíše svou trajektorii, vybuchne jako kouzlo 3. úrovně *ohnivá koule* (SO záchrany 15).

Jako jednu akci můžeš vrhnout několik korálků, nebo dokonce celý náhrdelník. Uděláš-li to, zvyš úroveň *ohnivé koule* o 1 za každý korálek nad první.

NÁHRDELNÍK PŘIZPŮSOBENÍ

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tento náhrdelník, můžeš normálně dýchat v jakémkoliv prostředí a máš výhodu k zá-



DOSSOVA LOUTNA

CANAITHOVA
MANDOLÍNAMAC-FUIMIDHOVA
CITERAOLLAMHOVA
HARFAANSTRUTOVA
HARFA

CLIOVA LYRA

chranným hodům proti škodlivým plynům a výparům (například účinkům *oblaku smrti* a *páchnoucího oblaku*, inhalačním jedům a dechu jistých draků).

NÁMOŘNÍKOVA ZBROJ

Zbroj (lehká, střední nebo těžká), neobvyklá

Když máš na sobě tuto zbroj, máš rychlosť plavání rovnou tvé rychlosti chůze. Navíc kdykoliv začneš svůj tah pod vodou s 0 životy, zbroj tě vynese 12 sáhů k hladině. Zbroj je zdobená rybími a lasturovými motivy.

NÁPOJ LÁSKY

Lektvar, neobvyklý

Když následně během 10 minut po vypití tohoto nápoje uvidíš tvora, staneš se jím zmámený na 1 hodinu. Je-li tvor rasy a pohlaví, které tě normálně přitahuje, budeš ho během zmámení považovat za svou pravou lásku. Šumivá, růžově zbarvená kapalina obsahuje jednu snadno přehlédnutelnou bublinu ve tvaru srdce.

NÁSTROJ BARDŮ

Divotvorný předmět, různě vzácný (vyžaduje sladění s bardem)

Nástroj bardů je vynikající exemplář svého druhu, ve všech ohledech lepší než obyčejný nástroj. Existuje sedm typů těchto nástrojů, každý pojmenovaný po nějaké legendární bardské koleji. Následující tabulka uvádí kouzla, která jsou běžná pro všechny nástroje, i kouzla, která jsou specifická pro každý z nich, a vzácnost jednotlivých nástrojů. Tvor, který se pokusí na nástroj hrát, aniž by s ním byl sladěn, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak utrpí psychické zranění 2k4.

Na nástroj můžeš hrát během sesílání kouzla, jež při neúspěšném záchranném hodu způsobuje aspoň jednomu z cílů zmámení, čímž způsobí cílům nevýhodu k záchráně. Tento účinek platí pouze v případě, že má kouzlo pohybovou či surovinovou složku.

Nástroj	Vzácnost	Kouzla
Všechny	—	<i>Let', levitace, neviditelnost, ochrana před zlem a dobrem plus kouzla uvedená u konkrétního nástroje</i>
Anstrutova harfa	Velmi vzácná	<i>Ovládní počasí, trnová zed', zhoj zranění (5. úroveň)</i>
Canaithova mandolína	Vzácná	<i>Ochrana před energií (pouze bleskovou), rozptyl magii, zhoj zranění (3. úroveň)</i>
Clioova lyra	Vzácná	<i>Ohnivá zed', tvaruj kámen, větrná chůze</i>
Dossova loutna	Neobvyklá	<i>Ochrana před energií (pouze ohnivou), ochrana před jedem, přátelství zvířat</i>
Fochlucanova bandura	Neobvyklá	<i>Mluv se zvířaty, sukvice, vliv oheň, zapletení</i>

OHNIVÁ BERLA

Nástroj	Vzácnost	Kouzla
Mac-Fuimidhova citera	Neobvyklá	Kúrokúže, oblak mlhy, zhoj zranení
Ollamhova harfa	Legendární	Ohnivá bouře, ovládání počasí, zmatek

NÁTEPNÍKY LUKOSTŘELBY

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tyto nátepníky, jsi zdatný s dlouhým i krátkým lukem a máš bonus +2 k hodům na zranění pro útoky na dálku pomocí těchto zbraní.

NÁTEPNÍKY OBRANY

Divotvorný předmět, vzácný (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tyto nátepníky a nemáš na sobě žádnou zbroj ani nepoužíváš štít, máš bonus +2 k OC.

NEJPEVNĚJŠÍ LEPIDLO

Divotvorný předmět, legendární

Tato lepkavá, mléčně bílá hmota dokáže trvale slepit dva předměty. Musí se skladovat v nádobě či lahvičce, která je zevnitř vytřená olejem kluzkosti. Při nalezení nádoba obsahuje 1k6 + 1 uncí.

Jedna unce lepidla může pokrýt 1 stopu čtvereční povrchu. Ztvrdnutí lepidla trvá 1 minutu. Jakmile lepidlo ztvrdne, vytvoří spoj, který se dá rozpojit pouze nanesením univerzálního rozpouštědla či éterického oleje, nebo kouzlem přání.

NENASYTNÝ PYTEL

Divotvorný předmět, velmi vzácný

Tento vak zvnějšku připomíná pytel bezvíže, ale jde o hrdlo gigantického mimodimensiálního tvora. Otočení pytle naruby hrdlo uzavře.

Mimodimensiální tvor spojený s tímto pytlem vnímá vše, co se umístí do pytle. Zvíře nebo zelenina, jež se zcela umístí do pytle, zhltne a daná věc je navždy ztracená. Když se do pytle vloží část živého tvora, například když do něj někdo sáhne, je 50% šance, že tvor bude vtažen dovnitř pytle. Tvor uvnitř pytle se může pomocí akce pokusit uniknout úspěšným ověřením Síly se SO 15. Jiný tvor může pomocí akce sáhnout do pytle a vytáhnout tvora ven pomocí úspěšného ověření Síly se SO 20 (pokud sám není vtažený do pytle). Tvor, který začne svůj tah uvnitř pytle, je sežrán a jeho tělo zničeno.

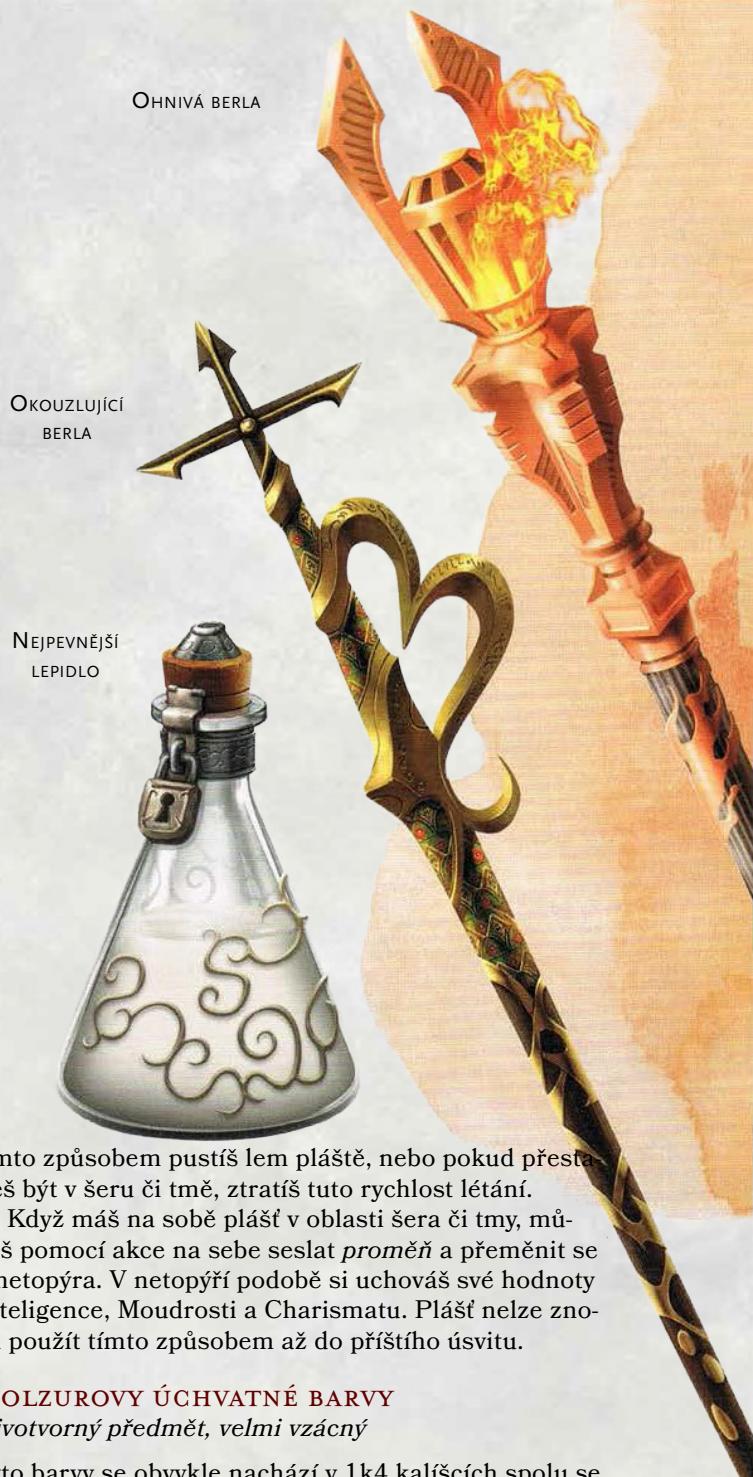
Neživé předměty lze v pytli skladovat, přičemž pojme až stopu krychlovou takového materiálu. Avšak jednou za den pytel spolkne předměty, které se v něm nachází, a vyplivne je do jiné sféry existence. Čas a sféru určuje PJ.

Pokud se pytel probodne či protrhne, zničí se a všechno, co je v něm, se přenese na náhodné místo v Astrální sféře.

NETOPÝŘÍ PLÁŠT

Divotvorný předmět, vzácný (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tento plášť, máš výhodu k ověřením Obranosti (Nenápadnosti). V oblasti šera či tmy můžeš uchopit lem pláště oběma rukama a použít ho k létání rychlostí 8 sáhů. Pokud někdy během létání



tímto způsobem pustíš lem pláště, nebo pokud přestaňeš být v šeru či tmě, ztratíš tuto rychlosť létání.

Když máš na sobě plášť v oblasti šera či tmy, můžeš pomocí akce na sebe seslat proměň a přeměnit se v netopýra. V netopýří podobě si uchováš své hodnoty Inteligence, Moudrosti a Charismatu. Plášť nelze znova použít tímto způsobem až do příštího úsvitu.

NOLZUROVY ÚCHVATNÉ BARVY

Divotvorný předmět, velmi vzácný

Tyto barvy se obvykle nachází v 1k4 kalíšcích spolu se štětcem uvnitř dřevěné krabičky (celková váha je 1 libra) a umožňují vytvořit trojrozměrné předměty jejich dvourozměrným namalováním. Barvy stékají ze štětce a vytváří požadovaný předmět, když se soustředíš na svou představu.

Každý kalíšek vystačí na pokrytí 40 sáhů čtverečních povrchu, což ti umožňuje vytvořit neživé předměty či rysy terénu — například dveře, jámu, květiny, stromy, místnosti či zbraně — do celkového objemu až 80 sáhů krychlových. Pokrytí 40 sáhů čtverečních zabere 10 minut.

Když dokončíš svou malbu, znázorněný předmět či rys terénu se stane skutečným, nemagickým předmětem. Namalované dveře na zdi tedy vytvoří skutečné dveře, které se dají otevřít k čemukoli, co je za nimi. Namalovaná jáma na podlaze vytvoří skutečnou jámu a její hloubka se odečte z celkové oblasti předmětů, které vytvoříš.

Nic, co barvy vytvoří, nesmí mít větší hodnotu než 25 zl. Nakreslīš-li předmět větší hodnoty (například



diamant nebo hromada zlata), předmět bude vypadat věrohodně, ale pečlivé prozkoumání odhalí, že je vyroben z těsta, kosti či jiného bezcenného materiálu.

Namaluješ-li nějakou formu energie, například oheň či blesk, energie se objeví, ale pomine hned, jak dokončíš svou malbu, aniž by způsobila nějakou škodu.

OBRÁNCE

Zbraň (jakýkoli meč), legendární (vyžaduje sladění)

Získáš bonus +3 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně.

Když poprvé ve svém tahu útočíš tímto mečem, můžeš přesunout část či celý bonus meče do svého Obranného čísla, místo abys ho použil k útokům v daném tahu. Například můžeš snížit bonus ke svým hodům na útok a na zranění na +1 a získat bonus +2 k OČ. Upravené bonusy zůstávají platné do začátku tvého příštího tahu, ačkoliv musíš meč držet, abys z něj získal bonus k OČ.

OBROMLAT

Zbraň (jakýkoli sekera nebo meč), vzácná

Získáš bonus +1 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně.

Když zasáhneš obra touto zbraní, utrpí dodatečné zranění typu zbraně 2k6 a musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 15, jinak je sražen k zemi. Pro účely této zbraně se za „obra“ považuje jakýkoliv tvor s typem obr, včetně etinů a trollů.

OČI PŘESNÉHO VIDĚNÍ

Divotvorný předmět, neobvyklý

Tyto křišťálové čočky pasují na oči. Když je máš na sobě, vidíš mnohem lépe než normálně až do vzdálenosti 1 stopa. Máš výhodu k ověřením Inteligence (Pátrání), která se opírájí o zrak, když prohledáváš oblast, či studuješ předmět v dané vzdálenosti.

OHLUŠUJÍCÍ ROH

Divotvorný předmět, vzácný

Jako akci můžeš vyslovit zaklínadlo rohu a pak do něj fouknout, což vydá bouřlivé zaburácení v kuželu 6 sáhů, které je slyšet 120 sáhů daleko. Každý tvor v kuželu si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 15. Když tvor neuspěje, utrpí hromové zranění 5k6 a ohluchne na 1 minutu. Při úspěšném záchranném hodu utrpí poloviční zranění a neohluchne. Tvorové a předměty ze skla či křišťálu mají nevýhodu k záchrannému hodu a utrpí zranění 10k6 místo 5k6.

Při každém použití magie rohu je 20% šance, že roh vybuchne. Výbuch způsobí uživateli ohnivé zranění 10k6 a roh se zničí.

OHNIVÁ BERLA

Berla, velmi vzácná (vyžaduje sladění s čarodějem, černokněžníkem, druidem nebo kouzelníkem)

Když držíš tuto berlu, jsi odolný vůči ohnivému zranění.

Berla má 10 dávek. Když ji držíš, můžeš použít akci k spotřebování 1 či více dávek a tím pomocí ní seslat jedno z následujících kouzel, za použití tvého SO záchrany kouzla: *hořící ruce* (1 dávka), *ohnivá koule* (3 dávky) nebo *ohnivá zed'* (4 dávky).

Každý den za úsvitu si dobije 1k6 + 4 spotřebovacích dávek. Spotřebuješ-li poslední dávku, hod k20. Padne-li 1, berla zčerná, promění se v popel a zničí se.

OCHRANNÝ PLÁŠŤ

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tento plášť, získáš bonus +1 k OČ a záchranným hodům.

PLAŠT KLAMU

OCHRANNÝ
PLAŠT

ELFÍ PLAŠT

OKOUZLUJÍCÍ BERLA

Berla, vzácná (vyžaduje sladění s bardem, čarodějem, černokněžníkem, druidem, klerikem či kouzelníkem)

Když držíš tuto berlu, můžeš použít akci k spotřebování 1 z jejích 10 dávek a tím pomocí ní seslat porozumění jazykům, rozkaz nebo zmam osobu, za použití tvého SO záchrany kouzla. Berla se dá také použít jako magická hůl.

Držíš-li hůl a neuspěješ v záchranném hodu proti očarovacímu kouzlu, které cílí pouze na tebe, můžeš změnit svou neúspěšnou záchrana v úspěšnou. Tuto vlastnost berly nelze použít znova až do příštího úsvitu. Uspěješ-li v záchraně proti očarovacímu kouzlu, s či bez intervence berly, můžeš pomocí své reakce spotřebovat 1 dávku z berly a otočit kouzlo zpět proti jeho sesilateli, jako bys ho seslal.

Každý den za úsvitu si berla dobije 1k8 + 2 spotřebovaných dávek. Spotřebuješ-li poslední dávku, hod k20. Padne-li 1, berla ztratí své vlastnosti a stane se nemagickou holí.

OKOUZLUJÍCÍ OČI

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Tyto křišťálové čočky pasují na oči. Mají 3 dávky. Když je máš na sobě, jako akci můžeš spotřebovat 1 dávku k seslání kouzla zmam osobu (SO záchrany 13) na humanoida do 6 sáhů od tebe, pokud na sebe s cílem navzájem vidíte. Každý den za úsvitu si čočky dobijí všechny spotřebované dávky.

OKOVANÁ KOŽENÁ ZBROJ MISTRA PŘEVLEKŮ

Zbroj (okovaná kožená), vzácná

Když máš na sobě tuto zbroj, získáš bonus +1 k OČ. Můžeš také pomocí bonusové akce vyslovit zaklínadlo zbroje a tím způsobit, že na sebe vezme podobu normálního oblečení, nebo jiného druhu zbroje. Určíš, jak má vypadat, včetně barvy, stylu a příslušenství, ale

zbroj si ponechá svůj normální objem a váhu. Iluzorní vzhled vydrží, dokud nepoužiješ tuto vlastnost znova, nebo si zbroj nesundáš.

OKŘÍDLENÉ BOTY

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tyto boty, máš rychlosť létání rovnou své rychlosti chůze. Můžeš je využít až na 4 hodiny létání najednou, nebo na několik kratších letů, přičemž každý ukrojí z doby trvání minimálně 1 minutu. Letíš-li, když doba trvání vyprší, začneš klesat rychlosť 6 sáhů za kolo, dokud nepřistaneš.

Za každých 12 hodin, co se boty nepoužívají, si dobijí 2 hodiny létání.

OLEJ KLUZKOSTI

Lektvar, neobvyklý

Toto lepkavé černé mazadlo je husté a těžké v nádobě, ale když se vylije, rychle se roztéká. Olej může pokrýt Středního či menšího tvora, spolu s vybavením, co drží a má na sobě (za každou třídu velikosti nad Střední je potřeba jeden flakónek navíc). Nanesení oleje trvá 10 minut. Ovlivněný tvor pak získá účinek kouzla volnost na 8 hodin.

Nebo se olej dá pomocí akce vylít na zem, kde pokryje čtverec 2 × 2 sáhy se stejným účinkem jako kouzlo sádlo na 8 hodin.

OLEJ OSTROSTI

Lektvar, velmi vzácný

Tento čirý, rosolovitý olej se třptytí drobnými, ultratenkými stříbrnými střípky. Olej se dá nanést na jednu sečnou či bodnou zbraň, nebo až 5 sečných či bodných kusů střeliva. Nanesení oleje trvá 1 minutu. Na 1 hodinu je natřený předmět magický a má bonus +3 k hodům na útok a na zranění.

OŠTĚP
BLESKŮ

PALCÁT
ROZKOLU

PALCÁT
DRCENÍ

ŠTÍSTKO

OMOTÁVACÍ LANO

Divotvorný předmět, vzácný

Toto lano je 6 sáhů dlouhé a váží 3 libry. Držíš-li jeden jeho konec a pomocí akce vyslovíš jeho zaklínadlo, druhý konec lana vystřelí k tvorovi, kterého vidíš do 4 sáhů od sebe, aby ho obtočil. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 15, jinak se stane zadržený.

Tvora můžeš uvolnit, když pomocí bonusové akce vyslovíš zaklínadlo podruhé. Cíl, který je zadržený lanem, může použít akci k hodu na ověření Síly nebo Obratnosti (dle volby cíle) se SO 15. Při úspěchu lano přestane tvora zadržovat.

Lano má OČ 20 a 20 životů. Každých 5 minut si obnoví 1 život, pokud má aspoň 1 život. Klesnou-li životy lana na 0, lano se zničí.

OPASEK OBŘÍ SÍLY

Divotvorný předmět, různě vzácný (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tento pasek, tvá hodnota Síly se změní na hodnotu danou opaskem. Je-li tvá hodnota Síly bez něj větší nebo rovna hodnotě opasku, opasek na tebe nijak nepůsobí.

Existuje šest variant tohoto opasku s různou vzácností dle šesti druhů skutečných obrů. *Opasek síly kamenného obra a opasek síly ledového obra* vypadají různě, ale mají stejný účinek.

Typ obra	Síla	Vzácnost
Kopcový obr	21	Vzácný
Kamenný/ledový obr	23	Velmi vzácný
Ohnivý obr	25	Velmi vzácný
Oblačný obr	27	Legendární
Bouřný obr	29	Legendární

ORLÍ OČI

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Tyto křišťálové čočky pasují na oči. Když je máš na sobě, máš výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o zrak. Za dobré viditelnosti umíš rozlišit detaily i nesmírně vzdálených tvorů a předmětů, kteří mají aspoň 2 stopy.

OŠTĚP BLESKŮ

Zbraň (oštěp), neobvyklý

Tento oštěp je magická zbraň. Když ho vrhneš a vyslovíš jeho zaklínadlo, promění se v blesk a utvoří 1 sáh širokou dráhu od tebe k cíli do 24 sáhů od tebe. Každý tvor v dráze mimo tebe a cíl si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 13. Když tvor neuspěje, utrpí bleskové zranění 4k6, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Blesk se promění zpět na oštěp, když dorazí k cíli. Když zasáhne, cíl utrpí zranění z oštěpu plus bleskové zranění 4k6.

Tuto vlastnost oštěpu nelze použít znova až do příštího úsvitu. Mezitím ho ale stále lze používat jako magickou zbraň.

PLAMENEC

RUKAVICE
ZLOBŘÍ SÍLY

OŽIVLÝ ŠTÍT

Zbroj (štít), velmi vzácný (vyžaduje sladění)

Když držíš tento štít, jako bonusovou akci můžeš vyslovit jeho zaklínadlo, aby ožil. Štít skočí do vzduchu a vznáší se ve tvém prostoru, aby tě chránil, jako bys ho držel, ale ty máš ruce volné. Štít zůstane oživlý 1 minutu, dokud nepoužiješ bonusovou akci k ukončení tohoto účinku, nebo dokud nejsi neschopný či nezmřeš. V takovém případě štít spadne na zem, nebo ti padne do ruky, máš-li jednu ruku volnou.

PALCÁT DRCENÍ

Zbraň (palcát), vzácný

Získáš bonus +1 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně. Bonus vzroste na +3, když palcát použiješ k útoku na výtvor.

Když ti padne při hodu na útok s touto zbraní 20, cíl utrpí dodatečné drtivé zranění 7, nebo dodatečné drtivé zranění 14, je-li výtvořem. Má-li výtvor 25 či méně životů po utrpění tohoto zranění, je zničen.

PALCÁT HRŮZY

Zbraň (palcát), vzácný (vyžaduje sladění)

Tato magická zbraň má 3 dávky. Když ji držíš, můžeš použít akci k spotřebování 1 dávky a tím vypustit vlnu hrůzy. Každý tvor dle tvé volby do 6 sáhů od tebe musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak bude tebou vystrašený na 1 minutu. Zatímco je tvor tímto způsobem vystrašený, musí strávit své tavy tím, že se pokouší od tebe maximálně vzdálit a dobrovolně se nepohně na místo do 6 sáhů od tebe. Také nemůže provádět reakce. Jako svou akci může použít pouze Sprint, nebo se pokusit uniknout z účinku, který mu brání se pohnout. Pokud se tvor nemá kam pohnout, může použít akci Uhýbání. Na konci každého svého tahu může tvor zopakovat záchranný hod a při úspěchu pro něj účinek skončí.

Každý den za úsvitu si palcát dobije 1k3 spotřebovaných dávek.

PALCÁT ROZKOLU

Zbraň (palcát), vzácný (vyžaduje sladění)

Když touto magickou zbraní zasáhneš běsa či nemrtvého, utrpí dodatečné zářivé zranění 2k6. Má-li cíl 25 či méně životů po utrpění tohoto zranění, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak je zničen. Při úspěšné záchráně se tvor stane tebou vystrašený do konce tvého příštího tahu.

Když tuto zbraň držíš, svítí jasným světlem v okruhu o poloměru 4 sáhy a slabým světlem další 4 sáhy.

PAVOUČÍ PLÁŠŤ

Divotvorný předmět, velmi vzácný (vyžaduje sladění)

Tento hebký oděv je vyroben z černého hedvábí a protkaný jemnými stříbrnými nitkami. Když ho máš na sobě, získáš následující užitky:

- Jsi odolný vůči jedovému zranění.
- Máš rychlost šplhání rovnou tvé rychlosti chůze.
- Můžeš se pohybovat nahoru, dolů i do stran na svislých površích, a dokonce i po stropech hlavou dolů s volnýma rukama.
- Nemůžeš být chycen do pavučin žádného druhu a neprostupnými pavučinami můžeš procházet, jako by šlo o těžký terén, a pavučinami, které jsou jako těžký terén, můžeš procházet zcela volně.
- Jako akci můžeš seslat kouzlo *pavučina* (SO záchrany 13). Pavučina vytvořená kouzlem vyplní dvojnásobek normální plochy. Tuto vlastnost pláště nelze použít znovu až do příštího úsvitu.

SEDMIMÍLOVÉ BOTY



PLÁŠTĚNKA
ŠARLATÁNA



NÁTEPNÍKY OBRANY

BROŽ
ZAŠTITĚNÍ

PELERÍNA MAGICKÉHO ODOLÁNÍ

Divotvorný předmět, vzácný (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tento plášt, máš výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a jiným magickým účinkům.

PERLA MOCI

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění se sesilatelem kouzel)

Když máš u sebe tuto perlu, můžeš jako akci vyslovit zaklínadlo této perly a obnovit si utracenou pozici kouzel. Byla-li utracená pozice kouzel 4. či vyšší úrovně, nová pozice je 3. úrovně. Jakmile tuto perlu použiješ, nelze ji použít znova až do příštího úsvitu.

PÍŠTALA DĚSU

Divotvorný předmět, neobvyklý

Abys mohl použít tuto píšťalu, musíš být zdatný s dechovými nástroji. Má 3 dávky. Použitím akce na ni můžeš hrát a spotřebovat 1 dávku k vytvoření děsivé, okouzlující melodie. Každý tvor do 6 sáhů od tebe, který tě slyší hrát, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak bude vystrašený na 1 minutu. Pokud chceš, všichni tvorové v oblasti, kteří nejsou vůči tobě nepřátelští, automaticky uspějí v tomto záchranném hodu. Tvor, který v záchranném hodu neuspěje, ho může zopakovat na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí. Tvor, který uspěje v záchranném hodu, bude 24 hodin imunní vůči účinku této píšťaly. Každý den za úsvitu si píšťala dobije 1k3 spotřebovaných dávek.

PLAMENEC

Zbraň (jakýkoli meč), vzácný (vyžaduje sladění)

Jako akci můžeš vyslovit zaklínadlo tohoto magického meče, čímž z jeho čepele vyšlehnu plameny. Tyto plameny osvítí jasným světlem okruh o poloměru 8

sáhů a slabým světlem dalších 8 sáhů. Zatímco tento meč plane, způsobí dodatečné ohnivé zranění 2k6 každému cíli, který zasáhne. Plameny vydrží, dokud pomocí bonusové akce nevyslovíš zaklínadlo znova, nebo dokud meč neupustíš či nezasuneš do pochvy.

PLÁŠT KLAMU

Divotvorný předmět, vzácný (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tento plášt, vytváří iluzi, že stojíš na místě poblíž své skutečné pozice. Kvůli tomu mají tvorové nevýhodu k hodům na útok proti tobě. Utrpíš-li zranění, vlastnost přestane fungovat do začátku tvého příštího tahu. Tato vlastnost je potlačena, když jsi neschopný, zadržený, nebo se nemůžeš hýbat z nějakého jiného důvodu.

PLÁŠT NEVIDITELNOSTI

Divotvorný předmět, legendární (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tento plášt, můžeš si přehodit přes hlavu jeho kapuci a stát se tak neviditelným. Když jsi neviditelný, vše, co máš na sobě a neseš je neviditelné spolu s tebou. Když si kapuci stáhneš, staneš se viditelným. Nasazení nebo sundání kapuce vyžaduje akci.

Během doby, kdy jsi neviditelný, se po minutách odečítá čas z maximální doby trvání pláště 2 hodiny. Po 2 hodinách používání plášt přestane fungovat. Za každých 12 hodin, co se plášt nepoužívá, si dobije 1 hodinu trvání.

PLÁŠTĚNKA ŠARLATÁNA

Divotvorný předmět, vzácný

Tato pláštěnka trochu páchní sírou. Když ji máš na sobě, můžeš pomocí ní jako akci seslat kouzlo dimenzionální dveře. Tuto vlastnost pláštěnky nelze použít znova až do příštího úsvitu.

Když zmizíš, necháš za sebou oblak kouře a objevíš se v podobném oblaku kouře na cílovém místě. Kouř



slabě zahaluje místo, které jsi opustil, i místo, kde ses objevil a pomine na konci tvého příštího tahu. Slabý či silnější vítr kouř rozfouká.

PODKOVY RYCHLOSTI

Divotvorný předmět, vzácný

Tyto železné podkovy jsou po čtyřech. Když se všechny čtyři podkovy přikovají ke kopytům koně či podobného tvora, zvýší jeho rychlosť chůze o 6 sáhů.

POPRAVČÍ MEČ

Zbraň (jakýkoli meč, který způsobuje sečné zranění), legendární (vyžaduje sladění)

Získáš bonus +3 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně. Navíc zbraň ignoruje odolání vůči sečnému zranění.

Když touto zbraní zaútočíš na tvora, který má aspoň jednu hlavu, a při hodu na útok ti padne 20, setneš jednu z jeho hlav. Tvor zemře, pokud nedokáže přežít bez ztracené hlavy. Tvor je imunní vůči tomuto účinku, je-li imunní vůči sečnému zranění, nemá či nepotřebuje hlavu, má legendární akce, nebo PJ rozhodne, že tvor je příliš velký na to, aby se mu dala setnout hlava touto zbraní. Takový tvor místo toho utrpí při zásahu dodatečné sečné zranění 6k8.

POPRAVČÍ ŠÍP

Zbraň (šíp), velmi vzácný

Popravčí šíp je magická zbraň určená pro zabítí konkrétního druhu tvora. Některé jsou specializovanější než jiné; existují například popravčí šípy draků a popravčí šípy modrých draků. Zraní-li popravčí šíp tvora spojeného s jeho typem, rasou nebo skupinou, musí si tvor hodit záchranný hod na Odolnost se SO 17. Při neúspěšné záchrane utrpí bodné zranění 6k10, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Jakmile popravčí šíp způsobí tvorovi dodatečné zranění, stane se nemagickým šípem.

Existují i jiné typy magického střeliva tohoto druhu, například popravčí šípky určené pro kuši, ale šípy jsou nejběžnější.

POSVĚCENÝ MSTITEL

Zbraň (jakýkoli meč), legendární (vyžaduje sladění s paladinem)

Získáš bonus +3 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně. Když s ní zasáhneš běsa či nemrtvého, utrpí dodatečné zářivé zranění 2k10.

Když držíš tento meč vytázený, vyzařuje auru v okruhu 2 sáhy kolem tebe. Ty a všichni tvorové, kteří jsou v auře a jsou vůči tobě přátelští, máte výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a jiným magickým účinkům. Máš-li 17 či více úrovní povolání paladina, poloměr aury se zvýší na 6 sáhů.

PRACH KÝCHÁNÍ A DUŠENÍ

Divotvorný předmět, neobvyklý

Tento prášek připomíná velmi jemný písek a nachází se v malém balíčku. Vypadá jako prach zneviditelnění, ale kouzlo určení odhalí, co je skutečně zač. Je ho dost na jedno použití.

Když jako akci vrhneš hrst prachu do vzduchu, ty a každý tvor do 6 sáhů od tebe, který potřebuje dýchat, musíte uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak začnete kýchat a během tohoto kýchání nebudeš moci dýchat. Tvor, který je postižený tímto způsobem, je neschopný a dusí se. Dokud je při vědomí, může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí. Účinek může pro tvora ukončit i kouzlo nižší navrácení.

PRACH ZNEVIDITELNĚNÍ

Divotvorný předmět, neobvyklý

Tento prášek připomíná velmi jemný písek a nachází se v malém balíčku. Je ho dost na jedno použití. Když jako akci vrhneš hrst prachu do vzduchu, ty a každý tvor a předmět do 2 sáhů od tebe se stanete neviditelní na 2k4 minut. Trvání je stejně pro všechny cíle, a když magie prachu začne účinkovat, prach se spotřebuje. Pokud tvor ovlivněný prachem zaútočí nebo sešle kouzlo, neviditelnost pro něj skončí.



PRSTEN OVLIVNĚNÝ ZVÍŘAT



PRSTEN VOLNÉ AKCE

PRSTEN
OVLÁDÁNÍ
VZDUŠNÉHO
ŽIVLU



PRSTEN
PŘIVOLÁVÁNÍ DŽINŮ



PRSTEN BERANIDLA

Prsten, vzácný (vyžaduje sladění)

Prsten má 3 dávky a každý den za úsvitu si dobije 1k3 spotřebovaných dávek. Když ho máš navléknutý, můžeš pomocí akce spotřebovat 1 až 3 jeho dávky k útoku na jednoho tvora, kterého vidíš do 12 sáhů od sebe. Prsten vytvoří přízračnou hlavu berana a hodí si na útok s bonusem +7. Když zasáhne, za každou spotřebovanou dávku cíl utrpí silové zranění 2k10 a je odtlačen o 1 sáh od tebe.

Nebo jako akci můžeš spotřebovat 1 až 3 dávky prstenu a pokusit se vyrazit či poničit předmět, který vidíš do 12 sáhů od sebe a který nikdo nedrží ani nenesе. Prsten si hodí na ověření Síly s bonusem +5 za každou utracenou dávku.

PRSTEN CHŮZE PO VODĚ

Prsten, neobvyklý

Když máš navléknutý tento prsten, můžeš stát na jakémkoli kapalném povrchu a pohybovat se po něm, jako by šlo o pevnou zem.

PRSTEN NEVIDITELNOSTI

Prsten, legendární (vyžaduje sladění)

Když máš navléknutý tento prsten, můžeš se jako akci zneviditelnit. Vše, co máš na sobě nebo neseš, je neviditelně spolu s tebou. Zůstaneš neviditelný, dokud si prsten nesundáš, nezaútočíš či nesešleš kouzlo, nebo dokud nepoužiješ bonusovou akci ke zviditelnění.

PRSTEN ODOLÁNÍ

Prsten, vzácný (vyžaduje sladění)

Když máš navléknutý tento prsten, jsi odolný vůči jednomu typu zranění. Typ je dán drahokamem v prstenu, který zvolí nebo vybere náhodně Pán jeskyně.

k10 Typ zranění

k10	Typ zranění	Drahokam
1	Bleskové	Citrín
2	Hromové	Korund
3	Chladné	Turmalín
4	Jedové	Amethyst
5	Kyselinové	Perla
6	Nekrotické	Gagát
7	Ohnivé	Granát
8	Psychické	Nefrit
9	Silové	Safír
10	Zářivé	Topaz

PRSTEN ODRÁŽENÍ KOUZEL

Prsten, vzácný (vyžaduje sladění)

Když máš navléknutý tento prsten, máš výhodu k záchranným hodům proti jakémukoli kouzlu, které cílí pouze na tebe (nemají plošný účinek). Pokud navíc hodíš na záchrana 20 a kouzlo je 7. či nižší úrovně, kouzlo na tebe nebude nijak účinkovat a místo toho zacílí sesilatele, přičemž použije pozici kouzel, SO záchrany kouzla, útočný bonus a sesílací vlastnost sesilatele.

PRSTEN OCHRANY

Prsten, vzácný (vyžaduje sladění)

Když máš navléknutý tento prsten, získáš bonus +1 k OČ a záchranným hodům.

PRSTEN OVLÁDÁNÍ ŽIVLU

Prsten, legendární (vyžaduje sladění)

Tento prsten je spojen s jednou ze čtyř Sfér živlů. Danou sféru zvolí PJ, nebo ji určí náhodně.

Když máš navléknutý tento prsten, máš výhodu k hodům na útok proti elementálům ze související sféry a oni mají nevýhodu k hodům na útok proti tobě. Navíc máš přístup k vlastnostem dle dané sféry.

Prsten má 5 dávek. Každý den za úsvitu si dobije 1k4 + 1 spotřebovaných dávek. Kouzla seslaná z prstenu mají SO záchrany 17.



Prsten ovládání ohnivého živlu. Můžeš spotřebovat 2 dávky prstenu k seslání podrob nestváru na ohnivého elementála. Mimo to jsi odolný vůči ohnivému zranění. Umíš mluvit a rozumíš ignanštině.

Pomůžeš-li zabít ohnivého elementála, když jsi sladěn s tímto prstenem, získáš přístup k následujícím dalším vlastnostem:

- Jsi imunní vůči ohnivému zranění.
- Spotřebováním jistého množství dávek můžeš z prstenu seslat následující kouzla: *hořící ruce* (1 dávka), *ohnivá koule* (2 dávky) nebo *ohnivá zed'* (3 dávky).

Prsten ovládání vodního živlu. Můžeš spotřebovat 2 dávky prstenu k seslání podrob nestváru na vodního elementála. Mimo to můžeš stát na kapalných površích a chodit po nich, jako by šlo o pevnou zem. Umíš mluvit a rozumíš aquanštině.

Pomůžeš-li zabít vodního elementála, když jsi sladěn s tímto prstenem, získáš přístup k následujícím dalším vlastnostem:

- Můžeš dýchat pod vodou a máš rychlosť plavání rovnou tvé rychlosti chůze.
- Spotřebováním jistého množství dávek můžeš z prstenu seslat následující kouzla: *ledová bouře* (2 dávky), *ledová zed'* (3 dávky), *ovládní vodu* (3 dávky) či *stvoř nebo znič vodu* (1 dávka).

Prsten ovládání vzdušného živlu. Můžeš spotřebovat 2 dávky prstenu k seslání podrob nestváru na vzdušného elementála. Mimo to když spadneš z výšky, budeš klesat rychlosťí 12 sáhů za kolo a neutrpíš žádné zranění z pádu. Umíš mluvit a rozumíš auranštině.

Pomůžeš-li zabít vzdušného elementála, když jsi sladěn s tímto prstenem, získáš přístup k následujícím dalším vlastnostem:

- Jsi odolný vůči bleskovému zranění.
- Máš rychlosť létání rovnou tvé rychlosti chůze a můžeš se vznášet.
- Spotřebováním jistého množství dávek můžeš z prstenu seslat následující kouzla: *poryv větru* (2 dávky), *rozvětvený blesk* (3 dávky) nebo *větrná zed'* (1 dávka).

Prsten ovládání zemního živlu. Můžeš spotřebovat 2 dávky prstenu k seslání podrob nestváru na zemního elementála. Mimo to se můžeš pohybovat v těžkém terénu, který se skládá ze sutí, trosek či balvanů, jako by to byl normální terén. Umíš mluvit a rozumíš terranštině.

Pomůžeš-li zabít zemního elementála, když jsi sladěn s tímto prstenem, získáš přístup k následujícím dalším vlastnostem:

- Jsi odolný vůči kyselinovému zranění.
- Můžeš se pohybovat skrz pevnou zem či skálu, jako by šlo o těžký terén. Skončíš-li v ní svůj tah, přesuneš se ven na nejbližší volné místo, které jsi naposledy zabíral.
- Spotřebováním jistého množství dávek můžeš z prstenu seslat následující kouzla: *kamenná kůže* (3 dávky), *kamenná zed'* (3 dávky) nebo *tvaruj kámen* (2 dávky).

PRSTEN OVLIVŇOVÁNÍ ZVÍŘAT

Prsten, vzácný

Prsten má 3 dávky a každý den za úsvitu si dobije 1k3 spotřebovaných dávek. Když ho máš navléknutý, můžeš pomocí akce spotřebovat 1 z jeho dávek k seslání jednoho z následujících kouzel:

- *Přátelství zvířat* (SO záchrany 13)
- *Strach* (SO záchrany 13), který cílí pouze na zvířata, která mají Inteligenci 3 či nižší
- *Mluv se zvířaty*

PRSTEN PADAJÍCÍCH HVĚZD

Prsten, velmi vzácný (vyžaduje sladění v noci pod širým nebem)

Když máš navléknutý tento prsten v šeru nebo tmě, můžeš z něj kdykoliv seslat *tančící světla* či *světlo*. Seslání kouzla z prstenu vyžaduje akci.

Prsten má 6 dávek pro následující další vlastnosti a každý den za úsvitu si dobije 1k6 spotřebovaných dávek.

Víl oheň. Jako akci můžeš spotřebovat 1 dávku k seslání *vílho ohně* z prstenu.



Kulový blesk. Jako akci můžeš spotřebovat 2 dávky k vytvoření jednoho až čtyř třístopých kulových blesků. Čím víc jich vytvoříš, tím bude každý z nich slabší.

Každý kulový blesk se objeví na volném místě, které vidíš do 24 sáhů od sebe. Vydrží, dokud se soustředíš (jako by ses soustředil na kouzlo), až 1 minutu. Každý kulový blesk osvítí slabým světlem okruh o poloměru 6 sáhů.

Jako bonusovou akci můžeš pohnout každým kulovým bleskem až o 6 sáhů, ale ne dál než 24 sáhů od tebe. Když se nějaký jiný tvor než ty dostane do 1 sáhu od kulového blesku, z kulového blesku vyletí na tvora blesk a kulový blesk zmizí. Tento tvor si musí hodit záchranný od na Obratnost se SO 15. Když neuspěje, utrpí bleskové zranění dle počtu kulových blesků, které jsi vytvořil.

Koulí	Bleskové zranění
4	2k4
3	2k6
2	5k4
1	4k12

Padající hvězdy. Jako akci můžeš spotřebovat 1 až 3 dávky. Za každou spotřebovanou dávku vypustíš z prstenu zrnko světla do bodu, který vidíš do 12 sáhů od sebe. Každého tvora v krychli 3 sáhy s počátkem v daném bodě zalijí jiskry a cíl si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 15. Když neuspěje, utrpí ohnivé zranění 5k4, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

PRSTEN PLAVÁNÍ

Prsten, neobvyklý

Když máš navléknutý tento prsten, máš rychlosť plavání 8 sáhů.

PRSTEN POMALÉHO PÁDU

Prsten, vzácný (vyžaduje sladění)

Když máš navléknutý tento prsten a padáš, klesáš rychlosť 12 sáhů za kolo a neutrpíš žádné zranění z pádu.

PRSTEN PŘIVOLÁVÁNÍ DŽINŮ

Prsten, legendární (vyžaduje sladění)

Když máš navléknutý tento prsten, jako akci můžeš vyslovit jeho zaklínadlo a přivolat tak konkrétního džina ze Sféry vzdušného živlu. Džin se objeví na volném místě do 24 sáhů od tebe, které zvolíš. Vydrží, dokud se soustředíš (jako by ses soustředil na kouzlo), až 1 hodinu, nebo dokud mu neklesnou životy na 0. Pak se vrátí do své domovské sféry.

Když je džin přivoláný, je vůči tobě a tvým společníkům přátelský. Splní jakýkoliv rozkaz mu dás, bez ohledu na jazyk, který použiješ. Když mu nic nerozkážeš, bude se bránit útočníkům, ale jinak nepodnikne žádnou akci.

Když se džin vytratí, dá se přivolat znovu až za 24 hodin a pokud zemře, prsten se stane nemagický.

PRSTEN REGENERACE

Prsten, velmi vzácný (vyžaduje sladění)

Když máš navléknutý tento prsten, každých 10 minut si obnovíš 1k6 životů, pokud máš aspoň 1 život. Přijdeš-li o část těla, díky prstenu chybějící část znovu doroste a obnoví svou plnou funkčnost za 1k6 + 1 dní, pokud máš po celou dobu aspoň 1 život.

PRSTEN RENTGENOVÉHO VIDĚNÍ

Prsten, vzácný (vyžaduje sladění)

Když máš navléknutý tento prsten, jako akci můžeš vyslovit jeho zaklínadlo. Když to uděláš, 1 minutu uvidíš do a skrz pevný materiál. Toto vidění má dosah 6 sáhů. Pro tebe budou pevné předměty v rámci tohoto dosahu vypadat průhledně a nebudou bránit světlu v průchodu. Vidění pronikne 1 stopou kamene, 1 coulem běžného kovu nebo až 3 stopami dřeva či hlíny. Tlustější materiály vidění blokují, stejně jako tenká vrstva olova.

Kdykoliv znova použiješ prsten, než si důkladně odpočineš, musíš uspět v záchranném hodu na Odolnosť se SO 15, jinak utrpíš jeden stupeň únavy.



PŘILBA TELEPATIE

PŘILBA TELEPORTACE

HONZOVÁ ŠIKOVNÁ BRAŠNA

PRSTEN SKÁKÁNÍ

Prsten, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Když máš navléknutý tento prsten, můžeš z něj kdykoliv jako bonusovou akci seslat kouzlo skok, ale když to uděláš, můžeš zacílit pouze sebe.

PRSTEN TELEKINEZE

Prsten, velmi vzácný (vyžaduje sladění)

Když máš navléknutý tento prsten, můžeš z něj kdykoliv seslat kouzlo telekineze, ale můžeš zacílit pouze předměty, které nikdo nedrží ani nenese.

PRSTEN TEPLA

Prsten, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Když máš navléknutý tento prsten, jsi odolný vůči chladnému zranění. Navíc tebe ani nic, co držíš a neseš, nezraní (nepoškodí) nízké teploty až do -45°C .

PRSTEN TŘÍ PŘÁNÍ

Prsten, legendární

Když máš navléknutý tento prsten, jako akci můžeš spotřebovat 1 z jeho 3 dávek a seslat z něj tak kouzlo přání. Když použiješ jeho poslední dávku, prsten se stane nemagický.

PRSTEN USKLADŇOVÁNÍ KOUZEL

Prsten, vzácný (vyžaduje sladění)

Tento prsten ukládá do něj seslaná kouzla a drží je, dokud je nepoužije s ním sladěný nositel. Prsten umí najednou pojmost kouzla o celkové úrovni až 5. Když ho postava najde, obsahuje 1k6 – 1 úrovní uložených kouzel dle výběru PJ.

Jakýkoli tvor může seslat do prstenu kouzlo 1. až 5. úrovně tak, že se ho během vyvolávání kouzla dotýká. Kouzlo nemá žádný účinek, kromě toho, že se uloží do prstenu. Nemůže-li prsten kouzlo pojmost, pozice

kouzla se utratí bez účinku. Úroveň pozice použitá pro seslání kouzla určuje, kolik místa kouzlo využije.

Když máš navléknutý tento prsten, můžeš seslat jakékoli v něm uložené kouzlo. Kouzlo použije úroveň pozice, SO záchrany kouzla, útočnou opravu kouzla a seslací vlastnost původního sesilatele, ale jinak se bere, jako bys kouzlo seslal ty. Kouzlo sesланé z prstenu v něm přestane být uložené a uvolní své místo.

PRSTEN VOLNÉ AKCE

Prsten, vzácný (vyžaduje sladění)

Když máš navléknutý tento prsten, těžký terén tě nestojí žádný pohyb navíc. Kromě toho magie nijak nemůže omezit tvou rychlosť ani tě paralyzovat nebo zadržet.

PRSTEN VYVÁZNUTÍ

Prsten, vzácný (vyžaduje sladění)

Tento prsten má 3 dávky a každý den za úsvitu si obnoví 1k3 spotřebovaných dávek. Když ho máš navlečený a neuspěješ v záchranném hodu na Obratnost, můžeš pomocí své reakce spotřebovat 1 z jeho dávek a v tomto záchranném hodu místo toho uspět.

PRSTEN ZAŠTÍTĚNÍ MYSLI

Prsten, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Když máš navléknutý tento prsten, jsi imunní vůči magii, která umožňuje jiným tvorům čist tvé myšlenky, zjišťovat, zdali lzeš, poznat tvé přesvědčení či tvůj typ tvora. Tvorové s tebou mohou komunikovat telepaticky, jen když to dovolíš.

Jako akci můžeš prsten zneviditelnit, dokud nepoužiješ další akci na jeho zviditelnění, dokud si prsten nesundáš, nebo nezemřeš.

Pokud zemřeš a máš navléknutý tento prsten, tvá duše do něj vstoupí, pokud v něm už duše není. Můžeš v prstenu setrvat, nebo se odebrat na věčnost. Dokud je tvá duše v prstenu, můžeš telepaticky ko-



munikovat s tvorem, který ho má navléknutý. Nositel nemůže zabránit této telepatické komunikaci.

PŘENOSNÝ OTVOR

Divotvorný předmět, vzácný

Tato jemná, černá látka, hebká jako hedvábí, je složená do velikosti kapesníku. Když se rozloží, je z ní kruhová plachta o průměru 6 stop.

Pomocí akce můžeš *přenosný otvor* rozložit či přiložit na pevný povrch, kde vytvoří mimodimenzionální díru hlubokou 2 sáhy. Válcový prostor díry je v jiné sféře, takže se nedá použít pro tvorbu otevřených průchodů. Tvor uvnitř *přenosného otvora* ho může opustit tak, že z něj vyšplhá ven.

Pomocí akce můžeš zavřít *přenosný otvor* tak, že chytíš látku za její okraje a složíš ji. Složení látky otvor uzavře a tvorové či předměty, kteří byli v tu chvíli uvnitř, zůstanou v mimodimenzionálním prostoru.

Otvor téměř nic neváží, bez ohledu na to, co je v něm.

Když je otvor složený, tvor v jeho mimodimenzionálním prostoru může použít akci k hodu na ověření Síly se SO 10. Když tvor v ověření uspěje, vydobije si cestu ven a objeví se do 1 sáhu od *přenosného otvora*, nebo od tvora, který ho nese. Dýchající tvor uvnitř zavřeného *přenosného otvora* vydrží maximálně 10 minut a pak se začne dusit.

Umístění *přenosného otvora* do mimodimenzionálního prostoru vytvořeného *pytlem beztíže*, Honzovou šikovnou brašnou nebo podobným předmětem okamžitě zničí oba předměty a otevře bránu do Astrální sféry. Brána vznikne tam, kde jeden předmět byl vložen do druhého. Každý tvor do 2 sáhů od brány je do ní večernut a vyvržen na náhodné místo v Astrální sféře. Brána se poté uzavře. Brána je jednosměrná a nedá se znova otevřít.

PŘILBA POROZUMĚNÍ JAZYKŮM

Divotvorný předmět, neobvyklý

Když máš na sobě tuto přilbu, můžeš z ní kdykoliv pomocí akce seslat kouzlo *porozumění jazykům*.

PŘILBA TELEPATIE

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

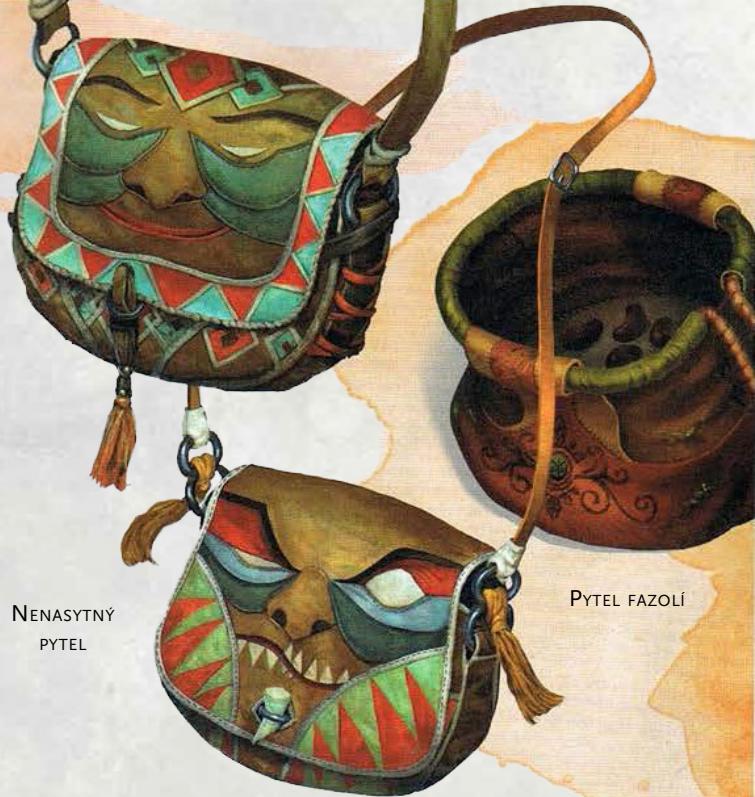
Když máš na sobě tuto přilbu, jako akci pomocí ní můžeš seslat kouzlo *odhal myšlenky* (SO záchrany 13). Dokud se na kouzlo soustředíš, můžeš pomocí bonusové akce poslat telepatickou zprávu tvorovi, na kterého pomyslíš. Může ti odpovědět — udělá to pomocí bonusové akce — pokud na něj stále myslíš.

Zatímco pomocí *odhal myšlenky* myslíš na tvora, můžeš použitím akce seslat z přilby na daného tvora kouzlo *suğesces* (SO záchrany 13). Jakmile se tato vlastnost použije, nelze tuto *suğesci* použít znovu až do příštího úsvitu.

PŘILBA TELEPORTACE

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Tato přilba má 3 dávky. Když ji máš na sobě, můžeš použitím akce spotřebovat 1 dávku a tím z přilby seslat kouzlo *teleport*. Každý den za úsvitu si přilba dobije 1k3 spotřebovaných dávek.



PYTEL BEZTÍZE

Divotvorný předmět, neobvyklý

Tento vak má vnitřní prostor značně větší než vnější rozměry, zhruba 2 stopy v průměru u ústí a 4 stopy hloubky. Pytel pojme až 500 liber o maximálním objemu 64 stop krychlových. Pytel váží 15 liber nezávisle na obsahu. Vyjmutí předmětu z pytle vyžaduje akci.

Pokud se pytel přetíží, propichne nebo natrhne, tak se protrhne a zničí a jeho obsah se roztrousí v Astrální sféře. Je-li pytel beztíže přetočen naruby, jeho obsah se bez poškození vysype, ale než je ho možné opět použít, musí se přetocit zase na líc. Dýchající tvorové dokážou uvnitř pyle přežít maximálně počet minut rovných 10 děleno počtem tvorů (minimálně 1 minutu) a pak se začnou dusit.

Umístění *pytle beztíže* do mimodimenzionálního prostoru vytvořeného pomoci Honzovy šikovné brašny, *přenosného otvora* nebo podobného předmětu okamžitě zničí oba předměty a otevře bránu do Astrální sféry. Brána vznikne tam, kde byl jeden předmět vložen do druhého. Každý tvor do 3 metrů od brány je skrz ní vtažen na náhodné místo v Astrální sféře. Brána se poté zavře. Brána je pouze jednosměrná a nedá se znova otevřít.

PYTEL FAZOLÍ

Divotvorný předmět, vzácný

Uvnitř těžkého plátěného pytla je 3k4 suchých fazolí. Pytel váží půl libry plus čtvrt libry za každou fazoli, kterou obsahuje.

Vysypeš-li obsah pytla na zem, fazole vybuchnou s poloměrem 2 sáhy s počátkem ve fazolích. Každý tvor v oblasti, včetně tebe, si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 15. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 5k4, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Oheň zapaluje hořlavé předměty v oblasti, které nikdo nedrží ani nenese.

Vyndáš-li fazoli z pytle, zasadíš ji do hlíny nebo píska a pak ji zaliješ, 1 minutu poté vytvoří ze země, kde jsi zasadil, jistý účinek. Účinek zvolí PJ z následující tabulky, či ho určí náhodně, nebo si ho vymyslí.

k% Účinek

- 01 Vyroste 5k4 mochomůrek. Sní-li mochomůrku tvor, hod' kostkou. Padne-li liché číslo, musí tvor uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak utrpí jedové zranění 5k6 a stane se otrávený na 1 hodinu. Padne-li sudé číslo, tvor získá 5k6 dočasných životů na 1 hodinu.
- 02–10 Do 6 sáhů do vzduchu vytryskne gejzír vody, piva, borůvkového džusu, čaje, octu, vína, nebo oleje (dle úvahy PJ) a tryská 1k12 kol.
- 11–20 Vyroste ent (viz statistiky v Bestiáři). Je 50% šance, že ent je chaoticky zlý a zaútočí.
- 21–30 Vyvstane oživlá, nehybná kamenná socha tvé podoby. Slovně ti vyhrozuje. Opustíš-li ji a přijde k ní někdo jiný, popíše tě jako nejohavnějšího padoucha a pošle ho tě najít a zaútočit na tebe. Jsi-li ve stejně sféře existence jako socha, ví, kde jsi. Po 24 hodinách se stane socha neživou.
- 31–40 Vyšlehne táborový oheň s modrými plameny a hoří 24 hodin (nebo dokud není uhašen).
- 41–50 Vyroste 1k6 + 6 vřesek (viz statistiky v Bestiáři).
- 51–60 Vyplazí se 1k4 + 8 světle růžových ropuch. Když se někdo ropuchy dotkne, promění se ve Velkou či menší nestvůru dle úvahy PJ. Nestvůra vydrží 1 minutu a pak zmizí ve světle růžovém obláčku.
- 61–70 Vynoří se hladový bulta (viz statistiky v Bestiáři) a zaútočí.
- 71–80 Vyroste ovocný strom. Má 1k10 + 20 plodů, z nichž 1k8 funguje jako náhodně určené magické lektvary a jeden jako jed k požití dle úvahy PJ. Za 1 hodinu strom zmizí. Sebrané ovoce zůstane a uchová si magii 30 dní.
- 81–90 Vyvstane hnízdo s 1k4 + 3 vejci. Tvor, který sní vejce, si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 20. Když tvor uspěje, trvale si zvýší nejnižší hodnotu vlastnosti o 1, přičemž mezi stejně nízkými hodnotami rozhodne náhodně. Když v záchráně neuspěje, utrpí silové zranění 10k6 z vnitřní magické exploze.
- 91–99 Vyroste pyramida s čtvercovou základnou o straně 12 sáhů. Uvnitř je sarkofág se **vznešenou mumíí** (viz statistiky v Bestiáři). Pyramida se považuje za doupě vznešené mumie a její sarkofág obsahuje poklad dle úvahy PJ.
- 100 Do výšky dle úvahy PJ vystane obří fazol. Vršek vede někam dle úvahy PJ, například na krásný výhled, do hradu oblačného obra nebo do jiné sféry existence.



POSVĚCENÝ
MSTITEL

ŽEZLO
NEPOHYBLIVOSTI

OHLUŠUJÍCÍ
ROH

ROH VALHALY

QUAALŮV PĚŘOVÝ ŽETON

Divotvorný předmět, vzácný

Tento drobný předmět vypadá jako péro. Existují různé druhy pěřových žetonů, každý s jiným jednorázovým účinkem. Druh žetonu zvolí PJ, nebo ho určí náhodně.

k%	Pěřový žeton	k%	Pěřový žeton
01–20	Kotva	51–65	Gondola
21–35	Pták	66–90	Strom
36–50	Vějíř	91–100	Bič

Bič. Jako akci můžeš vrhnout žeton do bodu do 2 sáhů od sebe. Žeton zmizí a místo něj se objeví vznášející se bič. Pak můžeš použít bonusovou akci k útoku na blízko kouzlem proti tvorovi do 2 sáhů od biče, s útočným bonusem +9. Při zásahu cíl utrpí silové zranění 1k6 + 5.

Jako bonusovou akci ve svém tahu můžeš nařídit biči, aby uletěl až 4 sáhy a zopakoval útok proti tvorovi do 2 sáhů od něj. Bič zmizí po 1 hodině, když použiješ akci k jeho zrušení, nebo když jsi neschopný či zemřeš.

Gondola. Jako akci můžeš položit žeton na vodní plochu o průměru aspoň 12 sáhů. Žeton zmizí a místo něj se objeví 10 sáhů dlouhá, 4 sáhy široká gondola s labutím zobcem. Loďka je samohybná a pluje po vodě rychlostí 6 mil za hodinu. Když pluješ na gondole, pomocí akce jí můžeš přikázat, aby se pohnula nebo zatočila až o 90°. Gondola pojme až třicet dva Středních či menších tvorů. Velký tvor se bere jako čtyři Střední tvorové a Obrovský tvor se bere jako devět Středních tvorů. Gondola vydrží 24 hodin a pak zmizí. Můžeš ji zrušit jako akci.

Kotva. Jako akci se můžeš žetonem dotknout člunu či lodi. 24 hodin se plavidlo nebude moci nikak

pohnout. Když se žetonem dotkneš plavidla znova, účinek skončí. Když účinek skončí, žeton zmizí.

Pták. Jako akci můžeš vyhodit žeton 1 sáh do vzduchu. Žeton zmizí a místo něj se objeví obrovský, mnohobarevný pták. Pták má statistiky noha (viz Bestiář), ale plní tvé jednoduché příkazy a nemůže útočit. Během své maximální rychlosti létání (16 mil za hodinu, maximálně 144 mil za den s hodinovým odpočinkem po každých 3 hodinách létání) unese až 500 liber, nebo při poloviční rychlosti až 1 000 liber. Pták zmizí po denním létání svou maximální rychlostí, nebo klesnou-li mu životy na 0. Můžeš ho zrušit jako akci.

Strom. Tento žeton se dá použít jen pod širým nebem. Jako akci ho můžeš položit na volné místo na zemi. Žeton zmizí a místo něj se objeví nemagický dub. Strom je 12 sáhů vysoký, jeho kmen má 1 sáh v průměru a jeho koruna má poloměr 6 sáhů.

Vějíř. Jsi-li na lodi, jako akci můžeš žeton vyhodit 2 sáhy do vzduchu. Žeton zmizí a místo něj se objeví obří vějíř. Vějíř se vznáší a mává a vytváří vítr, který je dostatečně silný, aby se opřel do plachet jedné lodi a na 8 hodin zvýšil její rychlosť o 5 mil za hodinu. Vějíř můžeš zrušit jako akci.

REJNOČÍ PLÁŠT

Divotvorný předmět, neobvyklý

Když máš na sobě tento plášť s přehozenou kapucí, můžeš dýchat pod vodou a máš rychlosť plavání 12 sáhů. Přehození nebo sundání kapuce vyžaduje akci.

ROH VALHALY

Divotvorný předmět, vzácný (stříbrný či mosazný), velmi vzácný (bronzový), nebo legendární (železný)

Jako akci můžeš zadout na tento roh. Následkem toho se do 12 sáhů od tebe objeví duše válečníků ze sféry Ysgard. Tyto duše mají statistiky berserka z Bestiáře.

Roucho očí



ROUCHO HVĚZD



Do Ysgardu se vrátí po 1 hodině, nebo když jím klesnou životy na 0. Jakmile použiješ tento roh, můžeš ho použít znovu až za 7 dní.

Nejznámější jsou čtyři typy *rohu Valhaly*, přičemž každý je z jiného kovu. Typ rohu určuje, kolik berserků odpoví na tvé volání, stejně jako požadavek pro jeho použití. Typ rohu zvolí PJ, nebo ho určí náhodně.

k%	Typ rohu	Přivolaných berserků	Požadavek
01–40	Stříbrný	2k4 + 2	Žádný
41–75	Mosazný	3k4 + 3	Zdatnost se všemi jednoduchými zbraněmi
76–90	Bronzový	4k4 + 4	Zdatnost se všemi středními zbrojemi
91–100	Železný	5k4 + 5	Zdatnost se všemi vojenskými zbraněmi

Pokud zaduješ na roh, aniž bys splňoval jeho požadavek, přivolání berserků na tebe zaútočí. Pokud požadavek splňuješ, jsou vůči tobě a tvým společníkům přátelští a plní tvé rozkazy.

ROŠT OVLÁDÁNÍ OHNIVÝCH ELEMENTÁLŮ

Divotvorný předmět, vzácný

Když v tomto mosazném roštu hoří oheň, můžeš pomocí akce vyslovit jeho zaklínadlo a přivolat ohnivého elementála, jako bys seslal kouzlo *vyvolez elementála*. Rošt nelze znova použít tímto způsobem až do příštího úsvitu.

Rošt váží 5 liber.

ROUCHO HVĚZD

Divotvorný předmět, velmi vzácný (vyžaduje sladění)

Toto černé, nebo tmavě modré roucho je ozdobeno malými bílými či stříbrnými hvězdičkami. Když ho máš na sobě, získáš bonus +1 k záchranným hodům.

Šest hvězd, které se nachází v přední horní části roucha, je obzvlášť velkých. Když máš na sobě toto roucho, můžeš jako akci strhnout jednu z hvězd a použít ji k seslání *magické střely* jako kouzla 5. úrovně. Každý den za soumraku se na rouchu znova objeví 1k6 stržených hvězd.

Když máš na sobě toto roucho, můžeš jako akci vstoupit do Astrální sféry se vším, co neseš nebo máš na sobě. Zůstaneš tam, dokud nepoužiješ akci k návratu do sféry, ve které jsi byl. Znovu se objevíš na posledním místě, které jsi zabíral, nebo na nejbližším volném místě, pokud je dané místo obsazené.

ROUCHO MIHOTAVÝCH BAREV

Divotvorný předmět, velmi vzácný (vyžaduje sladění)

Toto roucho má 3 dávky a každý den za úsvitu si dojde 1k3 spotřebovaných dávek. Když ho máš na sobě, můžeš pomocí akce spotřebovat 1 dávku, čímž se na oděvu zobrazí měňavý vzor oslnivých barev do konce tvého příštího tahu. Během této doby roucho osvítí jasným světlem okruh o poloměru 6 sáhů a slabým světlem dalších 6 sáhů. Tvorové, kteří tě vidí, mají nevýhodu k hodům na útok proti tobě. Navíc každý tvor v jasném světle, který tě vidí ve chvíli, kdy se aktivuje schopnost roucha, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak je ochromený, dokud účinek neskončí.

ROUCHO OČÍ

Divotvorný předmět, vzácný (vyžaduje sladění)

Toto roucho je ozdobeno vzory podobným očím. Když ho máš na sobě, získáš následující užitky:

- Roucho ti umožňuje vidět všemi směry a máš výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o zrak.
- Máš vidění ve tmě do vzdálenosti 24 sáhů.
- Vidíš neviditelné tvory a předměty a vidíš i do Éterické sféry, do vzdálenosti 24 sáhů.

Oči na rouchu se nedají zavřít ani odvrátit. I když můžeš zavřít nebo odvrátit své vlastní oči, není ti to nic platné, když máš na sobě toto roucho.

Když je do 1 sáhu od roucha sesláno kouzlo světlo nebo denní světlo, oslepneš na 1 minutu. Na konci každého svého tahu si můžeš hodit záchranný hod na Odolnost (SO 11 pro světlo, nebo SO 15 pro denní světlo) a při úspěšné záchrane slepota skončí.

ROUCHO UŽITEČNÝCH VĚCÍ

Divotvorný předmět, neobvyklý

Toto roucho má na sobě záplaty různých tvarů a barev. Když ho máš na sobě, jako akci můžeš odtrhnout jednu z nich a ze záplaty se stane předmět či tvor, kterého představuje. Když se odtrhne poslední záplata, z roucha se stane obyčejný oděv.

Roucho má od každé z následujících záplat vždy dvě:

- Dýka
- Směrová lucerna (naplněná a zapálená)
- Kovové zrcátko
- Tyč (2 sáhy)
- Konopné lano (10 sáhů, stočené)
- Pytel

Mimo to má roucho 4k4 dalších záplat. PJ zvolí jaké, nebo je určí náhodně.

k% Záplata

01–08	Pytel se 100 zl
09–15	Stříbrná skříňka (1 stopu dlouhá, 6 coulů široká a hluboká) v hodnotě 500 zl
16–22	Železné dveře (až 2 sáhy široké a 2 sáhy vysoké s petlicí na jedné straně dle tvé volby), které se dají umístit do otvoru, na který dosáhneš; samy se přizpůsobí otvoru a připnou a zavěsí do pantů
23–30	10 drahokamů, každý v hodnotě 100 zl
31–44	Dřevěný žebřík (24 stop dlouhý)
45–51	Jezdecký kůň se sedlovými brašnami (viz statistiky v Bestiáři)
52–59	Jáma (krychle o straně 2 sáhy), která se dá umístit na zem do 2 sáhů od tebe
60–68	4 léčivé lektvary
69–75	Veslice (12 stop dlouhá)
76–83	Kouzelný svitek obsahující jedno kouzlo 1. až 3. úrovně
84–90	2 mastifové (viz statistiky v Bestiáři)
91–96	Okno (2 × 4 stopy, až 2 stopy hluboké), které se dá umístit na svislý povrch, kam dosáhneš
97–100	Přenosné beranidlo

ŽEZLO POHLCENÍ



Roucho
UŽITEČNÝCH
VĚCÍ



DRAHOKAM VIDĚNÍ

OBROMLAT

RUKAVICE CHYTÁNÍ
STŘEL

BRÝLE NOCI

RUKAVICE CHYTÁNÍ STŘEL

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Když si navlečeš tyto rukavice, vypadá to, jako by téměř splynuly s tvýma rukama. Když je máš na sobě a zasáhne tě útok na dálku zbraní, můžeš jako reakci snížit zranění o 1k10 + tvá oprava Obratnosti, pokud máš volnou ruku. Snížíš-li zranění na 0, můžeš střelu chytit, je-li dost malá, aby se dala držet v ruce.

RUKAVICE PLAVÁNÍ A ŠPLHÁNÍ

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tyto rukavice, šplhání a plavání tě nestojí dodatečný pohyb a získáš bonus +5 k ověřením Síly (Atletiky) pro šplhání či plavání.

RUKAVICE ZLOBŘÍ SÍLY

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tyto rukavice, tvá hodnota Síly je 19. Je-li tvá Síla bez nich 19 či více, nemají na tebe žádný účinek.

RUKAVICE ZLODĚJSTVÍ

Divotvorný předmět, neobvyklý

Tyto rukavice jsou po čas nošení neviditelné. Když je máš na sobě, získáš bonus +5 k ověřením Obratnosti (Čachrům) a ověřením Obratnosti pro otevřání zámků paklícem.

RUKOVĚT CHÁPÁNÍ

Divotvorný předmět, velmi vzácný

Tato kniha obsahuje cviky pro zlepšení intuice a vhledu a její slova jsou nabita magií. Strávíš-li 48 hodin během 6 či méně dnů studiem obsahu knihy a praktikováním jejích pokynů, tvá hodnota Moudrosti se zvýší o 2, stejně jako tvé maximum pro tuto hodnotu. Manuál pak ztratí svou magii, ale za sto let si ji obnoví.

RUKOVĚT JASNÉHO MYŠLENÍ

Divotvorný předmět, velmi vzácný

Tato kniha obsahuje cviky pro zlepšení paměti a logického uvažování a její slova jsou nabita magií. Strávíš-li 48 hodin během 6 či méně dnů studiem obsahu knihy a praktikováním jejích pokynů, tvá hodnota Inteligence se zvýší o 2, stejně jako tvé maximum pro tuto hodnotu. Manuál pak ztratí svou magii, ale za sto let si ji obnoví.

RUKOVĚT TICHÉHO JAZYKA

Divotvorný předmět, leggendární (vyžaduje sladění s kouzelníkem)

Tento tlustý, kůží vázaný svazek má na přední obálce přibitý vyschlý jazyk. Existuje pět těchto rukovětí a neví se, který je originál. Strašlivá přední dekorace na první rukověti tichého jazyka kdysi patřila bývalému zrádnému služebníkovi kostějového boha Vekny, strážce tajemství. Prvních několik stran každé rukověti je popsáno nerozluštěnými čmáranicemi. Zbývající stránky jsou prázdné a starodávné.

Pokud se umíš sladit s tímto předmětem, můžeš ho používat jako knihu kouzel a mystický ohniskový



ZÁŘIVÝ
DRAHOKAM

SKLÁDACÍ ČLUN

předmět. Mimo to, když rukověť držíš, můžeš pomocí bonusové akce seslat kouzlo, které v ní máš zapsané, aniž bys utratil pozici kouzel nebo použil verbální či pohybové složky. Tuto vlastnost rukověti nelze použít znova až do příštího úsvitu.

Když jsi s knihou sladěný, můžeš odejmout jazyk z její obálky. Udeľáš-li to, všechna v knize zapsaná kouzla se trvale vymažou.

Vekna sleduje každého, kdo používá tuto rukověť. Může do ní také psát šifrované vzkazy. Tyto zprávy se objeví o půlnoci a po přečtení vyblednou a zmizí.

RUKOVĚŤ VEDENÍ A VLIVU

Divotvorný předmět, velmi vzácný

Tato kniha obsahuje tipy pro ovlivňování a mámení ostatních a její slova jsou nabita magií. Strávíš-li 48 hodin během 6 či méně dnů studiem obsahu knihy a praktikováním jejích pokynů, tvá hodnota Charisma tu se zvýší o 2, stejně jako tvé maximum pro tuto hodnotu. Manuál pak ztratí svou magii, ale za sto let si ji obnoví.

RŮŽENEC

Divotvorný předmět, vzácný (vyžaduje sladění s druidem, klerikem nebo paladinem)

Tento náhrdelník má $1k4 + 2$ magických korálků z akvamarínů, černých perel či topazů. Má také mnoho nemagických korálků z kamenů jako jantar, hematit, citrín, korál, nefrit, perla nebo křemen. Je-li z náhrdelníku odstraněn magický korálek, tento korálek přijde o svou magii.

Existuje šest typů magických korálků. Typ každého korálku na náhrdelníku zvolí PJ, nebo ho určí náhodně. Náhrdelník může mít víc než jeden korálek stejného typu. Abys korálek použil, musíš mít náhrdelník na sobě. Každý korálek obsahuje kouzlo, které se z něj dá seslat pomocí bonusové akce (SO záchrany kouzla

se použije tvůj, je-li potřeba záchrana). Jakmile se sešle kouzlo magického korálku, tento korálek nelze použít znova až do příštího úsvitu.

k20 Korálek...

1–6 hojení

Kouzlo

*Zhoj zranění (2. úroveň)
nebo nižší navrácení*

7–12 požehnání

Požehnání

13 přivolání

Sférický spojenec

14–17 přízně

Mocné navrácení

18–19 úderu

Cejchovací úder

20 větrné chůze

Větrná chůze

SCIMITAR RYCHLOSTI

Zbraň (scimitar), velmi vzácný (vyžaduje sladění)

Získáš bonus +2 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně. Navíc s ním můžeš jednou zaútočit jako bonusovou akci v každém svém tahu.

SEDLO KAVALÍRA

Divotvorný předmět, neobvyklý

Když sedíš v tomto sedle na jezdeckém zvířeti, nelze tě z něj dostat proti tvé vůli, pokud jsi při vědomí, a hody na útok proti jezdeckému zvířeti mají nevýhodu.

SEDMIMÍLOVÉ BOTY

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tyto boty, tvá rychlosť chůze je 6 sáhů, není-li již tvá rychlosť chůze vyšší, a tvá rychlosť se nesníží z důvodu zatížení, nebo když máš na sobě těžkou zbroj. Mimo to dokážeš skočit trojnásobek normální vzdálenosti, i když nemůžeš skočit dál, než kolik by ti dovoloval tvůj zbývající pohyb.

SKARABEUS OCHRANY

Divotvorný předmět, legendární (vyžaduje sladění)

Podržíš-li ve své ruce tento medailon ve tvaru brouka 1 kolo, na jeho povrchu se objeví nápis zjevující jeho magickou povahu. Máš-li ho u sebe, poskytuje ti dva užitky:

- Máš výhodu k záchranným hodům proti kouzlům.
- Skarabeus má 12 dávek. Neuspěješ-li v záchranném hodu proti nekromatickému kouzlu či zraňu-



jícímu účinku, jehož původcem je nemrtvý tvor, můžeš pomocí reakce spotřebovat 1 dávku a změnit neúspěšnou záchrannu na úspěšnou. Skarabeus se rozpadne na prach a zničí, když se spotřebuje jeho poslední dávka.

SKLÁDACÍ ČLUN

Divotvorný předmět, vzácný

Tento předmět vypadá jako dřevěná krabička s rozlohou 12 coulů na délku, 6 coulů na šířku a 6 coulů hloubky. Váží 4 libry a vznáší se. Dá se otevřít a uvnitř skladovat předměty. Tento předmět má také tři zaklínadla, přičemž vyslovení každého vyžaduje použití akce.

Jedno zaklínadlo způsobí, že se krabička rozhene do 10 stop dlouhého, 5 stop širokého a 2 stopy hlubokého člunu. Člun má jeden páru vesel, kotvu, stěžen a trojúhelníkovou plachtu. Pohodlně pojme až čtyři Střední tvory.

Druhé zaklínadlo způsobí, že se krabička rozhene do 24 stop dlouhé, 8 stop široké a 6 stop hluboké lodě. Loď má palubu, veslařské sedačky, pět páru vesel, kormidelní veslo, kotvu, palubní kajutu a stěžen s čtvercovou plachtou. Pohodlně pojme až patnáct Středních tvorů.

Když se krabička stane plavidlem, její váha se upraví dle normálu pro plavidlo dané velikosti a vše, co v ní bylo uloženo, zůstane v plavidle.

Třetí zaklínadlo způsobí, že *skládací člun* se složí zpět do krabičky, pokud není na palubě žádny tvor. Předměty v plavidle, které se nevejdou do krabičky, když se složí, zůstanou mimo krabičku. Předměty v plavidle, které se vejdu do krabičky, v ní zůstanou.

SLUNEČNÍ ČEPEL

Zbraň (dlouhý meč), vzácná (vyžaduje sladění)

Tato zbraň vypadá jako jílec dlouhého meče. Když jílec držíš, můžeš pomocí bonusové akce způsobit, že z něj vyvstane čepel z čirého záření, nebo naopak čepel zmizí. Když je čepel zapnutá, má tento magický dlouhý meč vytříbenou vlastnost. Jsi-li zdatný s krátkým nebo dlouhým mečem, jsi zdatný i se *sluneční čepelí*.

Získáš bonus +2 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně, která způsobuje zářivé zranění místo sečného zranění. Když s ní zasáhneš nemrtvého, cíl utrpí dodatečné zářivé zranění 1k8.

Světelna čepel meče osvítí jasným světlem okruh o poloměru 3 sáhy a slabým světlem další 3 sáhy. Světlo je sluneční světlo. Dokud čepel trvá, můžeš pomocí akce zvětšit nebo zmenšit poloměr jasného a současně slabého světla o 1 sáh, do maxima 6 sáhů (každý), nebo minima 2 sáhy (každý).

STRÁZNÝ ŠTÍT

Zbroj (štít), neobvyklý

Když držíš tento štít, máš výhodu k hodům na iniciativu a ověření Moudrosti (Vnímání). Na štítu je namalovaný symbol oka.

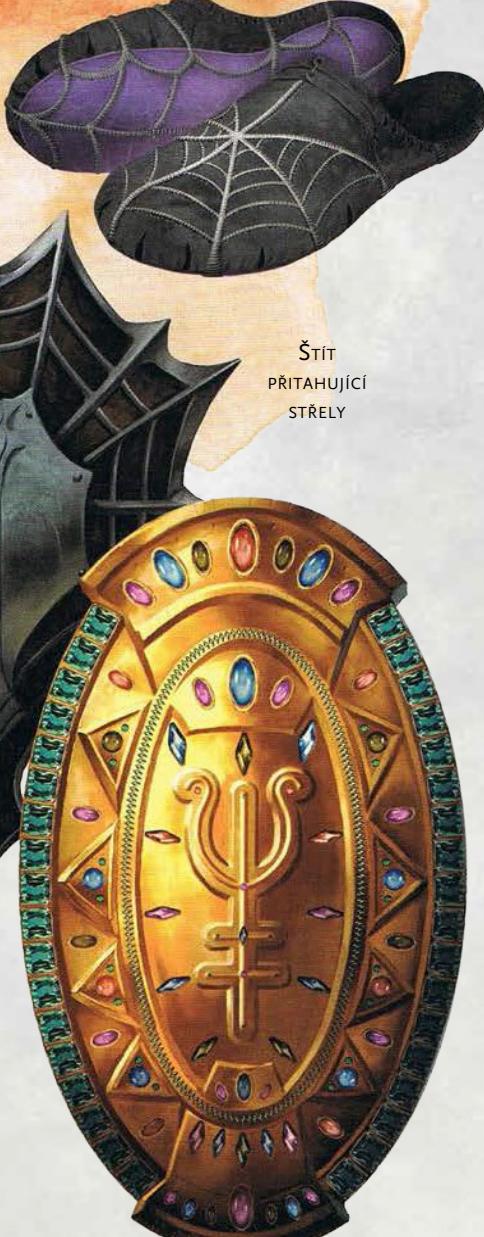
STŘELIVO +1, +2, NEBO +3

Zbraň (jakékoli střelivo), neobvyklé (+1), vzácné (+2), nebo velmi vzácné (+3)

Máš bonus k hodům na útok a na zranění pomocí tohoto kusu magického střeliva. Bonus je dán vzácností střeliva. Jakmile střelivo zasáhne cíl, přestane být magické.



TREPKY
PAVOUČÍHO ŠPLHU



k%	Typ tvora	k%	Typ tvora
01–25	Běsi	66–70	Rostliny
26–35	Elementálové	71–80	Víly
36–45	Nebeštané	81–90	Zrůdy
46–65	Nemrtví	91–100	Zvířata

STUDNA MNOHA SVĚTŮ

Divotvorný předmět, legendární

Tato jemná, černá látka, hebká jako hedvábí, je složená do velikosti kapesníku. Když se rozloží, je z ní kruhová plachta o průměru 6 stop.

Pomocí akce můžeš studnu mnoha světů rozložit či přiložit na pevný povrch, kde vytvoří obousměrný portál do jiného světa nebo sféry existence. Pokaždé, když věc otevře portál, PJ rozhodne, kam vede. Pomocí akce můžeš zavřít otevřený portál tak, že chytíš látku za její okraje a složíš ji. Jakmile studna mnoha světů otevře portál, může to udělat znova až za 1k8 hodin.

SVÍCE VZÁCNÝ

Divotvorný předmět, velmi vzácný (vyžaduje sladění)

Tato štíhlá svíčka je zasvěcená božstvu a sdílí jeho přesvědčení. Přesvědčení svíce lze odhalit kouzlem *najdi zlo a dobro*. PJ zvolí boha a přidružené přesvědčení, nebo určí přesvědčení náhodně.

k20 Přesvědčení

1–2	Chaotické zlo
3–4	Chaoticky neutrální
5–7	Chaotické dobro
8–9	Neutrální zlo
10–11	Neutrální

k20 Přesvědčení

12–13	Neutrální dobro
14–15	Zákonné zlo
16–17	Zákonné neutrální
18–20	Zákonné dobro

Magie svíce se aktivuje, když se svíce zapálí, což vyžaduje akci. Po 4 hodinách hoření se svíce zničí. Můžeš ji sfouknout dříve, aby ti vydržela na později. Z celkové doby trvání svíce odečti čas, který hořela, za každou započatou minutu.

Když svíce hoří, osvítí slabým světlem okruh o poloměru 6 sáhů. Každý tvor v tomto světle, jehož přesvědčení je stejné jako přesvědčení svíce, má výhodu k hodům na útok, záchranným hodům a ověřením vlastností. Navíc druid nebo klerik ve světle, jehož přesvědčení se shoduje s přesvědčením svíce, může sesílat kouzla 1. úrovně, která má připravená, aniž by za to utrácel pozice kouzel, ačkoliv účinek kouzla je takový, jako by bylo sesláno s pozicí kouzla 1. úrovně.

Případně, když zapálíš svíci poprvé, můžeš pomocí ní seslat kouzlo *brána*. Když to uděláš, svíce se zničí.

SVITEK OCHRANY

Svitek, vzácný

Každý svitek ochrany funguje proti konkrétnímu typu tvora zvoleného Pánem jeskyně, nebo určeného náhodně hodem kostkou dle následující tabulky.

Když pomocí akce přečteš svitek, obklopí tě neviditelná bariéra, která vyjde z tebe a utvori válec s poloměrem 1 sáh, výškou 2 sáhy. 5 minut tato bariéra brání tvorům daného typu, aby vstoupili do válce, nebo v něm cokoliv ovlivnili.

Válec se pohybuje spolu s tebou a setrvává s tebou ve středu. Ale pokud by ses pohnul takovým způsobem, že by se tvor daného typu octnul uvnitř válce, účinek skončí.

Tvor se může pokusit překonat bariéru použitím akce pro hod na ověření Charismatu se SO 15. Když tvor uspěje, bariéra na něj přestane působit.

ŠALEBNÉ KARTY

Divotvorný předmět, neobvyklý

Tato krabička obsahuje sadu pergamenových karet. Plný balíček má 34 karet. Balíčku nalezenému v pokladu obvykle chybí 1k20 – 1 karta.

Magie karet funguje pouze tehdy, jsou-li karty líznuty náhodně (pro simulování balíčku můžeš použít upravený balíček hracích karet). Jako akci si můžeš náhodně líznout kartu z balíčku a vrhnout ji na bod na zemi do 6 sáhů od sebe.

Nad vrženou kartou se objeví iluze jednoho či více tvorů a vydrží, dokud není rozptýlena. Iluze tvora

ŠKAPULÍŘ HOJENÍ RAN



ŠKAPULÍŘ ZDRAVÍ



vypadá reálně, má příslušnou velikost a chová se, jako by šlo o opravdového tvora (jak je uveden v *Bestiáři*), až na to, že nemůže nikoho zranit ani nic poškodit. Když jsi do 24 sáhů od iluze tvora a vidíš ji, můžeš s ní jako akci magicky pohnout kamkoliv do 6 sáhů od její karty. Fyzická interakce s iluzí tvora prozradí, že jde o iluzi, neboť jím prochází věci. Použije-li tvor svoji akci k pozornému prohlédnutí si tvora, úspěšným ověřením Inteligence (Pátrání) se SO 15 dokáže určit, že jde o iluzi. Pokud tvor odhalí, že jde o iluzi, stane se pro něj průsvitná.

Iluze vydrží, dokud se nepohně s její kartou, nebo dokud nedojde k jejímu rozptýlení. Když iluze skončí, obrázek na její kartě zmizí a tuto kartu nelze použít znova.

Hrací karta	Iluze
Srdcové eso	Rudý drak
Srdcový král	Rytíř a čtyři stráže
Srdcová dáma	Sukuba nebo inkubus
Srdcový kluk	Druid
Srdcová desítka	Oblačný obr
Srdcová devítka	Etin
Srdcová osmička	Gobr
Srdcová dvojka	Goblin
Kárové eso	Zřící
Kárový král	Arcimág a mágův učeň
Kárová dáma	Noční ježibaba
Kárový kluk	Vrah
Kárová desítka	Ohnivý obr
Kárová devítka	Zlobr mág
Kárová osmička	Gnol
Kárová dvojka	Kobold

Hrací karta	Iluze
Pikové eso	Kostěj
Pikový král	Kněz a dva akolyti
Piková dáma	Medúza
Pikový kluk	Veterán
Piková desítka	Ledový obr
Piková devítka	Troll
Piková osmička	Skurut
Piková dvojka	Goblin
Křížové eso	Železný golem
Křížový král	Vůdce loupežníků a tři loupežníci
Křížová dáma	Erínye
Křížový kluk	Berserkr
Křížová desítka	Kopcový obr
Křížová devítka	Zlobr
Křížová osmička	Ork
Křížová dvojka	Kobold
Žolíci (2)	Ty (majitel karet)

ŠALEBNÝ VAK

Divotvorný předmět, neobvyklý

Jde o obyčejný pytlík z šedé, červené nebo hnědé látky, který se zdá prázdný. Když do něj ale sáhneš, odhalíš přítomnost malého, neurčitého předmětu. Vak váží půl libry.

Jako akci můžeš vytáhnout neurčitý předmět z vaku a vrhnout ho až 4 sáhy daleko. Když předmět dopadne, přemění se na tvora, kterého určíš hodem k8 dle tabulky, která odpovídá barvě vaku. Statistiky tvora najdeš v *Bestiáři*. Tvor zmizí za příštího úsvitu, nebo když mu klesnou životy na 0.



Tvor je vůči tobě a tvým společníkům přátelský a jedná ve tvém tahu. Použitím bonusové akce můžeš tvorovi přikázat, kam se má pohnout a jakou akci má provést ve svém příštím tahu, nebo mu dát obecné rozkazy, například útočit na tvé nepřátele. Když nemá žádné takové rozkazy, jedná dle své povahy.

Jakmile vytáhneš z vaku třetí neurčitý předmět, nelze vak použít znova až do příštího úsvitu.

ČERVENÝ ŠALEBNÝ VAK

k8	Tvor	k8	Tvor
1	Krysa	5	Obří koza
2	Sova	6	Obří kanec
3	Mastif	7	Lev
4	Koza	8	Hnědý medvěd

HNĚDÝ ŠALEBNÝ VAK

k8	Tvor	k8	Tvor
1	Šakal	5	Černý medvěd
2	Op	6	Obří lasička
3	Pavián	7	Obří hyena
4	Sekerozobák	8	Tygr

ŠEDÝ ŠALEBNÝ VAK

k8	Tvor	k8	Tvor
1	Lasička	5	Panter
2	Obří krysa	6	Obří jezevec
3	Jezevec	7	Lítý vlk
4	Kanec	8	Obří los

ŠKAPULÍŘ HOJENÍ RAN

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tento přívěšek, stabilizuješ se, kdykoliv umíráš na začátku svého tahu. Mimo to kdykoliv si hodíš Kostku životů k obnovení životů, zdvojnásob počet životů, které obnoví.

ŠKAPULÍŘ PROTI JEDU

Divotvorný předmět, vzácný

Tento jemný stříbrný řetízek má přívěšek z černého briliantu. Když ho máš na sobě, jedy na tebe nijak nepůsobí. Jsi imunní vůči stavu otrávení a jedovému zranění.

ŠKAPULÍŘ ZDRAVÍ

Divotvorný předmět, neobvyklý

Když máš na sobě tento přívěšek, jsi imunní vůči nakažení jakoukoli nemocí. Pokud už jsi nakažený nějakou nemocí, účinky nemoci jsou potlačené, zatímco máš na sobě škapulíř.

ŠPLHACÍ LANO

Divotvorný předmět, neobvyklý

Toto 12 sáhů dlouhé hedvábné lano váží 3 libry a uneše až 3 000 liber. Držíš-li jeden konec lana a jako akci vyslovíš jeho zaklínadlo, lano ožije. Jako bonusovou akci můžeš rozkázat druhému konci lana, aby se pohnul na místo, které určíš. Tento konec se pohně 2 sáhy v tahu, kdy mu rozkážeš, a 2 sáhy každý tvůj tah, dokud nedosáhne cíle, či své maximální délky, nebo dokud mu neřekneš: „Stop.“ Můžeš lanu také říci, aby se bezpečně uvázalo k předmětu či odvázalo, zasukovalo či odsukovalo, nebo stočilo do klubka.

Rekneš-li lanu, aby se zasukovalo, objeví s na něm uzly v rozestupech 1 stopa. Když je lano zasukované, zkrátí se na 10 sáhů a dává výhodu k ověřením pro šplhání po něm.

Lano má OČ 20 a 20 životů. Každých 5 minut si obnoví 1 život, pokud má aspoň 1 život. Klesnou-li životy lana na 0, lano se zničí.

ŠTÍSTKO

Zbraň (jakýkoli meč), legendární (vyžaduje sladění)

Získáš bonus +1 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně. Když máš meč při sobě, získáš také bonus +1 k záchranným hodům.

Štěstí. Máš-li meč při sobě, můžeš zkusit jeho štěstí (akce není potřeba) a zopakovat jeden hod na útok, ověření vlastnosti nebo záchranný hod, který se ti nelšíbí. Druhý hod musíš použít. Tuto vlastnost nelze použít znovu až do příštího úsvitu.

Přání. Meč má 1k4 – 1 dávek. Když ho držíš, můžeš jako akci spotřebovat 1 dávku a seslat z něj kouzlo *přání*. Tuto vlastnost nelze použít znovu až do příštího úsvitu. Meč přijde o tuto vlastnost, pokud mu už nezbudou žádné dávky.

ŠTÍT +1, +2, NEBO +3

Zbroj (štít), neobvyklý (+1), vzácný (+2), nebo velmi vzácný (+3)

Když držíš tento štít, máš bonus k OČ daný jeho vzácností. Tento bonus se přičítá k normálnímu bonusu štítu k OČ.

ŠTÍT MAGICKÉ GARDY

Zbroj (štít), velmi vzácný (vyžaduje sladění)

Když držíš tento štít, máš výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a jiným magickým účinkům a útoky kouzlem mají nevýhodu proti tobě.

ŠTÍT PŘITAHUJÍCÍ STŘELY

Zbroj (štít), vzácný (vyžaduje sladění)

Když držíš tento štít, jsi odolný vůči zranění z útoků na dálku zbraní.

Kletba. Tento štít je prokletý. Sladění s ním tě prokleje, dokud se nestaneš cílem kouzla *sejmí kletbu* nebo podobné magie. Odložení štítu tvoje prokletí neukončí. Kdykoliv dojde k útoku na dálku zbraní proti cíli do 2 sáhů od tebe, kletba způsobí, že cílem se místo toho staneš ty.

ŠTÍT ZACHYTÁVAJÍCÍ ŠÍPY

Zbroj (štít), vzácný (vyžaduje sladění)

Když držíš tento štít, získáš bonus +2 k OČ proti útokům na dálku. Tento bonus se přičítá k normálnímu bonusu štítu k OČ. Navíc kdykoliv útočník zaútočí na dálku proti cíli do 1 sáhu od tebe, můžeš se pomocí své reakce místo toho stát cílem útoku ty.

TALISMAN ABSOLUTNÍHO ZLA

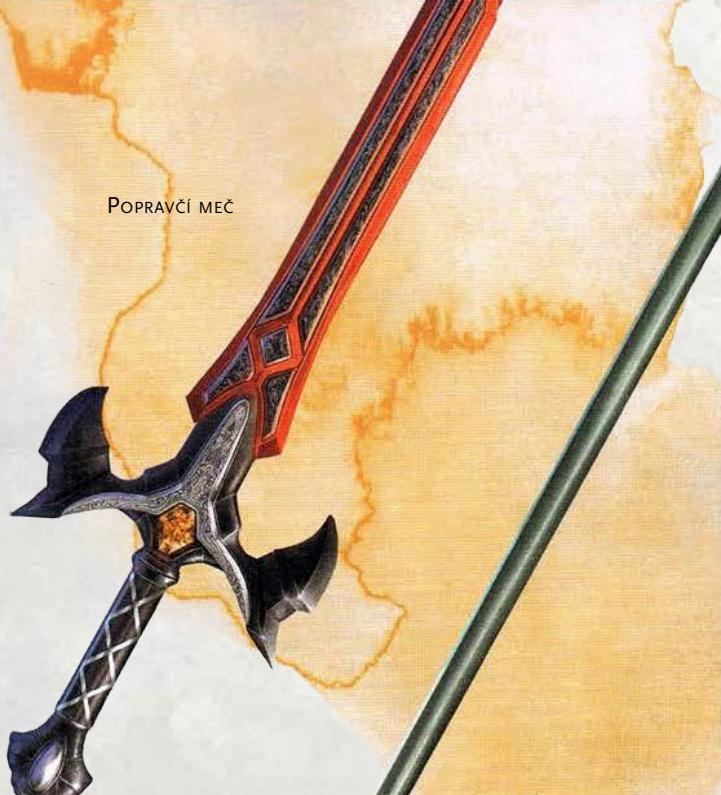
Divotvorný předmět, legendární (vyžaduje sladění s tvorem se zlým přesvědčením)

Tento předmět symbolizuje nestoudné zlo. Tvor, který nemá dobré ani zlé přesvědčení, utrpí nekrotické zranění 6k6, když se dotkne talismanu. Dobrý tvor utrpí při dotknutí se talismanu nekrotické zranění 8k6. Oba druhy tvorů utrpí zranění znova pokaždé, když skončí svůj tah a drží nebo nesou tento talisman.

Jsi-li zlý klerik či paladin, můžeš tento talisman používat jako svatý symbol a získáš bonus +2 k hodům na útok kouzlem, když ho držíš nebo máš na sobě.

Talisman má 6 dávek. Když ho držíš nebo máš na sobě, můžeš použitím akce spotřebovat 1 dávku a zvolit jednoho tvora, kterého vidíš na zemi do 24 sáhů od sebe. Má-li cíl dobré přesvědčení, otevře se pod ním ohnivá trhlina. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 20, jinak spadne do trhliny a je bez stopy zničen. Trhlina se pak uzavře a nezanechá po

POPRAVČÍ MEČ



TROJZUBEC VLÁDY NAD RYBAMI



UNIVERZÁLNÍ ROZPOUŠTĚDLO





TRPASLÍČÍ PLÁTOVKA



DRAKOMLAT

IFRÍTSKÁ LÁHEV

sobě žádné stopy existence. Když spotřebuješ poslední dávku, talisman se rozplýne v zapáchající sliz a zničí se.

TALISMAN ČIRÉHO DOBRA

Divotvorný předmět, legendární (vyžaduje sladění s tvorem s dobrým přesvědčením)

Tento předmět je úžasným symbolem dobra. Tvor, který nemá dobré ani zlé přesvědčení, utrpí zářivé zranění 6k6, když se dotkne talismanu. Zlý tvor utrpí při dotknutí se talismanu zářivé zranění 8k6. Oba druhy tvorů utrpí zranění znova pokaždé, když skončí svůj tah a drží nebo nesou tento talisman.

Jsi-li dobrý klerik či paladin, můžeš tento talisman používat jako svatý symbol a získáš bonus +2 k hodům na útok kouzlem, když ho držíš nebo máš na sobě.

Talisman má 7 dávek. Když ho držíš nebo máš na sobě, můžeš použitím akce spotřebovat 1 dávku a zvolit jednoho tvora, kterého vidíš na zemi do 24 sáhů od sebe. Má-li cíl zlé přesvědčení, otevře se pod ním ohnivá trhlina. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 20, jinak spadne do trhliny a je bez stopy zničen. Trhlina se pak uzavře a nezanechá po sobě žádné stopy existence. Když spotřebuješ poslední dávku, talisman se rozplyne v zrnka zlatého světla a zničí se.

TALISMAN KOULE

Divotvorný předmět, legendární (vyžaduje sladění)

Když si házíš na ověření Inteligence (Mystiky) pro ovládání *koule anihilace* a držíš při tom tento talisman, přičteš si k ověření dvojnásobek svého zdat-

nostního bonusu. Mimo to, když začneš svůj tah a ovládáš *kouli anihilace*, můžeš pomocí akce s ní levitovat 2 sáhy plus počet sáhů navíc rovných $2 \times$ tvá oprava Inteligence.

TANČÍCÍ MEČ

Zbraň (jakýkoli meč), velmi vzácný (vyžaduje sladění)

Jako bonusovou akci můžeš vyhodit tento magický meč do vzduchu a pronést zaklínadlo. Když to uděláš, meč se začne vznášet, uletí až 6 sáhů a zaútočí na jednoho tvora dle tvé volby do 1 sáhu od něj. Meč používá tvůj hod na útok a opravu vlastnosti k hodům na zranění.

Když se meč vznáší, můžeš pomocí bonusové akce způsobit, že uletí až 6 sáhů do jiného bodu do 6 sáhů od tebe. Jako součást této bonusové akce můžeš způsobit, že meč zaútočí na jednoho tvora dle tvé volby do 1 sáhu od něj.

Když vznášející se meč zaútočí počtvrté, uletí až 6 sáhů a pokusí se ti vrátit do ruky. Nemáš-li volnou ruku, spadne na zem k tvým nohám. Nemáš-li meč k tobě žádnou volnou cestu, pohně se co nejbliž k tobě, co to jde, a spadne na zem. Přestane se vznášet také tehdy, pokud ho uchopíš, nebo se vzdálíš více jak 6 sáhů od něj.

TREPKY PAVOUČÍHO ŠPLHU

Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)

Když máš obuté tyto lehké boty, můžeš se pohybovat nahoru, dolů i do stran na svislých površích, a dokonce i po stropech hlavou dolů s volnýma rukama. Máš rychlosť šplhání rovnou své rychlosti chůze. Ale trepky ti neumožňují se pohybovat tímto způsobem

na kluzkém povrchu, například pokrytým ledem či olejem.

TROJZUBEC VLÁDY NAD RYBAMI

Zbraň (trojzubec), neobvyklý (vyžaduje sladění)

Tento trojzubec je magická zbraň. Má 3 dávky. Když ho držíš, můžeš jako akci spotřebovat 1 dávku a se-slat z něj podrob zvíře (SO záchrany 15) na zvíře, které má vrozenou rychlosť plavání. Každý den za úsvitu si trojzubec dobije 1k3 spotřebovaných dávek.

TRPASLIČÍ OPASEK

Divotvorný předmět, vzácný (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tento opasek, získáš následující užitky:

- Tvá hodnota Odolnosti se zvýší o 2, ale maximálně na 20.
- Máš výhodu k ověřením Charismatu (Přesvědčování) při interakci s trpaslíky.

Mimo to, když jsi s opaskem sladěný, máš každý den za úsvitu 50% šanci, že ti naroste plnovous, pokud jsi způsobilý, aby ti narostl, nebo viditelně hustší plnovous, pokud ho už máš.

Pokud nejsi trpaslík, získáš navíc následující užitky, když máš opasek na sobě:

- Máš výhodu k záchranným hodům proti jedu a jsi odolný vůči jedovému zranění.
- Máš vidění ve tmě do vzdálenosti 12 sáhů.
- Umíš mluvit, číst a psát trpasličtinou.

TRPASLIČÍ PLÁTOVKA

Zbroj (plátová), velmi vzácná

Když máš na sobě tuto zbroj, získáš bonus +2 k OČ. Mimo to, pokud s tebou nějaký účinek pohne po zemi proti tvé vůli, můžeš pomocí své reakce zmenšit vzdálenost, kterou s tebou pohne, až o 2 sáhy.

TRPASLIČÍ VRHAČ

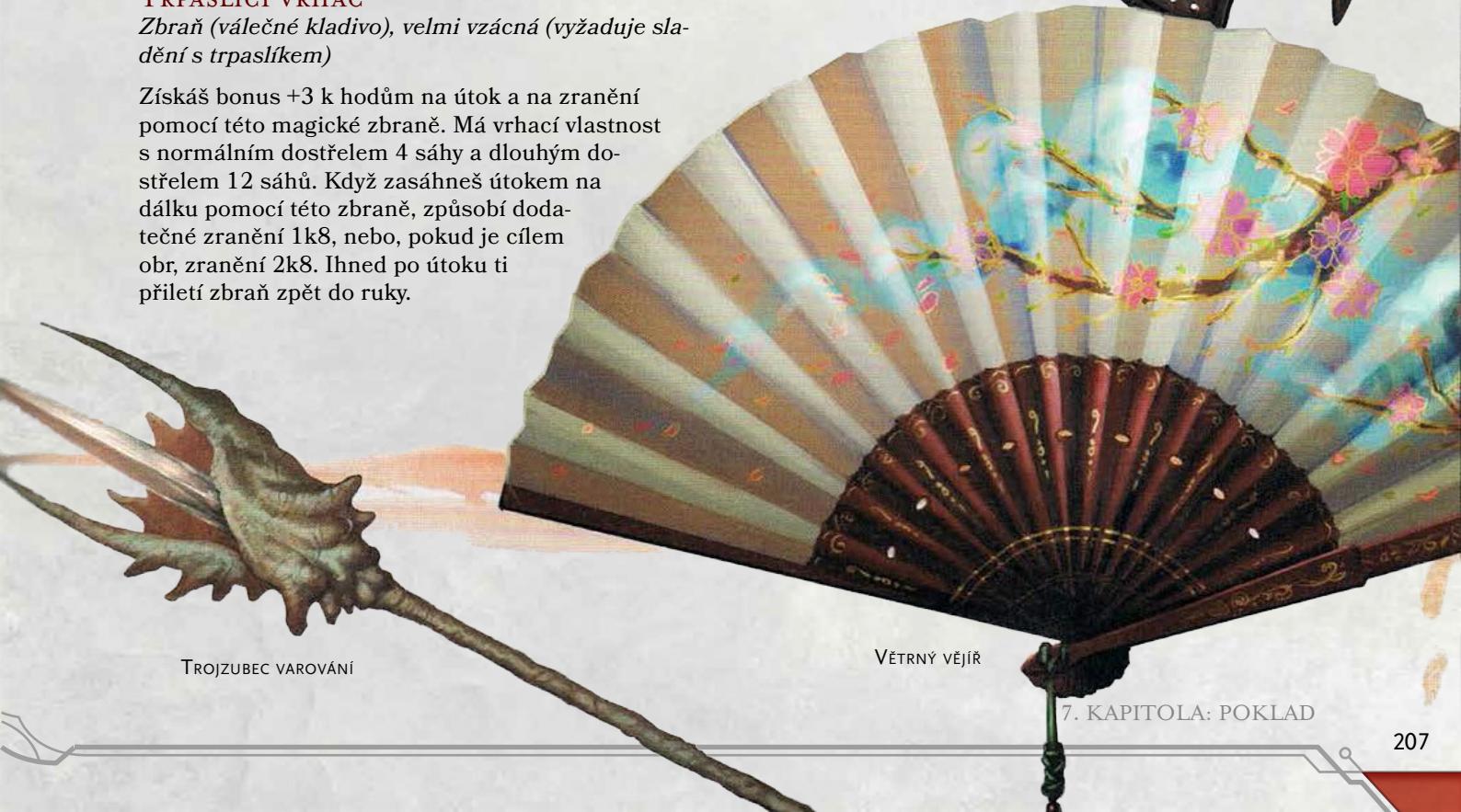
Zbraň (válečné kladivo), velmi vzácná (vyžaduje sladění s trpaslíkem)

Získáš bonus +3 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně. Má vrhací vlastnost s normálním dostřelem 4 sáhy a dlouhým dostřelem 12 sáhů. Když zasáhneš útokem na dálku pomocí této zbraně, způsobí dodatečné zranění 1k8, nebo, pokud je cílem obr, zranění 2k8. Ihned po útoku ti přiletí zbraň zpět do ruky.



TŘPYTIVÁ
PŘILBA

PŘILBA
POROZUMĚNÍ
JAZYKŮM



TROJZUBEC VAROVÁNÍ

VĚTRNÝ VĚJÍŘ



TŘPYTIVÁ PŘILBA

Divotvorný předmět, velmi vzácný (vyžaduje sladění)

Tato oslnivá přilba je osazena 1k10 diamanty, 2k10 rubíny, 3k10 ohnivými opály a 4k10 opály. Jakýkoliv drahokam vyloupnutý z přilby se rozpadne na prach. Když se vyjmou či zničí všechny kameny, přilba ztratí svou magii.

Když ji máš na sobě, získáš následující užitky:

- Jako akci můžeš seslat jedno z následujících kouzel (SO záchrany 18) použitím jednoho z drahokamů přilby jistého typu jako suroviny: *denní světlo* (opál), *ohnivá koule* (ohnivý opál), *ohnivá zeď* (rubín) nebo *spektrální sprška* (diamant). Drahokam se zničí, když se kouzlo sešle, a zmizí z přilby.
- Dokud má přilba aspoň jeden diamant, vydává slabé světlo o poloměru 6 sáhů, když je v rámci této oblasti aspoň jeden nemrty. Nemrty, který začne svůj tah v této oblasti, utrpí zářivé zranění 1k6.
- Dokud má přilba aspoň jeden rubín, jsi odolný vůči ohnivému zranění.
- Dokud má přilba aspoň jeden ohnivý opál, můžeš pomocí akce vyslovit zaklínadlo a způsobit, že jedna zbraň, kterou držíš, vzplane. Plameny osvítí jasným světlem okruh o poloměru 2 sáhy a slabým světlem další 2 sáhy. Pro tebe a zbraň jsou plameny neškodné. Když zasáhneš útokem pomocí této sálající zbraně, cíl utrpí dodatečné ohnivé zranění 1k6. Plameny vydrží, dokud pomocí bonusové akce nevyslovíš zaklínadlo znova, nebo dokud zbraň neodložíš či nezasuneš.

Když máš na sobě přilbu a utrpíš ohnivé zranění jako výsledek neúspěšného záchranného hodu proti kouzlu, hoď si k20. Padne-li 1, přilba zazáří paprsky

světla ze zbývajících drahokamů. Každý tvor do 12 sáhů od přilby mimo tebe musí uspat v záchranném hodu na Obratnost se SO 17, jinak do něj udeří paprsek a utrpí zářivé zranění rovné počtu drahokamů na přilbě. Přilba a její drahokamy se pak zničí.

UNIVERZÁLNÍ ROZPOUŠTĚDLO

Divotvorný předmět, legendární

Tato flaštička má v sobě mléčnou kapalinu se silnou vůní alkoholu. Jako akci můžeš vylít obsah flaštičky na povrch ve svém dosahu. Kapalina okamžitě rozpustí až 1 stopu krychlovou lepidla, kterého se dotýká, včetně nejpevnějšího lepidla.

VĚTRNÝ VĚJÍŘ

Divotvorný předmět, neobvyklý

Když držíš tento vějíř, pomocí akce z něj můžeš seslat kouzlo *poryv větru* (SO záchrany 13). Jakmile tento vějíř použiješ, neměl bys ho použít znova až do příštího úsvitu. Pokaždé, když ho před tím znova použiješ, je kumulativní 20% šance, že nebude fungovat a rozcupuje se na nepoužitelné, nemagické cárky.

VYSUŠUJÍCÍ PRACH

Divotvorný předmět, neobvyklý

Tento malý balíček obsahuje 1k6 + 4 špetek prachu. Jako akci můžeš posypat špetku prachu na vodu. Prach promění krychli vody o straně 3 sáhy v kuličku o velikosti kuličky na cvrnkání a ta bude plavat na místě, kam jsi posypal prach. Váha kuličky je zanebatelná.

Někdo může pomocí akce hodit kuličku proti tvrdému povrchu a způsobit, že se kulička rozbití a uvolní vodu, kterou prach vstřebal. To ukončí magii kuličky.



ZBROJ ODOLÁNÍ
VŮCI CHLADU

ZBROJ
NEZRANITELNOSTI

žádnou dávku. Vydrží, dokud nepoužiješ bonusovou akci na zopakování zaklínadla, nebo dokud nepoužiješ jinou funkci drahokamu.

- Druhé zaklínadlo spotřebuje 1 dávku a způsobí, že drahokam zasvítí oslnivým paprskem světla na jednoho tvora, kterého vidíš do 12 sáhů od sebe. Tvor musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak oslepne na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.
- Třetí zaklínadlo spotřebuje 5 dávek a způsobí, že drahokam zazáří oslepujícím světlem v kuželu 6 sáhů s počátkem v drahokamu. Každý tvor v kuželu si musí hodit záchranný hod, jako by ho zasáhl paprsek vytvořený druhým zaklínadlem.

Když se spotřebují všechny dávky drahokamu, drahokam se stane nemagickým šperkem v hodnotě 50 zl.

ZBRAŇ +1, +2, NEBO +3

Zbraň (jakákoli), neobvyklá (+1), vzácná (+2), nebo velmi vzácná (+3)

Máš bonus k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně. Bonus je daný vzácností zbraně.

ZBRAŇ VAROVÁNÍ

Zbraň (jakákoli), neobvyklá

Tato magická zbraň tě varuje před nebezpečím. Když ji máš při sobě, máš výhodu k hodům na iniciativu. Navíc ty a tví společníci do 6 sáhů od tebe nemůžete být překvapeni, kromě toho, když jste neschopní kvůli něčemu jinému než nemagickému spánku. Zbraň magicky probudí tebe a tvé společníky v dosahu, když začne boj a někdo z vás spí.

ZBROJ +1, +2, NEBO +3

Zbroj (lehká, střední nebo těžká), vzácná (+1), velmi vzácná (+2), nebo legendární (+3)

Když máš na sobě tuto zbroj, máš bonus k OČ. Bonus je daný vzácností zbroje.

ZBROJ NEZRANITELNOSTI

Zbroj (plátová), legendární (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tuto zbroj, jsi odolný vůči nemagickému zranění. Navíc pomocí akce se můžeš stát imunní vůči nemagickému zranění na 10 minut, nebo dokud máš zbroj na sobě. Tuto zvláštní akci nelze použít znovu až do příštího úsvitu.

ZBROJ ODOLÁNÍ

Zbroj (lehká, střední nebo těžká), vzácná (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tuto zbroj, jsi odolný vůči jednomu typu zranění. Typ zvolí PJ, nebo ho určí náhodně z možností níže.

k10	Typ zranění	k10	Typ zranění
1	Bleskové	6	Nekrotické
2	Hromové	7	Ohnivé
3	Chladné	8	Psychické
4	Jedové	9	Silové
5	Kyselinové	10	Zářivé

Elementál složený převážně z vody, jenž je vystaven špetce prachu, si musí hodit záchranný od na Odolnost se SO 13. Když neuspěje, utrpí nekrotické zranění 10k6, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

VZNÁŠIVÁ KOULE

Divotvorný předmět, neobvyklý

Tato malá koule z tlustého skla váží libru. Jsi-li do 12 sáhů od ní, můžeš vyslovit její zaklínadlo a způsobit, že bude svítit světlem z kouzla *světlo* nebo *denní světlo*. Jakmile se použije účinek *denního světla*, nelze tento účinek použít znova až do příštího úsvitu.

Jako akci můžeš vyslovit jiné zaklínadlo, načež se svítící koule vznese do vzduchu a bude se vznášet do 1 sáhu od tebe. Koule se tímto způsobem vznáší, dokud ji ty nebo někdo jiný neuchopí. Pokud se vzdálíš víc jak 12 sáhů od vznášející se koule, poletí za tebou, dokud nebude do 12 sáhů od tebe. Poletí nejkratší možnou trasou. Pokud je kouli zabráněno v pohybu, pomalu se snese na zem, stane se nečinnou a její světlo se zablikáním zhasne.

ZÁŘIVÝ DRAHOKAM

Divotvorný předmět, neobvyklý

Tento hranol má 50 dávek. Když hod držíš, můžeš jako akci vyslovit jedno z jeho tří zaklínadel a způsobit jeden z následujících účinků:

- První zaklínadlo způsobí, že drahokam osvítí jasným světlem okruh o poloměru 6 sáhů a slabým světlem dalších 6 sáhů. Tento účinek nespotřebuje

ZBROJ ZRANITELNOSTI

Zbroj (plátová), vzácná (vyžaduje sladění)

Když máš na sobě tuto zbroj, jsi odolný vůči jednomu z následujících typů zranění: bodné, drtivé, nebo sečné. Typ zvolí PJ, nebo ho určí náhodně.

Kletba. Tato zbroj je prokletá. To se projeví, jen když se na ni sešle kouzlo *určení*, nebo když se s ní sladíš. Sladění s ní tě prokleje, dokud se nestaneš cílem kouzla *sejmi kletbu* nebo podobné magie. Odložení zbroje tvoje prokletí neukončí. Když jsi prokletý, jsi zranitelný vůči dvěma ze tří typů zranění spojených se zbrojí (ne vůči tomu, na které zbroj poskytuje odolání).

ZEFYROVY PODKOVY

Divotvorný předmět, velmi vzácný

Tyto železné podkovy jsou po čtyřech. Když se všechny čtyři podkovy přikovají ke kopytům koně či podobného tvora, umožní mu se normálně pohybovat a být přitom čtyři couly nad zemí. Tento účinek znamená, že tvor může překonat nepevné či nestabilní povrchy, například vodu či lávu, nebo na nich stát. Tvor nezanechává žádné stopy a ignoruje těžký terén. Navíc se může pohybovat normální rychlosťí až 12 hodin za den, aniž by se unavil z usilovného pochodu.

ZLODĚJ DEVÍTI ŽIVOTŮ

Zbraň (jakýkoli meč), velmi vzácný (vyžaduje sladění)

Získáš bonus +2 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně.

Meč má 1k8 + 1 dávek. Způsobíš-li kritický zásah tvorovi, který má méně než 100 životů, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak je namísto zabity, neboť meč mu vytrhne z těla jeho životní sílu (výtvor či nemrtvý je imunní). Je-li tvor zabít, meč ztratí jednu dávku. Meč přijde o tuto vlastnost, nezbudou-li mu už žádné dávky.

ZRAŇUJÍCÍ MEČ

Zbraň (jakýkoli meč), vzácný (vyžaduje sladění)

Životy ztracené kvůli zranění této zbraně se dají obnovit pouze krátkým nebo důkladným odpočinkem, ne regenerací, magií ani jinými prostředky.

Jednou za tah, když zasáhneš tvora útokem pomocí této magické zbraně, můžeš cíl poranit. Na začátku každého tahu poraněného tvora cíl utrpí nekrotické zranění 1k4 za každé poranění, které jsi mu způsobil, a pak si může hodit záchranný hod na Odolnost se SO 15 a při úspěchu pro něj skončí účinek všech takových poranění. Nebo poraněný tvor či tvor do 1 sáhu od něj může použít akci k ověření Moudrosti (Lékařství) se SO 15 a při úspěchu skončí účinek takových poranění pro poraněného tvora.

ZRCADLO DOŽIVOTÍ

Divotvorný předmět, velmi vzácný

Když se do tohoto 4 stop vysokého zrcadla pohlíží nepřímo, na jeho povrchu se zobrazují mdlé obrazy tvorů. Zrcadlo váží 50 liber a má OČ 11, 10 životů a zranitelnost vůči drtivému poškození. Když jeho životy klesnou na 0, rozbije se a zničí.

ŽELEZNÁ LAHVICE



KEOGHTOMOVO
MAZÁNÍ



LUCERNA
ODHALENÍ



Když visí na svislém povrchu a jsi do 1 sáhu od něj, můžeš pomocí akce vyslovit jeho zaklínadlo a aktivovat ho. Zůstane aktivované, dokud jako akci nevyslovíš zaklínadlo znovu.

Každý kromě tebe, kdo vidí svůj odraz v aktivovaném zrcadle a je do 6 sáhů od něj, musí uspět v záchranném hodu na Charisma se SO 15, jinak je uvězněn spolu se vším, co drží a nese, v jedné z dvacáti mimodimenzionálních cel zrcadla. Pokud tvor ví o povaze zrcadla, má k tomuto záchrannému hodu výhodu a výtvory v něm uspějí automaticky.

Mimodimenzionální cela je nekonečný prostor plný husté mlhy, která snižuje viditelnost na 2 sáhy. Tvorové uvěznění v celách zrcadla nestárnou a nepotřebují jíst, pít ani spát. Tvor chycený v cele může uniknout pomocí magie, která umožňuje sférické cestování. Jinak je tvor uvězněný v cele, dokud není osvobozen.

Pokud zrcadlo lapí tvora, ale jeho dvacáť mimodimenzionálních cel je už plných, náhodně osvobodí jednoho uvězněného tvora, aby ubytovalo nového vězna. Osvobozený tvor se objeví na volném místě na dohled od zrcadla, ale čelem od něj. Pokud se zrcadlo rozbije, všichni tvorové, které obsahuje, se osvobodí a objeví se na volných místech poblíž něj.

Když jsi do 1 sáhu od zrcadla, můžeš jako akci vyslovit jméno jednoho v něm uvězněného tvora, nebo jmenovat konkrétní celu podle čísla. Jmenovaný tvor či tvor z jmenované cely se objeví jako obraz na povrchu zrcadla. Můžete pak s tvorem normálně komunikovat.

Podobně můžeš jako akci vyslovit druhé zaklínadlo a osvobodit jednoho tvora uvězněného v zrcadle. Osvobozený tvor se objeví, spolu se svými věcmi, na nejbližším volném místě a čelem od zrcadla.

ZVONIČKA OTEVÍRÁNÍ

Divotvorný předmět, vzácný

Tato dutá kovová trubka měří asi stopu a váží libru. Jako akci ji můžeš namířit na předmět do 24 sáhů od tebe, který se dá otevřít, například dveře, víko či zámek. Zazní jasný tón gongu a pokud zvuk dozní až k předmětu, otevře se na předmětu jeden zámek či petlice. Pokud už na předmětu nezbývá žádný zámek či petlice, tak se otevře.

Zvoníčka se dá použít desetkrát. Po desátém použití praskne a stane se nepoužitelný.

ŽELEZNÁ LAHVICE

Divotvorný předmět, legendární

Tato železná láhev má mosaznou zátku. Pomocí akce můžeš vyslovit zaklínadlo Lahvice a zacílit tvora, kterého vidíš do 12 sáhů od sebe. Patří-li cíl do jiné sféry existence, než ve které jste, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 17, jinak ho Lahvice uvězní. Pokud byl cíl už někdy dříve v Lahvici uvězněný, má výhodu k záchrannému hodu. Jakmile je tvor uvězněn, zůstane v Lahvici, dokud není propuštěn. Lahvice může pojmit jen jednoho tvora najednou. Tvor uvězněný v Lahvici nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani nestárne.

Jako akci můžeš odejmout zátku Lahvice a tvora z ní propustit. Tvor je vůči tobě a tvým společníkům přátelský 1 hodinu a po tuto dobu plní tvé rozkazy.

Nedáš-li mu žádné rozkazy, nebo mu dás rozkaz, který nejspíš vyústí v jeho smrt, bude se bránit, ale jinak nepodnikne žádnou akci. Po skončení doby trvání bude tvor jednat dle své normální povahy a přesvědčení.

Kouzlo *určení* odhalí, že uvnitř Lahvice je tvor, ale jediný způsob, jak zjistit typ tvora, je otevřít Lahvici. Nově objevená láhev už může obsahovat tvora dle úvahy PJ, nebo určeného náhodně.

k%	Obsah	k%	Obsah
01–50	Nic	77–78	Ifrít
51–53	Ďábel (nižší)	79	Kambion
54–55	Ďábel (vyšší)	80–81	Marid
56–57	Dao	82–83	Mezzolot
58–60	Démon (typ 1)	84	Mystikolot
61–63	Démon (typ 2)	85–86	Neviditelný stopař
64–65	Démon (typ 3)	87–88	Noční ježibaba
66–67	Démon (typ 4)	89–90	Nikalot
68	Démon (typ 5)	91	Planetár
69	Démon (typ 6)	92–93	Salamandr
70	Déva	94–95	Slád (jakýkoli)
71–72	Džin	96	Solár
73–74	Elementál (jakýkoli)	97–98	Sukuba/inkubus
75	Githyanský rytíř	99	Ultrolot
76	Githzerajský zert	100	Xorn

ŽEZLO BEZPEČNOSTI

Žezlo, velmi vzácné

Když držíš toto žezlo, můžeš ho pomocí akce aktivovat. Tebe a až 199 dalších tvorů, které vidíš a kteří s tím souhlasí, ihned přenese do ráje, který existuje v mimosférickém prostoru. Zvolíš, jakou formu tento ráj má. Může to být poklidná zahrada, rozkošná mýtina, veselá hospoda, ohromný palác, tropický ostrov, fantastický zábavní park, nebo cokoliv jiného si vymyslíš. Bez ohledu na svou povahu ráj obsahuje pro své návštěvníky dostatek vody a jídla. Vše ostatní, s čím lze interagovat uvnitř mimosférického prostoru, může existovat pouze tam. Například květina sebraná ze zahrady v ráji zmizí, pokud se vynese z mimosférického prostoru.

Za každou hodinu strávenou v ráji si návštěvník obnoví životy, jako by utratil 1 Kostku životů. Mimo to tvorové v době strávené v ráji nestárnou, i když čas plyne normálně. Návštěvníci mohou zůstat v ráji až 200 dní děleno počtem přítomných tvorů (zaokrouhleno dolů).

Když čas vyprší, nebo použiješ akci k ukončení ráje, všichni návštěvníci se znova objeví na místě, které zabíraly, když jsi žezlo aktivoval, nebo na nejbližším volném místě co nejbližším daného místa. Žezlo nelze použít znovu, dokud neuplyne deset dní.

ŽEZLO NEPOHYBLIVOSTI

Žezlo, neobyvklé

Toto ploché železné žezlo má na jednom konci tlačítko. Jako akci můžeš tlačítko zmáčknout, což způsobí, že žezlo se magicky upevní k místu. Dokud ty nebo jiný tvor nezmáčknete tlačítko znova pomoci akce,



žezlo se nepohně, i kdyby mělo odporovat gravitaci. Žezlo unese až 8 000 liber váhy. Větší váha způsobí, že se žezlo deaktivuje a spadne. Tvor si může jako akci hodit na ovření Síly se SO 30 a při úspěchu pohnout upevněným žezlem až 2 sáhy.

ŽEZLO OSTRAŽITOSTI

Žezlo, velmi vzácné (vyžaduje sladění)

Toto žezlo má rozeklanou hlavici a následující vlastnosti.

Ostražitost. Když držíš toto žezlo, máš výhodu k ovřením Moudrosti (Vnímání) a hodům na iniciativu.

Kouzla. Když držíš toto žezlo, můžeš z něj jako akci seslat jedno z následujících kouzel: *najdi jed a nemoc, najdi magii, najdi zlo a dobro nebo spatři neviditelné*.

Ochranná aura. Jako akci můžeš konec rukojeti žezla zasadit do země, načež hlavice žezla osvítí jasným světlem okruh o poloměru 12 sáhů a slabým světlem dalších 12 sáhů. Ty a tvorové, kteří jsou vůči tobě přátelští, když jste v tomto jasném světle, máte bonus +1 k OČ a záchranným hodům a vycítíte polohu každého neviditelného nepřátelského tvora, který je také v tomto jasném světle.

Hlavice žezla přestane svítit a účinek skončí po 10 minutách, nebo když tvor pomocí akce vytáhne žezlo ze země. Tuto vlastnost nelze použít znova až do příštího úsvitu.

ŽEZLO PANOVÁNÍ

Žezlo, vzácné (vyžaduje sladění)

Jako akci můžeš předložit žezlo a nařídit poslušnost každému tvorovi dle tvé volby, kterého vidíš do 24 sáhů od sebe. Každý cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak se stane zmámený na 8 hodin. Když je tvor zmámený tímto způsobem, bere tě za svého důvěryhodného vůdce. Pokud ho ty nebo tví společníci zraníte, nebo mu nařídíš něco, co je proti jeho povaze, přestane být zmámený tímto způsobem. Žezlo nelze použít znova až do příštího úsvitu.

ŽEZLO PANSKÉ MOCI

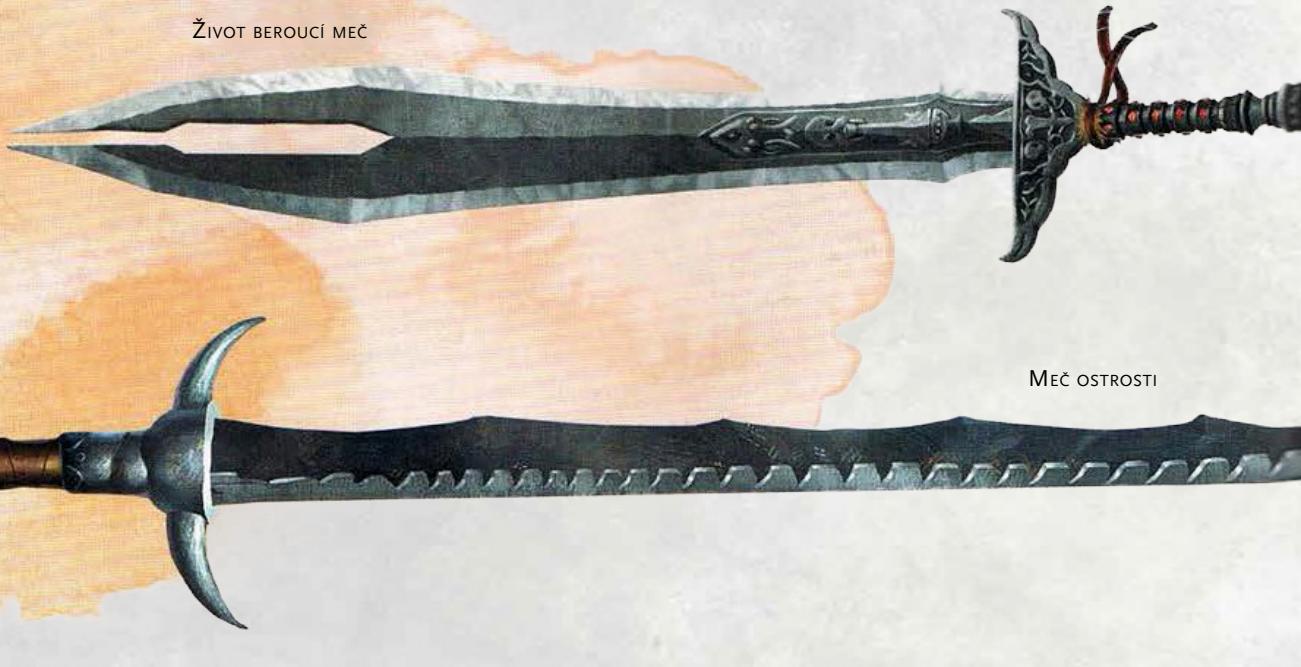
Žezlo, legendární (vyžaduje sladění)

Toto žezlo má rozeklanou hlavici a funguje jako magický palcát, který poskytuje bonus +3 k hodům na útok a na zranění pomocí něj. Žezlo má vlastnosti spojené s šesti různými tlačítky, které jsou umístěny v řadě podél rukojeti. Má také tři další vlastnosti, jak je uvedeno níže.

Sest tlačítek. Jako bonusovou akci můžeš stisknout jedno z šesti tlačítek žezla. Účinek tlačítka trvá, dokud nestiskneš jiné tlačítko, nebo dokud nestiskneš stejně tlačítko znova, čímž se žezlo navrátí do své normální podoby.

Stiskneš-li **tlačítko 1**, z žezla se stane *plamenec*, když z opačného konce, než je rozeklaná hlavice žezla, vyjede ohnivá čepel (typ meče zvolíš ty).

Stiskneš-li **tlačítko 2**, rozeklaná hlavice žezla se zasune a vyjedou dvě srpkovité čepele, které přemění žezlo v magickou válečnou sekuru, která poskytuje bonus +3 k hodům na útok a na zranění pomocí ní.



MEČ OSTROSTI

Stiskneš-li **tlačítko 3**, rozeklaná hlavice žezla se zasune, ze špičky žezla vyjede bodec kopí a rukojeť žezla se prodlouží na 6 stop dlouhé ratiště, čímž se žezlo přemění na magické kopí, které poskytuje bonus +3 k hodům na útok a na zranění pomocí něj.

Stiskneš-li **tlačítko 4**, žezlo se přemění ve šplhací tyč až 10 sáhů dlouhou, jak určíš. Na površích tvrdých jako žula zajistí tyč bodec naspodu a tři háky navrchu. Po stranách se vysunou vodorovné, 3 couly dlouhé tyčky v rozestupech 1 stopa, čímž se vytvoří žebřík. Tyč unese až 4 000 liber. Větší váha nebo nedostatek pevného ukotvení způsobí, že se žezlo navrátí do své normální podoby.

Stiskneš-li **tlačítko 5**, žezlo se přemění v ruční beranidlo, které poskytuje uživateli bonus +10 k ověřením Síly pro vyrážení dveří, zátarasů a jiných bariér.

Stiskneš-li **tlačítko 6**, žezlo na sebe vezme svou normální podobu (nebo v ní zůstane) a ukáže magnetický sever. (Pokud se tato funkce žezla použije na místě, kde není žádný magnetický sever, nestane se nic.) Žezlo ti také dá povědomí, v jaké přibližné hloubce pod zemí se nacházíš, nebo tvou výšku nad ní.

Paralyza. Když žezlem zasáhneš tvora útokem na blízko, můžeš přinutit cíl, aby si hodil záchranný hod na Sílu se SO 17. Když cíl neuspěje, je paralyzovaný na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu účinek skončí. Tuto vlastnost nelze použít znova až do příštího úsvitu.

Vysátí života. Když žezlem zasáhneš tvora útokem na blízko, můžeš přinutit cíl, aby si hodil záchranný hod na Odolnost se SO 17. Když cíl neuspěje, utrpí dodatečné nekrotické zranění 4k6 a ty si obnovíš počet životů rovný polovině tohoto nekrotického zranění. Tuto vlastnost nelze použít znova až do příštího úsvitu.

Vystrašení. Když držíš toto žezlo, můžeš pomocí akce přinutit každého tvora, kterého vidíš do 6 sáhů od sebe, aby si hodil záchranný hod na Moudrost se SO 17. Při neúspěchu bude cíl vystrašený na 1 minutu. Vystrašený tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj

účinek skončí. Tuto vlastnost nelze použít znova až do příštího úsvitu.

ŽEZLO POHLCEŇÍ

Žezlo, velmi vzácné (vyžaduje sladění)

Když držíš toto žezlo, můžeš jako reakci pohltit kouzlo, které cílí jen na tebe a nemá plošný účinek. Pohlcený účinek kouzla se zruší a energie kouzla — ne kouzlo samotné — se uloží do žezla. Energie má stejnou úroveň jako kouzlo, když bylo sesláno. Po dobu své existence žezlo dokáže pohltit a uložit až 50 úrovní energie. Jakmile pohltí 50 úrovní energie, nedokáže pohltit víc. Jsi-li zacílen kouzlem, které žezlo nedokáže uložit, na toto kouzlo žezlo nemá žádný účinek.

Když se s žezlem sladíš, poznáš, kolik úrovní energie už pohltilo během své existence a kolik úrovní kouzelné energie má aktuálně uloženo.

Jsi-li sesilatel kouzel, můžeš během držení žezla přeměnit v něm uloženou energii do pozic kouzel pro sesílání kouzel, které máš připravené nebo znáš. Můžeš vytvořit pozice kouzel nanejvýš jen takové úrovně, jaké jsou tvé vlastní pozice kouzel, ale maximálně 5. úrovně. Uložené úrovně použiješ místo svých pozic, ale jinak sesíláš kouzla jako normálně. Například 3 úrovně uložené v žezlu můžeš použít jako pozici kouzel 3. úrovně.

Nově nalezené žezlo už má v sobě uložených 1k10 úrovní kouzelné energie. Žezlo, které už víc nedokáže pohlcovat kouzelnou energii a nemá žádnou zbývající energii, se stane nemagickým.

ŽEZLO SPRÁVCE PAKTU

Žezlo, neobvyklé (+1), vzácné (+2), nebo velmi vzácné (+3) (vyžaduje sladění s černokněžníkem)

Když držíš toto žezlo, získáš bonus k hodům na útok kouzlem a SO záchrany kouzla svých černokněžnických kouzel. Bonus je dán vzácností žezla.

Navíc jako akci si můžeš obnovit jednu černokněžnickou pozici kouzla, když držíš toto žezlo. Tuto vlastnost nemůžeš použít znova, dokud si důkladně neodpočíneš.

ŽEZLO ZMRTVÝCHVSTÁNÍ

Žezlo, legendární (vyžaduje sladění s druidem, klerikem nebo paladinem)

Žezlo má 5 dávek. Když ho držíš, můžeš pomocí akce z něj seslat jedno z následujících kouzel: *uzdrav* (spotřebuje 1 dávku) nebo *zmrtvýchvstání* (spotřebuje 5 dávek).

Každý den za úsvitu si žezlo dobije 1 spotřebovanou dávku. Spotřebuješ-li poslední dávku, hod' k20. Padne-li 1, žezlo zmizí v záblesku světla.

ŽIVELNÝ DRAHOKAM

Divotvorný předmět, neobvyklý

Tento drahokam obsahuje zrnko živelné energie. Když ho pomocí akce rozbiješ, přivoláš elementála, jako bys seslal kouzlo *vyvolez elementála* a magie drahokamu se ztratí. Typ drahokamu určuje, jakého elementála přivoláš.

Drahokam	Přivoláný elementál
Rudý korund	Ohnivý elementál
Smaragd	Vodní elementál
Modrý safír	Vzdušný elementál
Žlutý diamant	Zemní elementál

ŽIVOT BEROUcí MEČ

Zbraň (jakýkoli meč), vzácný (vyžaduje sladění)

Když touto magickou zbraní zaútočíš na tvora a při hodu na útok ti padne 20, cíl utrpí dodatečné nekrotické zranění 10, pokud to není výtvor či nemrtvý. Ty při tom získáš 10 dočasných životů.

VNÍMAJÍCÍ PŘEDMĚTY

Některé kouzelné předměty mají vědomí a osobnost. Takový předmět může být posedlý, může v něm strašit duše předchozího vlastníka, nebo může mít vlastní uvědomění díky magii použité při jeho tvorbě. V každém případě, předmět se chová jako postava, kompletně s osobnostními rysy, ideály, pouty a někdy i vadami. Vnímající předmět může být svému nositeli cenným spojencem, nebo neustálou osinou v zadku.

Většina vnímajících předmětů jsou zbraně. Vědomí mohou projevit i jiné druhy předmětů, ale jednorázové předměty, například lektvary a svítky, nejsou nikdy vnímající.

Vnímající kouzelné předměty fungují jako cizí postavy ovládané Pánem jeskyně. Jakákoli aktivovaná vlastnost předmětu je pod kontrolou předmětu, ne nositele. Dokud nositel udržuje dobrý vztah s předmětem, může přistupovat k témtu vlastnostem normálně. Je-li vztah napjatý, předmět může své aktivované vlastnosti potlačovat, nebo dokonce je obrátit proti nositeli.

TVORBA VNÍMAJÍCÍCH KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Když se rozhodneš udělat kouzelný předmět vnímající, vytvoříš jeho osobnost stejným způsobem, jako bys to udělal u CP, s několika zde popsanými výjimkami.

VLASTNOSTI

Vnímající kouzelný předmět má Inteligenci, Moudrost a Charisma. Vlastnosti předmětu můžeš zvolit, nebo je určit náhodně. V druhém případě hod' na každou vlastnost 4k6, nejnižší hod zanedbej a zbývající tři kostky sečti.

KOMUNIKACE

Vnímající předmět má jistou schopnost komunikace, buď sdílením emocí, telepatickým přenosem svých myšlenek, nebo hlasitým mluvením. Jak komunikuje můžeš zvolit, nebo si hodit dle následující tabulky.

k%	Komunikace
01–60	Předmět komunikuje s tvorem, který ho drží či nese, přenášením emocí.
61–90	Předmět umí mluvit, číst a rozumí jednomu či více jazykům.
91–100	Předmět umí mluvit, číst a rozumí jednomu či více jazykům. Navíc umí telepaticky komunikovat s tvorem, který ho drží či nese.

SMYSLY

S vědomím se pojí všímavost. Vnímající předmět umí vnímat své okolí v rámci určitého omezeného dosahu. Jeho smysly můžeš zvolit, nebo si hodit dle následující tabulky.

k4	Smysly
1	Normální zrak a sluch do 6 sáhů.
2	Normální zrak a sluch do 12 sáhů.
3	Normální zrak a sluch do 24 sáhů.
4	Vidění ve tmě a sluch do 24 sáhů.

PŘESVĚDČENÍ

Vnímající kouzelný předmět má přesvědčení. O jeho přesvědčení může napovídat jeho tvůrce nebo povaha. Pokud ne, můžeš přesvědčení zvolit, nebo si hodit dle následující tabulky.

k%	Přesvědčení	k%	Přesvědčení
01–15	Zákonné dobro	74–85	Chaotic. neutrální
16–35	Neutrální dobro	86–89	Zákonné zlo
36–50	Chaotické dobro	90–96	Neutrální zlo
51–63	Zákonné neutrální	97–100	Chaotické zlo
64–73	Neutrální		

CHARAKTERISTIKY

Použij informace o vytváření CP v 4. kapitole k vypracování způsobů chování, osobnostních rysů, ideálů, pout a vad předmětu. Můžeš čerpat i z části „Zvláštní schopnosti“ dříve v této kapitole.

Pokud určíš tyto charakteristiky náhodně, ignoruj nebo uprav libovolný výsledek, který nedává smysl pro neživý předmět. Můžeš hod opakovat, dokud nedostaneš výsledek, který se ti líbí.



ZVLÁŠTNÍ ÚČEL

Vnímajícímu předmětu můžeš dát cíl, který má sledovat, a všechny ostatní cíle může odmítat. Dokud nositel používá předmět tak, že se to slučuje s tímto zvláštním účelem, předmět spolupracuje. Odchýlení se od tohoto kurzu může způsobit konflikt mezi nositelem a předmětem, a dokonce může způsobit, že předmět zabrání použití jeho aktivovaných vlastností. Zvláštní účel můžeš zvolit, nebo si hodit dle následující tabulky.

k10 Účel

- | | |
|----|--|
| 1 | <i>Přesvědčený:</i> Předmět usiluje o poražení nebo zničení těch, kdo mají diametrálně odlišné přesvědčení. (Takový předmět nikdy není neutrální.) |
| 2 | <i>Zhouba:</i> Předmět usiluje o poražení nebo zničení tvorů konkrétního druhu, například běsi, tvaroměnici, trollové nebo kouzelníci. |
| 3 | <i>Ochránc: Předmět usiluje o obranu konkrétní rasy či druhu tvorů, například elfové či druidové.</i> |
| 4 | <i>Křížák:</i> Předmět usiluje o poražení, oslabení nebo zničení služebníků konkrétního božstva. |
| 5 | <i>Templář:</i> Předmět usiluje o obranu služebníků a zájmů konkrétního božstva. |
| 6 | <i>Ničitel:</i> Předmět prahne po ničení a pobízí svého uživatele, aby svévolně bojoval. |
| 7 | <i>Hledač slávy:</i> Předmět usiluje, aby se proslavil jako největší kouzelný předmět na světě tím, že se jeho uživatel stane kvůli němu dobře či nechvalně známou osobou. |
| 8 | <i>Hledač znalostí:</i> Předmět dychtí po vědomostech, nebo je odhodlán vyřešit záhadu, rozluštít tajemství, nebo rozplést mystické proroctví. |
| 9 | <i>Hledač osudu:</i> Předmět je přesvědčen o tom, že on a jeho nositel budou hrát klíčové role v budoucích událostech. |
| 10 | <i>Hledač tvůrce:</i> Předmět hledá svého tvůrce a chce pochopit, proč byl vytvořen. |

KONFLIKT

Vnímající předmět má svou vlastní vůli, formovanou jeho osobností a přesvědčením. Pokud jeho nositel jedná způsobem, který se příčí přesvědčení nebo účelu předmětu, může vyvstat konflikt. Když takový konflikt nastane, předmět si hodí na ověření Charismatu v konfliktu proti ověření Charismatu nositele. Pokud předmět v konfliktu vyhraje, učiní jeden či více z následujících požadavků:

- Předmět trvá na tom, aby ho nositel držel či nosil neustále.
- Předmět požaduje, aby se nositel zbavil něčeho, co se předmětu hnusí.
- Předmět požaduje, aby nositel sledoval cíle předmětu a odmítal všechny ostatní cíle.
- Předmět se dožaduje, aby byl předán někomu jinému.

Odmítne-li nositel splnit přání předmětu, předmět může udělat něco či všechno následující:

- Znemožní svému nositeli se s ním sladit.

- Potlačí jednu či více ze svých aktivovaných vlastností.
- Pokusí se převzít kontrolu nad svým nositelem.

Pokud se vnímající předmět pokusí převzít kontrolu nad svým nositelem, nositel si musí hodit záchranný hod na Charisma, se SO rovným 12 + oprava Charismatu předmětu. Když nositel v záchranné neuspěje, předmět ho zmáří na 1k12 hodin. Zatímco je nositel zmámený, musí se pokoušet plnit rozkazy předmětu. Utrpí-li nositel zranění, může záchranný hod zopakovat a při úspěchu účinek skončí. Ať už při pokusu o kontrolu nad svým uživatelem předmět uspěje nebo neuspěje, nemůže použít tuto schopnost znovu až do příštího úsvitu.

UKÁZKA VNÍMAJÍCÍCH PŘEDMĚTŮ

Zde popsané vnímající zbraně mají věhlasnou historii.

ČERNÝ BŘIT

Zbraň (obouruční meč), legendární (vyžaduje sladění s tvorem s jiným než zákoným přesvědčením)

Černý břit, ukrytý v jeskyni v hoře Bílý chochol, svítí jako kus noční hvězdné oblohy. Jeho černá pochva je zdobená broušenými obsidiány.

Získáš bonus +3 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně. Má následující další vlastnosti.

Požírač duší. Kdykoliv s ním snížíš životy tvora na 0, meč tvora zabije a sežere jeho duši, pokud to není výtvar nebo nemrtvý. Tvora, jehož duši sežral Černý břit, lze obživnout pouze kouzlem přání.

Když Černý břit sežere duši, udělí ti dočasné životy rovné maximu životů zabitého tvora. Tyto životy vymizí za 24 hodin. Pokud máš tyto životy a držíš v ruce Černý břit, máš výhodu k hodům na útok, záchranným hodům a ověřením vlastnosti.

Pokud touto zbraní zasáhneš nemrtvého, utrpíš nekrotické zranění 1k10 a cíl si obnoví 1k10 životů. Sníží-li toto nekrotické zranění tvé životy na 0, Černý břit sežere tvou duši.

Lovec duší. Když držíš tuto zbraň, víš o přítomnosti Drobných či větších tvorů do 12 sáhů od tebe, jež nejsou výtvary ani nemrtví. Také tě nelze vystrašit ani zmámit.

Černý břit na tebe může jednou za den seslat kouzlo *rychlost*. On rozhoduje, kdy kouzlo sešle, a soustřídí se na něj, takže ty nemusíš.

Vědomí. Černý břit je vnímající, chaoticky neutrální zbraň s Inteligencí 17, Moudrostí 10 a Charismatem 19. Slyší a vidí ve tmě do vzdálenosti 24 sáhů.

Zbraň umí mluvit, číst a rozumí obecné řeči a se svým nositelem může telepaticky komunikovat. Jeho hlas je hluboký a rezonující. Když jsi s Černým břitem sladěný, rozumí i všem jazykům, které umíš.

Osnost. Černý břit mluví velitelským tónem, jako by byl zvyklý na to, že se mu neodmlouvá.

Účelem meče je žrát duše. Nezajímá ho, čí duše žere, včetně nositelovy. Meč věří, že všechna hmota a energie vzešla z prázdniny negativní energie a jednoho dne se do ní vrátí. Černý břit se snaží tento proces uspíšit.

Navzdory svému nihilizmu cítí zvláštní příbuznost s *Vlnou* a *Zaplavitelem*, dvěma dalšími zbraněmi zanechanými pod Bílým chocholem. Chce, aby se tyto tři zbraně znovu sjednotily a bojovaly společně, i když se *Zaplavitelem* vehementně nesouhlasí a *Vlna* se mu zdá nudná.

Hlad Černého břitu po duších musí být pravidelně ukájen. Pokud uplyne tři či více dní, aniž by meč sežral duši, při příštím západu slunce nastane konflikt mezi ním a jeho nositelem.

MĚSÍČNÍ ČEPEL

Zbraň (dlouhý meč), legendární (vyžaduje sladění s elfem nebo půlelfem s neutrálně dobrým přesvědčením)

Ze všech kouzelných předmětů vytvořených elfy je měsíční čepel jedním z nejcennějších a nejzárlivěji střežených. V dávných dobách vlastnil takový meč té měř každý elfí vznešený rod. Během staletí se některé meče vytratily ze světa a jejich magie se ztratila, když některé rodové linie vymřely. Jiné meče zmizely i se svými vlastníky na velkých výpravách. A tak zbylo jen několik těchto zbraní.

Měsíční čepel se dědí z generace na generaci. Meč si volí svého nositele a s touto osobou zůstává sladěný po celý život. Pokud nositel zemře, může meč převzít další dědic. Není-li žádný právoplatný dědic, meč spí. Funguje jako normální dlouhý meč, dokud ho nenajde zasloužilá duše a nevznese na něj nárok.

Měsíční čepel slouží jen jednomu pánovi najednou. Proces sladění vyžaduje zvláštní rituál v trůním sále elfího vladaře, neb v chrámu zasvěceném elfím bohům.

Měsíční čepel nebude loužit nikomu, koho považuje za zbabělého, nevyzpytatelného, zkaženého nebo v rozporu s ochranou elfí rasy. Pokud tě meč odmítne, může nevýhodu k ověřením vlastnosti, hodům na útok a záchranným hodům na 24 hodin. Pokud tě meč přijme, sladíš se s ním a na čepeli se objeví nová runa. Zůstaneš s touto zbraní sladěný, dokud nezemřeš, nebo nedojde ke zničení zbraně.

Měsíční čepel má na své čepeli jednu runu za každého pána, kterému sloužila (obvykle 1k6 + 1). První runa vždy poskytuje bonus +1 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně. Každá další runa dává měsíční čepeli dodatečnou vlastnost. Každou vlastnost zvolí Pán jeskyně, nebo ji určí náhodně dle Tabulky vlastností Měsíční čepele.

TABULKA VLASTNOSTÍ MĚSÍČNÍ ČEPELE

k%	Vlastnost
01–40	Zvyš bonus k hodům na útok a na zranění o 1, ale maximálně na +3. Má-li již měsíční čepel bonus +3, hoď znovu.
41–80	Měsíční čepel získá náhodně určenou vedlejší vlastnost (viz „Zvláštní schopnosti“ dříve v této kapitole).
81–82	Měsíční čepel získá vytříbenou vlastnost.
83–84	Měsíční čepel získá vrhací vlastnost (dostřel 4/12 sáhů).
85–86	Měsíční čepel funguje jako obránce.
97–90	Měsíční čepel způsobí kriticky zásah při hodu 19 či 20.
91–92	Když zasáhneš útokem pomocí měsíční čepele, útok způsobí dodatečné sečné zranění 1k6.
93–94	Když měsíční čepel zasáhneš tvora určitého typu (například draka, běsa, nebo nemrtvého), cíl utrpí dodatečné zranění 1k6 jedním z těchto typů: bleskové, hromové, chladné, kyselinové, nebo ohnivé.
95–96	Pomocí bonusové akce můžeš způsobit, že měsíční čepel jasně zazáří. Každý tvor, kterého vidíš do 6 sáhů od tebe, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak oslepne na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí. Tuto vlastnost nelze použít znovu, dokud si krátce neodpočineš, zatímco jsi sladěný s touto zbraní.
97–98	Měsíční čepel funguje jako prsten uskladňování kouzel.
99	Pomocí akce můžeš přivolat elfí stín, pokud ho už nemáš ve svých službách. Elfí stín se objeví na volném místě do 24 sáhů od tebe. Používá statistiky stínu z Bestiáře, až na to, že je neutrální, imunní vůči účinkům, které odvrací nemrtvé, a netvoří nové stíny. Tohoto tvora ovládáš, rozhodujes o jeho akcích a pohybu. Vydrží, dokud mu neklesnou životy na 0, nebo dokud ho nezrušíš jako akci.
100	Měsíční čepel funguje jako popravčí meč.

Vědomí. Měsíční čepel je vnímající, neutrálně dobrá zbraň s Inteligencí 12, Moudrostí 10 a Charismatem 12. Slyší a vidí ve tmě do vzdálenosti 24 sáhů.

Zbraň komunikuje pomocí přenášení emocí, poslá silný pocit skrz nositelovu ruku, když chce sdělit něco, co zjistila. Může komunikovat explicitněji pomocí vizí či snů, když je nositel v transu nebo spí.

Osobnost. Každá měsíční čepel usiluje o rozvoj elfí rasy a elfích ideálů. Odvaha, oddanost, krása, hudba i život jsou součástí tohoto účelu.

Zbraň je spjatá s rodovou linií, které má sloužit. Jakmile se sladí s majitelem, který sdílí její ideály, její oddanost je absolutní.

Má-li měsíční čepel nějakou vadu, je to přílišná důvěra. Jakmile se rozhodne pro svého vlastníka, věří, že pouze tato osoba ji může ovládat, i kdyby tento vlastník zklamal elfí ideály.

Vlna

Zbraň (trojzubec), legendární (vyžaduje sladění s tvořem, který uctívá boha moře)

Tento trojzubec, zanechaný v jeskyni v Bílém chocholu, je nádherná zbraň ozdobená obrázky vln, mušlí a mořských tvorů. I když musíš uctít boha moře, aby ses sladil s touto zbraní, *Vlna* ráda přijme nové konvertní.

Získáš bonus +3 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně. Když s ní způsobíš kritický zásah, cíl utrpí dodatečné kritické zranění rovně polovině jeho maxima životů.

Zbraň také funguje jako *trojzubec vlády nad rybami* a *zbraň varování*. Když ji držíš, může ti poskytnout užitek čepice *vodního dechu* a můžeš ji používat jako *kostku sil* pouhým zvolením účinku, místo zmáčknutím vybrané strany kostky.

Vědomí. *Vlna* je vnímající, neutrální zbraň s Inteligencí 14, Moudrostí 10 a Charismatem 18. Slyší a vidí ve tmě do vzdálenosti 24 sáhů.

Zbraň telepaticky komunikuje se svým nositelem a umí mluvit, číst a rozumí aquanštině. Umí také mluvit s vodními zvířaty, jako by používala kouzlo mluv se zvířaty, přičemž používá telepatii, aby zahrnula do konverzace svého nositele.

Osobnost. Když je *Vlna* celá neklidná, má ve zvyku vyluzovat tóny, které se různí od mořských písni po svaté chvalozpěvy mořských bohů.

Vlna horlivě dychtí konvertovat smrtelníky, aby uctívali jednoho či více bohů moře, jinak nevěříci vydá na smrt. Konflikt nastane, pokud nositel nešíří cíle zbraně ve světě.

Trojzubec má nostalgický vztah k místu, kde by vykován, pustému ostrovu jménem Hromová výheň. Bůh moře tam uvěznil rodinu bouřných obrů a ti vykovali *Vlnu* jako akt oddanosti – nebo vzpoury proti – tomuto bohu.

Vlna má v sobě tajnou pochybnost o své povaze a účelu. Přes veškerou svou zbožnost k bohům moře se *Vlna* obává, že byla vyrobena, aby přivodila pád konkrétního boha moře. Tento osud je něco, co *Vlna* nemusí být schopna odvrátit.

ZAPLAVITEL

Zbraň (válečné kladivo), legendární (vyžaduje sladění s trpaslíkem)

Zaplavitel je mocné válečné kladivo vykované trpaslíky a ztracené v jeskyni v Bílém chocholu.

Získáš bonus +3 k hodům na útok a na zranění pomocí této magické zbraně. Za úsvitu v den poté, kdy si poprvé hodíš na útok se *Zaplavitelem*, se v tobě vyvine strach z venkovních prostor pod širým nebem, který přetrvá, dokud zůstaneš sladěný s touto zbraní. To způsobuje, že máš nevýhodu k hodům na útok, záchranným hodům a ověřením vlastnosti, dokud vidíš denní oblohu.

Vrhací zbraň. *Zaplavitel* má vrhací vlastnost s normálním dostřelem 4 sáhy a dlouhým dostřelem 12 sáhů. Když pomocí něj zasáhneš útokem na dálku zbraní, cíl utrpí dodatečné drtivé zranění 1k8, nebo dodatečné drtivé zranění 2k8, je-li cílem obr. Pokaždé, když zbraň vrhneš, ti po útoku přiletí zpět do ruky. Nemáš-li volnou ruku, zbraň přistane u tvých nohou.

Šoková vlna. Jako akci můžeš udeřit *Zaplavitelem* do země a z bodu dopadu vydat šokovou vlnu. Každý tvor dle tvé volby na zemi do 12 sáhů od daného bodu musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak je ochromený na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí. Tuto vlastnost nelze použít znova až do příštího úsvitu.

Nadpřirozená ostrážitost. Když držíš tuto zbraň, upozorní tě na polohu tajných nebo skrytých dveří do 6 sáhů od tebe. Navíc pomocí akce můžeš ze zbraně seslat *najdi zlo a dobro* nebo *najdi předmět*. Jakmile sešleš některé z těchto kouzel, nelze ho ze zbraně seslat znova až do příštího úsvitu.

Vědomí. *Zaplavitel* je vnímající, zákoně neutrální zbraň s Inteligencí 15, Moudrostí 12 a Charismatem 15. Slyší a vidí ve tmě do vzdálenosti 24 sáhů.

Zbraň telepaticky komunikuje se svým nositelem a umí mluvit, číst a rozumí gigantštině, goblinštině a trpasličtině. Při použití v boji vydává bojové pokřiky v trpasličtině.

Osobnost. Účelem *Zaplavitele* je vraždit obry a skřety. Také se snaží chránit trpaslíky před všemi nepřáteli. Konflikt nastane, pokud nositel neníčí goblyny a obry, nebo nechrání trpaslíky.

Zaplavitel má vazby k trpasličímu kmeni, který ho vytvořil, různě nazývaného Dankil nebo kmen Mocného kladivo. Touží se vrátit do tohoto kmene. Udělal by cokoliv, aby ochránil tyto trpaslíky.

Kladivo si také v sobě nese tajnou hanbu. Před staletími ho chrabře používal trpaslík jménem Ctenmír. Ale Ctenmír se přeměnil na upfra. Jeho vůle byla tak silná, že přiměl *Zaplavitele* ke svým zlým cílům, dokonce i vraždění členů svého vlastního kmene.

ARTEFAKTY

Artefakt je unikátní kouzelný předmět s obrovskou mocí, svým vlastním původem a historií. Artefakt mohli stvořit bohové nebo smrtelníci s ohromnou mocí. Mohl být stvořen uprostřed krize, která ohrožovala království, svět, nebo celý mnohovesmír, a hrát ústřední roli v onom rozhodujícím historickém okamžiku.

Některé artefakty se objevují, když je jich nejvíce potřeba. Pro jiné platí přesný opak; když se objeví, svět se následkem onoho nálezu otřese. V každém případě, uvedení artefaktu do tažení vyžaduje zralou úvahu. Artefakt může být předmět, který se snaží získat soupeřící strany, nebo to může být něco, co potřebují dobrodruzi, aby přemohli svou největší výzvu.

Postavy obvykle nenachází artefakty během normálního dobrodružství. Artefakty se ve skutečnosti objevují pouze tehdy, když to chceš, protože jsou to nejen kouzelné předměty, ale stejně tak příběhotové prvky zápletky. Nalezení a získání artefaktu je často hlavním cílem dobrodružství. Postavy se musí vydat na výpravu podle pověstí, podstoupit významné zkoušky a putovat do nebezpečných, například zapomenutých míst, aby našly artefakt, který hledají. Nebo už artefakt může mít hlavní padouch. Získání a zničení artefaktu může být jediný způsob, jak zajistit, že jeho moc nebude využita ke zlu.

VLASTNOSTI ARTEFAKTŮ

Každý artefakt má své vlastní magické vlastnosti, stejně jako jiné kouzelné předměty, a tyto vlastnosti jsou zpravidla mimořádně mocné. Artefakt může mít i jiné vlastnosti, které jsou buď prospěšné, nebo škodlivé. Takové vlastnosti budou může zvolit z tabulek v této části, nebo je určit náhodně. Může i vymyslet nové

prospěšné a škodlivé vlastnosti. Tyto vlastnosti se obvykle mění pokaždé, kdy se artefakt objeví ve světě.

Artefakt může mít až čtyři vedlejší prospěšné vlastnosti a dvě hlavní prospěšné vlastnosti. Může mít až čtyři vedlejší škodlivé vlastnosti a dvě hlavní škodlivé vlastnosti.

VEDLEJŠÍ PROSPĚŠNÉ VLASTNOSTI

k%	Vlastnost
01–20	Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, získáš zdatnost v jedné dovednosti dle úvahy PJ.
21–30	Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, jsi imunní vůči nemocem.
31–40	Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, nelze tě vystrašit ani zmámit.
41–50	Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, jsi odolný vůči jednomu typu zranění dle úvahy PJ.
51–60	Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, můžeš z něj pomocí akce seslat jeden trik (dle úvahy PJ).
61–70	Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, můžeš z něj pomocí akce seslat jedno kouzlo 1. úrovně (dle úvahy PJ). Poté, co kouzlo sešleš, hod k6. Padne-li 1–5, nelze ho seslat znova až do příštího úsvitu.
71–80	Jako 61–70 výše, ale kouzlo je 2. úrovně.
81–90	Jako 61–70 výše, ale kouzlo je 3. úrovně.
91–100	Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, získáš bonus +1 k Obrannému číslu.

HLAVNÍ PROSPĚŠNÉ VLASTNOSTI

k%	Vlastnost
01–20	Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, jedna z tvých hodnot vlastností (dle úvahy PJ) se zvýší o 2, ale maximálně na 24.
21–30	Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, obnovíš si 1k6 životů na začátku každého svého tahu, máš-li aspoň 1 život.
31–40	Když zasáhneš útokem zbraní, zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, cíl utrpí dodatečné zranění typu zbraně 1k6.
41–50	Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, tvá rychlosť chůze se zvýší o 2 sáhy.
51–60	Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, můžeš z něj pomocí akce seslat jedno kouzlo 4. úrovně (dle úvahy PJ). Poté, co kouzlo sešleš, hod k6. Padne-li 1–5, nelze ho seslat znova až do příštího úsvitu.
61–70	Jako 51–60 výše, ale kouzlo je 5. úrovně.
71–80	Jako 51–60 výše, ale kouzlo je 6. úrovně.
81–90	Jako 51–60 výše, ale kouzlo je 7. úrovně.
91–100	Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, nelze tě ohlušit, ochromit, oslepit ani zkamenět.





VEDLEJŠÍ ŠKODLIVÉ VLASTNOSTI

k% Vlastnost

- 01–05 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, máš nevýhodu k záchranným hodům proti kouzlům.
- 06–10 Když se poprvé dotkneš drahokamu nebo šperku, zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, hodnota onoho drahokamu či šperku se sníží na polovinu.
- 11–15 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, jsi slepý, když jsi od něj dál než 2 sáhy.
- 16–20 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, máš nevýhodu k záchranným hodům proti jedu.
- 21–30 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, vydáváš kyselý zápach, který je cítit až 2 sáhy od tebe.
- 31–35 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, všechna svěcená voda do 2 sáhů od tebe se zničí.
- 36–40 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, jsi na tom fyzicky špatně a máš nevýhodu k ovřením Síly či Odolnosti nebo záchranným hodům na Sílu či Odolnost.
- 41–45 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, tvá váha vzroste o 1k4 × 10 liber.
- 46–50 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, tvůj vzhled se změní dle úvahy PJ.
- 51–55 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, jsi hluchý, když jsi od něj dál než 2 sáhy.
- 56–60 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, tvá váha klesne o 1k4 × 5 liber.
- 61–65 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, nic necítíš (čichem).
- 66–70 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, nemagické plameny do 6 sáhů od tebe zhasnou.
- 71–80 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, ostatní tvorové si nemohou krátce ani důkladně odpočinout, když jsou do 60 sáhů od tebe.
- 81–85 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, způsobíš nekrotické zranění 1k6 každé rostlině, které se dotkneš a která není tvor.
- 86–90 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, zvířata do 6 sáhů od tebe jsou vůči tobě nepřátelská.
- 91–95 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, musíš každý den snít a vypít šestkrát větší množství, než je běžné.
- 96–100 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, tvoje vada se zesílí způsobem, který určí PJ.

HLAVNÍ ŠKODLIVÉ VLASTNOSTI

k% Vlastnost

- 01–05 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, tvé tělo hnije čtyři dny, načež hnití skončí. Na konci 1. dne přijdeš o vlasy, na konci 2. dne o nehty na rukou a na nohou, na konci 3. dne o rty a nos a na konci 4. dne o uši. Kouzlo *regenerace* obnoví ztracené části těla.
- 06–10 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, každý den za úsvitu určíš své přesvědčení dvěma hodily 6. Pro první hod: 1–2 značí zákonné, 3–4 neutrální a 5–6 chaotické. Druhý hod: 1–2 značí dobro, 3–4 neutrální a 5–6 zlo.
- 11–15 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, dá ti úkol určený Pánem jeskyně. Tento úkol musíš splnit, jako bys byl ovlivněn kouzlem *úkol*. Jakmile úkol splníš, přestaneš být pod vlivem této vlastnosti.
- 16–20 V artefaktu se zabýdle životní esence bez těla, která je vůči tobě nepřátelská. Pokaždé, když jako akci použiješ jednu z vlastností artefaktu, je 50% šance, že životní esence se pokusí opustit artefakt a vstoupit do tvého těla. Neuspěješ-li v záchranném hodu na Charisma se SO 20, uspěje, a staneš se CP pod kontrolou PJ, dokud není vniklá esence vyhnána pomocí magie, například kouzla *rozptyl zlo a dobro*.
- 21–25 Tvorům s nebezpečností 0 a rostlinám, jež nejsou tvorové, se sníží životy na 0, když se ocitnou 2 sáhy od artefaktu.
- 26–30 V artefaktu je uvězněn **smrtící slád** (viz Bestiář). Pokaždé, když jako akci použiješ jednu z vlastností artefaktu, je 10% šance, že unikne, objeví se do 3 sáhů od tebe a zaútočí na tebe.
- 31–35 Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, tvorové konkrétního typu (dle úvahy PJ) kromě humanoidů jsou vůči tobě vždy nepřátelští.
- 36–40 Artefakt ředí magické lektvary do 2 sáhů od něj a dělá z nich nemagické.
- 41–45 Artefakt maže magické svitky do 2 sáhů od něj a dělá z nich nemagické.
- 46–50 Než jako akci použiješ jednu z vlastností artefaktu, musíš jako bonusovou akci pomocí bodné či sečné zbraně na blízko pustit žilou bud' sobě, nebo tvorovi, který je ve tvém dosahu a který s tím souhlasí, nebo je neschopný. Cíl utrpí zranění příslušného typu 1k4.
- 51–60 Když se sladíš s tímto artefaktem, utrpíš formu dlouhodobého šílenství (viz 8. kapitola, „Vedení hry“).
- 61–65 Když se sladíš s tímto artefaktem, utrpíš psychické zranění 4k10.
- 66–70 Když se sladíš s tímto artefaktem, utrpíš psychické zranění 8k10.
- 71–75 Než se budeš moci sladit s tímto artefaktem, musíš zabít tvora s tvým přesvědčením.
- 76–80 Když se sladíš s tímto artefaktem, náhodně jedna z tvých hodnot vlastnosti se sníží o 2. Kouzlo *mocné navrátení* obnoví vlastnost do normálu.

k%	Vlastnost
81–85	Pokaždé, když se sladíš s tímto artefaktem, zestárneš o 3k10 let. Musíš uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak zemřeš z šoku. Pokud zemřeš, ihned se přeměníš ve fecta (viz Bestiář) pod kontrolou PJ, který je odhadlán chránit artefakt.
86–90	Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, nejsi schopný mluvit.
91–95	Zatímco jsi sladěný s tímto artefaktem, jsi zranitelný vůči všem zraněním.
96–100	Když se sladíš s tímto artefaktem, je 10% šance, že přítahneš pozornost boha, který vyšle avatara, aby ti artefakt vzal. Avatar má stejně přesvědčení jako jeho tvůrce a statistiky empyreana (viz Bestiář). Jakmile avatar získá artefakt, zmizí.

NIČENÍ ARTEFAKTŮ

Artefakt se dá zničit pouze jistým zvláštním způsobem. Jinak je prakticky nepoškoditelný.

Každý artefakt má slabinu, díky níž se dá zničit jeho existence. Zjištění této slabiny může vyžadovat rozsáhlé bádání, nebo úspěšné splnění úkolu. PJ určí, jak lze konkrétní artefakt zničit. Zde je několik návrhů:

- Artefakt musí být roztaven v sopce, výhni nebo tyglíku, ve kterém byl vytvořen.
- Artefakt musí být hozen do řeky Styx.
- Artefakt musí být spolknut a stráven taraskem nebo jiným prastarým tvorem.
- Artefakt musí být vykoupán v krvi boha či anděla.
- Artefakt musí být zasažen a rozbit zvláštní zbraní vykovanou pro tento účel.
- Artefakt musí být rozemlet mezi titánskými stroji Mechanu.
- Artefakt musí být vrácen svému tvůrci, který ho může zničit svým dotykem.

UKÁZKY ARTEFAKTŮ

Zde uvedené artefakty se vyskytly v jednom či více D&D světech. Použij je jako vodítka, když vytváříš své vlastní artefakty, nebo je uprav, jak se ti hodí.

DRAČÍ JABLKA

Divotvorný předmět, artefakt (vyžaduje sladění)

Uplynuly celé věky od doby, kdy ve světě Krynn elfové a lidé svedli hroznou válku proti zlým drakům. Když se zdálo, že je se světem ámen, sešli se čarodějové z Věží vysoké magie a vytvořili svou největší magii, pět Dračích jablek, aby jim pomohla s poražením draků. Do každé z věží bylo zaneseno jedno jablko a tam byla jablka použita k urychlení války k vítěznému konci. Čarodějové nalákali draky na jablka a pak je zničili mocnou magií.

Když v pozdějších dobách Věže vysoké magie padly, jablka byla zničena, nebo se vytratila do legendy, a říká se, že už existují pouze tři. Jejich magie byla po staletí kroucena a ohýbána, takže ačkoli jejich primární účel volání draků stále funguje, umožňují i určitou formu ovládání draků.

Každé jablko obsahuje esenci zlého draka, vlastnost, která odmítá jakýkoli pokus o vyproštění magie z jablka. Ti, kteří postrádají sílu osobnosti, mohou zjistit, že si je jablko zotročilo.

Jablko je vyleptaná křišťálová koule o průměru asi 10 coulů. Když se použije, naroste na zhruba 20 coulů v průměru a vří se v něm mlha.

Když jsi s jablkem sladěný, můžeš pomocí akce pohlédnout do hlubin jablka a vyřknout jeho zaklínadlo. Pak si musíš hodit na ověření Charismatu se SO 15. Když uspěješ, budeš ovládat jablko, dokud s ním budeš sladěný. Když neuspěješ, budeš zmámený jablkem, dokud s ním budeš sladěný.

Když jsi zmámený jablkem, nemůžeš s ním dobrovolně ukončit své sladění a jablko na tebe libovolně sesílá *suğesci* (SO záchrany 18), přičemž na tebe tlačí, abys dělal, co si přeje. Dračí esence v jablku může chtít mnoho věcí: zničení konkrétních osob, osvobození z jablka, rozšíření utrpení ve světě, rozšíření uctívání Takhisis (Tiamatino jméno na Krynnu), nebo něco jiného dle úvahy PJ.

Náhodné vlastnosti. Dračí jablko má následující náhodně určené vlastnosti:

- 2 vedlejší prospěšné vlastnosti
- 1 vedlejší škodlivá vlastnost
- 1 hlavní škodlivá vlastnost

Kouzla. Jablko má 7 dávek a každý den za úsvitu si dobije 1k4 + 3 spotřebovaných dávek. Pokud jablko ovládáš, jako akci můžeš spotřebovat 1 či více dávek a seslat tak z jablka jedno z následujících kouzel (SO záchrany 18): *denní světlo* (1 dávka), *sledování* (3 dávky), *zhoj zranění* (5 dávek) nebo *znamení proti smrti* (2 dávky).

Můžeš také jako akci seslat z jablka kouzlo *najdi magii* bez použití dávky.

Povolej draky. Když ovládáš jablko, můžeš pomocí akce způsobit, že artefakt vyšle magické volání, které se šíří všemi směry do vzdálenosti 40 mil. Zlí draci v dosahu cítí potřebu dorazit k jablku co nejdřív a co nejpřímější trasou. Na dračí božstva, například Tiamat, toto volání nepůsobí. Draci, které to přitáhne k jablku, mohou být vůči tobě nepřátelští, že jsi je přivábil proti jejich vůli. Jakmile použiješ tuto vlastnost, lze ji použít znova až za hodinu.

Zničení jablka. Dračí jablka vypadají křehce, ale jsou odolná vůči většině poškození, včetně dračích útoků a dračímu dechu. Ale kouzlo *rozklad* nebo jeden dobrý zásah magickou zbraní +3 stačí na zničení jablka.

KASŮV MEČ

Divotvorný předmět, artefakt (vyžaduje sladění)

Když kostěj Vekna nabyl svou moc, ustanovil zlého a bezcitného velitele, Kasu Krvorukého, aby pracoval jako jeho osobní strážce a pobočník. Tento mrzký padouch sloužil jako poradce, vojvoda a vráh. Svými úspěchy si vysloužil Veknův obdiv a odměnu: meč s temným původem, tak jako jeho nový nositel.

Dlouhou dobu Kas věrně sloužil kostějovi, ale jak vzrůstala Kasova moc, vrůstalo i jeho sebevědomí. Jeho meč ho podněcoval, aby vytlačil Veknu a mohli tak společně vládnout kostějově říši namísto Vekny.

Legenda praví, že Vekna byl zničen Kasovou rukou, ale i Vekna způsobil záhubu svému povstaleckému veliteli a zbyl jen *Kasův meč*. Čímž se svět stal lepším.

Kasův meč je magický, vnímající dlouhý meč, který poskytuje bonus +3 k hodům na útok a na zranění pomocí něj. Způsobuje kritický zásah při hodu 19 či 20 a dodatečné sečné zranění 2k10 nemrtvým.

Pokud se meč nevykoupe v krvi do 1 minuty od vytasení z pochvy, jeho nositel si musí hodit záchraný hod na Charisma se SO 15. Když uspěje, utrpí psychické zranění 3k6. Když nositel neuspěje, meč ho ovládne, jako by na něj použil kouzlo *podrob nestvůru*, a požaduje, aby byl vykoupán v krvi. Účinek kouzla skončí, když se požadavek meče splní.

Náhodné vlastnosti. *Kasův meč* má následující náhodě určené vlastnosti:

- 1 vedlejší prospěšnou vlastnost
- 1 hlavní prospěšnou vlastnost
- 1 vedlejší škodlivou vlastnost
- 1 hlavní škodlivou vlastnost

Kasova duše. Když máš meč u sebe, na začátku každého boje si přičeš k10 k iniciativě. Mimo to, když pomocí akce zaútočíš tímto mečem, můžeš přesunout část nebo celý jeho útočný bonus raději do svého Obraňného čísla. Upravené bonusy zůstanou platné do začátku tvého příštího tahu.

Kouzla. Když máš meč u sebe, můžeš z něj jako akci seslat jedno z následujících kouzel (SO záchrany 18): *božské slovo*, *prst smrti* nebo *svojej blesky*. Jakmile použiješ zbraň k seslání kouzla, nelze dané kouzlo seslat znova až do příštího úsvitu.

Vědomí. *Kasův meč* je vnímající, chaoticky zlá zbraň s Inteligencí 15, Moudrostí 13 a Charismatem 16. Slyší a vidí ve tmě do vzdálenosti 24 sáhů.

Zbraň telepaticky komunikuje se svým nositelem a umí mluvit, číst a rozumí obecné řeči.

Osobnost. Účelem meče je přivodit zkázu Veknovi. Zabíjení Veknových uctíváčů, ničení kostějových prací a maření jeho machinací, to všechno pomáhá naplněvat tento cíl.

Kasův meč také usiluje o zničení toho, kdo je zkažený *Okem a Rukou Vekny*. Posedlost meče těmito artefakty se nakonec stane přítěží pro jeho nositele.

Zničení meče. Tvor sladěný s *Okem Vekny* i *Rukou Vekny* současně může použít vlastnost *přání* těchto sdružených artefaktů a zničit tak *Kasův meč*. Tvor musí seslat kouzlo *přání* a hodit si na ověření Charismatu v konfliktu proti ověření Charismatu meče. Meč musí být do 6 sáhů od tvora, jinak kouzlo selže. Pokud meč konflikt vyhraje, nic se nestane a kouzlo *přání* se promarní. Pokud meč konflikt prohraje, je zničen.

KNIHA ODPORNÉ TEMNOTY

Divotvorný předmět, artefakt (vyžaduje sladění)

Obsah tohoto odporného rukopisu nevýslovne špatnosti je něco pro ty, kdo podléhají zlu. Tajemství, která obsahuje, nejsou určeny pro žádného smrtelníka. Tak hrozné vědomosti, že i letmý pohled na načmárané stránky vzbuzuje šílenství.

Většina se domnívá, že autorem *Knihy odporné temnoty* je božský kostěj Vekna. Zaznamenal na její stránky každý chorobný nápad, každou pomatenou myšlenku a každý příklad nejčernější magie, na které



KASŮV MEČ



ORKUSOVA HULKÁ

ODPORNÉ ZNALOSTI

Kniha odporné temnoty probírá každé zlo ve vesmíru. Postava může pomocí znalostí obsažených v knize odkrýt strašná tajemství, která by neměl znát žádný smrtelník. Mezi tématy, jež postava může v obsahu najít, jsou následující, plus cokoliv jiného zvolíš:

- **Odporná zbožnění.** Kniha může obsahovat rituál, který postavě umožní stát se kostějem nebo rytířem smrti.
- **Pravá jména.** V knize mohou být pravá jména jakéhokoli počtu běsů.
- **Černá magie.** V knize může být několik strašně zlých kouzel, dle návrhu a volby Pána jeskyně. Kouzla mohou způsobovat hrůzné kletby, netvořit ostatní, vyžadovat lidskou oběť, postihovat tvory ochromující bolestí, šířit zhoubné nemoci a tak dále.

narazil nebo které vymyslel. Vekna se věnoval každému odpornému tématu, co mohl, a udělal z knihy příšerný katalog všech křivd smrtelníků.

Knihu měli ve svém držení další praktikanti zla a do jejího katalogu odporných vědomostí přidali své vlastní postřehy. Jejich dodatky jsou zřetelné, neboť všechny své spisy všili do vazby rukověti, nebo v některých případech dělali poznámky a dodatky do již existujícího textu. Jsou místa, kde stránky chybí, jsou přetržené nebo zcela pokryté inkoustem, krví a škrábanci tak, že se z nich původní text nedá vytušit.

Příroda nesnáší přítomnost knihy. Obyčejné rostliny v její blízkosti vadnou, zvířata se k ní dobrovoltě nepřiblíží a kniha pozvolna ničí vše, čeho se dotýká. Dokonce i kámen pukne a změní se v prach, pokud na něm spočívá kniha dostatečně dlouho.

Tvor sladěný s knihou musí strávit 80 hodin čtením a studiem knihy, aby pronikl do jejího obsahu a získal její užitky. Pak může volně upravovat obsah knihy, pokud tyto změny zvětšují zlo a rozšiřují vědomosti, které už v knize jsou.

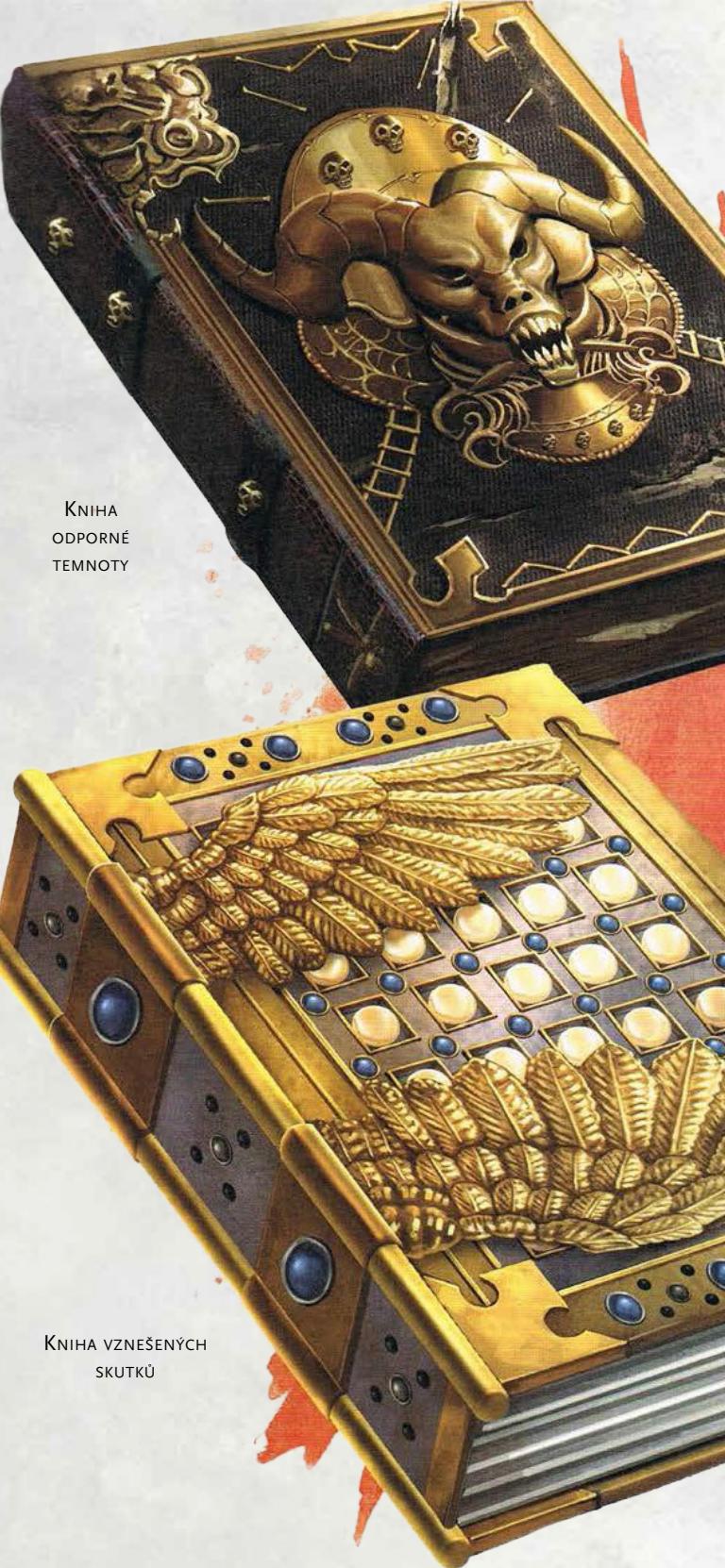
Kdykoliv se s *Knihou odporné temnoty* sladí tvor, který není zlý, musí si hodit záchranný hod na Charisma se SO 17. Když tvor neuspěje, změní se jeho přesvědčení na neutrálně zlé.

Kniha odporné temnoty s tebou setrvá jen do té doby, dokud se snažíš konat ve světě zla. Pokud nevykonáš aspoň jeden zlý skutek v rozpětí 10 dní, nebo pokud dobrovoltě vykonáš dobrý skutek, kniha zmizí. Pokud zemřeš, zatímco jsi s knihou sladěný, na tvou duši uplatní nárok bytost velkého zla. Dokud zůstáváš uvězněn, nelze tě obživnout žádnými prostředky.

Náhodné vlastnosti. *Kniha odporné temnoty* má následující náhodě určené vlastnosti:

- 3 vedlejší prospěšné vlastnosti
- 1 hlavní prospěšnou vlastnost
- 3 vedlejší škodlivé vlastnosti
- 2 hlavní škodlivé vlastnosti

Zvýšení Moudrosti. Poté, co strávíš požadované množství času čtením a studiem knihy, jedna tvá hodnota vlastnosti dle tvé volby se zvýší o 2, ale maximálně na 24. Jiná tvá hodnota vlastnosti dle tvé volby se sníží o 2, ale maximálně na 3. Kniha nedokáže upravit tvé hodnoty vlastností opakovaně.



Znamení temnoty. Když strávíš požadované množství času čtením a studiem knihy, získáš fyzické znetvoření jako šeredné znamení tvé oddanosti odporné temnotě. Na tvé tváři se může objevit zlá runa, tvé oči se mohou stát leskle černé, nebo z tvého čela mohou vyrůst rohy. Nebo se může stát scvrklým a šeredným, ztratit všechny své rysy obličeje, získat rozecklaný jazyk, nebo nějaký jiný rys dle úvahy PJ. Znamení temnoty ti dává výhodu k ověřením Charismatu (Přesvědčování) pro interakci se zlými tvory a ověřením Charismatu (Zastrášování) pro interakci s nezlými tvory.

Ovládání zla. Když jsi sladěný s knihou a držíš ji, můžeš pomocí akce seslat kouzlo *podrob nestvůru* na zlý cíl (SO záchrany 18). Tuto vlastnost nelze použít znovu až do příštího úsvitu.

Temná znalost. Kdykoliv si házíš na ověření Intelligence, jestli si nevybavíš informaci o nějakém aspektu zla, například znalost o démonech, můžeš nahlédnout do *Knihy odporné temnoty*. Když to uděláš, zdvojnásob svůj zdatnostní bonus pro toto ověření.

Temná řeč. Když držíš *Knihu odborné temnoty* a jsi s ní sladěný, můžeš jako akci recitovat slova z jejích stránek v odporém jazyce známém jako Temná řeč. Pokaždé, když to uděláš, utrpíš psychické zranění 1k12 a každý nezlý tvor do 3 sáhů od tebe utrpí psychické zranění 3k6.

Zničení knihy. Z *Knihy odborné temnoty* lze vytrhávat listy, ale zlé znalosti obsažené na těchto stranách si nakonec najdou způsob, jak se dostat zpět do knihy, obvykle když do rukověti přidává stránky nový autor.

Pokud solár roztrhne knihu vedví, kniha se zničí na 1k% let, načež se objeví opravená v nějakém temném koutu mnohovesmíru.

Tvor, který je sladěný s knihou sto let, může odkrýt formuli skrytu v původním textu, která, když se přeloží do nebestiny a vyřkne nahlas, zničí mluvčího i knihu v oslepujícím záblesku světla. Ale dokud v mnohovesmíru existuje zlo, kniha se znova objeví za 1k10 × 100 let.

Pokud se v mnohovesmíru vymýtí všechno zlo, kniha se promění v prach a je navždy zničena.

KNIHA VZNEŠENÝCH SKUTKŮ

Divotvorný předmět, artefakt (vyžaduje sladění s tvořením s dobrým přesvědčením)

Kniha vznešených skutků, konečné pojednání o všem, co je v mnohovesmíru dobré, má význačné postavení v mnoha náboženstvích. Nejde o posvátnou knihu konkrétní víry, ale nejrůznější autoři zaplnili její stránky svými vlastními vizemi skutečných ctností, jako návod, jak porazit zlo.

Kniha vznešených skutků zřídka setrvává na jednom místě. Hned, jak je přečtena, zmizí do nějakého jiného koutu mnohovesmíru, kde její mravní pokyny mohou přinést světlo do potemnělého světa. I když už byly učiněny pokusy o okopírování tohoto díla, nepodařilo se jim zachytit její magickou povahu ani zprostředkovat užitky, které dává cílevědomým osobám čistého srdce.

Obsah knihy uchovává v bezpečí těžká spona, vytepaná do podoby andělských křídel. Pouze tvor s dobrým přesvědčením, jenž je s knihou sladěný, může odepnout sponu, která drží knihu zavřenou. Jakmile se kniha otevře, sladěný tvor musí strávit 80 hodin čtením a studiem knihy, aby pronikl do jejího obsahu a získal její užitky. Ostatní tvorové, kteří si pročítají stránky otevřené knihy, mohou číst text, ale nepochopí hlubší význam a nesklidí užitky. Zlý tvor, který se pokusí číst z knihy, utrpí zářivé zranění 24k6. Toto zranění ignoruje odolání a imunitu a nedá se snížit, ani se mu nedá vyhnout žádnými prostředky. Tvor, kterému se tímto zraněním sníží životy na 0, zmizí

v oslnivém záblesku světla a je zničen a zanechá po sobě svůj majetek.

Užitky dané *Knihou vznešených skutků* trvají jen do té doby, dokud se snažíš dělat dobro. Pokud nevykonáš aspoň jeden laskavý či velkorysý skutek v rozpětí 10 dní, nebo pokud dobrovolně vykonáš zlý skutek, ztratíš všechny užitky, které ti kniha poskytla.

Náhodné vlastnosti. *Kniha vznešených skutků* má následující náhodě určené vlastnosti:

- 2 vedlejší prospěšné vlastnosti
- 2 hlavní prospěšné vlastnosti

Zvýšení Moudrosti. Poté, co strávíš požadované množství času čtením a studiem knihy, tvá hodnota Moudrosti se zvýší o 2, ale maximálně na 24. Tento užitek nemůže získat z knihy víc než jednou.

Osvícená magie. Jakmile si knihu přečteš a prostuduješ, každá pozice kouzel, kterou utratíš na seslání klerického či paladinského kouzla, se počítá jako pozice kouzla s o jedna vyšší úrovní.

Svatozář. Jakmile si knihu přečteš a prostudujiš, získáš ochrannou svatozář. Tato svatozář osvítí jasným světlem okruh o poloměru 2 sáhy a slabým světlem další 2 sáhy. Svatozář může zrušit nebo zjevit jako bonusovou akci. Když ji máš, dává ti výhodu k ověřením Charismatu (Přesvědčování) pro interakci s dobrými tvory a ověřením Charismatu (Zastrážování) pro interakci se zlými tvory. Navíc běsi a nemrtví v jasné světle svatozáře mají nevýhodu k hodům na útok proti tobě.

Zničení knihy. Říká se, že *Knihu vznešených skutků* nelze zničit, dokud v mnohovesmíru existuje dobro. Ale potopení knihy v řece Styx odstraní z jejích stránek všechno písma a obrázky a učiní knihu bezmocnou na 1k% let.

OKO A RUKA VEKNY

Divotvorný předmět, artefakt (vyžaduje sladění)

Jméno Vekna téměř nikdo nevyslovuje, a když, tak jen potichu. Vekna byl ve své době jedním z nejmocnějších kouzelníků. Pomocí černé magie a dobývání vytvořil strašlivou říši. Přes veškerou svou moc nemohl uniknout své smrtelnosti. Začal se bát smrti a podnikat kroky, aby nikdy nepřišel jeho konec.

Orkus, démonický kníže nemrtvých, naučil Veknu rituál, který mu měl umožnit žít dál jako kostěj. Po smrti se Vekna stal největším z kostějů. I když jeho tělo postupně chřadlo, až se rozložilo, Vekna dál rozširoval své zlé panství. Jeho charakter byl tak hrozivý a ohyzdný, že jeho poddaní se báli vyslovit jeho jméno. Byl to „Ten, o kterém se jen šeptá“, „Pán Pavoučího trůnu“, „Nehynoucí král“ a „Pán ze Shnilé věže“.

Říká se, že Veknův velitel Kas prahl mít Pavoucí trůn pro sebe, nebo že meč, který pro něho jeho pán udělal, ho svedl ke vzpouře. Ať byl důvod jakýkoliv, Kas přivedl vládu Nehynoucího krále ke konci v strašlivé bitvě, po které z Veknovy věže zbyla jen hromada popela. Z Vekny zbyla jen jedna ruka a jedno oko, příšerné artefakty, jež se stále snaží ve světě prosazovat vůli Toho, o kterém se jen šeptá.

Oko Vekny a *Ruka Vekny* se dají najít společně, nebo zvlášť. Oko vypadá jako krví podlitý orgán bez



DRAČÍ JABLKA



OKO A RUKA
VEKNY



důlku. Ruka je mumifikovaná a nechvějící se končetina.

Aby ses sladil s okem, musíš si vydloubnout své vlastní oko a vložit artefakt do prázdného důlku. Oko se samo transplantuje do tvé hlavy a zůstane v ní, dokud nezemřeš. Jakmile je oko vloženo, přemění se ve zlaté oko se štěrbinou jako zorničkou, stejně jako kočičí. Dojde-li k vyjmutí oka, zemřeš.

Aby ses sladil s rukou, musíš si odříznout svou levou ruku u zápěstí a přitisknout artefakt k pahýlu. Ruka se sama transplantuje ke tvé paži a stane se funkčním doplňkem. Dojde-li k odejmutí ruky, zemřeš.

Náhodné vlastnosti. Oko Vekny i Ruka Vekny mají každý následující náhodě určené vlastnosti:

- 1 vedlejší prospěšná vlastnost
- 1 hlavní prospěšná vlastnost
- 1 vedlejší škodlivá vlastnost

Vlastnosti oka. Tvé přesvědčení se změní na neutrálně zlé a získáš následující užitky:

- Máš pravdivé vidění.
- Použitím akce můžeš vidět, jako bys měl na sobě *prsten rentgenového vidění*. Tento účinek můžeš ukončit jako bonusovou akci.
- Oko má 8 dávek. Jako akci můžeš spotřebovat 1 či více dávek a seslat tak z oka jedno z následujících kouzel (SO záchrany 18): *jasnozřivost* (2 dávky), *koruna šílenství* (1 dávka), *podrob nestvůru* (5 dávek), *rozklad* (4 dávky) nebo *zlé oko* (4 dávky). Každý den za úsvitu si oko dobije 1k4 + 4 spotřebovaných dávek. Pokaždé, když sešleš z oka kouzlo, je 5% šance, že Vekna vytrhne tvou duši z těla, sežere ji a pak převeze kontrolu nad tělem jako loutkou. Pokud se tak stane, staneš se CP pod kontrolou PJ.

Vlastnosti ruky. Tvé přesvědčení se změní na neutrálně zlé a získáš následující užitky:

- Tvá hodnota Síly se změní na 20, pokud už není 20 či vyšší.
- Každý útok na blízko kouzlem, který provedeš touto rukou, a každý útok na blízko zbraní, který provedeš zbraní drženou touto rukou, způsobí při zásahu dodatečné chladné zranění 2k8.
- Ruka má 8 dávek. Jako akci můžeš spotřebovat 1 či více dávek a seslat tak z ruky jedno z následujících kouzel (SO záchrany 18): *prst smrti* (5 dávek), *spánek* (1 dávka), *teleport* (3 dávky) nebo *zpomalení* (2 dávky). Každý den za úsvitu si ruka dobije 1k4 + 4 spotřebovaných dávek. Pokaždé, když sešleš z ruky kouzlo, sešle na tebe kouzlo *suğesce* (SO záchrany 18) a požaduje, abyš spáchal zlý skutek. Ruka může určit konkrétní skutek, nebo ho nechat na tobě.

Vlastnosti oka a ruky. Pokud se sladíš s rukou i okem, získáš následující užitky navíc:

- Jsi imunní vůči nemocem a jedu.
- Použití rentgenového vidění oka ti nikdy nezpůsobí únavu.
- Umíš vytušit nebezpečí a nejsi-li neschopný, nelze tě překvapit.
- Začínáš-li svůj tah s aspoň 1 životem, obnovíš si 1k10 životů.
- Pokud má tvor kostru, můžeš se pokusit proměnit jeho kosti v rosol dotykem Ruky Vekny. Můžeš to udělat jako akci tak, že zaútočíš útokem na blízko zbraní proti tvorovi ve tvém dosahu, přičemž jako svůj útočný bonus na blízko použiješ buď ten pro zbraně, nebo pro kouzla. Při zásahu musíš cíl uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 18, jinak se sníží jeho životy na 0.
- Jako akci můžeš seslat *přání*. Tuto vlastnost nelze použít znova, dokud neuplyne 30 dní.

Zničení oka a ruky. Jsou-li Oko Vekny i Ruka Vekny připojeny ke stejněmu tvorovi a tento tvor je zabit Kasovým mečem, pak oko i ruka vybuchnou ohněm a promění se v popel a jsou navždy zničeny. Jakýkoliv jiný pokus o zničení oka nebo ruky se zdá, že funguje, ale artefakt se znova objeví v jedné z mnoha Veknových skrytých kobek, kde čeká, až bude znova nalezen.

ORKUSOVA HŮLKA

Hůlka, artefakt (vyžaduje sladění)

Příšerná Orkusova hůlka opouští Orkuse jen vzácně. Tento předmět, zlý jako jeho tvůrce, má stejné cíle jako démonický kníže: Uhasit životy všeho živého a spoutat Materiální sféru nemrtvostí. Orkus umožňuje své hůlce, aby občas vyklouzla z jeho dosahu. Když to hůlka udělá, magicky se objeví někde, kde její pán cítí příležitost dosáhnout svého padlého cíle.

Hůlka je vyrobena z kostí tvrdých jako železo a její špička je magicky zvětšená lebka, která kdysi patřila lidskému hrdinovi, jehož Orkus zabil. Hůlka umí magicky měnit svou velikost, aby lépe padla do ruky svému uživateli. V přítomnosti hůlky vadnou rostliny, kazí se nápoje, tlejí těla a daří se obtížnému hmyzu.

Tvor, kromě Orkuse, který se pokouší s hůlkou sladit, si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 17. Když tvor uspěje, utrpí nekrotické zranění 10k6. Když v záchranném hodu neuspěje, zemře a povstane jako zombie.

Ten, kdo se s ní sladil, může hůlku používat jako magický palcát, který dává bonus +3 k hodům na útok a na zranění pomocí ní. Při zásahu hůlka způsobuje dodatečné nekrotické zranění 2k12.

Náhodné vlastnosti. Orkusova hůlka má následující náhodě určené vlastnosti:

- 2 vedlejší prospěšné vlastnosti
- 1 hlavní prospěšná vlastnost
- 2 vedlejší škodlivé vlastnosti
- 1 hlavní škodlivá vlastnost

Škodlivé vlastnosti Orkusovy hůlky jsou potlačeny, zatímco je s ní sladěn Orkus.

Ochrana. Když hůlku držíš, získáš bonus +3 k obrannému číslu.

Kouzla. Hůlka má 7 dávek. Když ji držíš, jako akci můžeš spotřebovat 1 či více dávek a seslat tak z hůlky jedno z následujících kouzel (SO záchrany 18): *hnilo-ba* (2 dávky), *kruh smrti* (2 dávky), *mluv s mrtvými* (1 dávka), *oživ mrtvého* (1 dávka), *prst smrti* (3 dávky) nebo *slovo moci „zabij“* (4 dávky). Každý den za úsvitu si hůlka dobije 1k4 + 3 spotřebovaných dávek.

Když je s hůlkou sladěný Orkus či jeho stoupenec, který je Orkusem požehnaný, může seslat každé její kouzlo použitím o 2 méně dávek (minimum je však 0).

Povolej nemrtvé. Když jsi s hůlkou sladěný, můžeš pomocí akce přivolat kostlivce a zombie, přičemž jich přivoláš totik, mezi kolik rozdělíš 500 životů, a každý nemrtvý má průměrné životy (viz statistiky v Bestiáři). Nemrtví magicky povstanou ze země, nebo se zhmotní nějak jinak na volných místech do 60 sáhů od tebe a plní tvé rozkazy, dokud nejsou zničeni, nebo do úsvitu příštího dne, kdy se rozpadnou na neživé hromádky

kostí a tlejících mrtvol. Jakmile použiješ tuto vlastnost hůlky, nelze ji použít znova až do příštího úsvitu.

Když je s hůlkou sladěný Orkus, může přivolat jakýkoli druh nemrtvých, nejen kostlivce a zombie. Nemrtví nezahynou ani nezmizí za úsvitu příštího dne, ale vydrží, dokud je Orkus nezruší.

Vědomí. Orkusova hůlka je vnímající, chaoticky zlý předmět s Inteligencí 16, Moudrostí 12 a Charismatem 16. Slyší a vidí ve tmě do vzdálenosti 24 sáhů.

Hůlka telepaticky komunikuje se svým nositelem a umí mluvit, čist a rozumí démonštině a obecné řeči.

Osobnost. Účelem hůlky je pomáhat uspokojovat Orkusova přání a zabíjet všechno v mnohovesmíru. Hůlka je chladná, krutá, nihilistická a bez špetky humoru.

Aby plnila cíle svého pána, předstírá oddanost svému aktuálnímu uživateli a dává velkolepé sliby, které nemá v úmyslu plnit, například slibuje svému uživateli svrhnut Orkuse.

Zničení hůlky. Aby byla Orkusova hůlka zničena, musí ji dávný hrdina, jehož lebka ji zdobí, zanést do Sféry pozitivní energie. Aby se tak stalo, musí nejprve dávno ztracený hrdina obživnout — což není snadný úkol, neboť Orkus uvěznil jeho duši a drží ji ukrytu a dobře střeženou.

Vykoupání hůlky v pozitivní energii způsobí, že hůlka praskne a vybuchne, ale dokud nedojde ke splnění výše uvedených podmínek, okamžitě se znova objeví v Orkusově vrstvě Propasti.

SEKERA VLÁDCŮ TRPASLÍKŮ

Zbraň (válečná sekera), artefakt (vyžaduje sladění)

Když mladý trpasličí princ viděl nebezpečí, kterým jeho lid čelí, nabyl přesvědčení, že lid potřebuje něco, co by ho sjednotilo. Proto se vydal vykovat zbraň, která by byla takovým symbolem.

Mladý princ putoval hluboko pod hory, hlouběji než jakýkoli trpaslík kdy předtím, až došel do planoucího srdce velké sopky. S pomocí Moradina, trpasličího boha stvoření, prve vyrobil čtyři velké nástroje: *Brutální krumpáč*, *Vnitrozemská výheň*, *Kovadlinu písni* a *Obrábcí kladivo*. Pomocí nic vykoval Sekeru vládců trpaslíků.

Vyzbrojen artefaktem se princ vrátil k trpasličím kmenům a nastolil mír. Kmeny se staly spojenci, zahnali své nepřátele a těšily se z éry blahobytu. Tento mladý trpaslík vstoupil do historie jako První král. Když zestárl, předal zbraň, která se stala označením jeho úřadu, svému dědici. Právoplatní dědici si předávali sekuru po mnoho generací.

Později, v temné éře poznámené zradou a špatností, došlo ke ztracení sekery v krvavé občanské válce podnícené lačností po moci a statusu, který propůjčovala. Uplynula staletí a trpaslíci ji stále hledají, mnoho dobrých si na tom postavilo kariéru a podle pověsti prohledávají a drancují staré kobky, aby ji našli.

Magická zbraň. Sekera vládců trpaslíků je magická zbraň, která dává bonus +3 k hodům na útok a na zranění pomocí ní. Sekera funguje i jako *trpasličí opasek*, *trpasličí vrhač* a *meč ostrosti*.

Náhodné vlastnosti. Sekera má následující náhodě určené vlastnosti:

- 2 vedlejší prospěšné vlastnosti
- 1 hlavní prospěšná vlastnost
- 2 vedlejší škodlivé vlastnosti

Moradinovo požehnání. Jsi-li trpaslík sladěný s touto sekerou, získáš následující užitky:

- Jsi imunní vůči jedovému zranění.
- Dosah tvého vidění ve tmě se zvýší o 12 sáhů.
- Získáš zdatnost s následujícím řemeslnickým nářadím: kovářské nástroje, pivovarnické suroviny a zednické nářadí, respektive kamenické nástroje.

Vyvolání zemního elementála. Když držíš tuto sekeru, můžeš z ní jako akci seslat kouzlo *vyvolej elementála* a přivolat zemního elementála. Tuto vlastnost nelze použít znova až do příštího úsvitu.

Cestování do hlubin. Jako akci se můžeš sekerou dotknout nehybné trpasličí kamenické práce a seslat ze sekery *teleport*. Je-li tebou zamýšlené cílové místo pod zemí, je nulová šance nehody nebo doražení na nějaké neočekávané místo. Tuto vlastnost můžeš použít znova až po uplynutí 3 dnů.

Kletba. Na sekeře leží kletba, která postihne každého, kdo není trpaslík a se sekerou se sladí. Kletba přetrvá, i kdyby došlo k ukončení sladění. S každým uplynulým dnem se fyzický vzhled a vzhled tvora stane trpasličtější. Po sedmi dnech vypadá tvor jako typický trpaslík, ale neztratí žádný ze svých rasových rysů ani nezíská trpasličí rasové rysy. Fyzické změny způsobené sekerou se nepovažují za magické (proto je nelze rozptýlit), ale lze je zrušit účinkem, který snímá kletbu, například kouzlem *mocné navrácení* nebo *sejmi kletbu*.

Zničení sekery. Jediný způsob, jak sekeru zničit, je roztavit ji ve *Vnitrozemské výhni*, kde byla vytvořena. Musí zůstat v hořící výhni padesát dní, než konečně podlehne ohni a stráví ji plameny.

JINÉ ODMĚNY

Dobrodruzi si často cenní jiných forem odměny stejnou měrou, jako touží po pokladu. Tato část představuje nejrůznější způsoby, jakými bohové, monarchové a jiné mocné bytosti mohou uznávat výkony postav, včetně nadpřirozených darů, jež dávají postavám nové schopnosti; titulů, pozemků, a jiných znaků prestiže; a dobrodiní, jež jsou dostupná jen dobrodruhům, kteří dosáhli 20. úrovně.

NADPŘIROZENÉ DARY

Nadpřirozený dar je zvláštní odměna poskytnutá bytostí či silou s velkou magickou mocí. Takové nadpřirozené dary se vyskytují ve dvou formách: požehnáních a půvabech. Požehnání obvykle uděluje bůh nebo božská bytost. Půvab je obvykle dílem mocného ducha, místa prastaré magie nebo tvora, který má legendární akce. Nadpřirozený dar, na rozdíl od kouzelného předmětu, není předmět a nevyžaduje sladění. Dává postavě mimořádnou schopnost, která se dá použít jednou, nebo víckrát.

Požehnání

Postava může obdržet požehnání od božstva za to, že udělá něco skutečně významného — dosáhne úspě-

chu, který zaujme pozornost bohů i smrtelníků. Zabití řádících gnolů jen zřídkakdy zaručí takové požehnání, ale zabití Tiamatina velekněze, když se snaží přivolat Dračí královnu, to udělat může.

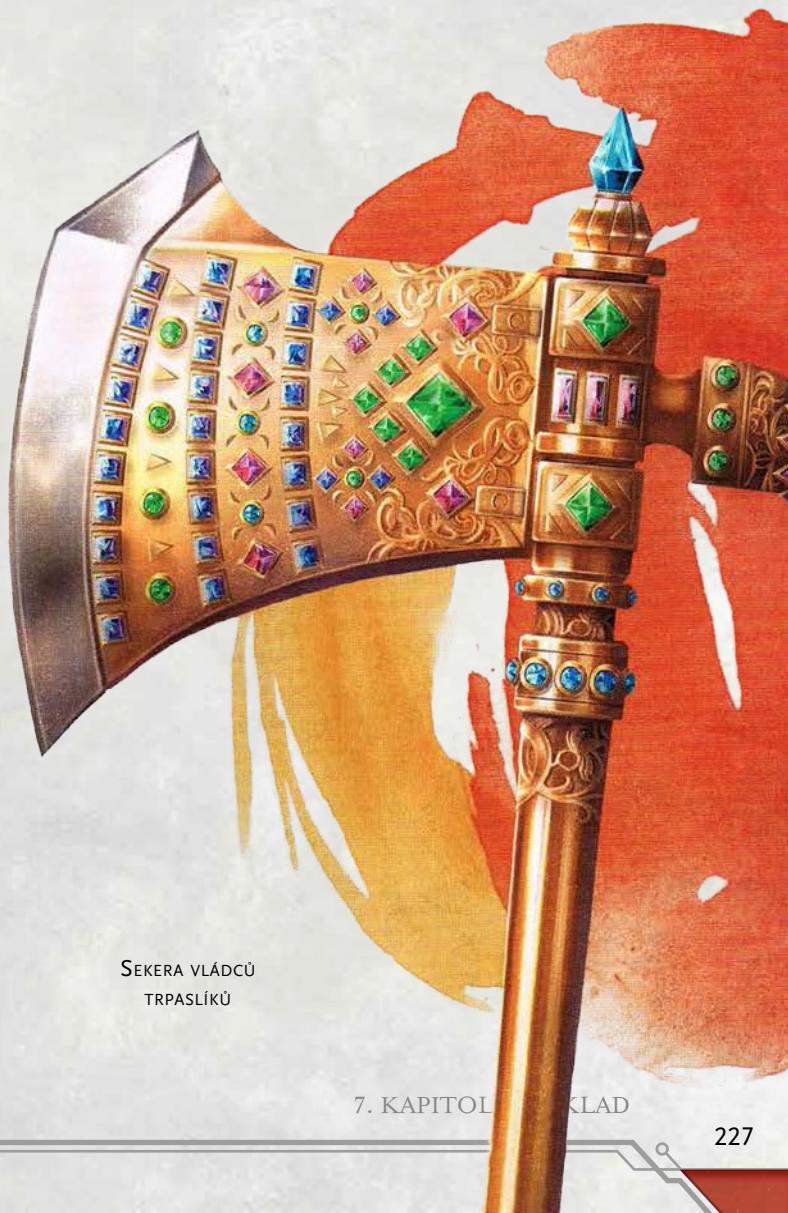
Požehnání je vhodná odměna za jeden z následujících úspěchů:

- Obnovení nejsvatější kaple boha
- Zmaření světoborného plánu nepřátele boha
- Pomoci splnit svatý úkol služebníkovi, který je u boha oblíbený.

Dobrodruh může obdržet požehnání za splnění nebezpečného úkolu i předem. Například paladin může získat požehnání, než se vydá na výpravu za zabití strašného kostěje, jenž je zodpovědný za magický mor, který zaplavuje zemi.

Postava by měla obdržet jen takové požehnání, které je pro ni užitečné, a některá požehnání přichází s očekáváním ze strany mecenáše. Bůh obvykle dává požehnání za konkrétním účelem, například znovuzískať ostatky svaté osoby, nebo svrhnut tyranskou říši. Bůh může požehnání odvolat, pokud postava neplní daný účel, nebo jedná proti němu.

Postavě zůstávají přínosy požehnání navždy, nebo dokud požehnání nevezme zpět bůh, který ho udělil. Takové požehnání, na rozdíl od kouzelného předmětu, nelze potlačit *antimágickým polem* ani podobným účinkem.



Většina dobrodruhů prožije celé své životy, aniž by získali jediné z těchto požehnání. Neexistuje žádné omezení na počet požehnání, které postava může obdržet, ale mělo by být vzácné, že by postava měla více než jedno najednou. Navíc postava nemůže mít prospěch z několika výskytů stejného požehnání současně. Například postava nemůže mít prospěch ze dvou výskytů Požehnání zdraví najednou.

Níže jsou uvedeny příklady požehnání. Text požehnání oslovuje jeho uživatele. Rozhodneš-li se vytvořit další požehnání, vezmi v úvahu toto: typické požehnání napodobuje vlastnosti divotvorného předmětu.

Požehnání hojení ran. Toto požehnání poskytuje stejně užitky jako škapulíř hojení ran.

Požehnání chápání. Tvá hodnota Moudrosti se zvýší o 2, ale maximálně na 22.

Požehnání magického odolání. Máš výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a jiným magickým účinkům.

Požehnání ochrany. Získáš bonus +1 k OČ a záchranným hodům.

Požehnání Valhaly. Toto požehnání ti dává schopnost přivolat přízračné válečníky, jako bys zadul na stříbrný roh Valhaly. Jakmile použiješ toto požehnání, můžeš ho použít znovu až po uplynutí 7 dní.

Požehnání zbraňového zlepšení. Z jedné nemagické zbraně ve tvém vlastnictví se stane zbraň +1, kdykoliv ji držíš.

Požehnání zdraví. Tvá hodnota Odolnosti se zvýší o 2, ale maximálně na 22.

PŮVABY

Půvab je drobný nadpřirozený dar, který se dá získat velmi mnoha způsoby. Například kouzelník, který objeví podivuhodné tajemství v knize kouzel zemřelého arcimága, může být naplněn magickým půvabem, stejně jako postava, která uhodne hádanku sfingy, nebo se napije z magické fontány. Legendární tvorové, například prastaří zlatí draci a jednorožci, občas vyznamenávají své spojence půvaby, nebo někteří průzkumníci v sobě odhalují magický půvab poté, co objeví dlouho zapomenuté místo, které je nasáklé pravěkou magií.

Některé půvaby se dají použít jen jednou, zatímco jiné se dají použít několikrát, než zmizí. Pokud ti půvab umožňuje seslat kouzlo, můžeš to udělat, aniž bys utratil pozici kouzel nebo poskytl nějaké složky (verbální, pohybové či surovinové). V každém případě se půvab nedá použít v oblasti antimagického pole nebo podobného účinku a účinky půvabu jsou citlivé na rozptyl magii apod. Ale půvab samotný nelze sejmout z tvora ničím kromě božského zásahu nebo kouzla přání.

Níže jsou uvedeny příklady půvabů. Text půvabu oslovuje jeho uživatele. Typický půvab napodobuje účinky lektvaru nebo kouzla, takže můžeš snadno vytvořit své vlastní půvaby, pokud o to máš zájem.

Půvab hrdinství. Tento půvab ti umožňuje nadělit si užitek lektvaru hrdinství jako akci. Jakmile to uděláš, půvab pomine.

Půvab navrácení. Tento půvab má 6 dávek. Jako akci můžeš spotřebovat některé jeho dávky k seslání jednoho z následujících kouzel: *nižší navrácení* (2

dávky) nebo *mocné navrácení* (4 dávky). Jakmile spotřebuješ všechny jeho dávky, půvab pomine.

Půvab pomalého pádu. Tento půvab ti poskytuje užitky prstenu pomalého pádu. Tyto užitky trvají 10 dní, načež půvab pomine.

Půvab vidění ve tmě. Tento půvab ti umožňuje jako akci seslat kouzlo vidění ve tmě bez složek. Jakmile půvab použiješ potřetí, pomine.

Půvab vitality. Tento půvab ti umožňuje nadělit si užitek lektvaru vitality jako akci. Jakmile to uděláš, půvab pomine.

Půvab vyvolávání zvířat. Tento půvab ti umožňuje jako akci seslat kouzlo vyvolej zvířata (verzi 3. úrovně). Jakmile půvab použiješ potřetí, pomine.

Půvab zabijáka. Jeden meč ve tvém vlastnictví se stane drakomlatem, nebo obromlatem (dle úvahy PJ) na 9 dní. Půvab pak pomine a zbraň se vrátí do normálu.

ODZNAKY PRESTIŽE

Někdy je pro dobrodruhy největší odměnou prestiž, kterou ve světě získají. Jejich dobrodružství jim často přináší slávu a moc, spojence a nepřátele, a tituly, které mohou předat svým potomkům. Někteří páni a paní začali jako prostí obyvatelé, kteří se vydali na nebezpečná místa ve světě a díky svým statečným činům si vysloužili svůj titul.

Tato část se zabývá nejběžnějšími odznaky prestiže, které dobrodruzi mohou získat v průběhu tažení. Tyto odznaky se obvykle získávají spolu s pokladem, ale někdy stojí samy o sobě.

DOPORUČUJÍCÍ DOPISY

Když se nedostává zlata, mecenáš může dobrodruhům poskytnout doporučující dopis místo peněžní platby. Takový dopis je obvykle uzavřený v nějakém úhledném foliantu, krabičce nebo tubusu na svitky kvůli bezpečnému transportu a obvykle je opatřen podpisem a pečetí toho, kdo ho napsal.

Doporučující dopis od osoby s bezúhonnou pověstí může dobrodruhům poskytnout přístup k cizím postavám, se kterými by se jinak měli potíže setkat sami o sobě, jako je například vévoda, místokrál nebo královna. Mimo to, vlastnictví takového doporučení může pomoci vyjasnit „nedorozumění“ s místními úřady, které by se jinak s dobrodruhy nebavily.

Doporučující dopis má pouze takový význam, jako osoba, která ho psala, a není nijak užitečný na místech, kde pisatel nemá žádný vliv.

MEDAILE

I když jsou medaile často vyrobeny ze zlata a jiných drahých materiálů, mají ještě větší symbolickou hodnotu pro ty, kdo je udělují a obdržují.

Medaile obvykle udělují mocné politické osoby za hrdinské jednání a mít na sobě medaili zpravidla stačí k tomu, aby si daná osoba vysloužila uznání těch, kdo rozumí jejímu významu.

Různé hrdinské činy mohou opravňovat k různým druhům medailí. Král Brelandu (v herním světě Eberron) může dobrodruhům udělit Královský odznak statečnosti (ve tvaru štítu z rubínů a elektronu) za obranu brelanských občanů, zatímco Zlatý breland-

ský medvěd (medaile ze zlata a ve tvaru medvědí hlavy, s drahokamy jako očima) může být vyhrazená pro dobrodruhy, kteří prokázají svou oddanost Koruně brelanské odhalením a překážením plánu na ukončení Stolcové dohody a znovuvypnutí Poslední války.

Medaile nedává svému nositeli konkrétní vnitroherní užitek, ale může ovlivňovat jednání s cizími postavami. Například postava, která nosí hrdě na odiv Zlatého brelanského medvěda, bude považována za hrdinu mezi obyvateli Brelanského království. Mimo Breland má medaile mnohem nižší váhu, s výjimkou spojenců brelanského krále.

POZEMKOVÉ PARCELY

Pozemková parcela je prostě pozemek a obvykle se pojí s královským dekretem, který stvrzuje, že země byla udělena jako odměna za nějakou službu. Takový pozemek obvykle zůstává ve vlastnictví místního vládce nebo vládnoucího orgánu, ale je pronajat postavě s vědomím, že může být odňat zpět, zejména pokud bude někdy zpochybňena její oddanost.

Pozemková parcela, je-li dostatečně velká, už může obsahovat jeden či více statků nebo vesnic. V takovém případě je příjemce prohlášen za pána či paní země a očekává se od něj (ní), že bude vybírat daně a plnit ostatní povinnosti.

Postava, která obdrží pozemkovou parcelu, na ní může volně stavět a očekává se, že bude chránit její bezpečí. Může nechat zemi obdělávat a brát výnosy, ale bez povolení místního vládce nebo vládnoucího orgánu nesmí zemi prodat, ani s ní obchodovat.

Pozemkové parcely jsou výtečnou odměnou pro dobrodruhy, kteří hledají místo, kde by se usadili, nebo kteří mají rodinu či nějaký druh osobního závazku v kraji, kde se pozemek nachází.

ZVLÁŠTNÍ LASKAVOSTI

Odměna může být ve formě laskavosti, na kterou se postavy mohou někdy v budoucnu odvolat. Zvláštní laskavosti fungují nejlépe, když jedinec, který je poskytuje, je důvěryhodný. Zákonně dobrá nebo zákoně neutrální cizí postava udělá všechno pro to, aby závazek splnila, když nadejde čas, kromě porušení zákonů. Zákonně zlá cizí postava udělá to samé, ale jen proto, že dohoda je dohoda. Neutrálne dobrá nebo neutrálne cizí postava se může revanšovat laskavostmi, aby ochránila svou pověst. Chaoticky dobré cizí postavě jde hlavně o to, aby dobrodruhům neukřivídila a ctí veškeré závazky, aniž by si dělala přílišnou hlavu o svou osobní bezpečnost, nebo lpěla na zákonech.

ZVLÁŠTNÍ PRÁVA

Politicky mocná osoba může odměnit dobrodruhy tím, že jim udělí zvláštní práva, která jsou obvykle vyjádřena v nějaké formě oficiálního dokumentu. Postavám například mohou být udělena zvláštní práva nosit zbraně na veřejných místech, zabíjet nepřátele koruny nebo vyjednávat ve jménu vévody. Mohou si vysloužit právo požadovat volný pokoj a stůl v jakémkoli podniku v rámci určité společnosti, nebo mít právo přikázat místní domobraně, aby jim pomohla podle potřeby.





Zvláštní práva trvají jen tak dlouho, jak je uvedeno v právní listině a mohou být odvolána, pokud je dobroruži zneužívají.

PEVNOSTI

Pevnost je odměna, jež se obvykle uděluje vyzrálým dobrodruhům, kteří prokázali neochvějnou věrnost mocné politické osobnosti nebo vládnoucímu orgánu, například králi, rytířstvu či koncilu kouzelníků. Pevnost může být cokoliv od opevněné věže v srdci velkoměsta po provinční tvrz v pohraničí. Zatímco v pevnosti mohou postavy vládnout, jak je jim libo, pozemek, na kterém pevnost stojí, zůstává majetkem koruny nebo místního vládce. Kdyby se postavy ukázaly jako nevěrné či nehodné takového daru, mohou být požádány nebo donuceny se vzdát péče o pevnost.

Další odměnou může být, že osoba odkazující pevnost postavám může nabídnout platit náklady na údržbu po dobu jednoho či více měsíců, načež tuto zodpovědnost zdědí postavy. Více informací o údržbě pevnosti najdeš v 6. kapitole.

TITULY

Politicky mocná osoba má právo udělovat tituly. Titul se obvykle pojí s pozemkem (viz výše). Postavě může být například udělen titul Hrabě z Bouřné Řeky nebo Hraběnka z Šedého Fjordu, spolu s pozemkovou parcelou, která zahrnuje osadu nebo kraj stejného jména.

Postava může mít víc než jeden titul a ve feudální společnosti takové tituly mohou přejít na děti (nebo se mezi ně rozdělit). Když má postava titul, očekává se od ní, že bude jednat způsobem, jenž náleží tomuto titulu. Dekretem lze tituly odejmout, pokud místní vládce či vládnoucí orgán má důvod pochybovat o oddanosti nebo způsobilosti postavy.

VÝCVIK

Postavě může být nabídnut zvláštní výcvik namísto finanční odměny. Tento druh výcviku není široce dostupný, a proto je velmi žádoucí. Předpokládá existenci zkušeného trenéra — třeba dobroduhu či šampiona v důchodu, který je ochoten sloužit jako učitel. Trenérem může být samotářský kouzelník nebo pyšný čaroděj, který dluží královně laskavost, velitel rytířů

ALTERNATIVY K EPICKÝM DOBRODINÍM

Můžeš se rozhodnout, že místo epického dobrodiní udělít postavě na 20. úrovni jednu z následujících odměn. Těmito dvěma možnostmi lze postavu odměnit více než jednou.

Zvýšení hodnot vlastnosti. Postava si může zvýšit jednu hodnotu vlastnosti dle své volby o 2, nebo dvě hodnoty vlastnosti dle své volby o 1. Nyní si může zvýšit hodnotu vlastnosti nad 20, ale maximálně na 30.

Nová odbornost. Postava získá novou odbornost, kterou jí vybere hráč, ale podléhá tvému schválení.

z Královské gardy, vůdce mocného druidského kruhu, podivínský mnich, který žije ve vzdálené pagodě na vrcholu hory, barbarský náčelník, černokněžník žijící mezi nomády jako věštec, nebo roztržitý bard, jehož divadelní hry a básně jsou známé po celé zemi.

Postava, která souhlasí s výcvíkem jako odměnou, musí strávit s trenérem čas v mezidobí (více informací o činnostech v mezidobí se dočteš v 6. kapitole). Na opłátku postava získá zvláštní užitek. Eventuální užitky výcviku jsou:

- Každý den za úsvitu postava získá inspiraci po dobu 1k4 + 6 dní.
- Postava získá zdatnost v dovednosti.
- Postava získá odbornost.

EPICKÁ DOBRODINÍ

Epická dobrodiní je zvláštní schopnost dostupná pouze postavám na 20. úrovni. Postavy na této úrovni získají taková dobrodiní, jen pokud to chceš, a jen když máš dojem, že je to vhodné. Epická dobrodiní je nejlepší udělovat, když postavy splní hlavní úkol, nebo dosáhnou něčeho jiného obzvlášť význačného. Postava může získat epické dobrodiní poté, co zničí zlý artefakt, zabije prastarého draka, nebo zastaví invazi z Vnějších sfér.

Epická dobrodiní lze používat i jako formu vývoje, způsob, jak dát větší moc postavám, které už nemohou získat žádné další úrovně. S tímto přístupem zvaž udělení jednoho epického dobrodiní každé postavě za každých 30 000 ZK, které získá nad 355 000 ZK.

Ty určuješ, které epické dobrodiní postava získá. Ideálně by tebou vybrané dobrodiní mělo být něco, co postava bude moci použít v budoucích dobrodržstvích. Můžeš umožnit hráči, aby si zvolil dobrodiní pro svou postavu, které podlehá tvému schválení.

Ať už postava skončí s jakýmkoli dobrodiním, zvaž jeho místo ve svém příběhu a světě. Mnohá dobrodiní jsou mimořádná a představují postupný přerod postavy v něco, co připomíná poloboga. Získání dobrodiní může viditelně přeměnit postavu. Například oči postavy s Dobrodiním pravdivého vidění mohou svítit, když postava cítí silnou emoci a kolem hlavy postavy, která má Dobrodiní vysoké magie, mohou poletovat zrnka mdlého světla. Také urči, jak se dobrodiní poprvé projeví. Projeví se spontánně a záhadně? Nebo se zjeví bytost s vesmírnou mocí, která ho udělí? Udělení dobrodiní může být samo o sobě úžasnou scénou v dobrodržství.

Text dobrodiní oslovuje jeho uživatele. Pokud dobrodiní neříká jinak, postava ho nemůže získat více než jednou.

DOBRODINÍ BOJOVÉ ZDATNOSTI

Když mineš útokem na blízko zbraní, můžeš si místo toho zvolit, že zasáhneš. Jakmile použiješ toto dobrodiní, můžeš ho použít znova, až si krátce odpočineš.



DOBRODINÍ BOUŘKOROZENÉHO

Jsi imunní vůči bleskovému a hromovému zranění. Můžeš také kdykoliv seslat kouzlo *hromová vlna* (SO záchrany 15), aniž bys tím utratil pozici kouzel nebo složky.

DOBRODINÍ DIMENZIONÁLNÍHO CESTOVÁNÍ

Jako akci můžeš seslat kouzlo *mlžný krok*, aniž bys tím utratil pozici kouzel nebo složky. Jakmile to uděláš, můžeš použít toto dobrodiní znovu, až si důkladně odpočineš.

DOBRODINÍ DOKONALÉHO ZDRAVÍ

Jsi imunní vůči všem nemocem a jedům a máš výhodu k záchranným hodům na Odolnost.

DOBRODINÍ DOVEDNOSTNÍ ZDATNOSTI

Získáš zdatnost ve všech dovednostech.

DOBRODINÍ JEDINEČNÉHO MÍŘENÍ

Můžeš si udělit bonus +20 ke svému hodu na útok na dálku. Jakmile použiješ toto dobrodiní, můžeš ho použít znovu, až si krátce odpočineš.

DOBRODINÍ MAGICKÉHO ODOLÁNÍ

Máš výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a jiným magickým účinkům.

DOBRODINÍ MISTRA KOUZEL

Zvol jedno čarodějské, černokněžnické či kouzelnické kouzlo 1. úrovně, které umíš seslat. Nyní můžeš sesílat toto kouzlo na jeho nejnižší úrovni, aniž bys při tom utratil pozici kouzel.

DOBRODINÍ NÁVRATU KOUZLA

Můžeš seslat jakékoli kouzlo, které znáš nebo máš připravené, aniž bys utratil pozici kouzel. Jakmile to uděláš, nemůžeš použít toto dobrodiní znovu, dokud si důkladně neodpočineš.

DOBRODINÍ NEODOLATELNÉHO ÚTOKU

Umíš překonat odolání vůči zranění jakéhokoli tvora.

DOBRODINÍ NEPŘEMOŽITELNOSTI

Když utrpíš zranění z nějakého zdroje, můžeš snížit toto zranění na 0. Jakmile použiješ toto dobrodiní, můžeš ho použít znovu, až si krátce odpočineš.

DOBRODINÍ NESMRTELNOSTI

Přestaneš stárnout. Jsi imunní vůči každému účinku, kvůli kterému bys zestárnul, a nemůžeš zemřít věkem.

DOBRODINÍ NESPOUTANOSTI

Máš výhodu k ověřením vlastností, abys nebyl uchvácený. Navíc jako akci můžeš automaticky uniknout z uchvácení, nebo se osvobodit z jakéhokoli zadržení.

DOBRODINÍ NEJZJISTITELNOSTI

Získáš bonus +10 k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) a nelze tě najít ani zacílit věšteckou magií, včetně sledovacích senzorů.

DOBRODINÍ NEZLOMNSTI

Jsi odolný vůči bodnému, drtivému a sečnému zranění z nemagických zbraní.

DOBRODINÍ NOČNÍHO DUCHA

Když jsi zcela v šeru či tmě, jako akci se můžeš stát neviditelný. Zůstaneš neviditelný, dokud neproveď akci nebo reakci.

DOBRODINÍ OHNIVÉ DUŠE

Jsi imunní vůči ohnivému zranění. Můžeš také kdykoliv seslat kouzlo *hořící ruce* (SO záchrany 15), aniž bys tím utratil pozici kouzel nebo složky.

DOBRODINÍ OSUDU

Když si jiný tvor, kterého vidíš do 12 sáhů od sebe, hází na ověření vlastnosti, hod na útok nebo záchranný hod, můžeš hodit k10 a použít výsledek jako bonus či postih k danému hodu. Jakmile použiješ toto dobrodiní, můžeš ho použít znovu, až si krátce odpočineš.

DOBRODINÍ PRAVDIVÉHO VIDĚNÍ

Máš pravdivé vidění do vzdálenosti 12 sáhů.

DOBRODINÍ RYCHLÉHO SESÍLÁNÍ

Zvol jedno ze svých kouzel 1. až 3. úrovně, které má vyvolávání 1 akce. Vyvolávání tohoto kouzla je nyní pro tebe 1 bonusová akce.

DOBRODINÍ RYCHLOSTI

Tvá rychlosť chůze se zvýší o 6 sáhů.

Navíc jako bonusovou akci můžeš provést akci Odpoutání se nebo Sprint. Jakmile to uděláš, můžeš to udělat znovu, až si krátce odpočineš.

DOBRODINÍ SFÉRICKÉHO CESTOVÁNÍ

Když získáš toto dobrodiní, zvolíš si sféru existence mimo Materiální sféru. Nyní můžeš jako akci seslat kouzlo *přesun sférami* (pozice kouzel ani složky nejsou potřeba), zacílit jen sebe a cestovat do zvolené sféry, nebo z dané sféry zpět o Materiální sféry. Jakmile použiješ toto dobrodiní, můžeš ho použít znovu, až si krátce odpočineš.

DOBRODINÍ ŠTĚSTÍ

Můžeš si příčist k10 k jakémukoli svému hodu na ověření vlastnosti, hodu na útok nebo záchrannému hodu. Jakmile použiješ toto dobrodiní, můžeš ho použít znovu, až si krátce odpočineš.

DOBRODINÍ VÝDRŽE

Tvé maximum životů se zvýší o 40.

DOBRODINÍ VYSOKÉ MAGIE

Získáš jednu pozici kouzel 9. úrovně, pokud ji už máš.

DOBRODINÍ ZOTAVENÍ

Jako bonusovou akci si můžeš obnovit počet životů rovných polovině svého maxima životů. Jakmile použiješ toto dobrodiní, můžeš ho použít znovu, až si krátce odpočineš.

3. ČÁST

Pán pravidel





8. KAPITOLA: VEDENÍ HRY

PRAVIDLA TOBĚ A TVÝM HRÁČŮM UMOŽŇUJÍ ZÁBAVU BĚHEM HRANÍ. PRAVIDLA SLOUŽÍ VÁM, NE NAOPAK. KROMĚ SAMOTNÝCH PRAVIDEL HRY JSOU I PRAVIDLA U STOLU, JAK SE HRAJE. HRÁCI NAPŘÍKLAD POTŘEBUJÍ VĚDĚT, CO SESTANE, KDYŽ NĚKDOZ NICHBEHEM SEZENÍCHYBÍ. POTŘEBUJÍ VĚDĚT, JESTLI SI MAJÍ PŘINÉST FIGURKY, NĚJAKÁ ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA, KTERÁSESROZHODLPOUŽÍVAT, A JAK VYHODNOTIT NEJASNOU KOSTKU (KOSTKU, KTERÁ PADLA TAK, ŽE NENÍ JASNÉ, CO PADLO). TĚMITO TÉMATY SE PODROBNĚJI ZABÝVÁ TATO KAPITOLA.

PRAVIDLA U STOLU

Ideálně by se hráči měli sejít u herního stolu se stejným cílem: užít si spolu zábavnou chvíli. Tato část uvádí doporučení pro pravidla u stolu, která můžeš ustanovit, aby napomáhala splnit tento cíl. Zde je několik zásad:

Chovejte se uctivě. Nenoste ke stolu osobní konflikty a nedovolte, aby se neshody vystupňovaly v blbou náladu. Nedotýkejte se cizích kostek, pokud jsou na to spoluhráči hákliví.

Vyvarujte se rozptylování. Vypněte televizi a videohry. Máte-li malé děti, obstarajte si chůvičku. Omezení rozptylování pomáhá hráčům vztít se do postavy a užít si příběh. Může být v pořádku, když hráči odbíhají od stolu a zpět, ale někteří hráči dávají přednost plánovaným přestávkám.

Něco k zakousnutí. Před sezením se dohodněte, kdo obstará jídlo a pití. Zpravidla ho obstarávají hráči.

MLUVENÍ PŘI HŘE

Nastav podmínky, za jakých mohou hráči u stolu promlouvat:

- Mějte jasno, kdo mluví: Postava, nebo hráč (mimo postavu).
- Rozhodni, jestli hráč může sdílet informace, které by jeho postava neměla znát, nebo když postava není schopna je sdělit v důsledku toho, že je v bezvědomí, mrtvá či nepřítomna.
- Mohou hráči vzít zpět, co právě řekly jejich postavy?

HÁZENÍ KOSTKAMI

Zavedz základní podmínky toho, jak hráči hází kostkami. Házení „přede všemi“ je dobrým začátkem. Když vidíš hráče, který si hází kostkou a vrací při tomu kostku do ruky dřív, než má kdokoliv jiný možnost zahleďnout výsledek, můžeš takového hráče poštouchnout, aby byl o něco méně tajnůstkařský.

Když kostka spadne na podlahu, budeš ji počítat, nebo se hází znovu? Když se dokutálí do polohy, kde se zasekne o knihu, odstrávíte knihu a přečtete výsledek, nebo se hod zopakuje?

A co ty jako Pán jeskyně? Házíš kostkami tam, kde mohou hráči vidět, nebo své hody skrýváš za zástěnu? Zvaž Je to na tobě, ale uvaž:

- Když házíš tam, kde mohou hráči vidět, pak ví, že hráješ nestranně a nešvindluješ hody.
- Při házení za zástěnu musí hráče hádat sílu protistrany. Když nestvůra neustále úspěšně zasahuje, je to tím, že má velmi vysokou nebezpečnost, nebo jen házíš sérii vysokých čísel?
- Házení za zástěnu ti umožňuje švindlovat výsledky, pokud chceš. Pokud by měly dva kritické zásahy v řadě zabít postavu, můžeš chtít změnit druhý kritický zásah na normální, nebo dokonce minutí. Nedělej to však příliš často a nenech se prozradit. Jinak hráči získají dojem, že nečelí žádnému skutečnému nebezpečí — nebo ještě hůř, že nahráváš svým oblíbencům.
- Hod za zástěnu může pomoci zachovat tajemství. Například, pokud si hráč myslí, že v okolí může být někdo neviditelný a hodí si na ověření Moudrosti (Vnímání), zvaž, jestli si nehodit za zástěnu, i když tam nikdo nebyl, neboť si hráč stále bude moci myslet, že se tam někdo ve skutečnosti schovává. Snaž se, abys tento trik nenadužíval.
- Můžeš se rozhodnout, že si hodíš za hráče, když nechceš, aby hráč věděl, jak dobrý bude výsledek ověření. Pokud například hráč podezírá baronku, že je zmámená a chce si hodit na ověření Moudrosti (Vhledu), můžeš si hodit v tajnosti za hráče. Kdyby hráč hodil vysoký hod, ale postava by nezjistila nic, co by zmámení potvrzovalo, byl by si jistý, že baronka není zmámená. Při nízkém hodu by záporná odpověď moc nevyřešila. Skrytý hod dovoluje určitou nejistotu.

HÁZENÍ NA ÚTOK A NA ZRANĚNÍ

Hráči jsou zvyklí házet si prve na útok a pak na zranění. Pokud si hází na útok a na zranění současně, hraní odsýpá trochu rychleji.

DISKUZE O PRAVIDLECH

Stanov zásady pro diskuze o pravidlech. Některým skupinám nevadí pozdržet hru, zatímco přetřásají rozdílné interpretace pravidel. Jiné preferují, že PJ má vždycky pravdu a hrají dál. Narazíte-li na pravidlový spor při hraní, udělejte si o tom poznámku (dobré je zaúkolovat některého z hráčů) a vraťte se k ní později.

METAHERNÍ MYŠLENÍ

Metaherní myšlení znamená přemýšlet o hře *jako o hře*. Je to, jako když postava ve filmu ví, že je to jen film a jedná tomu odpovídajícím způsobem. Hráč například může říct: „Pán jeskyně by na nás neposlal tak silnou nestvůru!“ Nebo můžeš slyšet: „U těchto dveří se trávila spousta času čtením popisného textu — pojďme je prohlédnat znovu!“

Odrazuj od toho hráče jemnými slovními připomínkami: „Ale co si myslí vaše postavy?“ Nebo můžeš metaherní myšlení krotit tím, že připravíš situace, které budou pro postavy obtížné a které mohou vyžadovat vyjednávání nebo spasení se útěkem.

CHYBĚJÍCÍ HRÁČI

Co dělat s postavami chybějících hráčů? Zvaž tyto možnosti:

- Svěř hraní postavy chybějícího hráče jinému hráči. Hráč hrající postavu navíc by měl vyvinout úsilí, aby zachoval postavu naživu a moudře disponoval jejími zdroji.
- Hraj postavu ty sám. Hrát jako PJ postavu chybějícího hráče je pro tebe práce navíc, ale může to fungovat.
- Rozhodni, že postava tam není. Vymysli dobrý důvod, proč postava chybí v dobrodružství, třeba že se zdržela ve městě. Ujistí se, že postavě ponecháš prostor opětovně se připojit k družině, až se hráč vrátí.
- Nech postavu odejít do pozadí. Toto řešení vyžaduje, aby každý trochu přihmouřil oko nad jistou nereálností tohoto kroku v herním světě, ale je to nejsnazší řešení. Jednáte, jako by tam postava nebyla, ale nepokoušte se vnitroherně vysvětlit její nepřítomnost. Nestvůry na ni neútočí a ona neútočí na ně. Když se hráč vrátí, znova vstoupí do hry tak, jako by nikdy neodešel.

MALÉ SKUPINY

Většinu času každý hráč ovládá jednu postavu. Hra tímto způsobem funguje nejlépe, aniž by někoho zavalila. Ale pokud je vaše skupina malá, mohou hráči hrát za víc než jednu postavu. Nebo můžeš díru zaplnit skupinou následovníků CP, podle pokynů v 4. kapitole, „Tvorba cizích postav“. Můžeš také udělat postavy odolnější použitím volitelného pravidla o léčivých vlnách v 9. kapitole, „Dílna Pána jeskyně“.

Nenuť neochotného hráče, aby si vzal více postav, ale ani neprotěžuj někoho tím, že to dovolíš jen jemu. Je-li jedna postava učitelem té druhé, hráč se může zaměřit na hraní role právě jedné postavy. Jinak se hráč může zaplést do divného povídání sám se sebou (rozhovorem mezi jeho dvěma postavami), nebo do úplného vynechání hraní na hrdiny.

Jinou situací, ve které je vícenásobnost postav dobrým nápadem, je použití ve hře, kde je vysoká pravděpodobnost úmrtí postav. Pokud vaše skupina touží hrát takovou hru, můžeš vložit do rukou každého hráče jednu nebo dvě postavy navíc, které jsou připraveny naskočit na místo současné postavy, pokud by zemřela. Pokaždé, když hlavní postava získá úroveň, záložní postavy ji získají také.

NOVÍ HRÁČI

Když se k vaší skupině přidá nový hráč, dovol mu vytvořit si postavu na úrovni, která odpovídá členovi družiny s nejnižší úrovni. Jedinou výjimkou tohoto pravidla je, když nový hráč ještě nikdy nehrál D&D. V tom případě nech hráč začne s postavou na 1. úrovni. Je-li zbytek družiny na výrazně vyšší úrovni, uvaž, jestli si neudělat krátkou přestávku v tažení s tím, že by všichni ostatní hráli několik sezení postavy na 1. úrovni, zatímco se nový hráč bude zaučovat.

Integrování nové postavy do družiny může být obtížné, pokud je družina uprostřed dobrodružství. Následující přístupy to mohou usnadnit:

- Nová postava je přítel či příbuzný jednoho z dobrodruhů, který hledal družinu.
- Nová postava je vězněm nepřátele, proti kterým bojují ostatní postavy. Když je tato postava osvobozena, přidá s k družině.
- Nová postava je jediný přeživší jiné skupiny dobrodruhů.

ROLE KOSTEK

Kostky jsou neutrální rozhodčí. Mohou určit výsledek akce bez ohledu na motivace PJ a jakéhokoliv nadřazení. Rozsah jejich použití je zcela na tobě.

HÁZENÍ JAKO NORMA

Někteří Páni jeskyně se spoléhají na hod kostkou témě ve všem. Když se postava pokouší o nějakou činnost, PJ požádá o ověření a zvolí SO. Když používáš tento styl, nesmíš se spoléhat, že postavy uspějí či neuspějí v konkrétním ověření, a že díky tomu posuneš akci konkrétním směrem. Musíš být připraven improvizovat a reagovat na měnící se situaci.

Spoléhání se na kostky také dává hráčům pocit, že je možné cokoliv. Jistě, může se zdát nepravděpodobné, že by družinový hobit mohl vyskočit na zlobrova záda, nasadit mu na hlavu pytel a pak seskočit do bezpečí, ale s dostatečným hodem by to prostě mohlo vyjít.

Nevýhodou tohoto přístupu je, že může být potlačeno hraní na hrdiny, pokud hráči mají pocit, že o úspěchu vždy rozhoduje spíš hod kostkou, než jejich vlastní rozhodnutí a popisy.

IGNOROVÁNÍ KOSTEK

Tento přístup používá kostky co nejméně. Někteří Páni jeskyně je používají jen během boje a v jiných situacích rozhodují o úspěchu či neúspěchu, jak chtějí.

S tímto přístupem PJ rozhodne o úspěchu či neúspěchu akce nebo plánu podle toho, jak dobré ho hráči zdůvodní, jak jsou důkladní či kreativní, nebo dle jiných faktorů. Hráči například mohou popsat, jak hledají tajné dveře, jak klepají na zed' nebo otáčí nástěnným podstavcem na pochodeň, jestli nenajdou spouštěč. To může stačit, aby přesvědčili PJ a našli tajné dveře, aniž by si pro to házeli na ověření vlastnosti.

Tento přístup odměňuje tvorivost a podněcuje hráče, aby hledali odpověď v tebou popsaných situacích, místo aby spoléhali na deníky nebo zvláštní schopnosti postav. Stinnou stránkou je, že žádný PJ není zcela neutrální. PJ si může oblíbit určité hráče či přístupy, nebo dokonce potopit dobré nápady, pokud by poslaly hru směrem, který s jím nezamlouvá. Tento přístup také může zpomalovat hru, pokud se PJ zaměří na jedinou „správnou“ akci, kterou hráči musí popsat, aby překonali překážku.

STŘEDNÍ CESTA

Mnozí Páni jeskyně zjistí, tě kombinace obou přístupů funguje nejlépe. Vyváženým používáním kostek a přímým rozhodováním o úspěchu můžeš povzbudit své hráče, aby se spoléhali na své bonusy a schopnosti

a současně dávali pozor na hru a vžívali se do herního světa.

Pamatuj, že kostky neřídí hru — to ty. Kostky jsou jako pravidla. Jsou to nástroje, které pomáhají udržovat akci v pohybu. Kdykoliv můžeš rozhodnout, že hráčova akce se automaticky povedla. Můžeš také dát hráči výhodu k ověření vlastnosti a snížit tak šanci, že se špatný hod kostkou zmaří plány postavy. Stejně tak špatný plán či nešťastná shoda okolností může přeměnit i tu nejjednodušší činnost v neproveditelnou, nebo přinejmenším způsobit nevýhodu k ověření vlastnosti.

POUŽÍVÁNÍ VLASTNOSTÍ

Když hráč chce něco udělat, je často vhodné nechat jeho pokus uspět bez hodu nebo ohledu na hodnoty vlastností postavy. Postava si například obvykle nemusí házet na ověření Obratnosti, aby přešla prázdnou místnost, ani na ověření Charismatu, aby si objednala korbel piva. K hodu vyzvi pouze tehdy, když má smysl řešit neúspěch.

Když se rozhoduješ, jestli použít hod, polož si dvě otázky:

- Je činnost tak snadná, pohodová a bezkonfliktní, že nemá smysl řešit její selhání?
- Je činnost tak nepřiměřená či nemožná — například zasáhnout šípem měsíc — že prostě nelze provést?

Je-li odpověď na obě tyto otázky ne, pak je vhodný nějaký druh hodu. Následující části poskytují pokyny pro rozhodnutí, jestli vyzvat k hodu na ověření vlastnosti, hodu na útok nebo záchrannému hodu; jak stanovit SO; kdy použít výhodu a nevýhodu; a jiná související téma.

OVĚŘENÍ VLASTNOSTÍ

Ověření vlastnosti je test, jestli postava uspěje v činnosti, o kterou se rozhodla pokusit. *Příručka hráče* obsahuje příklady, na co se jaká vlastnost používá. Pro větší přehlednost to shrnuje Tabulka ověření vlastností.

NĚKOLIK OVĚŘENÍ VLASTNOSTÍ

Někdy postava neuspěje v ověření vlastnosti a chce se o to pokusit znova. V některých případech klid-



ně může; jedinou skutečnou cenou je strávený čas. Když provede dostatek pokusů a má dostatek času, nakonec se jí to povede. Pro jednoduchost předpokládej, že postava stráví desetinásobek doby, která je normálně potřeba ke splnění dané činnosti, a činnost pak automaticky uspěje. Ale žádný počet opakovaných ověření neumožní postavě uspět v nemožné činnosti.

V jiných případech neúspěšné ověření vlastnosti znemožní provést opětovné stejné ověření k udělání stejné věci. Například, tulák se snaží obelstít městskou stráž, aby si myslela, že dobrodruzi jsou tajní agenti krále. Pokud tulák prohraje ověření Charisma (Klamání) v konfliktu proti ověření Moudrosti (Vhledu) stráže, stejná lež řečená znova nebude fungovat. Postavy mohou vymyslet jiný způsob, jak se dostat přes stráž, nebo se pokusit o totéž proti další stráži u jiné brány. Ale můžeš rozhodnout, že kvůli prvotnímu neúspěchu budou tato ověření obtížnější.

TABULKA OVĚŘENÍ VLASTNOSTÍ

Vlastnost	Používá se pro ...	Příklady použití
Síla	Fyzickou sílu a atletiku	Vyražení dveří, pohnutí balvanem, zaklínění dveří hřebem
Obratnost	Hbitost, reflexy a rovnováhu	Proplížení skrz stráž, chůze po úzké římse, vykroucení se z pout
Odolnost	Vitalitu a zdraví	Vytrvalost v maratonu, uchopení žhavého železa bez ucuknutí, pijácká soutěž
Inteligence	Paměť a uvažování	Vybavení si znalostí, rozpoznání významu vodítka, rozluštění zašifrované zprávy
Moudrost	Vnímavost a sílu vůle	Postřehnutí skrytého tvora, vycítění, že někdo lže
Charisma	Společenský vliv a důvěru	Přesvědčení tvora, aby něco udělal, vyděšení davu, přesvědčivé lhání

KONFLIKTY

Konflikt je druh ověření vlastnosti, který vzájemně porovnává dva tvory. Použij konflikt, pokud se postava pokouší o něco, co přímo máří úsilí jiného tvora, nebo mu přímo vzdoruje. V konfliktu se porovnávají ověření vlastností obou stran navzájem, ne proti cílovému číslu.

Když požádáš o konflikt, vybereš vlastnost, kterou ta která strana musí použít. Rozhodneš, jestli obě strany použijí stejnou vlastnost, nebo odlišné odporučící vlastnosti. Například, když se tvor snaží schovat, hodí si na ověření Obratnosti v konfliktu proti ověření Moudrosti. Ale pokud dva tvorové vedou přestní souboj, nebo pokud jeden se jeden tvor snaží držet zavřené dveře jinému tvorovi, který se je snaží otevřít, použijí oba Sílu.

HODY NA ÚTOK

Vyzvi k hodu na útok, když se postava snaží útokem zasáhnout tvora nebo předmět, zvlášť když zbroj či štít cíle, nebo jiný objekt poskytující kryt, může překazit útok. Hody na útok můžeš použít i pro nebojové činnosti, například lukostřeleckou soutěž nebo hru šípky.

ZÁCHRANNÉ HODY

Záchranný hod (zvaný také záchrana) je okamžitá odpověď na zraňující účinek a téměř nikdy není dobrovolný. Záchrana dává největší smysl, když se postavě stane něco špatného, a postava má šanci vyhnout se danému účinku. Ověření vlastnosti je něco, čeho se postava aktivně pokouší dosáhnout, zatímco záchranný hod je odpověď ve zlomku sekundy na aktivitu někoho či něčeho jiného.

Většinou záchranný hod přichází do hry, když o to požádá účinek — například kouzlo, schopnost nestvůry nebo past — a říká, jakého druhu záchranného hodu se týká a stanovuje pro něj SO.

Jindy nastane situace, která si jasně říká o záchranný hod, obzvlášť když je postava cílem zraňujícího účinku, kterému nelze zabránit zbrojí ani štítem. Je

OVĚŘENÍ INTELIGENCE VS. OVĚŘENÍ MOUDROSTI

Pokud máš problém rozhodnout, jestli požádat o ověření Inteligence, nebo Moudrosti, zamysli se nad tím ve smyslu, co mohou znamenat vysoké či nízké hodnoty těchto dvou vlastností.

Postava s vysokou Moudrostí, ale nízkou Inteligencí, si všímá svého okolí, ale špatně interpretuje, co věci znamenají. Postava si může všimnout, že jedna část zdi je hladká a zaprášená v porovnání s ostatními, ale nemusí z toho nutně vydedukovat, že tam jsou tajné dveře.

Oproti tomu postava s vysokou Inteligencí, a nízkou Moudrostí, je nejspíš nevšímavá, ale chytrá. Postava si třeba nevšimne hladké části zdi, ale když se jí na to někdo zeptá, může okamžitě odvodit, proč je hladká.

Ověření Moudrosti umožňují postavám vnímat, co je kolem nich (je zde hladká zed), zatímco ověření Inteligence odpovídá na to, proč jsou věci takové, jaké jsou (jsou zde nejspíš tajné dveře).

na tobě rozhodnout, kterou vlastnost použít. Tabulka záchranných hodů poskytuje návrhy.

TABULKA ZÁCHRANNÝCH HODŮ

Vlastnost	Používá se pro ...
Síla	Vzdurování síle, která by tebou fyzicky pohnula, nebo tě svázel
Obratnost	Uskočení z trasy zranění
Odolnost	Přestání nemoci, jedu nebo jiné nástrahy, která podkopává vitalitu
Inteligence	Odolání mentálnímu útoku a zpochybňení určitých iluzí, které lze vyvrátit logikou, bystrou pamětí, nebo obojí
Moudrost	Odolání účinkům vystrašení, zmámení nebo jiným útokům na tvou sílu vůle
Charisma	Odolání účinkům, například posednutí, které by potlačily tvou osobnost, nebo tě vrhly do jiné sféry existence

STUPEŇ OBTÍŽNOSTI

Tvou prací je stanovit Stupeň obtížnosti pro ověření vlastnosti nebo záchranný hod, když ti ho neposkytne pravidlo ani dobrodružství. Někdy budeš dokonce sám chtít změnit takové stanovené Stupně obtížnosti. Když to uděláš, zamysli se, jak je činnost obtížná a pak vyber patřičný SO z Tabulky typických SO.

TABULKA TYPICKÝCH SO

Činnost	SO	Činnost	SO
Velmi lehká	5	Těžká	20
Lehká	10	Velmi těžká	25
Střední	15	Téměř nemožná	30

Čísla spojená s těmito kategoriemi obtížnosti jsou určena k snadnému zapamatování, aby ses nemusel dívat do této knihy pokaždé, když určuješ SO. Zde je několik tipů pro použití kategorií SO během hraní.

Pokud ses rozhodl, že požádáš o ověření vlastnosti, pak daná činnost nejspíš není **velmi lehká**. Většina osob zvládne činnost se SO 5 jen s minimální šancí na neúspěch. Za běžných okolností nech postavy uspět v takové činnosti bez hodu na ověření.

Pak si polož otázku: „Je obtížnost této činnosti lehká, střední, nebo těžká?“ Pokud jediné SO, které kdy použiješ, jsou 10, 15 a 20, vaše hra v pohodě poběží. Měj na paměti, že postava s hodnotou 10 přidruženou k dané vlastnosti a bez zdatnosti uspěje v **lehké** činnosti asi v 50% případů. **Střední** činnost vyžaduje pro úspěch vyšší hodnotu, nebo zdatnost, kdežto **těžká** činnost obvykle vyžaduje obojí. Velká porce štěstí s k20 také neublíží.

Řekneš-li si: „Hm, tato činnost je **obzvlášť těžká**,“ můžeš použít k vyššímu SO, ale bud při tom opatrný a zvaž úroveň postav. Dosáhnout SO 25 je **velmi těžké** pro postavy na nízké úrovni, ale po 10. úrovni to už začíná dávat smysl. SO 30 je **téměř nemožné** pro většinu postav na nízké úrovni. I postava na 20. úrovni se zdatností a hodnotou příslušné vlastnosti

20 stále potřebuje hodit 19 či 20, aby uspěla v činnosti s touto obtížností.

VARIANTA: AUTOMATICKÝ ÚSPĚCH

Náhodnost hodu k 20 někdy vede k absurdním výsledkům. Řekněme, že dveře vyžadují úspěšné ověření Síly se SO 15, aby byly vyraženy. Bojovník se Silou 20 může bezmocně mlátit do dveří kvůli špatným hodům kostkou. Mezitím tulák se Silou 10 hodí 20 a vyrazí dveře z pantů.

Pokud tě takové výsledky otřavují, zvaž, že pro jistá ověření umožní automatický úspěch. S tímto volitelným pravidlem postava automaticky uspěje v ověření vlastnosti se SO, který je rovný nebo menší než hodnota dané vlastnosti mínus 5. Takže v příkladu výše by bojovník vykopl dveře automaticky. Toto pravidlo neplatí pro konflikty, záchranné hody ani hody na útok.

Zdatnost v dovednosti či s pomůckou může také poskytovat automatický úspěch. Pokud na ověření vlastnosti postavy platí její zdatnostní bonus, postava uspěje automaticky, je-li SO 10 nebo nižší. Je-li postava na 11. či vyšší úrovni, ověření uspěje, pokud je SO 15 nebo nižší.

Stinnou stránkou celého tohoto přístupu je jeho předvídatelnost. Jakmile například hodnota vlastnosti postavy dosáhne 20, ověření se SO 15 či nižším na danou vlastnost se stanou automatickými úspěchy. Chytří hráči pak vždycky překonají jakékoliv dané ověření pomocí postavy s nejvyšší hodnotou oné vlastnosti. Pokud budeš chtít zavést riziko selhání, budeš muset stanovovat vyšší SO. To ale může zhoršit problém, který se snažíš řešit: vyšší Stupeň obtížnosti vyžadují vyšší hody kostkou, a tak závisí na ještě větším štěstí.

ZDATNOST

Když vyzveš hráče, aby si hodil na ověření vlastnosti, zvaž, jestli lze uplatnit zdatnost v dovednosti či s pomůckou. I hráč se tě může zeptat, jestli může uplatnit konkrétní zdatnost.

Jeden způsob, jak nahlížet na tuto otázku, je zvážit, jestli by se postava mohla stát lepší v dané činnosti pomocí tréninku a praxe. Pokud odpověď zní ne, je v pořádku říct, že nelze použít žádnou zdatnost. Ale je-li odpověď ano, přřaď odpovídající zdatnost v dovednosti nebo s pomůckou, která odráží dany trénink a praxi.

DOVEDNOSTI

Jak je popsáno v *Příručce hráče*, zdatnost v dovednosti představuje zaměření postavy na jeden aspekt vlastnosti. Mezi všemi věcmi, které popisuje Obratnost postavy, může být postava zručná v plížení, což odráží zdatnost v dovednosti Nenápadnost. Když je pro ověření vlastnosti použita tato dovednost, obvykle spolu s Obratností.

Za určitých okolností můžeš rozhodnout, že zdatnost v jisté dovednosti postavy lze použít k ověření jiné vlastnosti. Například můžeš rozhodnout, že postava, která musí přeplavat z ostrova na pevninu, musí uspět v ověření Odolnosti (a ne v ověření Síly) kvůli příslušné vzdálenosti. Postava je zdatná v doved-

nosti Atletika, která zahrnuje plavání, takže dovolíš, aby se k tomu ověření vlastnosti započítal zdatnostní bonus postavy. Prakticky žádáš o ověření Odolnosti (Atletiky), místo ověření Síly (Atletiky).

Hráči se často ptají, jestli mohou použít zdatnost v dovednosti k ověření vlastnosti. Pokud hráč přijde s dobrým zdůvodněním, proč by se k ověření měl zohlednit trénink postavy a způsobilost v dovednosti, jdi do toho a umožni to, čímž odměníš hráčovo kreativní myšlení.

POMŮCKY

Zdatnost s pomůckou ti umožňuje přičíst svůj zdatnostní bonus k ověření vlastnosti, které provádíš pomocí této pomůcky. Například postava zdatná s tesařskými nástroji může uplatnit svůj zdatnostní bonus k ověření Obratnosti při výrobě dřevěné flétny, k ověření Inteligence při výrobě dřevěných tajných dveří nebo k ověření Síly pro stavbu fungujícího trebuchetu. Avšak zdatnostní bonus by se neuplatnil k ověření vlastnosti pro rozpoznání nebezpečné dřevěné stavby nebo pro zjištění původu vyrobeného předmětu, protože žádné z těchto ověření nevyžaduje použití pomůcky.

ZÁCHRANNÉ HODY A HODY NA ÚTOK

Postavy jsou buď zdatné v záchranném hodu či útoku, nebo nejsou. Bonusy se uplatní vždy, je-li postava zdatná.

VÝHODA A NEVÝHODA

Výhoda a nevýhoda patří mezi nejužitečnější nástroje ve tvé dílně Pána jeskyně. Odráží dočasné okolnosti, které mohou ovlivnit šance postavy na úspěch či neúspěch v činnosti. Výhoda je také skvělý způsob, jak odměnit hráče, který projevil výjimečnou kreativitu během hraní.

Postavy zpravidla získávají výhodu či nevýhodu použitím zvláštních schopností, akcí, kouzel nebo jiných schopností z povolání či zázemí. V jiných případech určíš, jestli okolnost ovlivňuje hod jedním, nebo druhým směrem, a jako výsledek udělíš výhodu, či nevýhodu.

Uvaž poskytnutí **výhody**, když ...

- Tvorovi nahrávají okolnosti, jež nejsou spojené s jeho vrozenými schopnostmi.
- Nějaký aspekt prostředí přispívá k šanci postavy na úspěch.
- Hráč projevil výjimečnou kreativitu či mazanost při pokusu o činnost nebo popisování činnosti.
- Předchozí akce (postavy, jež se o činnost pokouší, nebo nějakého jiného tvora) zvyšují šance na úspěch.

Uvaž poskytnutí **nevýhody**, když ...

- Okolnosti nějakým způsobem brání úspěchu.
- Nějaký aspekt prostředí činí úspěch méně pravděpodobným (za předpokladu, že tento aspekt již nezpůsobil postih k současnemu hodu).
- Prvek plánu nebo popisu akce činí úspěch méně pravděpodobným.

Protože výhoda a nevýhoda se vzájemně vyruší, není potřeba si udržovat přehled o tom, kolik okolností se přiklání na tu či onu stranu.

Například si představ kouzelníka běžícího chodbou jeskyně, aby utekl zřícímu. Za dalším rohem číhají dva zlobři. Slyší kouzelník zlobry, kteří ho hodlají přepadnout ze zálohy? Podívej se na kouzelníkovu hodnotu pasivní Moudrosti (Vnímání) a zvaž všechny ovlivňující faktory.

Kouzelník běží a nedává pozor, co je před ním. To mu způsobuje nevýhodu k ověření vlastnosti. Ale zlobři připravují past s padací mříží a dělají hrozný hluk s rumpálem, což by kouzelníkovi dalo výhodu k ověření. Výsledkem je, že postava nezíská výhodu ani nevýhodu k ověření Moudrosti a ty nemusí brát v úvahu žádné další faktory. Fakt, že kouzelníkovy uši jsou stále zalehlé z kouzla *hromová vlna*, které seslal na zřícího, a celková hladina hluku v jeskyni — na ničem z toho již nezáleží. To vše se navzájem vyruší.

INSPIRACE

Udělení inspirace je efektivní způsob, jak povzbudit hraní na hrdiny a riskování. Jak je vysvětleno v *Příručce hráče*, inspirace dává hráči zřejmý užitek: má možnost mít výhodu k jednomu ověření vlastnosti, hodu na útok nebo záchrannému hodu. Pamatuj, že postava nemůže mít víc než jednu inspiraci najednou.

UDĚLENÍ INSPIRACE

Ber inspiraci jako koření, které může použít k vylepšení svého tažení. Někteří Páni jeskyně inspiraci nepoužívají, zatímco jiní ji považují za klíčovou část hry. Pokud by sis měl odnést z této části jediné, zapamatuj si toto zlaté pravidlo: inspirace by měla dělat hru zábavnější pro všechny. Uděl inspiraci, když hráči provádí akce, které dělají hru napínavější, zábavnější nebo památnější.

Obecně platí, snaž se udělit inspiraci každé postavě asi jednou za herní sezení. Časem může dle své úvahy udělovat inspiraci více či méně často, v míře, která při vašeho hraní funguje nejlépe. Může používat stejnou míru během celé své kariéry Pána jeskyně, nebo ji může měnit každé tažení.

Nabízení inspirace jako odměny podněcuje určité typy chování ve tvých hráčích. Zamysli se nad svým stylem vedení hry a preferencemi tvé skupiny. Co vaši skupině pomáhá dělat hru zábavnější? Jaký typ akcí spadá do stylu a žánru tvého tažení? Odpovědi na tyto otázky pomáhají určit, kdy máš udělit inspiraci.

Hraní na hrdiny. Použití inspirace jako odměny za hraní role hrdiny je dobrým výchozím bodem pro většinu skupin. Odměň hráče inspirací, když jeho postava udělá něco, co je v souladu s osobnostním rysem, vadou nebo poutem postavy. Akce postavy by měla být nějakým způsobem význačná. Může posunout příběh kupředu, dostat dobrodruhy do nebezpečí, nebo rozesmát všechny u stolu. V podstatě odměň hráče za hraní hrdiny způsobem, který pro všechny ostatní učiní hru zábavnější.

Vezmi na vědomí styl hraní každého hráče a nesnaž se favorizovat jeden styl nad ostatní. Například Alice ráda mluví s přízvukem a napodobuje chování své postavy, ale Pavel se cítí nesvůj, když se pokouší hrát herecky a postoj a akce své postavy raději popisuje. Žádný styl není lepší než jiný. Inspirace pobízí hráče se aktivně zúčastňovat a vydávat ze sebe to nejlepší. Nestranné odměňování tohoto úsilí dělá hru lepší pro všechny.

Hrdinství. Inspiraci může použít k pobídnutí hráčských postav, aby riskovaly. Bojovník by se normálně nevrhl dolů z balkónu doprostřed hordy hladových ghoulů, ale ty můžeš ocenit odvážný manévr postavy inspirací. Taková odměna říká hráčům, že chceš, aby se oddali švihácké akci.

Tento přístup je skvělý pro tažení, která kladou důraz na akční hrdinství. Pro taková tažení zvaž, že umožníš utracení inspirace po hodu k20, místo před ním. Tento přístup mění inspiraci v pojistku proti neúspěchu — a garantuje, že vstoupí do hry pouze tehdy, když hráč čelí přímému selhání. Díky takové pojistce je riskantní taktika méně odrazující.

Odměna za vítězství. Někteří Páni jeskyně preferují ve svých taženích nestrannou roli. Udělení inspirace obvykle vyžaduje od Pána jeskyně posouzení, což může být proti tvému stylu, pokud máš rád tažení, ve kterém necháváš většinu výsledků na kostkách. Je-li to tvůj styl, uvaž použití inspirace jako odměny, když postavy dosáhnou důležitého cíle nebo vítězství, což by představovalo vlnu sebedůvěry a energie.

V tomto modelu dej každému v družině inspiraci, pokud postavy zvládly porazit mocného nepřítele, pro-



vedly mazaný plán k dosažení cíle, nebo nějak jinak překonal y skličující překážku v tažení.

Emulace žánru. Inspirace je šikovná pomůcka pro posílení zásad konkrétního žánru. S tímto přístupem uvažuj nad motivy žánru jako osobnostními rysy, vadami a pouty, které lze použít na jakéhokoli dobroruha. Například v tažení inspirovaném hrůzostrašným filmem mohou mít postavy dodatečnou vadu: „Nedokážu odolat pomoci osobě, kterou považuji za svůdnou, navzdory varování, že je s ní jen samá potíž.“ Pokud postavy souhlasí pomoci podezřelému, ale svůdnému šlechtici, a tím se zapletou do sítě intrik a zrady, odměň je inspirací.

Podobně postavy v hororovém příběhu si obvykle nemohou pomoci a stráví noc v strašidelném domě, aby poznaly jeho tajemství. Nejspíš také odejdou samotné pryč, když by neměly. Pokud se družina rozdělí, zvaž, že každé postavě dás inspiraci.

Rozumná osoba by se vyhnula intrikám šlechtice a strašidelnému domu, ale v hrůzostrašném filmu či hororu nemáme co do činění s rozumnými osobami; jde o protagonisty v konkrétním typu příběhu. Aby tento přístup fungoval, vytvoř seznam hlavních zásad svého žánru a podél se o něj se svými hráči. Než tažení začne, prodiskutuj seznam, aby bylo jasné, že vaše skupina je srozuměna s pojtem těchto zásad.

Hráči a inspirace. Pamatuj, že hráč s inspirací ji může udělit jinému hráči. Některé skupiny dokonce rády berou inspiraci jako skupinový zdroj a rozhodují kolektivně, když ji utratit na hod. Nejlepší je nechat hráče, aby udělili svou inspiraci, jak je jim libo, ale neboj se s nimi promluvit o určitých následujících pokynech, zejména pokud se snažíš posílit zásady jistého žánru.

KDY UDĚLUJEŠ INSPIRACI?

Uvaž načasování, kdy udělšíš inspiraci. Některí Páni jeskyně rádi udělují inspiraci jako odpověď na akci. Jiní Páni jeskyně rádi podněcují konkrétní akce nabídkou inspirace, zatímco hráči zvažují možnosti. Oba přístupy mají své silné a slabé stránky.

Sečkání, až bude po akci, zachová plynulost hraní, ale také to znamená, že hráči nevědí, jestli si jejich rozhodnutí vyslouží inspiraci. Také to znamená, že hráč nemůže utratit inspiraci na akci, která si to vysloužila, pokud mu neumožníš, aby ji utratil zpětně, nebo pokud nejsi dostatečně rychlý a neudělšíš mu ji ještě před jakýmkoliv hodem. Tento přístup funguje nejlépe pro skupiny, které se chtějí soustředit na vžívání a působení hráčů, kde PJ ustupuje a dává hráčům více svobody, aby dělali, co chtějí.

Oznámení hráči, že akce si vyslouží inspiraci, dodává jasnost, ale může to působit, jako že manipuluješ s hráči, nebo že rozhoduješ za ně. Nabídnutí inspirace před akcí funguje skvěle u skupin, které rády kladou důraz na emulování žánru a skupinové vyprávění příběhu, kde svoboda postavy není tak důležitá jako společné upředení působivé povídky.

Začni s udělováním inspirace po akci, zvlášť pro první tažení, nebo když hraješ s novou skupinou. Ten to přístup nejméně naruší plynulost hraní a dává si pozor, aby nevyvolal v hráčích pocit, že jimi manipuluješ.

SLEDOVÁNÍ INSPIRACE

Hráč si obvykle poznamenává do deníku postavy, zda má inspiraci, nebo můžeš rozdávat mince či jiné žetony. Případně můžeš rozdávat speciální dvacetistěnné kostky, které představují inspiraci (pro tento účel se hodí například velké k20 s průměrem 36 mm, které mají v některých herních prodejnách). Když hráč utratí inspiraci, hodí si touto kostkou a vrátí ti ji zpět. Pokud hráč místo toho dá inspiraci někomu jinému, může oné jiné osobě předat tuto k20.

IGNOROVÁNÍ INSPIRACE

Inspirace nemusí fungovat pro tvé tažení. Někteří Páni jeskyně mají pocit, že přidává vrstvu metaherního myšlení a jiní mají pocit, že hrdinství, hraní na hrdiny a ostatní části hry jsou odměnami samy o sobě, jež nepotřebují stimuly jako inspiraci.

Rozhodneš-li se ignorovat inspiraci, sděluješ tím hráčům, že tvé tažení je tím, ve kterém necháš kostky padat tak, jak mohou padat. Je to dobrá volba pro drsná tažení nebo taková, ve kterých se Pán jeskyně soustředí na hraní nestranné role arbitra pravidel.

VARIANTA: INSPIRACI UDĚLUJÍ POUZE HRÁČI

Jako Pán jeskyně máš během hry mnoho věcí, které musíš sledovat. Někdy můžeš ztratit přehled o inspiraci a zapomenout ji udělovat. Jako volitelné pravidlo můžeš dát hráčům pravomoc, aby si udělovali inspiraci výhradně sami. Během každého sezení může každý hráč udělit inspiraci jinému hráči. Hráč se při tom řídí jakýmkoliv pokyny, které si skupina stanovila pro udělování inspirace.

Tento přístup ti usnadní život a také dává hráčům možnost uznat se navzájem za dobré hraní. Přesto stále musíš zajistit, že se inspirace uděluje férově.

Tento přístup funguje nejlépe u skupin, které se soustředí na příběh. Selhává, pokud s ním hráči jen manipulují k získání výhody v klíčových situacích, aniž by si vysluhovali inspiraci za dobré hraní na hrdiny nebo jakýmkoliv jiné kritérium, na kterém se skupina dohodla.

V této variantě můžeš umožnit každému hráči, aby udělil inspiraci více než jednou za sezení. Uděláš-li to, každý hráč může udělit inspiraci poprvé zcela volně. Kdykoliv ji daný hráč udělí později ve stejném sezení, získáš inspiraci, kterou můžeš utratit za výhodu pro nějakého nepřitele hráčských postav. Neexistuje žádné omezení na počet inspirací, které můžeš získat tímto způsobem, a neutracená inspirace se přenáší z jednoho sezení do druhého.

ROZHODOVÁNÍ A NÁSLEDKY

Ty určuješ následky hodů na útok, ověření vlastností a záchranných hodů. Ve většině případů to uděláš přímo. Když útok zasáhne, způsobí zranění. Když tvor neuspěje v záchranném hodu, utrpí zraňující účinek. Když ověření vlastnosti dohodí nebo přehodí Stupeň obtížnosti, ověření uspěje.

Jako Pán jeskyně máš širokou paletu barevných nástrojů, které můžeš použít, když posuzuješ úspěch a neúspěch, abys udělal věci méně černobílé.

ÚSPĚCH ZA JISTOU CENU

Neúspěch může být tvrdý, ale jsou to muka, když postava neuspěje o pouhý kousínek. Když postava neuspěje v hodu pouze o 1 či 2, můžeš postavě umožnit uspět za cenu komplikace nebo zádrhelu. Takové komplikace mohou jít ve šlepějích následujících řádků:

- Postavě se podaří projít skrz skurutovou obranu a změnit minutí na zásah, ale skurut stocí svůj štít a odzbrojí ji.
- Postava jen tak tak unikne plnému náporu *ohnivé koule*, ale upadne při tom na zem.
- Postavě se nepodaří zastrašit koboldského vězně, ale kobold přesto prozradí svá tajemství, zatímco vříska na celé kolo, čímž zburcuje nestvůry v okolí.
- Postavě se podaří svízelně vyšplhat na vrchol skalní stěny navzdory kluzkosti, načež zjistí, že lano, na kterém visí její společníci pod ní, se co nevidět přetrhne.

Když zavádíš ceny jako tyto, snaž se je udělat jako překážky a nezdary, které mění povahu situace v dobrodružství. Na oplátku za úspěch hráči musí uvážit nové způsoby, jak čelit výzvě.

Tuto techniku můžeš použít i ve chvíli, kdy postava uspěje v hodu přesným dohozením SO a zajímavým způsobem jí zkomplicovat tento mezní úspěch.

STUPNÉ NEÚSPĚCHU

Neúspěšné ověření vlastnosti má někdy různé následky podle míry neúspěchu. Například postava, které se nepodaří zneškodnit past v truhle, ji může omylem spustit, pokud ověření neuspěje o 5 či více, zatímco menší neúspěch znamená, že se past nespustila během zpackaného pokusu o zneškodnění. Uvaž přídání podobných rozlišení k ostatním ověřením. Třeba neúspěšné ověření Charismatu (Přesvědčování) může znamenat, že královna neposkytne pomoc, zatímco neúspěch o 5 či více může znamenat, že tě královna uvrhne do žaláře za tvou nestydatost.

KRITICKÝ ÚSPĚCH ČI NEÚSPĚCH

Hod 20 či 1 na ověření vlastnosti nebo záchranný hod obvykle nemá žádný zvláštní účinek. Avšak můžeš vzít v úvahu takový výjimečný hod, když posuzuješ výsledek. Je na tobě, jak se to projeví ve hře. Snadný přístup je zvětšit dopad úspěchu nebo neúspěchu. Když například padne 1 při neúspěšném pokusu o otevření zámku, použité zlodějské vybavení se může zničit, a když padne 20 při úspěšném ověření Inteligence (Pátrání), může to odhalit dodatečnou stopu.

PRŮZKUM

Tato část poskytuje pokyny pro vedení průzkumu, zejména cestování, stopování a viditelnost.

POUŽÍVÁNÍ MAPY

Bez ohledu na prostředí, které dobrodruzi prozkoumávají, ke sledování jejich postupu můžeš používat mapu, když jim líčíš detaily o jejich cestách. V jeskyni ti sledování pohybu na mapě umožní popisovat

rozvětvené chodby, dveře, místnosti a jiné rysy, na které dobrodruzi na své cestě narazí, a hráčům dává příležitost si zvolit svou vlastní trasu. Obdobně mapa divočiny může zobrazovat cesty, řeky, terén a jiné rysy, jež mohou provázet postavy na jejich cestách — nebo je svést z cesty.

Tabulka tempa cestování na mapě ti pomáhá udržovat přehled o cestování na mapách s různými měřítky. Tabulka udává, jakou vzdálenost na mapě mohou dobrodruzi urazit pěšky v minutách, hodinách nebo dnech. Tabulka používá cestovní tempa — pomalé, normální a rychlé — popsaná v *Příručce hráče*. Postavy jdoucí normálním tempem mohou ujít asi 24 mil za den.

TABULKA TEMPA CESTOVÁNÍ NA MAPĚ

Měřítko mapy	Pomalé tempo	Normální tempo	Rychlé tempo
Jeskyně (1 čtv. = 2 sáhy)	20 čtv./min	30 čtv./min	40 čtv./min
Město (1 čtv. = 20 sáhů)	2 čtv./min	3 čtv./min	4 čtv./min
Krajské (1 hex = 1 míle)	2 hexy/hod, 18 hexů/ den	3 hexy/hod, 24 hexů/ den	4 hexy/hod, 30 hexů/ den
Království (1 hex = 6 mil)	1 hex/3 hod, 3 hexy/den	1 hex/2 hod, 4 hexy/den	1 hex/1,5 hod, 5 hexů/den

ZVLÁŠTNÍ CESTOVNÍ TEMPO

Pravidla pro cestovní tempo v *Příručce hráče* předpokládají, že skupina cestovatelů si přivykne na tempo tak, že časem na něj nemají vliv rychlosti chůze jednotlivých členů. Rozdíly v rychlostech chůze mohou být významné v průběhu boje, ale během dálkového pochodu se rozdíly vytratí, jak cestovatelé dělají pauzy, aby nabrali dech, a rychlosť jednoho cestovatele se srovná výdrží druhého.

Postava jedoucí na přízračném oři, plachtící vzduchem na *létajícím koberci*, nebo plující na lodi či gnómském parním vynálezu necestuje normální rychlostí, protože magie, motor ani vítr se neunaví jako tvor a vzduch neobsahuje typy překážek, které se vyskytují se na zemi. Když tvor cestuje rychlostí létání nebo rychlostí danou magií, motorem či přírodní silou (například větrem nebo vodním proudem), převede danou rychlosť do cestovní pomoci následujících pravidel:

- Za 1 minutu se můžeš pohnout počet sáhů rovný desetinásobku tvé rychlosti v sázích.
- Za 1 hodinu se můžeš pohnout počet mil rovný polovině tvé rychlosti v sázích.
- Za den cestování vynásob tvou hodinovou rychlosť cestování počtem hodin cestování (obvykle 8 hodin).
- Pro rychlé tempo zvyš rychlosť cestování o třetinu.
- Pro pomalé tempo vynásob rychlosť dvěma třetinami.

Například postava pod vlivem kouzla *větrná chůze* získá rychlosť létání 60 sáhů. Za 1 minutu se postava



může pohnout o 600 sáhů normálním tempem, 800 sáhů rychlým tempem a 400 sáhů pomalým tempem. Postava také může urazit 20, 30 nebo 40 mil za hodinu. Kouzlo trvá 8 hodin, což umožňuje postavě cestovat 160, 240 nebo 320 mil za den.

Obdobně kouzlo *přízračný oř* vytvoří magické jezdecké zvíře s rychlosťí 20 sáhů, které se neunaví jako skutečný kůň. Postava na přízračném oři může urazit 200 sáhů za minutu normálním tempem, 266 sáhů rychlým tempem nebo 133 sáhů pomalým tempem. Za 1 hodinu může postava urazit 7, 10 nebo 13 mil.

VIDITELNOST POD ŠÍRÝM NEBEM

Když postavy cestují pod širým nebem, za jasného dne vidí asi 2 míle jakýmkoliv směrem, nebo dokud jejich výhled nezastíní stromy, hory nebo jiné překážky. Děšť obvykle snižuje maximální viditelnost na 1 mílu a mlha ji snižuje na 20 až 60 sáhů.

Za jasného dne postavy dohlédnou až 40 mil, pokud jsou na vrcholu hory či vysokého kopce, nebo jsou schopny nějak jinak shlížet na oblast kolem sebe z výšky.

VŠÍMÁNÍ SI JINÝCH TVORŮ

Během průzkumu se postavy mohou střetnout s jinými tvory. V takové situaci je důležitou otázkou, kdo si koho všimne.

Ve vnitřních prostorách obvykle záleží na uspořádání místnosti a chodeb, zda na sebe strany mohou vidět. Vidění může být omezeno i světelnými zdroji. Viditelnost pod širým nebem může komplikovat terén, počasí a denní doba. Tvorové se zpravidla slyší dřív, než se vůbec uvidí.

Pokud se žádná ze stran nechová nenápadně, tvorové si sebe navzájem všimnou automaticky, jakmile si jsou na dohled nebo na doslech. Jinak srovnej výsledky ověření Obratnosti (Nenápadnosti) tvorů ve skupině, která se skrývá, s pasivními hodnotami Moudrosti (Vnímání) druhé skupiny, jak je vysvětleno v *Příručce hráče*.

STOPOVÁNÍ

Dobrodruzi někdy jdou po stopách jiných tvorů – či jiní tvorové mohou stopovat dobrodruhy! Při stopování musí jeden či více tvorů uspět v hodu na ověření Moudrosti (Nenápadnosti). Může vyzvat stopaře k novému ověření za kterékoliv z následujících okolností:

- Přestanou stopovat a obnoví ho po krátkém či důkladném odpočinku.
- Stopa kříží překážku, například řeku, která neukazuje žádné stopy.
- Počasí nebo terén se změní způsobem, který ztěžuje stopování.

SO pro ověření závisí na tom, jak dobře jsou znát stopy o průchodu tvora na zemi. Tam, kde jsou stopy očividné, není potřeba žádný hod. Například není potřeba žádný hod ke stopování armády postupující po rozbaňné silnici. Postřehnout stopy na holé kamenné podlaze je náročnější, pokud stopovaný tvor nezanechává zřetelnou stopu. Navíc uplynulý čas zpravidla ztěžuje stopování. V situaci, kde nelze jít po žádné stopě, můžeš prohlásit, že je stopování nemožné.

Tabulka SO stopování nabízí vodítka pro stanovení SO, nebo, pokud chceš, můžeš zvolit SO na základě svého odhadu obtížnosti. Můžeš také udělit výhodu k ověření, pokud lze stopovat více stop, nebo nevýhodu, pokud stopy vedou skrz oblast cestovního ruchu.

Při neúspěšném ověření postava ztratí stopu, ale může se ji pokusit najít znova pečlivým prohledáním oblasti. Najít stopu v omezené oblasti, například jeskyni, trvá 10 minut, nebo 1 hodinu pod širým nebem.

TABULKA SO STOPOVÁNÍ

Povrch země	SO
Měkký povrch, například sníh	10
Hlina nebo tráva	15
Holý kámen	20
Každý den od projití tvora	+5
Tvor zanechal další stopu, například krev	-5

SOCIÁLNÍ INTERAKCE

Během sociální interakce mají dobrodruzi obvykle cíl. Chtějí něco vyzvědět, zajistit pomoc, získat něčí důvěru, uniknout trestu, vyhnout se souboji, vyjednat smlouvou, nebo dosáhnout nějakého jiného cíle, který je předně zavedl do sociální interakce. Tvorové, se kterými jednají, mají také své záměry.

Někteří Páni jeskyně rádi vedou sociální interakci spíš jako volné hraní na hrdiny, kde se jen zřídkakdy dostanou ke slovu kostky. Jiní Páni jeskyně dávají přednost řešení výsledku interakce tím, že si postavy hodí na ověření Charismatu. Fungují oba přístupy a většina her spadá někam mezi, přičemž vyvažují dovednost hráče (hraní role hrdiny a přesvědčování) s dovedností postavy (kterou odráží ověření vlastnosti).

ŘEŠENÍ INTERAKCÍ

Příručka hráče poskytuje pokyny pro vyvažování hraní na hrdiny a ověření vlastnosti v sociální interakci (viz 8. kapitola, „Dobrodružství“, v oné knize). Tato část navazuje na onen materiál poskytnutém strukturovaného způsobu pro řešení sociální interakce. Velká část této struktury bude pro tvé hráče během hraní neviditelná a nemá nahrazovat hraní na hrdiny.

1. VÝCHOZÍ POSTOJ

Zvol výchozí postoj tvora, se kterým dobrodruzi jednají: přátelský, lhostejný, nebo nepřátelský.

Přátelský tvor chce dobrodruhům pomoci a přeje jim úspěch. V činnostech či akcích, které nevyžadují žádné zvláštní riziko, úsilí ani cenu, přátelští tvorové obvykle bez reptání pomohou.

Lhostejný tvor může družině pomáhat nebo bránit, podle toho, co mu přináší největší užitek. Lhostejnost tvora nutně neznamená, že je odměřený nebo nezúčastněný. Lhostejní tvorové mohou být zdvořilí a bodří, mrzutí a vznětliví, nebo něco mezi. Když se dobrodruzi snaží přesvědčit lhostejného tvora, aby něco udělal, je potřeba úspěšné ověření Charismatu.

Nepřátelský tvor vzdoruje dobrodruhům a jejich cílům, ale to nutně neznamená, že na ně zaútočí od pohledu. Například povyšený šlechtic si může přát, aby družina kariérnických dobrodruhů selhala a nezačala tak s ním soupeřit o královu pozornost; jako prostředky ke zmaření jejich úsilí volí pomluvy a intriky než přímé výhrůžky a násilí. Dobrodruzi musí uspět v jednom či více náročných ověření Charismatu, aby přesvědčili nepřátelského tvora, aby pro ně něco udělal. Avšak nepřátelský tvor může být vůči družině tak špatně naladěný, že jeho postoj nemůže změnit žádné ověření Charismatu. V takovém případě jakýkoliv pokus o získání náklonnosti pomocí diplomacie automaticky neuspěje.

2. ROZHOVOR

Odehrájte rozhovor. Nechť se dobrodruzi pokusí vyjádřit svá prohlášení tak, aby byla smysluplná pro tvora, se kterým interagují.

Změna postoje. Postoj tvora se může během rozhovoru změnit. Pokud dobrodruzi během interakce říkají a dělají správné věci (třeba využitím ideálu, pouť nebo vadě tvora), mohou dočasně změnit nepřátelského tvora na lhostejného, nebo lhostejného tvora na přátelského. Podobně faux pas, urážka nebo škodlivý skutek může dočasně změnit přátelského tvora na lhostejného, nebo lhostejného tvora na nepřátelského.

Je na tobě, jestli dobrodruzi mohou posunout tvorův postoj. Ty rozhodneš, jestli dobrodruzi úspěšně vyjádřili svá prohlášení tak, aby měla pro tvora význam. Během jediné interakce obvykle není možné posunout postoj tvora o více než jeden stupeň, ať už dočasně, nebo trvale.

Určení charakteristik. Dobrodruzi nemusí nutně vstoupit do společenské interakce s plným vědomím o ideálu, pouť nebo vadě tvora. Chtějí-li posunout postoj tvora využitím těchto charakteristik, musí prve určit, co tvora zajímá. Mohou hádat, ale to obnáší riziko, že posunou tvorův postoj špatným směrem, pokud budou hádat špatně.

Když dobrodruh jedná s tvorem dostatečně dlouho, aby rozhovorem získal povědomí o jeho osobnostních rysech a charakteristikách, může se pokusit o ověření Moudrosti (Vhledu), aby odkryl jednu z tvorových charakteristik. Ty pro to stanovíš SO. Ověření, které neuspěje o 10 či více, může rozpoznat charakteristiku chybně, takže bys měl poskytnout falešnou charakteristiku, nebo obrátit jednu z tvorových existujících charakteristik. Například, pokud vada starého mudrce

je, že je předpojatý vůči nevzdělancům, pak dobrodruhovi, který si hodí špatně, může říct, že mudrc milerád osobně dohlíží na vzdělávání omezenců.

V jistou dobu se dobrodruzi mohou také dozvědět o tvorových charakteristikách z jiných zdrojů, včetně jeho přátel a nepřátel, osobních dopisů a příhodám vyprávěných na veřejnosti. Získání takových informací může posloužit jako základ pro zcela odlišný soubor sociálních interakcí.

3. OVĚŘENÍ CHARISMATU

Když se dobrodruzi dostanou do okamžiku, kdy přednesou svou žádost, požadavek nebo návrh — nebo pokud rozhodneš, že rozhovor dospěl k závěru — požádej o ověření Charismatu. Postava, která se aktivně účastnila rozhovoru, si může hodit na ověření. Podle toho, jak dobrodruzi vedli rozhovor, lze uplatnit ověření Přesvědčování, Klamání nebo Zastrašování. Tvorův současný postoj určuje SO, který je potřeba pro dosažení konkrétní reakce, jak ukazuje Tabulka reakce na rozhovor.

TABULKA REAKCE NA ROZHOVOR

SO Reakce přátelského tvora

- | | |
|----|--|
| 0 | Tvor udělá, co se po něm chce, nebude-li to pro něj rizikové a nebude-li muset nic obětovat. |
| 10 | Tvor přijme drobné riziko nebo oběť, aby udělal, co se po něm chce. |
| 20 | Tvor přijme významné riziko nebo oběť, aby udělal, co se po něm chce. |

SO Reakce lhostejného tvora

- | | |
|----|--|
| 0 | Tvor nenabídne žádnou pomoc, ale neuškodí. |
| 10 | Tvor udělá, co se po něm chce, nebude-li to pro něj rizikové a nebude-li muset nic obětovat. |
| 20 | Tvor přijme drobné riziko nebo oběť, aby udělal, co se po něm chce. |

SO Reakce nepřátelského tvora

- | | |
|----|--|
| 0 | Tvor vzdoruje akcím dobrodruhů a může kvůli tomu i riskovat. |
| 10 | Tvor nenabídne žádnou pomoc, ale neuškodí. |
| 20 | Tvor udělá, co se po něm chce, nebude-li to pro něj rizikové a nebude-li muset nic obětovat. |

Pomoc s ověřením. Ostatní postavy, které podstatně přispěly k rozhovoru, mohou pomoci postavě, která si hází na ověření. Pokud pomocná postava řekne nebo udělá něco, co pozitivním způsobem ovlivní interakci, tak postava, která si hází na ověření Charismatu, si může hodit s výhodou. Pokud jiná postava bezděčně řekne nebo udělá něco kontraproduktivního či urážlivého, tak postava, která si hází na ověření Charismatu, má k ověření nevhodu.

Několik ověření. Určité situace mohou vyžadovat více než jedno ověření, zejména pokud dobrodruzi přichází do interakce s několika cíli.

4. OPAKOVÁNÍ?

Jakmile dojde k hodu na ověření Charismatu, další pokusy o ovlivnění cíle interakce mohou být marné,

nebo se vystavují riziku naštívání či rozrušení cílového tvora, který případně posune svůj postoj směrem k nepřátelství. Použij svůj selský rozum. Pokud například družinový tulák řekne něco, co vyžene šlechticův přístup k družině od lhostejného k nepřátelskému, jiná postava může být schopna rozptýlit šlechticovo nepřátelství chytrým hraním na hrdiny a úspěšným ověřením Charismatu (Přesvědčování).

HŘANÍ NA HRDINY

Roleplaying, hraní na hrdiny, je herecké hraní role, podobně jako v divadle. Pro některé Pány jeskyně je hraní na hrdiny přirozené. Pokud se při něm necítíš ve své kůži, nic si z toho nedělej. Nejdůležitější je, aby sis užil líčení svých cizích postav a nestvůr a u toho jsi bavil své hráče. Nemusíš být cvičený herec ani komik, abys vytvořil drama a veselí. Hlavní je, abys dbal na příběhové prvky a charakteristiky, které umí tvé hráče rozesmát, nebo emocionálně angažovat, a zapracoval tyto věci do svého hraní na hrdiny.

V KŮŽI CIZÍ POSTAVY

Představ si, jak by postava nebo nestvůra, které vdechuješ život, reagovala na dobrodruhy. Uvaž, na čem jí záleží. Má nějaké ideály, vady nebo pouta? Tím, že zapracuješ takové věci do svého portrétu, uděláš postavu či nestvůru uvěřitelnější a současně zvětšíš dojem, že dobrodruzi jsou v živém světě.

Snaž se o ohlas a akce, které vnesou do hry zvraty. Například stará žena, jejíž rodina byla zavražděna přičiněním zlého kouzelníka, může chovat k družinovému kouzelníkovi vážnou nedůvěru.

Ale postavu či nestvůru hraješ. Platí klasická rada pro spisovatele: nemluv, ale předváděj. Například, místo abys popisoval cizí postavu jako povrchní a sebestřednou, hraj ji tak, jak bys očekával, že se povrchní a sebestředná osoba chová. Cizí postava může na všechno odpovídat spatra, až příliš ochotně se podělit o osobní anekdoty a mít zoufalou potřebu být středem každého rozhovoru.

POUŽÍVÁNÍ HLASU

Většina toho, co v průběhu sezení řekneš, bude na konzistentní úrovni. Pro dramatický efekt bud připraven zařvat bojový pokřik, nebo mluvit spiklenecky potichu.

Také postavy a nestvůry s význačnými hlasami jsou nezapomenutelné. Pokud nejsi přirozený mim nebo herec, začni třeba tím, že si vypůjčíš význačný vzor řeči z reálného života, filmů nebo televize. Cvič si různé hlasové imitace známých lidí a pak tyto hlasové použij k oživení svých cizích postav.

Experimentuj s různými vzory řeči. Například barmanka a městský soudce nejspíš používají svá slova odlišně. Podobně zemědělci mohou mluvit prostými nárečími, zatímco bohatí občané mluví povyšeně a afektovaně. Nech cizí postava piráta řekne: „Ech, braš!“ hlasem Dlouhého Johna Silvera, jak nejlépe dovedeš. Nech inteligentní nestvůry, které neumí obecnou řeč, mluví neohrabanečně s nejlepší gramatikou. Nech opilci a nestvůry nezřetelně mumlají, zatímco ještěrci syčí své výhrůžky.

Při jakékoli interakci s několika cizími postavami nechť dobrodruzi zůstávají středem pozornosti. Nechť cizí postavy mluví s nimi, ne příliš mnoho navzájem. Je-li to možné, nechť většinu mluvení obstará jedna cizí postava, ale pokud potřebuje mluvit několik cizích postav, dej jim odlišné hlasy, aby hráči věděli, kdo je kdo.

POUŽÍVÁNÍ OBLÍČEJE A RUKOU

Při předvádění emocí postavy si pomáhej výrazy ve své tváři. Mrač se, směj se, škleb se, vrč, špul pusu, kouej očima — dělej cokoliv, aby se postava či nestvůra stala pro hráče nezapomenutelná. Když skloubíš výrazy obličeje s neobvyklým hlasem, stane se postava skutečně živá.

Ačkoliv nemusíš vstávat ze židle, můžeš používat své ruce, abys ještě víc oživil cizí postavu. Šlechtic může rukou proříznout vzduch, zatímco mluví kameným monotónním hlasem, kdežto arcimágyně může vyjádřit svou nelibost tichým zvednutím očí v sloup a masírovat si při tom spánky svými prsty.

ZAPOJENÍ HRÁČŮ

Někteří hráči si užívají hraní rolí hrdinů a interakci víc než jiní. Ať je vkus hráčů jakýkoliv, tvé živě hrané cizí postavy a nestvůry mohou inspirovat hráče, aby hráli své postavy se stejnou vervou. To dělá ze sociálních interakcí příležitost pro každého, aby se vžil hlouběji do hry, a vytvoří příběh, jehož protagonisté mají hloubku.

Aby každý měl co dělat během herního sezení zaměřeného více na hraní na hrdiny, uvaž jeden či více z následujících přístupů.

Měj zřetel na hráčské preference. Existují vnitroherní aktivity, které mají hráči raději než jiné, jak se probírá v úvodu této knihy. Hráči, kteří rádi hrají charakterystické svých postav, si libují v interaktivních situacích a je dobré dát těmto hráčům možnost, aby si užili pozornost. Často svým příkladem inspirují další hráče, ale dej pozor, aby tito ostatní hráči měli možnost se zapojit do zábavy.

Hráči, kteří mají rádi prozkoumávání a vyprávění příběhů, jsou obvykle odpovědní za hraní na hrdiny, pokud to posouvá tažení dál a zjevuje víc o světě. Hráči, kteří rádi řeší problémy, často rádi přichází na to, co je třeba říct, aby to změnilo přístup CP. Hráči s vyšetřovatelskými sklony rádi vyprovokovávají reakce CP, takže je lze zpravidla zapojit snadno — i když ne vždy produktivně.

Hráči, kteří rádi optimalizují své postavy a zabíjejí nestvůry se také rádi přou a konflikt v rámci interakce může pomoci těmto hráčům pojmut hraní na hrdiny. Nicméně vytvoření bojových spojení k rozsáhlé interakci (například zkažený vezír, který vyšle vrahů, aby zabili dobrodruhy) je často nejlepší způsob, jak udržet zájem akčně laděných hráčů.

Mír na konkrétní hráče. Vytvářej situace, kde postavy, které se běžně nezajímají o sociální interakci, budou mluvit aspoň chvíli. Třeba dotyčná CP je členem rodiny nebo kontaktem konkrétního dobrodruha a mluví jen s touto postavou. Cizí postava určité rasy nebo povolání může naslouchat pouze postavám, ke kterým cítí příbuznost. Vytvoření pocitu důležitosti může být skvělý způsob, jak vyvolat zájem určitých hráčů, ale nevylučuj hráče, kteří už hrají na hrdiny.

Pokud několik hráčů rozhovoru dominuje, chvilku počkej a pak zapoj ostatní. Můžeš to udělat v rámci role, pokud chceš: „A co váš mohutný přítel? Mluv, barbare! Co mi slíbíš za mou laskavost?“ Nebo se jen hráče zeptej, co dělá jeho postava během rozhovoru. První přístup je lepší pro hráče, kterým už nedělá problém mluvit hlasem své postavy. Druhý přístup funguje lépe pro hráče, kteří potřebují podpořit, aby se zapojili do scénáře hraní na hrdiny.

PŘEDMĚTY

Když se postavy musí prořezat skrz provazy, rozbít okno, nebo roztrískat upírovou raku, jediné pevné pravidlo je toto: pokud mají postavy dost času a správné nástroje, mohou zničit jakýkoliv zničitelný předmět. Při posuzování úspěchu postavy v ničení předmětu použij selský rozum. Může se bojovník prosekat kamennou zdí svým mečem? Ne, meč by se zničil nejspíš dřív než se zde.

Pro účely těchto pravidel je předmět samostatná, neživá věc jako okno, dveře, meč, kniha, stůl, židle nebo kámen, ne budova ani vozidlo, které se skládá z mnoha jiných předmětů.

STATISTIKY PŘEDMĚTŮ

Když jde o čas, můžeš zničitelnému předmětu přiřadit obranné číslo a životy. Můžeš mu dát i imunity, odolání a zranitelnosti vůči konkrétním typům zranění.

Obranné číslo. Obranné číslo předmětu je měřítko, jak těžké je předmět poškodit úderem (protože předmět nemá šanci uhnut). Tabulka obranného čísla předmětu poskytuje doporučené hodnoty OČ pro různé materiály.

Životy. Životy předmětu měří, kolik snese poškození, než ztratí svou strukturální soudržnost. Odolné předměty mají více životů než křehké. Velké předměty také mají zpravidla více životů než malé, pokud zničení malé části předmětu není stejně účinné jako zničení celé věci. Tabulka životů předmětu poskytuje doporučené životy pro křehké a odolné předměty, které jsou velké nebo menší.

TABULKA ŽIVOTŮ PŘEDMĚTU

Velikost	Křehký	Odolný
Drobny (láhev, zámek)	2 (1k4)	5 (2k4)
Malý (truhla, loutna)	3 (1k6)	10 (3k6)
Střední (sud, lustr)	4 (1k8)	18 (4k8)
Velký (povož, okno 2 x 2 sáhy)	5 (1k10)	27 (5k10)

TABULKA OBRANNÉHO ČÍSLA PŘEDMĚTU

Materiál	OČ	Materiál	OČ
Látka, papír, lano	11	Železo, ocel	19
Křišťál, sklo, led	13	Mitril	21
Dřevo, kost	15	Adamantin	23
Kámen	17		

Obrovské a Gigantické předměty. Normální zbraně mají pramalý účinek proti mnoha Obrovským a Gigantickým předmětům, například mohutné soše,

nebetyčnému kamennému sloupu nebo masivnímu balvanu. Avšak jedna pochodeň může zapálit Obrovský gobelin a kouzlo zemětřesení může zabortit kolos v trosky. Pokud chceš, můžeš sledovat životy Obrovského či Gigantického předmětu, nebo můžeš prostě rozhodnout, jak dlouho může předmět odolávat jakékoli zbraní či sile, která na něj působí. Pokud sleduješ životy předmětu, rozděl je do Velkých či menších částí a sleduj životy každé části zvlášť. Zničení jedné z těchto částí může zničit celý předmět. Například Gigantická socha člověka se může svalit, když jedné z jejích Velkých nohou se sníží životy na 0.

Předměty a typy poškození. Předměty jsou imunní vůči jedovému a psychickému poškození. Můžeš rozhodnout, že některé typy poškození jsou účinnější proti konkrétnímu předmětu nebo materiálu než jiné. Například drtivé poškození funguje dobře na roztráskání věcí, ale ne na přeríznutí lana či kůže. Papírové nebo látkové předměty mohou být zranitelné vůči bleskovému a ohnivému poškození. Krumpáč může odštípnout kámen, ale nemůže účinně podřezat strom. Jako obvykle použij svůj nejlepší úsudek.

Prahové poškození. Veliké předměty, například hradby, mají zpravidla zvlášť velkou odolnost, kterou vyjadřuje prahové poškození. Předmět s prahovým poškozením je imunní vůči všem poškozením, pokud jedním útokem či účinkem nezpůsobí určité poškození, které je větší nebo rovné prahovému poškození, přičemž v takovém případě utrpí poškození normálně. Poškození, které je menší než prahové poškození předmětu, se považuje za povrchní a nesnižuje předmětu životy.

Boj

Tato část staví na pravidlech boje v *Příručce hráče* a nabízí rady, jak udržet hladké plynutí hry, když vypukne boj.

SLEDOVÁNÍ INICIATIVY

Pro sledování, kdo je kdy na řadě v boji, můžeš použít několik odlišných metod.

SKRYTÝ SEZNAM

Mnoho Pánů jeskyně si udržuje přehled o iniciativě na seznamu, který hráči nevidí: obvykle na kusu papíru za zástěnou PJ nebo v Excelu na počítači. Tato metoda ti umožňuje mít přehled o účastnících boje, kteří se dosud nezjevili, a tento seznam iniciativ můžeš použít jako místo, kam si budeš zaznamenávat aktuální životy nestvůr i ostatní užitečné poznámky.

Nevýhodou tohoto přístupu je, že každé kolo musíš hráče upozorňovat, když nadejde jejich tah.

VIDITELNÝ SEZNAM

Pro sledování iniciativy můžeš použít například tabuli. Když ti hráči ohlásí svoje hodnoty iniciativy, zapiš je sestupně na tabuli a za každým jménem nechej volné místo, kam budeš zapisovat nestvůry. Můžeš je tam přidávat postupně, nebo hned na začátku.

Můžeš to vylepšit tím, že použiješ magnetky, které připevníš na magnetickou tabuli se jmény postav

a nestvůr, nebo napíšeš tato jména na lístečky, které připevníš pomocí magnetek.

Viditelný seznam umožňuje hráčům sledovat herní pořadí. Když hráči vědí, jaké je pořadí, dokážou si lépe naplánovat svoje akce. Viditelný seznam také odstraňuje nejistotu, kdy budou nestvůry jednat v boji.

Při této technice je dobré, když pověříš jednoho hráče, aby sledoval iniciativu místo tebe, buď na tabuli, nebo na papíře, kam všichni vidí. Tato metoda snižuje počet věcí, o které se musíš starat.

BOJOVÉ KARTY

V tomto přístupu každá postava a každá skupina nestvůr stejného druhu dostane svou vlastní kartu. Když ti hráči ohlásí svoje hodnoty iniciativy, napiš čísla do jejich bojových karet. Když si hodíš na iniciativu nestvůr, udělej to samé. Pak uspořádej karty od nejvyšší po nejnižší do balíčku. Vezmi si seřazené karty a začni navrchu. Když zavoláš jméno hráče, který je na řadě, zmiň také, kdo bude další, díky čemuž hráč začne přemýšlet dopředu. Po akci každé postavy nebo skupiny nestvůr přesuň její kartu na spodek hromádky.

Hráči při použití bojových karet zpočátku neznají herní pořadí a neví, kdy jsou na řadě nestvůry, dokud nezačnou jednat.

SLEDOVÁNÍ ŽIVOTŮ NESTVŮR

V průběhu bojového střetnutí musíš sledovat, kolik každá nestvůra utrpí zranění. Většina PJ sleduje zranění v tajnosti, takže hráči nevědí, kolik životů nestvůr zbyvá. Jestli chceš být tajnůstkářský, nebo ne, je zcela na tobě. Co je důležité, aby sis udržoval přehled o životech každé nestvůry jednotlivě.

Sledování zranění pro jednu nebo dvě nestvůry není obtížné, ale pomáhá mít systém pro větší skupiny nestvůr. Pokud nepoužíváte figurky či jiné vizuální pomůcky, pak nejsnazší způsob, jak si udržovat přehled o nestvůrách, je přiřadit jim unikátní rysy. Popisy jako „zlobr s ošklivou jizvou“ a „zlobr s rohatou přilbou“ pomáhají tobě a hráčům mít přehled, která nestvůra je která. Například si představ, že vedeš střetnutí s třemi zlobry, z nichž každý má 59 životů. Jakmile se hodí na iniciativu, poznač si životy každého zlobra a další poznámky (a dokonce jména, pokud chceš), abys je navzájem odlišil:

Krag (zlobr s jizvou): 59

Thod (zlobr s přilbou): 59

Mur (zlobr, co smrdí jak lejno): 59

Pokud používáš figurky, které představují nestvůry, jeden ze snadných způsobů, jak je odlišit, je dát každému jedinečnou figurku. Pokud používáš stejně vypadající figurky, jež přestavují několik nestvůr, můžeš figurky označit malými nálepkami různých barev, nebo nálepkami s různými písmeny či čísly.

Například v bojovém střetnutí s třemi zlobry můžeš použít tři stejné figurky zlobrů označené nálepkami s písmeny A, B a C, v tomto pořadí. Pro sledování životů zlobrů je můžeš seřadit podle písmene a pak odečítat zranění od jejich životů, jak je utrží. Tvé záznamy mohou po několika kolech boje vypadat nějak takhle:

Zlobr A: 59 53 45 24 14 9 mrtvý

Zlobr B: 59 51 30

Zlobr C: 59

Hráči se často ptají, jak zranění nestvůra vypadá. Neměj pocit, že musíš odhalit přesné životy, ale jestli je nestvůra pod polovinou svého maxima životů, je fér říci, že má viditelná poranění a vypadá zničeně. Nestvůra, která přišla o polovinu svých životů, můžeš popsat jako zkravenou, čímž v boji proti sveřepému protivníkovi dáš hráčům pocit pokroku a pomůžeš jim posoudit, kdy mají použít svá nejmocnější kouzla a schopnosti.

POUŽÍVÁNÍ A SLEDOVÁNÍ STAVŮ

Nejrůznější pravidla a schopnosti ve hře dají jasně najevo, když způsobí tvorovi nějaký stav. Můžeš také uplatňovat stavy za běhu. Jsou dělané tak, aby bylo pro tebe intuitivní, kdy to udělat. Například, pokud je postava v situaci, kdy není při vědomí, třeba když spí, můžeš prohlásit, že postava je v bezvědomí. Nebo postava právě zakopla a spadla na zem? Je nyní ležící.

Sledování stavů se může stát ošemetné. Pro nestvůry je často nejjednodušší sledovat stavy na bojových kartách, nebo kdekoliv tam, kde sledujete iniciativu. Hráči by si měli pamatovat stavy, které ovlivňují jejich postavy. Protože hráči mají motiv zapomínat nebo přehlížet škodlivé stavy, měly by se stavy ovlivňující postavu také vyznačit na bojových kartách nebo tabuli.

Můžeš také zkoušit mít po ruce zásobu lístečků s vyznačenými stavy a jejich účinky. Pak podávej lístečky hráčům, když jejich postavy utrzí dané stavy. Jasné

růžový lístek navrchu deníku postavy může pomoci i tomu nezapomenutlivějšímu hráči si pamatovat účinky vystrašení nebo zmámení.

NESTVŮRY A KRITICKÉ ZÁSAHY

Nestvůra se řídí stejným pravidlem pro kritické zásahy jako hráčská postava. Avšak pokud používáš průměrné zranění nestvůry, místo házení, možná si říkáš, jak pojmot kritický zásah. Když nestvůra způsobí kritický zásah, hod všechny kostkami zranění spojenými se zásahem a příčti je k průměrnému zranění. Pokud například goblin normálně způsobuje při zásahu sečné zranění 5 (1k6 + 2) a způsobí kritický zásah, způsobí sečné zranění 5 + 1k6.

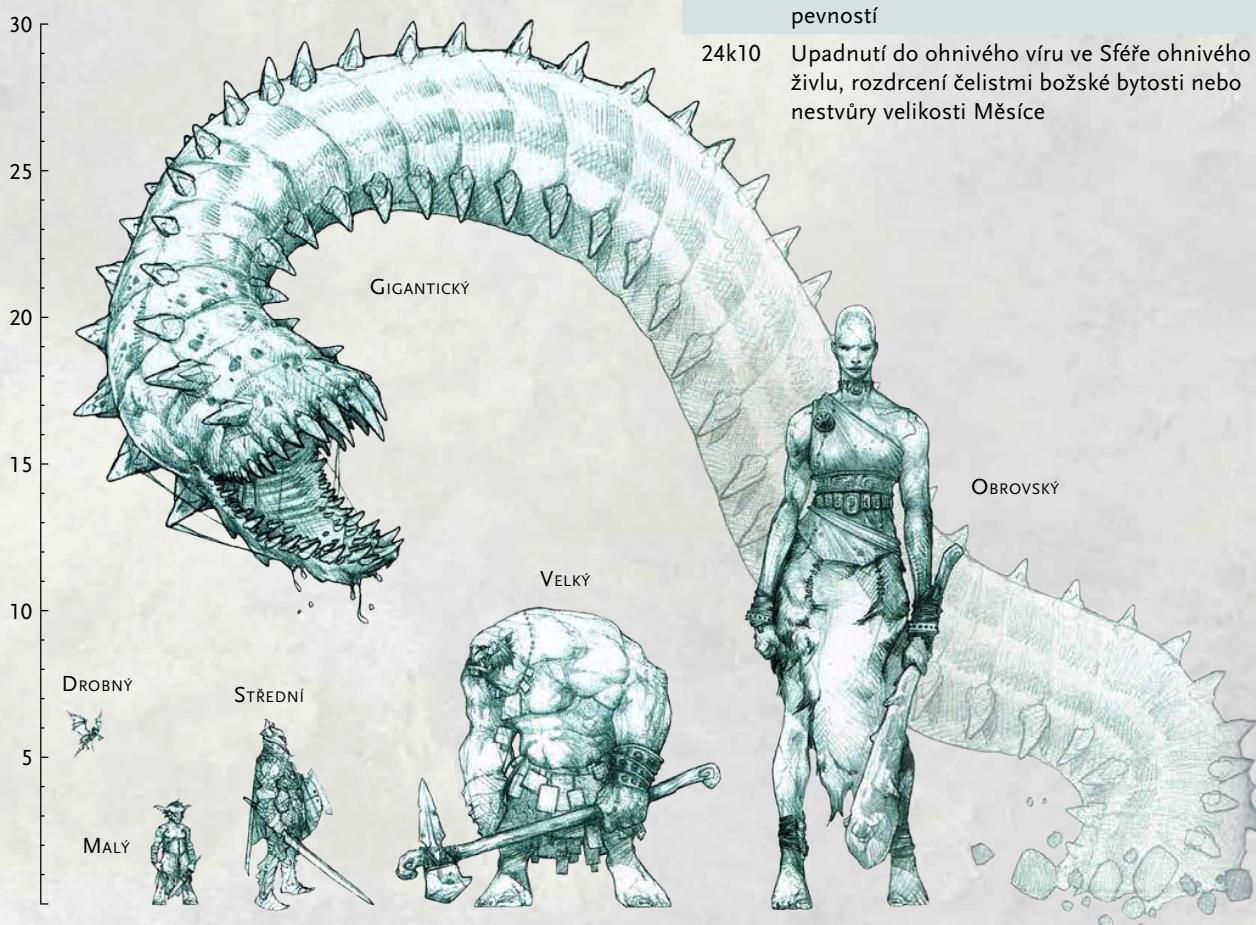
IMPROVIZOVANÉ ZRANĚNÍ

Nestvůra nebo účinek obvykle udávají množství zranění, které způsobují. Ale v některých případech potřebuješ stanovit zranění za běhu. Tabulka improvizovaného zranění ti dává doporučení pro takové situace.

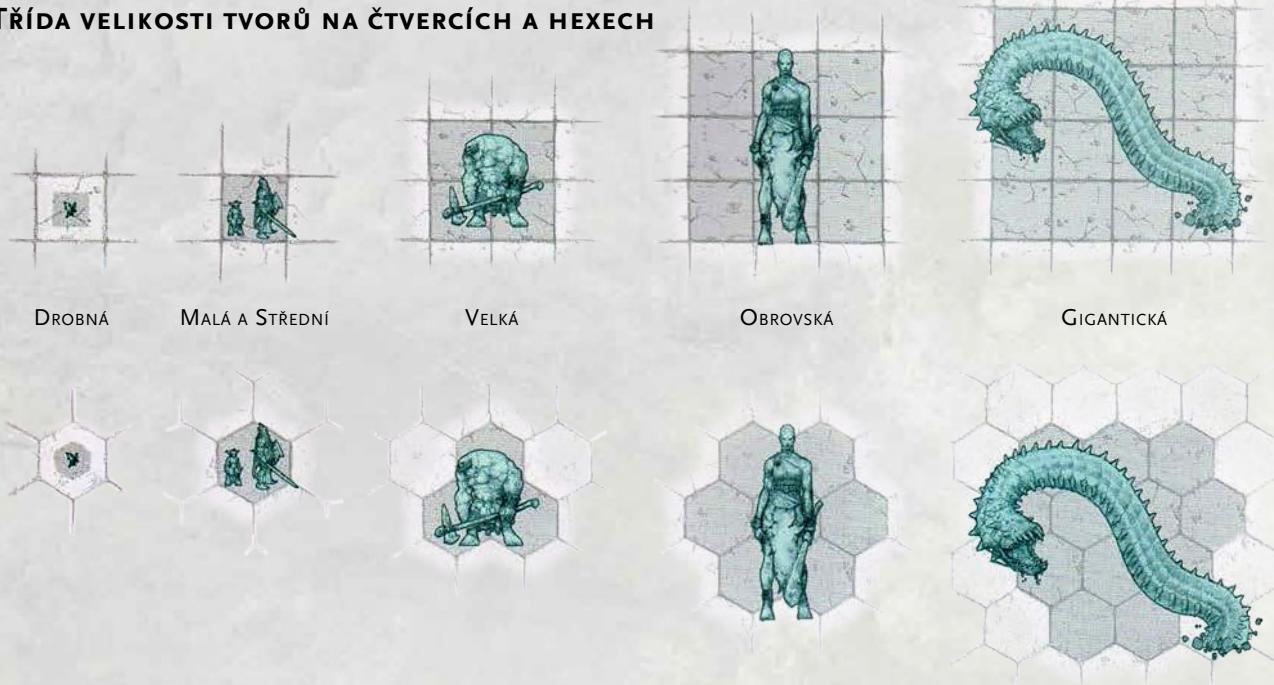
TABULKA IMPROVIZOVANÉHO ZRANĚNÍ

Kostky Příklady

1k10	Popálení uhlím, zasažení padající knihovnou, píchnutí otrávenou jehlou
2k10	Zasažení bleskem, upadnutí do ohniště
4k10	Zasažení padajícími troskami v hroutící se chodbě, upadnutí do nádrže s kyselinou
10k10	Rozdrcení zdmi lisu, zasažení vířícími kovovými čepelmi, brouzdání se proudem lávy
18k10	Ponoření se do lávy, zasažení havarující létající pevností
24k10	Upadnutí do ohnivého víru ve Sféri ohnivého živlu, rozdrcení čelistmi božské bytosti nebo nestvůry velikosti Měsíce



TŘÍDA VELIKOSTI TVORŮ NA ČTVERCÍCH A HEXECH



Tabulka závažnosti zranění dle úrovně je vodítkem, jak smrtící jsou tyto hodnoty zranění pro postavy na různých úrovních. Vezmi úroveň postavy a způsobené zranění a zjistíš míru závažnosti zranění.

TABULKA ZÁVAŽNOSTI ZRANĚNÍ DLE ÚROVNĚ

Úroveň postav	Nepříjemná	Nebezpečná	Vražedná
1. – 4.	1k10	2k10	4k10
5. – 10.	2k10	4k10	10k10
11. – 16.	4k10	10k10	18k10
17. – 20.	10k10	18k10	24k10

Zranění, které je **nepříjemné**, nejspíš postavy na vyznačených úrovních nezabije, ale vážně oslabená postava může tímto zraněním padnout.

Oproti tomu **nebezpečné** hodnoty zranění představují vážnou hrozbu pro slabší postavy a mohly by potenciálně zabít postavu na vyznačené úrovni, pokud by jí chybělo mnoho životů.

Jak už název napovídá, **vražedné** zranění je dostačné, aby snížilo postavě na vyznačené úrovni životy na 0. Tento stupeň zranění může namísto zabít dokonce i mocné postavy, pokud jsou už zraněné.

POSUZOVÁNÍ OBLASTÍ ÚČINKU

Mnohá kouzla a jiné herní prvky vytváří oblasti účinku, například kužel a kouli. Nepoužívejte-li figurky nebo jiné vizuální pomůcky, může být občas těžké určit, kdo je v oblasti účinku a kdo není. Nejsnadnější způsob, jak se vypořádat s takovou nejistotou, je použít svůj instinkt a rozhodnout.

Pokud bys měl zájem o výraznější pokyn, zvaž použití Tabulky cílů v oblastech účinku. Při použití tabulky si představ, kteří účastníci boje jsou poblíž sebe, a pro určení počtu těchto účastníků, kteří jsou chyceni v oblasti účinku, se podívej do tabulky. Přičti nebo odečti cíle na základě toho, jak moc se potenci-

álně shlukují. Pro určení počtu cílů pro toto přičtení nebo odečtení zvaž hod 1k3.

TABULKA CÍLŮ V OBLASTECH ÚČINKU

Oblast	Počet cílů
Dráha	Délka (v sázích) $\div 6$ (zaokr. nahoru)
Koule či kruh	Poloměr (v sázích, zaokr. nahoru)
Krychle či čtverec	Velikost (v sázích, zaokr. nahoru)
Kužel	Velikost (v sázích) $\div 2$ (zaokr. nahoru)
Válec	Poloměr (v sázích, zaokr. nahoru)

Například, pokud kouzelník nasměruje *hořící ruce* (kužel 3 sáhy) na blízkou tlupu orků, můžeš použít tabulku a říct, že jsou zacílení dva orkové ($3 \div 2 = 1,5$, zaokrouhleno nahoru na 2). Podobně čaroděj může vyslat *blesk* (dráha 20 sáhů) na nějaké zlobry a skuruty a ty můžeš použít tabulku a říct, že jsou zacílené čtyři nestvůry ($20 \div 6 = 3,33$, zaokrouhleno nahoru na 4).

Tento přístup je zaměřen na jednoduchost na úkor prostorové přesnosti. Pokud preferuješ větší nádech taktiky, uvaž použití figurek.

ZACHÁZENÍ S DAVY

Udržování plynulého boje svižným tempem může být obtížné, když jsou do boje zapojeny desítky nestvůr. Když hrájete na nabitém bojišti, můžeš urychlit hru tím, že se zřekneš hodů na útok ve prospěch přiblížného průměrného počtu zásahů, který velká skupina nestvůr může způsobit cíli.

Místo aby sis házel na útok, urči, jaký minimální hod k20 tvor potřebuje, aby zasáhl cíl, po odečtení útočného bonusu od OČ cíle. Tento výsledek budeš potřebovat v průběhu souboje, takže je dobré si ho poznačit.

Onen minimální hod k20 vyhledej v Tabulce davorých útoků. Tabulka udává, kolik tvorů, kteří potřebují tento hod kostkou či vyšší, musí zaútočit na cíl, aby

jeden z nich zasáhl. Pokud toto množství tvorů útočí na cíl, jejich společné úsilí vyústí v to, že jeden z nich zasáhne cíl.

Například, osm orků obklíčí bojovníka. Útočný bonus orků je +5 a bojovníkovo OČ je 19. Orkové potřebují hodit 14 či více, aby zasáhli bojovníka. Podle tabulky za každé tři orky, kteří zaútočí na bojovníka, jeden z nich zasáhne. Je dostatek orků pro dvě skupiny po třech. Zbývajícím dvěma orkům se nepodaří bojovníka zasáhnout.

Pokud útočící tvorové způsobují různé množství zranění, předpokládej, že tvor, jenž způsobuje největší zranění, je ten, který zasáhne. Pokud tvor, který zasáhne, má několik útoků se stejným útočným bonusem, předpokládej, že zasáhne jednou s každým z těchto útoků. Pokud útoky tvora mají různé útočné bonusy, vyřeš každý útok zvlášť.

Tento systém pro řešení útoků ignoruje kritické zásahy ve prospěch snížení počtu hodů kostkou. Pokud počet účastníků boje ubude, přepni zpět do používání jednotlivých hodů kostkou, abys předešel situacím, kdy jedna strana nemá šanci zasáhnout tu druhou.

TABULKA DAVOVÝCH ÚTOKŮ

Potřebný hod k20	Počet potřebných útočníků, aby jeden zasáhl
1–5	1
6–12	2
13–14	3
15–16	4
17–18	5
19	10
20	20

POUŽÍVÁNÍ FIGUREK

V boji se hráči mohou často opřít o tvé popisy, díky kterým si představí, kde jsou postavy ve vztahu k jejich okolí a nepřátelům. Ale některé komplexní souboje je snazší hrát s vizuálními pomůckami, z nichž nejběžnější jsou figurky a herní plán. Pokud rád sestrojuješ modely terénu, buduješ trojrozměrné jeskyně, nebo kreslíš mapy na velké vinylové podložky, měl bys také zvážit používání figurek.

Příručka hráče nabízí jednoduchá pravidla pro znázornění boje pomocí figurek na herním plánu. Tato část staví na onom materiálu.

TAKTICKÉ MAPY

Taktické mapy můžeš kreslit barevnými fixami na vlhkém hadrem otřatelnou vinylovou podložku s čtvercovými políčky o straně 1 palec, na velký list papíru nebo podobný rovný povrch. Předtištěné plakátové mapy, mapy složené z kartonových dílků a vymodelovaný terén ze sádry či pryskyřice jsou také zábavné.

Nejběžněji používaná jednotka pro taktické mapy je čtvercové pole o straně 1 sáh (5 stop) a mapy s mřížkami jsou běžně dostupné a snadno vyrobitelné. Ale nemusíš vůbec používat mřížku. Můžeš měřit vzdálenosti pomocí svinovacího či krejčovského metru, provázku nebo špejlí s vyznačenými úseky vzdáleností. Jinou možností je hrát na podložce pokryté palcovými šestiúhelníky (zvanými také hexy), která kombinuje snadné počítání mřížky s flexibilnějším pohybem na čisté ploše. Ale chodby jeskyně s rovnými zdmi a pravými úhyly se na hexy nekreslí snadno.

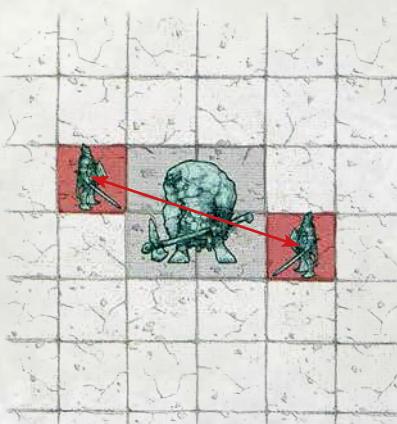
VELIKOST TVORŮ NA ČTVERCÍCH A HEXECH

Třída velikosti tvora určuje, kolik místa zabírá na čtvercích nebo hexech, jak udává Tabulka místa a třídy velikosti tvora. Pokud figurka, kterou používáš pro nestvůru, zabírá jiné místo, než je v tabulce, je to v pořádku, ale pro všechna ostatní pravidla ber nestvůru podle její oficiální třídy velikosti. Například pro Obrovského obra používáš figurku, která má Velký podstavec. Tento obr zabírá na bojišti méně místa než určuje jeho třída velikosti, ale přesto je Obrovský pro účely pravidel jako chvat.

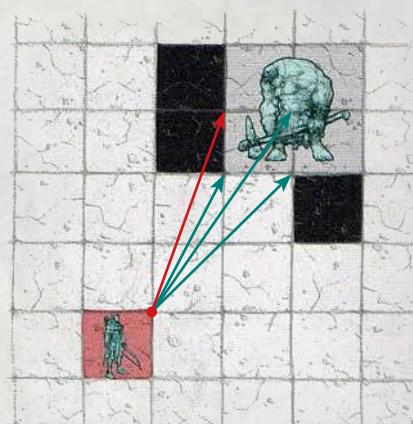
TABULKA MÍSTA A TŘÍDY VELIKOSTI TVORA

Velikost	Místo: čtverce	Místo: hexy
Drobná	4 na čtverec	4 na hex
Malá	1 čtverec	1 hex
Střední	1 čtverec	1 hex
Velká	4 čtverce (2 x 2)	3 hexy
Obrovská	9 čtverců (3 x 3)	7 hexů
Gigantická	16 čtverců (4x4) či více	12 hexů či více

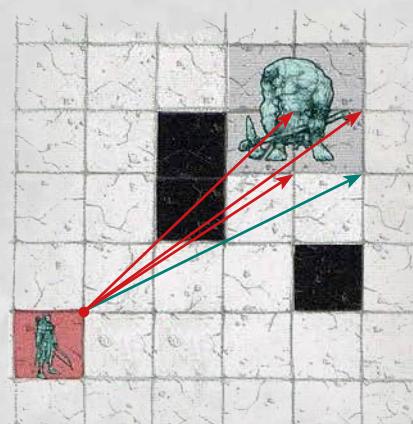
OBSTOUPENÍ (ČTVERCE)



POLOVÍČNÍ KRYT (ČTVERCE)



TŘÍČVRTEČNÍ KRYT (ČTVERCE)



OBLASTI ÚČINKŮ

Oblast účinku kouzla, schopnosti nestvůry nebo jiné schopnosti se musí přeložit na čtverce nebo hexy, aby se určilo, jaké jsou v oblasti potenciální cíle, a jaké nejsou.

Jako výchozí bod oblasti účinku zvol průsečík čtverců nebo hexů a pak se říd jejími pravidly jako normálně. Je-li oblast účinku kruhová a pokrývá aspoň polovinu čtverce, pak na daný čtverec působí.

VÝHLED

Pro přesné určení, jestli existuje výhled mezi dvěma poli, vyber roh jednoho pole a veď pomyslnou úsečku z tohoto rohu do jakékoliv části druhého pole. Pokud aspoň jedna taková úsečka neprotíná ani se nedotýká předmětu nebo účinku, který blokuje vidění — například kamenná zeď, tlustý závěs či hustý mlžný oblak — pak výhled existuje.

KRYT

Při rozhodování, jestli má cíl kryt proti útoku nebo jinému účinku na herním plánu, zvol roh útočníkova čtvercového pole nebo výchozí bod oblasti účinku. Pak veď pomyslné úsečky z tohoto rohu do každého rohu libovolného pole, na kterém se nachází cíl. Pokud jsou jedna nebo dvě úsečky blokovány překážkou (včetně jiného tvora), tak cíl má poloviční kryt. Pokud jsou tři nebo čtyři pomyslné úsečky blokovány, ale útok stále může dosáhnout cíle (například, když je cíl za střílnou), tak cíl má tříčtvrtiční kryt.

Pro hexová pole použij stejný postup jako u čtvercových, přičemž pomyslné úsečky budou mezi vrcholy šestiúhelníků. Cíl má poloviční kryt, pokud jsou blokovány překážkou až tři úsečky, a tříčtvrtiční kryt, pokud jsou blokovány čtyři nebo více úseček, ale útok stále může dosáhnout cíle.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: OBSTOUPENÍ

Pokud pravidelně požíváte figurky, obstoupení dává účastníkům boje jednoduchou možnost, jak získat výhodu k hodům na útok proti běžnému nepříteli.

Tvor nemůže obstupovat nepřítele, kterého nevidí. Tvor nemůže obstupovat ani v době, kdy je bezmocný. Velký nebo větší tvor obstupuje, pokud aspoň jedno pole jeho místa je způsobilé pro obstoupení.

Obstoupení na čtvercích. Když tvor a aspoň jeden jeho spojenec sousedí s nepřítelem a jsou na protějších stranách nebo rozích nepřítelova místa, tak obstupují tohoto nepřítele a každý z nich má výhodu k hodům na útok na blízko proti tomuto nepříteli.

V případě pochybností, jestli dva tvorové obstupují nepřítele na herním plánu, veď pomyslnou úsečku mezi středy míst tvorů. Jestli úsečka prochází přes protější strany nebo rohy nepřítelova místa, tak je nepřítel obstoupený.

Obstoupení na hexech. Když tvor a aspoň jeden jeho spojenec sousedí s nepřítelem a jsou na protějších stranách nepřítelova místa, tak obstupují tohoto nepřítele a každý z nich má výhodu k hodům na útok na blízko proti tomuto nepříteli. Spočítej hexy kolem nepřítele od tvora k jeho spojenci. Proti Střednímu či menšímu tvorovi spojenci obstupují, pokud jsou mezi nimi 2 hexy. Proti Velkému tvorovi spojenci obstupují, pokud jsou mezi nimi 4 hexy. Proti Obrovskému tvorovi musí být mezi nimi 5 hexů. Proti Gigantickému tvorovi musí být mezi nimi aspoň 6 hexů.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: ÚHLOPŘÍČKY

Příručka hráče uvádí jednoduchou metodu, jak počítat pohyb a měřit dosah a dostrel na herním plánu: každé pole se počítá jako 1 sáh, i když se pohybujete úhlopříčně. Ačkoliv díky ní rychle odsýpá hraní, porušuje zákony geometrie a je nepřesná na dlouhé vzdálenosti. Toto volitelné pravidlo je realističtější, ale vyžaduje během boje více úsilí.

Když měříš úhlopříčný dosah (dostrel) nebo pohyb na čtverečkovém herním plánu, první úhlopříčné pole se počítá jako 1 sáh, ale druhé se počítá jako 2 sáhy. Tento vzorec 1 sáhu a pak 2 sáhů pokračuje, kdykoliv počítáš úhlopříčně, i když se mezi různými částmi úhlopříčného pohybu mezi ním pohybuješ vodorovně nebo svisle. Například, postava se pohně o jedno pole úhlopříčně (1 sáh), pak tři pole rovně (3 sáhy) a pak další pole úhlopříčně (2 sáhy), což je celkem 6 sáhů pohybu.

VOLITELNÉ PRAVIDLO: ROZEZNÁVÁNÍ STRAN

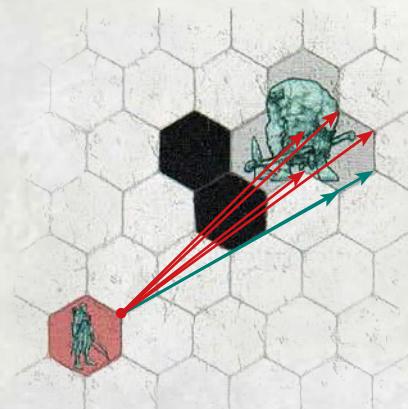
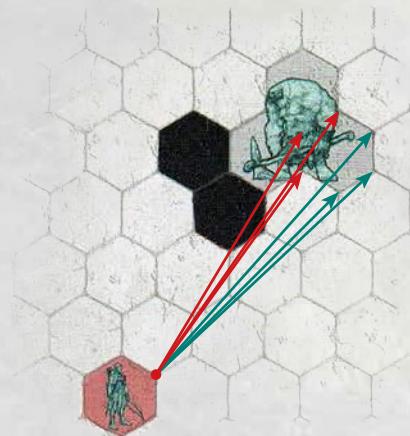
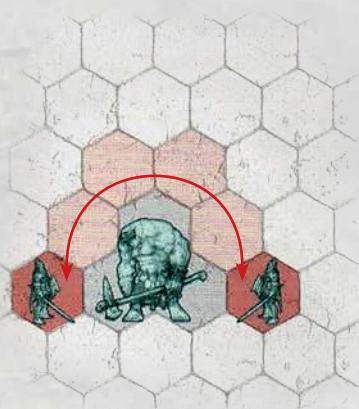
Pokud chceš přesně rozeznávat, kterým směrem stojí tvor čelem, uvaž použití tohoto volitelného pravidla.

Kdykoliv tvor skončí svůj tah, může změnit směr, kterým stojí čelem. Každý tvor má čelní sektor (směr,

OBSTOUPENÍ (HEXY)

POLOVÍČNÍ KRYT (HEXY)

TŘÍČTVRTEČNÍ KRYT (HEXY)



kterým stojí čelem), levý a pravý sektor a zadní sektor. Tvor také může změnit směr, kterým stojí čelem, jako reakci, když se pohně nějaký jiný tvor.

Tvor může běžně zacílit jen tvory ve svém čelním nebo bočních sektorech. Nevidí do zadního sektoru. To znamená, že útočník v tvorově zadním sektoru si hází na útok proti němu s výhodu.

Štíty uplatní svůj bonus k OČ jen proti útokům z čelního sektoru nebo ze stejněho bočního sektoru, jako je štít. Například bojovník se štítem v levé ruce ho může použít jen proti útokům z čelního a levého sektoru.

Klidně stanov, že ne všechni tvorové mají všechny typy sektorů. Například amorfni okrový rosol může ohrožovat všechny své sektory jako čelní, zatímco hydra může mít tři čelní sektory a jeden zadní.

Na čtvercích vybereš jednu stranu tvorova místa jako směr, ke kterému je postaven čelem. Z každého rohu této strany nakreslí vnější čáru, čímž určíš čtverce v jeho čelním sektoru. Opačná strana místa určuje jeho zadní sektor stejným způsobem. Zbývající plochy na každé straně tvora tvoří jeho boční sektory.

Určení čelního, zadního a bočních sektorů na hexech vyžaduje více úsudku. Vyber jednu stranu tvorova místa a vytvoř klín, který odsud vychází, jako čelní sektor, a další na opačné straně tvora jako zadní sektor. Zbývající plochy na každé straně tvora tvoří jeho boční sektory.

Čtverec nebo hex může být ve více než jednom sektoru, podle toho, jak jsi nakreslil čáry z tvorova místa. Leží-li více než polovina čtverce či hexu v jednom sektoru, je v tomto sektoru. Je-li rozdělen přesně uprostřed, použij toto pravidlo: leží-li polovina v čelním sektoru, je v tomto sektoru. Je-li polovina z něj v bočním sektoru a polovina v zadním sektoru, je v bočním sektoru.

POSUZOVÁNÍ NAČASOVÁNÍ REAKCE

Typičtí účastníci boje používají jako své reakce v boji zpravidla příležitostný útok a připravenou akci v rámci akce Příprava. Různá kouzla a schopnosti dávají tvorovi další možnosti reakce a někdy může být obtížné posoudit načasování reakce. Obecně platí toto: říď se jakýmkoliv načasováním, které je uvedeno v popisu reakce. Například příležitostná akce a kouzlo štít mají jasně uveden fakt, že mohou přerušit své spouštěče. Pokud reakce nemá uvedeno žádné načasování, nebo je načasování nejasné, reakce nastane, až skončí její spouštěče, jako v případě akce Reakce.

KOMBINOVÁNÍ HERNÍCH ÚČINKŮ

Různé herní prvky mohou účinkovat na cíl najednou. Ale pokud dva či více herních prvků mají stejný název, započítává se pouze jeden z nich — ten nejsilnější — zatímco se překrývají doby trvání jejich účinků. Pokud se například cíl vznítí kvůli rysu ohnivého elementála Ohnivá forma, pokračující ohnivé zranění se nevzvýší, pokud se hořící cíl opět vystaví stejnemu rysu. Herní prvky zahrnují kouzla, schopnosti povolání, odbornosti, rasové rysy, schopnosti nestvůr a kouzelné předměty. Viz související pravidlo v části

„Kombinování magických účinků“ v 10. kapitole *Příručky hráče*.

PRONÁSLEDOVÁNÍ

Striktní aplikace pravidel pohybu může změnit potenciálně napínavé pronásledování v nudnou, předvídatelnou záležitost. Rychlejší tvorové vždycky dohoní ty pomalejší, zatímco tvorové se stejnou rychlosťí nikdy nezkrátí vzdálenost mezi nimi. Tento soubor pravidel může udělat pronásledování napínavější zařazením náhodných prvků.

ZAČÁTEK PRONÁSLEDOVÁNÍ

Pronásledování vyžaduje kořist a aspoň jednoho pronásledovatele. Účastníci, kteří ještě nejsou v pořadí iniciativy, si musí hodit na iniciativu. Stejně jako v boji, každý účastník pronásledování může provést jednu akci a pohyb ve svém tahu. Pronásledování skončí, když jedna strana vypadne, nebo kořist uteče.

Když začne pronásledování, určí počáteční vzdálenost mezi kořistí a pronásledovatelem. Sleduj vzdálenost mezi nimi a urči pronásledovatele, který je nejbližší kořisti, jako vedoucího. Vedoucí pronásledovatel se může každé kolo měnit.

VEDENÍ PRONÁSLEDOVÁNÍ

Účastníci pronásledování jsou silně motivovaní použít akci Sprint každé kolo. Pronásledující, kteří se zastaví na seslání kouzla a zaútočení, se vystavují riziku, že ztratí kořist, a kořist, která to udělá, bude pravděpodobně chycena.

BĚH

Během pronásledování může účastník volně použít akci Sprint tolíkrát, kolik je 3 + jeho oprava Odolnosti. Každé další použití akce Sprint, které tvor provede během pronásledování, vyžaduje, aby uspěl v ověření Odolnosti se SO 10 na konci svého tahu, jinak utrpí jeden stupeň únavy.

Účastník vypadne z pronásledování, pokud jeho únava dosáhne 5. stupně, neboť se změní jeho rychlosť na 0. Tvor může odstranit stupně únavy, které získal během pronásledování, když si krátce nebo důkladně odpočine.

KOUZLA A ÚTOKY

Účastník pronásledování může útočit a seslat kouzla proti ostatním tvorům v dosahu (dostřelu). Pro útoky a kouzla uplatní normální pravidla pro kryt, terén a tak dále.

Účastníci pronásledování běžně na sebe nemohou útočit příležitostně, protože se předpokládá, že se všechni pohybují stejným směrem ve stejnou dobu. Ale účastníci přesto mohou být cíli příležitostních útoků tvorů, kteří se neúčastní pronásledování. Například dobrodruzi, kteří pronásledují zloděje, minou drsňáky v uličce, čímž mohou vyvolat příležitostné útoky drsňáků.

KONEC PRONÁSLEDOVÁNÍ

Pronásledování skončí, když jedna nebo druhá strana zastaví, když kořist unikne, nebo když pronásledovatelé jsou dostatečně blízko, aby kořist chytily.

Pokud žádná ze stran pronásledování nevzdá, kořist si hodí na ověření Obratnosti (Nenápadnosti) na konci každého kola poté, co provedl svůj tah každý účastník pronásledování. Výsledek se porovná s hodnotou pasivního ověření Moudrosti (Vnímání) pronásledovatelů. Pokud se kořist skládá z několika tvorů, hodí si na ověření všichni z nich.

Pokud se kořist nikdy neztratí z výhledu vedoucího pronásledovatele, ověření automaticky neuspěje. Jinak, je-li výsledek ověření kořisti větší než nejvyšší pasivní hodnota, kořist unikne. Pokud ne, pronásledování pokračuje do dalšího kola.

Kořist získá výhodu či nevýhodu ke svému ověření na základě převládajících okolností, jak ukazuje Tabulka faktorů úniku. Pokud jeden či více faktorů dává kořisti výhodu i nevýhodu k jejímu ověření, nemá nic z toho, jako obvykle.

TABULKA FAKTORŮ ÚNIKU

Faktor	Ověření má...
Kořist se může skrýt za mnoha věcí	Výhodu
Kořist je ve velmi zalidněné či hlučné oblasti	Výhodu
Kořist moc nemá, za co by se skryla	Nevýhodu
Kořist je v nezalidněné či tiché oblasti	Nevýhodu
Vedoucí pronásledovatel je hraničář, nebo má zdatnost v Přežití	Nevýhodu

Jiné faktory mohou pomoci nebo bránit schopnosti kořisti uniknout, dle tvé úvahy. Například kořist s kouzlem *víly oheň* seslaným na ni může mít nevýhodu k ověřením, aby unikla, protože je mnohem snazší si jí všimnout.

Únik nemusí nutně znamenat, že kořist utekla svým pronásledovatelům. Například v městském prostředí může únik znamenat, že kořist splynula s davem, nebo zaběhla za roh a není jasné, kam běžela.

KOMPLIKACE PRONÁSLEDOVÁNÍ

Tak jako v každé dobré scéně s pronásledováním, mohou vyvstat komplikace a udělat pronásledování víc nervydrásající. Tabulky Komplikace pronásledování ve městě a Komplikace pronásledování v divočině nabízí několik příkladů.

Komplikace nastávají náhodně. Každý účastník pronásledování si hodí k20 na konci svého tahu. Podívej se do příslušné tabulky a urči, jestli nastala komplikace. Pokud ano, ovlivní dalšího účastníka pronásledování v pořadí iniciativy, ne toho, kdo si hodil kostkou. Účastník, který si hodil kostkou, nebo ten, který je ovlivněn komplikací, mohou utratit inspiraci k potlačení komplikace.

Postavy mohou vytvořit své vlastní komplikace, aby setřásly pronásledovatele (například seslat kouzlo pavučina v úzké ulici). Posuď je, jak chceš.



KOMPLIKACE PRONÁSLEDOVÁNÍ VE MĚSTĚ

k2o Komplikace

- 1 Tvou cestu blokuje velká překážka jako kůň nebo povoz. Hoď si na ověření Obratnosti (Akrobacie) se SO 15, jestli přes ní projdeš. Při neúspěchu se překážka bere jako 2 sáhy těžkého terénu.
- 2 Tvou cestu blokuje dav. Hoď si buď ne ověření Síly (Atletiky), nebo Obratnosti (Akrobacie) (dle své volby) se SO 10, jestli se proklestíš davem bez zdržení. Při neúspěchu se dav bere jako 2 sáhy těžkého terénu.
- 3 Tvou cestu blokuje velké skleněné okno či podobná bariéra. Hoď si záchranný hod na Sílu se SO 10, jestli se probiješ bariérou a budeš pokračovat. Při neúspěchu se od bariéry odrazíš a jsi sražen k zemi.
- 4 V cestě ti stojí bludiště sudů, beden či podobných překážek. Hoď si buď na ověření Obratnosti (Akrobacie), nebo Inteligence (dle své volby) se SO 10, jestli jím v pohodě projdeš. Při neúspěchu se bludiště bere jako 2 sáhy těžkého terénu.
- 5 Země pod tvýma nohami je kluzká od deště, rozlitého oleje nebo jiné kapaliny. Hoď si záchranný hod na obratnost se SO 10. Při neúspěchu upadneš na zem.
- 6 Narazíš na psí smečku bojující o žráclo. Hoď si na ověření Obratnosti (Akrobacie) se SO 10, jestli se proklestíš smečkou bez zdržení. Při neúspěchu jsi pokousán a utrpíš bodné zranění 1k4 a psi se berou jako 1 sáh těžkého terénu.
- 7 Naběhl jsi do rvačky. Hoď si na ověření Síly (Atletiky), Obratnosti (Akrobacie), nebo Charismatu (Zastrášování) (dle své volby) se SO 10, jestli se proklestíš rvačkou bez zdržení. Při neúspěchu utrpíš drtivé zranění 2k4 a rvačka se bere jako 2 sáhy těžkého terénu.
- 8 Tvou cestu blokuje žebrák. Hoď si na ověření Síly (Atletiky), Obratnosti (Akrobacie), nebo Charismatu (Zastrášování) (dle své volby) se SO 10, jestli se přes něj dostaneš bez zdržení. Hodíš-li žebrákovy minci, automaticky uspěješ. Při neúspěchu se žebrák bere jako 1 sáh těžkého terénu.
- 9 Příliš horlivá **stráž** (herní statistiky viz Bestiář) si tě s někým spletla. Pohněš-li se ve svém tahu o 4 nebo více sáhů, stráž na tebe zaútočí příležitostným útokem kopím (+3 k zásahu; při zásahu bodné zranění 1k6 + 1).
- 10 Jsi přinucen ostře zahnout, aby ses vyhnul srážce s něčím neschůdným. Hoď si na záchranný hod na Obratnost se SO 10, jestli to ve svém tahu zvládneš. Při neúspěšném záchranném hodu se s tím tvrdě srazíš a utrpíš drtivé zranění 1k4.
- 11–20 Žádná komplikace.

KOMPLIKACE PRONÁSLEDOVÁNÍ V DIVOČINĚ

k2o Komplikace

- 1 Tvá cesta tě zavedla skrz husté kroví. Hoď si buď na ověření Síly (Atletiky), nebo Obratnosti (Akrobacie) (dle své volby) se SO 10, jestli se proklestíš krovím bez zdržení. Při neúspěchu se kroví bere jako 1 sáh těžkého terénu.
- 2 Hrozí, že nerovná zem zpomalí tvůj postup. Hoď si na ověření Obratnosti (Akrobacie) se SO 10, jestli to ustojíš. Při neúspěšném ověření se zem bere jako 2 sáhy těžkého terénu.
- 3 Probíháš **rojem hmyzu** (herní statistiky viz Bestiář, kde PJ zvolí ten druh hmyzu, který dává největší smysl). Roj na tebe zaútočí příležitostným útokem (+3 k zásahu; při zásahu bodné zranění 4k4).
- 4 Tvou cestu blokuje potok, strž nebo skalnaté dno. Hoď si buď na ověření Síly (Atletiky), nebo Obratnosti (Akrobacie) (dle své volby) se SO 10, jestli ho přejdeš bez zdržení. Při neúspěchu se daná věc počítá jako 2 sáhy těžkého terénu.
- 5 Hoď si záchranný hod na Odolnost se SO 10. Při neúspěchu tě oslepí vanoucí písek, prach, popel, sníh nebo pyl do konce tvého příštího tahu. Když jsi slepý tímto způsobem, tvá rychlosť je poloviční.
- 6 Překvapí tě náhlé převýšení. Hoď si záchranný hod na Obratnost se SO 10, jestli to ustojíš bez zdržení. Když neuspěješ, spadneš z výšky 1k4 sáhů, utrpíš drtivé zranění 1k6 za každé 2 sáhy pádu jako normálně a dopadneš do lehu.
- 7 Vrazíš do lovecké léčky. Hoď si záchranný hod na Obratnost se SO 15, jestli se jí vyhneš. Při neúspěchu jsi chycen do sítě a zadržený. Viz pravidla, jak uniknout ze sítě, kapitola 5, „Vybavení“, v *Příručce hráče*.
- 8 Narazíš na řítící se splašená zvířata. Hoď si na záchranný hod na Obratnost se SO 10. Při neúspěchu jsi sražen k zemi a utrpíš drtivé zranění 1k4 a bodné zranění 1k4.
- 9 Tvá cesta tě zavede poblíž keře břitnice. Buď si hoď záchranný hod na Obratnost se SO 15, nebo použij 2 sáhy pohybu (dle své volby), aby ses břitnicí vyhnul. Při neúspěšném záchranném hodu utrpíš sečné zranění 1k10.
- 10 Jde po tobě domorodý tvor v dané oblasti. PJ zvolí tvora vhodného pro daný terén.
- 11–20 Žádná komplikace.

NAVRHOVÁNÍ TVÝCH VLASTNÍCH TABULEK PRONÁSLEDOVÁNÍ

Zde uvedené tabulky nefungují pro všechna možná prostředí. Pronásledování stokami Baldurovy brány nebo uličkami Menzoberranzanu plných pavoučích sítí tě může inspirovat k vytvoření své vlastní tabulky.

ROZDĚLENÍ

Pronásledovaní tvorové se mohou rozdělit do menších skupinek. Tato taktika nutí pronásledovatele, aby buď rozdělili svou skupinu, nebo umožnili jisté kořisti, aby unikla. Pokud se pronásledování rozdělí do několika menších pronásledování, vyřeš každé pro-

následování zvlášť. Zahrajte kolo jednoho pronásledování a pak kolo druhého pronásledování a tak dále, přičemž sleduj vzdálenosti pro každou skupinu zvlášť.

MAPOVÁNÍ PRONÁSLEDOVÁNÍ

Máš-li příležitost pronásledování naplánovat, udělej si čas na nakreslení hrubé mapy, která zobrazuje trasu. Na konkrétní body vlož překážky, zejména ty, které vyžadují, aby si postavy hodily na ověření vlastnosti nebo záchranný hod, aby se vyhnuly zpomalení nebo zastavení. Nebo použij náhodnou tabulkou komplikací podobnou těm v této části. Jinak improvizuj během hry.

Komplikace mohou být bariéry, které brání postupu, nebo příležitosti pro ublížení. Postavy, které pronásledují lesem sovovědi, si mohou všimnout většího hnázda a na dost dlouho zpomalit, aby na hnázdu zaútočily, nebo na hnázdu vrhnout kameny, a vytvořit tak překážku pro své pronásledovatele.

Mapa pronásledování může být lineární, nebo mít mnoho větví, podle povahy pronásledování. Například pronásledování na důlním vozíku může mít jen pár větví (pokud vůbec), zatímco pronásledování ve stokách může mít mnoho větví.

VÝMĚNA ROLÍ

V průběhu pronásledování je možné, že se pronásledovatelé stanou kořistí. Například, postavy pronásledující zloděje skrz tržiště mohou upoutat nechtěnou pozornost dalších členů zlodějského cechu. Když pronásledují prchajícího zloděje, musí také uniknout zlodějům pronásledujícím je. Hoď si na iniciativu pro nově příchozí a veď obě pronásledování současně. V jiném scénáři prchající zloděj může vběhnout do náruče svých komplíců. Přečíslené postavy se mohou rozhodnout prchnout těmto zlodějům, kteří se rozbehnou za nimi.

OBLÉHACÍ VYBAVENÍ

Obléhací stroje jsou navrženy na dobývání hradů a jiných zdí obehnanych opevnění. Hodně se používají ve válečných taženích. Většina obléhacích strojů se nepohybuje po bojišti sama; vyžadují tvory, aby s nimi pohybovali, nabíjeli je, mířili s nimi a stříleli z nich.

BALISTA

Velký předmět

Obranné číslo: 15

Životy: 50

Imunity vůči zraněním: jedové, psychické

Balista je masivní kuše, která střílí těžké šípové střely velikosti oštěpu. Než se z této zbraně dá vystřelit, musí se nabít a zacílit. Jednu akci trvá ji nabít, jednu akci trvá ji zacílit a jednu akci trvá z ní vystřelit.

Střela. *Útok na dálku zbraní:* +6 k zásahu, dostřel 24/96 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné poškození 16 (3k10).

BERANIDLO

Velký předmět

Obranné číslo: 15

Životy: 100

Imunity vůči zraněním: jedové, psychické

Beranidlo se skládá z pohyblivé střechy, pod níž je na dvou trámech řetězy zavěšený těžký kmen. Kmen je okovaný železem a používá se k bušení do dveří a zátarasů.

Obsluhování beranidla vyžaduje nejméně čtyři Střední tvory. Kvůli střeše má tato obsluha úplný kryt vůči útokům svrchu.

Beranidlo. *Útok na blízko zbraní:* +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden předmět. *Zásah:* Drtivé poškození 16 (3k10).

DĚLO

Velký předmět

Obranné číslo: 19

Životy: 75

Imunity vůči zraněním: jedové, psychické

Dělo používá střelný prach k vrhání těžkých koulí z litého železa vzduchem s ničivou rychlostí. V herním světě bez střelného prachu může být dělo mystické zražení postavené chytrými gnomy či kouzelnickými inženýry,

Dělo obvykle podepírá dřevěný rám s koly. Než lze z děla vystřelit, musí se nabít a zacílit. Jednu akci trvá ho nabít, jednu akci trvá ho zacílit a jednu akci trvá z něj vystřelit.

Dělová koule. *Útok na dálku zbraní:* +6 k zásahu, dostřel 120/480 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé poškození 44 (8k10).

KOTEL, ZÁVĚSNÝ

Velký předmět

Obranné číslo: 19

Životy: 20

Imunity vůči zraněním: jedové, psychické

Jedná se o železný kotel, který je zavěšený tak, že ho lze snadno převrhnut a vylít jeho obsah. Jakmile je kotel prázdný, musí se znova naplnit — a jeho obsah se obvykle musí dohrát — než se dá použít znovu. Naplnit kotel trvá tři akce a vylít ho zabere jednu akci.

Kotle se dají naplnit jinými kapalinami, například kyselinou nebo zeleným slizem, s jinými účinky.

Vroucí olej. Kotel vylije vroucí olej na plochu 2 × 2 sáhy přímo pod ním. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 15. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 10 (3k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

OBLÉHACÍ VĚŽ

Gigantický předmět

Obranné číslo: 15

Životy: 200

Imunity vůči zraněním: jedové, psychické

Obléhací věž je pohyblivá dřevěná konstrukce s trámovým rámem a příčkami ve stěnách. Díky velkým dřevěným kolům či válcům ji mohou tlačit nebo táhnout vojáci či tažná zvířata. Střední či menší tvorové mohou použít obléhací věž, aby se dostali na vrch zdí



až do výšky 8 sáhů. Tvor ve věži má úplný kryt vůči útokům z vnějšku věže.

ONAGER

Velký předmět

Obranné číslo: 15

Životy: 100

Imunity vůči zraněním: jedové, psychické

Onager je typ katapultu, který metá těžké projektily po vysoké balistické křivce. Ty mohou zasáhnout cíle za krytem. Než lze z onageru vystřelit, musí se nabít a zacílit. Dvě akce trvá ho nabít, dvě akce trvá ho zacílit a jednu akci trvá z něj vystřelit.

Onager typicky metá těžký kámen, i když může metat i jiné druhy projektilů, s odlišnými účinky.

Velký kámen. *Útok na dálku zbraní:* +5 k zásahu, dostrel 40/160 sáhů (nelze zasáhnout cíle do 12 sáhů od onageru), jeden cíl. *Zásah:* Drtivé poškození 27 (5k10).

TREBUCHET

Obrovský předmět

Obranné číslo: 15

Životy: 150

Imunity vůči zraněním: jedové, psychické

Trebuchet je mocný vahadlový katapult, který vrhá svou munici po vysoké balistické křivce, takže může zasáhnout cíle za krytem. Než lze z trebuchetu vystřelit, musí se nabít a zacílit. Dvě akce trvá ho nabít, dvě akce trvá ho zacílit a jednu akci trvá z něj vystřelit.

Trebuchet typicky metá těžký kámen. Ale může střílet i jiné druhy projektilů, například sudy s olejem či splašky, s odlišnými účinky.

Velký kámen. *Útok na dálku zbraní:* +5 k zásahu, dostrel 50/240 sáhů (nelze zasáhnout cíle do 12 sáhů od trebuchetu), jeden cíl. *Zásah:* Drtivé poškození 44 (8k10).

NEMOCI

Mor pustoší království a dobrodruzi mají za úkol najít lék. Dobrodruh vydej z prastaré hrobky, neotevřené po celá staletí, a brzy na sobě zjistí, že trpí zhoubnou nemocí. Černokněžník urazí nějakou temnou moc a utrží podivnou chorobu, která se šíří všude tam, kde sešle kouzlo.

Jednoduchá nemoc, která se dá uzdravit sesláním *nižšího navrácení*, může obnášet jen malé vysáti zdrojů družiny. Komplikovanější nemoc může tvořit základ jednoho nebo více dobrodružství, kdy postavy hledají lék, zastavují šíření nemoci a vypořádávají se s následky.

Nemoc, která způsobuje víc než jen nakažení několika členů družiny, slouží hlavně jako zápletka. Pravidla pomáhají popisovat účinky nemoci a jak se dá léčit, ale specifika, jak nemoc funguje, nejsou svázány s běžnými pravidly. Nemoci mohou postihovat jakéhokoli tvora a daná nemoc může nebo nemusí přecházet z jedné rasy či druhu tvora na druhý. Mor může působit jen na výtvory či nemrtvé, nebo se rychle šířit čtvrtí hobitů, ale ostatní rasy nechávat nedotčené. Záleží, jaký příběh chceš vyprávět.

JEDNODUCHÉ NEMOCI

Zdejší nemoci ilustrují, jak rozmanitě může nemoc fungovat ve hře. Klidně uprav SO záchranných hodů, inkubační doby, příznaky a jiné charakteristiky těchto nemocí, jak vyhovuje tvému tažení.

SPLAŠKOVÝ MOR

Splaškový mor je obecný pojem pro širokou kategorii nemocí, které se vyskytují v kanálech, hromadách odpadků a stojatých močálech a kterou roznáší tvorové, jež v takových oblastech pěstují, například krysy a otyughové.

Když humanoidního tvora kousne tvor, který je přenašečem nemoci, nebo když přijde do styku se špínou či odpadky kontaminovanými nemocí, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 11, jinak se nakazí.

Trvá 1k4 dní, než se na nakaženém tvorovi projeví příznaky splaškového moru. Příznaky zahrnují únavu a křeče. Nakažený tvor utrpí jeden stupeň únavy a obnoví si jen polovinu normálního počtu životů z utracených Kostek životů a žádne životy po důkladném odpočinku.

Na konci každého důkladného odpočinku si nakažený tvor musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 11. Když neuspěje, utrpí jeden stupeň únavy. Při úspěšné záchrane se sníží jeho únava o jeden stupeň. Sníží-li úspěšný záchranný hod stupeň únavy nakaženého tvora pod 1, tvor se z nemoci uzdraví.

ZÁNĚT SPOJIVEK

Tato bolestivá infekce způsobuje oběti krvácení z očí a případně oslepnutí.

Zvíře či humanoid, který se napije zkažené vody, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak se nakazí. Den po nakažení se začne rozmaďat tvorův zrak. Tvor utrpí postih -1 k hodům na útok a ověřením vlastnosti opírajících se o zrak. Poté, co se projeví příznaky, na konci každého důkladného odpočinku se postih zhorší o 1. Když dosáhne -5, oběť oslepne, dokud se její zrak neobnoví magií, například kouzlem *nižší navrácení* či *uzdrav*.

Zánět spojivek se dá uzdravit pomocí vzácné bylinky zvané Světlík, která roste v některých bažinách. Postava, která je zdatná s bylinkářskou soupravou, může během hodiny přeměnit bylinu v jednu dávku masti. Když se před důkladným odpočinkem nanese jedna dávka na oči, zabrání zhoršení nemoci po odpočinku. Po třech dávkách mast zcela vylečí tuto nemoc.

ZÁCHVAT SMÍCHU

Tato nemoc postihuje humanoidy, i když gnómové jsou zvláštně imunní. Když je oběť v područí této nemoci, často podléhá záхватům šíleného smíchu, což dalo nemoci její obecný název a její morbidní prezidívku: „vřískot“.

Příznaky se projeví po 1k4 hodinách od nakažení a zahrnují horečku a dezorientaci. Nakažený tvor získá jeden stupeň únavy, který se nedá odstranit, dokud se nemoc nevyléčí.

Každá událost, která způsobí nakaženému tvorovi velký stres — včetně začátku boje, utrpění zranění, zažtí strachu nebo prožití noční můry — donutí tvora, aby si hodil záchranný hod na Odolnost se SO 13. Při ne-

úspěchu tvor utrpí psychické zranění 5 (1k10) a stane se neschopný kvůli šílenému smíchu na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu se přestane smát a být neschopný.

Každý humanoidní tvor, který začne svůj tah do 2 sáhů od nakaženého tvora s agónií šíleného smíchu, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak se nakazí nemocí. Když tvor uspěje v této záchrani, je imunní vůči nakažení od daného tvora 24 hodin.

Na konci každého důkladného odpočinku si nakažený tvor hodí záchranný hod na Odolnost se SO 13. Při úspěchu se SO pro tuto záchrana a pro záchrana proti propuknutí šílenému smíchu sníží o 1k6. Když se záchranný hod sníží na 0, tvor se uzdraví z nemoci. Tvor, který třikrát neuspěje v těchto záchranných hodech, získá náhodně určenou formu trvalého šílenství, jak je popsáno dále v této kapitole.

JEDY

Jedy jsou kvůli své zákeřné a smrtící povaze nezákoně ve většině společnosti, ale jsou oblíbeným nástrojem vrahů, drowů a jiných zlých tvorů.

Jedy jsou následujících čtyř typů.

Inhalační. Tyto jedy jsou prášky nebo plyny, které účinkují, když se vdechnou. Vystříknutí prášku nebo plynu postihne tvory v krychli 1 sáh. Výsledný oblak se okamžitě poté rozezene. Zadržet dech proti jedu nestačí, neboť postihuje nosní membrány, slzné kanálky a jiné části těla.

K požití. Tvor musí požít celou dávku jedu, aby utrpěl jeho účinky. Dávku lze podat v jídle či kapalině. Můžeš rozhodnout, že částečná dávka má menší účinek, například můžeš umožnit výhodu k záchrannému hodu, nebo že způsobí jen poloviční zranění při neúspěšné záchrane.

Kontaktní. Kontaktní jed lze namazat na předmět a vydří účinný, dokud se ho někdo nedotkne nebo se nesmyje. Tvor, který se dotkne kontaktního jedu holou pokožkou, utrpí jeho účinky.

Zbraňový. Zbraňový jed se dá nanést na zbraně, střely, komponenty pastí a jiné předměty, které způsobují bodné či sečné zranění, a zůstává účinný, dokud nepronikne ranou nebo se nesmyje. Tvor, který utrpí bodné či sečné zranění z předmětu natřeného tímto jedem, utrpí jeho účinky.

TABULKA JEDŮ

Předmět	Typ	Cena za dávku
Bledý výtažek	K požití	250 zl
Drowí jed	Zbraňový	200 zl
Dým z rozpáleného oturu	Inhalační	500 zl
Esence éteru	Inhalační	300 zl
Hadí jed	Zbraňový	200 zl
Hlen mrchodravce	Kontaktní	200 zl
Jed purpurového červu	Zbraňový	2 000 zl
Půlnocoň slzy	K požití	1 500 zl
Sérum pravdy	K požití	150 zl
Strnulost	K požití	600 zl
Tagitský olej	Kontaktní	400 zl
Vrahova krev	K požití	150 zl
Vyverní jed	Zbraňový	1 200 zl
Zhouba	Inhalační	250 zl

UKÁZKY JEDŮ

Každý typ jedu má své vlastní škodlivé účinky.

Bledý výtažek (k požití). Tvor podrobený tomuto jedu musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 16, jinak utrpí jedové zranění 3 (1k6) a otráví se. Otrávený tvor musí zopakovat záchranný hod každých 24 hodin a při neúspěchu utrpí jedové zranění 3 (1k6). Dokud tato otrava neskončí, zranění způsobené jedem se nedá vyléčit žádnými způsoby. Po sedmi úspěšných záchranačních účinek skončí a tvora lze normálně vyléčit.

Drowí jed (zbraňový). Tento jed obvykle vyrábí jen drowové a jen na místě daleko od slunečního světla. Tvor podrobený tomuto jedu musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak se otráví na 1 hodinu. Pokud tvor neuspěje v záchrani o 5 či více, bude po dobu otrávení tímto způsobem také v bezvědomí. Tvor se probudí, pokud utrpí zranění, nebo když s ním někdo zatřese jako akci, aby se probral.

Dým z rozpáleného oturu (inhalační). Tvor podrobený tomuto jedu musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak utrpí jedové zranění 10 (3k6) a musí zopakovat záchranný hod na začátku každého svého tahu. Při každé následné neúspěšné záchrani tvor utrpí jedové zranění 3 (1k6). Po třech úspěšných záchranačních otrava skončí.

Esence éteru (inhalační). Tvor podrobený tomuto jedu musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak se otráví na 8 hodin. Otrávený tvor je v bezvědomí. Tvor se probudí, pokud utrpí zranění, či když s ním někdo zatřese jako akci, aby se probral.

Hadí jed (zbraňový). Tento jed lze vysát z mrtvého nebo neschopného obřího jedovatého hada. Tvor podrobený tomuto jedu si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 11. Při neúspěchu utrpí jedové zranění 10 (3k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Hlen mrchodravce (kontaktní). Tento jed lze vysát z mrtvého nebo neschopného mrchodravce. Tvor podrobený tomuto jedu musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak se otráví na 1 minutu. Otrávený tvor je paralyzovaný. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

Jed purpurového červu (zbraňový). Tento jed lze vysát z mrtvého nebo neschopného purpurového červu. Tvor podrobený tomuto jedu si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 19. Při neúspěchu utrpí jedové zranění 42 (12k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Půlnoční slzy (k požití). Tvor, který požije tento jed, neutrpí žádný účinek, dokud neodbjije půlnoc. Pokud do té doby není jed neutralizován, tvor si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 17. Při neúspěchu utrpí jedové zranění 31 (9k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Sérum pravdy (k požití). Tvor podrobený tomuto jedu musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 11, jinak se otráví na 1 hodinu. Otrávený tvor nemůže vědomě lhát, podobně jako pod vlivem kouzla zóna pravdy.

Strnulost (k požití). Tvor podrobený tomuto jedu musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO

15, jinak se otráví na 4k6 hodin. Otrávený tvor je neschopný.

Taigitský olej (kontaktní). Tvor podrobený tomuto jedu musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak se otráví na 24 hodin. Otrávený tvor je v bezvědomí. Tvor se probudí, pokud utrpí zranění.

Vrahova krev (k požití). Tvor podrobený tomuto jedu si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 10. Při neúspěchu utrpí jedové zranění 6 (1k12) a otráví se na 24 hodin. Při úspěšném záchranném hodu utrpí poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Vyverní jed (zbraňový). Tento jed lze vysát z mrtvého nebo neschopné vyverny. Tvor podrobený tomuto jedu si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 15. Při neúspěchu utrpí jedové zranění 24 (7k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Zhouba (inhalační). Tvor podrobený tomuto jedu musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak se otráví na 1 hodinu. Otrávený tvor je slepý.

NÁKUP JEDŮ

V některých herních světech zákony striktně zakazují držení a použití jedu, ale překupník na černém trhu nebo bezohledný lékárník může mít tajnou skryš. Postavy se zločineckými kontakty mohou být schopné si obstarat jed relativně snadno. Ostatní postavy musí rozsáhlé pátrat a zaplatit pár úplatků, než se dostanou k jedu, který hledají.

Tabulka jedů uvádí příklady cen nejrůznějších jedů za jednu dávku.

VÝROBA A VYSÁNÍ JEDU

Mezi dobrodružstvími v průběhu mezidobí může postava použít pravidla pro výrobu v *Příručce hráče* a vyrobít základní jed, pokud je zdatná s travičskou soupravou. Je na tobě, jestli postava může vyrábět i jiné druhy jedů. Ne všechny jedové ingredience se dají koupit a hledání určitých ingrediencí může utvářet základ pro celé dobrodružství.

Nebo se postava může pokusit vysát jed z jedovatého zvířete, například hada, vyverny či mrchodravce. Tvor musí být neschopný nebo mrtvý a vysátí vyžaduje 1k6 minut a ověření Inteligence (Přírody) se SO 20. (Zdatnost postavy s travičskou soupravou lze přičítat k tomuto ověření, pokud postava není zdatná v Přírodě.) Při úspěšném ověření postava vysaje jed pro jednu dávku. Při neúspěšném ověření se postavě nepodaří vysát žádný jed. Neuspěje-li postava v ověření o 5 či více, podrobí se tvorovu jedu.

ŠÍLENSTVÍ

V typickém tažení postavy nezešlí z hrůz, kterým čelí, ani z krveplrití, jež způsobují den co den, ale někdy stres z toho být dobrodruh může být příliš. Pokud tvé tažení má silný hororový námět, možná použiješ šílenství jako způsob, jak tento námět poslat a zdůraznit výjimečně hrůznou povahu hrozeb, kterým dobrodruzi čelí.

ZEŠÍLENÍ

Různé magické účinky mohou způsobit šílenství jinak vyvážené mysli. Jistá kouzla, například *mluva sfér* a *symbol*, mohou způsobit nepříčetnost a místo účinků kouzla v *Příručce hráče* můžeš použít zdejší pravidla pro šílenství. Nemoci, jedy a sférické účinky, například psychický vítr nebo šílené větry Pandemonia, mohou také způsobovat šílenství. I některé artefakty mohou narušit psychiku postavy, která je používá, nebo se s nimi sladí.

Odolání účinku způsobujícího šílenství obvykle vyžaduje záchranný hod na Moudrost nebo Charisma. Pokud ve hře používáte Příčetnost (viz 9. kapitola, „Dílna Pána jeskyně“), tvoř si místo toho hodí záchranný hod na Příčetnost.

ÚČINKY ŠÍLENSTVÍ

Šílenství může být buď krátkodobé, dlouhodobé, nebo trvalé. Relativně nejobyčejnější účinky způsobují krátkodobé šílenství, které trvá jen pár minut. Hrůznější účinky nebo kumulativní účinky mohou vyústit v dlouhodobé nebo trvalé šílenství.

Postava trpící **krátkodobým šílenstvím** je cílem účinku z Tabulky krátkodobého šílenství na 1k10 minut.

Postava trpící **dlouhodobým šílenstvím** je cílem účinku z Tabulky dlouhodobého šílenství na 1k10 × 10 hodin.

Postava trpící **trvalým šílenstvím** získá novou vadu postavy z Tabulky trvalého šílenství, která trvá, dokud se nevyléčí.

TABULKA KRÁTKODOBÉHO ŠÍLENSTVÍ

k%	Účinek (trvající 1k10 minut)
1–20	Postava se stáhne do své mysli a stane se paralyzovanou. Účinek skončí, utrpí-li postava zranění.
21–30	Postava se stane neschopnou a dobu trvání stráví řevem, smíchem nebo pláčem.
31–40	Postava se stane vystrašenou a musí použít svou akci a pohyb v každém kole utíkáním od zdroje strachu.
41–50	Postava blábolí a je neschopná normální řeči nebo kouzlení.
51–60	Postava musí použít svou akci v každém kole k zaútočení na nejbližšího tvora.
61–70	Postava zažívá živé halucinace a má nevýhodu k ověřením vlastnosti.
71–75	Postava udělá, co jí kdo řekne, pokud to není očividně sebezničující.
76–80	Postava má neodolatelnou potřebu snít něco podivného, například hlínu, sliz nebo odpadek.
81–90	Postava je ochromená.
91–100	Postava upadne do bezvědomí.



TABULKA DLOUHODOBÉHO ŠÍLENSTVÍ

k%	Účinek (trvající 1k10 x hodin)
1–10	Postava má nutkání opakovat jistou činnost stále znova a znova, například umývání rukou, dotýkání se věcí, modlení nebo počítání mincí.
11–20	Postava zažívá živé halucinace a má nevýhodu k ověřením vlastností.
21–30	Postava trpí extrémní paranoiou. Postava má nevýhodu k ověřením Moudrosti a Charismatu.
31–40	Postava pohlíží na něco (obvykle zdroj šílenství) se silným odporem, jako by byla pod tlakem účinku antipatie kouzla <i>antipatie nebo sympatie</i> .
41–45	Postava zažívá mocný sebeklam. Zvol lektvar. Postava si představuje, že na ni účinkuje.
46–55	Postava se upne k „talismanu“, například osobě nebo předmětu, a má nevýhodu k hodům na útok, ověření vlastností a záchranným hodům, když je více než 6 sáhů od něj.
56–65	Postava je slepá (25%), nebo hluchá (75%).
66–75	Postava zažívá nekontrolovatelný třes nebo tik, který ji způsobuje nevýhodu k hodům na útok, ověření vlastností a záchranným hodům, které zahrnují Sílu či Obranost.
76–85	Postava trpí částečnou ztrátou paměti. Postava ví, kdo je a uchová si svoje rasové rysy a schopnosti povolání, ale nepoznává ostatní osoby a nepamatuje si nic z toho, co se stalo před tím, než na ni začalo působit šílenství.
86–90	Kdykoliv postava utrpí zranění, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak na ni začne působit účinek, jako by neuspěla v záchranném hodu proti kouzlu <i>zmatek</i> . Účinek <i>zmateku</i> trvá 1 minutu.
91–95	Postava ztratí schopnost mluvit.
96–100	Postava upadne do bezvědomí. Nedokáže ji vzbudit třesení ani zranění.

LÉČENÍ ŠÍLENSTVÍ

Kouzlo *uklidni emoce* umí potlačit účinky šílenství, zatímco kouzlo *nížší navrácení* dokáže zbavit postavu krátkodobého nebo dlouhodobého šílenství. V závislosti na zdroji šílenství se může ukázat jako účinné *i sejmi kletbu* nebo *rozptyl zlo a dobro*. Aby se postava zbavila trvalého šílenství, je nutné použít kouzlo *mocné navrácení* nebo *mocnější magii*.

BODY ZKUŠENOSTI

Body zkušenosti (ZK) stojí za zvyšováním úrovně hráckých postav a jsou nejčastější odměnou za splnění bojových střetnutí.

Každá nestvůra má hodnotu ZK podle své nebezpečnosti. Když dobrodruzi porazí jednu nebo více nestvůr – typicky, když je zabijí, obrátí na útek či zajmou – rozdělí si rovnoměrně mezi sebe celkovou hodnotu ZK nestvůr. Pokud družina obdržela značnou pomoc od jedné či více cizích postav, ber tyto CP jako členy družiny, když rozděluješ ZK. (Protože cizí postavy usnadnily boj, jednotlivé postavy obdrží méně ZK.)

TABULKA TRVALÉHO ŠÍLENSTVÍ

k%	Vada (trvající do uzdravení)
1–15	„Opilost mě udržuje při smyslech.“
16–25	„Cokoliv najdu, si nechám.“
26–30	„Snažím se stát někým jiným, koho znám — napodobováním jeho stylu oblekání a způsobu chování a jménem.“
31–35	„Musím ohýbat pravdu, zveličovat a sprostě lhát, abych byl pro ostatní zajímavý.“
36–45	„Zajímá mě jen dosažení mého cíle a všechno ostatní je mi fuk.“
46–50	„Je pro mě těžké se zajímat o cokoliv, co jde kolem mě.“
51–55	„Nelibí se mi, jak mě ostatní pořád soudí.“
56–70	„Jsem nejchytřejší, nejmoudřejší, nejsilnější, nejrychlejší a nekrásnější osoba, co znám.“
71–80	„Jsem přesvědčen, že po mě jdou mocní nepřátele a jejich agenti jsou všude, kam jdu. Jsem si jistý, že mě neustále sledují.“
81–85	„Věřím jen jedné osobě. A jen já vidím tohoto zvláštního přítele.“
86–95	„Nedokážu brát nic vážné. Čím je situace vážnější, tím se mi zdá směšnější.“
96–100	„Zjistil jsem, že se mi vážně líbí zabíjet osoby.“

3. kapitola, „Tvorba dobrodružství“, udává pokyny pro návrh bojových střetnutí pomocí bodů zkušenosti.

CHYBĚJÍCÍ POSTAVY

Dobrodruzi obvykle získávají zkušenosti pouze za střetnutí, kterých se účastnili. Pokud hráč na herním sezení chybí, jeho postava přijde o body zkušenosti.

To může časem dospět k tomu, že vznikne rozdíl v úrovních mezi postavami těch hráčů, kteří nechyběli na žádném sezení, a postavami těch hráčů, jejichž docházka je nepravidelnější. Na tom není nic špatného. Rozdíl dvou tří úrovní mezi různými postavami ve stejně družině nikomu nezničí hru. Někteří Páni jeskyně berou ZK jako odměnu za účast na hře a držet krok se zbytkem družiny je pro hráče dobrou motivací, aby se dostavili na co nejvíce herních sezení.

Nebo případně na každém sezení můžeš dát chybějícím postavám stejný počet ZK, jako získaly ostatní postavy, čímž udržíš skupinu postav na stejně úrovni. Jen málokterý hráč propásne zábavu z hraní úmyslně jen proto, že ví že dostane ZK, i když se neukáže.

NEBOJOVÉ VÝZVY

Stanov, jestli postavy budou dostávat zkušenosti za překonání překážek mimo boj. Pokud dobrodruzi dokončí napjaté vyjednávání s baronem, uzavřou obchodní dohodu s kmenem mrzutých trpaslíků, nebo úspěšně projdou Roklí zkázy, můžeš rozhodnout, že si zaslouží ZK.

Jako výchozí bod použij pravidla pro tvorbu bojových střetnutí ve 3. kapitole, kterými vyměříš obtížnost výzvy. Pak odměň postavy body zkušenosti, jako by šlo o bojové střetnutí stejné obtížnosti, ale jen

pokud střetnutí zahrnovalo významné riziko neúspěchu.

MILNÍKY

Postavy můžeš odměnit ZK i v případě, kdy dokončí významné milníky. Když připravuješ své dobrodružství, stanov určité události nebo výzvy jako milníky, podobné následujícím příkladům:

- Splnění jednoho ze série cílů nutných ke splnění dobrodružství.
- Objevení skryté oblasti nebo informace, jež se vztahuje k dobrodružství.
- Dosažení důležitého cílového místa.

Když uděluješ ZK, ber hlavní milník jako těžké střetnutí a vedlejší milník jako lehké střetnutí.

Chceš-li odměnit své hráče za jejich postup dobrodružstvím něčím víc než ZK a pokladem, dej jim dodatečné malé odměny na milnících. Zde je několik příkladů:

- Dobrodruzi získají užitek krátkého odpočinku.
- Postavy si mohou obnovit Kostku životů a pozici kouzla nízké úrovně.
- Postavy si mohou obnovit jedno použití těch kouzelných předmětů, které mají nějaká spotřebovaná použití.

ZVYŠOVÁNÍ ÚROVNĚ BEZ ZK

Můžeš zcela odbourat body zkušenosti a řídit rychlosť vývoje postav sám. Říd vývoj postav na základě počtu odehraných sezení, nebo když splní významné příběhové cíle v tažení. V každém případě oznam hráčům, když jejich postavy získají úroveň.

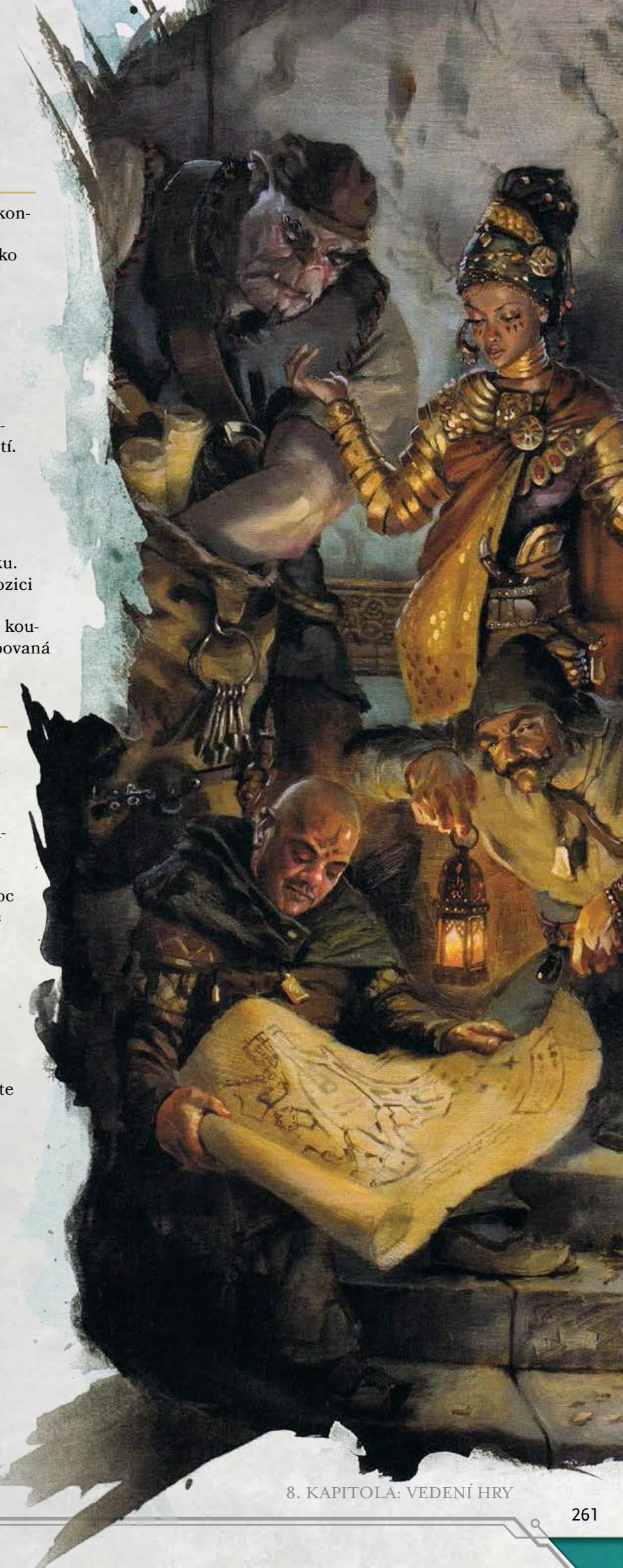
Tato metoda zvyšování úrovně může být obzvlášť užitečná v tažení, které nezahrnuje moc bojů, nebo naopak obsahuje tak mnoho bojů, že by se sledování ZK mohlo stát otravným.

ZVYŠOVÁNÍ NA ZÁKLADĚ SEZENÍ

Dobrá rychlosť zvyšování na základě sezení je nechat postavy postoupit na 2. úroveň po prvním herním sezení, na 3. úroveň po dalším sezení a na 4. úroveň po dalších dvou herních sezeních. Pro každou další úroveň pak odehrájte dvě tři sezení. Tato rychlosť odráží standardní rychlosť zvyšování úrovně, pokud jsou herní sezení asi čtyři hodiny dlouhá.

ZVYŠOVÁNÍ NA ZÁKLADĚ PŘÍBĚHU

Když necháš, aby zvyšování úrovně určoval příběh tažení, odměníš dobrodruhy novou úrovní pokaždé, když splní významný cíl v tažení.





9. KAPITOLA: DÍLNA PÁNA JESKYNĚ

JAKO PÁN JESKYNĚ NEJSI OMEZEN PRAVIDLY V *PŘÍRUČCE HRÁČE*, POKYNYV TÉTO KNIZE, ANI VÝBĚREMNESTVŮR *BESTIÁŘI*. MŮŽEŠ POPUSTIT UZDU SVÉ FANTASIE. TATO KAPITOLA OBSAHUJE VOLITELNÁ PRAVIDLA, KTERÁMŮŽEŠ POUŽÍT PRO PŘIZPŮSOBENÍ SVÉHO TAŽENÍ, I POKYNY PRO TVORBU SVÝCH VLASTNÍCH MATERIÁLŮ, NAPŘÍKLAD NESTVŮR A KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ.

Možnosti v této kapitole se vztahují k mnoha různým částem hry. Některé z nich jsou varianty pravidel, a jiné jsou zcela nová pravidla. Každá možnost představuje jiný žánr, herní styl, nebo obojí. Uvaž, že najednou vyzkoušíš maximálně jednu nebo dvě možnosti, abys mohl zřetelně zhodnotit jejich účinky na tvé tažení, než přidáš další možnosti.

Než přidáš do svého tažení nové pravidlo, zepej se sám sebe na dvě otázky:

- Zlepší toto pravidlo hru?
- Bude se mým hráčům líbit?

Pokud jsi přesvědčen, že odpověď na obě otázky je ano, pak nemáš co ztratit, když to vyzkoušíš. Vybídní své hráče, ať ti poskytnou zpětnou vazbu. Pokud pravidlo nebo herní prvek nefunguje zamýšleným způsobem, nebo vaší hře moc nepřidává, můžeš ho vypilovat, nebo pohřbit. Ať je zdrojem pravidla cokoliv, pravidlo slouží vám, ne naopak.

Vyvaruj se přidat do hry něco, co umožní postavě se soustředit na víc než jeden účinek najednou, použít víc než jednu reakci či bonusovou akci za kolo, nebo se sladit s vícem než třemi kouzelnými předměty zároveň. Pravidla a herní prvky, které přepisují pravidla pro soustředění, reakce, bonusové akce a sladění s kouzelnými předměty, mohou vážně destabilizovat nebo příliš zkomplikovat vaši hru.

MOŽNOSTI VLASTNOSTÍ

Volitelná pravidla v této části se týkají používání vlastností.

ZDATNOSTNÍ KOSTKY

Toto volitelné pravidlo nahrazuje zdatnostní bonus postavy zdatnostní kostkou, přidává do hry více náhodnosti a dělá ze zdatnosti méně spolehlivý ukazatel mistrovství. Místo přičtení zdatnostního bonusu k ověření vlastnosti, hodu na útok nebo záchrannému hodu si hráč postavy hodí kostkou. Tabulka zdatnostní kostky udává, jakou kostkou či kostkami si hodit, což je dáno úrovní postavy.

Kdykoliv nějaká schopnost, například tulákova Kvalifikace, umožní postavě si zdvojnásobit zdatnostní bonus, hráč si hodí zdatnostní kostkou postavy dvakrát místo jednou.

Tato možnost je určena pro hráčské postavy a cizí postavy, jež mají úrovně, v protikladu k nestvůram, které je nemají.

TABULKA ZDATNOSTNÍ KOSTKY

Úroveň	Zdatnostní bonus	Zdatnostní kostka
1. – 4.	+2	1k4
5. – 8.	+3	1k6
9. – 12.	+4	1k8
13. – 16.	+5	1k10
17. – 20.	+6	1k12

DOVEDNOSTNÍ VARIANTY

Dovednost udává okolnosti, za kterých si postava může přičíst svůj zdatnostní bonus k ověření vlastnosti. Dovednost vymezuje tyto okolnosti odkazováním se na různé aspekty šesti vlastností. Například, Akrobacie a Nenápadnost jsou dva různé aspekty Obratnosti a postava se může specializovat v některém z nich, nebo v obou.

Můžeš se vzdát dovedností a používat jednu z následujících variant. Zvol jakoukoliv z nich, která nejlépe pasuje tvému tažení.

ZDATNOST V OVĚŘENÍ VLASTNOSTI

S tímto variantním pravidlem postavy nemají zdatnosti v dovednostech. Místo toho je každá postava zdatná ve dvou vlastnostech: jedné navázané na povolání postavy a jedné navázané na zázemí postavy. Tabulka zdatností v ověření vlastnosti podle povolání udává zdatnost pro každé povolání a ty zvolíš, která vlastnost je navázaná na dané zázemí. Počínaje 1. úrovní si postava přičítá svůj zdatnostní bonus ke každému ověření vlastnosti vztahujícímu se k jedné či druhé z těchto dvou vlastností.

TABULKA ZDATNOSTÍ V OVĚŘENÍ VLASTNOSTI PODLE POVOLÁNÍ

Povolání	Ověření vlastnosti
Barbar	Síla, Obratnost, nebo Moudrost
Bard	Jakákoliv jedna
Bojovník	Síla, Obratnost, nebo Moudrost
Čaroděj	Inteligence, nebo Charisma
Černokněžník	Inteligence, nebo Charisma
Druid	Inteligence, nebo Moudrost
Hraničák	Síla, Obratnost, nebo Moudrost
Klerik	Inteligence, Moudrost, nebo Charisma
Kouzelník	Inteligence, nebo Moudrost
Mnich	Síla, Obratnost, nebo Inteligence
Paladin	Síla, Moudrost, nebo Charisma
Tulák	Obratnost, Inteligence, Moudrost, nebo Charisma

Schopnost Kvalifikace funguje u tohoto pravidla jinak než normálně. Místo aby si postava se schopností povolání Kvalifikace zvolila dvě zdatnosti v dovednostech, zvolí jednu z vlastností, ve kterých je zdatná.

Výběr vlastnosti se počítá jako dvě z voleb Kvalifikace postavy. Pokud by postava získala další zdatnost v dovednosti, místo toho si zvolí další ověření vlastnosti, ve kterém získá zdatnost.

Tato možnost odstraňuje ze hry dovednosti a neumožňuje moc velkou odlišnost postav. Například si postava nemůže zvolit, jestli zdůrazní své přesvědčování, nebo zastrašování; je stejně zběhlá v obou.

ZDATNOST PODLE ZÁZEMÍ

S tímto variantním pravidlem postavy nemají zdatnosti v dovednostech ani s pomůckami. Cokoliv by postavě dalo zdatnost v dovednosti či s pomůckou, ji nedá žádný užitek. Místo toho si postava může přičíst svůj zdatnostní bonus k jakémukoliv ověření vlastnosti, ve kterém se postava dříve odůvodněně trénovala a je s ním zkušenná (což se odráží v zázemí postavy). PJ je nejvyšším soudcem, jestli se uplatní zázemí postavy.

Například, hráč postavy se zázemím šlechtice může odůvodněně argumentovat, že zdatnostní bonus by se měl přičíst k ověření Charismatu postavy, při kterém žádá o audienci u krále. Hráč by měl úzeji specifikovat, jak se uplatní zázemí postavy. Nejen: „Jsem šlechtic,“ ale: „Než jsem začal svou kariéru dobrodruha, sloužil jsem tři roky jako velysylanec své rodiny u dvora a tento druh záležitosti je pro mě teď druhou přirozeností.“

Tento jednoduchý systém spoléhá hlavně na to, že hráči rozvíjí minulosti svých postav. Nenech to zajít do neutuchajících debat, jestli zdatnostní bonus postavy je platný pro danou situaci. Pokud ostatní hráči u stolu nebudou obracet oči v sloup z absurdity hráčova pokusu o vysvětlení souvislosti se zázemím postavy, jdi do toho a odměň hráče za jeho projevenou snahu.

Má-li postava schopnost Kvalifikace, místo volby dovedností a pomůcek pro získání užitku této schopnosti si hráč určí aspekty svého zázemí, na které se bude užitek vztahovat. Vezmeme-li předchozí příklad šlechtice, hráč se může rozhodnout, že Kvalifikace se uplatní „v situacích, ve kterých jsou rozhodující dvorní způsoby a etiketa“ a „při řešení tajných intrik, které příslušníci dvora osnují proti sobě.“

ZDATNOST PODLE OSOBNOSTNÍCH RYSŮ

S tímto variantním pravidlem postavy nemají zdatnosti v dovednostech. Místo toho si postava může přičíst svůj zdatnostní bonus k jakémukoli ověření vlastnosti, které přímo souvisí s kladnými osobnostními rysy postavy. Například, postava s kladným osobnostním rysem „Nikdy nemám plán, ale umím skvěle improvizovat“ může uplatnit svůj bonus, když klame spatra, aby se dostala z prekerní situace. Hráč by si měl vymyslet aspoň čtyři kladné osobnostní rysy, když si vytváří postavu.

Když na ověření vlastnosti má přímý dopad záporný osobnostní rys postavy, tak postava má nevýhodu k danému ověření. Například, poustevník, jehož záporný rys je „Občas se ztrácím ve svých vlastních myšlenkách a rozjímání a stávám se netečným vůči svému okolí“ může mít nevýhodu k ověření vlastnosti, zda si všimne plížících se tvorů.

Má-li postava schopnost Kvalifikace, hráč může uplatnit její užitek na osobnostní rysy, jež se vztahují

k ověření vlastnosti, místo na dovednosti či pomůcky. Pokud by postava získala novou zdatnost v dovednosti nebo s pomůckou, místo toho získá nový kladný osobnostní rys.

Tento systém spoléhá hlavně na to, že hráči rozvíjí osobnosti svých postav. Zajisti, aby různé rysy postavy — kladné i záporné — vstupovaly do hry zhruba stejně často. Nepovol hráči kladný rys, který se uplatní zdánlivě vždy, a záporný rys, který se neuplatní nikdy.

Dle svého uvážení můžeš na tento systém navázat i ideály, pouta a vady postavy.

HRDINSKÉ BODY

Hrdinské body fungují dobře v tažených epické fantasy a mýtické fantasy, ve kterých mají být postavy více jako superhrdinové, než jak je obvyklé.

S touto možností začíná postava na 1. úrovni s 5 hrdinskými body. Pokaždé, když postava postoupí o úroveň, ztratí všechny neutracené hrdinské body a získá nové maximum rovné 5 + polovina úrovně postavy.

Hráč může utratit hrdinský bod, kdykoliv si hází na útok, ověření vlastnosti nebo záchranný hod. Hráč může utratit hrdinský bod poté, co si hodí, ale předtím, než se výsledek projeví. Utracený hrdinský bod umožňuje hráči si hodit k6 a výsledek přičíst ke k20, což možná obrátí neúspěch v úspěch. Hráč může utratit jen 1 hrdinský bod za hod.

Navíc kdykoliv postava neuspěje v záchranném hodu proti smrti, může hráč utratit jeden hrdinský bod a obrátit neúspěch v úspěch.

NOVÉ VLASTNOSTI: ČEST A PŘÍČETNOST

Pokud vedeš tažení formované striktním kodexem cti, nebo neustálým rizikem nepříčetnosti, uvaž přidání jedné, nebo obou těchto nových vlastností: Čest a Příčetnost. Tyto vlastnosti fungují jako standardních šest vlastností, mají své hodnoty a opravy, ale existují určité výjimky, které jsou uvedeny níže u každé vlastnosti.

Zde je postup, jak včlenit tyto volitelné vlastnosti do tvorby postavy:

- Pokud tví hráči používají standardní množinu hodnot vlastností, přidej do množiny jednu 11 za každou volitelnost vlastnost, kterou chceš přidat.
- Pokud tví hráči používají variantu Přizpůsobené hodnoty vlastností, přidej do počtu bodů 3 body za každou volitelnost vlastnost, kterou chceš přidat.
- Pokud si tví hráči nahazují hodnoty vlastností, nechť si hodí na přidané hodnoty vlastností.

Pokud by sis někdy potřeboval hodit na ověření nebo záchranný hod na Čest či Příčetnost za nestvůru, která nemá danou hodnotu, můžeš použít Charisma jako Čest a Moudrost jako Příčetnost.

ČEST

Obsahuje-li tvůj svět kultury, kde striktní kodex cti je součástí denního života, uvaž používání Cti jako prostředek k měření oddanosti postavy tomuto kodexu. Tato vlastnost se dobře hodí do prostředí inspirovaného asijskými kulturami, jako je například Kara-Tur

v Zapomenutých říších. Vlastnost Čest je užitečná i v tažení, které se točí kolem rytířů.

Čest neměří jen oddanost postavy kodexu, ale i porozumění postavy kodexu. Hodnota Cti může také odrážet, jak ostatní vnímají čest postavy. Postava s vysokou Ctí má obvykle pověst, kterou ostatní znají, obzvlášť ti, kteří mají také vysoké hodnoty Cti.

Oproti jiným vlastnostem Čest nelze zvýšit normálním zvýšením hodnot vlastnosti. Místo toho můžeš udělit zvýšení – nebo způsobit snížení – Cti na základě činů postavy. Pokud se na konci dobrodružství domníváš, že činy postavy v dobrodružství dobře nebo špatně odrážely její porozumění kodexu, můžeš zvýšit nebo snížit Čest postavy o 1. Stejně jako u ostatních hodnot vlastnosti, Čest postavy nelze zvýšit nad 20, ani snížit pod 1.

Ověření Cti. Ověření Cti lze použít v společenských situacích, nápodobně jako Charisma, když porozumění kodexu chování je nejvýznamnějším faktorem při odehrávání sociální interakce.

Můžeš také požádat o ověření Cti, když je postava v jedné z následujících situací:

- Není si jistá, jak se zachovat čestně
- Vzdává se, ale snaží si uchovat tvář
- Snaží se určit hodnotu Cti jiné postavy
- Snaží se chovat vhodně podle etikety v chouloustivé společenské situaci
- Využívá své dobré nebo špatné pověsti k ovlivnění někoho

Záchranné hody na Čest. Záchranný hod na Čest vstupuje do hry, když chceš určit, jestli postava bezděčně udělá něco nečestného. Můžeš také požádat o záchranný hod na Čest v následujících situacích:

- Vyhnutí se nechtěnému porušení cti či etikety
- Odolání nutkání reagovat na popichování nebo urážení od nepřítele
- Rozpoznání, když se nepřítel snaží napálit postavu, aby porušila čest

PŘÍČETNOST

Zvaž používání Příčetnosti, pokud se tvé tažení točí kolem zcela cizáckých bytostí s nepopsatelnou povahou, jako je například Velký Cthulhu, jehož schopnosti a poskoci mohou narušit mysl postavy.

Postava s vysokou Příčetností je duševně vyrovnaná, i když čelí šíleným okolnostem, zatímco postava s nízkou Příčetností je labilní a snadno se zhroutí, když je konfrontována s tajuplnými hrůzami, jež jsou mimo normální chápání.

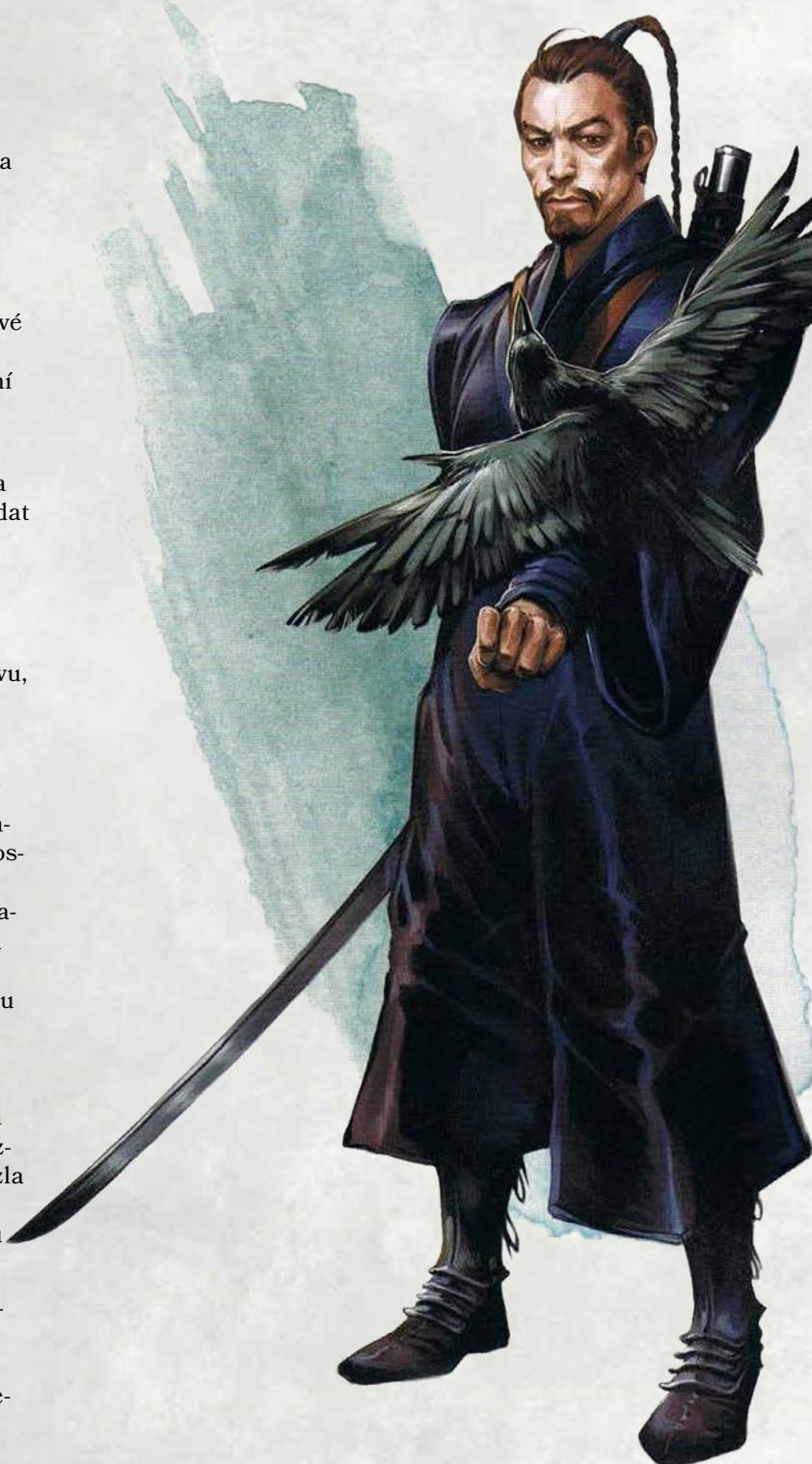
Ověření Příčetnosti. Můžeš požádat postavy, aby si hodily na ověření Příčetnosti místo ověření Inteligence, když si mají vybavit znalost o cizáckých tvorech šílenství, jež se vyskytuje ve tvém tažení, rozluštit spisy blouznících šílenců, nebo se naučit kouzla z rukovětí zakázaného vědění. Můžeš také požádat o ověření Příčetnosti, když se postava snaží o jednu z následujících činností:

- Rozluštit kus textu napsaného tak cizáckým jazykem, že hrozí že se postava pomátné
- Překonat vleké účinky šílenství
- Pochopit kus cizácké magie, která se vymyká všemu normálnímu chápání magie.

Záchranné hody na Příčetnost. Můžeš požádat o záchranný hod na Příčetnost, když postavě hrozí, že podlehne šílenství, jako v následujících situacích:

- Spatření tvora ze Vzdálené říše nebo jiných cizáckých říší poprvé
- Uzavření přímé dohody s myslí cizácké bytosti
- Být cílem kouzla, které ovlivňuje mentální vyrovnost, jako například možnost šílenství kouzla *symbol*
- Procházení mezisférou založenou na cizácké fyzice
- Odolání účinku udělenému útokem či kouzlem, které způsobuje psychické zranění

Neúspěšný záchranný hod na Příčetnost může vyústit v krátkodobé, dlouhodobé či trvalé šílenství, jak





je popsáno v 8. kapitole, „Vedení hry“. Kdykoliv postava utrpí dlouhodobé či trvalé šílenství, sníž Příčetnost postavy o 1. Kouzlo *mocné navrácení* může obnovit Příčetnost ztracenou tímto způsobem a postava si může zvýšit svou Příčetnost, když postoupí o úroveň.

MOŽNOSTI DOBRODRUŽSTVÍ

Tato část poskytuje možnosti, jak změnit fungování odpočinků i jak do tvého tažení přidat neobvyklé věci, například moderní zbraně.

STRACH A HRŮZA

Pravidla pro strach a hrůzu ti mohou pomoci udržovat děsivou atmosféru v tažení dark fantasy.

STRACH

Když dobrodruzi čelí hrozbám, které nemají naději porazit, můžeš je požádat o záchranný hod na Moudrost. SO stanov podle okolností. Postava, která v záchráně neuspěje, se stane vystrašenou na 1 minutu. Postava může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěšné záchráně pro ni úcinek skončí.

HRŮZA

Hrůza obnáší víc než prostý strach. Způsobuje odpor a muka. Zpravidla vyvstane, když dobrodruzi vidí něco, co je zcela v rozporu s běžných chápáním, co se může a mělo by se dít ve světě, nebo po uvědomění si děsivé pravdy.

V takové situaci můžeš vyzvat postavy, aby si hodily záchranný hod na Charisma, jestli odolají hrůze. SO stanov podle závažnosti hrůzných okolnosti. Při neúspěšné záchráně postava získá krátkodobou či dlouhodobou formu šílenství, kterou zvolíš, nebo určíš náhodně, jak je popsáno v 8. kapitole, „Vedení hry“.

LÉČENÍ

Tato volitelná pravidla usnadňují nebo ztěžují dobrodruhům si vyléčit zranění, a to buď zvětšením, nebo zmenšením doby, kterou hráči mohou strávit dobrodružstvím, než si musí odpočinout.

ZÁVISLOST NA LÉČITELSKÉ SOUPRAVĚ

Postava nemůže utratit žádnou Kostku životů po krátkém odpočinku, dokud někdo neutratí jedno použití léčitelské soupravy na obvázání a ošetření jejích ran.

LÉČIVÉ VLNY

Toto volitelné pravidlo umožňuje postavám se vyléčit v zápalu boje a dobře funguje pro družiny, které mají málo či žádné postavy s léčivou magií, nebo pro tažení, ve kterých je magické léčení vzácné.

Jako akci může postava použít léčivou vlnu a utratit až polovinu svých Kostek zranění. Za každou utracenou Kostku zranění tímto způsobem si hráč hodí kostkou a přičte opravu Odolnosti. Postava si obnoví životy rovné výsledku. Hráč se může rozhodnout utratit další Kostku životů po každém hodu.

Postava, která použije léčivou vlnu, to může udělat znovu, až si krátce nebo důkladně odpočine.

S tímto volitelným pravidlem si postava obnoví všechny utracené Kostky životů na konci důkladného odpočinku. Po krátkém odpočinku si postava obnoví Kostky životů rovně své úrovni děleno čtyřmi (minimálně jednou kostkou).

Pro hrdinštější styl můžeš nechat postavu použít léčivou vlnu jako bonusovou akci, ne jako akci.

POMALÉ PŘIROZENÉ LÉČENÍ

Postavy si neobnoví životy na konci důkladného odpočinku. Místo toho postava může utratit Kostky životů k léčení na konci důkladného odpočinku, stejně jako u krátkého odpočinku.

Toto volitelné pravidlo prodlužuje dobu, kterou postavy potřebují k zotavení se z poranění bez užitku magického léčení, a dobré funguje pro drsnější, realističtější tažení.

VARIANTY ODPOČINKU

Pravidla pro krátké a důkladné odpočinky uvedená v 8. kapitole *Příručky hráče* funguje dobře pro hrdinský styl tažení. Postavy mohou šlapat na paty smrtícím protivníkům, utrpět tolík zranění, že jejich životy visí na vlásku, a přesto být připravené k boji opět příští den. Pokud se tento přístup nehodí k tvému tažení, zvaž následující varianty.

EPICKÉ HRDINSTVÍ

V této variantě trvá krátký odpočinek 5 minut a důkladný odpočinek 1 hodinu. Tato změna udělá z bojů větší rutinu, neboť postavy se mohou snadněji zotavit z každého souboje. Na oplátku možná budeš chtít udělat bojová střetnutí obtížnější.

Sesilatelé kouzel používající tento systém si mohou dovolit rychle vypálit své pozice kouzel, obzvlášť na vyšších úrovních. Zvaž, že jim umožníš obnovit si na konci důkladného odpočinku jen tolík utracených pozic kouzel, kolik je polovina jejich maxima pozic kouzel (zaokrouhleno dolů), a že omezíš obnovené pozice kouzel jen do 5. či nižší úrovně. Jen plný osmihodinový odpočinek umožní sesilateli kouzel si obnovit všechny pozice kouzel, včetně pozic kouzel 6. či vyšší úrovně.

DRSNÝ REALISMUS

V této variantě trvá krátký odpočinek 8 hodin a důkladný odpočinek 7 dní. Kvůli tomuto budou hráči v tažení spěchat pomalu, protože musí pečlivě vážit klady a zápory boje. Postavy si nemohou dovolit příliš mnoho soubojů v řadě a všechno v dobrodružství vyžaduje pečlivé plánování.

Tento přístup pobízí postavy trávit čas mimo jeskyni. Je to dobrá volba pro tažení, která sází na intriky, politiku a interakce s ostatními CP, a ve kterých je boj vzácný, nebo něco, čemu je lepší s vyhnout, než se do něj zběsile vrhnout.

PALNÉ ZBRANĚ

Pokud máš zájem o švihácký styl *Tří mušketýrů* a podobných příběhů, můžeš do svého tažení zahrnout palné zbraně, jež jsou spojeny s renesancí. Podobně se mohou objevit futuristické či moderní palné zbraně

v tažení, ve kterém havarovala vesmírná loď, nebo ve které se vyskytují prvky našeho novověku.

ZDATNOST

Je na tobě rozhodnout, jestli jsou postavy zdatné s palnými zbraněmi. Postavy ve většině světů D&D by neměly takovou zdatnost. Během mezidobí mohou postavy použít pravidla pro výcvik v *Příručce hráče*, aby zdatnost získaly, pokud mají dostatek střeliva, které by jim vydrželo po dobu tréninku se zbraněmi.

VLASTNOSTI

Palné zbraně používají zvláštní střelivo a některé jsou automatické nebo se zásobníkem.

Automatická. Zbraň, která je automatická, může zaútočit normálně na jeden cíl, nebo rozptýlit své střely do oblasti krychle 2 sáhy ve svém normálním dostřelu. Každý tvor v oblasti musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 15, jinak utrpí normální zranění zbraně. Tato akce spotřebuje deset nábojů.

Se zásobníkem. Ze zbraně, která má zásobník, se dá vystřelit jen omezené množství střel. Pak ji musí postava znova dobrat použitím akce nebo bonusové akce (dle své volby).

Střelná. Střelivo palné zbraně se po použití zničí. Renesanční a moderní palné zbraně používají náboje. Futuristické palné zbraně používají speciální typ střeliva zvaný energetické zásobníky. Energetický zásobník obsahuje dost energie na všechny výstřely, které palná zbraň může provést.

VÝBUŠNINY

Tažení může obsahovat výbušniny z renesance nebo moderního světa (ty druhé mají nevyčíslitelnou cenu), jak ukazuje Tabulka výbušnin.

BOMBA

Jako akci může postava zapálit tuto bombu a vrhnout ji do bodu do 12 sáhů od sebe. Každý tvor do 1 sáhu od tohoto bodu musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 12, jinak utrpí ohnivé zranění 3k6.

STŘELENÝ PRACH

Střelený prach se používá hlavně jako hnací síla náboje ze zásobníku pistole či pušky, nebo se z něj dělá bomba. Prodává se v dřevěných soudcích a vodotěsných rozích na střelný prach.

Zapálení nádoby plné střelného prachu může způsobit jeho explozi, což způsobí ohnivé zranění tvorům do 2 sáhů (3k6 pro roh, 7k6 pro soudek). Úspěšný záchranný hod na Obratnost se SO 12 sníží zranění na polovinu. Zapálení unce střelného prachu způsobí, že vzplane na 1 kolo a osvítí jasným světlem poloměr 6 sáhů a dalších 6 sáhů dosvítí slabým světlem.

DYNAMIT

Jako akci může tvor zapálit dynamit a hodit ho do bodu do 12 sáhů od sebe. Každý tvor do 1 sáhu od tohoto bodu si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 12. Když neuspěje, utrpí drtivé zranění 3k6, nebo poloviční zranění při úspěšné záchrane.

Postava může svázat dynamity k sobě, takže explodují najednou. Každý další dynamit zvýší zranění

o 1k6 (maximálně na 10k6) a poloměr výbuchu o 1 sáh (maximálně na 4 sáhy).

Dynamit lze vybavit delší zápalnou šňůrou, aby explodoval po nastaveném čase, obvykle 1 až 6 kolech. Hod si za dynamit na iniciativu. Poté, co vyprší nastavený počet kol, dynamit vybuchne ve své iniciativě.

GRANÁT

Jako akci může postava vrhnout granát do bodu do 12 sáhů od sebe. S granátometem může vrhnout granát až 24 sáhů od sebe.

Každý tvor do 4 sáhů od výbuchu **tříšťivého granátu** si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 15. Když tvor neuspěje, utrpí bodné zranění 5k6, nebo poloviční zranění při úspěšné záchraně.

Kolo poté, co **kouřový granát** dopadne, vypustí oblak kouře, který vytvoří hustě zahalenou oblast s poloměrem 4 sáhy. Mírný vítr (o rychlosti aspoň 10 mil za hodinu) rozfouká kouř za 4 kola. Silný vítr (o rychlosti aspoň 20 mil za hodinu) ho rozfouká za 1 kolo.

TABULKA POCHOPENÍ CIZÁCKÉ TECHNOLOGIE

Ověření Int. Výsledek

9 či méně	Jeden neúspěch; 1 dávka či použití se vyplýtvá, pokud to jde; postava má nevýhodu k příštímu ověření
10–14	Jeden neúspěch
15–19	Jeden úspěch
20 či více	Jeden úspěch; postava má výhodu k příštímu ověření

CIZÁCKÁ TECHNOLOGIE

Když dobrodruzi najdou kus technologie, která není z jejich světa nebo období, hráči mohou chápat, o co jde, ale postavy jen stěží. Pro simulaci neznalosti dané technologie nech postavu hodit sérii ověření Inteligence, jestli ji pochopí.

Aby postava určila, jak technologie pracuje, musí uspět v několika ověřeních Inteligence na základě složitosti předmětu: dva úspěchy pro jednoduchý předmět (například zapalovač, kalkulačka či revolver) a čtyři úspěchy pro složitý předmět (například počítac, řetězová pila nebo vznášedlo). Pak nahlédni do Tabulky pochopení cizácké technologie. Zvaž, jestli se předmět nezničí, když postava neuspěje čtyřikrát či vícekrát před důkladným odpočinkem.

Postava, která viděla, jak se předmět používá, nebo pracovala s podobným předmětem, má výhodu k ověřením Inteligence ke zjištění, jak se používá.

TABULKA VÝBUŠNIN

Renesanční předmět	Cena	Váha
Bomba	150 zl	1 lb
Střelný prach, soudek	250 zl	20 lb
Střelný prach, roh na střelný prach	35 zl	2 lb
Moderní předmět	Cena	Váha
Dynamit	—	1 lb
Granát, tříšťivý	—	1 lb
Granát, kouřový	—	2 lb
Granátomet	—	7 lb

TABULKA PALNÝCH ZBRANÍ

Renesanční předmět Cena Zranění Váha Vlastnosti

Vojenské zbraně na dálku

Pistole	250 zl	1k10 bodné	3 lb	Nabíjecí, střelná (dostřel 6/18)
Mušketa	500 zl	1k12 bodné	10 lb	Nabíjecí, obouruční, střelná (dostřel 8/24)

Střelivo

Náboje (10)	3 zl	—	2 lb	—
-------------	------	---	------	---

Moderní předmět Cena Zranění Váha Vlastnosti

Vojenské zbraně na dálku

Pistole, automatická	—	2k6 bodné	3 lb	Se zásobníkem (15 střel), střelná (dostřel 10/30)
Revolver	—	2k8 bodné	3 lb	Se zásobníkem (6 střel), střelná (dostřel 8/24)
Puška, lovecká	—	2k10 bodné	8 lb	Obouruční, se zásobníkem (5 střel), střelná (dostřel 16/48)
Puška, automatická	—	2k8 bodné	8 lb	Automatická, obouruční, se zásobníkem (30 střel), střelná (dostřel 16/48)
Brokovnice	—	2k8 bodné	7 lb	Obouruční, se zásobníkem (2 střely), střelná (dostřel 6/18)

Střelivo

Náboje (10)	—	—	1 lb	—
-------------	---	---	------	---

Futuristický předmět Cena Zranění Váha Vlastnosti

Vojenské zbraně na dálku

Laserová pistole	—	3k6 zářivé	2 lb	Se zásobníkem (50 střel), střelná (dostřel 8/24)
Antihmotová puška	—	6k8 nekrot.	10 lb	Obouruční, se zásobníkem (2 střely), střelná (dostřel 24/72)
Laserová puška	—	3k8 zářivé	7 lb	Obouruční, se zásobníkem (30 střel), střelná (dostřel 20/60)

Střelivo

Energetický zásobník	3 zl	—	5 oz	—
----------------------	------	---	------	---

BODY OSUDU

Body osudu umožňují hráčům měnit průběh tažení, zavádět komplikace zápletky, upravovat svět, a dokonce brát na sebe roli PJ. Je-li tvou první reakcí, když čteš toto volitelné pravidlo, obava, že ho tví hráči mohou zneužít, nejspíš není určeno pro vás.

POUŽÍVÁNÍ BODŮ OSUDU

Každý hráč začíná s 1 bodem osudu. Během sezení ho může hráč utratit za jeden efekt. Efekt závisí na přístupu vaší skupiny k tomuto volitelnému pravidlu. Níže jsou uvedeny tři možnosti.

Za jedno sezení může hráč utratit maximálně 1 bod osudu. Pokud chceš, můžeš tento limit zvýšit, zvlášť pokud chceš, aby hráči více řídili příběh. Jakmile všichni hráči u stolu utratí bod osudu, každý z nich získá 1 bod osudu.

MOŽNOST 1: JAKÝ ZVRAT!

Hráč, který utratí bod osudu, má možnost přidat do prostředí či situace nějaký prvek, který skupina (včetně tebe) musí přijmout jako skutečný. Například hráč může utratit bod osudu a říct, že jeho postava našla tajné dveře, objevila se CP, nebo že se ukázalo, že nestvůra je dlouho ztracený spojenec přeměněný do děsivého zvířete.

Hráč, který chce utratit bod osudu tímto způsobem, by měl probrat svůj nápad s ostatními u stolu, co na to říkají, než ovlivní vývoj příběhu.

MOŽNOST 2: HOUSTNOUCÍ ZÁPLETKA

Kdykoliv hráč utratí bod osudu, hráč po jeho pravici musí přidat komplikaci do scény. Například, pokud hráč utratí bod osudu a rozhodne, že jeho postava našla tajné dveře, hráč po jeho pravici může říct, že otevření dveří spustí magickou past, která teleportuje družinu do jiné části jeskyně.

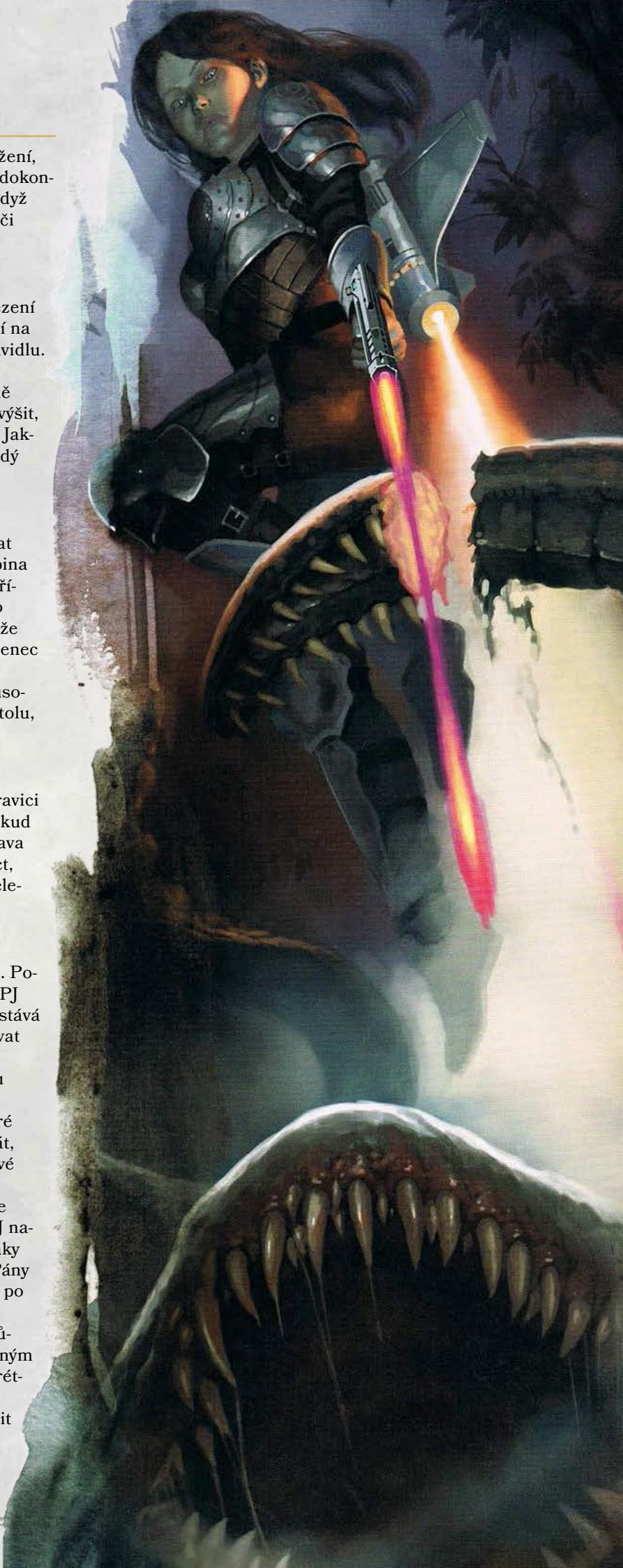
MOŽNOST 3: BOHOVÉ SE ZBLÁZNILI

S tímto přístupem neexistuje stálý Pán jeskyně. Postavu si udělá každý a jedna osoba začíná jako PJ a vede hru jako obvykle. Postava této osoby se stává CP, která se může připojit k družině, nebo setrvat v ústraní, když si to družina přeje.

Kdykoliv nějaký hráč může utratit bod osudu a stát se Pánem jeskyně. Postava tohoto hráče se stává CP a hraní pokračuje. Není úplně dobré přehodit role uprostřed boje, ale může se to stát, pokud skupina dá čas novému PJ, aby se ujal své role a pokračoval, kde předchozí PJ skončil.

Používání bodů osudu tímto způsobem může vést ke vzrušujícímu tažení, když každý nový PJ navede hru nečekanými směry. Tento přístup je taky skvělou možností pro hráče, kteří by byli rádi Pány jeskyně, a takto si mohou vyzkoušet vedení hry po malých, kontrolovaných dávkách.

V tažení, které používá body osudu tímto způsobem, by měl každý přijít na sezení s připraveným krátkým materiálem, nebo rozmyšlenými konkrétními střetnutími. Hráč, který není připraven, nebo který se necítí na vedení hry, si může zvolit nevyužít bod osudu na tomto herním sezení.





Aby tento přístup fungoval, je dobré ustanovit nějaké společné předpoklady o tažení, aby Páni jeskyně neduplikovali své úsilí nebo aby si nekazili své plány navzájem.

MOŽNOSTI BOJE

Možnosti v této části poskytují alternativní způsoby odehrávání boje. Hlavní riziko, které plyně z přidání některých z těchto pravidel, je zpomalení hry.

VARIANTY INICIATIVY

Tato část nabízí různé způsoby, jak hrát iniciativu.

HODNOTA INICIATIVY

S tímto volitelným pravidlem si tvor nehází na iniciativu na začátku boje. Místo toho má každý tvor hodnotu iniciativy, což je pasivní ověření Obratnosti: $10 +$ oprava Obratnosti.

Zbavením se hodů kostkou se výrazně zjednoduší matematika a proces ptaní se a zaznamenávání výsledků iniciativy, takže můžete značně zrychlit tempo hraní – za cenu toho, že se pořadí iniciativy stane často předvídatelné.

INICIATIVA STRAN

Zaznamenávání iniciativy pro každou postavu a nestvůru, uspořádávání všech do správného pořadí a pamatování si, kde je kdo na seznamu, může způsobit pomalé plynutí hry. Chceš-li rychlejší boje, za cenu rizika, že se stanou nevyvážené, zkus použít pravidlo iniciativy stran.

S touto variantou si hráči hodí na iniciativu k20 jako skupina, nebo strana. Ty si také hodí k20. Žádný z hodů nemá žádné opravy. Kdo hodí víc, vyhrává iniciativu. Je-li to nerozhodně, házejte, dokud si nehodíte rozdílně.

Když je strana na tahu, členové této strany mohou jednat v libovolném pořadí. Jakmile každý z dané strany provedl tah, je na řadě druhá strana. Kolo končí, když obě strany provedly své tahy.

Jsou-li v souboji více než dvě strany, hodí si na iniciativu každá strana. Strany jednají od nejvyššího hodu po nejnižší. Boj pokračuje podle pořadí iniciativy, dokud není souboj u konce.

Tato varianta podporuje týmovou spolupráci a usnadňuje život PJ, protože může snadněji koordinovat nestvůry. Nevýhodou je, že strana, která vyhrála iniciativu, se může spolčit proti nepřátelům a odstranit je dřív, než mají šanci jednat.

RYCHLOSTNÍ FAKTOR

Některým PJ se zdá normální průběh iniciativy příliš předvídatelný a náhylný ke zneužití. Hráči mohou využít své znalosti pořadí iniciativy k ovlivnění svých rozhodnutí. Například, vážně zraněný bojovník může naběhnout na trolla, protože ví, že klerik jede před nestvůrou, a když tak ho vylečí.

Rychlostní faktor je možnost pro iniciativu, která vnáší do boje větší nejistotu za cenu zpomalení hry. S touto variantou si účastníci souboje hází na iniciativu každé kolo. Každá postava či nestvůra musí zvolit svou akci, než si hodí.

Opravy iniciativy. K iniciativě tvora se mohou vztahovat opravy za jeho třídu velikosti a prováděnou akci. Například tvor, který bojuje s lehkou zbraní nebo sesílá jednoduché kouzlo, bude pravděpodobně jednat před tvorem vyzbrojeným těžkou či pomalou zbraní. Viz tabulka Opravy iniciativy za rychlostní faktor. Nemá-li akce uvedenou žádnou opravu, pak nijak neovlivňuje iniciativu. Platí-li více oprav (například za držení obouruční, těžké zbraně na blízko), započítej je všechny k hodu na iniciativu.

OPRAVY INICIATIVY ZA RYCHLOSTNÍ FAKTOR

Faktor	Oprava iniciativy
Sesílání kouzla	Odečti úroveň kouzla
Těžká zbraň na blízko	-2
Lehká či vytříbená zbraň na blízko	+2
Obouruční zbraň na blízko	-2
Nabíjecí zbraň na dálku	-5
Velikost tvora	Oprava iniciativy
Drobná	+5
Malá	+2
Střední	+0
Velká	-2
Obrovská	-5
Gigantická	-8

Nepoužívej stejnou opravu k tvorovu tahu více než jednou. Například, tulák bojující se dvěma dýkami získá bonus +2 za použití lehké či vytříbené zbraně pouze jednou. V případě kouzlení započítej jen opravu za kouzlo nejvyšší úrovně.

Započítej opravy za bonusovou akci v daném tahu tvora a pamatuj, že nikdy nelze započítat stejnou opravu dvakrát. Například, paladin sesílá kouzlo 2. úrovně jako bonusovou akci a pak útočí krátkým mečem. Paladin utrpí postih -2 za kouzlo a získá bonus +2 za použití lehké zbraně, takže celková oprava je +0.

Tabulka je pouze výchozí bod. Můžeš se jí inspirovat, když posuzuješ akci, kterou postava provádí a o které se domníváš, že by měla být rychlejší nebo pomalejší. Rychlé, snadné akce by měly dávat bonus, zatímco pomalejší, obtížné akce by měly dávat postih. Obecně platí: dej akci bonus či postih 2 nebo 5.

Například, bojovník chce otočit rumpálem, aby zvedl padací mříž. To je složitá, obtížná akce. Můžeš určit, že způsobuje postih -5 k iniciativě.

Hod na iniciativu. Každý účastník boje ohlásí svou akci, hodí si na iniciativu a přičte opravy, ale výsledek uchová v tajnosti. Pak ohlašuj číslo iniciativy, počínaje 30 směrem dolů (na začátku se vyplatí ohlašovat rozsahy). Když nastane remíza, účastník boje s výšší Obratností jedná dřív. V opačném případě remízu rozhodne hod kostkou.

Tahy. Ve svém tahu se tvor pohně jako normálně, ale musí provést akci, kterou ohlásil, nebo žádnou.

Když jednali všichni, proces se opakuje. Každý v souboji ohlaší akci, hodí si na iniciativu a pak se jede podle pořadí iniciativy.

MOŽNOSTI AKCÍ

Tato část poskytuje nové možnosti akcí v boji. Dají se přidat do vaší hry jako skupina, nebo jednotlivě.

ODZBROJENÍ

Tvor může použít útok zbraní k vyražení zbraně či jiného předmětu z úchopu cíle. Útočník si hodí na útok v konfliktu proti ověření Síly (Atletiky) nebo Obratnosti (Akrobacie) cíle. Pokud útočník v konfliktu zvítězí, útok nezpůsobí žádné zranění ani jiný škodlivý účinek, ale obránci upustí předmět.

Útočník má nevýhodu k hodu na útok, drží-li cíl předmět dvěma či více rukama. Cíl má výhodu k ověření vlastnosti, je-li jeho třída velikosti větší než třída velikosti útočícího tvora, nebo nevýhodu, je-li menší.

OZNAČENÍ

Díky této možnosti je pro účastníky boje na blízko snazší sužovat ostatní příležitostními útoky.

Když tvor zaútočí na blízko, může si cíl označit. Do konce útočníkova příštího tahu má jeho případný příležitostní útok proti označenému cíli výhodu. Příležitostní útok nespotřebuje útočníkova reakci, ale útočník nemůže zaútočit, pokud mu něco brání v provádění reakcí, například stav neschopný či kouzlo šokující sevření. Útočník je omezen na jeden příležitostní útok za tahu.

PRORÁŽENÍ

Když se tvor snaží pohnout přes místo nepřátelského tvora, může se pokusit vynutit svou cestu silou a nepřátelského tvora prorazit. Jako akci nebo bonusovou akci tvor provede ověření Síly (Atletiky) v konfliktu proti nepřítelově ověření Síly (Atletiky). Tvor snažící se o prorážení má výhodu k tomuto ověření, je-li jeho třída velikosti větší než třída velikosti nepřátelského tvora, nebo nevýhodu, je-li menší. Pokud prorážející tvor vyhraje konflikt, může se pohnout přes místo nepřátelského tvora jednou v tomto tahu.

PROSMÝKNUTÍ

Tvor se může pokusit prosmýknout přes místo nepřátelského tvora, přičemž se přes něj proplete a vyhne se mu. Jako akci nebo bonusovou akci tvor provede ověření Obratnosti (Akrobacie) v konfliktu proti nepřítelově ověření Obratnosti (Akrobacie). Pokud prosmýkající se tvor vyhraje konflikt, může se pohnout přes místo nepřátelského tvora jednou v tomto tahu.

STRČENÍ NA BOK

S touto možností tvor může provést zvláštní útok strčením z *Příručky hráče*, kterým postrčí cíl na bok, místo od sebe. Útočník má nevýhodu k ověření Síly (Atletiky), když to dělá. Je-li ověření úspěšné, útočník pohně cíl o 1 sáh na jiné místo ve svém dosahu.

VYSPLHÁNÍ NA VĚTŠÍHO TVORA

Pokud jeden tvor chce vyskočit na jiného tvora, může to udělat pomocí chvatu. Malý či střední tvor má ale pramalou šanci, že úspěšně uchvátí Obřího či Gigantického tvora, pokud nemá díky magii nadpřirozenou moc.

Jako alternativa se dá vhodně velký protivník považovat za terén pro účely vyskočení mu na záda, nebo vyšplhání mu na ramena. Poté, co si tvor hodí na potřebná ověření vlastností, aby se dostal do pozice a na většího tvora, použije menší tvor svou akci k hodu na ověření Síly (Atletiky) nebo Obratnosti (Akrobacie) v konfliktu proti ověření Obratnosti (Akrobacie) cíle. Pokud menší tvor konflikt vyhraje, úspěšně se pohně na místo cílového tvora a přilne k jeho tělu. Zatímco je menší tvor na místě cíle, pohybuje se spolu s cílem a má výhodu k hodům na útok proti němu.

Menší tvor se může pohybovat v rámci místa většího tvora, přičemž se toto místo bere jako těžký terén. Schopnost většího tvora zaútočit na menšího tvora závisí na poloze menšího tvora a tvé úvaze. Větší tvor může vypudit menšího tvora jako akci — skopnutím, otřením se o zed' nebo chycením a odhozením — hodem na ověření Síly (Atletiky) v konfliktu proti ověření Síly (Atletiky) nebo Obratnosti (Akrobacie) menšího tvora. Menší tvor si zvolí, jakou vlastnost použije.

ZASAŽENÍ KRYTU

Když útok na dálku mine cíl, jenž má kryt, můžeš použít toto volitelné pravidlo pro určení, jestli byl útokem zasažen kryt.

Prve urči, jestli by hod na útok zasáhl chráněný cíl, kdyby neměl kryt. Je-li hod na útok tak malý, že minul cíl, ale dost velký, aby zasáhl cíl, kdyby neměl kryt, pak byl zasažen předmět, který poskytoval kryt. Pokud minutému tvorovi poskytuje kryt tvor a hod na útok převyšuje OČ krycího tvora, pak je krycí tvor zasažen.

ROZTÍNÁNÍ TVORŮ

Pokud hrácké postavy pravidelně bojují proti horám nízkoúrovňových nestvůr, zvaž použití tohoto volitelného pravidla pro urychlení takových bojů.

Když útok na blízko sníží životy nezraněného tvora na 0, přebývající zranění z tohoto útoku se může přenést na jiného tvora poblíž. Útočník zacílí jiného tvora ve svém dosahu a, pokud ho původní hod na útok může zasáhnout, použije na něj přebývající zranění. Pokud tento tvor byl nezraněn a jeho životy byly nápadně sníženy na 0, tento proces se opakuje, přičemž se přenáší přebývající zranění, dokud existují platné cíle, nebo dokud přebývající zranění nesníží životy nezraněného tvora na 0.

ÚRAZY

Zranění obvykle nezanechává žádné přetravávající účinky. Tato možnost zavádí potenciál pro dlouhodobé úrazy.

Je na tobě rozhodnout, kdy si hodit na dlouhodobý úraz. Tvor může utrpět dlouhodobý úraz za následujících okolností:

- Když utrpí kritický zásah
- Když se jeho životy sníží na 0, ale není namísto mrtvý
- Když neuspěje v záchranném hodu proti smrti o 5 či více

Pro určení povahy úrazu si hoď podle Tabulky dlouhodobých úrazů. Tato tabulka předpokládá typickou humanoidní fyziologii, ale výsledky můžeš uzpůsobit pro tvory s odlišnými typy těla.

TABULKA DLOUHODOBÝCH ÚRAZŮ

k20	Úraz
1	Ztráta oka. Máš nevýhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak a k hodům na útok na dálku. Ztracené oko může obnovit magie, jako je například kouzlo <i>regenerace</i> . Utrpíš-li tímto úrazem ztrátu posledního oka, jsi slepý.
2	Ztráta ruky nebo její části. Už nic nemůžeš držet oběma rukama a můžeš držet jen jeden předmět najednou. Ztracenou končetinu může obnovit magie, jako je například kouzlo <i>regenerace</i> .
3	Ztráta nohy nebo její části. Tvoje rychlosť po nohách se sníží na polovinu a musíš používat hůl nebo berlu, aby ses mohl pohybovat, pokud nemáš dřevěnou nohu či jinou protézu. Po použití akce Sprint upadneš na zem. Máš nevýhodu k ověřením Obratnosti na rovnováhu. Ztracenou končetinu může obnovit magie, jako je například kouzlo <i>regenerace</i> .
4	Kulhání. Tvá rychlosť po nohách se zmenší o 1 sáh. Po použití akce Sprint si musíš hodit záchranný hod na Obratnost se SO 10. Když neuспěješ, upadneš na zem. Magické léčení odstraní kulhání.
5–7	Vnitřní zranění. Kdykoliv se pokusíš o akci v boji, musíš si hodit záchranný hod na Odolnost se SO 15. Když neuspěješ, přijdeš o svou akci a nemůžeš používat reakce do začátku svého příštího tahu. Úraz se vylečí, pokud strávíš deset dní pouze odpočíváním a ničím jiným.
8–10	Zlomená žebra. Toto má stejný účinek jako Vnitřní zranění výše, ale SO záchrany je 10.
11–13	Hnusná jizva. Jsi znetvořený do té míry, že se rána nedá snadno skrýt. Máš nevýhodu k ověřením Charismatu (Přesvědčování) a výhodu k ověřením Charismatu (Zastrášování). Magické léčení 6. či vyšší úrovně, například <i>uzdrav</i> nebo <i>regenerace</i> , jizvu odstraní.
14–16	Hnisající rána. Tvé maximum životů se sníží o 1 každých 24 hodin, co rána přetrvává. Klesne-li tvé maximum životů na 0, zemřeš. Rána se vylečí, obdržíš-li magické léčení. Nebo ti někdo může ránu ošetřit. Každých 24 hodin si jednou hodí na ověření Moudrosti (Lékařství) se SO 15. Po deseti úspěšných se rána vylečí.
17–20	Drobná jizva. Jizva nemá žádný nepříznivý účinek. Magické léčení 6. či vyšší úrovně, například <i>uzdrav</i> nebo <i>regenerace</i> , jizvu odstraní.

Místo použití účinku popsaného v tabulce můžeš nechat zodpovědnost za znázornění dlouhodobého úrazu na hráči. Hoď si podle Tabulky dlouhodobých úrazů jako obvykle, ale místo aby postava utrpěla účinek popsaný pro daný výsledek, získá novou vadu se stejným názvem. Je na hráči, aby vyjádřil dlouhodobý úraz během hraní, jako jakoukoliv jinou vadu, s potenciálním získáním inspirace, když účinky úrazu ovlivní postavu významným způsobem.

MASIVNÍ ZRANĚNÍ

Při používání tohoto volitelného pravidla mohou tvorové snáze padnout v důsledku masivního zranění.

Když tvor utrpí z jediného zdroje zranění, které je větší nebo rovno polovině maxima jeho životů, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost s SO 15. V případě neúspěchu utrpí náhodně určený následek z Tabulky traumatického šoku. Například tvor, který má maximum životů 30, si musí hodit záchranný hod na Odolnost v případě, že z jednoho zdroje utrpí zranění 15 nebo více.

TABULKA TRAUMATICKÉHO ŠOKU

kto	Účinek
1	Životy tvora klesnou na 0.
2–3	Životy tvora klesnou na 0, ale je stabilizovaný.
4–5	Tvor je ochromený do konce svého příštího tahu.
6–7	Tvor nemůže provádět reakce a má nevýhodu k hodům na útok a ověření vlastnosti do konce svého příštího tahu.
8–10	Tvor nemůže provádět reakce do konce svého příštího tahu.

MORÁLKA

Někteří účastníci boje mohou utéct, když se boj otočí proti nim. Toto volitelné pravidlo můžeš použít, když chceš určit, jestli se nestvůry a CP obrátí na útěk.

Tvor se může dát na útěk za následujících okolností:

- Tvor je překvapený.
- Tvorovi se poprvé v souboji sníží životy na polovinu či méně.
- Tvor ve svém tahu nemá jak zranit protistranu.

Skupina tvorů se může dát na útěk za následujících okolností:

- Všichni tvorové ve skupině jsou překvapeni.
- Vůdci skupiny klesnou životy na 0, stane se neschopný, upadne do zajetí, nebo je vyřazen ze souboje.
- Velikost skupiny klesne na polovinu oproti původní velikosti, aniž by protistrana utrpěla nějaké ztráty.

Abys určil, zdali tvor nebo skupina tvorů se dá na útěk, hoď záchranný hod na Moudrost se SO 10 za tvora či vůdce skupiny. Je-li protistrana ohromující, záchranný hod má nevýhodu, nebo můžeš rozhodnout, že záchrana neuspěje automaticky. Pokud si vůdce skupiny z jakéhokoliv důvodu nemůže hodit záchranný hod, nechť si místo něj hodí tvor s nejvyšší hodnotou Charismatu ve skupině.

Když tvor nebo skupina v záchranném hodu neuспěje, uteče po nejrychlejší možné trase. Pokud únik není možný, tak se tvor nebo skupina vzdá. Pokud na vzdávajícího se tvora nebo skupinu zaútočí jeho přemožitel, může souboj opět vypuknout a pak je nepravděpodobné, že by došlo k dalším pokusům o útěk nebo kapitulaci.

Neúspěšný záchranný hod není pro dobrodruhý vždy přínosem. Například zlrob, který uteče z boje, může vyburcovat zbytek jeskyně, nebo utéct s pokladem, který postavy doufaly, že ukořistí.

TVORBA NESTVŮRY

Bestiář obsahuje stovky předpřipravených nestvůr, ale neobsahuje každou nestvůru, kterou si umíš představit. Část zájitzku z D&D je prostá radost z vytváření nových nestvůr a přizpůsobování existujících, minimálně z toho důvodu, abys překvapil a potěsil své hráče něčím, čemu dosud nikdy nečelili.

Prvním krokem v procesu je vymyslet koncept pro svou nestvůru. Čím je jedinečná? Kde žije? Jakou roli by měla hrát ve tvém dobrodružství, tažení, světě? Jak vypadá? Má nějaké podivné schopnosti? Jakmile si zodpovídáš tyto otázky, můžeš začít řešit, jak uvést svou nestvůru ve hře.

UPRAVA NESTVŮRY

Jakmile máš nápad pro svou nestvůru, budeš pro její uvedení potřebovat statistiky. Jako první by sis měl položit otázku: Mohu použít statistiky, které už existují?

Dobrým výchozím bodem pro tvou nestvůru může být blok statistik v Bestiáři. Představ si například, že chceš vytvořit inteligentního stromovitého predátora, který loví elfy. Žádná taková nestvůra v Bestiáři není, ale quagot je divoký humanoidní predátor s rychlostí šplhání. Quagotův blok statistik si můžeš vypůjčit pro svou novou nestvůru a změnit jen název tvora. Můžeš také udělat drobné úpravy, například změnit quagotův jazyk, temnobecnou řeč, za nějaký vhodnější, například elfštinu nebo sylvánštinu.

Potřebuješ pohádkového fénixe? Vezmi obřího orla nebo noha, dej mu imunitu vůči ohni a ať svými útoky způsobuje ohnivé zranění. Potřebuješ létající opici? Zvaž paviána s křídly a rychlosťí létání. Téměř každá nestvůra, kterou si umíš představit, se dá postavit použitím jedné z již existujících.

Přizpůsobení bloku statistik je mnohem méně časově náročné než vytvoření zbrusu nového bloku statistik a jsou změny, které můžeš provést existující nestvůře, aniž by to ovlivnilo její nebezpečnost, například změna jazyků, změna přesvědčení nebo přidání zvláštních smyslů. Avšak jakmile změníš tvorovu schopnost obrany či útoku, například jeho životy nebo zranění, může to vyžadovat změnu nebezpečnosti, jak si ukážeme dále.

VÝMĚNA ZBRANÍ

Má-li nestvůra vyrobenou zbraň, můžeš ji vyměnit zajinou. Můžeš například vyměnit skurutův dlouhý meč za halapartnu. Nezapomeň náležitě změnit zranění a dosah zbraně. Také si dej pozor na důsledky výměny jednoruční zbraně za obouruční, a naopak. Například, skurut, který drží halapartnu (obouruční zbraň), ztrácí prospěch ze svého štítu, takže jeho OČ klesne o 2.

PŘIDÁNÍ ZVLÁŠTNÍHO RYSU

Další jednoduchý způsob, jak přizpůsobit nestvůru, je přidání zvláštního rysu. Můžeš přidat zvláštní rys, který si sám vymyslíš, nebo vybrat zvláštní rys nějakého z mnoha tvorů v Bestiáři. Například, můžeš vytvořit hybrid pavoučího goblina tím, že dás normálnímu goblinovi zvláštní rys Pavoucí šplh, proměnit obyčejného trolla v dvouhlavého trolla přidáním zvláštního

rysů Dvě hlavy, nebo proměnit sovověda v létajícího sovověda přidáním křídel a rychlosti létání obří sovy.

RYCHLÁ TVORBA STATISTIK NESTVŮRY

Pokud potřebuješ jen prosté statistiky pro nestvůru konkrétní nebezpečnosti, říd se zdejšími kroky. Chceš-li vytvořit něco bližšího blokům statistik nestvůr v Bestiáři, přeskoč dál na část „Tvorba statistik nestvůry“.

1. KROK: PŘEDPOKLÁDANÁ NEBEZPEČNOST

Zvol pro svou nestvůru předpokládanou nebezpečnost (NB). Znalost předpokládané nebezpečnosti nestvůry

STATISTIKY NESTVŮRY PODLE NEBEZPEČNOSTI

NB	Zdat. bonus	— Obranná —		— Útočná —		SO záchrany
		OČ	Životy	Útočný bonus	Zranění /kolo	
0	+2	≤ 13	1–6	≤ +3	0–1	≤ 13
1/8	+2	13	7–35	+3	2–3	13
1/4	+2	13	36–49	+3	4–5	13
1/2	+2	13	50–70	+3	6–8	13
1	+2	13	71–85	+3	9–14	13
2	+2	13	86–100	+3	15–20	13
3	+2	13	101–115	+4	21–26	13
4	+2	14	116–130	+5	27–32	14
5	+3	15	131–145	+6	33–38	15
6	+3	15	146–160	+6	39–44	15
7	+3	15	161–175	+6	45–50	15
8	+3	16	176–190	+7	51–56	16
9	+4	16	191–205	+7	57–62	16
10	+4	17	206–220	+7	63–68	16
11	+4	17	221–235	+8	69–74	17
12	+4	17	236–250	+8	75–80	17
13	+5	18	251–265	+8	81–86	18
14	+5	18	266–280	+8	87–92	18
15	+5	18	281–295	+8	93–98	18
16	+5	18	296–310	+9	99–104	18
17	+6	19	311–325	+10	105–110	19
18	+6	19	326–340	+10	111–116	19
19	+6	19	341–355	+10	117–122	19
20	+6	19	356–400	+10	123–140	19
21	+7	19	401–445	+11	141–158	20
22	+7	19	446–490	+11	159–176	20
23	+7	19	491–535	+11	177–194	20
24	+7	19	536–580	+12	195–212	21
25	+8	19	581–625	+12	213–230	21
26	+8	19	626–670	+12	231–248	21
27	+8	19	671–715	+13	249–266	22
28	+8	19	716–760	+13	267–284	22
29	+9	19	761–805	+13	285–302	22
30	+9	19	806–850	+14	303–320	23

ti pomůže vyřešit zdatnostní bonus nestvůry a jiné důležité bojové statistiky. Nedělej si starosti s přesným určením nebezpečnosti; můžeš ho upravit v pozdějších krocích.

Jediná nestvůra s nebezpečností rovnou úrovni dobrodruhů je, sama o sobě, férovou výzvou pro skupinu čtyř postav. Pokud má nestvůra bojovat ve dvojici nebo skupině, její předpokládaná nebezpečnost by měla být nižší než úroveň družiny.

Neupadni do falešné iluze, že tvá nestvůra musí mít nebezpečnost rovnou úrovni postav, aby šlo o důstojnou výzvu. Nezapomeň, že nestvůry s nižší nebezpečností mohou být hrozbou pro postavy na vyšší úrovni, když se střetnou s družinou ve skupině.

2. KROK: ZÁKLADNÍ STATISTIKY

Použij tabulku Statistiky nestvůry podle nebezpečnosti pro určení Obranného čísla, životů, útočného bonusu a způsobeného zranění za kolo na základě nebezpečnosti, kterou jsi zvolil v 1. kroku.

3. KROK: ÚPRAVA STATISTIK

Zvyš nebo sniž Obranné číslo, životy, útočný bonus, způsobené zranění za kolo a SO záchrany, jak se ti hodí, na základě jakéhokoliv konceptu, který sis pro nestvůru vymyslel. Například, potřebuješ-li dobré obrněnou nestvůru, zvyš její Obranné číslo.

Jakmile jsi provedl zamýšlené úpravy, zaznamenej si statistiky nestvůry. Jsou-li nějaké další statistiky, o kterých se domníváš, že je nestvůra potřebuje (například hodnoty vlastností), říd se příslušnými kroky v části „Tvorba bloku statistik nestvůry“.

4. KROK: FINÁLNÍ NEBEZPEČNOST

Spočítej finální nebezpečnost nestvůry. Vezmi v potaz úpravy provedené ve 3. kroku.

Obranná nebezpečnost. Podívej se na sloupec Životy v tabulce Statistiky nestvůry podle nebezpečnosti a vyhledej životy tvé nestvůry. Pak se podívej na začátek rádku a poznač si nebezpečnost, která je doporučena pro nestvůru s tolika životy.

Nyní se podívej na OČ doporučené pro nestvůru s takovou nebezpečností. Je-li Obranné číslo tvé nestvůry o aspoň dva body výše či níže než toto číslo, uprav nebezpečnost doporučenou životy nahoru nebo dolů o 1 za každé 2 body rozdílu.

Útočná nebezpečnost. Podívej se na sloupec Zranění/kolo v tabulce Statistiky nestvůry podle nebezpečnosti a vyhledej zranění, které tvá nestvůra způsobuje za kolo. Pak se podívej na začátek rádku a poznač si nebezpečnost, která je doporučena pro nestvůru, která způsobuje tak velké zranění.

Nyní se podívej na útočný bonus doporučený pro nestvůru s takovou nebezpečností. Je-li bonus tvé nestvůry o aspoň dva body výše či níže než toto číslo, uprav nebezpečnost doporučenou jejím výstupním zraněním nahoru nebo dolů o 1 za každé 2 body rozdílu.

Pokud se nestvůra více spolehá na účinky se záchrannými hody, použij její SO záchrany místo jejího útočného bonusu.

Používá-li tvá nestvůra různé útočné bonusy nebo SO záchrany, použij ty, které se vyskytují nejčastěji.

Průměrná nebezpečnost. Finální nebezpečnost nestvůry je průměr z její obranné a útočné nebezpečnosti. Zaokrouhlí průměr nahoru nebo dolů na nejbližší nebezpečnost. Tím určíš finální nebezpečnost své nestvůry. Například, je-li obranná nebezpečnost nestvůry 2 a útočná nebezpečnost nestvůry je 3, její finální nebezpečnost je 3.

S finální nebezpečností můžeš určit zdatnostní bonus nestvůry použitím tabulky Statistiky nestvůry podle nebezpečnosti. Pro určení, kolik je za nestvůru ZK, použij tabulku Body zkušeností podle nebezpečnosti. Nestvůra s nebezpečností 0 má hodnotu 0 ZK, pokud nepředstavuje žádnou hrozbu. Jinak je za 10 ZK.

Tvorba nestvůry není jen početním cvičením. Pokyny v této kapitole ti mohou pomoci vytvářet nestvůry, ale jediný způsob, jak zjistit, jestli je nestvůra zábavná, je otestovat ji. Až uvidíš svou nestvůru v akci, možná budeš chtít upravit nebezpečnost nahoru nebo dolů na základě svých zkušeností.

BODY ZKUŠENOSTI PODLE NEBEZPEČNOSTI

NB	ZK	NB	ZK
0	0 nebo 10	14	11 500
1/8	25	15	13 000
1/4	50	16	15 000
1/2	100	17	18 000
1	200	18	20 000
2	450	19	22 000
3	700	20	25 000
4	1 100	21	33 000
5	1 800	22	41 000
6	2 300	23	50 000
7	2 900	24	62 000
8	3 900	25	75 000
9	5 000	26	90 000
10	5 900	27	105 000
11	7 200	28	120 000
12	8 400	29	135 000
13	10 000	30	155 000

TVORBA STATISTIK NESTVŮRY

Pokud chceš úplný blok statistik nestvůry, použij následující metodu pro vytvoření tvé nové nestvůry.

Úvod v Bestiáři vysvětluje všechny složky bloku statistik nestvůry. Seznam se s oním materiálem, než začneš. Pokud se v průběhu vytváření své nestvůry nebudeš moci rozhodnout, říd se příklady v Bestiáři.

Jakmile si vymyslíš koncept nestvůry, říd se kroky níže.

1. KROK: NÁZEV

Název nestvůry si zasluhuje stejnou rozvahu jako jakýkoliv jiný aspekt nestvůry, ne-li větší.

Tvá nestvůra může mít předlohu ve tvorovi skutečného světa nebo bájně nestvůře. V tom případě je její název jasný. Pokud si název musíš vymyslet, uvědom si, že nejlepší názvy budou odrážet vzhled či povahu

nestvůry (například mimik a sovověd), nebo půvabně zní (například chuul a thri-kreen).

2. KROK: VELIKOST

Svou nestvůru můžeš udělat v jakékoli velikosti chceš: Drobrou, Malou, Střední, Velkou, Obrovskou, nebo Gigantickou.

Třída velikosti nestvůry určuje, jaká kostka se použije při výpočtu jejich životů v 8. kroku. Velikost také určuje, kolik místa nestvůra zabírá, jak se o tom pojednává v *Příručce hráče*.

3. KROK: TYP

Typ nestvůry poskytuje vhled do jejího původu a povahy. Bestiář popisuje typ každé nestvůry. Zvol typ, který nejlépe pasuje tvému konceptu pro nestvůru.

4. KROK: PŘESVĚDČENÍ

Pokud tvá nestvůra nemá žádný koncept morálky, je bez přesvědčení. V opačném případě má přesvědčení vhodné pro její povahu a morální hledisko, jak o tom pojednává *Příručka hráče*.

5. KROK: HODNOTY A OPRAVY VLASTNOSTÍ

Nestvůry, podobně jako hráčské postavy, mají šest vlastností. Nestvůra nemůže mít hodnotu žádné vlastnosti menší než 1 ani větší než 30.

Hodnota každé vlastnosti nestvůry určuje opravu dané vlastnosti, jak udává tabulka Hodnoty a opravy vlastností v *Příručce hráče*.

Pokud se nemůžeš rozhodnout, jaké by měly být hodnoty vlastností nestvůry, podívej se na srovnatelné nestvůry v Bestiáři a napodob jejich hodnoty vlastností. Například, pokud je tvá nestvůra zhruba tak chytrá jako lidský prostý obyvatel, dej jí Inteligenci 10 (s opravou +0). Je-li tak silná jako zloba, dej jí Sílu 19 (s opravou +4).

6. KROK: PŘEDPOKLÁDANÁ NEBEZPEČNOST

Zvol nebezpečnost pro svou nestvůru. Viz 1. krok v „Rychlé tvorbě statistik nestvůry“. Zdatnostní bonus použiješ v pozdějších krocích, takže si ho nyní pojmeš, nebo zapamatuj.

7. KROK: OBRANNÉ ČÍSLO

Obranné číslo nestvůry má přímou souvislost s její nebezpečností, a naopak. Obranné číslo nestvůry můžeš určit jedním ze dvou způsobů.

Použití tabulky. Patřičné OČ můžeš zvolit na základě předpokládané nebezpečnosti nestvůry, jak udává tabulka Statistiky nestvůry podle nebezpečnosti. Tabulka poskytuje základní OČ pro nestvůru s konkrétní nebezpečností. Klidně OČ uprav, jak se ti hodí. Například, základní OČ pro nestvůru s nebezpečností 1 je 13, ale je-li tvá nestvůra dobře obrněná, zvyš patřičně její OČ. Nedělej si starosti, pokud se OČ nestvůry neshoduje s předpokládanou nebezpečností nestvůry. Nebezpečnost nestvůry mohou ovlivnit jiné faktory, jak je ukázáno v pozdějších krocích.

Určení patřičného OČ. Nebo případně můžeš určit patřičné OČ na základě typu zbroje, co má nestvůra na sobě, její přirozené zbroje, nebo nějakého jiného posílení Obranného čísla (jako je například



kouzlo mágova zbroj). Opět, nedělej si starosti, pokud se OČ nestvůry neshoduje s předpokládanou nebezpečností nestvůry.

Nosí-li tvá nestvůra vyrobenou zbroj, její Obranné číslo je na základě typu nošené zbroje (viz typy zbrojí v Příručce hráče). Nosí-li nestvůra štít, připočítej bonus štítu k jejímu OČ jako obvykle.

Nestvůra, která nenosí zbroj, může mít přirozenou zbroj. V tom případě má OČ rovné 10 + její oprava Obratnosti + její bonus přirozené zbroje. Nestvůra s tlustou kůží má obecně bonus přirozené zbroje +1 až +3. Bonus může být vyšší, je-li tvor mimořádně dobré obrněný. Například gorgon je pokrytý ocelovými pláty a má bonus přirozené zbroje +9.

8. KROK: ŽIVOTY

Životy nestvůry mají přímou souvislost s její nebezpečností, a naopak. Životy nestvůry můžeš určit jedním ze dvou způsobů.

Použití tabulky. Pro určení patřičných životů můžeš začít s předpokládanou nebezpečností nestvůry a použít tabulku Statistiky nestvůry podle nebezpečnosti. Tabulka udává rozsah životů pro každou nebezpečnost.

Přiřazení Kostek životů. Nebo případně můžeš přiřadit nestvůře určitý počet Kostek životů a pak spočítat její průměrné životy. Nedělej si starosti, pokud se životy nestvůry neshodují s předpokládanou nebezpečností nestvůry. Nebezpečnost nestvůry mohou ovlivnit jiné faktory, jak je ukázáno v pozdějších krocích, a Kostky životů a životy nestvůry můžeš později vždycky upravit.

Nestvůra může mít kolikkolik Kostek životů, kolik chceš, ale velikost kostky použité k výpočtu jejich životů závisí na třídě velikosti tvora, jak ukazuje Tabulka Kostek životů dle třídy velikosti. Například, Střední nestvůra používá pro své životy k8, takže Střední nestvůra s 5 Kostkami životů a Odolností 13 (s opravou +1) má 5k8 + 5 životů a průměrně má 27 životů ($5 \times 4,5 + 5$).

TABULKA KOSTEK ŽIVOTŮ DLE TŘÍDY VELIKOSTI

Velikost nestvůry	Kostka životů	Průměrné životy za Kostku
Drobná	k4	2,5
Malá	k6	3,5
Střední	k8	4,5
Velká	k10	5,5
Obrovská	k12	6,5
Gigantická	k20	10,5

9. KROK: ZRANITELNOSTI, ODOLÁNÍ A IMUNITY VŮČI ZRANĚNÍ

Rozhodni, jestli tvá nestvůra má zranitelnost, odolání nebo imunitu vůči jednomu či více typům zranění (popisy různých typů zranění najdeš v Příručce hráče). Zranitelnost, odolání nebo imunitu přiřaď nestvůře jen tehdy, když je to intuitivní. Například, dává smysl, aby nestvůra z žavé lávy měla imunitu vůči ohnivému zranění.

Dát nestvůře odolání a imunity vůči třem či více typům zranění (obzvláště vůči bodnému, drtivému a sečnému zranění) je jako dát jí životy navíc. Avšak dobrodruzi mají na vyšších úrovních více zdrojů, kterými ruší takové obrany, takže na vyšších úrovních jsou odolání a imunity méně platné.

Efektivní životy. Má-li nestvůra odolání či imunitu vůči několika typům zranění — obzvláště vůči bodnému, drtivému a sečnému zranění z nemagických zbraní — a ne všechny postavy v družině mají prostředky k zrušení takového odolání či imunity, musíš vzít tyto obrany v potaz, když srovnáváš životy své nestvůry s její předpokládanou nebezpečností. Pro určení jejích efektivních životů za účelem stanovení její finální nebezpečnosti použij Tabulku efektivních životů podle odolání a imunit. (Skutečné životy nestvůry se tím nezmění.)

Například, nestvůra s předpokládanou nebezpečností 6, 150 životy a odoláním vůči bodnému, drtivému a sečnému zranění z nemagických zbraní má 255 efektivních životů (použitím násobitele 1,5 za odolání) za účelem stanovení její finální nebezpečnosti.

Nestvůry normálně nemají zranitelnost vůči více než jednomu nebo dvou typům zranění. Zranitelnosti nemají výrazný vliv na nebezpečnost nestvůry, pokud nestvůra nemá zranitelnosti vůči několika typům zranění, jež jsou běžná, obzvláště bodnému, drtivému a sečnému. Takové nezvyklé nestvůře snižují její efektivní životy na polovinu. Nebo ještě lépe, zranitelnosti eliminuj a křehké nestvůře dej méně životů.

TABULKA EFEKTIVNÍCH ŽIVOTŮ PODLE ODOLÁNÍ A IMUNIT

Předpokládaná nebezpečnost	Násobitel žt za Odolání	Násobitel žt za Imunitu
1–4	× 2	× 2
5–10	× 1,5	× 2
11–16	× 1,25	× 1,5
17 či více	× 1	× 1,25

10. KROK: ÚTOČNÉ BONUSY

Útočné bonusy nestvůry mají přímou souvislost s její nebezpečností, a naopak. Útočné bonusy nestvůry můžeš určit jedním ze dvou způsobů.

Použití tabulky. Pro určení patřičného útočného bonusu pro všechny útoky nestvůry můžeš začít s předpokládanou nebezpečností nestvůry a použít tabulku Statistiky nestvůry podle nebezpečnosti, bez ohledu na její hodnoty vlastnosti.

Tabulka poskytuje základní útočný bonus pro každou nebezpečnost. Útočný bonus klidně uprav, aby pasoval na tvůj koncept, co sis pomyslel. Například základní útočný bonus pro nestvůru s nebezpečností 1 je +3, ale pokud nestvůra potřebuje větší přesnost, náležitě zvyšuj její bonus. Nedělej si starosti, pokud se útočný bonus nestvůry neshoduje s předpokládanou nebezpečností nestvůry. Nebezpečnost nestvůry mohou ovlivnit jiné faktory, jak je ukázáno v pozdějších krocích, a výstupní zranění nestvůry můžeš později vždycky upravit.

Výpočet útočných bonusů. Nebo případně můžeš spočítat útočné bonusy nestvůry stejným způsobem, jak hráči počítají útočné bonusy postav.

Když má nestvůra akci, která vyžaduje hod na útok, její útočný bonus je roven jejímu zdatnostnímu bonusu + buď její oprava Síly, nebo Obratnosti. Nestvůra obvykle používá opravu Síly k útokům na blízko a opravu Obratnosti k útokům na dálku, i když menší nestvůry někdy používají Obratnost na oboje.

Opět, nedělej si starosti, pokud se útočné bonusy nestvůry neshodují s předpokládanou nebezpečností nestvůry. Útočné bonusy nestvůry můžeš později vždycky upravit.

11. KROK: ZRANĚNÍ

Výstupní zranění — množství zranění, které nestvůra způsobuje každé kolo — má přímou souvislost s její nebezpečností, a naopak. Výstupní zranění nestvůry můžeš určit jedním ze dvou způsobů.

Použití tabulky. Pro určení, jak velké zranění by měla nestvůra způsobovat každé kolo, můžeš začít s předpokládanou nebezpečností nestvůry a použít tabulku Statistiky nestvůry podle nebezpečnosti. Tabulka udává rozsah pro každou nebezpečnost. Nezáleží na tom, jak je toto zranění rozvrženo či rozděleno; například, nestvůra může způsobit zranění každé kolo jediným útokem, nebo lze zranění rozdělit mezi několik útoků proti jednomu či více nepřátelům.

Zvol typ zranění podle toho, jak si představuješ, že zranění působí. Například, pokud nestvůra útočí s drápy ostrými jako břitva, pak zranění, které způsobí, je nejspíš sečné. Jsou-li její drápy jedové, nějaká část zranění může být jedové zranění místo sečného zranění.

Pokud chceš, aby se výstupní zranění kolo od kola trošku lišilo, můžeš předělat rozsah zranění na jeden kostkový výraz (pro nestvůru s jedním útokem), nebo na několik kostkových výrazů (pro nestvůru s několika útoky). Například, nestvůra s nebezpečností 2 způsobuje každé kolo zranění 15–20. Pokud si představíš tvora se Silou 18 (s opravou +4), můžeš mu dát jeden útok na blízko, který způsobuje zranění 3k8 + 4 (průměrně 17,5), či rozdělit výstupní zranění do dvou samostatných útoků, kde každý způsobuje zranění 1k10 + 4 (průměrně 9), nebo použít jakoukoliv jinou kombinaci, ve které průměrné výstupní zranění spadá do požadovaného rozsahu.

Zranění dle zbraně. Nebo případně můžeš použít kostkový výraz pro vyjádření zranění, které nestvůra způsobuje každým svým útokem, podle jakékoliv zbraně, kterou používá.

Nedělej si starosti, pokud se výstupní zranění nestvůry neshoduje s předpokládanou nebezpečností nestvůry. Nebezpečnost nestvůry mohou ovlivnit jiné faktory, jak je ukázáno v pozdějších krocích, a výstupní zranění nestvůry můžeš později vždycky upravit.

Některé nestvůry používají přírodní zbraně, například drápy nebo ostny na ocase. Jiné nosí vyrobené zbraně.

Má-li nestvůra přírodní zbraně, rozhodni, jak velké zranění způsobí těmito útoky, stejně jako typ zranění. Viz příklady v Bestiáři.

Nosí-li nestvůra vyrobenou zbraň, způsobuje zranění příslušné zbraně. Například, obouruční sekera

v rukou Střední nestvůry způsobuje sečné zranění 1k12 plus oprava Síly nestvůry, jak je pro tuto zbraň normální.

Velké nestvůry obvykle nosí nadmerně velké zbraně, které při zásahu způsobují dodatečné kostky zranění. Zdvojnásob kostky zbraně, je-li tvor Velký, ztrojnásob kostky zbraně, je-li tvor Obrovský a zčtyřnásob kostky zbraně, je-li tvor Gigantický. Například Obrovský obr držící příslušně velkou obouruční sekru způsobuje sečné zranění 3k12 (plus jeho bonus Síly), místo normálního 1k12.

Tvor má nevýhodu k hodům na útok se zbraní, jejíž velikost je určena pro většího útočníka. Můžeš rozhodnout, že zbraň velikostně pro útočníka o dvě či více třídy velikosti většího je pro tvora příliš velká, aby ji mohl jakkoli použít.

Celkové výstupní zranění. Abys určil celkové výstupní zranění nestvůry, vezmi průměrné zranění, které způsobuje každým ze svých útoků v kole, a sečti je. Má-li nestvůra různé možnosti útku, použij nejúčinnější útoky nestvůry pro určení jejího výstupního zranění. Například, ohnivý obr může během kola buď zaútočit dvakrát obouručním mečem, nebo jednou zaútočit balvanem. Útoky obouručním mečem způsobují větší zranění, takže tato útočná sestava určuje výstupní zranění ohnivého obra.

Pokud se výstupní zranění nestvůry liší kolo od kola, počítej její výstupní zranění každého kola pro první tři kola boje a vezmi průměr. Například, mladý bílý drak má sestavu několikanásobný útok (jeden útok kousnutím a dva útoky drápy), který každé kolo způsobuje průměrné zranění 37. Má také dech, který způsobuje zranění 45, nebo 90, zasáhne-li dva cíle (a pravděpodobně zasáhne). V prvních třech kolech boje drak nejspíš jednou použije svůj dech a dvakrát svůj vícenásobný útok, takže jeho průměrné výstupní zranění pro první tři kola by bylo $(90 + 37 + 37) \div 3$, čili zranění 54 (zaokrouhleno dolů).

Když počítáš výstupní zranění nestvůry, započítej také zvláštní schopnosti, které způsobují zranění mimo tah, například aury, reakce, legendární akce nebo akce dopřeť. Například balorova Ohnivá aura způsobuje ohnivé zranění 10 každému tvorovi, který zasáhne balora útokem na blízko. Aura také způsobuje ohnivé zranění 10 všem tvorům do 1 sáhu od balora na začátku každého balorova tahu. Pokud předpokládáš, že jedna postava v družině bude neustále do 1 sáhu od balora a každé kolo ho zasáhne zbraní na blízko, pak balorovo výstupní zranění za kolo se zvýší o 20.

ÚTOČNÉ DODATKY

Mnoho nestvůr má útoky, které způsobují víc než jen zranění. K útku lze přidat jisté účinky, aby způsobovaly zajímavou zápletku, například:

- Přidání zranění jiného typu útku
- Umožnění nestvůře, aby při zásahu uchvátila cíl
- Umožnění nestvůře, aby při zásahu srazila cíl k zemi
- Pokud útok zasáhne a cíl neuspěje v záchranném hodu, utrpí stav

12. KROK: SO ZÁCHRAN

Nestvůra může mít útok nebo nějaký jiný rys, který vyžaduje, aby si cíl hodil záchranný hod. Stupně obtížnosti záchrany pro odolání takovým účinkům mají přímou souvislost s nebezpečností nestvůry, a naopak. SO záchrana můžeš určit jedním ze dvou způsobů.

Použití tabulky. Pro určení patřičného SO záchrany pro jakýkoli účinek, který vyžaduje, aby si cíl hodil záchranný hod, můžeš začít s předpokládanou nebezpečností nestvůry a použít tabulku Statistiky nestvůry podle nebezpečnosti.

Výpočet Stupně obtížnosti. Nebo případně můžeš spočítat SO záchrany následovně: $8 + \text{zdatnostní bonus nestvůry} + \text{příslušná oprava vlastnosti nestvůry}$. Zvol vlastnost, jejíž použití je nevhodnější.

Například, je-li účinkem jed, příslušná vlastnost je nejspíš Odolnost nestvůry. Je-li účinek podobný účinku kouzla, příslušná vlastnost může být Inteligence, Moudrost nebo Charisma nestvůry.

Nedělej si starosti, pokud se SO záchrany neshodují s předpokládanou nebezpečností nestvůry. Nebezpečnost nestvůry mohou ovlivnit jiné faktory, jak je ukázáno v pozdějších krocích, a SO záchrana můžeš později vždycky upravit.

13. KROK: ZVLÁŠTNÍ RYSY, AKCE A REAKCE

Některé zvláštní rysy (například Magické odolání), zvláštní akce (například Kvalitní neviditelnost) a zvláštní reakce (například Odražení) mohou zvýšit bojovou efektivitu nestvůry a potenciálně zvýšit její nebezpečnost.

Tabulka rysů nestvůr uvádí různé schopnosti, které lze vykrást z Bestiáře. Tabulka udává, které schopnosti zvyšují efektivní Obranné číslo, životy, útočný bonus nebo výstupní zranění nestvůry pro účely určení její nebezpečnosti. (Schopnosti ve skutečnosti nemění



statistiky nestvúry.) Schopnosti, které nemají vliv na nebezpečnost nestvúry, jsou označeny pomlčkou (—).

Když přiřazuješ nestvúře zvláštní rysy, akce či reakce, pamatuj, že ne všechny nestvúry je potřebují. Čím víc jich přidáš, tím složitější (a těžší na vedení) se nestvúra stane.

Přirozené seslání kouzel a seslání kouzel. Vliv, který mají zvláštní rysy Přirozené seslání kouzel a Seslání kouzel na nebezpečnost nestvúry, závisí na kouzlech, která nestvúra může seslat. Kouzla, která způsobují více zranení než normální útočná rutina nestvúry, a kouzla, která zvyšují OČ nebo životy nestvúry, je potřeba vzít v úvahu, když určuješ finální nebezpečnost nestvúry. Viz část „Zvláštní rysy“ v úvodu Bestiáře, kde je více informací o těchto dvou zvláštních rysech.

14. KROK: RYCHLOST

Každá nestvúra má rychlosť chúze. (Nehybné nestvúry mají rychlosť chúze 0 sáhů.) Kromě rychlosti chúze může mít nestvúra jednu či více dalších rychlosťí, včetně rychlosťi hrabání, létání, plavání či šplhání.

Létající nestvúra. Pokud nestvúra může létat a způsobovat zranění na dálku a je-li její předpokládaná nebezpečnost 10 nebo menší (postavy na vyšší úrovni mají větší schopnosti, jak se vypořádat s letajícími tvory), zvyš efektivní Obranné číslo nestvúry o 2 (ne její skutečné OČ).

15. KROK: BONUSY K ZÁCHRANNÝM HODŮM

Pokud chceš, aby byla nestvúra neobvykle odolná vůči jistým druhům účinků, můžeš jí dát bonus k záchranným hodům na konkrétní vlastnost.

Bonus k záchrannému hodu je nejlepší použít jako protiopatření vůči nízké hodnotě vlastnosti. Například, nemrtvá nestvúra s nízkou hodnotou Moudrosti může potřebovat bonus k záchrannému hodu na Moudrost, aby se zdůvodnil fakt, že je těžší ji vystrašit, zmámit nebo odvrátit, než by napovídala její Moudrost.

Bonus k záchrannému hodu je roven zdatnostnímu bonusu nestvúry + příslušná oprava vlastnosti nestvúry.

Nestvúra se třemi či více bonusy k záchranným hodům je ve výrazné obranné výhodě, takže její efektivní OČ (ne její skutečné OČ) by mělo vzrůst, když určuješ její nebezpečnost. Má-li tři nebo čtyři bonusy, zvyš její efektivní OČ o 2. Má-li pět nebo více bonusů, zvyš její efektivní OČ o 4.

16. KROK: FINÁLNÍ NEBEZPEČNOST

V tuto chvíli máš všechny statistické informace, které potřebuješ, k výpočtu finální nebezpečnosti nestvúry. Tento krok je identický s 4. krokem v části „Rychlá tvorba statistik nestvúry“. Spočítej obrannou nebezpečnost nestvúry a její útočnou nebezpečnost a pak vezmi průměr, abys dostal její finální nebezpečnost.

17. KROK: DOVEDNOSTNÍ BONUSY

Pokud chceš, aby byla nestvúra zdatná v dovednosti, můžeš jí dát bonus rovný jejímu zdatnostnímu bonusu k ověřením vlastností vztahujícím se k dané dovednosti. Například, nestvúra s bystrými smysly může

mít bonus k ověřením Moudrosti (Vnímání), zatímco pletichářská nestvúra může mít bonus k ověřením Charismatu (Klamání).

Za výrazné mistrovství můžeš zdatnostní bonus zdvojnásobit. Například, dvojníc je tak dobrý v klamání ostatních, že jeho bonus k ověřením Charismatu (Klamání) je roven dvojnásobku jeho zdatnostního bonusu + oprava Charismatu.

Dovednostní bonusy nemají žádnou souvislost s nebezpečností nestvúry

18. KROK: IMUNITY VŮČI STAVŮM

Nestvúra může být imunní vůči jednomu či více škodlivým stavům a tyto imunity nemají žádnou souvislost s nebezpečností nestvúry. Popisy různých stavů najdeš v dodatku A *Příručky hráče*.

Imunity vůči stavům by měly být stejně jako imunity vůči zraněním intuitivní a logické. Například, dává smysl, že kamenný golem nemůže být otrávený, neboť je to výtvor bez nervové soustavy a vnitřních orgánů.

19. KROK: SMYSLY

Nestvúra může mít jeden či více z následujících zvláštních smyslů, které jsou popsány v Bestiáři: citlivost na ottesy, mimosmyslové vnímání, pravdivé vidění a vidění ve tmě. To, jestli nestvúra má nebo nemá zvláštní smysly, nemá žádnou souvislost s nebezpečností nestvúry.

Hodnota pasivního Vnímání. Všechny nestvúry mají hodnotu pasivní Moudrosti (Vnímání), která se nejčastěji používá na určení, jestli si nestvúra všimne přicházejících nebo skrytých nepřátel. Hodnota pasivní Moudrosti (Vnímání) nestvúry je $10 + \text{její oprava Moudrosti}$. Je-li nestvúra zdatná v dovednosti Vnímání, její hodnota je $10 + \text{její bonus Moudrosti}$ (Vnímání).

20. KROK: JAZYKY

To, jestli nestvúra umí jazyk, nemá žádnou souvislost s její nebezpečností.

Nestvúra si může osvojit tolik mluvených jazyků, kolik chce, ačkoliv jen málokteré nestvúry znají víc než jeden nebo dva a mnohé nestvúry (zejména zvířata) neumí vůbec žádný mluvený jazyk. Nestvúra, která postrádá schopnost mluvit, může přesto jazyku rozumět.

Telepatie. To, jestli nestvúra má nebo nemá telepatii, nemá žádnou souvislost s její nebezpečností. Více informací o telepatii najdeš v Bestiáři.

BLOKY STATISTIK CP

Dodatek B v Bestiáři obsahuje bloky statistik pro běžné archetypy cizích postav, jako jsou bandité a stráže, a také tipy pro jejich přizpůsobování. Tyto tipy zahrnují přidání rasových rysů z *Příručky hráče*, vybavení cizích postav kouzelnými předměty a vyměnění zbroje, zbraní a kouzel. Pokud chceš vzít blok statistik CP a přizpůsobit ho pro konkrétní nehráčskou rasu, použij opravy a přidej rysy uvedené v Tabulce rysů CP. Změní-li se OČ, životy, útočný bonus nebo zranění CP, přepočítej její nebezpečnost.

TABULKA RYSŮ NESTVŮR

Jméno	Příklad nestvůry	Dopad na nebezpečnost
Agresivita	Ork	Zvyš efektivní zranění za kolo nestvůry o 2.
Andělské zbraně	Déva	Zvyš efektivní zranění za kolo nestvůry o množství uvedené v rysu.
Antimagická náchylnost	Létající meč	—
Běsnění	Gnol	Zvyš efektivní zranění za kolo nestvůry o 2.
Běsnění ze zranění	Quagot	Zvyš efektivní zranění nestvůry na 1 kolo o množství uvedené v tomto rysu.
Běsovské požehnání	Kambion	Opravu Charismatu nestvůry přičti k jejímu skutečnému OČ.
Bezhlavost	Minotaurus	—
Beztvarý	Černý pudink	—
Bijec	Gibr	Zvyš efektivní zranění za kolo nestvůry o množství uvedené v rysu.
Bojová výhoda	Skurut	Zvyš efektivní zranění jednoho útoku za kolo o množství získané tímto rysem.
Bystré smysly	Pekelný ohař	—
Citlivost na sluneční světlo	Kobold	—
Citlivost na světlo	Stínový démon	—
Čtení myšlenek	Dvojník	—
Ďábelský zrak	Ostnatý ďábel	—
Dech	Prastarý černý drak	Z hlediska určení efektivního výstupního zranění předpokládej, že dech zasáhne dva cíle a že oba cíle neuspějí ve svém záchranném hodu.
Děsivý vzhled	Lítice	Viz Strašlivé vzezření.
Dvě hlavy	Etin	—
Echolokace	Hákovec	—
Éteričnost	Noční ježibaba	—
Falešný vzhled	Chrlič	—
Hbitý únik	Goblin	Zvyš efektivní OČ a efektivní útočný bonus nestvůry o 4 (za předpokladu, že se nestvůra schovává každé kolo).
Chameleonská kůže	Troglodyt	—
Iluzorní vzhled	Zelená ježibaba	—
Imunita vůči odvracení	Mstitel	—
Kluzký	Kuo-toa	—
Krvavé šílenství	Sahuagin	Zvyš efektivní útočný bonus nestvůry o 4.
Kvalitní neviditelnost	Vílí dráček	Zvyš efektivní OČ nestvůry o 2.
Legendární odolání	Prastarý černý drak	Každé použití za den tohoto rysu zvýší efektivní životy nestvůry dle její předpokládané nebezpečnosti: 1–4, 10 žt; 5–10, 20 žt; 11 či více, 30 žt.
Magické odolání	Balor	Zvyš efektivní OČ nestvůry o 2.
Magické zbraně	Balor	—
Nadzemské vnímání	Kuo-toa	—
Napodobení	Kenku	—
Navinutí	Krápnitec	—
Nehmotný pohyb	Duch	—
Neměnná podoba	Železný golem	—
Nemrtvá výdrž	Zombie	Zvyš efektivní životy nestvůry dle její předpokládané nebezpečnosti: 1–4, 7 žt; 5–10, 14 žt; 11–16, 21 žt; 17 či více, 28 žt.
Neochvějný	Vousatý ďábel	—
Neúprosnost	Medvědodlak	Zvyš efektivní životy nestvůry dle její předpokládané nebezpečnosti: 1–4, 7 žt; 5–10, 14 žt; 11–16, 21 žt; 17 či více, 28 žt.
Neviditelnost	Ďáblík	—
Nevyzpytatelná	Androsfinga	—
Obléhací nestvůra	Zemní elementál	—
Oblet	Peryton	—
Obojživelník	Kuo-toa	—
Odolání vůči odvracení	Kostěj	—
Odražení	Skurutí vojvoda	Zvyš efektivní OČ nestvůry o 1.

Jméno	Příklad nestvůry	Dopad na nebezpečnost
Omlazení	Kostěj	—
Oslepené smysly	Divous	—
Paměť na labyrinty	Minotaurus	—
Pavoučí šplh	Pavoukovec	—
Pavučina	Obří pavouk	Zvyš efektivní OČ nestvůry o 1.
Pavučinochodec	Obří pavouk	—
Pohlcování poškození	Masný golem	—
Posednutí	Duch	Zdvojnásob efektivní životy nestvůry.
Překvapivý útok	Gibr	Zvyš efektivní zranění nestvůry na 1 kolo o množství uvedené v tomto rysu.
Přenos zranění	Pláštňák	Zdvojnásob efektivní životy nestvůry. Jednu třetinu životů nestvůry přidej do jejího zranění za kolo.
Přesměrování útoku	Gobliní vůdce	—
Přirozené sesílání kouzel	Džin	Viz 13. krok v části „Tvorba bloku statistik nestvůry“.
Psychická obrana	Githzerajský mnich	Příčti opravu Moudrosti nestvůry k jejímu skutečnému OČ, pokud nenosí zbroj ani štíť.
Puch	Troglodyt	Zvyš efektivní OČ nestvůry o 1.
Reaktivní	Marilita	—
Regenerace	Troll	Zvyš efektivní životy nestvůry o trojnásobek životů, které se nestvůrce regenerují každé kolo.
Sesílání kouzel	Kostěj	Viz 13. krok v části „Tvorba bloku statistik nestvůry“.
Schování se ve stínech	Stínový démon	Zvyš efektivní OČ nestvůry o 4.
Skok z místa	Ropušák	—
Spolknutí	Behir	Předpokládej, že nestvůra spolkne jednoho tvora a 2 kola mu bude způsobovat kyselinové zranění.
Stabilita	Dao	—
Strašlivé vzezření	Prastarý černý drak	Zvyš efektivní životy nestvůry o 25%, pokud má nestvůra čelit postavám na 10. či nižší úrovni.
Strhnutí	Tygr	Zvyš efektivní zranění nestvůry na 1 kolo o množství, které způsobuje bonusovou akcí získanou tímto rysem.
Střemhlavý útok	Árakokra	Zvyš efektivní zranění nestvůry na jeden útok o množství uvedené v rysu.
Svícení	Ohnivá lebka	—
Škrcení	Hroznýš	Zvyš efektivní OČ nestvůry o 1.
Taktika smečky/hejna/tlupy	Kobold	Zvyš efektivní útočný bonus nestvůry o 1.
Teleportace	Balor	—
Terénní maskování	Ropušák	—
Tunelář	Klepetañec	—
Tvaroměnec	Krysodlak	—
Útočník ze zálohy	Dvojník	Zvyš efektivní útočný bonus nestvůry o 1.
Vílí původ	Drow	—
Vnímání pavučiny	Obří pavouk	—
Vůdcovství	Skurutí kapitán	—
Výbuch umírání	Magmar	Zvyš efektivní výstupní zranění nestvůry na 1 kolo o množství uvedené v rysu a předpokládej, že ovlivní dva tvory.
Vyhnutí se	Polokostěj	Zvyš efektivní OČ nestvůry o 1.
Vysátí života	Fext	—
Zadržení dechu	Ještěrec	—
Zápasník	Mimik	—
Zmámení	Upír	—
Změna podoby	Prastarý bronzový drak	—
Zteč	Kentaur	Zvyš efektivní zranění jednoho útoku nestvůry o množství uvedené v rysu.
Zvětšení	Duergar	Zvyš efektivní zranění za kolo nestvůry o množství uvedené v rysu.
Živelné tělo	Azer	Zvyš efektivní zranění za kolo nestvůry o množství uvedené v rysu.

TVORBA CP OD NULY

Pokud potřebuješ zcela nové statistiky pro CP, máš dvě možnosti:

- Můžeš vytvořit blok statistik CP (podobný těm v *Bestiáři*) podobně jako blok statistik nestvůry, jak se o tom píše v předchozí části.
- Můžeš vytvořit CP podobně jako hráčskou postavu, jak se o tom píše v *Příručce hráče*.

TABULKÁ RYSŮ CP

Rasa	Opravy vlastností	Rysy
Árakokra	Obr +2, Mdr +2	Střemhlavý útok; útok drápy; rychlosť 4 s., létání 10 s.; mluví auranštinou
Ropušák	Int -2, Cha -2	Obojživelník, Mluví s žábami a ropuchami, Bažinové maskování, Skok z místa; rychlosť 4 s., plavání 8 s.; mluví ropuštinou
Drakorozený*	Sil +2, Cha +1	Dračí dech (k určení zranění použij nebezpečnost místo úrovně), Odolání vůči zranění, Dračí původ; mluví dračí řečí a obecnou řečí
Drow*	Obr +2, Cha +1	Vílý původ, Přirozené sesílání kouzel v podobě Drowí magie, Citlivost na sluneční světlo; vidění ve tmě 24 s.; mluví elfštinou a temnobecnou řečí
Trpaslík*	Sil, či Mdr +2, Odl +2	Trpasličí nezlomnost, Znalost kamene; rychlosť 5 s.; vidění ve tmě 12 s.; mluví obecnou řečí a trpasličtinou
Elf*	Obr +2, Int, či Mdr +1	Vílý původ, Trans; vidění ve tmě 12 s.; zdatnost v dovednosti Vnímání; mluví elfštinou a obecnou řečí
Gnol	Sil +2, Int -2	Běsnění; vidění ve tmě 12 s.
Gnóm*	Int +2, Obr, či Odl +2	Gnómská prohnanost; Malá velikost; rychlosť 5 s.; vidění ve tmě 12 s.; mluví gnómskou a obecnou řečí
Gnóm, hlubinný	Sil +1, Obr +2	Gnómská prohnanost, Přirozené sesílání kouzel, Kamenné maskování; Malá velikost; rychlosť 4 s.; vidění ve tmě 24 s.; mluví gnómskou, temnobecnou řečí a terranštinou
Goblin	Sil -2, Obr +2	Hbitý únik; Malá velikost; vidění ve tmě 12 s.; mluví goblinštinou a obecnou řečí
Divous	Sil +2, Cha -2	Mimožrakové smysly, Bystrý sluch a čich, Kamenné maskování; nelze oslepit; mimozrakové vidění 6 s., nebo 2 s., když je hluchý (mimo tento poloměr je slepý); mluví temnobecnou řečí
Půlelf*	Obr +1, Int +1, Cha +2	Vílý původ; vidění ve tmě 12 s.; zdatnost ve dvou dovednostech; mluví elfštinou a obecnou řečí
Půlork*	Sil +2, Odl +1	Zarytá houževnatost; vidění ve tmě 12 s.; zdatnost v dovednosti Zastrašování; mluví obecnou řečí a orkštinou
Hobit*	Obr +2, Odl, či Cha +1	Smělost, Hobití hbitost, Štěstí; Malá velikost; rychlosť 5 s.; mluví hobitštinou a obecnou řečí
Skurut	Žádné	Bojová výhoda; vidění ve tmě 12 s.; mluví goblinštinou a obecnou řečí
Kenku	Obr +2	Útočník ze zálohy, Napodobení; rozumí auranštině a obecné řeči, ale mluví jen pomocí svého rysu Napodobení
Kobold	Sil -4, Obr +2	Taktika tlupy, Citlivost na sluneční světlo; Malá velikost; vidění ve tmě 12 s.; mluví dračí řečí a obecnou řečí
Kuo-toa	Žádné	Obojživelník, Nadzemské vnímání, Kluzký, Citlivost na sluneční světlo; rychlosť 6 s., plavání 6 s.; vidění ve tmě 24 s.; mluví temnobecnou řečí
Ještěrec	Sil +2, Int -2	Zadržení dechu (15 min.); bonus přirozené zbroje +3 k OČ; rychlosť 6 s., plavání 6 s.; mluví dračí řečí
Mořan	Žádné	Obojživelník; rychlosť 2 s., plavání 8 s.; mluví akvanštinou a obecnou řečí
Ork	Sil +2, Int -2	Agresivní; vidění ve tmě 12 s.; mluví obecnou řečí a orkštinou
Kostlivec	Obr +2, Int -4, Cha -4	Zranitelnost vůči drtivému zranění; imunita vůči jedovému zranění a únavě; nelze otrávit; vidění ve tmě 12 s.; nemluví, ale rozumí všem jazykům, které znal za života
Tiefling*	Int +1, Cha +2	Pekelné dědictví (k určení kouzel použij nebezpečnost místo úrovně), odolání vůči ohnivému zranění; vidění ve tmě 12 s.; mluví dábelštinou a obecnou řečí
Troglodyt	Sil +2, Odl +2, Int -4, Cha -4	Chameleonská kůže, Puch, Citlivost na sluneční světlo; bonus přirozené zbroje +1 k OČ; vidění ve tmě 12 s.; mluví troglodytštinou
Zombie	Sil +1, Odl +2, Int -6, Mdr -4, Cha -4	Nemrtvá výdrž; imunita vůči jedovému zranění; nelze otrávit; vidění ve tmě 12 s.; nemluví, ale rozumí všem jazykům, které znala za života

* Popisy rysů této rasy viz *Příručka hráče*. Žádný z nich nemění nebezpečnost CP.

Rozhodneš-li se, že vytvoříš CP stejným způsobem, jakým se tvoří hráčská postava, můžeš přeskočit volbu zázemí a místo toho pro CP vybrat dvě zdatnosti v dovednostech.

Tabulka rysů CP shrnuje opravy vlastností a rysy různých nehumanoidních ras i různých tvorů z Bestiáře s nebezpečností menší než 1. Započítej tyto opravy a přidej tyto rysy do bloku statistik CP a pak stanov nebezpečnost CP podobně, jako bys to udělal pro nestvůru. Rysy, které mohou ovlivnit nebezpečnost nestvůry, jsou uvedeny v Tabulce rysů nestvůr. Zdatnostní bonus CP je dán její úrovní, stejně jako u hráčské postavy, ne její nebezpečností.

Pokud nestvúra, kterou chceš použít, není v tabulce uvedena, použij postup popsaný níže v části „Nestvúry s povoláním“.

NESTVÚRY S POVOLÁNÍMI

Pomocí pravidel ze 3. kapitoly Příručky hráče můžeš dát nestvúre úrovně povolání. Například, můžeš změnit obyčejného vlkodlaka na vlkodlaka s čtyřmi úrovněmi povolání barbara (taková nestvúra by se zapisovala jako „Vlkodlak, barbar 4. úrovně“).

Začni s blokem statistik nestvúry. Nestvúra získá všechny schopnosti povolání pro každou úroveň povolání, kterou jí dáš, s následujícími výjimkami:

- Nestvúra nezíská počáteční vybavení daného povolání.
- Za každou úroveň povolání, kterou nestvúre dáš, získá nestvúra jednu Kostku životů svého normálního typu (dle své velikosti), přičemž ignoruje Kostku životů povolání.
- Zdatnostní bonus nestvúry je podle její nebezpečnosti, ne podle jejích úrovní povolání.

Jakmile jsi nestvúre přidal úrovně povolání, klidně uprav její hodnoty vlastností, jak se ti hodí (například, zvýšíš nestvúre hodnotu Inteligence, aby byla efektivnějším kouzelníkem) i jakékoli jiné potřebné úpravy. Budeš muset přepočítat její nebezpečnost, jako kdybys vytvářel nestvúru od nuly.

Nebezpečnost nestvúry se může změnit jen nepatrň, nebo dramaticky zvýšit, podle toho, o jakou jde nestvúru a kolik úrovní povolání jí dáš. Například vlkodlak, který získá čtyři úrovně barbara, je mnohem větší hrozbou než předtím. Oproti tomu životy, kouzla a jiné schopnosti povolání, které získá prastarý rudý drak z pěti úrovní kouzelníka, nezvýší jeho nebezpečnost.

TVORBA KOUZLA

Když vytváříš nové kouzlo, vezmi si jako vzor existující kouzla. Zde jsou určité věci na zvážení:

- Je-li kouzlo tak dobré, že by ho sesilatel chtěl používat pořád, možná je příliš mocné pro danou úroveň.
- Dlouhé trvání nebo rozlehlou oblast lze vyrovnat slabším účinkem, v závislosti na kouzlu.
- Vyhni se kouzlům, která mají velmi omezené použití, například těm, které fungují jen proti dobrým drakům. I když by takové kouzlo mohlo na světě existovat, jen málokteré postavy by se obtěžovaly



jeho učením či přípravou, ledaže by věděly dopředu, že se to vyplatí.

- Ujistí se, že kouzlo je v souladu s identitou povolání. Například kouzelníci a čarodějové obvykle nemají přístup k léčivým kouzlům a přidání léčivého kouzla do seznamu kouzelnických kouzel by bylo zásahem do klerikovy sféry.

ZRANĚNÍ KOUZLA

Pro jakékoli kouzlo, které způsobuje zranění, použij Tabulkou zranění kouzla. Určíš tak, jak zhruba velké zranění je vhodné pro danou úroveň kouzla. Tabulka předpokládá, že kouzlo způsobuje poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu nebo minutém útokem. Pokud kouzlo nezpůsobuje zranění při úspěšné záchrane, můžeš zvýšit zranění o 25 procent.

Můžeš použít jiné kostky zranění než ty uvedené v tabulce, pokud je průměrný výsledek zhruba stejný. To může přidat kouzlu trochu rozmanitosti. Například, můžeš změnit zranění triku z 1k10 (průměr 5,5) na 2k4 (průměr 5), což sníží maximální zranění, ale zvýší pravděpodobnost průměrného výsledku.



TABULKA ZRANĚNÍ KOUZLA

Úroveň kouzla	Jeden cíl	Několik cílů
Trik	1k10	1k6
1.	2k10	2k6
2.	3k10	4k6
3.	5k10	6k6
4.	6k10	7k6
5.	8k10	8k6
6.	10k10	11k6
7.	11k10	12k6
8.	12k10	13k6
9.	15k10	14k6

LÉČIVÁ KOUZLA

Tabulkou zranění kouzla můžeš použít i k určení, kolik životů obnoví léčivé kouzlo. Trik by neměl nabízet léčení.

TVORBA KOUZELNÉHO PŘEDMĚTU

Kouzelné předměty v 7. kapitole, „Poklad“, jsou jen něco málo z magických pokladů, které postavy mohou objevit na svých dobrodružstvích. Jsou-li hráči protřeli veteráni a chceš je překvapit, můžeš buď upravit existující předmět, nebo si vymyslet nějaký nový.

ÚPRAVA PŘEDMĚTU

Nejjednodušší způsob, jak vymyslet nový předmět, je upravit existující. Používá-li paladin jako svou hlavní zbraň řemdih, můžeš změnit *posvěceného mstitele* z meče na řemdih. Můžeš změnit *prsten beranidla* na hůlku nebo *ochranný plášť* na *čelenku ochrany*, aniž bys jakkoli změnil vlastnosti předmětu.

Jiné záměny jsou rovněž snadné. Předmět, který způsobuje zranění jednoho typu, může snadno způsobovat zranění jiného typu. Například meč *plamenec* by snadno mohl způsobovat bleskové zranění místo ohnivého. Jedna schopnost může nahrazovat jinou, takže *lektvar šplhání* se může snadno stát *lektvarem nenápadnosti*.

Předmět můžeš upravit i sloučením s vlastnostmi jiného předmětu. Například můžeš zkombinovat účinky *přilby porozumění jazykům* s těmi z *přilby telepatie* do jediné přilby. Tím se stane předmět mocnější (a nejspíš se zvýší jeho vzácnost), ale nerozbije vaši hru.

Konečně, nezapomeň na nástroje pro úpravu předmětů, které poskytuje 7. kapitola, „Poklad“. Když dás předmětu zajímavou vedlejší vlastnost, výstřednost či vnímání, může to výrazně změnit jeho atmosféru.

TVORBA NOVÉHO PŘEDMĚTU

Pokud ti úprava předmětu úplně nevyhovuje, můžeš ho vytvořit od nuly. Kouzelný předmět by buď měl umožnit postavě dělat něco, co dosud nemohla, nebo zlepšit schopnost postavy, aby dělala něco, co už dělá, lépe. Například *prsten skákání* umožňuje svému

nositeli skákat do větší dálky, tudíž rozšiřuje něco, co už postava umí. Ale *prsten beranidla* dává postavě schopnost způsobovat silové zranění.

Cím je tvůj přístup jednodušší, tím je pro postavu snadnější používat předmět v průběhu hraní. Dát předmětu dávky je v pořádku, obzvlášť má-li několik různých vlastností, ale prostě rozhodnutí, že je předmět vždy aktivní, nebo že se dá použít x-krát za den, je pro hraní přehlednější.

ÚROVEŇ MOCI

Uděláš-li předmět, který umožňuje postavě zabít koliv zasáhne, pak tento předmět nejspíš destabilizuje vaši hru. Na druhou stranu předmět, jehož prospěch se projeví ve hře jen vzácně, není vlastně moc odměnou a nejspíš se tak nevyplatí dělat.

Pro představu, jak mocný by měl být předmět, dle své vzácnosti, použij tabulku Moc kouzelného předmětu dle vzácnosti.

MOC KOUZELNÉHO PŘEDMĚTU DLE VZÁCNOSTI

Vzácnost	Max. úroveň kouzla	Max. bonus
Běžný	1.	—
Neobvyklý	3.	+1
Vzácný	6.	+2
Velmi vzácný	8.	+3
Legendární	9.	+4

Maximální úroveň kouzla. Tento sloupec tabulky značí nejvyšší úroveň kouzelného účinku, který by předmět měl propůjčovat, ve formě jednou za den nebo podobně omezené vlastnosti. Například, běžný předmět může propůjčovat prospěch kouzla 1. úrovně jednou za den (nebo jen jednou, je-li jednorázový). Vzácný, velmi vzácný nebo legendární předmět může svému nositeli umožňovat schopnost seslat kouzlo nižší úrovně častěji.

Maximální bonus. Dává-li předmět konstantní bonus k OČ, hodům na útok, záchranným hodům nebo ověřením vlastností, tento sloupec udává vhodný bonus na základě vzácnosti předmětu.

SLADĚNÍ

Rozhodni, zda předmět vyžaduje, aby se s ním postava sladila, aby využila jeho vlastnosti. Nechť ti při tvém rozhodování pomohou tato obecná pravidla:

- Je-li nežádoucí, aby si všechny postavy v družině předávaly předmět k získání jeho trvalých užitků, měl by předmět vyžadovat sladění.
- Dává-li předmět bonus, který dávají i jiné předměty, je dobré, aby vyžadoval sladění a postavy se tak nesnažily sbírat příliš mnoho téhoto předmětu.

TVORBA NOVÝCH

MOŽNOSTÍ POSTAVY

Pokud možnosti pro hrácké postavy v *Příručce hráče* zcela nesplňují potřeby pro tvé tažení, podívej se do následujících částí, jak se vytváří možnosti pro novou rasu, povolání a zázemí.

TVORBA RASY NEBO RODU

Tato část tě naučí, jak upravit existující rasy i jak vytvořit nové. Nejdůležitější krok při upravování nebo vytváření ras pro tvé tažení je začít s příběhem rasy či rodu, který si přeješ vytvořit. Jasná představa o příběhu rasy ve tvém tažení ti pomůže se rozhodovat během procesu tvorby. Polož si několik otázek:

- Proč pro své tažení potřebuji, aby rasa byla hratelná?
- Jak rasa vypadá?
- Jak bych popsal kulturu oné rasy?
- Kde žijí příslušníci této rasy?
- Vyskytuje se v historii a kultuře rasy zajímavé konflikty, kvůli nimž je rasa působivá z příběhového hlediska?
- Jaký je vztah rasy k ostatním hratelným rasám?
- Jaká povolání a zázemí se dobře hodí k členům této rasy?
- Jaké jsou příznačné rysy této rasy?
- V případě nového rodu, co ho odlišuje od ostatních rodů mateřské rasy?

Srovnej rasu, kterou máš ve své představě, s ostatními možnostmi ras, které jsou hráčům dostupné, a ujisti se, že nová rasa není chabá v porovnání s existujícími možnostmi (což by vedlo k její neoblíbenosti), ani je zcela nezastiňuje (aby hráči neměli pocit, že ostatní možnosti jsou podřadné).

Když nadejde čas na návrh herních prvků rasy, například jejích rysů, podívej se na existující rasy ve hře a nech se jimi inspirovat.

KOSMETICKÉ ÚPRAVY

Jednoduchý způsob, jak upravit existující rasu, je změnit její vzhled. Změny vzhledu rasy nemusí nijak ovlivnit její herní prvky. Můžeš například změnit hobity na antropomorfní myši, aniž bys jakkoli měnil jejich rasové rysy.

ÚPRAVY KULTURY

Ve tvém světě mohou být elfové pouštní nomádi a ne obyvatelé hvozdu, hobiti mohou žít v oblačných městech a trpaslíci mohou být námořníci a ne horníci. Když změníš kulturu rasy, můžeš udělat i drobné úpravy zdatností a rysů rasy, abys vyjádřil danou kulturu.

Například, představ si, že trpaslíci ve tvém světě jsou mořeplavci a vynálezci střelného prachu. Mohl bys přidat pistoli a mušketu do seznamu zbraní, se kterými jsou trpaslíci zdatní, a dát jim zdatnost s dopravními prostředky (loděmi) místo řemeslnickým náradím. Tyto dvě malé změny vykládají odlišný příběh než výchozí předpoklady o trpaslících z *Příručky hráče*, aniž by měnily mocnost rasy.

TVORBA NOVÉHO RODU

Tvorba nového rodu je komplikovanější než drobné úpravy rysů existující rasy, ale jeho výhodou je zvýšení rozmanitosti možností dané rasy než jen výměna některých možností za jiné.

Následující příklad tě provede tvorbou elfího rodu: eladrina. Tento rod má v mnohovesmíru D&D svou



historii, takže už má jistý příběh, kterého se dá při návratu jeho rysů přidržet.

PŘÍKLAD RODU: ELADRIN

Eladrini, magičtí tvorové se silnými vazbami k přírodě, žijí v šeré Vílí divočině. Jejich velkoměsta občas přechází do Materiální sféry, kdy se krátce zjeví v horách údolích nebo na mýtinách hlubokých hvozdů, načež se vytratí zpět do Vílí divočiny.

Elfí rody v *Příručce hráče* obsahují zvýšení hodnoty vlastnosti, rys výcvik se zbraní a dva či tři další rysy. Vzhledem k příběhu eladrinů a jejich magické povaze se jeví jako vhodné zvýšení Inteligence postavy eladrina. Není potřeba měnit základní výcvik se zbraní, který sdílí lesní a vznešený elfové.

Schopnost, která odlišuje eladriny od ostatních elfů, je jejich schopnost překročit hranici mezi sférami, na okamžik zmizet a následně se znova objevit někde jinde. Ve hře se to odráží omezeným použitím kouzla *mlžný krok*. Protože *mlžný krok* je kouzlo 2.

úrovňě, tato schopnost je natolik mocná, že tento rod už nepotřebuje žádné další rysy. To nás přivádí k následujícím rysům pro rod eladrina:

Zvýšení hodnoty vlastnosti. Tvá hodnota Inteligence se zvýší o 1.

Elfí výcvik se zbraní. Jsi zdatný s dlouhým mečem, krátkým mečem, dlouhým lukem a krátkým lukem.

Vílí krok. Použitím tohoto rysu můžeš seslat kouzlo *mlžný krok* a znovu, až si krátce nebo důkladně odpočineš.

TVORBA NOVÉ RASY

Když vytváříš rasu od nuly, začni s příběhem a od něj se odpíchni. Srovnej svou tvorbu s ostatními rasami svého herního světa a libovolně si půjčuj z rysů ostatních ras. Jako příklad uvaž ásimara, rasu podobnou tieflingovi, ale s nebeským původem.

PŘÍKLAD RASY: ÁSIMAR

Tieflingům koluje v žilách dábelská krev, kdežto ásimarové jsou prapotomky nebeských bytostí. Tento lid obecně vypadá jako velkolepí lidé s lesklými vlasy, bezvadnou pokožkou a pronikavýma očima. Ásimarové se často snaží vydávat za lidi, aby napravovali křivdy a bránili dobro v Materiální sféře, aniž by na sebe upoutali nechtěnou pozornost kvůli svému nebeskému původu. Snaží se zapadnout do společnosti, ačkoliv obvykle stoupají na vrchol a stávají se ctěnými vůdcí a váženými hrdiny.

Můžeš se rozhodnout, že použiješ ásimara jako kontrapunkt k rase tieflingů. Tyto dvě rasy by mohly být dokonce spolu na šířu, což by odráželo nějaký větší konflikt mezi silami dobra a zla ve tvém tažení.

Zde jsou naše základní cíle pro ásimara:

- Ásimarové by měli být efektivní klerici a paladinové.
- Ásimarové by měli být pro nebešťany a lidi tím, co jsou tieflingové pro běsy a lidi.

Vzhledem k tomu, že ásimarové a tieflingové jsou jako dvě strany téže mince, tiefling je dobrý výchozí bod pro vymýšlení rysů nové rasy. Neboť chceme, aby ásimar byl efektivní paladin a kněz, dává smysl zvýšit jejich Moudrost a Charisma místo Inteligence a Charismatu.

Ásimar má, stejně jako tiefling, vidění ve tmě. Místo odolání vůči ohnivému zranění mu dáme odolání vůči zářivému zranění, aby odráželo jeho nebeskou povahu. Ale zářivé zranění není tak běžné jako ohnivé zranění, takže mu dáme i odolání vůči nekrotickému zranění, díky němuž bude dobře čelit nemrtvým.

Tieflingův rys Pekelné dědictví je dobrý model pro obdobný rys, který by odrážel magický, nebeský původ. Tieflingova kouzla nahradíme kouzly podobných úrovni, která lépe odpovídají ásimarovu nebeskému původu. Avšak ásimarovo rozšířené odolání může vyžadovat omezení tohoto rysu na základní pomocná kouzla.

Po doplnění zbývajících detailů skončíme s následujícími rasovými rysy pro ásimara:

Zvýšení hodnoty vlastnosti. Tvá hodnota Moudrosti se zvýší o 1 a hodnota Charismatu se zvýší o 2.

Věk. Ásimarové dospívají stejně rychle jako lidé, ale žijí o pár let déle.

Přesvědčení. Kvůli svému nebeskému původu jsou ásimarové zpravidla dobrí. Ale někteří ásimarové odmítou svůj původ a skončí jako zlí.

Velikost. Ásimarové mají postavu jako dobře stavění lidé. Tvá třída velikosti je Střední.

Rychlosť. Tvá základní rychlosť chůze je 6 sáhů.

Vidění ve tmě. Díky svému nebeskému původu máš dokonalejší vidění ve tmě a šeru. V šeru vidíš 12 sáhů tak, jako by bylo jasno, a ve tmě, jako by bylo šero. Ve tmě nerozeznáš barvy, pouze odstín ředí.

Nebeské odolání. Jsi odolný vůči nekrotickému zranění a zářivému zranění.

Nebeské dědictví. Znáš trik *světlo*. Když dosáhneš 3. úrovně, můžeš díky tomuto rysu seslat kouzlo *nižší navrácení* a znovu, až si důkladně odpočineš. Když dosáhneš 5. úrovně, můžeš tímto rysem seslat *denní světlo* jako kouzlo 3. úrovně a znovu, až si důkladně odpočineš. Tvá sesílací vlastnost pro tato kouzla je Charisma.

Jazyky. Umíš mluvit, číst a psát nebestinou a obecnou řečí.

ÚPRAVA POVOLÁNÍ

Povolání v *Příručce hráče* pojímají širokou škálu archetypů postavy, ale tvůj herní svět může potřebovat něco víc. Následující část pojednává o způsobech, jak upravit existující povolání, aby lépe odpovídala potřebám vaší hry.

ZMĚNA ZDATNOSTÍ

Změna zdatnosti povolání je bezpečný a jednoduchý způsob, jak upravit povolání, aby lépe odráželo tvůj svět. Výměna jedné zdatnosti v dovednosti či s pomůckou za jinou nedělá postavu silnější ani slabší, ale může jemně změnit charakter povolání.

Například, přední cech tuláků ve tvém světě může uctívat božského patrona a provádět tajné mise v jeho jménu. Abys reflektoval tento kulturní detail, můžeš přidat Náboženství do seznamu dovedností, ze kterého si může vybrat svou zdatnost postava tuláka. Můžeš dokonce přikázat tuto dovednost jako jednu z voleb pro tuláky, kteří patří do tohoto cechu.

Můžeš také změnit zdatnosti se zbrojemi a zbraněmi, abys reflektoval jisté aspekty svého světa. Například, můžeš rozhodnout, že klerici konkrétního božstva patří do řádu, který zakazuje hromadění majetku, kromě kouzelných předmětů, jež jsou užitečné pro jejich božskou misi. Takoví klerici nosí berlu, ale nesmí nosit zbroj ani používat jiné zbraně než berlu. Abys to reflektoval, můžeš pro kleriky této víry odstranit zdatnosti se zbrojemi a zbraněmi a učinit je zdatné jen s berlou. Abys vyvážil ztrátu zdatnosti, můžeš jí dát určitý prospěch — něco jako mnichovu schopnost povolání Obrana beze zbroje, ale darovanou jako božské požehnání.

ZMĚNA SEZNAMŮ KOUZEL

Změna seznamu kouzel povolání má obvykle malý dopad na moc postavy, ale může výrazně změnit charakter povolání. Ve tvém herním světě mohou paladinové přísahat věrnost mocným čarodějům místo skládání přísah ideálům. Abys zachytíl toto příběhové pojetí, můžeš vytvořit nový seznam paladinských

kouzel s kouzly, která jsou určena k ochránění jejich pánu a která převezeš ze seznamu čarodějských a kouzelnických kouzel. Rázem paladin působí jako jiné povolání.

Buď opatrný, když méněš seznam černokněžnických kouzel. Neboť černokněžníci si obnovují své pozice kouzel po krátkém odpočinku, mají potenciál používat během dne určitá kouzla častěji než jiná povolání.

OMEZENÍ PŘÍSTUPU K POVOLÁNÍ

Aniž bys měnil způsob, jakým funguje povolání, můžeš ho zasadit pevněji do světa tím, že ho spojíš s konkrétní rasou či kulturou.

Například, můžeš určit, že bardi, čarodějové, černokněžníci a kouzelníci představují magické tradice čtyř různých ras nebo kultur. Bardské koleje mohou být zavřené pro všechny kromě elfů, drakorození mohou být jediní tvorové, kteří jsou schopni se stát čaroději a všichni černokněžníci ve tvém světě mohou být lidé. Můžeš to rozvést ještě dál: bardi z Koleje znalostí mohou být vznešení elfové a bardi z Koleje odvahy mohou být lesní elfové. Gnómové objevili školu iluze, takže všichni kouzelníci, kteří se specializují v této škole, jsou gnómové. Různé lidské kultury plodí černokněžníky s různými pakty a tak dále. Podobně, různé klerické domény mohou odrážet zcela samostatná náboženství spojená s různými rasami či kulturami.

Rozhodni, jak pružně chceš umožnit hráčské postavě, aby porušila tato omezení. Může žít půlelf mezi elfy a studovat jejich bardské tradice? Může trpaslík narazit na černokněžnický pakt, i když nemá žádnou spojitost s kulturou, která normálně plodí černokněžníky? Jako vždy je lepší říci ano a použít hráčovu touhu jako příležitost k rozvoji příběhu postavy a tvého světa, než možnosti uzavírat.

NAHRAZENÍ SCHOPNOSTÍ POVOLÁNÍ

Pokud jedna či více schopností daného povolání tak úplně neodpovídá tématu nebo odstínu tvého tažení, můžeš je onomu povolání vzít a nahradit je novými. Při tom by ses měl snažit zajistit, že nové možnosti jsou stejně přitažlivé jako ty, co odstraňuješ, a že nahradní schopnosti povolání přispívají k efektivitě povolání v sociální interakci, průzkumu nebo boji stejně dobře jako ty nahrazované.

Konečně, povolání je od toho, aby pomohlo hráči vyjádřit konkrétní koncept postavy a nahrazení jakékoliv schopnosti povolání současně odebere aspekt dané postavy. Nahrazení schopnosti povolání bys měl provést, jen když vyvstane specifická potřeba pro tvé tažení, nebo abys podpořil hráče, který se snaží vytvořit specifický druh postavy (možná inspirovaný postavou z románu, TV seriálu, komiksu či filmu).

Prvním krokem je zjistit, jakou schopnost povolání nebo skupinu schopností povolání máš v plánu nahradit. Pak musíš stanovit, co každá schopnost přináší danému povolání, aby schopnosti, které přidáš, neučelovaly povolání přespříliš mocné nebo slabé. Polož si následující otázky o schopnosti, kterou nahrazuješ:

- Jaký dopad má výměna schopnosti na průzkum, sociální interakci nebo boj?



- Ovlivní výměna schopnosti, jak dlouho může družina pokračovat v dobrodružství během dne?
- Spotřebová schopnost zdroje poskytované jinde v povolání?
- Funguje schopnost pořád, nebo se obnovuje po krátkém odpočinku, důkladném odpočinku, nebo jiném čase?

S odpověďmi na tyto otázky můžeš začít navrhovat nové schopnosti, které nahradí ty, jež odstraňuješ. Je v pořádku, pokud nové schopnosti povolání budou blíž průzkumu, sociální interakci nebo boji, než ty nahrazované, ale dej si pozor, abys nezašel příliš daleko. Například, pokud nahrazuješ schopnost zaměřenou na průzkum nějakou čistě bojovou, uděláš povolání mocnější v boji a může zastínit jiná povolání způsobem, který jsi nezamýšlel.

Není žádná formule, která by ti řekla, jak navrhovat nové schopnosti povolání. Pro začátek je nejlepší se pro inspiraci podívat na jiné schopnosti povolání, či na kouzla, odbornosti, nebo jakákoliv jiná pravidla. Téměř jistě uděláš několik přešlapů, kdy schopnosti, které se zdaly na pohled dobré, se během hraní rozpadnou. To je v pořádku. Všechno, co navrhneš, je potřeba otestovat hraním. Když zavádíš nové schopnosti povolání, ujisti se, že hráči, kteří je používají, nemají nic proti tomu, že možná bude potřeba se vrátit zpět a udělat nějaké změny poté, co uvidíš schopnosti v akci v průběhu hraní.

TVORBA NOVÝCH MOŽNOSTÍ POVOLÁNÍ

Každé povolání má aspoň jeden hlavní bod výběru. Klerici si volí božskou doménu, bojovníci si volí bojový archetyp, kouzelníci si volí mystickou tradici a tak dále. Tvorba nové možnosti nevyžaduje, abys něco z povolání odstranil. Ale jakákoliv nová možnost, kterou přidáš, by měla být srovnatelná s existujícími možnostmi, aby se zajistilo, že není více ani méně mocná, a přesto je atmosféricky zřetelná. Bud připraven na otestování svých nápadů při hře a dělej změny, pokud věci nefungují tak, jak chceš, to platí o veškerém návrhu povolání.

Jakmile máš ve své mysli koncept pro možnost povolání, je na čase navrhnut specifika. Pokud si nejsi jistý, kde začít, podívej se na existující možnosti a jaké schopnosti povolání poskytují. Je naprostě přípustné, že dvě možnosti povolání poskytují podobné schopnosti a je také v pořádku, když se podíváš na jiná povolání, abys našel příklady herních mechanismů, ze kterých můžeš čerpat inspiraci. Pokaždé, když navrhujes schopnost povolání, polož si následující otázky:

- Jak schopnost povolání posiluje příběh nebo téma možnosti povolání?
- Existuje nějaká schopnost, která se dá použít jako model?
- Jak si nová schopnost povolání vede ve srovnání s jinými schopnostmi stejně úrovně?

VARIANTA: MAGY

Jeden způsob, jak upravit, jak povolání působí, je změnit způsob, jak používá svá kouzla. S tímto variantním systémem může postava, která má schopnost Sesílání kouzel, pohánět kouzla pomocí magů místo pozic kouzel. Magy dávají sesilatele více flexibility za cenu větší složitosti.

V této variantě stojí každé kouzlo jisté množství magů na základě své úrovně. Tabulka hodnoty magů shrnuje cenu pozic kouzel od 1. do 9. úrovně v mazích. Triky nevyžadují pozice kouzel, a proto nevyžadují ani magy.

Místo abys ze schopnosti Sesílání kouzel získal pozice pro sesílání svých kouzel, získáš jisté množství magů. Za utracení určitého množství magů si vytvoříš pozici kouzla dané úrovně a pak ji použiješ k seslání kouzla. Nemůžeš mít méně než 0 magů a všechny magy se ti obnoví, když si důkladně odpočineš.

Kouzla 6. a vyšší úrovně je obzvlášť náročné seslat. Pomocí magů můžeš vytvořit jen jednu pozici kouzla pro každou 6. či vyšší úroveň. Nemůžeš vytvořit další pozici stejně úrovně, dokud si důkladně neodpočineš.

Počet magů, které máš k upotřebení, je na základě tvé úrovně sesilatele, jak udává Tabulka magů podle úrovně. Tvá úroveň také určuje maximální úroveň pozice kouzla, kterou umíš vytvořit. I když měl dost magů na vytvoření pozice s vyšší než touto maximální úrovní, nemůžeš to udělat.

Tabulka magů podle úrovně platí pro bardy, čaroděje, druidy, kleriky a kouzelníky. Pro paladina nebo hraničáře vyděl úroveň postavy dvěma v daném povolání a pak se podívej do tabulky. Pro bojovníka (Čaroknechta) nebo tuláka (Mystického šejdře) vyděl úroveň postavy v daném povolání třemi.

Tento systém lze použít i pro nestvůry, které sesírají kouzla pomocí pozic kouzel, ale nedoporučuje se to. Udržování přehledu o utracených mazích nestvůry může být obtížné.

TABULKA HODNOTY MAGŮ

Úroveň kouzla	Magy	Úroveň kouzla	Magy
1.	2	6.	9
2.	3	7.	10
3.	5	8.	11
4.	6	9.	13
5.	7		

TABULKA MAGŮ PODLE ÚROVNĚ

Úroveň povolání	Magy	Max. úroveň kouzla
1.	4	1.
2.	6	1.
3.	14	2.
4.	17	2.
5.	27	3.
6.	32	3.
7.	38	4.
8.	44	4.
9.	57	5.
10.	64	5.
11.	73	6.
12.	73	6.
13.	83	7.
14.	83	7.
15.	84	8.
16.	84	8.
17.	107	9.
18.	114	9.
19.	123	9.
20.	133	9.

TVORBA ZÁZEMÍ

Dobře udělané zázemí může pomoci hráči vytvořit si postavu, ze které má pocit, že je poutavým doplňkem tvého tažení. Pomáhá vytvořit místo postavy ve světě, spíš než co je postava v termínech herních mechanismů.

Místo aby ses zaměřil na obecné herní zázemí, zamysli se nad frakcemi, organizacemi a kulturami svého tažení, jak by se daly využít k vytvoření tematických zázemí pro herní postavy. Například, můžeš vytvořit zázemí akolyty Svítící Tvrze, které je funkčně podobné zázemí mudrce, ale svazuje postavu blíže s místem a organizací ve tvém světě.

Postava se zázemím akolyty Svítící Tvrze má nejvíce přátele mezi Uznávanými – mnichy, kteří spravují velkou knihovnu Svítící Tvrze. Postava může vejít do knihovny a volně konzultovat její vědění, zatímco ostatní musí přispět vzácnou nebo hodnotnou rukověť znalostí, než mohou vstoupit. Nepřáteli Svítící Tvrze jsou nepřáteli postavy, a její spojenci jsou přátelé postavy. Akolyté Svítící Tvrze jsou obecně považováni za učené mudrce a ochránce znalostí. Dá se předvídат, že dojde k mnoha zajímavých interakcím, když cizí postavy zjistí zázemí postavy a přijdou k postavě s prosbou o pomoc.

Pro tvorbu svého vlastního zázemí se říd těmito kroky.

1. ZASAĎ HO DO SVÉHO SVĚTA

Abys ukotvil nové zázemí do prostředí svého herního světa, urči, k jakému pruku tvého tažení se zázemí váže: k frakci, organizaci, obchodu, osobě, události nebo místu.

2. NAVRHNI OSOBNÍ CHARAKTERISTIKY

Vytvoř tabulky navržených charakteristik – osobnostních rysů, ideálů, pout a vad – jež se hodí k zázemí, nebo ukradni položky z tabulek uvedených v *Příručce hráče*. I kdyby tví hráči nepoužili tabulky, tento krok pomáhá vykreslit obrázek o pozici zázemí ve světě. Tabulky nemusí být rozsáhlé; stačí dvě či tři položky v každé tabulce.

3. PŘIŘAĎ ZDATNOSTI A JAZYKY

Zvol pro zázemí dvě zdatnosti v dovednostech a dvě zdatnosti s pomůckami. Zdatnosti s pomůckami můžeš nahradit jazyky v poměru jedna ku jedné.

4. VČLEŇ POČÁTEČNÍ VYBAVENÍ

Nechť tvé zázemí nabízí balíček počátečního vybavení. Kromě malého množství peněz, které postava může použít k nákupu výbavy dobrodruhů, by počáteční vybavení mělo zahrnovat předměty, které postava mohla získat, než se stala dobrodruhem, a také jeden či dva předměty, jež jsou pro zázemí jedinečné.

Například, počáteční vybavení pro postavu se zázemím akolyty Svítící Tvrze může zahrnovat cestovní oblečení, plášť učence, pět svíček, křesadlo, prázdný tubus na svitky ozdobený symbolem Svítící Tvrze a váček s 10 zl. Tubus na svitky může být dar pro akolyty Svítící Tvrze, kteří se dali na život dobrodruhu. Dle tvé úvahy může obsahovat i užitečnou mapu.

5. URČI SCHOPNOST ZÁZEMÍ

Zvol schopnost existujícího zázemí, nebo vytvoř novou, jak je libo. Zvolíš-li existující schopnost, přidej nebo uprav několik drobností, aby byla unikátní.

Například, akolyta Svítící Tvrze může mít schopnost mudrce Badatel (jak je uvedena v *Příručce hráče*), s dalším prospěchem, že postava může vejít do Svítící Tvrze, aniž by musela platit normální mýto.

Schopnost zázemí by se měla vynout strikním herním prospěchům, jako je například bonus k ověření vlastnosti nebo hod na útok. Místo toho by schopnost měla otvírat nové možnosti pro hraní na hrdiny, průzkum a jiné interagování s herním světem.

Například, mudrcova schopnost Badatel je navržena tak, aby vyslala postavu na dobrodružství. Neposkytuje informace ani automatický úspěch pro ověření. Namísto toho, pokud si postava se zázemím mudrce nedokáže vybavit informaci, tak ví, kde ji zjistit. To může být ukazatel na jiného mudrce či knihovnu, jež je dávno ztracená v prastaré hrobce.

Nejlepší schopnosti zázemí dávají postavám důvod k vyražení za úkoly, k navázání kontaktů s CP a k rozvinutí pout k prostředí, jež jsi vymyslel.



DODATEK A: NÁHODNÉ JESKYNĚ



ENTO DODATEK TI POMŮŽE RYCHLE VYGENE-
ROVAT JESKYNÍ. TABULKY FUNGUJÍ ITERAČNÍM
ZPŮSOBEM. PRVE SI HOĎ NA VÝCHOZÍ OBLAST,
PAK SI HOĎ NA URČENÍ CHODEB A DVEŘÍ, JEŽ
SEV OBLASTINACHÁZÍ. JAKMILE MÁŠ POČÁTEČ-
NÍCHODBYA DVEŘE, URČIUMÍSTĚNÍA POVAHU
NÁSLEDNÝCH CHODEB, DVEŘÍ, MÍSTNOSTÍ, SCHODIŠŤA TAK
DÁLE — KAŽDÉ Z NICH SE VYGENERUJE HODY PODLE ODLIŠ-
NÝCH TABULEK.

Následování těchto pokynů může vést k rozsáhlým komplexům, které pokrývají víc než jeden list čtverečkovaného papíru. Chceš-li jeskyni omezit, nastav předem limity, jak moc se může rozrůst.

Nejzjevnějším omezením velikosti jeskyně je čtverečkový papír, na který se kreslí. Pokud by rys přesáhl okraj papíru, zkrat ho. Chodba může zahnout, či se stát slepou na okraji mapy, nebo můžeš udělat místo menší, aby se vešla do dostupného prostoru.

Případně můžeš rozhodnout, že chodby vedoucí mimo okraj mapy jsou další vstupy do jeskyně. Schodiště, šachty a jiné rysy, které by normálně vedly do patra, která neplánuješ zmapovat, mohou posloužit podobnému účelu.

VÝCHOZÍ OBLAST

Tabulka výchozí oblasti vytváří místo nebo množinu chodeb u vstupu do té jeskyně. Když si házíš na náhodnou výchozí oblast, zvol jedny z dveří nebo chodeb vedoucích do výchozí oblasti jako vstup do celé jeskyně.

Jakmile zvolíš vstup, hoď si dle příslušné tabulky pro každou chodbu nebo dveře vedoucí z výchozí oblasti. Každou chodbu prodluž o 2 sáhy za výchozí oblast. Po tomto bodě si pro každou chodbu hoď dle Tabulky chodby, abys určil, co leží dál. Abys určil, co leží za dveřmi a tajnými dveřmi, použij Tabulku zádveří.

TABULKA VÝCHOZÍ OBLASTI

k10 Uspořádání

- | | |
|----|--|
| 1 | Čtverec, 4 × 4 s.; chodba v každé zdi |
| 2 | Čtverec, 4 × 4 s.; dveře ve dvou zdech, chodba v třetí zdi |
| 3 | Čtverec, 8 × 8 s.; dveře ve třech zdech |
| 4 | Obdélník, 16 × 4 s., s řadou sloupů uprostřed; dvě chodby vedoucí z každé dlouhé zdi, dveře v každé krátké zdi |
| 5 | Obdélník, 4 × 8 s.; chodba v každé zdi |
| 6 | Kruh, 8 s. v průměru; jedna chodba na každou světovou stranu |
| 7 | Kruh, 8 s. v průměru; jedna chodba na každou světovou stranu; studna uprostřed místo (může vést dolů do nižšího patra) |
| 8 | Čtverec, 4 × 4 s.; dveře ve dvou zdech, chodba ve třetí zdi, tajné dveře ve čtvrté zdi |
| 9 | Chodba, 2 s. široká; křižovatka typu T |
| 10 | Chodba, 2 s. široká; křižovatka do kříže |

CHODBY

Když generuješ chodby, hoď si několikrát dle Tabulky chodby a prodluž délku a větev jakékoli otevřené chodby na mapě, dokud nenarazíš na dveře nebo místo.

Kdykoliv vytváříš novou chodbu, hoď si na určení její šířky. Když se chodba větví z jiné chodby, hoď si k12 dle Tabulky šířky chodby. Pokud vychází z místo, hoď si k20 dle této tabulky, ale šířka chodby musí být minimálně o 1 sáh menší než nejdělsší rozdíl místo.

TABULKA CHODBY

k20 Detail

1–2	Pokračuj rovně 6 s., žádné dveře ani postranní chodby
3	Pokračuj rovně 4 s., dveře vpravo a pak o 2 sáhy dál znova.
4	Pokračuj rovně 4 s., dveře vlevo a pak o 2 sáhy dál znova
5	Pokračuj rovně 4 s., chodba končí dveřmi
6–7	Pokračuj rovně 4 s., postranní chodba vpravo a pak o 2 sáhy dál znova
8–9	Pokračuj rovně 4 s., postranní chodba vlevo a pak o 2 sáhy dál znova
10	Pokračuj rovně 4 s., slepá chodba; je 10% šance, že tam jsou tajné dveře
11–12	Pokračuj rovně 4 s. pak se chodba stáčí vlevo a pokračuje 2 s.
13–14	Pokračuj rovně 4 s. pak se chodba stáčí vpravo a pokračuje 2 s.
15–19	Místo (hoď dle Tabulky místo)
20	Schodiště* (hoď dle Tabulky schodiště)

* Existence schodišť předpokládá jeskyni s víc než jedním patrem. Nechceš-li všechnou jeskyni, přehoď tento výsledek novým, použij schodiště jako alternativní vstup, nebo ho nahraď jiným rysem dle své volby.

TABULKA ŠÍŘKY CHODBY

k12/k20 Šířka

1–2	1 sáh
3–12	2 sáhy
13–14	4 sáhy
15–16	6 sáhů
17	8 sáhů, s řadou sloupů uprostřed
18	8 sáhů, s dvojitou řadou sloupů
19	8 sáhů široká, 4 sáhy vysoká
20	8 sáhů široká, 4 sáhy vysoká, ochoz 2 sáhy nad zemí umožňuje vstup do vyššího patra

DVEŘE

Kdykoliv hod dle tabulky udává dveře, hoď si dle Tabulky typu dveří, abys určil jejich povahu, pak si hoď dle Tabulky zádvěří, abys viděl, co leží na jejich opačné straně. Jsou-li dveře zavřené na petlici, rozhodni, na jaké straně dveří je petlice. Odemčené dveře mohou být i vzpřímené, dle tvého uvážení. Více informací o dveřích a padacích mřížích najdeš v 5. kapitole, „Dobrodružná prostředí“.

TABULKA TYPU DVEŘÍ

k2o	Typ dveří
1–10	Dřevěné
11–12	Dřevěné, zavřené na petlici nebo zamčené
13	Kamenné
14	Kamenné, zavřené na petlici nebo zamčené
15	Železné
16	Železné, zavřené na petlici nebo zamčené
17	Padací mříž
18	Padací mříž, zamčená na místě
19	Tajné dveře
20	Tajné dveře, zavřené na petlici nebo zamčené

TABULKA ZÁDVEŘÍ

k2o	Rys
1–2	Chodba pokračující 2 s. a pak křížovatka typu T pokračující 2 s. doprava a doleva
3–8	Chodba 4 s. rovně
9–18	Místnost (hoď dle Tabulky místnosti)
19	Schodiště (hoď dle Tabulky schodiště)
20	Falešné dveře s pastí

MÍSTNOSTI

Kdykoliv hod dle tabulky udává místnost, použij Tabulku místnosti k určení jejích rozměrů. Pak si hoď dle Tabulky východů z místnosti, abys určil počet východů. Pro každý východ si hoď dle Tabulky místa východu a Tabulky typu východu, abys určil povahu a umístění východu.

Pro určení obsahu místnosti použij tabulky v části „Zaplnění jeskyně“.

TABULKA MÍSTNOSTI

k2o	Místnost
1–2	Čtverec, 4 × 4 s. ¹
3–4	Čtverec, 6 × 6 s. ¹
5–6	Čtverec, 8 × 8 s. ¹
7–9	Obdelník, 4 × 6 s. ¹
10–12	Obdelník, 6 × 8 s. ¹
13–14	Obdelník, 8 × 10 s. ²
15	Obdelník, 10 × 16 s. ²
16	Kruh, 6 s. v průměru s. ¹
17	Kruh, 10 s. v průměru s. ²
18	Osmiúhelník, 8 × 8 s. ²
19	Osmiúhelník, 12 × 12 s. ²
20	Lichoběžník, zhruba 8 × 12 s. ²

¹ Použij sloupec Normální místnost v Tab. východů z míst.

² Použij sloupec Velká místnost v Tab. východů z místnosti.

TABULKA VÝCHODŮ Z MÍSTNOSTI

k2o	Normální místnost	Velká místnost
1–3	0	0
4–5	0	1
6–8	1	1
9–11	1	2
12–13	2	2
14–15	2	3
16–17	3	3
18	3	4
19	4	5
20	4	6

TABULKA MÍSTA VÝCHODU

k2o	Místo
1–7	Zed' naproti vchodu
8–12	Zed' nalevo od vchodu
13–17	Zed' napravo od vchodu
18–20	Stejná zed' jako vstup

TABULKA TYPU VÝCHODU

k2o	Typ
1–10	Dveře (hoď dle Tabulky typu dveří)
11–20	Chodba, 2 s. dlouhá

SCHODIŠTĚ

Schodiště může mít význam jakéhokoli trasy nahoru nebo dolů, včetně svahu, komínu, otevřené šachty, výtahu a žebříku. Má-li tvá jeskyně víc než jedno patro, vzdálenost mezi patry je na tobě. Pro většinu jeskyní funguje dobré vzdálenost 6 sáhů.

TABULKA SCHODIŠTĚ

k2o	Schodiště
1–4	Dolů o jedno patro do místnosti
5–8	Dolů o jedno patro do chodby dlouhé 4 s.
9	Dolů o dvě patra do místnosti
10	Dolů o dvě patra do chodby dlouhé 4 s.
11	Dolů o tři patra do místnosti
12	Dolů o tři patra do chodby dlouhé 4 s.
13	Nahoru o jedno patro do místnosti
14	Nahoru o jedno patro do chodby dlouhé 4 s.
15	Nahoru do slepé chodby
16	Dolů do slepé chodby
17	Komín vzhůru o 1 patro do chodby dlouhé 4 s.
18	Komín vzhůru o 2 patra do chodby dlouhé 4 s.
19	Šachta (s nebo bez výtahu) dolů o jedno patro do místnosti
20	Šachta (s nebo bez výtahu) vzhůru o 1 patro do místnosti a dolů o 1 patro do místnosti





PROPOJENÍ OBLASTÍ

Když je tvá mapa hotová, zvaž přidání dveří mezi místnosti a chodby, které jsou vedle sebe, ale nejsou nijak propojené. Takové dveře vytváří více cest skrz jeskyni a rozšiřují možnosti hráčů.

Pokud se tvá jeskyně skládá z více než jednoho patra, zajistí, aby všechna schodiště, jámy a jiné svislé chodby byly setříděny mezi patry. Používáš-li čtverečkový papír, polož nový papír na svou existující mapu, označ místa se schodišti a jinými rysy, které sdílí obě patra, a začni mapovat nové patro.

ZAPLNĚNÍ JESKYNĚ

Vytvoření mapy tvé jeskyně je pouze polovina zábavy. Jakmile máš její uspořádání, musíš rozhodnout, jaké výzvy a odměny lze najít v chodbách a místnostech jeskyně. Jakékoli rozumně velké místo by mělo být zaplněno zajímavými pozoruhodnostmi, zvuky, předměty a tvory.

Nemusíš mít zakreslený každý poslední detail své jeskyně. Můžeš si vystačit jen se seznamem nestvůr, seznamem pokladů a seznamem jednoho či dvou klíčových prvků pro každou oblast jeskyně.

ÚCEL MÍSTNOSTI

Úcel místnosti může pomoci s určením jejího vybavení a jiného obsahu.

Pro každou místnost na své mapě jeskyně stanov její úcel, nebo ti s tím může pomoci tabulka níže. Každý typ jeskyně popsán v části „Účel jeskyně“ v 5.

kapitole, „Dobrodružná prostředí“, má svou tabulkou udávající místnosti vybavené k účelu jeskyně. Pokud například buduješ hrobku, použij tabulku Jeskyně: Hrobka, která ti pomůže určit účel každé místnosti. Po této tabulkách specifických pro jeskyni následuje tabulka Obecné místnosti jeskyně, kterou můžeš použít, pokud tvá jeskyně zcela nezypadá do jednoho ze standardních typů jeskyně, nebo chceš-li věci trochu promíchat.

Spoléhání na náhodné hody při zaplňování celé jeskyně může vést k neslučitelným výsledkům. Malá místnůstka může skončit jako chrám, zatímco obrovská místnost vedle může sloužit jako skladiště. Může být zábavné pokusit se najít smysl takových divných návrhových nápadů, ale dělej změny, jak se ti hodí. Můžeš dát stranou několik klíčových místností a vytvořit pro ně specifický obsah.

JESKYNĚ: VRAŽEDNÁ PAST

k20 Účel

1	Předsín, či čekárna pro diváky
2–8	Opevněná strážnice proti narušitelům
9–11	Pokladnice s důležitými poklady, přístupná pouze zamčenými nebo tajnými dveřmi (je 75% šance na uvěznění)
12–14	Místnost obsahující hlavolam, který se musí vyřešit, pro překonání pasti či nestvůry
15–19	Past navržená pro zabítí či chycení tvorů
20	Pozorovací místnost, umožňující strážím či divákům pozorovat tvory pohybující se jeskyní

JESKYNĚ: DOUPĚ

k2o	Účel
1	Zbrojnice se zbraněmi a zbrojemi
2	Audienční sál, používaný k přijímání hostů
3	Hodovní síň pro důležité oslavy
4	Kasárna, kde jsou ubytovaní obránci doupe
5	Ložnice, určená pro vůdce
6	Kaple, kde se modlí obyvatelé doupe
7	Nádrž či studna s pitnou vodou
8–9	Strážnice pro obranu doupe
10	Brloh pro domácí či hlídací zvířata
11	Kuchyně pro skladování a přípravu jídla
12	Ohrada či vězení, kde drží zajatce
13–14	Sklad, převážně pro trvanlivé zboží
15	Trůnní sál, kde zasedají vůdci doupe
16	Mučírna
17	Školící místnost nebo tělocvična
18	Trofejní sál nebo muzeum
19	Latrína nebo koupelna
20	Dílna pro výrobu zbraní, zbrojí, pomůcek a jiného zboží

JESKYNĚ: BLUDIŠTĚ

k2o	Účel
1	Vyvolávací místnost, používaná k přivolávání tvorů, kteří stráží bludiště
2–5	Strážnice pro strážné, kteří hlídkují v bludišti
6–10	Doupě pro hlídací zvířata, jež hlídkují v bludišti
11	Ohrada či vězení, přístupné jen tajnými dveřmi, kde drží zajatce odsouzené do bludiště
12	Svatyně zasvěcená bohu či jiné bytosti
13–14	Sklad jídla i pomůcek pro strážce bludiště, aby udržovali komplex v chodu
15–18	Past, která mate či zabíjí ty, jež jsou posláni do bludiště
19	Studna poskytující pitnou vodu
20	Dílna, kde se opravují a udržují dveře, držáky pochodní a jiné vybavení

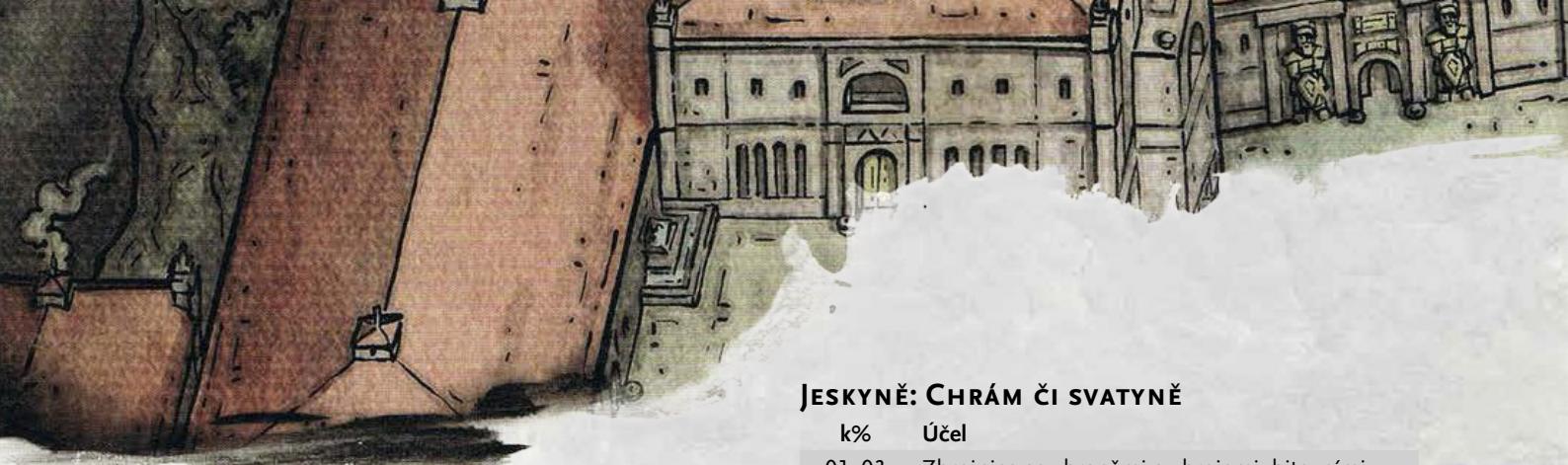
JESKYNĚ: DŮL

k2o	Účel
1–2	Ubytovna pro horníky
3	Ložnice pro nadřízeného či správce
4	Kaple zasvěcená božskému patronovi horníků, země nebo ochraně
5	Nádrž poskytující horníkům pitnou vodu
6–7	Strážnice
8	Kuchyně pro stravování pracovníků
9	Laboratoř pro provádění testů na podivných nerostech vytěžených z dolu
10–15	Žíla, kde se těží kovová ruda (je 75% šance, že je vytěžená)
16	Kancelář hornického nadřízeného
17	Kovárna pro opravu poškozených pomůcek
18–19	Sklad pro pomůcky a jiné vybavení
20	Trezor či pokladnice pro skladování rudy k transportu na povrch

JESKYNĚ: SFÉRICKÁ BRÁNA

k%	Účel
01–03	Vyzdobená vstupní hala či předsíň
04–08	Zbrojnica strážců portálu
09–10	Audienční sál, používaný k přijímání hostů
11–19	Kasárna pro strážce portálu
20–23	Ložnice pro vysoce postavené členy řádu, kteří stráží portál
24–30	Kaple zasvěcená božstvu či božtvům vztahujícím se k portálu a jeho obráncům
31–35	Nádrž poskytující pitnou vodu
36–38	Třída pro zasvěcené, kteří se v ní učí o tajemstvích portálu
39	Vyvolávací místnost, používaná k přivolávání tvorů, kteří zkoumají nebo brání portál
40–41	Hrobka s ostatky těch, kteří zemřeli při bránění portálu
42–47	Jídelna
48–50	Věštírna pro zkoumání portálu a s ním svázaných událostí
51–55	Ubikace pro návštěvníky a strážce
56–57	Vstupní místnost nebo vestibul
58–59	Galerie vystavující trofeje a předměty související s portálem a těmi, kteří ho střeží
60–67	Strážnice pro ochranu či dohlížení nad portálem
68–72	Kuchyně
73–77	Laboratoř pro provádění experimentů souvisejících s portálem a bytostmi, jež z něj vystupují
78–80	Knihovna s knihami o historii portálu
81–85	Ohrada či vězení, kde drží zajatce nebo bytosti, které vystupují z portálu
86–87	Sférický uzel, kde kdysi stála brána do jiné sféry (je 25% šance, že je stále aktivní)
88–90	Sklad
91	Trezor či pokladnice pro cenné poklady spojené s portálem, nebo prostředky pro placení strážců sférické brány
92–93	Studovna
94	Mučírna pro vyslýchání tvorů, kteří projdou portálem nebo kteří se snaží ho tajně použít
95–98	Latrína nebo koupelna
99–100	Dílna pro výrobu pomůcek a výbavy potřebných pro studium portálu





JESKYNĚ: PEVNOST

k%	Účel
01–02	Předsíň, kde návštěvníci usilují o vstup do čekárny pevnosti
03–05	Zbrojnice s vysoce kvalitní výbavou, včetně lehkých obléhacích strojů jako balisty
06	Audienční sál, používaný pánum pevnosti k přijímání návštěvníků
07	Voliéra či ZOO s exotickými tvory
08–11	Hodovní síň pro důležité oslavy a hosty
12–15	Kasárna pro elitní stráže
16	Koupelna s mramorovou podlahou a jinými luxusními doplňky
17	Ložnice pro pána pevnosti či důležité hosty
18	Kaple zasvěcená božstvu, jehož uctívá pán pevnosti
19–21	Nádrž poskytující pitnou vodu
22–25	Jídelna pro důvěrná shromázdění nebo nefornální jídla
26	Šatna s množstvím šatníků
27–29	Galerie zobrazující nákladná umělecká díla a trofeje
30–32	Herna pro pobavení návštěvníků
33–50	Strážnice
51	Brloh pro nestvůry nebo cvičená zvířata, která chrání pevnost
52–57	Kuchyně pro přípravu exotických jídel pro velký počet hostů
58–61	Knihovna s rozsahlou sbírkou vzácných knih
62	Odpočívárna pro pobavení hostů
63–70	Spižírna, včetně sklepu pro víno a lihoviny
71–74	Obývací pokoj pro rodiny a důvěrné hosty
75–78	Stáj
79–86	Sklad pro obyčejné zboží a zásoby
87	Pokladnice s důležitými poklady (je 75% šance, že je schovaná za tajnými dveřmi)
88–92	Studovna, včetně psacího stolu
93	Trůnní sál, pečlivě zdobený
94–96	Čekárna, kde čekají méně důležití hosté, než jsou přijati k audienci
97–98	Latrína nebo koupelna
99–100	Hrobka patřící pánu pevnosti nebo někomu jinému důležitému

JESKYNĚ: CHRÁM ČI SVATYNĚ

k%	Účel
01–03	Zbrojnice se zbraněmi a zbrojemi, bitevními standartami a vlajkami
04–05	Audienční sál, kde kněží chrámu přijímají prosté obyvatele a nízko postavené návštěvníky
06–07	Hodovní síň pro důležité oslavy a svaté dny
08–10	Kasárna pro vojenské křídlo chrámu nebo jím najaté stráže
11–14	Komůrky, kde věřící mohou sedět v tichém rozjímání
15–24	Ústřední chrám postavený k vykonávání rituálů
25–28	Kaple zasvěcená nižšímu božstvu vztahujícímu se k hlavnímu božstvu chrámu
29–31	Třída ke školení zasvěcenců a kněží
32–34	Vyvolávací místo, speciálně posvěcená a používaná k přivolávání mimosférických tvorů
35–40	Hrobka pro velekněze či jinou podobnou osobu, skrytá a silně střežená tvory a pastmi
41–42	Jídelna (velká) pro služebníky a nižší kněze chrámu
43	Jídelna (malá) pro velekněze chrámu
44–46	Věštírna, ozdobená runami a naplněná věšteckými nástroji
47–50	Ubikace pro nižší kněze a studenty
51–56	Strážnice
57	Brloh pro zvířata a nestvůry spojené s božstvem chrámu
58–60	Kuchyně (ve zlém chrámu může znepokojivě připomínat mučírnu)
61–65	Knihovna, notně naplněná náboženskými spisy
66–68	Vězení pro zajaté nepřátele (v dobrých či neutrálních chrámech) nebo ty, jež jsou určeni jako oběti (ve zlých chrámech)
69–73	Oblékárna obsahující obřadní oblečení a předměty
74	Stáj pro jezdecké koně a jezdecká zvířata patřící chrámu, nebo pro přicházející posly a karavany
75–79	Sklad s obyčejnými zásobami
80	Trezor či pokladnice pro důležité relikvie a obřadné předměty, hustě zapastovaná
81–82	Mučírna, používaná pro výslechy (v dobrých a neutrálních chrámech s ohnutím zákona) nebo pro čistou radost z působení bolesti (zlé chrámy)
83–89	Trofejní sál, kde je vystavené umění oslavující klíčové postavy a události z mytologie.
90	Latrína nebo koupelna
91–94	Studna na pitnou vodu, hájitelná v případě útoku nebo obležení
95–100	Dílna, kde se opravují a vyrábí zbraně, náboženské předměty a pomůcky



JESKYNĚ: HROBKA

k2o	Účel
1	Předsíň pro ty, kteří přišli složit poklonu mrtvým, nebo se připravit na pohřební rituály
2–3	Kaple zasvěcená božstvům, kteří dohlíží na mrtvé a chrání jejich hroby
4–8	Hrobka pro méně významné pohřby
9	Věštírna, užívaná k rituálům pro kontaktování mrtvého kvůli poradě
10	Falešná hrobka (zapastovaná) k zabití či chycení zlodějů
11	Galerie zobrazující skutky zesnulých pomocí trofejí, soch, obrazů a tak dále
12	Velehrobka pro šlechtice, velekněze nebo jiného důležitého jedince
13–14	Strážnice, obvykle strážená nemrtvými, výtvory nebo jinými tvory, kteří nepotřebují jíst ani spát
15	Oblékárna pro kněze připravující se na pohřební rituály
16–17	Sklad, naplněný pomůckami pro údržbu hrobky a přípravu mrtvých k pohřbu
18	Hrobka, kde jsou pohřbeny nejbohatší a nejdůležitější osoby, chráněná tajnými dveřmi a pastmi
19–20	Dílna pro nabalzámování mrtvých

JESKYNĚ: ÚSCHOVNA POKLADŮ

k2o	Účel
1	Předsíň pro příchozí hodnostáře
2	Zbrojnice obsahující obyčejnou a magickou výbavu používanou k střežení úschovny pokladů
3–4	Kasárna pro stráže
5	Nádrž poskytující pitnou vodu
6–9	Strážnice pro bránění se vetřelcům
10	Brloh pro cvičená zvířata, která chrání úschovnu pokladů
11	Kuchyně pro stravování stráží
12	Dohledová místo, která umožňuje strážím pozorovat ty, kteří přichází do jeskyně
13	Vězení pro zadržování chycených vetřelců
14–15	Trezor či pokladnice, která střeží poklad ukrytý v jeskyni, přístupná pouze zamčenými nebo tajnými dveřmi
16	Mučírna pro páčení informací ze zajatých vetřelců
17–20	Past nebo jiná lešt navržená pro zabití nebo zajmutí tvorů, kteří vstoupí do jeskyně

OBECNÉ MÍSTNOSTI JESKYNĚ

k%	Účel	k%	Účel
1	Audienční sál	56	Předsíň
2–3	Aula	57	Přístěnek
4	Bestiář	58–59	Refektář
5	Brloh	60–61	Sál
6	Čekárna	62	Salón
7–8	Dílna	63–64	Sklad
9–10	Galerie	65–66	Soudní dvůr
11–12	Hala	67–68	Spižírna
13–14	Herna	69	Stáj
15–16	Hodovní síň	70–72	Strážnice
17–19	Hrobka	73	Studna
20–22	Chrám	74–75	Studovna
23–24	Jídelna	76–77	Svatyně
25	Kancelář	78	Šatna
26	Kaple	79–80	Školící místo nebo tělocvična
27–29	Kasárna	81	Školka či škola
30–32	Knihovna	82–83	Trezor nebo pokladnice
33–35	Komůrka	84–85	Trofejní sál nebo muzeum
36	Koupelna či latrína	86–87	Trůnní sál
37–38	Kovárna	88	Třída
39–40	Kuchyně	89	Ubikace
41–42	Laboratoř	90–91	Uvítací síň
43	Ložnice	92–93	Věštírna
44	Meditační místo	94	Voliéra
45	Mučírna	95	Vstupní místo nebo vestibul
46–47	Nádrž	96–97	Vyvolávací místo
48	Oblékárna	98	Zádušní kaple
49–50	Obývací pokoj	99–100	Zbrojnica
51–52	Odpočívárna		
53–54	Ohrada nebo vězení		
55	Pozorovatelna		

SOUČASNÝ STAV MÍSTNOSTI

Pokud má jeskyně bouřlivou minulost, můžeš si hodit pro určení současného stavu jakékoliv části oblasti. Pokud ale místo stále slouží svému zamýšlenému účelu, zůstává neporušená.

SOUČASNÝ STAV MÍSTNOSTI

k2o	Rysy
1–3	Trosky, částečně zhroucený strop
4–5	Díry, částečně zhroucená podlaha
6–7	Popel, obsah převážně spálený
8–9	Používá se jako tábořiště
10–11	Vodní tůň; původní obsah místo je poničený vodou
12–16	Rozbitý nábytek, ale pořád tu je
17–18	Předělaná k jinému použití hod' si dle tabulky Obecné místo jeskyně
19	Holé zdi
20	Starodávný a původní stav



OBSAH MÍSTNOSTI

Jakmile máš povědomí o účelu různých místností jeskyně, můžeš se zamyslet nad obsahem těchto oblastí. Tabulka obsahu místnosti jeskyně ti umožňuje rozhodnout o obsahu místnosti náhodným hodem, nebo můžeš zvolit obsah konkrétních oblastí. Pokud obsah volíš, nezapomeň začlenit zajímavou, pestrou směsici věcí. Mimo obsah uvedený v této tabulce se podívej i na „Obohacení jeskyně“ dále v tomto dodatku, kde najdeš dodatečné předměty a prvky k vyplnění místnosti.

V Tabulce obsahu místnosti jeskyně je „dominantní obyvatel“ tvor, který oblast ovládá. Mazlíčci a spojení napomáhají dominantnímu obyvateli. „Náhodní tvorové“ jsou mrchožrouti či protivové, obvykle osamělé nestvůry či malé skupinky procházející oblastí. Zahrnují takové tvory, jako jsou mrchodravci, líté krysy, rosolové krychle a rzíví netvoři. Více informací o náhodných střetnutích najdeš v 3. kapitole, „Tvorba dobrodružství“.

TABULKA OBSAHU MÍSTNOSTI JESKYNĚ

k%	Obsah
01–08	Nestvůra (dominantní obyvatel)
09–15	Nestvůra (dominantní obyvatel) s pokladem
16–27	Nestvůra (mazlíček či spojenec)
28–33	Nestvůra (mazlíček či spojenec) střežící poklad
34–42	Nestvůra (náhodná nestvůra)
43–50	Nestvůra (náhodná nestvůra) s pokladem
51–58	Náhodná nástraha (viz „Náhodné nástrahy jeskyně“) s nahodilým pokladem
59–63	Překážka (viz „Náhodné překážky“)
64–73	Past (viz „Náhodné pasti“)
74–76	Past (viz „Náhodné pasti“) chránící poklad
77–80	Lest (viz „Náhodné lsti“)
81–88	Prázdná místo
89–94	Prázdná místo s jeskynní nástrahou (viz „Náhodné nástrahy jeskyně“)
95–100	Prázdná místo s pokladem

NESTVŮRY A MOTIVACE

Pokyny pro tvorbu střetnutí s nestvůrami najdeš v 3. kapitole, „Tvorba dobrodružství“. Určitě začleň střetnutí s různou obtížností, aby ses postaral o různorodost a očekávání.

Mocný tvor na začátku jeskyně vytváří tón vzrušení a nutí dobrodruhy spoléhat na svůj důvtip. Například, v prvním patře jeskyně může spát prastarý rudý drak,

místnosti poblíž jeho doupěte naplňují oblaka kouře a zvuk jeho těžkého oddechování. Chytré postavy udělají všechno proto, aby se drakovi vyhnuly, třebaže statečný družinový zloděj uteče s párem mincemi z drakova pokladu.

Ne všechny nestvůry jsou automaticky nepřátelské. Když umíslíš nestvůry do své jeskyně, zvaž jejich vztahy se sousedními tvory a jejich postoje k dobrodruhům. Postavám se může podařit uspokojit hladové zvíře jídlem, ale chytřejší tvorové mají složité motivace. Tabulka motivací nestvůry ti umožňuje použít cíle nestvůry k určení jejího výskytu v jeskyni.

U velkých skupin nestvůr vyskytujících se napříč několika místnostmi může motivace platit pro celou skupinu, nebo každá podskupina může mít rozporné cíle.

TABULKA MOTIVACÍ NEJVÝSKYTĚJŠÍCH NESTVŮR

k2o	Cíle	k2o	Cíle
1–2	Najít svatyni	12–13	Skrýt se před nepřátele
3–5	Dobýt jeskyni	14–15	Uzdravit se z boje
6–8	Najít předmět v jeskyni	16–17	Vyhnnout se nebezpečí
9–11	Zabít rivala	18–20	Zbohatnout

NÁHODNÉ NÁSTRAHY JESKYNĚ

Nástrahy se málodky nachází v obydlených oblastech, protože je nestvůry buď odklizí, nebo se jim vyhýbají.

V Bestiáři jsou popsány vřesky a fialové houby. Jiné případné nástrahy jsou popsány v 5. kapitole, „Dobrodružná prostředí“.

TABULKA JESKYNNÍCH NÁSTRAH

k2o	Nástraha	k2o	Nástraha
1–3	Hnědá plíseň	11–15	Pavučiny
4–8	Zelený hlen	16–17	Fialová houba
9–10	Vřesk	19–20	Žlutá plíseň

NÁHODNÉ PŘEKÁŽKY

Překážky blokují postup jeskyní. V některých případech to, co dobrodruzi považují za překážku, je snadnou trasou pro obyvatele jeskyně. Například, zatopená místnost je bariérou pro mnohé postavy, ale tvorové s vodním dechem jí proplují snadno.

Překážky mohou ovlivňovat více než jednu místnost. Rokle může vést několika chodbami a místnostmi, nebo popraskat kamennou zem v širší oblasti kolem. Oblast nárazových větrů, které proudí z magického oltáře, může vířit vzduch méně nebezpečně desítky sáhů daleko všemi směry.

TABULKA PŘEKÁŽEK

k20	Překážka
1	Aura proti živým s poloměrem 1k10 × 2 sáhů; v auře si živí tvorové nemohou obnovit životy
2	Nárazové větry snižují rychlosť na polovinu, způsobují nevýhodu k hodům na útok na dálku
3	Chodbu blokuje bariéra čepelí
4–8	Zával
9–12	1k4 × 2 s. široká a 2k6 × 2 s. hluboká rokle, nejspíš se spojuje s jinými patry jeskyně
13–14	Záplava zanechala v oblasti 2k2 sáhů vody; nechť vodu obsahují vzhůru stoupající chodby, zvýšené podlahy nebo schody jdoucí vzhůru
15	Oblastí teče láva (je 50% šance, že přes ní vede kamenný most)
16	Přerostlé houby blokují postup a musí se posekat (je 25% šance, že je mezi nimi schovaná jeskynní nástraha v podobě plísňe nebo houby)
17	Jedovatý plyn (způsobuje jedové zranění 1k6 za každou minutu v něm)
18	Účinek otoč gravitaci způsobuje, že tvorové padají ke stropu
19	Chodbu blokuje ohnivá zed'
20	Chodbu blokuje zed' síly

NÁHODNÉ PASTI

Pokud potřebuješ rychle past, nebo chceš dát do jeskyně náhodné pasti, použij příklady pastí uvedené v 5. kapitole, „Dobrodružná prostředí“, nebo tabulkou níže. Použiješ-li tabulky, začni s Tabulkou účinků pasti a Tabulkou spouštěče pasti, jimž určíš typ pasti a pak použij tabulky závažnosti zranění pasti, se kterými určíš, jak smrtící by měla past být. Více informací o závažnosti zranění pasti najdeš v 5. kapitole.

TABULKA SPOUŠTĚČE PASTI

k6	Spouštěč
1	Šlápnutí (na podlahu, schody)
2	Projítí (dveřmi, chodbou)
3	Dotknutí se (kliky, sochy)
4	Otevření (dveří, truhly)
5	Podívání se (na zed', mystický symbol)
6	Pohnutí (dvoukolákem, kamenným kvádrem)

TABULKA ZÁVAŽNOSTI ZRANĚNÍ PASTI

k6	Závažnost zranění
1–2	Nepříjemné
3–5	Nebezpečné
6	Vražedné

TABULKA ÚČINKŮ PASTI

k%	Účinek
01–04	Ze sochy nebo předmětu vystřelí magická střela
05–07	Sesuv schodiště vytvoří svah, který dopraví postavy do jámy u jeho dolního konca
08–10	Spadne stropní kvádr, nebo se sesune celý strop
11–12	V zamčené místnosti se pomalu snižuje strop
13–14	V podlaze se otevře skluz
15–16	Řinčící hluk přiláká blízké nestvůry
17–19	Dotknutí se předmětu spustí kouzlo rozklad
20–23	Dveře či jiný předmět je natřen kontaktním jedem
24–27	Ze zdi, podlahy nebo předmětu vytryskne oheň
28–30	Dotknutí se předmětu spustí kouzlo maso na kámen
31–33	Podlaha se sesune, nebo je iluzí
34–36	Z otvoru se vypustí plyn: oslepující, kyselinový, paralyzující, otrávený nebo uspávací
37–39	Podlahové dlaždice jsou zelektrizované
40–43	Strážný znak
44–46	Chodbou se valí obrovská socha s koly
47–49	Ze zdi nebo předmětu vyletí blesk
50–52	Zamčenou místnost zaplavuje voda nebo kyselina
53–56	Z otevřené truhly vystřelí šípky
57–59	Zbraň, zbroj nebo běhoun po dotyku oživne a zaútočí (viz „Oživlé předměty“ v Bestiáři)
60–62	Skrz místnost nebo sál se houpe kyvadlo, bud' z čepelí, nebo jako kyj
63–67	Pod postavami se otevře skrytá jáma (je 25% šance, že na dně jámy je černý pudding nebo rosolová krychle)
68–70	Skrytá jáma naplněná kyselinou nebo ohněm
71–73	Uzavírací jáma naplněná vodou
74–77	Ze zdi nebo předmětu se vynoří kůsovité čepele
78–81	Vyskočí kopí (nejspíš jedovatá)
82–84	Chatrné schodiště se zřítí na bodce
85–88	Hromová vlna odhodí postavy do jámy nebo na bodce
89–91	Kovové nebo kamenné čelisti zadrží postavu
92–94	Kamenný kvádr žuchne napříč chodbou
95–97	Symbol
98–100	Zdi se posunou k sobě

NÁHODNÉ LSTI

Lsti jsou žertovnější a méně smrtící než pasti. Některé jsou účinky, které zbyly po tvůrcích jeskyně, zatímco jiné mohou být projevem podivné magické energie zaplavující jeskyni.

Následující tabulky ti umožňují vygenerovat náhodné lsti. Hoď si prve na určení předmětu, ve kterém je lešt a pak si hoď na určení povahy lsi. Některé lsi mají trvalé účinky, které nelze rozptýlit; jiné jsou dočasné, nebo je lze neutralizovat kouzlem *rozptyl magii*. Ty rozhoduješ, který je který.

TABULKA LSTIVÝCH PŘEDMĚTŮ

k2o	Nástraha	k2o	Nástraha
1	Cvičný panák	11	Malba
2	Dveře	12	Mozek uchovaný v nádobě
3	Freska	13	Nábytek
4	Gobelín nebo běhouň	14	Popraskaný drahokam
5	Hořící oheň	15	Rostlina či strom
6	Houbové pole	16	Runy vyryté na zdi nebo podlaze
7	Kamenný obelisk	17	Skleněná plastika
8	Kniha	18	Socha
9	Koule magické energie	19	Vodní tůň
10	Lebka	20	Zbroj

TABULKA LSTÍ

k%	Účinek lsti
01–03	První osoba, která se předmětu dotkne, zestárne
04–06	Dotknutý předmět ožije, nebo oživí jiné předměty poblíž
07–10	Položí tři testové dovednostní otázky (pokud jsou všechny zodpovězeny správně, objeví se odměna)
11–13	Udělí odolání nebo zranitelnost
14–16	Po dotyku změní přesvědčení, osobnost, třídu velikosti, vzhled nebo pohlaví postavy
17–19	Změní jednu látku na jinou, například zlato v olově nebo kov v křehký křišťál
20–22	Vytvoří silové pole
23–26	Vytvoří iluzi
27–29	Potlačí na čas kouzelné předměty
30–32	Zvětší nebo zmenší postavy
33–35	Magická ústa pronesou hádanku
36–38	Zmatek (zacílí všechny tvory do 2 sáhů)
39–41	Ukáže světové strany (pravdivě, či nepravdivě)
42–44	Splní přání
45–47	Popoletí, aby se vyhnul dotyků
48–50	Sešle na postavy úkol
51–53	Zvětší, zmenší, zruší, nebo otočí gravitaci
54–56	Vyvolá chamtivost
57–59	Obsahuje uvězněného tvora
60–62	Otvírá, nebo uzamyká východy
63–65	Nabízí hazardní hru, s příslibem odměny nebo cenné informace
66–68	Pomáhá určitým typům tvorů, nebo je zraňuje
69–71	Sešle na postavy proměň (trvání 1 hodina)
72–75	Zadá hlavolam nebo hádanku
76–78	Brání pohybu
79–81	Vydá mince, falešné mince, drahokamy, falešné drahokamy, kouzelný předmět nebo mapu
82–84	Vypustí, přivolá, nebo se promění v nestvůru
85–87	Sešle na postavy sugesci
88–90	Při dotyku hlasitě zakvílí
91–93	Mluví (normální řeč, nesmysly, básně a rýmy, zpívá, sesílá kouzla nebo křičí)
94–97	Teleportuje postavy na jiné místo
98–100	Přehodí myslí dvou nebo více postav

NÁHODNÉ POKLADY

Pro určení pokladu v každé oblasti své jeskyně použij tabulky a pokyny v 7. kapitole, „Poklad“.

PRÁZDNÉ MÍSTNOSTI

Prázdná místnost může být požehnáním pro postavy, jež potřebují bezpečné místo pro krátký odpočinek, nebo se zde mohou i zatarasit a odpočinout si důkladně.

Někdy taková místnost není tak prázdná, jak se zdá. Pokud postavy prohledají místnost pořádně, můžeš je odměnit tajnou příhrádkou obsahující deník, který patřil předchozímu obyvateli, mapu, jež vede do jiné jeskyně, nebo nějakým jiným objevem.

OBOHACENÍ JESKYNĚ

Tabulky v této části poskytují různorodé předměty a body zájmu, které lze umístit do jeskyně. Obohacení jeskyně může pomoci navodit atmosféru jeskyně, dávat ponětí o jeho tvůrcích a historii, poskytnout základy pro lsti a pasti, nebo podněcovat průzkum.

Pro náhodné vygenerování obohacení jeskyně si hoď jednou podle každé z následujících tabulek: Tabulka zvuků, Tabulka vzduchu a Tabulka pachů. Podle ostatních tabulek v této části si házej tak často, jak chceš, nebo zvol vhodné zařízení dané oblasti.

TABULKA ZVUKŮ

k%	Účinek	k%	Účinek
01–05	Bouchnutí nebo třesknutí	55–56	Pískání
06	Brnkání	57–59	Přibližující se kroky
07	Břinkání	60	Pukání
08	Bubnování	61	Rachotění
09–10	Bušení	62	Ržání
11	Bzučení	63	Řinčení
12	Cinkání	64–66	Skřípání
13	Cvakání	67–68	Smích
14–15	Dunění	69–70	Sténání
16	Gong	71–72	Syčení
17–18	Hihňání (slabé)	73	Šeptání
19–20	Hučení	74–77	Škrábání nebo hrabání
21–22	Hudba	78	Šoupání
23–24	Hvízdání	79	Šplouchání
25	Chrastění	80	Štípání
26–28	Chvalozpěv	81–84	Šustění
29–30	Ječení	85	Švitoření
31	Kašlání	86–87	Ťukání
32–35	Klepání	88–90	Utíkání
36–37	Klouzání	91	Vrčení
38	Kňučení	92–93	Vrzání
39–40	Kroky po straně	94	Vytí
41–44	Kroky vepředu	95	Vyzvánění
45–47	Kroky vzadu	96–97	Vzdalující se kroky
48	Křičení	98	Vzlykání
49	Kýchání	99	Zvonění
50–52	Mumlání	100	Zvuk rohu nebo trumpty
53–54	Naříkání		

TABULKA VZDUCHU

k%	Účinek	k%	Účinek
01–60	Čistý a vlhký	86–90	Čistý a teplý
61–70	Čistý, průvan	91–93	Opar a dusno
71–80	Čistý, ale chladný	94–96	Zakouřený či plný páry
81–83	Mlha a chlad	97–98	Čistý, ale strop pokrývá kouř
84–85	Čistý, podlahu pokrývá mlha	99–100	Čistý, větrno

TABULKA PACHŮ

k%	Účinek	k%	Účinek
01–05	Hnilobný	34–67	Plesnivý
06–13	Hnůj	68–72	Shnilá zelenina
14–15	Chlor	73–78	Sirnatý
16–20	Kouř	79–80	Slaný a vlhký
21–24	Kovový	81–83	Štiplavý
25–29	Moč	84–90	Zatuchlý
30–33	Ozónový	91–100	Zemitý

TABULKA OBECNÝCH RYSŮ

k%	Předmět	k%	Předmět
01–03	Bodec, zrezivělý	54–56	Popel
04	Čepel meče, zlomená	57–61	Prach
05–07	Guano	62	Provaz, zpuchřelý
08–09	Hadry	63	Přílba, hrozně promáčknutá
10	Hlava kladiva, prasklá	64–65	Pukliny v podlaze
11	Houba (běžná)	66–67	Pukliny ve stropě
12	Hrot oštěpu, tupý	68–69	Pukliny ve zdi
13	Hrudka vosku (zbytek svíčky)	70	Řetěz, zrezivělý
14	Hůl, zlomená (1 sáh dlouhá)	71	Sláma
15	Jílec dýky	72	Sliz (neškodný)
16–17	Kameny, malé	73–75	Suť a trosky
18–24	Kapající krev	76	Šíp, zlomený
25	Keramické střepy	77	Škrábance na zdi
26–27	Kosti	78	Topůrko cepínu
28	Kožená bota	79–81	Trus
29–31	Kusy dřeva, hnijící	82	Tyčky
32	Kyj, rozštípnutý	83	Vlas nebo chlup
33	Láhev, rozbitá	84–85	Vlhký strop
34	Lahvice, prasklá	86–87	Voda, malá louže
35–37	Listí a větvíčky	88–89	Voda, stružka
38	Mince, měděná	90–91	Voda, velká louže
39	Oharek pochodně	92	Voskové kapky
40–49	Pavučiny	93	Zaschlá krev
50–53	Plíseň (obyčejná)	94	Zbytky záplavy
		95	Zuby či tesáky, roztroušené
		96–99	Zvlhlá zeď
		100	Železná tyč, ohnutá a rezavá

TABULKA OBECNÉHO ZAŘÍZENÍ A VYBAVENÍ

k%	Předmět	k%	Předmět
1	Almara	55	Ponk
2	Barel (40 galonů)	56–57	Postel
3	Bečka (105 galonů)	58	Prostěradlo
4	Bedna	59	Příborník
5–7	Běhouň (malý nebo střední)	60	Přikrývka
8	Brousek	61	Psací stůl
9	Bufetový stůl	62	Pytel
10	Deka	63	Rákosí
11	Fontána	64	Rohožka
12	Freska	65	Skříňka
13	Gobelín	66	Smolný koš
14	Káď (obrovská, 250 galonů)	67	Socha (velká)
15	Kanape	68	Sokl
16	Kavalce	69	Soška
17	Klekátko	70	Soudek (10 galonů)
18	Koberec (velký)	71	Stolička, nornální
19	Koks	72	Stolička, vysoká
20–22	Kolíčky	73	Stůl, dlouhý
23	Koš na oheň a koks	74	Stůl, kulatý
24	Krabice (velká)	75	Stůl, malý
25	Kredenc	76	Stůl, nízký
26	Křeslo	77	Stůl, skládací
27	Kýbl	78	Stůl, velký
28	Lať	79	Stupínek
29	Lavice	80	Sud (40 galonů)
30	Lustr	81	Svatyně
31	Malý barel (20 galonů)	82	Svícen
32	Matrace	83	Šatník
33	Nástenný svícen	84	Tkalcovský stav
34	Nůše	85	Truhla se zásuvkami
35	Obraz	86	Truhla, střední
36–38	Ohniště a dřevo	87	Truhla, velká
39	Ohniště s krytem	88	Trún
40	Oltář	89	Uhlí
41–43	Paleta	90	Umývadlo a kohoutek
44	Pivní sud (obrovský, 125 galonů)	91	Urna
45	Plenta	92	Vak
46	Pódium	93	Vana
47	Podstavec	94	Vědro
48	Poduška	95	Velký sud (65 galonů)
49–50	Pohovka	96	Zástěna či závěs
51–52	Police	97–98	Židle, prostá
53	Polínka	99	Židle, vypolstrovaná
54	Polštář	100	Židle, vypolstrovaná, nebo gauč

NÁBOŽENSKÉ PŘEDMĚTY A ZAŘÍZENÍ

k%	Předmět	k%	Předmět
01	Buben	58–60	Socha
02–03	Gong	61–62	Stupínek
04–05	Kadidelnice	63	Sutany
06–10	Kadidlový kahan	64–65	Svaté nebo kacířské spisy
11	Kazatelna	66–71	Svatý nebo kacířský symbol
12	Klekátko	72–76	Svatyně
13–15	Koš na oheň	77	Svícný
16–17	Kropenka	78	Svíčkový lustr
18–21	Lampa	79–80	Svíčky
22–23	Lavice	81–86	Trojnožka
24	Malby nebo fresky	86	Trůn
25–30	Modla	87–88	Ubrus, oltářní
31	Modlitební běhouň	89	Varhany
32	Mozaika	90–91	Votivní světlo
33–35	Obětní nádoba	92	Zábradlí
36–40	Oltář	93–94	Zástěna
41–47	Ornatý	95	Závěs či gobelín
48	Přštalka	96	Zvonohra
49	Pult	97–99	Zvony
50–53	Roucha	100	Židle
54–57	Sloupy či pilíře		

MÁGSKÉ ZAŘÍZENÍ

k%	Předmět	k%	Předmět
1–3	Alembik	47–48	Lebka
4–5	Brk	49	Lžička, měrná
6–7	Bylinky	50	Magický kruh
8	Čočka (spojka nebo rozptylka)	51	Měchy
9	Drát	52	Míchací tyč nebo tyčinka
10	Dýmka	53	Mísa
11–12	Džbán	54	Naběračka
13–15	Flakónek	55	Nádrž
16	Hmoždíř a palička	56	Pánev
17	Hranol	57	Pec
18	Hrnec	58	Pentagram
19	Karafa	59	Pentakl
20	Klec	60	Pinzeta
21	Kleště	61–64	Pohár
22–25	Kniha	65–72	Ponk
26	Konvice	73–74	Přesýpací hodiny
27–30	Koš na oheň	75	Psací stůl
31–32	Kotel	76	Roh
33–33	Krabice	77	Sextant
34–35	Křída	78	Stérka
36	Křišťálová koule	79	Stolička
37–39	Křívule	80	Stupínek
40–41	Láhev	81–82	Svícen
42–45	Lahvice nebo sklenice	83	Svíčka
46	Lampa nebo lucerna	84–85	Svitek
		86–88	Svitek
		89	Talíř

NÁDOBÍ A OSOBNÍ VĚCI

k%	Předmět	k%	Předmět
90	Trojnožka	95–96	Tyglík
91–92	Trubka	97–98	Váhy a závaží
93	Trychtýř	99	Vodní hodiny
94	Tubus	100	Vycpané zvíře
k%	Předmět	k%	Předmět
1–2	Bavlna	52	Olej, paliový
3	Brk	53	Olej, vonný
4	Brousek	54	Pánev
5	Břitva	55–56	Paruka
6	Dudy	57–59	Pergamen
7	Dýmka	60	Pípa
8	Džbán	61	Podnos
9–10	Flakónek	62	Polévková mísa
11	Hrnec	63–64	Provázek
12	Hrnek	65	Přesýpací hodiny
13	Hřeben	66	Roh na pití
14	Jehla (jehly)	67	Ručník
15	Jídlo	68	Sítko nebo cedník
16	Karafa	69–70	Soška či loutka
17–18	Kartáč	71	Struhadlo
19	Klíč	72	Svíčen
20–21	Kniha	73	Svíčka
22	Kolínská nebo parfém	74–75	Svitek
23	Konev	76	Šejkr
24	Konvice	77	Šídlo
25	Kostky	78	Šperkovnice (malá)
26–27	Koš	79	Tabák
28	Krabice	80	Táč nebo miska
29–31	Křesadlo	81–82	Talíř
32	Kufr	83	Trojnožka
33–34	Láhev	84–85	Truhlice
35–36	Lahvice nebo sklenice	86	Umývadlo
37–38	Lampa nebo lucerna	87	Ušní tyčinka
39	Lano	88–89	Váček
40	Lžíce	90	Váza
41	Mast či mazadlo	91	Vidlička
42	Mísa	92	Vinná karafa nebo korbel
43	Mlýnek	93–94	Vlna
44–45	Mýdlo	95	Vycházková hůl
46	Naběračka	96	Zátka
47–48	Nit	97	Zhášeč svíček
49	Nůž	98–99	Zrcadlo
50	Obvazy	100	Žínka
51	Olej, na vaření		

TABULKA OBSAHU NÁDOBY

k%	Předmět	k%	Předmět
1–2	Hroudny, neidentifikovatelné	50–51	Polokalpalná suspenze
3–7	Kapalina, hustá	52–54	Popel
8–15	Kapalina, řídká	55–58	Prach
16–20	Kosti	59–71	Prášek
21–22	Koule (kovové, kamenné, dřevěné)	72–74	Rosol
23–25	Kůra	75–77	Sádlo
26–27	Kůže či kožešina	78–80	Slupky
28–30	Lanka	81–82	Stébla
31–35	Listí	83–85	Škvára
36–40	Minerály	86–88	Tělesné orgány
41–43	Olej	89–92	Těsto
44–46	Pásy	93–94	Třísky
47–49	Pilulky	95–96	Vlákna
		97–100	Zrní



TABULKA KNIH, SVITKŮ A RUKOVĚTÍ

k%	Obsah	k%	Obsah
1–2	Alchymistické poznámky	59–60	Modlitební kniha
3–4	Almanach	61	Monografie
5–6	Básně	62–63	Noty
7	Běsnění šilence	64	Padělaný dokument
8–9	Bestiář	65–66	Poslední vůle a závěť
10–12	Cestopis o exotické zemi	67–70	Receptář nebo kuchařka
13	Cestopis o sférách	71–72	Román
14–16	Čmráncice nebo náčrtky	73	Rukověť zakázaného vědění
17–19	Deník	74	Sešit gramatiky
20–27	Dopis	75–76	Slovník
28	Herbář	77–78	Smlouva
29–33	Historický text	79	Teologický text
34	Ilustrace	80–81	Text o astrologii
35–36	Kacířský text	82–83	Text o bylinkářství
37	Kalendář	84–85	Text o exotických rostlinách a zvířatech
38–42	Katalog	86	Text o lékařství
43–45	Kniha heraldiky	87–88	Text o místních rostlinách
46	Kniha kouzel	89–90	Text o pivovarnictví
47	Kniha mýtů	91	Text o výrobě zbrojí
48	Královská vyhláška	92	Text o zednictví
49–50	Lodní mapa nebo mapa hvězdné oblohy	93–94	Účetní záznamy
51	Magické triky (ne kniha kouzel)	95–96	Zákoník
52	Magický svitek	97	Záznam o trestním procesu
53	Majetkový doklad	98–100	Životopis
54–56	Mapa nebo atlas		
57–58	Matematický text		

DODATEK B: SEZNAMY NESTVŮR

NESTVŮRY PODLE PROSTŘEDÍ

Následující tabulky uspořádávají nestvůry podle prostředí a nebezpečnosti. Tyto tabulky opomíjejí nestvůry, které obvykle neobývají zde uvedená prostředí, například anděly a démony.

ARKTICKÉ NESTVŮRY

Nestvůry	Nebezpečnost (ZK)
Prostý obyvatel, sova	0 (10 ZK)
Kmenový válečník, kobold, krvostřáb, loupežník	1/8 (25 ZK)
Obří sova, okřídený kobold	1/4 (50 ZK)
Ledový mefit, ork, zvěd	1/2 (100 ZK)
Hnědý medvěd, polozlobr	1 (200 ZK)
Berserkr, druid, gryf, lední medvěd, orčí Grúmšovo oko, orog, šavlozubý tygr, vůdce loupežníků, zlobr	2 (450 ZK)
Mantikora, sněžný vlk, veterán, yetti	3 (700 ZK)
Medvědolak, mladý remoráz, mstitel, troll	5 (1 800 ZK)
Mamut, mladý bílý drak	6 (2 300 ZK)
Ledový obr	8 (3 900 ZK)
Odporný yetti	9 (5 000 ZK)
Noh, remoráz	11 (7 200 ZK)
Dospělý bílý drak	13 (10 000 ZK)
Prastarý bílý drak	20 (25 000 ZK)

BAŽINNÉ NESTVŮRY

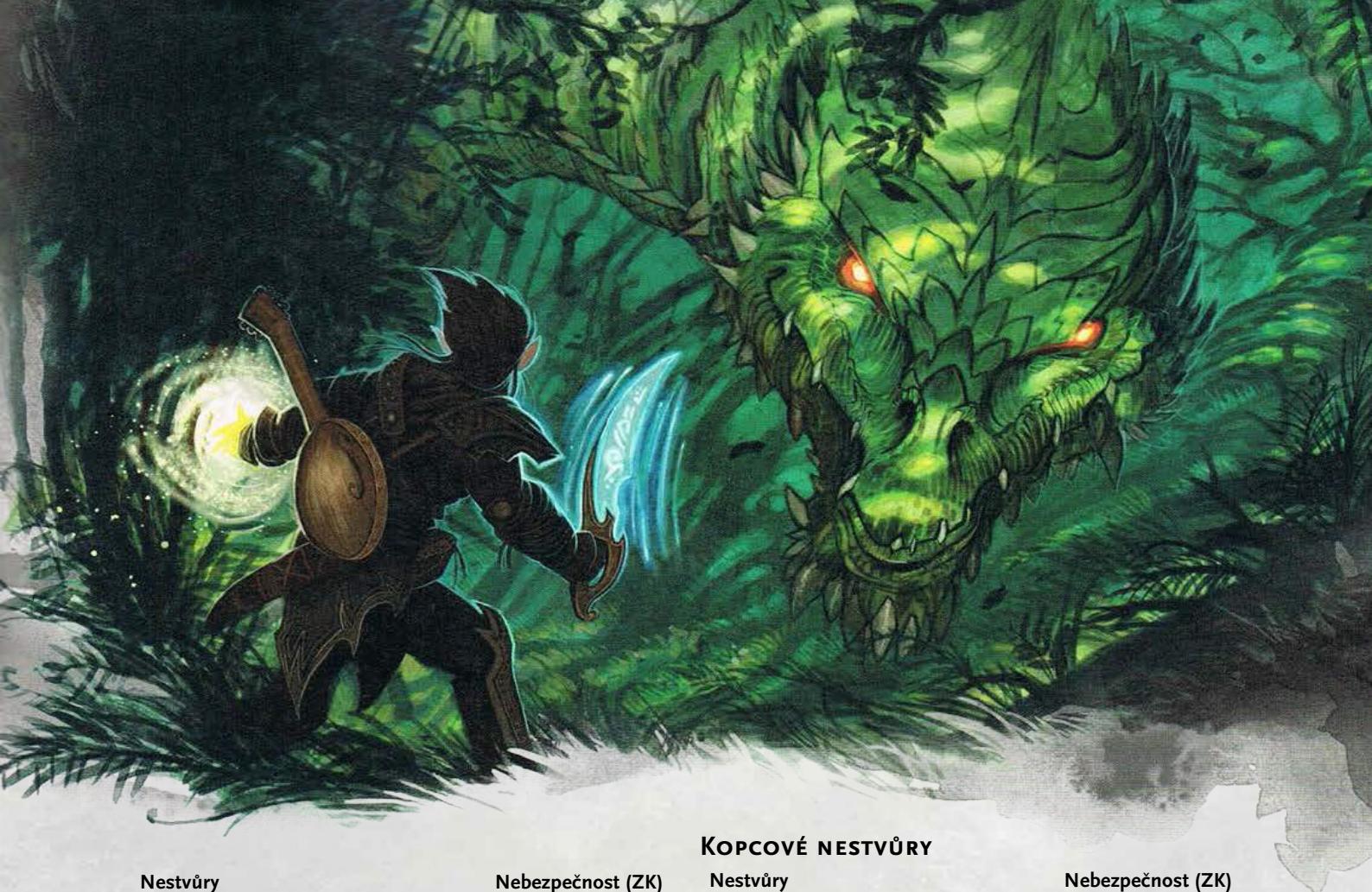
Nestvůry	Nebezpečnost (ZK)
Krkavec, krysa	0 (10 ZK)
Jedovatý had, kmenový válečník, kobold, obří krysa, striga	1/8 (25 ZK)
Bahenní mefit, had škrťič, hejno krkavců, hejno krys, obří jedovatý had, obří ještěrka, obří žába, okřídený kobold, ropušák	1/4 (50 ZK)
Ještěrec, krokodýl, ork, roj hmyzu, zvěd	1/2 (100 ZK)
Čistokrevný yuan-ti, ghúl, obří pavouk, obří ropucha	1 (200 ZK)
Bludička, druid, ghast, hejno jedovatých hadů, ještěrcový šaman, obří had škrťič, orčí Grúmšovo oko, zlobr	2 (450 ZK)
Fext, proklatý yuan-ti, zelená ježibaba	3 (700 ZK)
Mstitel, obří krokodýl, tlející valivec, troll, vodní elementál	5 (1 800 ZK)
Mladý černý drak, ohavný yuan-ti	7 (2 900 ZK)
Hydra	8 (3 900 ZK)
Dospělý černý drak	14 (11 500 ZK)
Prastarý černý drak	21 (33 000 ZK)

HORSKÉ NESTVŮRY

Nestvůry	Nebezpečnost (ZK)
Koza, orel	0 (10 ZK)
Kmenový válečník, kobold, krvostřáb, stráž, striga	1/8 (25 ZK)
Árakokra, hejno netopýrů, okřídený kobold, pseudodrak, pteranodon	1/4 (50 ZK)
Obří koza, ork, zvěd	1/2 (100 ZK)
Lev, harpyje, hipogryf, obří orel, polozlobr	1 (200 ZK)
Berserkr, druid, gryf, obří los, orčí Grúmšovo oko, orog, peryton, šavlozubý tygr, zlobr	2 (450 ZK)
Bazilíšek, mantikora, pekelný ohař, veterán	3 (700 ZK)
Etin	4 (1 100 ZK)
Bulta, troll, vzdušný elementál	5 (1 800 ZK)
Galeb dur, chiméra, kyklop, vyverna	6 (2 300 ZK)
Kamenný obr	7 (2 900 ZK)
Ledový obr	8 (3 900 ZK)
Mladý stříbrný drak, oblačný obr, ohnivý obr	9 (5 000 ZK)
Mladý rudý drak	10 (5 900 ZK)
Noh	11 (7 200 ZK)
Dospělý stříbrný drak	16 (15 000 ZK)
Dospělý rudý drak	17 (18 000 ZK)
Prastarý stříbrný drak	23 (50 000 ZK)
Prastarý rudý drak	24 (62 000 ZK)

HVOZDNÉ (LESNÍ) NESTVŮRY

Nestvůry	Nebezpečnost (ZK)
Hyena, jelen, jezevec, kočka, pavián, probuzený keř, prostý obyvatel, sova	0 (10 ZK)
Jedovatý had, kmenový válečník, krvostřáb, kobold, létající had, loupežník, mastif, obří lasička, obří krysa, stráž, striga, větvení snět	1/8 (25 ZK)
Diblík, goblin, had škrťič, hejno krkavců, jehličnatá snět, kanec, kenku, los, mihotavý pes, obří jedovatý had, obří ještěrka, obří jezevec, obří netopýr, obří slídák, obří sova, obří žába, panter, okřídený kobold, poletucha, pseudodrak, vlk	1/4 (50 ZK)
Černý medvěd, gnol, ještěrec, lidoop, obří vosa, ork, révová snět, roj hmyzu, satyr, skurut, vrrk, zvěd	1/2 (100 ZK)
Čistokrevný yuan-ti, dryáda, goblíní vůdce, gobr, harpyje, hnědý medvěd, litý vlk, obří hyena, obří pavouk, obří ropucha, polozlobr, tygr, vší dráček (žlutý nebo mladší)	1 (200 ZK)



Nestvúry

Ankheg, berserkr, bludička, druid, gryk, hejno jedovatých hadů, ještěrcový šaman, kentaur, krysodlak, obří had škrťič, obří kanec, obří los, orčí Grúmšovo oko, orog, pavoukovec, pegas, probuzený strom, vílí dráček (zelený nebo starší), vůdce gnolí smečky, vůdce loupežníků, zlobr

Fázový pavouk, klamopard, proklatý yuan-ti, skurutí kapitán, sovovděd, veterán, vlkodlak, zelená ježibaba

Gnolí Yeenoghuův tesák, kancodlak, kovatl, lítice, tygrodlak

Gorgon, jednorožec, medvědodlak, mstitel, tlející valivec, troll

Alfagryk, obří lidoop, ohavný yuan-ti, ón

Mladý zelený drak

Ent

Mladý zlatý drak, strážný nága

Dospělý zelený drak

Dospělý zlatý drak

Prastarý zelený drak

Prastarý rudý drak

Nebezpečnost (ZK)

2 (450 ZK)

3 (700 ZK)

4 (1 100 ZK)

5 (1 800 ZK)

7 (2 900 ZK)

8 (3 900 ZK)

9 (5 000 ZK)

10 (5 900 ZK)

15 (13 000 ZK)

17 (18 000 ZK)

22 (41 000 ZK)

24 (62 000 ZK)

KOPCOVÉ NESTVÚRY

Nestvúry

Hyena, koza, krkavec, orel, pavián, prostý obyvatel, sup

Jedovatý had, kmenový válečník, kobold, krvostřáb, loupežník, obří lasička, mastif, mula, stráž, striga

Goblin, hejno krkavců, hejno netopýrů, kanec, los, obří slídák, obří sova, okřídlený kobold, panter (puma), pseudodrak, sekerozobák, vlk

Gnol, obří koza, ork, roj hmyzu, skurut, vrrk, zvěd

Gobliní vůdce, harpyje, hipogryf, hnědý medvěd, lev, lítý vlk, obří hyena, obří orel, polozlobr

Berserkr, druid, gryf, obří kanec, obří los, orčí Grúmšovo oko, orog, pegas, peryton, vůdce gnolí smečky, vůdce loupežníků, zlobr

Fázový pavouk, mantikora, skurutí kapitán, veterán, vlkodlak, zelená ježibaba

Etin, gnolí Yeenoghuův tesák, medvědodlak

Bulta, gorgon, kopcový obr, medvědodlak, mstitel, troll

Galeb dur, chiméra, kyklop, vyverna

Kamenný obr, mladý měděný drak

Mladý rudý drak

Noh

Dospělý měděný drak

Dospělý rudý drak

Prastarý měděný drak

Prastarý rudý drak

Nebezpečnost (ZK)

0 (10 ZK)

1/8 (25 ZK)

1/4 (50 ZK)

1/2 (100 ZK)

1 (200 ZK)

2 (450 ZK)

3 (700 ZK)

4 (1 100 ZK)

5 (1 800 ZK)

6 (2 300 ZK)

7 (2 900 ZK)

10 (5 900 ZK)

11 (7 200 ZK)

14 (11 500 ZK)

17 (18 000 ZK)

21 (33 000 ZK)

24 (62 000 ZK)

MĚSTSKÉ NESTVÚRY

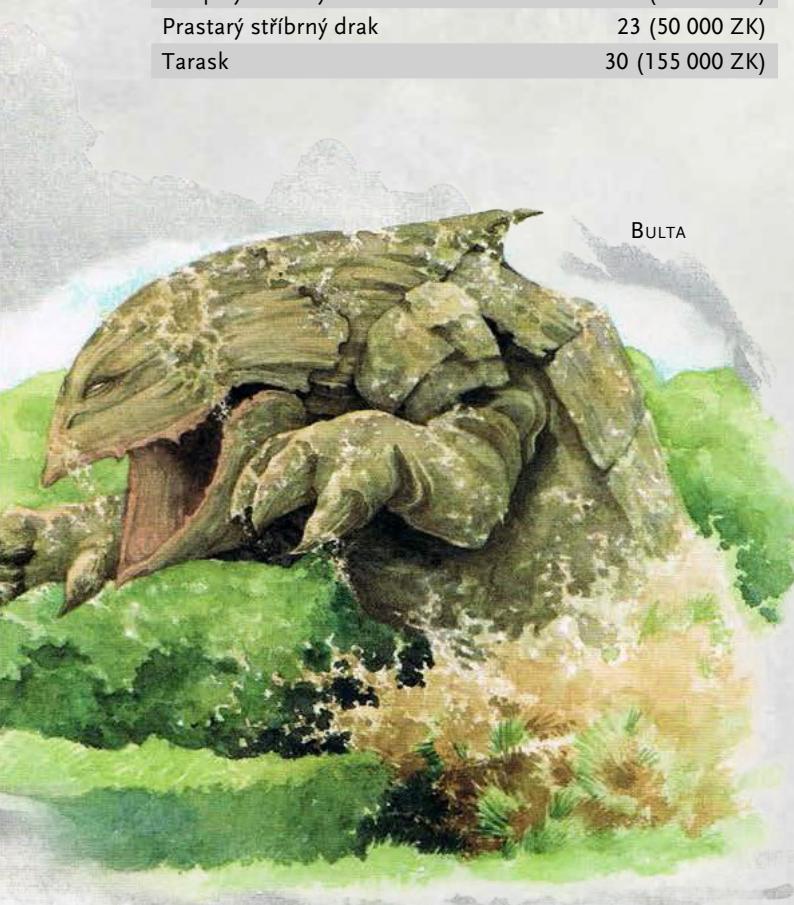
Nestvúry	Nebezpečnost (ZK)
Kočka, koza, krkavec, krysa, prostý obyvatel	0 (10 ZK)
Kobold, kultista, létající had, loupežník, mastif, mula, obří krysa, poník, stráž, striga, šlechtic	1/8 (25 ZK)
Akolyta, hejno krkavců, hejno krys, hejno netopýrů, jezdecký kůň, kenku, kostlivce, kourový mefit, obří jedovatý had, obří stonožka, okřídlený kobold, pseudodrak, tažný kůň, zombie	1/4 (50 ZK)
Drsák, krokodýl, obří vosa, roj hmyzu, stín, válečný kůň	1/2 (100 ZK)
Čistokrevný yuan-ti, ghúl, obří pavouk, polozlobr, spektra, špeh	1 (200 ZK)
Bludička, fanatický kultista, ghast, chrlíč, kněz, krysodlak, mimik, vůdce loupežníků	2 (450 ZK)
Dvojník, fázový pavouk, fext, rytíř, veterán, vodní div	3 (700 ZK)
Duch, kovatl, sukuba nebo inkubus	4 (1 100 ZK)
Gladiátor, kambion, mstitel, upíří zplozenec	5 (1 800 ZK)
Mág, neviditelný stopař	6 (2 300 ZK)
Ón, štítový strážce	7 (2 900 ZK)
Vrah	8 (3 900 ZK)
Mladý stříbrný drak, šedý slád	9 (5 000 ZK)
Arcimág	12 (8 400 ZK)
Rakšáza, upír	13 (10 000 ZK)
Upíří sesilatel kouzel či válečník	15 (13 000 ZK)
Dospělý stříbrný drak	16 (15 000 ZK)
Prastarý stříbrný drak	23 (50 000 ZK)
Tarask	30 (155 000 ZK)

PLÁŇOVÉ NESTVÚRY

Nestvúry	Nebezpečnost (ZK)
Jelen, hyena, kočka, koza, orel, prostý obyvatel, sup, šakal	0 (10 ZK)
Jedovatý had, kmenový válečník, krvostřáb, létající had, obří lasička, stráž, striga	1/8 (25 ZK)
Goblin, jezdecký kůň, kanec, los, obří jedovatý had, obří slíďák, panter (leopard), pteranodon, sekerozobák, vlk	1/4 (50 ZK)
Gnol, kokatrice, obří koza, obří vosa, ork, roj hmyzu, skurut, šakalodlak, vrrk, zvěd	1/2 (100 ZK)
Gobliní vůdce, gobr, hipogryf, lev, obří hyena, obří orel, obří sup, strášák, thri-kreen, tygr	1 (200 ZK)
Allosaurus, ankheg, druid, gryf, kentaur, nosorožec, obří kanec, obří los, orčí Grúmšovo oko, orog, pegas, vůdce gnolí smečky, zlobr	2 (450 ZK)
Ankylosaurus, fázový pavouk, mantikora, skurutí kapitán, veterán	3 (700 ZK)
Gnolí Yeenoghuův tesák, kancodlak, kovatl, slon, tygrodlak	4 (1 100 ZK)
Bulta, gorgon, triceratops	5 (1 800 ZK)
Chiméra, kyklop	6 (2 300 ZK)
Tyrannosaurus Rex	8 (3 900 ZK)
Mladý zlatý drak	10 (5 900 ZK)
Dospělý zlatý drak	17 (18 000 ZK)
Prastarý zlatý drak	24 (62 000 ZK)

POBŘEŽNÍ NESTVÚRY

Nestvúry	Nebezpečnost (ZK)
Orel, krab, prostý obyvatel	0 (10 ZK)
Jedovatý had, kmenový válečník, kobold, krvostřáb, loupežník, mořan, obří krab, stráž, striga	1/8 (25 ZK)
Obří ještěrka, obří slíďák, okřídlený kobold, pseudodrak, pteranodon	1/4 (50 ZK)
Sahuagin, zvěd	1/2 (100 ZK)
Harpyje, obří orel, obří ropucha	1 (200 ZK)
Berserkr, druid, gryf, morian, mořská ježibaba, plesiosaurus, sahuaginská kněžka, vůdce loupežníků, zlobr	2 (450 ZK)
Mantikora, veterán	3 (700 ZK)
Lítice	4 (1 100 ZK)
Sahuaginský baron, vodní elementál	5 (1 800 ZK)
Kyklop	6 (2 300 ZK)
Mladý bronzový drak	8 (3 900 ZK)
Mladý modrý drak	9 (5 000 ZK)
Džin, marid, noh	11 (7 200 ZK)
Bouřný obr	13 (10 000 ZK)
Dospělý bronzový drak	15 (13 000 ZK)
Dospělý modrý drak	16 (15 000 ZK)
Dračí želva	17 (18 000 ZK)
Prastarý bronzový drak	22 (41 000 ZK)
Prastarý modrý drak	23 (50 000 ZK)



POUŠTNÍ NESTVÚRY

Nestvúry	Nebezpečnost (ZK)
Hyena, kočka, prostý obyvatel, sup, šakal, škorpion	0 (10 ZK)
Jedovatý had, kmenový válečník, kobold, létající had, loupežník, mula, stráž, striga, velbloud	1/8 (25 ZK)
Had škrtič, obří jedovatý had, obří ještěrka, obří slídák, okřídený kobold, pseudodrak	1/4 (50 ZK)
Gnol, prašný mefit, roj hmyzu, skurut, šakalodlak, zvěd	1/2 (100 ZK)
Čistokrevný yuan-ti, lev, obří hyena, obří pavouk, obří ropucha, obří sup, pes smrti, polozlob, thri-kreen	1 (200 ZK)
Berserkr, druid, obří had škrtič, vůdce gnolí smečky, vůdce loupežníků, zlobr	2 (450 ZK)
Fázový pavouk, fext, mumie, obří škorpion, prokláty yuan-ti, skurutí kapitán	3 (700 ZK)
Gnolí Yeenoghuuv tesák, kovatl, lamie, tygrodlaď	4 (1 100 ZK)
Mstitel, ohnivý elementál, vzdušný elementál	5 (1 800 ZK)
Kyklop, medúza, mladý mosazný drak	6 (2 300 ZK)
Ohavný yuan-ti	7 (2 900 ZK)
Mladý modrý drak	9 (5 000 ZK)
Strážný nága	10 (5 900 ZK)
Gynosfinga, ifrit, noh	11 (7 200 ZK)
Dospělý mosazný drak	13 (10 000 ZK)
Purpurový červ, vznešená mumie	15 (13 000 ZK)
Dospělý modrý drak	16 (15 000 ZK)
Androsfinga, dospělý modrý drakostěj	17 (18 000 ZK)
Prastarý mosazný drak	20 (25 000 ZK)
Prastarý modrý drak	23 (50 000 ZK)

TEMNOŘÍŠNÍ NESTVÚRY

Nestvúry	Nebezpečnost (ZK)
Mykonidí mladík, obří brouk ohnivec, vřesek	0 (10 ZK)
Flamp, kmenový válečník, kobold, obří krysa, striga	1/8 (25 ZK)
Divous, drow, fialová houba, goblin, hejno netopýrů, kuo-toa, obří jedovatý had, obří ještěrka, obří netopýr, obří stonožka, okřídený kobold, troglodyt	1/4 (50 ZK)

Nestvúry

Hlubinný gnóm, hrotoun, magmatický mefit, mykonidí dospělý, ork, roj hmyzu, rzivý netvor, skurut, stín, šedý sliz, temnoplášt, výtrusnice, zvěd

Duergar, ghúl, gobliní vůdce, gobr, kuo-toovský práškač, obří pavouk, obří ropucha, ohnivý had, polozlob, quagotí spórový služebník, spektra

Blekotající tlamač, druid, ghast, gryk, chrlíč, lední medvěd (jeskynní medvěd), mimik, minotaurovi kostlivci, mrchodravec, notik, obří had škrtič, okrový rosol, orčí Grúmšovo oko, orog, quagot, rosolová krychle, rozumhlík, zlobr

Dvojník, fázový pavouk, fext, grel, hákovec, kuo-toovský dozorce, minotauros, pekelný ohař, quagotí tonot, skurutí kapitán, spektra, veterán, vodní div

Černý pudink, duch, etin, chuul, kostěný nága, ohnivá lebka

Drowí elitní válečník, klepetnatec, krápnitec, otyugh, přízrak, salamandr, troll, upíří zplozenec, xorn, zemní elementál, zřící zombie

Dravouk, chiméra, kyklop

Alfagryk, drowí mág, kamenný obr, mozkožrout

Fomorian, mozkožroutí mystik, pláštník, přízračný nága

Ohnivý obr

Abolet

Behir, dao

Mladý rudý stínový drak, zřící

Nemrtvý zřící tyran

Purpurový červ

Nebezpečnost (ZK)

1/2 (100 ZK)

1 (200 ZK)

2 (450 ZK)

3 (700 ZK)

4 (1 100 ZK)

5 (1 800 ZK)

6 (2 300 ZK)

7 (2 900 ZK)

8 (3 900 ZK)

9 (5 000 ZK)

10 (5 900 ZK)

11 (7 200 ZK)

13 (10 000 ZK)

14 (11 500 ZK)

15 (13 000 ZK)

VODNÍ NESTVÚRY

Nestvúry

Nebezpečnost (ZK)

0 (10 ZK)

1/8 (25 ZK)

1/4 (50 ZK)

1/2 (100 ZK)

1 (200 ZK)

2 (450 ZK)

3 (700 ZK)

5 (1 800 ZK)

11 (7 200 ZK)

13 (10 000 ZK)

17 (18 000 ZK)

23 (32 500 ZK)



NESTVÚRY PODLE NEBEZPEČNOSTI

Tento seznam uspořádává nestvúry z Bestiáře podle nebezpečnosti.

NEBEZPEČ. 0 (0 – 10 ZK)

Homunkulus
Hyena
Chobotnice
Jelen
Jestřáb
Ještěr
Jezevec
Kočka
Koza
Krab
Krkavec
Krysa
Lasička
Mátoha
Mořský koník
Mykonidí mladík
Netopýr
Obří brouk ohnivec
Orel
Pavián
Pavouk
Piraňa
Plazivý pařát

NEBEZPEČ. 1/8 (25 ZK)

Probuzený ker
Prostý obyvatel
Sova
Sup
Šakal
Škorpion
Vřesk
Žába
Flamp
Jedovatý had
Kmenový válečník
Kobold
Krvostřáb
Kultista
Létající had
Mastif
Monodron
Mořan
Mula
Obří krab
Obří krysa
Obří lasička
Poník

Sládový pulec

Stal
Stráž
Striga
Šlechtic
Velbloud
Větevní snět

NEBEZPEČ. 1/4 (50 ZK)

Akolyta
Árakokra
Bahenní mefit
Diblík
Divous
Dráč
Drow
Duodron
Fialová houba
Goblin
Had škrtič
Hejno kravců
Hejno krys
Hejno netopýrů
Jehličnatá snět
Jezdecký kůň
Kanec
Kenku
Kostlivec
Kouřový mefit
Kuo-toa
Létající meč
Los
Mihotavý pes
Obří jedovatý had
Obří ještěrka
Obří jezevec
Obří netopýr
Obří slídák
Obří sova
Obří stonožka
Obří žába
Okřídlený kobold
Panter
Parní mefit
Poletucha
Pseudodrak
Pteranodon
Ropušák
Sekerozobák
Tažný kůň
Trogloodyt
Vlk
Zombie

NEBEZPEČ. 1/2 (100 ZK)

Černý medvěd
Drsňák
Gnol
Hlubinný gnóm
Hrotoun
Ještěrec
Kokatrice
Kostlivec válečného koně
Krokodýl
Ledový mefit
Lidoop
Magmar
Magmatický mefit
Mykonidí dospělý
Obří koza
Obří mořský koník
Obří vosa
Ork
Prašný mefit
Révová snět
Roj hmyzu
Rzivý netvor
Sahuagin
Satyr
Skurut
Stín
Šakalodlak
Šedý sliz
Temnopláště
Tridron
Útesový žralok
Válečný kůň
Vrrk
Výtrusnice
Zvěd

NEBEZPEČ. 1 (200 ZK)

Čistokrevný yuan-ti
Ďáblík
Dryáda
Duergar
Ghúl
Gobliní vůdce
Gobr
Harpyje
Hejno piraň
Hipogryf
Hnědý medvěd
Kuo-toovský práskač
Kvadron
Lev
Litý vlk

TROGLODYT





ZELENÉ DRÁCE

Měděné dráče	Gryf
Mosazné dráče	Hejno jedovatých hadů
Obří hyena	Chrlič
Obří chobotnice	Ještěrcový šaman
Obří orel	Kentaur
Obří pavouk	Kněz
Obří ropucha	Krysodlak
Obří sup	Lední medvěd
Ohnivý had	Lovecký žralok
Oživlá zbroj	Mimik
Pes smrti	Minotauř kostlivec
Položlobr	Morian
Quagotí spórový služebník	Mořská ježibaba
Rarach	Mrchodravec
Spektra	Mykonidí panovník
Strašák	Nosorožec
Špeh	Notik
Thri-kreen	Obří had škrťič
Tygr	Obří kanec
Vílí dráček (mladý)	Obří los

NEBEZPEČ. 2 (450 ZK)

Allosaurus	Okrový rosol
Ankhég	Orčí Grúmšovo oko
Azer	Orog
Berserkr	Pavoukovec
Bílé dráče	Pegas
Bleketající tlamáč	Pentadron
Bludička	Peryton
Bronzové dráče	Plesiosaurus
Černé dráče	Poltergeist (spektra)
Druid	Probuzený
Dusící běhouň	strom
Fanatický kultista	Quagot
Ghast	Rosolová krychle
Githzerajský mnich	Rozumhlt
Gryk	Sahuaginská kněžka
	Stříbrné dráče

Šavlozubý tygr
Trnitý dábel
Vílí dráček (starý)
Vůdce gnolí smečky
Vůdce loupežníků
Zelené dráče
Zlobr
Zlobní zombie

NEBEZPEČ. 3 (700 ZK)

Ankylosaurus	Modré dráče
Bazilišek	Mumie
Dvojník	Noční můra
Fázový pavouk	Obří škorpion
Fext	Pekelný ohař
Githyankský válečník	Proklatý yuan-ti
Gobří vůdce	Přihlížeč
Grel	Quagotí tonot
Hákovec	Rytíř
Klamopard	Skurutí kapitán
Kosatka	Sněžný vlk
Kuo-toovský dozorce	Sovodvěd
Mantikora	Veterán
Minotaurus	Vlkodlak
	Vodní div
	Vousatý dábel
	Yetti
	Zelená ježibaba
	Zlaté dráče

NEBEZPEČ. 4 (1 100 ZK)

Černý pudink
Duch
Etin

KOVATL



Gnolí Yeenoghuův tesák	Kopcový obr
Chuul	Krápnitec
Inkubus	Masný golem
Ještěrcový král/královna	Medvědolak
Kancndlak	Mezzolot
Kostěný nága	Mladý remoráz
Kovatl	Mstitel
Lamie	Noční ježibaba
Lítice	Obří krokodýl
Mořská ježibaba (ve sboru)	Obří žralok
Obrněný děs	Ohnívý elementál
Ohnívá lebka	Ostnatý ďábel
Orčí náčelník	Otyugh
Rudé dráče	Přízrak
Slon	Rudý polodračí veterán
Stínový démon	Rudý slád
Sukuba	Sahuaginský baron
Tygrodlak	Salamandr
NEBEZPEČ. 5 (1 800 ZK)	
Barlgura	Tlející valivec
Bulta	Triceratops
Drowí elitní válečník	Troll
Gladiátor	Upíří zplozenec
Gorgon	Vodní elementál
Jednorožec	Vzdušný elementál
Kambion	Xorn
Klepetañec	Zelená ježibaba (ve sboru)
	Zemní elementál



TLEJÍCÍ
VALIVEC



Zřící zombie

Githyankský rytíř

NEBEZPEČ. 6 (2 300 ZK)

Hezr
Hydra
Ledový obr
Mladý bronzový drak
Mladý zelený drak
Mozkožroutí mystik
Pláštník
Přízračný nága
Řetězový ďábel
Tyranosaurus Rex
Vrah
Zelený slád

NEBEZPEČ. 9 (5 000 ZK)

Ent
Glabrežu
Hliněný golem
Kostěný ďábel
Mladý modrý drak
Mladý stříbrný drak
Nykalot
Oblačný obr
Odporný yetti
Ohnívý obr
Šedý slád

NEBEZPEČ. 7 (2 900 ZK)

Alfagryk
Drowí mág
Kamený obr
Mladý černý drak
Mladý měděný drak
Modrý slád
Mozkožrout
Noční ježibaba (ve sboru)
Obří lidoop
Ohavný yuan-ti
Ón
Štítový strážce

NEBEZPEČ. 10 (5 900 ZK)

Abolet
Déva
Jochlolá
Kamený golem
Mladý rudý drak
Mladý zlatý drak
Smrtící slád
Strážný nága

NEBEZPEČ. 8 (3 900 ZK)

Drowí kněžka Lolth
Fomorian

NEBEZPEČ. 11 (7 200 ZK)

Behir
Dao
Džin
Gynosfinga
Ifrít
Marid
Remoráz
Rohatý dábel

NEBEZPEČ. 12 (8 400 ZK)

Arcimág
Erínyje
Mystikolot

NEBEZPEČ. 13 (10 000 ZK)

Bouřný obr
Dospělý bílý drak
Dospělý mosazný drak
Mladý rudý stínový drak
Nalfešný
Rakšáza
Ultrolot
Upír

Zřící (mimo doupě)

NEBEZPEČ. 14 (11 500 ZK)

Dospělý černý drak
Dospělý měděný drak
Ledový dábel
Nemrtvý zřící tyran (mimo doupě)
Zřící (v doupěti)

NEBEZPEČ. 15 (13 000 ZK)

Dospělý bronzový drak
Dospělý zelený drak
Nemrtvý zřící tyran (v doupěti)
Purpurový červ
Upír (sesilatel kouzla)
Upír (válečník)
Vznešená mumie (mimo doupě)

NEBEZPEČ. 16 (15 000 ZK)

Dospělý modrý drak
Dospělý stříbrný drak
Marilita

Planetár

Vznešená mumie (v doupěti)
Železný golem

NEBEZPEČ. 17 (18 000 ZK)

Androsfinga
Dospělý modrý drakostěj
Dospělý rudý drak
Dospělý zlatý drak
Dračí želva
Goristro
Rytíř smrti

NEBEZPEČ. 18 (20 000 ZK)

Polokostěj (mimo doupě)

NEBEZPEČ. 19 (22 000 ZK)

Balor

NEBEZPEČ. 20 (25 000 ZK)

Polokostěj (v doupěti)
Prastarý bílý drak
Prastarý mosazný drak
Šejtán

NEBEZPEČ. 21 (33 000 ZK)

Kostěj (mimo doupě)
Prastarý černý drak
Prastarý měděný drak
Solár

NEBEZPEČ. 22 (41 000 ZK)

Kostěj (v doupěti)
Prastarý bronzový drak
Prastarý zelený drak

NEBEZPEČ. 23 (50 000 ZK)

Empyrean
Kraken
Prastarý modrý drak
Prastarý stříbrný drak

NEBEZPEČ. 24 (62 000 ZK)

Prastarý rudý drak
Prastarý zlatý drak

NEBEZPEČ. 30 (155 000 ZK)

Tarask



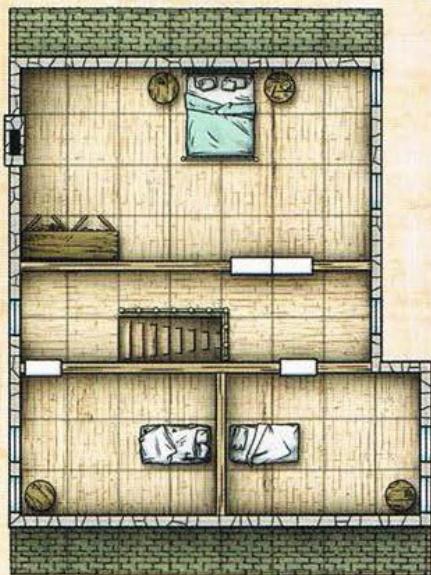
DODATEK C: MAPY



VORBA MAPY PRO DOBRODRUŽSTVÍ JE ZÁBAVNÁ, OBTÍZNÁ A ČASOVĚ NÁROČNÁ SNAHA. ALE POKUD NEMÁŠ V ÚMYSLU NĚCO SPECIFICKÉHO, JELEPSÍ UŠETŘIT SVŮJ ČASA ENERGIÍ OPĚTOVNÝM VYUŽITÍM EXISTUJÍCÍ MAPY. VYDANÁ DOBRODRUŽSTVÍ INTERNET SOUSENZAČNÍ ZDROJE MAP. I ZDE JE UVEDENO PÁR UKÁZKOVÝCH MAP. VYUŽIJ JE, JAK JE LIBO!



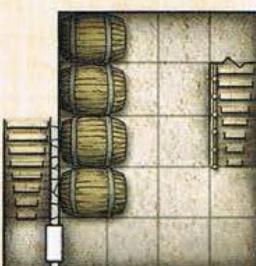
2. PATRO



1. PATRO

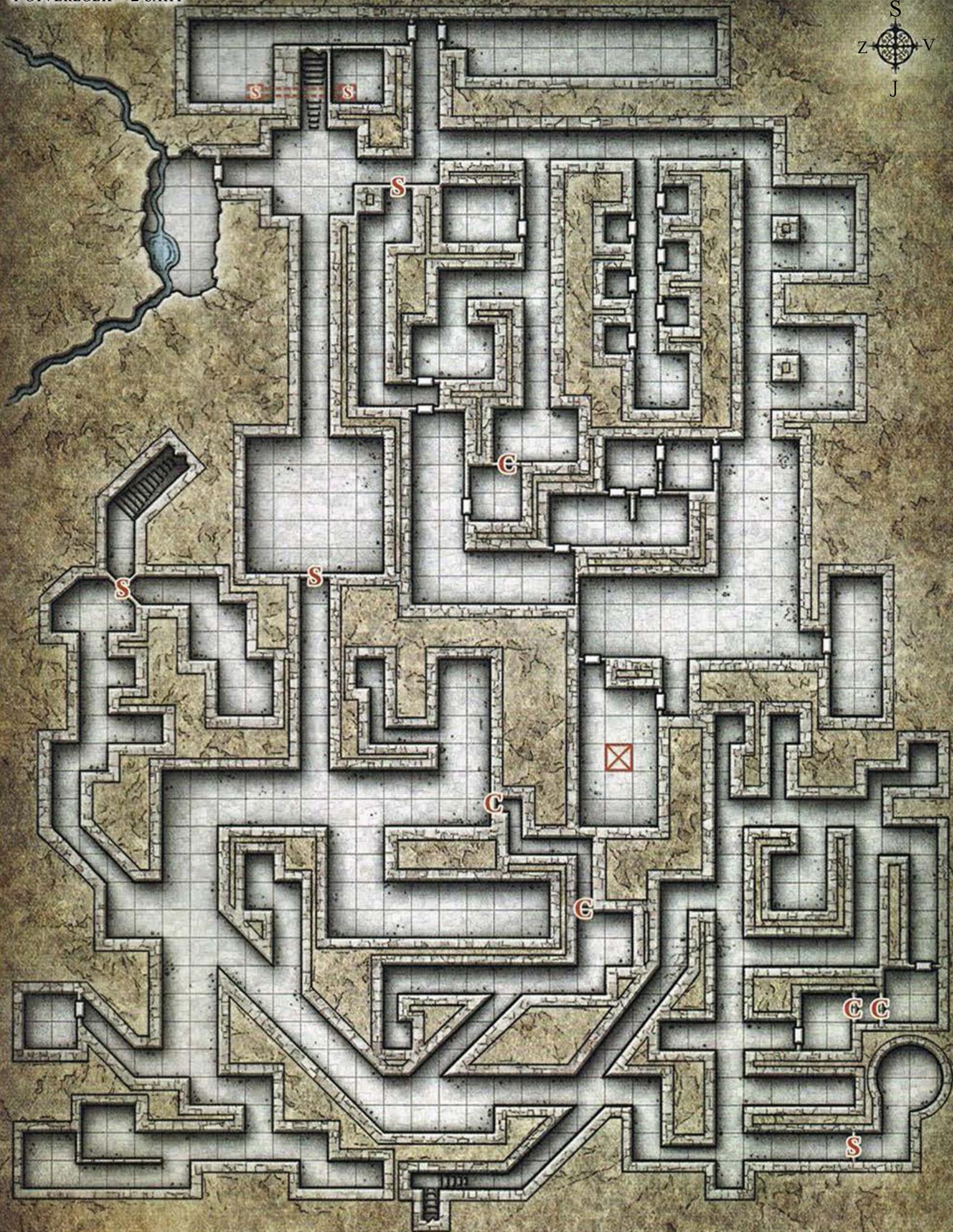


SKLEP



1 ČTVEREČEK = 1 SÁH

1 ČTVEREČEK = 2 SÁHY



S TAJNÉ DVEŘE
C SKRYTÉ DVEŘE

DVEŘE

SCHODIŠTĚ

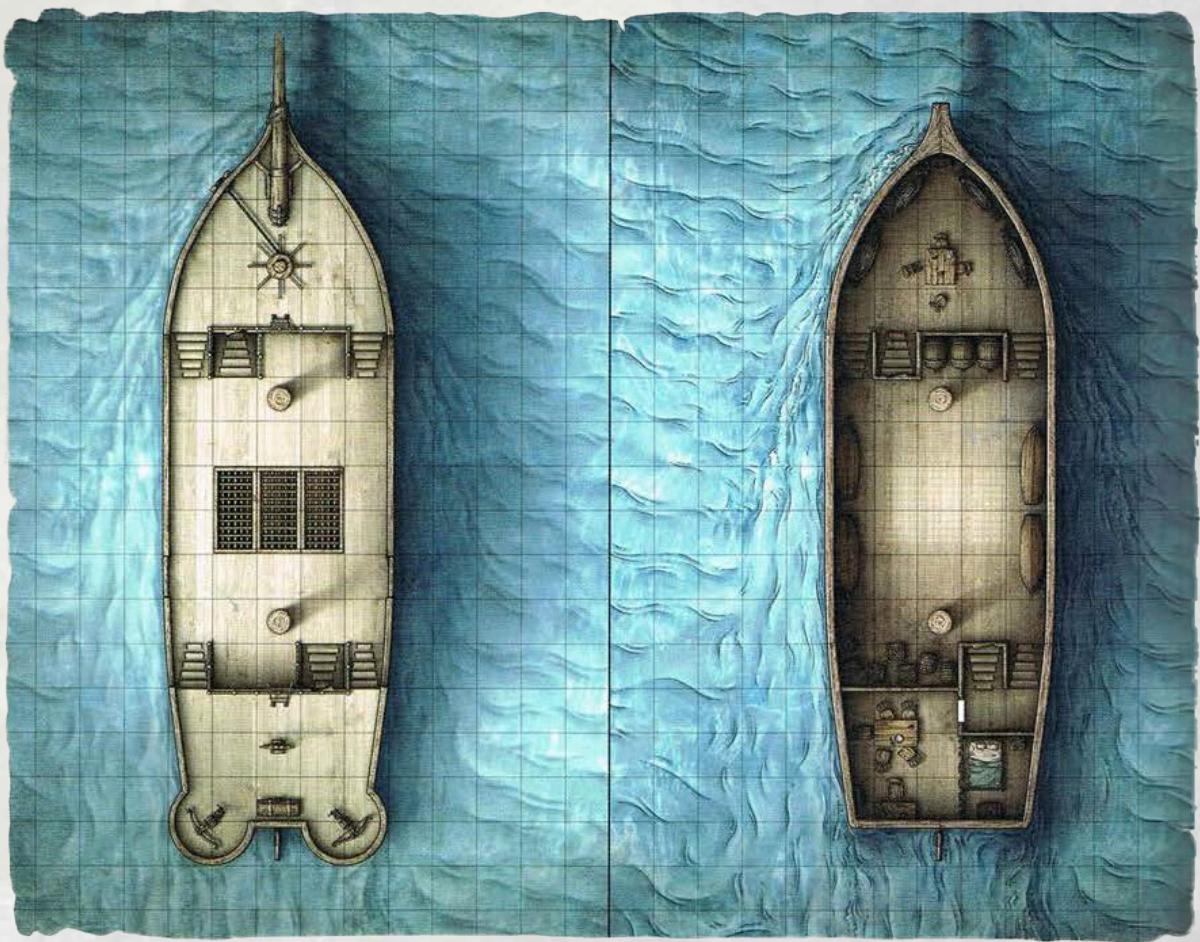
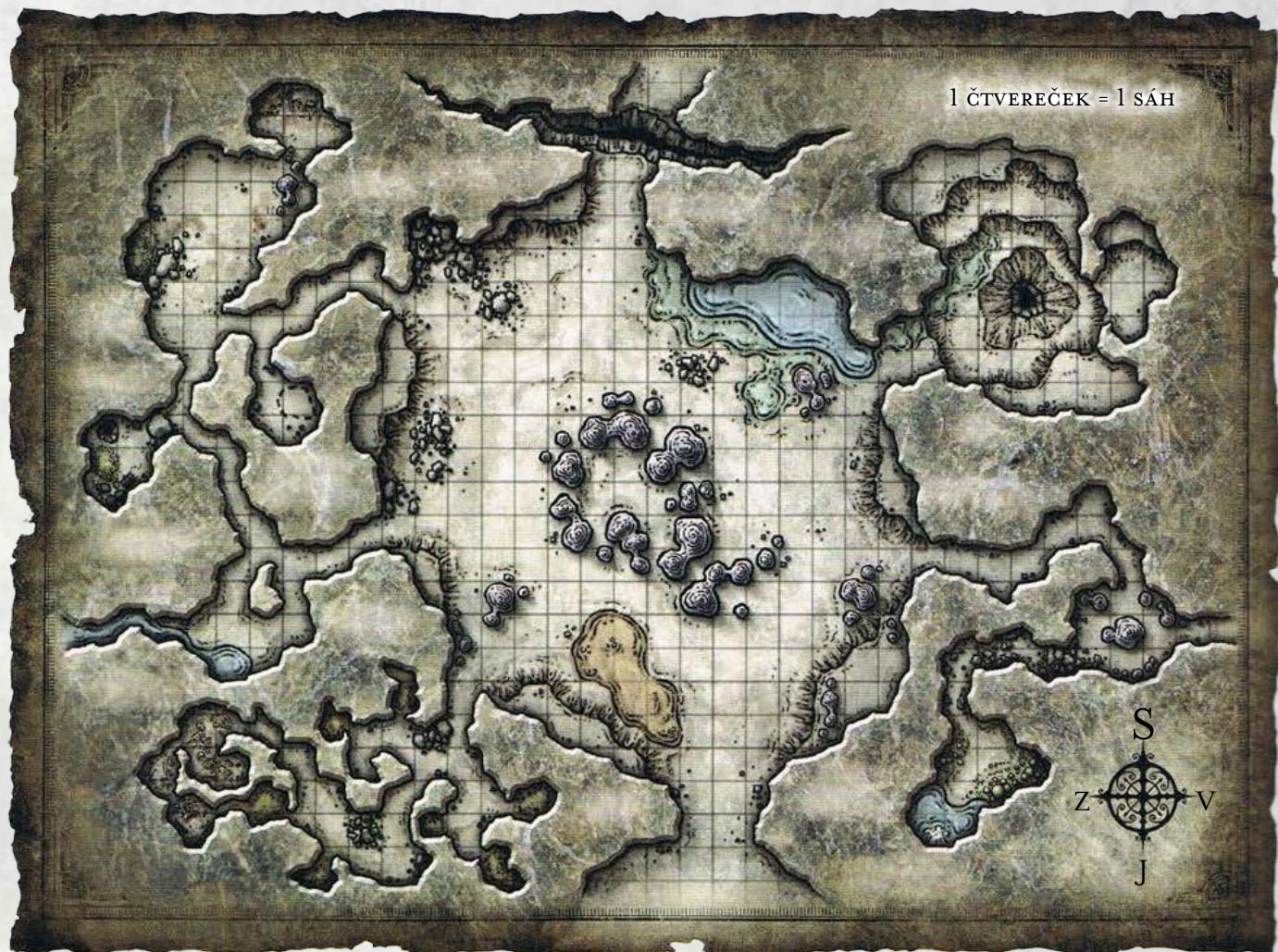
SKRYTÁ JÁMA

S TAJNÁ CHODBA



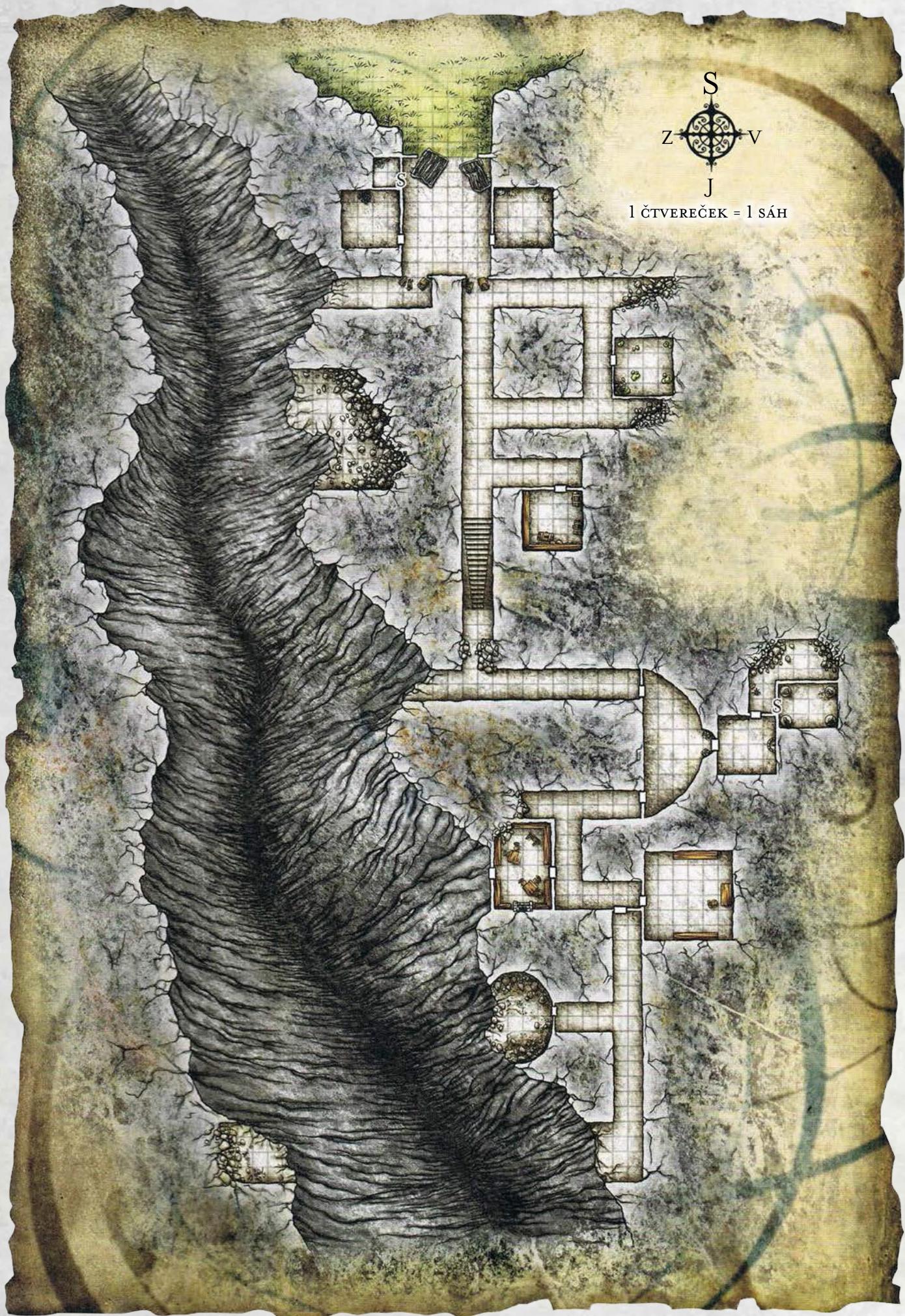
1 ČTVEREČEK = 1 SÁH







1 ČTVEREČEK = 1 SÁH



DODATEK D: INSPIRACE PRO PÁNY JESKYNĚ

ZDE JE NĚKOLIK INSPIRAČNÍCH PRACÍ, KTERÉ TI MOHOU POMOCI STÁT SE LEPŠÍMVYPRAVĚČEM, SPISOVATELEM, HERCEM A KARTOGRAFEM. ZCELAJISTĚ NEJDE O VYČERPÁVAJÍCÍSEZNAM, ALESBÍRKATITU-LŮ, KTEROU DALIDOHROMADYTESTEŘIHRY A TVŮRČÍ TÝM DUNGEONS & DRAGONS. DALŠÍINSPIRAČNÍ ČTNÍ NAJDEŠ V DODATKU E V *PŘÍRUČCE HRÁČE*. (POZN. PŘEKL.: ŽÁDNÁ ZE ZDE UVEDENÝCH KNIH NENÍ V ČEŠTINĚ. Z ČESKÝCH ZDROJŮ DOPORUČUJI TŘEBA KNIHU *PŘÍRUČKA INTERAKTIVNÍHO VYPRAVĚČSTVÍ* OD ONDŘEJE NETÍKA, NEBO ČLÁNKY NA WWW.D20.CZ ČIVE STARÝCH ČÍSLECH ČASOPISU DECH DRAKA.)

Atlas Games. *Once Upon a Time: The Storytelling Card Game*.

Bernhardt, William. *Creating Character: Bringing Your Story to Life*.

- . *Perfecting Plot: Charting the Hero's Journey*.
—. *Story Structure: The Key to Successful Fiction*.
Bowers, Malcolm. *Gary Gygax's Extraordinary Book of Names*.
Browning, Joseph & Suzi Yee. *A Magical Medieval Society: Western Europe*.
Burroway, Janet. *Writing Fiction*.
Cleaver, Jerry. *Immediate Fiction*.
Cordingly, David. *Under the Black Flag*.
Egri, Lajos. *The Art of Dramatic Writing*.
Ewalt, David M. *Of Dice and Men*.
Gygax, Gary. *Gary Gygax's Living Fantasy* a zbytek Gygaxovy série Fantasy Worlds.
—. *Master of the Game*.
—. *Roleplaying Mastery*.
Hindmarch, Will. *The Bones: Us and Our Dice*.
Hindmarch, Will & Jeff Tidball. *Things We Think about Games*.
Hirsh, Jr., E. D. *The New Dictionary of Cultural Literacy*.
Ingen, Robert. *The Encyclopedia of Things that Never Were*.
Kaufmann, J.E. & H.W. Kaufmann. *The Medieval Fortress*.
King, Stephen. *On Writing: A Memoir of the Craft*.
Koster, Raph. *A Theory of Fun for Game Design*.
Laws, Robin D. *Hamlet's Hit Points*.
Lee, Alan & David Day. *Castles*.
Macaulay, David. *Castle*.
Malory, Sir Thomas. *Le Morte d'Arthur*.
McKee, Robert. *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*.
Mortimer, Ian. *The Time Traveler's Guide to Medieval England*.
O'Connor, Paul Ryan, ed. *Grimtooth's Traps*.
PennyPress. *Variety Puzzles and Games series*.
Peterson, Jon. *Playing at the World*.
Robbins, Ben. *Microscope*.
Schell, Jesse. *Game Design: A Book of Lenses*.
Snyder, Blake. *Save the Cat*.
Swift, Michael a Angus Konstam. *Cities of the Renaissance World*.
Truby, John. *The Anatomy of Story*.
TSR. *Arms and Equipment Guide*.
—. *Campaign Sourcebook/Catacomb Guide*.
—. *The Castle Guide*.
Walmsley, Graham. *Play Unsafe: How Improvisation Can Change the Way You Roleplay*.
Wilford, John Noble. *The Mapmakers*.
Writers Digest. *The Writer's Complete Fantasy Reference*.



POBAV A INSPIRUJ SVÉ HRÁČE

Průvodce Pána jeskyně nabízí inspiraci a rady, které se ti budou hodit k rozprudění tvé představivosti a k tvorbě dobrodružných světů, jež mohou tví hráči objevovat a těšit se z nich.

Uvnitř najdeš nástroje pro tvorbu herního světa, tipy a triky pro tvorbu nezapomenutelných jeskyní a dobrodružství, volitelná pravidla hry, stovky klasických kouzelných předmětů D&D a mnoho dalšího.

Až budeš připraven na ještě víc, rozšiř svá dobrodružství *Příručkou hráče* a *Bestiářem* páté edice.

