# Kapitola 4 Nástroje Pána jeskyně

Pán jeskyně používá při přípravě a hraní D&D kampaně mnoho nástrojů. Jako PJ mezi tvé nástroje patří tvá představivost, tvá schopnost rozeznat, co baví tvé hráče, tvá vynalézavost, tvůj smysl pro humor, tvá schopnost dobře poslouchat, tvou znalost pravidel hry a další. Tato kapitola přidává do tvého repertoáru nástrojů pokyny a volitelná pravidla pro různé situace. Tato kapitola také obsahuje výběr hádanek, které můžeš použít v jakékoli kampani.

Nástroje zde uvedené staví na materiálu v \*příručce Pána jeskyně\* a \*Bestiáři.\* Můžeš použít některé, všechny nebo žádný z těchto nástrojů a neváhej si přizpůsobit, jak fungují. Užívání vaší skupiny je prvořadé, proto si tato pravidla přizpůsobte svým vlastním a snažte se odpovídat vkusu vaší skupiny.

## Sezení nula

<Card>

Nastav zábrany. A pokud je někdo překročí, tak se ozvi. Pokud neposlouchají, tak je vždy oblak smrti... - Taša

</Card>

Před vytvořením postav nebo hraním hry mohou PJ a hráči spustit speciální sezení - hovorově nazývanou sezení nula - k nastolení očekávání, nastínit podmínky společenské dohody a sdílet společná pravidla. Dodržování těchto pravidel může pomoci zajistit, aby byla hra zábavným zážitkem pro všechny zúčastněné. Sezení nula často zahrnuje společné vytváření postav. Jako PJ můžeš pomáhat hráčům během procesu vytváření postav tím, že jim poradíš, aby vybrali možnosti, které budou sloužit dobrodružství nebo kampani, která je čeká.

### Vytváření postavy a skupiny

Každý hráč má možnosti, pokud jde o výběr rasy postavy, povolání a zázemí, i když můžeš omezit určité možnosti, které jsou považovány za nevhodné pro kampaň. Pokud je ve skupině více hráčů, měl by jsi je povzbudit, aby si vybrali různé povolání, aby měla dobrodružná skupina řadu schopností. Je méně důležité, aby skupina zahrnovala více zázemí, protože někdy je zábavné, když celá skupina hraje vojáky nebo skupinu dobrodružných bavičů. Zázemí, které si vyberou, definují, kdo byli jejich postavami, než se stanou dobrodruhy, a také zahrnují roleplayingové háčky ve formě ideálů, vazeb a nedostatků - věcí, které by jsi měl vědět. Například pokud si hráč zvolí kriminální pozadí, jednou z možností vazby postavy je: „Snažím se splatit starý dluh, který dlužím velkorysému dobrodinci.“ Pokud se jedná o pouto postavy, měl by jsi se s hráčem rozhodnout, kdo je tento velkorysý dobrodinec, a vybudovat relevantní děje do větší kampaně.

#### Formování skupiny

Během nulového sezení je tvou úlohou nechat hráče postavit postavy, které chtějí, a pomoci jim přijít s vysvětlením, jak se jejich postavy spojily a vytvořily dobrodružnou párty. Může být užitečné předpokládat, že se postavy navzájem znají a mají společně nějakou historii, ať už je historie jakkoli krátká. Zde je několik otázek, na které se můžete hráčů zeptat při vytváření postav, aby získali představu o vztazích skupiny:

- Jsou některé postavy spolu příbuzné ?

- Co udržuje postavy pohromadě jako skupinu ?

- Co má každá postava ráda na ostatních členech skupiny ?

- Má skupina patrona ? Více v kapitole 2 "Patroni skupiny," pro příklady patronů.

Pokud mají hráči potíže s vymýšlením příběhu o tom, jak se jejich postavy setkaly, mohou si vybrat možnost z tabulky Počátky skupiny nebo si ji nechat vybrat hodem k6. Část sezení nula by jsi měl strávit pomáháním hráčům upřesnit podrobnosti. Pokud se například postavy spojily, aby překonaly společného nepřítele, je třeba určit totožnost tohoto nepřítele. Pokud skupinu shromáždil pohřeb, bude třeba upřesnit identitu zesnulého a vztah každé postavy k nim.

\*\*Počátky skupiny\*\*

|k6|Počáteční příběh|

|--|--|

|1|Postavy spolu vyrůstali na stejném místě a znají se roky.

|2|Postavy se spojily, aby překonaly nepřítele.

|3|Postavy byly svedeny dohromady společným dobrodincem, aby sponsoroval jejich výpravy.

|4|Pohřeb přivede postavy dohromady.

|5|Festival přivede postavy dohromady.

|6|Postavy jsou spolu uvězněny.

#### Vedení hry pro jednoho hráče

PJ, který vede hru pro jednoho hráče by měl strávit část sezení nula prací s tímto hráčem, aby přišel s příběhem své postavy, a pak nechat hráče rozhodnout, zda chce, aby postava měla pomocníka (viz část „Pomocníci“ v této kapitole ).

Možná budeš muset pomoci hráči s ovládáním pomocníka během prvních několika sezení a měl by jsi se ujistit, že hráč rozumí funkcím a omezením pomocníků:

- Pomocníci jsou oddanými společníky, kteří mohou plnit úkoly v boji i mimo něj, včetně věcí, jako je rozložení tábora a nošení výstroje.

- V ideálním případě by schopnosti pomocníka měly doplňovat schopnosti hlavní postavy. Například kouzelník je dobrým pomocníkem pro bojovníka nebo tuláka.

### Společenská dohoda

D&D má být především zábavou pro všechny. Pokud se jeden nebo více účastníků nebaví, hra nebude trvat dlouho. Sezení nula je ideální čas pro tebe a hráče k diskusi o tom co chtějí prožít, stejně jako o námětech, tématech a chování, které považují za nevhodné. Z této diskuse se začíná formovat společenská dohoda. Někdy se společenská dohoda formuje organicky, ale je dobré mít přímý rozhovor během sezení nula, aby jsi stanovil hranice a očekávání. Typická společenská dohoda ve skupině D&D zahrnuje implicitní nebo explicitní závazky k následujícím bodům:

- Budeš respektovat hráče vedením hry, která je zábavná, spravedlivá a přizpůsobená jim. Umožníš každému hráči přispívat k probíhajícímu příběhu a každé postavě dáš prostor zazářit. Když hráč mluví, posloucháš.

- Hráči tě budou respektovat a tvé úsilí vynaložené na vytvoření zábavné hry pro každého. Hráči ti umožní řídit kampaň, rozhodovat o pravidlech a urovnávat argumenty. Když mluvíš, hráči poslouchají.

- Hráči se budou navzájem respektovat, navzájem se poslouchat, podporovat se a budou se snažit zachovat soudržnost dobrodružné party.

- Pokud si tz nebo hráč navzájem nerespektujete nebo jiným způsobem porušíte společenskou dohodu, může skupina danou osobu vyloučit od stolu.

Tato společenská dohoda pokrývá základy, ale jednotlivé skupiny mohou vyžadovat další dohodnuté podmínky, aby zaručily zážitek ze zábavy pro všechny. A společenská dohoda se obvykle vyvíjí, když se členové skupiny o sobě dozví více.

#### Tvrdé a měkké limity

Jakmile ty a hráči potvrdíte podmínky společenské dohody hry a souhlasíte s jejich dodržováním, může konverzace přejít do diskuse o měkkých a tvrdých limitech. Existuje mnoho způsobů, jak tuto diskusi zprostředkovat, a možná budeš chtít udělat nějaký průzkum, aby jsi našel přístup, který by mohl dobře fungovat pro tvou skupinu. Pro účely tohoto vysvětlení jsou tyto pojmy popsány následovně:

\*\*Měkký limit\*\* je hranice, kterou by si člověk měl dvakrát rozmyslet, protože pravděpodobně vytvoří skutečnou úzkost, strach a nepohodlí.

\*\*Tvrdý limit\*\* je hranice, která by něměla být nikdy překročena.

Každý člen skupiny má měkké i tvrdé limity a každý ve skupině musí vědět, o co jde. Ujisti se, že všem u stolu vyhovuje, jak tato diskuse probíhá. Hráči možná nebudou chtít nahlas diskutovat o svých limitech kolem stolu, zvláště pokud jsou noví v hraní rolí nebo nestrávili mnoho času s některými dalšími členy skupiny. Jedním ze způsobů, jak zmírnit takové nepohodlí, je povzbudit hráče, aby s vámi sdíleli své limity soukromě, a umožnit vám je prezentovat bez přičinění celé skupiny. Hráči by například mohli zapsat své limity na karty, abyste je mohli číst nahlas. Nicméně tyto limity jsou uvedeny, bylo by užitečné pro vás nebo jednoho z hráčů zkompilovat limity do jednoho seznamu, který lze sdílet s celou skupinou. Mějte na paměti, že s jakoukoli diskusí o limitech je třeba zacházet opatrně - dokonce i sdílení limitů člověka může být velmi bolestivou zkušeností a tento rozhovor by měl být veden s respektem.

Mezi běžné herní limity patří mimo jiné témata nebo sexuální scény, vykořisťování, rasového profilování, otroctví, násilí vůči dětem a zvířatům, bezdůvodné nadávky a milostné párty. Mezi běžné limity mimo hru patří nežádoucí fyzický kontakt, sdílení kostek, házení kostkami, křik, vulgárnosti, zákonná úprava pravidel, rušivé používání mobilních telefonů a obecně neúctivé chování.

Diskuse o limitech je důležitá, protože PJ a hráči mohou mít fóbie nebo spouštěče, o kterých si ostatní nemusí být vědomi. Je třeba se vyhnout jakémukoli hernímu tématu nebo námětu, díky kterému se člen herní skupiny cítí nebezpečně nebo nepohodlně. Pokud téma nebo námět znervózňuje jednoho nebo více hráčů, ale dá ti souhlas se zařazením do hry, mělo by se s jeho začleněním zacházet opatrně a musíš být připraven se od těchto témat a námětů rychle odvrátit.

Zatímco sezení nula je ideálním místem pro zahájení této diskuse, nemusí to být jediný moment, kdy jsou řešeny. Někdo může překročit hranici a je třeba mu připomenout limit, nebo někoho nenapadlo zahrnout některé z jeho limitů do úvodní diskuse. Hráči mohou také objevit nové limity, jak se bude kampaň vyvíjet. Naplánujte si check-in se skupinou, abyste se ujistili, že seznam trvdých a měkkých limitů je aktuální, a připomeňte všem, aby tento seznam často pročítali, pokud se změní.

### Úprava hry

Kromě utváření hry kolem postav v dobrodružné skupině by jsi měl být připraven hru přizpůsobit tak, aby vyhovovala vkusu hráčů. Část „Poznej své hráče“ v úvodu \*příručky Pána jeskyně\* poskytuje určité pokyny, jak toho dosáhnout, na základě známých archetypů hráčů. Chceš-li pomoci zjistit, jaké typy hráčů jsou ve skupině, můžeš každému hráči položit některou nebo všechny z následujících otázek:

- Který ze tří pilířů dobrodružství (boj, průzkum, hraní rolí) tě nejvíce zajímá ?

- Jak moc humoru máš rád ve hře ?

- Jakou úroveň technologie preferuješ ?

- Užíváš si řešení herních hádánek a záhad ?

- Rád si počítáš zkušenostní body, nebo by jsi raději měl, aby tvá postava postoupila o úroveň výš, když ti řeknu?

#### Domácí pravidla

Domácí pravidla zahrnují volitelná pravidla, jako jsou ta, která jsou uvedena v kapitole 9 \*příručky Pána jeskyně\*, a pravidla, která vytvoříš. Pokud plánuješ použít jakákoli domácí pravidla, je nulové sezení vhodný čas na projednání těchto pravidel s hráči a vyžádání jejich vstupů. Domácí pravidla se nejlépe prezentují jako experimenty a čas ukáže, zda jsou pro vaši hru dobré. Pokud v sezení nula zavedeš domácí pravidlo, které má nepříznivý vliv na to, jak si lidé hru užívají, můžeš ho zrušit nebo revidovat, aby jsi vytvořil lepší herní zážitek pro všechny. Necíť se špatně, pokud domácí pravidlo neskončí tak dobře, jak jsi čekal. Pamatuj: cílem je zajistit, aby se všichni bavili.

## Pomocníci

<Card>

Můj budoucí pomocník, by se mohl naučit jednu nebo dvě věci z tohoto všeho - více materiálu pro projekt Humblekainen. -Taša

</Card>

Tato část poskytuje přímý způsob, jak přidat do skupiny dobrodruhů speciální CP zvaný pomocník. Tato pravidla vezmou tvora s nízkým hodnocením výzvy a dají mu úrovně v jedné ze tří jednoduchých povolání: expert, mág nebo válečník.

Pomocník může být začleněn při vzniku skupiny, nebo se s ní může během kampaně spojit. Například se postavy mohou setkat s vesničanem, zvířetem nebo jiným tvorem, navazovat přátelství a pozvat toho tvora, aby se k nim připojil při svých dobrodružstvích.

Tato pravidla můžeš také použít k přizpůsobení monstra pro vlastní použití jako PJ.

### Vytváření pomocníka

Pomocníkem může být jakýkoli typ tvora s blokem statů v \*Bestiáři\* nebo jiné knize D&D, ale hodnocení výzvy v jeho bloku statů musí být 1/2 nebo nižší. Vezmeš tento blok statistik a přidáš jej, jak je vysvětleno v části „Získání povolání pomocníka“. Aby se pomocník přidal k dobrodruhům, musí být přítelem alespoň jednoho z nich. Toto přátelství může souviset s příběhem postavy nebo s událostmi, které se objevily ve hře. Například pomocník může být přítel z dětství nebo mazlíček, nebo to může být tvor, kterého dobrodruzi zachránili. Jako PJ určíš, zda je pro tvora vytvořena dostatečná důvěra, aby se připojil ke skupině.

Ty rozhoduješ, kdo hraje pomocníka. Zde je několik možností:

- Hráč hraje za pomocníka jako za druhou postavu - ideální když máš jen jednoho nebo dva hráče.

- Hráč hraje pomocníka jako svou jedinou postavu - ideální pro hráče, kteří chtějí postavu jednodušší, než je typická postava.

- Hráčové společně hrajou za pomocníka.

- Ty hraješ za pomocníka.

Počet pomocníků ve skupině není nijak omezen, ale mít více než jednu na postavu hráče může hru znatelně zpomalit. A když odhaduješ obtížnost nadcházejícího střetnutí, počítej každého pomocníka jako postavu.

### Získání povolání pomocníka

Když vytvoříš pomocníka, vybereš povolání, kterou bude mít po zbytek své kariéry: Expert, Sesílatel nebo Válečník z nichž každá je podrobně popsána níže. Pokud povolání obsahuje výběr, můžeš si vybrat nebo nechat hráče, aby to provedli.

#### Počáteční úroveň

Počáteční úroveň pomocníka je stejná jako průměrná úroveň skupiny. Pokud například skupina 1. úrovně začíná s pomocníkem, je tento pomocník také 1. úrovní, ale pokud skupina 10. úrovně pozve pomocníka, aby se k nim připojil, začíná tento pomocník na 10. úrovni.

#### Zvýšení úrovně pomocníka

Kdykoli průměrná úroveň skupiny stoupne, pomocník získá úroveň. Nezáleží na tom, kolik z nedávných dobrodružství skupiny pomocník zažil; pomocníku se úroveň zvýší díky kombinaci dobrodružství, která sdílel se skupinou, a vlastního tréninku.

#### Životy

Kdykoli pomocník získá úroveň, získá jednu kostku života a jeho maximální životy se zvýší. Chceš-li určit výši navýšení, hoď si kostkou života (typ kostky se objeví v poskokově statistickém bloku) a přidej jeho opravu odolnosti. Získává minimálně 1 život za každou úroveň.

Pokud poskok klesne na 0 životů a nebude zabit úplně, upadne do bezvědomí a následně provede hod na smrt, stejně jako hráčská postava.

#### Zdatnostní bonus

Zdatnostní bonus pomocníka je určen jeho úrovní ve svém povolání, jak je uvedeno v tabulce povolání. Kdykoli se zdatnostní bonus pomocníka zvýší o 1, přidej 1 k opravě zásahu všech útoků v jeho statovém bloku a zvyš SO v jeho statistickém bloku o 1.

#### Zvýšení hodnot vlastností

Kdykoli pomocník získá schopnost zvýšení hodnot vlastností, uprav cokoli v jeho statovém bloku, co se spoléhá na opravu vlastností, který zvýšíš. Například pokud má pomocník útok, který používá opravu síly, zvyš opravu útoku na zásah a zranění, pokud se zvýší oprava síly.

Pokud není jasné, zda útok na blízko v bloku statů používá sílu nebo obratnost, může útok použít oboje.

### Expert

Expert je mistrem v určitých úkolech nebo znalostech a dává přednost mazanosti před silou. Může to být zvěd, hudebník, knihovník, chytré dítě z ulice, lstivý obchodník nebo zloděj.

Aby tvor získal povolání Expert, musí mít ve svém bloku alespoň jeden jazyk, kterým dokáže mluvit. Pomocník získává následující funkce povolání, jak získává úrovně, jak je shrnuto v tabulce Expert.

\*\*Expert\*\*

|Úroveň|Zdatnostní bonus|Schopnost

|--|--|--|

|1|+2|Bonusová zdatnost, Nápomocný

|2|+2|Mazaná akce

|3|+2|Kvalifikace

|4|+2|Zvýšení hodnot vlastností

|5|+3|---

|6|+3|Koordinovaný úder

|7|+3|Vyváznutí

|8|+3|Zvýšení hodnot vlastností

|9|+4|---

|10|+4|Zvýšení hodnot vlastností

|11|+4|Inspirující pomoc (1k6)

|12|+4|Zvýšení hodnot vlastností

|13|+5|---

|14|+5|Spolehlivý talent

|15|+5|Kvalifikace

|16|+5|Zvýšení hodnot vlastností

|17|+6|---

|18|+6|Bystrá mysl

|19|+6|Zvýšení hodnot vlastností

|20|+6|Inspirující pomoc (2k6)

#### Bonusová zdatnost

\*Expertova schopnost 1. úrovně\*

Pomocník získá zdatnost v jednom záchranném hodu dle tvého výběru: Obratnost, Inteligence nebo Charisma.

Pomocník navíc získává zdatnost v pěti vlastnostech podle tvého výběru a získává znalosti v lehké zbroji. Pokud je to humanoid nebo má ve svém statu jednoduchou nebo vojenskou zbraň, získává také zdatnost se všemi jednoduchými zbraněmi a se dvěma nástroji podle tvého výběru.

#### Nápomocný

\*Expertova schopnost 1. úrovně\*

Pomocník je zběhlý v dobře načasováné asistence; pomocník může udělat akci Pomoc jako bonusovou akci.

#### Mazaná akce

\*Expertova schopnost 2. úrovně\*

Pomocníkovo rychlé uvažování a hbitost mu umožňují jednat rychle. V každém tahu v boji může provést bonusovou akci. Tato akce se dá použít jen pro Odpoutání se, Schování nebo Úprk.

#### Kvalifikace

\*Expertova schopnost 3. úrovně\*

Vyber dvě z vlastností pomocníka. Pomocníkův zdatnostní bonus se zdvojnásobí pro jakékoliv ověření vlastnosti, při kterém využiješ jednu s těchto zvolených zdatností.

Na 15. úrovni zvol pomocníkovy dvě další zdatnosti v vlastnostech, které získají tuto výhodu.

#### Zvýšení hodnot vlastností

\*Expertova schopnost 4. úrovně\*

Na 4. úrovni a dále na 8., 10., 12., 16., a 19. úrovni, získá poskok zvýšení hodnot vlastností dle tvé volby o 2, nebo zvýšíš hodnoty vlastností dvou vlastností o 1. Poskok nemůže mít vlastnost zvýšenou nad 20 pomocí této schopnosti.

#### Koordinovaný úder

\*Expertova schopnost 6. úrovně\*

Pomocník je zběhlý v soubojích se společníkem. Když pomocník použije svou schopnost Nápomocný, aby pomohl spojenci při útoku na tvora, může být tento cíl až 6 sáhů od pomocníka a pomocník mu může způsobit další zranění 2k6 při příštím zásahu hodem na útok před koncem aktuálního kola. Toto zranění je stejný typ zranění způsobeného útokem.

#### Vyváznutí

\*Expertova schopnost 7. úrovně\*

Díky mimořádnému štěstí je pomocník zkušený vyhnout se nebezpečí. Když je pomocník vystaven účinku, který mu umožňuje provést záchranný hod Obratnosti, aby utrpěl pouze poloviční zranění, místo toho ho neutrpí žádné zranění, pokud uspěje v záchranném hodu, a pouze poloviční zranění, pokud selže. Pomocník z této funkce nemá prospěch, když je neschopný.

#### Inspirující pomoc

\*Expertova schopnost 11. úrovně\*

Když pomocník provede akci Pomoc, tvor, který pomoc obdrží, také získá bonus 1k6 k hodům k20. Pokud je tento hod útočným hodem, tvor se může vzdát přidání bonusu k tomuto hodu, a pak pokud útok zasáhne, může tvor přidat bonus k hodům zranění útoku proti jednomu cíli.

Na 20. úrovni se bonus zvýší na 2k6.

#### Spolehlivý talent

\*Expertova schopnost 14. úrovně\*

Pomocník mimořádně vylepšil své vlastnosti. Kdykoli pomocník provede ověření vlastnosti, která zahrnuje celý bonus za zdatnost, může považovat hod k20 9 nebo nižší za 10.

#### Bystrá mysl

\*Expertova schopnost 18. úrovně\*

Pomocník získává zdatnost v jednom z následujících záchranných hodů dle tvého výběru: Inteligence, Moudrost nebo Charisma.

### Sesílatel

Pomocník, který se stane Sesílatelem, kráčí po cestách magie. Pomocníkem může být lajcký kouzelník, kněz, věštec, magický umělec nebo osoba s magií v žilách.

Aby tvor získal povolání Sesílatele, musí mít ve svém bloku alespoň jeden jazyk, kterým dokáže mluvit.

Pomocník získává následující schopností povolání, jak získává úrovně v tomto povolání, jak je shrnuto v tabulce Sesílatel.

\*\*Sesílatel\*\*

|Úroveň|Zdatnostní bonus|Schopnost|Známé triky|Známá kouzla|1.|2.|3.|4.|5.

|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--

|1|+2|Bonusová zdatnost, Sesílání kouzel

|2|+2|---

|3|+2|---

|4|+2|Zvýšení hodnot vlastností

|5|+3|---

|6|+3|Mocné triky

|7|+3|---

|8|+3|Zvýšení hodnot vlastností

|9|+4|---

|10|+4|---

|11|+4|---

|12|+4|Zvýšení hodnot vlastností

|13|+5|---

|14|+5|Posílená kouzla

|15|+5|---

|16|+5|Zvýšení hodnot vlastností

|17|+6|---

|18|+6|Zvýšení hodnot vlastností

|19|+6|---

|20|+6|Soustředěné sesílání

#### Bonusová zdatnost

\*Sesílatelova schopnost 1. úrovně\*

Pomocník získá zdatnost v jednom záchranném hodu dle tvého výběru: Moudrost, Inteligence nebo Charisma.

Pomocník navíc získává zdatnost ve dvou vlastnostech podle tvého výběru z následujícího seznamu: Hystorie, Lékařství, Mystika, Náboženství, Pátrání, Přesvědčování, Umění, Vhled.

Pomocník také získává zdatnost s lehkou zbrojí, a pokud je to humanoid nebo má ve svém bloku statů jednoduchou nebo vojenskou zbraň, získává také zdatnost se všemi jednoduchými zbraněmi.

#### Sesílání kouzel

\*Sesílatelova schopnost 1. úrovně\*

Pomocník získá schopnost kouzlit. (Pokud tvor již má vlastnost sesílání kouzel, tato vlastnost ji nahradí.) Vyber roli sesílatele: Mág, Léčitel nebo Zázračné dítě. Tato volba určuje seznam kouzel a schopnost kouzlení, které používá pomocník, jak je uvedeno v tabulce kouzlení.

\*\*Kouzlení\*\*

|Role|Seznam kouzel|vlastnost

|--|--|--

|Mág|Kouzelník|Inteligence

|Léčitel|Druid a Klerik|Moudrost

|Zázračné dítě|Bard a Černokněžník|Charisma

\*\*Pozice kouzel.\*\* Tabulka Sesílatele ukazuje, kolik pozic pro svá kouzla pomocník má 1. úrovně a vyšší. Chce-li seslat jedno z těchto kouzel, musí pomocník vynaložit slot na úrovni kouzla nebo vyšší. Když dokončí dlouhý odpočinek, pomocník získá zpět všechny vyčerpané pozice pro kouzla.

\*\*Známá kouzla.\*\* Pomocník zná 2 triky a jedno kouzlo 1. úrovně, dle tvé volby ze seznamu kouzel. Zde jsou doporučení pro kouzla 1. úrovně Sesílatele, každé role:

\*\*Mág:\*\* hromová vlna, mágova ruka, mrazivý paprsek

\*\*Léčitel:\*\* posvátný plamen, zhoj zranění, vedení

\*\*Zázračné dítě:\*\* léčivé slovo, světlo, tajemný výšlech

Sloupečky Známých triků a Známých kouzel v tabulce Sesílatele ukazují kdy se pomocník naučí více kouzel dle tvé volby. Každé z kouzel ve sloupci Známá kouzla musí být na úrovni, pro kterou má pomocník pozice, jak je uvedeno v tabulce. Například když pomocník dosáhne v tomto povolání 5. úrovně, může se naučit jedno nové kouzlo 1. nebo 2. úrovně.

Navíc, když pomocník získá v tomto povolání úroveň, můžeš vybrat jedno z kouzel, které zná z tohoto povolání, a nahradit je jiným kouzlem ze seznamu kouzel. Nové kouzlo musí být trik nebo úroveň, pro kterou má pomocník pozice pro kouzla.

\*\*Sesílací vlastnost.\*\* Poskokova sesílací vlastnost pro jeho kouzla záleží na volbě, kterou jsi udělal v tabulce Kouzlení.

Poskok používá svou sesílací vlastnost, kdykoliv kouzlo odkazuje na vlastnost. Dále použije svou opravu sesílací vlastnosti, když určuje SO záchranného hodu pro kouzla, jež seslal, a když si kouzlem hází na útok.

- \*\*SO záchrany kouzla = 8\*\* + poskokův zdatnostní bonus + oprava sesílací vlastnosti.

- \*\*Útočná oprava kouzla =\*\* poskokův zdatnostní bonus + oprava sesílací vlastnosti.

\*\*Sesílací ohniskový předmět.\*\* Poskok může použít sesílací ohniskový předmět pro svá kouzla v závislosti na volbě, kterou jsi udělal v tabulce Kouzlení. Mág může použít mystický ohniskový předmět, Kněz může použít svatý symbol, a Zázračné dítě může použít mystický ohniskový předmět nebo hudební nástroj.

#### Zvýšení hodnot vlastností

\*Sesílatelova schopnost 4. úrovně\*

Na 4. úrovni a dále na 8., 12., 16., a 18. úrovni, získá poskok zvýšení hodnot vlastností dle tvé volby o 2, nebo zvýšíš hodnoty vlastností dvou vlastností o 1. Poskok nemůže mít vlastnost zvýšenou nad 20 pomocí této schopnosti.

#### Mocné triky

\*Sesílatelova schopnost 6. úrovně\*

Poskok může přidat svou opravu sesílací vlastnosti ke zranění, které udělá trikem.

#### Posílená kouzla

\*Sesílatelova schopnost 14. úrovně\*

Vyber si jednu školu magie. Kdykoli poskok vrhne kouzlo z této školy tím, že vyčerpá pozici pro kouzla, může poskok přidat svou opravu sesílací vlastnosti k hodu zranění kouzla nebo uzdravovacího hodu, pokud existuje.

#### Soustředěné sesílání

\*Sesílatelova schopnost 20. úrovně\*

Zranění nemůže zlomit soustředění pomocníka na kouzlo.

### Válečník

Pomocník válečník roste v bojové zdatnosti, jak bojuje po tvém boku. Může to být voják, městská stráž, zvíře vycvičené v bitvě nebo jakýkoli jiný tvor povýšený na boj. Pomocník získává následující schopnosti povolání, jak získává úrovně v tomto povolání, jak je shrnuto v tabulce Válečník.

\*\*Válečník\*\*

|Úroveň|Zdatnostní bonus|Schopnost

|--|--|--|

|1|+2|Bonusová zdatnost, Bojová role

|2|+2|Druhý dech (1 použití)

|3|+2|Zlepšený kritický zásah

|4|+2|Zvýšení hodnot vlastností

|5|+3|---

|6|+3|Útok navíc (1 navíc)

|7|+3|Bojová připravenost

|8|+3|Zvýšení hodnot vlastností

|9|+4|---

|10|+4|Zlepšená obrana

|11|+4|Nezdolný (1 použití)

|12|+4|Zvýšení hodnot vlastností

|13|+5|---

|14|+5|Zvýšení hodnot vlastností

|15|+5|Útok navíc (2 navíc)

|16|+5|Zvýšení hodnot vlastností

|17|+6|---

|18|+6|Nezdolný (2 použití)

|19|+6|Zvýšení hodnot vlastností

|20|+6|Druhý dech (2 použití)

#### Bonusová zdatnost

\*Válečníkova schopnost 1. úrovně\*

Pomocník získá zdatnost v jednom záchranném hodu dle tvého výběru: Síla, Obratnost, nebo Odolnost.

Pomocník navíc získává zdatnost ve dvou vlastnostech dle tvého výběru z následujícího seznamu: akrobacie, atletika, ovládání zvířat, přežití, příroda, vnímání, zastrašování.

Poskok získá zdatnost se všemi zbrojemi a pokud je to humanoid nebo má ve svém statu jednoduchou nebo vojenskou zbraní, získává také zdatnost se štíty a se všemi jednoduchými zbraněmi a vojenskými zbraněmi.

#### Bojová role

\*Válečníkova schopnost 1. úrovně\*

Každý válečník se zaměřuje na útok nebo na obranu ve svém tréninku. Vyber jednu z následujícíh možností:

\*\*Útočník.\*\* Pomocník získá +2 bonus ke všm svým útočným hodům.

\*\*Obránce.\*\* Pomocník může svou reakcí znevýhodnit útočný hod bytosti do 1 sáhu od jeho cíle, jehož cílem není pomocník, pokud pomocník vidí útočníka.

#### Druhý dech

\*Válečníkova schopnost 2. úrovně\*

Pomocník může na svém tahu použít bonusovou akci k získání životů rovnajících se 1k10 + jeho úrovni v tomto povolání. Jakmile použije tuto schopnost, musí dokončit krátký nebo dlouhý odpočinek, než ji může znovu použít. Pomocník může použít tuto schopnost dvakrát mezi odpočinkem počínaje 20. úrovní.

#### Zlepšený kritický zásah

\*Válečníkova schopnost 3. úrovně\*

Poskokovi hody na útok způsobí kritický zásah při hodu 19 nebo 20 na k20.

#### Zvýšení hodnot vlastností

\*Válečníkova schopnost 4. úrovně\*

Na 4. úrovni a dále na 8., 12., 14., 16., a 19. úrovni, získá poskok zvýšení hodnot vlastností dle tvé volby o 2, nebo zvýšíš hodnoty vlastností dvou vlastností o 1. Poskok nemůže mít vlastnost zvýšenou nad 20 pomocí této schopnosti.

#### Útok navíc

\*Válečníkova schopnost 6. úrovně\*

Pomocník může zaútočit dvakrát, namísto jednou, kdykoli provede akci útoku ve svém tahu. Počet útoků se zvýší na tři, když pomocník dosáhne 15. úrovně. Pokud má pomocník akci Vícenásobný útok, může ve svém tahu použít Útok navíc nebo Vícenásobný útok, ne obojí.

#### Bojová připravenost

\*Válečníkova schopnost 7. úrovně\*

Pomocník má výhodu na hody na inciativu.

#### Zlepšená obrana

\*Válečníkova schopnost 10. úrovně\*

Pomocníkovo obranné číslo se zvýší o 1.

#### Nezdolný

\*Válečníkova schopnost 11. úrovně\*

Pomocník může opakovat svůj neúspěšný záchranný hod, ale už musíš použít nový hod. Když pomocník použije tuto schopnost tak ji nemůže použít dokud si důkladně neodpočine.

Pomocník může použít tuto schopnost dva krát za dlouhý odpočinek od 18. úrovně.

## Vyjednávání s nestvůrami

<Card>

Proč bojovat, když si můžeme popovídat? Pokud se to vymkne z rukou, tak se prostě vyprovoď pomocí dimenzionálních dveří. -Taša

</Card>

Setkání s nestvůrou nemusí vyvolat boj. Nabídka, stejně jako jídlo, může uklidnit některá nepřátelská monstra a rozumní tvorové často raději mluví, než tasí zbraně. Pokud se dobrodruzi pokusí o vyjednávání s netvorem, můžeš setkání improvizovat nebo použít pravidla sociální interakce v \*příručce Pána jeskyně.\* Zvaž poskytnutí výhod postavám při jakékoli kontrole vlastností, kterou provádějí při komunikaci s tvorem, pokud nabízejí něco, co chce. Níže uvedená část „Touhy nestvůr“ navrhuje věci, které by se tvorům mohly líbit, v závislosti na jeho typu.

### Zkoumání nestvůr

Dobrodruzi mohou zkoumat, co si tvor pravděpodobně přeje. Tabulka Zkoumání nestvůr naznačuje, které vlastnosti lze použít k učení o tvorovi určitého typu. SO pro příslušnou kontrolu vlastnosti se rovná 10 + tvorova nebezpečnost.

\*\*Zkoumání nestvůr\*\*

|Typ|Doporučené vlastnosti|

|--|--|

|Zrůda|Mystika

|Zvíře|Ovládání zvířat, příroda, nebo přežití

|Nebešťan|Mystika nebo náboženství

|Výtvor|Mystika

|Drak|Mystika, historie, nebo příroda

|Elementál|Mystika nebo příroda

|Víla|Mystika nebo příroda

|Běs|Mystika nebo náboženství

|Obr|Historie

|Humanoid|Historie

|Obluda|Příroda nebo přežití

|Sliz|Mystika nebo přežití

|Rostlina|Příroda nebo přežití

|Nemrtví|Mystika nebo náboženství

### Touhy nestvůr

#### Zrůda

|k4|Nabízený dar|

|--|--|

|1|Mozek nebo jiný orgán vzácného tvora.

|2|Lichotení a poddajnost.

|3|Tajemství nebo tradice, které ještě nezná.

|4|Přijetí podivného organického štěpu na tvé tělo.

#### Zvíře

|k4|Nabízený dar|

|--|--|

|1|Čerstvé maso.

|2|Uklidňující melodie.

|3|Zářivě barevné korálky, látky, peří nebo provázek

|4|Staré vycpané zvíře nebo jiné měkké cetky.

#### Nebešťan

|k4|Nabízený dar|

|--|--|

|1|Příběh hrdinské postavy.

|2|Přísaha, že uděláte tři charitativní skutky před úsvitem.

|3|Koruna poraženého tyrana.

|4|Svatá relikvie nebo ceněné rodinné dědictví.

#### Výtvor

|k4|Nabízený dar|

|--|--|

|1|Olej na nanašení na klouby výtvoru.

|2|Kouzelný předmět s nabitími, který se použije jako palivo.

|3|Nádoba naplněná elementální energií.

|4|Adamantinové nebo mithrilové komponenty.

#### Drak

|k4|Nabízený dar|

|--|--|

|1|Zlato nebo drahokamy.

|2|Cokoli z pokladu dračího rivala.

|3|Starožitnost předávaná nejméně tři generace.

|4|Lichotivé umělecké zobrazení draka.

#### Elementál

|k4|Nabízený dar|

|--|--|

|1|Drahokam v hodnotě nejméně 50 zl, který tvor sní.

|2|Mimořádně čistý vzorek oblíbeného elementu.

|3|Způsob, jak vrátit elementála do domovské sféry.

|4|Tanec z domovské sféry elementála.

#### Víla

|k4|Nabízený dar|

|--|--|

|1|Vzpomínka na první polibek.

|2|Barva tvých očí.

|3|Objekt hluboké sentimentální hodnoty pro tebe.

|4|Recitace vznešené básně.

#### Běs

|k4|Nabízený dar|

|--|--|

|1|Tvá duše.

|2|Znesvěcený svatý předmět.

|3|Krev od živého nebo nedávno zabitého milovaného člověka.

|4|Porušení posvátného slibu v přítomnosti běsa.

#### Obr

|k4|Nabízený dar|

|--|--|

|1|Trpaslík, který připustí, že obří výroba, je lepší než trpasličí výroba.

|2|Silné pracovní zvíře.

|3|Několik sudů piva.

|4|Poklad ukradený konkurenčnímu obrovi.

#### Humanoid

|k4|Nabízený dar|

|--|--|

|1|Slib, že najdeš ztracený předmět, který má pro jejich kulturu velký význam.

|2|Vyzvat je na určitý druh přátelských soutěží, jako je tanec, zpěv nebo pití.

|3|Navrátit něco, co ztratili.

|4|Informace o tajemstvích nebo slabostech nepřítele.

#### Obluda

|k4|Nabízený dar|

|--|--|

|1|Uvolnění uvízlých zbytků tvora jako posledního jídlo.

|2|Oblíbené jídlo tvora.

|3|Zahnání soupeře tvora.

|4|Pohyby, které napodobují tanec páření oblud.

#### Sliz

|k4|Nabízený dar|

|--|--|

|1|Lahvička s hnilobnými tekutinami.

|2|Tkanina nesoucí škodlivý zápach.

|3|Kosti nebo kov, které sliz okamžitě absorbuje.

|4|Galon jakékoli pěnivé tekutiny.

#### Rostliny

|k4|Nabízený dar|

|--|--|

|1|Libra nastlané půdy.

|2|Voda z pramene naplněná energií z Vílí divočiny.

|3|Odstraňování invazivní vegetace z území tvora.

|4|Zničení všech seker a nástrojů pro rozdělání ohně, které strana nese.

#### Nemrtví

|k4|Nabízený dar|

|--|--|

|1|Lahvička s krví.

|2|Osobní upomínka z minulosti tvora.

|3|Materiály, nástroje nebo vlastnosti k ochraně rozpadajícího se mauzolea proti slunci.

|4|Dokončení úkolu, který tvor nemohl v životě dokončit.

## Nebezpečí prostředí

<Card>

Když tvá nejdřívější vzpomínka je, že vyrůstáš ve Vílí divočině, tak věci jako čas ohýbající houby, mysl ohýbající ovoce a obří mourovaté kočky ti případají mnohem méně rozmarné a o hodně víc, "Mohli by jsme se prosím přestěhovat do Materiální sféry, abych měla aspoň nějaký zbytek normálního dětství. -Taša

</Card>

Tato část zkoumá, jak přidat fantastické výzvy do jakéhokoli prostředí, a způsoby, jak dále oživit prostředí dobrodružství. Když se v tabulce objeví jméno tvora tučně, znamená to, že v \*Bestiáři\* najdete blok statů tvora.

### Nadpřirozené oblasti

Ne všem zemím se daří tak, jak to příroda zamýšlela. Magické síly, podivní vetřelci nebo tragické události mohou změnit osud oblasti a zásadně změnit zemi. Zatímco flóra, fauna, struktury a obyvatelé mohou zůstat nedotčeni, vrozený charakter země získává nové kvality.

Nadpřirozená oblast je prostoupena nadsmyslovou silou v oblasti tak velké nebo malé, jak si přeješ. V postižené oblasti určité účinky a krátká setkání posilují základní téma. K těmto účinkům dochází, když postavy procházejí ovlivněnou oblastí nebo projevují zájem o konkrétní ovlivněné místo.

Popisy následujících nadpřirozených oblastí shrnují oblasti, představují tabulku potenciálních účinků v postižené oblasti a upozorňují na spouštěcí účinky pro náhodný účinek. Nebojte se přizpůsobit účinky jednotlivých oblastí tak, aby vyhovovaly jakémukoli dobrodružství.

Účinky oblasti nastanou, kdykoli budeš chtít, v době, kdy to navrhne každý popis, nebo za jedné nebo více z následujících okolností:

- Brzo po té co skupina poprvé vstoupí do oblasti.

- Když tvor ztratí více jak polovinu svých životů.

- Když tvor sešle kouzlo 1. úrovně nebo vyšší.

- Když tvor použije magický předmět.

- Když tvor vydá mimořádně hlasitý zvuk nebo jinak přitahuje pozornost.

- Když skupina stráví ve stejné oblasti alespoň 30 minut.

#### Požehnané záření

Milost Vyšších sfér se dotýká této oblasti. Zvaž hodit si na tabulku Účinky požehnaného záření, když v oblasti nastanou následující okolnosti:

- Tvor, který uspěje při záchranném hodu, ke kterému byl donucen vlastnostní běsa nebo nemrtvého.

- Tvor je cílem klerického nebo paladinského kouzla, které je 3. úrovně nebo vyšší.

- Tvor uštědří kritický zásah běsu nebo nemrtvému.

- Tvor prožívá zjevení nebo inspirativní triumf ve službě spravedlnosti nebo vzdoruje špatnostem.

\*\*Účinky požehnaného záření\*\*

|k100|Účinek|

|--|--|

|01-06|Zlaté světlo vyplňí válec o průměru 4 sáhů a 8 sáhů vysoký se středem na jednom tvoru v oblasti a poté mizí. Tato postava a její přátelé ve válci získají po dobu 1 hodiny výhody kouzla \*přízeň bohů\*.|

|07-12|Zářivá energie vybuchne v kouli o poloměru 2 sáhů se středem na jednom náhodném tvoru v oblasti. Každý tvor v kouli, který není nemrtvý, získá 3k6 životů. Každý nemrtvý tvor v kouli utrpí zářivé zranění 3k6.|

|13-18|Běs, nemrtvý a zrůda v oblasti má nevýhody na hody na útok a ověření vlastností na příštích 24 hodin.|

|19-24|Každý tvor nesoucí svatý symbol boha, který není ze sféry zla, získá v oblasti výhody na záchranné hody na příštích 24 hodin.|

|25-30|Jedna postava v oblasti je zalita nebeskou mocí. Na 1 minutu, útoky na blízko této postavy dělají dalších 2k6 zářivého zranění při zásahu.|

|31-36|Jedna jednoduchá zbraň nebo vojenská zbraň, která je nemagická a je nešena jednou postavou, tak v této oblasti získá vlastnosti palcátu narušení (Mace of Disruption) na 24 hodin.|

|37-42|Létající, zářivý meč (použijte blok statu létajícího meče v \*Bestiáři\*) se objeví do 12 sáhů od zrůdy, běsa nebo nemrtvého, který se stane cílem meče. Meč způsobí zářivé zranění namísto sečného zranění a zná přesnou polohu svého cíle, když je cíl v oblasti. Meč zmizí, když je nebo jeho cíl snížen na 0 životů.|

|43-48|Jedna postava v oblasti slyší šeptání nebeské bytosti nebo refrény nebeských sborů. Tato postava se může zeptat těchto hlasů na jednu otázku, jako kdyby použil kouzlo \*spojení.\*|

|49-54|Zrůdy, běsy a nemrtvý v oblasti vydávají karmínovou záři na 1 minutu. Tvorové vydávájí slabé světlo na 2 sáhy, útoky proti nim mají výhodu, pokud jej útočník vidí, a tito tvorové nemájí užitek z neviditelnosti.|

|55-60|Nebeská síla exploduje v kouli božského světla o poloměru 6 sáhů soustředěné na zrůdě, běsu nebo nemrtvého tvora v oblasti. Každý tvor v kouli si musí hodit záchranný hod na odolnost SO 15. Při neúspěchu tvor utrpí zářivé zranění 4k6 a je oslepeno. Při úspěchu utrpí poloviční zranění a není oslepen.|

|61-66|Jedna postava v oblasti cítí hluboký smysl pro účel a na 1 minutu získá výhodu \*požehnání\*. Může si vybrat dvě další stvoření, která může vidět, aby také získali výhody kouzla.|

|67-72|V nebětině zaduní hromový hlas a je slyšet v celé oblasti. Každá bytost v oblasti musí provést záchranný hod na odolnost SO 15. Při úspěchu tvor získá 2kl0 dočasných životů. Při neúspěchu je tvor na 1 minutu ohlušen.|

|73-78|Jedna postava v oblasti získává schopnost léčit utrpení po dobu 1 hodiny. Jako akci může vrhat \*nižší navrácení\* nebo \*mocné navrácení\*, aniž by vynaložil pozici pro kouzla a nevyžaduje žádné surovinové složky.|

|79-84|Účinky kouzla \*posvátná půda\* (záchranna SO 17), s jedním z jeho dalších účinků (volba PJ), se po celé oblasti usadí na 24 hodin.|

|85-90|V celé oblasti zazní andělský hlas. Každý tvor musí uspět v hodu na záchranu moudrosti SO 15 nebo musí provést možnost plazení se kouzla \*rozkaz\*.|

|91-95|Jedna postava v oblasti získá trvale odolnost proti nekrotickému zranění. Hoď si znovu pokud už jsi hodil tento účinek.|

|96-00|Jedna postava v oblasti získá schopnost používat klerickou schopnost Božský zásah, která automaticky uspěje. Takto udělená schopnost může postava použít pouze jednou a musí ji použít do 7 dnů. Hoď si znovu pokud už jsi hodil tento účinek.|

#### Vzdálená říše

Když duše po smrti odcházejí z materiální sféry, buď přebývají v astrální sféře jako duchové, nebo jsou přitahovány k jedné z vnějších sfér, aby pokračovaly ve své cestě. Některé entity však nacházejí způsoby cestovat za vnějšími sféramy a bydlet ve Vzdálené říši. Tam se v průběhu věků transformují na ohavnosti nebo starší zla a vrhají se do reality s vlastními zákony. Všichni, kteří zůstanou ve vzdálené říši, jsou nakonec tajemnými silami říše zkrouceni do mimozemských tvarů.

Zhoubný vliv Vzdálené říše je často jemný, pronikající do materiální sféry přes tenká místa v realitě nebo jako invazivní myšlenky, které inspirují život k šíření po cizích cestách.

Zvažte házení si na tabulku Účinky Vzdálené říše, když dojde k následujícím okolnostem v oblasti dotčené vzdálenou sférou:

- Černokněžník jehož, nadpozemský patron je Prastarý, hodí 1 nebo 20 na k20 při hodu na ověření vlastností, při hodu na útok, nebo při záchranném hodu.

- Postava, která si krátce nebo dlouze odpočine v oblasti.

- Tvor stráví více jako hodinu čtením tajemné knihy, která byla napsána těmi, kteří viděli nebo jinak byli ovliněny Vzdálenou říší.

\*\*Účinky Vzdálené říše\*\*

|k100|Účinek|

|--|--|

|01-09|Stavba v oblasti slabě šeptá. Jakýkoli tvor ve vzdálenosti 12 sáhů od stavby, který ji může slyšet, musí uspět v záchranném hodu na moudrost SO 12, nebo bude zmámen. Tímto způsobem zmámený tvor se musí pohybovat směrem ke zdroji šeptání a vyhýbat se zjevným rizikům. Když dosáhne ke zdroji, je neschopný. Tvor může opakovat záchranný hod, když utrpí zranění a na konci každé hodiny, a při úspěchu ukončí účinek.|

|10-18|Starší zlo obrací svou pozornost k oblasti a vyvíjí tlak své bezedné přítomnosti na toto místo. Každá bytost, která dokončí odpočinek v oblasti, musí uspět v záchranném hodu na charismu SO 12, nebo nezíská žádnou výhodu z dokončení odpočinku. Místo toho najde v okolí podivné čmáranice, naskládané kameny nebo svoje věci uspořádané do složitých a nesrozumitelných vzorů.|

|19-27|Místní rostliny a zvířata sdílejí zlomyslnou inteligenci. Hoď si k6. Na 1-2 je kouzlo \*hmyzí zhouba\* soustředěno na jednoho náhodného tvora v oblasti. Na 3-4, 1k4 \*\*hejno krkavců\*\* a lk4 \*\*hejno krys\*\* se shromáždí a zaútočí na jakékoli jiné tvory v oblasti. Na 5-6 zaútočí \*\*ent\*\* (v zalesněném terénu) nebo \*\*galeb dur\*\* (v skalnatějším terénu).|

|28-36|Vzdálenost v oblasti již nefunguje srozumitelně. Tvorové dělají útoky na dálku s nevýhodou a dosah těchto útoků je snížen na polovinu.|

|37-45|Krajina se rozpustí do masy svíjejícího se masa, očí a zubatých úst. Z neobsazeného prostoru v masité zemi vyrůstají 1k4 + 5 \*\*blekotajících tlamáčů\*\*, kteří útočí na kohokoli v dohledu.|

|46-54|Hrozí, že nesrozumitelné šeptání překonají mysl jednoho náhodného tvora v oblasti. Na začátku tahu musí tvor uspět v záchranném hodu na inteligenci SO 13 nebo musí použít svou akci k provedení jednoho útoku na blízko na nejbližšího tvora, kterého vidí. Pokud nejsou na dosah žádní další tvorové, cíl použije svou akci blábolením.|

|55-63|Bizarní končetiny se kroutí pod zemí a kolem stromů nebo jiných staveb v této oblasti. Tucty končetin se vyvalily a zapletly kohokoli ve 6 sáhové kouli obklopující jednoho náhodného tvora. Každý tvor v kouli musí uspět v záchranném hodu na obratnost SO 14 nebo jinak utrpí zranění 3k6 drtivě a bude zadržený. Každý tvor, který ukončí svůj tah v této oblasti, utrpí zranění 3k6. Tvor se může sám osvobodit nebo někoho jiného osvbodit, kdo je na dosah, a to pomocí akce s úspěšným ověřením síly nebo obratnosti SO 14 (volba tvora).|

|64-72|Tvorové v oblasti ji nemohou opustit, a přistihnou se, že procházejí stejnou krajinou stále dokola. Než si toho všimnou, uplyne 2k10 hodin, za tuto dobu neudělají žádný pokrok v opuštění oblasti. Poté tento účinek skončí a každý tvor musí uspět v záchranném hodu na Odolnost SO 10, jinak získá 1. úroveň únavy.|

|73-79|Jeden náhodný tvor v oblasti slyší divné šeptání a musí uspět v záchranném hodu na Moudrost SO 14 nebo bude zmámen. Pokud tvor bude takto zmámen, tak se bude soustředit na kopírování rouhačských znamení, které se objevují v jeho mysli, pomocí jakéhokoliv nástroje, které má po ruce (inkoust, dřevěné uhlí, bláto, nebo jeho vlastní krev). Pokud nebude zadržen tvor dokončí znamení za 1 hodinu práce. Po dokončení své práce, tvor již není zmámen, a \*\*smrtící slád\*\* se objeví do 6 sáhů od znamení a zaútocí na kohokoliv v dohledu.|

|80-85|Přírodní rysy a struktury v této oblasti se svíjí, aby vytvořily slova a podivné symboly. Každý tvor, který se pokusí přečíst tyto zprávy, musí provést ověření inteligence SO 20 (Arkána). Při úspěchu získá tvor vhled, jako by seslal kouzlo \*mluva sfér\*. Při neúspěchu je tvor ovlivněn, jako by selhal při záchranném hodu proti kouzlu \*zmatek\*. Tento účinek končí na konci dalšího tahu tvora.|

|86-90|V této oblasti, kruhové věci (jako tlačítka, křišťálové koule, slunce, atd.) vypadají děsivě špatně. Jeden náhodný tvor, který začíná svůj tah v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na inteligenci SO 14 nebo ztráví svůj tah hlasitým ničením těchto objektů.|

|91-95|Na neživých objektech v celé oblasti se objevují do očí bijící oči, které pláčou viskózní slzy. Tyto oči pozorují postavy a tvorové v oblasti nemohou být překvapeny postavami dokud tyto oči existují. Oko se zavře a zmizí pokud utrpí jakékoliv zranění. Hoď si znovu pokud už jsi hodil tento účinek.|

|96-00|Trhlina v realitě vytváří průrvu v oblasti, podobnou kouzlu \*brána\*, která prochází Vzdálenou říší a spojuje se s náhodnou sférou. Každý tvor, který vstoupí do trhliny, utrpí 10k10 psychického zranění z hrůz ze Vzdálné říše a objeví se v prázdném prostoru nejblíže k otevřené trhlině v jiné náhodné sféře. Trhlina zmizí po 2kl0 + 2 hodinách.|

#### Strašidelná místa

Mezi strašidelné prostředí patří domy zatížené temnými činy, místa hromadného zabíjení a místa, kde jednotlivci zemřeli, když zažívali silný strach, zármutek nebo nenávist. Strašidelná místa nesou ozvěny minulosti a stejně jako duchové obtěžují návštěvníky, i když hledají úlevu od odvěkých traumat. Několik míst je nesmyslně strašídelných a výsledky v následující tabulce můžeš snadno přizpůsobit tak, aby vyhovovaly všemožným morbidním příběhům.

Zvaš házet na tabulku Strašidelných effektů , když se stane nějaká z následujících věcí v oblasti:

- Tvor získá stav vystrašený.

- Více tvorů nevidí.

- Tvor je osamotě.

- Půlnoc nebo jiná zlověstná hodina nastane.

- Duch nebo jiný tvor spojený s pochmurnou historií oblasti ohrožuje skupinu.

\*\*Účinky strašidelných míst\*\*

|k100|Účinek|

|--|--|

|01-05|Začíná bouřka se středem nad oblastí. Ta neskončí, dokud skupina neopustí oblast.|

|06-10|Náhodná budova v oblasti získává po dobu následujících 24 hodin výhody kouzla \*hlídej a střež\* (záchrana SO 13).|

|11-15|Nudné okolí jedné náhodné postavy - možná kmen stromu nebo vypreparovaná zvířecí hlava - se na 1 minutu oživuje a šeptá varování nebo hrozí odhalením jednoho z tajemství postavy.|

|16-20|Veškeré jasné světlo po dobu 24 hodin slábne na slabé světlo. Zdroje poskytující slabé světlo, například svíčky, žádné světlo nevrhají.|

|21-25|Teplota v oblasti klesá každou hodinu po dobu 1k6 hodin o 5 stupňů celsia, poté se teplota vrátí k normálu. Pokud je dostatečně chladno, ledové krystaly se tvoří v zlověstných vzorcích.|

|26-30|Stín jednoho náhodného tvora bude po dobu následujících 24 hodin fungovat samostatně. Stín působí nesynchronizovaně se svým majitelem, možná se dramaticky dusí nebo se pokouší zavraždit jiný stín.|

|31-35|Po příštím západu slunce, slunce nevychází znovu po dobu 36 hodin. Během této doby by obloha nad oblastí mohla mít karmínový měsíc, být zastíněna valící se mlhou nebo zobrazovat blikající neznámé hvězdy.|

|36-40|Během příští noci jeden náhodný spící tvor zmizí a znovu se objeví přibližně jednu stopu pod místem, kde spal - obvykle pohřben v neporušené hlíně nebo v prostoru pod podlahou. Tvor nebo někdo jiný ho může osvobodit pomocí úspěšného ověření Síly SO 13 (Atletika).|

|41-45|Na jednuho náhodného tvora v této oblasti je po dobu 1 minuty zacíleno kouzlo \*levitace\* (záchrana SO 15).|

|46-50|Objeví se nenásilný, ale znepokojivý \*\*duch\*\* - možná domácí zvíře, dítě náchylné k nehodám nebo odříznutý palec z nohy - a sleduje 24 hodin jednoho náhodného tvora, než zmizí. Duch zmizí, pokud je snížen na 0 životů.|

|51-55|Vzhled jedné hráčské postavy se na příštích 24 hodin změní, aby odrážela historii strašidelné oblasti.Na příklad se jim může objevit výrazná jizva na obličeji spojená s notoricky známým tyranem, který v oblasti zemřel.|

|56-60|Na dalších 24 hodin se jakýkoli humanoid zabitý v této oblasti rychle rozloží a vstane jako kostra 1k10 minut po smrti.|

|61-65|Během příštích 24 hodin, kdykoli je jakýkoli tvor zraněn, šíří se jeho krev (nebo podobná tekutina) a vytváří krátkou zprávu nebo hrozivý obraz.|

|66-70|Duch obývá jednoduchou nebo vojenskou zbraň jedné postavy, což z ní činí vnímající magický předmět, dokud postava neopustí oblast. Náhodně vygeneruj vlastnosti předmětu jak je popsáno v části „Vnímající předměty“ v \*průvodci Pána jeskyně\*.|

|71-75|Přízračná síla se zjeví jedné postavě v oblasti, což jí umožní položit jednu otázku a obdržet krátkou odpověď jako prostřednictvím kouzla \*předvídání\*. Síla se projevuje jako malé prkénko na desce s písmeny, a píše na zamlžené sklo nebo se rojí hmyz za účelem vytváření zpráv.|

|76-80|Během další noci dostane jedna spící postava v oblasti vizi, jako by byla cílem kouzla \*sen\*. Sen je krátký a znepokojivý, odhaluje určitý prvek historie prostředí a staví postavu na místo někoho, kdo tam utrpěl ponurý osud.|

|81-85|Rakev nebo malý uzavřený prostor v oblasti - možná starožitný box, kamenná mohyla nebo pařez zapečetěný kameny - vyzařuje hmatatelnou zlobu. Při prvním otevření tvor hodí kostkou. Pokud hodí sudé číslo, tvor dostane hrozné vidění a bude se následujících 24 hodin bát všech tvorů. Pokud hodí liché číslo, objeví se avatar smrti a zaútočí, jako by byl vyvolán kartou Lebky z \*balíčku mnoha věcí.\*|

|86-90|Během příštích 24 hodin, kdykoli kterákoli bytost v oblasti znovu získá životy pomocí kouzla, a tato léčivá magie zanechá jizvy. To by mohlo být doprovázeno zvracením (purgning of black bile) černé žluči nebo přízračnou silou, která ze tvora vylétla. Tyto jizvy lze odstranit pouze \*mocným navrácením\* nebo \*přáním.\*|

|91-95|Po 24 hodin se nad mrtvolou nebo hrobem v oblasti vznáší zářivá bludička páry. Je-li bludička vložena do kontejneru, může tvor, který drží nádobu, jednou seslat kouzlo \*zmrtvýchvstání,\* aniž by kouzlo vyžadovalo složky a způsobí, že bludička zmizí. Každý tvor, který se tímto způsobem vrátil k životu, prožívá podivné sny.|

|96-00|Ze stínů vychází tajemná mlha. Tato hustá mlha silně zakrývá vše v kouli o poloměru 10 sáhů kolem jednoho náhodného tvora v oblasti. Jakýkoli tvor, který začíná svůj tah v mlze, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost SO 10 nebo získá 1 úroveň únavy. Tuto únavu nelze odstranit, dokud je tvor v mlze. Kromě toho si tvorové všimnou v mlze znepokojivých obrazů, jako jsou zlověstné ruiny nebo němé siluety prchající před pronásledováteli. Mlhu nelze rozptýlit jakýmkoliv větrem, ale po 1 minutě zmizí.|

#### Zamořená místa

Na mnoha světech biomasa hmyzu radikálně převažuje nad biomasou vyšších organismů. Masová migrace a smrtící druhy hmyzu mohou ohrozit větší stvoření, ale většina hmyzu není ničím jiným, než nepříjemností. Avšak prostřednictvím velkých populačních boomů, magické manipulace, nadpřirozeného růstu, křížení s jinými smrtelnými druhy nebo jiných divných okolností může hmyz přemoci celou oblast. Roje hmyzu se stávají dominantním druhem v dané oblasti, konzumují rostliny a zvířata, vytvářejí propracované úly nebo tunely a zamořují struktury a zemi.

Následující účinky představují oblast zaplavenou hmyzem nebo úly podobných tvorů, pravděpodobně manipulovanou magií, nadpozemskou inteligencí nebo faktory prostředí, aby zamořila oblast v nesčetných počtech a vyhnala celý konkurenční život.

Zvaž hod na tabulku Účinky Zamořených míst, když se stane nějaká z následujících věcí v oblasti:

- Jsou narušeny pavučiny, kukly, úly, mraveniště nebo jiná obydlí hmyzu.

- Tvor napadne v oblasti hmyzí roj nebo malý nebo větší hmyz, například obrovskou stonožku nebo obrovského pavouka.

- Tvor začíná krátký nebo důkladný odpočinek.

\*\*Účinky Zamořených míst\*\*

|d100|Účinek|

|--|--|

|01-05|Intenzivní bzučení nebo skřípavé zvuky naplní oblast po dobu příštích 24 hodin. S výjimkou skutečně kakofonických zvuků mohou tvorové slyšet pouze řeč a zvuky, které vycházejí do vzdálenosti 2 sáhů od nich.|

|06-10|Hromadná migrace hmyzu začíná a vlny všeho drobného hmyzu se plazí po všem v regionu. Tvorové si nemohou v regionu po dobu následujících 24 hodin odpočinout.|

|11-15|Roj bioluminiscenčních mušek se slétávají k jednomu náhodnému tvorovi v oblasti. Na další minutu tvor vrhá slabé světlo v okruhu 2 sáhů, jakýkoli útok proti němu má výhodu, pokud ho útočník vidí, a tvor nemůže těžit z neviditelnosti.|

|16-20|Země praskne a vyhrnou se termiti spolu s desítkami kostí a pokladem dle volby PJ (viz „Náhodný poklad“ v \*příručce Pána jeskyně\*).|

|21-25|Tvor ve tvaru cvrčka se statistikami kočky přiskočí k jednomu náhodnému tvoru a sleduje ho jako láskyplné zvíře po dobu 24 hodin, než uteče pryč.|

|26-30|Shluk slabě zářících housenek 1k4 + 2 se objeví v neobsazeném prostoru do 5 sáhů od skupiny. Každé stvoření, které sní jednu z těchto šťavnatých housenek, získává výhody \*léčivého lektvaru.\*|

|31-35|Nad skupinou letí velká, psychedelicky zbarvená můra, která popráší postavy podivným práškem. Tvorové, přes které můra letí, musí uspět v záchranném hodu na odolnost SO 16 nebo budou zmámení všemi tvory po dobu 1 hodiny.|

|36-45|Tato oblast je zaplněna jemnými pavučinkami, který působí jako obtížný terén.|

|46-50|Téměř všechen povrch je pokryt prázdnými skořápkami podobnými cikádám, které hlasitě křupou, když je na ně šlápnuto, což dává nevýhodu na ověření obratnosti (Nenápadnost) při pohybu přes ně. Skořápky zmizí po 1 hodině.|

|51-55|Ve vzdálenosti 2 sáhů od skupiny se ze země vynoří mohutný nafouklý červ, který praskne a zakryje zemi ichorem na 2 sáhovém čtverci se středem na červu. Tato oblast je ovlivněna kouzlem \*sádlo\* (záchrana SO 13) po dobu 1 minuty.|

|56-60|Země se otevírá pod jedním náhodným tvorem a vznik8 jáma s tekutým písekem (viz. \*příručka Pána jeskyně\*).|

|61-65|Jeden náhodný tvor v oblasti musí uspět v záchranném hodu na odolnost SO 16 nebo chytí chorobu zánět spojivek (viz \*příručka Pána jeskyně\*) od drobných parazitů.|

|66-70|Zemí pokrývají brouci hnědé barvy. Tvorové, kteří se pohybují poloviční rychlostí, než je obvyklá rychlost chůze, mohou brouky ignorovat. Ti, kteří se pohybují rychleji, musí uspět v záchranném hodu na odolnost SO 16 nebo budou otráveni až do začátku svého dalšího kola. Takto otrávené stvoření má sníženou rychlost na 0, protože je překonáno hrozným zápachem rozmačkaného hmyzu. Tvorové, kteří nepotřebují dýchat, v tomto záchranném hodu automaticky uspějí.|

|71-75|Jedna z postav v oblasti musí uspět při záchranném hodu na Moudrost SO 15 nebo bude přeměněna na obřího pavouka, jako by to bylo pomocí kouzla \*proměň\*. Kouzlo trvá l hodinu nebo dokud není rozptýleno.|

|76-80|Jeden náhodný tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Odolnost SO 16, nebo bude mít výbavu napadenou žravou rybenkou domácí. Napadení je objeveno příště, když tvor dokončí krátký nebo důkladný odpočinek. Pokud má tvor nějaký papírový materiál, rybenky zničí jednu náhodnou knihu nebo jiný papírový předmět, který není magický.|

|81-85|Jeden náhodný tvor v oblasti musí uspět v záchranném hodu na odolnost SO 16 nebo se stane hostitelem obzvláště agresivní tasemnice. Infikovaný tvor nemá z jídla žádný užitek, dokud nedostane léčbu, která odstraní nemoc. Tvor imunní vůči chorobám v tomto záchranném hodu automaticky uspěje.|

|86-90|Kousavý roztočové napadájí oblečení tvorů v oblasti. Jakýkoli tvor, který nosí střední nebo těžkou zbroj, má nevýhody při hodech na útok, ověření vlastností a záchranných hodech na příštích 24 hodin.|

|91-95|Drobní pavouci napadají nehlídané věci. Až příště jeden náhodný tvor v oblasti po dokončení důkladného odpočinku oblékne své oblečení nebo zbroj, musí uspět při záchranném hodu na odolnost SO 16 nebo utrpí zranění jedem 11 (2k10).|

|96-00|Bezpočet drobného, krvežíznivého hmyzu zamořuje oblast po dalších 1k6 hodin. Každou hodinu musí každá bytost v dané oblasti uspět v záchranném hodu na odolnost SO 10 nebo získají 1 úroveň únavy. Hmyz neovlivňuje tvory, které jsou imunní vůči nemocem.|

#### Zrcadlová zóna

Zrcadlová zóna nastává tam, kde se sbíhají sférické a magické energie a vytvářejí místo odrazů. Tvorové, předměty a energie odrážejí, lámou, duplikují nebo jsou transportováni jinam. Taková místa vznikají vniknutím teoretizované Sféry zrcadel na Materiální sféru nebo tam, kde mocná magie ovládající přechod, ochranu nebo věštění měla neočekávané výsledky.

Zvaž hod na tabulku Účinky Zrcadlové zóny, když se stane nějaká z následujících věcí v oblasti:

- Tvor rozbije zrcadlo.

- Tvor použije teleportační magii.

- Objeví se iluze.

- Tvor ztělesňuje jiného tvora.

\*\*Účinky Zrcadlové zóny\*\*

|d100|Účinek|

|--|--|

|01-06|Tvorové v této oblasti začnou po dobu následujících 24 hodin zobrazovat jiné než vlastní rysy. Během této doby mají zasažení tvorové výhodu v hodech na Charismu (Klamání) a ověření vlastností provedených za účelem přestrojení se.|

|07-12|Kouzlo \*klamný prostor\* (s výjimkou SO 15) ovlivňuje přirozený terén oblasti a mění ho na jiný druh terénu (volba PJ).|

|13-18|Jeden náhodný tvor v této oblasti získává výhody kouzla \*mihotání\* po dobu 1 minuty a třpytí se překrývajícími se rozbitými odrazy.|

|19-24|Tvorové v oblasti nevrhají odrazy. Ověření moudrosti (Vhled) provedené proti těmto tvorům mají nevýhodu a tvorové mají nevýhodu při ověření Charismy (Přesvědčování) prováděných proti každému, kdo si všimne jejich neexistujících odrazů. Když opustí oblast, tvorové znovu získají své odrazy a účinek skončí.|

|25-34|Odrazy 1k4 tvorů v oblasti vylezou ze zrcadel a zaútočí. Odrazy jsou dvourozměrné, třpytivé verze tvorů, které je vrhají. S odrazy zacházej jako se \*\*stíny\*\*, které jsou víly místo nemrtvých a zranitelné vůči zářivému zranění místo drtivého.|

|35-40|Jedna postava v oblasti získá výhodu kouzla \*zrcadlový obraz\*. Vytvořené obrazy se někdy pohybují nebo hovoří ze své vlastní vůle.|

|41-46|Na dalších 24 hodin přitahují některá zranění způsobená v oblasti spektrální úlomky skla, které způsobují další zranění. Jakýkoli tvor, jiný než konstrukt nebo nemrtvý, zasažený útokem, který způsobí bodné nebo sečné zranění, začne krvácet a ztrácí lk4 životů na začátku každého svého tahu. Pokud je krvácející tvor zasažen jiným takovým útokem, krvácení se zvýší o lk4. Kterýkoli tvor může použít akci k ovázání rány pomocí úspěšného ověření na Moudrost SO 10 (Lékařství). Krvácení se také zastaví, pokud cíl dostane magické uzdravení.|

|47-52|Zrcadla a další vysoce reflektivní povrchy umožňují magický transport v dané oblasti. Každý tvor, který se dotkne svého odrazu v objektu, který nemá na sobě nebo nenese, může okamžitě seslat kouzlo \*mlžný krok\*, který nevyžaduje žádné suroviny.|

|53-58|Jedna postava může seslat kouzlo \*sledování\* (záchrana SO 17) jednou během příštích 24 hodin, což nevyžaduje žádné suroviny, ale potřebuje zrcadlo nebo jinou reflektivní plochu.|

|59-64|Kůže jednoho náhodného tvora v této oblasti se na následujících 24 hodin stane stříbrnou a reflektivní. Co se týče doby trvání, tento tvor má výhodu v záchranných hodech proti kouzlům a kouzelné útoky mají proti tomuto tvoru nevýhodu.|

|65-70|Dlouhý meč nebo krátký meč s čepelí ze zubatého zrcadla se objeví v neobsazeném místě do 12 sáhů náhodného tvora v oblasti. Zbraň je \*zraňující meč\* (viz \*příručka Pána jeskyně\*). Pokud nositel zbraně hodí 1 nebo 20 na útočný hod pomocí zbraně, zbraň se rozbije a po tomto útoku je zničena.|

|71-76|Po dalších 24 hodin, když kdokoli v oblasti zasáhne tvora s hodem na útok a způsobí mu zranění, musí útočník uspět v záchranném hodu na charismu SO 13 nebo utrpí silové zranění rovné polovině způsobeného zranění.|

|77-82|Dva třpytivé, vertikální, reflektivní disky energie se objeví v neobsazeném prostoru oblasti po dobu 1 minuty. Každý z nich má průměr 6 stop a vznáší se 1 stopu nad zemí. Jeden se objeví v neobsazeném prostoru do 6 sáhů od skupiny. Jakýkoli tvor, který projde diskem, se okamžitě objeví do 1 sáhů od druhého disku nebo na nejbližším neobsazeném prostoru.|

|83-88|Až příště jedna postava ve skupině uvidí svůj odraz v oblasti, tento odraz ožíje začne se svým protějškem hovořit. Odpoví na jednu položenou otázku, jako by tvor vrhl kouzlo \*věštění\*. Po zodpovězení otázky se odraz vrátí do normálu.|

|89-94|Vznášející se střepy rozbitých zrcadel víří oblastí a na 1 minutu před zmizením odrážejí tvory a místa, která nejsou přítomna. Pokud při hodu iniciativy padne 20 (prohraje všechny remízi) střepy provedou útok zbraní na dálku (+6 k zásahu) proti jednému náhodnému tvorovi v oblasti. Při zásahu cíl utrpí 10 (3k6) zranění.|

|95-00|Duplikát jednoho náhodného tvora v oblasti se objeví v neobsazeném prostoru do 6 sáhů od tohoto tvora. Vzhled duplikátu, herní statistiky a vybavení jsou identické s tvorem, kterého duplikuje. Duplikát okamžitě zaútočí na tvora a snaží se ho zabít. Pokud duplikát zemře, roztříští se s veškerým svým vybavením na střepy zrcadla. Pokud duplikát nezabije tvora do 1 hodiny, duplikát zmizí.|

#### Psychická rezonance

V oblasti psychické rezonance vyvolává magie na tvory a předměty podivné účinky. Tyto projevy pocházejí ze silných emocí kombinovaných s použitím magie nebo z přítomnosti psionických tvorů.

Zvaž hod na tabulku Účinky Psychické rezonance, když se stane nějaká z následujících věcí v oblasti:

- Tvor prodělá silný emocionální zážitek.

- Tvor utrpí psychické zranění větší než je jeho hodnota Odolnosti.

- Tvor je stane zmámeným nebo vystrašeným.

- Tvor zažije telepatickou komunikaci.

\*\*Účinky Psychické rezonance\*\*

|d100|Účinek|

|--|--|

|01-06|Jeden náhodný tvor v této oblasti získá schopnost seslat kouzlo \*odhal myšlenky\* (záchrana SO 13) jednou během příštích 24 hodin, což nevyžaduje žádné suroviny. Inteligence je sesílací vlastnost tohoto kouzla.|

|07-12|Jeden náhodný tvor v této oblasti bude na následujících 24 hodin ovlivněn kouzlem \*ukryj mysl\*.|

|13-18|Po dobu 1 minuty a při hodu iniciativy padne 20 (prohraje všechny remízi) jsou drobné a malé předměty v oblasti, které nejsou nošeny nebo přenášeny, hozeny neviditelnou silou. Jeden náhodný tvor v oblasti musí uspět v záchranném hodě na obratnost SO 15 nebo utrpí vrženými předměty 2k4 drtivé zranění.|

|19-24|Vzpomínky se stanou ostrými a jasnými po dobu 1 hodiny. Během této doby si přidá každý tvor v oblasti dvojnásobný bonus zdatnosti ke ověření inteligence prováděným za účelem vzpomenutí si na informace.|

|25-34|Bolesti hlavy a krvácení z nosu trápí humanoidy v oblasti, což dává nevýhodu na ověření na Moudrost (Vnímání) po dobu 1 hodiny.|

|35-40|Psychická síla roste v mysli jednoho náhodného tvora v oblasti. V následující minutě může tvor použít bonusovou akci k magickému útoku na mysl jiného tvora, kterého vidí. Cíl musí uspět při záchranném hodu inteligence SO 14 nebo utrpí psychické zranění 4k10.|

|41-46|Číhající obavy se stávají nočními můrami. Každá bytost, která dokončí krátký nebo důkladný odpočinek v oblasti, musí uspět v záchranném hodu na moudrost SO 10 nebo nezíská žádnou výhodu po dokončení zbytku odpočinku.|

|47-52|Po dobu 1 hodiny získává každá bytost v oblasti schopnost telepaticky komunikovat s jakoukoli bytostí, kterou vidí do vzdálenosti 12 sáhů. Pokud cíl rozumí jakémukoli jazyku, může reagovat telepaticky.|

|53-58|Jeden náhodný tvor v oblasti vycítí přítomnost myslí v své blízkosti po dobu 1 hodiny. Po celou dobu získává tento tvor výhodu v ověření na moudrost (Vnímání), k najití dalších tvorů do 24 sáhů od něho, dokonce i tvory za úplným krytem.|

|59-64|Tvorové v oblasti trpí nesouvislými myšlenkami a obtížemi soustředit se po dobu 1 hodiny. Po celou dobu mají tvorové nevýhodu při ověření inteligence a při záchranném hodu na odolnost, aby udrželi koncentraci na kouzla.|

|65-70|Jeden náhodný tvor v oblasti uslyší ve své mysli podivné šeptání. Šeptání jsou fragmenty myšlenek od ostatních tvorů v okolí. Tvor má výhodu při ověření moudrosti (Vhled) po dobu 1 hodiny.|

|71-76|Jeden náhodný tvor v této oblasti získá schopnost seslat kouzlo \*telekineze\* (záchrana SO 15) jednou během následujících 24 hodin, což nevyžaduje žádné složky. Inteligence je sesílací schopnost tohoto kouzla.|

|77-82|Myšlenky v této oblasti přitahují okolní psychickou energii a vytvářejí ochranná pole okolo myslí tvorů. Tvorové v této oblasti získávají odolnost proti psychickému zranění na další hodinu.|

|83-88|Po dobu 1 minuty pokud při hodu iniciativy padne 20 (prohraje všechny remízi) musí jeden náhodný tvor v oblasti uspět při záchranném hodu SO 15 na inteligenci nebo utrpí psychické zranění 2k6.|

|89-94|Soucit a radost naplňují mysl jedné náhodné bytosti v oblasti po dobu 1 minuty. Po celou dobu má tato bytost výhodu v záchranných hodech na inteligenci, moudrost a charisma a nevýhodu na útočné hody.|

|95-00|Mysl každého zvířete v oblasti je zaplavena psychickou energií. Tato energie způsobí, že skóre inteligence každého zvířete se stane 10, pokud již nebylo vyšší, a zvíře získá schopnost plynně mluvit obycně a Sylvansky. Tyto změny jsou trvalé.|

<Card>

\*Probuď cokoli\*

Legendy naplněné přírodními silami a pozemskými předměty, které získávají humanoidní vlastnosti, aby vedly nebo zmátly hrdiny: sochy, které zpívají, zvířata, která šeptají tajemství, mraky, které mluví jejich myslí. Zatímco příšery jako elementály, galeb duhr a treants představují přírodní síly přivedené k životu, ne každý chatrný kámen nebo bystrý proud potřebuje statický blok. Možná vaše dobrodružství vezmou párty do země, kde rostliny mluví volně, nebo do prokleté říše, kde zkamenělé duše prosí o pomoc. Necítíte se omezeni možnostmi v Monster Manual nebo omezením kouzla animovaných objektů, pokud chcete svému příběhu vdechnout další život. Naplnění čarodějnické pevnůstky mumláním relikvií, divoký les s odposlouchávací vegetací nebo chrám boha nebe s ptačími sbory dělá toto místo obzvláště nezapomenutelným. Kouzla, jako je oživit předmět, probudit se, mluvit se zvířaty, mluvit s rostlinami a podobně, poskytují návod, jak oživit běžné bytosti a předměty.

</Card>

#### Rozmotaná magie

Zdroj magie je v této oblasti poškozený nebo zkažený. Magie je nepředvídatelná a podivné výsledky nastanou, když tvor vrhne kouzlo. Takové oblasti vznikají, když se silné rituály pokazí (nebo pokud uspějí, v případě nebezpečných a ničivých akcí), v důsledku kataklyzmatických magických bitev nebo kde byl zničen artefakt. Zvaž hod na tabulku Účinky rozmotané magie, když v oblasti nastanou následující okolnosti:

- Jakákoli nabytí, která jsou použita magickými předměty.

- Je použita pozice kouzla první nebo vyšší úrovně.

- Drak, víla, nebo elementál nebezpečnosti 5 nebo vyšší zemře.

\*\*Účinky Rozmotané magie\*\*

|d100|Účinek|

|--|--|

|01-05|Všechny magické předměty v této oblasti dočasně ztrácejí své magické vlastnosti, protože po dobu 1 hodiny se stávají nekouzelnými. Artefakty nejsou ovlivněny. Když předměty znovu získají své kouzlo, obnoví se sladění tvora na tyto předměty.|

|06-10|Tato oblast se na 1 hodinu stane zónou mrtvé magie. Po celou dobu je celá oblast ovlivněna kouzlem \*antimagické pole\*.|

|11-15|Jeden náhodný tvor v oblasti musí uspět v hodu na záchranu obratnosti SO 15, nebo bude na 1 minutu uzavřen v \*Otilukově nepoddajné kouly\*.|

|16-20|Jeden náhodný tvor v oblasti, který použil pozici na kouzla, získal jednu použitou pozici kouzla na náhodné úrovni.|

|21-25|Světla magické energie blikají oblastí po dobu 1 minuty. Po celou dobu trvání každé kolo pokud při hodu iniciativy padne 20 (prohraje všechny remízi) jeden náhodný tvor v oblasti utrpí zranění 2k4 typ zraněníu k6: 1, kyselina; 2, chladné; 3, oheň; 4, síla; 5, blesk; nebo 6, hrom.|

|26-30|Jedna z postav v oblasti musí uspět při záchranném hodu moudrosti SO 15, nebo bude přeměněn na \*mihotavého psa\*, jako by to bylo pomocí kouzla \*proměň tvora\*. Kouzlo trvá 1 hodinu nebo dokud není rozptýleno.|

|31-35|Jeden náhodný tvor v oblasti, který má pozice pro kouzla, spotřebuje jednu pozici pro kouzla na libovolné úrovni v neškodné sprše jisker a zvuků.|

|36-40|Veškerý oheň v této oblasti zmrzne na led, který vydává modré světlo stejné jako osvětlení, které běžně poskytuje. Kromě toho oblast 1 den vyzařuje extrémní chlad (viz. \*Průvodce Pána jeskyně\*).|

|41-45|Jeden náhodný tvor v oblasti s pozicemi pro kouzla se na 1 hodinu stane ústředním bodem okolní magie. Na konci každého tahu tvora musí ostatní tvorové ve vzdálenosti 2 sáhů od něho uspět v záchranném hodu na obratnost proti SO záchranně kouzla sesílatele nebo utrpí 1k6 silové zranění.|

|46-50|Kouzlo \*planoucí koule\* (záchrana SO 15) se spontánně aktivuje v neobsazeném prostoru do 1 sáhu od skupiny. Pokud při hodu iniciativy padne 20 (prohraje všechny remízi) se koule pohybuje 6 sáhů směrem k nejbližšímu tvorovi. Koule zmizí po 1 minutě.|

|51-55|Jednoduché nebo vojenské zbraně v oblasti, které nejsou kouzelné, praskají silou. Na 1 hodinu se z nich stanou magické zbraně, které poskytují bonus +1 k hodům na útok a zranění s těmito zbraněmi.|

|56-60|Vířivá energie obklopuje jednoho náhodného tvora v oblasti po dobu 24 hodin. Po dobu trvání tvor získává odolnost vůči zranění silou a jeho rychlost se sníží o 2 sáhy.|

|61-65|Každá postava v oblasti se zničehonic naučí nějaké kouzlo. Postava se naučí jeden kouzelnický trik dle výběru postavy a zná ho po dobu 1k8 dní.|

|66-70|Jeden náhodný tvor v této oblasti jiskří světlo po dobu 1 hodiny. Po celou dobu tvor magicky vrhá jasné světlo v okruhu 2 sáhů a slabé světlo na další 2 sáhy. Navíc každý tvor, kterého se dotkne (vyžaduje úder beze zbraně, pokud cíl není ochotný), utrpí zranění 1k6 silou.|

|71-75|Bleskové oblouky šlehají v 1 sáh široké linii mezi dvěma tvory v oblasti, kteří jsou od sebe do 6 sáhů a nejsou za úplným krytem. Každý tvor v linii (včetně těch dvou) musí provést záchranný hod na Obratnost SO 13, přičemž při neúspěšném hodu utrpí bleskové zranění 4k6 nebo při úspěšném hodu poloviční zranění.|

|76-80|Kouzlo \*otoč gravitaci\* (záchrana SO 18) se aktivuje na 1 minutu, soustředěné na zemi pod jedním náhodným tvorem v oblasti.|

|81-85|Pokud při hodu iniciativy padne 20 (prohraje všechny remízi) musí dva náhodní tvorové v oblasti provést záchranný hod na Charismu SO 15. Pokud se jakýkoliv hod nepodaří, tvorové se magicky teleportují a vymění si místa. Pokud se oba hody podaří, neteleportují se.|

|86-90|Jeden náhodný tvor v oblasti láme kouzla po dobu l hodiny. Kdykoli kdokoli do vzdálenosti 4 sáhů od tvora vrhne kouzlo, musí sesílatel uspět v záchranném hodu SO 15 pomocí své schopnosti sesílání kouzel, nebo kouzlo zmizí bez účinku. Pozice kouzla, nabití nebo použití schopnosti, které kouzlo umožnilo, je vyčerpáno.|

|91-95|Během následujících 24 hodin, když tvor v oblasti poprvé zacílí na jiného tvora pomocí kouzla, musí sesílatel pomocí své sesílací vlastnosti provést záchranný hod SO 11. Při neúspěšném hodu se kouzlo místo toho zaměří na sesílatele. Při úspěšném hodu kouzlo funguje normálně. Tento účinek poté končí.|

|96-00|Jeden náhodný tvor v oblasti může zničehonic seslat kouzlo jednou \*přání\*, během následující minuty. Pokud jsi tento účinek za posledních 24 hodin již hodil, opakuj hod.|

### Magické úkazy

Magie má schopnost učinit i ta nejpokojnější přirozená místa nepředvídatelnými. Ať už jsou důsledkem magických katastrof, nadpozemských vlivů nebo nexusů nevysvětlitelných sil, následné účinky se pohybují od rozmarných až po smrtících.

#### Podivné bouřky

Když se magické proudy zachytí uprostřed větru a mraků, mohou nastat podivné bouřky.

\*\*Kůži strhávající vítr.\*\* Nadpřirozeně silné větry - podobné těm ze sfér, jako je Pandemonium nebo Minethys, třetí vrstva Carceri - mohou vytvořit kůži strhávající větry. Kůži strhávající vítr je intenzivní písečná bouře, která kromě písku nebo drti shromažďuje i velké kameny a další úlomky. Oblast v bouři je silně zakryta a tvorové vystaveni bouři utrpí 1k4 sečné zranění na začátku každého ze svého tahu. Pouze značný kryt nebo přístřešek nabízí ochranu před řezavou drtí.

Kůži strhávající vítr zanechá za sebou 4k6 stop písku nebo úlomků. Úspěšné ověření inteligence SO 15 (Mystika) nebo (Příroda) nebo ověření moudrosti (přežití) umožňuje postavě rozpoznat vichřici 1 minutu před tím, než udeří, což poskytuje čas na hledání úkrytu. Kůži strhávající vítr obvykle trvá 1k4 x 10 hodin.

\*\*Ohnivá bouře.\*\* Sazovité bouřkové mraky prostoupené červenými a oranžovými blesky uvolňují záplavu ohnivých kapiček. Každý tvor chycený v hořícím dešti utrpí na začátku každého ze svých tahů zranění ohněm 2k6. Kapičky zapalují jakékoli hořlavé předměty, které nejsou oblečeny ani neseny; jinak kapičky okamžitě vyhasnou. Kouř, saze, praskání a slabý řev bouře znevýhodňují ověření moudrosti (vnímání) a útoků na dálku.

Plamenná bouře obvykle trvá 2k4 minut, ačkoli vznikající bouřková oblaka mohou přetrvávat několik dní a vytvářet více plamenných bouří.

\*\*Nekrotická vichřice.\*\* Bouřky naplněné esencí smrti se valí s temnými mraky, které se projevují šklebícíma se lebkami a kostnatými bílými blesky. Jakýkoli tvor vystavený bouři, který není výtvorem nebo nemrtvým, musí na konci každé minuty uspět v záchranném hodu na konstituci SO 13 nebo utrpí nekrotické zranění 3k6.

Tvor, který zemře v nekrotické bouři, povstane o 1k10 minut později jako kostra nebo zombie (dle vašeho výběru).

Nekrotická vichřice trvá 1k4 hodiny a ponechá plodiny uschlé a studny nepitelné po dobu dalších 4 dnů po jejím průchodu.

\*\*Thrymovo vití.\*\* Tyto kosti mrazící vánice pohánějí zeď větru a sněhu jako živý ledovec. Bouře vytváři extrémní chlad (viz Průvodce Pána jeskyně). Kvůli kvílejícímu větru a hustým modrobílým ledovým vločkám je oblast v bouři silně zahalená a útočné hody na dálku a ověření moudrosti v ní provedené mají nevýhodu.

Jakýkoli tvor vystavený bouři na začátku svého tahu utrpí chladné zranění 2k6 a nemůže získat životy, dokud nebude alespoň 1 hodinu v teplém prostředí. Tvor, který zahyne v bouři, zmrzne. Tvorové, kteří jsou imunní vůči poškození chladem, jsou imunní vůči účinkům bouře a mohou v ní normálně vidět.

Thrymovo vití většinou trvá 2k10 hodin.

#### Ozvěny emocí

Místo se občas stane naplněno silnými emocemi těch, kteří tam kdysi přebývali, pracovali, oslavovali nebo trpěli. Oblasti s emocionálními ozvěnami jsou obvykle spojeny s jednou společnou emocí, jako je radost nebo smutek. Taková plocha může být malá jako místnost v domě nebo velká jako les. Jednou za den, pokud tvor v dané oblasti vyjádří i ten nejslabší náznak této převládající emoce, se země pokusí toho tvora držet a inspirovat ho, aby vytvořil více pocitů svázaných touto s emocionální ozvěnou. Tvor je cílem kouzla sugesce (SO 16) s úmyslem přimět jej zdržet se v této oblasti a provést čin související se související emocí. Účinek trvá 24 hodin.

Následující seznam uvádí některé z nejběžnějších emocionálních ozvěn, kde se obvykle objevují a jak obvykle ovlivňují tvory:

\*\*Odvaha:\*\* Objevuje se na bojištích a v kaňonech a povzbuzuje tvora, aby vykřikoval své skryté pravdy a předvádl svá největší vítězství.

\*\*Pochyby:\*\* Objevuje se kolem útesů nebo pouští a nutí tvory váhat, nedůvěřovat svým schopnostem šplhat nebo uniknout ze svých současných potíží.

\*\*Strach:\*\* Objevuje se v jeskyních a ruinách, a drtí tvory hrůzou a nutí je dát najevo svůj nejhlubší strach.

\*\*Nenávist:\*\* Objevuje se v sopečných oblastech a provokuje tvory, aby křičely a ničily věci.

\*\*Inspirace:\*\* Objevuje se kolem památníků nebo přírodních divů, což způsobuje, že tvorové vytvářejí umělecká díla na těchto místech a jsou jimi posedlý.

\*\*Radost:\*\* Objevuje se v lesích nebo kvetoucích polích, inspiruje tvory k tanci, relaxaci a zpívání.

\*\*Láska:\*\* Objevuje se podél pláží nebo sadů a povzbuzuje tvory, aby ostatním vyznávaly lásku a donekonečna vyprávěly o svých oblíbených věcech.

\*\*Zármutek:\*\* Objevuje se v ruinách a bažinách, zejména kolem tekutého písku, a zaplavuje tvory vzlykáním a vyznáním lítosti.

#### Očarované prameny

Kouzelné prameny překypují zázračnou vodou, ať už čerpají z magických zdrojů ukrytých pod povrchem nebo jsou požehnány tajemnými bytostmi. Ti, kdo tato mystická místa najdou, se mohou koupat nebo napít z těchto tůní a dočasně získat určitou míru magie těchto vod. Nejrůznější ochránci nebo chtiví strážci mohou číhat kolem těchto míst. odhánět cizí lidi nebo požadovat hodnou odměnu. za přístup k mystickým vodám.

Zatímco mnoho kouzelných pramenů nese požehnání. divokých bohů nebo bájných bytostí, některé jsou poskvrněné. Tyto mohou být vody, které byly kdysi dávno znečištěny ichorem zlé bytosti. Stejně jako u nedotčených očarovaných pramenů, lidé taková poskvrněná místa vyhledávají, ať už jde o prameny aby je očistili, nebo aby si nárokovali jejich nečistou moc.

Bez ohledu na to, zda je pramen čistý, nebo poskvrněný, bytosti se mohou potřebovat napít vody, aby zažily účinky pramene, jednoduše se vody dotknout, nebo se v něm po dobu jedné minuty koupat, aby se spustil účinek.

Stáčením vody z očarovaného pramene do lahví se odstraní její magické účinky. Pokud se nejedná o speciální láhev. požehnanou tím, jenž pramen očaroval.

\*\*Účinky Očarovaného pramene\*\*

|d12|Účinek|

|--|--|

|1|Každý tvor, který se dotkne vody tohoto pramene nebo se jí napije, se cítí požehnaný. Stvoření získá výhody kouzla \*požehnání\* na 1 hodinu.

|2|Koupáním v prameni pokrývá tvora zářícím zlatým peřím. Dokud na sobě tvor nemá zbroj, peří mu dává bonus +1 k OČ. Peří zmizí po l d4 dnech.

|3|Tvor, který se dotkne vody z tohoto pramene nebo se jí napije, dostane ohromnou touhu zpívat. Každá věta, kterou tvor pronese po následujících 24 hodin, zní lyricky nádherně, což mu poskytuje výhodu při všech kontrolách Charismatu.

|4|Koupel v prameni poskytuje tvorovi výhody kouzla \*mocné navrácení\*. Vedlejším účinkem je, že kůže, vlasy a oči tvora získají na ld4 dní třpytivě zlatou barvu.

|5|Koupel v prameni poskytuje tvorovi výhody kouzla \*pavoučí šplh\* po dobu 24 hodin.

|6|Tvoru, který se dotkne vody tohoto pramene nebo se jí napije, naroste ocas jeho oblíbeného zvířete. Ocas není pod kontrolou tvora; pohybuje se nebo reaguje na emoce. Po 24 hodinách ocas zmizí.

|7|Každý tvor s inteligencí 6 nebo vyšší, který se dotkne vody tohoto pramene nebo se jí napije, získá výhodu při kontrole Moudrosti (vhled) a může jednou seslat kouzlo \*odhal myšlenky\*, které nepotřebuje žádné složky. Účinky pramene vyprchají buď po použití kouzla, nebo po 24 hodinách, podle toho, co nastane dříve.

|8|Koupání v prameni způsobí, že z hlavy tvora vyroste 1k1O květů. Květy krásně voní a každý den obnovují svou vitalitu a vůni. Po sedmi dnech květy zmizí.

|9|Tvor, který se dotkne vody tohoto pramene nebo se jí napije, vyrostou 1k4 oční stonky. Tyto oční stonky umožňují tvoru vidět do všech směrů a poskytují mu výhodu při kontrolách Moudrosti (Vnímání), které jsou závislé na zraku. Oční stonky zmizí po 1k4 dnech.

|10|Koupání v prameni způsobuje, že hlas tvora zní zlověstně. Po následujících 24 hodin poskytuje hlas tvora výhodu při kontrole Charisma (zastrašování) a nevýhodu při kontrole Charisma (klamání) a Charisma (přesvědčování).

|11|Tvoru, který se dotkne vody z tohoto pramene nebo se jí napije, narostou oslí uši. Tyto uši poskytují tvorovi výhodu při kontrolách Moudrosti (Vnímání), které jsou závislé na sluchu. Uši zmizí po 1k4 dnech.

|12|Koupání v prameni způsobí, že se tvorovi na čele objeví třetí oko. Oko mu umožní pravdivé videní do vzdálenosti 12 sáhů. Po 24 hodinách oko zmizí.

#### Magické houby

Houby mohou být smrtící, chutné nebo obojí. Některé z nich mají magické vlastnosti, zejména ty, které rostou v oblastech prosycených mystickou energií, jako je Podtemno a Vílí divočina.

Bytosti zběhlé v vlastnostech Lékařství, Příroda nebo Přežití se mohou vyznat v tématu hub, zejména těch magických, protože jejich blahodárné účinky mohou zachránit život nebo propůjčit neobvyklé schopnosti. Když se však setkají s neznámou odrůdou houby, může jeji vlastnosti identifikovat a určit pouze odborník.

Účinky konzumace takové houby určíte hodem na tabulce Účinky magických hub.

\*\*Účinky Magických hub\*\*

|d10|Účinek|

|--|--|

|1|Kůže tvora se zbarví do neobvyklé barvy. Hoď k4: 1, fialová se žlutými skvrnami; 2, jasně oranžová s tygřími pruhy; 3, rosničkově zelená s červenými skvrnami; 4, horká růžová se žlutými skvrnami. Tato změna je trvalá, pokud není odstraněna kouzlem \*mocné navrácení\* nebo podobným kouzlem.

|2|Tvor získá efekt zvětšení nebo zmenšení. (50 % šance na jeden z nich) \*zvětšení nebo zmenšení\* kouzla po dobu 1 hodiny.

|3|Tvor si obnoví 5k8 + 20 životů.

|4|Hlasově umí jen kdákat a kdákat jako kuře. Tvor také rozumí kuřatům a dokáže s nimi mluvit. Tato kletba trvá 1 hodinu, pokud není ukončena kouzlem \*sejmi kletbu\* nebo podobným kouzlem.

|5|Tvor rozumí a mluví všemi jazyky po dobu 1k4 dní.

|6|Tvor získá výhody kouzla \*telepatie\* na příštích 24 hodin.

|7|Tvor získá výhody kouzla \*mluv s rostlinami\* na 8 hodin.

|8|Tvor okamžitě sesílá kouzlo \*zastav čas\*, které nepotřebuje žádné složky. Odolnost je pro toto kouzlo sesílací schopností.

|9|Tvor okamžitě sesílá kouzlo \*odhal myšlenky\*, které nepotřebuje žádné složky. Odolnost je pro toto kouzlo sesílací schopností.

|10|Z očí a uší tvora se vyvalí magická mlha, která po dobu 1 hodiny působí jako kouzlo \*oblak mlhy\*, který se soustředí na tvora a pohybuje se s ním.

#### Kolonie mimiků

Mimikové napodobují terén a vybavení pro lov potravy. Vzácné exempláře rozvíjejí hlubší porozumění světa a dokáží komunikovat s ostatními tvory. Ve velmi vzácných případech se objevují skupiny těchto tvorů sdružují a vytvářejí kolonie. Tito spojení mimikové spolupracují a vytvářejí větší předměty, které by osamocený mimik nedokázal napodobit. A kolonie mimiků může společně vytvářet budovy, mosty, krystalické útvary, skalní stěny, sochy a další. téměř cokoli, co si přeje. Objevující se celé vesnice z ničeho nic, mohou být složeny z mimiků!

\*\*Mimická komunikace.\*\* Členové kolonie si osvojí telepatii a schopnost mluvit. V okruhu 10 mil od kolonie může každý mimik telepaticky komunikovat s ostatními tvory v okruhu 120 stop od něj a dokáže plynule mluvit obecným a temnobecnou řečí (nebo dvěma dalšími jazyky podle volby PJ). Potomci kolonie získávají tyto schopnosti vrozenou cestou a mohou je používat i mimo kolonii, jak je uvedeno v bloku statistik nedospělých mimiků.

\*\*Konfrontace s kolonií.\*\* Primární úkol kolonie mimiků je přežití: pokud je ohrožena silou, kterou mimikové nemohou překonat, jsou ochotni vyjednávat. Kolonie mimiků se naučily, že dobrodruzi, které nemohou porazit, mohou být podplaceni informacemi o blízkých bytostech nebo místech, ukrytým pokladem (který si kolonie získala z předchozího "jídla"), nebo dokonce jedním z vlastních mláďat.

<Card>

\*\*Ocelový obránce\*\*

Drobná obluda (Tvaroměnec)

\*\*Obranné číslo\*\* 11

\*\*Životy\*\* 7 (2k4 + 2)

\*\*Rychlost\*\* 2 sáhy, šplhání 2 sáhy

|SIL|OBR|ODL|INT|MDR|CHA

|--|--|--|--|--|--|

|1 (-5)|12 (+1)|13 (+1)|10 (+0)|13 (+1)|10 (+0)

\*\*Vlastnosti\*\* Nenápadnost +3

\*\*Imunity vůči zraněním\*\* jedová

\*\*Imunity vůči stavům\*\* sražený

\*\*Smysly\*\* vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

\*\*Jazyky\*\* Obecná, temnobecná řeč, telepatie 24 sáhů

\*\*Nebezpečnost\*\* 0 (10 XP) \*\*Zdatnostní bonus (ZB)\*\* +2

\*\*Falešný vzhled (Použe předměty).\*\* Zatímco mimik zůstává nehybný, je od běžného předmětu nerozeznatelný.

\*\*Pavoučí šplh.\*\* Mimik může šplhat po obtížných površích, včetně stropů vzhůru nohama, aniž by musel provádět kontrolu vlastnosti.

\*\*Akce\*\*

\*\*Kousnutí.\*\* \*Útok na blízko zbraní\*: +3 na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. \*Zásah\*: 1 bodné zranění + 2 (1k4) kyselinové zranění.

\*\*Změna podoby.\*\* Mimik se přemění v objekt nebo se vrátí do své pravé, amorfní podoby. Jeho statistiky jsou v každé formě stejné. Jakékoli vybavení, které má na sobě nebo u sebe, se neproměňuje. Pokud zemře, vrátí se do své pravé podoby.

</Card>

Pokud je přežití kolonie ohroženo a domnívá se, že má šanci přežít boj, může využít svou kombinovanou sílu pomocí speciálních akcí v doupěti. Při iniciativě 20 (prohrává remízu) kolonie mimiků použije akci doupěte, která způsobí jeden z následujících efektů; kolonie nemůže použít stejný efekt dvě kola po sobě:

- Kolonie mimiků si vybere až tři tvory v okruhu 60 sáhů. Každý cíl musí uspět v záchranném hodu na sílu SO 15, jinak se jeho rychlost sníží na 0 až do iniciativy 20 v následujícím kole, kdy cíl je zachycen kusy prostředí. Pokud cíl neuspěje v záchranném hodu o 5 nebo více, je místo toho po tuto dobu zadržen.

- Kolonie mimiků použije akci Pomoc a pomůže vybranému tvorovi v okruhu 60 sáhů.

- Kolonie mimiků si vybere až tři tvory. v okruhu 60 sáhů od ní. Každý cíl musí uspět v záchranném hodu obratnosti SO 15, jinak utrpí zranění 13 (3k8) zranění kyselinou, protože na povrchu prostředí se objeví otvory v a vypustí žíravé sliny.

- Mimická kolonie si vybere krychli z nemagického neživého materiálu, která je s ní ve fyzickém kontaktu. Krychle může mít na jedné straně až 3 sáhy. Kolonie tento materiál přetvoří, jak se jí zlíbí. Tato proměna trvá 1 hodinu.

Při určování obtížnosti střetnutí s nepřátelskou kolonií mimiků považujte tuto kolonii za jednoho dalšího tvora s náročností 2.

#### Prvotní ovoce

Na divokých místech oplývajících silou přírody, v zahradách pečlivě udržovaných výstředními čaroději a v požehnaných hájích zasažených božskou prozřetelností mohou rostliny někdy přinášet plody plné prvotní magie. Ne každá rostlina nesoucí plody v sobě uchovává tuto magii, ale ty, které ji mají, nesou zjevné známky: jejich barvy jsou živější nebo se náhodně mění, jejich pokožka se třpytí na světle nebo září ve tmě, vyzařuje z nich jemné hučení nebo jsou zvláštní na dotek.

Plodící rostlina, která je prodchnutá magií, může každý týden vyprodukovat 1k6 kusů prvotních plodů. Prvotní ovoce zůstává silné po dobu 1 týdne, poté ztrácí své magické vlastnosti, ale zůstává jedlé.

Za akci může tvor sníst kus prvotního ovoce a získat jeho účinky. Toto ovoce lze vymačkat do šťávy nebo uvařit do pokrmu a zachovává si svou magii. Vyberte si účinek nebo hoďte na tabulce Účinky prvotního ovoce, abyste určili, co se stane po konzumaci kousku tohoto ovoce. Kouzlo \*identifikace\* nebo podobné kouzlo odhalí blahodárný účinek ovoce před jeho snědením, ale neodhalí prokletí nebo vedlejší účinky.

\*\*Účinky prvotního ovoce\*\*

|d8|Účinek|

|--|--|

|1|Tvor získá zpět 3k8 + 4 životů a jeho kůže vyzařuje jasné světlo v okruhu 1 sáhu a slabé světlo v okruhu dalšího 1 sáhu po dobu 1 hodiny.

|2|Tvor pocítí příliv síly. Po dobu 1 hodiny má tvor výhodu při útočných hodech s použitím síly, při ověření síly a záchranných hodech na sílu. Po skončení efektu získá tvor 1 bod únavy.

|3|Vlny vitality se přelijí přes stvoření. Maximální počet životů tvora se zvýší o 2k10 a získá stejný počet životů. Toto zvýšení trvá, dokud tvor nedokončí dlouhý odpočinek, načež musí uspět v záchranném hodu Charisma SO 15, jinak bude proklet náhodnou formou lykantropie (viz "Lykantropové" v Bestiáři).

|4|Kůže toho tvora slabě píchne. Na 1 hodinu získá odolnost vůči jednomu typu poškození (volí PJ).

|5|V mysli tvora se objevují euforické vize jasného světla. Tvor získá na 8 hodin výhody kouzla \*znamení proti smrti\* a musí uspět v záchranném hodu Odolnosti SO 13, jinak bude po dobu trvání otráven.

|6|Na pozadí všeho, co tvor slyší, se po dobu 1 hodiny ozývá slabé hučení, během něhož má tvor výhodu v záchranných hodech proti kouzlům.

|7|Tvor nepotřebuje jíst, pít ani spát po dobu 1k4 dnů. Po tuto dobu nemůže být tvor uspán kouzly a jeho sny zasahují do jeho bdělých myšlenek a dávají mu nevýhodu na ověření moudrosti (vnímání).

|8|Šepot se vtírá do mysli tvora po dobu 24 hodin. Po tuto dobu může tvor telepaticky komunikovat s jakýmkoli tvorem, kterého vidí v okruhu 24 sáhů od sebe. Pokud druhý tvor rozumí alespoň jednomu jazyku, může telepaticky odpovědět.

#### Nadpozemské cesty

Světem proudí neviditelné magické proudy, sítě podobné tepnám, které působí jemným vlivem a spojují různé země. Největší z těchto magických proudů jsou trvalé cesty, často známé pod hovorovými jmény nebo prostě jako nadpozemské cesty. Nadpozemské cesty fungují jako jakýsi sférycký portál, který se táhne z jednoho místa na druhé, ať už se jedná o místa na na stejném světe nebo na různých rovinách existence. Nadpozemské cesty umožňují tvorům rychle překonávat velké vzdálenosti, přesouvat se od vstupní brány ke vstupní bráně. nebo naopak. Tyto cesty fungují jako dlouhé tunely a tvor, který cestuje po nadpozemských cestách, urazí 21 mil za stejnou dobu, za jakouby urazil 1 míly. V pruběhu cesty mohou být vidět záblesky světa v rozmazaných nebo zkreslených představách krajiny nebo zejména výrazných památek. Tvorové nebo konkrétní detaily nejsou za nadpozemskou cestou viditelné.

Některé nadpozemské cesty slouží jako obchodní stezky nebo tajná spojení mezi vzdálenými zeměmi. Jiné se mění v pozoruhodných obdobích nebo v reakci na vnější jevy, například při určitých výročích nebo v závislosti na fázích Měsíce. Některé mohou také vyžadovat určitý předmět, rituál nebo akci, aby se otevřeli jejich brány. Tabulka Klíče k nadpozemským cestám nabízí návrhy, jak vstoupit na nadpozemskou cestu.

\*\*Účinky prvotního ovoce\*\*

|d6|Klíč|

|--|--|

|1|Vhození stříbrné koule do starobylého oblouku.

|2|Prolití litru humanoidní krve.

|3|Třikrát zvolat jméno konkrétní arcivíli.

|4|Nošením korunovačních klenotů ztracené královské dynastie.

|5|Trvale obětovat vzpomínku na radost.

|6|Být potomkem legendárního hrdiny.

### Přírodní nebezpečí

I bez hrozeb nadpřirozeného prostředí, je svět nebezpečným místem. Následující přírodní nebezpečí rozšiřují ta, která jsou uvedena v \*Příručce pána jeskyně.\*

#### Laviny

Typická lavina (nebo sesuv kamení) je 60 sáhů široká, 30 sáhů dlouhá a 6 sáhů silná. Tvorové, kteří se ocitnou v cestě lavině, se jí mohou vyhnout nebo jí uniknout, pokud jsou blízko jejího okraje, ale uprchnout ji je téměř nemožné.

Když se objeví lavina, všechny bytosti v okolí si musí hodit na iniciativu. Dvakrát za kolo, při počtech iniciativy 10 a 0, lavina urazí 60 sáhů, dokud nemůže urazit více. Když se lavina pohne, jakýkoli tvor v jejím prostoru se pohne spolu s ní a padne na zem a musí si hodit záchranný hod na sílu SO 15. Při neúspěšném záchranném hodu utrpí 1d10 tupého zranění, při úspěšném poloviční zranění.

Když se lavina zastaví, sníh a další úlomky se usadí a pohřbí zvířata. Takto zasypaný tvor je oslepen a zadržen a má naprosté krytí. Za každých 5 minut, které stráví zasypaný, získá 1 stupeň vyčerpání. Může se pokusit vyhrabat jako akci, prorazit povrch a ukončit stav oslepení a zadržení. úspěšným ověřením síly (atletika) SO 15. Tvor, který třikrát neuspěje v tomto testu, se nemůže pokusit znovu vyhrabat.

Tvor, který není zadržen nebo neschopný pohybu. může strávit 1 minutu osvobozováním pohřbeného tvora. Jakmile již není oslepen ani zadržen lavinou.

#### Spadnutí do vody

Tvor, který spadne do vody nebo jiné kapaliny, může použít svou reakci na ověření síly (atletika) SO 15 nebo obratnosti (akrobacie), aby dopadl na hladinu hlavou nebo nohama napřed. Při úspěšném ověření je veškeré poškození způsobené pádem sníženo na polovinu.

#### Spadnutí na tvora

Pokud tvor spadne do prostoru druhého tvora a ani jeden z nich není Drobný, musí druhý tvor uspět v záchranném hodu obratnosti SO 15, jinak bude padajícím tvorem zasažen a případné zranění způsobené pádem se rozdělí rovnoměrně mezi oba tvory. Zasažený tvor je také sražen na kolena, pokud není o dvě nebo více velikostí větší než padající tvor.

#### Kouzla, která jsou ekvivalentem přírodních nebezpečí

Četná kouzla napodobují hněv přírody můžete použít účinky kouzel, které představují různé druhy přírodních nebezpečí. Tabulka Kouzla jako přírodní nebezpečí uvádí některá běžná nebezpečí z prostředí a kouzla, která k jejich přiblížení můžete použít.

\*\*Kouzla jako přírodní nebezpečí\*\*

|Přírodní nebezpečí|Přibližné kouzlo|

|--|--|

|Kulový blesk|Barevná koule

|Blizard|Kužel mrazu, ledová bouře, zmrzlý déšť

|Zemětřesení|Zemětřesení

|Padající trosky|Vyvolej palbu, vyvolej salvu

|Potopa|Ovládni vodu, tsunami

|Mlha|Oblak mlhy

|Lávová bomba|Ohnivá koule, stvoř plamen

|Blesk|Svolej blesk, blesk

|Meteor|Ohnivá koule, roj meteorů

|Fata morgána|Klamný prostor

|Pyroklastický tok|Hořící mrak

|Radiace|Hniloba, kruh smrti

|Kouř|Oblak mlhy

|Eliášův oheň|Vílí oheň

|Bahenní plyn|Tančící světla

|Přílivová vlna|Tsunami

|Toxická erupce|Kyselinová koule

|Toxický plyn|Oblak smrti, páchnoucí oblak

|Hrom|Hromová vlna

|Vulkanický blesk|Bouře odplaty

|Vodní vír|Ovládni vodu

|Lesní požár|Ohnivá bouře, ohnivá zeď

|Vichřice|Poryv větru

## Hádanky

<Card>

Proč vytvářet řešitelný hlavolam? Stačí položit záhadnou otázku bez správné odpovědi a sledovat, jak se vaši narušitelé kroutí! - Taša

</Card>

Záludné pasti a mnohotvárné záhady jsou sice základními prvky fantasy dobrodružství, ale pro PJ není zrovna nejjednodušší je za pochodu představit. V této části najdete výběr hádanek, které jsou navrženy tak, aby vybízely k účasti skupinu a byly výzvou pro dobrodruhy jakéhokoli zaměření - od geniálních učenců po mistry bojových umění. Každá hádanka je dostatečně flexibilní, aby mohla být zařazena do vaší kampaně tak, jak je prezentována, nebo upravena podle vašich představ. tak, aby odpovídala potřebám konkrétního dobrodružství.

### Proč používat hádanky

Hádanky poskytují vzrušující příležitosti k využití důvtipu při překonávání překážek a umožňují postavám spolupracovat při objevování. Hádanku můžete do dobrodružství přidat z některého z následujících důvodů:

- Podpořit skupinu při zjišťování informací prostřednictvím týmové práce.

- Poskytnout postavám příležitost využít jejich vlastnosti neobvyklým způsobem.

- Aby prostředí působilo rozmarněji a tajemněji, nebo z jiného světa.

- Vysvětlit, proč nikdo nikdy neobjevil něco skrytého na dosah ruky.

- Odhalit tajemství, které nikdo nezná, a kouzlo jej nemůže odhalit.

Řešení některých hádanek může zabrat hodně času, proto si dávejte pozor, jak často je při svých dobrodružstvích používáte. Nezapomeňte, že většinu hádanek není nutné vyřešit okamžitě, a o to větší uspokojení může přinést, když jejich hádanky zůstanou nevyřešené po více sezení.

### Části hádanek

<Card>

Text, který se objevuje v takovémto rámečku, je určen k tomu, aby byl hráčům přečten nahlas nebo parafrázován, když jejich postavy poprvé dorazí na místo s hádankou nebo pokud je uvedeno jinak.

</Card>

Dále v následující části se objevují v každé hádance:

\*\*Obtížnost.\*\* Každá hádanka je klasifikována jako lehká, střední nebo těžká. Čím je hádanka těžší, tím je pravděpodobnější, že hráči budou k jejímu vyřešení potřebovat nápovědu.

\*\*Vlastnosti hádanky.\*\* V této části je uveden přehled funkcí hádanky a způsob, jakým lze s nimi pracovat.

\*\*Řešení.\*\* Tato část vysvětluje jak hádanku vyřešit.

\*\*Ověření nápovědy.\*\* V této části jsou navrženy nápovědy, k jejichž odhalení mohou postavy využít své vlastnosti. Poskytněte jednu nebo více nápověd, pokud se postavy zaseknou. Pokud postava ovládá vlastnosti související s nápovědou, poskytněte jí tuto nápovědu, pokud vás požádá o pomoc.

\*\*Přizpůsobení hádanky.\*\* V této části se dozvíte, jak hádanku začlenit do svých dobrodružství, změnit jeji obtížnost nebo provést jiné úpravy.

### Nápovědy

Pokud si hráči při řešení hádanky vyžádají nápovědu, podívejte se do části "Ověření nápovědy" dané hádanky. Každá nápověda je spojena s vlastností a SO. Pokud některá postava ve družině má zdatnost ve vlastnosti související s nápovědou, sdělte jí tuto nápovědu. Pokud je stejná vlastnosti uvedena vícekrát se stejnými nebo vyššími SO, odhalte nejprve nápovědy s nejnižšími SO a poté nápovědy s vyššími SO, pokud skupina požádá o další pomoc.

Pokud žádná postava nemá žádnou zdatnost z uvedených vlastností, mohou postavy provádět kontroly vlastností pomocí uvedených vlastností a SO. Ti, kteří při kontrole uspějí, se dozvědí související nápovědu.

Neváhejte odhalit nápovědy skupině. Nápovědy dávají postavám s příslušnými dovednostmi příležitost vyniknout, i když obvykle nejsou nijak zvlášť mazané. Navíc pokud mají členové party minulost nebo zkušenosti z kampaně, které by mohly souviset s hádankou, jsou to skvělé důvody, proč postavám poskytnout další nápovědy.

### Použití hádanek

Po předložení hádanky skupině se nebojte, doplnit a upřesnit detaily, jako byste to dělali při jekémkoli jiném střetu. Snažte se neprozrazovat detaily v popisu hádanky, ale není nic špatného na tom, když tu a tam nějakou nápovědu prozradíte.

Neřešte, zda hádanku řeší hráč nebo postava. I když ověření nápovědy poskytují možnost, jak zkušenost postavy přispěje k řešení hádanky, v konečném důsledku není hranice mezi schopností hráče a postavy vyřešit hádanku tak důležitá jako to, aby si skupina užila výzvu. Pokud však hráč zná odpověď na hádanku předem, vyzvěte ho, aby se podělil pouze o nápovědu. které se jejich postava dozví.

Po předložení hádanky vyzvěte účastníky, aby ji řešili společně, aby si vyměnili nápovědy a podělili se o své postřehy. Spolupracujte se skupinou, aby se podělila o případné materiály k hádance a aby se střídali v probírání svých myšlenek. Nakonec bude vyřešení hádanky vítězstvím. pro celou skupinu, ne pro jednotlivce.

## Malby tvorů

\*Obtížnost: Lehká\*

Tato krátká hádanka funguje všude tam, kde má smysl, aby si postavy prohlížely několik obrazů, například v muzeu nebo na zámku. Tyto obrazy se mohou objevit i ve skicáku nalezeném ve starém zaprášeném šuplíku. Tato počítací hádanka vede ke jménu bytosti.

Zařaďte to do kampaně tak, že jméno tvora uvedete jako první položku při hledání pokladu nebo jako první stopu ve větší záhadě.

<Card>

Tuto galerii zdobí sedm zarámovaných obrazů zvířat. Před uměleckými díly je umístěno několik židlí a laviček k prohlížení. Na jedné ze stěn je připevněna deska s následujícím věnováním: "Aby člověk získal veškeré poznání, musí vědět, kde začít. Počítejte s tím, že vám nepřátelé odhalí zdroj tajemství. Tato místnost je věnována porážce všech nestvůr, které v ní jsou."

</Card>

Postavy by měly mít možnost prozkoumat galerii a prohlédnout si obrazy a věnování, aby objevily části hádanky.

### Vlastnosti hádanky

Na stěnách je sedm obrazů. Na obrazech je vyobrazen hrůzný vlkodlak za úplňku, trojice gnollů bojujících o kopí, šklebící se zřící, dva trollové sedící pod stromem, pět koboldů kolem ohně, dvě želatinové kostky hlídkující v chodbě kobky a tři draci v letu.

### Řešení

Na každém obraze je několik tvorů určitého druhu, jak je shrnuto v tabulce Obrazy tvorů. Počítáním do názvu každého tvora podle počtu tvorů na obraze zjistíte písmeno. Po rozluštění se z písmen vyčte "sovodvěd" (owlbear). Postavy pravděpodobně odhalí tato písmena v náhodném pořadí. Jejich uspořádání ve správném pořadí je součástí hádanky.

\*\*Kouzla jako přírodní nebezpečí\*\*

|Obraz|Číslo|Písmeno|

|--|--|--|

|Gnolls|3|O

|Werewolf|1|W

|Kobolds|5|L

|Beholder|1|B

|Gelatinous Cubes|2|E

|Dragons|3|A

|Trolls|2|R

#### Význam slova "Sovodvěd (Owlbear)"

Řešení této hádanky, "Sovodvěd (Owlbear)", by mohlo být heslem, které umožní obejít budoucí past nebo odemknout magicky zapečetěné dveře. Může to být také vodítko, které ukazuje na ukrytý poklad. V jiné místnosti se například může nacházet vycpaný soví medvěd, ve kterém je ukrytý poklad.

### Ověření nápovědy

Každá postava má možnost pomocí těchto ověření vlastností získat nápovědu:

\*\*Inteligence (Pátrání) SO 10.\*\* Postava odvodí, že počet tvorů na obraze je důležitý, a podle tohoto počtu určí, které písmeno jména tvora má prozkoumat.

\*\*Moudrost (Vnímání) SO 10.\*\* Při pohledu na věnování upozorní slova "počítej s" postavu, že by měla tvory spočítat.

### Přizpůsobení hádanky

Příšery na obrázku můžete nahradit charakteristickými předměty, příslušníky zřejmých povolání a čímkoli dalším, co by logicky mohlo být ve skupině. Poté podle metody počítání písmen, která je podrobně popsána v této hádance, určete, kolik předmětů by mělo být v každém uměleckém díle.

## Malby tvorů

\*Obtížnost: Lehká\*

Tato hádanka obsahuje hledání slov na podlahových dlaždicích, což může představovat překážku pro zkoumání v nesčetných scénářích. Aby postavy mohly bezpečně přejít, musí nejprve odhalit, jaká slova hledají, a pak je na dlaždicích najít.

<Card>

Vstoupíte do místnosti plné pavučin, kterou osvětlují pochodně na protějších stěnách. Prach na podlaze se shromáždil v drážkách, které pokrývají řady dlaždic o rozměrech pěti stop čtverečních. Na protější stěně vede z místnosti osamělý oblouk. Na jedné stěně je nápis:

Osm se jich objeví před tvýma očima,

A osm zůstane ve naučeném převleku.

Vyhněte se v této místnosti všem kouzlům,

ať vám neuvážené kroky nezajistí záhubu.

</Card>

Na dlaždicích, které pokrývají podlahu této místnosti, je napsáno jedno písmeno z obecné abecedy, takže místnost je jako obří slovní hledačka. Pasti pod mnoha dlaždicemi ohrožují ty, kteří se pohybují místností a nedbají na skrytá slova.

### Vlastnosti hádanky

Podlaha této místnosti o rozměrech 60 × 70 stop je tvořena kamennými dlaždicemi o rozměrech 5 stop čtverečních položenými do mřížky. Na každé dlaždici je vytesáno písmeno, jak je znázorněno v návodu 1 na konci této kapitoly. Položte kopii letáku k této hádance na stůl a nechte hráče, aby pomocí miniatur ukázali, jak se jejich postavy v místnosti pohybují.

Aby postava bezpečně prošla místností, musí stoupnout na správné dlaždice. Šlápnutí na nesprávnou dlaždici spustí past.

#### Pasti

Některé dlaždice (jak je uvedeno v části "Řešení" této pasti) mají pod sebou pasti. Dlaždice s pastí se spustí, když na ni položíte více než 20 liber váhy, čímž se aktivuje přítlačná deska pod ní a ze škvír mezi dlaždicemi vytrysknou proudy jedovatého plynu. Každý tvor, který se nachází nad takovouto dlaždicí nebo nad některou z přilehlých dlaždic, musí provést záchranný hod na Odolnost SO 15. Při neúspěšném záchranném hodu utrpí 11 (2k10) zranění jedem, při úspěšném záchranném hodu o polovinu menší zranění.

Jako akci může postava úspěšným ověřením obratnosti SO 15 zneškodnit past pomocí zlodějských nástrojů. Pokud se postavě nepodaří past zneškodnit, past na dlaždici již nelze zneškodnit.

Postavy se mohou pokusit přeskočit destičky s pastí pomocí pravidel pro skok uvedených v \*Příručce pro hráče.\*

### Řešení

Jediné bezpečné dlaždice, na které mohou postavy vstoupit, jsou ty s vybledlými černými písmeny na obrázku 4.1. Červená písmena znamenají buď "magie", nebo jednu ze škol magie: vymítací, vyvolávací, věštění, očarovací, zaklínací, iluzorní, nekromancie a transmutace. Šlápnutí na jednu z těchto destiček spustí jedovatou past, jak bylo popsáno dříve.

### Ověření nápovědy

Každá postava má možnost provést tyto kontroly schopností, aby získala nápovědu:

\*\*Inteligence (Mystika) SO 10.\*\* Postava vidí na podlaze jeden exemplář školy magie.

\*\*Inteligence (Pátrání) SO 10.\*\* Postava si vyloží nápovědu ve verši na stěně: jsou tam... osm magických škol.

\*\*Moudrost (Vnímání) SO 10.\*\* Každá postava, která v tomto testu uspěje, uvidí na podlaze slovo "magie".

### Přizpůsobení hádanky

Zvažte možnost využít strukturu této hádanky k vytvoření libovolného počtu tematických slovních úloh, které skrývají smrtící pasti. Jakmile vytvoříte nápovědu, která naznačuje, jaké typy slov je třeba hledat, je snadné vytvořit vlastní mřížku skrytých slov.

#### Zvýšení obtížnosti

Obtížnost této hádanky můžete zvýšit tím, že změníte písmena hledých slov a použijete jinou abecedu, například písmena uvedená v \*Příručce pro hráče.\* Případně můžete vytvořit zcela novou šifru, která písmena nahradí, a postavy budou muset najít šifru, která odhalí význam políček, než budou moci hádanku vyřešit a bezpečně projít místností.

Obtížnost můžete zvýšit také zavedením variant pastí, jak je popsáno níže.

#### Varianty pastí

Namísto stejné pasti na jedovatý plyn na každém políčku s pastí může být ke každému slovu přiřazena samostatná past, jak je popsáno níže:

\*\*Magie.\*\* Past se spouští normálně, jak je popsáno v části v této hádance v části "Pasti".

\*\*Vymítací.\*\* Past sesílá rozptylující kouzlo na každého tvora v místnosti, přičemž použije pozici pro kouzlo 9. úrovně.

\*\*Vyvolávací.\*\* Past teleportuje tvora, který ji spustil, zpět ke vchodu do místnosti. Tento tvor musí také provést záchranný hod na Odolnost SO 15. Při neúspěšném záchranném hodu utrpí 11 (2k10) silové zranění, při úspěšném záchranném hodu o polovinu menší zranění.

\*\*Věštění.\*\* Tvor, který past spustil, musí uspět v záchranném hodu inteligence SO 15, jinak nebude schopen vnímat žádná písmena na destičkách zrakem ani hmatem. Jakékoli kouzlo, které ukončí kletbu, tento efekt na postavě ukončí. Hráč, jehož postava je touto pastí zasažena, by neměl mít možnost odkazovat na přiložený hráčský leták, dokud účinek kletby na tuto postavu neskončí.

\*\*Očarovací.\*\* Past vyvolá \*sugesci\* (záchrana SO 15) na tvora, který ji spustil. Při neúspěšném záchranném hodu mu jemný hlas, který slyší pouze tento tvor, řekne, aby se pohnul o 5 stop náhodným směrem. Tento pohyb může způsobit spuštění další pasti.

\*\*Zaklínací.\*\* Z dlaždice s pastí vyšlehne kouzelný oheň. Tvor, který tuto past spustil, musí uspět v záchranném hodu obratnosti SO 15. Při neúspěšném záchranném hodu utrpí zranění ohněm 11 (2k10), při úspěšném hodu utrpí poloviční zranění.

\*\*Iluzorní.\*\* V neobsazeném prostoru do 5 stop od tvora, který tuto past spustil, se objeví komplet \*\*Animovaného brnění.\*\* Brnění útočí pouze na tvora, který ho vyvolal, a nemůže opustit místnost. Nespustí žádnou z pastí v místnosti a zmizí, pokud utrpí nějaké zranění. V opačném případě vydrží 1 minutu.

\*\*Nekromancie.\*\* Každý tvor, který tuto past spustí, uslyší v mysli nářek litice (banshee§s wail). Pokud se nejedná o konstrukt nebo nemrtvého, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost SO 13. Při neúspěchu klesne tvor na 0 životů. Při úspěšném hodu utrpí psychické zranění 10 (3k6).

\*\*Transmutační.\*\* Past vyvolá \*proměň tvora\* (záchrana SO 15) na tvora, který ji spustil. Při neúspěšném záchranném pokusu se tvor promění v obří žábu.

## Kostěné klíče

\*Obtížnost: Lehká\*

Tato hádanka představuje rychlé střetnutí užitečné pro získání pokladu nebo informací. Obsahuje skříňku se čtyřmi zámky.

<Card>

Narazíte na zlověstnou kovovou skříňku, která má na každé ze čtyř stran zabudovaný železný zámek. Každý zámek má klíčovou dírku s vyřezávaným obrazem nad ní. Na háčcích na nedaleké stěně visí čtyři železné klíče a každý z nich má jiný počet zubů. Nad klíči je do zdi vyryt následující verš:

Kouzla na těchto zámcích jsou stejná.

Ačkoli každé z nich má jedinečný název.

Počítejte s tím, že vaše odpověď odemkne cestu,

ale ke své hrůze použijte špatný klíč.

</Card>

Před zpřístupněním obsahu schránky (ať už je jakýkoli) je nutné otevřít všechny čtyři zámky.

### Vlastnosti hádanky

Až budou postavy zkoumat klíče, ukažte hráčům leták s hádankou 2 (viz konec této kapitoly). Každý klíč má jiný počet zubů: šest, pět, čtyři a tři.

Nad každým zámkem je ze železa vytvarováno zvíře: netopýr, had, pavouk nebo vlk, v tomto pořadí. Tyto zámky nelze otevřít. Pokud je do zámku vloženo cokoli jiného než správný klíč, jsou do místnosti přivolány bytosti odpovídající obrázku nad zámkem (1d4 obří netopýři, 1d4 obří jedovatí hadi, 1d4 obří slíďáci nebo 1d4 vlků). Každý přivolaný tvor je nepřátelský a zmizí po 10 minutách nebo když se sníží na 0 životů. Tyto bestie nelze zmámit ani vystrašit.

### Řešení

Jakmile postavy identifikují tvora vyobrazeného nad každým zámkem, měly by spočítat písmena ve jménu každého tvora. Počet písmen ve jménu tvora odpovídá počtu zubů na správném klíči, jak je uvedeno v tabulce Řešení klíčů kostlivců.

\*\*Řešení kostěných klíčů\*\*

|Zámek|Klíč|

|--|--|

|Bat|Tři zuby

|Snake|Pět zubů

|Spider|Šest zubů

|Wolf|Čtyři zuby

### Ověření nápovědy

Každá postava má možnost provést tyto ověření vlastností, aby získala nápovědu:

\*\*Inteligence (Příroda) SO 10.\*\* Postava ví, že "přírodní" znalosti o netopýrech, hadech, pavoucích a vlcích obecně jí zde nepomohou.

\*\*Moudrost (Vnímání) SO 10.\*\* Postava si uvědomí, že hlavy klíčů ve tvaru lebek jsou všechny stejné a pravděpodobně nemají žádný vliv na řešení hádanky.

### Přizpůsobení hádanky

Ústředními částmi této hádanky jsou zámky a klíče, nikoli truhla. Tento hlavolam můžete snadno upravit tak, aby obsahoval jakékoli typy zámků, ať už na dveřích, celách, knihách nebo nějakých esoteričtějších překážkách.

Kromě podoby zámků a klíčů můžete také zvážit úpravu bytostí zobrazených u jednotlivých zámků tak, aby vyhovovaly vašim dobrodružstvím. Jen mějte na paměti, že počet zubů na každém klíči musí odpovídat počtu písmen ve vašich záměnách a tyto záměny by měly být věci, které postavy dokáží identifikovat.

#### Zvýšení obtížnosti

Místo toho, abyste každý zámek spojovali s určitým obrázkem bytosti, zvažte, zda vedle každého zámku nepředložit hádanku. Odpovědí na každou hádanku by mělo být jméno souvisejícího tvora, což postavám umožní přiřadit spravnou odpověď k správným klíčům.

## Vše co se třpití

\*Obtížnost: Střední\*

Tuto místnost plnou drahokamů lze umístit do jakéhokoli podzemí, sídla nebo budovy s více místnostmi a může sloužit jako past i jako místo pro získání odměny.

<Card>

Na podlaze leží desítky drahokamů. Uprostřed pokladu stojí mramorová socha s rukama sepjatýma před sebou. Na cedulce u podstavce sochy je napsáno: "Tuto místnost smí opustit pouze jeden poklad. Zkřiž se s jiným a najdi svůj hrob."

</Card>

### Vlastnosti hádanky

Socha, která je nezničitelná, zobrazuje Iouna nebo jiného boha vědění či řádu. Každá postava, která uspěje v testu inteligence (náboženství) SO 10, může identifikovat zobrazenou postavu.

#### Diamant

Mezi dlaněmi sepnutých rukou sochy se nachází diamant, který lze najít a získat až po vyřešení hádanky. Jakmile postavy hádanku vyřeší, ruce sochy se rozevřou a umožní diamant vzít. Po překonání prahu místnosti s diamantem se uvolní uvězněná duše v podobě přátelského, vděčného ducha. Duch odejde za svými cíli a zanechá diamant jako odměnu. Diamant má hodnotu 5 000 gp.

#### Drahokameny

Při zkoumání místnosti zjistíte, že po podlaze jsou roztroušeny tyto drahé kameny: osmnáct kusů nefritu, šestnáct onyxů, čtrnáct ametystů, třináct safírů, dvanáct rubínů, devět kusů jantaru, osm citrínů, pět granátů a jeden kus křemene. Pokud se bytost pokusí opustit místnost s některým z těchto kamenů, drahokam zmizí a rozzlobený duch, který je v něm uvězněn, se uvolní. Duch se projeví jako nepřátelská nemrtvá bytost podle vašeho výběru, například \*\*duch,\*\* \*\*spektra\*\* nebo \*\*kostlivec.\*\* Jakmile je tato bytost snížena na 0 životů, její podoba se rozplyne a nezanechá po sobě žádnou stopu.

#### Pojmenované duše

Postavy slyší, jak každý duch šeptá své jméno, než se rozplyne. Samotná jména nejsou důležitá, pouze musí začínat příslušným písmenem abecedy.

Následující seznam obsahuje jména všech uvězněných duchů, přičemž každé jméno začíná písmenem spojeným s vězením z drahých kamenů:

\*\*Křemen.\*\* Antonio

\*\*Granát.\*\* Ella, Ethan, Ember, Edwina, Ernest

\*\*Citrín.\*\* Hobert, Holden, Hilda, Haddon, Hugo, Hera, Hessy, Hemma

\*\*Jantar.\*\* Ivy, Iris, Ian, Idris, Iggy, Imelda, Ice, Innis, Isabella

\*\*Rubín.\*\* Lou, Leela, Lowan, Lannis, Lake, Luke, Leila, Leean, Luna, Luvia, Lee, Leira.

\*\*Safír.\*\* Mona, Maethius, Merry, Moon, Medea, Martha, Marni, Moen, Mava, Moloth, Mo, Mia, Miranda

\*\*Ametyst.\*\* Nox, Neville, Norman, Ned, Nadia, Nian, Nero, Nick, Narice, Nava, Nia, Nicol, Nestor, Nera

\*\*Onyx.\*\* Paul, Pam, Pluck, Petra, Pax, Pia, Paden, Po, Pacey, Pima, Peck, Pablo, Piers, Porn, Peleg, Peet

\*\*Nefrit.\*\* Ren, Ryannis, Rue, Romag, Redd, Remy, Ria, River, Rhonda, Resta, Rhys, Ron, Ricker, Rey, Ro, Rowan, Regan, Rhiannon

### Řešení

Při zkoumání místnosti se objeví drahé kameny v množství uvedeném v tabulce Inventář drahých kamenů. V tabulce jsou drahokamy uvedeny v abecedním pořadí, ale při jejich popisu hráčům byste je měli uvádět v jakémkoli jiném pořadí, abyste náhodou neprozradili nápovědu.

Každý typ drahokamu je spojen s písmenem abecedy a písmeno každého drahokamu se odhalí tak, že se do abecedy napočítá tolik písmen, kolik je drahokamů daného typu. Například existuje jeden kus křemene, takže "křemen" odpovídá prvnímu písmenu abecedy (A), zatímco ametystů je čtrnáct, takže "ametyst" odpovídá čtrnáctému písmenu abecedy (N).

\*\*Inventář drahých kamenů\*\*

|Kámen|Počet|Písmeno|

|--|--|--|

|Amber|9|I

|Amethyst|14|N

|Citri|8|H

|Garnet|5|E

|Jade|18|R

|Onyx|16|P

|Quartz|1|A

|Ruby|12|L

|Sapphire|13|M

Jakmile jsou drahokamy roztříděny podle druhu a seřazeny podle abecedy, mohou postavy počítat do abecedy podle toho, kolik jich je v místnosti, a odhalit tak slova "in her palm (v její dlani)". Když postava tuto větu vysloví nahlas, složené ruce sochy se rozevřou a odhalí dříve skrytý diamant.

### Ověření nápovědy

Každá postava má možnost provést tyto ověření vlastností, aby získala nápovědu:

\*\*Inteligence (Mystika) SO 15.\*\* Postava dokáže určit, že v drahokamech rozesetých po podlaze jsou uvězněni duchové.

\*\*Inteligence (Náboženství) SO 10.\*\* Postava ví, že socha představuje boha vědění a řádu, a má silný pocit, že pořadí drahokamů v místnosti je důležité.

\*\*Moudrost (Vhled) SO 10.\*\* Postava vycítí, že počet jednotlivých druhů drahokamů není libovolný.

### Přizpůsobení hádanky

Tato hádanka zkoumá, jak využít skupiny předmětů k zamaskování zprávy. Pokud lze skupiny uspořádat v logickém pořadí (například drahokamy jsou v této hádance uspořádány podle abecedy), stačí pouze upravit počet předmětů tak, aby odpovídaly určitému písmenu abecedy. Případně můžete skupiny uspořádat podle jiného organizačního principu. Například náhrobky s různým počtem lebek mohou být uspořádány podle data, zatímco stohy knih mohou být seřazeny podle společného počtu stran. Tyto detaily však mohou být snadno přehlédnutelné, proto nezapomeňte předložit hádanku nebo jiné znamení, aby si hráči všimli, že je po ruce hádanka.

#### Snížení obtížnosti

Aby bylo řešení hádanky snazší, může duch kromě svého jména poskytnout i nápovědu. K získání nápovědy od ducha je zapotřebí úspěšný test Charisma (Přesvědčování nebo Zastrašování) SO 15. Zvažte nápovědy jako "A je první písmeno abecedy" nebo "Drahé kameny v pořadí pomohou k vyslovení".

#### Vypuštění duchů

Pokud se postavy nepokusí drahokamy z místnosti odnést nebo pokud se příliš dlouho rozmýšlejí, vytvořte nový spouštěč, který duchy uvolní. Například se duch uvolní, pokud postava položí drahokam do blízkosti sochy nebo pokud ho drží příliš dlouho.

## Oko zříce

\*Obtížnost: Střední\*

Tato mapová hádanka je určena k tomu, aby provedla družinu podzemím, kde si potulný zřící nepřeje být rušen. Řada indicií se váže ke slovu "oko" a postavy musí určit, jak se bezpečně dostat přes tuto oblast.

<Card>

Převalí se přes vás dezorientující vlna. Najednou je pro vás okolí neznámé a zahalené stíny.

Z temnoty se vynoří goblin v kápi s lucernou.

"Ahoj, přátelé!" řekne goblin. "Mohu vám pomoci projít těmito místy - pokud dokážete rozluštit mé hádanky. Tady nechcete špatně odbočit, protože všude jsou oči. Vyřešte hádanky a do puntíku se řiďte mými pokyny."

</Card>

\*\*Goblin\*\* je přátelský a jeho nabídka je upřímná. Jmenuje se Igor, což prozradí pouze na požádání. Postavy se ocitnou v bludišti, které vyzařuje magickou tmu, kterou nelze rozptýlit. Do této temnoty nepronikne žádný zrak a osvětlit ji může pouze goblinova lucerna. Igorova lucerna vyzařuje světlo v okruhu 1 sáhu, ale jen tak dlouho, dokud ji goblin drží. Pokud se lucerny zmocní jakýkoli jiný tvor, zhasne.

### Vlastnosti hádanky

Kouzelné bludiště, ve kterém se postavy ocitnou, se skládá z nekonečné řady stejných komnat. Každá komnata má čtyři chodby, jednu na každém světovém směru. Průvodce goblin klade hádanky, které mohou družinu navést na cestu, jež nakonec vede ven z bludiště. Pokaždé, když družina projde správným průchodem a vstoupí do nové místnosti, goblin jí poskytne novou hádanku, která napoví, kterým směrem se má vydat dál. Pokud udělají chybu, postavy se setkají s nestvůrou dle tvého výběru a musí se pak vrátit zpět k poslednímu správnému směru. Po třech chybných odbočkách se družina setká se \*\*zřícím.\*\*

#### Chodby

Chodby tohoto bludiště jsou 12 sáhů dlouhé a 2 sáhy široké. Pokud se postavy během boje nebo z jiného důvodu vzdálí od průvodce, goblin je vyzve, aby ho následovaly zpět na poslední správnou odbočku.

#### Hádanky Goblina

Po setkání s postavami (a aby je odradil od útoku) dá goblin najevo, že bez jeho pomoci se z bludiště nedostanou. Postavy mohou zjistit, že goblin chce pomoci upřímně, úspěšným ověřením Moudrosti (Vhled) SO 10.

Jakmile goblin upoutá pozornost postav, zadá jim první hádanku a počká, až se družina vydá do chodby dle svého výběru. Na každé křižovatce se goblin zastaví a buď poskytne další hádanku (pokud si družina zvolila správnou cestu), nebo se vyhne nestvůře, na kterou skupina narazí (pokud si družina zvolila nesprávnou cestu), a po případném boji zavede postavy zpět do poslední správné místnosti na cestě.

Gobliní hádanky (a odpovědi na ně) jsou následující:

- Které zvíře má nejbystřejší oko? (Orel - Eagle)

- Jakým okem se protahují nitě? (Jehla - Needle)

- Jaké je oko duše? (Okno - Window)

- Čí oko je důležité k čarodějnickému vaření? (Mlok - Newt)

- Toto oko tě prokleje neštěstím. (Zlo - Evil)

- Toto oko přináší dočasný klid. (Bouře - Storm)

- Hoď jedničkou na šestistěnné kostce. Hoďte další a získejte totéž. Vezměte obě dohromady a jak se jmenují? (Hadí oči - Snake eyes)

### Řešení

Odpověď na každou hádanku začíná písmenem, které udává směr cesty, po níž se mají postavy vydat. Cesta určená odpověďmi na hádanky vede po následující trase: východ, sever, západ, sever, východ, jih, jih. Tato cesta vede postavy přes některé komnaty více než jednou, což je nezbytná součást kouzla, které jim umožní útěk.

### Ověření nápovědy

Každá postava má možnost provést tyto ověření vlastností, aby získala nápovědu:

\*\*Charisma (Přesvědčení) SO 15.\*\* Goblin poskytne nápovědu v podobě synonyma odpovědi na hádanku (například "ještěrka" místo "mloka").

\*\*Inteligence (Pátrání) SO 10.\*\* Po několika správně zodpovězených hádankách si postava všimne, že všechny odpovědi se týkají očí.

\*\*Moudrost (Vhled) SO 15.\*\* Po jedné nebo více správných odpovědích si postava uvědomí, že každá odpověď odpovídá nějakému světovému směru.

### Přizpůsobení hádanky

Postavy mohou goblina snadno přesvědčit, aby se přidal k jejich družině. Jaká další tajemství goblin zná? Má nějaký záměr, jak postavám pomoci najít svobodu? A proč se zdržoval v bludišti, když zná cestu ven? Možná se v tomto průvodci skrývá víc, než se na první pohled zdá.

## Čtyři na čtyři

\*Obtížnost: Střední\*

Tento hlavolam lze snadno umístit do podzemí, zaprášeného mauzolea nebo opuštěné svatyně.

<Card>

Vstoupíte do slabě osvětlené místnosti. Devět lebek trpaslíků leží u dlaždic na podlaze o rozměrech čtyř stop a na nedalekém kamenném oltáři je vytesán následující nápis:

Statečné bojovníky potkal předpovězený konec.

Jejich tajemství bude ještě odhaleno.

Pokud jsou koruny správně položeny na svatyni, nebeská lůžka pro čtyři z devíti.

</Card>

Vyřešením této hádanky se otevře tajná přihrádka v oltáři a odhalí se poklad ukrytý uvnitř. Přihrádku nelze otevřít žádným jiným způsobem.

### Vlastnosti hádanky

Devět lebek trpaslíků leží v blízkosti mřížky z dlaždic o rozměrech 1 stopy, jak je znázorněno na obrázku 3 (viz konec této kapitoly). Sloupce a řádky v mřížce jsou označeny značkami I, II nebo III.

### Řešení

Čísla označující jednotlivé řádky a sloupce udávají, kolik lebek do nich patří. Postavy musí umístit lebky tak, aby se v řádcích i sloupcích objevil správný počet lebek a zároveň zakryly čtyři hvězdy. Tato hádanka má více možných řešení, přičemž jedno z nich je znázorněno na obrázku 4.2.

### Ověření nápovědy

Trpasličí postavy mají v této místnosti výhodu při ověření vlastností získat nápovědu. Každá postava má možnost provést tyto ověření vlastností, aby získala nápovědu:

\*\*Inteligence (Vyšetřování) SO 15.\*\* Verš postavě naznačí, že čtyři lebky musí spočívat na dlaždicích s vyrytými hvězdami.

\*\*Moudrost (Prozíravost) SO 15.\*\* Značky I, II a III na okraji mřížky pravděpodobně označují, kolik lebek musí být umístěno v těchto řadách a sloupcích.

### Přizpůsobení hádanky

Pokud je jedna z postav trpaslík, může to být ideální příležitost pro rodinnou zápletku. Jsou to lebky jejich dávno ztraceného rodu? Patří jedna z lebek jejich příbuznému, kterého hledají? A co si myslí, že naznačuje hádanka, když jen čtyři z devíti lebek dostanou "nebeské lože"?

## Iluzivní ostrov

\*Obtížnost: Střední\*

Tři číselníky jsou pečetí schránky, dveří nebo jiného uzamčeného objektu. Cílem této hádanky je zjistit správnou kombinaci, protože zde nejsou žádné viditelné zámky, které by bylo třeba otevřít.

### Vlastnosti hádanky

Na číslech, na která jsou číselníky původně nastaveny, nezáleží. Pokud se hráči zeptají, zvolte libovolné tři číslice.

V dřevěné tubě s korkovou zátkou jsou dvě nápovědy: mapa ostrova a sada směrů.

#### Mapa

Dejte hráčům kopii hádanky 4 (viz konec této kapitoly). Tato mapa zobrazuje neznámý ostrov s různými orientačními body, ale bez klíče.

#### Směr

Pokyny jsou napsány na jediném listu pergamenu a popisují trasu, kterou se skupina vydala hledat poklad:

<Card>

\*\*Den 1.\*\* Naše pátrání po ztraceném pokladu začalo na severozápadě v zátoce Wind staff Cove. Po vyložení nezbytných věcí jsme se vydali na východ do Lone Pine, pak na jihozápad za North ridge do Palms Oasis. S blížícím se večerem jsme pokračovali na jihovýchod k Anchor Point a pak se utábořili ve Velkých dunách.

\*\*Den 2.\*\* Ráno jsme vstali u Velkých dunách a vydali se k jeskyni Mrtvého muže. Poté, co jsme ji našli prázdnou, naše výprava pokračovala ke Zlatému zikkuratu. Zamířili jsme na východ a utábořili se ve Vířících píscích.

\*\*Den 3.\*\* Po podivném spánku jsme se třetího dne probudili zpět v Anchor Pointu bez vzpomínek a stop po cestě tam. Vířící písky nás musely v noci unést! Obešli jsme Vířící písky, abychom se dostali k Červené věži, ale poklad jsme stále nemohli najít. V domnění, že jsme v jeskyni možná něco přehlédli, jsme se vydali zpět. Odtud jsme zamířili k jižnímu pobřeží, abychom zjistili, zda se poklad nenachází na Kraken Point. Když jsme nic nenašli, vrátili jsme se na Anchor Point. To, co nás tam čekalo, se nepodobalo žádnému pokladu, který jsme si představovali.

</Card>

### Řešení

Postavy, které se řídí pokyny a sledují svou cestu na mapě, odhalí tři čísla: 3, 4 a 8 (viz schéma 4.3). Otočením číselníků na tato čísla ve stejném pořadí se otevře zamčený objekt.

### Ověření nápovědy

Každá postava má možnost provést tyto ověření vlastností, aby získala nápovědu:

\*\*Inteligence (Vyšetřování) SO 10.\*\* Slovo "stopa" ze záznamu 3. dne připadá postavě důležité a naznačuje, že mapa je určena k zakreslení.

\*\*Moudrost (Vhled) SO 15.\*\* Mapa nemá popisky, což znamená, že názvy orientačních bodů nejsou důležité. Důležitá je jejich vzájemná poloha.

\*\*Moudrost (Vnímání) SO 10.\*\* Skutečnost, že výprava trvala tři dny, je významná, protože jsou zde tři ciferníky.

\*\*Moudrost (Přežití) SO 15.\*\* Postava ví, že směrovky nepředstavují efektivní způsob prohledávání oblasti, a vyvodí, že směrovky musí představovat nějakou zprávu.

### Přizpůsobení hádanky

Zvažte vytvoření vlastní mapy a řady pokynů, abyste si tuto hádanku přizpůsobili. Vytvořením směrů, které se hodí k místům v prostředí vaší kampaně, můžete vytvořit hádanku, která je začleněna do děje dobrodružství, a použít mapu, kterou postavy již mohou mít. Vaše verze hlavolamu může přidat tolik číslic a směrů, kolik uznáte za vhodné, nebo může odhalit písmena, symboly či krátká slova, v závislosti na složitosti vašeho návrhu.

#### Zvýšení obtížnosti

Náročnost této hádanky můžete zvýšit tím, že mapu rozdělíte na části, které je třeba samostatně objevit, nebo se postavy budou muset naučit směr od někoho, kdo ostrov osobně prozkoumal. Pokud se pořadí míst nezmění, kód zůstane správný.

## Materiálové složky

\*Obtížnost: Střední\*

Tato hádanka se může objevit v čarodějově dílně, pracovně nebo knize kouzel. Řešení vede k heslu, které odhalí nová nebo vzácná kouzla (například ta ve 3. kapitole). Případně lze heslo použít k jakékoli jiné funkci, která se hodí do vašeho příběhu.

<Card>

Najdeš starý list papíru se seznamem kouzel a komponentů. Mezi oběma seznamy jsou na papír rychle naškrábána náhodná písmena. V horní části stránky je napsáno: " Přečti si nedotčený (untouched), abys získal nová kouzla."

</Card>

Dejte hráčům kopii hádanky 5 (viz konec této kapitoly).

### Vlastnosti hádanky

Čarodějova pracovna je plná složek pro kouzla, knih, lektvarů a různých drobností. Různé zásoby mohou postavám pomoci vyřešit hádanku, ale jediným předmětem, který postavy potřebují, je pergamen. Pokud jim hádanka dělá potíže, mohou si pergamen vzít s sebou a najít další, kteří jim pomohou hádanku vyřešit.

#### Knihovny

Všude kolem čarodějovy pracovny jsou police a skříně plné knih, svitků a dalších potřeb. Postava, která úspěšně provede kontrolu inteligence (mistiky) SO 12, si všimne složky pro kouzlai bez hodnoty zl ze seznamu (například kousku slídy nebo kousku netopýří srsti).

#### Seznamy

Na pergamenu je seznam kouzel a seznam materiálních složek. Složky vpravo však neodpovídají sousedním kouzlům vlevo. Pergamen sám o sobě nemá žádné magické vlastnosti, ale slovo, které odhaluje, potenciálně ano. Čarodějové a jiní kouzelníci dokáží určit správné složky kouzel, která znají, ale aby si vzpomněli na správné materiální složky méně známých kouzel, musí uspět v ověření inteligence (mystika) uvedené níže v části "Ověření nápovědy".

### Řešení

Nakreslením čáry od zaklínadla k jeho materiální složce se přeškrtnou písmena, která spadají mezi sloupce, jak je znázorněno na obrázku 4.4. Jakmile jsou všechna kouzla spojena se složkami, nedotčená písmena hláskují "presto", což při hlasitém vyslovení s papírem v ruce způsobí, že se magicky objeví jeden nebo více svitků kouzel (nebo jiný poklad dle vašeho výběru).

### Ověření nápovědy

Každá postava má možnost provést tyto ověření vlastností, aby získala nápovědu:

\*\*Inteligence (Mystika) SO 10.\*\* Postava si vybaví až tři materiální složky pro kouzla ze seznamu, která momentálně nezná.

\*\*Moudrost (Prozíravost) SO 15.\*\* Postava tuší, že zpřeházená písmena uprostřed - nebo určitý počet z nich - pravděpodobně hláskují příkazové slovo, heslo nebo důležitou stopu.

\*\*Moudrost (Vnímání) SO 10.\*\* Postava si všimne, že přímky nakreslené mezi kouzly a hmotnými složkami protínají některá písmena uprostřed.

### Přizpůsobení hádanky

Zatímco seznamy kouzla a složky se dají snadno přiřadit, můžete také zvážit vytvoření vlastní verze této hádanky pomocí párových sad nestvůr a typů nestvůr, rovin existence a jejich původních obyvatel, slavných osob v prostředí a jejich domovů atd.

#### Snížení obtížnosti

Pokud vaše družina neobsahuje postavy s rozsáhlými magickými znalostmi, zvažte přidání uměleckých děl na stěny místnosti nebo na ozdobné obálky knih, které odhalují souvislosti mezi uvedenými kouzly a složkami. Tyto obrázky mohou prozradit několik souvislostí mezi seznamy nebo snížit SO hádankových ověření nápovědy.

#### Zvýšení obtížnosti

Namísto běžných kouzel, která by postavy mohly znát, by náročnější verze této hádanky mohla obsahovat ztracená kouzla nebo jiná kouzla, která družina nemá šanci znát. Pouze konzultací se znalci, výzkumem nebo dalším dobrodružstvím může družina odhalit spojitost mezi oběma seznamy.

## Pouze členové

\*Obtížnost: Střední\*

Tajný klub, setkání kultistů nebo zlodějský cech vyžadují ke vstupu heslo. V této hádance jsou ti, kteří střeží jisté dveře, tak tajnůstkářští, že heslo neustále mění, protože se obávají, že by někdo mohl proniknout do řad jejich členů.

<Card>

Sleduješ postavu, která se blíží k dubovým dveřím s posuvným okénkem. Postava zaklepe a strážný otevře okno a řekne: "Šest." Postava odpoví: "Tři." Strážný pak otevře dveře a umožní postavě vstoupit.

</Card>

Zdá se, že tato budova má pouze jeden vchod: dubové dveře s malým posuvným okénkem. Strážný otevře okno a každému, kdo zaklepe na dveře, řekne zdánlivě náhodné číslo.

### Vlastnosti hádanky

I když si postavy prohlédnou budovu ze všech úhlů, vidí, že po rozhovoru se strážným vstupují do budovy pouze jedněmi dveřmi.

#### Dveře

Dveře jsou vyrobeny z dubového dřeva a vyztuženy železnými tyčemi o šířce 3 palce. Dveře, které jsou zamřížované i zevnitř, jsou zajištěny třemi zámky, které zvenčí nemají klíčovou dírku, takže zvenčí je nelze vypáčit.

#### Stráž

Na druhé straně dveří stojí nepřetržitě strážný a jediný způsob, jak s ním mluvit, je přes posuvné okénko dveří. Strážný může být jakákoli mluvící bytost, například \*\*zabiják,\*\* \*\*fanatik kultu\*\* nebo \*\*drsňák.\*\* Mezi nestvůrnější možnosti patří \*\*gobr,\*\* \*\*kancodlak\*\* nebo \*\*nykalot.\*\* Pokud postava zaklepe na dveře, strážce vysune okénko a chraplavě řekne číslo, přičemž očekává patřičnou odpověď. Pokaždé, když někdo zaklepe, uvede strážce jiné číslo. Jakákoli správná odpověď umožní vstup jedné postavě a strážce dovolí vstoupit vždy jen jednomu členovi. Postavy, které uvedou nesprávnou odpověď a pokusí se vstoupit znovu, se musí nějakým způsobem zamaskovat, jinak jim bude vstup odepřen. Strážný ochotně otevře dveře pouze tomu, kdo vysloví správné heslo. Pokud se nepovolané osoby pokusí otevřít nebo obejít dveře, spustí strážce poplach a přivolá dalších šest strážců, aby pomohli bránit vchod.

#### Členové

Pokud postavy sledují dveře i nadále, vidí, že se k nim blíží až čtyři další návštěvníci. Aby postavy mohly odposlouchávat každou výměnu názorů, musí uspět ve skupinovém testu obratnosti (nenápadnost) SO 12, aby zůstaly skryté; pokud skupinový test selže, návštěvník si všimne, že je pozorován, a promluví dostatečně potichu, aby jeho odpověď nemohla být zaslechnuta.

\*\*Druhý návštěvník.\*\* Strážný otevře okno a řekne: "Dvanáct." Návštěvník odpoví: "Sedm" a je vpuštěn dovnitř.

\*\*Třetí návštěvník.\*\* Strážný otevře okno a řekne: "Deset". Návštěvník odpoví "Tři" a je odmítnut.

\*\*Čtvrtý návštěvník.\*\* Strážný otevře okno a řekne: "Sedm". Návštěvník odpoví "Čtyři" a je vpuštěn dovnitř. \*\*Pátý návštěvník.\*\* Strážný otevře okno a řekne: "Nula". Návštěvník odpoví "Jedna" a je odmítnut.

### Řešení

Každému členovi, který přistoupí ke dveřím, přidělí strážce číslo. Neexistuje zde žádná matematická rovnice; jedinou platnou odpovědí na číslo zadané strážcem je počet písmen v čísle strážce.

Například jeden člen dostal číslo "šest". Ve slově "šest" jsou čtyři písmena, takže heslo pro tohoto člena je "čtyři". Další možné odpovědi jsou uvedeny v tabulce Potenciální hesla.

\*\*Potenciální hesla\*\*

|Poskytnuté číslo|Potřebná odvpověď|

|--|--|

|Jedna|Pět

|Dva|Tři

|Tři|Tři

|Čtyři|Pět

|Pět|Tři

|Šest|Čtyři

|Sedm|Čtyři

|Osm|Tři

|Devět|Pět

|Deset|Pět

|Jedenáct|Osm

|Třináct|Sedm

### Ověření nápovědy

Každá postava má možnost provést tyto ověření vlastností, aby získala nápovědu:

\*\*Inteligence (Pátrání) SO 15.\*\* Postava usoudí, že neexistuje žádná matematická rovnice, která by spojovala čísla vyměněná mezi strážným a návštěvníky.

\*\*Moudrost (Vhled) SO 15.\*\* Postava tuší, že odpověď souvisí se slovem, nikoli s číslem.

### Přizpůsobení hádanky

Tato hádanka je náročná mimo jiné proto, že hráče klame a nutí je myslet si, že slyší matematickou rovnici. Aby přišli na řešení, musí nejprve překonat své vlastní domněnky. Jednodušší verze této hádanky by mohla spočívat v tom, že spočítáte písmena v libovolném typu slova, které vám strážný poskytne, a odpovíte tímto počtem. Alternativou může být odpověď na strážcovo číslo jakékoliv slovo se stejným počtem písmen jako toto číslo - například "pět" má tři písmena, takže vhodnou odpovědí je "tyč" nebo "oko". Čím více si hádanka hraje s čísly jako se slovy, a ne s číslicemi, tím náročnější pravděpodobně bude.

## Přesně drobné

\*Obtížnost: Těžká\*

Tento hlavolam poskytuje propracovaný zámek na mince k jakýmkoli dveřím, trezoru nebo jiné překážce.

<Card>

Dveře jsou zamčené a nemají kliku. Místo toho je ve dveřích štěrbina, nad kterou je vyrytý nápis: "Zde vložte přesné drobné." Nedaleko na dřevěném stole leží dřevěná miska s mincemi. Na desce stolu je vyryto devět čtverců v mřížce tři na tři. K noze stolu je přibit kus pergamenu s následujícím popisem:

Patnáct na sloupec, patnáct na řádek;

V úhlopříčce je to stejné.

Upozornění, abyste pečlivě počítali;

Na žádných dvou místech nesmí být stejné množství.

Co mincí uprostřed, ať se podává dveřmi;

Přesné drobné za průchod nebo spoustu potíží.

</Card>

### Vlastnosti hádanky

V misce na stole je pětačtyřicet zlatých mincí. Hádanka vyžaduje, aby byl přesný počet mincí vložen do otvoru ve dveřích. Pokud je vloženo nesprávné množství, spustí se buď alarm, nebo past podle vašeho výběru.

### Řešení

Na obrázku 4.5 je znázorněno, jak rozdělit pětačtyřicet mincí tak, aby v každém čtverci byla jiná částka a aby v každém řádku a sloupci bylo patnáct mincí.

Verš vysvětluje, že dveře vyžadují množství mincí uvedené ve středovém čtverci. Po vložení přesně pěti mincí se zamčené dveře otevřou.

### Ověření nápovědy

Každá postava má možnost provést tyto ověření vlastností, aby získala nápovědu:

\*\*Inteligence (Pátrání) SO 15.\*\* Postava si uvědomí, že pokud se úhlopříčné rohy sečtou do deseti, je vyplnění zbytku mřížky mnohem snazší.

\*\*Moudrost (Vhled) SO 15.\*\* Postava přijde na umístění dvou jiných čísel, než je číslo uprostřed.

## Čtyři elmenty

\*Obtížnost: Těžká\*

Tato hádanka se může objevit kdekoli, kde jako strážci slouží elementálové země, vzduchu, ohně a vody. Pokud hádanku nevyřešíte správně, jeden nebo více těchto strážných elementálů se magicky promění ze soch a zaútočí na postavy.

<Card>

Když vstoupíte do této šestihranné místnosti, zabouchnou se za vámi dveře. Čtyři stěny jsou pokryty mozaikami, z nichž každá znázorňuje ničivou sílu jednoho ze čtyř živlů. Vzdálenou stěnu naproti zavřeným dveřím lemují čtyři kamenné sochy elementálů vysoké devět stop. Nad sochami je řada čtvercových dlaždic s vyrytými trojúhelníkovými symboly. Čtyři z těchto dlaždic odpadly a leží rozsypané na podlaze, na níž je následující nápis:

Čtyři elementálové uvěznění v kameni,

Jejich živly mají příkaz zamknout svůj domov.

Sudé vzory proti všem lichým,

špatně umístěná dlaždice probudí svého boha.

Ve správném pořadí bezpečně zapečetit tyto čtyři,

Nebo nejlépe jeden od každého k otevření dveří.

</Card>

Jakmile postavy vstoupí do této místnosti, dveře se za nimi zabouchnou. Otevřít je lze pouze dokončením hádanky a jiné východy nejsou.

### Vlastnosti hádanky

Mozaiky, sochy a dlaždice jsou podrobněji popsány níže.

#### Mozaiky

Čtyři nástěnné mozaiky zobrazují:

- Vodní elementál prorazí v obrovské vlně městskou zeď. Uprostřed obrazu je trojúhelník směřující dolů.

- Zemní elementál se tyčí nad skupinou bojovníků. Na jeho hrudi je vyryt trojúhelník směřující dolů, kterým prochází vodorovná čára.

- Ohnivý elementál hoří v lesním městě. Uprostřed plamenů je trojúhelník směřující vzhůru.

- Vzdušný elementál se prohání po bouřlivé obloze. Uvnitř mraků je vyryt trojúhelník směřující vzhůru, kterým prochází vodorovná čára.

#### Sochy

Sochy jsou skuteční elementálové magicky spoutaní v kameni. Kouzlo, které z nich udělalo sochy, se pomalu rozpadá, protože vzor dlaždic, který je poutá, se rozpadá.

#### Dlaždice

Pokud postavy nenahradí čtyři spadlé kameny ve správném pořadí, všechny čtyři sochy se vrátí do své pravé podoby najednou a zaútočí na postavy. Přesné načasování této události je ponecháno na vás, ale postavy by měly mít dostatek času na to, aby se pokusily hádanku vyřešit. Postavy mohou elementály uvolnit i jednotlivě, a to tak, že dlaždice umístí ve špatném pořadí nebo orientaci.

Na obrázku 6 (viz konec této kapitoly) je znázorněna řada dlaždic zasazených do zdi nad sochami. Bez ověření si postavy uvědomí, že čtyři dlaždice spadly, když se za nimi zabouchly dveře. Úspěšným ověřením Inteligence (Mystika) SO 15 může postava zjistit, že tyto dlaždice jsou tím, co drží elementály spoutané.

Pokud je destička umístěna na špatné místo v řadě, příslušný elementál se osvobodí z kamenného vězení a zaútočí. Od každého elementála se objeví pouze jeden:

- Pokud má nesprávně umístěná destička otevřený trojúhelník směřující dolů, je \*\*vodní elementál\*\* osvobozen.

- Pokud má nesprávně umístěná destička otevřený trojúhelník směřující nahoru, je osvobozen \*\*elementál ohně. \*\*

- Pokud má nesprávně umístěná destička otevřený trojúhelník směřující nahoru, kterým prochází vodorovná čára, je osvobozen \*\*elementál vzduchu.\*\*

- Pokud má nesprávně umístěná destička trojúhelník směřující dolů a prochází jím vodorovná čára, je osvobozen \*\*elementál země\*\*.

### Řešení

Správný umístěný dlaždic je uvedeno zde:

(obrázek)

Liché dlaždice tvoří opakující se vzor otevřených trojúhelníků, které střídavě směřují nahoru a dolů. Dlaždice 1, 5, 9 a 13 jsou trojúhelníky směřující nahoru, zatímco dlaždice 3, 7 a 11 jsou trojúhelníky směřující dolů.

Na sudých dlaždicích se zobrazuje jiný vzor. Dlaždice 2 a 4 směřují dolů, ale první z nich má čáru procházející trojúhelníkem. Dlaždice 6 a 8 mají stejný vzor, ale trojúhelníky směřují nahoru. Vzor se pak opakuje, přičemž dlaždice 10 a 1 2 jsou stejné jako dlaždice 2 a 4 a dlaždice 14 je stejná jako dlaždice 6. V tomto případě se vzor opakuje.

Vyřešením hádanky nebo poražením všech čtyř elementálů se otevřou dveře do místnosti.

### Ověření nápovědy

Každá postava má možnost provést tyto ověření vlastností, aby získala nápovědu:

\*\*Inteligence (Pátrání) DC 15.\*\* Postava si všimne slov "sudý" a "lichý" ve verších na podlaze místnosti a domnívá se, že mají nějaký význam pro chybějící dlaždice.

\*\*Moudrost (Vnímání) DC 10.\*\* Postava dokáže odvodit, které dlaždice odpovídají kterým elementálům.

### Přizpůsobení hádanky

Prolínání více vzorů usnadňuje jejich maskování. S tímto vědomím můžete použít libovolnou skupinu symbolů a vytvořit libovolně složitou řadu obrazců a pak vyzvat hráče, aby doplnili chybějící segment. Symboly v této hádance se vztahují ke čtyřem živlům, můžete však použít i svaté symboly, barvy, panenky na poličce nebo jakýkoli jiný opakující se vzor, který vám pomůže vystihnout vaši hádanku.

Když je elementál poražen, může po sobě zanechat cenný drahokam, fragment mapy, nápovědu k jiné hádance nebo něco podobného.

#### Zvýšení obtížnosti

Chcete-li zvýšit obtížnost této hádanky, uplatněte časový faktor: na konci každých pěti minut reálného času, který uplyne do vyřešení hádanky, se může osvobodit jeden elementál.

Obtížnost můžete zvýšit také tím, že na sochách budou místo elementálů vyobrazeni géniové. V takovém případě nahraďte čtyři elementály \*\*daem,\*\* \*\*džinem,\*\* \*\*ifrít\*\* a \*\*maridem.\*\* Tito géniové jsou nuceni útočit na postavy a nelze se s nimi domluvit.

## Čtyři elmenty

\*Obtížnost: Těžká\*

Mnoho neklidných duchů zůstává na světě, protože nesnesou, aby po sobě něco zanechali. Najít řešení v této hádance znamená také pomoci ztracené duši najít klid.

<Card>

V této hale je šest výklenků, každý z nich je očíslován od jedné do šesti. Na podlaze každého výklenku jemně bliká zapálená svíčka. Ze vzdáleného konce sálu se ozývá tiché sténání. Sotva viditelně tam vzlyká přízrak malé holčičky, která se vznáší nad odloženou hadrovou panenkou. "Jména, jména," pláče. "Všechna si pamatuju, kromě toho, které potřebuji."

</Card>

Duch Dolora je neškodné zjevení, které se nechce zapojit do boje. Pokud ji někdo ohrozí, zmizí a objeví se na opačném konci chodby a znovu vzlyká.

Pokud se k ní Dolora soucitně přiblíží, naříká, že nemůže zvednout svou panenku, dokud nevysloví její jméno, které zapomněla. Odmítá toto místo opustit bez panenky.

Dolora, která si vybavuje jen útržkovité vzpomínky. ze svého života, nedokáže odpovědět na mnoho otázek. To je zejména o zprávách spojených s výklenky v hale (viz "Výklenky" později). v této části). Zatímco Dolora nemůže odpovědět na nejasné otázky týkající se vodítek ke svíčkám (jako např. o kom to mluví?"), může poskytnout jména konkrétních osob, když je k tomu vyzvete. Například pokud se postava přímo zeptá: "Jak se jmenovala tvoje matka?", Dolora poskytne správnou odpověď. Ona také jméno vyhláskuje, což je vodítko, že pravopis důležitý.

### Vlastnosti hádanky

Dolora nemůže opustit chodbu a vyhýbá se výklenkům.

#### Výklenky

Sál je lemován šesti výklenky, nad každým z nich je vytesána jedinečná číslice od 1 do 6. Ve světle svíček je na zadní stěně každého výklenku vyryt verš. Každý verš je uveden níže a doplněn vysvětlením v závorce, které by nemělo být sděleno hráčům ani jejich postavám:

\*\*Verš 1.\*\* "Nejsem jeho strážce, ani on můj, milovaný i nenáviděný zároveň." (To se vztahuje k Dolarovu bratrovi, který se jmenoval Sam.)

\*\*Verš 2.\*\* "Mé první vidění: její oříškové oči. Můj první zvuk: její ukolébavky." (To se týká Dolořiny matky, která se jmenovala Delia.)

\*\*Verš 3.\*\* "Své životy ztratila, všechny tři po třech, a skrze tmu tento lovec vidí." (To odkazuje na Dolořinu kočku, která se jmenovala Fifi.)

\*\*Verš 4.\*\* "Čáry v jeho tváři život dlouho žil, příběhy byly jeho otcovská píseň." (To se týká Dolořina dědečka, který se jmenoval Tobiáš.)

\*\*Verš 5.\*\* "Mentor a průvodce, její poučení. Znalosti měřené písmeny jsem získal." (To odkazuje na Dolařinu učitelku, která se jmenovala Johana.)

\*\*Verš 6.\*\* "Ráda jedla seno, stejně jako její kamarádi; žila v jedné místnosti s prasátkem a dítětem." (To se týká Dolařina koně, který se jmenoval Alexia.)

Každý verš popisuje někoho, kdo byl Doloře blízký. Jakmile postavy zjistí, o kom verš mluví, mohou požádat Doloru, aby uvedla správné jméno. Například: "Jak se jmenuje tvoje kočka?" je správná otázka pro verš 3. Duch pak odpoví: "Fifi," a nahlas ho vyhláskuje.

#### Svíčky

Každá svíčka je jednoduchý voskový kužel o výšce 6 palců. V tomto sále se svíčky nikdy neroztaví a nelze je uhasit.

#### Hadrová panenka

Pokud si postavy hadrovou panenku prohlédnou nebo se na ni Dolory zeptají, sdělí jim následující informace:

<Card>

"Moje panenka zná všech šest - první za první, druhou za druhou, třetí za třetí , čtvrtou za čtvrtou, pátou za pátou a šestou za šestou".

</Card>

### Řešení

Jakmile se postavy naučí všech šest jmen, musí z každého jména vyjmout jedno písmeno, jak je uvedeno v tabulce Zapamatovaná jména. Číslo výklenku určuje, které písmeno se má extrahovat; například "Alexia" je jméno spojené s veršem ve výklenku 6 a šestý písmeno v tomto jménu je A.

\*\*Zapamatovaná jména\*\*

|Výklenek|Jméno|Písmeno|

|--|--|--|

|1|Sam|S

|2|Delia|E

|3|Fifi|F

|4|Tobias|I

|5|Johana|N

|6|Alexia|A

Panenka se jmenuje Sefina. Jakmile se to Dolora dozví, vezme panenku do ruky, vysloví její jméno a zmizí s ní, protože její duch konečně odpočívá. Pokud je nějaká informace, kterou si přeješ, aby duch prozradil družině, například umístění blízkého pokladu nebo tajemství nebezpečnějšího ducha, Dolora ji zašeptá, když mizí.

### Ověření nápovědy

Každá postava má možnost provést tyto ověření vlastností, aby získala nápovědu:

\*\*Charisma (Přesvědčení) DC 10.\*\* Dolora považuje postavu za svého přítele. Když tato postava přijde na odpověď na hádanku, Dolora bez vyzvání vykřikne jméno osoby, které se týká (například jakmile postava nahlas řekne "matka", Dolora vykřikne "Delia").

\*\*Charisma (Zastrašování) DC 15.\*\* Postava vyděsí Doloru, aby prozradila informace. Postava jí řekne, že si pamatuje jména lidí, které znala. Dolora také prozradí, že je důležité, aby jejich jména byla napsána správně, i když neřekne proč.

\*\*Inteligence (Pátrání) DC 15.\*\* Postava si vyloží Dolořinu záhadnou nápovědu o panence takto: "všech šest" odkazuje na šest písmen jména panenky, které lze určit shromážděním informací z veršů v šesti výklencích.

## Co je na Menu

\*Obtížnost: Těžká\*

Postavy zjistí, že oblíbená místní hospoda je zástěrkou tajné organizace, do které se chtějí zapojit nebo do ní proniknout. Název hospody může být jakýkoli. Jedním z návrhů je Cloak & Dagger.

Aby se postavy dostaly do pověstných dveří, musí hospodskému Holdu Heidrunovi říct správné heslo. Toto heslo mohou zjistit vyřešením hádanky ukryté v jídelním lístku hostince.

<Card>

Hospoda je plná spokojených lidí, kteří si pochutnávají na jídle a pití. Za barem vytáhlá žena utírá dřevěnou barovou desku. Když vstoupíš, vzhlédne a kývne k prázdnému stolu, než její pozornost upoutá něco jiného. Na stole vidíš kopii jídelního lístku hostince.

</Card>

Přizpůsobte si hospodu a její obyvatele podle svých představ.

Holda Heidrun je nejen majitelkou hostince, ale také strážkyní mnoha tajemství. Pokud ji postavy poprosí o informace, zeptá se na heslo, a pokud ho postavy neznají, neprozradí nic podstatného. "Kdybyste stáli za to," říká, "řekli byste heslo, abyste si získali mou důvěru."

### Vlastnosti hádanky

Na ceduli u baru je napsáno, že jídlo stojí 1 st, hrnek piva 4 md, sklenka dobrého vína 1 st a láhev dobrého vína 3 st. Na jídelním lístku na stole je seznam specialit, které hostinec podává, a kolik která položka stojí. K vyřešení hádanky je zapotřebí pouze jídelní lístek.

#### Menu

Postavy, které si prohlížejí menu, vidí položky uvedené v tabulce Položky menu v daném pořadí.

\*\*Položky menu\*\*

|Položka|Cena|

|--|--|

|Kukuřičná a čočková polévka|12 md

|Dušené králičí maso|1 md

|Pečivo s pivem a sýrem|7 md

|Značková šunka a mrkev|9 md

|Grilovaná ryba a mrkev|6 md

|Upečený kanec a brambory|9 md

|Medovina z dračího ohně|11 md

### Řešení

Seřaďte položky jídelního lístku v abecedním pořadí a pak do každé položky započítejte počet písmen uvedených v její ceně, jak je uvedeno v tabulce Co je na jídelním lístku. Spojením sedmi písmen vznikne heslo: chiméra.

\*\*Položky menu\*\*

|Položka (Cena)|Písmeno

|--|--|

|Pečivo s pivem a sýrem (7 md) Ale and cheese pastry|C (7 písmeno)

|Značková šunka a mrkev (9 md) Brandied ham and carrots|H (9 písmeno)

|Kukuřičná a čočková polévka (12 md) Corn and lentil soup|I (12 písmeno)

|Medovina z dračího ohně (11 md) Dragonfire mead|M (11 písmeno)

|Grilovaná ryba a mrkev (6 md) Grilled fish and carrots|E (6 písmeno)

|Dušené králičí maso (1 md) Rabbit stew|R (1 písmeno)

|Upečený kanec a brambory (9 md) Seared boar and potatoes|A (3 písmeno)

Postavy mohou zjistit heslo, aniž by položky nabídky byly seřazeny podle abecedy. Jakmile získají všech sedm písmen, musí vyřešit anagram, aby získaly heslo.

Vyslovení správného hesla Holdě umožní přístup k jakémukoli tajemství, které si schovává - palivo pro k dalšímu dobrodružství postav.

### Ověření nápovědy

Každá postava má možnost provést tyto ověření vlastností, aby získala nápovědu:

\*\*Charisma (Zastrašování nebo Přesvědčování) SO 15.\*\* Postava přesvědčí Holdu, aby jí pošeptala následující nápovědu: "Počítejte šťastné měďáky, že pro vás máme v nabídce sedm možností."

\*\*Obratnost (Nenápadnost) SO 15.\*\* Postava se vmísí do davu a odposlechne další stůl, kde zaslechne, jak se hosté baví o tom, že museli dostat špatně vytištěný jídelní lístek, protože ceny se jim nezdají, nebo si posteskne nad tím, že na jídelním lístku nejsou položky seřazeny podle abecedy.

\*\*Inteligence (Historie) SO 15.\*\* Postava si vzpomene na příběhy o tom, jak se dříve po hostincích posílaly tajné zprávy pomocí běžných předmětů, ke kterým měl přístup každý, například jídelních lístků.

\*\*Moudrost (Vnímání) SO 15.\*\* Postava si všimne, že ceny na jídelním lístku nedávají příliš smysl. Například proč je králičí guláš o tolik levnější než guláš z kukuřice a čočky?

### Přizpůsobení hádanky

"Chiméra" nemusí být heslo, ale spíše odkaz na něco nebo někoho jiného v hospodě. Postavy, které vyřeší hádanku a uspějí v testu Moudrosti (Vnímání) SO 15, si mohou všimnout jiného hostinského, který má na sobě sponu na plášti ve tvaru chiméry, nebo si všimnout štítu s nápisem chiméra visícího na zdi, který skrývá tajné dveře. Teprve poté, co si s patronem promluví nebo uvidí, co je na druhé straně tajných dveří, získají postavy skutečné heslo, kterým může být cokoli.

"Chiméru" můžete snadno změnit na něco jiného tak, že vyměníte položky menu, vyberete jiná písmena v rámci náhradních položek a odpovídajícím způsobem upravíte ceny.

#### Snížení obtížnosti

Další nápovědy mohou poskytnout ostatní hosté hospody, kteří si mezi sebou povídají na místech, kde je postavy mohou zaslechnout. Nějaký hostinský může říct něco jako: "Tento hostinec je stále dražší. Divím se, že si s těmi novými jídly neúčtují měďák za každé písmeno!"

Příliš ochotná barmanka by se mohla slitovat a provést je jednotlivými položkami menu v pořadí, které by jim umožnilo přeskočit přesmyčku (pivní a sýrové pečivo, brandovaná šunka s mrkví, kukuřičná a čočková polévka, medovina z dračího ohně, grilovaná ryba s mrkví, králičí guláš a pečený kanec s brambory). Mohla by dokonce doporučit, aby postavy "začaly s pivem a sýrovým pečivem a pokračovaly dál".

## Obrázky hádanek

<!--stackedit\_data:

eyJoaXN0b3J5IjpbLTY4NTUxNzI2OSwyNDgwNjI1NSwtNTMzMz

YxNjE3LC0xMDkzODYzOTIyLC0yOTU4MDk3NDAsMTA1NzI1MzA1

MCwtMTgwMzcyNjE4MSwxNzgxMzE3OTUxLDUxODY5OTE4NSwtOT

MxMzg2ODMzLDE1NDU4NTQ5OTgsMzQyMDU5NzEzLDE3MjA5Njgz

NzgsLTg3NDc0MDIyNSwtMTgzNjkxMDY2LDM2MDI2MjAwMSwxMD

M2MTY5MDAxLDI3OTA4MzcyNywtMzQ4NDM3NjcxLDIxMDc4OTM1

NTVdfQ==

-->