

Dračák

podle staré školy

(koncept pravidel)

Společenská hra na prožívání příběhů

Michal Světlý

Obsah

<u>Tvoje postava</u>	4
<u>Rasy</u>	4
<u>Povolání tvé postavy</u>	6
<u>Vlastnosti</u>	6
<u>Počet životů</u>	7
<u>Kouzla, recepty a schopnosti</u>	7
<u>Dovednosti</u>	7
<u>Povolání</u>	10
<u>Válečník</u>	10
<u>Hraničář</u>	12
<u>Alchymista</u>	17
<u>Kouzelník</u>	22
<u>Zloděj</u>	35
<u>Druid</u>	38
<u>Zranění a léčba</u>	44
<u>Magické předměty</u>	45
<u>Boj a jiná nebezpečí</u>	46
<u>Vzdálenost</u>	46
<u>Rychlost</u>	46
<u>Kola</u>	47
<u>Záměry</u>	47
<u>Hody</u>	48
<u>Výhody a nevýhody</u>	49
<u>Pasti a jedy</u>	50
<u>Zbraně, zbroje a štíty</u>	50
<u>Hlášení útoku</u>	51
<u>Hledání, skrývání a plížení</u>	52
<u>Hledání</u>	52
<u>Postřeh a plížení</u>	52
<u>Zvyšování vlastností</u>	53
<u>Náhodný hod</u>	54

Verze 0.5

Poděkování

Tato příručka je silně inspirovaná titulem Dračí Doupě vydaným nakladatelstvím Altar. Rád bych touto formou poděkoval autorům originálních pravidel Dračího doupěte, jmenovitě:

AUTOR PROJEKTU: Martin Klíma

AUTOŘI PRAVIDEL: Martin Benda, René Gemmel, Emil Hančák, Vilma Kadlečková, Jaroslav Kovář, Karel Papík, Michal Řeháček, Jiřina Vorlová a Radovan Vlk

AUTOŘI STARŠÍCH VERZÍ A SPOLUPRACOVNÍCI: Michael Bronec, Vladimír Chvátil, Radim Křivánek, doc. Jan Obdržálek, Jan Obdržálek, Václav Pražák

KOORDINÁTOR: Martin Kučera

Nápady a připomínkami přispěli:

eerieBaatezu, Jezus, Pracující logaritmus

Zpětná vazba

Velice ocením Vaše názory a komentáře. Pište je, prosím, nejlépe do diskuze na [RPG fóru](#) nebo [D20.cz](#).

TVOJE POSTAVA

Rasy

Člověk

VELIKOST: 6

VLASTNOSTI: Síla 1-3, Finesa 1-3, Duše 1-3

SCHOPNOST: Všestrannost

Všestrannost

Jako člověk si můžeš vybrat jednu z následujících schopností, i když nemáš příslušné povolání:

Od válečníka: *Zastrašení, Útok na dva cíle, Ochránce*

Od hraničáře: *Pouto se zvířetem, Mluvení se zvířaty*

Od zloděje: *Získání důvěry, Bezpečný dopad, Obří skoky, Chytání střel*

Barbar

VELIKOST: 6

VLASTNOSTI: Síla 2-3, Finesa 1-3, Duše 1-3

SCHOPNOST: Všestrannost (stejně jako ostatní lidé)

Hobit

VELIKOST: 5

VLASTNOSTI: Síla 1-2, Finesa 2-3, Duše 1-3

SCHOPNOST: Vytříbená chuť a čich

Vytříbená chuť a čich

Hobiti mají citlivější chuť a čich než příslušníci ostatních ras. Jsou to díky tomu známí labužníci a velcí znalci různých nápojů, pokrmů a jiných poživatin, ale dává jim to výhodu i na dobrodružných výpravách: Neumí sice stopovat tak dobře jako psi, ale dokáží například čichem poznat převlečenou osobu a pouhým ochutnáním odhalí přítomnost jedů nebo jiných nežádoucích přísad.

Kudůk

VELIKOST: 5

VLASTNOSTI: Síla 1-2, Finesa 2-3, Duše 1-3

SCHOPNOST: Vytříbená chuť a čich (jako hobit)

Elf

VELIKOST: 6

VLASTNOSTI: Síla 1-2, Finesa 2-3, Duše 2-3

SCHOPNOST: Ostrý zrak

Ostrý zrak

Elfové mají ostřejší a citlivější zrak než ostatní rasy. Vidí dobře i za šera (ale ne v naprosté tmě) a rozeznají detaily i na velkou vzdálenost.

Trpaslík

VELIKOST: 6

VLASTNOSTI: Síla 2-3, Finesa 1-2, Duše 1-3

SCHOPNOST: Infravidění

Infravidění

Trpaslíci dokáží rozeznat teplejší předměty od studenějších. I v naprosté tmě tedy například uvidí teplokrevné tvory. Nedokáží ale rozeznat barvy ani detaily, nevidí skrz překážky a pokud má v podzemí všechno stejnou teplotu, musí tápat stejně jako všichni ostatní.

Kroll

VELIKOST: 7

VLASTNOSTI: Síla 3, Finesa 1-2, Duše 1-2

SCHOPNOST: Ultrasluch

Ultrasluch

Krollové, podobně jako netopýři, dokáží podle lidským uchem nezachytitelného odraženého zvuku určit vzdálenost stěn a překážek. Toto zvláštní „vidění“ je ale dost hrubé a nepřesné – kroll pozná tvar chodeb a místností a ani v naprosté tmě nevrazí do stromu, ale rozhodně si nevšimne nataženého lanka a nepozná, co protivníci drží v rukou. Ultrasluch nefunguje v prostředí hlučnějším než obyčejný hovor, nebo když kroll z nějakých důvodů nemůže vydávat zvuky.

Povolání tvé postavy

Válečník, hraničář, kouzelník, alchymista nebo zloděj.

Vlastnosti

Rozděl celkem 6 bodů mezi Sílu, Finesu a Duši tak, abys splnil následující:

člověk: Síla 1-3, Finesa 1-3, Duše 1-3

barbar: Síla 2-3, Finesa 1-3, Duše 1-3
elf: Síla 1-2, Finesa 2-3, Duše 2-3
hobit: Síla 1-2, Finesa 2-3, Duše 1-3
kudúk: Síla 1-2, Finesa 2-3, Duše 1-3
trpaslík: Síla 2-3, Finesa 1-2, Duše 1-3
kroll: Síla 3, Finesa 1-2, Duše 1-2

válečník: Síla nejméně 2
hraničář: Finesa nejméně 2
kouzelník: Duše nejméně 2
alchymista: Finesa nejméně 2
zloděj: Finesa nejméně 2

Počet životů

Tvůj počet životů je roven součtu Velikosti (podle rasy) a Síly.

Kouzla, recepty a schopnosti

Každá rasa má jednu zvláštní schopnost – tu získáš automaticky výměrem této rasy. Ostatní kouzla, recepty a schopnosti získáš v rámci svého povolání: V jeho popisu najdeš, co se kdy můžeš naučit.

Dovednosti

Každá dovednost má tři stupně: Základní, pokročilý a mistrovský.

- Na prvních dvou úrovních se učíš základy dovedností.
- Na úrovních 3-6 se můžeš základní dovednosti vylepšovat na pokročilé.
- Od sedmé úrovně výš se můžeš pokročilé dovednosti vylepšovat na mistrovské.

Stupeň dovednosti určuje, co dokážeš, případně co znáš:

- Se základní znalostí *Otevírání zámků* například dokážeš otevřít jen jednoduché zámky. K otevření složitého zámku potřebuješ pokročilou dovednost a k otevření mistrovského zámku mistrovskou.

Kdy se můžeš učit jaké dovednosti najdeš v popisu svého povolání.

Znalosti dané povoláním

Každé povolání také představuje balíček znalostí, které nezmiňujeme zvlášť jako dovednost: Válečník se vyzná ve zbraních, kouzelník pozná různá kouzla, alchymista zná různé magické suroviny, ze kterých pak vyrábí kouzelné předměty, atd.

- Znalosti dané povoláním automaticky rostou s úrovní: Na 1-2 jsou základní, na 3-6 pokročilé, na 7-12 mistrovské.

Seznam dovedností

Když se v popisu svého povolání dočteš, že si můžeš vybrat nějakou dovednost, znamená to některou z následujících:

Cizí jazyk (každý je samostatná dovednost)

Čtení a psaní

Lov a stopování

Odezírání ze rtů

Orientace a přežití v divočině

Ošetřování zranění

Otevírání zámků

Plavání

Přetvářka a převleky

Starý jazyk (každý je samostatná dovednost)

Šplhání

Výroba a odstraňování pastí

Znalost jedů

POVOLÁNÍ

Válečník

1. úroveň

- Umíš základy *Ošetřování zranění* (ošetřením vrátíš 2 životy).
- Umíš základy dvou dalších dovedností podle svého výběru.
- Vyber si jednu ze základních válečnických schopností.
- Můžeš si připoutat jeden magický předmět, který získáš na výpravách za dobrodružstvím.

2. úroveň

- Vyber si jednu ze základních válečnických schopností.
- Nauč se jednu dovednost.
- Můžeš si připoutat celkem dva magické předměty.

3. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

4. úroveň

- Vyber si jednu ze základních nebo pokročilých válečnických schopností.

- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.
- Můžeš si připoutat celkem tři magické předměty.

5. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

6. úroveň

- Vyber si jednu ze základních nebo pokročilých válečnických schopností.
- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.
- Můžeš si připoutat celkem čtyři magické předměty.

Základní válečnické schopnosti

Zastrašení

Zastrašení musíš vždy něčím spustit: Rozpúlit jednoho z nepřátel, zasadit protivníkovi těžkou ránu, dostat ho do nevýhodné situace, nebo mu třeba připomenout, kolik takových jako on jsi už zabil.

Zastrašovat můžeš v boji i mimo boj. Protivníci se zamyslí, jestli jim střet stojí za to.

Výsledek posoudí Pán jeskyně, v uvažování nepřátel se ale vždy musí něco změnit – nemusí nutně hned utéct, ale musí přinejmenším začít brát vážně věci, které si předtím nepřipouštěli.

Sehranost

Vyžaduje alespoň týden společného tréninku a potom průběžné udržování (sem tam si zatrénovat).

Kdykoliv bojuješ bok po boku někoho, s kým jsi sehraný, můžeš si v každém kole vybrat:

- Dáš výhodu tomuto spolubojovníkovi.
- Nebo získáš výhodu sám.

Ochránce

Můžeš protivníkovi zabránit v útoku, i když není v nevýhodě.

Velení

V každém kole můžeš dát povel jedné postavě. Pokud tě poslechne, započítá si výhodu. Povel musí dávat smysl. Tato výhoda se nesčítá s výhodou za *sehranost*.

Pokročilé válečné schopnosti

Útok na dva cíle

Postih je jen -1. Lze i s lukem (nabít dva šípy) nebo vrhacími zbraněmi (v každé ruce jedna).

Hraničář

MAGENERGIE: Duše + úroveň

1. úroveň

- Umíš získávat magenergii meditací (po deseti minutách *soustředění* se ti doplní na maximum).
- Umíš základy následujících dovedností:

- *Orientace a přežití v divočině*
- *Ošetřování zranění* (ošetřením vrátíš 2 žt)
- *Lov a stopování*
- Jednu další dovednost podle svého výběru
- Umíš sesílat jedno ze základních kouzel podle svého výběru.
 - K hraničářským kouzlům se nepočítá postih za zbroj.
- Vyber si jedno ze základních kouzel nebo jednu ze základních schopností.
- Můžeš si připoutat jeden magický předmět, který získáš na výpravách za dobrodružstvím.

2. úroveň

- Vyber si jedno ze základních kouzel nebo jednu ze základních schopností.
- Můžeš si připoutat celkem dva magické předměty.
- Nauč se základy jedné dovednosti.

3. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Vyber si jedno kouzlo nebo schopnost ze základních nebo pokročilých.
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

4. úroveň

- Nauč se jednu z mimosmyslových schopností (*telekinezi*, *pyrokinezi* nebo *telepatii*).
- Můžeš si připoutat celkem tři magické předměty.
- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.

5. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Vyber si jedno kouzlo nebo schopnost ze základních nebo pokročilých.
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

6. úroveň

- Můžeš si připoutat celkem čtyři magické předměty.
- Vyber si jedno kouzlo nebo schopnost ze základních nebo pokročilých.
- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.

Základní hraničářské schopnosti

Zvířecí společník

Zvíře rozumí složitým slovním příkazům.

Nebezpečnost zvířete může být maximálně rovna tvé úrovni, můžeš ale mít mládě (takže mu nebezpečnost postupně poroste s tím, jak se ti bude zvyšovat úroveň).

Vyber si, které zvíře tě provází.

Mluvení se zvířaty

Zvíře dokáže „mluvit“ jen o tom, čemu samo rozumí.

Mimosmyslové schopnosti

Telekineze

Dosah: krátká vzdálenost

Pomocí *soustředění* můžeš pomalu hýbat předměty, jako kdybys měl Sílu rovnou tvé Duši.

Pyrokineze

Dosah: krátká vzdálenost

Dokážeš zapálit oheň pomocí *soustředění*. Živé tvory pyrokineze přímo nezraňuje, následný oheň je ale zranit může.

Telepatie

Dosah: krátká vzdálenost

Po dobu *soustředění* můžeš s někým „mluvit“ v myšlenkách. Bez znalosti jazyka si nebudete rozumět. Cíl se může po navázání spojení vzdálit z dosahu.

Základní hraničářská kouzla

Uzdrav zranění

Magenergie: 3 magy

Dosah: kontaktní

Sesílání: 1 minuta (mimo boj)

Vyléčí (Duše hraničáře + k6) životů. Další léčivé kouzlo (ať už ho sešle druid, kněz či hraničář) účinkuje na stejný cíl až poté, co se doléčí do plných životů.

Zpomalení jedu

Magenergie: 1 mag

Dosah: dotyk

Kouzlo prodlouží latenci jedu v cíli o 1 den.

Najdi pachovou stopu

Magenergie: 1 mag

Po dobu *soustředění* dokážeš stopovat čichem jako pes.

Pokročilá hraničářská kouzla

Uzdrav nemocného

Magenergie: 3 magy

Dosah: kontaktní

Sesílání: 10 minut

Vyléčí většinu běžných (nemagických) nemocí. Smrtelné nemoci pouze zmírní natolik, že pacient přežije.

Uklidni bestii

Magenergie: 2 magy

Dosah: krátký

Kouzlo zklidní obyčejné, nemagické zvíře natolik, že ztratí chuť útočit. Pokud je ale něco znovu rozdráždí, účinek pomine.

Najdi zvíře

Magenergie: 1 mag

Dosah: několik hodin cesty.

Vycítíš směr k nejbližšímu zvířeti druhu, na který pomyslíš.

Alchymista

1. úroveň

- Umíš základy následujících dovedností:
 - *Čtení a psaní*
 - *Znalost jedů*
 - *Jeden Starý jazyk*
 - Jednu další dovednost podle svého výběru
- Poznáš alchymistické suroviny a můžeš z nich vyrábět předměty, jejichž recepty se naučíš.
- Vyber si dva ze základních receptů, které umíš používat.
- Můžeš si připoutat jeden magický předmět, který získáš na výpravách za dobrodružstvím.

2. úroveň

- Vyber si další ze základních receptů.
- Můžeš si připoutat celkem dva magické předměty.
- Nauč se základy jedné dovednosti.

3. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Vyber si další základní nebo pokročilý recept.
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvýš jednu dovednost na pokročilou.

4. úroveň

- Vyber si další základní nebo pokročilý recept.
- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.
- Můžeš si připoutat celkem tři magické předměty.

5. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Vyber si další základní nebo pokročilý recept.
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

6. úroveň

- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.
- Vyber si další základní nebo pokročilý recept.
- Můžeš si připoutat celkem čtyři magické předměty.

Výroba magických předmětů

- Za den (mezi dvěma vydatnými spánky) můžeš zpracovat jen určité množství magenergie: Duše + úroveň.
 - Magenergie do výrobku „převádíš“ z různých magických surovin – pro jednoduchost předpokládáme, že si je po-sháníš v pauzách mezi dobrodružstvím a máš jich tedy vždy dostatek (pokud o ně někde nepřijdeš).
- Na výrobu předmětů je potřeba alchymistická aparatura, která se vejde do malé truhlice (dá se pohodlně nosit v ruce nebo v torně). V této truhlici nosíš také suroviny.
- Předměty se vyrábí z připravených polotovarů, takže výroba každého z nich zabere jen několik minut.

- Vyrobené předměty si své magické vlastnosti uchovají jen několik hodin.

Základní alchymistické recepty

Léčivý lektvar

Potřebná magenergie: 1 mag

V průběhu krátkého odpočinku vyléčí (Duše alchymisty + k6) životů (nevrací životy v boji). Další léčivý lektvar (libovolného druhu) bude na stejný cíl účinkovat až poté, co se doléčí do plných životů.

Megacloumák

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Několik minut

Odstraní mdloby, ochromení, paralýzu a křeče a po dobu trvání probere postavu z bezvědomí.

Lakmusový papírek

Potřebná magenergie: 2 magy

Zjistí složení jakékoliv kapaliny (mimo jiné rozpozná účinek lektvaru).

Vlčí mor

Potřebná magenergie: 1 mag

Síla jedu: 6

Latence: 130 minut

Jed na otravu zbraní a šípů.

Detekční hůlka

Potřebná magenergie: 2 magy

Trvání: Několik minut

Umožní najít tajné vchody nebo schránky. Nedává ale znalost, jak je otevřít, ani jestli jsou zapastěné.

Pavoučí lektvar

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Několik minut

Po dobu trvání se postava udrží na jakémkoliv pevném povrchu, klidně i hlavou dolů.

Pokročilé alchymistické recepty

Antigravitační cloumák

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: několik minut

Cíl spolu se vším, co nese, bude po dobu působení pociťovat slabší gravitaci (zhruba jako na Měsíci).

Čarovná rtuť

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Do prvního úspěšného použití

Jestliže se někde v krátké vzdálenosti, vyskytuje zlato, stříbro či drahé kamení, kulička se k němu začne kutálet. Po úspěšném použití své schopnosti ztrácí.

Lektvar chladných vod

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Několik minut

Postavě, která tento lektvar vypila, se po dobu jeho působení jakékoliv utržené zranění ohněm snižuje o 3.

Lektvar mlhoviny

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Několik minut

Mlžná forma po dobu působení (bez výbavy a oblečení).

Lektvar zmenšování

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Několik minut

Po dobu trvání se postava zmenší na polovinu spolu se vším, co nese. Na polovinu se jí tím sníží Velikost (a tedy počet životů – aktuální i maximální). Vlastnosti se nezmění.

/ Síla by možná mohla klesnout, ale asi nemusí */*

Lektvar rychlosti

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Několik minut

Zdvojnásobí rychlost běhu (postava bude běhat zhruba stejně rychle jako kůň).

Černá zhouba

Potřebná magenergie: 1 mag

Síla jedu: 7

Latence: 1 minuta

Paralytický jed.

Jablečná vůně

Potřebná magenergie: 1 mag

Síla jedu: 6

Latence: 5 kol

Plynný jed. Oblak zaplní několik metrů chodby nebo malou místnost.

Melenova pomsta

Potřebná magenergie: 1 mag

Síla jedu: 7

Latence: 1 hodina

Jed do nápojů.

Kouzelník

MAGENERGIE: Duše + úroveň

1. úroveň

- Umíš základy následujících dovedností:
 - *Čtení a psaní*
 - *Jeden Starý jazyk*
 - Jednu další dovednost podle svého výběru
- Umíš získávat magenergii zaostřením vůle (po deseti minutách *soustředění* se ti doplní na maximum).
- Umíš sesílat dvě ze základních kouzel podle svého výběru.
- Máš schopnost *spřádání kouzel*:
 - Kdykoliv sešleš kouzlo, které jsi v předchozích několika minutách ještě nepoužil, bude tě stát o 1 mag méně (nejméně ale 1 mag).
- Můžeš si připoutat jeden magický předmět, který získáš na výpravách za dobrodružstvím. Pokud si takto připoutáš svitek s kouzlem, můžeš toto kouzlo sesílat, jako bys ho uměl.

2. úroveň

- Vyber si další dvě ze základních kouzel.

- Můžeš si připoutat celkem dva magické předměty.
- Nauč se základy jedné dovednosti.

3. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Vyber si dvě ze základních nebo pokročilých kouzel.
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

4. úroveň

- Vyber si dvě ze základních nebo pokročilých kouzel.
- Můžeš si připoutat celkem tři magické předměty.
- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.

5. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Vyber si dvě ze základních nebo pokročilých kouzel.
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

6. úroveň

- Vyber si dvě ze základních nebo pokročilých kouzel.
- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.
- Můžeš si připoutat celkem čtyři magické předměty.

Svitky s kouzly

Na výpravách můžeš najít svitky s kouzelnickými kouzly. Když si takový svitek připoutáš, můžeš toto kouzlo sesílat stejně, jako kdybys ho měl naučené.

- Připoutaný svitek při sesílání kouzla nemusíš držet v ruce, ale musíš ho mít u sebe (třeba v torně).
- Seslání kouzla ze svitku stojí magenergii uvedenou na svitku. Schopnost *spřádání kouzel* může cenu snížit o 1 mag jako u ostatních kouzel.
- Když potřebnou magenergii nemáš nebo nechceš zaplatit, kouzlo stále můžeš seslat, ale svitek se při tom nenávratně zničí.
- Při přestupu na další úroveň se místo kouzla z pravidel můžeš naučit kouzlo ze svitku. Od té chvíle ho budeš moci sesílat, i když svitek nebudeš mít připoutaný.
- Kouzelnická kouzla může ze svitků sesílat jen kouzelník.

Sesílání kouzel

Na sesílání kouzel se vždycky hází Duší. Když sesíláš kouzelnická kouzla v lehké zbroji, počítáš si postih -1. Když v těžké, tak dokonce -2.

- Při seslání kouzla musíš nahlas a srozumitelně vyslovit zaklínací formuli. Nemůžeš tedy například kouzlit, když máš roubík, nebo jsi z nějakých jiných důvodů umlčený.

Základní kouzelnická kouzla

Dým *Fumideó*

Magenergie: 2 magy

Dosah: místo ve střední vzdálenosti

Trvání: několik minut

Kouzlo vytvoří všude v krátké vzdálenosti od cílového místa hustý, neprůhledný dým. Kouř je těžší než vzduch, ale vítr jej snadno rozfouká.

Hyperprostor *Hye archom*

Magenergie: 1 mag

Rozsah: 1 tvor předmět nebo do velikosti krolla v kontaktní vzdálenosti

Dosah: místo v krátké vzdálenosti

Pomocí tohoto kouzla můžeš jednoho tvora nebo předmět do velikosti krolla přemístit na jiné místo v *krátké vzdálenosti*. Pokud je cílem živý tvor, nepotřebuješ jeho souhlas.

Hyperprostor je možný pouze v případě, že jsi přesvědčený, že cílové místo teleportovaného tvora nebo předmět udrží, a že tam bude moci stabilně stát. Není tedy možné teleportovat třeba do vzduchu, do vody nebo na tenké větve stromu. Můžeš ale někoho přemístit na propadlo, o kterém jsi nevěděl a byl jsi tudíž přesvědčený, že tam je pevná podlaha.

Pokud jsi na cílovém místě osobně byl od chvíle, kdy ses naposledy probudil, tak ho při sesílání nemusíš vidět. Když je ale obsazeno, ať už předmětem nebo jiným tvorem, kouzlo nemá žádný efekt, ale magenergie je stejně spotřebována.

Když chceš cíl teleportovat někam, kde jsi v uvedené době osobně nebyl, musíš dobře vidět plochu, kam dotyčného přemístíš. Nemůžeš tedy například někoho teleportovat na vrchol skály, když stojíš pod ní, protože tam nevidíš.

Spolu s cílem se přemístí vše, co nese, včetně případných živých tvorů. Cíl, který se pevně drží někoho nebo něčeho, co sám nezvedne nebo neunes, nebo je to pevně spojené s něčím těžkým, není možné teleportovat. To například znamená, že je-li svázán, přenes se i s pouty (protože je nese), ale když je někde přivázán nebo připoután, není jej možné přenést.

Když cíl teleportuješ někomu do zad, bude mít v příštím kole bonus +2 za přípravu.

Magický štít *Magomágen*

Magenergie: 2 magy

Dosah: krátký

Kolem tvého cíle se na okamžik vytvoří neviditelný magický štít. Proti všem útokům vedeným proti němu v tomto kole si házíš na obranu Duší s bonusem +2 za plnou obranu. Když se brání také, počítá se lepší z výsledků.

Modrý blesk *Artak bárák*

Magenergie: 3 magy

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Hod: Duše + k6 proti Síle

Zranění: 4kz bleskem

Ode zranění se odečítá zbroj a štít.

Protoplazma *Prorep tohabet*

Magenergie: 3 magy

Dosah: kontaktní

Rozsah: 1 cíl

Trvání: několik minut

Hod: Duše + k6 proti Finese

Možnosti v případě zásahu: nevýhoda, zpomalení

Po chvíli soustředění z tvých rozpažených rukou vytrysknou proudy lepkavého protoplazmatického slizu.

Sugesce *Inirinsico*

Magenergie: 2 magy

Dosah: kontaktní

Rozsah: 1 inteligentní tvor

Trvání: několik minut

Hod: Duše + k6 proti Duši

Tímto kouzlem můžeš cíli, kterému se díváš do očí, vsugerovat nějaký pocit (strach, únavu, vztek, bolest atd.), nebo ho dočasně o něčem přesvědčit: třeba že jsi pozvaný od pána hradu a má tě tedy pustit dovnitř. Dotyčný si po dobu působení nebude vědom toho, že jsi kouzlil, ale jakmile účinek kouzla pomine, uvědomí si pravý stav věcí a vzpomene si, že tě slyšel vyslovit kouzelné slovo. Co z toho vyvodí a jak zareaguje, je na úvaze Pána jeskyně.

Světlo *Luxmen*

Magenergie: 2 magy

Dosah: Dotyk

Trvání: několik minut

Oslepení: Duše + k6 proti Finese

Předmět, kterého se dotkneš, bude několik minut svítit asi jako lucerna. Kdykoliv v průběhu trvání můžeš pomocí *soustředění* libovolně měnit barvu světla a jeho intenzitu. Nejvyšší možná je zhruba jako maják. *Světlo* pak ozáří i velký sál a je natolik jasné, že oslepí každého, kdo nemá předem zakryté oči a neuspěje v hodu na odolání. Když se přestaneš *soustředit*, barva a intenzita světla se vrátí na původní a případné oslepení odezní.

Pokročilá kouzelnická kouzla

Hypnóza *Sómnos*

Magenergie: 3 magy

Vyvolání: 1 minuta

Dosah: kontaktní

Po dobu *soustředění* bude cíl plnit všechny tvoje příkazy a nebude dělat nic jiného. Instrukce musí být jednoduché, jednoznačné věty. Může jít o nebezpečný příkaz, ale ne o sebevražedný. Dotyčný neprozradí nic, co považuje za tajemství.

Můžeš také cíli uložit jeden tzv. posthypnotický příkaz. Musí to být nějaký jednoduchý pokyn, například: „Zapomeň na to, co jsi právě dělal!“ nebo „Při slově fialka kýchni“ a podobně. Posthypnotický příkaz může jít i proti zájmům postavy, například: „Vyhýbej se dotyku zlata,“ ale není možné uložit nějaký pocit, například: „Nesnášíš zlato.“

Po skončení kouzla si cíl všechno pamatuje, ledaže by dostal posthypnotický příkaz, aby na všechno zapomněl. V případě, že dojde ke konfliktu různých posthypnotických příkazů, platit bude ten, který byl zadán nejpozději.

Levitace *Planere*

Magenergie: 2 magy

Dosah: dotyk

Jedna osoba spolu se vším, co nese, nebo podobně těžký předmět, kterého se dotýkáš, po dobu tvého soustředění nebude nic vážit. Když sešleš *levitaci* na něco těžšího, tak to ztratí váhu jen částečně: Asi jako kdyby to zvedal někdo se stejnou Silou, jakou máš Duši.

Měj na paměti, že i když cíl zdánlivě nic neváží, zachovává si svou hmotnost a setrvačnost, takže si s ním například není možné pohazovat jako s balónkem.

Když sešleš levitaci na sebe, můžeš se po dobu *soustředění* volně pohybovat jako ve stavu beztlíže.

Pokud přerušíš *soustředění*, nebo když se cíle přestaneš dotýkat, kouzlo pomine a začne opět normálně působit gravitace.

Mágův velký mix *Magomegamix*

Magenergie: 2 magy

Dosah: krátký

Zranění: 6kz (cíl si nepočítá zbroj)

Toto kouzlo nejprve vytvoří kolem zvoleného protivníka žlutý mlhovinový opar a posléze se pokusí zcela náhodně prohodit umístění všech molekul jeho těla. Kouzlo působí jen na tvory z masa a kostí (včetně nemrtvých, kteří mají nějaké tělo).

Hází se, jako by šlo o zraňující útok, cíl si nepočítá zbroj. Pokud by tento útok snížil jeho životy na 0 nebo méně, změní se v hromádku třesoucího se rosolu a jeho vybavení, případně další tvorové, které nesl, popadá na zem. V opačném případě (když by cíl zbyly nějaké životy) kouzlo nemá žádný účinek.

Seslání dalšího *mágoва velkého mixu* na takto vzniklý rosol celý efekt zvrátí, takže se místo rosolu objeví zase původní cíl. Bude úplně nahý, ve stejné kondici jako před sesláním prvního magomegamixu a z doby, kdy z něj byl rosol, si nebude vůbec nic pamatovat.

Melenina krása *Melenebeau*

Magenergie: 3 magy

Dosah: dotyk

Toto kouzlo změní vzezření cílové osoby tak, že bude pro ostatní je-dince své rasy neobyčejně krásná, a to až do chvíle, než dotyčný usne.

Poněkud nepříjemný vedlejší účinek kouzla je, že po celý další den bude cíl naopak vypadat mimořádně odpudivě.

Metamorfóza *Aloiósis*

Magenergie: 4 magy

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 humanoidní osoba

Sesílání: 1 minuta

Trvání: několik minut

Humanoidní tvor, kterého ses po celou dobu sesílání dotýkal, se promění v jiného humanoidního tvora. Kouzlo nezmění vybavení, oblečení a podobně.

K seslání potřebuješ držet část těla tvora, jehož podobu se snažíš vytvořit: vlas, chlup a podobně. Obě bytosti musí mít stejnou Velikost – můžeš například změnit člověka v elfa, ale ne v hobita nebo malé dítě. Proměněný bude mluvit hlasem tvora, do kterého se změní, ale nezíská znalost jejího jazyka, zvyků, minulosti a podobně.

Přeměněný si zachovává své vlastnosti (Sílu, Finesu, Duši, počet životů) a také svá zranění (a to i po proměně zpět). Získá zvláštní schopnosti cílové rasy (trpaslické infravidění) a ztratí zvláštní schopnosti své původní rasy. Všechny ostatní schopnosti a dovednosti mu zůstávají a nezíská jiné než rasové schopnosti ani dovednosti cílového tvora, vlastnosti získané kouzlem nebo magickým původem, ani specifické zranitelnosti (v podobě lykantropa mu tedy například nebude vadit stříbro).

Zpětná proměna nastane samovolně a trvá stejně dlouho jako sesílání.

Montvho čardáš *Montymero*

Magenergie: 4 magy

Dosah: krátký

Rozsah: 1-3 cíle

Hod: Duše + k6 proti Duši (ověření každé kolo)

Trvání: Soustředění

Toto kouzlo účinkuje pouze na inteligentní cíle (tedy s vyšší než zvířecí inteligencí). Protivníci, kteří neuspějí v hodů na obranu proti kouzlu, jsou postiženi těžkým psychickým šokem a po dobu *soustředění* mají potřebu zběsile tančit a křepčit. Nemohou útočit, kouzlit a podobně a brání se s nevýhodou. Každé kolo se hází znovu a cíle tedy mají možnost se probrat. Efekt kouzla také pomine při prvním utrpeném zranění.

Najdi neviditelné *Heuriskon avidia*

Magenergie: 2 magy

Dosah: kontaktní

Rozsah: 1 cíl

Trvání: Několik minut

Cíl kouzla po dobu tvého soustředění uvidí neviditelné tvory a předměty. Sem patří postavy zneviditelněné kouzlem, alchymistickým lektvarem či magickým předmětem, ale také bytosti, které jsou ze své podstaty neviditelné, například nevidění.

Kouzlo ale neúčinkuje na bytosti, které nemají hmotnou podstatu (různí duchové a podobně).

Neviditelnost *Avidius*

Magenergie: 3 magy

Trvání: Několik minut

Rozsah: 1 cíl

Cíl kouzla spolu se vším, co nese, bude po dobu jeho trvání neviditelný.

Oheň *Igneum*

Magenergie: 4 magy

Trvání: Několik minut

Dosah: krátký

Rozsah: oblast v kontaktní vzdálenosti od cílového místa

Zranění: každé kolo 4kz ohněm - Zbroj

Tímto kouzlem stvoříš na cílovém místě magické plameny. Můžeš jimi například zahradiť chodbu nebo zcela zaplnit malou místnost. Na cílovém místě nemusí být nic hořlavého, musí tam ale být schopen normální oheň – nelze tedy například vyvolat *oheň* pod vodou. *Oheň* je vázaný na místo, není tedy možné jej seslat přímo na protivníka.

Plameny každé kolo zraňují všechny, kdo se v nich nachází, případně se jimi snaží proskočit či proběhnout. Nehází se na seslání ale rovnou na zranění, jako u přirozeného ohně. Pokud na tebe při seslání někdo útočí, musíš se bránit Finesou, i když sesíláš plameny pod něj. Kouzlo také zapálí nebo spálí všechno, co by za stejnou dobu zapálil obyčejný oheň.

Ohnivý déšť *Nefelé ignea*

Magenergie: 4 magy

Dosah: krátký

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti od cílového místa

Trvání: soustředění

Zranění: +0

V oblasti před tebou začne sršet ohnivý déšť. V každém kole *soustředění* si znovu házíš.

/ * Tohle by asi fakt mělo bejt mistrovské kouzlo * /

Rychlost *Hyperio*

Magenergie: 3 magy

Dosah: kontaktní

Rozsah: 1 cíl

Zdvojnásobí rychlost běhu (postava bude běhat zhruba stejně rychle jako kůň).

Ticho *Silenció*

Magenergie: 2 magy

Po dobu *soustředění* bude všude kolem tebe až do vzdálenosti (Duše) metrů naprosté ticho. Znamená to mimo jiné, že v tomto prostoru nepůjde sesílat kouzla. Slyšet není nic, tedy ani zvuky zvenku. Kroll uvnitř této oblasti nebude moci použít svůj utrasluch vůbec, z vnějšku pro něj bude pouze představovat „temnou“, neprůhlednou kouli.

Tma *Obscurum*

Magenergie: 2 magy

Po dobu *soustředění* bude všude kolem tebe až do vzdálenosti (Duše) metrů naprostá tma. Trpaslíkovo *infravidění* je také vyřazeno. Lucerny, svíčky a další zdroje světla tím nebudou uhašeny. Když je někdo vynese ven, budou opět svítit. Zvenku bude vidět nepřirozená koule temnoty zakrývající vše, co je za ní. Zevnitř není vidět nic, tedy ani ven.

Vodní dech *Aqua spiro*

Magenergie: 1 mag

Dosah: kontaktní

Trvání: několik minut

Cíl bude po dobu trvání schopen pod vodou dýchat stejně jako ve vzduchu.

Zaklep *Taptap*

Magenergie: 2 magy

Dosah: dotyk

Kouzlo *zaklep* po dobu *soustředění* potlačí jakékoliv zamykací kouzlo, které působí na cílový zámek. Zámek neodemkne, pouze umožní, aby šel vypáčit nebo odemknout klíčem. Zamykací kouzlo tím navíc není zrušeno, takže když jej někdo znovu zamkne, bude opět chráněný proti odemknutí a vypáčení.

Zamkni *Linol*

Magenergie: 2 magy

Dosah: dotyk

Trvání: několik minut (při pomalém seslání je účinek trvalý)

Toto kouzlo magicky zamkne zámek, kterého se dotkneš, takže ho nepůjde vypáčit ani odemknout klíčem. Pokud při sesílání kouzla držíš v ruce klíč od tohoto zámku, tak můžeš navíc určit slovo nebo větu, jejímž vyslovením se zámek sám odemkne.

Toto kouzlo můžeš také seslat formou krátkého rituálu. Zabere to zhruba minutu, ale účinek je pak trvalý.

Zelený blesk *Járák bárák*

Magenergie: 3 magy

Dosah: střední

Rozsah: 1-2 cíle

Hod: Duše + k6 proti Síle

Zranění: 3kz bleskem

Ode zranění se odečítá zbroj a štít.

Zenerova karta *Zenerchart*

Magenergie: 3 magy

Dosah: krátký

Rozsah: 1 inteligentní tvor

Hod: Duše + k6 proti Duši

Trvání: Několik minut

Toto kouzlo vytvoří opalizující obláček, v němž se začnou zjevovat magické karty. Když na něj pohlédne inteligentní tvor, hází si proti tobě Duši a když neuspěje, tak po dobu trvání kouzla ustrne a nebude vůbec vnímat svoje okolí. Pokud bude po tuto dobu cílem útoku, brání se s nevýhodou a jakékoliv utrpené zranění jej z efektu kouzla vysvobodí. Další možnosti, jak cíl vysvobodit, je odtáhnout jej z výhledu na obláček. Obláček může v jednu chvíli „lapit“ pouze

jednoho tvora. Pokud se ale cíl z jeho vlivu dostane, může se opět někdo chytit.

Je také dobré poznamenat, že obláček nerozlišuje mezi přáteli a nepřáteli, ale na tebe nepůsobí.

Zlom kouzlo *Frangoetia*

Magenergie: 3 magy

Dosah: krátký

Toto kouzlo zruší působení jakéhokoliv kouzla s dlouhodobým účinkem – musíš ale znát zaklínací slovo rušeného kouzla a vyslovit ho při sesílání. Kouzla, jejichž účinek trvá po dobu *soustředění*, takto není možné zrušit.

Zloděj

1. úroveň

- Umíš základy následujících dovedností:
 - *Šplhání*
 - *Otevírání zámků*
 - *Výroba a odstraňování pastí*
 - *Přetvářka a převleky*
 - *Znalost jedů*
 - Jednu další dovednost podle svého výběru
- Vyber si jednu ze základních schopností.
- Můžeš si připoutat jeden magický předmět, který získáš na výpravách za dobrodružstvím.

2. úroveň

- Nauč se základy jedné dovednosti.
- Vyber si jednu ze základních schopností.
- Můžeš si připoutat celkem dva magické předměty.

3. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

4. úroveň

- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.
- Vyber si jednu ze základních nebo pokročilých schopností.
- Můžeš si připoutat celkem tři magické předměty.

5. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

6. úroveň

- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.
- Vyber si jednu ze základních nebo pokročilých schopností.
- Můžeš si připoutat celkem čtyři magické předměty.

Základní zlodějské schopnosti

Bezpečný dopad

Dokážeš bezpečně dopadnout z dvojnásobné výšky než ostatní.

Obří skoky

Vyskočíš dvakrát výše a doskočíš dvakrát dále než ostatní.

Útok ze zálohy

Pokud o tobě cíl nevěděl, počítáš si +2 ke zranění.

Získání důvěry

Když se se tebou bude někdo několik minut bavit na nějaké téma, získá pocit, že ti v tomto ohledu může zcela věřit.

Pokročilé zlodějské schopnosti

Chůze beze stop

S výjimkou naprosto nevhodného terénu (bahno, čerstvě napadaný sníh) se dokážeš pohybovat tak, že nezanecháš žádné stopy. A to včetně pachových, takže tě nevystopují ani psi (na krátkou vzdálenost tě však stále ucítí).

Chytání střel

Když uspěješ v *plné obraně*, bezpečně chytíš střelu v letu. Pokud máš volné obě ruce, můžeš v jenom kole do každé z nich chytit jednu střelu.

Splynutí s okolím

Dokud jsi nehybný a nevyčníváš, jsi skoro neviditelný.

Druid

MAGENERGIE: Duše + úroveň

1. úroveň

- Umíš získávat magenergii meditací (po deseti minutách *soustředění* se ti doplní na maximum).
- Umíš základy následujících dovedností:
 - *Orientace a přežití v divočině*
 - *Ošetřování zranění* (ošetřením vrátíš 2 žt)
 - Jednu další dovednost podle svého výběru
- Vyber si dvě ze základních kouzel a schopností.
 - Když sesíláš druidská kouzla v těžké zbroji, počítáš si postih -2. Za lehkou zbroj postih nemáš.
- Můžeš si připoutat jeden magický předmět, který získáš na výpravách za dobrodružstvím.

2. úroveň

- Vyber si jedno ze základních kouzel nebo jednu ze základních schopností.
- Můžeš si připoutat celkem dva magické předměty.
- Nauč se základy jedné dovednosti.

3. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).

- Vyber si jedno kouzlo nebo schopnost ze základních nebo pokročilých.
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

4. úroveň

- Vyber si jedno kouzlo nebo schopnost ze základních nebo pokročilých.
- Můžeš si připoutat celkem tři magické předměty.
- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.

5. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Vyber si jedno kouzlo nebo schopnost ze základních nebo pokročilých.
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

6. úroveň

- Můžeš si připoutat celkem čtyři magické předměty.
- Vyber si jedno kouzlo nebo schopnost ze základních nebo pokročilých.
- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.

Základní druidské schopnosti a kouzla

Uzdrav zranění

Magenergie: 3 magy

Dosah: kontaktní

Sesílání: 1 minuta (mimo boj)

Vyléčí (Duše druida + k6) životů. Další léčivé kouzlo (ať už ho sešle druid, kněz či hraničář) účinkuje na stejný cíl až poté, co se doléčí do plných životů.

Zapůjčení

Cena: 1 mag

Sesílání: 1 kolo

Dosah: dlouhý

Po dobu *soustředění* uvidíš, uslyšíš a ucítíš vše, co vidí, slyší a cítí zvíře, na které jsi *zapůjčení* seslal. Nedokážeš při tom ovšem vnímat svými vlastními smysly a nemůžeš ovlivnit, co bude zapůjčené zvíře dělat.

Ukončení *zapůjčení* vyžaduje 1 kolo *soustředění*, ale nestojí už žádnou *magenergii*.

Částečná proměna

Cena: 1 mag

Sesílání: 1 kolo

Můžeš si takto například nechat narůst ostré zuby nebo drápy (zranění 1), přeměnit své oči, nos či uši (čímž získáš zrak, čich nebo sluch příslušného zvířete) a podobně. Proměna je vždycky viditelná – budeš mít zřetelně psí čenich, oči s kočičí zornicí, prodlouženou čelist s vystouplými tesáky a podobně.

Zpětná proměna vyžaduje 1 kolo *soustředění*, ale nestojí už žádnou *magenergii*.

Klíčení

Cena: 1 mag

Sesílání: několik minut

Toto kouzlo způsobí zrychlené klíčení existujících semen či pupenů. Kořínky dokáží roztrhat i kámen, pokud jsem v něm alespoň nějaké pukliny.

Pokud se toto kouzlo naučíš, není od věci zvyknout si nosit po kapsách vždy aspoň hrst semínek, abys měl s čím pracovat, když v okolí žádná nejsou.

Pokročilé druidské schopnosti a kouzla

Proměna ve zvíře

Cena: 2 magy

Sesílání: 1 kolo

Tímto krátkým rituálem se můžeš proměnit ve čtyřnohé zvíře. Mění se pouze tvoje tělo a předměty připoutané skrze *pouto s předmětem*. Zvířete, do kterého se měníš, nemůže mít žádnou z vlastností vyšší než je tvoje Duše a jeho Velikost se může od tvé Velikosti lišit nejvýše o hodnotu tvé Duše.

Zpětná proměna vyžaduje 1 kolo *soustředění*, ale nestojí už žádnou magenergií.

Pouto s předmětem

Sesílání: několik minut

Dosah: Dotyk

Tímto krátkým rituálem si můžeš vytvořit osobní pouto s nějakým předmětem. Tento předmět nemůže mít žádnou z částí z kovu – to mimo jiné znamená, že nemůžeš vytvořit pouto s těžkou zbrojí.

Všechny takto připoutané předměty se při *úplně proměně* do zvířecí podoby mění s tebou.

Pouto se zvířetem

Sesílání: několik minut

Dosah: Dotyk

Na zvíře, se kterým máš vytvořené pouto, můžeš sesílat *zapůjčení* na libovolnou vzdálenost a když to uděláš, tak se tímto zvířetem do slova staneš – budeš moci rozhodovat, co bude dělat a jak se bude chovat.

V jednu chvíli můžeš mít pouto pouze s jedním zvířetem. Nemůžeš vytvořit pouto se zvířetem, se kterým má pouto někdo jiný. Není také možné vytvořit pouto se zvířetem, které má někdo zrovna *zapůjčené*.

Zvíře, se kterým chceš vytvořit pouto, nemůže mít žádnou z vlastností vyšší než je tvoje Duše a jeho velikost se může od tvé Velikosti lišit nejvýše o hodnotu tvé Duše.

Rychlý růst

Cena: 2 magy

Dosah: kontaktní

Sesílání: několik minut

Trvání: několik hodin

Můžeš takto například nechat zarůst chodbu, nechat kořeny vyrůst přes propast a vytvořit tak most, a podobně. Rostliny mohou zaujmout jen takový tvar a velikost, do jaké by mohly s dostatkem času vyrůst přirozeně. Kořeny stromů tedy mohou například překlenout i několik metrů, tráva to ale nedokáže.

Vegetace roste doslova před očima – nechat zarůst celou chodbu zabere jen několik kol. Růst ale není tak rychlý, aby bylo možné někoho chytit nebo jinak přímo ohrozit.

Po skončení trvání kouzla narostlá hmota zetlí a v několika dalších hodinách se zcela rozpadne.

Oživlé šlahouny

Cena: 2 magy

Dosah: krátký

Rozsah: Až 3 cíle najednou

Trvání: soustředění

Po dobu tvého *soustředění* ožijí větve nebo šlahouny v dosahu. Mohou někoho zranit (šlahouny mají zranění 1, silné větve 2), chytit a omotat, dokonce i uškrtit.

Mistrovské druidské schopnosti a kouzla

Mistrovská proměna

Cena: 3 magy

Sesílání: 1 kolo

Mistrovská proměna funguje stejně jako *proměna ve zvíře*, ale umožňuje měnit se v jiná než čtyřnohá zvířata – tedy například v ptáky, hady, ryby a podobně. Stále se ale nemůžeš proměňovat v humanoidní tvory ani v hmyz.

ZRANĚNÍ A LÉČBA

Přes noc se vyléčí (Síla) životů.

Ošetření zranění

Životy vrácené ošetřením jsou 1 + stupeň dovednosti (bez léčitel-ských potřeb o 1 méně). Znovu účinkuje na stejný cíl až poté, co se doléčí do plných životů.

Léčivá kouzla a lektvary

To samé kouzlo, i kdyby ho seslal někdo jiný, bude znovu na stejný cíl účinkovat až poté, co se dotyčný doléčí do plných životů. To samé platí pro léčivé lektvary.

MAGICKÉ PŘEDMĚTY

Vlastnosti magických předmětů se projeví až po jejich připoutání.

- Připoutání zabere 1 kolo *soustředění*.
- Není možné připoutat předmět, který má připoutaný někdo jiný.
- Na první úrovni si můžeš připoutat jeden magický předmět, na třetí dva a na páté tři.

Lektvary není třeba připoutávat, účinkují automaticky po vypití.

BOJ A JINÁ NEBEZPEČÍ

Vzdálenost

Kontaktní

- Stačí udělat pár kroků

Krátká

- V dostřelu malé vrhací zbraně.

Střední

- V dostřelu krátkého luku nebo oštěpu.

Dlouhá

- V dostřelu dlouhého luku.

Rychlost

- pomalá chůze, rychlá chůze, běh, koňský běh

Každý stupeň je zhruba dvojnásobek předchozího, takže zatímco uběhnout krátkou vzdálenost zabere jen jedno kolo, ujít ji rychlou chůzí trvá dvě kola a pomalou chůzí čtyři kola.

Když nějaká schopnost nebo kouzlo způsobuje *zpomalení*, znamená posun o jeden stupeň rychlosti dolů. Naopak *zrychlující* kouzla a efekty posouvají o jeden stupeň nahoru.

Kola

Boj probíhá v kolech. Kolo představuje zhruba 3 vteřiny.

Záměry

Kolo začíná určením záměrů. Záměry lze libovolně měnit, nemůžeš ale znovu ohlásit záměr, který jsi už jednou opustil.

Ohrožení více protivníků

Když chceš v jednom kole ohrožit více než jednoho protivníka, počítáš si k hodu postih rovný jejich počtu. Neplatí to v případě, že děláš něco, co má samo o sobě plošný efekt (třeba když sesíláš kouzlo *ohnivá koule*).

Příprava, nabíjení, plná obrana, prolomení nevýhody

Když si připravuješ akci, nabíjíš, nebo se soustřeďuješ na obranu či prolomení nevýhody, platí následující pravidla:

- Při přípravě nebo nabíjení nemůžeš ohrožit svého protivníka. Pokud ti v tom nikdo nezabrání, v pozdějším kole, kdy z přípravy nebo míření budeš těžit, si započítáš +2.
- Když se soustředíš na obranu, nemůžeš nikoho ohrožit, ani u toho dělat cokoliv jiného (utíkat, nabíjet apod.), počítáš si na všechny obrany v tomto kole +2.
- Když se soustředíš na pokus dostat se z nevýhody (odstrčit toho, kdo na tebe leží, prorazit z obklíčení, vyčistit si oči od písku a podobně), počítáš si +2 proti těm, kdo tě v nevýhodě drží (ale nepočítáš si bonus na obranu proti nikomu dalšímu).

Hody

Hází se vždy Vlastnost + 1k6. Pokud vlastnost není dána pravidly, použij libovolnou, která pro danou činnost dává smysl.

Střet

Když se oba protivníci ohrožují, hází se proti sobě. Ten, kdo hodil víc, může protivníkovi udělat několik věcí podle toho, o kolik ho přehodil.

- Při přehození o 0-2 jednu věc (to také znamená, že když oběma padne stejně, oba si vzájemně mohou udělat jednu věc).
- Při přehození o 3-5 dvě věci.
- Při přehození o 6 nebo víc dokonce tři věci.

Protivníkovi můžeš udělat například:

- Zranit ho za (rozdíl hodů) + (zranění tvé zbraně) – (jeho zbroj)
- Zatlačit ho do rohu, srazit ho na zem, přibodnout mu ruku ke dveřím, přirazit ho štítem ke stěně a podobně (tím ho dostaneš do nevýhody)
- Dostat se z nevýhody
- Dostat někoho jiného z nevýhody, ve které ho tvůj cíl drží
- Někam ho zatlačit
- V něčem mu zabránit (kromě útoku na někoho jiného)
- Utéct

Pokud už je v nevýhodě, tak ho také jako jednu z možností můžeš:

- Odzbrojit
- Srazit do propasti
- Zabránit mu v útoku na někoho jiného

To, co protivníkovi uděláš, musí odpovídat tvým záměrům určeným na začátku kola a musí to jít udělat a dávat smysl.

Obrana

Když někdo ohrožuje někoho, kdo jeho neohrožuje (třeba proto, že ohrožuje někoho jiného, nedostřelí tak daleko a podobně), tak se také hází proti sobě, ale obránce nemůže útočnickovi nic udělat. Když ho přehodí, znamená to pouze, že se úspěšně ubránil.

Výhody a nevýhody

Za každou výhodu je vždy +1, za každou nevýhodu -1.

Výhody (a nevýhody) stejného druhu se nesčítají.

- Pokud tě například někdo zatlačí do rohu místnosti a pak tě srazí k zemi a zalehne, tak si počítáš jen -1, protože obojí ti omezuje pohyb.

Výhody a nevýhody vždy představují nějakou situaci v herním světě a trvají tedy vždycky přesně tak dlouho jako tato situace.

- Když tě někdo zalehne, dostaneš nevýhodu (-1). Jakmile vstane, aby mohl dělat něco jiného, nevýhoda pomine a přestaneš si ji počítat.

Pasti a jedy

Stejně se hází, když spustíš past, nebo když jsi otrávený jedem: Past nebo jed si hází „na útok“, ty si házíš „na obranu“.

- Proti pasti se obvykle hází Finesou. Když máš štít, můžeš si hodit Silou.
- Proti jedu se vždy hází Silou.

Zbraně, zbroje a štíty

- Zbraně mají zranění, které se přičítá pouze v případě zásahu (tedy když hodíš stejně nebo více než tvůj protivník a jako jednu z možností si vybereš ho zranit).
- Boj beze zbraně má zranění 0 a hází se vždy Silou.
- Jednoruční lehké zbraně (například dýka) mají zranění +1, dvojruční lehké zbraně (třeba kopí) mají zranění +2. Můžeš si s nimi počítat Sílu nebo Finesu podle svého výběru.
- Jednoruční těžké zbraně (například palcát nebo bojová sekera) mají zranění +2, dvojruční těžké zbraně (třeba dvojruční meč) mají zranění +3. Počítáš si s nimi vždy Sílu.
- Improvizované nebo primitivní zbraně (obušek, hůl, kámen, kyj a podobně) mají zranění o 1 nižší (může být i 0 – v tom případě od pěsti liší jen v tom, co přesně můžeš protivníkovi udělat).
- Pokud máš dvě jednoruční zbraně, ke zranění té, kterou zrovna útočíš, si přičti 1. Pokud je alespoň jedna z nich těžká, počítáš si Sílu. Když jsou obě lehké, můžeš si vybrat mezi Silou a Finesou.

- Štít snižuje zranění o 1. Můžeš si s ním počítat Sílu nebo Finesu podle svého výběru.
- Zbroj snižuje zranění o svou kvalitu: Lehká o 1, těžká o 3. Při sesílání kouzelnických kouzel v lehké zbroji si počítáš postih -1, v těžké -2 (a to i když je sesíláš ze svitku nebo z jiného předmětu).

Hlášení útoku

Když chceš protivníka zranit, obvykle se hod hlásí rovnou s „plus něco“ na konci.

Příklad:

Když máš Finesu 3, bojuješ dýkou, která má zranění 1, chceš protivníka zranit a na kostce ti padlo 2, tak řekneš:

„Mám proti němu pět plus jedna.“

HLEDÁNÍ, SKRÝVÁNÍ A PLÍŽENÍ

Hledání

Na hledání skrytých věcí se nehází – když hledáš tam, kde něco skutečně je, tak to najdeš.

Postřeh a plížení

Na plížení se hází Finesou.

- Musíš se mít za co schovat.
- Ve vhodných podmínkách (šero, hustý podrost a podobně) si při plížení počítáš výhodu.
- Když se nehýbeš, počítáš si další výhodu.

Ten, kdo tě hledá, si také hodí Finesou.

- Když hodí víc, všiml si tě.
- Když vám padne stejně, všiml si něčeho podezřelého, ale není si jistý, co to je.

Povšimni si, že ve hře není dovednost *Plížení*. Je to záměrně – jak dobře se umíš plížit a všímat si skrytých protivníků určuje tvoje Finesa.

ZVYŠOVÁNÍ VLASTNOSTÍ

Při přestupu na každou lichou úroveň (třetí, pátou atd.) si zvýš jednu vlastnost o 1.

- Můžeš si vybrat kterou chceš, ale rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší vlastností nemůže být větší než 3.

NÁHODNÝ HOD

Náhodný hod může Pán jeskyně použít, když chce nestranně rozhodnout něco, co nezávisí na schopnostech postav. Hází se k6 a Pán jeskyně vždy před hodem určí, co budou znamenat jednotlivé výsledky:

- *Hráč:* „Jaké je zrovna počasí?“
PJ: „Nevím, hodím si. Jednička – je krásně, šestka – je bouřka.“
- *Hráč:* „Je v téhle vesnici zbrojír?“
PJ: „To není moc pravděpodobné – jedna z šesti.“