

Michal Světlý

Dračák

podle staré školy

Společenská hra na prožívání příběhů

Obsah

Postavy v příkladech.....	10
Úvod.....	11
Pomůcky a rekvizity	11
Pán jeskyně a hráči postav	12
Příběhy Dračáku.....	12
Cíl hry.....	12
Cíle vašich postav	12
Než začnete hrát.....	14
Čtení pravidel.....	14
Váš herní svět.....	15
Sdílený svět Dračáku	16
Stačí začít s málem	16
Domluva o postavách	17
Domluva o příběhové imunitě	17
Tvoje postava.....	20
Výběr rasy.....	20
Volba povolání	23
Kdo jsi?	26
Vlastnosti.....	31
Určení vlastností.....	31
Určení počtu životů.....	32
Úroveň.....	33
Vrozená schopnost.....	33
Výběr schopností povolání.....	34
Znalosti povolání	34
Výběr dovedností.....	35
Výzbroj a výbava	36
Šaty a živobyті.....	36
Příklad tvorby postavy	37
Povolání	38
Válečník.....	38
Hraničář	44
Alchymista.....	54

Kouzelník.....	77
Zloděj.....	108
Dovednosti.....	115
Absence bojových dovedností.....	115
Znalosti hráče a postavy	116
Nové dovednosti	116
Jak jsi své dovednosti získal?	117
Získávání dovedností v průběhu hry.....	117
Použití dovedností.....	117
Seznam dovedností.....	118
Měna a obchod	131
Peníze na cestách.....	131
Prodejní a nákupní ceny.....	131
Živobytí	133
Zlepšování živobytí	135
Oblečení	135
Ceník oděvu a živobytí.....	136
Výzbroj	137
Ceník zbraní a zbrojí.....	139
Výbava a majetek.....	142
Ceník	148
Hraní Dračáku	151
Hraje se ve vašich hlavách.....	152
Vytváření společné představy.....	152
Společná tvorba světa	153
Kdo má kdy konečné slovo	157
Snaž se nápady svých spoluhráčů využívat	157
Chyby a nedorozumění.....	157
Když se ti cokoli nezdá, řekni to nahlas	158
Rozhodování a řešení sporů	159
Co dělat, když tě hra nebaví.....	160
Citlivá témata	160
Nepřítomnost hráčů	161
Hraní za postavu.....	163

Nejsi tvoje postava	163
Nenechávej si své informace pro sebe	165
Rozhodování v roli a mimo ni	166
Říkej rovnou, čeho se snažíš dosáhnout	166
Nevyřazuj se z děje	167
Nevyřazuj ostatní z děje.....	168
Stav svou postavu do nepříjemných situací.....	168
Zapojuj do svých problémů ostatní.....	169
Počítej s důsledky svých činů.....	169
Chovej se tak, abys chtěl se svou vlastní postavou spolupracovat.....	169
Uvažuj nahlas	170
Buď aktivní	171
Když s něčím nesouhlasíš, navrhní alternativu	171
Vyvaruj se mimoherních hlášek.....	172
Nezapomínej hrát roli	172
Vyprávěj příběh své postavy.....	173
Hraní družiny.....	174
Určujte si společné cíle	174
Domluvte se na dělení pokladů	175
Rozhodování v družině.....	176
Budujte si pověst	176
Plánování.....	177
Držte se toho, co si Pán jeskyně připravil.....	177
Nebojte se jednat, i když nemáte perfektní plán	178
Nepromýšlejte všechny možnosti.....	178
Postavy nemají mobily	179
Nechte plánovat jen postavy	179
Organizace hraní	182
Dračák můžeš hrát s kýmkoliv	182
Hledání spoluhráčů.....	182
Zakládání nové skupiny.....	183
Hledání skupiny	183
Shánění hráčů do rozjeté hry	184
Zapojení nového hráče.....	184

Domlouvání hry.....	185
Herní postupy.....	186
Náhodný hod	186
Putování	186
Překonávání překážek	188
Plížení	190
Sledování.....	192
Přetvářka	194
Zjišťování informací.....	195
Rozhovory	197
Boj	198
Průzkum nebezpečných míst	219
Pasti	224
Jedy	228
Pády	230
Léčení zranění.....	231
Umírání hráčských postav	233
Umírání protivníků	234
Pronásledování.....	234
Zlepšování postavy	239
Kdy se přestupuje	239
Trvání přestupu.....	239
Cena za přestup	239
Přestupujte společně.....	240
Co získáš s novou úrovní.....	240
Do vedení hry:.....	241
Postup po úrovních.....	241
Struktura příběhu.....	243
Magické předměty	245
Použití kouzelných předmětů	245
Vedení hry.....	250
Dbej na to, aby si všichni zahráli.....	253
Ujisti se, že tě hráčské postavy zajímají	258
Buď fér.....	259

Hraj otevřeně.....	259
Když někdo udělá chybu	259
Pomáhej hráčům, ale ne postavám.....	259
Neříkej hráčům, co mají dělat	260
Nikdy nepředpokládej, co hráči udělají.....	261
Nech hráče reagovat co nejdříve.....	262
Situační rozhodnutí	262
Kdy se hází	265
Putování	265
Průzkum podzemí	267
Naslouchání	268
Překonávání překážek	269
Zjišťování informací.....	274
Rozhovory	276
Vedení soubojů	277
Boj s nestvůrami	280
Popisy boje.....	282
Umírání hráčských postav	283
Vedení hry s příběhovou imunitou	284
Vedení hry bez příběhové imunity	285
Hlavními postavami příběhu jsou hráčské postavy.....	285
Jednorázová hra	290
Epizodní hraní	290
Kampaň	291
Příprava.....	294
Improvizace	296
Hraní podle scénáře.....	299
Struktura příběhu.....	300
Práce s časem	301
Přidělování kouzelných předmětů	302
Svět Dračáku.....	305
Příprava a improvizace.....	310
Loot.....	310
Bestiář	316

Velikost.....	316
Test barev.....	318
Symboly.....	319
/* Mustr potvory */	319
Bazilišek.....	321
Bludička.....	324
Brouk ohnivec	326
Červ obří	328
Démoni	330
Diblík.....	333
Dvouhlavý pes.....	335
Cizí postavy	339
Draci	342
Dryáda.....	348
Gargoyla	350
Gryf	352
Harpyje	353
Hmyz.....	355
Hnus plíživý	356
Huňáč	358
Hydra.....	361
Jednorožec.....	363
Keř dravý	365
Kostěj nesmrtelný.....	367
Lykantropové	369
Mantikora	374
Medůza	375
Mořští tvorové	378
Mravenec obří	383
Moucha zlodějka	386
Nemrtví	387
Netvor bahenní.....	398
Nevidění.....	399
Nezmar	402

Obr	403
Ogloj-chorchoj.....	404
Oživlý strom.....	405
Pavouci	406
Pavoučnatka.....	409
Pán zkázy	411
Pegas.....	412
Permoník	413
Ploštice obří.....	414
Roháč obří	415
Poletucha	416
Řasnatka.....	418
Skřetí rasy.....	419
Goblin šaman.....	424
Skvrna barevná.....	433
Slizovec.....	434
Socha oživlá	435
Štír obří	437
Vážka obří.....	438
Všežrout odporný	439
Vzluha.....	440
Wyverna	441
Zlobr	442
Zvířata.....	444

- Verze 0.11

Poděkování

Tato příručka je 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, Pieta, Jerson, Tronar

Zpětná vazba

Velice ocením Vaše názory a komentáře. Pište je, prosím, nejlépe do diskuse na RPG fóru nebo D20.cz.

POSTAVY V PŘÍKLADECH

- Pavel - válečník Gorondar (trpaslík)
- Katka - hraničářka Naria – spíš asi Nera, líp se to skloňuje... (elfka)
- Jana - kouzelnice Kara (člověk, má *odhad na lidi, starotrpasličtinu, přetvářku a převleky a ošetřování zranění*).

Úvod

Vítej, dobrodruhu!

Před sebou máš pravidla stolní rolové hry **Dračák podle staré školy**. Už dávno se nedá říct, že by hry na hrdiny, jak se jim ze začátku říkalo, byly u nás novinkou. Skoro každý ví, co RPGčka jsou, a že tato zkratka pochází z anglického Roleplaying Game. Ačkoliv si ale pod touto zkratkou dnes většina představí počítačovou hru, původně označovala hry stolní, společenské. Z nich pak počítačová RPGčka přejala některé herní principy, jako třeba že hraješ za postavy, které mají schopnosti podle svého povolání, a získávají nové, když postoupí na vyšší úroveň. To vše najdeš i v této hře.

Největší rozdíl mezi stolním a počítačovým RPGčkem je, že při hraní u stolu práci počítače zastane jeden z vás. To je na jednu stranu nevýhoda, protože nemůže dost dobře trumfnout nabušenou grafiku a dialogy namluvené profesionálními herci, zato ale může improvizovat a pružně reagovat na cokoli, co se rozhodnete udělat. Díky tomu budete mít plnou kontrolu nad tím, kam se bude váš příběh ubírat, co všechno zažijete a jak zábavné to bude. Spolu s tím, že příběh své postavy prožíváš u stolu se svými přáteli, to jsou hlavní a stále aktuální důvody, proč tyto hry baví miliony hráčů po celém světě a v posledních letech o ně zájem stále stoupá.

Pomůcky a rekvizity

Kromě této příručky potřebuješ ještě:

- 2-5 spoluhráčů.
- Šestistěnné kostky. Stačí jedna pro celou skupinu, ale pohodlnější je, když má každý hráč šest vlastních.
- Deník postavy pro každého z hráčů.

- Něco na psaní poznámek a kreslení map a ilustrativních náčrtů.

Pán jeskyně a hráči postav

Jeden z vás se ujme role Pána jeskyně. Jeho úkolem bude připravit hru a následně popisovat prostředí, hrát za nestvůry a nehráčské postavy a celé sezení moderovat. Ostatních hráči si vytvoří postavy a budou za ně hrát: popisovat, co dělají, a mluvit jejich ústy.

Příběhy Dračáku

Jaká dobrodružství budete zažívat, je na vás. Může to být průzkum opuštěného podzemí, ale také rozkrývání spiknutí, hrdinská výprava na draka terorizujícího vaše rodné město, nebo třeba likvidace náčelníka, který se snaží sjednotit skřetí kmeny a poštvat je do války proti vašemu království. Možnosti jsou omezené pouze vaší fantazií.

Cíl hry

Cílem hry je společně s přáteli příjemně strávit čas hraním hry, prožíváním příběhů svých postav a prokreslováním jejich charakterů.

Cíle vašich postav

Zatímco vy budete pohodlně sedět u stolu, vaše postavy budou tápat temným podzemím a úpět bolestí, když utrpí zranění. Také jejich cíle se od těch vašich liší: vy se chcete bavit u hry, kdežto vaše postavy chtějí nalézt poklad, zachránit přítele, nebo třeba splnit královský rozkaz.

Je důležité myslet na to, že cíle vašich postav nejsou cílem hry. Když se vám ve hře něco nepovede, neznamená to, že jste prohráli. Leckdy je to právě naopak – na hrdinskou smrt svých postav při pokusu o záchranu království budete nejspíš ještě dlouho vzpomínat. To samé platí pro Pána jeskyně: přestože se jím hrané nestvůry snaží zabít vaše postavy, jeho cílem není vás porazit, ale vést hru tak, aby všechny bavila. Stejně tak se z vás nestávají protihráči, když se dostanou do sporu vaše postavy.

NEŽ ZAČNETE HRÁT

Než se pustíte do vašeho prvního příběhu, je třeba udělat několik věcí:

- Pročtěte si pravidla.
- Rozhodněte, v jaké světě budete hrát.
- Domluvte se, kdo jsou vaše postavy a společně je vytvořte.
- Určete, zda budete mít příběhovou imunitu.
- Pán jeskyně připraví hru.

Nemusíte se toho bát – kdykoliv později v průběhu hraní můžete cokoliv změnit nebo doplnit, aby vám to co nejlépe vyhovovalo.

Čtení pravidel

Dračák se nejlíp učí od někoho, kdo už ho umí. I tak je ale fajn si pravidla pročíst, protože v nich najdeš praktické rady jak hrát za postavu, jak vést hru, jak řešit případné problémy a nedorozumění a podobně.

Tato příručka se skládá ze dvou částí. Kapitoly X, Y a Z (TODO) obsahují obecná pravidla a vysvětlují, jak se Dračák hraje. Pán jeskyně by si je před první hrou určitě měl přečíst všechny, hráči postav nemusí číst kapitolu **Vedení hry**.

Zbylé kapitoly obsahují seznamy kouzel, schopností, předmětů, nestvůr a podobně. Něco z nich budete potřebovat hned, ale velkou většinu až za několik týdnů nebo měsíců. Pokud budeš hrát postavu, stačí, když si přečteš vždy jen ta kouzla a schopnosti, která se můžeš v danou chvíli naučit. Stejně tak Pán jeskyně nemusí studovat všechny nestvůry, stačí ty, které se rozhodne použít ve stávajícím dobrodružství.

Pokud tě čtení pravidel baví, můžeš si je samozřejmě přečíst celá, ale je lepší to nedělat. Dříve nebo později se sice stejně dozvíš, co umí ostatní povolání a čím jsou nebezpečné různé nestvůry, ale má něco do sebe, když to zjišťuješ postupně spolu se svou postavou. Nastudováním celých pravidel by ses o to ochudil.

Váš herní svět

V této příručce najdeš jen hrubé obrysy světa, kde se budou vaše příběhy odehrávat:

- Žijí v něm fantasy rasy jako elfové, hobiti nebo trpaslíci, ale také divoké kmeny skřetů a nebezpečné nestvůry jako zlobři, draci nebo upíři.
- Jsou v něm běžná kouzla a kouzelné předměty.
- Podobá se pozemskému starověku.

Všechno ostatní, jako třeba jaká jsou v něm města a království a kdo jim vládne, nebo jaké mají jejich obyvatelé zvyky, tradice a historii, je na vás.

- Můžete použít nějaký existující svět, ať už určený přímo pro hraní Dračáku nebo jiného fantasy RPGčka, nebo se třeba inspirovat nějakým filmem nebo knihou.
- Nebo si jej postupně sami vytvořit.

Pokud se inspirováte knihou nebo filmem, váš herní svět nebude úplně stejný, protože postavy v Dračáku mají schopnosti, které ve vámi zvoleném světě nemusí být, nebo mohou fungovat jinak, a některé schopnosti a nestvůry, které jsou tam běžné, zase nejsou v pravidlech Dračáku. To ale ničemu nevadí – ba právě naopak, vytvoříte tím vaši vlastní, jedinečnou kombinaci Dračáku a vašeho oblíbeného světa.

Když se rozhodnete vytvořit si vlastní svět úplně od základů, v kapitole **Společná tvorba světa** najdete pár rad, jak na to.

Sdílený svět Dračáku

Vydávaná dobrodružství a některé hry na conech a jiných herních akcích jsou zasazeny do sdíleného světa složeného z lokací, které vytváří různí autoři. Tento svět nemá pevně danou mapu – představ si ho jako skládačku, v níž většina dílků chybí. Výhoda tohoto přístupu je, že umožňuje do hry snadno přidávat obsah, který vytvořil někdo jiný.

Pokud se budete chtít na jeho tvorbě podílet, měli byste se držet toho, co je napsáno v pravidlech – jaká existují kouzla, schopnosti, rasy, nestvůry a magické předměty a tak dále. Můžete si ale samozřejmě přidávat vlastní, případně říct, že ve vaší oblasti některé z nich nejsou běžné.

TODO: Starověké ladění (vyhýbat se středověkým slovům jako rytíř, hrabě, vévoda a naopak používat starověké koncepty jako městské státy, gladiátorské zápasy, otroctví, panteony s mnoha bohy a podobně).

- žádné moderní technologie, žádné sci-fi prvky (vesmírné lodě)

Astronomie sdíleného světa se moc neliší od pozemské: Je jen jedno Slunce a jeden Měsíc. Den a rok trvají tak, jak jsme zvyklí. Na severu je jasná hvězda, podle které se nejčastěji naviguje, souhvězdím však mohou různé národy říkat různě. Kromě rozličných fantastických tvorů zde žijí stejná zvířata jako na Zemi a rostou zde stejné rostliny.

Všechno ostatní, jako kde se vaše oblast nachází, jakou má historii, božstva, kulturu, státní zřízení a tak dále, je na vás.

Stačí začít s málem

K tomu, abyste mohli začít hrát, nemusíte svůj herní svět znát celý. Stačí jen malý kousek, kde se bude váš příběh odehrávat, třeba jedna vesnice a její okolí. Při svých výpravách za dobrodružstvím pak budete postupně poznávat nové kraje, jejich obyvatele a zajímavá místa.

Domluva o postavách

Vaše postavy budou už od začátku zdatné v boji, ať už zbraněmi nebo kouzly, dokáží přežít v nebezpečné divočině a prozkoumávat ztracené ruiny plné dávno zapomenutých pokladů, tajemství, nástrah a kouzel. Postupně budou získávat nové schopnosti a magické předměty, až se z nich stanou mocní mágové či zkušení válečníci a budou schopny ovlivňovat významné události ve vašem herním světě.

Obvyklé je začít jako skupina dobrodruhů, kteří se vydávají na průzkum opuštěného podzemí v touze po moci a pokladech, a postupně se propracují k vlastním cílům a zájmům. Můžete ale hrát také třeba agenty ve službách krále či významného šlechtice, průzkumníky a dobyvatele nově objeveného kontinentu, nebo cokoliv jiného vás napadne.

TODO: Rozdělení povolání.

Až se domluvíte, jakou družinu chcete hrát, vytvořte si postavy podle kapitoly **Tvoje postava**.

Domluva o příběhové imunitě

Při dobrodružných výpravách smrtelné nebezpečí číhá na každém kroku: můžeš spadnout do propadlové pasti, může tě rozdrtit padající kamenný blok, může tě na prach spálit ohnivý drak nebo roztrhat smečka hladových vlků. Riziko smrti tedy k Dračáku určitě patří. Když ti ale postava zemře, přijdeš tím o její znalosti, roli v příběhu a osobnost, což může být velice nepříjemné, zvláště pokud ji hraješ dlouho a oblíbil sis ji. Podstatná část zábavy pramení z toho, že se hráči sžijí se svými postavami, vytvoří jim zajímavý charakter a postupně budují důvěru a vztahy v rámci družiny. To se ovšem dělá dost těžko, když každou chvíli některá z postav umře a místo ní přijde jiná. Není také úplně jednoduché vymyslet třetí nebo čtvrtou zajímavou a zábavnou postavu v řadě.

Hraní s příběhovou imunitou

Pokud chcete problémům plynoucím z umírání hráčských postav předejít, hrajte s příběhovou imunitou: v tom případě tvoje postava bude moci umřít pouze když se pro to sám rozhodneš. Důvodem obvykle bývá dramatické uzavření jejího příběhu: Třeba když jsi vědomě dal svůj život v sázku, když se chceš obětovat za ostatní a podobně. Tuto variantu si obvykle hráči vybírají, když se chtějí soustředit na hraní výrazných charakterů, nebo když hrají dlouhodobou kampaň postavenou na příbězích postav.

Příklad:

Hráči se dohodli, že budou hrát s příběhovou imunitou. Později při hře Gorondar sám brání tábor proti smečce vlků. Když ho přemůžou, Pán jeskyně nemůže říct, že ho roztrhali. Místo toho vymyslí nějaký způsob, jak to může přežít: třeba že se se mezi sebou začali rvát o právo na kořist. To dá ostatním možnost Gorondara zachránit.

To, že nemůžeš umřít, ovšem ještě neznamená, že se ti nemůže nic stát. Když tě třeba sebere městská stráž, zabaví ti všechnu majetek a vsadí tě do vězení. Měj také na paměti, že tvoje postava o vaší hráčské dohodě nic neví a nebezpečí je pro ni skutečné. Neměl by ses tedy pouštět do nesmyslného rizika s tím, že se ti přece nemůže nic stát.

Příběhová imunita se vztahuje také na společníky, kteří postavy provází: zvíře, se kterým má hraničář pouto a podobně.

/ TODO: Pokud bude mít kouzelník přítele, tak to tady zmínit taky */*

Hraní bez příběhové imunity

Když je pro vás naopak důležitější, aby riziko smrti bylo ve vaší hře reálné, hrajte bez příběhové imunity. Tato varianta se hodí, když vás baví spíš boj a průzkum než rozvíjení charakteru a příběhu postav, nebo když hrajete epizodně – třeba jednotlivé moduly s dobrodružstvím, které na sebe příběhově nenavazují. V těchto případech smrt postav nemá tak negativní vliv na hru a riziko jí naopak přidává šťávu.

Příklad:

Pokud by se hráči na začátku hry dohodli, že budou hrát bez příběhové imunity, a Gorondar by později při souboji se smečkou prohrál, vlci by ho roztrhali.

Bez příběhové imunity byste měli hrát opatrně. Pokud by vám totiž postavy umíraly často, přestalo by vám na nich záležet a zmizel by tím pocit reálného nebezpečí, kvůli kterému možnost smrti postav do hry dáváte.

Pokud nevíte, kterou variantu si máte vybrat, nebo se nemůžete rozhodnout, hrajte s příběhovou imunitou.

TVOJE POSTAVA

V této kapitole si ukážeme, jak vytvořit hráčskou postavu.

Výběr rasy

Příběhy Dračáku se odehrávají ve fantastickém světě, kde nežijí jen lidé. Můžeš si vybrat, jestli jsi člověk, barbar, hobit, kudůk, elf, trpaslík nebo kroll.

Nejviditelnější rozdíl mezi rasami je jejich vzrůst. Hobiti a kudůci bývají lidem zhruba po hrudník. Trpaslíci jsou v průměru o něco vyšší než hobiti a mnohem podsaditější a širší v ramenou. Elfové bývají vysokí zhruba jako lidé, ale štíhlejší. Barbaři jsou oproti ostatním lidem nadprůměrně vysokí. Krollové jsou ještě o hlavu vyšší než barbaři.

Rozdíly ve velikosti se projevují v každodenním životě: v domech postavených pro hobity, kudůky či trpaslíky se lidé musí krčit a krollové pomalu lézt po čtyřech, zatímco židle a stoly v běžném lidském obydlí jsou pro hobity naopak moc vysoké. Velikost ale hraje roli také na dobrodružných výpravách: malé rasy například nedokáží napnout dlouhý luk a špatně se jim bojuje s velkými zbraněmi, takže preferují spíš dýky a jiné krátké zbraně. Do trpaslického pancíře se člověk nebo elf nevejde a naopak v krollí zbroji by hobit pomalu mohl bydlet. Větší rasy ustojí o něco více zranění, zato se jim ale hůře bojuje v úzkých chodbách a tunelech – a na ty při průzkumu podzemí určitě narazíte.

Člověk

Lidé jsou nejrozšířenější rasou. Po pádu dávných říší elfů, trpaslíků, goblinů a orků převzali prapor civilizace a začali budovat nová města a království.

Všestrannost

Můžeš si vybrat jednu základní schopnost, kouzlo nebo alchymistický recept (nikoliv pokročilé ani mistrovské) od libovolného povolání včetně svého navíc k těm, které získáš díky svému povolání.

Barbar

Barbaři jsou lidé žijící v odloučení od civilizace. Tyto tvrdé podmínky z nich dělají skvělé válečníky, ale uplatní se i ve všech ostatních povoláních.

Nezdolná výdrž

Sneseš neuvěřitelnou fyzickou námahu a nepříznivé podmínky. Vydržíš například bez zastávky běžet či bojovat celý den, můžeš si bez obav zaplavat v ledové vodě, nahý se vyspat na sněhu, nebo celý den běhat po rozpálené poušti. V běhu na dlouhé vzdálenosti s tebou mohou soupeřit jen jiní barbaři, ostatním dojde dech.

Hobit

Hobiti jsou malí, chlupatí a jaksi „dobrácky kulatoucí“. Zdání ale klame, ve skutečnosti jsou stejně mrštní a hbití jako lidé. Dobrodružství obvykle příliš nevyhledávají, protože mají rádi pohodlí a dobré jídlo, ale občas se mezi nimi vyskytne podivín, kterého lákají tajemné dálky a cizí kraje.

Vytříbená chuť a čich

Máš citlivější chuť a čich než příslušníci ostatních ras. Dokážeš přesně určit všechno, co jsi kdy ochutnal, včetně neživých předmětů jako jsou kameny, zlato a podobně. Vždy také včas odhalíš přítomnost jedů či jiných nežádoucích přísad v jídle nebo pití. Čichem rozeznáš pach různých osob, ucítíš neviditelného protivníka a není tě možné překvapit ze směru, odkud vane vítr, ale nedokážeš sledovat pachovou stopu tak dobře jako pes.

Kudůk

Kudůci jsou dávní příbuzní hobitů, kteří opustili pohodlný život v úrodném kraji a zabydleli se v lidských městech a vesnicích. Mnoho jich nachází potěšení v kouzlech, bylinkářství a alchymii a jsou mezi nimi také vyhlášení zvědové, zloději a vrazi.

Bystrý sluch

Máš velice citlivý sluch a dokážeš rozeznat zvuky, které tě zajímají, i když jsou překryty jinými. Zřetelně tedy například uslyšíš, co se v hlučné hospodě povídá u vedlejšího stolu, nebo co si šeptají strážní opodál. Je také prakticky nemožné se kolem tebe potichu propížit.

Elf

Elfové bývají zahleděni do minulosti a mají pro to dobrý důvod: v dobách, kdy se mladší rasy živily sběrem a lovem, totiž stavěli velkolepá města a nádherné paláce a znali mocná kouzla, která jsou dnes dávno zapomenuta. Díky nočnímu vidění často preferují život po setmění, čímž se odlučují od většiny lidské společnosti. Milují hudbu, zpěv a další druhy umění a v boji patří mezi nejlepší šermíře a lučištníky.

Ostrý zrak

Máš mnohem ostřejší zrak než ostatní rasy. Vidíš dobře i za šera (ale ne v naprosté tmě) a na dálku i na blízko rozeznáš detaily, které jsou pro ostatní nepostřehnutelné.

Trpaslík

Stejně jako elfové mají trpaslíci slavnou minulost a bohaté tradice, jsou ale otevřenější novým vlivům. Díky své schopnosti vidět teplo se dobře orientují v podzemí a proto patří mezi nejlepší horníky. Jsou to také náruživí obchodníci a mistři řemesel a v boji jsou známí svou odvahou a zarputilostí.

Infravidění

Pohledem rozeznáš teplejší předměty od studenějších. I v naprosté tmě tedy například uvidíš teplokrevné tvory. Nedokážeš ale rozeznat barvy ani detaily, nevidíš skrz neprůhledné překážky a pokud má v podzemí všechno stejnou teplotu, budeš tápat stejně jako ostatní.

Kroll

Krollové jsou divokou rasou, která jen pomalu a neochotně přejímá výdobytky civilizace. Bezpečně je poznáš podle zvláštních uší, jimž vděčí za svůj neobvyklý detekční smysl. Díky své síle a velikosti se nejlépe uplatní jako válečníci, mohou ale vyniknout v jakémkoliv povolání. Lidé je obvykle považují za hloupé – o to více je pak překvapí, když narazí na krollího vzdělance či protřelého obchodníka.

Ultrasluch

Podobně jako netopýr dokážeš podle lidským uchem nezachytitelného odraženého zvuku určit vzdálenost stěn a překážek. Nerozeznáš ovšem detaily – poznáš například tvar chodeb a místností a ani v naprosté tmě nevrazíš do stromu, nevšimneš si ale nataženého lanka a nepoznáš, co protivníci drží v rukou. Ultrasluch nefunguje v prostředí hlučnějším než obyčejný hovor, nebo když z nějakých důvodů nemůžeš vydávat zvuky.

Volba povolání

Nyní, když víš, zda ses narodil jako sličný elf, robustní trpaslík nebo urostlý barbar, přišel čas vybrat si dobrodružné povolání. Na výběr máš z těchto možností: válečník, hraničář, alchymista, kouzelník a zloděj.

Domluvte se pokud možno tak, aby měl každý jiné povolání. Jejich schopnosti se totiž vzájemně doplňují a při hře díky tomu každý bude mít čím užitečným přispět.

Nelámejte to ale přes koleno. Je rozhodně lepší mít v družině více stejných povolání, než aby někdo hrál postavu, na kterou se netěší a která by ho nebavila. Domluvte se ale, jaké schopnosti si kdo vezme, abyste se pokud možno co neméně překrývali.

Příklad:

Pán jeskyně: „Máte už rozmyšleno, jaké si kdo vezmete postavy?“

Pavel: „Já jdu rozhodně do trpaslického válečníka, chci si pořádně zabojovat.“

Katka: „Mě láká hraničář. Asi budu elfka.“

Jana: „Já jsem uvažovala o hraničářce nebo kouzelnici. Takže jsi mi usnadnila rozhodování, udělám si kouzelnici. S rasou si nejsem jistá. Na hraničáře by se mi líbila hobitka, ale ke kouzelníkovi mi to nesedí. Asi budu člověk.“

Válečník

Jsi válečný veterán, nebo možná žoldák, gardista či šermíř z dobré rodiny. Svůj život jsi zasvětil boji a jedině uprostřed bitevní vřavy žiješ opravdu naplno. Pravidelně trénuješ a nikdy nezanedbáš péči o své zbraně a zbroj. Bojuješ nejraději v těžké zbroji a oháníš se těžkým mečem, kladivem, sekerou či palcátem.

Ani mimo boj se ale neztratíš. Neumíš sice kouzlit a nemáš tajemné schopnosti, vždycky si ale poradíš s tím, co máš k dispozici – dveře prostě vyrazíš nebo vylomíš zámek, rozbouřenou říčku přeskočíš, přes propast si postavíš most.

Hraničář

Jsi lovec, stopař, nebo možná vojenský zvěd. Jsi doma v divočině a znáš ji jako své boty. Jsi skvělý střelec a ani v boji zblízka se neztratíš, lidské šelmy umíš lovit stejně dobře jako ty divoké.

Prostí lidé k tobě mají respekt, vládneš totiž tajemnými schopnostmi. Povídá se, že ovládáš řeč zvířat, umíš uzdravit i ta nejtěžší zranění a možná dokonce dokážeš pohledem zapálit oheň, číst myšlenky nebo na dálku hýbat s předměty.

Dobře se uplatníš i mimo divočinu. Tvůj zvířecí společník může být užitečným zvědem, některé tvé schopnosti působí i na lidi a stopy najdeš ve městě stejně dobře jako v lese.

Alchymista

Své pokusy provádíš v laboratoři plné bublajících baněk, křivulí a štiplavého kouře, kouzelné lektvary a jiné užitečné předměty ale dokážeš vyrábět i na cestách. Tvoje preparáty mohou tobě i ostatním dávat netušené možnosti: umožní vidět věci prostým okem neviditelné, léčit těžká zranění, běhat rychle jako kůň, dýchat pod vodou, chodit po stropě hlavou dolů, proměnit se v oblak mlhy a spoustu dalších věcí. Budeš také umět vyrábět bomby, petardy, zápalné granáty a rakety, takže ani v boji se rozhodně neztratíš.

Kouzelník

Jsi student tajemného umění. Tvým uším nejvíce lahodí šustění svitků a stránek knih plných kouzel psaných v jazycích, kterými již nikdo nemluví. Unavené oči a bolavá záda ale rozhodně stojí za to: naučíš se přivolávat oheň, mráz a blesky, vládnout nad časem a prostorem, vytvářet iluze, dívat se jinak než svýma očima, nebo třeba ovlivňovat mysl jiných lidí. Ze všech povolání budeš mít nejvíc možností, jak překonávat překážky a díky útočným a obranným kouzlům budeš i velmi silný v boji.

Zloděj

Vyrůstal jsi na ulici mezi městskou spodinou, s lapky a bandity, nebo jsi možná bývalý zvěd či nájemný vrah. Nejsi žádný obyčejný zlodějíček, chceš být jeden z nejlepších. Žiješ na ostří nože a umíš se schopnosti, o kterým se běžným lidem ani nesní: umění běhat po nataženém laně, chytat střely v letu, projít mezi bdělými strážemi, aniž by si tě všimly, nebo se třeba protáhnout mezi mřížemi. Jsi smrtícím protivníkem v boji, ať už zblízka nebo na dálku, nejraději ale své cíle likviduješ potichu a ze zálohy.

Kdo jsi?

Pokud už víš, jakou máš rasu a povolání, přišel čas rozmyslet si, kdo vlastně jsi. Nejdříve si řekneme, jaké postavy se pro hraní Dračáku hodí. Pak se podíváme na to, proč je tvoje postava zajímavá a zapamatovatelná a co bys měl vědět o její minulosti.

Hraj postavu, která má co ztratit

Možná si představíš hrdinu jako někoho bez přátel a bez rodiny, který přišel úplně o všechno a žije jen pro pomstu – tak přesně taková postava se do Dračáku nehodí. Mnohem zajímavější jsou postavy, které co ztratit mají: na někom jim záleží, mají k něčemu vztah, případně mají nějaké problémy, před kterými nemohou jen tak utéct a nechat je za hlavou, ale musí se jim postavit čelem.

Hraj aktivní postavu

Pasivní postavy jsou nudné a ostatní hráče by navíc začalo brzo otravovat, když by tě museli pořád k něčemu přemlouvat. Proč jsi aktivní, je na tobě. Například:

- Jsi zvědavý
- Chceš jít ostatním příkladem
- Máš rád adrenalin
- Chceš něco zažít nebo cestovat
- Chceš zbohatnout a jsi ochoten pro to něco udělat
- Nerad jen tak stojíš a nic neděláš

Bud' ochoten riskovat

Rozmysli se, proč jsi ochoten podstoupit nebezpečí. Můžeš k tomu mít i více důvodů. Zde je pár příkladů:

- Pro přátele
- Za peníze
- Pro krále nebo království
- Aby ses ukázal před ostatními
- Aby sis dokázal, že na to máš
- Když něco slíbíš, dodržíš to
- Nemůžeš vystát, když někdo ubližuje slabším
- Máš nějaký dlouhodobý cíl a potřebuješ prostředky na jeho dosažení
- Chceš vymýtit skřety a jiné nestvůry, které ohrožují civilizaci

Nebud' sólista ani samotář

Povolání jsou záměrně vytvořena tak, aby se vzájemně doplňovala, a aby každý z vás měl při hře čím přispět. Ze stejného důvodu není dobrý nápad vytvořit si postavu, která všechno zvládne sama a nikoho nepotřebuje. Někdo takový by ostatně nejspíš vůbec neměl důvod přidávat se k nějaké skupině.

Měl bys být ochotný spolupracovat

Měl bys spoléhat na ostatní a důvěřovat jim

Rysy

Rozmysli si pár věcí, díky kterým je tvá postava výrazná a zapamatovatelná. Zde je pár příkladů:

Maska na tváři

Páska přes oko

Zavalitý

Hrbatý

Vždy hladový

Vysoký

Malý

Jizvy od popálenin

Jizvy z boje
Albín
Zlomený nos
Chybějící prst
Chybějící ucho
Holohlavý
Rituální tetování
Námořnické tetování
Otrocký cejch
Exotický přízvuk
Ráčkuje
Šišlá
Veselý
Strohý
Všem vyká
Sprostý
Květnatá mluva
Flegmatický
Vznětlivý
Paranoidní
Pomstychtivý
Odvážný
Družný
Vůdčí typ
Mluví sám k sobě
Svůdník
Muž činu
Přehnaně čistotný
Černý humor
Milovník alkoholu
Gurmán a skvělý kuchař
Zvědavý
Nenechá přítele ve štychu
Ztratil víru

Rysy si můžeš vybrat nebo náhodně vylosovat. Důležité je, abys je pak dokázal zahrát. Když zjistíš, že ti nesednou, můžeš si je změnit.

Při výběru rysů se také zamysli, jak a proč jsi k nim přišel, případně co pro tebe znamenají: Proč máš jizvu na tváři? Chceš se pomstít tomu, kdo ti ji udělal? Jsi na ni hrdý, nebo máš naopak pocit, že tě hyzdí?

Při hraní rysů dej pozor na přehrávání. Když ti spoluhráči řeknou, že to přeháníš, nebo že je to otravné, dej na ně a omez to.

Minulost

Předtím, než ses vydal na svou první dobrodružnou výpravu, ses musel něčím živit, někde ses učil své povolání, seznámil ses se spoustou lidí a nejspíš jsi už něco zajímavého zažil. Podobně jako u tvorby světa ale nepotřebuješ všechno vědět už před začátkem hry. Stačí jen malá část, která se týká aktuálního příběhu.

Společná tvorba minulosti

Až bude mít Pán jeskyně představu, jak váš příběh začne, zeptá se vás na pár věcí, které s tím nějak souvisí.

Příklad:

Pán jeskyně: „Kdo z vás zná starého druida Bělovouse ze Zálesí?“

Katka: „Já jsem hraničářka, takže s druidem bych se znát mohla. Možná mě učil znát léčivé byliny?“

Pán jeskyně: „Jasně, to dává smysl.“

Jana: „Co je zač Zálesí, nějaká vesnice na kraji velkého lesa?“

Pán jeskyně: „Asi jo, zatím mě napadlo jen to jméno.“

Jana: „Tak to ho asi znát nebudu, Kara určitě studovala magii ve městě.“

Katka: „Naria se nejspíš v nějaké vesnici na kraji velkého lesa narodila. Může to být klidně Zálesí.“

Pavel: „Já toho starýho bručouna taky znám. Jako malí jsme v lese dělali skopičiny a Bělovous nás u toho jednou načapal. Pěkně nás vystrašil, asi nějakým kouzlem. Báli jsme se tam pak chodit. Ale zase od něj bylo fér, že nežaloval našim rodičům.“

Katka: „Tak že bychom byli všichni ze Zálesí? Já jsem sice odešla studovat do města, ale jako úplně malá jsme si mohla klidně hrát s váma.“

Pán jeskyně: „To zní dobře. Jste všichni pro?“

V tomto krátkém rozhovoru hráči vytvořili část minulosti svých postav, ale také část herního světa. Vědí teď, že všechny jejich postavy pochází z vesnice Zálesí na kraji velkého lesa a znají se tedy už od malička. Až začne hra a Pán jeskyně zmíní druida Bělovouse, nebudou se muset ptát, kdo to je a proč by se o něj měli zajímat.

Všimni si také, že Pavel zmínil dávné setkání s Bělovousem, na které Gorondar nevzpomíná moc rád. Až se družina se starým druidem setká, Pán jeskyně to bude moci zmínit a bude pak zajímavé sledovat, jak se k tomu nyní dospělý Gorondar postaví.

Detailní minulost

Pokud jste z jiných RPGček zvyklí při tvorbě postavy sepisovat podrobnou historii, můžete to tak samozřejmě dělat i v Dračáku. Snažte se při tom ale spolupracovat a vymyslet, co jste spolu prožili, koho díky tomu znáte a co jste komu provedli, nebo co někdo provedl vám. Hru totiž chcete hrát společně a to se mnohem snáze dělá, když budete mít nějaké styčné body, než když budete hrát náhodnou skupinu jednotlivců, kteří se vzájemně neznají.

Jméno nebo přezdívk

Vymýšlení jména nebo přezdívky bývá pro některé hráče obtížné, přesto je ale důležité, aby ti ostatní mohli nějak říkat. Pokud tě nic nenapadá, nech si poradit.

Příklad:

Pavel: „Mně říkají Gorondar.“

Pán jeskyně: „Jo, to se k trpaslíkovi hodí.“

Katka: „Hm, nějaké elfské jméno. Třeba Naria? Jo, to by šlo.“

Jana: „Mně by se hodilo něco krátkého a jednoduchého. Napadá vás něco?

Pavel: „Co třeba Kara?“

Jana: „To zní dobře, díky.“

Vlastnosti

Tvoji postavu popisují tři vlastnosti:

Fyzička představuje tvou fyzickou kondici, výdrž, odolnost proti jedům, zranění a nepříznivým podmínkám a schopnost bojovat v těžké zbroji a s těžkými zbraněmi.

Finesa představuje tvou mrštnost, hbitost a šikovnost, ale také postřeh a přesnost. Hraje roli zejména při střelbě a při boji v lehké zbroji a s lehkými zbraněmi.

Duše představuje odolnost proti magii působící na mysl a proti útokům duchů a jiných nehmotných bytostí. Určuje také sílu tvých kouzel, ať už je sesíláš sám, nebo pomocí hůlek, prstenů či jiných kouzelných předmětů.

Určení vlastností

K jednotlivým vlastnostem přiřaď hodnoty **3**, **2** a **1** podle svého uvážení tak, abys měl hlavní vlastnost svého povolání nejméně 2. Hlavní vlastnosti povolání jsou:

Válečník: Fyzička

Hraničář: Finesa

Alchymista: Finesa

Kouzelník: Duše

Zloděj: Finesa

Hlavní vlastnost představuje to, co se od daného povolání očekává: válečník bojuje s těžkou zbraní v těžké zbroji, hraničář, alchymista a zloděj stílí a bojují s lehkými zbraněmi a kouzelník spoléhá na svá kouzla.

Jestliže se chystáš hrát Dračák poprvé, uděláš dobře, když si do hlavní vlastnosti dáš trojku. Můžeš sice vytvořit třeba i kouzelníka s Fyzičkou 3 a Duší 2, který bude bojovat v těžké zbroji s dvojručním mečem, bude pak ale výrazně slabší v kouzlení a měl by sis tudíž být jistý, co přesně tím získáš a co ztratíš.

Určení počtu životů

Počet životů udává, kolik zranění vydržíš, než budeš vyřazen z boje. Větší tvorové vydrží víc a mají tedy víc životů – zranění, které člověka pošle k zemi, slon sotva pocítí. Dále životy závisí na Fyzičce – trénovaný válečník ustojí víc než křehký stařec, přestože jsou zhruba stejně velcí.

	Rasa	Počet životů
hobit, kudůk		5 + Fyzička
člověk, elf, trpaslík		6 + Fyzička
barbar, kroll		7 + Fyzička

Když se změní tvoje velikost nebo Fyzička, změní se spolu s tím tvůj počet životů. Velikost se ti může změnit, například když se proměníš v jiného tvora, nebo třeba když vypiješ *lektvar zmenšování*. Fyzička se ti může změnit, třeba když tě někdo prokleje slabostí, nebo když postoupíš na vyšší úroveň. Toto pravidlo platí také pro všechny nestvůry a jiné protivníky: když například medvěda proměníš v myš, sníží se tím jeho počet životů a bude jej tedy mnohem snazší porazit.

Při změně počtu životů ti zůstanou všechna zranění. Pokud jsi byl například zraněn za 5 životů a vypiješ *lektvar zmenšování*, stále budeš zraněn za 5 životů.

Úroveň

Úroveň představuje tvoji celkovou sílu a zkušenost. Čím více dobrodružství zažiješ, tím více získáš schopností a dovedností a tím obtížnější překážky dokážeš překonat. Úrovně dělíme na:

Základní úrovně: 1. a 2.

Pokročilé úrovně: 3. až 8.

Mistrovské úrovně: 9. a vyšší

Pokud se nedohodnete jinak, začínáte všichni na první úrovni.

Vrozená schopnost

Každá rasa má nějakou zvláštní schopnost. Trpaslík má například *infravidění*, elf má *ostrý zrak*. Najdeš je v popisu ras v kapitole **Tvoje postava**.

Zvířata a nestvůry také mohou mít zvláštní schopnosti: drak například umí chrlit oheň, pes má výborný čich. Když se díky nějakému kouzlu nebo schopnosti proměníš v jiného tvora, nebudeš moci používat vrozenou schopnost své rasy, ale zato získáš vrozené schopnosti tvora, do kterého se změníš. Při zpětné proměně se vše vrátí do původního stavu.

Příklad:

Když se trpaslík promění v rudého draka, nebude moci používat *infravidění*, ale bude moci chrlit oheň.

Lidé si jako svou vrozenou schopnost mohou vybrat jednu ze základních schopností libovolného povolání, včetně kouzel a alchymistických receptů. Týká se to pouze dobrodruhů nebo jinak výjimečných osob, ne každý lidský horník nebo dřevorubec tedy má zvláštní schopnost. Jelikož tato schopnost nevychází z lidské anatomie, při proměně do člověka ji nezískáš a člověk, který se promění v nějakou jinou rasu, si ji zachová a pokud to nová podoba umožňuje, může ji dál používat.

Příklad:

Kara je člověk a vybrala si od zloděje schopnost *odhad na lidi*. Když se kouzlem promění v elfku, bude moci používat elfský *ostrý zrak* a současně i *odhad na lidi*.

Výběr schopností povolání

Nejvíc schopností získáš díky svému povolání. Určitý počet jich dostaneš už na první úrovni, další pak získáš při přestupu na každou další.

Povolání	Na 1. úrovni	Při přestupu
Válečník	2 schopnosti	1 schopnost
Hraničář	2 schopnosti	1 schopnost
Alchymista	4 recepty	2 recepty
Kouzelník	4 kouzla	2 kouzla
Zloděj	2 schopnosti	1 schopnost

Seznam schopností pro své povolání najdeš v kapitole **Povolání** /* TODO: odkaz */. Na základních úrovních, (první a druhá) se můžeš učit jen základní schopnosti, kouzla nebo recepty. Na pokročilých úrovních (třetí až osmá) se můžeš učit základní nebo pokročilé schopnosti, kouzla a recepty. Na mistrovských úrovních (devátá a vyšší) se můžeš učit libovolné schopnosti, recepty nebo kouzla tvého povolání.

Znalosti povolání

Při studiu tvého povolání kromě schopností, receptů či kouzel získáš také příslušné znalosti – zloděj například ví, jak funguje městské podsvětí, alchymista zná suroviny, ze kterých vyrábí kouzelné lektvary a podobně. V kapitole **Povolání** /* TODO: odkaz */ najdeš příklady toho, co každé povolání zná. Není to ale kompletní seznam – když bude dávat smysl, že by ses v něčem měl díky svému povolání vyznat, tak se v tom vyznáš.

Příklad:

Pán jeskyně: „Obchodník vyndal podivnou zbraň. Vypadá trochu jako srp, ale čepel má jako meč.“

Pavel: „Říká mi to něco?“

Pán jeskyně: „Jasně, jsi přece válečník. Je to chopeš, meč používaný v říši boha Slunce daleko na jihu.“

Výběr dovedností

Nehledě na své povolání si můžeš vzít libovolnou dovednost. V popisu svého povolání ale najdeš seznam dovedností, které se k němu hodí nejvíc. Některé z nich jsou navíc **tučně** – ty jsou zdaleka nejdůležitější, při hře je nejčastěji použiješ a když máš toto povolání, očekává se, že je budeš umět. Je to ale stále pouze doporučení, takže pokud se ti k postavě bude víc hodit libovolná jiná, klidně si ji napiš místo nich.

Na první úrovni si můžeš vybrat 5 dovedností, na každé sudé jednu další. Při výběru dovedností ber také ohled na složení vaší družiny. Když například máte hraničáře, *lov a stopování* si nejspíš vezme on. Pokud ho ale nemáte, není od věci, aby si tuto užitečnou dovednost vzal někdo jiný.

Zde je seznam dovedností, které je vhodné v družině mít. V závorce je vždy uvedeno povolání, pro které je tato dovednost doporučena.

TODO

Seznam všech dovedností s popisem, k čemu jsou dobré, najdeš v kapitole **Dovednosti** /* TODO: odkaz */.

Jazyky

Rodná řeč se nepočítá do počtu dovedností, které se můžeš naučit. Všechny postavy se také domluví *obecnou řečí* – pokud to není tvoje rodná řeč ani dovednost, měl bys mluvit lámaně. Podobně jako u rysů ale dej pozor na to, aby to pro ostatní nebylo otravné. Když to bude příliš komplikovat komunikaci v družině, poříd' si *obecnou řeč* jako dovednost a mluv dál normálně.

Výzbroj a výbava

Co všechno si můžeš pořídit a kolik tě to bude stát, najdeš v kapitolách **Výzbroj a Výbava a majetek** /* TODO: odkazy */. Položky v ceníku označené hvězdičkou při tvorbě postavy přeskoč, ty budou dostupné až v průběhu hry.

Částka, za kterou si můžeš startovní výzbroj a výbavu pořídit, záleží na tvém povolání. Co neutratíš, bude tvá počáteční hotovost.

Povolání	Zdroje
Válečník	20 zl
Hraničář	25 zl
Alchymista	30 zl
Kouzelník	10 zl
Zloděj	20 zl

Užitečné drobnosti

Kromě výbavy uvedené v ceníku si můžeš napsat několik věcí z následujícího seznamu, nebo cokoliv dalšího tě napadne, pokud je to drobnost v ceně v ceně několika měďáků či stříbrňáků:

balíček karet, břitva, dýmka, háček na ryby, hrací kostky, křída, kupecké váhy, kus drátu, láhev či flakónek, nůžky, okovy, pečetidlo, píšťalka, provaz, šperhák, zrcátko, zvonek

Šaty a živobytí

Co je živobytí se dozvíš v kapitole **Oděv a živobytí** /* TODO: odkaz */. Za startovní živobytí se neplatí – jak dobře si žiješ záleží na tom, na jaké úrovni začínáš. Pokud ti to sedí k postavě, můžeš samozřejmě mít i libovolné nižší.

Úrovně	Startovní živobytí
Základní (1. a 2.)	prosták
Pokročilé (3. až 8.)	měšťan
Mistrovské (9. až 14.)	pán

Šaty odpovídající tvému živobytí jsou zdarma. Pokud chceš vlastnit lepší, musíš za ně zaplatit.

Až budeš vědět, jak je tvůj oděv honosný, rozmysli si, jak vypadá.

Příklady oděvu:

měštanský šat, prostý oděv písaře, kovářský pracovní oděv, prosté cestovní šaty, kvalitní lovecký oděv, seržantská uniforma

Příklad tvorby postavy

/ TODO: Je to spíš fragment tvorby, chtělo by to ho doplnit (a aktualizovat, třeba kouzla by měla mít 4). */*

Příklad:

Jana vytváří svou postavu, kouzelnici Karu. Jednu schopnost získá díky své rase. Jako člověk si může vybrat jednu ze základních schopností jiných povolání. Chce hrát přátelskou a upovídanou postavu a k tomu se jí z uvedených možností nejvíc hodí *odhad na lidi*. Jako kouzelnice na první úrovni automaticky umí *čtení a psaní*, *staroelfštinu* a jeden další starý jazyk podle svého výběru. Dále si může vybrat libovolné dvě dovednosti a dvě základní kouzla. Ze seznamu v kapitole **Dovednosti** si vybere *starotrpasličtinu* jako svůj druhý starý jazyk a k tomu *přetvářku a převleky* a *ošetřování zranění* jako své dvě volitelné dovednosti. Ze seznamu základních kouzelnických kouzel v kapitole **Povolání** si poté vybere *modrý blesk* a *dým*.

Do osobního deníku si tedy do kolonky pro vrozenou schopnost zapíše *odhad na lidi*, do kolonky pro dovednosti *starotrpasličtina*, *přetvářka a převleky* a *ošetřování zranění* a do kolonky pro kouzla *modrý blesk* a *dým*.

*/**

Co pořídít:

živobytí učedníka

oblečení

zbroj – válečník těžkou, ostatní lehkou

zbraně

cestovní vybavu

**/*

POVOLÁNÍ

Válečník

Válečník se vyzná ve zbraních a různých druzích boje. Je doma mezi vojáky, žoldáky, městskou stráží a podobně, takže mezi ně zapadne a snadno zjistí, co si mezi sebou povídají. Poznává také, komu patří erb, zástava nebo jiný znak používaný na bojišti.

Základní válečnické schopnosti

- *Velitelský hlas*
- *Odolnost proti bolesti*
- *Hromový hlas*
- *Hluboký nádech*
- *Drtivý stisk*
- *Lamželezo*

Velitelský hlas

Dokážeš svým hlasem vyvolat pocit podrážkenosti a respektu. Osoby zvyklé poslouchat příkazy, například vojáci nebo sluhové, obvykle udělají, co po nich chceš. Jedinci zvyklí rozkazovat tě poslechnout nemusí.

Odolnost proti bolesti

Máš vysoký práh bolesti a dokážeš ji bez obtíží snášet. Když by na to přišlo, zvládnul bys například dát ruku do ohně a udržet ji tam. Není tě možné zlomit mučením.

Hromový hlas

Máš hlas silný jako deset mužů. Když tedy chceš, překřičíš všechny ostatní a jsi slyšet na velkou vzdálenost.

Hluboký nádech

Dokážeš zadržet dech až na několik desítek minut. Můžeš se tedy potápět do velké hloubky, nebo třeba bez obav bojovat v jedovatém plynu.

Drtivý stisk

Ve stisku máš sílu jako svěrák. Když někoho škrtíš jednou rukou, máš zranění 1 (nesčítá se s *lamželezem*). Není ti možné vyrazit zbraň z ruky.

Lamželezo

Dokážeš rukama lámat meče, ohýbat ocelové nosníky a podobně. V zápase beze zbraně máš zranění 1 (nesčítá se s *drtivým stiskem*).

Pokročilé válečné schopnosti

- *Pevný postoj*
- *Obří skoky*
- *Boj proti přesile*
- *Boj poslepu*
- *Hroší kůže*
- *Zastrašení*
- *Neohroženost*
- *Vypětí rychlosti*
- *Vypětí síly*
- *Vrh odrazem*

Pevný postoj

Když se pořádně rozkročíš, stojíš pevně jako skála a nehne s tebou ani tažný kůň. Obyčejní protivníci tě tedy nedokáží srazit k zemi, odtáhnout, ani někam zatlačit. Draka ale pořád nepřetlačíš.

Obří skoky

Vyskočíš dvakrát výše, doskočíš dvakrát dále a bezpečně dopadneš z dvojnásobné výšky než ostatní.

Boj proti přesile

Když zblízka ohrožuješ víc protivníků, počítáš si o 1 menší postih (viz **Útok na více protivníků** /*TODO: odkaz*/). Pokud tedy útočíš zblízka na dva cíle, házíš si na útok bez postihu, když na tři cíle, máš postih jen -1 atd.

Boj poslepu

Když zavřeš oči a spoléháš se na svůj vnitřní hlas, dokážeš vytušit protivníkův útok těsně před tím, než přijde. Nepočítáš si nevýhodu za zavázané oči, neviditelného protivníka a podobně. *Boj poslepu* také pomáhá za soumraku, ve vánici, v temném podzemí osvětleném pouze lucernou a podobně. Za normální situace totiž platí, že když se šero nebo jiná okolnost vztahuje na oba protivníky stejně, výhodu nemá žádný z nich. S touto schopností jsi na tom ale lépe než tvůj protivník, takže máš proti němu výhodu. Když na tebe ale nikdo neútočí, nemůžeš *boj poslepu* použít.

Hroší kůže

Tvoje kůže je tuhá a na omak hrubá. Když bojuješ beze zbroje, snižuješ si zranění o 1, jako kdybys měl lehkou zbroj. Když bojuješ v lehké zbroji, snižuješ si zranění o 2 můžeš si vybrat, jestli si budeš házet na obranu Fyzickou nebo Finesou, jako kdybys měl těžkou zbroj. Na boj v těžké zbroji nemá *hroší kůže* vliv.

Zastrašení

Dokážeš svým nepřátelům nahnat strach. Zastrášení musíš vždy něčím spustit: vydat hrozivý válečný řev, rozpúlit jednoho z nepřátel, zasadit protivníkovi těžkou ránu, dostat ho do nevýhodné situace, nebo mu třeba připomenout, kolik takových jako on jsi už zabil. Všem protivníkům, kteří jsou toho svědkem, přeběhne mráz po zádech a dobře si rozmyslí, jestli jim střet s tebou stojí za to. Pokud se rozhodnou svůj strach překonat, budou si proti tobě do konce boje počítat nevýhodu.

Zastrašování zabere jedno kolo, ve kterém si neházíš na útok a nemůžeš použít plnou obranu. Zastrášovat můžeš i před bojem.

Neohroženost

Máš pro strach uděláno. Nepůsobí na tebe válečnická schopnost *zastrašení*. Magicky způsobený strach na tebe působí jen jedno kolo.

Vypětí rychlosti

Zhruba minutu udržíš krok s koněm v trysku (běžíš tedy dvojnásobnou rychlostí). Zopakovat podobný výkon zvládneš až po několika minutách odpočinku.

Účinek *vypětí rychlosti* se násobí s případným magickým zrychlením. Když tedy vypiješ *lektvar rychlosti* a přitom použiješ tuto schopnost, poběžíš čtyřikrát rychleji.

Vypětí síly

Dokážeš jednorázově vyvinout nadlidskou sílu. Můžeš takto například zvednout břemeno o váze dospělého býka a někam ho odnést, vyrazit dveře, vyhrát soutěž v páce, nebo třeba hodit oštěpem na dlouhou vzdálenost. Vydržíš to nejvýše několik minut. Jakmile polevíš, vypětí končí a znovu můžeš podobný výkon zopakovat až po několika minutách odpočinku.

Vrh odrazem

Dokážeš hodit speciální vrhací disk (čakram) tak, aby se odrážel a zasáhl tak více cílů. Počítáš si obvyklý postih za **Útok na více cílů** /* TODO: odkaz */ a můžeš si ho snížit za *boj proti přesile*. Když se čakram odrazí alespoň třikrát a všechny cíle zasáhne, vrátí se zpět k tobě a zase ho chytíš. Odrazem můžeš obejít kryt.

Mistrovské válečné schopnosti

- *Bojové šílenství*
- *Útok z obrany*
- *Regenerace*
- *Odolnost proti mrazu*
- *Odolnost proti ohni*
- *Odolnost proti jedům*
- *Potlačení paralýzy*
- *Železné pěsti*
- *Srážení střel*

Bojové šílenství

Když ti v boji životy klesnou na nulu nebo níž, nejsi vyřazený. Místo toho u tebe propukne bojové šílenství. Začneš strašlivě řvát, od úst ti půjde pěna a vrhneš se jako bouře na nepřátele. Nebudeš při tom vnímat, co ti kdo říká, a nezastavíš se, dokud nebudou všichni nepřátelé mrtví nebo sám upadneš do bezvědomí (tedy když tvé životy klesnou na -6 nebo níž).

Když se naučíš *bojové šílenství*, nemůžeš se už naučit *útok z obrany* (můžeš mít jen jednu z těchto schopností).

Útok z obrany

Když protivníka přehodíš svým hodem *na obranu*, v dalším kole máš proti němu výhodu (+1). *Útok z obrany* můžeš použít spolu s plnou obranou.

Když se naučíš *útok z obrany*, nemůžeš se už naučit *bojové šílenství* (můžeš mít jen jednu z těchto schopností).

Příklad:

TODO: Gorondar bojuje s elfí šermířkou.

Regenerace

Několika hlubokými nádechy a výdechy dokážeš ve svém těle spustit zrychlenou regeneraci zranění. Zabere to jedno kolo, kdy neházíš na útok a nemůžeš použít plnou obranu, můžeš to ale udělat i před bojem. Po několik následujících minut si každé kolo vyléčíš 1 život. Pokud tě tedy v průběhu *regenerace* nikdo nedorazí, skončíš s plnými životy a bez vážných zranění. Znovu můžeš *regeneraci* použít až po hodině odpočinku.

Odolnost proti mrazu

Můžeš si bez nepohodlí zaplavat v ledové vodě, nebo třeba v krutých mrazech bez následků strávit noc bez přikrývky a oblečení. Obdržené zranění **mrazem** si snižuješ o 1.

Odolnost proti ohni

Můžeš bez obav stát na rozžhavených uhlících a rozpálená poušť je pro tebe příjemná jako jarní louka. Obdržené zranění **ohněm** si snižuješ o 1.

Odolnost proti jedům

Máš přirozenou odolnost proti toxickým substancím. K hodu na odolávání **jedům** si počítáš +2.

Potlačení paralýzy

Krátkým zatnutím všech svalů v těle dokážeš zlomit účinky paralýzy. Zabere to jedno kolo, kdy neházíš na útok a nemůžeš použít plnou obranu.

Železné pěsti

Máš pěsti tvrdé jako ocel. Můžeš klidně holýma rukama mlátit do skály, aniž by sis ublížil. Při boji beze zbraně máš zranění 1.

Srážení střel

Mečem nebo jinou vhodnou zbraní dokážeš srážet střely v letu. Při plné obraně proti projektilům si místo výhody (+1) počítáš bonus +2.

Hraničář

Hraničář zná různé druhy zvířat a ví, co znamená jejich chování. Poznává, které houby či byliny jsou jedlé a které jedovaté. Hodně cestoval a kromě toho, že dokáže nalézt cestu divočinou, také ví, jací kde žijí lidé, jaké mají zvyklosti a jak se k nim má chovat. Je doma mezi lovci a stopaři, takže se od nich snadno dozví, co se kde po kraji děje.

TODO: Vysvětlení, co se míní pod pojmem *zvíře* (možná odkaz na příslušnou kapitolu do bestiáře).

Základní hraničářské schopnosti

Lehký spánek

Řeč zvířat

Zvířecí společník

Lehký krok

Hojivý dotyk

Orientační smysl

Lehký spánek

Když spíš, můžeš na cokoliv reagovat stejně, jako kdybys byl vzhůru a měl pouze zavřené oči.

Řeč zvířat

Umíš klást zvířatům otázky a z jejich chování vyčíst jednoduché odpovědi. Zvíře dokáže „mluvit“ jen o tom, čemu samo rozumí. Může ti tedy například říct, kolik osob vidělo a jestli je zná, ale neřekne ti, o čem si povídali, protože lidské řeči nerozumí. Dokážeš také volat hlasem různých zvířat a tím je přivolat nebo zaplašit.

Příklad:

Katka: „Zavyju jako vlk a počkám, až nějaký příběhne.“

Pán jeskyně: „Trvalo to asi pět minut. Z lesa vyšel starý, šedý vlk. Ostražitě si tě prohlíží.“

Katka: „Zavrčím na něj: ‚Viděl jsi dnes nějaké dvojnožce?‘“

Pán jeskyně: „Vlk vycenil tesáky, pak otočil hlavou na východ.“

Zvířecí společník

Během několika dní dokážeš s jedním zvířetem vytvořit zvláštní pouto, díky němuž bude rozumět složitým slovním příkazům stejně dobře jako člověk. Stále ale nebude umět mluvit, takže pokud ho například někam pošleš, nedokáže ti říct, co tam vidělo.

V jednu chvíli můžeš mít jen jednoho zvířecího společníka. Zvíře, které si vybereš, musí mít svou nejvyšší vlastnost menší než ty. Můžeš si vybrat mládě, které teprve doroste – na tom, kdy se mu budou zvyšovat vlastnosti a životy, se domluv s Pánem jeskyně. Vždy ale musí platit, že jeho nejvyšší vlastnost je nižší než tvoje.

/* Na tvého zvířecího společníka nepůsobí schopnosti jako *přivolání zvířat* (a různé uspávání bestie a podobně, až budou).

- přivolání zvířat jsem zrušil, takže to už nedává smysl. */

/* TODO: Zvážit, jestli je třeba omezit velikost, tj. životy. Úplně nutné to ale asi není. */

/* TODO: Sjednotit a zjednodušit pravidla pro zvířecí společníky, summons, metamorfózu a podobně */

/* TODO: Dát sem pár příkladů zvířat (+ staty). */

/* TODO: Příklad použití – Naria někam pošle svého psa, nebo tak něco */

Lehký krok

Dokážeš chodit po čerstvě napadaném sněhu, bažině, tekutém písku a podobně, aniž by se probořil. Nemůžeš ale v takovém terénu běhat a nemůžeš při tom nést moc těžký náklad, například jinou postavu.

Hojivý dotyk

Když se někoho zhruba minutu dotýkáš, můžeš mu vyléčit (Finesa)kz + 1 životů. Další *hojivý dotyk*, ať už ho použije kdokoliv, účinkuje na stejný cíl až poté, co se doléčí do plných životů (viz kapitola /* TODO: odkaz na kapitolu **Opakování magické léčby** */).

Orientační smysl

Máš dokonalý orientační smysl. Vždy dokážeš najít cestu nepřehledným nebo těžko průchodným terénem, přesně určit světové strany a vrátit se zpět, a to i v podzemí, v noci či se zavázanýma očima.

Pokročilé hraničářské schopnosti

Telekineze

Pyrokineze

Telepatie

Jistá ruka

Ochrana před nepohodou

Odstranění únavy

Příkaz na dálku

Předpovídání počasí

Zpomalení jedu
Průzkumný projektil
Podprahové zvuky

Telekineze

Dosah: krátká vzdálenost

Pomocí soustředění můžeš pomalu hýbat předměty. Nemáš ale moc velkou sílu a obratnost – představ si to, jako kdybys to dělal jednou nataženou rukou. Nemůžeš tedy takto dost dobře šermovat mečem, ale můžeš třeba otočit klíčem v zámku.

Na pokročilých úrovních (třetí až osmá) můžeš mít jen jednu mimosmyslovou schopnost. Na mistrovských úrovních (od deváté výš) můžeš umět dvě. Mimosmyslové schopnosti jsou: *telekineze*, *pyrokineze* a *telepatie*.

/*

Navržená nová verze:

Pomocí soustředění můžeš pomalu hýbat předměty, jako kdybys to dělal jednou rukou. Jde to tím snáz, čím jsou k tobě blíží – pokud jen kousek od tebe, manipuluješ s nimi se silou a zručností, jako kdybys je přímo držel. Když jsou od tebe na krátkou vzdálenost, je to asi jako kdyby sis na to vzal dlouhou tyč s kleštěmi na konci.

- Zmínit, čím se hází, když chce hraničář telekinezí šermovat (což jde jen na krátkou vzdálenost), nebo třeba někomu drknout do tětiny (asi Finesou).

*/

Pyrokineze

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 cíl

Dokážeš zapálit oheň soustředěním. Živé tvory *pyrokineze* přímo nezraňuje, můžeš jim ale například zapálit oblečení – následné plameny je zraňovat budou. Zapálené šaty hoří 3 kola, každé kolo zraňují za 3kz **ohněm** (odečítá se Zbroj) a dají se uhasit za jedno kolo.

Na pokročilých úrovních (třetí až osmá) můžeš mít jen jednu mimosmyslovou schopnost. Na mistrovských úrovních (od deváté výš) můžeš umět dvě. Mimosmyslové schopnosti jsou: *telekineze*, *pyrokineze* a *telepatie*.

Telepatie

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 cíl

Můžeš s někým „mluvit“ v myšlenkách. Spojení je obousměrné, slyšíš myšlenky cíle a on slyší tvoje. Dokud se budeš soustředit, spojení přetrvá, i když se vzdálí z dosahu.

„Slyšet“ jsou pouze myšlenky formulované do slov, nikoliv pocity, dojmy nebo podvědomá rozhodnutí. Když ale jeden z vás slyší někoho mluvit, ten druhý uslyší „myšlenkovou ozvěnu“ těchto slov. Přenáší se jen slova, nikoliv jejich významy. Když tedy jeden z vás nezná jazyk, kterým ten druhý mluví, přemýšlí, nebo ho slyší, nebude rozumět významu. Z toho důvodu se také nemůžeš s někým telepaticky domluvit, pokud neznáte nějakou společnou řeč.

Cíl si je vždycky vědom, že ho někdo „poslouchá“. Nemá ale jak zjistit, kdo mu to dělá, a pokud telepatii nezná, tak ani nebude vědět, co přesně to znamená. Obvyklá reakce je, snažit se na nic nemyslet. Úplně se vyvarovat slovně formulovaných myšlenek je ale obtížné, takže pravděpodobně uslyšíš něco jako „Nesmím na nic myslet!“

Na pokročilých úrovních (třetí až osmá) můžeš mít jen jednu mimosmyslovou schopnost. Na mistrovských úrovních (od deváté výš) můžeš umět dvě. Mimosmyslové schopnosti jsou: *telekineze*, *pyrokineze* a *telepatie*.

Jistá ruka

Když strávíš kolo *mířením*, na následující výstřel si nepočítáš postih za vzdálenost.

Ochrana před nepohodou

Když nad někoho do vzduchu vyhodíš hrst písku, nepronikne k němu ani kapka deště. Když mu na čelo a ruce uděláš značky zvířecím lojem, nebude na něj působit zima. Když je uděláš mízou, nebude na něj působit vedro. Na případné zranění **ohněm** nebo **mrazem** to nemá vliv. Ochrana trvá, dokud nepohoda neskončí.

Odstranění únavy

Když v ruce rozemneš aromatické byliny, všem, kdo k nim přivoní, zmizí fyzické vyčerpání jako po několika hodinách odpočinku. Mohou například po celodenním pochodu pokračovat bez přestávky i přes noc, nebo se pustit do boje, jako by byli odpočatí. Bylinky ale únavu pouze dočasně odeženou a zanedbaný odpočinek je třeba časem dohnat. Po několika probdělých dnech přestanou účinkovat úplně.

Příkaz na dálku

Můžeš dát svému zvířecímu společníkovi nové příkazy nehledě na to, jak je od tebe daleko. On se je pak pokusí vyplnit, jak nejlépe umí. Když ho takto přivoláš k sobě, dokáže tě vždy najít.

Předpovídání počasí

Dokážeš přesně určit, jak dlouho vydrží stávající počasí a co přijde po něm.

Příklad:

Katka: „Zvednu hlavu a chvíli zadumaně pozoruju oblohu. *„Musíme rychle najít úkryt, za hodinu přijde bouře.“*“

Zpomalení jedu

Když se dotkneš otrávené osoby, můžeš prodloužit latenci jedu až o jeden den – získáš tím více času na to, abys našel protijed. Dotyčný po tuto dobu také přestane pocítovat příznaky otravy. Každý jed je možno zpomalit jen jednou.

Průzkumný projektil

Když při výstřelu nebo hodu nějakým předmětem zavřeš oči, uvidíš to, co bys viděl, kdybys byl tímto projektilem. Můžeš se takto například rozhlédnout nad koruny stromů, nahlédnout za hradby a podobně.

Podprahové zvuky

Dokážeš vydávat takřka neslyšitelné uklidňující nebo dráždivé zvuky. V průběhu jedné minuty dokážeš všechny živé tvory kolem sebe zklidnit natolik, že si budou schopni věcně a bez emocí promluvit, nebo je naopak rozdráždit k nepřičetnosti. Probíhající boj ale takto zastavit nedokážeš. Tvorové se sluchem lepším než člověk tyto zvuky slyší a bude jim tedy jasné, o co se snažíš.

/* TODO: Kroll, pes, kudůk? */

/* TODO: Příklad použití na humanoidy. Ideálně s tím, že jeden z nich je kroll a zachová se jinak než ostatní. */

Mistrovské hraničářské schopnosti

Cit pro nadpřirozeno

Očistná meditace

Uhrančivý pohled

Ochrana před bouří

Zmámení zvířete

Vějířový výstřel

Zapůjčení

Sledování stopy

Převzetí otravy

Falešné stopy

Cit pro nadpřirozeno

Krátkým pozorováním libovolného živého tvora poznáš, zda je to magický tvor, jestli je ovlivněn nějakou magií (působí na něj kouzlo, lektvar nebo magický předmět) a zda ho někdo ovládá nějakou schopností. Nepoznáš ale, co přesně je zač, ani kdo ho ovlivňuje a čím.

Očistná meditace

Když se zastavíš, zavřeš oči soustředíš se, okamžitě tím zastavíš působení všech jedů a jiných nevítaných substancí, jako je třeba alkohol, drogy a podobně, na tvé tělo. Zhruba po minutě meditování budeš od všech těchto látek zcela očištěn.

Uhrančivý pohled

Když chceš, tvoje oči se rozzáří nepřirozeným vnitřním jasem, který každého, kdo do nich pohlédne, naplní bázní a respektem. Pokud se sám nebudeš chovat agresivně, dotyční si vůči tobě nic nedovolí – neokradou tě, nezaútočí na tebe a budou se k tobě chovat uctivě.

Ochrana před bouří

Když ve vichřici, tajfunu, písečné bouři, větrné smršti, bouři na moři a podobně roztočíš frčák*, rozestoupí se a vytvoří kolem tebe kapsu klidného vzduchu, kterou můžeš následně pomalu rozšířit na potřebnou velikost. Ochrana trvá, dokud bouře neskončí.

* Frčák je zvláště tvarovaný kus dřeva na provaze. Při točení vydává charakteristický bzučivý zvuk.

Zmámení zvířete

Když budeš zhruba minutu mluvit k nějakému zvířeti, zkrotíš ho natolik, že se k tobě začne lísat a nechá se od tebe hladit či drbat. Dokud nepolevíš v soustředění, v rámci svých schopností vyplní všechny tvé příkazy. Může tedy pro tebe například bojovat, něco ti přinést, někam tě dovést nebo odnést a podobně.

Není možné zmámit zvíře, které ovládá někdo jiný, nebo se kterým má někdo vytvořené pouto díky schopnosti *zvířecí společník*.

/* Je potřeba omezení síly zvířete? Je to mistrovská schopnost, takže asi ne. Když někdo zmámí slona, ať si to užije :-) */

Vějířový výstřel

Dokážeš účinně vystřelit z luku až tři šípy najednou, každý na jiný cíl. Na útok si házíš bez postihu. Nabít tři šípy najednou ti ale zabere jedno kolo, kdy si neházíš na útok a nemůžeš použít plnou obranu.

Zapůjčení

Dosah: dohled nebo *zvířecí společník*

Rozsah: 1 zvíře

Díky *zapůjčení* uvidíš, uslyšíš a ucítíš vše, co vidí, slyší a cítí zvíře, na které jsi pohlédl. Nemůžeš ale ovlivnit, co bude dělat. Nevnímáš vlastními smysly (nevidíš, neslyšíš, necítíš pachy), stále ale cítíš vlastní bolest – když tě tedy někdo zraní, dá ti facku a podobně, můžeš na to reagovat.

Zvířetem se míní například kůň, vlk, had, sokol, ryba a podobně, nikoliv ork, člověk, drak nebo zombie.

/* TODO: V bestiáři je kategorie zvíře, takže spíš odkázat tam. A udělat to v úvodu hraničáře místo u každé schopnosti. */

Svého *zvířecího společníka* si můžeš zapůjčit na libovolnou vzdálenost, nemusíš ho vidět. Díky zvláštnímu poutu, které s ním máš, bude toto spojení silnější – tvoje mysl splyne s jeho, staneš se napůl zvířetem a napůl inteligentním tvorem. Budeš tedy moci určovat, co bude dělat, na tvoje myšlení ale budou mít vliv jeho pudy a instinkty. Pro tvoje vlastní tělo platí to samé, co při běžném *zapůjčení*.

/ TODO: Kategorie tvorů v bestiáři. */*

/ TODO: Sjednotit, co znamená zvíře. Asi to napsat na začátek hraničáře a do bestiáře. */*

Příklad:

Pavel: „*Nario, mohla bys ten skřetí tábor nejdřív očíhnout, ať víme, co tam můžeme čekat?*“

Katka: „*To bych určitě mohla. Dejte na mě zatím pozor, budu chvíli mimo.*‘ Zapůjčím si svého psa a vyrazím na výzvědy.“

Pán jeskyně: „*Po cestě tě zaujal pach čerstvé mršiny.*“

Katka: „*Tu si určitě půjdu pořádně očichat, žrát ji ale nebudu. Pak pokračuju ke skřetímu ležení.*“

Sledování stopy

Pokud máš něčí osobní předmět, kus jeho oblečení nebo část jeho těla (chomáč vlasů, krůpěj krve a podobně), dokážeš jeho stopu sledovat i poslepu a ztratíš ji jen ve vzduchu nebo na hluboké vodě. Zloděje používajícího schopnost *chůze beze stop* sledovat nedokážeš.

Převzetí otravy

Když se dotkneš někoho otráveného, dokážeš způsobit, že veškeré jedy v jeho těle přestanou působit na na něj a začnou místo toho působit na tebe. Všem znovu začne doba latence a až skončí, budeš si házet na odolání.

Falešné stopy

Dokážeš za chůze měnit stopy kolem sebe, aby ukazovaly jiný počet tvorů, jiný živočišný druh, jiný pach a podobně. Můžeš také vytvořit stopy po nějaké události, třeba po přepadení, nebo je zcela vymazat. Zamaskovat dokážeš libovolně velkou plochu, ale musíš ji celou postupně projít, takže to může zabrat hodně času. Falešné stopy jsou k nerozeznání od pravých, ale ten, kdo je sleduje, si může všimnout nějaké nesrovnalosti – třeba že ze stopy jednotlivce se najednou stala stopa pěti osob.

Alchymista

Alchymista zná magické suroviny, ze kterých vyrábí kouzelné předměty. Zná také různé jedy a žíraviny, ať už rostlinné, živočišné či minerální. Vyzná se ve výbušninách a umí je použít tak, aby dosáhl žádoucího účinku – třeba aby bombou vyrazil jen dveře a nezřítla se při tom půlka podzemí. Má blízko ke kovářům a jiným řemeslníkům a snadno se s nimi domluví, když od nich chce něco zjistit, nebo si něco nechat vyrobit.

/ Alchymista vyrábí kouzelné lektvary, výbušniny a jiné užitečné předměty. */*

Laboratoř a aparatura

Ke studiu alchymie a k výrobě kouzelných předmětů potřebuješ drahé a křehké vybavení: baňky, křivule, zkumavky, tyglíky, destilační kolonu, kahany, skleněné tyčinky a podobně.

Základní sadě říkáme alchymistická aparatura. Uchovává se obvykle v malé, vypořstované truhlici, ale můžeš ji přenášet i jakkoliv jinak. Její součástí je také spousta prázdných baněk, lahviček, zkumavek a flakónů, do kterých se dávají hotové lektvary a tinktury, ale mohou se hodit třeba i na odebrání vzorků pro pozdější prozkoumání. Aparaturu bys určitě měl mít, bez ní totiž nemůžeš nic vyrábět.

Na některé věci potřebuješ plně vybavenou laboratoř. Ta je samozřejmě nepřenositelná a velice drahá, dlouho tedy nejspíš budeš bádat u svého mistra, nebo si za přístup do nějaké laboratoře platit.

Magenergie

Středobodem alchymie je práce s energií, která se přirozeně vyskytuje v magických surovinách. Říkáme jí magenergie a měří se v mazích. Jeden mag je nejmenší množství magenergie, ze kterého jde něco vyrobit.

Magické suroviny

Magické suroviny se dělí na běžné a vzácné.

Běžnou surovinou může být třeba kapradí natrhané za úplňku, poslední dech umrlce nebo kořen mandragory. Kouzelné vlastnosti předmětů vyrobených z těchto surovin plynou pouze z magenergie v nich obsažené. *Léčivý lektvar* tedy můžeš například vyrobit jak z kapradí natrhaného při úplňku, tak třeba z kořene mandragory. To znamená, že si nemusíš zapisovat, jaké konkrétní běžné suroviny máš. Stačí vědět, kolik magenergie dohromady obsahují.

Vzácné suroviny také obsahují magenergii, ale kromě toho mají zajímavé vlastnosti samy o sobě. Krev ze zlobra má například velmi silné regenerační účinky. Když takovou surovinu najdeš, Pán jeskyně ti řekne, co z ní dokážeš vyrobit. Každou vzácnou surovinu si zapiš zvlášť.

Pořizování surovin

Běžné magické suroviny můžeš nakoupit u obchodníků nebo od jiných alchymistů. Obvyklá cena je 1 zlatý za 1 mag. Při dobrodružných výpravách ale naštěstí celkem často narazíš na různé magické tvory, podivné houby a podobně, ze kterých můžeš suroviny vytěžit sám. Jako běžné suroviny můžeš použít také hotové alchymistické výrobky – je v nich tolik magenergie, kolik bylo použito na jejich výrobu. Přijdou tím ale samozřejmě o svoje kouzelné vlastnosti.

Vzácné magické suroviny se obvykle jen tak neprodávají a pokud ano, bývají velmi drahé.

Poznávání surovin

Jsou dva způsoby, jak zjistit, jestli něco obsahuje magenergii: vypít *lektvar vidění magenergie* nebo provést důkladný rozbor. Na ten potřebuješ alchymistickou aparaturu a trvá několik desítek minut.

Znát vzácné suroviny se naučíš hned na začátku studia. Když na nějakou narazíš, určitě ji tedy poznáš – Pán jeskyně ti řekne, co je zač a k čemu se používá.

Recepty

Alchymistické předměty se vyrábí podle složitých předpisů zapsaných obvykle na svitcích nebo v alchymistických knihách. Nepředstavuj si je ale jako recept na bramborovou polévku. Každý alchymista má totiž své vlastní postupy a metody, které nemůže zopakovat nikdo jiný. Mistr může své žáky pouze vést, svou vlastní alchymii musí každý z nich objevit sám. Alchymistické recepty jsou tudíž plné tajemných symbolů a nepřímě naznačených souvislostí. Nejsou to návody k výrobě, ale podklady k bádání.

Studium receptů

Vyrobí něco přímo podle receptu zapsaného na svitku nebo v knize je velice zdlouhavý a náročný proces. Můžeš to ale výrazně zrychlit, když postup nejdříve důkladně probádáš a zjednodušíš – říkáme pak, že ses příslušný recept naučil.

Na první úrovni umíš 4 základní recepty podle svého výběru.

Při každém přestupu na novou úroveň se můžeš naučit 2 nové recepty. Na základních úrovních se můžeš učit pouze základní recepty. Na pokročilých úrovních se můžeš učit i pokročilé recepty a mistrovské recepty se můžeš učit teprve na mistrovských úrovních.

Ke studiu základních a pokročilých receptů stačí alchymistická aparatura. Na studium každého mistrovského receptu potřebuješ na týden přístup do plně vybavené laboratoře.

Recept můžeš naučit buď od někoho, kdo ho zná, nebo z nějakého svitku či knihy, kde je zapsaný. Ty uvedené v této příručce jsou běžné a obecně známé – nebudeš tedy mít problém půjčit si příslušnou knihu nebo najít někoho, kdo tě je naučí. Učit se můžeš i jiné recepty, musíš je ale nejdříve ve hře získat.

Výroba předmětů

Tvoje úroveň určuje, jak složité recepty můžeš používat. Na základních úrovních můžeš vyrábět jen podle základních receptů, na pokročilých úrovních i podle pokročilých receptů a na mistrovských úrovních můžeš vyrábět podle všech receptů. Předměty ze vzácných surovin se nevyrábí podle receptu, takže pro ně toto omezení neplatí.

Samotná výroba předmětu je jednoduchá – musíš splnit všechny podmínky a oznámit Pánovi jeskyně, že předmět vyrábíš. Pokud ti to nikdo nepřekazí, povede se ti to – v tom případě si odečti příslušné suroviny a zapiš si vyrobený předmět.

K výrobě předmětu podle receptu, který neumíš, potřebuješ plně vybavenou laboratoř a zabere to několik hodin.

Výroba předmětu podle naučeného receptu nebo ze vzácné magické suroviny zabere jen několik minut a stačí ti k tomu alchymistická aparatura.

Lektvary

V jednu chvíli může na jednu osobu působit jen jeden lektvar. Když vypije další, ten předchozí přestane účinkovat.

/* TODO: Tohle by možná spíš mělo být v kapitole o magii, magických předmětech nebo tak. I když tady se to asi hodí zmínit taky. */

Základní alchymistické recepty

Lektvar vidění magenergie

Lektvar ohnivého dechu
Lektvar mrazivého dechu
Léčivý lektvar
Vyprošťovák
Lakmusový papírek
Dýmovnice
Výbušný projektil
Zápalný projektil
Petarda
Magické leštadlo
Brčálový extrakt

Lektvar vidění magenergie

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

Po vypití tohoto lektvaru uvidíš modrou záři kolem magických surovin a předmětů vyrobených alchymistou. Vidět jsou i „nezpracované“ suroviny. Živý zlobr tedy bude například modře zářit, protože jeho krev je vzácná magická surovina. Lektvary, tinktury a ostatní výrobky jsou vidět i po použití, ale pouze po dobu působení. Když tedy například někdo vypije *léčivý lektvar*, bude několik minut zářit.

Lektvar ohnivého dechu

Suroviny: 1 mag

Útok: Finesa + k6

Zranění: 4kz **ohněm** (odečítá se Zbroj)

Působení: několik minut

Po dobu působení dokážeš vydechovat oheň. Ohnivým dechem můžeš útočit na protivníky v kontaktní vzdálenosti, něco zapálit a podobně.

Lektvar mrazivého dechu

Suroviny: 1 mag

Útok: Finesa + k6

Zranění: 4kz **mrazem** (odečítá se Zbroj)

Působení: několik minut

Po dobu působení dokážeš vydechovat mráz. Mrazivým dechem můžeš útočit na protivníky v kontaktní vzdálenosti, něco jím ochladit, nebo třeba hasit oheň.

Léčivý lektvar

Suroviny: 1 mag

Okamžitě po vypití vyléčí 3kz + 2 životů. Další *léčivý lektvar* na tebe bude účinkovat nejdříve za několik minut a pouze pokud ses mezitím doléčil do plných životů.

TODO: Příklad

Vyprošťovák

Suroviny: 1 mag

Tato hustá, silně zapáchající tekutina odpudivé chuti je obzvláště účinný životabudič. Okamžitě tě probere z bezvědomí a odstraní ochromení (paralýzu), kocovinu a křeče. Celý následující den pak ale nemůžeš nic jíst, protože to okamžitě zvrátíš.

Lakmusový papírek

Suroviny: 1 mag

Lakmusový papírek odhalí složení a účinky jakékoliv kapaliny. Každý je na jedno použití.

Dýmovnice

Suroviny: 1 mag

Trvání kouře: několik minut

Dýmovnice je velká asi jako vlašský ořech. Po nárazu se z ní začnou valit oblaka hustého dýmu, ve kterém je vidět jen na kontaktní vzdálenost. Dým blokuje i *infravidění*, *ultrasluch* ale funguje normálně. Je zcela neškodný.

Výbušný projektil

Suroviny: 1 mag

Účinek: sníží zranění zbraně o jedna (nejhůř na nulu), ale přidá 4kz **drtivého** zranění

Tento projektil, na rozdíl od obyčejných šípů či šipek, má hlavici s třaskavou rozbuškou a výbušninou. Při zásahu hlasitě exploduje. Můžeš takto vyrobit například výbušný šíp do luku, šipku do kuše, vrhací šipku, kuličku do praku a podobně. Při zásahu si počítáš zranění zbraně o 1 nižší (nejhůř nula), poté si ale hodíš další 4kz přidaného **drtivého** zranění.

Příklad:

Naria si ve městě koupila tři výbušné šípy. V boji se skřetím náčelníkem jeden z nich použije. Na útok padlo Katce dohromady 6, Pán jeskyně hodil na obranu 3. Katka tedy má proti němu dva úspěchy. Rozhodne se ho za první úspěch zranit a za druhý jej srazit k zemi. Pán jeskyně souhlasí, protože u výbušné munice sražení nebo odhození dává smysl.

Základem zranění je rozdíl hodů, tedy 3. Luk má normálně zranění 2, ale výbušná munice je o 1 sníží. Dohromady s přesahem to tedy bude 4. Skřetí náčelník má lehkou zbroj která zranění snižuje o 1, samotným šípem tedy bude zraněn za 3 životy.

Nyní Katka hází 4kz přidaného zranění. Padne jí 1, 3, 4 a 6, což dává zranění 2. Od přidaného zranění se ale znovu odečítá zbroj, takže náčelník je výbuchem zraněn jen za 1. Celkem je tedy zraněn za 4 životy a válí se na zemi.

Zápalný projektil

Suroviny: 1 mag

Účinek: sníží zranění zbraně o 2 (nejhůře na nulu), ale další 3 kola zraňuje za 3kz **ohněm** (odečítá se Zbroj)

Tento projektil, na rozdíl od obyčejného zápalného šípu, sestává z třaskavé rozbušky a malé ampulky hořlaviny. Můžeš takto vyrobit například zápalný šíp do luku, šípku do kuše, vrhací šípku, kuličku do praku a podobně. Při zásahu si počítáš zranění zbraně o 2 nižší (nejhůř nula), ale následující 3 kola bude cíl čelit zranění 3kz **ohněm**. Uhašení zabere jedno kolo.

Příklad:

Na další výpravě se Naria rozhodla vyzkoušet zápalné šípy. Střílí tentokrát na gobliního šamana.

Katka hodila na útok 7, Pán jeskyně na obranu 5. Základem zranění je rozdíl hodů, tedy 2. Luk má normálně zranění 2, zápalný šíp ho ale o 2 sníží, takže tentokrát to bude 0. Goblin nemá zbroj, je tedy zraněn za 2 životy a hoří.

Na začátku dalšího kola hází Katka 3kz. Padne jí 4, 4 a 6, šaman je tedy zraněn za 3 životy. Pokud nechce hořet ještě další dvě kola, stráví jedno kolo hašením.

Pokud by ho Naria v dalším kole zasáhla dalším zápalným šípem, nebude si házet dvakrát na zranění, místo toho se trvání hoření prodlouží opět na 3 kola.

/ TODO: Napsat někde do obecných pravidel, že zápalné efekty se nekumulují */*

Petarda

Suroviny: 1 mag

Útok: Finesa + k6 proti Finese

Dostřel: krátký

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Účinek: ohlušení a nevýhoda za potíže s rovnováhou na počet kol rovný počtu úspěchů

Petarda je malá hliněná kulička. Při nárazu vydá ohlušující ránu. Zakrytí uší rukama dá jen výhodu na odolání, zcela ochrání pouze špunty do uší nebo obdobný prostředek. Cíl bude ohlušený tolik kol, kolik proti němu získáš úspěchů. Po tuto dobu bude mít také nevýhodu za potíže s rovnováhou.

Magické leštidlo

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

Povrch potřený *magickým leštidlem* je dokonale kluzký. Lahvička s leštidlem vystačí zhruba na podlahu jedné velké místnosti.

Brčálový extrakt

Suroviny: 1 mag

Brčálový extrakt je jedovatě zelená, hustá kapalina, překvapivě ale bez chuti a zápachu. Po pozření vyvolá okamžité a dlouhotrvající zvracení. Používá se při poskytování první pomoci při otravě jedem v jídle nebo nápoji. Je s ním ale také možné někoho velice nepříjemně potrápit či dokonce krátkodobě vyřadit z akce.

Když je *brčálový extrakt* podán v průběhu latence jedu, který se aplikuje konzumací, kompletně ho neutralizuje.

Pokročilé alchymistické recepty

Oslepující kulička

Kýchací prášek

Pavoučí vlákno

Cibulový extrakt

Tinktura proti bolesti

Éterický olej

Ohnivá hlína

Bomba

Lektvar chladných vod

Lektvar horkého léta

Lektvar zmenšování

Lektvar rychlosti

Lektvar vodního dechu

Černá zhouba

Uspávací tinktura
Koncentrovaný oheň
Koncentrovaná země
Koncentrovaná voda
Koncentrovaný vzduch
Instantní lepidlo
Kouzelná plastelína
Magické rozpouštědlo

Oslepující kulička

Suroviny: 1 mag
Útok: Finesa + k6 proti Finese
Dostřel: střední
Účinek: oslepení na počet kol rovný počtu úspěchů
Rozsah výbuchu: všichni v krátké vzdálenosti

Oslepující kulička při nárazu vybuchne oslepujícím světlem. Jas je tak silný, že zavření očí nebo odvrácení zraku dá pouze výhodu na odolání, spolehlivě ochrání jen zakrytí očí paží nebo něčím podobným. Zasažení budou oslepeni tolik kol, kolik proti ni získáš úspěchů.

Kýchací prášek

Suroviny: 1 mag
Trvání účinků: několik minut

Kýchací prášek způsobuje slzení a neodolatelné záchvaty kýchání. Projevy trvají ještě několik minut poté, co se postižený dostane na čerstvý vzduch. Používá se nejčastěji k zakrytí pachové stopy. Je ho ale také možné rozpráshit po okolí – kdokoliv pak do tohoto prostoru vstoupí, zaručeně se prozradí.

Pavoučí vlákno

Suroviny: 1 mag

Pavoučí vlákno se uchovává v malé lahvičce. Po otevření z ní lze vytáhnout až 100 metrů jako niť tenkého, ale pevného vlákna – nosnost má jako silné lano. Není hořlavé, ale i malá kapka *magického rozpouštědla* způsobí, že celé v několika vteřinách beze stopy zmizí.

Cibulový extrakt

Suroviny: 1 mag

Útok: Finesa + k6 proti Finese

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Účinek: hlasité kýčání a oslepení na počet kol rovný počtu úspěchů

Vdechnutí výparů z *cibulového extraktu* způsobuje intenzivní slzení. Lahvička obsahuje třaskavinu, takže obsah se při nárazu rozprskne do všech stran. Na obranu se hází jen při uhýbání před vrženou lahvičkou, trvání účinku je v tom případě rovno počtu úspěchů. Když se někdo zdržuje v prostoru zamořeném výpary a nemá zadržený dech, podlehne automaticky a bude oslepený ještě 3 kola poté, co se dostane na čerstvý vzduch.

Tinktura proti bolesti

Suroviny: 1 mag

Aplikace: konzumací nebo vdechnutím výparů

Působení: několik hodin

Tinktura proti bolesti na několik hodin zcela potlačí veškerou bolest. Při dlouhodobém užívání vzniká závislost.

Éterický olej

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

Předměty či tvorové potření *éterickým olejem* zprůsvitní a jejich hmotnost se sníží na polovinu. Bude je snazší zvednout, půjdou dohodit dál a budou schopni skákat dvakrát tak vysoko a daleko než normálně. Zprůsvitnění umožňuje plížit se i za plného denního světla nebo s minimem úkrytů. Jedna dávka *éterického oleje* vystačí na jednu osobu a její vybavení.

Ohnivá hlína

Suroviny: 3 magy

Útok: Finesa + k6

Dostřel: krátký

Zranění: 2kz **ohněm**, odečítá se Zbroj

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

Ohnivá hlína je hliněná koule o velikosti slepičího vejce. Při nárazu vybuchne v kouli plamenů, která zasáhne všechno v kontaktní vzdálenosti od místa dopadu.

Příklad:

Gorondar se inspiroval Nariinými experimenty a jelikož nepoužívá střelnou zbraň, nakoupil ohnivou hlínu.

Pán jeskyně: „Chodbou proti tobě běží tři skřeti. Drží se bok po boku, takže budeš bojovat se všemi současně.“

Pavel: „Tak to bych je mohl všechny současně trefit ohnivou hlínou, ne?“

Pán jeskyně: „Jo, to nebude problém.“

Pavel teď hází na útok. Finesu má 2 a na kostce mu padlo 3, dohromady má tedy 5. Pán jeskyně hází za každého skřeta zvlášť. Všichni mají Finesu 2 a na kostce mu padlo postupně 1, 5 a 6, takže jejich obrany jsou 3, 7 a 8.

Pán jeskyně: „Trefil jsi jen jednoho skřeta, ostatní dva včas uskočili. Hod' si na zranění“.

Pavel hází 2kz na zranění. Padne mu 1 a 6, což dá zranění 1. Spolu s rozdílem hodů je to celkem zranění **ohněm** za 3. Skřet si ale ještě odečte jedničku za svou lehkou zbroj, ve výsledku je tedy zraněn za 2 životy.

Bomba

Suroviny: 6 magů

Útok: 6 + k6

Zranění: 5kz **drcením**, odečítá se Zbroj

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

Bomba je koule o velikosti kokosového ořechu. Používá se obvykle na vyražení dveří, prorážení slabých stěn a podobně. Odpaluje se doutnákem. Ten můžeš vyrobit z kusu provazu, nepotřebuješ na to magenergii. Jeho délka určuje, kolik kol bude hořet. Výbuch zasáhne všechno v kontaktní vzdálenosti. Hází se na něj hned na začátku kola.

Příklad:

Gorondar s Karou nakukují do velké místnosti, kde právě hoduje obrovský zlobr. Přesně pro podobné případy s sebou tahají bombu. Kara do ní zastrčí doutnák ustřižený tak, aby hořel jedno kolo, a zapálí ho o svíčku v lucerně, kterou skrývá pod pláštěm. Gorondar pak bombu pošle po zemi ke zlobrovi.

Pán jeskyně: „Zlobr si rachotící koule se zapáleným doutnákem samozřejmě všiml. Místo aby uskočil do bezpečí, se ale sehnul, aby ji mohl sebrat. V tu chvíli vybuchla. Pavle, počítej si za to výhodu.“

Pavel: „Bomba má útok 6, na kostce mi padlo 5 a počítám si +1 za to, že se k ní tak ochotně sehnul. Celkem mám 12.“

Pán jeskyně: „Zlobr má kůži tuhou jako těžká zbroj, brání se tedy Fyzičkou. Tu má 5 a padlo mi 4, dohromady 9. Přehodil jsi ho o 3, máš tedy dva úspěchy. Hod' si zranění.“

Pán jeskyně se Pavla neptá, co chce za své úspěchy zlobrovi udělat, protože Pavel si dost dobře nemůže vybrat, co bomba udělá – první úspěch bude určitě představovat zranění.

Pavel: „Házím 5kz, padlo mi 5, 3, 2, 1 a 1. Zranění se tedy zvedne o 1, celkem je to 4.“

Pán jeskyně: „Zlobr ho sníží o 2 za svou tlustou kůži, je tedy zraněný za 2 životy. To je málo na to, aby to bylo vážné zranění. Je navíc fakt velké a těžké, takže ho výbuch nedokáže odhodit. Bomba mu ale explodovala přímo do tváře, takže za tvůj druhý úspěch mu z toho teď bude hučet v uších a bude se chvíli potácet.“

Lektvar chladných vod

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

Po dobu působení si veškeré utrpěné zranění **ohněm** sniž o 2.

Lektvar horkého léta

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

Po dobu působení si veškeré utrpěné zranění **mrazem** sniž o 2.

Lektvar zmenšování

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

Po dobu působení se spolu se vším, co neseš, zmenšíš na polovinu. Poměrně se také zmenší tvoje síla, uneseš tedy zhruba to, co dítě. Tvůj aktuální i maximální počet životů se dočasně sníží o 3. Tvoje vlastnosti (Fyzička, Finesa a Duše) se nezmění.

Lektvar rychlosti

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

Lektvar rychlosti zdvojnásobí tvoji rychlost pohybu, dokážeš tedy udržet krok s koněm v trysku.

Lektvar vodního dechu

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

Umožňuje dýchat pod vodou.

Černá zhouba

Suroviny: 3 magy

Síla jedu: 9 + k6 proti Fyzičce

Aplikace: skrz zranění

Latence: 30 minut

Příznaky: Krátce po otravě se z rány začnou šířit klikaté černé linie a postupně pokryjí celou kůži. Tento proces je nesmírně bolestivý. V konečné fázi zčernají i vlasy, vousy, zuby a bělma očí.

Magický minerální jed.

Uspávací tinktura

Suroviny: 2 magy

Síla jedu: 8 + k6 proti Fyzičce

Aplikace: vdechnutím výparů

Latence: 5 kol

Působení: 1 hodina

Příznaky: Ospalost, zívání.

Magický rostlinný jed. Krátce po vdechnutí výparů z *uspávací tinktury* na dotyčného přijde ospalost. Tento jed nezraňuje, účinek závisí na počtu úspěchů:

- Při jednom úspěchu se oběť nedokáže soustředit a přemýšlet nad čímkoliv složitým.
- Při dvou úspěších bude mít za ospalost nevýhodu.
- Při jednom úspěchu se oběť nedokáže soustředit a přemýšlet nad čímkoliv složitým.

Koncentrovaný oheň

Suroviny: 1 mag

Koncentrovaný oheň se vyrábí z obyčejného ohně a uchovává se v malé lahvičce. Když ho „přileješ“ do existujícího ohně, stačí klidně i malý plamínek, získáš plameny v původní síle a intenzitě. Do lahvičky se vejde oheň odpovídající velké hranici.

Koncentrovaný oheň můžeš použít například místo dříví na oheň. Stačí ti vždy zapálit plamínek křesadlem a pak můžeš „přilévat“ *koncentrovaný oheň* po celou noc. Jedna lahvička vystačí na týden putování.

Koncentrovaná země

Suroviny: 1 mag

Koncentrovaná země se vyrábí z obyčejné hlíny, šterku nebo suti (musí jít o sypký materiál) a uchovává se v malé lahvičce. Když ji nasypeš na obyčejnou hlínu, šterk nebo kameny, obnoví se do původního stavu. Do lahvičky se vejde zhruba tolik jako na velký vůz, obnoví se ale vždy jen množství, na které je místo.

Koncentrovaná země se hodí zejména na hašení ohně, nebo třeba když chceš zasypat nějakou díru.

Koncentrovaná voda

Suroviny: 1 mag

Koncentrovaná voda se vyrábí z obyčejné vody a uchovává se v malé lahvičce. Když ji naleješ na obyčejnou vodu, stačí třeba i kapka, slza nebo slina, obnoví se do původního stavu. Do lahvičky se vejde zhruba stejně vody jako do velkého sudu, obnoví se ale vždy jen takové množství, na které je místo.

Koncentrovaná voda je obzvláště užitečná na poušti, ale ocení ji každý cestovatel a může se také hodit, když chceš něco zatopit nebo spláchnout.

Koncentrovaný vzduch

Suroviny: 1 mag

Koncentrovaný vzduch se vyrábí z obyčejného vzduchu a uchovává se v malé lahvičce. Při kontaktu s obyčejným vzduchem se obnoví do původního stavu, což obvykle způsobí silný závan větru. Do lahvičky se vejde zhruba zhruba tolik vzduchu jako do velké místnosti.

Koncentrovaný vzduch lze použít například při potápění, hodí se ale také, když chceš vyvětrat zatuchlé podzemí nebo třeba odfouknout oblak plynného jedu.

Instantní lepidlo

Suroviny: 1 mag

Instantní lepidlo okamžitě slepí libovolné předměty tak pevně, jako kdyby byly z jednoho kusu. Malá kapka *magického rozpouštědla* je ale okamžitě rozdělí a nepůjde vůbec poznat, že byly slepené.

Kouzelná plastelína

Suroviny: 1 mag

Kouzelná plastelína se od obyčejné plastelíny liší tím, že když ji poleješ vodou, ztverdne a bude pevná a pružná jako ocel. Z jedné dávky plastelíny jde vymodelovat předmět o velikosti dýky. Výrobek jde rozpustit *magickým rozpouštědlem*.

Magické rozpouštědlo

Suroviny: 1 mag

Magické rozpouštědlo je světle modrá, lehce nasládlá kapalina bez zápachu. Rozpouští ostatní alchymistické výrobky, na nic jiného nepůsobí. Používá se nejčastěji na odstranění *pavoučího vlákna* či *termické pasty*, rozlepení spojů vytvořených *instantním lepidlem*, rozpuštění výrobků z *kouzelné plastelíny* a podobně.

Mistrovské alchymistické recepty

Jablečná vůně

Mrazící prášek
Sérum pravdy
Lektvar ostrých smyslů
Lektvar mlhoviny
Lektvar poslušnosti
Zuřící bestie
Pavoučí lektvar
Lučavka
Falešná smrt
Nápoj vášně
Raketa
Naváděcí terčíky
Naváděcí krystal
Termická pasta
Živý oheň

Jablečná vůně

Suroviny: 2 magy
Síla jedu: 7 + k6 proti Fyzičce
Aplikace: vdechnutím výparů
Latence: 1 kolo
Působení: několik minut
Příznaky: Dobrá nálada, potíže s rovnováhou (jako při konzumaci alkoholu).

Magický rostlinný plynný jed. Oblak zaplní několik metrů chodby nebo malou místnost. Účinek závisí na počtu úspěchů:

- Při jednom úspěchu bude otrávený v dobré náladě, asi jako po konzumaci notné dávky alkoholu.
- Při dvou úspěších bude špatně vnímat vzdálenosti a bude si za to počítat nevýhodu.
- Při třech úspěších uvidí svět očima malého dítěte, tedy jako něco zcela nového, co je potřeba prozkoumat, osahat a ochutnat.

Mrazící prášek

Suroviny: 1 mag

Mrazící prášek vypadá jako sůl, ochutnat jej je ale nebezpečné, protože při kontaktu s vodou ji okamžitě zmrazí. S jeho pomocí je možné například přejít přes hladinu stojaté nebo pomalu tekoucí vody, nebo třeba vytvořit plavidlo z ledu. Led následně taje přirozenou rychlostí, postupným přisypáváním *mrazícího prášku* ho lze ale udržet po delší dobu. Jedna dávka prášku zmrazí zhruba jeden velký sud vody.

Sérum pravdy

Suroviny: 8 magů

Síla jedu: 7 + k6 proti Fyzičce

Aplikace: požitím

Latence: 5 minut

Působení: 1 hodina

Příznaky: Rozšířené zornice, zrychlené dýchání, červené tváře, intenzivní pocení.

Magický rostlinný jed. *Sérum pravdy* nezraňuje, účinek závisí na počtu úspěchů:

- Při jednom úspěchu oběť nedokáže lhát, může se ale vyhnout odpovědi.
- Při dvou úspěších je mnohem upovídanější než obvykle.
- Při třech úspěších prozradí i ta největší tajemství.

Lektvar ostrých smyslů

Suroviny: 3 magy

Působení: několik minut

Lektvar ostrých smyslů zbystří všechny smysly. Vidíš jako orel, slyšíš jako netopýr, čich máš jako pes a chuť jako ten největší labužník. Jakýkoliv silnější vjem tě ale zcela ohromí: denní světlo tě oslepí, obyčejný hovor tě ohluší a když ochutnáš lehce pikantní jídlo, je to, jako kdyby ti v ústech hořelo.

Lektvar mlhoviny

Suroviny: 3 magy

Působení: několik minut

Po vypití tohoto lektvaru se změníš ve stejně velký oblak mlhy. Tvoje výbava a oblečení se nezmění a popadá tedy na zem. Dokážeš libovolně měnit svůj tvar, můžeš tedy například „protéct“ klíčovou dírkou nebo skrz mříže. Nemůžeš se ale rozdělit na více menších oblaků. Zvládneš se pohybovat jen rychlostí chůze, silnější vítr tě tedy odfoukne. Jsi zranitelný pouze **ohněm**, **bleskem** a **duševními** útoky. Nic nevidíš a neslyšíš, poznáš ale tvar toho, co obklopíš nebo vyplníš.

Lektvar poslušnosti

Suroviny: 5 magů

Působení: několik minut

Tohoto lektvaru se musíš nejdříve napít ty a zbytek pak dát vypít někomu jinému. Dotyčný tě pak bude po dobu působení na slovo poslouchat, neudělá ale nic sebevražedného a neprozradí ti nic, co považuje za tajemství. Po skončení působení si uvědomí, že nejednal ze své vlastní vůle.

Zuřící bestie

Suroviny: 5 magů

Působení: po obvyklou dobu spánku

Zuřící bestie je čirá tekutina lehce mrtvolného zápachu. Když ji někdo vypije, tak jakmile usne, převezme nad ním kontrolu jeho vnitřní bestie, vstane a začne zabíjet všechny živé tvory v okolí. Nebude při tom schopen rozumně uvažovat, nepozná přítele od nepřítele a nedokáže mluvit ani dělat složité věci, jako třeba kouzlit nebo používat střelné zbraně. Ve chvíli, kdy by normálně vstával, *zuřící bestie* přestane působit, on se probudí a uvědomí si vše, co za jejího působení udělal.

Pavoučí lektvar

Suroviny: 3 magy

Působení: několik minut

Po dobu působení se udržíš na jakémkoliv pevném povrchu, klidně i hlavou dolů.

Lučavka

Suroviny: 5 magů

Tato magická kyselina rozpouští pouze kovy, zato ale všechny a velmi rychle – kovový zámek celý rozpustí za pouhých několik minut. Pro živé tvory je zcela neškodná. Rozpuštěný kov je možné znovu vysrážet, samozřejmě ale ne v původním tvaru.

Falešná smrt

Suroviny: 5 magů

Působení: 1 den

Falešná smrt je čirá tekutina bez chuti a zápachu. Když ji někdo požije, tak jakmile usne, upadne do stavu nerozeznatelného od smrti. Nebude dýchat, srdce mu nebude bít, nebude mít znatelný tep. Po tuto dobu se také zastaví působení lektvarů, jedů a podobných substancí na jeho tělo. Přesně po jednom dni se probudí a bude zcela zdravý a svěží jako po vydatném spánku.

Nápoj vášně

Suroviny: 3 magy

Aplikace: konzumací

Latence: 10 minut

Působení: několik desítek minut

Nápoj vášně je velice účinné afrodiziakum, zajistí opravdu nezapomenutelný zážitek. Ten, kdo ho vypije, také po dobu působení ztratí veškeré zábrany a sebekontrolu.

Raketa

Suroviny: 10 magů

Útok: 5 + k6

Dostřel: dlouhý

Zranění: 0 (**sečné**), odečítá se Zbroj

Rozsah výbuchu: všechno v krátké vzdálenosti

Raketa je neřízená střela s výbušnou hlavicí plnou železných střepin, které se při výbuchu rozletí do všech stran a zasáhnou vše v krátké vzdálenosti, co není kryto za tenkou dřevěnou stěnou nebo pevnější překážkou. Odpaluje se nejčastěji doutnákem z tyče zabodnuté do země. Doutnák můžeš vyrobit z kusu provazu, nepotřebuješ na to magenergii. Jeho délka určuje, kolik kol bude hořet. Příprava rakety trvá několik kol. Tvorové, kteří si toho všimnou, tedy mohou z cílového prostoru utéct. Do hodů na účinek rakety se nepočítá vlastnost. Všichni, kdo jsou v okamžiku výbuchu v zasažené oblasti, se brání proti síle výbuchu.

Naváděcí terčíky

Suroviny: 2 magy

Naváděcí terčíky jsou velké asi jako drobné mince. Jsou průhledné, po nalepení na nějaký povrch tedy skoro nejsou vidět, dají se ale nahmatat. Vyrábí se po dvou: jeden se přilípne na cíl a druhý na nějakou střelu – může to být třeba raketa, granát, šíp, šipka do kuše a podobně. Ta se pak po výstřelu sama navádí na cíl označený druhým terčíkem.

Je takto možné střílet i za roh, přes hradby a podobně. Cíl si tudíž nepočítá výhodu za kryt.

Pokud je cíl nehybný, střela ho vždy neomylně zasáhne.

Když cíl uhýbá, střelec si k hodů na útok počítá výhodu.

Při střelbě raketou (libovolným druhem) se výhoda nepočítá, navádění pouze umožňuje zasáhnout pohyblivý cíl.

Naváděcí krystal

Suroviny: 3 magy

Naváděcí krystal je velký asi jako špendlíková hlavička. Vyrábí se v různých barvách podle toho, na jakou barvu blesku má reagovat. Je třeba ho připevnit ke střele, kterou má navádět – může to být třeba raketa, granát, šíp, šipka do kuše a podobně. Pokud je v kole výstřelu seslán blesk stejné barvy, střela se začne sama navádět na stejný cíl. Když je bleskem odpovídající barvy současně zasaženo více cílů, náhodně si vybere jeden z nich. Nejčastěji se používá bílý krystal, protože *bílý blesk* má největší dosah.

Je takto možné střílet i za roh, přes hradby a podobně. Cíl si tudíž nepočítá výhodu za kryt.

Pokud je cíl nehybný, střela ho vždy neomylně zasáhne.

Když cíl uhýbá, střelec si k hodů na útok počítá výhodu.

Při střelbě *raketou* se výhoda nepočítá, navádění pouze umožňuje zasáhnout pohyblivý cíl.

Termická pasta

Suroviny: 5 magů

Termická pasta je tvárná a drží na libovolném pevném povrchu. Při zapálení hoří jasným, nesmírně žhavým plamenem. Hoří i pod vodou, není ji možné nijak uhasit a propálí se zhruba na prst hluboko skrz libovolný materiál, který není chráněný proti ohni nějakým kouzlem nebo jiným druhem magie. Z jedné dávky *termické pasty* se dá udělat zhruba metr dlouhá čára.

Živý oheň

Suroviny: 2 magy

Dostřel: střední

Útok: 6 + k6

Zranění: 4kz **ohněm**, odečítá se Zbroj

Jakmile se lahvička rozbije, *živý oheň* se vydá přímou cestou k nejbližšímu hořlavému cíli v kontaktní vzdálenosti a pokusí se jej sežehnout. Pohybuje se rychlostí chůze, dá se tedy před ním utéct. Když přímá cesta po něčem pevném není, nebo třeba vede skrz vodu, bude se chvíli točit na místě a pak zmizí.

Kouzelník

Kouzelník pozná kouzla, která se sám může naučit, a ví, k čemu jsou dobrá. Je také vzdělaný a sečtělý, takže se snadno domluví s různými učenci a získá od nich informace, kterým by prostý člověk nerozuměl. Prostudováním magických run poznáš, jaké kouzlo se při jejich aktivaci vyvolá.

TODO: Napsat do pravidel pro boj rozdíl mezi útočným kouzlem (blesk) a zraňujícím, neútočným kouzlem (ohnivý déšť).

TODO: Zrušit přenos myšlenek a vymyslet místo něj do Opuštěné pevnosti něco jiného (*mluv s mrtvými? Mluv s duchy?*)

TODO: Zmatek

- obecně psychická kouzla – halušky, zmatení, ztráta paměti a tak?

- možná ne do základních kouzel... (jojo, dát to do vzácných, nejspíš jako goblinskou magii).

IDEA: Oživovací kouzla na jednotlivé druhy nemrtvých místo jednoho kouzla na všechny. (až časem a budou to všechno vzácná kouzla).

TODO: Dát do kapitoly Vedení hry něco o tom, jak fungují kouzla:

- iluze tvoří jen obraz

- obraz musí kouzelník zkopírovat z něčeho existujícího, nebo to vzít z nějakého vyobrazení (socha, obraz).

(hůlka proměny do podoby orka má asi obraz orka zabudovaný)

TODO: Napsat pravidlo, co se stane, když protivník nemá vlastnost, kterou by se měl bránit (zvířata nemají duši, přízraky nejspíš nebudou mít Fyzičku).

- nejspíš na ně takové kouzlo nepůjde seslat.

TODO: Zranění ze všech ongoing a timed effectů (výbuch bomby, *ohnivý déšť*) se hází na začátku kola.

- v jakém pořadí? To je asi jedno. Beztak se tomu neodolává.

Sesílání kouzel

Při sesílání kouzla musíš nahlas pronést zaklínadlo, obvykle ve staroelštině, a provést u toho příslušná gesta. Zabere to zhruba minutu, což je ve většinou dost nepraktické – skřet, který se na tebe řítí s napřaženou šavlí, nejspíš nepočká, až odříkáš celé zaklínadlo. Naštěstí si ale kouzla můžeš připravit, takže je potom sešleš takřka lusknutím prstů. TODO: Vyslovením formule a provedením příslušných gest (ať hráče nematu).

Příprava kouzel

Kouzlo si připravíš tak, že nahlas odříkáš a odgestikuluješ celý text kromě závěrečné zaklínací formule. Kdykoliv později ho potom můžeš dokončit tím, že vyslovíš tuto formuli a provedeš příslušné gesto. To zabere pouze jedno kolo.

Příklad:

Kouzlo *modrý blesk* se sesílá jednu minutu, Kara si ho ale připravila. Když se teď dostane do boje, může říct jen „*Artak bárák!*“, udělat při tom příslušné gesto a její *modrý blesk* zasáhne skřeta hned.

Po každém použití zaklínací formule si kouzlo musíš znovu připravit. Můžeš mít ale připravena všechna kouzla, která umíš. Obvykle si tedy stačí pamatovat, která jsi nedávno použil a ještě sis je znovu nepřipravil – všechna ostatní připravena máš.

Příklad:

Když by Kara chtěla ve stejném boji znovu seslat *modrý blesk*, zabralo by jí to minutu. Může ale postupně použít zaklínací formule všech kouzel, která má připravena, a tedy například v prvním kole seslat *modrý blesk*, ve druhém *zelený blesk* a ve třetím *magický štít*.

Přípravu kouzel vždy oznam Pánovi jeskyně. Zabere to totiž nějaký čas a tvé zaklínání může někdo zaslechnout.

Příklad:

Jana: „Po boji se na chvíli zastavím a znovu si připravím všechna kouzla, která jsem zrovna použila.“

Pán jeskyně: „Co mezitím dělají ostatní?“

Katka: „Ošetřím Gorondarovi zranění.“

Pán jeskyně: „Dobře. Naria tedy ošetřila Gorondarovi zranění a Kara opodál mávala rukama a pronášela zaklínadla ve stroelfštině. Žádné nestvůry to nepřilákalo. Co budete dělat dál?“

Když náhodou přípravu kouzel zapomenesh zmínit, domluv se s Pánem jeskyně, jestli na to byl prostor.

Příklad:

Jana: „Po minulém boji jsem zapomněla říct, že si připravuju kouzla. Bylo na to dost času?“

Pán jeskyně: „Naria ošetřovala Gorondarovi zranění, to určitě chvíli zabralo. Máš tedy všechna připravená.“

Mluvení při kouzlení

Zaklínadla a zaklínací formule je třeba vyslovovat zřetelně a nahlas. Když tedy z nějakých důvodů nemůžeš mluvit, třeba protože máš roubík, nemůžeš kouzlit. Cíl tě ale slyšet nemusí – zacpání uší mu tedy nepomůže a vedle vodopádu můžeš kouzlit, přestože ho nedokážeš překřičet.

Zaklínací formule je vždy uvedena v názvu každého kouzla. Kdykoliv chceš nějaké kouzlo seslat, měl bys ji nahlas vyslovit i jako hráč.

Příklad:

Jana: „Ukazuju na skřeta a říkám: „*Artak barak!*““

Gestikulace při kouzlení

Gestikulovat je třeba oběma rukama. Můžeš v nich při tom něco držet (zbraň, štít a podobně), ale nemůžeš tím dělat něco jiného – v kole, kdy kouzlíš, tedy nemůžeš útočit zbraní ani se bránit štítem. Nemůžeš také kouzlit, pokud se musíš něčeho držet, nebo když máš ruce svázané. Platí to i pro sesílání vyslovením zaklínací formule – zaklínání je prostě vždy třeba doprovázet gestikulací.

Trvání kouzel

Kouzla mohou účinkovat okamžitě, několik minut nebo po dobu tvého soustředění.

Trvání po několik minut

Kouzlo s trváním několik minut nemůžeš nijak ovládat, ani ho předčasně ukončit jinak než kouzlem *zlom kouzlo*. Můžeš při tom ale sesílat jiná kouzla.

„Několik minut“ obvykle znamená „po dobu probíhající akce“. Když například v boji znehybíš skřeta kouzlem *protoplazma*, určitě to vydrží až do konce boje. Když si ale pak po boji začneš ošetřovat zranění, což také zabere několik minut, kouzlo někdy v průběhu ošetřování vyprší.

Trvání po dobu soustředění

Když kouzlo trvá po dobu tvého soustředění, nemůžeš při tom seslat žádné jiné kouzlo a nemůžeš běhat (viz kapitola **Soustředění** /* TODO: odkaz */). Můžeš ho ale kdykoliv ukončit, stačí se přestat soustředit. Pokud to dává smysl, po dobu soustředění také můžeš účinek kouzla upravovat.

Příklad:

Kouzlo *světlo* trvá, dokud se nepřestaneš soustředit. V průběhu můžeš libovolně měnit jeho barvu a intenzitu.

Cílení kouzel

Pokud není řečeno jinak, cíl musíš vidět, nebo o něm nějak jinak vědět (dotýkat se ho, slyšet ho mluvit a podobně). Vidět ho můžeš i nepřímo, tedy třeba v zrcadle, dalekohledem nebo pomocí nějakého kouzla (pokud ovšem koukání přes jiné kouzlo vyžaduje soustředění, kouzlit při tom nemůžeš). Když ho dobře nevidíš, počítáš si k hodu nevýhodu stejně jako při střelbě /* viz kapitola TODO */. Pokud kouzlo vytvoří blesk, projektil a podobně, tak se mu cíl samozřejmě může vyhnout tím, že se schová za nějakou pevnou překážku.

Kouzlení ve zbroji

Kouzlit v těžké zbroji je obtížné, většina kouzelníků se tedy spokojí s lehkou zbrojí, případně používají kouzlo *neviditelná zbroj*. Když kouzlíš v těžké zbroji, k hodu si počítáš nevýhodu (-1).

Svitky a knihy s kouzly

TODO

Základní kouzla

Základní kouzla se můžeš učit od první úrovně.

- *Dlouhá ruka*
- *Dým*
- *Beranidlo*
- *Ohnivý oblouk*
- *Oko*
- *Magický štít*
- *Protoplazma*
- *Světlo*
- *Sugesce*
- *Modrý blesk*
- *Zelený blesk*
- *Neviditelná zbroj*

*Dlouhá ruka *Aruk jad**

Trvání: po dobu soustředění

Po dobu soustředění můžeš jednu z svých paží nechat růst nebo se zmenšovat rychlostí zhruba 10 metrů za minutu. Prodloužená paže je ohebná jako tělo hada. Jakmile se soustředíš přestaneš, stejnou rychlostí se vrátí do původní velikosti. Rukou samozřejmě nevidíš, můžeš se tedy orientovat jen po hmatu.

*Dým *Ašan**

Po dobu soustředění z tebe bude vycházet hustý dým. Dá se v něm normálně dýchat, ale vidět je v něm jen na kontaktní vzdálenost. Stejně jako obyčejný kouř vydrží, dokud ho nerozfouká vítr. Při seslání můžeš určit, jestli bude vlažný nebo teplý. Teplý omezuje *infravidění* stejně

jako normální zrak a je lehčí než vzduch, takže pomalu stoupá vzhůru. Vlažný se drží při zemi a *infravidění* neomezuje. Na krollův *ultrasluch* dým nehledě na teplotu nemá vliv. Sebe a blízké okolí skryješ za jedno kolo, zaplnit velký sál nebo stodolu trvá zhruba minutu.

*Beranidlo *Zelokvah**

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

Zranění: 6kz **drcením**, odečítá se Zbroj

Do cíle narazí neviditelná síla jako rána beranidlem. Můžeš takto vyrazit obyčejné dveře (nikoliv ale bytelné, na ty je potřeba víc ran), někoho srazit na zem, někam ho odhodit a podobně.

Příklad:

Na Karu se řítí velký kanec.

Jana: „Zelokvah!“

Kanec má Fyzičku 4 a Pán jeskyně hodil 2, celkem má tedy na obranu 6. Kara má Duši 3 a Jana hodila 6. Dohromady má 9, přehodila kance o 3 a má tedy proti němu 2 úspěchy.

Jana: „Za první úspěch ho zraním, za druhý ho srazím na zem.“

Jana hází 6 kostek zranění. Padlo jí 1, 2, 4, 4 a 5. Přehodila kance o 3 a celkem na čtyřech kostkách zranění jí padlo 4 nebo víc, zranila jej tedy celkem za 7 životů.

Pán jeskyně: „Kanec se při běhu svalil na zem, až to zapraštělo. Vypadá otřeseně.“

Jana: „Nebudu čekat, až se vzpamatuje. Utíkám!“

*Ohnivý oblouk *Eš kešet**

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti před tebou

Útok: Duše + k6 proti Finese

Zranění: 7kz **ohněm**, odečítá se Zbroj

Mezi rozpřaženýma rukama ti obloukem prošlehnou plameny a zraní všechno těsně před tebou.

*Oko *Ajin**

Trvání: po dobu soustředění

Tímto kouzlem stvoříš neviditelné létající oko, kterým vidíš místo vlastníma očima. Vidí stejně dobře jako lidské, nevidí tedy potmě. Není vidět, ale je hmotné – nedostane se tedy skrz zavřené dveře či jiné překážky a pokud si ho někdo všimne, může ho zničit. Pohybuje se rychlostí chůze a může se s ním vzdálit nejvýše na krátkou vzdálenost od tebe. Má následující vlastnosti:

Fyzička 1, Finesa 1, Duše –, 1 život

*Magický štít *Kasum magen**

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Kolem určeného cíle se na okamžik vytvoří neviditelný magický štít. Dotýčný si v tomto kole sníží veškerá zranění o 2 navíc k redukci za broj, štít a za případné odolnosti. Když se magickým štítem bráníš sám, tak si v tomto kole na všechny obrany házíš Duší s výhodou (+1) za plnou obranu.

Příklad:

Na Karu se řítí zlobr s Fyzičkou 6 a obřím kyjem se zraněním 5. Pán jeskyně hodil 4, zlobr má tedy celkem útok 10/+5. Kara se brání *magickým štítem*. Má Duši 3, Jana na kostce hodila 5 a počítá si +1 za plnou obranu, celkem má tedy 9. Zlobr ji přehodil o 1 a zranění má 5, Kara tedy čelí celkovému zranění za 6. Lehká zbroj, kterou má na sobě, ho sníží o 1 a magický štít ho sníží o další 2 body. Celkem je tedy zraněna za 3 životy. Kdyby měla v ruce štít, nemohla by si ho od zranění odečíst, protože při kouzlení musí gestikulovat a nemůže se jím tedy bránit.

Kdyby zlobrovi místo ní čelil Gorondar a ona by seslala magický štít na něj, hodil by si proti zlobrovi normálně na útok a pokud by ho zlobr přehodil, Pavel by si od výsledného zranění odečetl 2 za svou těžkou zbroj, 1 za svůj štít a další 2 za Kařin *magický štít*.

*Protoplazma *Makor refeš**

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Finese

Trvání: několik minut

Z tvých rukou vytrysknou proudy lepkavého slizu. Jde jím uhasit oheň, častěji se ale používá na znehybnění cíle. Účinek pak závisí na počtu úspěchů:

- Za první úspěch bude zpomalený.
- Za druhý mu můžeš dát buď nevýhodu za ztížení pohybu nebo mu znehybnit jednu končetinu.
- Když získáš tři úspěchy, bude zcela znehybněný.

Protoplazma má podobný účinek jako paralýza, schopnosti a prostředky na odstranění paralýzy na ni ale nefungují. Zato je možné ji za jedno kolo setřít.

*Světlo *Ór**

Dosah: dotyk

Trvání: po dobu soustředění

Předmět, kterého se dotkneš, bude po dobu tvého soustředění svítit. Můžeš libovolně měnit barvu světla a jeho intenzitu. Největší možná je zhruba jako maják – osvětlí velký sál.

*Sugesce *Hašáh**

Dosah: kontaktní

Rozsah: 1 inteligentní tvor

Trvání: několik minut

Po seslání tohoto kouzla můžeš cíli, kterému se zblízka podíváš 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. Jakmile vyprší trvání kouzla, nebo když dotyčného někdo jiný upozorní, že se chová divně, uvědomí si, že nejednal z vlastní vůle. Jak zareaguje, je na úvaze Pána jeskyně.

Příklad:

Kara se potřebuje dostat do domu obchodníka Kelara, před kterým stojí stráž.

Jana: „Přijdu k němu a řeknu: *„Hašáh! Mám domluvenou schůzku s panem Kelarem, pust' mě dovnitř.“*“

Pán jeskyně: „Strážný tě s úklonou pouští a říká *„Pojďte dál, slečno. Počkejte, prosím, v chodbě, pán by měl každou chvíli dorazit.“*“

Kara si teď bude muset pospíšet, protože až se obchodník vrátí, určitě se provalí, že žádnou schůzku domluvenou neměl, a strážný si tedy uvědomí, že ho ošálila kouzlem.

*Modrý blesk *Artak bárák**

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

Zranění: 6kz **bleskem**, odečítá se Zbroj

Z tvých očí na určený cíl přeskočí modrý výboj. *Modrý blesk* vždy zasáhne určený cíl, ne vždy jej ale zraní.

*Zelený blesk *Járák bárák**

Dosah: střední

Rozsah: 1-2 cíle

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

Zranění: 5kz **bleskem**, odečítá se Zbroj

Z tvých očí na určené cíle přeskočí zelený výboj. *Zelený blesk* vždy zasáhne určené cíle, ne vždy je ale zraní.

*Neviditelná zbroj *Ij ryjut širion**

Dosah: krátký

Rozsah: 1 tvor

Trvání: několik minut

Cíl kouzla bude mít mít kolem sebe neviditelnou magickou zbroj, která chrání před stejnými druhy zranění a stejně dobře jako obyčejná lehká zbroj – snižuje tedy zranění o 1. S případnou oblečenou zbrojí se nesčítá.

Pokročilá kouzla

Pokročilá kouzla se můžeš učit od třetí úrovně.

- *Detekční runy*
- *Třpytivá zář*
- *Přines*
- *Pamatuj*
- *Zapomeň*
- *Vytvoř duplikát*
- *Spánek*
- *Tlampač*
- *Ochrana před projektily*
- *Rozžhavení*
- *Chůze po hladině*
- *Paralýza*
- *Ledová tříšť*
- *Lazebník*
- *Přelud*
- *Přenos zvuku*

- *Bílá střela*
- *Najdi neviditelné*
- *Levitace*
- *Návrat*
- *Stěna ticha*
- *Protikouzlo*
- *Zlom kouzlo*
- *Fialový blesk*
- *Žlutý blesk*
- *Ohnivá koule*
- *Ohnivá střela*
- *Ledová dýka*

*Detekční runy *Gilah otim**

Trvání: trvalé

Před sesláním tohoto kouzla je třeba nakreslit několik detekčních run a jednu signální runu. Detekční runy se kreslí obvykle na nějaký průchod, třeba na stěny chodby, na futra dveří nebo na dva stromy. Signální runa se nejčastěji kreslí na něco, co pak nosíš s sebou, třeba na hůl nebo klidně i na ruku.

Jakmile kouzlo dokončíš, signální runa začne slabě zářit. Když mezi detekčními runami projde nějaký živý tvor, signální runa se na chvíli rozblíká. Když je libovolná z run poškozena, kouzlo je zrušeno a signální runa pohasne.

V jednu chvíli můžeš mít aktivní jen jednu signální runu, může na ni ale být napojený libovolný počet detekčních run.

*Třpytivá zář *Misanver lehavah**

Útok: Duše + k6 proti Finese

Rozsah: všichni v krátké vzdálenosti

Účinek: oslepení na počet kol rovný počtu úspěchů

Všude v krátké vzdálenosti kolem tebe probleskne oslepující záře. Jas je tak silný, že zavření očí nebo odvrácení zraku dá pouze výhodu na odolání, spolehlivě ochrání jen zakrytí očí paží nebo něčím podobným. Zasažení budou oslepeni tolik kol, kolik proti nim získáš úspěchů. Tebe kouzlo neoslepí.

*Přines *Palat**

Rozsah: jeden předmět

Abys mohl použít toto kouzlo, musíš nejprve nějaký předmět opatřit značkou – můžeš ji na něj vyrýt, nakreslit a podobně. Při sesílání kouzla *přines* potom tuto značku načrtneš do vzduchu a označený předmět se ti přemístí do ruky nehledě na vzdálenost.

*Pamatuj *Zakhar**

Trvání: po dobu soustředění

Dokud se budeš soustředit, dokonale si zapamatuješ vše, co vidíš, slyšíš či jinak vnímáš. Můžeš si tedy například zapamatovat celou knihu (stačí ji prolistovat), tváře všech osob v davu, chutě, pachy, melodie a podobně. Vzpomínky vydrží jeden měsíc. Pokud si je tedy chceš udržet déle, musíš je do té doby zapsat nebo jinak zaznamenat. Pak si je případně můžeš tímto kouzlem zapamatovat na další měsíc.

*Zapomeň *Šakhah**

Dosah: kontaktní vzdálenost

Rozsah: 1 inteligentní tvor

Trvání: několik hodin

Cíli, kterému se zblízka podíváš do očí, můžeš dočasně vymazat z paměti jednu informaci – třeba jak se jmenuje, komu slouží, nebo že má dnes domluvenou schůzku. Po skončení trvání si na ni zase vzpomene a uvědomí si také, že na něj někdo kouzlil.

Příklad:

Postavám se podařilo proplížit do trůnního sálu. Načapal je tam ale sluha, který tam přišel uklízet.

Pán jeskyně: „Sluha na vás nevěřicně zírá a říká: ‚*Co tu chcete?*‘“

Jana: „Jdu přímo k němu a řeknu: ‚*Šakhah! Zapomeň na to, že jsi nás tu viděl!*‘“

Pán jeskyně: „Sluha sebral kýbl a pokračuje v uklízení.“

*Vytvoř duplikát *Jatzar hetek**

Rozsah: 1 předmět

Dosah: dotyk

Trvání: několik minut

Kouzlo vytvoří dokonalou kopii jednoho předmětu. Kouzelné předměty jdou zduplikovat, kopie ale nebude mít magické vlastnosti. Stvořený předmět zmizí po vypršení trvání kouzla nebo když je na něj sesláno *zlom kouzlo*.

*Spánek *Šenah**

Rozsah: všude ve střední vzdálenosti kolem tebe

Na všechny kolem padne ospalost. Účinek záleží na tom, co zrovna dělají – když něco fyzicky náročného, únavu setřesou. Když jsou ale třeba na hlídce, odpočívají, nebo dělají něco jiného, u čeho se dá snadno usnout, únava je přemůže. Usínání není okamžité, trvá několik minut. Spánek je zcela přirozený, dá se z něj normálně probudit. Jeho délka závisí na tom, jak byli dotyční ospalí – ráno si nejspíš jen na chvilku zdřímnou, když ale usnou večer a nic je nevzbudí, budou spát až do rána.

*Tlampač *Ramkol**

Rozsah: všude v dlouhé vzdálenosti

Trvání: po dobu soustředění

Tvůj hlas se bude rozléhat všude v dlouhé vzdálenosti kolem tebe a nepůjde poznat, ze kterého směru přichází.

*Ochrana před projektily *Haganah tyl**

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti od tebe

Trvání: několik minut

Ochrana před projektily kolem tebe a tvého blízkého okolí vytvoří neviditelnou bariéru, která odkloní veškeré útoky z dálky. Jakékoliv projektily vystřelené z větší než krátké vzdálenosti bezpečně minou chráněnou oblast. Útoky vedené z krátké vzdálenosti nebo projektily těžší než šíp (například oštěp nebo střelu z balisty) ale odklonit nedokáže. Odkloní také projektily vytvořené kouzlem, například *ohnivou kouli* nebo *ledovou dýku*, ale nikoliv blesky, duševní útoky a podobně.

*Rozžhavení *Lahat**

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 kovový předmět

Zranění: 3kz **ohněm** každé kolo po 3 kola (neodečítá se zbroj)

Toto kouzlo rozžhaví jeden kovový předmět, například zbraň nebo těžkou zbroj. Ten, kdo jej má oblečený, nebo ho drží, bude každé kolo čelit zranění 3kz **ohněm**. Předmět vydrží rozžhavený tři kola, pak postupně zchladne. *Rozžhavení* se také hodí, když si chceš ráno uvařit čaj, nebo když se chceš zahřát.

*Chůze po hladině *Halijkah šetah**

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: několik minut

Cíl bude moci chodit i běhat po hladině tekoucí i stojaté vody či jiné tekutiny.

*Paralýza *Šituk**

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

Trvání: několik minut

Paralýza se pokusí znehybnit cíl, na který ukážeš. Účinek závisí na počtu úspěchů:

- Za první úspěch bude zpomalený.
- Za druhý mu můžeš dát buď nevýhodu za ztížení pohybu nebo mu znehybnit jednu končetinu.
- Když získáš tři úspěchy, bude zcela znehybněný.

Účinek je možné předčasně zrušit všemi prostředky na odstranění paralýzy.

*Ledová tříšť *Kerach ketim**

Dosah: střední

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti od cíle

Útok: Duše + k6 proti Finese

Zranění: 4kz (**sečné**), odečítá se Zbroj

Před tebou se zhmotní ostré ledové úlomky, vyletí směrem k určenému cíli, zasáhnou vše v kontaktní vzdálenosti kolem něj a poté beze stopy zmizí.

*Lazebník *Sapar**

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 osoba

Toto jednoduché, ale velice užitečné kouzlo zajistí kompletní očistu jako po kvalitní lázni.

*Přelud *Ašlajah**

Dosah: dlouhý

Rozsah: oblast v krátké vzdálenosti od cílového místa

Trvání: několik minut

Tímto kouzlem můžeš stvořit iluzi nějaké scenérie. Můžeš stvořit něco zcela nového nebo pozměnit něco existujícího, třeba skrýt bránu v hradbách nebo vstup do podzemí. Může v ní být něco pohyblivého, třeba tekoucí voda, ale musí se to po celou dobu trvání hýbat stejně. Kouzlo stvoří pouze nehmotný obraz bez zvuků a zápachu. Obsah si nemůžeš jen tak vymyslet, musíš ho poskládat z něčeho, na co se při seslání díváš. Můžeš třeba z jednoho stromu udělat celý les, ale nemůžeš vytvořit přelud lesa, když nevidíš žádný strom. Prvky ale můžeš vzít z nějakého kvalitního vyobrazení – je tedy užitečné umět malovat, nebo pár vhodných obrazů nosit s sebou.

*Přenos zvuku *Hávarah kol**

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 zdroj zvuku

Trvání: po dobu soustředění

Zvuky, které vydává určený cíl, budou po dobu tvého soustředění slyšet také na jiném místě v dosahu kouzla. Můžeš takto například někoho odposlouchávat, nebo třeba někomu z dálky šeptat do ucha. Na zvuku samotném nemůžeš nic měnit, můžeš ale libovolně pohybovat s místem, odkud jej necháváš vycházet.

*Bílá střela *Lavan tyl**

Dosah: krátký

Rozsah: 1 magický tvor

Útok: Duše + k6 proti Duši

Zranění: 8kz (duševní)

Z tvé ruky vyletí jasně zářící bílá střela. Zraňuje pouze magické tvory, kýmkoliv jiným neškodně proletí.

*Najdi neviditelné *Matza ij ryjut**

Trvání: po dobu soustředění

Dokud se budeš soustředit, uvidíš všechny neviditelné tvory a předměty. Sem patří tvorové zneviditelnění kouzlem, alchymistickým lektvarem či magickým předmětem, a také přirozeně neviditelní tvorové, například nevidění. Neuvidíš ale tvory, kteří ve fyzickém světě vůbec nejsou přítomni, například duchy.

*Levitace *Rišef**

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 osoba nebo předmět

Trvání: po dobu soustředění

Levitací můžeš zpomalit rychlost pádu jedné osoby nebo předmětu. Když ji zpomalíš až na nulu, zůstane viset ve stejné výšce, stále se ale bude moci pohybovat vodorovně. Díky *levitaci* se tedy například můžeš rozběhnout a „přeplachtit“ přes propast nebo průrvu, nebo před sebou vzduchem strkat náklad, který bys normálně neunesl. Zpomalení pádu je vždy postupné, není jím možné někomu ublížit. Dokud kouzlo trvá, můžeš libovolně měnit, jak pomalu cíl padá. Jakmile se přestaneš soustředit, normálně spadne.

*Návrat *Hašavah**

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 osoba nebo předmět

Tímto kouzlem můžeš jednu osobu (včetně sebe) nebo předmět vrátit na místo, kde jsi ji viděl od svého posledního spánku. Nic nesmí bránit tomu, aby se tam dotyčný vrátil a bezpečně tam setrval. *Návrat* tedy nepůjde seslat, například když:

- Cílové místo bylo na lodi a ta mezitím odplula
- Někdo tam teď stojí
- Někdo tam do země udělal díru

Předměty, které má dotyčný na sobě nebo u sebe, se přenesou spolu s ním, pouze pokud je měl i v době, kdy jsi ho tam viděl. Pokud tedy má teď něco, co v té době neměl, popadá to na zem. Když mu něco chybí, seslání kouzla to nebrání, ale na cílovém místě se to neobjeví.

Příklad:

Gorondar padl do zajetí skřetů, Kaře se ho ale podařilo najít.

Pán jeskyně: „Gorondar je celý pevně omotaný pevným provazem. V puse má roubík.“

Jana: „Rozvazovat se těmi provazy nehodlám. Řeknu ‚Chazarah!‘ a přemístím ho do tábora, tam jsem ho dneska viděla.“

Pán jeskyně: „Dobře. Gorondar tedy zmizel a provazy, kterými byl svázán, popadaly na zem. Někdo tě ale zřejmě slyšel kouzlit, z chodby se ozývá křik.“

/* Dotyk je asi nejlepší nedisociované řešení teleportace nesouhlasících cílů. */

*Stěna ticha *Šeket chomah**

Rozsah: kdekoliv ve střední vzdálenosti od tebe

Trvání: několik minut

Skrz *stěnu ticha* neprojdou žádné zvuky. Při jejím sesílání musíš ukázat na místo, kde bude stát, a naznačit tvar jejích základů. Může být jen tam, kam vidíš, musíš ji celou načrtnout jedním tahem a musí být celá nejvýše ve střední vzdálenosti od tebe.

*Protikouzlo *Neged kišuf**

Dosah: slyšitelnost

Rozsah: 1 osoba

Útok: Duše + k6

Protikouzlem můžeš někomu zmařit sesílání kouzla. Nemusíš ho vidět, stačí, když slyšíš jeho zaklínací formuli. Házíš si proti němu Duší. Pokud máš stejně nebo víc než on, kouzlo sice seslal, takže ho nemůže pomocí zaklínací formule seslat hned znova, ale nemá žádný účinek.

*Zlom kouzlo *Šavar kišuf**

Rozsah: všude ve střední vzdálenosti kolem tebe

Zlom kouzlo ukončí působení jakéhokoliv kouzla s dlouhodobým účinkem, musíš ale znát sesílací formuli rušeného kouzla a při lámání ji vyslovit.

*Fialový blesk *Sagol bárak**

Dosah: střední

Rozsah: 1-3 cíle

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

Zranění: 4kz **bleskem**, odečítá se Zbroj

Z tvých očí na určené cíle přeskočí fialový výboj. *Fialový blesk* vždy zasáhne určené cíle, ne vždy je ale zraní.

*Žlutý blesk *Cahov bárak**

Dosah: střední

Rozsah: 1-4 cíle

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

Zranění: 3kz **bleskem**, odečítá se Zbroj

Z tvých očí na určené cíle přeskočí žlutý výboj. *Žlutý blesk* vždy zasáhne určené cíle, ne vždy je ale zraní.

*Ohnivá koule *Eš nešef**

Dosah: střední

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti od cíle

Útok: Duše + k6 proti Finese

Zranění: 4kz **ohněm**, odečítá se Zbroj

Z tvé ruky vyletí malá ohnivá koule. Na určeném místě vybuchne a ožehne vše v kontaktní vzdálenosti.

*Ohnivá střela *Eš tyl**

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Finese

Zranění: 6kz **ohněm**, odečítá se Zbroj

Z tvé ruky na určený cíl vyletí malá plamenná střela.

*Ledová dýka *Kerach pygion**

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Finese

Zranění: 6kz (**bodné**), odečítá se Zbroj

Z tvé ruky na cíl vyletí ostrá dýka z tvrdého ledu. V následujícím kole beze stopy zmizí.

Mistrovská kouzla

Mistrovská kouzla se můžeš učit od deváté úrovně.

- *Ledová past*
- *Očaruj provaz*
- *Ohnivý had*
- *Dvojník*

- *Duševní úder*
- *Metamorfóza*
- *Změna podoby*
- *Vize minulosti*
- *Planoucí čepel*
- *Mrazivá čepel*
- *Mrak smrti*
- *Mrazivá bouře*
- *Mimoprostorová torna*
- *Sledování*
- *Neviditelnost*
- *Ohnivá stěna*
- *Ledová stěna*
- *Hyperprostor*
- *Hypnóza*
- *Ohnivý déšť*
- *Rudý blesk*
- *Černý blesk*
- *Bílý blesk*

*Ledová past *Kerach peh**

Dosah: krátký

Trvání: několik minut

Efekt při spuštění: 8kz **sečného** zranění (odečítá se Zbroj) všude v krátké vzdálenosti od explodující koule

Na tebou určeném místě v krátké vzdálenosti od tebe se objeví ledová koule zhruba o velikosti kokosového ořechu. V dalším kole se všude v krátké vzdálenosti, kam je od ní vidět, vytvoří tenký a křehký ledový příkrov, který slouží jako spoušť. Když jej někdo nebo něco poškodí, třeba když na něj někdo vstoupí, koule exploduje v tříšť ostrých ledových úlomků a zraní všechny cíle v krátké vzdálenosti za 8kz **sečného** zranění (odečítá se zbroj). Když *ledovou past* do konce trvání nic nespustí, koule i příkrov beze stopy zmizí.

*Očaruj provaz *Kesem ševel**

Dosah: dotek

Trvání: po dobu soustředění

Provaz nebo lano, na které sešleš toto kouzlo, bude poslouchat tvoje příkazy. Může se zavázat nebo rozvázat, někam se doplazit, něco omotat a podobně. Plazit se může nejvýše rychlostí chůze a jen tam, kam by se dokázal dostat had – může tedy vyšplhat po tyči, ale ne po holé zdi. Lano můžeš ovládat na libovolnou vzdálenost, musíš ale vidět, po čem se plazí – pro člověka to je zhruba střední vzdálenost, pro elfa dlouhá.

Když chceš, aby někomu svázalo nohy, nebo ho nějak jinak omezilo, házíš proti němu Duší.

*Ohnivý had *Eš nachaš**

Útok: Duše + k6 proti Finese

Zranění: 6kz **ohněm**, odečítá se Zbroj

Na zemi před tebou se objeví ohnivý had a sám vyrazí k určenému cíli. Můžeš jej tedy seslat, i když cíl nevidíš a třeba ho jen slyšíš mluvit. Plazí se rychlostí chůze (urazit krátkou vzdálenost mu zabere dvě kola), jde tedy před ním utéct. Dostane se jen tam, kam by se dostal živý had. Může se plazit i po vodě, ale nemůže se potopit. Na cíl zaútočí jen jednou – až v tu chvíli si házíš na útok. Ať už zasáhne nebo mine, hned potom zmizí. Zmizí také, když při honbě za cílem urazí víc než střední vzdálenost.

*Dvojník *Kefel**

Sesílání: 1 minuta

Trvání: několik minut

Tímto kouzlem stvoříš svého dokonalého dvojníka. Bude vypadat přesně jako ty a přemýšlet jako ty. Bude mít stejně životů a bude i stejně zraněný. Má stejnou Fyzičku a Finesu jako ty, nemá ale Duši. Má všechny tvoje vzpomínky a znalosti, nemůže ale kouzlit ani si připoutávat magické předměty. Kouzlo stvoří pouze tělo, bude se tedy následně muset obléct, případně na něj můžeš seslat *změnu podoby*. Po dobu jeho existence ho hraješ ty, jako kdyby to byla tvoje druhá postava. Po skončení trvání zmizí. Zmizí také, když na něj někdo sešle *zlom kouzlo*. Obě tvoje verze jsou si plně vědomy toho, co dělá a vnímá ta druhá. Po zmizení dvojníka si tedy budeš pamatovat, co dělal, viděl, slyšel a cítil.

Dvojníka můžeš použít například jako pomocníka v boji, můžeš ho ale také někam poslat místo sebe, když by ti hrozilo nebezpečí smrti.

*Duševní úder *Nefeš nagaf**

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Útok: Duše + k6 proti Duši

Zranění: 4kz (**duševní**)

Duševní úder obchází zbroj, neúčinkuje ale na zvířata a jiné tvory, kteří nemají duši.

*Metamorfóza *Šinuj tzurah**

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 humanoidní tvor

Sesílání: 1 minuta

Trvání: po dobu soustředění

Metamorfóza promění jednoho humanoidního tvora v jiného humanoidního tvora. Musíš při tom oběma rukama pevně držet jeho hlavu, takže dost dobře nemůžeš proměnit někoho, kdo s tím nesouhlasí, pokud není svázaný nebo jinak znehybněný. K seslání potřebuješ část těla tvora, jehož podobu se snažíš vytvořit: vlas, chlup a podobně. Nová podoba musí mít stejnou třídu velikosti – můžeš například změnit člověka na elfa nebo hobita, ale na obra.

Promění se jen tělo, nikoliv oblečení a vybavení. Dotyčný si zachovává své vlastnosti (Sílu, Finesu, Duši, počet životů), po proměně bude stále stejně zraněný a zůstávají mu původní dovednosti a schopnosti jeho povolání. Bude mluvit hlasem druhého tvora, nezíská ale jeho znalosti (a to ani znalosti jazyků, zvyků a podobně), vzpomínky, dovednosti ani schopnosti povolání. Při proměně ztratí schopnost své původní rasy (například elfský *ostrý zrak*) a získá schopnost nové rasy (například trpaslické *infravidění*). Ztratí také své původní specifické zranitelnosti a získá zranitelnosti cílového tvora.

Zpětná proměna vše vrátí zpět, zachovávají se pouze zranění, včetně těch získaných v nové podobě. Trvá stejně dlouho jako seslání, tedy jednu minutu.

*Změna podoby *Šinah chazut**

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor nebo předmět

Trvání: po dobu soustředění

Tvor nebo předmět, kterého se dotkneš, bude po dobu tvého soustředění vypadat jako jiný tvor nebo předmět, na nějž se při seslání díváš. Podobu můžeš vzít také ze sochy nebo obrazu. Kouzlo změní pouze vizáž, nikoliv tvar a zápach. Změní se i výbava a oblečení. Odložené předměty si zachovávají svou změněnou podobu, ale musíš opravdu mít co odložit – když si například před změnou do podoby vojáka přivážeš k pasu

klacek, můžeš ho později odložit a bude dál vypadat jako meč. Když ale nic u pasu nemáš, nemáš co odložit. Iluzi může také prozradit nevhodné chování – když například v podobě vojáka špatně oslovíš velitele, nejspíš mu to bude divné.

*Vize minulosti *Chazon avar**

Trvání: po dobu soustředění

Rozsah: to, co se stalo v krátké vzdálenosti od místa, kde jsi

Tímto kouzlem vyvoláš částečně průhledný obraz toho, co se někdy v minulosti dělo v krátké vzdálenosti kolem místa, kde zrovna jsi. Události se přehrají stejně rychle, jako se staly.

Čas můžeš buď přesně určit, třeba „včera hodinu před úsvitem“, nebo se můžeš dotknout nějakého předmětu a zobrazit něco, co se s ním na tomto místě stalo. Když tedy například najdeš na zemi dýku, můžeš se podívat, co se stalo „minutu před tím, než ji tu někdo upustil“, nebo třeba „ve chvíli, kdy s ní tady někdo někoho naposledy zabil“. Pokud se tato událost nestala, nebo se stala někde jinde, nezobrazí se nic.

*Planoucí čepel *Eš taraf**

Dosah: dotyk

Trvání: po dobu soustředění

Přidané zranění: 3kz **ohněm** (odečítá se zbroj)

Z čepele zbraně, které se dotkneš, budou několik minut šlehat plameny.

*Mrazivá čepel *Karah taraf**

Dosah: dotyk

Trvání: po dobu soustředění

Přidané zranění: 3kz **mrazem** (odečítá se zbroj)

Z čepele zbraně, které se dotkneš, bude několik minut sálat mráz.

*Mrak smrti *Mavet anan**

Dosah: střední

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti od určeného místa

Účinek: zranění za 3kz **žiravinou** každé kolo po dobu soustředění (odečítá se Zbroj)

Všude v krátké vzdálenosti od tebou určeného místa se objeví hustý černý mrak. Trvá po dobu tvého soustředění a můžeš s ním pohybovat rychlostí chůze. Nemůže se ale vzdálit na víc než střední vzdálenost od tebe, takže pokud ho chceš dostat dál, musíš jít za ním. Je tvořen žiravými výpary a je v něm vidět jen na kontaktní vzdálenost, a to včetně *infravidění*. Krollův *ultrasluch* funguje normálně.

Při seslání ani v průběhu trvání si neházíš na útok – pokud tedy na tebe někdo útočí, musíš si proti němu hodit na obranu. Mrak leptá veškerou organickou hmotu: živé rostliny a tvory, ale také dřevo, plátno a podobně. Počínaje následujícím kolem všichni uvnitř mraku každé kolo čelí zranění 4kz **žiravinou** (odečítá se zbroj).

Mrak smrti nejde dost dobře použít v podzemí nebo jiných stísněných prostorech, kde nemůžeš být dál než na krátkou vzdálenost od jeho středu, protože bys byl uvnitř a zranění od mraku by ti přerušilo soustředění.

*Mrazivá bouře *Karah sufah**

Dosah: střední

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti od určeného místa

Trvání: několik minut

Účinek: každé kolo zranění za 4kz **mrazem** (odečítá se Zbroj)

Všude v krátké vzdálenosti od tebou určeného místa začne hlasitě fičet mrazivý víchř. Při seslání ani v průběhu trvání si neházíš na útok – pokud tedy na tebe někdo útočí, musíš si proti němu hodit na obranu. V každém kole počínaje následujícím každým v zasažené oblasti utrpí 4kz zranění **mrazem** (odečítá se zbroj).

Mrazivý vítr nejde moc dobře použít v podzemí nebo jiných stísněných prostorách, kde nemůžeš být dál než na krátkou vzdálenost od jeho středu, protože bys byl uvnitř.

*Mimoprostorová torna *Míver chalal sak**

Trvání: trvalé

Po seslání tohoto kouzla máš přístup do kapsy v mimoprostoru velké jako běžná torna. Na vkládání a vyndávání předmětů se musíš soustředit. Musíš je také vždy do něčeho dávat a z něčeho je vyndavat, nemůžeš je prostě jen tak nechat zmizet, nebo je vytáhnout ze vzduchu. Je jedno, co to bude: můžeš je strkat do skutečné torny, do pytle, nebo třeba do rukávu své róby a můžeš je vytáhnout z něčeho jiného, než kam jsi je vložil. Předměty v mimoprostoru nic neváží a nedokáže je vyndat nikdo jiný než ty. Uvnitř neplyne čas, jídlo se tam tedy nekaží a případní vložení tvorové nepotřebují vodu ani potravu. Můžeš mít jen jednu mimoprostorovou tornu. Když umřeš, její obsah je nenávratně ztracen.

*Sledování *Gišuš**

Dosah: dotyk

Trvání: soustředění

Po dobu soustředění budeš znát směr k tvoru nebo předmětu, kterého ses dotknul při seslání tohoto kouzla.

*Neviditelnost *Ij ryjut**

Rozsah: 1 tvor nebo předmět

Trvání: po dobu soustředění

Dokud se budeš soustředit, jeden předmět nebo tvor spolu se vším, co nese, bude neviditelný. Když něco odloží, zůstane to neviditelné. Když něco sebere, zůstane to viditelné a bude to tedy vypadat, jako že to létá. V dešti, kouři, mlze a podobně tedy bude vidět obrys neviditelného tvora nebo předmětu.

*Ohnivá stěna *Eš chomah**

Rozsah: kdekoliv ve střední vzdálenosti od tebe

Trvání: několik minut

Účinek: každé kolo zranění za 6kz **ohněm** (odečítá se Zbroj)

Při sesílání *ohnivé stěny* musíš ukázat na místo, kde bude stát, a naznačit tvar jejích základů. Může být jen tam, kam vidíš, musíš ji celou načrtnout jedním tahem a musí být celá nejvýše ve střední vzdálenosti od tebe. Její rozměry můžeš určit, šířka ale nemůže přesáhnout metr a výška několik metrů. Musí vždy být na něčem pevném a nepohyblivém a může hořet jen tam, kde by hořel obyčejný oheň, nejde tedy vyčarovat na vodě, ve vzduchu nebo na lodi.

Sálá z ní silný žár. Počínaje příštím kolem při doteku každé kolo způsobí zranění za 6kz **ohněm** (odečítá se zbroj). Dokud kouzlo trvá, oheň nejde uhasit.

*Ledová stěna *Kerach chomah**

Rozsah: kdekoliv ve střední vzdálenosti od tebe

Trvání: několik minut

Při sesílání *ledové stěny* musíš ukázat na místo, kde bude stát, a naznačit tvar jejích základů. Může být jen tam, kam vidíš, musíš ji celou načrtnout jedním tahem, musí být celá nejvýše ve střední vzdálenosti od tebe a musí stát na něčem pevném. Její rozměry můžeš určit, šířka ale nemůže přesáhnout metr a výška několik metrů. Můžeš ji také nechat vyrůst do tvaru rampy. Každý metr výšky poroste jedno kolo. Stěna netaje jako běžný led, jde ale normálně rozbít. Kusy, které z ní někdo odštípne, okamžitě zmizí. Po skončení trvání celá postupně zmizí stejnou rychlostí, jako vyrostla, a nic po ní nezůstane.

*Hyperprostor *Hávarah chalal**

Dosah: krátká vzdálenost

Pomocí *hyperprostoru* můžeš sám sebe spolu se svou výbavou přemístit na jiné místo v krátké vzdálenosti, které vidíš.

*Hypnóza *Hipnut**

Dosah: dotyk

Trvání: po dobu soustředění

Při sesílání *hypnózy* musíš oběma rukama pevně držet hlavu cíle, nejde ji tedy dost dobře seslat na někoho, kdo s tím nesouhlasí, pokud není svázaný nebo jinak znehybněný. Zhypnotizovaný bude po dobu tvého soustředění plnit všechny tvoje příkazy a odpovídat na tvoje otázky a nebude dělat nic jiného.

Instrukce musí být jednoduché, jednoznačné věty. Příkazy mohou pro něj být nebezpečné, ale ne sebevražedné. Odpovídat bude pouze jednoduchými větami. Nemůže ti lhát a může ti dokonce říct i věci, které vypustil z vědomé paměti, například kdo mu způsobil nějaký traumatický zážitek. Na otázky ohledně věcí, které považuje za tajemství, ti ale nemusí odpovídat.

Po skončení *hypnózy* si bude pamatovat vše, co v jejím průběhu dělal, můžeš mu ale přikázat, aby na to zapomněl. Můžeš mu také uložit jeden tzv. posthypnotický příkaz, třeba „Při slově fialka kýchni“, „Nesnášíš zlato“ nebo „Zapomeň, že mě znáš“. Jedné osobě můžeš dát jen jeden posthypnotický příkaz, případným dalším zrušíš ten předchozí. Dotyčný ale může mít současně příkazy od různých kouzelníků.

V průběhy *hypnózy* také cíli můžeš přikázat, aby si vzpomněl na případné předchozí hypnózy – řekne ti pak, kdo ho zhypnotizoval a co všechno mu přikázal. Můžeš takto také zrušit případné předchozí posthypnotické příkazy, svoje i cizí.

*Ohnivý déšť *Eš gešem**

Dosah: střední

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti od určeného místa

Trvání: několik minut

Účinek: každé kolo zranění za 4kz **ohněm** (odečítá se Zbroj)

Všude v krátké vzdálenosti od tebou určeného místa bude sršet ohnivý déšť. Při seslání ani v průběhu trvání si neházíš na útok – pokud tedy na tebe někdo útočí, musíš si proti němu hodit na obranu. V každém kole počínaje následujícím každý v zasažené oblasti utrpí 4kz zranění **ohněm** (odečítá se zbroj).

Ohnivý déšť nejde moc dobře použít v podzemí nebo jiných stísněných prostorech, kde nemůžeš být dál než na krátkou vzdálenost od jeho středu, protože bys byl uvnitř.

*Rudý blesk *Adom bārak**

Dosah: střední

Rozsah: 1-5 cílů

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

Zranění: 2kz **bleskem**, odečítá se Zbroj

Z tvých očí na určené cíle přeskočí rudý výboj. *Rudý blesk* vždy zasáhne určené cíle, ne vždy je ale zraní.

*Černý blesk *Kedar bārak**

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

Zranění: 8kz **bleskem**, odečítá se Zbroj

Z tvých očí na určený cíl přeskočí černý výboj. *Černý blesk* vždy zasáhne určený cíl, ne vždy jej ale zraní.

*Bílý blesk *Lavan bārak**

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

Zranění: 4kz **bleskem**, odečítá se Zbroj

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 cíl

Z tvých očí na určený cíl přeskočí bílý výboj. *Bílý blesk* vždy zasáhne určený cíl, ne vždy jej ale zraní.

Zloděj

TODO: Ke každému povolání napsat, kolik schopností si vybírá.

Zloděj je doma mezi městskou chudinou a vyvrheli všeho druhu. Ví, kolik má zaplatit městské strážci, aby se na chvíli dívala stranou, nebo žebrákovi, aby mu řekl, co se tu včera dělo. Snadno se doptá na někoho, kdo mu za patřičnou cenu řekne, co se ve městě děje a na co si případně dát pozor.

Základní zlodějské schopnosti

Imitace zvuku

Odhad na lidi

Svůdný hlas

Periferní vidění

Citlivý hmat

Dokonalá rovnováha

Imitace zvuku

Dokážeš vyloudit zvuky, které nejsou v lidských možnostech. Můžeš se tedy například věrohodně vydávat za osobu opačného pohlaví, vydávat zvuky přijíždějícího povozu či koňského ržání a podobně.

Odhad na lidi

Po krátkém rozhovoru poznáš, zda mluvíš s někým poctivým a čestným. Neznamená to nutně, že dotyčný zrovna mluví pravdu – i ten největší poctivec může zalhat nebo porušit své slovo, když jde například někomu o život. U nepoctivců se samozřejmě můžeš spolehnout jen na to, že se na ně nemůžeš spolehnout.

Svůdný hlas

Tvůj hlas má v sobě něco tajemného a vábivého. Nedokážeš sice svést úplně kohokoliv, ale pokud jsi pro dotyčnou osobu přitažlivý, potřebuje opravdu dobrý důvod, aby tě odmítla.

Periferní vidění

Máš výborné periferní vidění. Můžeš tedy například nenápadně sledovat, co se děje u vedlejšího stolu, nebo si všimnout, že někdo sleduje tebe, aniž bys na sebe upozornil. Není proti tobě možné získat výhodu za útok do zad.

Citlivý hmat

Máš velice citlivý hmat. Můžeš mít například označené karty tak, že to nikdo jiný nepozná, poznáš po hmatu konkrétní minci a podobně.

Dokonalá rovnováha

Máš dokonalou rovnováhu. Dokážeš běhat po nataženém laně, balancovat na kládě plovoucí na rozbourené řece, nebo třeba přeběhnout po hlavách davu. Při pádu vždy dopadneš na nohy.

Pokročilé zlodějské schopnosti

Hybernace

Zákeřný útok

Chytání střel

Znehybňující úder

Rychlé ruce

Ohebnost

První dojem

Průměrná tvář

Nečitelnost

Hybernace

Dokážeš mnohanásobně zpomalit svůj metabolismus. Spolu s tím se téměř zastaví i působení jedů, lektvarů a dalších substancí. Při prohlídce tvého těla to bude vypadat, že jsi mrtvý. V průběhu *hybernace* stále vnímáš své okolí, ale trvá ti déle vjemy zpracovávat. Probudit se na základě domluveného signálu ti tedy může zabrat i několik minut. Když utrpíš smrtelné zranění, *hybernace* se aktivuje automaticky.

Zákeřný útok

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

Chůze beze stop

Když chceš, nezanecháváš pachovou stopu a s výjimkou naprosto nevhodného terénu, jako je třeba bahno nebo čerstvě napadaný sníh, nezanecháš ani žádné viditelné stopy. Pach ale stále vydáváš.

Chytání střel

Dokážeš bezpečně chytat střely v letu. Když máš volnou ruku a úspěšně se ubráníš útoku nějakým projektilem, můžeš říct, že jsi ho chytil. Pokud máš volné obě ruce, můžeš v jednom kole chytit dvě střely.

Znehybňující úder

Znáš tlakové body a jiná citlivá místa a dokážeš je přesně zasáhnout. V boji beze zbraně s humanoidním protivníkem (člověk, elf, hobit, skřet a podobně) mu můžeš za získané úspěchy způsobit následující:

- Za první úspěch bude zpomalený.
- Za druhý mu můžeš dát buď nevýhodu za ztížení pohybu nebo mu znehybnit jednu končetinu.
- Když získáš tři úspěchy, bude zcela znehybněn.

Účinek trvá několik minut a je možné ho předčasně zrušit všemi prostředky na odstranění paralýzy.

Rychlé ruce

Dokážeš rukama provádět neuvěřitelně rychlé, prakticky nepostřehnutelné pohyby. Můžeš tedy například držet drobné předměty mimo zorné pole prohledávajícího, podvádět ve skořápkách či kartách i proti těm nejlepším falešným hráčům, nebo třeba tasit dýku skrytou v rukávu a rovnou ji po někom hodit. Nedokážeš ale takto natáhnout luk nebo kuši.

Ohebnost

Tvé tělo je neuvěřitelně pružné a ohebné. Dokážeš se protáhnout všude, kde projdeš hlavou a vyvlíkneš se z jakýchkoliv pout.

První dojem

Na osoby, které tě ještě neznají, dokážeš zapůsobit přesně tak, jak chceš. Můžeš jim připadat jako přátelská osoba, jako někdo hodný respektu, jako někdo důvěryhodný a podobně. Dotyčný ovšem nemusí vždy jednat tak, jak si představuješ. Pokud se například snažíš zapůsobit jako chudák na šlechtice, který žebráky pohrdá, tak se milodaru nedočkáš. Dojem se také může změnit. Pokud například začneš nadávat někomu, kdo tě považoval za přátelskou osobu, nejspíš svůj postoj rychle přehodnotí.

Průměrná tvář

Pokud nechceš, nikdo si tě nedokáže zapamatovat. Když se na tebe někdo bude snažit vzpomenout, nedokáže si vybavit tvé jméno, podobu ani pohlaví a popsat tě lépe, než „měl takovou průměrnou tvář“.

Mistrovské zlodějské schopnosti

Běh po hladině

Přesný výstřel

Obcházení zbroje

Šestý smysl

Bezpečný dopad

Přemlouvání

Splynutí s okolím

Vějířový hod

Blesková reakce

Bleskový přesun

Zpomalené vnímání času

Běh po hladině

Dokážeš uběhnout až střední vzdálenost po hladině vody či bažiny, po čerstvě napadaném sněhu a podobně. K rozběhu potřebuješ pevnou půdu pod nohama, nemůžeš tedy vyběhnout na hladinu, když plaveš, nebo se topíš v bažině.

Přesný výstřel

Když míříš kuší alespoň dvě kola, na následující výstřel si místo výhody (+1) počítáš bonus +2.

Obcházení zbroje

Jsi neuvěřitelně přesný, dokážeš zasáhnout spáru mezi pláty zbroje. Za úspěch můžeš obejít protivníkovu zbroj, i když má kryté celé tělo. *Obcházení zbroje* můžeš použít při střelbě, vrhání zbraní i při boji zblízka, ale pouze zbraní, která spárou ve zbroji projde – tedy třeba dýkou, mečem a podobně, nikoliv kladivem nebo holýma rukama.

Příklad:

Zlodějka Štika bojuje dýkou s vojákem v těžké zbroji. Voják má Fyzičku 3 a hodil 2, Štika má Finesu 4 a na kostce 4. Přehodila ho tedy o 3 a má proti němu dva úspěchy. Za první ho zraní a za druhý se trefí do spáry ve zbroji. Přehodila ho o 3 a dýka má zranění 1, voják je tedy zraněn za 4 životy – zbroj si odečíst nemůže, protože ji Štika obešla.

Šestý smysl

Na poslední chvíli vždy vytušíš, že se chystáš udělat něco nebezpečného – třeba že bys neměl udělat další krok, spolknout sousto, které sis právě dal do úst, nebo se šťourat paklíčem zrovna v tomto zámku. Nevíš ale, co přesně se stane, například jestli došlápnutím spustíš past, nebo se vystavíš střele od skrytého útočníka.

Bezpečný dopad

Dokážeš bezpečně seskočit z libovolné výšky. Samozřejmě pouze za předpokladu, že dopadneš na bezpečné místo – skákat do lávy se stále nedoporučuje.

Přemlouvání

Když se ti podaří s někým zapříst rozhovor a několik minut se nenechat odbýt, dokážeš jej přesvědčit k čemukoliv, co pro něj není fatální a úplně ho to nezruinuje a nediskredituje. Pokud by to ale normálně neudělal, bude mu to potom divné a vzpomene si, kdo ho k tomu rozhodnutí přivedl.

Splynutí s okolím

Dokud jsi nehybný a příliš nevyčníváš, jsi prakticky neviditelný.

Nečitelnost

Pokud nechceš, není možné číst tvoje myšlenky. Když na tebe někdo použije *odhad na lidi*, můžeš si vybrat, jestli budeš působit jako poctivec nebo jako podvodník.

Vějířový hod

Dokážeš účinně vrhnout až tři dýky, hvězdice, nebo jiné malé vrhací zbraně najednou. Na útok si házíš bez postihu. Připravit si je do ruky ale zabere jedno kolo, kdy si neházíš na útok a nemůžeš použít plnou obranu.

Blesková reakce

Máš výborný postřeh a dokážeš neuvěřitelně rychle reagovat. Počítáš si +1 k hodům na obranu proti všem útokům z dálky, včetně kouzel a pokud o útočníkovi víš, nemůže proti tobě získat výhodu za překvapení. Bonus za *bleskovou reakci* si můžeš počítat při *chytání střel*.

Bleskový přesun

Dokážeš se pohnout neuvěřitelně rychle a současně odvést pozornost přihlížejících, takže jim zmizíš z očí. Přesunout se takto můžeš nejvýše o krátkou vzdálenost. V boji můžeš *bleskovým přesunem* například získat výhodu za útok do zad a můžeš také použít *zákeřný útok*. Znovu můžeš podobný výkon zopakovat až po několika minutách odpočinku.

Zpomalené vnímání času

Dokážeš vnímat extrémně rychlé děje, jako by sis je prohlížel na zpomaleném záznamu. Snadno tedy prohlédneš podvodnou hru založenou na manipulaci s kartami či herními předměty, vždycky přesně víš, kam letěly vystřelené šípy či šipky a co přesně zasáhly, bezpečně poznáš osobu, kterou jsi zahlédl jen v rychlosti a podobně.

Není tě možné ošálit schopností *bleskový přesun*. Když se ti ale s její pomocí někdo přesune do zad, výhodu proti tobě mít bude, protože zpomalení vnímání času umožňuje pouze jeho pohyb vnímat, nikoliv včas zareagovat – na to bys potřeboval *bleskovou reakci*.

DOVEDNOSTI

TODO: Zvážit dovednost zálesáctví.

Dovednost představuje odbornost, kterou lze obvykle získat jen několika roky studia a praktických zkušeností. Když si vezmeš například *mořeplavbu*, znamená to, že jsi zkušený kapitán, perfektně ovládáš navigaci a když na to přijde, dokážeš zaučit bandu suchozemských krys, abyste pod tvým velením bezpečně přepluli oceán.

Při promýšlení své postavy si nejspíš u spousty věcí řekneš „tohle bych měl aspoň trochu znát“, například když jsi připlul přes moře a cestu sis odpracoval jako námořník. Tuto svou zkušenost můžeš při hře využít, i když dovednost nemáš – v tomto případě si neber *mořeplavbu*, protože ta říká, že jsi zkušený námořní kapitán.

Na letmé znalosti nepotřebuješ dovednosti. Stačí, že vyplývají z tvé minulosti nebo z toho, co jste odehráli.

Pořízením dovednosti říkáš, že jsi v něčem opravdu dobrý. I bez dovednosti *hra na loutnu* můžeš říct, že na ni umíš trochu zabrnkat – dost na to, abyste si mohli zazpívat u táborového ohně. Když si ji vezmeš, znamená to, že jsi jedním z nejlepších loutnistů v kraji a když vyhlásíš, že budeš někde hrát, přijdou si tě nejspíš poslechnout i lidé z okolních vesnic.

Absence bojových dovedností

V následujícím seznamu nejsou žádné bojové dovednosti. Je to proto, že v Dračáku je vyjadřují vlastnosti – když máš vysokou Fyzičku, jsi dobrý v boji v těžké zbroji a s těžkými zbraněmi, s vysokou Finesou dobře střílíš a bojuješ s lehkými zbraněmi a s vysokou Duší jsi dobrý v bojové magii.

Znalosti hráče a postavy

Jako hráč máš spoustu znalostí z našeho světa, které tvá postava nemá, například z čeho se vyrábí střelný prach a k čemu je dobrý. Ty bys samozřejmě při hře využívat neměl.

Některé věci se ale budeš učit spolu se svou postavou. Když se například poprvé setkáš s upírem, zjistíš, čím je zranitelný. Když kouzelník vysloví „Artak barak!“ a z jeho očí vyšlehne modrý blesk, budeš nadále vědět, co tato formule znamená. Tyto vědomosti nejen že používat můžeš, ale dokonce bys i měl. Dovednosti jako „znalost nestvůr“ nebo „znalost kouzel“ ostatně v pravidlech záměrně nejsou právě kvůli tomu, aby to bylo možné.

Dříve nebo později se však i v této oblasti dozvíš věci, které tvá postava nezná, třeba když si v pravidlech přečteš seznam kouzelníkových kouzel nebo bestiář. Nevyhneš se tomu ale, ani když se budeš důsledně vyhýbat všemu, co se tě netýká. Když totiž například začneš hrát novou postavu, budeš si nevyhnutelně pamatovat, co uměla ta předchozí. Můžeš se samozřejmě snažit vyžívat jen znalosti, které získala tvá stávající postava, to ale může být obtížné. Druhá možnost je, vytvořit si novou postavu s tím, že alespoň některé z tvých znalostí má – může to být třeba učenec, který nestvůry zkoumá a studuje, nebo válečník, který od mala sbírá rady starších a zkušenějších. Jelikož na to v pravidlech nejsou dovednosti, nemusíš si je pořizovat. Dej ale Pánovi jeskyně a ostatním hráčům vědět, jak k nim tvá postava přišla.

Nové dovednosti

Pokud v následujícím seznamu nějakou dovednost nenajdeš, klidně ji do hry přidejte. Zamyslete se ale nejdřív, jestli půjde při hře reálně použít. Pokud ne, zkuste ji sloučit s nějakou existující, nebo to vezměte jako něco, co vyplývá z minulosti postavy a není na to potřeba dovednost.

Jak jsi své dovednosti získal?

Výběr dovedností by měl korespondovat s tvou minulostí. Když si vezmeš například *důstojnický výcvik a válčení*, znamená to nejspíš, že jsi strávil několik let v armádě, nebo jsi možná syn bohatého šlechtice od malička cvičený v boji, velení a válečnickém umění.

Své dovednosti ses také musel někde a od někoho naučit. Prober to s Pánem jeskyně, je to totiž skvělá příležitost, jak tvou postavu zasadit do vašeho herního světa a jak vytvořit nehráčské postavy, ke kterým máš nějaký vztah.

TODO: Příklad (on možná někde je, takže možná na to jen hodit odkaz).

Získávání dovedností v průběhu hry

/ Tohle je možná zbytečný, když mám trénink při přestupu */*

V průběhu hry bys měl myslet na to, jakou dovednost se budeš chtít naučit při přestupu na další úroveň a pokusit se dostat studium či trénink do hry. Měl by sis tedy sehnat učitele nebo studijní materiál a pak třeba občas zmínit, že večer zapálíš svíčku a otevřeš knihu, nebo se domluvit s ostatními, že potřebuješ pár nějaký čas, aby ses přihlásil na studium nebo prodělal výcvik.

Použití dovedností

Když chceš použít nějakou dovednost, nemusíš si házet kostkou. To, že ji máš, znamená, že jsi v tom opravdu dobrý, takže stačí prostě popsat, co uděláš.

Se znalostmi je to složitější. Tvoje postava se sice v něčem vyzná, ale ty jako hráč nejspíš nikoliv. V některých případech to nevadí. Když máš například *učenost*, můžeš říct „ohromím hospodu svými znalostmi historie“ a tvoje postava to prostě udělá. Když ale příslušnou informaci potřebuješ, abys vyřešil záhadu nebo překonal překážku, musíš ji mít

také jako hráč. Pokud jde o něco, co má Pán jeskyně připraveného, může ti to prostě říct, nebo ještě lépe sdělit předem. Když potřebuješ vědět něco, co neví ani Pán jeskyně, je třeba to společně vymyslet. Překládat nápady mohou všichni, ale jelikož jde o něco, v čem je tvoje postava expert, máš spolu s Pánem jeskyně rozhodující slovo, jak to nakonec bude.
/* Hodil by se asi příklad */

Seznam dovedností

Břichomluvectví

Bylinkářství a léčení

Čtení a psaní

Důstojnický výcvik a válčení

Etiketa vyšší společnosti

Falešná hra

Jezdectví

Líčení a odstraňování pastí

Lov a stopování

Odezírání ze rtů

Orientace a přežití v divočině

Ostražitost a plížení

Ošetřování zranění

Otevírání zámků

Padělatelství

Plavání

Přetvářka a převleky

Řemeslo

Hornictví

Hrnčířství

Iluminace

Kaligrafie

Kamenictví

Kartografie

Klenotnictví
Konstrukce obléhacích zbraní
Kovářství
Kožedělnictví
Krejčířství
Krocení a cvičení zvířat
Lazebnictví
Lodářství
Mořeplavba
Obchod
Rybaření
Řeznictví
Sokolnictví
Stavitelství
Tesařina
Těžební průzkum
Uhlířství
Vaření
Výroba pastí
Výroba zámků
Zbrojířství
Zednictví
Zlatnictví
Skřetí jazyk
Obecná skřetí řeč
Orkština
Goblinština
Soudobý jazyk
Obecná řeč
Elfština
Krollština
Řeč barbarů
Trpasličtina
Starý jazyk

Staroelfština
Starogoblinština
Staroorkština
Starotrpasličtina
Šplhání
Učenost
Umělecká dovednost
Herectví
Hra na hudební nástroj
Malba
Přednes
Skládání hudby
Sochařství
Tanec
Zpěv
Únik z pout
Vozatajství
Vybírání kapes
Znalost podsvětí a černého trhu

Břichomluvectví

Tato dovednost je vhodná pro zloděje.

Dokážeš mluvit se zavřenými ústy a pozměnit svůj hlas.

Bylinkářství a léčení

Tato dovednost je vhodná pro hraničáře, alchymistu a kouzelníka.

Znáš účinky bylin a víš, kde a jak je sbírat. Ve vhodném prostředí dokážeš vždy nasbírat léčivé byliny a vyrobit z nich *hojivou mast*, nemusíš si ji tedy kupovat. Umíš také uvařit odvar, který vyléčí uhranutí a léčit běžné neduhy a nemoci, jako třeba kašel nebo nachlazení.

Čtení a psaní

Tato dovednost je velmi důležitá pro kouzelníka a alchymistu a vhodná pro válečníka.

Umíš číst a psát všechna písmena používaná k zápisu jazyků, které znáš. Velká většina obyvatel světa Dračáku číst ani psát neumí, být gramotný je tedy velká výhoda a pojí se s tím i určité postavení ve společnosti.

Pokud chceš psát různé vzkazy, dopisy a podobně, nebo třeba kreslit mapu podzemí, nezapomeň si koupit písářskou soupravu (viz kapitola Výbava, majetek a živobytí /* TODO: odkaz */).

Důstojnický výcvik a válčení

Tato dovednost je vhodná pro válečníka.

Umíš velet malým i velkým jednotkám, vyznáš se v logistice, bitevních manévrech a podobně. Umíš se také chovat jako velitel a jsi zvyklý nést za svá rozhodnutí odpovědnost.

Etiketa vyšší společnosti

Tato dovednost je vhodná pro válečníka.

Vyrůstal jsi ve vyšší společnosti, případně se ti dostalo patřičné výchovy. Víš, jak správně stolovat, jak oslovovat velmože a jiné důležité osoby, jak se dvořit dámě nebo se správně chovat k nápadníkům, znáš základy heraldiky a umíš dělat věci, které se očekávají od urozené osoby, jako třeba tančit nebo jezdit na koni.

Falešná hra

Tato dovednost je vhodná pro zloděje.

Znáš mnoho hazardních her a spoustu způsobů, jak v nich podvádět a nenechat se při tom přistihnout. Měj se ale na pozoru, jiný falešný hráč bude tvoje triky znát a dokáže tě odhalit – a stejně tak ty jeho.

Jezdectví

Tato dovednost je vhodná pro válečníka a hraničáře.

Jsi výborný jezdec. Umíš bojovat a střílet ze sedla, ovládáš jízdní akrobacii, dokážeš koně provést přes obtížné překážky a žádný sváteční jezdec tě nemůže dohonit. Vyznáš se také ve všem, co s jezdeckým souvisí – poznáš například, zda je kůň tak dobrý, za jakého ho obchodník vydává, a jestli o něj bylo dobře pečováno.

Lov a stopování

Tato dovednost je velmi důležitá pro hraničáře a vhodná pro válečníka.

Umíš skvěle lovit a stopovat. V oblasti s dostatkem zvěře uživíš celou družinu za pochodu, v pustině budeš muset lovem strávit část každého dne. Tam, kde nic nežije, samozřejmě nic neulovíš. K lovu obvykle používáš luk, kuši nebo jinou vhodnou zbraň. Umíš ale také lícit jednoduché pasti na zvěř, takže si poradíš i bez ní.

Stopy je možné najít jen tam, kde jdou zanechat – na vodě nebo na holé skále máš tedy smůlu. Obvykle ale můžeš někde kolem najít místo, kde je terén vhodnější. Zjevných stop, jako třeba otisku medvědí tlapy v bahně, si všimne každý. Ty ale najdeš i ty nepřímé – polámané větvičky a podobně. Poznáš také, jak jsou jsou zhruba staré, kolik tvorů je zanechalo a co byli zač (jelen, člověk, drak...). Můžeš také instruovat své společníky, jak se mají chovat, aby nebylo poznat, kolik vás přesně bylo.

Pokud chceš lovit do pastí, nezapomeň si koupit oka a pasti na drobnou zvěř, případně past na medvědy (viz kapitola Výbava, majetek a živobytní /* TODO: odkaz */).

Soudobý jazyk

Soudobé jazyky jsou vhodné pro všechna povolání.

Domluvte se, jakými jazyky se mluví ve vašem světě. Pokud nechcete vymýšlet vlastní, můžete použít následující:

obecná řeč, elfština, krollština, řeč barbarů, trpasličtina

Obecnou řečí mluví hlavně lidé, hobiti a kudŭci a jelikož je jich dohromady zdaleka nejvíc, stala se univerzálním jazykem, kterým se lze domluvit na většině míst.

Každý jazyk je samostatná dovednost, svou rodnou řeč ale umíš automaticky a nepočítá se tedy do počtu dovedností, které si vybíráš. Nemusí to nutně být jazyk podle tvé rasy, elf z velkého města klidně může mluvit obecnou řečí a elfštinu nemusí vůbec znát.

Když si vezmeš nějaký jazyk jako dovednost, znamená to, že ho ovládáš jako rodilý mluvčí. Pokud jsi někde jen delší dobu přebýval a lámaně se domluvíš, nepotřebuješ na to dovednost (viz úvod kapitoly **Dovednosti** /* TODO: odkaz */).

Odezírání ze rtů

Tato dovednost je vhodná pro zloděje.

Když někomu dobře vidíš na rty a znáš jazyk, kterým mluví, rozumíš tomu, co říká, i když ho neslyšíš. Odezírat je obvykle možné jen z krátké vzdálenosti, pokud máš ale elfský *ostrý zrak* nebo dalekohled, dokážeš to i ze střední vzdálenosti.

Orientace a přežití v divočině

Tato dovednost je velmi důležitá pro hraničáře a vhodná pro válečníka.

V divočině dokážeš vždy najít cestu a uživíš se sběrem jedlých hub, plodů a drobných živočichů. V pustině, jako je třeba poušť nebo ledové pláně, se sice také neztratíš, ale jídlo a vodu si musíš vzít s sebou.

Ostražitost a plížení

Tato dovednost je velmi důležitá pro hraničáře a zloděje a vhodná pro válečníka.

Plížit se může každý, ty se ale dokážeš dostat mnohem blíž, aniž by si tě pozorovatelé všimli. Můžeš se proplížit dokonce i kolem psů a jiných tvorů s citlivým čichem, musíš na to mít ale dost prostoru a vhodné povětrnostní podmínky, nebo svůj pach překrýt nějakým silnějším. Umíš také vést ostatní a ukazovat jim, co mají dělat, nemohou se ale samozřejmě přiblížit tolik, jako kdybys byl sám. Můžeš také někoho potají sledovat, nebo naopak odhalit, že tě někdo sleduje, a případně ho setřást.

K plížení je každopádně potřeba buď tma, nebo něco, za co se dá schovat.

Ošetřování zranění

Tato dovednost je velmi důležitá pro válečníka, hraničáře a alchymistu.

Když máš léčitelské potřeby (jehlu a niť, obvazy, dezinfekci a podobně), můžeš každé jednotlivé zranění snížit o 1 život (viz kapitola **Léčení zranění** TODO: odkaz).

Pokud si vezmeš tuto dovednost, nezapomeň si koupit léčitelské potřeby (viz kapitola **Výbava, majetek a živobyті** /* TODO: odkaz */).

Otevírání zámků

Tato dovednost je velmi důležitá pro zloděje.

Dokážeš otevřít zámek bez správného klíče tak, aby šel znovu zamknout. Na otevírání jednoduchých zámků ti stačí improvizované nástroje, třeba zahnutý hřebík nebo kus drátu. Na složitý zámek potřebuješ kvalitní sadu šperháků a paklíčů (zlodějské náčiní).

Vypáčit zámek nebo jej třeba rozmlátit perlíkem a kladivem může kdokoliv i bez dovednosti, ale kvalitní vnitřní zámky proti tomu bývají odolné.

Pokud si vezmeš tuto dovednost, nezapomeň si koupit zlodějské náčiní (viz kapitola **Výbava, majetek a živobyті** /* TODO: odkaz */).

Padělatelství

Tato dovednost je vhodná pro alchymistu, kouzelníka a zloděje.

Dokážeš vytvářet věrné duplikáty listin, dopisů, obrazů a podobně, potřebuješ k tomu ale kvalitní nástroje. Vždy také poznáš padělek od originálu.

Pokud si vezmeš tuto dovednost, nezapomeň si koupit padělatelské náčiní (viz kapitola **Výbava, majetek a živobyti** /* TODO: odkaz */).

Plavání

Tato dovednost je vhodná pro válečníka, hraničáře a zloděje.

Umíš plavat a také se potápět, což se může hodit při průzkumu zatopených podzemí. Velká část obyvatel světa Dračáku plavat neumí a v hluboké vodě se tedy bez pomoci utopí.

Přetvářka a převleky

Tato dovednost je velmi důležitá pro zloděje.

Dokážeš být nenápadný a věrohodně se vydávat za někoho jiného. Umíš také dobře napodobovat hlasy. Čím důvěrněji ale ten, koho se snažíš oklamat, zná toho, za koho se vydáváš, tím lépe se na to musíš připravit.

Příklad:

Když se chceš vydávat za bezejmenného žebráka, stačí, když seženeš žebrácké hadry, nalíčíš se a budeš se jako žebrák chovat. Kdybys ale chtěl přesvědčit ženu bohatého obchodníka, že jsi její manžel, tak potřebuješ víc než jen jeho šaty a podobu – musíš nejprve zjistit, jaký k ní měl vztah, jak se choval ke služebnictvu, jak mluvil, jaká gesta používal a podobně.

Převléknout se můžeš jen za osobu podobné velikosti – hobit se asi těžko bude vydávat za krolla. Můžeš také namaskovat někoho jiného a zaškolit ho, jak se má chovat.

Pokud si vezmeš tuto dovednost, nezapomeň si koupit líčidla (viz kapitola **Výbava, majetek a živobyti** /* TODO: odkaz */).

Řemeslo

Jsi mistrem nějakého řemesla. Při výběru dej pozor na to, že většina řemesel není při hře moc dobře použitelná – Dračák je dobrodružná hra plná nebezpečí a překonávání překážek a výroba bot nebo hrnců není v tomto kontextu moc zajímavá. Pokud se ti nějaké řemeslo i přes to hodí k postavě, zvaž, zda by ti nestačily základy. Na to totiž nepotřebuješ mít dovednost, viz úvod kapitoly **Dovednosti** /* TODO: Odkaz */.

V následujícím seznamu jsou tučně zvýrazněná řemesla, která je snazší při hře využít. Pokud v něm nějaké řemeslo nenajdeš, po domluvě s Pánem jeskyně vzít si ho samozřejmě můžeš vzít.

*hornictví, hrnčířství, iluminace, kaligrafie, kamenictví, kartografie, klenotnictví, konstrukce obléhacích zbraní, kovářství, kožedělnictví, krejčířství, **krocení a cvičení zvířat**, lazebnictví, lodařství, mořeplavba, obchod, rybaření, řeznictví, sokolnictví, stavitelství, **tesařina**, těžební průzkum, uhlířství, vaření, **výroba pastí**, výroba zámků, zbrojířství, zednictví, zlatnictví*

Řemesla vhodná pro jednotlivá povolání:

Válečník: *dřevařství, hornictví, konstrukce obléhacích zbraní, kovářství, mořeplavba, tesařina, vaření, zbrojířství*

Hraničář: *krocení a cvičení zvířat, sokolnictví, rybaření, dřevařství, kožedělnictví, řeznictví, tesařina, vaření, výroba pastí, kartografie*

Alchymista: *iluminace, kaligrafie, klenotnictví, konstrukce obléhacích zbraní, kovářství, vaření, výroba pastí, zlatnictví, obchod, těžební průzkum*

Kouzelník: *iluminace, kaligrafie, kartografie, klenotnictví*

Zloděj: *klenotnictví, lazebnictví, mořeplavba, vaření, výroba pastí, výroba zámků, zlatnictví, obchod*

Pokud plánuješ své řemeslo v průběhu hry používat, nezapomeň si pořídít vhodné nástroje. V kapitole **Výbava, majetek a živobytí** /* TODO: odkaz */ jsou uvedeny jen některé. Pokud potřebuješ jiné, domluv se s Pánem jeskyně, kolik to bude stát.

Skřetí jazyk

Obecná skřetí řeč je vhodná pro válečníka a hraničáře.

Pokud se nedomluvíte jinak, různé skřetí národy a rasy žijící v divočině mluví vlastními jazyky a s obyvateli civilizovaných končin si nerozumí. Skřetích jazyků je velké množství a každý z nich je samostatná dovednost, většina skřetích ras a národů ale rozumí obecné skřetí řeči, podobně jako se v našem světě většina lidí domluví anglicky. Každý jazyk je samostatná dovednost.

Promluvte si o tom, jaké skřetí jazyky existují ve vašem světě. Pokud nechcete vymýšlet vlastní, použijte následující:

obecná skřetí řeč, goblinština, sarkonština

Starý jazyk

Staroelfština je velmi důležitá pro kouzelníka. Všechny staré jazyky jsou vhodné pro kouzelníka a alchymistu.

Starými jazyky se mluvilo v dávných říších, po kterých dnes zbývají jen ruiny. Každý je samostatná dovednost.

Starý jazyk v zásadě můžeš umět, přestože neumíš číst a psát, ale není to moc užitečné, protože většina těch, kdo jím mluvili, už nežije. Je tedy vhodné vzít si také *čtení a psaní*.

Umět číst starý jazyk může být užitečné zejména při průzkumu dávných ruin – můžeš takto například rozluštit varování před pastmi nebo jiným nebezpečím, případně se něco dozvědět o dávných obyvatelích. Znalost starých jazyků také umožňuje používat svitky s kouzly vytvořené dávnými čaroději – ty totiž může použít jen ten, kdo je dokáže přečíst. A k tomu je potřeba jak *čtení a psaní*, tak právě znalost příslušného starého jazyka.

Promluvte si o tom, jaké staré jazyky existují ve vašem světě. Pokud nechcete vymýšlet vlastní, použijte následující:

staroelfština, starotrpasličtina, staroorkština, starogoblinština

Pokud chceš hrát kouzelníka, měl by sis vzít *staroelfštinu*, protože v té bývají nejčastěji napsané svitky s kouzly.

Šplhání

Tato dovednost je velmi důležitá pro zloděje a vhodná pro válečníka a hraničáře.

Dokážeš vylézt na překážky, které jsou pro ostatní příliš obtížné. Umíš také slaňovat a používat různé šplhací pomůcky jako třeba mačky nebo nasazovací drápy a vázat různá oka, samorozvazovací smyčky a podobně.

Šplhat můžeš i bez pomůcek, zvaž ale nákup lana, kotvičky a šplhacích pomůcek (viz kapitola **Výbava, majetek a živobyті** /* TODO: odkaz */), protože s výbavou ti to půjde líp.

Učenost

Tato dovednost je vhodná pro alchymistu a kouzelníka.

Absolvoval jsi akademii, univerzitu nebo jsi možná studoval u nějakého učence. Jsi zběhlý v mnoha různých naukách: anatomii, architektuře, astronomii, filosofii, geografii, historii, matematice, teologii, právu, rétorice a podobně. Učenost nezahrnuje znalost starých jazyků, to jsou samostatné dovednosti.

Umělecká dovednost

Přednes a Malba jsou vhodné dovednosti pro kouzelníka.

Jsi vyhlášeným bardem, hercem, umělcem či hudebníkem. Podobně jako řemesla, také umělecké dovednosti jsou při hře obtížně použitelné. Zvaž proto, jestli by ti stačily základy, tedy například dost na to, abys uměl zazpívat nebo zahrát večer u ohně, protože na to nepotřebuješ dovednost. *herectví, hra na hudební nástroj (urči který), malba, přednes, skládání hudby, sochařství, tanec, zpěv*

Pokud si vezmeš nějakou uměleckou dovednost, nezapomeň si koupit příslušný hudební nástroj, malířské potřeby nebo jiné potřebné nástroje (viz kapitola **Výbava, majetek a živobyті** /* TODO: odkaz */).

Únik z pout

Tato dovednost je vhodná pro zloděje.

Dokážeš se vyvléknout z jakýchkoliv pout. Nezvládneš se zbavit pouze obojku, kterým neprostrčíš hlavu a nedá se rozpojit bez použití hrubé síly.

Vozatajství

Tato dovednost je vhodná pro válečníka.

Dokážeš mistrně ovládat válečný či jiný vůz a vyznáš se ve všem, co s vozatajstvím souvisí – v koních a péči o ně, v různých typech vozů a jejich využití a podobně. Obyčejný vozka nebo kočí tuto dovednost nepotřebuje.

Vybírání kapes

Tato dovednost je vhodná pro zloděje.

Dokážeš odvést pozornost a obrat kohokoliv o věci, které má u sebe, aniž by o tom věděl. Pokud u toho ale bude někdo s dovedností vybírání kapes, všimne si toho a bude na něm, jak zareaguje.

Líčení a odstraňování pastí

Tato dovednost je velmi důležitá pro zloděje.

Když najdeš něco, co by mohla být past, poznáš, o jaký typ mechanismu se jedná: zda jde o nášlapnou dlaždici nebo propadlo, jestli z díry vystřeluje šipka, vyjíždí z ní jehla či čepel a podobně.

Když se dostaneš k mechanismu pasti, dokážeš ji bezpečně vypnout, aniž bys ji poškodil, nebo ji dokonce rozebrat tak, aby šla znovu sestavit a nastražit.

Abys mohl past nalíčit, musíš mít příslušný mechanismus. Ten můžeš buď odmontovat z jiné pasti, nebo ho koupit ve městě, případně ho vyrobit z nějaké zbraně, obvykle z kuše. Existující pasti mají nebezpečnost uvedenou ve svém popisu, nebezpečnost tebou vyrobené pasti je rovna tvojí Finese. Jak se určuje zranění při spuštění pasti se dozvíš v kapitole **Pasti**.

Pokud si vezmeš tuto dovednost, nezapomeň si koupit zlodějské náčiní (viz kapitola **Výbava, majetek a živobytí** /* TODO: odkaz */). Kromě paklíčů a šperháků totiž obsahuje nástroje užitečné při odstraňování pastí.

Znalost podsvětí a černého trhu

Tato dovednost je vhodná pro zloděje.

Vyrůstal jsi mezi lapky či městskou spodinou, případně tě někdo takový do tajů podsvětí důkladně zasvětil. Máš kontakty na černý trh a různé podsvětní organizace, znáš informátory a významné členy podsvětí a víš, jak se k nim správně chovat nebo jaký úplatek jim nabídnout. Víš, jak se předávají vzkazy přes tajné schránky a umíš ve městě zařídit bezpečný úkryt či skrýš. Znáš také zlodějská gesta a umíš mluvit a chovat se jako někdo z ulice.

MĚNA A OBCHOD

Ve světě Dračáku se platí vším možným: mincemi různých tvarů a velikostí, hřivnami stříbra, zlatými ingoty, drahokamy, dobyt看kem a podobně. Provozovat při hře směnný obchod a přepočítávat hodnoty různých mincí a komodit by ale bylo poněkud nepraktické, a proto všechny ceny vyjadřujeme v univerzálních zlatácích, stříbrňácích a měďácích s tím, že jeden zlaták má hodnotu jako deset stříbrňáků nebo sto měďáků. Když si tedy půjdeš koupit například koně v hodnotě 15 zl, tvoje postava kupci zaplatí třeba třemi drahokamy nebo hřivnou stříbra a měšcem mincí, ale ty si na deníku odečteš 15 zlatých. Můžete to také pojmout tak, že zlatáky, stříbrňáky a měďáky jsou měnou nejmocnější říše v oblasti, kde budete hrát, a i mimo její území je zvykem přepočítávat ceny na tyto mince.

Peníze na cestách

Nosit s sebou velké množství mincí není moc praktické – tisíc zlatých váží několik kilo a do běžného měšce se určitě nevejdou. Obvykle je tedy lepší si je směnit za drahokamy, šperky či jiné skladné cennosti. Není také špatný nápad si alespoň pár zlatáků zašít do podšívky či opasku.

Prodejní a nákupní ceny

Obchodníci vydělávají na tom, že nakupují levně a prodávají draze. Přesné ceny jsou samozřejmě vždy výsledkem smlouvání, ale obecné pravidlo v Dračáku je, že obchodníci od postav nakupují za poloviční ceny, než za jaké pak zboží prodávají. Když chceš tedy prodat meč, který v ceníku stojí 2 zlaté, dostaneš za něj jen 1 zlatý.

Platí to i pro alchymistické výrobky a suroviny. Když tedy alchymista natěží 10 magů surovin, které by normálně od obchodníka koupil za 10 zlatých, prodá mu je za 5 zlatých. Obdobně když vyrobí léčivý lektvar, který se normálně prodává za 2 zlaté, obchodník jej od něj koupí za 1 zlatý.

Všechny ceny v Ceníku /* TODO: odkaz */ jsou nákupní – za uvedenou částku tedy můžeš příslušnou položku koupit od obchodníka.

Příklad:

Když si Gorondar bude chtít koupit sekeru, bude ho stát 1 zl (cena uvedená v ceníku). Když na výpravě najde další a bude ji chtít prodat, dostane za ni jen 5 stříbrných.

ŽIVOBYTÍ

Živobytí v Dračáku slouží k tomu, abys nemusel počítat, kolik tě stojí každé pivo či nocleh v hospodě, kolik utratíš za nájem a kolik za opravu bot. Když si pořídíš například živobytí boháče, budeš na výpravě jíst kvalitní trvanlivé jídlo, pít dobré víno a svítit si drahými svícemi ze včelího vosku, zatímco jako chud'as budeš chroupat obilné placky, pít vodu a svítit si loučemi či čadícími lojovými svíčkami.

Živobytí zahrnuje oblečení a noclehy v hostincích, ale nespadá pod něj majetek a výbava. Když si tedy chceš například pořídit dům, koně, stan nebo meč, musíš za to zaplatit zvlášť.

Žebrák

Takhle živoří ti nejchudší z nejchudších – poustevníci, žebráci, kapsáři a podobně. Žijí z darů lesa nebo z toho, co se jim podaří vyžebrať či ukrást, přespávají, kde se dá, a cestují zásadně pěšky.

Chud'as

Takhle žijí nevolníci, nádeníci a městská chudina. Mohou být rádi za tvrdou postel v prosté chalupě, cestují pěšky a přespávají obvykle na seníku nebo ve společné noclehárně.

Prosták

Takto žije většina lidí na vesnici, ale také učedníci, dělníci ve městě, čerství rekruti, studenti a podobně. Bydlí obvykle v podnájmu, v kasárnách či na studentské koleji. Na cestách jim náklad nese osel či mezek a v hostinci si mohou dovolit prosté jídlo a postel v pokoji pro několik osob.

Zaopatřený

Takto žijí majitelé městských domů, ale také bohatí sedláci, úspěšní řemeslníci, zchudlí šlechtici či vojenští důstojníci. Obvykle bydlí na statku či v menším domě. Cestují nejčastěji na voze a v hostinci si platí malý pokoj.

Zámožný

Takhle žijí nižší šlechtici, úspěšní obchodníci a vyšší městští úředníci. Nejčastěji spravují menší panství, případně obývají velký dům ve městě. Cestují obvykle na koni a v hostinci přespávají v lepších pokojích. Často si také vydržují osobního sluhu.

Boháč

Takhle žijí vyšší šlechtici, zámožní obchodníci a bohatí měšťané. Bydlí obvykle v rodovém sídle, případně vlastní výstavní městský dům. Cestují v kočáře s menším doprovodem, v hostinci nocují zásadně v nejlepších pokojích a o jejich pohodlí se stará několik sloužících.

Velmož

Takto žijí členové královských rodin, nejmocnějších šlechtických rodů či či představení bohatých obchodních cechů. Cestují obvykle s početným doprovodem a před jejich příjezdem je část hostince vyklizena a připravena tak, aby měli maximální pohodlí.

Velekrál

V největším luxusu žijí vládci velkých říší. Cestují obvykle s celým svým dvorem a o jejich pohodlí se stará zástup sluhů a lokajů.

Zlepšování živobytí

Jak už jsme si řekli, za startovní oděv a živobytí platit nemusíš: Když vytváříš postavu na základních úrovních, žije si jako chalupník, na pokročilých jako měšťan a na mistrovských jako pán, a náležitě se i obléká. Platí to ale pouze při tvorbě nové postavy, živobytí se nezvyšuje automaticky s přestupem na novou úroveň. Pokud ho tedy chceš v průběhu hry vylepšit, musíš za to zaplatit. Nemusíš s tím čekat na přestup na další úroveň – pokud na to máš, můžeš ho zvýšit kdykoliv.

Cenu za živobytí najdeš v tabulce **Šaty a živobytí** /* TODO: odkaz */ ve sloupci „na celou hru“. Zaplatit musíš jen rozdíl oproti hodnotě tvého stávajícího živobytí. Když si tedy žiješ jako chalupník a chceš si žít jako pán, bude tě to stát 80 zl (100 zl za pána mínus 20 zl za chalupníka). V ceně za zlepšení živobytí je zahrnuta i výměna šatníku

Dočasné zvýšení živobytí

Když chceš uspořádat hostinu hodnou krále nebo si jinak vyhodit z kopytka, můžeš zaplatit jednorázovou částku za dočasné zvýšení živobytí – k tomu v tabulce **Šaty a živobytí** /* TODO: odkaz */ slouží sloupec „za měsíc“. Uvedenou částku můžeš rozpočítat na jednotlivé dny – když chceš například jeden den žít jako velmož, bude tě to stát třicetinu jeho měsíčních nákladů, tedy 333 zl. Není v ní ale zahrnuto pořízení odpovídajícího oblečení.

Oblečení

Šaty dělají člověka, takže když budeš nosit žebrácké hadry, počítej s tím, že se k tobě budou lidé chovat jako k žebrákovi.

Náklady na garderóbu jsou součástí živobytí, a to jak po stránce kvality, tak i množství. Chudáš chodí ve stejných šatech celý rok, boháč jich má několik pro různé příležitosti.

Pokud chceš z nějakých důvodů vlastnit lepší šaty než jaké odpovídají tvému živobytí, musíš si je pořídit zvlášť. Cena je za jednu kompletní sadu oděvu a zahrnuje i obuv a doplňky jako pochvu na meč, pouzdro na dýku, bandalír na vrhací nože, měšec, brašničku na opasku a podobně.

Ceník oděvu a živobytí

Oděv a živobytí			
	za šaty	za měsíc	na celou hru
Žebrák	-	-	-
Chudás	2 zl	1 zl	10 zl
Prosták	5 zl	4 zl	40 zl
Měšťan	12 zl	20 zl	200 zl
P	30 zl	100 zl	1.000 zl
Boháč	80 zl	1.000 zl	10.000 zl
Velmož	200 zl	10.000 zl	100.000 zl
Král	500 zl	100.000 zl	1.000.000 zl

VÝZBROJ

Nebezpečí číhá v Dračáku na každém kroku, takže určitě uděláš dobře, když si pořídíš vhodnou výzbroj.

Zbraně na blízko

Těžké zbraně jsou vhodné pro postavy s vysokou Fyzičkou, tedy obvykle pro válečníky. Lehké zbraně jsou vhodné pro postavy s vysokou Finesou, tedy typicky pro hraničáře, alchymisty a zloděje. Kouzelníci zbraň nutně nepotřebují, protože umí bojovat kouzly. Ta jim ale mohou dojít a dýka nebo hůl jim pak může přijít vhod.

Pokud se chceš spíš bránit a chránit ostatní, poříd' si jednoruční zbraň a štít. Jestli chceš spíš nepřátele rychle vyřídit, poříd' si obouruční zbraň nebo dvě jednoruční zbraně. Není také od věci mít alespoň jednu krátkou zbraň v záloze, třeba dýku nebo tesák, pro případ, že o svou hlavní zbraň přijdeš, nebo třeba když budeš zápasit s nějakou šelmou.

Vrhací zbraně

Lehké vrhací zbraně, jako jsou vrhací dýky či šipky, jsou vhodné pro postavy s vysokou Finesou, tedy obvykle pro zloděje, hraničáře a alchymisty. Těžké vrhací zbraně jako vrhací sekera nebo oštěp, jsou vhodné pro postavy s vysokou Fyzičkou, tedy obvykle pro válečníky.

Hořlaviny, žíraviny a svěcená voda

Když potřebuješ něco spálit, můžeš použít i lampový olej, ale pak nebudeš mít čím svítit. Není tedy od věci si přibalit pár lahví zápalného oleje.

Zápalný olej

Láhev se zápalným olejem je možné hodit na krátkou vzdálenost. Olej můžeš zapálit buď předem, když do láhve vložíš hořící knot, nebo dodatečně, třeba ohnivým kouzlem, bleskem nebo hozenou pochodní. Hořící zápalný olej každé kolo způsobí zranění 3kz **ohněm** (odečítá se zbroj) a hoří několik minut. Uhašení zabere jedno kolo.

Vitriol

Vitriol, známý také jako kyselina sírová, je silná žíravina. Způsobuje zuhelnatění živých tkání a rozpouští většinu kovů kromě železa, olova, zlata a platiny. Flakón s vitriolem jde házet na krátkou vzdálenost. Při zásahu způsobí zranění za 4kz **žíravinou** (odečítá se zbroj).

Svěcená voda

Svěcenou vodu posvětil kněz. Dá se použít jako obyčejná voda, kromě toho ale zraňuje nemrtvé, jako kdyby to byla žíravina.

Střelné zbraně

Střelnou zbraň by sis měl určitě pořídit, pokud máš vysokou Finesu. Může se ale hodit i válečníkovi, protože nepřátelé občas útočí z dálky a není snadné se k nim dostat na blízko.

Zbroje

Zbroj chrání před zraněním, takže nehledě na povolání uděláš dobře, když si nějakou pořídíš. Nepotřebuješ ji, pouze pokud jsi kouzelník a umíš kouzlo *neviditelná zbroj*.

Zbrojí existuje mnoho druhů – vycpávaná, kožená, šupinová, kroužková, plátová a další. V Dračáku je ale rozdělujeme jen do dvou kategorií: Lehká zbroj tak dobře nechrání, ale dá se v ní dobře běhat a plížit. Těžká zbroj lépe odolává zranění, ale bojovat v ní vyžaduje dobrou fyziku a špatně se v ní kouzlí.

Těžkou zbroj by sis měl pořídit, pokud máš Fyzičku vyšší než Finesu. Nosí ji obvykle válečníci, jejichž úkolem je stát vpředu a čelit útoku nepřátel. Pokud máš vyšší Finesu, chceš se plížit, nebo když chceš kouzlit, je pro tebe vhodnější lehká zbroj.

Zbroj, kterou si koupíš, kryje celé tělo – obsahuje tedy i rukavice, boty, helmu, chrániče loktů a holení a podobně. Pokud si z nějakého důvodu nechceš nebo nemůžeš obléct všechny části, protivníci tě budou moci v boji zasáhnout tam, kde zbroj nemáš (bude je to stát úspěch, ty si pak ale nebudeš moci zbroj odečíst od zranění, viz kapitola **Boj** /* TODO: odkaz */).

Štíty

Štítů, podobně jako zbrojí, existuje mnoho druhů a tvarů, v pravidlech je ale pro zjednodušení nerozlišujeme. Štít každopádně zabírá jednu ruku, takže pokud chceš bojovat dvěma zbraněmi, dvojruční zbraní, nebo třeba držet lucernu a svítit ostatním, nemůžeš ho použít. Štít není moc užitečný pro kouzelníky, protože při kouzlení musejí gestikulovat a nemohou si tedy štít započítat.

Nástroje

V tabulce zbraní pro boj zblízka najdeš také různé nástroje, jako třeba krumpáč, lopatu nebo páčidlo. Kromě toho, že jdou použít jako improvizované zbraně, mohou být užitečné i tím, k čemu jsou určeny – s lopatou a krumpáčem se můžeš například prokopat skrz stěnu v podzemí, motykou nebo páčidlem můžeš vylamovat dveře či zámky a podobně.

Ceník zbraní a zbrojí

Uvedené ceny jsou za kvalitní a plně funkční, ale jinak obyčejnou výzbroj. Cena za zbraň či zbroj pro šlechtice zdobenou drahokamy může být mnohonásobně vyšší.

Zbraně pro boj zblízka

	Zbraň	Zranění*	Cena
Žádná		0	-
Lehké zbraně			
<i>Jednoruční</i>			
Kámen, pěstní klín, boxer		0	-
Majzlík, bič, kotvička na provazu, dláto, nůž,		0	4 st
průbojník			
Dýka, tesák		1	1 zl
Šavle, krátký meč		1	2 zl
Kopí		1	1 zl
<i>Dvojruchní</i>			
Hůl		1	1 st
Lopata, motyka, vidle		1	1 zl
Dlouhé kopí, trojzubec		2	2 zl
<i>Speciální</i>			
Sít**		-	1 st
Těžké zbraně			
<i>Jednoruční</i>			
Kyj		1	1 st
Kladivo, sekera, páčidlo		1	1 zl
Meč, bojová sekera, palcát, řemdi, bojové klad-		2	3 zl
ivo, biják			
<i>Jedenapůlruční</i>			
Řetěz		1/2	1 zl
Dlouhý meč		2/3	6 zl
<i>Dvojruchní</i>			
Dvojruchní kyj, dvojruchní palice, krumpáč		2	5 st
Dvojruchní sekera, pika, sudlice, halapartna, dvoj-		3	6 zl
ruční válečné kladivo			
Dvojruchní meč		3	8 zl

* Před lomítkem je zranění při jednoručním držení, za lomítkem při obouručním.

** Sít sama o sobě nezraňuje, můžeš do ní ale protivníka zamotat a tím ho znevýhodnit.

Střelné a vrhací zbraně			
Zbraň	Zranění	Dostřel	Cena
Lehké vrhací zbraně			
Kámen	0	krátký	-
Vrhací nůž, vrhací dýka, vrhací šipka	1	krátký	5 st
Oštěp	1	střední	6 st
Kopí	1	krátký	1 zl
Těžké vrhací zbraně			
Vrhací sekera, vrhací kladivo	2	krátký	1 zl
Vrhací disk (čakram)	2	krátký	2 zl
Speciální vrhací zbraně			
Láhev zápalného oleje	3kz ohněm za kolo	krátký	5 st
Flakón s vitriolem	4kz žrávínou	krátký	1 zl
Flakón se svícenou vodou**	5kz	krátký	1 st
Střelné zbraně			
Foukačka* (1 kolo nabíjení)	-	krátký	1 st
Prak	1	střední	1 st
Krátký luk	2	střední	6 st
Dlouhý luk	2	dlouhý	2 zl
Kuše (1 kolo nabíjení)	3	střední	5 zl

* Foukačka sama o sobě nezraňuje, obvykle se z ní střílí otrávené šípky.

** Svěcená voda zraňuje pouze nemrtvé.

Zbroje a štíty	
Štít	Kvalita 1
Lehká zbroj	1
Těžká zbroj	2

VÝBAVA A MAJETEK

Kvalitní vybavení na nebezpečných výbavách nezřídka znamená rozdíl mezi životem a smrtí. Vhodné nástroje ti také mohou pomoci překonávat překážky, otevírat zapečetěné pokladnice a podobně.

Cestovní a tábornická výbava

Když se vydáte na delší cestu, každý z vás by měl mít cestovní výbavu. Do družiny se také hodí jedna sada kuchařských potřeb, abyste si mohli uvařit, co po cestě ulovíte. Pokud chcete spát v suchu, měl by každý z vás mít celtu nebo malý stan, nebo si společně pořídíte velký stan.

Cestovní výbava

Cestovní výbava obsahuje tornu, příkrývku, svíčky, troudu a křesadlo, trvanlivé jídlo, nůž, brousek, čutoru, dva měchy na vodu, dřevěný talíř a misku, dřevěnou lžici, korbek, kalich nebo roh na pití, mýdlo, jehlu, špulku nití, kus hrubého plátna a klubko provazu.

Kuchařské potřeby

Cestovní kuchařské potřeby obsahují kotlík nebo malý hrnec, vařečku, naběračku, sušenou zeleninu, sůl a koření.

Lovecká výbava

Lov drobné zvěře je časově náročný, ale při cestování ale můžeš pasti nalíčit večer a ráno je obejít a posbírat, co se do nich chytilo. Pokud máš dovednost *lov a stopování* a nejsi zrovna v pustině, dokážeš takto uživit celou družinu.

Past na medvědy

Když někdo past na medvědy spustí, čelí útoku 5 + k6 a zranění 2. Past vždy za první úspěch chytá, až za druhý dává zranění. Pokud nechceš, aby ti kořist utekla i s pastí, měl bys ji k něčemu připevnit řetězem.

Osvětlení

Lucerna nebo olejová lampa obyčejně stačí jedna do družiny. Svíčky jsou součástí běžné cestovní výbavy, takže nebudete potmě, ani když se rozdělíte.

Louče a pochodně svítí kratší dobu a pobereš jich výrazně méně než svíček nebo oleje do lampy, na dlouhý průzkum rozsáhlého podzemí tudíž nejsou moc vhodné. Hodí se ale na zahánění divé zvěře a můžeš je také hodit do nějaké jámy, aniž bys tam strkal nos.

Cena za svíčky, louče, pochodně a lampový olej je zahrnuta v nákladech na živobytí, nemusíš tedy za ně platit zvlášť.

Zlodějská lucerna

Zlodějská lucerna je malá směrová lucerna upravená k zavěšení na krk a odolná proti nešetrnému zacházení. Má také clonu na regulaci světelného kužele.

Šplhací náčiní

Na to, abys někam vyšplhal, nutně nepotřebuješ lano, skoby, ani další pomůcky, ale s nimi je to jednodušší a bezpečnější a dokážeš také díky nim vyšplhat do míst, kam by ses jinak nedostal, nebo třeba někam vytáhnout či spustit svého zraněného druha.

Lano

Lano, které unese člověka, je ve světě Dračáku poměrně těžké a neskladné. Spolu s tornou ho v pohodě uneseš 5 metrů, bez torny 10.

Šplhací pomůcky

Šplhací pomůcky obsahují skoby, úvazy, mačky a lezací drápy. Můžeš je používat, i když nemáš dovednost *šplhání*.

Řetěz

Řetěz je o dost těžší než lano, unese ale mnohem víc a můžeš ho také použít jako improvizovanou zbraň.

Kotvička

Kotvičku přivázanou k lanu nebo provazu můžeš někam hodit, nebo ji tam vystřelit z luku nebo kuše.

Zlodějské pomůcky

Zlodějské pomůcky jsou potřeba při používání zlodějských dovedností – zlodějské náčiní na *otevírání zámků*, líčidla na *přetvářku a převleky* a padělatelské náčiní na *padělatelství*. Mají ale také spoustu použití, na které dovednost nepotřebuješ: Klínky můžeš například zatlout pod dveře, aby je z druhé strany nešlo otevřít. Olejniczkou můžeš namazat panty, aby při otevírání neskřípaly. Nebozezem můžeš provrtat dveře, aby ses podíval, jestli je na druhé straně světlo. Skoby můžeš natlout do spáry ve zdi a přivázat na ně lano a podobně.

Zlodějské náčiní

Zlodějské náčiní obsahuje sadu paklíčů a šperháků, kleště, páčidlo, majzlík, dláto, kladívko, nebozez, pilník, pilku na železo, olejniczkou, klubko drátu, zrcátka kolmo na držadle a pytlík skob, klínků a hřebíků. Kromě otevírání zámků se dá použít také na rozebírání pastí a jiných mechanismů.

Nášlapné ježky

Když na nášlapné ježky šlápne někdo bez bot s tlustou podrážkou, určitě se prozradí a bude mít v případném boji nevýhodu.

Léčitelská výbava

Léčitelské potřeby jsou nezbytná pomůcka při použití dovednosti *ošetřování zranění*. Obsahují také léčivé byliny, které zrychlují přirozenou léčbu (viz kapitola Léčení /* TODO: odkaz */).

Použití *hojivé masti* vyléčí 1 život. Masti účinkují vždy jen na určitý druh zranění, když jsi tedy například zasažen *ohnivou koulí*, nemůžeš použít mast na otevřená zranění. Každé zranění je možné mastí ošetřit jen jednou. Pokud máš dovednost *bylinkářství a léčení*, umíš hojivé masti vyrábět, takže za ně nemusíš platit.

Léčitelské potřeby

Léčitelské potřeby obsahují čisté obvazy, ostrý nůž, jehlu a niť na zašívání ran, řemeny, zásobu léčivých bylin a líh na dezinfekci.

Hojivá mast

Když si svá zranění ošetříš hojivou mastí, po nejbližším vydatném spánku se ti vyléčí 3 životy. Každý den ji můžeš použít znovu až do úplného vyléčení.

Psací a malířské potřeby

V družině byste měli mít alespoň jednu písářskou soupravu, abyste si mohli kreslit mapy podzemí.

Písářská souprava

Písářská souprava obsahuje pouzdro na svitky s několika archy papíru, křídou, brk, inkoust, pemzu, olůvko a podložku na psaní.

Alchymistické výrobky

Léčivý lektvar, petarda a dýmovnice jsou poměrně běžně dostupné alchymistické výrobky, takže si je můžeš pořídit při tvorbě postavy. Ber ale v úvahu, že alchymista je může vyrobit levněji, takže pokud ho budete v družině mít, je lepší to nechat na něm.

Ostatní alchymistické produkty jsou vzácné. Nemůžeš si je tedy pořídit při tvorbě postavy a v průběhu hry je na rozhodnutí Pána jeskyně, jestli jsou zrovna na trhu.

Jedy

Popis jedů a jejich účinků najdeš v kapitole **Jedy** /* TODO: odkaz */.

Dopravní prostředky

Když v podzemí najdete vzácnou sochu nebo jiný těžký či rozměrný poklad, sami ji nejspíš nedokážete dopravit do města, osel či mula ji ale snadno unese a na vůz se toho vejde ještě víc.

Až budete přemýšlet, co si za nalezené poklady pořídíte, zvažte koně nebo jiná vhodná jezdecká zvířata, budete pak cestovat rychleji a pohodlněji. Vodit koně do podzemí samozřejmě není moc dobrý nápad, obvykle se ale můžete s někým poblíž domluvit, že si u něj svá zvířata za úplatu ustájíte.

Cena za jezdecké zvíře zahrnuje sedlo, sedlové brašny, chomout, uzdu, ohlávku a podobně. Náklady na ustájení a žrádlo nebo píci jsou součástí tvého živobytí.

Lodě

Člun nebo malá loďka je výborný dopravní prostředek na řece nebo jezeře. Pokud hrajete v oblasti, kde je hodně ostrovů, nebo třeba soustava velkých jezer, velká loď vám může sloužit jako skvělá mobilní základna. V ceně za loď jsou i pádla, plachty a další potřebné vybavení.

Domy a hrady

O koupi domu můžeš uvažovat, například když si budeš chtít otevřít vlastní krámk, dílnu či alchymistickou laboratoř nebo si třeba pořídít věž, kde budeš studovat svá kouzla. Větší dům také může být vaší základnou – promluvte si, jak si ho společně zařídíte. V divočině či jiné nebezpečné oblasti bude možná lepší opevněná věž či malá tvrz.

CENÍK

Položky označené hvězdičkou nejsou běžně dostupné. Nemůžeš si je pořídit při tvorbě postavy a průběhu hry je na Pánovi jeskyně, zda je bude možné sehnat a co to bude obnášet – mohou jít například koupit jen na černém trhu, nebo je bude nutné dovézt z dalekých zemí.

Majetek a vybavení

Oděv	
Žebrák	-
Chudás	2 zl
Prosták	5 zl
Měšťan	12 zl
Aristokrat (patricij?)	30 zl
Boháč	80 zl
Velmož	200 zl
Král	500 zl
Živobyti	
Žebrák	-
Chudás	10 zl
Prosták	40 zl
Měšťan	200 zl
Patricij	1.000 zl
Boháč	10.000 zl
Velmož	100.000 zl
Král	1.000.000 zl
Osvětlení	
Olejová lampa nebo hornický kahan	2 st
Lucerna na svíci	2 st
Lucerna na svíci s okenicemi	5 st
Zlodějská lucerna	1 zl
Lampový olej, louče a pochodně	v nákladech na živobyti
Šplhací náčiní	
5 metrů lana	5 st
2 metry provazového žebříku	5 st
2 metry řetězu	1 zl
Kotvička	1 zl
Šplhací pomůcky	2 zl
Kladkostroj	1 zl
Zlodějské pomůcky	
Zlodějské náčiní	5 zl
Pytlík nášlapných ježků	1 zl
Líčidla	1 zl
Padělatelské náčiní	2 zl
Léčitelská vybava	
Léčitelské potřeby	1 zl
Hojivá mast	6 st
Psací a malířské potřeby	
Písařská souprava	1 zl
Malířské potřeby (plátna, štětce, barvy)	2 zl
Hudební nástroje	
Buben	5 st
Citera	2 zl
Dudy	3 zl
Flétna	2 st
Harfa	3 zl
Loutna	3 zl

Lyra	3 zl
Píšťala	2 st
Roh	2 st
Skleněné zboží	
*Zvětšovací sklo	5 zl
*Dalekohled	20 zl
Alchymistická výbava	
Alchymistická aparatura	10 zl
Alchymistická laboratoř	100 zl
Alchymistické suroviny	1 zl za 1 mag
Alchymistické výrobky	
Léčivý lektvar	2 zl
Petarda	2 zl
Dýmovnice	2 zl
*Ostatní alchymistické výrobky	2 * cena surovin
Hořlaviny a žiraviny	
Láhev zápalného oleje	5 st
Flakón s vitriolem	1 zl
Jedy	
Vlčí mor	5 st za dávku
Jed ze zmije	2 zl za dávku
Bolehlav	4 st za dávku
Muchomůrka zelená	2 st za dávku
Jed z černé ropuchy	6 st za dávku
*Arzenik	6 zl za dávku
*Jed z chřestýše	3 zl za dávku
*Jed z kobry	5 zl za dávku
*Jed z mamby černé	2 zl za dávku
*Jed z pavoučnatky	10 zl za dávku
*Jed ze štíra	6 zl za dávku
*Kurare	20 zl za dávku
*Jed z baziliška	20 zl za dávku
*Jed z pralesničky	100 zl za dávku
Tažná, nákladní a jezdecká zvířata	
Tažný pes	1 zl
Osel nebo mula	2 zl
Vůl, kráva	5 zl
Poník	8 zl
Tažný kůň	10 zl
Jezdecký kůň	15 zl
*Válečný kůň	30 zl
*Velbloud	5 zl
*Slon	25 zl
Vozy a sáně	
Sáně	6 st
Kára nebo dvoukolák	1 zl
Vůz	5 zl
Kočár	20 zl
Lodě	
Lod'ka pro dvě osoby	2 zl
Člun pro několik osob	10 zl
Malá plachetnice	50 zl
Malá obchodní loď	300 zl
Velká obchodní loď	600 zl
Malá válečná loď	500 zl
Velká válečná loď	2.000 zl
Domy	
Domek s jednou místností, lovecký srub	20 zl
Malý dům	100 zl
Obytná věž	200 zl
Velký dům	1.000 zl
Výstavní dům	5.000 zl
Palác	25.000 zl
Opevněné domy a hrady	

Opevněný dům	400 zl	
Opevněná věž	800 zl	
Malá tvrz	3.000 zl	
Hrad	10.000 zl	
Pevnost	30.000 zl	
Přestup na novou úroveň		
<u>Náklady na přestup</u>	<u>(2 * nová úroveň) zl</u>	

HRA NÍ DRAČÁKU

Kdybys chvíli sledoval rozehranou hru, mohl bys slyšet například něco takového:

Pán jeskyně: „Vešel jsi do malý místnosti osvětlený olejovou lampičkou. Je tu stůl a židle, na stěně visí obraz. Místnost nemá žádný jiný východ a nikdo tu není.“

Pavel: „Co je zač ten stůl, jen obyčejná dřevěná deska s nohama?“

Pán jeskyně: „V podstatě jo. Je to ale kvalitní kus nábytku, hodil by se spíš do pracovny nějakého úředníka než do hospody.“

Pavel: „V tom případě si ho půjdu prohlídnout zblízka. Mrknu i pod něj, jestli zespodu není něco přilepeného.“

Pán jeskyně: „Přilepeného tam nic není, ale všiml sis, že pod deskou je tenký šuplík.“

Pavel: „Jde otevřít?“

Pán jeskyně: „Nejde, zřejmě je zamčený.“

Pavel: „Pořádně si posvítím a zkontroluju, jestli tam není nějaká past.“

Pán jeskyně: „Vedle zámku jsi našel malou díрку. Vešla by se do ní tak akorát jehla, nebo možná malá šipka.“

Pavel: „Půjde ten zámek vypáčit dýkou?“

Pán jeskyně: „Chvíli to asi zabere, ale ten šuplík je dřevěný, takže to určitě půjde. Chceš to udělat?“

Pavel: „Jo, pustím se do toho. Dám si při tom pozor, abych nestál před tou dírkou, ani před ni nestrkal ruce.“

Pán jeskyně: „Po chvíli zápolení jsi zámek vylomil. Opravdu to byla jehlicová past, v pohodě ses jí ale vyhnul. V šuplíku jsou nějaký papíry a malý měšec.“

Tato krátká ukázka zdaleka nezahrnuje všechno, co se v Dračáku může dít. Je na ní ale vidět, jak hra po většinu času probíhá:

Nejprve Pán jeskyně představí prostředí, popíše případné nehrácké postavy a nestvůry a řekne, co dělají. Hráči se případně mohou zeptat na podrobnosti.

Hráči potom řeknou, co dělají a říkají jejich postavy.

Pokud postavám nehrozí přímé nebezpečí, Pán jeskyně rovnou oznámí, jak to dopadlo a co se děje dál. V boji nebo jiné nebezpečné situaci o výsledku rozhodují kostky.

Hraje se ve vašich hlavách

Dračák je mnohem blíž dětským hrám „na hasiče“, „na vojáky“ a podobně, než hrám jako „Člověče, nezlob se“. Když ho jdete hrát, tak vlastně říkáte: „Pojďme si hrát na kouzelníky a válečníky ve světě plném kouzel, draků a jiných fantastických tvorů“. Podobně když Pán jeskyně řekne: „Sestupujete do podzemí“, tak tím ve skutečnosti myslí: „Představte si, že sestupujete do temného podzemí, kam po staletí nevstoupila noha smrtelníka“.

K hraní Dračáku tedy nepotřebujete figurky ani hrací plán. Je sice fajn je mít, protože pomáhají představit si situaci v herním světě, ale není to klíčový prvek hry. Můžete v pohodě hrát i ve vlaku nebo na výletě, stačí vám na to jen kousek místa na hození kostkou, nebo třeba mobilní aplikace, která umí generovat náhodné hody.

Vytváření společné představy

Přestože prostředí a situaci obvykle popisuje Pán jeskyně, můžeš mu s tím pomáhat. Neboj se doplňovat a navrhopvat věci, které nezmínil.

Příklad:

Pavel: „Jestli jsou ti skřeti na lovu, neměli by mít střelný zbraně?“

Pán jeskyně: „Hmm, jasně. Dva mají krátký luky.“

Ptej se také na všechno, co ti není jasné. A klidně rovnou navrhní řešení. Nikdy si nebudete všichni představovat situaci úplně přesně stejně, ale to ani není nutné. Důležité je, abyste si hned vyjasnili případné nejasnosti. Nenechávej si je tedy pro sebe a hned se ptej.

Příklad:

Jana: „Říkáš, že se v místnosti svítí. Neměli jsme to světlo vidět už z dálky?“

Pán jeskyně: „A jo, máš pravdu. Půjďte se tam teda podívat, když vidíte, že v ní je světlo?“

Jana: „Půjdem, ale nejdřív zhasnu naši lucernu.“

Plánky, mapy a jiné názorné pomůcky

K získání představy o situaci často pomůže načrtnout mapu nebo nákres. Kreslit nemusí jen Pán jeskyně. Obzvlášť pokud je mezi vámi výtvarník, tak je lepší, když to udělá on.

Společná tvorba světa

Jak jsme si ukázali už při tvorbě postav, váš herní svět můžete tvořit společně. Ve starších RPGčkách to dělal výhradně Pán jeskyně a hráči se ho tedy museli ptát, co jejich postavy vědí. Pokud jste na to zvyklí a vyhovuje vám to, klidně tak hrajte dál.

Dělat to společně má ale několik výhod: Když se do tvorby vašeho světa zapojíš, budeš ho lépe znát a snáze si pak dokážeš představit, že v něm opravdu žiješ. Zároveň tím budeš ostatním vyprávět o tom, co souvisí s tvou postavou, takže ji lépe poznají. Společně vytvořený svět bude také rozmanitější a zajímavější, než když by ho tvořil Pán jeskyně sám. A v neposlední řadě mu tím ulehčíte práci s přípravou, což je vždycky dobře, protože jí má až nad hlavu.

Vymýšlej a popisuj to, co bys mohl znát

Kdykoliv se někam vydáte, nebo když někoho potkáš, Pán jeskyně se tě může zeptat, co o to místě nebo o dotyčném víš.

Příklad:

Pán jeskyně: „Přijíždíte do hlavního města. Jano, Kara tady studovala, co o něm víš?“

Jana: „Nad tím jsem ještě nepřemýšlela.“

Pán jeskyně: „To nevadí. Napadá tě něco?“

Jana: „Je to rušný námořní přístav. Potkávala jsem tu lidi z různých koutů světa a nechávala jsem si od nich vyprávět o jejich domovině.“

Pán jeskyně: „To se mi líbí, jsem pro. Nastřelíš trochu, jak město vypadá?“

Jana: „Je tady spousta vysokých věží a vznosných paláců. Asi tu mají sídla důležitý šlechtický rody. Věže patří k různým chrámům, ale taky ke královskému hradu a k budově univerzity, kde jsem studovala.“

Můžeš s tím ale také rovnou přijít sám.

Příklad:

Pán jeskyně: „Kařin mistr vás přijme ve své pracovně.“

Jana: „Tu určitě dobře znám, mám ji popsat?“

Pán jeskyně: „Jasně!“

Jana: „Je tam velký, dubový stůl a na něm spousta knih, svitků a kouzelnických pomůcek, takže tam skoro není místo na psaní. U stěn jsou vysoké police plné různého haraburdí. Nad stolem je zavěšený vycpaný krokodýl. Na zemi budeme překračovat sklenice, ve kterých plavou oči a jiný divné věci. Víc mě teď nenapadá...“

Pán jeskyně: „To úplně stačí, díky.“

Tvoje postava samozřejmě nemůže znát celý svět. Pro hru je ale přínosné, když se alespoň trochu vyzná tam, kde budete hrát, a když bude potkávat své známé i tam, kde to nezná. Pokud tedy dává smysl, že bys něco nebo někoho znát mohl, chop se příležitosti a popiš to. I když si budeš z návštěvy dalekého města pamatovat jen jednu přístavní putyku, může to Pánovi jeskyně pomoci. Třeba tě tam někdo pozná a díky tomu se dozvíte, co se zrovna ve městě děje, případně tím začne nová zápletko.

Navrhovat můžeš úplně cokoli. Když tě třeba napadne, že by město mohlo být uzavřené magickou bariérou, řekni to nahlas. Pamatuj ale, že dokud to neschválí Pán jeskyně a hráči postav, kterých se to týká, je to jen návrh. Zamítnout to mohou například proto, že už mají vymyšleno

něco jiného a tvůj nápad se k tomu nehodí, nebo když jim přijde, že se to do vašeho světa nehodí. Musíš také respektovat to, co už jste odehráli. Pokud jste například zrovna připluli lodí, nedává smysl říct, že město nemá žádný přístav.

Stejný postup můžete použít, když budete potřebovat vědět, jak různé věci fungují. Pavel například může vymyslet, jakou velitelskou strukturu má vojsko, ve kterém Gorondar sloužil. Katka může říct, jaká zvířata žijí v okolních lesích. Jana už při popisu města zmínila, že je v něm univerzita – později ji může popsat podrobněji.

Popisovat můžeš i to, co neznáš

Společně můžete tvořit i to, co vaše postavy neznají. Když například připlujete do úplně neznámého města, můžeš určitě popsat, co vidíš – jak široké jsou tam ulice, jak honosné jsou domy na nábřeží, jak se tam k vám lidé chovají, co je napsáno na vývěsním štítu přístavní hospody, nebo třeba jak vypadá úředník, který přišel zapsat lodní náklad.

Vymýšlení nehráčských postav

Kromě prostředí můžeš vymýšlet také nehráčské postavy. Pokud je tvoje postava zná, tak rovnou popiš, co si o nich pamatuje.

Příklad:

Pavel: „Já jsem v tomhle městě nikdy nebyl, ale mistr, který mě učil válečnickému řemeslu, se sem před rokem odstěhoval. Bydlí nejspíš v paláci nebo někde poblíž, protože říkal, že bude cvičit královskou gardu“.

Nezneužívej toho – tuto možnost nemáš proto, abys mohl vyřešit každý problém tím, že si na to vymyslíš vhodnou známost, ale abys mohl postupně doplňovat minulost své postavy a obohacovat váš příběh a herní svět. Měl bys také vymýšlet i postavy, které ti spíš uškodí než pomohou – své dávné konkurenty, nepřátele a podobně.

Příklad:

Katka: „Jednou jsem překazila plány obchodníkovi z města, který u nás v lese vykupoval od pytláků kožešiny. Byl to tlustý, holohlavý hobit, žvýkal tabák a neustále si odplivával. Řekl mi, že jestli mě někdy uvidí ve městě, tak na mě poštve stráž a nechá mě zavřít. Jako kdybych dělala něco špatného já a ne on.“

Přidávat nové nehráčské postavy sice mohou všichni, ale hraje a rozhoduje pak za ně Pán jeskyně. Ačkoliv tedy Pavel řekl, že by ve městě měl bydlet jeho mistr, ale nemusí to tak skutečně být – možná se už odstěhoval někam jinam, nebo se mu třeba něco stalo.

Zapojení přípravy Pána jeskyně

Když Pán jeskyně vymyslí něco, co by tvoje postava měla vědět, musí ti to nějak sdělit. Může si o tom s tebou například promluvit před hrou, dát ti to napsané na papíře, nebo ti to říct, až když na to při hře dojde.

Příklad:

Pán jeskyně: „Druid Bělovous se zrovna baví s nějakým elfím kouzelníkem. Jano, ty ho znáš, je to mistr Arbados. Často navštěvoval tvého učitele magie.“

Jana ovšem mohla mít úplně jinou představu o tom, s kým se její učitel znal, a Pán jeskyně jí teď vnutil někoho jiného. Lepší tedy je, když se na tom dohodnete.

Příklad:

Pán jeskyně: „Jano, s kým se znal tvůj kouzelnický mistr? Stačí mi jedno jméno.“

Jana: „Nejspíš s někým z univerzity. Jmenuje se třeba Arbados.“

Pán jeskyně: „Tak ten se zrovna baví s Bělovousem.“

Na to, že ti Pán jeskyně vždycky řekne všechno, co bys měl vědět, se ale nespolehej a raději se ho vždycky zeptej.

Příklad:

Jana: „Zná někdo z nás toho elfa, který se baví s Bělovousem?“

Pán jeskyně: „Zrovna ty bys ho znát mohla. Je to totiž přítel tvého mistra, nejspíš jsi ho u něj několikrát potkala.“

Kdo má kdy konečné slovo

Hráči rozhodují o všem, co se týká jejich postav: koho budou hrát, co budou mít za schopnosti, co budou říkat a dělat, koho jejich postavy znají atd. Pán jeskyně rozhoduje všechno ostatní, včetně případných nejasností v pravidlech.

Snaž se nápady svých spoluhráčů využívat

Přestože máš pravomoc zamítat některé nápady ostatních hráčů, měl bys to dělat co nejméně. Snaž se je vždycky nějak využít, i když třeba trochu jinak, než to řekli nebo mysleli. Platí to jak pro Pána jeskyně, tak pro hráče postav.

Příklad:

Jana: „Co kdyby vládce tohohle města sídlil v pyramidě? Přejde mi, že se vůbec nezajímá o to, co se ve městě děje a tohle by to pěkně symbolizovalo.“

Pán jeskyně: „Pyramidy se sem vůbec nehodí, všude kolem jsou středověké hrady a města. Mohla by to být třeba vysoká věž?“

Jana: „Jo, to by šlo.“

Chyby a nedorozumění

Když uděláš chybu, řekni to nahlas, omluv se a domluv se s Pánem jeskyně a ostatními hráči, jak to vyřešíte.

Příklad:

Pavel: „Ehm, omlouvám se, špatně jsem se podíval. Sekeru ve skutečnosti nemám. Takže ten žebřík jsem asi vyrobil nemohl.“

Pán jeskyně: „V pohodě, stane se. Máte někdo jiný nějaký nástroj, který jste na to mohli použít?“

Naria: „Já mám meč, šlo by to s ním?“

Pán jeskyně: „Určitě. Takže jste to udělali mečem.“

Když něco přeslechne nebo zapomene Pán jeskyně, nebo třeba když špatně použije nějaké pravidlo, upozorni jej na to.

Příklad:

Pán jeskyně: „Jak jdeš chodbou, zakopl jsi o nastražené lanko a spustil jsi past.“

Pavel: „Hele, já jsem ale přece před chvílí říkal, že zapálím lucernu, kleknu si a podlahu v chodbě pomalu prohledám.“

Pán jeskyně by se nad tím měl zamyslet, chybu uznat a buď vrátit hru, nebo se s tebou domluvit na nějakém rozumném řešení.

Příklad:

Pán jeskyně: „Tak to promiň, to jsem musel přeslechnout. V tom případě sis toho lanka samozřejmě všimnul a past jsi nespustil.“

Když bude ale trvat na svém, smiř se s tím a hraj dál tak, jako kdyby to byla pravda. Je lepší se k tomu vrátit po hře, než ji zkazit hádkou.

Když se ti cokoliv nezdá, řekni to nahlas

Máš pocit, že by kníže neměl pobíhat po městě bez své stráže? Netušíš, proč vlastně pronásledujete uprchlého zločince? Nevíš, jestli tvoje ohnivá koule zapálí střechu stodoly? Hra tě moc nebavila, protože se málo bojovalo? Řekni to nahlas a pokuste se společně najít odpověď nebo řešení!

Tohle nesmírně důležité pravidlo se týká všech hráčů i Pána jeskyně. Dračák stojí na budování společné představy o postavách, o herním světě, o situaci a o tom, co se bude dít. Abyste to mohli dělat společně, musíte o tom mluvit. A aby s tebou ostatní mohli o něčem mluvit, musíš jim o tom říct.

Řešení mohou být různá podle toho, v čem je problém. Někdy si stačí věci vyjasnit. Občas může být potřeba vrátit kus děje a odehrát to ještě jednou. Může být potřeba změnit něco v minulosti postav, nebo změnit jejich charakter, zvyky a podobně. Pokud sis například udělal postavu, která ostatním leze na nervy, je rozhodně na místě její chování změnit, nebo si vytvořit jinou.

Rozhodování a řešení sporů

Když se do sporu dostanou vaše postavy, tak je na nich, jak si ho vyřeší. Dejte ale pozor, aby se z toho nestal spor mezi hráči.

Neshody mezi hráči, ať už o pravidlech nebo o čemkoliv jiném, co se týká hry, rozhoduje Pán jeskyně. Snaž se jeho rozhodnutí respektovat, i když s ním nesouhlasíš, a pokračovat ve hře. Až skončíte, tak se k tomu případně můžeš vrátit.

Přetrvávající spory

Pokud se budete k nějakému sporu vracet, pokuste se to vyřešit mimo hru – nejlépe úplně mimo herní sezení, nebo alespoň na začátku příštího, než začnete hrát.

V ten moment přestanou platit herní rozhodovací pravomoce a budete si moci promluvit jako přátelé a spoluhráči místo jako Pán jeskyně a hráči postav. Myslete při tom ale na to, že se se scházíte, abyste se společně bavili hraním Dračáku, takže opravdu nestojí za to se kvůli tomu hádat. Rada „moudřejší ustoupí“ tady platí víc než kde jinde. Dejte si také pozor, abyste nestrávili víc času dohadováním se než vlastním hraním.

Co dělat, když tě hra nebaví

Když tě hra nebaví, rozhodně si to nenechávej pro sebe. Promluvte si o tom a pokuste se s tím něco udělat. Když problém přetrvává dlouhodobě, zvaž následující možnosti:

Navrhnout, co by tě ve hře bavilo.

Vzít si jinou postavu.

Nabídnout, že převezmeš vedení hry.

Dát si na chvíli pauzu.

Najít si jinou skupinu.

Pokud má podobný pocit víc hráčů, je možná na místě nějaká větší změna:

Zvažte předčasné ukončení rozehrané kapitoly. Můžete zkusit posunout děj o nějaký čas dopředu, nebo se třeba ve vašem herní světě přesunout na jiné místo.

Zvažte nový začátek s jinými postavami a v jiném prostředí. Pokud je stávající téma vyčerpané, může vám to zase vrátit nadšení ze hry.

Zvažte změnu Pána jeskyně. Vedení hry je náročné a dělat to dlouhodobě může být vyčerpávající. I kdyby to mělo být třeba jen na jedno dobrodružství, může to pomoci.

Může se stát, že nic z toho nezabere – někteří lidé si prostě vzájemně nesesnou a některým skupinám není souzeno fungovat. V takovém případě z toho nedělej vědu: poděkuj za hru, rozluč se a zkus to s někým jiným.

Citlivá témata

Pokud je ti nepříjemné to, co se děje ve hře nebo při ní, ať už z jakýchkoliv důvodů, máš právo říct, že to ve hře nechceš. Nemusíš to obhajovat ani vysvětlovat.

Toto pravidlo je opravdu důležité dodržovat. Každý člověk má totiž jiné životní zkušenosti a určitá témata tedy pro něj mohou být mnohem závažnější a citlivější než pro ostatní.

Nepřítomnost hráčů

Když nějaký hráč na hru nedorazí, musíte se domluvit, co to znamená pro jeho postavu. Z následujících možností můžete vždy použít tu, která zrovna dává největší smysl. Na začátku hry, si ale řekněte, jak to bude, aby s tím všichni počítali. Dejte si také pozor, aby se jí nestalo něco, co se pak jejímu hráči nebude líbit – určitě by neměla umřít, přijít o něco cenného nebo dělat věci v rozporu s tím, jak se obvykle chová.

Varianta 1

Postava se oddělí od družiny. Může třeba zůstat v táboře, nebo si zařizovat vlastní věci. Občas to nemusí být možné – když jste například poslední hru přerušili v okamžiku, kdy společně šplháte po ledovci, tak dost dobře nedává smysl se rozdělovat.

Varianta 2

Postava jde dál s vámi, ale neřeší se, co přesně dělá. V boji se za ni nehází apod. Pokud ale potřebujete nějaký předmět nebo schopnost, kterou má jen ona, můžete ji využít.

Varianta 3

Postavu zahraje Pán jeskyně nebo jiný hráč. Tohle funguje pouze v případě, že se moc nesoustředíte na hraní charakterů. Když když totiž výraznou postavu zkouší hrát někdo jiný, obvykle to působí divně. Lepší je pak použít variantu 2.

Varianta 4

Postava nikdy neexistovala. Nemůžete se jí tedy na nic ptát ani používat její předměty a schopnosti. Jakmile se její hráč vrátí, zase existovat bude. Tohle je docela obtížné si představit, ale vyžaduje to nejméně násilných zásahů do děje.

Největší problém je, když na postavě nepřítomného hráče visí pokračování příběhu. Například se čeká na její rozhodnutí, jen ona může otevřít magický portál a podobně. V tom případě se buď může Pán jeskyně hráče předem zeptat, jak se v takové situaci rozhodne, nebo můžete udělat střih, hrát chvíli jiný kus děje a k tomu rozehranému se vrátit, až bude klíčový hráč přítomen.

HRANÍ ZA POSTAVU

V této kapitole se nedozvíš, jak co nejlíp pobíjet nestvůry nebo jak překonávat různé překážky. To by ostatně ani nebylo vhodné, protože součástí zábavy ze hry je, přicházet na to postupně spolu se svou postavou. Místo toho se podíváme na to, jak hrát za postavu tak, abys tím bavil nejen sebe, ale i své spoluhráče a Pána jeskyně.

Nejsi tvoje postava

Tvoje postava nezná většinu z toho, co znáš ty. Neumí například pracovat s počítačem a ani netuší, že by něco takového mohlo existovat. Nezná fyzikální zákony a chemické reakce. Snaž se vždycky hrát jen s tím, co by mohl vědět obyvatel fantastického světa.

Platí to i obráceně. Nemusíš se naučit kouzlit, abys mohl hrát kouzelníka. Stačí, když řekneš: „Sesílám na skřeta modrý blesk!“

Odděluj informace hráče a postavy

Nejen že máš jiné znalosti než tvoje postava, máš také jiné herní informace. Na rozdíl od ní například víš, kolik Pánovi jeskyně padlo na kostce, nebo co viděla a slyšela postava jiného hráče, když byla sama na výzvědách. Při hře by ses ale měl rozhodovat jen podle toho, co opravdu ví tvoje postava.

Příklad:

Naria se oddělila od zbytku družiny. V jedné z chodeb našla past a bezpečně se jí vyhnula. V další místnosti ji přepadli skřeti. Gorondar s Karou zaslechli její výkřik a běží jí na pomoc. Pavel s Janou sice vědí, že je v chodbě past, ale jejich postavy to netuší.

Pavel: „Nariin výkřik zněl naléhavě, takže tou chodbou prostě proběhnu.“

Jsou ale případy, kdy to neplatí:

Vždycky ber v potaz, co bude tvoje rozhodnutí znamenat pro vaše společné hraní. Pokud by ses kvůli tomu například měl rozhádat se svými spoluhráči, rozhodně to nedělej.

Měl bys také myslet na to, zda to povede k zábavné hře pro všechny hráče u stolu. Není například moc dobrý nápad, aby se tvoje postava sama vydala na dlouhou pouť někam do pustiny a nikomu o tom neřekla, protože bys pak dlouho hrál sám a ostatní by se nudili.

Když si nejsi jistý, jestli je něco dobrý nápad, řekni to nahlas a promluvte si o tom společně.

Opakování informací, které už hráči znají

Když se vaše postavy rozdělí, tak poté, co se znovu sejdou, by měly ostatním vlastními slovy shrnout, co zažily.

Příklad:

Naria na výzvědách narazí na tábor skřetů. Pán jeskyně popíše, jak to tam vypadá. Ostatní postavy ale neví, co tam viděla, takže až se vrátí do tábora, měla by to Katka svými slovy zopakovat, přestože jste to už všichni slyšeli od Pána jeskyně. Ostatní hráči totiž mohou pracovat jen s tím, co jim řekla Katka, nikoliv s tím, co jí předtím řekl Pán jeskyně.

Může se stát, že postava řekne něco trochu jiného, než skutečně zažila, případně něco vynechá. To je v pořádku – ať už to dělá záměrně nebo třeba proto, že si věci vyložila po svém, do hry to patří a může to vést k zábavným situacím. Dejte si ale pozor, aby šlo vždy o nedorozumění mezi postavami, nikoliv mezi hráči. Pokud něco špatně pochopil hráč, co nejdříve si to vyjasněte.

Pokud vás opakování už odehraných věcí nebaví, nebo když by to bylo moc dlouhé, můžete to klidně přeskočit. I tak je ale důležité zmínit, že si to postavy mezi sebou řeknou, aby bylo jasné, že s tím od té chvíle mohou pracovat všichni.

Příklad:

Katka: „Řeknu ostatním, co jsem tam viděla“.

Hraní se „společným vědomím“

Striktní oddělování informací hráče a postavy je sice obvyklý a doporučený styl hry, ale není jediný možný. Někteří hráči raději uvažují v taktické rovině a tolik se nevžívají do rolí postav. Pokud vás to tak baví, není na tom nic špatného – nezapomeňte na to ale upozornit případné zájemce o hru ve vaší skupině, protože na to nemusejí být zvyklí.

Nenechávej si své informace pro sebe

Když tvoje postava ví něco, co ostatní nevědí, neměla by si to nechávat pro sebe. Když tedy například jen Kara umí staroelfsky a přečte si nějaký nápis, měla by to přeložit pro ostatní. Obdobně když se Naria vrátí z průzkumu, měla by ostatním říct, co viděla.

Představ si, že by na dotaz, co zjistila, řekla: „Nic zajímavého.“ Ostatní hráči by teď museli hrát s tím, že jejich postavy o skřetím táboru nevědí. To povede ke dvěma věcem:

Až na tábor narazí, uvědomí si, že jim o něm Naria neřekla, a budou na ni po právu naštvané, protože to je docela důležitá informace.

Nejen že to vede ke špatným vztahům mezi postavami, ale zároveň je to nepříjemné i pro ostatní hráče: Třeba je napadl nějaký plán nebo trik, jak na skřety vyzrát, ale jejich postava ho nemůže přednést, protože o žádném skřetím táboru neví.

Dračák je kooperativní, družinová hra, takže by si vaše postavy měly věřit a měly by spolupracovat. Hrát tajnůstkářskou postavu sice může znít lákavě, ale není to moc dobrý nápad. Ostatní hráči si toho všimnou a zkazí to důvěru mezi postavami. Tajemství stále mají ve hře své místo, ale měla by být společná – tedy něco, co vědí vaše postavy a tají to před okolním světem, nikoliv co si neříkají mezi sebou.

Rozhodování v roli a mimo ni

Velká část tvých rozhodnutí bude „v roli“ neboli „za postavu“: Co tvoje postava udělá, jak si poradí s nějakým problémem, jestli bude lhát nebo řekne pravdu atd. V těchto případech by ses měl snažit do své postavy vcítit, být věrný jejímu charakteru a zohledňovat její cíle, zájmy a motivace. Z pohledu tvé postavy nedává například smysl riskovat svůj život jen tak pro nic za nic, takže bys to při hraní v roli neměl dělat ani ty.

Kromě toho ale také budeš při hře dělat spoustu rozhodnutí nikoliv za postavu, ale za hráče: Například jakou postavu budeš hrát, jaký bude mít vztah k ostatním, jak se obvykle chová v různých situacích, jaké bude mít hodnoty a charakterové vlastnosti a podobně. Budeš se také zapojovat do tvorby světa, příběhu a nehráčských postav. Jelikož tato rozhodnutí nedělá tvoje postava, nemusíš se u nich řídit jejími cíli, zájmy ani charakterem a většinou bys dokonce ani neměl, protože to, co je dobré pro tvoji postavu, nemusí být nutně dobré pro hru.

Kdykoliv děláš hráčské rozhodnutí „mimo roli“, mysli na to, že nehraješ jen proto, aby ses bavil sám, ale také abys bavil své spoluhráče.

Říkej rovnou, čeho se snažíš dosáhnout

Mnoha nedorozuměním můžeš předejít, když nebudeš pouze popisovat, co děláš, ale řekneš také, čeho se tím snažíš dosáhnout. Představ si následující situaci:

Příklad:

Katka: „V jedné z předchozích místností byla hromada dřeva. Nanosím ho sem.“

Pán jeskyně: „Jasně, není problém. Zabere to pár minut.“

Katka: „Zapálím ho.“

Pán jeskyně: „Hele, to asi nepůjde. To dřevo tam prakticky leželo ve vodě. Je totálně nasáklé a napůl shnilé.“

Naria by si určitě všimla, že nosí dřevo, které rozhodně nepůjde zapálit. Pán jeskyně ale nevěděl, že zrovna to chce udělat, takže neměl důvod to Katce říct. Kdyby rovnou řekla, co zamýšlí, proběhlo by to nějak takhle:

Příklad:

Katka: „Potřebujeme pořádný oheň. Nanosím sem tu hromadu dřeva, kterou jsi popsal v jedné z předchozích místností.“

Pán jeskyně: „To asi nebude fungovat. To dřevo tam prakticky leželo ve vodě. Je totálně nasáklý a napůl shnilý.“

Výsledek je sice stejný, ale není potřeba vracet poněkud trapné nošení shnilého dřeva na podpal. Pán jeskyně navíc může rovnou navrhnout alternativu, pokud nějaká existuje. A mohou se k tomu také vyjádřit ostatní hráči.

Příklad:

Pán jeskyně: „V další místnosti ale byly dřevěné postele. Ty sice budeš muset rozštípat, ale hořet budou dobře.“

Pavel: „Rozštípat je nebude problém, mám sekeru.“

Katka: „Fajn, tak zajdem tam.“

Nevyřazuj se z děje

Příklad:

Jana: „Půjdu se zeptat svého mistra, přidáte se?“

Katka: „Jasně!“

Pavel: „Já ne, s kouzelníkama nechci mít nic společného.“

Pavel sice věrně hraje trpaslického válečníka, který nemá rád kouzla a magii, ale v tomhle případě to nebylo dobré rozhodnutí, protože díky němu jeho postava nebude u důležitého rozhovoru. Pavel se tím odsoudil do role tichého pozorovatele a i kdyby ho napadlo něco podstatného, Gorondar to ostatním bude moci říct až později, když se zase někde setkají.

Nevyřazuj ostatní z děje

To samé, co jsme si řekli v předchozím odstavci, platí i obráceně: Když by se Jana ostatních vůbec nezeptala, jestli chtějí jít s ní, a šla na schůzku sama, vyřadila by je tím z děje.

Kdykoliv tedy chceš něco udělat, řekni o tom ostatním a dej jim možnost se přidat.

Stav svou postavu do nepříjemných situací

Příklad:

Pán jeskyně: „Po dvou týdnech plavby jste dorazili do přístavu. Znáte tady někoho?“

Jana: „Když jsem tu byla se svým mistrem, nechala jsem se zatáhnout do neférové sázky s jedním kudůkem, jmenoval se Balren. Prohrála jsem spoustu peněz a neměla jsem na to, abych mu zaplatila. A vzhledem k tomu, že mistr se hned následující den vracel domů, odjela jsem s ním a dluh jsem nechala být.“

V tomto příkladě Jana záměrně dává Pánovi jeskyně do rukou „municí“, přestože by nemusela. Balren po ní nejspíš bude peníze chtít a Kara z toho navíc nemůže nic získat – v nejlepším případě nic neztratí, v horším ji to bude stát spoustu zlatáků, nebo se třeba dostane do problémů. Proč to tedy dělá?

Pomáhá tím Pánovi jeskyně s tvorbou děje. Zápletka se navíc bude osobně týkat jedné z postav, takže bude jasné, proč se tím družina zabývá. Říká tím ostatním něco o své postavě: Kara se zřejmě občas sází a ne vždy se dokáže postavit svým problémům čelem.

Umožní tím své postavě růst: Když se Kara do dluhu dostala, nedokázala si s ním poradit, teď už to třeba dokáže.

Stmelí tým družinu: Při jednání s Balrenem totiž určitě bude potřebovat pomoc od ostatních. Tím, že se jim svěří se svými problémy, se jim otevře a ukáže, že jim důvěřuje. Za to, že jí pomůžou, jim pak bude zavázaná a tím spíš bude ochotna pomoci jim, až to budou potřebovat.

Povšimni si ale, že se jedná čistě o hráčské rozhodnutí, mimo roli. Když by se měla rozhodnout Kara (tedy postava), jestli chce dlužit spoustu peněz nějakému pochybnému kudůkovi, samozřejmě by s tím nesouhlasila.

Zapojuj do svých problémů ostatní

V předchozím příkladě je velice důležité, aby se Kara nesnažila svůj dluh vyřešit sama, ale aby požádala o pomoc Nariu a Gorondara, nebo aby se alespoň nebránila, když jí sami pomoc nabídnou. Pokud by to neudělala, vyřadila by tím své spoluhráče z této zápletky a nijak by tím nepřispěla ke stmelení družiny a budování vzájemné důvěry a přátelství.

Počítej s důsledky svých činů

To, že hraješ vymyšlenou postavu v imaginárním světě, ještě neznamená, že tvoje činy nebudou mít důsledky. Když například zabiješ ctihodného měšťana, zřejmě to bude někdo vyšetřovat a pokud tě dopadnou, mohou tě odsoudit k smrti, nebo alespoň uvrhnout do žaláře. Možná jsi mocný kouzelník nebo válečník, ale proti celé městské stráži nebo dokonce královské armádě toho moc nezmužješ. Čím déle budeš navíc spravedlnosti unikat a čím větší spoušť napácháš, tím větší prostředky vládce země vyčlení na tvoje dopadení.

Chovej se tak, abys chtěl se svou

vlastní postavou spolupracovat

Představ si, že se svými přáteli půjdeš do hospody, a jeden z nich vytáhne pistoli a všem na očích zastřelí číšníka. Chtěl bys s nějakým takovým dál kamarádit?

Měj vždycky na paměti, že jsi členem družiny. Aby to fungovalo, tak s tebou ostatní musí být ochotni spolupracovat. To, že je tvoje postava zloděj a vrah, není omluvou. Je sice v pořádku hrát někoho, kdo se chová jinak, než jak by ses choval sám, ale Dračák je kooperativní, družinová hra, takže vaše postavy musí být schopné a ochotné spolupracovat.

Uvažuj nahlas

Přemýšlej nahlas o tom, co se ve hře děje. Nejlépe v roli, za postavu.

Příklad:

Pavel: „Čekal bych, že touhle dobou už pomalu dorazí městská stráž.“

Katka: „Kolik myslíš, že jich bude?“

Pavel: „Posledně mě jich honilo deset. To ale bylo v nejlepší čtvrti, tady by je to nemuselo až tak trápit.“

Jana: „No jo, jenže my jsme za sebou nechali mrtvolu, nebyl čas se jí zbavit. Jestli to už někdo nahlásil, tak to nejspíš budou považovat za vraždu.“

Pavel: „Hmm, máš pravdu. Měli bychom radši na čas zmizet, než se to tu trochu uklidní.“

Přemýšlet o všem nahlas a společně je snazší, protože si tím vzájemně nakopáváte fantasii. Současně tím ale také pomáháte Pánovi jeskyně – ten teď díky tomuto rozhovoru ví, že hráči počítají s tím, že se po nich budou shánět stráže, a kolik očekávají, že jich bude. To ho jednak nemuselo vůbec napadnout a navíc může na jejich představě stavět. Když strážných přijde méně než deset, tak z toho postavy usoudí, že odhadly situaci správně. Když jich bude víc, řekne jim to, že se nejspíš děje něco důležitějšího, než si původně myslely.

Bud' aktivní

V příkladu, kdy Pavel odmítl pozvání na schůzku s Kařiným mistrem, to Gorondar vysvětlil tím, že nemá rád kouzelníky. Řekli jsme si, že to nebylo dobré rozhodnutí, protože se tím Pavel vyřadil z děje. Není ale vhodné ještě z jednoho důvodu: Gorondar tím totiž v podstatě řekl „Mně se nechce“. Už v kapitole **Tvoje postava** jsme si řekli, že by sis měl vytvořit aktivní postavu. Jen si ji vytvořit ale nestačí, je třeba ji tak také hrát.

Když s něčím nesouhlasíš, navrhni alternativu

Když někdo z tvých spoluhráčů navrhne postup nebo plán, o kterém si myslíš, že nebude fungovat, nestačí říct, že s tím nesouhlasíš – snaž se vždycky navrhnout, jak by to fungovat mohlo, nebo jaké řešení by se ti líbilo víc.

Příklad:

Pavel: „Já bych se s tím kudůkem vůbec nemazlil. Prostě mu řekneme, že si s náma nemá zahrávat a když to nepochopí, tak mu to vysvětlíme ručně.“

Jana: „To se mi moc nelíbí. Na rozdíl od nás se tady vyzná a kdo ví, jestli nemá podplacené místní strážce. Radši bych mu udělala to samé, co udělal on mě – vsadila se s ním o něco, co nemůže vyhrát.“

Pavel: „To zní dobře. Je to starej podvodník, takže určitě přijme sázku, když si bude myslet, že je pro něj výhodná. Můžu se s ním navíc vsadit já nebo Naria, aby neměl podezření, že ho chceš oklamat kvůli starému dluhu.“

Jana: „Mohli bychom na to použít metamorfózu. Když se například proměním v Gorondara, tak to bude vypadat, jako že je na dvou místech současně.“

Pavel: „A nebo že vypiju mnohem víc, než bych měl vydržet...“

Vyvaruj se mimoherních hlášek

Neříkej při hře věci, které se ní nesouvisí. Když si chceš například promluvit o tom, jak dopadl včerejší zápas ve fotbale, udělej to až po hře, nebo ideálně úplně někdy jindy. To samé platí pro vtipkování o tom, co se ve hře děje.

To, že se ostatní zasmějí, nebo že je to také zajímavé, není dostatečná omluva – odbíhání od hry sice opravdu může být zábavné, ale povede k tomu, že to nebude dobrá hra a může to tedy snadno otrávit Pána jeskyně nebo ostatní hráče postav.

Pokud máš potřebu vtipkovat, vytvoř si vtipnou postavu a vtipkuj za ní v roli – to může naopak být přínosné a hru zpestřit. Dej si ale pozor, abys to nepřeháněl. Když se ostatní snaží navodit vážnou atmosféru nebo dramatickou scénu, vtipkování nehodí v žádné podobě.

Nezapomínej hrát roli

Dračák není možné hrát neustále v roli. Občas je potřeba probrat, jak funguje nějaké pravidlo či schopnost, vyjasnit si, jak přesně vypadá místnost, nebo říct třeba: „Podej mi, kostky, prosím“. To je samozřejmě v pořádku. Dávej si ale pozor, ať nevypadáváš z role víc, než je nezbytně nutné.

Když se například bavíte o tom, co udělat dál, nebo co by mohl znamenat tajemný nápis na zdi, není žádný důvod, proč byste nemohli mluvit v přímé řeči za postavy.

Vyprávěj příběh své postavy

Za to, aby se příběh tvé postavy dostal do hry, jsi zodpovědný ty. Pán jeskyně se ti bude snažit vyjít vstříc, ale vymýšlet zápletky na míru několika různým postavám, je velice obtížné. Ty, na rozdíl od něj, se staráš jen o jednu z nich. Snaž se proto využívat příležitosti k vyprávění o své postavě:

Když se to hodí, můžeš přímo v roli vzpomínat, co jsi kdysi zažil a viděl. Vkládej do hry místa, které s tvou postavou souvisí – jako třeba když Jana při popisu hlavního města zmínila univerzitu, kde Kara studovala. Vkládej do hry nehrácké postavy, které tvá postava zná, případně s nimi měla v minulosti co do činění.

HRANÍ DRUŽINY

V této kapitole si projdeme, jak fungovat jako družina a ne jako skupina jednotlivců.

Určujte si společné cíle

Příklad:

Pavel: „Rád bych si někdy pořídil vlastní kovárnu. Když jde o zbraně, tak není nad trpaslickou práci.“

Jana: „Ty bys pořád jenom zbrojil. Měl bys taky někdy pěstít svého ducha.“

Pavel: „No jo, máš pravdu, proti duchům jsou potřeba kouzelné zbraně.“

Jana: „Mizero, takhle jsem to nemyslela.“

Pavel: „Já vím :)“

Katka: „Ale víte, že to není vůbec špatný nápad? Mohli bychom založit osadu někde na kraji divočiny. Měli bychom pak základnu na naše výpravy a pomáhali bychom osadníkům s obranou.“

Kromě toho, že to za dobrý nápad považují postavy, je to také dobrý nápad pro hru:

Pomůže to Pánovi jeskyně se směřováním příběhu a řekne mu to, co si má připravit.

Postavy tím získají společný cíl, na jehož dosažení budou moci pracovat. Příběh se bude týkat něčeho, na čem postavám záleží.

Pracujte na získání společné základny

Určete si za svůj cíl, pořídít si dům, tvrz, nebo třeba loď.

Když budete něco vlastnit, bude vám na tom záležet a budete se také díky tomu zajímat o dění kolem.

Získáte tím důvod, proč potřebujete vydělat spoustu peněz. To může být dobrá motivace, proč se vydávat na nebezpečné výpravy za pokladem, nebo proč plnit náročné úkoly.

Nemusí to ale být jen o penězích:

Král nebo pán vašeho kraje vám může nabídnout kus země nebo malou tvrz výměnou za vaše služby.

Můžete třeba zajmout pirátskou loď a získat ji tak pro sebe.

Staňte se součástí nějaké organizace

Bud'te součástí něčeho většího, než je vaše družina: žoldnéřské kumpagne, šlechtického panství, města a podobně.

Problémy této organizace pak pro vás budou osobní a když ji někdo ohrozí, budete se tím chtít zabývat.

Budete moci postupovat v hierarchii této organizace a získávat na důležitosti.

Přestože se postavy v Dračáku obvykle přímo nezapojují do vysoké politiky, mohou se jí nepřímo účastnit v něčích službách.

Domluvte se na dělení pokladů

Vaše postavy si dříve nebo později budou potřebovat rozdělit nalezené poklady. Něco budete moci prodat a utržený zisk rozdělit rovným dílem, ale kouzelné předměty nejspíš budete chtít používat.

Čím víc se vaše postavy budou znát a čím víc si budou důvěřovat, tím víc bude dávat smysl, abyste získané předměty a poklady považovaly za společné. Kouzelný meč by měl používat ten, komu se zrovna nejvíc hodí, raději než ten, kdo ho zrovna v podzemí našel, nebo kdo ho pro sebe urval.

Podobně není od věci mít aspoň část hotovosti společnou, abyste z ní mohli platit běžné výdaje a nemuseli se pokaždé dohadovat, kolik kdo přispěje.

Příklad:

Pavel: „Z prodeje pokladů z poslední výpravy jsme vydělali 12 zlatých. Jak si je rozdělíme?“

Katka: „Já bych to klidně všechno nechala ve společný pokladně.“

Jana: „Mně by se popravdě nějaký peníze hodily, aspoň zlaták nebo dva.“

Pavel: „Takže každý dostane dva zlaté a zbylých šest nechám v banku. Jste pro?“

Rozhodování v družině

Většina družin nemá problém se na něčem domluvit. Když se vám to ale stávat bude, měli byste se dohodnout, jakým způsobem budete společně rozhodovat, a pak se toho držet. Rozumné možnosti jsou:

Necháte rozhodovat vůdce nebo velitele, kterého si zvolíte.

O důležitých věcech budete hlasovat. V případě rovnosti hlasů může rozhodovat los nebo vůdce družiny.

Méně důležité věci, jako třeba kdo bude mít hlídku, nebo kdo bude vařit, můžete rozhodovat losem.

Týká se to jen rozhodování postav v družině. O domluvě mezi hráči pojednává kapitola **Rozhodování a řešení sporů**.

Budujte si pověst

Na začátku hry, když se vaše družina dá poprvé dohromady, vás obyvatelé nebudou znát a budou se k vám tedy chovat zdrženlivě. Když jim pomůžete, nebo naopak uškodíte, začne se o vás mluvit. Vaše pověst vás bude předcházet a lidé se pak na vás začnou sami obracet, nebo před vámi naopak zavírat dveře, protože se vás budou bát a nebudou s vámi chtít mít cokoliv společného.

Jakou pověst si vybudujete, je na vás. Ačkoliv se ale v zásadě dá hrát i družina vyvrhelů, obvyklé je hrát kladné hrdiny, kteří lidem pomáhají a brání je před nebezpečím.

PLÁNOVÁNÍ

Občas se vám může stát, že dostanete úkol, nebo si zvolíte cíl, u kterého bude potřeba vymyslet a naplánovat, jak to uděláte. V této kapitole se podíváme na to, jaká úskalí při plánování hrozí a jak se s nimi můžete vypořádat.

Držte se toho, co si Pán jeskyně připravil

Jestli si Pán jeskyně bude dělat přípravu a jak bude podrobná, je na něm – každému vyhovuje trochu jiný přístup. Pokud ale nějakou udělá, měli byste to respektovat a nepouštět se někam, kde to připravené nemá.

Příklad:

Pán jeskyně nakreslil mapu království a vymyslel spoustu zápletek, které se v něm mohou dít. Hráči se následně rozhodnou, že nasednou na loď a odplují někam úplně jinam.

Nemusí to vždycky být úplně špatně – postavy se nejspíš časem vrátí, takže na to, co je připravené, může stejně dojít. Ne každý Pán jeskyně se ale cítí dobře, když má celou hru improvizovat. Proto se v takovém případě nedivte, když vám řekne něco jako:

Příklad:

Pán jeskyně: „Nezlobte se, ale tam nemám vůbec nic připraveného. Jestli se tam opravdu chcete vydat, tak něco vymyslím, ale bude mi to chvíli trvat.“

Tohle je také jeden z důvodů, proč je dobré, abyste se průběžně bavili o svých plánech a cílech – Pán jeskyně pak bude dopředu vědět, co si má připravit.

Pokud hrajete převážně improvizovanou hru, tak samozřejmě tohle omezení neplatí a můžete opravdu dělat cokoli, co dává smysl.

Nebojte se jednat, i když nemáte perfektní plán

Vymyslet dokonalý plán je obtížné, zabere to spoustu času a zdaleka ne všechny hráče to baví. Myslete na to, že Dračák je dobrodružná hra, nikoliv hra na vymýšlení plánů.

Hrubý plán je navíc pro hru často lepší než plán dokonalý: Když totiž vymyslíte, jak se pojistit proti každé alternativě, může se stát, že pak nebude důvod, proč to odehrávat. Pán jeskyně vám prostě řekne, že jste to udělali přesně tak, jak jste to naplánovali, protože není žádný důvod, proč by se něco mělo pokazit. To je sice z pohledu postav dobře, protože přesně proto jste ten plán dělali, na druhou stranu ale výsledkem vašeho dlouhého a úmorného snažení je pak jen několik vteřin hry, a to je trochu škoda. Může se vám také stát, že budete počítat s něčím, co je ve skutečnosti jinak, a celý váš pracně připravovaný detailní plán se zhroutí a budete beztak muset improvizovat.

Nepromýšlejte všechny možnosti

Plánování je tím obtížnější, čím více různých variant je třeba promyslet. Když se tedy pro jednu z nich rozhodnete a pustíte se do její realizace, přestože ještě nemáte jasno, jak přesně ji provedete, výrazně si to tím usnadníte.

Řešte problémy až ve chvíli, kdy nastanou. Je to mnohem jednodušší a ve výsledku také zábavnější, jak jsme si ukázali v minulém odstavci na příkladu s dokonalým plánem.

Postavy nemají mobily

Občas se budete muset rozdělit. V tom případě je důležité domluvit se, kde a jak se zase potkáte. Ve světě Dračáku totiž nejsou mobilní telefony ani jiné způsoby komunikace na dálku, takže může být docela obtížné se vzájemně najít.

Když na to zapomenete, můžete to vymyslet i zpětně – postavy by totiž, na rozdíl od vás, na tohle určitě nezapomněly. Také není od věci mít nějaké obvyklé místo, kde se nejčastěji scházíte, případně se připravit na nečekaný vývoj událostí.

Příklad:

Katka: „Kdybychom se náhodou po cestě rozdělili, sejdeme se v hlavním městě, stejně se tam potřebujeme dostat.“

Jana: „Dobře. U hliněného džbánu, jako obvykle.“

Nechte plánovat jen postavy

Zde si představíme techniku, kterou můžete použít, pokud si chcete užít hru, kde postavy vytváří a následně realizují promyšlené plány, aniž byste ale sami museli strávit dlouhé hodiny jejich vymýšlením.

Vymyslete, co chcete udělat, ale neřešte, jak přesně to uděláte.

Řekněte, jak dlouho vaše postavy plánují a připravují akci.

Začněte odehrávat, jak postavy plán realizují.

Za běhu zpětně domýšlejte, co vlastně v tom plánu bylo.

Příklad:

Postavy chtějí s kudůkem Balrenem uzavřít sázku, kterou nebude moci vyhrát. Hráče napadlo, že k tomu využijí kouzlo *metamorfóza*, díky kterému se Kara promění v Gorondara.

Pavel: „Zbytek odpoledne strávíme plánováním, večer se na to vyrhne.“

Pán jeskyně: „Dobře. Kde začnete?“

Pavel: „Zajdu za ním do hospody, kde obvykle vysedává.“

Pán jeskyně: „Je to obyčejná přístavní putyka. Balren sedí u velkého stolu, spolu s ním tam jsou dva trpaslíci a jeden barbar.“

Pavel: „Jdu přímo k nim. Řeknu: *„Prej tady je někdo, koho nejde přechlastat. Vsadím boty, že na mě nemá!“*“

Pán jeskyně: „Balren se na tebe otočí a s lišáckým úsměvem říká: *„Možná je, možná taky není. O tvoje smradlavý boty tady ale nikdo nestojí. Nic lepšího nenabídneš?“*“

Pavel: „*Ha! Proti takovému skrčkovi vsadím klidně deset zlatejch!*“

Pán jeskyně: „*Platí!*“ říká Balren a nastavuje ruku, abyste si plácnuli.“

Pavel: „Jdu do toho.“

Pán jeskyně: „Kudůkův úsměv se ještě víc rozšířil a říká: *„Ten skrček sedí tady vedle,“* a ukazuje na mohutného barbara. Celej stůj se rozchechtal.“

Pavel: „*A sakra!*“

Pán jeskyně: „*Ted' už z toho nevycouváš, hochu, sázka je sázka!*“

Katka: „Fajn, máme je tam, kde jsme je chtěli mít. Napadlo mě ale, že oni určitě taky budou chtít podvádět.“

Pavel: „To je fakt, na to jsme se určitě připravili. A dokonce vím jak. Řeknu kudůkovi: *„Máš pravdu, už jsme si plácli. Ale v tom případě nebudeme chlastat místní chcánky, ale pořádněj trpasličí špiritus!“* a vytáhnu lahev, kterou jsem si kvůli tomu vzal.“

Pán jeskyně: „Jasně, tu jsi určitě zvládl někde koupit. Kudůkovi trochu poklesly koutky, ale nakonec kývnul. Jak chcete využít tu metamorfózu?“

Jana: „Potřebujeme se někde vyměnit. Asi na záchodě, to by nemuselo bejt nápadný.“

Pán jeskyně: „Dobře, to jste si taky domluvili předem. Jano, Kara tam teda už vysedává?“

Jana: „Jojo, přesně tak.“

Pán jeskyně: „Dobrá, vrátíme se teda k soutěži. Barbar asi opravdu vydrží hodně, několik rund na něm není vůbec znát.“

Pavel: „Ještě jich pár dáme. Pak bouchnu do stolu a řeknu: *„Ha, tohle začíná bejt zajímavý. Radši se na to skočím vyprázdnit, dokud ještě vidím na cestu!“*“

Pán jeskyně: „*„Ne, že tam budeš dávit!“*“ říká kudůk.“

Pavel: „*Neměj strach, hned jsem zpátky.*“

V plánu mohou být jen věci, které postavy mohly stihnout za dobu, kterou strávily přípravou a plánováním. Gorondar například určitě mohl za odpoledne koupit láhev trpasličího špiritusu, ale nestihl by třeba sehnat něco, co se prodává jen v sousedním městě.

ORGANIZACE HRANÍ

Ať už si chceš Dračák jen vyzkoušet, nebo ho hrát dlouhodobě, budeš na to potřebovat čas, spoluhráče a k tomu buď místo, kde budete hrát, nebo připojení k internetu a aplikaci na hlasovou komunikaci, případně na sdílení materiálů ke hře.

Dračák můžeš hrát s kýmkoliv

Při hraní Dračáku neplatí obvyklé společenské hranice. V jedné skupině může klidně hrát ředitelka banky, žák základní školy, universitní profesor a důchodkyně a perfektně se u hry bavit.

Dá se samozřejmě hrát i v čistě pánském nebo naopak čistě dámském složení, ale ve smíšené družině je obvykle hra pestřejší a zábavnější. Pokud jste tedy například dva kluci a hledáte spoluhráče, neostýchej se zeptat svých spolužaček nebo kamarádek – když je přímo oslovíš, je mnohem větší šance, že si s tebou zkusí zahrát.

Hledání spoluhráčů

Prvním a nejdůležitějším úkolem na tvé cestě za dobrodružstvím je, najít si spoluhráče.

Nejjednodušším způsob, jak si vyzkoušet Dračák nebo i jiná RPČka, jsou cony a jiné herní akce. Tam také potkáš spoustu aktivních hráčů a můžeš se s nimi rovnou domluvit na dlouhodobějším hraní.

Můžeš také oslovit své známé, příbuzné, kamarády, spolužáky a podobně. Možná tě překvapí tím, že RPGčka znají, nebo dokonce i hrají. Pokud ne, máš skvělou příležitost je to naučit.

Dobré místo ke shánění hráčů jsou také internetové diskusní servery. Některé přijímají nové uživatele jen na pozvání, ale na většinu se můžeš zaregistrovat a rovnou napsat inzerát.

Když někam píšeš bez přihlášení, případně pokud nechceš lovit odpovědi po různých diskusních fórech, nezapomeň na sebe vždy uvést kontakt. Buď trpělivý a občas se připomeň. Než se v nějaké skupině uvolní místo, nebo než se poskládá dost hráčů na novou, může trvat i několik týdnů nebo měsíců. Obsadí ho pak obvykle ten, kdo se o něj aktivně zajímá.

Zakládání nové skupiny

Zakládání nové skupiny se rozhodně neboj, není to nic těžkého. V případném inzerátu je dobré zmínit:

Kde bys chtěl hrát, jak často, jaké by ti vyhovovaly herní dny a jestli jsi ochoten hrát i po netu.

Jestli hledáš Pána jeskyně, nebo už ho máš, případně chceš hru vést sám. Pokud už máš připravený svět nebo dokonce i zápletku, stručně je popiš. Nesepisuj ale romány. Pokud to hráče bude zajímat, sami se tě zeptají na podrobnosti.

Úplně nejdůležitější a vlastně jediné podstatné je, shodnout se na místě (případně na hraní po netu) a čase. Všechno ostatní můžete domluvit na prvním setkání.

Hledání skupiny

Při hledání skupiny nezapomeň zmínit, jakou hru chceš hrát. Stolních RPGček je hodně, takže se ti mohou ozvat i hráči nebo skupiny, které nehrají Dračák, ale nějakou jinou hru. V tom případně je samozřejmě na tobě, jestli ji budeš chtít vyzkoušet. Každé RPGčko se hraje jinak a hodně také záleží na zkušenostech hráčů, takže pokud by tě náhodou první hra nebavila, nelámej hned hůl a zkus ještě nějakou jinou.

Shánění hráčů do rozjeté hry

Při shánění nových hráčů do rozehrané hry je dobré zmínit:

Kde, kdy a jak často se scházíte.

Jaké nástroje a programy používáte, pokud hrajete po netu.

V jakém světě hrajete a v čem se případně vaše hra liší od Dračáku, jak je popsán v pravidlech.

Jestli hrajete s příběhovou imunitou nebo bez ní.

Zda hledáte spíš aktivní hráče, kteří si budou sami určovat cíle pro své postavy, nebo zda příběh spíš směřuje Pán jeskyně a hráči by se jej měli držet.

Zapojení nového hráče

Když se do vaší rozehrané hry přidá nový hráč, je třeba začlenit jeho postavu do hry a do příběhu. Zde je pár tipů, jak na to:

Můžete mu nabídnout, aby převzal nějakou nehráčskou postavu. Výhodou je, že pak bude rovnou zapojen do děje. Budete mu ale muset říct, co je zač a co všechno ví.

Když si bude chtít vytvořit úplně novou postavu, snažte se mu dát co nejdůležitější roli ve vašem příběhu: Může vás například požádat o pomoc s nějakým problémem, nebo to třeba může být královský vyslanec a mít důležité informace a pověření, které mu dává pravomoc v této věci vyjednávat. Další dobrou možností je, aby jeho postava měla sociální zázemí, které se nějak týká vašeho aktuálního příběhu. Když například zrovna řešíte vraždu na univerzitě, může to být její student, nebo třeba zaměstnanec.

Mohlo by se zdát, že je lepší novému hráči nedávat důležitou roli, protože je nezkušený a o vaší hře nic neví, ale opak je pravdou: Když budete potřebovat s jeho postavou komunikovat a spoléhat se na ni, mnohem snáze ho zapojíte a o to dříve se stane plnohodnotným členem vaší družiny.

Domlouvání hry

Domluvit se, kdy se zase příště sejdete, případně jestli vás v pravidelný termín přijde dost na to, aby se dalo hrát, se neliší od domlouvání jakékoliv jiné společné aktivity. Ne všichni hráči jsou na to ale zvyklí, takže si raději projdeme pár věci, které je vhodné dodržovat:

Pokud nemůžeš nebo nechceš na hru dorazit, řekni to ostatním co nejdřív, ať si mohou udělat jiné plány.

Dejte vždycky všem hráčům vědět, že je hra zrušená, ať se na ni někdo netrmácí zbytečně.

Když máš špatnou náladu, jsi naštvaný, nebo máš zrovna jiné starosti, je lepší se omluvit a hru vynechat.

HERNÍ POSTUPY

V této kapitole si projdeme nejčastější situace, na které při hře narazíte, a řekneme si, jak je odehrát, na co si při tom dát pozor a jak určit výsledek.

Náhodný hod

Náhodný hod můžete použít, když chcete nestranně rozhodnout něco, co nezávisí na schopnostech postav. Hází se k6 a před hodem je vždycky třeba určit, co budou znamenat jednotlivé výsledky.

Příklad:

Jana: „Jaké je zrovna počasí?“

Pán jeskyně: „Nevím, hodíme si. Jednička – je krásně, šestka – je bouřka.“

Pavel: „Je v téhle vesnici zbrojír?“

Pán jeskyně: „To není moc pravděpodobné – jedna z šesti.“

Dejte si ale pozor, ať neházíte na věci, které vás ve skutečnosti nezajímají. Ve druhém příkladě Pavel zřejmě chce najít zbrojír, takže lepší otázka by byla: „Kde je tady nejbližší zbrojír?“ Pán jeskyně by mu to pak mohl rovnou říct, nebo si na to hodit, místo abyste házeli kostkou v každé vesnici, dokud nepadne jednička. K tomu, jak správně formulovat své záměry, se ještě vrátíme v kapitole **Hraní za postavu**.

Putování

Putování je běžnou součástí fantastických příběhů. Popisovat ale pochod krok za krokem by byla neuvěřitelná nuda, takže ve hře to obvykle přeskakujeme a odehráváme jen to zajímavé, například:

Přepadení

Překonávání obtížných překážek

Průzkum zajímavých míst

Můžete také občas někoho potkat a vyměnit si s ním novinky. Ve světě Dračáku je to běžný způsob, jak se šíří informace.

Zásoby

Vaše postavy jsou zkušení dobrodruzi a samozřejmě vědí, že si na výpravu musí vzít vodu a jídlo. Můžete to tedy s klidným srdcem nechat na nich a prostě říct „Bereme si dostatek vody a zásob“. Kvalita proviantu záleží na vašem živobytí (viz kapitola TODO).

Hlídky

Při cestování řekněte, jestli v noci držíte hlídky. V jakém pořadí hlídáte, stačí rozhodnout až ve chvíli, kdy se něco zajímavého stane. Pán jeskyně pak podle toho určí, na čí hlídku to zrovna vyšlo, případně si na to hodí (viz **Náhodný hod**).

Příklad:

Pán jeskyně: „Cesta k ruině pevnosti vám zabere zhruba dva týdny. Ze začátku jste mohli doplňovat zásoby ve vesnicích a případně přespávat u někoho na seníku, po pár dnech ale civilizace zmizela a dál je jen divočina. Budete držet hlídky?“

Pavel: „Že se vůbec ptáš.“

Pán jeskyně: „Třetí noc se něco stalo. Máte domluvené pořadí, nebo si mám hodit, kdo zrovna hlídá?“

Jana: „Asi záleží na tom, kdo byl zrovna jak unavený.“

Pán jeskyně: „Dobře. Takže 1-2 je Gorondar, 3-4 Naria, 5-6 Kara.“

Překonávání překážek

Při svých výpravách často narazíte na různé překážky: Pobořené zdi, zřícené stropy, zamčené dveře, rozbouřené řeky, smrtící pasti, průrvy, propasti a podobně. Vymýšlení, jak si nimi poradíte, je důležitým prvkem hry.

Překonávání překážek v Dračáku není o náhodě. Když umíš šplhat, tak na zeď prostě vyšplháš. Když je moc strmá a vysoká, nebo když šplhat neumíš, musíš si nějak pomoci: zatlouct do ní skoby, vyrobit žebřík, postavit lešení, požádat někoho, aby ti pomohl a podobně.

Každou překážku jde překonat, když vymyslíš, jak to udělat.

Používej svou výbavu a to, co najdeš v okolí

Pokud máš šperháky a paklíče a umíš to s nimi, můžeš zámek otevřít. S kladivem a perlíkem je můžeš rozbít, páčidlem vylomit. Se sekerou můžeš rozsekat dveře. Když v podzemí najdeš hromadu dřeva a máš příslušné nástroje, můžeš z ní vyrobit most, schody nebo třeba žebřík.

Příklad:

Pán jeskyně: „Nario, jak před sebou proklepáváš podlahu holí, zjistila jsi, že je v ní propadlo. Na délku má asi metr a půl.“

Katka: „To asi všichni zvládneme přeskočit, ne? Po jistotu ale před ním udělám křídou čáru, ať víme, kam už nesmíme šlapat. Pak ho přeskočím a udělám ji i na druhé straně.“

Pán jeskyně: „Přeskočit ho není problém, za ním je zase pevná podlaha.“

Pavel: „*Hele, teď to sice přeskočíme, ale kdo ví, v jakém budeme stavu, když tudy budeme potřebovat utéct. Radši to něčím přemostíme.*“ V předchozí místnosti byly dveře, zajdu je vysadit a položím je přes propadlo.“

Pán jeskyně: „Dobře. Vysadit šly celkem snadno. Položil jsi je přes propadlo a vypadá to, že vás v pohodě udrží.“

Podstatná je také kvalita tvých nástrojů. Jednoduchý zámek jde vypáčit i kusem drátu. Na dobrý zámek potřebuješ pořádné paklíče. Na mistrovský zámek vyrobený dávnými trpaslíky může být potřeba speciální sada zámečnických nástrojů.

Používej svoje schopnosti

Při používání kouzel a schopností buď kreativní. Kouzla nejsou jen od toho, aby dávala zranění v boji – modrým bleskem můžeš například přepálit lano, na kterém visí lustr, přestože to není napsané v pravidlech. Když to dává smysl, bude to fungovat.

Náklad a zranění

Ber v úvahu, co všechno s sebou neseš a jak moc jsi zraněný. Pokud máš například zlomenou nohu, tak asi nebudeš chtít skákat přes propast. Neznamená to, že se přes ni nemůžeš dostat – jak jsme si řekli, všechno jde vždycky nějak překonat. Můžete přes ni třeba položit prkno nebo postavit most, můžeš se zhoupnout na laně a podobně.

Příklad:

Gorondar přes propadlo položil dveře pro případ, že by tudy družina potřebovala utéct. Po dveřích totiž půjde přejít, i když ponesou zraněného.

To samé platí i pro náklad: S nacpanou tornou se špatně skáče, takže může být potřeba přeskočit bez ní a pak ji třeba přetáhnout na laně.

Na omezení své postavy pamatuj sám – nečekej, zda ti to Pán jeskyně připomene.

Když to nejde silou...

Na rozdíl od počítačových her v Dračáku není předem pevně určeno, jak jdou překážky překonat. Fungovat bude cokoliv, co dává smysl. Pokud vás tedy nenapadá lepší možnost, můžete se například někam prokopat nebo probourat, dveře můžete prostě rozmlátit, skálu rozlámat opa-

kovaným rozpalováním a chlazením a podobně. Počítejte ovšem s tím, že někam se prokopat, natož třeba rozbít skálu, zabere klidně několik dní nebo i týdnů, bývá to docela hlučné, výsledek pak dost dobře nejde zamaskovat a navíc je to pořádná fuška.

Dejte si také pozor, aby se z hrubé síly nestal univerzální nástroj na řešení všech problémů – je to sice určitě možné a v mezích pravidel hry, ale nejspíš to brzo začne být docela nuda.

Plížení

Když se potřebuješ někam proplížit, není to ani zdaleka jen o tom, jestli máš dovednost *ostrážitost a plížení*. Záleží také na prostředí, okolnostech a jak budeš reagovat na to, co se bude dít.

Příklad:

Družina se potřebuje dostat do pohraniční pevnůstky. Prohlíží si ji zatím z protilehlého kopce. Naria díky skvělému elfímu zraku dobře vidí, co se tam děje.

Pán jeskyně: „Hradby jsou vysoké zhruba čtyři metry a mají celkem celkem šest strážních věží. Jsou z velkých kamenů. Pro ty z vás, kdo umí šplhat, to nebude problém. Chodí po nich dvě hlídky, v každé je šest vojáků v lehkých zbrojích: čtyři lučištníci a dva kopíníci.

Katka: „Já šplhat umím. Když si počkám, až hlídka projde, vyšplhám nahoru a hodím ostatním lano, stihneme to dřív než přijde druhá, která by nás tam mohla vidět.“

Tím, že Naria hodí ostatním lano, jim umožní vyšplhat nahoru, přestože nemají dovednost *šplhání*.

Pán jeskyně: „Ve dne tě uvidí hlídka z druhé strany hradeb, ale v noci úplně v pohodě.“

Zde pán jeskyně připomíná, že i když má Naria dovednost *ostrážitost a plížení*, tak se pořád musí mít za co schovat. Ve dne se tedy do pevnosti proplížit nedokáže, protože by byla všem na očích. V noci ji ale bude skrývat tma.

Pavel: „Jsou v těch hlídkách nějakí elfové? Ti vidí v noci stejně dobře jako ve dne.“

Jana: „*A co hobiti nebo psi? Ti by nás mohli ucítit.*“

Pán jeskyně: „*Ne, všechno jsou to lidé.*“

Katka: „*Fajn, počkáme na noc. Já tam pak vyšplhám a hodím vám lano.*“

Pavel: „*Počkej, jak se pak dostaneme ven?*“

Jana: „*Teleportuju nás kouzlem návrat.*“

Pavel: „*Při kouzlení ale musíš nahlas vyslovit kouzelnou formuli, ne?*“

Jana: „*To ano, ale to už budeme utíkat pryč. Navíc se tím dostaneme rovnou za hradby, takže nás nebudou moct honit.*“

Pavel: „*Jo, to zní rozumně. Jdeme do toho.*“

Pán jeskyně: „*Dobře. Za soumraku se hlídky střídají. Přišlo jich ale dvakrát tolik, takže teď tam chodí čtyři čety. Nevidíš mezi nimi žádného elfa ani hobita a nemají ani psy.*“

Pavel: „*Dvě hlídky navíc nám dost komplikují situaci.*“

Katka: „*To jo, ale pořád by to mělo jít. Věží je šest, takže část hradeb bude vždycky nehlídaná.*“

Pán jeskyně: „*To je pravda. Stráže mají lucerny, ale nosí je zakryté. Svítí měsíc, takže je docela dobře vidět, pořád je ale dost velká tma na to, aby se dalo plížit. Chcete to teda risknout?*“

Katka: „*Jasně. Přesuneme se blíž, vyčlím si vhodnou chvíli a vylezu nahoru.*“

Pán jeskyně: „*Hlídky nechodí úplně pravidelně, takže je šance, že to nevyjde. 1-2 znamená problém, ok?*“

Zde se Pán jeskyně rozhodl použít **Náhodný hod.**

Katka: „*Ok, to risknu. Ehm, padla mi dvojka.*“

Pán jeskyně: „*Už jsi nahoře a sundáváš ze zad lano, abys ho hodila ostatním, když zaslechneš blížící se kroky. Co děláš?*“

Katka: „*Tady se asi nemám kde schovat, co?*“

Pán jeskyně: „*To ne. Když zůstaneš na hradbách, tak ti plížení nepomůže a určitě tě najdou.*“

Katka: „*V tom případě se zavěsím za ruce ven z hradeb a počkám, až hlídka přejde.*“

Pán jeskyně: „To by mohlo fungovat. Jako hraničářka se plížit určitě umíš, takže to zvládneš potichu. Chvilku je to docela napínavé. Kdyby tě našli v téhle poloze, tak jsi nahraná. Pokračuj ale dál, nevšimli si tě.“

Pokud se plížit neumíš, nebo k tomu nejsou vhodné podmínky, není ještě všechno ztraceno. Můžeš třeba kouzlem vyčarovat mlhu, nebo zaplatit místním povalečům, aby o kus dál provedli nějakou výtržnost a odvedli tím pozornost.

Zvolený postup má vždycky nějaké důsledky. Když se do paláce proplíží zlodějka, nebo se tam dostane v převlečení za služku, nemusí si toho vůbec nikdo všimnout. Zato když tam vyčaruješ mlhu, lidem to bude určitě divné a budou si o tom povídat. A když dokonce zapálíš sousední dům, zítra o tom nejspíš bude vědět celé město, pokud tedy ještě bude stát.

Sledování

Sledovat někoho tak, aby si tě nevšiml, vyžaduje dovednost *ostražitost a plížení* nebo nějakou vhodnou schopnost, třeba neviditelnost nebo proměnu do kočky či jiného nenápadného tvora. Neplatí to jen v případě, že je dotyčný opilý, nebo z jiného důvodu vůbec nevnímá, co se kolem něj děje.

Na sledování může mít vliv také to, co se děje kolem. Když například sledovaný vejde do paláce, kam tě strážé nepustí, musíš vymyslet, jak se tam dostaneš.

Příklad:

Pán jeskyně: „Kudůk Balren vám sice výhru v sázce zaplatil, ale očividně to tím pro něj neskončilo. Je celej rudej, mračí se a má zatnutý zuby. Teď dokonce bouchnul korbelem do stolu, zvedá se a odchází ven.“

Katka: „Po chvilce se zvednu taky. Budu ho sledovat.“

Pán jeskyně: „Jde pěkně rychle a vůbec se neohlíží. Míří do chudinské čtvrti. Nakonec došel k velkému domu, před kterým se poflakují dva zarostlí barbaři. Jeden má u pasu velký tesák, druhý si pohrává s obuchem. Kudůk jim něco ukázal, oni ho pak pustili dovnitř.“

Když by teď Naria chtěla Balrena následovat, musela by se nejdříve nějak dostat přes barbary, nebo najít jinou cestu dovnitř. Katka se ale rozhodne jinak:

Katka: „Schovám se tak, abych viděla na dveře, a počkám.“

Pán jeskyně: „Zanedlouho se dveře znovu otevřely. Jeden z barbarů jde dovnitř. Chvilí potom z nich vychází Balren, za ním jde barbar a nese dva meče. Jeden podává druhému barbarovi a všichni tři vyráží směrem, odkud původně kudůk přišel.“

Katka: „A sakra. Na nic nečekám a běžím varovat ostatní“.

Sleduje nás někdo?

Pokud máš dovednost *ostrážitost a plížení* nebo nějakou vhodnou schopnost či prostředek, abys mohl někoho sledovat, tak také můžeš zkoušet zjistit, zda někdo sleduje tebe.

Když tě sleduje někdo s dovedností *ostrážitost a plížení* nebo nějakou vhodným kouzlem či schopností, jako je třeba *neviditelnost* nebo proměna do nějakého nenápadného zvířete a ty nic z toho nemáš, všimnout si ho nedokážeš.

Když oba využíváte některou z těchto možností, rozhoduje to, kdo má vyšší Finesu.

Při porovnávání Finesy si navíc obě strany přičtou +1 za každou výhodu, která má na plížení a sledování vliv, například:

Jsi neviditelný

Vidíš dobře potmě

Máš výborný čich (ať už proto, že jsi hobit, nebo třeba že máš s sebou psa)

Jsi v těchto místech doma a znáš to tu jako své boty

Pokud máš v součtu stejně nebo víc než ten, kdo se tě snaží sledovat, něčeho si všimneš. Nemusí to ale nutně znamenat, že hned víš, kdo to je.

Příklad:

Naria doběhla zpět ke Gorondarovi s Karou a říká jim, co zjistila při sledování kudůka Balrena.

Katka: „Balren si na nás sehnal další dva barbary. Mají meče, takže nás určitě nechtějí jen přátelsky poplácat po zádech. Musíme vypadnout.“

Pavel: „A co jako, pár barbarů zvládnem.“

Jana: „To sice ano, ale někoho tady zabít opravdu nepotřebujeme. Mohli by nás pak obvinít z vraždy a pak budeme muset zmizet z města tak jako tak.“

Pavel: „No jo, pořád. Tak teda mizíme.“

Katka: „Já vyrazím první, někde se schovám a zkontroluju, jestli vás někdo nesleduje.“

Jana: „To zní jako dobrý nápad. Kdybychom se při tom rozdělili, sejdem se v přístavu.“

Pán jeskyně: „Dobrá. Naria tedy odchází první a někde se schová, vy dva chvíli po ní. Katko, chvíli potom, co vyšli Gorondar s Karou, se dveře hospody otevřely a zase zavřely. Nikoho tam ale nevidíš.“

Katka: „Hmm, nějaký neviditelný mizera. Slyším zvuky kroků?“

Pán jeskyně: „Kolem je dost rušno, takže by musel být hodně blízko, abys ho zaslechla. To se ale přesně stalo – slyšíš, jak někdo neviditelný prochází kolem místa, kde se schováváš.“

Katka: „Hodím před něj lahvičku s *kýchacím práškem*. Nesnažím se trefit přímo jeho, mrsknu ji na zem tak, aby se tam rozbila.“

Pán jeskyně: „Jasný. Někdo neviditelný se tam příšerně rozkýchal a nadává jak námořník.“

Katka: „Fajn, ten už nás potichu sledovat nebude. Doběhnu ostatní.“

Přetvářka

Když se chceš vydávat za někoho jiného, záleží mimo jiné na tom, koho se snažíš oklamat, za jakých okolností a jaké k tomu použiješ schopnosti a rekvizity. Pokud se například potřebujete vydávat za vojáky, stačí vám sehnat patřičnou výzbroj a uniformy. Když ale přesvědčit vojáky, že jsi

jejich velitel, jeho oblečení ti nestačí: měl bys být zhruba stejně velký, určitě se musíš namaskovat nebo změnit svou podobu nějakým kouzlem a potřebuješ také dovednost *přetvářka a převleky* a nějaký čas ho sledovat, abys jej dokázal věrohodně napodobit.

Příklad:

V jednom z předchozích příkladů se Kara pomocí kouzla *metamorfóza* proměnila v Gorondara. Díky tomu sice vypadala jako on a mluvila jeho hlasem, ale neznamenal to nutně, že se také uměla chovat a mluvit jako on. Kara ho ale dobře zná a má dovednost *přetvářka a převleky*, takže ho umí napodobit téměř dokonale. Jana sice není herečka, takže to nedokáže tak dobře jako její postava, ale přesto stojí za to, aby se o to při hře pokusila – může to být velice zábavné.

Kdyby Kara neuměla *metamorfózu*, tak by se za Gorondara vydávat nemohla. Díky dovednosti *přetvářka a převleky* sice dokáže napodobit jeho hlas, nemá ale jak zamaskovat rozdíl ve velikosti mezi člověkem a trpaslíkem.

Zjišťování informací

Informace jsou často klíčem k úspěchu. Než vyrazíte do čarodějovy věže, není od věci zjistit, kdo to byl a co tam dělal. Když po vás někdo něco chce, může být důležité, kdo to vlastně je a proč to potřebuje.

Někdy je to jednoduché – stačí se prostě zeptat.

Příklad:

Když postavy dorazily do domu druida Bělovouse, zrovna se s ním baví dva neznámí muži.

Jana: „Dobrý den ve spolek, já jsem Kara a tohle je Naria a Gorondar. Bělovouse, představíš nám ostatní hosty?“

Pán jeskyně: „A, vítejte, přátelé. Tohle jsou dřevorubci Badril a Mant. Narazili v lese na hodně podivné věci. Což je ostatně důvod, proč jsem vás pozval.“

Obvykle ale nejdříve musíte najít někoho, kdo o tom něco ví.

Doptávání se

Při zjišťování informací obvykle nedává smysl, abyste všude chodili společně. Vyptávat by se měl pokud možno ten, kdo k tomu má nejlepší předpoklady. Zloděj se například vyzná v městském podsvětí, hraničář zná lovce a uhlíře, kouzelník a alchymista se vyznají v knihovnách a magických školách, válečník v armádě či městské gardě. Můžete se také rozdělit a každý zkoušet hledat jinde. Další tipy, do jakých prostředí které povolání zapadne, najdete v kapitole **Povolání**. Berte také v potaz dovednosti a minulost postav. Léčitel se určitě vyzná mezi léčiteli a bývalý námořník nejspíše zjistí, odkud připlula nějaká loď.

Příklad:

Pán jeskyně: „Mrtvý trpaslík má u sebe zvláštní, zahnutou dýku. Něco takového se v těhle končinách hned tak nevidí.“

Gorondar: „Poptám v armádě, tam určitě bude někdo vědět, kde se takové zbraně vyrábí.“

Podobně jako při použití dovedností, ani při vyptávání se nehází. Nemusíte to detailně odehrávat, většinou to nebývá moc zajímavé. Jsou dvě možnosti, jak to může dopadnout:

Pán jeskyně ti rovnou řekne, co jsi zjistil.

Našel jsi někoho, kdo o tom něco ví. V tomto případě se následný rozhovor odehrává.

Schůzka s tím, kdo něco ví

Na schůzku s tím, kdo má patřičné informace, byste měli jít pokud možno všichni. Jsou pro to dva dobré důvody:

Hráči, jejichž postavy zrovna nejsou na scéně, se nemohou naplno zapojit do hry.

Snáze si poradíte s případnou léčkou či jinou nečekanou nepříjemností. Bývá ale zvykem nechat vést rozhovor toho, kdo schůzku zařídil – dává to ostatně většinou smysl, protože se v daném prostředí nejlépe vyzná, a kromě toho tím pomůžete tomu, aby se všichni hráči čas od času dostali ke slovu.

Pátrání v knihovnách

Pokud někdo z vás umí číst, může také hledat v knihách, nebo třeba v úředních záznamech. Když číst neumíte, nebo tím nechcete ztrácet čas, můžete si někoho najmout, aby hledal za vás.

Rozhovory

TODO: Na rozdíl od průzkumu a překonávání překážek při hraní rozhovorů neříkej, čeho se snažíš dosáhnout – tím bys úplně popřel smysl odehrávání rozhovoru v roli.

Je ale ok připomínat fakta „Víš o tom, že venku prší?“

Příklad:

Hráči se dozvěděli, že velitel města, do kterého se potřebují dostat, vyhlásil zákaz vstupu. Napadlo je sehnat jeho pečeť a využít ji jako propustku.

Pán jeskyně: „Večer jste dorazili k městu. Brána je ale zavřená a stojí před ní dva vojáci na stráž. Jeden z nich říká: *„Je nám líto, vstup do města je zakázán. Budete si muset najít nocleh jinde.“*“

Pavel: „Kdo to nařídil?“

Pán jeskyně: „Náš velitel, kapitán Bregund.“

Pavel: „Tomu ale neseme zprávu! Hele, tohle je jeho pečeť.“

Pán jeskyně: „Hmm, to je skutečně kapitánova pečeť. Zajímavý ale je, že na vzkazu pro kapitána je jeho pečeť a ne pečeť toho, kdo ho poslal. Chopte se jich, jsou to špehové!“

Pavel: „A sakra, to jsem nějak nedomyslel.“

Pán jeskyně: „To asi Gorondar neřekl nahlas, nebo jo?“

Pavel: „Ne, to určitě ne. Promiň, vypadl jsem z role.“

Pán jeskyně: „To v téhle situaci naprosto chápu ;) Stráže každopádně tasí zbraně a snaží se vás obestoupit. Co děláte?“

Jana: „Počkejte, to je nedorozumění! Tímhle dopisem nás kapitán najal na jistou delikátní záležitost. A my mu teď jdeme říct, co jsme zjistili, a vyzvednout si odměnu.“

Pán jeskyně: „Říkáš delikátní záležitost? Proč jste to neřekli hned? Otevřete bránu!“

V pravidlech není dovednost na vyjednávání, jak je ale vidět na tomto příkladu, výsledek málokdy záleží jen na vaší výřečnosti: vliv může mít situace, okolnosti, předměty, kouzla, schopnosti, různé dovednosti a podobně. Kdyby Kara uměla metamorfózu, mohla někoho do kapitána Bregunda proměnit, případně se za něj mohl někdo přestrojit. Často také hraje roli, jak dobře dotyčného odhadnete a co mu nabídnete. Strážé můžete zkoušet uplatit, knihovníka můžete pozvat do hospody a opít, kouzelníkovi můžete za jeho pomoc nabídnout nějaký svitek nebo magický předmět.

Příklad také ukazuje, že nestačí plácnout úplně cokoliv. Když to nebude dávat smysl, protistrana podle toho zareaguje.

Boj

Když jde do tuhého, přichází na řadu kostky a následující pravidla.

Průběh boje

Pán jeskyně popíše prostředí a situaci. Pak začínají bojová kola.

Kolo představuje několik vteřin boje.

Začíná vždy Pán jeskyně popisem toho, co dělají protivníci. Poté hráči říkají, co budou dělat jejich postavy a jejich pomocníci.

Úmysly lze libovolně měnit. Když už je nikdo měnit nechce, začne se házet.

Když někoho ohrožuješ, házíš proti němu na útok. Když někdo ohrožuje tebe, ale ty jeho ne, házíš si proti němu na obranu.

Hází se v pořadí, v jakém na sebe úmysly logicky navazují.

Rozdíl mezi tvým hodem na útok a soupeřovým hodem určuje, kolik máš proti němu úspěchů. Za každý úspěch mu můžeš něco udělat.

V následujících kapitolách si jednotlivé kroky projdeme podrobněji.

Popis prostředí a situace

Příklad:

Pán jeskyně: „Vběhli jste do velké, obdélníkové místnosti. Strop podpírají čtyři sloupy. U stěn jsou dlouhé stoly, další je uprostřed. Na nich jsou kosti, spousta různých váčků a svázané otýpky bylin. Velký, svalnatý ork u prostředního stolu něco ukazuje mnohem menšímu goblinovi. Ork má zbroj ze silné kůže, goblin plášť z ptačího peří.“

Pokud ti z popisu něco není jasné, požádej Pána jeskyně o upřesnění. Můžeš mu také návrhy nebo návodnými dotazy s popisem pomáhat.

Příklad:

Katka: „Jsou tu potmě, nebo si něčím svítí?“

Pán jeskyně: „Hmm, vidíš, na to jsem zapomněl. Na stole uprostřed jsou dvě olejové lampy. Jedna z nich je zapálená.“

Úmysly

Kolo začíná vždy Pán jeskyně nastíněním úmyslů protivníků, aby na to mohli hráči reagovat.

Příklad:

Pán jeskyně: „Ork zvedá kyj, který měl opřený o stůl, a staví se mezi vás a goblina. Goblin ukazuje na Gorondara a mumlá při tom nějaké zaklínadlo. Co děláte?“

Poté hráči popíší úmysly svých postav a jejich pomocníků.

Proveditelnost úmyslů

Když si nejsi jistý, jestli něco půjde udělat, zeptej se.

Příklad:

Pavel: „Půjde kolem orka proběhnout ke goblinovi?“

Povšimni si, že se Pavel neptá, jak je místnost široká. Místo toho řekl, čeho se snaží dosáhnout. Díky tomu mu Pán jeskyně může rovnou říct, jak na to budou reagovat protivníci.

Příklad:

Pán jeskyně: „Určitě, místnost je dost široká. Ork se ti v tom ale bude snažit zabránit.“

Když chceš udělat něco, co není v silách tvé postavy, nebo je to zbytečně komplikované, může ti také Pán jeskyně rovnou navrhnout alternativy.

Příklad:

Pavel: „Zvládnou zvednout jeden z těch stolů, co jsou u stěn, a hodit ho orkovi na hlavu?“

Pán jeskyně: „To asi nedáš, jsou fakt masivní. Ten uprostřed je ale mnohem menší, s tím by to šlo.“

Co jde stihnout v jednom kole

V jednom kole stihneš například:

Srazit nepřítele na zem, tasit dýku a bodnout ho

Tasit jednoruční zbraň, uběhnout krátkou vzdálenost a zaútočit

Sebrat ze země meč a rovnou jím někoho seknout

Přimáčkнут protivníka ke stěně štítem a bodnout ho zbraní

Srazit jej na zem a zalehnout ho, aby nemohl vstát

Nabít luk a vystřelit

Vystřelit z nabitě zbraně a začít utíkat

Nabít kuši

Sundat ze zad luk nebo jinou zbraň

Opatrně něco položit na zem

Sundat ze zad toru

Vyndat něco ze sundané torny

Vypít připravený lektvar

Udělat pár kroků a seslat kouzlo

Pečlivě zamířit

Dorazit vyřazeného protivníka

Vzdálenost

Při boji na dálku budeš často potřebovat vědět, zda dostřelíš na cíl a případně kolikrát stihneš vystřelit nebo kolik kouzel stihneš seslat, než k tobě protivník doběhne. Dostřel zbraní a dosah kouzel je proto vždy jedna z následujících možností:

Kontaktní vzdálenost – pár kroků od tebe

Protivníky v kontaktní vzdálenosti můžeš ohrozit zblízka, i když se od tebe snaží utéct.

Krátká vzdálenost – v dostřelu malé vrhací zbraně

Dá se uběhnout za 1 kolo.

Pokud je tedy od tebe protivník v krátké vzdálenosti a neustupuje ani neutíká, můžeš k němu v jednom kole doběhnout a rovnou na něj zaútočit zblízka. Když od tebe ustupuje, dostaneš se k němu až v příštím kole. Když utíká, musíš ho nejdříve dohonit (viz kapitola **Pronásledování** /* **TODO: Odkaz */**).

Střední vzdálenost – v dostřelu oštěpu, krátkého luku nebo kuše

Dá se uběhnout za 2-3 kola

Dlouhá vzdálenost – v dostřelu dlouhého luku

Dá se uběhnout za 4-9 kol

Příklad:

Pán jeskyně: „Jak se blížíte ke srubu, vidíte, že ze dveří vyběhl skřet. Je v dlouhé vzdálenosti od vás, zhruba pět kol běhu. Krátký luk nebo kuše na něj tedy nedostřelí, dlouhý luk ano. Když se k němu rozběhnete, tak za dvě kola budete na dostřel krátkého luku, za čtyři na dohoz malé vrhací zbraně a za pět kol doběhnete tam, co teď stojí.“

Rychlost

Všichni sice samozřejmě neběhají stejně rychle, ale v boji se běhá na vzdálenosti, kde se malé rozdíly v rychlosti nestihnou projevit. Když tedy střílíš na krátkou vzdálenost, útočník k tobě doběhne za jedno kolo, ať už je to skřet, hobit nebo elf.

Pokud ale z nějakého důvodu nemůžeš běhat, třeba když se soustředíš na nějakou schopnost či kouzlo nebo když máš vážně zraněnou nohu nebo břicho, pohybuješ se poloviční rychlostí, takže krátkou vzdálenost urazíš za dvě kola. To samé platí, když chceš dělat něco, při čem se dost dobře nedá běhat: střílet, kouzlit, nabíjet luk, vytahovat věci z torny a podobně. Když jsi vyřazený, zvládneš se nanejvýš plazit a urazit krátkou vzdálenost ti zabere 4 kola.

Když míříš, nabíjíš kuši a podobně, tak se nemůžeš přesouvat vůbec. Ve hře také existují kouzla, lektvary a jiné efekty, které tě výrazně zrychlí nebo zpomalí. Zpomalení znamená snížení rychlosti na polovinu, zrychlení ji zdvojnásobí.

Příklad:

Když Naria vypije lektvar rychlosti, poběží dvakrát rychleji a vzdálenost, která by jí normálně zabrala 5 kol, uběhne za 3 kola.

Někteří tvorové běhají výrazně rychleji nebo naopak pomaleji než člověk.

Příklad:

Kůň běhá zhruba dvakrát rychleji než člověk. Když tedy Naria vypije lektvar rychlosti, udrží krok s koněm v trysku.

Změny úmyslů

Aby nezáleželo na tom, v jakém pořadí říkáte, co má kdo v úmyslu, můžete to libovolně upravovat. Stejně tak může Pán jeskyně měnit záměry protivníků.

Příklad:

Katka: „Otočím se a běžím zpátky.“

Pavel: „Já zkusím oběhnout orka a dostat se ke goblinovi, abych mu zabránil v mumlání.“

Katka: „Aha, tak v tom případě se zastavím a připravím si luk. Nenechám v tom Gorondara samotného.“

Pán jeskyně: „Dobře. Ork vyráží Gorondarovi naproti, aby mu zablokoval cestu ke goblinovi. Goblin dál mumlá.“

Své úmysly byste ale měli měnit co nejméně. Tuto možnost máte, abyste mohli reagovat na to, co dělají ostatní, nikoliv abyste se s Pánem jeskyně snažili vzájemně přechytračit.

Jak popisovat úmysly

Kolik získáš úspěchů, závisí na hodu kostkou, takže předem nevíš, co všechno se ti podaří soupeři udělat.

Příklad:

Gorondar by chtěl doběhnout ke goblinovi, srazit ho na zem a zacpat mu ústa. Pokud ale hodí jen jeden úspěch, podaří se mu ho jen srazit na zem.

Abys zbytečně nevymýšlel a nepopisoval věci, které se pak nestanou, nemusíš nutně říkat, co všechno soupeři uděláš. Měl bys ale říct, kam se chceš přesunout, koho chceš ohrozit a čím to chceš udělat, aby na to ostatní mohli reagovat.

Příklad:

Pavel: „Se sekerou v ruce běžím ke goblinovi.“

Pán jeskyně: „Ork se ti snaží zastoupit cestu.“

Hod na útok a na obranu

Když je jasné, co kdo chce udělat, je třeba určit, jak to dopadne. Když se dva soupeři ohrožují vzájemně, hází si proti sobě na útok. Když obránce útočníka neohrožuje, hází si proti němu na obranu.

Příklad:

Naria s Gorondarem bojují se skřetem. Gorondar útočí sekerou, Naria z dálky střílí z luku. Skřet útočí na Gorondara. Gorondar se skřetem se ohrožují vzájemně a hodí si tedy proti sobě na útok. Když Gorondar hodí víc, zasáhne skřeta. Když hodí víc skřet, zasáhne Gorondara. Když padne oběma stejně, něco si udělají vzájemně.

Naria střílí na skřeta, ale on ji neohrožuje, protože útočí na Gorondara. Hodí si tedy proti němu na útok a on si proti ní hodí na obranu.

Na útok i na obranu se hází **vlastnost + k6 + postihy a bonusy**. Rozdíl je v tom, jakou vlastnost si počítáš.

Vlastnost při hodu na útok

Když bojuješ beze zbraně, s těžkou zbraní nebo v těžké zbroji, házíš Fyzičkou. Platí to i pro těžké vrhací zbraně nebo když bojuješ se dvěma zbraněmi a jen jedna z nich je těžká. Fyzičkou také házíš, když se snažíš někam doběhnout rychleji než tvůj protivník a když se s někým přetlačuješ nebo přetahuješ.

Když střílíš z libovolné zbraně, házíš Finesou (i když střílíš v těžké zbroji).

Když sesíláš kouzlo, ať už sám nebo pomocí svitku či jiného magického předmětu, házíš Duší. Když kouzlíš v těžké zbroji, počítáš si nevýhodu (-1).

V ostatních případech, například když nemáš těžkou zbroj a bojuješ lehkou zbraní, házíš lehkou vrhací zbraň, snažíš se někoho srazit na zem, chceš dostat z nevýhodné pozice a podobně, si můžeš na útok hodit Fyzičkou nebo Finesou podle toho, co je pro tebe lepší.

Vlastnost při hodu na obranu

Když se bráníš proti kouzlu nebo odoláváš nějaké schopnosti, házíš vlastností, která je uvedena v jeho nebo jejím popisu.

Když se bráníš proti čemukoliv jinému a máš na sobě těžkou zbroj, házíš Fyzičkou. Když těžkou zbroj nemáš, házíš Finesou.

Když odoláváš jedu, házíš Fyzičkou.

Když se bráníš kouzlem, házíš Duší (s nevýhodou (-1), pokud kouzlíš v těžké zbroji). Platí to, i když se bráníš před jiným kouzlem nebo před nějakou schopností. Při obraně kouzlem tedy házíš Duší a nikoliv vlastností uvedenou u toho, před čím se bráníš.

Pokud se vůbec nemůžeš hýbat, třeba protože jsi vyřazený, v bezvědomí, pevně svázaný, paralyzovaný kouzlem a podobně, tak si do hodů na obranu nepočítáš vlastnost ani žádné nevýhody (viz **Útok na nehybného protivníka** /* TODO: odkaz */). To samé platí, když se skoro nehýbeš a o útočnickovi nevíš (viz **Útok ze zálohy** /* TODO: odkaz */).

Výhody a nevýhody

Podmínky při boji nejsou vždy vyrovnané. Když například ležíš a tvůj protivník stojí, budeš mít proti němu nevýhodu.

Za každou výhodu máš +1 k hodům, za každou nevýhodu naopak -1.

Výhody a nevýhody si počítáš, i když se do nich dostaneš v průběhu kola. Když se na tebe něco vztahuje stejně jako na tvého protivníka, výhodu za to nebude mít žádný z vás.

Postihy a bonusy za výhody nebo nevýhody stejného druhu se nesčítají. Počítáš si vždy jen výhody a nevýhody, které se vztahují k tomu, co se snažíš udělat.

Na kouzlení se vztahují stejné výhody a nevýhody jako na střelbu.

Výhody a nevýhody jsou vždy spojené s nějakým stavem nebo situací ve hře. Jakmile tato situace skončí, zmizí i výhoda či nevýhoda. Jednorázové výhody a nevýhody, jako třeba překvapení, vyvedení z rovnováhy nebo útok do zad trvají pouze jedno kolo.

Druhy výhod a nevýhod

Nejčastější druhy výhod a nevýhod v boji jsou:

Ztížení pohybu: jsi zalehnutý, jsi zatlačený do rohu nebo přimáčknutý ke stěně, jsi po pás ve vodě, brodíš se v bahně, balancuješ na hraně propasti, máš vážně zraněnou nohu.

Ztížení viditelnosti: bojuješ se zavázanýma očima, jsi poblíž pochodně a někdo na tebe střílí ze tmy, máš písek v očích, protivník je neviditelný, cíl je schovaný v křoví.

Nevhodná zbraň: bojuješ dlouhou zbraní ve stísněném prostoru nebo při zápasení na zemi.

Nadměrný náklad: vlečeš těžkou truhlu, táhneš vyřazeného spolubojovníka, neseš několik velkých zbraní.

Kryt: střílíš zpoza rohu, bráníš hradby před ztečí.

Dezorientace: máš vážné zranění hlavy, kouzlo ti způsobuje halucinace, zmatení nebo ztrátu paměti.

Strach: kouzlo nebo schopnost v tobě vzbudilo strach a ty přesto útočíš na to, čeho se bojíš.

Vyvedení z rovnováhy: dostal jsi těžký zásah, někdo do tebe narazil.

Překvapení: útok jsi nečekal.

Střelba na běžící cíl: běžící cíl se hůře zasahuje, střelec má tedy nevýhodu. Platí to i pro útoky vrhací zbraní nebo kouzlem.

Útok do zad: protivník utíká z boje nebo probíhá kolem tebe. Protivník je obklíčený, v tomto kole tě neohrožuje a máš dost prostoru, aby ses mu dostal do zad.

Vyčerpání: v noci jsi nespál, bez odpočinku ses pustil do boje po běhu nebo po celodenním pochodu, nepřátelům v průběhu boje dorazily čerstvé posily.

Přestože se postihy za nevýhody stejného druhu nescítají, každá z nich omezuje, co můžeš dělat.

Příklad:

Gorondar srazil goblina k zemi a zalehnul ho. Goblin má teď nevýhodu (-1) a nemůže se zvednout a utéct, dokud na něm Gorondar leží. Pořád má ale volné obě ruce a může s nimi něco dělat.

Když přiběhne ještě Naria a přišlápne mu ruku, bude si stále počítat jen -1, protože jak zalehnutí, tak přišlápnutá ruka mu ztěžují volnost pohybu. Kromě toho, že nemůže vstát, dokud na něm Gorondar leží, teď ale také nemůže hýbat rukou, na které mu Naria stojí.

Plná obrana

Když se soustředíš se na obranu, neházíš na útok, ale máš výhodu (+1) na všechny hody na obranu.

Klamný útok nebo jiná finta

Když se snažíš někoho rozhodit nějakou fintou nebo klamným útokem, neházíš na útok, ale v následujícím kole budeš mít výhodu (+1) na všechny hody, které budou z tvé přípravy těžit. Přípravu nemusíš využít hned, můžeš si například počíhat za rohem a bonus si započítat, až zpoza něj někdo vyjde.

Boj na dálku

Při boji na dálku, ať už střelnou zbraní, vrhací zbraní, kouzlem, nebo čímkoliv jiným si počítáš postih podle vzdálenosti cíle:

	Vzdálenost	Postih při střelbě
kontaktní nebo krátká		bez postihu
střední		-1
dlouhá		-2

Míření

Když míříš, neházíš na útok a na následující výstřel máš výhodu (+1).

Munice

Vzácnou nebo drahou municí, která se při útoku spotřebuje, jako jsou granáty, jedy, magické flakóny a podobně, si vždycky odečítej. Obyčejnou municí počítej, pokud od ní máš jen několik kusů.

Příklad:

Naria má tři vrhací nože. V jednom boji je tedy nemůže hodit víc jak třikrát a když o nějaký z nich přijde, její možnosti to dále sníží. Katka si tedy bude držet přehled o tom, kolik jich ještě má.

Pokud ale používáš snadno dostupnou municí a máš jí tolik, že ji v jednom boji určitě nespotřebuješ, tak prostě předpokládáme, že si ji vždy po boji posbíráš a při nejbližší návštěvě města nebo jiné vhodné příležitosti doplníš.

Příklad:

Dvacet šípů v toulci určitě vystačí nejméně na několik bojů, takže si je Katka po každém výstřelu odečítat nemusí.

Snaž se ale občas zmínit, že si po boji šípy sbíráš, nebo že je ve městě zajdeš nakoupit, aby se to dostalo do hry.

Útok na více protivníků

Pokud útočíš něčím, co zasahuje víc cílů, házíš na útok bez postihu, jinak s postihem -1 za každý cíl nad první. Na útok házíš jen jednou a výsledek postupně použiješ proti všem cílům.

Příklad:

Kara sesílá na dva skřety zelený blesk, který zasahuje dva cíle najednou. Hází tedy bez postihu.

Když by chtěl Gorondar v jednom kole zasáhnout dva skřety sekerou, bude si na útok počítat postih -1, protože se na každého musí znovu rozmáchnout.

Útok na nehybného protivníka

Když se protivník nemůže hýbat, třeba protože je v bezvědomí, pevně svázaný, paralyzovaný kouzlem a podobně, do hodů na obranu si nepočítá vlastnost a nepočítá si žádné výhody ani nevýhody. Útočník si své výhody a nevýhody počítá.

Příklad:

Když Naria před výstřelem zamíří na svázaného a oslepeného skřeta, bude za to mít výhodu. Skřet si do hodů na obranu nebude počítat vlastnost, ale ani nevýhodu za to, že je oslepený, protože i kdyby Nariu viděl, stejně by mu to nepomohlo, jelikož se nemůže hýbat.

Když někoho držíš, ležíš na něm, tiskneš ho štítem ke zdi a podobně, tak to není nehybný protivník, protože sebou pořád může zmítat. Do hodů na obranu si tedy počítá vlastnost a nevýhodu za to, že mu ztěžuje pohyb.

Útok ze zálohy

O nehybného obránce se ale jedná, pokud o útočníkovi neví a zrovna se prakticky nehýbe, třeba protože stojí na hlídce, leží, nebo pomalu jde a s někým se baví.

Příklad:

Postavy chtějí zlikvidovat skřetí stráž, aniž by zavolala na poplach.

Katka: „Můžu se k němu připlížit a zkusit ho zastřelit ze zálohy. Stojí na hlídce, takže je výborný cíl, ale i tak si nejsem jistá, že jedna rána bude stačit.“

Pavel: „Já sice mám kuši, ale neumím se plížit.“

Jana: „Já se také plížit neumím a při kouzlení navíc musím vyslovit zaklínací formulí, takže nikoho nepřekvapím. Mohla bych ale předem seslat neviditelnost na Gorondara.“

Pavel: „To by šlo. Ve dvou ho určitě složíme.“

Katka: „Jsem pro. Připlížíme se k němu a vystřelíme současně.“

Pán jeskyně: „Bez problémů jste se přiblížili skoro až k němu, aniž by si vás všimnul. Oba si zamíříte, předpokládám?“

Pavel: „Jasně.“

Pán jeskyně si teď bude za skřeta dvakrát házet na obranu. Jednou proti Katce, podruhé proti Pavlovi. V obou případech hází 0 + k6, protože skřet stojí na hlídce a nehýbe se (jde o útoky ze zálohy). Jak Pavel, tak Katka mají výhodu za míření, takže si ke svým hodům přičítají +1. Nebudou si ale počítat výhodu za to, že je skřet nevidí, ani za to, že ho překvapili. Skřet se totiž vůbec nebrání, takže je jedno, že útočníky nevidí, a že je nečekal.

Když ale cíl běží, bojuje, nebo jinak svým pohybem ztěžuje útočníkovi zásah, o nehybného obránce se nejedná a do hodů si tedy počítá jak vlastnost, tak všechny výhody a nevýhody.

Příklad:

Pokud skřet první kolo přežije, v dalším nejspíš začne volat na poplach a rozběhne se do úkrytu. Proti dalším výstřelům si tedy už bude počítat Finesu, protože střelcům aktivně ztěžuje zásah, ale také nevýhody za to, že je nevidí a za případná vážná zranění, která utrpěl v prvním kole. Současně ale bude mít výhodu za plnou obranu, protože v tomto kole nikoho neohrožuje a soustředí se na to, aby nebyl zasažen, a další výhodu za kryt, protože zabíhá do úzkého vchodu do doupěte, takže bude těžší ho zasáhnout.

Bonusy a postihy si přičítá hráč postavy

Když má někdo v boji výhodu, tak se to dá vyjádřit dvěma způsoby: buď si on přičte k hodům +1, nebo jeho protivník -1. Rozdíl hodů bude v obou případech stejný. To samé platí i pro nevýhody.

Přestože je ale jedno, kdo si započítá bonus (nebo odpovídající postih), je lepší, když si všechno přičítá hráč postavy.

Nestane se vám, že byste stejnou okolnost omylem započítali dvakrát. Pán jeskyně pak za protivníky vždycky hází jen (Vlastnost + k6) a nemusí nic dalšího přičítat, což mu výrazně ulehčí práci.

Příklad:

Naria má zaměřeno na těžce zraněného skřeta. Při výstřelu si Jana přičte k hodům +1 za míření a další +1 za skřetovo zranění. Pán jeskyně za skřeta hází jen Finesa + k6.

Říkej nahlas, co do hodů počítáš

Než hodíš kostkou, vždycky nahlas řekni, co si do hodů počítáš.

Příklad:

Pavel: „Házím Fyzickou a počítám si +1, protože jsem na břehu řeky a skřet se brodí vodou.“

Neostýchej se připomínat výhody a nevýhody, které si někdo zapomněl započítat. Pomůžte to tomu, abyste hráli fér, a také se tím ujistíte, že si všichni představujete situaci stejně.

Pořadí házení

Na útok se hází v pořadí, v jakém jsou záměry zřetězené.

Příklad:

Naria s Gorondarem bojují s orkem a goblinem. Goblin kouzlí na Gorondara. Gorondar chce doběhnout ke goblinovi. Ork se mu v tom snaží zabránit. Naria střílí na orka.

To, zda Gorondar něco udělá goblinovi, závisí na tom, jestli k němu vůbec doběhne, tedy zda se orkovi podaří ho zastavit. Na to má ovšem vliv ještě Naria, která na orka střílí. Když ho totiž vyřadí, ork Gorondarovi v cestě ke goblinovi nezabrání.

Nejdřív si tedy musí hodit Katka proti orkovi. Pokud jej nevyřadí, bude se házet, jestli ork zastaví Gorondara. Když se mu to nepodaří, bude si teprve Pavel moci hodit proti goblinovi.

Když více spojenců ohrožuje stejného protivníka, na pořadí házení se mohou domluvit. Obvykle je výhodné, aby nejdřív házeli ti, kdo nejsou ohroženi, protože jejich výsledek může pomoci těm, kteří ohroženi jsou. Je to ale každopádně na vás, můžete se rozhodnout i jinak.

Příklad:

Naria střílí na skřeta, se kterým bojuje Gorondar.

Pavel: „Katko, házej první. Když ho nějak znevýhodníš, dáš mi tím bonus.“

Obdobně když více nepřátel ohrožuje stejnou postavu, o pořadí, v jakém budou házet, rozhoduje Pán jeskyně.

Zacyklení úmyslů

Když jsou úmysly zacyklené, nebo když se nedokážete dohodnout, postupujte takto:

Nejdříve si všichni hodí na útok. Výsledky si zapamatujte nebo запиšte. Zatím ale neurčujte, co se stalo.

Vyhodnoťte je v pořadí od nejvyššího po nejnižší. V případě rovnosti buď proběhnou současně (pokud to dává smysl), nebo to rozhodněte zopakováním hodu.

Úspěchy

Rozdíl hodů určuje počet úspěchů.

- Pokud jsi hodil stejně, nebo jsi protivníka přehodil o 1 či 2, máš proti němu jeden úspěch (•).
- Jestliže jsi ho přehodil o 3-5, máš proti němu dva úspěchy (• •).
- Pokud jsi ho přehodil o 6 nebo víc, máš proti němu dokonce tři úspěchy (• • •). Více než tři úspěchy není možné získat.

Úspěchy je možné získat pouze při hodu na útok, nikoliv při hodu na obranu.

Příklad:

Naria střílí na skřeta, který zrovna bojuje s Gorondarem, takže se proti ní jen brání. Finesu má 3 a nemá žádné výhody, nevýhody ani jiné bonusy a postihy. Katka na kostce hodila 4, celkem má tedy na útok 7. Skřet má Finesu 2 a také nemá žádné bonusy ani postihy. Pán jeskyně hodil 5, skřet má tedy na obranu také 7. Při rovnosti hodů má Katka jeden úspěch, za který mu může něco udělat. Skřet se jen bránil, takže přestože také hodil stejně, úspěch proti ní nezískal.

V následujících kapitolách najdeš příklady toho, co můžeš soupeři za své úspěchy udělat. Výsledek ale musí odpovídat úmyslům a musí dávat smysl – nezvládneš například povalit draka nehledě na to, jak dobře si hodíš.

Remíza

Když tobě i tvému soupeři padne stejně, máte oba po jednom úspěchu. Pokud jeden z vás chtěl tomu druhému v něčem zabránit, soupeř to pochopitelně udělat nemůže, ale může za svůj úspěch udělat něco jiného z toho, co měl v úmyslu.

Příklad:

Gorondar bojuje s orkem a podařilo se mu ho srazit na zem.

Pán jeskyně: „Ork se zvedá a seká po tobě svým tesákem.“

Pavel: „Já do něj chci kopnout, aby zůstal na zemi.“

Oba si teď hodí na útok a jako na potvoru oběma padne stejně. Oba tedy mají jeden úspěch.

Pán jeskyně: „Ork se pokusil vstát a tys do něj při tom kopnul, takže se dál válí na zemi. Stihnul se ale po tobě ohnat tesákem a za svůj úspěch ti přeseknul jeden z popruhů torny. Pořád ti ještě na zádech drží, ale bude se ti s ní teď špatně běhat.“

Když jsou úmysly soupeřů natolik protikladné, že nemohou nastat současně, při rovnosti hodů bude dál trvat stávající stav.

Příklad:

Naria se pere se skřetem těsně vedle bažiny a chce ho do ní strčit. Skřet chce utéct, aby se tomu vyhnul. Oba si tedy chtějí vzájemně zabránit v tom, co se chystají udělat: Když Naria strčí skřeta do bažiny, skřet neuteče. Pokud skřet uteče, Naria ho zase nestrčí do bažiny. Když tedy oba na úspěch hodí stejně, nic se nezmění a budou se dále prát těsně vedle bažiny. Rozhodne se to až v dalším kole.

Nerozhoduj, co udělá protivník

Nemůžeš popisovat reakce nepřátel, to je práce Pána jeskyně. Popisuj jen to, jsi mu udělal. Stejně tak Pán jeskyně nemůže rozhodnout, jak zareaguje tvoje postava, protože to určuješ ty.

Příklad:

Pavel nemůže říct, že goblin uskočil směrem k orkovi. Může ale říct, že ho směrem k orkovi strčil.

Co můžeš udělat za jeden úspěch

Za jeden úspěch (•) můžeš například:
Protivníka zranit.

V jednom kole můžeš protivníka zranit pouze jednou. I když tedy proti němu máš více úspěchů, jen jeden z nich může představovat zranění. Zasáhnout předmět, který drží, nebo ho má na sobě.

Chytit ho, srazit ho k zemi, přimáčkнуть ho ke zdi, hodit mu písek do očí nebo ho jinak znevýhodnit.

Někam ho zatlačit či odtáhnout.

Zastoupit mu cestu.

Dostat se z nevýhody, ve které tě drží.

V něčem mu zabránit.

Co můžeš udělat za dva úspěchy

Za dva úspěchy (• •) můžeš:

Vážně ho zranit.

Zasáhnout část těla, která není krytá zbrojí (od zranění si neodečte zbroj).

Obejít jeho štít (od zranění si neodečte štít).

Odzbrojit ho.

Srazit ho do propasti nebo zatlačit do pasti.

Zabránit mu v mluvení.

Potřebné dva úspěchy můžeš získat i postupně ve více kolech, nebo ve spolupráci s někým dalším.

Příklad:

Po neúspěšném vyjednávání se skřetem ho Naria s Gorondarem chtějí zlikvidovat tak, aby nezavolal na poplach. Jsou od něj jen pár kroků, takže na to, aby ho zastřelili ze zálohy, je už pozdě. Zato se ale na něj mohou oba vrhnout.

Pavlovi padne jen jeden úspěch, to na zabránění v mluvení nestačí. Gorondar na to ale není sám, takže se Pavel rozhodne, že udělá alespoň část práce:

Pavel: „Přimáčknu ho ke zdi.“

Katka si bude počítat výhodu za to, že Gorondar drží skřeta u zdi a ztěžuje mu pohyb, a bude jí stačit jeden úspěch, aby mu zacpala pusku, protože Gorondar jí připravil situaci. Když jej získá, v dalším kole bude situace následující:

Pán jeskyně: „Gorondar drží skřeta přimáčknutého u stěny a Naria mu drží ústa, aby nemohl volat na poplach. Skřet se snaží ruky zbavit, aby mohl křičet. Co děláte?“

Zranění

Základem zranění je rozdíl tvého hodu a hodu tvého protivníka. K tomu se přičte zranění tvé zbraně nebo kouzla a odečte se jeho zbroj a štít. Pokud je výsledek menší než jedna, rána neprošla jeho zbrojí nebo štítem a není tedy vůbec zraněn.

Zranění je **rozdíl hodů + zranění zbraně nebo kouzla – zbroj – štít**

Příklad:

Gorondar bojuje s orkem. Na útok hodil 6 (Fyzička 3, na kostce 3). Ork má na útok 10 (Fyzička 4, na kostce 6). Ork tedy Gorondara přehodil o 4. Má proti němu dva úspěchy a za jeden z nich se ho rozhodne zranit. Bojuje dvojruční sekerou, která má zranění 3. Gorondar má naštěstí těžkou zbroj, která snižuje zranění o 2 a štít, který ho snižuje o 1. Zraněn je za 4 (rozdíl hodů) + 3 (zranění orkovy zbraně) – 2 (těžká zbroj) – 1 (štít), tedy za 4 životy.

Zatímco zranění zbraně je přímo nějaké číslo, zranění kouzla bývá uvedeno jako počet kostek zranění (kz). Určíš ho tak, že hodíš příslušný počet šestistěnných kostek a spočítáš ty, na kterých padlo 4 nebo víc.

Příklad:

Kouzlo modrý blesk má zranění 4kz **bleskem** a útok Duše + k6 proti Fyzičce. Kara ho sesílá na orka v lehké zbroji. Duši má 3 a na kostce jí padlo 4. Ork má Fyzičku 4 a na kostce mu padlo 2. Kara ho tedy přehodila o 1, má proti němu jeden úspěch a rozhodne se ho zranit.

Základem zranění je rozdíl hodů, což je 1. K tomu se přičítá zranění kouzla. Jana tedy hodí čtyřmi šestistěnnými kostkami (nebo čtyřikrát jednou kostkou). Padne jí: 1, 3, 4 a 6.

Ork je zraněn za 1 (rozdíl hodů) + 2 (počet kostek zranění, na kterých padlo 4 nebo víc) – 1 (lehká zbroj), tedy za 2 životy.

Zbroj ani štít nechrání před **duševními** a **nehmotnými** útoky, ani před zraněním **jedem**. Může ale chránit před tím, aby vůbec k otravě došlo – když sníží zranění otrávenou zbraní na nulu nebo méně, rána neprošla skrz a zasažený tedy není otrávený.

Případná odolnost proti určitému druhu zranění se sčítá se zbrojí. Když máš tedy těžkou zbroj a vypiješ lektvar chladných vod, který snižuje zranění **ohněm** o 2, veškerá ohnivá zranění si snižuješ o 4. Stejně fungují i odolnosti některých nestvůr.

Přidané zranění

Na přidané zranění si házíš, když máš nějaký efekt, který ho způsobuje, a za jeden z úspěchů se rozhodneš protivníka zranit.

K přidanému zranění se nepřičítá rozdíl hodů.

Každé přidané zranění si zasažený znovu sníží za zbroj, štít a případnou odolnost proti tomuto druhu zranění.

Příklad:

Gorondar útočí očarovaným kladivem na oživlou sochu. Kladivo má zranění 2 a navíc při zásahu způsobí zranění 3kz **bleskem**. Socha je z kamene a je tedy těžké ji poškodit – má zbroj 3. Je ovšem náchylná na drtivá zranění, proti těm má zbroj pouze 1.

Gorondar ji přehodil o 3, jeho kladivo má zranění 2. Socha si odečte zbroj proti drtivému zranění (což je 1). Nárazem kladiva je tedy zraněna za 4. Potom Pavel hodí 3kz na přidané zranění. Padne mu 4, 6 a 1, což dává zranění **bleskem** 2. Socha má ale proti **blesku** zbroj 3, takže přidané zranění jí nic neudělalo.

Vážné zranění

Když protivníka zraníš alespoň za 3, můžeš za další úspěch říct, že jsi mu tím vyřadil nějakou část těla. Musí to ale jít udělat tvou zbraní – nemůžeš useknout hydře hlavu kyjem. Vážným zásahem nemůžeš protivníka zcela vyřadit, na to mu musíš ubrat všechny životy.

Příklad:

Pán jeskyně: „Katko, máš proti skřetovi dva úspěchy. Co mu uděláš?“

Katka: „Může to být vážné zranění?“

Pán jeskyně: „Nemá zbroj, přehodila jsi ho o 4 a luk má zranění 2, takže to dostane za 6 životů. To určitě stačí.“

Katka: „Fajn. Prostřelila jsem mu levou nohu.“

Vyřazenou část těla není možné používat.

Příklad:

Když vyřadíš kyklopovi oko, tak ho tím oslepíš. Když vyřadíš ocas obřího štíra, nebude jím moci útočit. Když někomu vážně zraníš ruku, nebude moci bojovat dvojruchní zbraní (tedy ani střílet z luku nebo kuše) a pokud to byla ruka se štítem, nebude se jím moci bránit a tedy si za něj snižovat zranění. S vážně zraněnou nohou se nedá běhat ani skákat.

Zasažený bude mít také nevýhodu na všechno, při čem ho vážné zranění omezuje.

Příklad:

Skřet s prostřelenou nohou bude mít nevýhodu při boji zblízka, protože při tom se potřebuje pohybovat, ale ne při střelbě z luku nebo při kouzlení.

Všechna vážná zranění zmizí ve chvíli, kdy si doléčíš veškeré ztracené životy.

Vyřazení z boje a bezvědomí

Když ti po odečtení zranění klesnou životy na nulu nebo méně, jsi vyřazený. Nejsi schopen boje ani kouzlení, zvládneš jen šeptat a můžeš se nanejvýš pomalu plazit.

Životy mohou jít i do záporu. Když ti klesnou na -6 nebo méně, upadneš do bezvědomí.

Z bezvědomí se probereš, když ti někdo vyléčí dostatek životů, aby ses dostal nad -6 životů a vyřazený přestaneš být, když se dostaneš alespoň na 1 život.

Přerušení soustředění

/* Tohle by asi mělo být v kapitole o magii nebo kouzlení. Každopádně v odstavci o soustředění, ať to není na dvou místech.

Nebo možná založit kapitolu, kde budou shrnuté možné stavy? (vyřazení, soustředění, bezvědomí, paralýza). */

Přerušit někomu soustředění můžeš například tím, že do něj vrazíš, srazíš ho na zem a podobně. Soustředění také přeruší jakékoliv zranění. Když zbroj, štít nebo odolnost proti zranění sníží zranění na nulu, zásah soustředění nepřeruší.

Dorážení protivníků

Dorážení zabere jedno kolo. Nemůžeš dorážet, když při tom na tebe někdo útočí, nebo tě jinak ohrožuje.

Určení zranění zbraní

Zde si řekneme, jak se číslům v **Tabulce zbraní** /* TODO: odkaz */ došlo. Boj beze zbraně má zranění 0.

Lehké zbraně mají základ zranění 1, těžké zbraně 2.

Dvojručně držené zbraně mají zranění zvýšené o 1.

Pokud máš dvě jednoruční zbraně, ke zranění té, kterou zrovna útočíš, přičti 1.

Improvizované nebo primitivní zbraně (obušek, hůl, kámen, kyj, noha od stolu a podobně) mají zranění o 1 nižší (ale nejméně nula).

Vrhací zbraně jsou vždy jednoruční. Střelné zbraně jsou naopak skoro vždy dvojruční. Luky a praky mají zranění jako lehké zbraně, kuše jako těžká.

Průzkum nebezpečných míst

Na vašich výpravách se často dostanete do nebezpečných míst: Ať už to bude hrobka dávného krále, kterou pasti a magičtí strážci chrání před vykradači, hrad plný vojáků, v jehož žaláři je uvězněn váš přítel, nebo třeba podzemní labyrint, kde kdysi dávno probíhaly magické experimenty, hrozba bude číhat na každém kroku a budete tedy muset být neustále ve střehu a všímat si drobných náznaků, abyste našli skryté poklady a vyhnuli se smrtelnému nebezpečí.

Čím si svítíte?

Podobně jako u zásob potravin předpokládáme, že vaše postavy vědí, kolik si mají nakoupit či vyrobit svíček a loučí, aby jim nedošly uprostřed výpravy. Ze stejného důvodu také nemusíš přesně počítat, jak dlouho hoří louč a kdy je potřeba zapálit novou.

Může ale být důležité, čím a jak si vlastně svítíte: lucernu vám může někdo rozkopnout a zhasnout, případně se od ní můžete v průběhu boje vzdálit, loučí můžeš odhánět vlky a jinou divou zvěř a podobně.

Když vstoupíte do temného podzemí, nebo třeba když v noci držíte hlídky, domluvte se, kdo bude svítit a čím.

Lucerna nebo louč se obvykle drží v ruce, takže při tom nejde dost dobře bojovat se štítem nebo s dvojruční zbraní.

Příklad:

Katka: „Postavím lucernu na zem, abych mohla střílet z luku.“

Kreslení mapy

Poklady bývají nejčastěji ukryté ve spletitých, labyrintech nebo v těžko dostupných oblastech. Vaše postavy by si tedy určitě měly kreslit mapu, jinak mohou snadno zabloudit. Podobně jako u nošení světla může být důležité, kdo ji má u sebe: když se například rozdělíte, někteří do ní nebudou moci nahlížet a budou se tedy muset orientovat po paměti.

Mapa jako herní pomůcka

Kromě toho, že si mapu kreslí vaše postavy, je také vhodné, abyste si ji kreslili i jako hráči. Není to úplně nutné – můžete prostě říct, že postavy mapu mají, a tedy nezabloudí, a hrát bez ní. Lepší ale je, když si ji budete kreslit i reálně, protože si pak snáze představíte, kde zrovna vaše postavy jsou a jak to tam vypadá.

Vaše hráčská mapa může být klidně jen schématická. Stačí, když z ní půjde poznat, jaké jste už prošli místnosti a jak jsou pospojované. Pokud vám záleží na estetice herních pomůcek a chcete, aby vaše mapa vypadala dobře, je vhodné, aby si ji Pán jeskyně připravil předem, nebo aby použil nějakou hotovou, a potom ji buď při hře postupně odkrýval, nebo vám ji obkresloval. Předejde to totiž chybám, které vznikají při diktování tvarů chodeb a místností, a je to také mnohem rychlejší.

Vaše hráčská mapa by měla odrážet to, co se děje s mapou postav. Když se tedy družina rozdělí, hráči postav, které mapu nemají, by do ní neměli nahlížet. Podobně když vaše postavy o mapu přijdou, měli byste si i vy začít kreslit novou od místa, kde zrovna jsou, a do té staré se nekoukat.

Známky nebezpečí

Všímejte si náznaků nebezpečí, často to bývá životně důležité. Mohou totiž na vás číhat i protivníci, kteří vás v rovném souboji určitě porazí, případně jsou zcela nad vaše síly. Vběhnout do sluje hladového draka mu sice jistě udělá radost, ale vy už o tom nejspíš nikomu nepovíte.

Když tedy uvidíte světlo, ucítíte zápach zkaženého masa, uslyšíte hlasité chroupání kostí, všimnete si, že je chodba ožehlá, nebo třeba že v ní jsou neobvykle velké pavučiny, buďte obzvláště opatrní. Můžete zakrýt nebo zhasnout lucernu, připlížit se blíž, nebo se třeba podívat nějakým kouzlem, co tam na vás čeká a zařídit se podle toho.

Na průzkum v noci nebo v temném podzemí se obzvláště hodí krollové díky svému *ultrasluchu* a trpaslíci díky *infravidění*. Neznamená to ale, že nepotřebují světlo vůbec – tyto schopnosti nejsou srovnatelné se zrakem, takže snadno mohou přehlédnout past, díru v podlaze a podobně. Výhodu mají také elfové, kteří vidí velmi dobře v šeru (ale ne v naprosté tmě), případně hobiti díky svému výbornému čichu.

Zvuky v podzemí

Zvuky se v podzemí rozléhají, takže hádající se skřety zaslechnete už z dálky. Platí to ale i obráceně – vaši hlasitou debatu uslyší všechny nestvůry kolem. Jako hráči nemusíte pořád šeptat, stačí říct, že to dělají vaše postavy. Občas to ale může být dobrý nástroj, jak navodit atmosféru.

Příklad:

Pavel: „Kašlu vám na vaše poklady, já chci hlavně dostat toho zmetka, co po mě vystřelil otrávený šíp!“

Jana (šeptem): „Ne tak nahlas!“

Pavel (šeptem): „Jasně, promiň. Pojdme si radši promluvit kus stranou.“

Naslouchání

Když vás zaujme nějaký zvuk, nebo máte důvod si myslet, že někde hrozí nebezpečí, není od věci se na chvíli zastavit a zaposlouchat se. Naslouchání nemusíte hlásit před každou místností – je jasné, že to vždycky děláte. Oznamte to ale, pokud vás u nějakého zvuku zajímají podrobnosti, nebo když jste se chovali hlučně a chcete se zase ztišit.

Příklad:

Pán jeskyně: „Zatímco Gorondar stlouká žebřík, zaslechli jste vzdálené zamručení“.

Pavel: „Hned toho nechám, budeme chvíli poslouchat.“

Pán jeskyně: „Slyšíte, jak se k vám pomalu blíží nějaký velký tvor. Drápy mu skřípou o kamennou podlahu.“

Hledání pastí, tajných dveří a úkrytů

Stejně jako při překonávání překážek, ani při hledání pastí, tajných průchodů či skrytých pokladů se nehází – když hledáš tam, kde něco skutečně je, tak to najdeš.

Snaž se pozorně poslouchat, co Pán jeskyně popisuje. Se vším, co zmíní, můžeš dál něco dělat. Když popíše: „V místnosti je stůl, židle a na stěně obraz,“ tak můžeš například sundat obraz, aby ses podíval, co je pod ním, nebo si zblízka prohlédnout stůl, jestli v něm není tajná schránka.

Příklad:

Pán jeskyně: „Místnost je prázdná. Na jedné ze stěn je skvrna, zřejmě tam odněkud prosakuje voda.“

Katka: „Přiložím ucho k té stěně se skvrnou.“

Pán jeskyně: „Je za ní slyšet syčení vody.“

Katka: „Zkusím ji proklepat, jestli není někde dutá.“

Pán jeskyně: „Na jednom místě to skutečně zní dutě, zřejmě tam jsou tajné dveře.“

Katka: „Prohlédnu stěnu kolem, jestli tam nejsou nějaké páčky, tlačítka a podobně.“

Pán jeskyně: „Jeden z kamenů jde zatlačit. Chceš to udělat?“

Katka: „Jo, ale stoupnu si bokem, ať nejsem přímo přede dveřma.“

Pán jeskyně: „Dobře. Zatlačila jsi kámen do zdi, dveře se pomalu otevírají dovnitř do místnosti. Hučení vody je teď mnohem silnější, jinak se nic zvláštního nestalo.“

Při hledání používej svou výbavu

Když si potřebuješ někam posvítit, můžeš například zavěsit lucernu na konec hole, nebo ji přivázat na lano a spustit ji tam, nebo tam hodit zapálenou louč. Holí můžeš proklepat strop, na který bys jinak nedosáhl, nebo z dálky zkoušet, jestli na podlaze není náslapná dlaždice – když je past nastražená tak, aby zasáhla toho, kdo na dlaždici šlápne, tak tě díky tomu nezasáhne.

Zapomněli jsme na něco?

Na rozdíl od tvé postavy, která v místnosti skutečně stojí, se ti může snadno stát, že přeslechněš nebo pustíš z hlavy, co všechno Pán jeskyně popsal. Aby se to stávalo co nejméně, můžeš se ho kdykoliv zeptat, jestli jsi neminul něco zjevného a důležitého.

Příklad:

Katka: „Prohledali jsem to tu všechno?“

Pán jeskyně: „Proklepali jste důkladně všechny stěny a nic zajímavého jste nenašli. Je tu ale ještě stůl se šuplíkem, tomu jste se zatím nevěnovali.“

Nezneužívej nepřímé informace

Hraj fér. Pán jeskyně může občas položit návodnou otázku, jako třeba: „V jakém jdete pořadí?“ V tom případě už samozřejmě nemůžete říct „My do té chodby radši ani nepůjdeme.“

Pořád jdete opatrně

Je jasné, že když vstoupíte do podzemí nebo jiného nebezpečného prostoru, půjdete pomalu a opatrně a budete si u toho dávat pozor na pasti. Pokud výslovně nezmíníte, že se cítíte v bezpečí, nebo pokud nevyplývá ze situace, že na opatrnost nemáte čas – třeba když zrovna prcháte před rozzuřeným zlobrem, tak si automaticky dáváte pozor.

Příklad:

Pavel: „Půjdu pravou chodbou.“

Pán jeskyně: „Po několika krocích jsi stoupl na nášlapnou dlaždici. V pravé stěně něco cvaklo. Jdeš asi pomalu a opatrně, co?“

Pavel: „Jasně.“

Pán jeskyně: „V tom případě můžete reagovat. Co kdo děláte?“

Pavel: „Křičím: ‚K zemi!‘ a rovnou to i dělám.“

Pasti

Ve světě Dračáku jsou pasti běžným prostředkem ochrany majetku, asi jako dnes poplašná zařízení. V roubené chalupě chudého rolníka tedy nejspíš nebudou, ale každý slušný zlý čaroděj má ve své věži určitě nejméně jedno propadlo a několik šipek vystřelujících ze zdí a pokud je pod věží podzemí, kde provádí tajné magické pokusy, tak tam jsou určitě také otrávené čepele vyjíždějící ze zdí, vík truhel či ze dveří při pokusu vypáčit zámek, nakloněnými chodbami se kutálejí velké kamenné koule, do místností se vypouští jedovatý plyn, nebo se rovnou celé zaplavují vodou a podobně.

Hledání pastí

Pasti mívají jednu nepříjemnou vlastnost: bývají velmi dobře skryté. Z propadla, pod kterým je hluboká díra zakončená ostrými hroty, je vidět jen tenká spára mezi dlaždicemi. Šipková past vypadá jako malá díra ve zdi nebo třeba v hraně dveří. Skrytá čepel, která vyjede po otevření víka truhly, nemusí být vidět vůbec.

Když tedy narazíš na něco, kde pasti často bývají, třeba na okovanou truhlu, tajnou schránku ve zdi, obzvláště bytelné dveře a podobně, je vhodné být opatrný a raději počítat s tím, že tam nějaká opravdu je.

Zneškodnění pastí

Když někde tušíš past, můžeš ji obvykle zkusit zneškodnit nebo spustit tak, aby tě nezasáhla.

Příklad:

Pavel: „Pomalu a opatrně vyrazím levou chodbou.“

Pán jeskyně: „Asi po dvou metrech sis všiml, že v pravé stěně chodby je ve svislé řadě několik malých kulatých děr, asi tak na prst.“

Nyní je na Pavlovi, jak s touto informací naloží. Může se třeba pokusit proplazit pod dírami, aby ho nezasáhlo to, co z nich nejspíš vyletí. Může je zkusit něčím ucpat. Může je zakrýt štítem, nebo třeba dveřmi, které před chvílí položil přes propadlo. Může si stoupnout stranou a zkusit past spustit holí.

Past na truhle můžeš například z dálky otevřít tyčí nebo provazem přivázaným k víku, při otevírání šuplíku můžeš stát z boku stolu místo před ním, tlačítko můžeš stisknout dřívkem místo prstem (kdyby z něj náhodou vyjela otrávená jehlice) a podobně.

Líčení a odstraňování pastí

Pokud jsi zloděj nebo ses naučil *líčení a odstraňování pastí*, můžeš past deaktivovat, aniž bys ji rozbil nebo spustil naprázdno. Musíš se k ní ale samozřejmě nejdříve dostat, což nemusí být jednoduché, když například střílí zpoza propasti, nebo je namontovaná z druhé strany dveří. Když to dává smysl, můžeš ji také celou odmontovat a nalíčit někde jinde.

Díky této dovednosti také poznáš, o jaký typ mechanismu se jedná: zda jde o nášlapnou dlaždici nebo propadlo, jestli z díry vystřeluje šipka, vyjíždí z ní jehla či čepel a podobně.

Vypínání pastí

Pasti v prostorách, které někdo používá, obvykle jdou vypnout – ten, kdo dal do chodby propadlo, do něj nejspíš nechtěl spadnout pokaždé, když se v noci vracel domů. Vypínací mechanismus ale většinou bývá dobře schovaný: může to být třeba malá páčka ve spáře na stěně, čudlík skrytý v nějakém ornamentu a podobně. Nezřídka se také všechny pasti v nějaké oblasti společně vypínají velkou pákou, která je ovšem až obvykle až za nimi.

Magické pasti

Kromě různých mechanických pastí existují také pasti magické. Obvykle se jedná o kouzlo, třeba o *modrý blesk* nebo *ohnivou kouli*, které se spustí za předem daných podmínek, třeba když někdo vstoupí do chráněného prostoru bez náležitého magického amuletu, nebo nevysloví správnou otevírací formuli.

Hledání magických pastí

Při hledání pastí je nedocenitelná alchymistova schopnost *vidění mage-nergie*, ale lze si jich obvykle všimnout i pouhýma očima: nejčastěji to bývají magické runy či symboly vyryté či vytepané do zdi, do víka truhly a podobně. Mohou být také patrné známky jejího předchozího spuštění, například očazené stěny.

Stejně jako všechny kouzelné předměty, také runy příslušející k magické pasti na dotek brní. Ne vždy je ale bezpečné to zkoušet.

Kouzelník prostudováním run pozná, jaké kouzlo se při spuštění pasti vyvolá.

Zneškodňování magických pastí

Magickou past můžeš obvykle zneškodnit tím, že poškodíš její runy či symboly. Past samotná je ale magický předmět, takže na ni nebude účinkovat kouzlo *rozptyl kouzla* (TODO: upřesnit, až bude). S kouzlem, které sešle při spuštění, se ale pak dá dělat to samé, jako kdyby ho seslal kouzelník.

Spuštění pasti

Když spustíš past, obvykle máš ještě možnost zareagovat a vyhnout se jí.

Příklad:

Naria utíká před tlupou skřetů do neprozkoumané chodby.

Pán jeskyně: „Zhruba uprostřed chodby pod tebou trochu povolila podlaha a ozvalo se tiché cvaknutí. Co děláš?“

Katka: „A jéje. Co nejvíc se přitisknu k pravé stěně, ale nezastavuju.“

Nyní záleží na tom, o jakou past se jedná. Katka správně tuší, že šlo o nášlapnou dlaždici – kdyby to bylo propadlo, nejspíš by se neozvalo cvaknutí. Odhaduje tedy, že to bude buď šipková past, nebo možná ze zdi vyjedou čepele. To teď ale nemá jak zjistit, takže si prostě musí tipnout. Rozhodně je však lepší něco udělat, než prostě jen běžet dál.

Útok pasti

Když spustíš past a nepodaří se ti před ní vyhnout, Pán jeskyně hodí za past na útok a ty si házíš na obranu.

Proti pasti obvykle brání stejně jako proti každému útoku, tedy Finesou, když nemáš těžkou zbroj, a Fyzičkou, pokud ji máš.

Příklad:

Pán jeskyně: „Šipka vylétla ze levé stěny, takže tě může trefit. Máš ale výhodu za to, že běžíš. Past má 5/+2 a padlo mi 3, celkem 8/+2. Hod' si na obranu.“

Katka: „Finesu mám 3, padlo mi 1 a počítám si +1 za běh, takže celkem 5.“

Účinek pasti

Past získává úspěchy stejně jako živý útočník. Co způsobí, si ale nemůže vybrat, to záleží na tom, jak je zkonstruovaná. Šipková past například vždycky způsobí zranění a případný další úspěch z něj udělá vážné zranění. Jiné druhy pastí by mohou třeba zasaženého odhodit, srazit k zemi a podobně.

Příklad:

Pán jeskyně: „Přehodil jsem tě o 4, past má tedy 2 úspěchy. Máš na sobě lehkou zbroj, jestli se nepletu?“

Katka: „Přesně tak.“

Pán jeskyně: „Šipka se ti zabořila do levého ramene, máš to za 4 životy. Je to hluboká rána, bolest tě málem omráčila. Levou rukou teď vůbec nedokážeš hýbat.“

Katka: „Ouch. No, co se dá dělat. Zatnu zuby a běžím dál, skřeti by si mě teď určitě dali k večeři.“

To, že bude zasaženo zrovna levé rameno, mohl Pán jeskyně určit buď úvahou ze situace, nebo náhodně. V tomto případě past střílela z levé stěny zhruba ve výšce ramen, takže dává smysl, že zasáhla právě levé rameno. Kdyby to chtěl určit náhodně, mohl by říct třeba: „Jednička je hlava, dva až čtyři levá ruka, pět nebo šest levý bok“ a pak hodit kostkou (viz **Náhodný hod** /* TODO: odkaz*/).

Líčení pastí

Když chceš nalíčit past, popiš, jak bude vypadat, z čeho ji vyrábíš a jak se bude spouštět. Síla pasti bude stejná, jako kdybys útočil Finesou s použitím zbraně srovnatelného účinku.

Příklad:

Naria má Finesu 3 a vyrábí improvizovanou past z kuše, která má zranění 3. Když ji někdo spustí, bude se bránit proti útoku 3 + k6 se zraněním 3.

Jedy

Jedy nepůsobí okamžitě. U každého trvá různě dlouho, než se otrava projeví. Této době říkáme latence.

V průběhu latence nemá jed žádný účinek, ale otrávený začne pociťovat příznaky otravy. Podle nich jde poznat, o jaký jed se jedná.

Po skončení latence jed způsobí zranění.

Pán jeskyně hází Síla jedu + k6

Otrávený odolává hodem Fyzička + k6

Od zranění **jedem** se neodečítá zbroj

Rozdíl hodů určuje počet úspěchů, jako by šlo o hod na útok a na obranu. Co úspěchy znamenají, záleží na druhu jedu: Některé jedy zraňují (a za druhý úspěch je to obvykle vážné zranění), jiné mohou způsobovat slepotu, paralýzu a podobně.

Trvání jedu říká, jak dlouho účinek působí. Pokud jed pouze zraňuje, trvání uvedeno nemá. Způsobené vážné zranění se léčí jako jakékoliv jiné.

Některé jedy můžeš neutralizovat, když máš správné sérum, kouzlo nebo protijed.

Když je jed neutralizován v době latence, tak vůbec nezačne působit a otrávenému se tedy nic nestane.

Neutralizace jedu v průběhu působení odstraní jeho účinky (paralýzu, slepotu a podobně).

Neutralizovat čistě zraňující jed po skončení latence je zbytečné, způsobené zranění je potřeba vyléčit jako každé jiné.

Paralytický jed způsobuje zranění (a za další úspěch případně nevýhodu) jen po dobu trvání jedu. Po jejím skončení, nebo když je jed neutralizován, paralýza odezní a vrátí se ztracené životy.

Příklad

Gorondara při boji s gobliny zasáhnul šíp. Bylo to jen škrábnutí za pár životů, šíp byl ale otrávený. Jed má sílu 6, latenci 5 minut a způsobuje zranění a částečnou paralýzu na 10 minut.

Pán jeskyně: „Gorondare, začínáš se silně potit. Je už chvíli po boji a měl bys tudíž být vydýchaný. Máš taky pocit, že se ti špatně dýchá.“

Pavel: „Zatracení goblini, nemám je rád! No co, budu to muset vydržet, jed neutralizovat neumím.“

Pán jeskyně: „Dobře. Zhruba po pěti minutách se účinek jedu projevil.“

Pán jeskyně teď hodí (Síla jedu + k6). Jed má sílu 6 a na kostce mu padlo 5, dohromady tedy 11. Gorondar má Fyzičku 3 a Pavel hodí 3, celkem tedy 6. Zbroj ani štít mu proti jedu nepomohou, je tedy zraněn za 5 životů (rozdíl hodů). Pán jeskyně má proti němu dva úspěchy. Tento jed ale nezpůsobuje zranění, ale částečnou paralýzu.

Pán jeskyně: „Potíže s dýcháním jsi naštěstí překonal, ale ztuhly ti všechny svaly. Hýbeš se jen s obtížemi a rozhodně nezvládneš běhat.“

Působení tohoto jedu je 10 minut. Po době paralýza odezní a Gorondarovi se vrátí ztracené životy.

Pády

Zranění pádem se hází jako útok se silou 1 za každý metr pádu a zraněním podle toho, kam padáš: od +0 za měkkou lesní půdu po +3 za nastražené bodce. Na obranu se hází stejně jako proti obyčejnému útoku: Finesou pokud nemáš těžkou zbroj, Fyzičkou když ji máš. Od zranění se odečítá zbroj, ale ne štít. Když Pán jeskyně hodí víc jak jeden úspěch, znamená to obvykle vážné zranění – zlomenou nohu, vykloubený kotník a podobně.

Příklad:

Naria utíká před tlupou rozzuřených orků.

Pán jeskyně: „Doběhla si k hraně útesu. Dolů je to zhruba pět metrů.“

Katka: „Na opatrné slézání nemám čas, takže to risku a seskočím. Snad si při tom nezlámu nohy.“

Pán jeskyně hází 5 + k6 (5 je počet metrů pádu), padlo mu 4, dohromady tedy 9. Naria má Finesu 3. Janě padla jednička, dohromady má tedy 4.

Pán jeskyně: „Přehodil jsem tě o 5. Dole je ostré kamení, to zvýší zranění o 1. Tvoje lehká zbroj ho zase o 1 sníží, takže si odečti pět životů. Mám ale proti tobě dva úspěchy a jsi zraněná za víc než 2 životy, takže je to vážné zranění. Vymnula sis při tom kotník.“

Na zranění pádem se hází až od výšky, kdy to začne být nebezpečné. Kdyby Naria nejdřív kousek sešplhala a poslední metr seskočila, zranění by neriskovala. Zato by ji určitě dohnali orkové.

Léčení zranění

/* TODO: Magické léčení vypadá jako zrychlené přirozené hojení – rány se ti pře očima zatáhnou a zahojí. Zůstávají po nich jizvy (TODO: regenerace ale jizev zbavuje)

- možná to hodit k popisu *hojivého dotyku* */

Dobrodružný život je plný nástrah a nebezpečí, takže zranění nejsou pro postavy nic vzácného. Přirozenou cestou se léčí velmi dlouho, obvykle týdny nebo i měsíce. Ve světě Dračáku ale naštěstí existují léčivá kouzla, schopnosti, bylinky a jiné prostředky, které to výrazně urychlí.

Ošetření zranění

Když máš dovednost *ošetřování zranění* a léčitelské potřeby (jehlu a niť, obvazy, dezinfekci a podobně), můžeš každé jednotlivé zranění snížit o 1 život. Každé zranění je možné ošetřit jen jednou. Zabere to několik minut.

Příklad:

Gořondar má celkem 8 životů a v boji utrpěl zranění za 1, 3 a 4. Naštěstí se mu ale podařilo útočníky zahnat, takže si teď může svá zranění ošetřit. Je sice *vyřazený*, ale není v bezvědomí, takže ošetřit se zvládne. První zranění si zcela vyléčí, druhé a třetí sníží o 1. Po několika minutách ošetřování tedy bude zraněný už jen za 5 životů a bude se schopen postavit a odejít.

Ošetření léčivým kamenem

Když nad zraněním pomalu přejedeš kouzelným léčivým kamenem, částečně se zahojí. Účinek se počítá s případným ošetřením – každé jednotlivé zranění je tedy možné snížit o 1 život pomocí dovednosti *ošetřování zranění* a o další 1 život pomocí léčivého kamene.

Léčivé kameny ovšem účinkují jen na určitý druh zranění. *Hematit* například léčí pouze otevřená, krvácející zranění (což jsou nejčastěji **sečné** a **bodné** rány), *safír* léčí pouze **omrzliny** a podobně.

Příklad:

Všechna Gorondarova zranění jsou otevřená, krvácející rány, takže kdyby měl léčivý kámen *hematit*, svá zranění za 3 a 4 životy by spolu s ošetřením snížil na 1 a 2 životy a byl by tedy dohromady zraněný jen za 3 životy.

Použití hojivé masti

-mark-

Když na zranění použiješ *hojivou mast*, po nejbližším vydatném spánku se ti vyléčí 3 životy. Každý den ji můžeš použít znovu až do úplného vyléčení.

Příklad:

Gorondar má s sebou také *hojivou mast* a použije ji na svá zranění. Po ošetření a použití léčivého *hematitu* byl zraněný za 3 životy. Až se tedy ráno vzbudí, bude zcela bez zranění.

Schopnost hojivý dotyk

Hraničář s touto schopností dokáže sobě nebo někomu jinému vyléčit (hraničářova Finesa)kz + 1 životů, když se ho minutu dotýká. Znovu je možné na stejného pacienta použít *hojivý dotyk* až poté, co se doléčí do plných životů.

Příklad:

Když Gorondar potká se zbytkem družiny před tím, než se vyspí, Naria na něj použije *hojivý dotyk*. Finesu má 3, takže Katka hází 3kz + 1. Padne jí 1, 1 a 4, vyléčí mu tedy 2 životy a Gorondar bude zraněn už jen za 1 život. Když teď trpí další zranění, bude si je moci opět ošetřit a případně snížit *hematitem*, ale Naria ani nikdo jiný na něj nebude moci použít *hojivý dotyk*, protože se od posledního použití *hojivého dotyku* nedoléčil do plných životů.

Léčivý lektvar

Léčivý lektvar ti okamžitě vyléčí 3kz + 2 životů. Znovu bude na tebe účinkovat až poté, co se doléčíš do plných životů.

Regenerace

Velmi vzácný *lektvar regenerace* a válečnická schopnost *regenerace* léčí 1 život každé kolo po dobu několika minut, a to i v boji. Vždy tě doléčí do plných životů.

Léčení vážných zranění

Pokud máš nějaká vážná zranění, třeba zlomenou nohu, probodnuté břicho a podobně (viz kapitola **Vážná zranění** /* **TODO: odkaz */**), všechna se ti vyléčí ve chvíli, kdy se doléčíš do plných životů.

Umírání hráčských postav

Možná sis všiml, že pravidla pro boj říkají, kdy je postava vyřazena, ale ne kdy zemře. Má to dva důvody:

Když hrajete s příběhovou imunitou, tak postavy musí mít možnost boje přežít.

I když hrajete bez příběhové imunity, smrt postavy je natolik vážná věc, že není dobrý nápad nechat ji čistě na náhodě.

Hráčská postava tedy zemře, pouze když to jednoznačně vyplývá ze situace.

Příklady:

Rozdrtil tě několikatunový kamenný blok.

Spadl jsi do lávového jezírka.

Zřítíl ses do bezedné propasti.

Roztrhala tě smečka vlků.

Když zemře hráčská postava

Když se rozhodnete hrát bez příběhové imunity, není od věci se rovnou domluvit, jak budete řešit, když někdo přijde o postavu:

Každý hráč si může například hned na začátku vytvořit víc postav a rovnou je zapojit do společné minulosti. Když mu pak postava zemře, nová snáze zapadne do rozehraného příběhu.

Dobře také funguje, když hráč převezme nějakou nehráčskou postavu. Opět to má výhodu v tom, že je rovnou zapojený do děje.

Pokud se nedohodnete jinak, nová postava bude na stejné úrovni jako ta předchozí.

V zásadě sice můžete mít v jedné družině postavy na různých úrovních, ale je lepší se tomu vyhnout. Postavy by měly být zhruba stejně silné a mít srovnatelné možnosti, aby se všichni hráči mohli rovnou měrou uplatnit. Kdybys například hrál postavu na první úrovni ve skupině postav na desáté úrovni, moc by sis nezahrál.

Umírání protivníků

Protivníci a různé nestvůry, na rozdíl od hráčských postav, nemají příběhovou imunitu. Stále pro ně ale platí všechna ostatní pravidla, včetně toho, že podle pravidel pro boj mohou být pouze vyřazeni, a že umírají pouze když to jednoznačně vyplývá ze situace. To znamená, že pokud chceš mít jistotu, že je tvůj soupeř opravdu mrtvý, musíš to tak popsat.

Příklad:

Pavel: „Obejdu vyřazené skřety a dám jim všem poslední pomoc.“

Dorazit takto obvykle můžeš pouze vyřazeného nebo znehybněného protivníka a pouze když ti v tom nikdo nebrání.

Pronásledování

Nejdříve si připomeneme, jak se můžeš pokusit někomu v útěku zabránit.

Příklad:

Postavy zrovna na trhu nakupují lektvary na další výpravu. Všude je spousta lidí.

Pán jeskyně: „Karo, zatímco smlouváš s alchymistou, cítíš, jak se ti někdo hrabe v brašně.“

Jana: „Ohlédnu se. Kdo to je?“

Pán jeskyně: „Vidíš malého kudůka, jak ti z ní zrovna zrovna vytahuje nějaký svitek. Je špinavý, má rozčuchané vlasy a otrhanou košili.“

Jana: „Chytnu ho za ruku!“

Jak kudůk, tak Kara si hází Finesou – kudůk se snaží uhnout a zmizet v davu a Kara ho musí včas chytit, takže Síla jí nepomůže. Pán jeskyně hodí celkem 5, Jana jen 4. Kudůk má tedy jeden úspěch a vybere si útěk.

Pán jeskyně: „Kudůk před tebou hbitě uskočil a mrštně se proplétá davem. I s tvým svitkem, samozřejmě.“

Jana: „Křičím: *„Zloděj, chytte ho!“*“

Pán jeskyně: „Lidé kolem vás se rozhlíží, co se děje. Většina ale jen kontroluje svoje měšce, rozhodně se nesnaží nikoho honit.“

Pavel: „Vyrazím za ním!“

Jana: „Pavle, náměstí je plné lidí. Jako trpaslík přes ně určitě nic nevidíš.“

Pavel: „A jo, máš pravdu.“

Katka: „Co já, zvládnou ho sledovat? Jsem vysoká elfka.“

Pán jeskyně: „Zvládneš. Tady se zrovna výška hodí.“

Katka: „Dobře, vyrazím za ním.“

Na tomto příkladu je vidět, jak důležité je prostředí a okolnosti. Kdyby tam byl jen Gorondar, pronásledování by vůbec nezačalo, zloděj by se mu ztratil v davu. Obdobně kdyby se to stalo před nějakým domem, kudůk by hned zaběhl do dveří a zavřel je za sebou na závoru, tak by postavy nejdřív musely vyřešit, jak se dostanou dovnitř.

Kdo je rychlejší

Když budeš utíkat hustým lesem, v úzkých městských uličkách, nebo se třeba proplétat davem na náměstí, tak nejde ani tak o to, jak jsi rychlý, jako spíš jak jsi obratný a jak se tam vyznáš. Jezdec na koni se například mezi stromy vůbec nemusí být schopen vytočit, takže mu snadno utečeš.

Na volném prostoru je to naopak – kůň je zhruba dvakrát rychlejší než člověk, takže i kdybys byl v nejlepší kondici, stejně ho nedoženeš. Roli také hrají případná vážná zranění nebo nadměrný náklad: se zlomenou nebo prostřelenou nohou zdravému člověku neutečeš a když někoho neseš, tak asi také moc rychle nepoběžíš.

Když oba spadáte do stejné kategorie rychlosti (viz kapitola **Error: Reference source not found** v pravidlech pro boj), použijte následující pravidlo:

Při kličkování je rychlejší ten, kdo má vyšší Finesu.

Na volném prostoru je rychlejší ten, kdo má vyšší Sílu.

K hodnotě vlastnosti se přičítají bonusy či postihy za případné nevýhody: s tornou na zádech, v těžké zbroji nebo s proseknutým břichem se určitě hůř běhá i kličkuje.

Příklad:

Pán jeskyně: „Pronásledování hustým davem je určitě od Finesy. Kudůk má 3. Kolik má Naria?“

Katka: „Taky 3. Mám ale na zádech tornu a tu tady fakt nechci zahazovat, abych o ni nepřišla taky“.

Pán jeskyně: „V tom případě je Kudůk o něco rychlejší.“

Katka: „Stejně běžím za ním. Třeba ho chytím, až vyběhne z náměstí.“

Pán jeskyně: „Dobře.“

Průběh honičky

Pokud se nezmění terén a nestane se nic, co by honičku ovlivnilo, vyhraje ten rychlejší. Ten pomalejší s tím ale může zkoušet něco udělat, například:

Pokud je vás víc a někoho honíte, můžete mu zkoušet nadběhnout.

Můžeš zahrnout někam, kde pro tebe bude terén výhodnější.

Když máš dost velký náskok, můžeš se zkusit schovat.

Můžeš protivníka zkusit nějak zpomalit.

Ve městě můžeš zkusit volat na lidi kolem, aby ti pomohli.

Příklad:

Pán jeskyně: „Pavle, Katko, co děláte vy?“

Pavel: „Víme, kterým směrem kudůk běžel. Rozběhnu se k nejbližšímu kraji náměstí a zkusím mu nadběhnout po vedlejší ulici. Na lidi moc neberu ohled, prostě proběhnu skrz.“

Jana: „Já to udělám jinak. Vykřiknu ‚Chazarah!‘ a přemístím se zpět ke koním. Vlastně ani nemusím nasedat. Teleportuju se přímo do sedla, vždyť jsem na něm seděla. Pak vyrazím za kudůkem z opačné strany než Gorondar.“

Co se bude dít dál, záleží na úvaze Pána jeskyně. Počítat, jak je kdo rychlý, kolik metrů musí kdo uběhnout a podobně, by totiž bylo šíleně komplikované a do akční hry by se to nehodilo. Pán jeskyně místo toho zváží, co chtěl vlastně kudůk udělat: s tím, že se za ním bude hnát trpaslík v těžké zbroji a hobitka na poníkovi, určitě nepočítal. Posune tedy situaci do okamžiku, kdy na to bude moci kudůk zareagovat.

Příklad:

Pán jeskyně: „Katko, vyběhla jsi z davu a vidíš, jak kudůk zrovna dobíhá na křižovatku s příčnou ulicí. Jano, ty jsi teď nejrychlejší, takže touhle dobou jsi už v ní. Když tě kudůk vidí, zahne na druhou stranu a utíká od tebe. Gorondar je pozadu, zdrželo ho probíhání davem. Stále ještě běží po vedlejší ulici ke křižovatce, kam teď kudůk běží. Co děláte?“

Katka: „Můžu po něm vystřelit?“

Pán jeskyně: „Máš připravený luk?“

Katka: „To nemám.“

Pán jeskyně: „V tom případě to nestihneš, zaběhne ti za roh.“

Katka: „Dobře, tak běžím dál.“

Jana: „Já ho prostě doženu. Na poníkovi jsem mnohem rychlejší.“

Pán jeskyně: „Máš pravdu. Chvilku před tím ale kudůk dorazí na další křižovatku – kam právě z druhé ulice přibíhá Gorondar.“

Pavel: „Skočím na něj!“

Pavel chce kudůka srazit na zem, použijí se tedy pravidla z kapitoly Error: Reference source not found. Pavel si hází Fyzičkou, protože Gorondar chce využít toho, že je rozběhnutý a prostě do kudůka narazit. Kudůk by mohl říct, že se Gorondarovi postaví a zkusí to ustát, pak by si házel také Fyzičkou. Jelikož má ale vyšší Finesu, je pro něj výhodnější říct, že zkusí udělat kličku a uhnout, a hodit si tou.

Pavel: „Sílu mám 3, padlo mi 4 a počítám si +1 za to, že do něj narazím v plné rychlosti. Takže celkem 8.“

Pán jeskyně: „Kudůk tě za rohem fakt nečekal, takže ještě +1.“

Pavel: „Aha, tím líp. Takže 9.“

Pán jeskyně: „Kudůk má jen 6. Za jeden úspěch ho srazíš na zem. Co mu uděláš za ten druhý?“

Pavel: „Zkroutím mu ruku za zádama“.

Pán jeskyně: „Dobře. Vzápětí přijíždí Kara na poníkovi, takže kudůkovi u hlavy dupou kopyta. Asi to není příjemný pocit. Za chvíli přiběhne i Naria.“

Pavel: „Zavrčím: *„Vrat' to, hajzle, a možná tě nechám žít!“*“

Pán jeskyně: „To je asi válečnické zastrašování, co?“

Pavel: „Že váháš!“

Pán jeskyně: „*Jjjasně, ppane. Ttady to mmáte!'* vykoktal ze sebe kudůk a podává ti zmačkaný svitek.“

Pavel: „A co ten zbytek?“

Pán jeskyně: „*Jjjakej zzbytek?*“

Pavel: „To, co jsi nakradl před náma.“

Pán jeskyně: „*Jjo, jasně. Tttady...'* říká kudůk a neochotně volnou rukou z kapsy vyndává tři stříbrňáky, hrst měďáků a stříbrnou brož.“

Pavel: „*Fajn. Zmiz, nechci tě už ani vidět.*“

Katka: „*Hele, Gorondare, to ale nejsou naše peníze. Vůbec nevíme, komu je ukradl!*“

Pavel: „*Ted' už naše jsou.*“

ZLEPŠOVÁNÍ POSTAVY

Stejně jako v našem světě, i v Dračáku se postavy postupně zlepšují a učí se nové věci. Pokaždé, když postoupíš na další úroveň, získáš nové schopnosti a buď se ti zvedne jedna z vlastností, nebo se naučíš novou dovednost.

Kdy se přestupuje

O tom, kdy můžete přestoupit na další úroveň, rozhoduje Pán jeskyně. Mělo by to ale být vždy poté, co uzavřete stávající dobrodružství, protože obvykle nedává moc smysl, abyste se v půlce cesty sebrali a odešli někam trénovat. Přestupuje se tedy většinou po návratu z výpravy, po dokončení úkolu, po získání vypsané odměny a podobně.

Trvání přestupu

Pokud Pán jeskyně neurčí jinak, trénink při přestupu na novou úroveň zabere zhruba měsíc času v herním světě. Neznamená to nutně, že musíš strávit měsíc ve škole či s mistrem. Můžeš si také například nakoupit knihy a učit se z nich, chodit do šermířského klubu nebo třeba procvičovat nové schopnosti při pravidelném tréninku s ostatními členy družiny.

Cena za přestup

Studium a trénink při přestupu na novou úroveň není zadarmo. Musíš nakoupit knihy a jiné studijní materiály, případně zaplatit poplatek škole či mistrovi.

Přestup na novou úroveň stojí dvojnásobek nové úrovně ve zlatácích. V ceně jsou i náklady na živobytí, po dobu výcviku je tedy nemusíš platit.

Přestupujte společně

Na další úroveň byste měli vždy přestupovat společně, abyste na sebe nemuseli čekat. Je to ale důležité také kvůli tomu, aby vaše postavy zůstaly zhruba stejně silné. Je sice možné hrát i družinu, kde jsou postavy na různých úrovních, ale hra funguje lépe, když mají všichni hráči srovnatelné možnosti.

Co získáš s novou úrovní

Při přestupu na vyšší úroveň se stane následující:

Pokud jsi válečník, hraničář nebo zloděj, získáš jednu novou schopnost.

Alchymista získá dva nové recepty, kouzelník se naučí dvě nová kouzla.

Když přestupuješ na sudou úroveň, získáš jednu novou dovednost.

Když přestupuješ na lichou úroveň, zvýší se ti jedna z vlastností.

Zvyšování vlastností

Při přestupu na každou lichou úroveň se ti zvýší hodnota jedné z vlastností o 1. Která vlastnost to bude, záleží na tom, na jakou úroveň přestupuješ:

Na třetí úrovni si zvýš nejvyšší vlastnost.

Na páté úrovni si zvýš jinou než nejvyšší vlastnost.

Na sedmé úrovni si zvýš jednu z nejnižších vlastností.

Na deváté úrovni si zvýš nejvyšší vlastnost

Na jedenácté úrovni si zvýš jinou než nejvyšší vlastnost.

Na třinácté úrovni si zvýš jednu z nejnižších vlastností.

Pokud sis zvýšil Fyzičku, vzroste tím zároveň i tvé maximum životů o 1.

Příklad:

Na první úrovni Pavel pro Gorondara vybral vlastnosti: Fyzička 3, Finesa 2, Duše 1.

Na třetí úrovni si zvyšuje nejvyšší vlastnost, tedy Fyzičku. Jeho vlastnosti budou:

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 1 a maximum životů se mu zvýší o 1.

Na páté úrovni si zvyšuje jinou než nejvyšší vlastnost, tedy buď Finesu nebo Duši. Rozhodne se zvýšit si Finesu a jeho vlastnosti tedy budou: Fyzička 4, Finesa 3, Duše 1.

Na sedmé úrovni si zvyšuje jednu z nejnižších vlastností. Nejnižší má Duši, takže si nemůže vybrat a jeho vlastnosti budou: Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2. Kdyby si na páté úrovni místo Finesy zvýšil Duši (a měl by tedy vlastnosti Fyzička 4, Finesa 2, Duše 2), na sedmé by si mohl vybrat, jestli zvýší Finesu nebo Duši.

Do vedení hry:

Postup po úrovních

Postup po úrovních má významný podíl na tom, že je hraní Dračáku dlouhodobě zábavné. Hráčské postavy se při tom zlepšují a získávají nové schopnosti, takže dokáží čelit nebezpečnějším protivníkům a mají větší vliv na události ve vašem herním světě, a hráči se díky tomu mají stále na co těšit.

Jak často postupovat

Hráči by měli postupovat pravidelně, aby měli pocit, že se jejich postavy průběžně zlepšují. Na základních úrovních by měli postupovat rychleji, protože potřebují nabrat schopnosti, aby měli s čím pracovat. Na mistrovských úrovních by se pak měly postupy výrazně zpomalovat.

Pokud dopředu víš, jak dlouho bude hrát se stejnými postavami, můžeš přestupy rozvrhnout tak, aby hráči v průběhu prošli všech 14 úrovní. Většinou to ale dopředu vědět nemůžeš – v tom případě se řiď následujícími kapitolami.

Typická kampaň

Většina skupin hraje jednou týdně a se stejnými postavami hrají zhruba 1-2 roky. Pokud se tedy budete scházet jednou týdně, nech hráče postupovat takto:

Na 2. úroveň za dva týdny (tedy po dvou sezeních)

Na 3. úroveň za další měsíc

Na 4. až 9. úroveň vždy po dvou měsících hry

Na 10. úroveň po dalších třech měsících

Na 11. úroveň po dalším půl roce

Na 12. úroveň po dalším roce

Na 13. úroveň po dalších dvou letech

Na 14. úroveň po dalších čtyřech letech

Touto rychlostí se hráči zhruba po roce hry dostanou na devátou úroveň, kde začínají mistrovské schopnosti. Pokud skončíte po dvou letech, budou na 11. úrovni. Když byste pokračovali dál, zbylé mistrovské úrovně vám vydrží na dalších 7 let hry.

Netypická kampaň

Stejnou rychlost postupů je vhodné zvolit i při hraní častějším než jednou týdně. Pokud se ale budete scházet méně často, třeba jednou za měsíc nebo za čtvrt roku, může to být příliš rychlé. Vždy se snaž zohlednit, co jste stihli odehrát – pokud neskončila výprava či úkol, postup na další úroveň nedává smysl a je lepší s ním počkat. Příliš to ale neodkládej, hráči žijí v reálném čase a když jim postavy půl roku nepostoupí, bude jim to připadat dlouhé.

Dosažení maximální úrovně

Pokud se tví hráči dostanou na nejvyšší, 14. úroveň, máte v zásadě dvě možnosti:

Můžete kampaň ukončit a začít jinou s novými postavami.

Můžete si vymyslet další schopnosti, kouzla a alchymistické recepty a přidat si další úrovně.

Na vyšší než čtrnácté úrovni už postavy nedostávají nové dovednosti a nezvyšují se jim vlastnosti, mohou se ale učit další schopnosti, kouzla nebo recepty.

Přizpůsob hru svým hráčům

Doporučená rychlost postupů je vhodná pro většinu skupin, nemusí být se ale hodit zrovna pro tu vaši. Až se trochu sehraje a poznáte, promluv si se svými hráči, jestli jim to vyhovuje a případně to změň.

Struktura příběhu

V kapitole **Zlepšování postavy** /* TODO: odkaz */ jsme si řekli, že postavy by měly přestupovat na další úroveň vždy po dokončení nějaké výpravy, splnění úkolu, získání odměny a podobně. To znamená, že přestupy na vyšší úroveň spolu se zlepšováním postav zároveň určují strukturu vašeho příběhu.

Pokud například hrajete jednou týdně a postavy zrovna přestoupily na čtvrtou úroveň, tak na pátou by měly přestoupit za dva měsíce hry, tedy zhruba za čtyři sezení. Nemusí to vyjít úplně přesně, ale neměli byste určitě strávit půl roku hry v ledové pustině, kde široko daleko není nikdo, kdo by postavy mohl něco naučit.

Uzavírání kapitol

Ukončit stávající výpravu z pozice Pána jeskyně není vždycky jednoduché, protože za postavy nerozhoduješ ty, ale jejich hráči. Když se ti to stane, porad' se s nimi a vyřešte to společně:

Příklad:

Pán jeskyně: „Tahle výprava se protáhla mnohem víc, než jsem očekával. Chtěl bych vám po příštím sezení dát možnost postoupit na další úroveň, ale tohle podzemí je ještě dlouhý. Napadá vás, co s tím?“

Jana: „Tohle podzemí nám nikam neuteče. Klidně se můžeme vrátit do města, doplnit zásoby, potrénovat a potom pokračovat v průzkumu.“

Pavel: „Jsem pro, beztak si potřebuju nechat spravit zbroj.“

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, od druhé dva, od čtvrté tři, od šesté čtyři, atd.

Lektvary není třeba připoutávat, účinkují automaticky po vypití.

Svitky (TODO)

Kouzlo ze svitku může seslat jen povolání, pro které je určeno.

Můžeš sesílat jen kouzla, na které máš úroveň (na začátečnických úrovních jen začátečnická, na pokročilých úrovních začátečnická a pokročilá, atd.)

Kouzlo ze svitku se můžeš i naučit (při dalším přestupu jako jakékoliv jiné – počítá se do počtu kouzel, která se můžeš naučit při přestupu).

Opět jen povolání, pro které je kouzlo určeno.

Použití kouzelných předmětů

/ Tohle dát možná do kapitoly Výbava? */*

Kouzelné předměty, jako jsou magické meče či zbroje, svitky s kouzly nebo třeba čarovné hůlky a prsteny, snadno poznáš: když se jich dotkneš holou rukou, ucítíš jemné brnění.

Předmět se s tebou následně pokusí „sladit“. Můžeš to odmítnout, v tom případě se nic nestane. Když tomu necháš volný průběh, brnění se změní v příjemný, hřejivý pocit. Od té chvíle máš předmět připoutaný. Připoutání předmětu zabere jedno kolo soustředění.

Na odpoutání stačí pomyslet.

Některé předměty není možné připoutat. Při dotyku sice brní, ale nepokusí se s tebou sladit.

Nemůžeš si připoutat předmět, který má připoutaný někdo jiný.

Připoutat také nejdou různé magické pasti, očarované truhly a podobně, které jsou „pořád aktivní“.

Předměty přestanou být připoutané, když zemřeš. Spánek ani bezvědomí ale připoutání nezruší.

Počet připoutaných předmětů

V jednu chvíli můžeš mít připoutaný jen určitý počet kouzelných předmětů. Počítají se všechny, včetně svitků s kouzly.

Na první úrovni můžeš mít připoutaný jen jeden předmět.

Od druhé úrovně můžeš mít připoutané 2 předměty.

Od čtvrté úrovně si můžeš připoutat 3 předměty.

Od šesté úrovně si můžeš mít připoutané 4 předměty a tak dále

Když tohoto počtu dosáhneš, nemůžeš si připoutat další předmět, dokud alespoň jeden neodpoutáš.

Jak poznáš, co předmět dělá

Prvním připoutáním kouzelného předmětu (včetně lektvarů a svitků s kouzly) zjistíš, jak se používá a co dělá. Od té budeš mít pocit, že jsi to vždycky věděl.

Některé magické předměty skrývají, co umí, případně o sobě neprozradí úplně všechno. Co dělají a jak se používají, musíš zjistit jinak – například si to přečíst v nějaké staré knize.

Předměty účinkují, jen když jsou připoutané

Většina kouzelných předmětů účinkuje, pouze když jsou připoutané. Když tedy budeš například bojovat kouzelným mečem, ale nebudeš ho mít připoutaný, bude to ve všech ohledech jen obyčejný meč. Neprojeví se žádná z jeho kouzelných vlastností a nebude ani působit na duchy a jiné bytosti zranitelné pouze kouzelnou zbraní.

Lektvary, tinktury, masti, oleje a podobně působí, i když připoutané nejsou – stačí je vypít, potřít se jimi atd. Můžeš si je ale připoutat, abys zjistil jejich účinky.

Sesílání kouzel ze svitků

Abys mohl seslat kouzlo ze svitku, musíš si jej nejprve připoutat. Na to se jej musíš dotknout a strávit jedno kolo soustředěním, stejně jako když připoutáváš jakýkoliv jiný magický předmět.

Poté musíš celý text na svitku nahlas a srozumitelně přečíst. U jednoduchých kouzel to zabere zhruba minutu, v případě rituálů to trvá déle (je to vždy uvedeno na kartě). V případě kouzel sesílání dokončíš tím, že se na chvíli soustředíš a nahlas a srozumitelně vyslovíš zaklínací formuli. To ovšem nemusíš udělat hned. Kouzlo tedy můžeš mít připravené a kdykoliv později jej seslat vyslovením zaklínací formule, což vyžaduje jen jedno kolo soustředění.

Při vyslovení zaklínací formule nemusíš svitek držet, dokonce jej ani nemusíš mít u sebe (při připoutávání a čtení kouzla samozřejmě ano). Když si svitek odpoutáš a znovu připoutáš, kouzlo přestane být připravené. Před použitím ho musíš znovu celé přečíst.

Když chceš kouzlo seslat znovu, musíš opět přečíst celý text svitku.

Od druhé úrovně si můžeš připoutat víc magických předmětů současně, takže můžeš mít připravených víc kouzel a každé z nich seslat v jednom kole.

Rituály sesílací formuli nemají, nejdou tedy připravit a dokončit později. Účinkují vždy hned po dokončení sesílání.

Seslání kouzla přímo ze svitku nestojí magenergii (ta je tam uvedená pro případ, že by se ho někdo chtěl ze svitku naučit) a může to udělat postava s libovolným povoláním – tedy za předpokladu, že si svitek připoutá a připraví si kouzlo přeříkáním toho, co je na něm napsané.

Čtení svitků s kouzly

Řekli jsme si, že před sesláním kouzla ze svitku si ho musíš připravit tím, že celý svitek nahlas přečteš. Na to pochopitelně musíš umět číst a psát a také znát jazyk, ve kterém je kouzlo napsané.

Většina kouzel je zapsaná ve staroelfštině. Kouzelník tedy tyto svitky určitě dokáže přečíst, protože automaticky umí jak *staroelfštinu*, tak *čtení a psaní*. Ostatní povolání se tyto dovednosti musí naučit, pokud chtějí sesílat kouzla ze svitků.

„Čtení“ svitků z paměti

Při přípravě kouzla zapsaného na svitku je nezbytné, mít ho připoutaný a vyslovit správná slova. Nemusíš tedy nutně umět číst příslušný jazyk – pokud ti text přečte někdo jiný a ty to po něm zopakuješ, fungovat to bude také.

Příklad:

Hraničářka Naria našla svitek s kouzelnickým kouzlem modrý blesk. Neumí ovšem číst a nezná staroelfštinu, ve které je kouzlo zapsané, takže si kouzlo ze svitku nedokáže připravit sama. Když si ho ale připoutá a poprosí Karu, která staroelfštinu číst umí, aby jí s tím pomohla, může text ze svitku přeříkat, kouzlo si tím připravit a následně ho seslat. Před dalším použitím bude ale opět muset poprosit Karu, aby jí pomohla s přípravou kouzla.

Je zřejmé, že když se příslušná slova naučíš nazpaměť, budeš si moci kouzlo sám připravovat, i když neumíš svitek přečíst. Znalost textu kouzla se nebere jako dovednost. Stačí, když odehraješ, jak se ho naučíš – budeš nejspíš muset sehnat někoho, kdo ti bude ochotný svitek pořád dokola předčítat. Může to být někdo z družiny, kdo umí číst příslušný starý jazyk, nebo můžeš někoho takového najít a zaplatit mu za to.

Příklad:

Jana: „Říkal jsi, že cesta nám zabere několik dní. Využiju je k tomu, abych Nariu naučila připravovat si modrý blesk ze svitku.“

Pán jeskyně: „Dobře. Odteď to tedy Naria zvládne sama.“

Učení se kouzel ze svitků

Pokud je kouzlo na svitku určeno pro tvé povolání, tak se ho z něj také můžeš při přestupu na vyšší úroveň naučit místo kouzla z pravidel. V tom případě jej budeš moci sesílat jako každé jiné naučené kouzlo, tedy za svoji magenergii. Nebudeš na to muset mít připoutaný svitek a nebudeš si kouzlo muset před sesláním připravovat. Svitku se při tom nic nestane, bude dál fungovat jako dřív.

Příklad:

Když si Naria připoutá svitek s kouzlem *modrý blesk* a s Kařinou pomocí ho přečte, může z něj toto kouzlo seslat. Nemůže se z něj ale *modrý blesk* naučit při přestupu na další úroveň, protože to není hraničářské kouzlo.

Sesílání kouzel z hůlek, prstenů a podobně

Některé kouzelné předměty, jako třeba hůlky, prsteny a podobně, mají v sobě vsazené drahokamy zářící vnitřním světlem a umožňují komukoliv sesílat kouzla bez přípravy a bez znalosti starých jazyků – stačí mít předmět připoutaný, jedno kolo se soustředit a vyslovit příslušnou sesílací formuli. Jeden ze vsazených drahokamů potom vždy pohasne. Když už žádný nezáří, kouzlo není možné seslat.

Většinou existuje způsob, jak pohaslé drahokamy dobíjet – může to vyžadovat provedení rituálu v určitý čas, použití nějaké vzácné suroviny a podobně. Jak se předmět dobíjí, se dozvíš obvykle při jeho připoutání.

VEDENÍ HRY

TODO: Používání náhodného hodu k obrušování ostří PJ fiatu

Příklad se třemi sarkony a hozenými mincemi – PJ si hodí z každého sarkona, jestli bude mince ignorovat, schýbne se pro ně, nebo aspoň zaváhá – a pak odehraje, jak se sarkoni začnou hádat a prát.

<https://rpgforum.cz/forum/viewtopic.php?f=115&t=15586&start=135#p585590>

TODO: Kapitola o kouzlení protivníků

Když nějaký protivník sešle kouzlo, vyslov nahlas kouzelnou formuli.

Hráči budou mít možnost poznat, co to bylo za kouzlo.

Znalost formule může je důležitá pro lámání kouzel.

Pomůže to budovat atmosféru kouzel a tajemství.

TODO: Telegrafování nebezpečí (a vůbec zajímavého obsahu) zoomem:

Pán jeskyně: Po dvou dnech namáhavý cesty divočinou jste narazili na hustej, smrkovej les. Jdete po úzký pěšince vyšlapaný od zvěře.

V těhle dvou větách není vůbec žádná zmínka o nebezpečí, natož něco, co tam nechali goblini jako varování. PJ telegrafuje nebezpečí čistě tím, že zazoomoval na pěšinku.

TODO: Nauč se, jaké schopnosti mají postavy hráčů a průběžně je zapojuj do hry.

- příklad: Zlodějské *periferní vidění*.

TODO: Odstavec o vidění potmě

- trpaslík a kroll vidí aspoň něco, ale neznamená to, že světlo nepotřebují (mysli na to při popisech).

- elf potřebuje aspoň trochu světla, ale vidí skoro stejně dobře jako ve dne (popisuj pro něj víc detailů).

TODO: Kapitola o přiměřeném počtu magických itemů a jak je rozdělovat.

TODO (zapojit): Není tvým úkolem rozhodnout všechno sám. Většinou je dokonce lepší, když dáš na hráče a přizpůsobíš se jim. Tvým úkolem je rozhodnout, když se hráči na něčem nemůžete shodnout.

TODO (zapojit):

Na základních úrovních se předpokládá, že budou postavy žít jako uředníci, na pokročilých jako měšťani a na mistrovských jako zemaní.

TODO (zapojit):

Možností, jak mohou hráči překonávat překážky, je strašně moc, takže není ani technicky možné všechny promyslet a připravit dopředu. Takže se o to PJ ani nesnaží a posuzuje to až ve chvíli, kdy to je potřeba.

Plus pravidlo: „pokud není opravdu zásadní důvod, proč to nemůže fungovat, tak to bude fungovat“.

Služby a řemeslné práce

/* TODO: Dát tohle někam do Vedení hry */

Náklady na opravy zbroje a údržbu zbraní a ostatního vybavení jsou součástí tvého živobytí, nemusíš si je tedy počítat zvlášť. Když budeš potřebovat něco nestandardního, třeba předělat zbroj na svoji velikost, nebo si ji nechat vyrobit z kůže baziliška, kterou jsi získal na výpravě, postupujte následovně:

Odhadněte, jak dlouho to řemeslníkovi zabere.

Cenu odvoďte z jeho nákladů na živobytí.

Příklad:

Katka: „Chtěla bych si nechat vyrobit zbroj z kůže obřího varana. Kolik to bude stát?“

Pán jeskyně: „Mistr zbrojír si žije jako měšťan, platí tedy 10 zl za měsíc. Předělat tvou zbroj mu zabere zhruba týden, takže stát to bude čtvrtinu jeho měsíčních nákladů, tedy 2 zl a 5 st.“

Akce podsvětí

/* TODO: Dát tohle někam do Vedení hry */

Když potřebujete zařídit něco nekalého, cenu odhadněte stejně jako u ostatních služeb. V některých případech se ale cena nepočítá z živobytí toho, kdo to provede, ale podle živobytí cíle – najmout zloděje, který se pokusí okrást krále, je například mnohem dražší, než nechat odklidit žebračka. Přesné ceny v ceníku nenajdeš, Pán jeskyně je vždy určí případ od případu.

Nevyřazuj postavy ze hry

TODO: Zapojit

V pravidlech jsou kouzla, schopnosti a jiné prostředky prostředky, které mohou někoho dlouhodobě vyřadit nebo výrazně znevýhodnit. Gobliní šaman může například na postavu seslat kouzlo *slepota* a udržovat ho soustředěním, až dokud nepadne vyčerpáním. Pokud postavy nemají žádný způsob, jak se takového kouzla zbavit, mohlo by to znamenat, že hráč bude muset klidně i několik sezení hrát slepou postavu, což prakticky vyřadí ze hry.

Nejlepší samozřejmě je, takovým situacím předejít. Pokud postavy nemají způsob, jak se nějaké vyřazující schopnosti zbavit, vůbec takového protivníka nepoužívej. Když se ti to přesto stane, řekni to hráčům, omluv se a společně vymyslete, jak hráče zase dostat do hry. V těchto případech můžeš zasáhnout do předchozího děje a například říct, že tato slepota netrvá po dobu udržování, ale jen několik minut. Když hráčům vysvětlíš, proč to děláš, případné nekonzistence ti prominou.

Ztráta vybavení

/* TODO: Někam začlenit */

Některé postavy jsou hodně závislé na svém vybavení. Válečník beze zbraně toho nepřátelům moc neudělá a bez zbroje moc nevydrží. Alchymista bez surovin a aparatury je na tom ještě hůř – nemůže nic vyrábět, takže vlastně přišel o všechny svoje schopnosti. Přijít o něco, co si pracně vydobyli, navíc hráče vždycky zaručeně naštve.

Se situacemi, kdy postavy přijdou o svou výbavu, se proto snaž šetřit. Může to být zajímavé zpestření hry, pokud by se to ale mělo dít často, byla by to otrava. Snaž se také myslet na to, jak postavy mohou svou výbavu získat zpět. Přijít o zbroj ve městě, kde si válečník může hned další den koupit novou, je mnohem menší problém, než když se to stane na výpravě hluboko do divočiny, kde žádný zbrojř není.

Ztráta zvířecího společníka

/ TODO: Někam začlenit. Mělo by to následovat za **Ztrátou vybavení** */*
Ještě ožehavější, než ztráta výbavy, je smrt hraničářova zvířecího společníka. Pro hráče hraničáře je to mimořádně otravné, zvláště když se to děje často, nebo pokud si k němu vytvořil citový vztah.

K zabíjení hraničářova zvířete tě to může svádět, protože smrt hráčské postavy má vždycky nepříjemné dopady na průběh hry (hráč si musí vytvořit novou postavu a tu je pak třeba nějak začlenit do družiny a zapojit do příběhu), zatímco smrt zvířete tímhle netrpí, ale snaž se tomu odolat a brát na něj stejné ohledy, jako by to byla hráčská postava. Ze stejného důvodu se na něj ostatně vztahuje příběhová imunita.

Dbej na to, aby si všichni zahráli

Jedním z tvých nejdůležitějších úkolů je zajistit, aby si všichni hráči zahráli. V následujících kapitolách si probereme, jaké k tomu máš nástroje a na co by sis měl dávat pozor.

Přidělování slova a rozdělování tvé pozornosti

Všem hráčům bys měl věnovat stejnou míru pozornosti. Když tedy nějaký hráč zapomene, že není u stolu sám, je na tobě, abys jej udržel na uzdě a dal prostor i ostatním. Představ si to, jako když sleduješ dobrou televizní debatu – moderátor dává slovo jednotlivým diskutujícím a napomíná je, když si moc skáčou do řeči, nebo mluví moc dlouho.

V boji ti s tím pomůže rozdělení na kola – v každém bys měl postupně projít všechny hráče a zeptat se jich, co budou dělat. Stejně to ale můžeš dělat i mimo boj – udělej si vždycky pomyslné kolo, postupně se všech zeptej, co mají v plánu a až pak popiš, co se děje dál.

Důležitý je oční kontakt a oslovení jménem – je pak jasné, s kým zrovna mluvíš a kdo tedy má slovo. Pokud mu budou ostatní skákat do řeči, rázně je okřikni – je to tvoje pravomoc. Může také pomoci změnit to, jak sedíte u stolu: hráčům, které máš naproti sobě, podvědomě věnuješ víc pozornosti než těm, kteří sedí stranou, protože je máš přímo před očima. Posad' si tedy pasivnější hráče tak, abys jim dobře viděl do očí a aktivnější trochu stranou. Když některé hráče špatně slyšíš, přisedni si, abys k nim byl blíž, případně zkuste hrát v méně hlučném prostředí.

Moderuj hráče, ne jejich postavy

Moderátorsky bys měl obvykle zasahovat /* TODO: rozepsat to konkrétně: zrychlovat čas, ukončovat scény a podobně */ pouze v případě, že hráči mluví k tobě. Pokud se baví mezi sebou, třeba když diskutují o tom, co udělají dál, tak bys do toho obvykle zasahovat neměl. I zde ale existují výjimky.

Když hráči neberou v potaz situaci

Hráči občas zapomenou, v jaké situaci jsou zrovna jejich postavy – například se uprostřed audience u krále začnou otevřeně bavit o tom, co si o něm myslí. V tom případě jim do toho vstup a zeptej se jich, jestli si to uvědomují a opravdu to chtějí udělat. Když na tom budou trvat, prostředím na to adekvátně zareaguje – nejspíš se jich chopí strážé.

Když není jasné, jestli hráč mluví za postavu

Občas také hráč na něco reaguje, aniž by si promyslel, jestli by to opravdu udělala jeho postava, případně úplně vypadne z role. V tom případě jej požádej o upřesnění.

Příklad:

Postavy právě oznámily veliteli městské stráže, že se k městu blíží skřetí vojsko.

Pán jeskyně: *„Žádný poplach rozhodně vyhlášovat nebudu. Kdybych začal panikařit pokaždý, když začnou za mnou přijdou vyděšení civilové, nedělali bychom nic jinýho!“*

Katka: „To je vůl...“

Pán jeskyně: „To Naria opravdu řekla?“

Katka: „Promiň, to mi ujelo. Naria to určitě neříká, nechce velitele urazit.“

Dávej si ale pozor na to, jak to říkáš – můžeš hráče požádat o potvrzení, ale neříkej jim, co jejich postavy mohou nebo nemohou chtít udělat. Věta: „To by tvoje postava určitě neudělala!“ by od tebe nikdy neměla zaznít. Místo toho bys měl vždycky říct: „Chceš to opravdu udělat?“

Mimoherní hlášky

Někteří hráči mají tendenci říkat při hře věci, které s ní nijak nesouvisí. Mohou například z ničeho nic zmínit, jak dopadl včerejší zápas ve fotbale, nebo třeba vtipkovat o tom, co se zrovna ve hře děje.

V takových případech bys je měl hráče napomenout, a to i když se tomu všichni zasmějí. Cílem hry totiž není jakákoliv společná zábava, ale taková, která pramení z hraní Dračáku. Časté odbíhání od hry sice může být zábavné, ale povede k tomu, že to nebude dobrá hra – proto byste se tomu měli pokud možno vyvarovat.

Když by se tohle dělo často a tvoje napomínání nepomáhalo, na rovinu řekni, že tě taková hra nebaví a nechceš ji vést. Pak se dohodněte, co s tím uděláte.

Pasivní hráči

Když se nějaký hráč málo zapojuje do hry, přestože mu dáváš stejný prostor jako ostatním, může to mít různé důvody.

Některým hráčům vyhovuje hru většinu času jen sledovat a zasahovat do ní minimálně. V tom případě je to v pořádku a nemusíš si kvůli tomu lámat hlavu.

Může to ale být také tím, že dotyčnému nesedí témata, která se ve hře objevují, nebo třeba váš styl hry. Zkus si s ním o tom promluvit a pokud možno mu vyjít vstříc. Nenuť se ale do toho, pokud by to mělo být nepříjemné tobě – občas prostě hráči chtějí od hry něco natolik odlišného, že není možné vyhovět všem.

Můžeš také požádat ostatní, aby ti s tím pomohli, častěji pasivního hráče při hře oslovovali a interagovali s jeho postavou. Případně můžete zkusit změnit role v družině – například udělat z jeho postavy vůdce výpravy, takže se ocitne v centru dění.

Naplnování hráčských preferencí

Různí hráči chtějí od hry různé věci. Někteří by klidně pobíjeli skřety od rána až do večera, pro jiné je důležitý příběh a dramatické situace, pro další zase vztahy mezi postavami (ať už hráčskými či nehráčskými) a další velká skupina ráda své postavy staví do morálně nejednoznačných nebo psychologicky vypjatých situací.

Málokterý hráč samozřejmě spadá přesně do jedné z těchto škatulek, většina v různé míře preferuje několik z těchto směrů. Pro tebe to znamená dvě věci:

Měl by ses snažit dávat do hry pro každého hráče aspoň něco z témat, která ho nejvíc zajímají.

Tím, že se budeš aspoň trochu věnovat různým tématům, uděláš hru pestřejší a zajímavější pro všechny.

Neplatí to jen pro tebe – hráči postav také mohou ovlivňovat směřování hry a navrhopvat různá témata. Snaž se je v tom podporovat a jejich nápady využívat. Měl také sledovat, co navrhují a zamýšlet se, co tím sledují – dají se z toho vyčíst jejich preference, přestože je nedokáží sami formulovat.

Umožni hráčům vyprávět příběhy postav

V kapitole **Hraní Dračáku** jsme si řekli, že za to, aby se příběh postavy dostal do hry, je odpovědný její hráč. To ale není celá pravda – pokud mu totiž nevyjdeš vstříc, tak se může klidně rozkrájet, ale nebude to mít znatelný efekt.

Když tedy například zmíní někoho, s kým se jeho postava zná, měl bys tuto osobu zapojit do hry. Může po družině něco chtít, může potřebovat pomoc, může být zapletena do toho, co se zrovna děje a podobně.

To samé se týká i míst, která hráči zmíní v minulosti svých postav. Když například zrovna uvažuješ, kde by se mohl nacházet kouzelný meč, a jedna z postav je barbar ze severních plání, je to skvělá příležitost zapojit ledové pláně do hry.

Pokládej návodné otázky

Předtím, než sám začneš něco vymýšlet nebo popisovat, se na to zeptej hráčů. Když dává smysl, že to některá z postav zná, nech to popsat jejího hráče.

Příklad:

„Katko, Naria má místní lesy prochozené křížem krážem. Jaké tady rostou stromy?“

Nabádej také hráče k tomu, aby své postavy spojovali s tím, co se zrovna ve hře děje nebo nachází.

Příklad:

„Uvítal vás Partel, předák místních uhlířů. Kdo z vás ho znáte?“

Povšimni si, jak je tato otázka formulovaná. Není to „Znáte někdo předáka místních uhlířů?“ ale „Kdo z vás ho znáte?“ V obou případech by ses sice zeptal na to samé, ale v tom druhém naznačuješ, že by ho někdo znát měl, takže ti hráči spíš vyjdou vstříc.

Můžeš být dokonce ještě návodnější a zeptat se třeba takhle:

Příklad:

„Uvítal vás předák místních uhlířů. Katko, Naria ho určitě zná. Jak se jmenuje?“

Ujisti se, že tě hráčské postavy zajímají

Když budou hráči tvořit svoje postavy, spolupracuj s nimi a ujisti se, že tě jejich postavy zajímají. Nemusí ti být nutně sympatické, ale měl bys mít pocit, že se o nich chceš dozvědět víc. O těchto postavách budete totiž společně vyprávět příběhy, a to tě těžko bude bavit, když tě nebudou ničím zajímat.

Je důležité, aby to splňovaly opravdu všechny postavy – když by tě nějaká z nich nezajímala, podvědomě bys jí při hře věnoval méně pozornosti a upozadoval bys tím i jejího hráče.

Mysli ale na to, co jsme si řekli v kapitole **Kdo má kdy konečné slovo** – tedy že o tom, co se týká hráčské postavy, rozhoduje vždy její hráč. Nesnaž se mu tedy vnutit, jak jeho postava má nebo nemá vypadat, místo toho se ho ptej na podrobnosti, které tě zajímají.

Příklady:

„Co tě přivedlo k tomu, aby ses stal námořníkem?“

„Máš někoho, na kom ti záleží?“

„Je něco, za co jsi ochoten bojovat?“

Pokud jeho odpovědi k ničemu zajímavému nepovedou, řekni mu na rovinu, proč se na to ptáš, a pokus se mu dát nějaké návrhy, co by třeba mohlo být zajímavé. Můžeš ho také odkázat na kapitolu **Error: Reference source not found**, kde je několik odstavců o tom, jak vytvořit zajímavou a týmovou postavu.

Bud' fér

Nikomu nenadržuj, nedělej hráčům naschvály. Nepodváděj, a to ani když to myslíš dobře a chceš hráčům pomoci.

Hraj otevřeně

Kostky házej tak, aby na ně hráči dobře viděli. Vždycky říkej předem, na co se hází a co znamenají jednotlivé výsledky.

Pokud máš pocit, že bys něco potřeboval hodit potají, abys mohl výsledek změnit, raději výsledek rovnou rozhodni bez hodu. Není pak od věci vysvětlit hráčům své důvody – třeba že by bylo škoda přijít o zajímavý vývoj situace kvůli jednomu nešťastnému hodu kostkou. Když budeš hrát fér, hráči ti v takových případech budou důvěřovat a dají na tvůj úsudek.

Když někdo udělá chybu

Když uděláš chybu ty, řekni to nahlas a omluv se za to. Když udělá chybu jiný hráč, tak ho na to upozorni, ale nevyčítej mu to. V každém případě si o tom promluvte a domluvte se, jak náprava chyby změní situaci ve hře.

Příklad:

Pán jeskyně: „Oops, ta mrtvola nemohla mít u sebe meč, ten je totiž zabodnutý nahoře ve skále. Zbodal jsem to, moc se omlouvám.“

Katka: „To je v pohodě. Já si ho teda zatím škrtnu.“

Pán jeskyně: „Díky.“

Pomáhej hráčům, ale ne postavám

Kdykoliv budeš mít pocit, že hráči něco špatně pochopili, nebo přeslechli nějakou důležitou informaci, řekni to nahlas a vyjasni to.

Nedělej ale žádné „zásahy shůry“: když postava vleze do smrtící pasti, nebo když ti padne šestka, zrovna když má postava málo životů, odehraj to přesně podle pravidel.

Výjimkou je, pokud jste domluveni na příběhové imunitě a postava by měla zemřít. V tom případě se domluv s hráči, jak to vyřešíte.

Příklad:

Pán jeskyně: „Zatraceně, další šestka. Promiň, fakt jsem nečekal, že tě sejme obyčejný vlk. Budeme každopádně muset vymyslet, jak to uděláme, aby tě teď nedorazil.“

Katka: „Slyšely jsme něco?“

Pavel: „Gorondar by asi o pomoc proti jednomu vlkovi nevolal. Ale mohl by vás chtít varovat pro případ, že by jich tu bylo víc.“

Pán jeskyně: „Dobře. Zaslechly jste teda Gorondarův varovný výkřik.“

Jana: „Běžíme mu na pomoc!“

Neříkej hráčům, co mají dělat

Když se hráči zaseknou, neříkej jim, co mají dělat. Kdybys totiž řekl třeba: „Postav žebřík, jsi přece tesař“, hráč může mít pocit, že jeho postavu vlastně hraješ ty a on tam sedí zbytečně. Je to jemný rozdíl, takže to chce trochu cviku. Pokud si nejsi jistý, rad' hráčům spíš méně než více. Případně se jich po hře zeptej, jestli jim tvoje rady vadily.

Pomáhej hráčům nepřímo

Můžeš ale připomínat to, co postavy vidí nebo vědí.

Příklad:

Pavel: „Chtělo by to něčím podepřít. Ale čím?“

Pán jeskyně: „Nahoře byly dřevěné trámy.“

Pavel: „A jo, na to jsem úplně zapomněl. Díky.“

Dále můžeš připomínat, co postavy umí.

Příklad:

„Jsi bývalý tesař, určitě dokážeš vyrobit žebřík.“

A můžeš také nápady hráčů rozvádět a nabízet jim možnosti, jak by to šlo provést.

Příklad:

„Z toho shnilého dřeva asi žebřík nepostavíš, ale o místnost předem byl velký stůl, z toho by to určitě šlo.“

Není také od věci připomínat, co se stalo v předchozích sezeních. Hráči totiž, na rozdíl od jejich postav, mezi hrami musí myslet na hromadu jiných věcí, takže mohou snadno vypustit z paměti něco důležitého, co by postavy určitě nezapomněly.

Příklad:

Pavel: „Co teď uděláme?“

Pán jeskyně: „Minule jste se domluvili, že se chcete vydat do hlavního města.“

Pavel: „A jo, vlastně.“

Nikdy nepředpokládej, co hráči udělají

Nikdy nerozhoduj za hráčské postavy, ani nepředpokládej, co v nějaké situaci udělají. Když je například honí městská stráž a mají možnost odbočit na rušnou hlavní ulici, kde jsou další strážé, tak nesmíš předpokládat, že poběží dál – musíš se hráčů zeptat. Stejně tak je špatně předpokládat, že si postavy na cestě z hostince určitě nedávají pozor. Pravděpodobně skutečně nedávají, ale je na hráčích, aby to rozhodli.

Nech hráče reagovat co nejdříve

TODO

„Vešel jsi do nálevny, posadil ses ke stolu a obestoupilo tě pět drsně vypadajících chlapů,“ je příklad toho, jak to určitě nedělat.

V první řadě bys tím rozhodl za hráče – v hospodě se nemusel chtít posadit ke stolu, mohl třeba chtít dojít k výčepnímu pultu. Navíc bys mu takhle nedal možnost reagovat včas: Pět chlapů se tam určitě nezjevilo z čirého vzduchu, museli nejdříve odněkud přijít, možná vstát od stolu a třeba u toho něco říkat. Na cokoliv z toho mohl hráč chtít reagovat a tímhle popisem bys jej o tu možnost připravil.

Hráč tě může kdykoliv požádat, abys mu dal víc prostoru a informací. Na oznámení z předchozího příkladu může například říct: „Počkej a kde se tam tak najednou vzali?“

Není ve tvé pravomoci vnutit hráčům scénu či situaci, která jim nepříjde uvěřitelná, leda by to mělo nějaké nadpřirozené důvody. Odpověď: „Opravdu se tam z ničeho nic zjevili, je to fakt podezřelý,“ je v pořádku, pokud za tím skutečně nějaký takový důvod stojí. Ve všech ostatních případech se raději vrať v čase, lépe to vysvětli a dej hráči možnost zareagovat.

Situační rozhodnutí

Pravidla jsou jako zákony: je třeba se jimi řídit, aby hra byla férová a zábavná, nepopisují ale do detailů všechno, co mohou chtít hráči udělat, nebo co se může v herním světě dít. Zajistit, aby to, co se ve hře děje, dávalo smysl, je úkolem tebe a tvých spoluhráčů. Při hře tedy budete často debatovat o tom, jak různé věci fungují, nebo jestli to, co hráče napadlo, bude fungovat.

Ve všem, co se přímo netýká hráčských postav a jejich minulosti, máš konečné slovo ty. Neměl bys ale rozhodovat všechno sám, ale moderovat diskusi a nakonec vždy zvolit nějaké kompromisní řešení. Mysli na to, že hrajete ve vymyšleném světě. Mnohem důležitější, než aby fungoval naprosto realisticky, je, aby hráče hra bavila.

Při debatách o tom, jak věci fungují, se často ocitneš v opozici. Hráči totiž mají tendenci svým postavám fandit a podvědomě jim pomáhat, i když dělají rozhodnutí za hráče a nikoliv za postavu. Když se tedy budou snažit natáhnout uvěřitelnost až k prasknutí, případně interpretovat pravidla tak, aby byla pro jejich postavy co nejvýhodnější, ber to jako normální věc, se kterou se musíš naučit pracovat.

Dej na názor hráčů

Hráči jsou mnohem víc zainteresovaní na tom, co se stane jejich postavám, než ty. Je tudíž lepší, když něco odehraješ způsobem, který se ti moc nebude líbit, ale přijde správný hráči, než když jemu navzdory prosadíš svůj názor. Hráči by vždycky měli mít pocit, že to, co se ve hře děje, dává smysl a je to fér. A co **pro ně** dává smysl a co **jim** přijde fér, vědí určitě oni mnohem líp než ty.

Příklad:

Pán jeskyně: „Mokrý dřevo určitě hořet nebude.“

Pavel: „Ale jo, sice bude chvíli čadit, ale nakonec chytne.“

Katka: „Je to tak, takhle to na chatě děláme běžně.“

Pán jeskyně: „Tak jo, v tom případě máte dost paliva na celou noc.“

Nauč se neříkat ne

Velice důležité je, abys hráče kategoricky neodmítal. Když se totiž postavíš tvrdě proti nim, z debaty o vašem herním světě tím uděláš konflikt hráče proti autoritě Pána jeskyně a i když si ji obhájíš, utrpí tím dobrá nálada a přátelská atmosféra u stolu a to rozhodně není dobře.

Místo toho, abys jim něco zakazoval, se snaž vymyslet, jak by šly jejich záměry provést. K tomu ale potřebuješ vědět, o co jim jde – proto je potřeba se na to ptát.

Příklad:

Pán jeskyně: „V místnosti jsou čtyři sloupy. Kolem stěn jsou rozestavené malé sudy.“

Katka: „Skočím mezi ty sudy.“

Pán jeskyně: „To asi nepůjde, jsou naskládané jeden vedle druhého. Čeho tím chceš dosáhnout?“

Katka: „Chci se za nima krýt.“

Když víš, o co se hráč snaží, zamysli se, jak by toho šlo docílit. Představ si, že sám vbíháš do místnosti se sloupy a sudy a chceš se schovat. Co bys mohl udělat?

Příklad:

Pán jeskyně: „Ty sloupy, co jsem popisoval, jsou docela široké. Za těma by se šlo krýt mnohem líp.“

Katka: „Ok, v tom případě zaběhnu za sloup.“

Nauč se říkat ano

Nauč se přijímat hráčské nápady a řešení, přestože se ti nebudou pozdát. Když by něco aspoň trochu mohlo fungovat, tak by to fungovat mělo.

Bude vidět neviditelný protivník, když ho postavy postříkají vodou? Dokáže zloděj vyšplhat na záda rozzuřeného slona? Je možné hodit bombu oknem do prvního patra domu? Nehledě na to, co si o čemkoliv z toho myslíš, bys měl odpovědět „ano“.

Když budeš hráčům důvěřovat, budou cítit větší odpovědnost za to, co navrhnou a budou se tedy sami hlídat, aby nevymýšleli moc velké šílenosti. Když jim budeš nápady často zamítat nebo upravovat, získají pocit, že je v tvójí hře těžké něco vymyslet.

Podpoříš tím dojem, že jsou postavy schopné a kompetentní.

Předejdeš tím dlouhým a často úmorným debatám o tom, co může a nemůže fungovat.

Tento způsob uvažování a vedení hry také souvisí se žánrem vašich příběhů. Mysli na to, že v Dračáku hrajete dobrodružné příběhy ve fantastickém světě, takže je v pořádku, když v něm postavy dělají věci, které bys v realistickém románu nenašel.

Kdy se hází

TODO: Možná k tomu přibude pronásledování a plížení.

V Dračáku se hází jen ve dvou případech:

Když postavě hrozí nějaká újma (někdo na ni útočí, spustila past, otrávil se jedem, někdo na ni seslal *modrý blesk*...).

Když chcete náhodně rozhodnout něco, co nezávisí na schopnostech postav (jestli zrovna prší, kolik členů má hlídka skřetů apod).

Nejistota tedy mimo boj pramení téměř výhradně ze situace ve hře. Hráči nevědí, co se skrývá za další zatáčkou nebo v neprozkoumané části podzemí. Stejně tak mohou jen odhadovat, jestli je lapkové chtějí zabít, nebo jen okrást. Věci by ale měly dávat smysl, aby mohli hráči dělat informovaná rozhodnutí: Není moc pravděpodobné, že by je lapkové přepadli, aby si s nimi zahráli karty.

Putování

/ Možná spíš Cestování */*

Když postavy někam putují, jsou v zásadě tři možnosti, jak k tomu můžeš přistoupit:

Shrnout to jednou větou: „Po týdnu jste dorazili do hlavního města. Po cestě se nic zajímavého nestalo“.

Určit úvahou, k čemu po cestě dojde.

Hodit si na to kostkou.

První možnost se hodí, když se cesta odehrává se v bezpečných končinách a není ničím zajímavá. Zbylé dvě si probereme v následujících odstavcích.

Připravená událost

Setkání nebo událost si připrav předem, pokud chceš nějak posunout příběh, nebo hráčům sdělit, co se děje v kraji, do kterého putují – postavy mohou například potkat královskou výpravu nebo jinou důležitou osobu. Necpi to ale do hry, když to nedává smysl. Pokud hráči řeknou, že půjdou hlubokými lesy mimo běžné stezky, tak samozřejmě královskou výpravu nepotkají, protože ta pojede po cestě. Stále se o tom ale mohou dozvědět později od někoho, kdo procesí potkal.

Náhodné setkání

Náhodné setkání znamená, že si dopředu připravíš několik možností, co se po cestě může stát. Při hře si potom hodíš kostkou a odehraješ to, co padlo. Například:

- (1) přepadení postav
- (2) přepadení jiné výpravy
- (3) útok nebezpečné nestvůry
- (4 – 6) nic se nestalo

V tomto případě hráčům před hodem neříkej, co znamenají jednotlivé možnosti, ale řekni jim, že házíš na náhodné setkání.

Smyslem tohoto hodů je vytvořit dojem, že herní svět funguje sám o sobě, a že události nezávisí na tvój libovůli, nebo alespoň ne všechny. Hodí se, zejména když se postavy vydávají do nebezpečných končin.

Náhodné setkání nebo přepadení obvykle nebývá příběhově důležité – podstatné a zajímavé věci je lepší nenechávat na náhodě a prostě je do hry dát. Nemělo by také zabrat moc času, takže to nepřeháněj s počtem útočníků.

Přepadení je také skvělá příležitost, jak dát hráčům příležitost své protivníky přechytračit – můžeš třeba nejdřív zmínit ohořelé pozůstatky vozu, nebo jiné zmínky, že zde v nedávné době došlo k přepadení. Hráči pak budou moci vyslat zvědy a zjistit předem, že na ně někdo číhá.

Létání na nestvůrách

Některé nestvůry umí létat a unesou hráčské postavy. Letět na pegasovi nebo na zádech obřího orla může být pro hráče super zážitek, takže určitě stojí za to takovou možnost do hry dát.

Pokud by ale postavy vlastnily letecká zvířata podobně jako koně, mělo by to dopad na vaši hru: při cestování by se vždycky vyhnuly všem pozemním nástrahám a nestvůrám, přesouvaly by se nesmírně rychle (protože pět kilometrů cesty v horách nebo hustou džunglí může zabrat celý den, ale vzduchem to je na pět minut) a ztratily by proti nim smysl hrady, městské hradby a další obranné stavby, což by ti všechno značně zkomplikovalo vymýšlení zajímavých dobrodružství.

Z těchto důvodů jsou všechny létající nestvůry v pravidlech buď moc malé na to, aby unesly postavy, nebo jsou inteligentní, takže je není možné ochočit. Postavy se tak stále mohou proletět na obřích orlech, když se s nimi domluví, ale vyhneš se zmiňovaným problémům.

Průzkum podzemí

Jedním z tvých úkolů je zajistit, aby se tma v podzemí dostala do hry – hráči to totiž sami neudělají. Pokaždé, když se osvětlení změní, se hráčů zeptej, kdo a čím svítí:

Pán jeskyně: „Schody vedou dolů do podzemí. Je tam tma. Budete si něčím svítit?“

Katka: „Zapálím lucernu. Půjdu druhá a budu svítit Gorondarovi.“

Dokud budou problémy přicházet zepředu (pasti, protivníci), tak prostě předpokládej, že postavy jakž takž vidí. Když by ale na postavy někdo zaútočil zezadu, nebo se třeba chtěly rozdělit, je na místě dotaz opět položit.

Katka: „Vrátím se do předchozí místnosti pro lano.“

Pán jeskyně: „Naria odchází s lucernou. Budete na ni čekat potmě, nebo s tím něco uděláte?“

Jana: „Vykouzlím světlo na svou hůl.“

Světlo je také důležitým prvkem v boji. Když na postavy zaútočí nestvůry, které vidí potmě, mohou se třeba snažit vyrazit Narii lucernu z ruky.

TODO: Výhoda, když někdo vidí líp (elf má ve světle lucerny výhodu).

TODO: Zmínit, že pro PJe je to důležitý nástroj pro budování atmosféry a pocitu nebezpečného podzemí.

TODO: Zmínit, že si svítí obyvatelé podzemí. Telegrafovat hráčům, že se blíží světlo (obdobně ale i protivníci dopředu vědí, že se k nim blíží postavy se světlem).

Příklad:

„Vidíte, jak na pravou stěnu na konci chodby dopadlo světlo. Zřejmě se z levé odbočky blíží někdo s lucernou.“

Naslouchání

TODO

Hlášení naslouchání podle mě má smysl, když se to řeší na úrovni komunikace mezi postavami. Hráči (a tudíž i postavy) třeba o něčem diskutují a někdo řekne „Bud'te chvíli ticho, něco jsem zaslechl“ - v tu chvíli ho buď ostatní poslechnou (to vidíš i u stolu, respektive slyšíš, většinou při tom všichni obrátí pozornost na tebe, protože je zajímavá, co slyšej), nebo ne a v tom případě se žádný naslouchání nekoná.

Ohledně zvuků prostě беру v potaz to, co se děje u stolu. Pokud postavy pomalu a opatrně prozkoumávají dungeon a hráči jsou při tom taky zticha a čekají na to, co jim řeknu, tak automaticky předpokládám, že postavy naslouchají a popisují podle toho. Když se tři hráči o něčem baví a čtvrtý řekne, že se jde podívat do další místnosti, tak mu řeknu, že přes hulákání ostatních nic neslyší - a je na něm, jestli s tím bude něco dělat.

Překonávání překážek

Podstatnou částí hry je překonávání různých překážek. Cílem při tom není jen určit výsledek, ale hlavně zapojit představivost a kreativitu hráčů. Neměli by si tedy u toho klást otázku: „Povede se mi to překonat?“ ale „Jak si s tím poradíme?“

Z tohoto důvodu se na překonávání překážek nehází. Když hráči vymyslí něco smysluplného, tak se jim to povede – pointa je v tom vymýšlení. Na kostky dojde pouze ve dvou případech: Když postava spustí nějakou past, nebo když ji při tom, co dělá, někdo ohrožuje.

Popis překážky

Z čistě herního hlediska není důležité, jestli je skála černá nebo bílá, ale jestli na ni půjde vylézt. I přes to se ale stručný popis hodí, protože pomáhá hráčům, aby si představili situaci a prostředí, kde se zrovna jejich postavy nachází.

Příklad:

Pavel: „Přes celou místnost je v podlaze široká puklina. Je v ní tma a táhne z ní lezavý, nepříjemný chlad.“

Vždycky ale dodej, co hráči potřebují vědět, aby mohli přemýšlet o tom, jak překážku překonají.

Začni zjevným řešením

Obvykle se hodí říct, jak obtížné bude překážku překonat nejjednodušším způsobem, který se nabízí. Postavy totiž asi nezačnou stavět most, když vidí, že jámu dokáží snadno překročit. Pokud je tedy překonání překážky triviální, rovnou to hráčům řekni.

Příklad:

Pavel: „Jak je ta díra široká?“

Pán jeskyně: „Moc ne, zvládneš ji v pohodě přeskočit.“

Jak si překážka stojí proti zjevnému řešení, má smysl zmínit, i když je nepoužitelné – hráči tak získají představu o její obtížnosti.

Příklad:

Pavel: „Jak je ta díra široká?“

Pán jeskyně: „Hodně. S rozběhem bys doskočil sotva do půlky.“

Zmiň zjevné komplikace

Následně zmiň všechny zjevné okolnosti, které postavám v překonání nějak brání.

Příklad:

Pán jeskyně: „Díra je dost široká. Šla by přeskočit s rozběhem, ale na ten tu není dost místa.“

Roli také může hrát, jak je postava naložená, případně zraněná.

Příklad:

Pán jeskyně: „Tu díru bys dokázal s rozběhem přeskočit, ale ne s nacpanou tornou, kterou máš na zádech. Naria má navíc bodnou ránu v břiše, ta to nepřeskočí ani bez torny.“

Dialog s hráči

V jednom z předchozích příkladů se Pavel zeptal, jak je díra široká. Všimni si, že odpovědí není přesné číslo. Pavla totiž ve skutečnosti nezajímá, jestli je to 203 centimetrů nebo 215, ale jestli jámu dokáže přeskočit, případně jestli bude fungovat nějaké jiné řešení, které ho napadlo.

Připomeň si podkapitolu Říkej rovnou, čeho se snažíš dosáhnout v kapitole Hraní za postavu <TODO>. Pokud z toho, co hráč popisuje, nebo na co se ptá, není jasné, čeho se snaží dosáhnout, zeptej se ho na to. Potom mu řekni, jestli to, co zamýšlí, půjde udělat.

Příklad:

Pavel: „Jak je ta díra široká?“

Pán jeskyně: „Proč to chceš vědět, chceš ji přeskočit?“

Pavel: „Jo.“

Pán jeskyně: „To nebude problém.“

Když hráči chtějí udělat něco divného

/* TODO: Obráceně: Když chce hráč udělat něco divného, pravděpodobně to znamená, že si špatně vyložil, co jsi svým popisem myslel. */

Je možné, že si hráči nesprávně vyloží, co jsi svým popisem myslel, a pokusí se udělat něco nesmyslného nebo sebevražedného. Nikdy nepředpokládej, že chce postava dobrovolně skočit do propasti, vždycky to ber jako znamení, že někde došlo k nedorozumění, a s hráči si to vyjasni.

Příklad:

Pán jeskyně: „Vbíháš do místnosti a vidíš, že kus před tebou je přes ni široká trhlina.“

Pavel: „Už jsem rozběhnutý, tak ji rovnou přeskočím.“

Pán jeskyně: „Počkej, asi jsem to špatně popsal. Je fakt hodně široká, tak daleko určitě nedoskočíš. A s tornou na zádech už vůbec ne.“

Pavel: „Aha, jasné, v tom případě samozřejmě zastavím.“

Nabízej hráčům komplikace

Pokud to dává smysl, můžeš hráčům nabízet, že se při překonáním překážky dostanou do nepříjemné situace. Vždycky ale řekni, co konkrétně to bude znamenat.

Příklad:

Pavel: „Zvládnou to přeskočit?“

Pán jeskyně: „S tornou na zádech to bude docela problém. Zvládneš to, ale na druhé straně se zachytíš jen rukama, nohy ti budou viset dolů do propasti. Budeš se pak muset nějak vydrápat nahoru.“

Pavel: „To zvládnou, jdu do toho.“

Komplikace také může nabídnout sám hráč – v tom případě je samozřejmě přijmi, pokud to dává aspoň trochu smysl.

Příklad:

Pavel: „Zvládnou to přeskočit?“

Pán jeskyně: „Musel bys sundat tornu.“

Pavel: „Ani když se zachytím jen rukama?“

Pán jeskyně: „Jako že bys pak visel nohama do propasti?“

Pavel: „Přesně tak.“

Pán jeskyně: „Jo, to půjde.“

Říkej hráčům předem, do čeho jdou

Co se stane, když hráč zvolí nějaké řešení, mu musíš vždycky říct předem. Pokud tě tedy komplikace napadnou až poté, co mu odsouhlasíš, že něco půjde udělat, nemůžeš říct třeba: „Přeskočil jsi to, ale na druhé straně ses zachytil jen rukama“. Ber to jako smlouvu – v popisu výsledku může být jen to, co jste si dohodli.

Příklad:

Pán jeskyně: „Je to dost hluboko, ale ty jsi docela mrštná, takže se zvládneš dole překulit tak, aby se ti nic nestalo. Tvoje torna ale dostane zabrat – jestli v ní máš něco křehkého, tak se to rozbije.“

Katka: „Na to v tuhle chvíli nemyslím, mám v zádech tlupu skřetů. Skáču dolů.“

V tomto příkladě je to v pořádku, protože Katka věděla, co se jí stane, a sama se rozhodla, že vzhledem k okolnostem to je pro Nariu přijatelná cena.

Rozbilo se ti něco?

Přestože nemůžeš hráči zpětně vnutit komplikace, se o kterých nevěděl a nemohl je tedy odsouhlasit, můžeš mu je navrhnout a nechat ho, ať sám rozhodne, jestli podle něj dávají smysl.

Příklad:

Pán jeskyně: „Je to dost hluboko, ale ty jsi docela mrštná, takže se zvládneš dole překulit tak, aby se ti nic nestalo.“

Katka: „V tom případě skáču dolů.“

Pán jeskyně: „Hmm, tvoje torna při tom asi dostane zabrat. Rozbije se ti při tom něco?“

Katka: „Ouch. Máš pravdu, flakónky to asi nevydržely, měla jsem je tam jen tak volně hozené“.

Když dáš hráči najevo, že spoléháš na jeho úsudek, velmi pravděpodobně si rozbité věci popíše sám. Pokud to ale odmítne, nenut' ho do toho.

Vrácení rozhodnutí

Pokud si dodatečně uvědomíš nějaké důsledky, se kterými jste při domluvě o překonání překážky nepočítali, hráč může vzít své rozhodnutí zpět.

Příklad:

Pán jeskyně: „Tvoje torna při pádu asi dostane zabrat. Rozbije se ti při tom něco?“

Katka: „A sakra, úplně jsem zapoměla, že mám v torně volně hozené flakónky. S těma by asi Naria dolů neskákala, můžu udělat něco jiného?“

Pán jeskyně: „Jasně.“

Připravuj překážky, ne jejich řešení

Častou chybou Pánů jeskyně je, že zároveň s překážkou vymyslí i řešení, třeba: „Tuhle díru musí hráči přeskočit s tím, že se na druhé straně zachytí kořenů.“

Postavy ji totiž vůbec nemusí chtít přeskakovat. Mohou ji něčím přemostit, nebo třeba jít někudy jinudy. Vždycky existuje spousta řešení, která tě vůbec nenapadla – to není chyba, ba právě naopak. Ve vymýšlení jednoduchých a funkčních řešení bys měl hráče co nejvíc podporovat.

Může vůbec postava spadnout?

Řekli jsme si, že hráč musí vždy předem vědět, do čeho jde. Nemůžeš tedy říct „Na druhé straně ses zachytl kořenů. Ty tě ale neudržely, takže padáš do propasti“. Postava může někam spadnout jen v jednom z těchto případů:

Postava spustila past a neuspěje v hodů na obranu.

Někdo ji shodí (viz kapitola **Error: Reference source not found**).

Rozhodne se tak její hráč.

Zjišťování informací

Když se postavy pokouší něco zjistit, mysli na to, v čem jsou kompetentní. Nechtěj například po hráči zloděje přesný popis toho, jak se vyptává v městském podsvětí – ne každý tohle dokáže dobře zahrát a výsledkem pak snadno může být, že jeho zloděj bude vypadat jako úplný ňouma. To bys nikdy neměl dopustit.

Místo toho rovnou hraj s tím, že se zloděj mezi městskou spodinou pohybovat umí a spolupracuj s hráčem na tom, aby to tak skutečně vypadalo. Vyjdi z toho, čeho chce dosáhnout, a zamysli se, jak by to asi zkušený zloděj udělal.

Jak jsme si řekli v kapitole **Hraní Dračáku** <TODO>, netrap hráče odehráváním toho, jak se několik hodin vyptávají – shrň to jednou větou a přeskoč rovnou k rozhovoru s osobou, která něco ví. Na schůzku s ní mohou (a dokonce by i měly) jít všechny postavy, takže se zapojí všichni hráči.

Příklad:

Pán jeskyně: „Žebrák, kterého ses vyptával, se z tebe nejdřív snažil vymámit prachy, ale poté, co jsi ho zmáčknu, ti rychle prozradil, kde najdeš šéfa téhle čtvrti: „*Ptej se po Jednozubovi v taverně U rezavý kotvy.*“

Pokud nemáš informace připravené,

vymýšlej je za běhu

Hráči se tě budou často ptát na věci, které nemáš promýšlené. V tom případě si něco vymysli. Když to nebudeš dělat, hráči začnou mít brzy pocit, že jim žádné informace nedáváš – oni to totiž nepoměřují podle toho, co všechno máš připravené, ale podle toho, co se dozví, když se tě na něco zeptají.

Nemusíš se toho bát – vymyslet odpověď na konkrétní otázku většinou není těžké. Kdyby tě přece jen nic nenapadlo, promluv si s hráči o tom, jak by to mohlo být a něco z toho si vyber.

Příklad:

Pavel: „Kde byla ta dýka vyrobena? Měl bych to poznat podle tvaru a výzdoby.“

Pán jeskyně: „Tak to fakt netuším. Poznat bys to ale měl, to je pravda. Je to kvalitní práce, máš nějaký tip, kde jsou vyhlášení zbrojníci?“

Pavel: „Tak určitě v hlavním městě, pak v trpaslických městech a nejspíš taky někde daleko na výhodě.“

Pán jeskyně: „Tohle určitě není místní ani trpaslická práce, takže je od jednoho z východních mistrů.“

To, co hráčům řekneš, se snaž použít

Z toho, co se postavy dozví, se stává herní skutečnost. Aby to tak ale opravdu působilo, je důležité, abys tyto informace propojoval s dalším děním.

Příklad:

Pán jeskyně sice zatím nepromýšlel, odkud přesně je ten, kdo ztratil dýku, kterou postavy našly, ale teď je jasné, že musí mít nějaké spojení s dalekým východem. Buď odtamtud dotyčný přímo pochází, nebo ji třeba mohl od někoho takového dostat darem. Druhou možností může být ale komplikované dostat do hry, takže je lepší určit, že dotyčný je z východu. To postavy poznají, jakmile se s ním potkají, a Pán jeskyně jim ho popíše. Hráči si to pak určitě spojí s tím, co vědí o nalezené dýce, a budou mít díky tomu pocit, že to do sebe zapadá a příběh dává smysl.

Rozhovory

Rozhovory v přímé řeči jsou kořením hry, dávají spoustu prostoru pro hraní postav. Snaž se tedy alespoň trochu hrát za osoby, se kterými se postavy potkají, i když ti to moc nejde. Je to dovednost jako každá jiná a čím víc to budeš zkoušet, tím lepší v tom budeš.

V průběhu rozhovoru se snaž myslet na to, co dotyčný chce, případně co pro něj má nějakou hodnotu: peníze, život dcery, novinky z dalekých zemí a tak dále. Nemusíš to mít rozmyšlené předem – když hráči navrhnou něco rozumného či pravděpodobného, chyt' se toho.

Příklad:

Pán jeskyně: „Před domem hlídají dva strážní, tváří se nevrle. Jeden z nich říká: *„Co tu chcete?“*“

Pavel: „Vytáhnu stříbrňák a říkám: *„Potřebujeme si promluvit s pánem domu. Samozřejmě chápu, že otravovat ho teď po obědě není jen tak, takže tohle vám nabízím za ochotu.“*“

Pán jeskyně: „*No dobře. Že jste to vy, já vás teda ohlásím,*“ říká strážný a bere si nabízenou minci.“

Nehráčské postavy by měly být sdílné

Pokud nemáš velmi pádný důvod, proč by někdo něco říct neměl, tak ať to řekne. Pro hráče je totiž velice otravné, když potkávají samé tajemné osoby, ze kterých se nedají vypáčit žádné informace. Není také od věci dát čas od času postavám do cesty někoho upovídaného, kdo jim řekne spoustu zajímavých věcí a nich za to nechce.

Vedení soubojů

Moderování souboje

Některým hráčům může být nepříjemné skákat ostatním do řeči, nebo se neustále hlásit o slovo, což vede k tomu, že většinu hry mlčí a nebaví se. Jedním z tvých hlavních úkolů je zajistit, aby k tomu nedošlo. Boj je rozdělen na kola právě proto, abys to měl jednodušší. Na začátku každého kola tedy vždycky jednoho po druhém projdi všechny hráče, na každého se podívej zeptej se, co bude jeho postava dělat.

Oční kontakt je velmi důležitý – díky němu dáš pasivnějším hráčům jasně najevo, že jsi tam i pro ně. Velice jim tím pomůžeš zapojit se do hry.

Počítání vlastností

Jaká se kdy počítá vlastnost, není tesané do kamene. Ba právě naopak: Měli byste zohledňovat konkrétní situaci ve vaší hře. Ber při tom v úvahu názor hráčů a to, jak popíšíou, co mají v úmyslu: Když například někdo kličkuje mezi překážkami, může si určitě na útěk z boje hodit Finesou, přestože na běh se normálně hází Fyzičkou.

Určitě ale neměň, čím se hází při boji se zbraněmi a při sesílání kouzel, protože to může nabourat rovnováhu hry - mohlo by se pak třeba stát, že hráči budou zvedat jenom Sílu, protože se jim jiná vlastnost nevyplatí. Když ale nejde o kouzlení nebo použití zbraní, tak se neboj hráčům povolit házet jakoukoliv vlastností, která pro to dává alespoň trochu smysl.

Přidělování výhod a nevýhod

Co se kdy počítá za výhody a nevýhody, určuješ ty. Ber při tom ale v úvahu názor hráčů: když jim budeš všechno zakazovat, přestanou se snažit něco vymýšlet. Podobně když budeš protivníkům počítat výhody, přestože se všichni hráči shodnou, že by je mít neměli, nejspíš je to brzo přestane bavit.

Snaž se je také motivovat, aby využívali prostředí – můžeš jim připomínat, jaké mají možnosti.

Příklad:

„V místnosti jsou sloupy, za které by se šlo schovat.“

Dám mu nevýhodu

Větu „Dám mu nevýhodu“ pravděpodobně uslyšíš od hráčů často – a nikdy by ses s ní neměl spokojit. Vysvětli jim to nějak takhle:

Příklad:

Naria střílí z dlouhého luku na skřeta, který se k ní řítí se šavlí v ruce. Přehodila ho o 1.

Pán jeskyně: „Máš proti skřetovi jeden úspěch, co mu uděláš?“

Katka: „Dám mu nevýhodu“.

Pán jeskyně: „Katko, takhle pravidla nefungují. Musíš vymyslet, co konkrétně mu uděláš. Až když ho to bude zjevně znevýhodňovat při tom, co se pokusí udělat, tak za to bude mít nevýhodu.“

Katka: „Aha, jasně. Mohla bych ho k něčemu přistřelit?“

Pán jeskyně: „To si moc nedokážu představit – běží k tobě, takže za ním určitě není žádná stěna nebo tak něco.“

Katka: „Hmm, tak v tom případě ho zraním, no.“

Pán jeskyně: „Ok.“

Katka: „I když počkej. Můžu střelit šíp do země tak, aby o něj zakopnul?“

Pán jeskyně: „Jasně. To ho určitě rozhodí a trochu zpomalí, ale asi se z toho hned v dalším kole vzpamatuje.“

Katka: „To mi stačí.“

Příklad se záměrně týká se střelby, protože při boji zblízka se snáze vymýšlí, co protivníkovi udělat. Obvykle totiž dává největší smysl protivníka šípem zranit, případně mu dát vážné zranění, když má střelec dva úspěchy (za jeden musí dát zranění, aby za druhý mohlo být vážné).

Hráč nemusí nutně uplatnit všechny úspěchy – když nic rozumného nevymyslí, zůstanou nevyužity. Obvykle ale dává smysl nějaká forma krátkodobé dezorientace nebo ztráty rovnováhy – třeba to zakopnutí v minulém příkladě, nebo rána do hlavy, kterou zastaví helma, ale dotyčného trochu otřese. Takové nevýhody trvají jen jedno kolo.

S každým dalším odehraným soubojem tohle pro vás bude menší a menší problém, protože hráči si postupně vytvoří zásobu různých smysluplných věcí, které mohou protivníkům v boji dělat.

Hody

Postihy a bonusy, ať už za výhody nebo za cokoliv jiného, si k hodu přičítají vždy hráči. Když má například skřet nevýhodu, hráč si za to přičte +1. Když má naopak skřet výhodu, hráč si jedničku odečte.

Na tobě je, abys zkontroloval, že si hráč započítal všechno, co hod nějak ovlivňuje. Nejlepší je, když hráči při hodu sami vyjmenují, co všechno si přičítají, a ty to pak jen doplníš.

Příklad:

Pavel: „Jdu po zraněném skřetovi. Mám čtyřkovou sílu plus jedna za to, že ho Naria tiskne k zemi.“

Pán jeskyně: „Ještě máš výhodu za to, že má rozpárané břicho.“

Pavel: „Aha, jasně. Takže šest plus hod?“

Pán jeskyně: „Jop.“

Říkat nahlas, jaké si kdo počítá postihy a bonusy a za co jsou, je důležité. Odhalíte tím případné chyby a navíc si díky tomu ujasníte, jaké okolnosti hrají roli.

Popisy

Dávej si záležet na popisech účinků kouzel, schopností a kouzelných předmětů. Když je totiž zredukuješ na jejich pravidlový efekt, tak nejsou nijak zvlášť zajímavá – modrý blesk prostě zraňuje, hromový palcát odhazuje a podobně. Až díky tvým barvitým popisům si hráč řekne: „Tohle vážně umím? To je super!“

Příklad:

Zásah hromovým palcátem, což je kouzelná zbraň, která protivníka se zahřměním odhodí zpět, bys mohl popsat takhle: „Zranil jsi ho za tři a odhodil jsi ho kus zpět“, ale takhle je to mnohem lepší: „Ozvalo se ohlušující zahřmění, skřet odlítnul přes celou místnost a se zaduněním se rozplácnul o protější stěnu. Tváří se poněkud překvapeně.“

Při zásahu modrým bleskem můžeš zase popsat zápach spáleného masa, naježené vlasy a podobně.

Nech hráče popisovat výsledek

Nemusíš všechno popisovat sám. Je dokonce lepší hráče vyzvat, ať si výsledek popíše sám, a pak to případně doplnit, protože tím jej víc zapojíš do hry a navíc ho může napadnou něco zajímavého, co by tebe třeba nenapadlo.

Příklad:

Pán jeskyně: „Máš proti němu dva úspěchy. Co jsi mu udělal a jak to vypadalo?“

Pavel: „Srazím ho k zemi, přišlápnu ho levou nohou a sekerou mu vyrazím zbraň z ruky. A dodám: *Vzdej se, hajzle!*“

Pán jeskyně: „Bojujete těsně vedle propasti. Chceš, aby jeho šavle spadla dolů?“

Pavel: „Přesně tak.“

Boj s nestvůrami

Některé obzvláště nebezpečné nestvůry používají speciální pravidla.

Vícenásobné útoky

Některé nestvůry, jako třeba obří štír nebo hydra, mají tělo stavěné tak, že mohou současně útočit z několika směrů.

Tyto nestvůry si v jednom kole hází víckrát. Mohou tedy dokonce zaútočit víckrát na stejný cíl.

Zranitelnost nestvůr

Některé nestvůry jsou snáze nebo naopak hůře zranitelné určitými druhy zbraní nebo útoků. Herně se to projevuje, jako kdyby proti nim měli větší nebo menší zbroj.

Příklad:

Oživlá socha má zbroj 3, proti drtivým útokům ale jen 1. Kostlivec má proti bodu zbroj 2. /* TODO: Až bude bestiář, tak zkontrolovat, že tahle čísla seděj. */

Nestvůra také může být určitými druhy útoku kompletně nezranitelná.

Příklad:

Ohnivému elementálovi oheň nic nedělá. Duch je nehmotný, takže nemagické zbraně neškodně projdou skrz něj.

Nezapomeň dát hráčům vědět, že jejich útok má jiný než očekávaný účinek.

Příklad:

Pán jeskyně: „Po zásahu palicí se na soše udělaly pukliny a odpadl z ní velký kus kamene. Vypadá to, že je proti ní překvapivě účinná.“

Jiný příklad:

Pán jeskyně: „Trefila jsi kostlivce přesně do srdce – teda spíš tam, kde by bylo, kdyby nějaké měl. Šíp mu proletěl skrz hrudní koš a nic moc mu neudělal.“

A do třetice:

Pán jeskyně: „Rána sekerou prošla skrz ducha, jako kdyby tam vůbec nebyl. Zásah na něm není nijak znát.“

Boj s nehmotným protivníkem

/* TODO: Tohle spíš dát rovnou do kapitoly Boj (je tam i **Boj s neviditelným protivníkem**) */

Může procházet zdi nebo se třeba někde vynořit ze země.

Nemagické zbraně a jiná než duševní kouzla skrz něj projdou a nic mu neudělají.

Jeho útok projde nemagickou zbrojí nebo štítem, jako kdyby tam vůbec nebyly. Od zranění se tedy odečítá kvalita zbroje a štítu pouze v případě, že jsou kouzelné a postava je má připoutané.

Duševní kouzla

Duševní kouzla působí pouze na tvory, kteří mají duši. Zvířata duši nemají, v bestiáři mají tuto hodnotu proškrtnutou. Duševní kouzla tedy na ne vůbec nepůsobí – nemohou je zranit ani jinak ovlivnit.

/* TODO: Co třeba kouzlo *strach* seslané na koně? Není důvod, proč by ho to nemělo vyděsit. Tzn. buď musí mít duši, nebo to nemůže být duševní kouzlo (což je divný). Pokud bude mít duši (malou, nejspíš), tak ho půjde vyřadit mentálním útokem (což je taky divný – i když, asi proč ne). */

Popisy boje

Soubojový systém je pouze holá kostra, sám o sobě nedokáže zajistit, aby byly boje vzrušující a zajímavé. K tomu je potřeba, aby sis dal opravdu záležet na barvitých popisech – lev by měl nebohého kouzelníka srazit na zem a svými spáry z něj rvát kusy masa, dračí dech by měl válečníkovi sežehnout vlasy, vousy a obočí, krev by měla stříkat.

K pocitu hrozby také přispěje, když budou nestvůry postavy zalehávat, srážet na zem, obtáčet a škrtit a vůbec je dostat do svízelných situací, ve kterých člověk ztrácí pocit kontroly.

Příklad:

Obrovský dvouhlavý pes tě srazil na zem. Jedna hlava se ti zakousla do ruky, zuřivě vrčí a trhá ze strany na stranu. Slyšíš, jak ti pod stiskem čelistí praskají kosti. Druhá se ti sápe po krku. Braň se.

Umírání hráčských postav

Pokud jste se dohodli, že ve hře chcete mít možnost smrti hráčských postav, znamená to pro tebe velkou zodpovědnost. Když si totiž nedáš pozor, může se stát, že si hráč vyloží smrt své postavy jako tvoji chybu a bude ti to pak mít za zlé.

Příklad:

Do podzemí jsi umístil chodbu, skrz kterou přeskakují blesky, s tím, že něco takového nikdo nemůže přežít. Hráč následně řekne: „Zkusím to proběhnout.“

V tenhle moment rozhodně nestačí oznámit, že je postava mrtvá, přestože by to k tomu mohlo svádět. Zeptej se hráče, proč to chce udělat:

Pán jeskyně: „Uvědomuješ si, doufám, že tohle nemůžeš v žádném případě přežít?“

Hráč: „Aha, v tom případě tam samozřejmě nepolezu. Myslel jsem, že si normálně hodím na obranu.“

Kdybys postavu nechal prostě zemřít, hráč by nejspíš měl pocit, že to nebylo fér. On totiž předpokládal, že o výsledku rozhodnou kostky, a že to tedy jeho postavu nanejvýš vyřadí. Tys mu ale šanci házet vůbec nedal, a navíc jsi ani nevěděl, že to od tebe očekává.

Aby k takovým situacím nedocházelo, tak **kdykoliv chce hráč udělat něco zjevně sebevražedného, vždycky se ho zeptej, proč to dělá a čeho se tím snaží dosáhnout**, a ujisti se, že si plně uvědomuje riziko smrti své postavy.

Hráč se potom může rozhodnout, že to i přesto riskne. Může to také chtít udělat třeba proto, že se tím jeho postava obětuje za ostatní - na takovou smrt budete jistě ještě dlouho vzpomínat. V takových případech postava opravdu zemře. Vždycky se ale ujisti, že to dělá s plným vědomím rizika a nikoliv proto, že si představuje situaci a její důsledky jinak než ty.

Vedení hry s příběhovou imunitou

Pokud hrajete s příběhovou imunitou, pasti mohou postavy vyřadit, ochromit, připravit je o vybavení, uvěznit a podobně, ale nemohou je na místě zabít. To ve skutečnosti není až tak velké omezení, jak by se mohlo stát. Nemůžeš sice použít například padající několikátunový kamenný kvádr, ale většina pastí nemusí být nutně smrtící: šipková past postavu zraní nebo vyřadí, pád do propadla postavu zraní a znemožní ji se dostat pryč, kyselinová past zraní a poškodí vybavení, jedovatý plyn může zraňovat či vyřazovat, ale také třeba oslepovat nebo způsobit halucinace.

Také protivníci musí mít vždycky nějakou smysluplnou možnost, jak nechat postavy přežít. Když jsou inteligentní, je to jednoduché: vždycky se mohou se rozhodnout postavy zajmout, aby je mohli vyslechnout, postavit před soud nebo třeba upéct a sníst. Když jsou to ale divoké šelmy, může se ti stát, že budeš muset situaci trochu přiohnout.

Příklad:

Když je Gorondar vyřazen při boji se smečkou vlků, můžeš například říct, že se mezi sebou začali rvát o právo na kořist, nebo popsat jiné, větší nebezpečí, které je zažene a dá Kaře s Nariou možnost ho zachránit – třeba medvěda.

Když postavu přemůžou zombie nebo jiní nemyslní tvorové, mohou jí třeba jen ukousnout nohu a nechat ji být.

Vedení hry bez příběhové imunity

TODO: Tohle určitě napsat znova. Jde v zásadě o to, aby byl PJ férovej a nikomu nenadržoval.

Při hře bez příběhové imunity buď tvrdý: Jakmile protivníci dostanou šanci postavy zabít, tak to také udělají, leda by měli předem v plánu je zajmout. Když totiž někdy necháš postavy přežít a někdy ne, bude to působit, jako že kdo umře, nezáleží na pravidlech a na tom, co se hráči rozhodli udělat, ale čistě na tvojí libovůli.

Hlavními postavami příběhu jsou hráčské postavy

Hlavními protagonisty vašeho příběhu by měly být hráčské postavy. To je velice důležité – pokud si vymyslíš vlastního hlavního hrdinu, třeba dědice království, který se bude snažit získat trůn a bude k tomu využívat hráčské postavy, tak hráči budou mít jen vedlejší roli a nejspíš je to nebude moc bavit. Klíčem k zábavné hře totiž je, aby hráči skrze své postavy sami o něco usilovali: ať už o splnění úkolu, o dosažení nějakých vlastních cílů, nebo třeba aby zabránili katastrofě či zmařili něčí zlý plán.

Dědic královského trůnu stále může být vhodnou zápletkou kampaně, pokud hybatelem děje nebude on, ale družina. Hráči by tedy měli přijmout za cíl svých postav, že jej chtějí dostat na trůn, a v průběhu hry by se toho měli snažit dosáhnout. Neměli byste prostě hrát příběh o tom, jak se oprávněný dědic snaží získat trůn, ale o tom, jak se ho pro něj snaží vybojovat hráčské postavy.

Zapojení postav do děje

Pokud tvoji hráči sami vymýšlí, co budou jejich postavy dělat a čeho chtějí dosáhnout, máš to jednoduché: Stačí jim dávat do cesty překážky, komplikace, záhady a podobně. Hráči ale většinou bývají spíš pasivní a v tom případě je na tobě, abys jim nějaké cíle nabídnul. Následuje pár možností, jak to můžeš udělat.

Ohrož někoho nebo něco, na čem postavám záleží

Když ohrožíš někoho nebo něco, na čem postavám záleží, budou se tím určitě chtít zabývat. Může to být jejich společný známý, blízká osoba některé z postav, užitečný informátor, osoba, která jim zadala úkol a slíbila jim zaplatit odměnu, nebo také jejich rodné město, vesnice, hrad či království nebo organizace, jíž jsou členy.

To, že na něčem postavám záleží, může vyplývat z dosavadního děje. Když je například na minulém sezení skupina vojáků zachránila před přesilou orků, na dalším můžeš tyto vojáky ohrozit a postavy nejspíš budou chtít pomoc oplatit. Může to ale také vyplývat z minulosti postav – když jsou například všechny ve službách místního šlechtice, jsou vázány ctí a přísahou, aby mu šly na pomoc.

Pokud minulost postav vytváříte postupně, můžeš vždy hráče požádat, aby vymysleli něco, k čemu mají blízký vztah – připomeň si kapitolu **Společná tvorba světa**. Je to jednak jednodušší, než všechno vymýšlet sám, a navíc tím budeš mít zaručeno, že to hráče opravdu bude zajímat.

Není také od věci dát postavám možnost něco hodnotného získat, třeba dům ve městě nebo hrad. Když budou něco vlastnit, budou na tom zainteresované a budou tedy chtít zasáhnout, když to nějak ohrožíš.

Nech někoho, ať postavám zadá úkol

Úkolem může být například nalezení cenného předmětu, artefaktu nebo vzácné magické suroviny, vyzvídání informací, záchrana uneseného dítěte, doručení důležité zprávy a podobně.

Postavy obvykle potřebují dobrý důvod, proč se do toho pouštět. Tím je nejčastěji odměna, ale pokud jsou třeba ve službách velmože, mohou to klidně dostat rozkazem.

Buď připraven na to, že mohou úkol odmítnout. Může to být z morálních důvodů, například že nechtějí vraždit či ubližovat nevinným, nebo třeba mohou dojít k závěru, že je to zatím nad jejich síly. Než tedy začneš vymýšlet detaily, je vhodné se hráčů zeptat, jestli budou úkol chtít přijmout. Můžeš například zadání odehrát ještě na konci sezení. Tím si jednak potvrdíš zájem a současně se hráči budou mít na co těšit.

Předlož před postavy něco zajímavého, co by mohly chtít prozkoumat

Další možnou zápletkou jsou různé záhady, třeba vražda nebo krádež, tajemný poutník, nebo třeba zmínka o tom, že nedaleko je zřícenina věže slavného mága. U tohoto druhu zápletek si ale nikdy nemůžeš být jistý, že to hráče opravdu zaujme – popis zříceniny věže mohou snadno pochopit jen jako součást scénérie.

Domluv se s hráčem, aby zápletku přednesla jeho postava

Nejjistější způsob, jak zajistit, aby postavy chtěly záhadu prozkoumat, je domluvit se přímo s některým z hráčů, aby s tím přišla jeho postava.

Příklad:

Jana: „Jak jsem studovala v hradní knihovně, narazila jsem na zmínku o staré kouzelnické věži. Pod ní je údajně rozsáhlé podzemí, kde dávní mágové prováděli své výzkumy. Ráda bych to tam šla prozkoumat, co vy na to?“

Výslovně zmiň poklad

Další možností, jak udělat záhadu zajímavější, je zmínka o pokladu. Čím konkrétnější, tím lepší: „Je tam uložen Meč posledního soudu“ zní líp než „Určitě tam je nějaký poklad“. Hodně také pomůže, když dáš hráčům do rukou fyzickou rekvizitu, třeba mapu. Poklad na ní může být naznačen jen křížkem, ale to, že někdo mapu nakreslil, dává určitou formu záruky, že tam skutečně něco je.

Když se o něco hráči zajímají, využij toho

Nezřídkda se také stává, že hráči začnou zkoumat něco, s čím jsi vůbec nepočítal. Zříceninu věže jsi například opravu zmínil jen na dokreslení scénérie, ale postavy se ji hned vydají prozkoumat. To je na jednu stranu fajn, protože nemusíš vymýšlet zápletku, ale také to pravděpodobně nemáš vůbec připraveno. V tom případě to řekni hráčům na rovinu a domluv se s nimi, že se tam vrátí později.

Příklad:

Pán jeskyně: „Několik dní jste putovali lesem. Na cestě nebylo nic zajímavého, jen na jednom místě jste mezi vrcholky stromů zahlédli zříceninu nějaké věže.“

Jana: „Ha, to mě zajímá. *„Chtěla bych si tu věž prohlédnout, půjdete se mnou?“*“

Pavel: „*Jasně, nikam nespícháme.*“

Pán jeskyně: „Teď jste mě dostali, s tím jsem nepočítal. Nemám vůbec rozmyšleno, co by tam mohlo být.“

Katka: „Beztak potřebujeme doplnit zásoby a určitě by taky bylo fajn, si o ní nejdřív něco zjistit.“

Pán jeskyně: „Tak já si to připravím a pak se tam vrátíte, ok?“

Postav družinu do nebezpečné nebo dramatické situace

Máloco dokáže stmelit postavy tak dobře, jako když musí čelit společnému problému nebo nebezpečí: Mohou být na potápějící lodi, mohou doprovázet karavanu, která je zrovna pod útokem, může je někdo okrást nebo podvést a podobně. Moc to ale nepřeháněj – když bude každé dobrodružství začínat tím, že se pod postavami něco potápí, nebo na ně někdo útočí, bude to asi působit divně.

Věci mohou být jinak, než se zdálo

Jakoukoliv zápletku můžeš převést na nějakou jinou. Když například postavám někdo zadá úkol, a následně nedorazí na splněné místo, postavy ho nejspíš budou chtít najít, aby dostaly slíbenou odměnu. Někdo je může poslat pro vzácný obraz, aby tím odlákal pozornost od toho, co se sám chystá provést, a případná vina spadla na ně. Unesený syn může být ve skutečnosti dědic trůnu, kterého se krutý král chce zbavit.

Se zvraty v příběhu ale také raději šetři. Mohou to být okamžiky, na které budete ještě dlouho vzpomínat, ale když to s nimi budeš přehánět, rychle se omrzí a hráči budou čekat zradu úplně všude.

Dej si pozor, aby se zápleтка skutečně týkala postav

Hráči s tebou budou do jisté míry spolupracovat, viz kapitola **Držte se toho, co si Pán jeskyně připravil**, měl bys jim ale vždy aspoň trochu vyjít vstříc. Stejně jako by tebe měly zajímat jejich postavy, hráče by měla zajímat zápleťka a měla by se skutečně týkat jejich postav.

Příklad špatně postavené zápletky:

Hra začala tím, jak se obyčejní, chudí lidé vydávají na výpravu do podzemí. Když ho prozkoumali, Pán jeskyně vymyslel, jak se ve městě, ze kterého všichni pochází, jedna frakce pokusí o převrat a předpokládal, že hra bude o tom, jak se postavy k tomuto sporu postaví. Ukázalo se ale, že družina nemá žádný důvod se o to zajímat – vysoká politika je hra pro špióny, šlechtice a diplomaty, nikoliv pro kováře, tesaře, písaře a léčitely.

Tomuto problému obvykle předejdeš tím, že si s hráči předem promluvíš, o čem vaše hra bude. Když na to přijdete až při hře, řešením je vymyslet jinou zápletku a tu stávající třeba odložit, až budou postavy na vyšší úrovni, případně se k ní příběhově propracují. Můžete také rozšířit minulost postav, aby pro ně byla zápletky zajímavější.

Jednorázová hra

Jednorázové hry se obvykle hrají na conech nebo jiných herních akcích. Jde vždy o jeden ucelený příběh a organizátoři předem zveřejní, o co v něm zhruba půjde a pro jakou úroveň postav je určený.

Postavy také často bývají vytvořené předem s tím, že si účastníci na začátku hry vyberou, kterou z nich kdo bude hrát. Většinou je ale možné se s Pánem jeskyně domluvit, pokud bys chtěl na postavě něco změnit, nebo si vytvořit vlastní.

Epizodní hraní

Epizodní hraní sestává z jednotlivých uzavřených příběhů, které spolu dějově nesouvisí a spojuje je pouze to, že ve všech vystupují hráčské postavy a přenáší si mezi nimi získané předměty. Nejčastěji se takto hrají jednotlivá vydaná dobrodružství.

Co postavy dělají mezi jednotlivými výpravami, se obvykle neodehrává. Předpokládáme, že v té době trénují v rámci přestupu na novou úroveň, doplňují zásoby, nakupují novou výbavu a podobně. Před začátkem nového dobrodružství se domluvíte, co se na postavách od poslední hry změnilo.

Kampaň

Kampaň je dlouhodobá hra na pokračování, kde na sebe jednotlivá sezení dějově navazují. Pravidla podporují hraní kampaně růstem síly postav při postupech na vyšší úrovně. To jednak hráče drží u hry, ale plyne z toho také růst vlivu, věhlasu a postavení postav v herním světě.

Postup po úrovních nicméně sám o sobě kampaň nedělá, postupovat můžete i při epizodním hraní. Zajistit, aby děj z předchozích sezení pokračoval v tom dalším, je na tobě. V následujících odstavcích si probereme pár možností, jak toho dosáhnout.

Stav na minulosti postav

Připomeň si kapitolu **Společná tvorba minulosti**. Ta ukazuje jeden z možných směrů, jak můžeš zápletku svázat s tím, kdo postavy jsou a koho znají. Můžeš to ale udělat i obráceně a vyjít rovnou z toho, co si hráči vymysleli.

Zajímavé a dobře vytvořené postavy ti jednak ušetří spoustu práce – hráči v nich zmiňují různé osoby, organizace a místa, které můžeš použít. Zároveň je to pro tebe dobrý zdroj informací, co by mělo být ve vašem herním světě a co by hráči chtěli zažít.

Když si například hráč vytvoří bývalého gladiátora, tak tím nepřímo říká, že by ve vašem příběhu měly být gladiátorské zápasy, ve městech by tedy měly být příslušné arény a lidé by si měli povídat o tom, kdo vyhrál poslední velké hry. Měl bys mu také dát možnost se do arény vrátit, klidně s celou družinou. Když tedy postavy někdo zajme, může jim dát možnost, vybojovat si v aréně svou svobodu zpět. Mohou také z arény někoho zachraňovat, nebo třeba rozkrývat komplot, kdy prohnílý šlechtic využívá zápasy v aréně, aby se zbavil nepohodlných osob.

Používej stávající nehráčské postavy

Pokaždé, když vymýšlíš, kdo by mohl za něčím stát, nebo třeba něco chtít po postavách, se zamysli, jestli by nešla použít nějaká starší nehráčská postava. Důležité to je zejména u protivníků – hráči budou automaticky přemýšlet, kdo z jejich starých známých by v nové kulišárně mohl mít prsty. Rozkrývat takové souvislosti může být velice zábavné.

Zapojuj také osoby, které jsi ty nebo některý z hráčů zmínil jen letmo.

Příklad:

Tlustý hobit, kterému někdo na náměstí převrhnul vůz, když šly zrovna postavy kolem, jim může později nabídnout odměnu, když najdou zloděje a vrátí ukradené zboží.

Vracej se na známá místa

Máloco dá hráčům pocit, že se jejich činy skutečně zapsaly do vašeho herního světa, jako návrat do známých míst. Lidé si je tam nejspíš budou pamatovat, ať už v dobrém nebo ve zlém. Někdo je třeba může pozvat na pivo, zavzpomínat s nimi na staré časy a nechat si od nich vyprávět, co dalšího zažily. Pokud ale třeba odtamtud utekly a nechaly tam něco nedořešeného, je to skvělá příležitost se k tomu vrátit.

Odkazuj se na předchozí děj

Když budou postavy příště něco nakupovat, obchodník jim může dát slevu s vysvětlením, že pomohli jeho příbuznému dopadnout zloděje. Hráči tím získají pocit, že jejich činy mají nějaký význam, a že v herním světě něco změnili.

Může se to ale také obrátit proti nim – pokud někomu ublížili, nebo mu třeba zmařili plány, dotyčný se jim může snažit pomstít, šířit o nich pomluvy, nebo jim minimálně bude házet klacky pod nohy. Nebo si je naopak zkusí najmout s tím, že bude raději, když budou pracovat pro něj než proti němu.

Nepřeháněj to se simulací

Hraní kampaně svádí k odehrávání života postav den po dni, hodinu po hodině. To ovšem není nutné a obvykle ani žádoucí. Napínavé situace tvoří jen malou část jejich života, většinu zabírá každodenní rutina: musí někdy jíst, prát si oblečení, trénovat, učit se nová kouzla a podobně. Pro hru to ale není příliš zajímavé, takže je vhodné to přeskočit.

Příklad:

„V průběhu plavby se nic zajímavého nestalo.“

„Zimu jste strávili studiem u svých mistrů.“

Růst moci a věhlasu postav

Postavy v Dračáku začínají jako čerstvě vycvičení novicové a jak zažívají dobrodružství, získávají nové, silnější schopnosti a dokáží porazit silnější protivníky. Spolu s tím by měl růst také vliv a bohatství osob a organizací, které budou chtít využít jejich služeb, nebo jim postavy zkříží plány.

Ze začátku, když jsou postavy nezkušené a neznámé, se o ně tedy budou nejspíš zajímat relativně nedůležité lidi – osamělý kouzelník, starosta vesnice a podobně. Když se z nich ale stanou věhlasní drakobijci, začnou se na ně obracet královští rádci a jiné mocné a vlivné osoby.

Pestrost a variabilita hry

TODO

Při debatě o tom, co by se mělo dít v další kapitole hry, máte takřka nepřeborné možnosti. Využívejte jich! Sebezábavnější téma se dříve nebo později ohraje.

Můžete například střídat herní prostředí:

cestu na lodi, průzkum podzemní hrobky, horolezeckou výpravu, přechod přes poušť, potápění v zatopených jeskyních, spleť městských ulic
A klidně i žánry, například:

detektivní pátrání, akční honičku, velkou bitvu, ochranu důležité osoby, zápletku s politickým podtextem, vyšetřování zločinu

Vyberte si vždycky jen jeden nebo dva prvky – třeba detektivní zápletku a podzemní hrobku. Při navrhování dalších dějových prvků to pak berte v úvahu. Dobré je také stavět na předchozím ději – pokud jste například skončili minulou hru tím, že jste zajali špeha, můžete další začít tím, že jste u něj našli šifrovanou depeši. A ta pak možná nějak povede k odhalení vraždy nebo k průzkumu tajemné krypty.

Myslete také na to, že občas je dobré trochu polevit. Odehrát oslavu něčích narozenin, nebo třeba probrat zařizování týmové základny, může být příjemným osvěžením a vhodnou předehrou před další zběsilou akcí.

Příprava

V kapitole **Držte se toho, co si Pán jeskyně připravil** jsme mluvili o tom, že by hráči měli pokud možno respektovat tvou přípravu, a že by se měli průběžně bavit o tom, co budou chtít podnikat dál, abys s tím mohl počítat.

Připravuj zápletku, prostředí a postavy, nikoliv děj

Co budou v průběhu hry dělat hráčské postavy, není možné určit dopředu, protože za ně rozhodují hráči. Snažit se dopředu vymyslet, co se bude dít, tedy není dobrý nápad, protože vždycky narazíš na to, že se hráči rozhodnou udělat něco jiného, než jsi předpokládal. Platí to i v případě, že se pokusíš promyslet různé varianty, jak by se mohli rozhodnout – možností je totiž strašně moc a pravidla navíc hráče záměrně motivují, aby se snažili vymýšlet zajímavá a netradiční řešení, takže tě vždycky něčím překvapí.

Zápletko je to, o co v kampani půjde.

Důležití protivníci

TODO

Neméně důležitým nástrojem, jak stavět pevný a zajímavý příběh, jsou nehráčské postavy – protivníci. Nemusí nutně jít o záporáky v pohádkovém smyslu. Vládce města může například skutečně usilovat o blahobyt a prosperitu, jen se třeba k moci dostal nečestně či násilím a někdo, komu postavy přísahaly věrnost, si to vzal osobně.

Hlavní protivníci se do hry nemusí zapojovat přímo, mohou klidně stát v pozadí a pouze tahat za nitky a posílat své služebníky.

Porážka každého takového protivníka bude téměř určitě znamenat uzavření důležité kapitoly. Ne každá kapitola ale musí nutně skončit konfrontací s někým mocným. Přeživší protivníci budou pravděpodobně iniciátory dalšího děje.

Tvorba podzemí

Mapa

Více cest

Pasti

Překážky

šplhání, plavání

Obyvatelé

Měl by existovat důvod, proč tam jsou.

Co vědí?

Protivníci

Příběh

Texty

Vyprávění obyvatel

Dlouho opuštěné podzemí zachycuje nějakou situaci

Poklady

Magické předměty

Pasti

Pasti v podzemí, kde někdo žije, často mívají deaktivální mechanismus – ten, kdo je nalíčil, tudy nejspíš potřeboval chodit bez toho, aby se do nich pokaždé sám lapil. V zapečetěných hrobkách, tohle většinou neplatí – pohřbený past nespustí a nikdo jiný v hrobce nemá co pohledávat.

Improvizace

TODO

V průběhu pravidel jsme jich ostatně už spoustu zmínili: Kdokoliv může vymýšlet a přidávat do hry nová místa a nehrácké postavy, prostředí můžete popisovat až ve chvíli, kdy do něj postavy vstoupí, a mohou ti s tím pomáhat hráči, minulost postav hráči nemusí vymyslet hned celou, ale můžete ji doplňovat postupně podle toho, co bude zrovna důležité pro příběh.

TODO

Přemýšlej za antagonisty a snaž se využít každé příležitosti, abys o tom dal vědět hráčským postavám

/* Tohle patří spíš do improvizace. Problém ale je, že to navazuje na příklad s hobitím obchodníkem. (ten je zmíněný v kapitole Kampaň – Zapojuj staré nehrácké postavy) */

Šikovná metoda, jak vymýšlet další děj, je vžít se do osoby, které družina maří plány, a přemýšlet, co udělá, jako kdyby to byla tvoje postava. V průběhu hry se pak o tom snaž dát vědět hráčským postavám.

Příklad:

Zápletkou na další hru by mělo být pátrání po zloději, který okradl kupce na náměstí. Pán jeskyně se zamyslí, co takový zloděj asi udělá: Zřejmě bude chtít svůj lup někde prodat a pak si půjde vydělené peníze pořádně užít. Pán jeskyně tedy vymyslí, kde a komu zloděj svůj lup prodá a do které hospody se pak zašije.

Následně je třeba vymyslet, jak se o tom dozvědí hráčské postavy. První krok je jasný – družinu osloví okradený kupec a nabídne jí odměnu za dopadení zloděje a vrácení nákladu.

V průběhu hry se postavy pustí do pátrání. Pán jeskyně dopředu neví, co hráče napadne, ale ví, co chce zloděj dělat. Když se tedy například postavy začnou vyptávat kolem náměstí, může jim tam někdo říct, kam utíkal. Takto se mohou doptat až k domu, kde bydlí překupník. Tam třeba mohl někdo vidět, jak zloděj vchází do dveří. A překupník jim může následně říct, do jaké hospody zloděj obvykle chodí.

Hráči ale také mohou chtít dělat něco úplně jiného – třeba najmout někoho z místního podsvětí, aby zloděje podle popisu našel. To je opět pro Pána jeskyně příležitost, jak předat hráčům informaci, takže ji rád využije a postavy se tak dozvědí, že si zloděj užívá ve své oblíbené hospodě. Stále ale budou potřebovat zjistit, kam se podělo ukradené zboží, takže Pán jeskyně bude čekat na příležitost, aby to mohl postavám prozradit. Když tedy například zloděje chytí a budou jej vyslýchat, určitě se to od něj dozví. Když jim zloděj uteče, nejspíš zamíří právě k překupníkovi, a postavy ho při tom mohou sledovat. Mohl by sice utíkat ledaskam, ale touhle variantou Pán jeskyně předá hráčům připravenou informaci. Zloděj si to může zdůvodnit třeba podezřením, že na něj dobrodruhy poslal právě překupník.

Stav na nápadech hráčů

TODO

Snaž se hráčské návrhy a teorie vysvětlit způsobem, který hráče nenapadl

Když například jeden hráč zmíní, že by vrah mohl sloužit jednomu ze šlechticů, který byl včera večer přítomen na oslavě pořádané zavražděným velmožem, můžeš to otočit tak, že se ve skutečnosti vrah na jednoho z nich snaží vinu hodit. Tento svůj nápad neříkej nahlas, zkazil bys tak hráčům překvapení. Prostě se tím řiď při určování dalšího průběhu hry.

Využij každou příležitost, aby se souvislosti projevily a postavy se o nich dozvěděly

Druhý krok je ještě podstatnější: Zamysli se nad tím, jak se to časem postavy budou moci dozvědět a využijej všechny příležitosti, kdy by se to mohlo stát.

Pokud například postavy vraha dopadnou, mohou u něj najít dopis s rozkazem od vraha skutečného pána. Nemusíš se při tom moc zabývat tím, že nedává moc velký smysl, aby si vrah něco takového nechával. Odkrytí záhady v předchozím ději má přednost. A může tím ostatně vzniknout další záhada. „Proč si vrah rozkaz nechal?“ může být otázka, která další děj posune zcela nečekaným směrem.

Odkrýváním souvislostí se hráčům odvděčíš za úsilí, které vkládají do návrhů a teorií, co všechno se může dít, a současně vytvoříš dojem, že příběh drží pohromadě a dává smysl. Když si budeš souvislosti nechávat pro sebe, hráči budou mít pocit odtažení od děje, a to i přes to, že je budeš mít vymyšlené.

Nech hráče popsat scénu

Nechávej hráče popsat prostředí, zejména když se bude bojovat. Dobré je také nechat je nakreslit situační plánek. Můžeš jim do toho samozřejmě mluvit – například připomínat věci, které jste odehráli dříve.

Když totiž scénu a situaci popíšeš ty, tak se snadno stane, že hráči z tvého popisu pochopí něco trochu jiného, než jsi měl na mysli, a následně budou překvapeni, když se situace vyvine jinak, než na základě své představy očekávali. Když si ale scénu popíší sami, tak se role obrací – je na nich, aby svou představu sdělili tobě a sami tě upozorní, pokud něco pochopíš jinak, než to mysleli. Hráčů je navíc na vymýšlení a popisování detailů víc, takže to pro ně není takové zátěž. A ty se pak nemusíš tolik starat o to, jak to tam vlastně vypadá, a můžeš se soustředit na to, co a proč dělají protivníci, což je pro zážitek ze hry obvykle důležitější.

Začátek nástřelem situace

TODO

Začněte tím, kde se zrovna nacházíte. Návrhy podávejte všichni, není to výhradní úkol Vypravěče. Může to být například:

V úzké a křivolaké uličce

Na náměstí plném stánků se zeleninou

Na městských hradbách

V hlubokém lese

O tom, která z navržených variant platí, rozhodne Vypravěč. Měl by při tom přihlédnout k tomu, o co mají hráči největší zájem.

Přidejte detaily

Vybranou variantu rozpracujte. Představte si, že tam skutečně jste. Co vidíte kolem sebe? Co slyšíte a cítíte? Co máte pod nohama?

Vaše boty klapou o tvrdou kamennou dlažbu

Všude se ozývá hlasité volání stánkařů a vzrušené smlouvání

V silném vichru se na hradbách jen stěží udržíte

Les voní mechem a jehličím, kazí to ale štiplavý zápach kouře

Spust'te akci

Něco se děje a týká se to vašich postav. Nemusíte zatím vědět proč. Například:

Někdo vás honí

Vy někoho honíte

Něco vyšetřujete

Před vámi hoří a vy běžíte pomoci

Utíkáte z hořící budovy

Hraní podle scénáře

Specifickým stylem vedení hry je hraní striktně podle scénáře. To znamená, že si předem určíš, co se bude dít. Hráči pak pochopitelně nemohou dělat rozhodnutí zcela svobodně – pořád je na nich, co řeknou a udělají jejich postavy, ale nemohou tím změnit, co se kdy stane, ani jak příběh nakonec dopadne.

Pokud to budeš chtít vyzkoušet, měl bys dodržet následující:

Předem se na tom domluv se svými spoluhráči.

Když se v průběhu hry od tvé přípravy odchýlí, otevřeně jim to řekni a domluvte se, jak se ke scénáři vrátíte.

Railroading

Railroading je anglický pojem, který označuje postup, kdy se Pán jeskyň s hráči nedomluvil, že budou hrát podle připraveného scénáře, ale místo toho se je do něj snaží vmanipulovat. Souvisí s tím také termín iluzionismus, který označuje tyto manipulativní techniky – tedy snahu udržet hráče v iluzi, že jejich rozhodnutí mají skutečný dopad na příběh a herní svět, zatímco ve skutečnosti nic ovlivnit nemohou.

Obě tyto věci jsou nevhodné a potenciálně škodlivé, rozhodně to nedělej. Nikdo totiž nemá rád, když s ním někdo potají manipuluje. Hráči na to vždycky dříve nebo později přijdou a budou pak na tebe oprávněně naštvaní.

Pokud chceš hrát podle připraveného scénáře, otevřeně se na tom s nimi domluv. Hráči pak nebudou mít pocit, že s nimi manipuluješ a navíc s tebou budou aktivně spolupracovat, aby se scénáře drželi, takže to budeš mít mnohem jednodušší.

Struktura příběhu

Při hraní Dračáku nejde příběh plánovat dopředu, protože co se stane, záleží na rozhodnutí hráčů a občas také na náhodě. Příběh tedy vzniká až vlastním hraním. To ale neznamena, že by neměl mít žádnou strukturu.

Uzavírej kapitoly

Každá zápleтка někdy končí. Když postavy prozkoumají podzemí, vrátí se do města, prodají nalezené poklady a začnou plánovat další výpravu. To samé platí i pro hru mimo podzemí: když se například snaží dostat právoplatného dědice na trůn, mělo by se jim to po čase buď podařit, nebo by mělo být zřejmé, že neuspěly: třeba tím, že dědic zahyne. Příliš to nenatahuj – když se dlouho nic neuzavře, hráči získají pocit, že se ve hře nic neděje.

Nech postavy občas oddychnout

Při hře se nezřídka stává, že zatímco postavy řeší jeden problém, způsobí několik dalších. To pak vede k tomu, že jedna akce střídá druhou a hráči nevědí, kde jim hlava stojí. To je na jednu stranu dobře – když by se nic nedělo, byla by to nuda. Může to ale u hráčů vyvolat pocit, že nemají kontrolu nad událostmi a prostor k tomu, co by sami chtěli dělat, například postoupit na vyšší úroveň.

Občas je tedy potřeba udělat pauzu. Poté, co se uzavře stávající kapitola, nezačínej novou a místo toho se zeptej, jak postavy stráví volný čas. Obvykle se hodí, spojit to s přestupem na vyšší úroveň. Vybírání nových schopností podpoří dojem plynutí času mezi dobrodružstvím. Pokud mají postavy vlastní loď nebo základnu, můžeš se jich zeptat, jak se o ni starají, případně jak ji vybavují.

Práce s časem

Střih

- Přeskakování

Retrospektiva

Sny

Četnost soubojů

/* Patří to sem? */

Přidělování kouzelných předmětů

Když bude mít každá postava doma ve skříni sto kouzelných mečů, dalším už je asi neohromíš – neměl bys tedy hráče kouzelnými předměty zahltit. Na druhou stranu by jich ale nemělo být ani příliš málo. Mají totiž stejnou herní funkci jako schopnosti a kouzla – rozšiřují možnosti postav a umožňují hráčům dělat zajímavé věci.

Kolik kouzelných předmětů dávat do hry

Dobrym vodítkem, kolik předmětů by postavy měly mít možnost získat, je omezení, kolik si jich mohou současně připoutat:

Na první úrovni si každá postava může připoutat jeden kouzelný předmět, na druhé dva a dále se tento počet zvyšuje o 1 předmět každé dvě úrovně.

V průběhu první úrovně by tedy například postavy měly mít možnost dohromady najít nebo koupit alespoň tolik kouzelných předmětů, aby každá měla alespoň jeden. Nevadí, když jich získají o něco víc, protože různé předměty se hodí v různých situacích a naopak to dá hráčům možnost taktizovat, které si kdy připoutají.

Družina by měla mít zhruba od jednonásobku do dvojnásobku kouzelných předmětů, které si postavy mohou v součtu připoutat.

Do tohoto počtu se nepočítají „spotřební“ předměty, jako jsou lektvary, kouzelné masti a podobně.

Dočasné a trvalé spotřební předměty

Lektvary, které vyrábí alchymisté, vydrží jen několik hodin. Pokud do té doby nejsou použity, kouzelné vlastnosti z nich vyprchají. Důvodem k tomu je, aby hráči alchymistů mohli vyrábět relativně hodně lektvarů a jiných užitečných spotřebních předmětů, ale přitom tyto výrobky nebyly tak levné a běžné, že by si jich postavy mohly kdykoliv za pár měďáků nakoupit plné batohy – pak by totiž družina alchymistu vůbec nepotřebovala.

Alchymisté dokáží vyrobit také „trvalé“ spotřební předměty, které jsou sice pořád na jedno použití, ale účinkovat budou klidně i po několika stoletích – na to ale potřebují vzácné magické suroviny. Když tedy dáš do hry například surovinu na výrobu léčivého lektvaru (TODO: její jméno, až bude – asi trollí krev), je to z hlediska počtu přidělených spotřebních předmětů stejné, jako kdybys tam dal rovnou *léčivý lektvar* – buď ho z ní totiž umíchá družinový alchymista, nebo si ho postavy mohou nechat vyrobit u alchymisty ve městě.

Přidělování „spotřebních“ předmětů

Lektvary, masti, tinktury a obecně všechny kouzelné předměty, které se nemusí připoutávat, ale zato se použitím spotřebují, se pochopitelně neřídí omezením na počet připoutaných předmětů. Kolik bys jich měl dávat do hry, závisí v první řadě na tom, kolik má tvoje družina alchymistů. Jejich hlavní schopností je totiž právě výroba lektvarů, bomb a podobných spotřebních předmětů, takže kdybys jimi družinu zahltil, výrazně bys hráčům alchymistů snížil možnosti uplatnění jejich postav. Pokud družina nemá alchymistu, spotřební předměty dávej do hry tak, aby jich každá postava měla vždycky několik na výběr.

Když jich totiž budeš hráčům dávat málo, budou si je šetřit pro případ, že je někdy budou opravdu nutně potřebovat – což není dobře, protože ve hře jsou proto, aby je hráči používali.

Pokud je ve vaší družině alchymista, spotřební předměty dávej do hry výjimečně a snaž se vybírat nebo vymýšlet takové, které postavy neumí vyrábět.

Stále ale můžeš do hry dávat vzácné magické suroviny, ze kterých postavy alchymistů mohou „trvalé“ lektvary samy vyrobit.

Nakupování kouzelných předmětů

Hráčské postavy pravděpodobně nejsou jediné, kdo prohledává ztracené ruiny. A přestože si dobrodruzi kouzelné předměty obecně spíš nechávají, protože jsou jim na nebezpečných výpravách velice užitečné, čas od času nějaké prodají – a hráčské postavy si je pak mohou koupit.

Nějaký ten magický předmět by sem tam ke koupi být měl, protože to dá postavám možnost uplatnit zlato a jiné poklady, které na svých výpravách najdou. Vždycky sice mohou utrácet za živobyčí a mohou také mít jiné plány, na co získané bohatství použít, ale kouzelné předměty mohou hráči kreativně využívat při další hře a možnost je nakupovat je také výbornou motivací, proč se pouštět do nebezpečí a hledat poklady.

Dávej hráčům vědět, že si mohou kouzelné předměty koupit

Když už nějakého toho obchodníka s kouzelnými předměty vytvoříš a určíš, co prodává, nezapomeň dát postavám vědět, že tuto možnost mají. Obchodník je může sám oslovit a ukázat jim, co nabízí. Můžeš to ale také využít jako záminku k výpravě do exotických krajů – postavy se mohou třeba doslechnout, že v dalekém městě sídlí známý obchodník s magickými předměty.

Hráči se také samozřejmě mohou rozhodnout obchodníka přepadnout a okrást – v tom případě ušetří, ale pravděpodobně se to rozkřikne a příště už je nikdo neosloví, nebo si s sebou vezme početnou ochranku.

Zdroje kouzelných předmětů

Postavy mohou kouzelné předměty získávat různými způsoby, například: Nacházet je při průzkumu podzemí či divočiny.

Porazit někoho, kdo je vlastní – třeba jinou skupinu dobrodruhů.

Koupit si je od nějakého obchodníka, nebo třeba od jiné družiny.

Za odměnu – například za splnění nějakého úkolu.

Rozmysli si předem, kolik a jakých kouzelných předmětů půjde získat jednotlivými způsoby. Celkem by ses měl vejít do počtu doporučeného v kapitole **Kolik kouzelných předmětů dávat do hry**.

Předměty na objednávku

Když budou hráči toužit po určitých kouzelných předmětech, snaž se jim vyjít vstříc. Můžeš to využít jako příležitost k dalšímu dobrodružství – například určit, že slavný meč naposledy vlastnil pán dávné elfí tvrze a kde se nacházela.

Hráči by se každopádně měli sami aktivně snažit o vysněných předmětech něco zjistit. Klidně jim na rovinu řekni, že po nich musí pátrat.

Svět Dračáku

Jak už jsme si řekli v kapitole **Váš herní svět** /* TODO: odkaz */, v této příručce není popsán konkrétní herní svět. Najdeš v ní ale různé prvky, které napovídají, jak asi bude vypadat. Zde si je postupně projdeme, abys měl představu, co můžeš očekávat, případně co je třeba změnit, pokud budeš chtít vytvořit výrazně odlišný.

Zaniklé civilizace

Podobně jako náš svět, i ten váš herní by měl mít nějakou historii. Na území, kde se rozkládají současná království, v dávných dobách byly jiné říše, s vlastní kulturou, znalostmi a tradicemi. Jejich obyvatelé stavěli velkolepá města a budovali podzemní komplexy, ze kterých dnes zbývají jen ruiny. Obyčejní rolníci v nich dnes vidí jen snadno dostupný stavební materiál, zato pro odvážné dobrodruhy jsou zlatým dolem plným pokladů a dávných artefaktů - pokud ovšem v temných hlubinách dokáží překonat všechny pasti, nástrahy a nebezpečné nestvůry a vynést je na denní světlo.

Tento koncept má obdobu ve skutečné historii: Po pádu vyspělé antické civilizace v období starověkého Řecka a Říma nastala dlouhá doba úpadku, jíž říkáme středověk. Ruiny antických měst a památek, které ještě dnes obdivujeme, v té době byly mnohem zachovalejší a na středověké obyvatele musely působit jako pozůstatky něčeho velkého a úžasného, co v jejich současnosti nemá obdoby.

Staré rasy

Starší rasy měly vyspělou civilizaci mnohem dříve – zatímco budovaly velkolepá města a paláce, mladší rasy se stále živily lovem a sběrem. Kromě toho existují ještě „divoké“ rasy, které vlastní civilizaci nikdy budovat nezačaly.

Starší rasy jsou elfové, trpaslíci, orkové a goblini.

Mladší rasy jsou lidé a hobiti.

Divoké rasy jsou barbaři, kudŭci, krollové a skřeti.

Barbaři a kudŭci nejsou samostatné rasy v biologickém smyslu: barbaři jsou necivilizovanou odnoží lidí, kudŭci jsou divocí příbuzní hobitů. Zdaleka ne všichni ale žijí původním, tradičním stylem lovců nebo pastevců, mnozí přesídlili do lidských měst. To samé platí pro potomky dávných elfů a trpaslíků – ti mají sice slavnou minulost, ale v současnosti tvoří výraznou menšinu. Moderní civilizaci budují převážně lidé a v některých oblastech hobiti.

Ve vašem herním světě si můžete mladé, staré a divoké rasy libovolně změnit, případně je nemusíte použít vůbec. Můžete si třeba říct, že všechny rasy byly odjakživa promíchané a staré říše se tedy vyznačovaly jen specifickou kulturou a nikoliv rasovým složením – podobně jako v reálné historii jak starověcí Řekové tak Římané byli lidé, ale mluvili jiným jazykem, jinak spravovali svá města a uctívali jiné bohy.

Staré jazyky

Pravidla také pracují se starými jazyky – těmi se mluvilo právě v těch starých, vyspělých říších, po nichž zbyly ruiny. Když si tedy budete vytvářet vlastní dávné říše, nezapomeňte změnit nabídku starých jazyků, které se mohou postavy naučit. Jejich znalost totiž umožňuje číst a používat svitky s kouzly, které po starých říších zbyly.

Staré jazyky jsou *staroelfština*, *starotrpasličtina*, *staroorkština* a *starogoblinština*.

Za zmínku také stojí, že většina svitků s kouzelnickými kouzly je napsaná ve staroelfštině, a že kouzleník ji umí automaticky právě proto, aby je dokázal používat. Když si tedy vytvoříte vlastní staré jazyky, dejte mu místo staroelfštiny jiný starý jazyk, ideálně ten, ve kterém jsou nejčastěji psaná kouzla, nebo možnost vybrat si libovolnou jinou dovednost.

Staré jazyky nemusí být nutně pojmenované podle starých ras. Ve skutečné historii by mezi ně patřila například latina (kterou se mluvilo v Římské říši), starořečtina (kterou se mluvilo v Řeckých městských státech) a podobně.

Současná civilizace

Po úpadku dávných říší elfů, trpaslíků, goblinů a orků začali novou civilizaci budovat lidé. Do ní se vmísili potomci starých elfů a trpaslíků a také příslušníci některých divokých ras: Barbaři, kudůci a krollové. Orkové a goblini se nikdy z pádu svých dávných říší nevzpamatovali a promísili se s divokými kmeny skřetů.

Jaké budou existovat říše a království v současnosti vašeho herního světa, je na vás – pravidla s tím nijak nepracují. Rasy v nich mohou být promíchané, ale mohou také vznikat enklávy, kde vládnu příslušníci jedné rasy – trpaslická města, elfská království, hobití kraje a podobně. Státy obvykle sdružují obyvatele se stejnou kulturou a jazykem, takže pokud vymyslíte třeba Vardingarské království, bude se tam nejspíš mluvit Vardingarštinou.

Domluvte se také, jakým jazykem se bude nejčastěji mluvit v oblasti, kde budete hrát. Všechny postavy by ho měly aspoň trochu znát, aby se vzájemně domluvily. Pokud vás nic zajímavého nenapadá, nebo to zatím nechcete řešit, říkejte mu prostě „obecná řeč“.

Kouzla

Asi nejstriktnějším omezením toho, v jakém světě se dá Dračák hrát, jsou kouzla uvedená v pravidlech a způsob jejich sesílání.

Když si totiž vyberete nějaký knižní nebo filmový fantasy svět, pravděpodobně v něm nebudou *zelené blesky* a *ohnivé koule*. Může tam také být úplně jiný systém magie: v Dračáku se kouzlí za magenergii, kterou kouzelníci získávají zaostřením vůle, zatímco ve vámi vybraném světě může kouzlení například spotřebovávat nějakou vzácnou substanci, nebo třeba vyžadovat kontakt s božskými bytostmi či přesné provedení nějakého postupu. V neposlední řadě se také může lišit, co kouzelníci dokáží. V těchto pravidlech jsou nastaveni tak, aby byli v boji zhruba stejně silní jako válečníci a ostatní postavy, zatímco v některých světech mohou být schopni v mžiku zničit celé armády, případně naopak mohou být kouzla vzácná či slabá.

Když tedy budete chtít hrát ve světě, kde je výrazně jiná magie, máte v zásadě dvě možnosti: buď můžete hrát v jeho upravené verzi, kde místo původních zaklínadel budou ta z těchto pravidel, nebo si můžete vytvořit vlastní kouzla a případně i celý magický systém. To druhé je ale spousta práce a není jednoduché udělat to herně vyvážené, takže byste se do toho neměli pouštět, dokud nebudete mít dobrou představu, jak pravidla fungují. Berte při tom každopádně v úvahu, že hra ve světě, kde kouzelníci lusknutím prstů usmaží libovolného protivníka, asi nebude moc zábavná pro hráče válečníků a jiných nekouzlících povolání. Obdobně by asi nebylo moc zajímavé hrát za kouzelníka, který sotva dokáže pohnout stéblem slámy a pak se z toho bude týden vzpamatovávat.

Zbraně

Zbraně uvedené v kapitole [TODO <ODKAZ>](#) zhruba odpovídají historickému středověku. Není to samozřejmě přesné, protože v jeho průběhu se výzbroj průběžně měnila a vždy také záleží na konkrétní oblasti – v Číně a Japonsku se například používaly jiné zbraně než v oblasti Středozemního moře.

Při tvorbě vašeho vlastního světa historický výskyt zbraní nemusíte brát vůbec v potaz, pro hru to není nijak zvlášť důležité. Když se vám do toho ale bude chtít, o historii výzbroje a váleční se dá najít spousta zajímavých knih, videí a dalších zdrojů. Novým zbráním dejte stejné zranění, jaké má nějaká podobná zbraň v pravidlech.

Kouzelné předměty

V kapitole **TODO** <ODKAZ> najdeš příklady kouzelných předmětů, které postavy mohou na svých výpravách najít. Z hlediska tvorby herního světa se k nim váží následující otázky:

Kdo a proč je vyrobil a jak se dostaly do ruin a podzemních komplexů, kde je teď postavy budou nacházet?

Základní možnost je, že je v dávných dobách vyrobili obyvatelé dnes už zaniklých civilizací, ale můžete vymyslet i něco jiného.

Dají se někde koupit?

Jak jsme si řekli v kapitole **Nakupování kouzelných předmětů** <TODO: odkaz>, je vhodné, aby kouzelné předměty kupovat šly, ale v omezené míře.

Jak jsou běžné?

Pokud jdou kouzelné předměty běžně koupit a postavy si je mohou dovolit, tak nemohou být vyloženě vzácné – v tom případě by je totiž vlastnily jen největší boháči a nikdo jiný by si je nemohl dovolit. Když budou naopak levné a všudypřítomné, tak zas není moc důvod, aby postavy kvůli jejich získávání riskovaly život.

Nestvůry a jiní protivníci

V kapitole **Bestiář** najdeš různé tvory, se kterými se mohou postavy potýkat. Pobíjení skřetů a nestvůr je podstatnou součástí Dračáku – dá se sice hrát úplně bez toho a bojovat třeba jen s nepřátelskými špehy či vojáky, nebo dokonce vůbec, ale hra pak vyzní úplně jinak, než jak se obvykle hraje.

Pokud se chceš držet toho, že skřetí národy a nestvůry z Bestiáře jsou určeny k tomu, aby s nimi mohly hráčské postavy bojovat, je vhodné, aby to běžné obyvatelé vašeho herního světa nepohoršovalo.

Příprava a improvizace

Většina Pánů jeskyně používá jak přípravu, tak různé improvizací techniky. V jakém poměru to budeš dělat, je na tobě – někdo se necítí ve své kůži, když nemá podrobnou přípravu, jiný raději improvizuje. Je každopádně dobré se naučit obojí, protože hrát striktně podle přípravy může hráče příliš svazovat a naopak některé věci, třeba podzemí plná pastí, hádanek a podobně, se jen velmi těžko improvizují a je tedy lepší si je připravit.

Loot

/ Jak tohle pojmenovat – kořist? Poklady? */*

Výrobky ze vzácných surovin

-mark-

Amulet z rohu jednorožce

Prodej: 100 zl

Tento amulet dává svému nositeli imunitu na všechny jedy a nemoci. Stávající nákazu nebo otravu nevyléčí, pouze brání novým.

Amulet věčného života

Prodej: 300 zl

Tento amulet vypadá jako seschlé srdce o velikosti vlašského ořechu. Ten, kdo ho nosí, normálně stárne, ale nemůže umřít věkem.

Elixír mládí

Prodej: 200 zl

Pravidelné užívání elixíru mládí zastaví stárnutí. Jeden flakón vydrží pro jednu osobu na sedm let. Když někdo vypije celý flakón najednou, omládne na polovinu svého věku.

Elixír ukládání vzpomínek

Prodej: 33 zl

Čerstvě po výrobě je tento elixír čirý. Když ho někdo vezme do ruky, začnou se do něj přesouvat jeho vzpomínky, počínaje nejnovějšími, rychlostí 1 den vzpomínek za minutu držení elixíru. Dotyčný tím o své vzpomínky přijde. Elixír při tom mění barvu podle toho, o jaké vzpomínky se jedná: příjemné ho zbarví do pastelových barev, hněv, zloba či nenávist do černa, prolévání krve do ruda. Jak se ukládají různé vzpomínky, v lektvaru vzniknou různobarevné proužky. Do elixíru se takto mohou uložit vzpomínky různých tvorů. Ten, kdo elixír vypije, všechny uložené vzpomínky získá navíc k vlastním.

Kouzelná líčila

Prodej: 15 zl

Když do těchto líčidel přimícháš pramínek vlasů nějaké osoby a pak se jimi nalíčíš, budeš vypadat jako ona, dokud je nesmyješ. Kouzelná líčidla nezmění tvou velikost a tvar, pouze vnější podobu (tvář, vlasy, barvu kůže a podobně).

Žhnoucí lampa

Prodej: 12 zl

Tato kouzelná lampa trvale svítí tlumeným, rudooranžovým světlem. Pro člověka na čtení nestačí, pro elfa ano.

Lektvar hypnózy

Prodej: 12 zl

Působení: několik minut

Ten, kdo *lektvar hypnózy* vypije, na několik minut upadne do hlubokého transu a bude plnit všechny příkazy, ať je vysloví kdokoliv, jako kdyby byl pod vlivem kouzla *hypnóza*.

Lektvar metamorfózy

Prodej: 40 zl

Působení: několik minut

Po vypití tohoto lektvaru se proměníš do živého tvora, jehož vzorek byl použit při výrobě lektvaru. Získáš jeho fyzickou podobu a tedy Fyzičku, Finesu, velikost, Životy, smysly a případné přirozené zbraně a zbroj, ale nezískáš jeho schopnosti. Cílový tvor nemůže být větší než kůň.

Lektvar nezranitelnosti

Prodej: 330 zl

Působení: několik minut

Po dobu působení tohoto lektvaru tě je možné zranit pouze sklem (šípem se skleněným hrotem, skleněnou dýkou a podobně) nebo duševním útokem. Kromě toho jsi ale zranitelný svěcenou vodou a každé kolo pobytu na přímém slunečním světle tě zraňuje za 3kz (toto zranění nemůžeš nijak snížit). Rány po jakémkoliv jiném útoku se ti okamžitě zacelí a vůbec ti neuberou životy.

Lektvar regenerace

Prodej: 60 zl

Působení: několik minut

Každé kolo po dobu působení se ti vyléčí 1 život.

Lektvar ticha

Prodej: 30 zl

Působení: několik minut

Po dobu trvání v krátké vzdálenosti kolem tebe nejsou slyšet žádné zvuky a nejdou tam tedy ani sesílat kouzla.

Lektvar z krve medůzy

Prodej: 75 zl

Tento lektvar ti okamžitě 5kz + 3 životů. Další léčivý lektvar libovolného druhu na tebe bude účinkovat nejdříve za několik minut a pouze pokud ses mezitím doléčil do plných životů.

Lektvar zkamenění

Prodej: 50 zl

Tento lektvar tě, spolu s veškerou výbavou, na několik minut promění v sochu. Nehleď na to, co jsi měl oblečeno, máš v této podobě Zbroj 3 (proti **drtivým** útokům a kamenickým nástrojům jen 1), nemůžeš se hýbat, ale plně vnímáš, co se kolem tebe děje – nemůžeš ovšem hýbat hlavou, takže vidíš jen před sebe.

Nápoj lásky

Prodej: 100 zl

Ten, kdo nápoj lásky vypije, se hluboce a vášnivě zamiluje do toho, kdo mu ho podal. Stejně jako pravá láska ale ani tato nemusí vydržet dlouho.

Rychletuhnoucí sliz

Prodej: 12 zl

Bělavý sliz ve skleněné láhvi. Při kontaktu s čímkoliv pevným okamžitě zatuhne a je pak pevný jako kámen.

Sliny hydry

Prodej: 6 zl za flakón

Hod flakónem: Finesa + k6, zranění 5kz **žřavinou** (odečítá se zbroj)

Sliny hydry jsou silná žrávina. Rozpouští i kovy, jeden flakón vystačí zhruba na jeden zámek.

Sliny všežrouta odporného

Prodej: 6 zl za flakón

Hod flakónem: Finesa + k6, zranění 5kz **žiravinou** (odečítá se zbroj)

Sliny všežrouta odporného jsou silná žiravina. Rozpouští i kovy, jeden flakón vystačí zhruba na jeden zámek.

Skřetí dryák

Prodej:

Účinek: v následujícím kole vyléčí 5kz životů

Šance na zvrácení:

- 1 ze 6: skřet, sarkon, kroll nebo barbar
- 2 ze 6: člověk, goblin, trpaslík, hobit nebo kudůk
- 4 ze 6: elf

Skřetí dryák v následujícím kole po vypití vyléčí 5kz životů. Je ale tak odporný, že u skřetů, sarkonů, krollů a barbarů je šance 1 ze 6, že ho žaludek naopak v příštím kole zvrátí (místo léčení na jedno kolo nevýhoda). Lidé, goblini, trpaslíci, hobiti a kudůci jsou na něj citlivější a šanci na zvrácení mají 2 ze 6, elfové dokonce 4 ze 6. Neúspěšný pokus je možno hned opakovat, šance na zvrácení ale pokaždé vzroste o 1 ze 6. Když žaludek dostane možnost si od dryáku na několik hodin odpočinout, šance se vrátí na původní. Skřetí dryák bude účinkovat i po vypití léčivého lektvaru, ale znovu zabere až po vydatném spánku.

Skřetí dryák je vzácný, většinou ho mají jen šamani a náčelníci a podle svého uvážení dávají napít ostatním skřetům.

Šípy z ostnů dikobraza

Prodej: 25 zl za toulec

Účinek: při zásahu za úspěch znehybní zasaženou část těla

Toulec šípů nebo šipek s hroty z ostnů obřího dikobraza.

Výtažek z plíživého hnusu

Prodej: 15 zl

Hod flakónem: Finesa + k6, zranění 6kz **žířavinou** (odečítá se zbroj)

Tento flakón obsahuje hustou páchnoucí fialovou tekutinu, která rozežírá všechny organické látky (kůži, maso, kosti, dřevo a podobně). Anorganické látky (kov, kámen atd.) nepoškodí.

Zbroj z kůže baziliška

Prodej: 15 zl

Tato lehká zbroj má kvalitu 1, proti **žířavině** 2.

Žířavý dech baziliška

Prodej: 6 zl

Útok: Finesa + k6 proti Finese, zranění 4kz **žířavinou**

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti od flakónu

Flakón s plynem z plic baziliška.

Žířavý sliz

Prodej: 3 zl

Hod flakónem: Finesa + k6, zranění 5kz **žířavinou** (odečítá se zbroj)

Flakón žířavého slizu. Nerozpouští kámen ani kovy.

BESTIÁŘ

Velikost

/*

Takhle tabulka úplně nesedí, protože postavy si do životů počítají Fyzičku. Kudůk nemá 5 životů, ale 4 + Fyzička. Takže průměrně spíš 6.

Zajímavej je ale logaritmický trend – zvojnásobení hmotnosti odpovídá +1 životu (Ne všude, ale zhruba to tak bude). Toho bych se asi měl držet.

- znamená to, že *lektvar zmenšování* by měl snižovat životy o 3. Zmenšení na poloviční výšku znamená osminovou hmotnost, tedy -3 žt.

*/

/*

Velikost

0 – (pod 1.5 kg) myš, krysa, havran

1 – (3 kg) kočka, orel, sup

2 – (7 kg) šakal, liška

3 – (15 kg) rys

4 – (30 kg) kudůk, hobit, šimpanz, hyena, vlk

5 – (60 kg) člověk, elf, barbar, trpaslík, velký pes, puma, levhart, orangutan

6 – (125 kg) kroll, medvěd, jelen, tygr, lev, gorila

7 – (250 kg) poník, grizzly, aligátor

8 – (500 kg) kůň, los

9 – (1 tuna) buvol, bizon, krokodýl

10 – (2 tuny) hroch

11 – (4 tuny) nosorožec

12 – (8 tun) slon

Životy jsou pro všechny tvory Velikost + Fyzička.

*/

Nová velikost

0 – myš

1 – (1.5 kg) krysa, havran, netopýr

2 – (3 kg) kočka, orel, sup

3 – (7 kg) liška, šakal

4 – (15 kg) rys

5 – (30 kg) kudŭk, hobit, šimpanz, hyena, vlk

6 – (60 kg) člověk, elf, barbar, trpaslík, velký pes, puma, levhart, orangutan

7 – (125 kg) kroll, medvěd, jelen, tygr, lev, gorila

8 – (250 kg) osel, mula, poník, grizzly, aligátor

9 – (500 kg) kůň, los, zlobr, poloobr (3 metry výšky)

10 – (1 tuna) buvol, bizon, krokodýl, obr (4 metry výšky)

11 – (2 tuny) hroch, nosorožec, mladý drak

12 – (4 tuny) slon, dospělý drak

Test barev

Fyzička 8, Finesa 6, Duše 9, Životy 16

🗡️ 8 + k6, zranění 2

🗡️ 6 + k6 proti Finese, zranění 4kz ohněm

💀 16 + k6 jedem proti Fyzičce

Bílý drak vydechuje mráz, rudý drak oheň, černý drak žíravinu, modrý blesky a zelený jedovatý plyn.

Drápy způsobují sečné zranění, zuby bodné, ocas drtivé.

Duševní úder způsobuje duševní zranění a cíl se brání Duší.

Fire

Frost

Lightning

Crush

Slash

Pierce

Poison

Corrosive

Spiritual

Fyzička

Finesa

Duše

Symboly



/ Mustr potvory */*

Fyzička 8, Finesa 6, Duše 9, Životy 16

Zbroj:


Rychlost:

Smysly:


Skrývání:

Slabiny:

Velikost:

 Otisky tlap zhruba psí velikosti.

Útok nebo schopnost

 8 + k6, zranění 2

Vzhled

Prostředí

Boj

Mimo boj

Příklady použití ve hře

Suroviny

•


Bazilišek


Fyzička 8, Finesa 6, Duše 9, Životy 16

Rychlost: jako člověk (na zemi, při šplhu i ve vodě)

Smysly: slabý zrak (vidí hlavně pohyb), *infravidění*, slabý sluch, výborný čich, detekce vibrací

Velikost: 8 (250 kg)


 Stopa po obřím hadím těle (kolem bývají zchřadlé rostliny)

 Hadí pach

Vzhled: Přes 6 metrů dlouhý had. Na hlavě má kostěný hřeben připomínající korunu.

Slabiny: Bylina zvaná Routa baziliška odpuzuje. Pokud ji tedy postavy mají u sebe, nezaútočí na ně, a to ani když je hladový. Když ho napadnou bránit se samozřejmě bude.

Boj: Na dálku bazilišek používá *smrtící pohled*. Při boji s přesilou používá *žíravý dech* nebo jedové zuby a pokusí se stáhnout do svého doupěte nebo jiné vhodné díry, aby k němu útočníci mohli jen z jednoho směru. Podobně jako kobra dokáže vztyčit přední část těla, vzhledem ke své velikosti se pak může dívat krollovi do očí.

 1 (silná kůže)


 **Zuby:** 8 + k6, zranění 2, 6 dávek **jedu**

 **Jed:** 16 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**

Latence: 5 minut

Příznaky: Mátožnost, žaludeční nevolnost, bolesti břicha, zvracení. Zčernání, zahnívání a silné pálení v okolí rány. Hnilobný zápach z rány.

Baziliškův jed je podobný kobřímu, je ale o něco silnější a působí rychleji.

 **Smrtící pohled:** 9 + k6 proti **Duši**

- zpomalení

- znehybnění nohou
- kompletní znehybnění

Rozsah: 1 tvor, kterému bazilišek vidí do očí

Dosah: střední vzdálenost

Trvání: několik minut

Říká se, že bazilišek dokáže zabít pohledem. Není to pravda, pouze jím oběť paralyzuje a následně ji zabije žíravým dechem nebo jedem.

V jednom kole může bazilišek pohlédnout do očí jen jedné postavě a na každého tvora může svůj smrtící pohled použít jen jednou. Kořisti musí dobře vidět do očí – nemůže to tedy udělat například potmě, v hustém kouři nebo v mlze. Když se podívá do zrcadla, může paralyzovat sám sebe (hází sám proti sobě).

🦂 **Žíravý dech:** 6 + k6 proti **Finese**, zranění 4kz **žíravinou**

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před baziliškem

Baziliškův dech je žíravý plyn. Rostliny v něm zhnědnou a zchřadnou, kůže živých tvorů zvrásní a popraská.

- ♦ **Skrývání:** pokročilé plížení, není vidět pomocí *infravidění*
- ♦ **Boj v temnotě:** Bazilišek díky *infravidění*, výbornému čichu a schopnosti detekovat vibrace ve tmě bojuje stejně dobře jako na světle.

Prostředí: Bazilišek obvykle žije v dírách v zemi či v jeskyních, nepohrdne ale ani sklepem či podzemními chodbami. V okolí jeho doupěte jsou rostliny zchřadlé díky jeho žíravému dechu.

Chování: Bazilišek se chová jako obyčejný velký had. Obvykle loví ve dne, aby mohl použít svůj smrtící pohled (po tmě nevidí kořisti do očí), v noci je zalezlý ve svém doupěti. Dříve nebo později pozabíjí a sežere všechno živé v okolí a vydá se hledat nové doupě a loviště.

Příklady použití ve hře:

- Kult nebo divoký kmen baziliška uctívá a předkládá mu oběti.
- Bazilišek opustil své vylovené území a udělal si nové doupě ve městě.

- Bazilišek se zabydlel v chrámu dávného hadího boha.
- Čaroděj vězní baziliška v labyrintu pod svou věží jako strážce kouzelného pokladu.

Suroviny:

- Baziliškovy jedové zuby obsahují celkem 6 dávek jedu (prodej 10 zl za dávku).
- Z jeho plic je možno odsát jeden flakón *žíravého dechu baziliška* (prodej 6 zl), a to i když svůj žíravý dech použil.
- Kůže z baziliška (prodej 10 zl) je velmi pevná a odolná proti žíravinám. Zbrojír z ní může vyrobit *zbroj z kůže baziliška*.
- Popelem z baziliška může alchymista přeměnit stříbro v hodnotě 10 zl ve zlato (které pak má cenu 100 zl) nebo z něj vytěžit 33 kapek kvintesence.


Bludička


Fyzička **1**, Finesa **3**, Duše **6**, Životy **2**

Rychlost: jako chůze

Smysly: dobrý čich, *infravidění*

Velikost: 1 (1.5 kg)

 Nezanechává stopy

 Silný zápach bahenního plynu

Vzhled: Létající koule pulsující tlumeným světlem (ve skutečnosti je to živočich s měchýřem naplněným plynem).

Boj: Bludička sama nedokáže nikoho zranit. Může ale oběť uvést do transu a zavést ji do záhuby – obvykle do hluboké bažiny nebo třeba ke chřtánu *bahenního netvora*, *dravého keře* nebo jiné nestvůry. Loví nejčastěji v husté mlze nebo v noci.

V žádném případě nenech bludičky zmámit celou družinu, vždycky dej hráčům možnost zareagovat. Jen máloco je horší, než když hráčům umřou postavy, aniž by se mohli bránit.

 0

 *Uvedení do transu:* **6** + k6 proti **Duši**

Účinek: Postava náměsíčně následuje bludičku (stačí jeden úspěch)

Každou postavu se může bludička pokusit uvést do transu jen jednou a pokud zrovna někoho vede, nemůže ovlivnit nikoho dalšího. Zmámit může pouze bdělou oběť, pokud tedy všechny postavy spí, jsou před ní v bezpečí. Případná hlídka si hází proti uvedení do transu a když neuspěje, probudí se až po pás v bažině, zamotaná do šlahounů *dravého keře* nebo ve spárech *bahenního netvora*. Zbytek družiny v tu chvíli obvykle probudí její křik.

◆ *Skrytování:* není vidět pomocí *infravidění*

- ♦ *Boj v temnotě:* Bludička díky *infravidění* a dobrému čichu ve tmě bojuje stejně dobře jako na světle.

Prostředí: Bažiny nebo mokřady.

Chování: Bludičky nejsou inteligentní, chovají se jako velký hmyz. Živí se plyny, které se uvolňují při rozkladu masa. Jsou to samotáři, když ale některá z nich uloví velkou kořist, ostatní se k hostině přidají.

Příklady použití ve hře:

- Bludička vodí kořist do chřtánu *bahenního netvora* nebo *dravého keře*.
- Kmen bažinných goblinů používá bludičky na lov obětí pro svého temného boha.

Suroviny:

- Když se postavám podaří bludičku chytit nepoškozenou, alchymista z ní může vydestilovat 9 kapek kvintesence nebo vyrobit *lektvar hypnózy*. Pokud je ale měchýř proražený, plyn z něj unikne a alchymista má smůlu.


Brouk ohnivec

Fyzička 1, Finesa 2, Duše –, Životy 4

Rychlost: na zemi jako člověk, létá rychlostí běhu

Smysly: slabý zrak (detekuje hlavně pohyb), hmatová tykadla, dobrý čich a sluch, *infravidění*


Velikost: 3 (7 kg)


 Otisky nohou velkého brouka

 Pach velkého brouka

Vzhled: Půlmetrový hnědý brouk s párem žhnoucích skvrn těsně za hlavou, které osvětlují blízké okolí slabým rudooranžovým světlem.

Boj: Brouk ohnivec obvykle není agresivní. V případě ohrožení vzletí, dělá na nepřítele nálety a útočí kusadly.

 shora 2 (tvrdé krovky), zespodu 0

 *Kusadla:* 2 + k6, zranění 0

◆ *Boj v temnotě:* Brouk ohnivec díky hmatovým tykadlům a *infravidění* ve tmě bojuje stejně dobře jako na světle.

Prostředí: Mokřady, vlhké podzemní chodby a jeskyně.

Chování: Brouk ohnivec vnímá rozdíly v teplotě a přitahuje ho teplo – bude vytrvale kroužit kolem pochodní nebo táborového ohně.

Příklady použití ve hře:

- Skřeti nebo goblini chovají brouky ohnivce kvůli osvětlení svého podzemního doupěte.
- Brouky ohnivce v noci přiláká teplo ohně a odletí až po rozednění, nebo když ho postavy uhasí.

Suroviny:

- Z brouka ohnivce je možné vyříznout dva svítící orgány. Samy o sobě vydrží svítit týden, alchymista z nich může vyrobit *žhnoucí lampu* (prodej: 12 zl, na jednu lampu spotřebuje oba orgány), která svítí trvale, nebo z nich vydestilovat dohromady 6 kapek kvintesence.

Červ obří

Fyzička **4**, Finesa **1**, Duše **-**, Životy **11**

Rychlost: jako chůze

Smysly: citlivý hmat (celým tělem), skvělý čich

Velikost: 7 (125 kg)

👉 Stopa velkého červa (+ na tom, čeho se červ dotkl, ulpívají kusy hmoty připomínající matné, bílé sklo, pevné jako kámen)

👃 Nepříjemný, dráždivý zápach

Vzhled: Několik metrů dlouhý, částečně průsvitný bělavý červ.

Boj: Když je obří červ hladový, útočí bez pudu sebezáchovy. Je ale pomalý, takže se mu dá snadno utéct a když přestane kořist cítit, hned na ni zapomene. Když ji však dožene, překvapivě rychle se vymrští a pokusí se ji znehybnit slizem, který vylučuje celým povrchem těla. Když se mu to podaří, začne ji požírat svým ústním otvorem.

🛡️ 0

👉 *Znehybnění slizem* : 4 + k6 proti **Finese**

- zpomalení
- znehybnění končetiny
- kompletní znehybnění

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti kolem červa

Jakmile sliz přijde do kontaktu s něčím pevným, okamžitě zatuhne – vypadá pak jako matné bílé sklo a je pevný jako kámen.

Úspěchy z jednotlivých pokusů se sčítají.

👉 *Požírání* : 4 + k6, zranění 3

♦ *Skryvání:* není vidět pomocí *infravidění*

♦ *Boj v temnotě:* Obří červ díky skvělému čichu a hmatu ve tmě bojuje stejně dobře jako na světle.

Prostředí: Obří červ žije nejčastěji ve vlhkých dírách, šachtách nebo studnících.

Chování: Obří červ je masožravec, dokáže pohltit obrovské množství potravy naráz a žít z ní potom celé měsíce. Při pohybu se mu vlní celé tělo. Na těle má přísavky, díky kterým dokáže šplhat i po hladké kolmé zdi, na stropě se ale neudrží. Na předmětech, kterých se dotkne, ulpívají kusy zatuhlého slizu. Vypadají jako matné bílé sklo a jsou pevné jako kámen.

Příklady použití ve hře:

- Skřeti v jámě chovají obřího červa a používají ho na likvidaci odpadu a popravu zajatců.
- Alchymista má ve své věži líheň obřích červů, těží z nich *rychletuhnoucí sliz*.
- V doupěti obřího červa je možné najít nestrávené zbytky obětí – zbraně, šperky a podobně.

Suroviny:

- Alchymista může z obřího červa získat láhev *rychletuhnoucího slizu* nebo vydestilovat 8 kapek kvintesence.

Démoni

Démoni jsou bytosti původem mimo náš svět. Nemohou sem přijít sami, musí je vždy někdo magicky přivolat. Dělí se do dvou skupin:

Nehmotní démoni nemají fyzické tělo, mohou pouze někoho posednout nebo být zakleti do nějakého předmětu.

Hmotní démoni se po přivolání zhmotní. Obvykle vypadají stejně jako ve svém domovském světě, ale nezřídka dokáží svou podobu měnit.

Přivolávání démonů

Démona je možno přivolat záměrně nebo neúmyslně.

K záměrnému přivolání je vždy potřeba provést náležitý přivolávací rituál a v jeho průběhu pronést jeho pravé jméno. Tento rituál bývá napsaný na svitku nebo v nějakém grimoáru v některém ze starých jazyků.

K neúmyslnému přivolání může dojít, když se přivolávači něco nepodaří – například když postupuje podle chybného rituálu, použije nesprávné magické suroviny a podobně. V takových případech může přijít úplně jiný démon, nejčastěji nehmotný, a posednout buď přímo přivolávače nebo někoho poblíž.

Ovládání démonů

Častou chybou nezkušených přivolávačů bývá, že sice úspěšně povolají démona, ale nemají ho pak jak ovládat. Démon je v tom případě svobodný může si dělat, co chce – obvykle je mimořádně naštvaný na svého přivolávače a na místě ho roztrhá, posedne ho a podobně.

K ovládání démona je potřeba mocný kouzelný předmět s jeho pravým jménem. Na žádného jiného démona nepůsobí, takže když si někdo nasadí například amulet vlády nad Achratem, a pak přivolá démonického strážce Urgragora, bude to nejspíš poslední chyba, kterou v životě udělal.

Připoutávání démonů

Připoutáním je možno svázat démona s nějakým předmětem nebo tvorem v našem světě – tomu se pak říká kotva. Dokud kotva není zničena nebo zabita, démon nemůže opustit náš svět. Když je to hmotný démon a je zabit, jeho tělo sice zmizí, ale ne definitivně – po čase si někde poblíž vytvoří nové. Když je to nehmotný démon a je úspěšně vyhnán ze svého hostitele, posedne někoho jiného poblíž.

Ochrana proti démonům

Démony si je možno držet od těla pomocí ochranných kruhů nebo amuletů. Když kruh na démona působí, démon nemůže projít dovnitř ani ven a nemůže skrz něj ani používat své schopnosti. Může ale něco prohodit nebo třeba střílet z luku. Pokud na démona působí ochranný amulet, démon nemůže napadnout toho, kdo se amuletu dotýká, ani na něj použít své schopnosti.

Háček u ochranných kruhů a amuletů je, že působí vždy jen na určité demony – buď na celou kategorii (například amulet proti démonům alkoholu) nebo na jednoho konkrétního démona, jehož pravé jméno je na amuletu napsáno.

Hmotní démoni

Hmotní démoni potřebují jíst a pít, ale nemohou zemřít hladem ani žízní – několik staletí uvězněný démon bude opravdu hodně hladový a ačkoliv je to jinak inteligentní tvor, roztrhá a sežere cokoli živé, co se mu dostane do spárů.

Zahánění hmotných démonů

Hmotného démona je možno vyhnat zpět, odkud přišel, dvěma způsoby: Zabít ho.

Provést znovu přivolávací rituál s použitím všech náležitých ingrediencí a pronést při něm démonovo pravé jméno pozpátku. Démon nemusí být přítomen.

První možnost nemusí zabrat, pokud má démon v tomto světě kotvu (viz Připoutávání démonů /* TODO: odkaz */).

Motivace hmotných démonů

Když hmotného démona nikdo neovládá, může si dělat, co chce. Je tu obvykle nedobrovolně a chce se vrátit domů – potíží je, že jsou jen dva způsoby, jak to provést: nechat se zabít nebo někoho přesvědčit, aby provedl přivolávací rituál a pronesl při tom démonovo pravé jméno pozpátku (viz Zahánění hmotných démonů /* TODO: odkaz */). Málokterý démon se chce dobrovolně nechat zabít a ten, kdo zná patřičný přivolávací rituál, jej může zase kdykoliv přivolat, takže si tím démon moc nepomůže. Obvykle to vede k tomu, že se démon sice vrátit domů chce, ale nemůže. Cítí se zde jako vězeň, nenávidí všechny obyvatele tohoto světa a chová se podle toho.

Někteří démoni ale naopak pobyt našem světě chápou jako skvělou příležitost, jak si pořádně užít, aniž by za to museli nést následky. A jejich představa, co znamená „pořádně si to užít“, obvykle bývá poněkud démonická...

Příklady použití ve hře:

Diblík Achrat slouží šílenému mágovi a plní jeho nesmyslná přání.

Dvouhlavý pes Mogrор zabil kouzelníka, který jej přivolał, a řádí teď kolem jeho věže.

Démonický strážce Urgragor uvězněný v magickém kruhu hlídá vstup do hrobky dávného vládce. Je nesmírně hladový a chce se dostat ven. V hrobce je svitek s rituálem, kterým byl kdysi přivolán.


Diblík


Fyzička **1**, Finesa **2**, Duše **3**, Životy **5**

Rychlost: jako člověk

Smysly: jako člověk

Velikost: 4 (15 kg)


 Otisky páru malých kopýtek

 Slabý sirný zápach

Vzhled: Chlupatý diblík, o hlavu menší než průměrný hobit. Má dlouhý, zahnutý nos, špičaté uši a holou, protáhlou hlavu. Na ruku má ostré drápy, na nohou kopýtko.

Boj: Diblík není moc silný, má ale ostré drápy, kterými může citelně ublížit i člověku. Z nerovného boje uteče a raději nalíčí past nebo vymyslí nějakou jinou kulišárnu.

 0

 *Drápy:* **2** + k6, zranění 1

◆ *Kouzla:* Diblík umí následující kouzla: *ohnivá střela, sugesce, návrat.*

Chování: Diblík obvykle bývá zlý, závistivý, škodolibý a když si je jistý, že mu to projde, rád způsobuje bolest. Dokud má pána, musí plnit jeho příkazy. Pokud se shodují s jeho povahou, plní je svědomitě. Když se mu ale nelíbí, snaží se je překroutit, jak jen to jde – je záměrně nešikovný, vykládá si je doslovně a podobně. Když o pána přijde, může si dělat, co chce.

Příklady použití ve hře:

- Čaroděj si přivolal diblíka, aby pro něj kradl nemluvnata a nosil mu je do věže.
- Diblík našel skulinu v příkazech, utekl svému pánovi a schovává se teď ve městě.

- Diblík usiluje o smrt svého pána a hledá někoho, kdo by to pro něj udělal. Namluví mu, že se tím stane jeho novým pánem.
- Diblík po smrti svého pána získal svobodu – krade, lže, podvádí a škodí a má z toho škodolibou radost.


Dvouhlavý pes


Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, Životy 11

Rychlost: jako pes

Smysly: jako pes

Velikost: 7 (125 kg)


 Stopy velkého psa

 Sirný zápach

Vzhled: Černý dvouhlavý pes velký jako doga (ve tmě mu rudě žhne tlama a oči).

Boj: Dvouhlavý pes bojuje jako obyčejný velký pes, má ale dvě tlamy a může tedy bez postihu útočit na dva protivníky najednou.

 0

 *Zuby:* 4 + k6, zranění 1

♦ *Boj v temnotě:* Dvouhlavý pes díky svému skvělému čichu a sluchu ve tmě bojuje stejně dobře jako na světle.

Chování: Dokud žije ten, kdo ho přivolal, dvouhlavý pes mu věrně slouží. Ochotně celé dny a hodiny stráží určené místo, bojuje bez pudu sebezáchovy a na každý příkaz reaguje jako perfektně vycvičený pes. Po pánově smrti obvykle zdivočí a zabíjí, i když nemá hlad. Občas ale tvrdohlavě pokračuje v plnění posledního příkazu. Není ho možné ochočit.

Příklady použití ve hře:

- Vychrtlý dlouhlavý pes i po smrti svého pána umíněně stráží určené místo.
- Pastevci mluví o démonovi, který jim v noci zabíjí dobytek, ovce nebo kozy, aniž by kořist sežral. Někteří z nich popisují pekelné zjevení se dvěma páry rudě žhnoucích očí.

Nehmotní démoni

TODO: Osoba posedlá démonem má zvýšené staty a životy.

Nehmotní démoni nemají fyzickou podstatu. Nemusí tedy nic jíst a pít a existují, dokud žije jejich hostitel nebo dokud není zničen předmět, do kterého jsou zakleti.

Zaklínání démonů do předmětů

Zakletím démona do předmětu vznikne kouzelný nebo prokletý předmět. Démon zakletý v předmětu působí na toho, kdo jej vlastní, stejně jako při přímém posednutí. Postava, která nosí dýku s démonem alkoholu, se tedy bude chovat, jako kdyby byla posedlá démonem alkoholu. Zbavit se prokletí je jednoduché, stačí tento předmět zahodit.

Vymítání nehmotných démonů

Nehmotné demony je možné vymítat provedením náležitého rituálu. Vymítací rituály, podobně jako ty přivolávací, bývají zapsané starým jazykem na svitcích nebo ve starých grimoárech. Účinkují vždy jen na určitou kategorii démonů, rituál vymítání démona alkoholu například účinkuje jen na demony alkoholu. Výsledek závisí na tom, jestli má démon v našem světě kotvu. Pokud ne, je nadobro vyhnán zpět, odkud přišel. Pokud ano, je pouze vypuzen z hostitele nebo z předmětu, do něž je zakletý, a posedne někoho dalšího poblíž – obvykle toho, kdo ho z hostitele nebo z předmětu vyhnal.

Poznámka: Když se rozhodneš nějakého nehmotného démona použít, určitě dej do hry také způsob, jak se ho zbavit. Může to být svitek nebo grimoár s vymítacím rituálem, nebo třeba kněz či jiná cizí postava, kterou mohou postavy požádat o pomoc.

Motivace nehmotných démonů

Nehmotní démoni většinou nebývají inteligentní, jsou to zosobnění nějakého pudu nebo principu. Démon alkoholu například nabádá svou oběť k pití lihovin a netouží po ničem jiném. Existují ale i inteligentní nehmotní démoni, kteří mají své vlastní cíle a zájmy – obvykle to nebývá nic dobrého.

Posednutí hráčské postavy

Když démon posedne postavu, je to skvělá příležitost k zajímavému hraní rolí. Domluv se s jejím hráčem: vysvětli mu, co se stalo, o jakého démona se jedná a k čemu ho bude ponoukat. Změna by měla být postupná. Když ho například posedne démon alkoholu, ze začátku by se měl jen zajímat o alkohol víc, než u něj bylo běžné, a postupně jeho konzumaci stupňovat, až nakonec bude víceméně pořád v lihu. Zdůrazni mu také, že by se neměl na truc bránit pokusům svých spoluhráčů ho prokletí zbavit – posednutý se sice nedokáže nutkání démona vzepřít, ale hluboko uvnitř se ho chce zbavit a bude na tom tedy spolupracovat.

Příklady nehmotných démonů

Démon zla

Démon alkoholu

Démon touhy po zlatě

Démon touhy po krvi

Démon obžerství

Démon nenávisti

Démon touhy po moci

Démon neživota

Každý, kdo je zabit postavou pod vlivem démona neživota, se promění v zombii.

Příklady použití ve hře:

Městský mág přivolal démona alkoholu, aby se zbavil svého konkurenta.

Generála královských vojsk posedl démon touhy po moci a schyluje se k občanské válce.

Ve starém šlechtickém sídle řadí démon neživota. Ze služebných se staly zombie a jejich duchové se snaží splnit svůj poslední příkaz nebo úkol. V dýce vykládané drahokamy, kterou postavy najdou v hrobce dávného krále, je uvězněný démon touhy po zlatě.

Cizí postavy

Cizí postavy jsou všichni obyvatelé vašeho herního světa. Nejčastěji za ně budeš hrát ty, může je ale dočasně převzít hráč některé z postav nebo někdo, koho si pozvete jen na několik sezení.

Mají stejné vlastnosti jako všichni tvorové v Dračáku, tedy Fyzičku, Finesu a Duši. Mohou mít dovednosti a případně i nějaké zvláštní schopnosti. Nezapomeň na jméno nebo přezdívku a stručný popis.

Určení vlastností

Děti, starci a podobně mají vlastnosti 2 1 1 nebo dokonce 1 1 1.

Valná většina obyčejných lidí, elfů a ostatních příslušníků hratelných ras má vlastnosti 3 2 1.

Váleční veteráni, členové speciálních jednotek a podobně mají vlastnosti 4 3 2.

Nejlepší z nejlepších mají vlastnosti 5 4 3. Sem patří mistři šermu, elitní nájemní vrazi, mocní mágové a podobně.

Jednotlivé hodnoty přiděl k Fyzičce, Finese a Duši podle svého uvážení. Kovář nejspíš bude mít vysokou Fyzičku, pouliční zloděj Finesu a kněz nebo universitní mistr Duši.

Určení schopností a dovedností

Děti, žebráci a podobně nemusí mít žádnou užitečnou dovednost. Většina dospělých dobře umí to, čím se živí – sedlák se vyzná ve vedení statku, švec umí šít boty a podobně.

Se schopnostmi u obyčejných lidí šetři. Většina nebude mít žádnou a jen hrstka bude mít víc než dvě. Ten, kdo nějakou má, tím je nejspíš známý – o kováři, který dokáže rukama narovnat podkovu, se bude mluvit široko daleko.

Příklady:

Kovář určitě bude mít dovednost kovářství a může mít případně schopnost drtivý stisk nebo lamželezo.

Ke kapitánovi gardy se hodí velitelský hlas.

Generál královské armády bude mít dovednost *důstojnický výcvik a válčení*.

Gladiátor může být slavný díky bojovému šílenství.

Poustevník by mohl znát řeč zvířat.

Hypnotizér nejspíš bude umět kouzlo hypnóza.

Sapér může umět vyrobit ohnivou hlínu a bombu.

Vyhlášený sukničkář má svůdný hlas.

Šlechtic určitě zná etiketu vyšší společnosti.

Písař nepochybně umí číst a psát.

Vojenský ostrostřelec může mít schopnost přesný výstřel.

Nemusíš se omezovat jen na schopnosti uvedené v pravidlech, můžeš si vymyslet vlastní.

Charakterizace cizích postav

Cizí postavy nemusíš popisovat detailně, stačí jen pár nejvýraznějších rysů. Inspirovat se můžeš seznamem v kapitole Rysy /* TODO: odkaz */. Rozmysli si také, jak se oblékají a jaké případně nosí zbraně.

Příklady:

Buchar: rozložitý barbar ve špinavé kovářské zástěře s vytetovaným kladivem na předloktí.

Silka: špinavá hobitka s culíky. Šilhá a ráčkuje.

Urozený pán Zard z Rudé skály: lidský šlechtic v bohatých šatech s nádherným loveckým psem. U pasu má krátký meč.

Baia: mladá elfka s rozčuchanými vlasy a šaty z trávy a rákosí.

Cizí postavy s dobrodružným povoláním

Pro cizí postavy, které strávily podstatnou část svého života průzkumem nebezpečných míst, platí stejná pravidla jako pro hráčské postavy: postupují po úrovních a rostou jim při tom vlastnosti a počet dovedností, schopností, kouzel a alchymistických receptů, které znají. Mohou to být například:

Mistři, od kterých se postavy učí při přestupu na vyšší úroveň.

Jiná družina dobrodruhů, se kterou budou postavy spolupracovat, soupeřit, nebo si třeba jen povyměňují příběhy a informace.

Bývalí dobrodruzi, kteří se usadili a živí se jako obyčejní lidé, případně si užívají bohatství z nalezených pokladů.

Dobrodružné povolání by mělo být vzácné: obyčejný voják, člen městské stráže nebo i král by neměli mít povolání válečník, měli by mít pouze vlastnosti, pár příhodných dovedností a možná jednu nebo dvě schopnosti. Stejně tak obyčejný lovec by neměl být hraničář, vesnická vědma by neměla být kouzelnice a pouliční kapsář by neměl být zloděj.

Při tvorbě cizích postav s dobrodružným povoláním postupuj jako při tvorbě hráčských postav, nemusíš ale vymyslet úplně všechno – urči jim úroveň, vlastnosti, zbraně a oblečení a vymysli pro ně jméno nebo přezdívku a výrazné rysy. Nemusíš ale nutně vyjmenovat všechny jejich schopnosti a dovednosti. Stačí vědět, jaké nejčastěji používají.

Příklady:

Barbarský kouzelník Hrotgar (6. úroveň), specialista na ledová kouzla s těžkou dubovou holí zahalený do dlouhého modrého pláště.

Hobití zloděj Svišť (3. úroveň), protřelý podvodník s odhadem na lidi a průměrnou tváří. Nosí lehkou zbroj, kuši a dýku.

V průběhu hry jim pak přidávej schopnosti či vybavení podle potřeby. Vždy se ale drž toho, co už jsi jednou určil: Hrotgar je specialista na ledová kouzla, takže by neměl seslat ohnivý oblouk, přestože by se mu zrovna hodil. Dodržuj také omezení na počet schopností, kouzel a receptů na dané úrovni, a vybírej pouze z těch, které se mohou naučit – Svišť například nemůže mít žádnou mistrovskou schopnost.

Draci

/* Velikost: dráče 7 (125 kg), mladý drak 11 (2 tuny), dospělý drak 12 (4 tuny) */

D D D D D D

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 4, Životy 12

D D D D D D D D D D

Fyzička 7, Finesa 4, Duše 6, Životy 18

D D D D D D D D D D D D

Fyzička 9, Finesa 6, Duše 8, Životy 21

Zbroj:

Dráče: 1

Mladý drak: 2

Dospělý drak: 3

Rychlost: na zemi jako člověk, létá a plave rychlostí koně v trysku

Smysly: zrak jako elf, čich jako pes, sluch jako kudůk, *infravidění*

Detekovatelnost: Draci jsou studenokrevní, mají stejnou teplotu jako okolí a nejsou tedy vidět pomocí *infravidění*.

☐ Zuby nebo drápy:

Dráče: 5 + k6, zranění 2

Mladý drak: 7 + k6, zranění 3

Dospělý drak: 9 + k6, zranění 4

☐ Dech:

Dráče: -

Mladý drak: 4 + k6, zranění 6 kz

Dospělý drak: 6 + k6, zranění 10 kz

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti před drakem

Příprava: jedno kolo hlubokého nádechu

☐ Ocas (obvykle jen sráží nebo odhazuje):

Dráče: 5 + k6, zranění 0

Mladý drak: 7 + k6, zranění 0

Dospělý drak: 9 + k6, zranění 0

☒ Děsivý řev:

Dráče: 4 + k6 proti Duši

Mladý drak: 6 + k6 proti Duši

Dospělý drak: 8 + k6 proti Duši

Účinek: strach (nevýhoda)

Vzhled:

Dráče: Dráček se zakrnělými křídly velký jako medvěd.

Mladý drak: Okřídlený plaz se dvěma páry nohou, silnými drápy a tlamou plnou ostrých zubů velký jako kůň.

Dospělý drak: Okřídlený plaz se dvěma páry nohou, silnými drápy, rohy a tlamou plnou ostrých zubů velký jako slon.

Boj: Drak dokáže současně útočit svými zuby a drápy a pokud je někdo za ním, může ho srazit nebo odhodit ocasem. Může tedy bez postihu útočit až na tři cíle najednou. Draci jsou rychlejší a obratnější ve vzduchu nebo ve vodě, na zemi jsou zhruba stejně rychlí jako člověk. Dráče nedokáže vzlétnout, uletí vždy jen pár metrů.

Dračí dech: Když se drak nadechne (jedno kolo neútočí), může použít svůj dech. Na útok si hází Fyzička + k6, zranění záleží na jeho velikosti (viz tabulka) a druh zranění záleží na barvě draka – bílý drak vydechuje mráz, rudý drak oheň, černý drak žíravinu, modrý blesky a zelený jedovatý plyn. Dračata dech použít nedokáží.

Imunita: Všichni draci jsou imunní proti zranění svým dechem – bílý drak je tedy imunní proti mrazu, rudý proti ohni atd.

Příklady použití ve hře:

Kult uctívá draka jako svého boha a přináší mu oběti výměnou za ochranu. Dračí sluj slouží jako chrám.

Draka něco vyhnalo z jeho původního loviště. Ze stád se ztrácejí kusy dobytka, mezi lidmi se šíří panika.

Královna se někde dozvěděla, že z dračího srdce je možné vyrobit elixír mládí. Za jeho získání vypsala bohatou odměnu.

Suroviny:

Ze skořápky dračího vejce může alchymista vytěžit 33 magů.

Z dračích šupin (prodej: 200 zl) jde vyrobit dračí zbroj.

Z dračího srdce (prodej 100 zl) může alchymista vytěžit 55 magů nebo vyrobit elixír mládí.

Pokud někdo podepíše smlouvu nebo přísahu sepsanou dračí krví (prodej 50 zl) a nedodrží ji, na čele se mu objeví nápis určený při jejím sepsání (například „křivopřísežník“, „podvodník“ a podobně). Není jej možno odstranit chirurgicky ani magicky. Jediný způsob, jak se ho zbavit, je dostat podmínkám smlouvy, nebo ji důkladně zničit, například spálit. Dračí zuby, spáry a kosti nejsou magické, vyrábí se z nich ale různé předměty podobně jako ze slonoviny. Zuby z jednoho draka mají prodejní cenu 50 zl, spáry 25 zl a kosti 200 zl – pozor ale na to, že kosti dospělého draka dohromady váží skoro tunu, takže je může být problém odnést. Draci jsou prastarou rasou inteligentních, okřídlených ještěřů. Jsou to jedny z nejnebezpečnějších nestvůr, dospělý drak může snadno zamést i s početnou družinou postav na mistrovských úrovních. Používej je tedy s rozvahou a dej hráčům dostatek informací (skrže různé pověsti, nehráčské postavy a podobně), aby měli představu, do čeho jdou.

Bílý drak

Dech: **mráz**

Prostředí: zasněžené hory, ledové pláně

Černý drak

Dech: **žíravina**

Prostředí: bažiny, močály

Modrý drak

Dech: **blesky**

Prostředí: moře, velké řeky, jezera

Rudý drak

Dech: **ohně**

Prostředí: kráter sopky, lávové pole, rozpálená poušť

Zelený drak

Dech: **jedovatý plyn**

Latence: 3 kola

Příznaky: Bolest po celém těle, pálení očí, rozpraskání kůže, vykašlávání krve.

Prostředí: hluboké lesy

Schopnosti draků

Kromě dechu mají draci ještě další zvláštní schopnosti z následujícího seznamu: mladý drak jednu, dospělý dvě až tři. Jaké to budou můžeš určit úvahou nebo náhodně.

Každou z nich může drak znovu použít až za několik minut. Pokud jich má více, může je všechny použít hned po sobě, zopakovat to ale dokáže až za několik minut. Použití trvá vždy jedno kolo, po které drak nemůže útočit ani použít svůj dech.

Plošná telekineze: **Duše** + k6 proti **Duši**, zranění od 0 do +3 podle předmětu

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti

Trvání: po dobu udržování

Drak ovládá silnější formu hraničářské telekineze. Dokáže najednou hýbat všemi předměty v krátké vzdálenosti, může jimi útočit a zvládne dokonce zvednout postavy a někam je odhodit: když se postava má čeho chytit, hází si **Fyzičkou**, jinak hází 0 + k6.

Spánek: **Duše** + k6 proti **Duši**

Rozsah: všichni ve střední vzdálenosti

Účinek: za první úspěch ospalost, za druhý malátnost (nevýhoda), za třetí hluboký spánek

Drak pošle telepatický příkaz v dračí řeči všem živým bytostem v okolí. Pokud neodolají, okamžitě hluboce usnou a probudí je jen fyzická bolest (například v důsledku zranění).

Zmatení: **Duše** + k6 proti **Duši**

Rozsah: všichni v dlouhé vzdálenosti

Účinek: počet úspěchů je počet kol, po která budou cíle zmatené

Všichni inteligentní tvorové v dlouhé vzdálenosti, kterým se nepodaří odolat, ztratí krátkodobou paměť a bude jim trvat 1-3 kol (podle počtu úspěchů draka), než si zase uvědomí, kdo jsou a co tam dělají. Po tuto dobu se mohou pouze bránit.

Rozkaz: **Duše** + k6 proti **Duši**

Rozsah: jedena osoba, kterou drak slyší, vidí nebo cítí

Účinek: počet úspěchů je počet kol, po která se cíl bude snažit plnit dračí příkaz

Paralýza: **Duše** + k6 proti **Duši**

Rozsah: 1-3 tvorové, které drak vidí, slyší nebo cítí

Účinek: za první úspěch zpomalení, za druhý znehybnění části těla, za třetí kompletní paralýza

Trvání: několik minut

Metamorfóza: Drak se dokáže během jednoho kola proměnit v humanoidního tvora (člověka, elfa, skřeta a podobně) nebo zpět do draka. V této podobě má dobrodružné povolání (válečník, hraničář, kouzelník...), úroveň podle věku (mladý drak mezi 3. a 8., dospělý 9. až 14.), platí pro něj stejná pravidla jako pro hráčské postavy a nemůže používat žádnou ze svých dračích schopností kromě proměny zpět do draka. Když je v této podobě vyřazen, automaticky se mění zpět do dračí podoby. Pokud na to ovšem není dost místa, proměnit se nemůže. Po proměně do humanoidní formy má drak veškeré vybavení, které měl, když se naposledy měnil zpět do draka.

Dračí řeč

Draci jsou inteligentní a stejně jako my své myšlenky formulují do slov a vět. Komunikují ale telepaticky, nehýbou tedy při tom tlamou a nevydávají artikulované zvuky. „Rozmlouvat“ mohou s kýmkoliv, koho vidí, slyší nebo cítí.

Všichni draci znají dračí řeč a k tomu mohou nebo nemusí rozumět jiným jazykům. Dospělí draci obvykle znají jazyky starých ras, tedy staroelfštinu, starotrpasličtinu, staroorkštinu a starogoblinštinu, mladí budou znát spíš soudobé jazyky – obecnou lidskou nebo skřetí řeč, elfštinu, trpasličtinu a podobně.

Rozhodnutím, zda budou tví draci znát jen dračí řeč, nebo i další jazyky, ovlivníš, jak vyznějí:

Draci „mluvící“ lidskou řečí budou působit pohádkověji, případně je můžeš pojmout jako vládce mocných říší.

Pokud budou znát jen dračí řeč, budou tajemnější, vzdálenější lidem. Řádění draka, se kterým se nedá domluvit, bude působit spíš jako přírodní katastrofa než jako zlý čin.

Když budeš chtít, můžeš dát postavám možnost se dračí řeč naučit. Mohou jí pak normálně mluvit, nemusí umět telepatii. Stejně jako všechny jazyky je to samostatná dovednost.


Dryáda


Fyzička 2, Finesa 4, Duše 5, Životy 8

Rychlost: jako člověk

Smysly: jako elf

Velikost: 6 (60 kg)


 Stopy menšího člověka

 Pach mechu a stromové kůry

Vzhled: Štíhlá dívka s kůrou místo kůže a listím místo vlasů.

Boj a schopnosti: Dryády bojují obvykle dlouhými luky nebo kostěnými dýkami, jejich hroty a čepele ale bývají otrávené (nejčastěji zmijím jedem).

 0

 *Kostěná dýka:* 4 + k6, zranění 0 + **jed ze zmije**

 *Dlouhý luk:* 4 + k6, zranění 1 + **jed ze zmije**

Dostřel: dlouhý

Dryády používají šípy s pazourkovými hroty (proto mají zranění jen 1).

 *Jed ze zmije:* 10 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**

Latence: 5 minut

Příznaky: Intenzivní bolest v ráně, otok, brnění, zanícení kůže a citlivost na dotyk, potíže s dýcháním. Později otok a modřiny po celé končetině.

◆ *Skryvání:* v lese mistrovské plížení, mimo les jen pokročilé

◆ *Boj za šera:* Dryády díky svému elfskému zraku za šera nebo ve světle lucerny bojují s stejně dobře jako ve dne.

- ♦ *Splynutí se stromem:* Dryáda dokáže v jednom kole vstoupit do dřeva svého druhu stromu a zcela s ním splynout. Vystoupit pak může z libovolného jiného stromu stejného druhu, se kterým je ten její spojen kořeny. Tento „přesun“ nezabere žádný čas, dryáda tedy může v jednom kole vstoupit do dubu v jedné části lesa a v dalším vystoupit z dubu několik dní cesty vzdáleném.
- ♦ *Léčení stromu:* Když se dryáda několik minut dotýká stromu, zcela ho vyléčí. Veškeré jeho neduhy tím ale přejdou na ni.
- ♦ *Stvoření oživlého stromu:* Sedm dryád dokáže společným rituálem v průběhu několika minut přeměnit obyčejný strom v *oživlý strom*.
- ♦ *Tanec dryád:* Kdo se k němu přidá, propadne kouzlu a bude s dryádami tancovat až do rána.

Prostředí: Hluboký les.

Chování: Dryády jsou lesní bytosti žijící v symbióze se stromy – když zahyne strom, umře i jeho dryáda. Spřízněnost s určitým stromem ovlivňuje i jejich vzhled, dubová dryáda má místo kůže dubovou kůru a místo vlasů dubové listy. Dryády nemají rády kovové předměty a odmítají tedy používat kovové zbraně nebo šípy s kovovými hroty. Z pochopitelných důvodů také v lese nesnesou oheň.

Suroviny:

- Z krve dryády může alchymista vydestilovat 3 kapky kvintesence.


Gargoyla


Fyzička 4, Finesa 2, Duše 2, Životy 9

Rychlost: na zemi i ve vzduchu rychlejší než člověk ale pomalejší než kůň v trysku

Smysly: vidí i v naprosté tmě, sluch jako člověk, nemá hmat ani čich

Velikost: 5 (30 kg)


 Otisky tlap psí velikosti s dlouhými ostrými drápy.


 Nemá pach

Vzhled: Socha čtyřnohé, okřídlené nestvůry velké jako pes.

Slabiny: na slunečním světle nevýhoda

Boj: Gargoyla je inteligentní a bojuje chytře: obvykle číhá v podobě sochy a útočí v nečekaný okamžik. Může například ožít, když se k ní někdo otočí zády, nebo nechat postavy projít a později je napadnout zezadu. Umí létat, ve vzduchu ale není příliš obratná, takže bojuje raději na zemi. Když je zraněná, odletí pryč, aby se přes noc vyléčila. Po smrti se automaticky promění v kámen.

 oživlá 1, zkamenělá 3, ale proti **drtivým** útokům a kamenickým nástrojům jen 1

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, zranění 1

◆ **Skrývání:** pokročilé plížení, není vidět pomocí *infravidění*

◆ **Proměna v sochu:** Gargoyla se umí v proměnit v kamennou sochu – proměna tam i zpět zabere 1 kolo. V podobě sochy je hůře zranitelná, nemůže se hýbat, ale plně vnímá, co se kolem ní děje.

◆ **Zacelování zranění:** Pokud gargoyla chce, přes noc se jí vyléčí všechna zranění. Může ale schválně zůstat poškozená, aby zmátla své protivníky.

- ♦ *Boj v temnotě:* Gargyola vidí i v naprosté tmě, takže v ní bojuje stejně dobře jako na světle.

Prostředí: Gargoyly se nejčastěji skrývají mezi ostatními chrliči na stěnách chrámů či jiných velkých budov, ale také v podzemí nebo kdekoli jinde, kde bývají sochy.

Chování: Gargoyly jsou inteligentní. Nemohou sice mluvit, ale mohou komunikovat posunky (například kývat hlavou „ano“ nebo „ne“). Jsou to výborní zvědi a špehové. V podobě sochy dokáží celé dny nehnutě sedět, poslouchat a pozorovat. Nemají rády sluneční světlo – když už na něm musí být, přecháží ho obvykle v podobě sochy.

Příklady použití ve hře:

- Obchodník s informacemi používá gargoylu jako špeha. Ve sklepe vězní její sestru jako rukojmí.
- Gargoyly střeží sídlo starého upíra a varují ho před vetřelci.

Suroviny:

- Z prachu získaného rozdrcením kamenného srdce gargoyly může alchymista vyrobit *lektvar zkamenění* (prodej 60 zl) nebo vydestilovat 17 kapek kvintesence.


Gryf

Fyzička 5, Finesa 2, Duše -, Životy 12

Rychlost: na zemi i ve vzduchu jako kůň v trysku

Smysly: výborný zrak a sluch (jako orel), slabý čich

Velikost: 8 (250 kg)

 Stopy zadních tlap lva a pařátů obřího dravého ptáka

 Pach orla promíchaný s pachem lva

Vzhled: Šelma s tělem lva, orlí hlavou a křídly.

Boj: Gryf nejraději útočí ze vzduchu jako orel, srazí svou kořist na zem a roztrhá ji svým ostrým zobákem. Na zemi bojuje spíš jako lev, díky křídům je ale schopen dělat velmi dlouhé skoky.

 0

 *Zobák nebo drápy:* 5 + k6, zranění 2

Prostředí: Gryfové si staví hnízda na vrcholcích skalních věží a jiných vyvýšených, těžko přístupných místech, nejlépe poblíž pastvin vysoké zvěře nebo jiné vhodné kořisti. Vyhýbají se hustým lesům, protože se jim v nich špatně létá.

Chování: Gryf je velmi chytrá dravá šelma. Není ho možné ochočit, jde se s ním ale spřátelit. Je na něm možné létat, nosit bude ale jen toho, koho sám bude chtít.

Příklady použití ve hře:

- TODO

Suroviny:

- Z vejce gryfa může alchymista vydestilovat 3 kapky kvintesence.

Harpyje


Fyzička **2**, Finesa **4**, Duše **3**, Životy **7**

Rychlost: na zemi jako chůze, létá rychlostí lidského běhu

Smysly: jako člověk, ale zrak jako orel

Velikost: 5 (30 kg)


 Otisky spárů velkého dravého ptáka

 Pach velkého dravého ptáka

Vzhled: Tvor s hlavou a tělem ženy, orlími křídly místo rukou, orlím ocasem a pařáty místo nohou.

Boj: Harpyje umí létat jako orel, na zemi je ale neohrabaná. Jelikož nemá zobák ani ruce, útočí výhradně svými spáry.

 0

 *Spáry:* **4** + k6, zranění 1

◆ *Kouzla:* Každá harpyje umí jedno z následujících kouzel: *sugesce*, *přelud* nebo *paralýza*. Musí si ho připravovat stejně jako kouzelník a při sesílání musí mít možnost mluvit.

Prostředí: Harpyje hnízdí obvykle vysoko ve skalách, na věžích zřícenin hradů či na jiných těžko dostupných místech. Mívají ale velké teritorium, takže je možné je potkat i několik dní cesty od hnízdiště.

Chování: Harpyje jsou zlovolné, škodící bytosti. Mají lidská ústa a umí mluvit, obvykle jsou pěkně sprosté. Často se baví tím, že ničí to, na čem zrovna lidé pracují, případně jim kradou jídlo, nezřídka přímo ze stolu.

Příklady použití ve hře:

TODO

- harpyje sužují okolní kraj (něco je vytlačilo ze starých hnízdišť?)
- někdo harpyje ovládá - proč by to dělal? A jak? Asi strachem.

Suroviny:

TODO: Asi něco jo, jsou to zjevně magicky stvořené bytosti

Hmyz

Hmyz má 6 nohou a tykadla. Obří červ, štír a pavouci do této kategorie nespadají, najdeš je pod samostatnými hesly.

Smysly: Hmyz vidí, slyší a cítí, ale trochu jinak než člověk. Oči hmyzu jsou složené, obraz je tedy poskládaný z mnoha malých částí. Umožňují sice rozeznat i tvary, ale nejlépe detekují pohyb. Velice důležitý je hmat – díky citlivým tykadlům se hmyz dokáže perfektně orientovat i v naprosté tmě.

Detekovatelnost: Všichni zástupci hmyzu mají stejnou teplotu jako okolí a nejsou tedy vidět pomocí *infravidění*.

-

Hnus plíživý

/ * „Spojený“ hnus má velikost 10 (1 tuna) * /

Celý hnus:	Fyzička 7 , Finesa 1 , Duše – , Životy: 16
Rozdvojený:	Fyzička 6 , Finesa 2 , Duše – , Životy: 8
Rozčtvrcený:	Fyzička 5 , Finesa 3 , Duše – , Životy: 4
Rozosmený:	Fyzička 4 , Finesa 4 , Duše – , Životy: 2

Rychlost: jako chůze

Smysly: hmat, infravidění

 *Leptání:* **Fyzička** + k6, zranění 2

Vzhled: Obří, namodralá améba.

Schopnosti:

Plíživý hnus se umí v jednom kole rozdělit na dva menší hnusy (a ty se mohou dělit dál). Dva menší hnusy se naopak mohou v jednom kole spojit do jednoho většího.

Při rozdvojení se aktuální životy co nejrovnoměrněji rozdělí (hnus se 13 životy se rozdělí na dva se 7 a 6 životy), hodnota Fyzičky se sníží o 1 a hodnota Finesy se naopak o 1 zvýší.

Při spojení dvou hnusů do jednoho většího se naopak jejich aktuální životy sečtou, hodnota Fyzičky o 1 vzroste a hodnota Finesy o 1 klesne.

Plíživý hnus dokáže „protéct“ úzkými otvory a štěrbinami. Protáhne se dokonce i klíčovou dírkou, ale zabere mu to několik minut.

Boj: Hnus plíživý leptá dotykem. Snaží se tedy na postavy navalit, obalit je (tím jim může ztížit pohyb, případně zakrýt oči) a co nejúčinněji je leptat. Když má namále, rozdělí se do menších hnusů, které se rozprchnou do různých stran, aby alespoň jeden přežil.

Leptání: Dotek plíživého hnusu rozežírání všechny organické látky (kůži, maso, kosti, dřevo a podobně). Anorganické látky (kov, kámen atd.) nepoškodí. Celého člověka rozleptá zhruba za hodinu.

Suroviny:

Alchymista může z plíživého hnusu vyrobit 6 flakónů výtažku z plíživého hnusu (prodej 15 za flakón).

Obří hnus většinou loví rozdělený do osmi malých hnusů se dvěma životy. Když kterýkoliv z nich narazí na nějakou potravu, brzy se objeví ostatní části a postupně se spojí do velkého hnusu.

/ Nesedí matematika životů, ale asi je to takhle lepší – životy jsou součtem Fyzičky a Velikosti a Velikost roste o 1 za každé zvojnásobení hmotnosti, takže když se hnus s Fyzičkou 6 a velikostí 10 rozpadne na dva menší s velikostí 9 a Fyzičkou 5, měly by mít 14 životů každé. To by ale bylo složitý počítání a navíc by se obtížně řešilo zranění (když se životy rozdělují, tak je to jednoduchý - hnus, kterej měl původně 16 životů, ale přišel o 4, se rozdělí na dva menší hnusy po šesti životech). */*


Huňáč

Rychlost: jako člověk

Smysly: vynikající zrak, sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Velikost: 2 (3 kg)

 Kočičí stopy

 Kočičí pach


Boj: Huňáci loví a bojují jako kočky. Kromě toho ale umí sesílat blesky odpovídající barvě své srsti.


Musí se vždy nejdřív v jednom kole naježít a v dalším pak sešlou blesk. Nemusí u toho mluvit ani gestikulovat a mohou si hned v dalším kole připravit další blesk.

Huňáč modrý

Fyzická 1, Finesa 3, Duše 3, Životy 3

Vzhled: Černá kočka s modře se lesknoucí srstí a modře světélkujícíma očima.

 *Zuby a drápy:* 3 + k6, zranění 0

 *Modrý blesk:* 3 + k6, zranění 6kz **bleskem**, odečítá se Zbroj

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Příprava: jedno kolo naježení

◆ *Skrývání:* Huňáč se umí plížit, jako kdyby měl pokročilé plížení

Chování: Huňáč modrý se chová a loví jako obyčejná divoká kočka. Blesky používá, jen když se cítí ohrožený.

Příklady použití ve hře:

- Pár huňáčů modrých se usídlil na půdě domku vesnické čarodějky a vyvedl tam mladé.


Suroviny:

- Z jater huňáče modrého může alchymista vytěžit 5 kapek kvintesence.

Huňáč zelený

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 4, Životy 3

Vzhled: Černá kočka se zeleně se lesknoucí srstí a zeleně světélkujícíma očima.

 *Zelený blesk:* 4 + k6, zranění 5kz **bleskem**, odečítá se Zbroj

Dosah: střední

Rozsah: 1-2 cíle

Příprava: jedno kolo naježení

- ♦ *Skrývání:* Huňáč se umí plížit, jako kdyby měl pokročilé *plížení*
- ♦ *Proměna:* Huňáč zelený se umí v jednom kole proměnit v libovolného jiného tvora až do velikosti hobita nebo zpět do kočky. V nové podobě nemůže používat *zelený blesk* a jeho kůže zůstává zelená. Získá tvar, velikost, Fyzičku, Finesu a Životy nového tvora, nezíská ale jeho schopnosti, zůstává mu jeho původní hodnota Duše a nebude umět mluvit.

Chování: Ve své kočičí podobě se huňáč zelený chová a loví jako obyčejná divoká kočka a blesky používá, jen když se cítí ohrožený. Po proměně se chová jako cílový tvor, je ale němý a má stále kočičí pud, takže například prská na psy, je velmi čistotný, rád si s něčím hraje a nahrbí se, když se cítí ohrožený.

Příklady použití ve hře:

- Skupina huňáčů zelených se zabydlela ve městě a patří mezi vyhlášené zloděje.

Suroviny:

- Z jater huňáče zeleného může alchymista vytěžit 9 kapek kvintesence nebo vyrobit *lektvar metamorfózy*.

Hydra

Tělo: Fyzička 5, Finesa 2, Duše 4, Životy 16

Hlava: Fyzička 3, Finesa 5, Duše 4, Životy 6

Rychlost: jako člověk

Smysly: slabý zrak a sluch, výborný čich a chuť

Velikost: 11 (2 tuny)


 Stopa obřího čtyřnohého ještěra


 Pach velkého ještěra

Vzhled: Plaz velký jako nosorožec se třemi hlavami na dlouhých krcích.


Boj: Hydra zvládá bez obtíží bojovat s několika soupeři současně. Každá hlava může útočit na jiný cíl a podle potřeby natáhnout sliny a následně na dálku plivnout žíravinu.

Na každou hlavu hydry a na tělo je možné útočit zvlášť.

 tělo 2 (šupiny), krky a hlavy 0

 *Zuby:* 5 + k6, zranění 2

Každá hlava může bez postihu zaútočit na jiný cíl. Když alespoň dvě hlavy útočí na stejný hází si jednou, ale s výhodou.

 *Plivnutí žíraviny:* 5 + k6, zranění 5kz **žíravinou** (odečítá se zbroj)

Dosah: krátká vzdálenost

Příprava: jedno kolo natažení slin

Sliny hydry jsou silná žíravina, rozpouští i kov.

Před plivnutím musí hlava vždy jedno kolo natáhnout sliny. Každá hlava může natahovat sliny a plivat zvlášť.

- ◆ *Dorůstání hlav:* Kdykoliv hlava ztratí všechny životy, v průběhu dalšího kola místo ní narostou dvě nové. Takto může hydře dorůst nejvýše 10 hlav (navíc ke třem, které má na začátku).

- ♦ *Boj v temnotě:* Hydra díky skvělému čichu bojuje ve tmě stejně dobře jako na světle.

Příklady použití ve hře:

- Hydra se zabydlela ve stříbrném dole a živí se nebohými horníky. Majitel dolu je nutí pracovat dál.
- Hydra žije v útrokách chrámu starého boha a je uctívána jako jeho ztělesnění.
- Vládce města chce koupit srdce hydry. Nabízí za něj 300 zlatých.

Suroviny:

- Srdce hydry je silné afrodiziakum (prodej 30 zl).
- Když někdo zasadí zuby hydry do země, přes noc z nich vyrostou kostlivci a budou ho následně poslouchat. Nevzdálí se ale z místa, kde vyrostli. Každá hlava má 60 zubů.
- Z každé hlavy je možné získat jeden *flakón slin hydry* (prodej 6 zl).
- Alchymista může z krve hydry vytěžit 55 kapek kvintesence nebo vyrobit *lektvar regenerace* (prodej: 60 zl).


Jednorožec


Fyzička 5, Finesa 2, Duše 6, Životy 14

Rychlost: jako kůň

Smysly: jako kůň (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe, výborný sluch a čich, hmat celým povrchem těla a kopyty)


Velikost: 9 (500 kg)


 Otisky neokovaných koňských kopyt

 Koňský pach

Vzhled: Jednorožec.

Boj: Jednorožec je plachý a v případě ohrožení raději uteče. Když musí bojovat, zkusí nepřítele s rozběhem nabodnout na roh, případně ho utlouct kopyty.

 *Zuby:* 5 + k6, zranění 0

 *Kopyta nebo roh:* 5 + k6, zranění 2

Zabít jednorožce přináší smůlu: Postavu, která jednorožce dorazí (nebo všechny, které se toho účastnily, pokud není možné jednoznačně rozhodnout), bude provázet smůla. Celkem třikrát můžeš jejímu hráči po libovolném hodu oznámit, že má smůlu a hodil místo toho 1. Snaž se to dělat v co nejdramatičtějších chvílích, kdy na výsledku opravdu záleží (ačkoliv normálně bys v roli Pána jeskyně neměl hráčům cíleně škodit, v tomto případě je to vhodné).

Příklady použití ve hře:

- Bohatý šlechtic si usmyslel, že uloví jednorožce. Vypsál tučnou odměnu pro kohokoliv, kdo ho k nějakému dovede.

Suroviny:

- Roh jednorožce je vzácná magická surovina (prodej 100 zl).

- Prach z rozemletého rohu neutralizuje všechny jedy a vyléčí všechny nemoci (včetně lykantropie).
- Alchymista z něj může vyrobit *nápoj lásky* (prodej 100 zl).
- Je z něj také možné vyrobit *amulet z rohu jednorožce* (prodej 100 zl), který dává svému nositeli imunitu na všechny jedy a nemoci.
- Žezlo vyrobené z rohu jednorožce má stejný účinek jako amulet (cena žezla je mnohem vyšší podle toho, jaké další drahé kovy a kameny jsou použity).

Jednorožec je symbolem panenské čistoty a neposkvrněnosti. Pouhá jeho přítomnost uzdravuje okolní přírodu. Je známo, že zabít jednorožce přináší smůlu.

Keř dravý


Tělo: Fyzička **5**, Finesa **2**, Duše **3**, Životy **11**


12 šlahounů: Fyzička **1**, Finesa **4**, Duše **3**, Životy **1**

Rychlost: nepohybuje se

Smysly: čich, hmat (šlahouny)


Velikost: 6 (60 kg)

 Žádné (nepohybuje se, takže nezanechává stopy)

 Pach tlejícího masa

Vzhled: Velký hustý keř (mezi šlahouny se skrývá velká zubatá tlama).

Boj: Neopatrnou kořist, která se k němu přiblíží, se dravý keř pokusí omotat a přitáhnout k tlamě plné ostrých zubů.


 0, šlahouny nejsou zranitelné **drtivými** a **bodnými** útoky

 **Šlahouny – omotání kořisti:** **4** + k6

Na omotání postavy si šlahouny hází Finesou. Za každý házej zvlášť, i když jich víc útočí na stejnou postavu – podle toho poznáš, kolik jich kterou postavu omotalo. Když se jim podaří postavu omotat, v příštím kole se ji budou snažit přitáhnout k tlamě.

 **Šlahouny – přitažení kořisti k tlamě:** **?** + k6

*Na přitažení kořisti k tlamě šlahouny hází součtem svých hodnot Fyzičky. Když tedy postavu omotaly tři, nehází třikrát **1** + k6, ale jednou **3** + k6. Když se jim podaří kořist přitáhnout k tlamě, v příštím kole ji keř začne požírat (útočit tlamou).*

 **Tlama (zuby):** **5** + k6, zranění 2

- ◆ **Boj v temnotě:** Dravý keř nemá vůbec zrak, orientuje se jen hmatem a čichem. Po tmě tedy bojuje stejně dobře jako na světle.

Prostředí: Bažiny, mokřady, lesy, louky.

Chování: Dravý keř je masožravý tvor, který se pokusí ulovit a sežat všechno živé, co se k němu přiblíží. Tělo má pod zemí. Mezi šlahouny se skrývá velká zubatá tlama.

Příklady použití ve hře:

- Dravý keř žije v bažině a *bludičky* mu vodí kořit.
- Skřeti pěstují dravý keř před vchodem do své tajné skrýše. Když chtějí dovnitř, hodí mu pořádný kus masa, aby je nechal být.
- Druidi vysadili dravé keře kolem svého posvátného háje. Slabší zvědavci se dovnitř nedostanou a silnější sice setkání s dravým keřem přežijí, ale obvykle se přitom prozradí.

Kostěj nesmrtelný

Fyzička 6, Finesa 4, Duše 7, Životy 13

Rychlost: jako člověk

Smysly: jako člověk a *infravidění*

Velikost: 7 (125 kg)


 TODO

 TODO

Vzhled: Vysoká humanoidní postava s kostěným hřebenem na hlavě, s tělem tvrdým jako kost a s výrůstky na hrudi, které vypadají jako žebra.

Boj: Kostěj obvykle bojuje lidskými zbraněmi, ale když žádné po ruce nemá, vystačí si se svými ostrými zuby.

 1 (kostěný pancíř)

 *Zuby:* 6 + k6, zranění 1

- ◆ *Nesmrtelnost:* Duše kostěje je ukryta v nějakém předmětu. Může to být třeba jehla uvnitř vejce, které je součástí dračího pokladu, nebo něco podobného. Dokud není tento předmět zničen, kostěje není možné zabít – je možné ho vyřadit a uvěznit, ale ne zcela zničit.
- ◆ *Regenerace zranění:* V průběhu několika minut odpočinku si kostěj vyléčí všechna zranění. V průběhu boje se neléčí.
- ◆ *Tvorba nemrtvých:* Kostěj dokáže několika minutami soustředění oživit mrtvolu jako zombii nebo kostru jako kostlivce. Jím stvoření nemrtví ho na slovo poslouchají. Současně jich může oživit jen několik desítek.
- ◆ *Kouzla:* Kostěj umí následující kouzla (platí pro něj stejná pravidla jako pro kouzelníka): *sugesce, oko, tlampač, paralýza, dvojník, mrak smrti*.

Příklady použití ve hře:

- Kostěj nesmrtelný bývá nejčastěji pánem vlastního hradu nebo říše. Je krutý a bezcitný a touží po moci.
- Kostěj přísahal krutou pomstu šlechtickému rodu, jehož předek ho před mnoha lety porazil.

Suroviny:

- Ze srdce kostěje nesmrtelného může alchymista vyrobit *amulet věčného života* (prodej: 300 zl) nebo vytěžit 33 kapek kvintesence.

Lykantropové

Lykantropové se dokáží měnit se z člověka do zvířete a zpět. Jsou dlouhověcí a podle toho, kolik času ve které podobě tráví, se stávají spíš člověkem nebo spíš zvířetem. Ve zvířecí podobě se řídí víc instinkty než rozumem, jsou mnohem agresivnější a žijí obvykle mezi zvířaty svého druhu. Lykantropové, kteří tráví většinu času v lidské podobě, obvykle žijí mezi lidmi, případně si zaberou nějaký hrad, tvrz či podzemí, kterému pak vládnou.

Schopnosti:

Proměna ve zvíře: Proměna tam i zpět zabere jedno kolo. Lykantrop se nemůže proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné oblečení se při proměně roztrhá. Proměněný lykantrop je vždy výrazně větší než obyčejné zvíře.

Regenerace: Zranění nestříbrnými zbraněmi lykantropové regenerují rychlostí 2 životy za kolo. Zranění **ohněm**, **bleskem**, **mrazem**, **žíravinou**, stříbrnými zbraněmi a zbraněmi potřenými vlčím morem regenerovat nedokáží.

Ovládání zvířat: Všichni lykantropové umí ovládat zvířata svého druhu. Nemohou ale ovládnout zvíře, se kterým má hraničář pouto.

Lykantropie: Kdokoliv kousnutý lykantropem se nakazí lykantropií. Nemoc se projeví vždy při úplňku – nakažený se samovolně promění ve zvíře příslušného druhu a propadne loveckému instinktu. Pokud to přežije, ráno se vrátí, probudí se v roztrhaných (a nejspíš i krvavých) zbytcích svých šatů, nebude si nic pamatovat a bude se cítit rozlámaný. Postava nakažená lykantropií není lykantrop – nemá jeho zvláštní schopnosti ani zranitelnosti a svou proměnu nemůže ovládat.

Lykantropii je velmi obtížné léčit. Jednou z možností je prach z rohu jednorožce, případně další jsou na tobě (například druidský rituál nebo speciální alchymistický recept vyžadující vzácné suroviny).

Imunita: Lykantropové jsou imunní proti jedům včetně vlčího moru – zbraň potřená vlčím morem lykantropa neotráví, ale znemožní mu regenerovat.

Slabiny:

Lykantropové se obzvláště obávají stříbra, protože zranění stříbrnou zbraní nejen že nemohou regenerovat, ale nemohou si ho ani vyléčit magicky (tedy pomocí léčivých kouzel, schopností nebo lektvarů) a musí počkat, až se uzdraví přirozenou cestou, což může trvat týdny nebo i měsíce.

Boj: V lidské podobě lykantropové obvykle bojují zbraněmi, většinou ale nenosí zbroj, protože by jim bránila v proměně. Ve zvířecí podobě bojují jako zvíře.

Suroviny:

Z krve lykantropa může alchymista vytěžit 13 magů nebo vyrobit lektvar metamorfózy do příslušného zvířete – lektvar z krve vlkodlaka například proměňuje ve vlka (prodej: 40 zl).

Kancodlak

/ * V lidské podobě velikost 6 (60 kg), ve zvířecí 8 (250 kg) */

Člověk: Fyzička 4, Finesa 2, Duše 4, Životy: 10

Zvíře: Fyzička 5, Finesa 3, Duše 4, Životy: 13

Zbroj: v lidské podobě 0, ve zvířecí 1 (silná kůže)

Rychlost: v lidské i zvířecí podobě jako člověk

Smysly: v lidské podobě jako člověk, ve zvířecí skvělý čich a sluch, slabý zrak (jako kanec)

 **Páráky a klektáky:** 5 + k6, zranění 2

Vzhled:

Člověk: Člověk robustní postavy s hrubou tváří a dlouhými chlupy v uších.

Zvíře: Kanec velký jako medvěd.

Kancodlaci žijící mezi lidmi bývají velmi soutěživí, rádi se perou a zápasí.

Krysodlak


/* V lidské i zvířecí podobě velikost 6 (60 kg) */

Člověk: Fyzička 2, Finesa 4, Duše 4, Životy: 8

Zvíře: Fyzička 3, Finesa 5, Duše 4, Životy: 9

Rychlost: v lidské i zvířecí podobě jako člověk

Smysly: v lidské podobně jako člověk, ve zvířecí skvělý čich (jako krysa)

 *Zuby:* 5 + k6, zranění 1

Vzhled:

Člověk: Malý, vychrtlý člověk s výraznými horními řezáky a dlouhým hustým obočím.

Zvíře: Obří krysa velká jako doga.

Krysodlaci žijící mezi lidmi se většinou uchylují do stok či chudinských čtvrtí, život městské smetánky je neláká.

Medvědodlak

/* V lidské podobě velikost 6 (60 kg), ve zvířecí 10 (1 tuna) */


Člověk: Fyzička 5, Finesa 2, Duše 5, Životy: 11

Zvíře: Fyzička 6, Finesa 2, Duše 5, Životy: 16

Zbroj: v lidské podobně 0, ve zvířecí 1 (silná kůže)

Rychlost: v lidské i zvířecí podobě jako člověk

Smysly: v lidské podobně jako člověk, ve zvířecí dobrý zrak a sluch a výborný čich (jako medvěd)

 *Zuby a drápy:* 6 + k6, zranění 2

Vzhled:

Člověk: Velký, zavalitý a chlupatý člověk.

Zvíře: Medvěd velký jako býk.

Medvědodlaci i ve své lidské podobě nejraději žijí osaměle v lesích nebo v horách.

Tygrodlak


/* V lidské podobě velikost 6 (60 kg), ve zvířecí 9 (500 kg) */

Člověk: Fyzička 5, Finesa 2, Duše 5, Životy: 11

Zvíře: Fyzička 6, Finesa 3, Duše 5, Životy: 15

Rychlost: v lidské podobě jako člověk, ve zvířecí jako kůň

Smysly: v lidské podobě jako člověk, ve zvířecí dobrý sluch, čich, zrak a noční vidění

 *Zuby a drápy:* 6 + k6, zranění 2

Vzhled:

Člověk: Vysoký člověk se svalnatou, atletickou postavou a ryšavými vlasy, případně vousy.

Zvíře: Tygr velký jako kůň.

Tygrodlaci, u kterých převažuje lidská натура, rádi žijí v luxusu. Často se stávají vládci vlastního panství.

Vlkodlak


/* V lidské podobě velikost 6 (60 kg), ve zvířecí 7 (125 kg) */

Člověk: Fyzička 4, Finesa 2, Duše 4, Životy: 10

Zvíře: Fyzička 5, Finesa 3, Duše 4, Životy: 14

Rychlost: v lidské i zvířecí podobě jako člověk

Smysly: v lidské podobě jako člověk, ve zvířecí vynikající čich, výborný sluch, dobrý zrak a noční vidění

 *Zuby a drápy:* 5 + k6, zranění 1

Vzhled:

Člověk: Vysoký, šlachovitý člověk se sveřepými rysy.

Zvíře: Vlk velký jako medvěd.

Vlkodlaci žijící mezi lidmi obvykle tvoří smečku, případně si může jeden vlkodlak budovat „smečku“ z obyčejných lidí. Mohou se živit například jako kočovní umělci, nájemní žoldáci a podobně.


Mantikora


/* Velikost 8 (250 kg) */

Fyzička **5**, Finesa **2**, Duše **–**, Životy 13

Rychlost: jako kůň

Smysly: dobrý čich, výborný zrak a sluch, vidění v šeru

 *Zuby nebo drápy:* **5** + k6, zranění 2

 *Osten na ocasu:* **5** + k6, zranění 1

6 dávek **jedu**: 14 + k6 proti Fyzičce

Latence: 15 minut

Příznaky: Bolest v nadbřišku, svírání, suchost a škrábání v hrdle, odkašlávání, slinění, poruchy řeči, neklid, úzkost, podrážděnost. Později pocení, svalové záškuby, lapavé nádechy a křeče.

Vzhled: Tvor s tělem lva, štířím ocasem a blanitými netopýřními křídly.

Dovednosti: Mantikora se umí plížit, jako kdyby měla pokročilé plížení.

Boj: Mantikora bojuje podobně jako lev, má ale navíc křídla a štíří ocas. Křídla ji sice pořádně neunesou, takže nemůže volně létat, může ale plachtit nebo dělat dlouhé skoky. V jednom kole může bez postihu ohrozit jednoho protivníka svými tlapami či zuby a dalšího svým štířím ocasem.

Suroviny:

Z ostnu na ocase mantikory je možno získat až 6 dávek jedu (prodej 3 zl za dávku).

Alchymista může ze srdce manticory vytěžit 13 magů.

Medůza

Fyzička **3**, Finesa **5**, Duše **4**, 9 životů

Zbroj: 1 (silná šupinatá kůže), se štítem 2

Rychlost: jako člověk

Smysly: zrak a sluch jako člověk, výborný čich

🦋 *Dlouhý luk:* **5** + k6, zranění 2, dlouhý dostřel

🦋 *Dýka:* **5** + k6, zranění 1

🦋 *Krátký meč a štít:* **5** + k6, zranění 1

☑ *Hadi místo vlasů:* **5** + k6. Nezraňují, pouze otráví jedem.

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Latence: 2 minuty

Síla jedu: 10 + k6 **jedem** proti Fyzičce

Příznaky: Intenzivní bolest v ráně, otok, brnění, zanícení kůže a citlivost na dotyk, potíže s dýcháním. Později otok a modřiny po celé končetině, následně zeslábnutí tepu, kóma.

Vzhled: Žena s klubkem hadů místo vlasů a dlouhým hadím tělem místo nohou.

Pohyb: Medůza se plazí jako had, Umí také dobře plavat a šplhat na stromy a jiné překážky, kolem kterých se může obtočit.

Prostředí: Ruiny starých chrámů, jeskyně. V okolí bývá větší množství soch – ve skutečnosti zkamenělých obětí.

☑ *Stopy:* Brázda od velkého hada.

Schopnosti:

Kdokoliv živý na medůzu pohlédne, na místě zkamení. Její odraz v zrcadle tuto schopnost nemá.

Po několika minutách odpočinku se medůze vyléčí veškerá zranění.

Boj: Medůza je velice mrštná. Dokáže se opřít o svou hadí část těla a rychle vyrazit dopředu či uhýbat. Má dvě lidské ruce a obvykle používá zbraně – nejčastěji dlouhý luk a dýku nebo krátký meč a kulatý štít.

Poznámka: Při boji je samozřejmě důležité, že kdoliv na medůzu pohlédne, zkamení. U této schopnosti záměrně není uveden hod – na to, zda hráč přijde o postavu, se v **Dračáku podle staré školy** nikdy nehází.

Pokud hrajete s příběhovou imunitou, nenech žádnou hráčskou postavu zkamenět. Jestliže hrajete bez ní, říd' se tím, co hráči popíší. Když se přesto na medůzu vrhnou, aniž by odvrátili zrak, jejich osud je zpečetěn. Můžeš také určitě nechat zkamenět nějakou nehráčskou postavu, výrazně tím zvýšíš napětí a dojem, že jde opravdu o život.

To, že pohled na medůzu proměňuje v kámen, je obecně známé. Kolem doupěte medůzy navíc obvykle bývají „sochy“ jejich předchozích obětí, takže to hráče nejspíš trkne. Tato schopnost tedy vlastně pouze hráče nutí k tomu, aby si nějak poradili s tím, že se při boji na medůzu nemohou dívat. Mohou například používat zrcátka, zavázat si oči a podobně.

Příklady použití ve hře:

Ctižádostivý šlechtic najal medůzu, aby udělala sochu z jeho politického soupeře.

Medůza si dělá sbírku soch osob, které ji zaujmou. Posílá jim pozvánky k návštěvě svého hradu psané zlatým písmem na černém papíře.

Suroviny

Flakón čerstvé krve z medůzy okamžitě vyléčí 5kz + 3 životů. Po třech hodinách se ale kazí a místo toho po vypití za stejnou hodnotu zraňuje. Alchymista může z krve vyextrahovat tři flakóny Lektvaru z krve medůzy (má stejné účinky jako čerstvá krev, ale nekazí se).

Useknutá hlava medúzy má stále svou schopnost proměnit v kámen každého, kdo na ni pohlédne.

Poznámka: Když se rozhodneš použít medúzu, dej do hry také způsob, jak odčarovat zkamenění. V pravidlech pro hráčské postavy taková schopnost záměrně není – hráč, který by si ji vzal, by pro ni většinu času neměl použití a to, že hráči tuto možnost nemají k dispozici, ti umožňuje vymyslet vlastní způsob, jak zkamenění odčarovat. Může to vyžadovat výpravu za mocným čarodějem sídlícím ve věži kdesi v divočině, shánění vzácné magické suroviny a podobně.

Mysli ale na to, že když hráči zkamení postava, vyřadí ho to ze hry. Pokud tedy družina půjde hledat způsob, jak ji odčarovat, nabídní mu možnost hrát mezitím jinou postavu, nebo třeba některou ze tvých cizích postav.

Mořští tvorové

Kraken

/* Velikost 12 (4 tuny) */

Tělo: Fyzička **8**, Finesa **3**, Duše **–**, Životy: 20

10 chapadel: Fyzička **4**, Finesa **5**, Duše **–**, Životy: 6

Zbroj: tělo má zbroj 2, chapadla 0

Rychlost: plave mnohem rychleji než člověk

Smysly: dobrý zrak, čich

Detekovatelnost: Kraken je studenokrevný, má stejnou teplotu jako moře a není tedy vidět pomocí *infravidění*.

✂ *Háky na chapadlech:* **5** + k6, zranění 1

✂ *Přísavky:* **5** + k6 (nezraňují)

✂ *Zobák:* **8** + k6, zranění 3

Vzhled: Obří chobotnice s několikametrovými chapadly. Dvě z nich jsou zhruba dvakrát tak dlouhá než ostatní.

Boj: Kraken obvykle kořist lapí svými chapadly, ať už pomocí ostrých háků nebo přísavek a přitáhne si ji k ústům, kde má silný a ostrý zobák. Obvykle nejprve rozdrtí loď a poté postupně loví posádku, která naskákala do moře.

Chapadla: Každým chapadlem může kraken bez postihu útočit na jiný cíl. Když se obráncům podaří vyřadit alespoň 5 chapadel, kraken se stáhne do hlubin.

Obří mořský had

/* Velikost 12 (4 tuny) */

Fyzička **7**, Finesa **5**, Duše **–**, Životy 19

Zbroj: 1 (silná kůže)

Rychlost: plave mnohem rychleji než člověk

Smysly: slabý zrak (detekuje hlavně pohyb), slabý sluch, výborný čich

Detekovatelnost: Mořský had je studenokrevný, má stejnou teplotu jako moře a není tedy vidět pomocí *infravidění*.

✂ *Zakousnutí se:* 5 + k6, zranění 2

✂ *Škracení:* 7 + k6, zranění 3

Vzhled: Téměř 20 metrů dlouhý had se silným tělem a zploštělým ocasem.

Boj: Obří mořský had je škrtič. Kořist tedy nejprve pevně chytí svými ostrými zuby, pak ji obtočí a udusí nebo rovnou rozdrtí. Dokáže také obtočit celou loď a rozlomit ji vejpl. Když se pro to rozhodne, zažene ho jen ztráta více než poloviny životů.

Obří mořský had dýchá vzduch, musí se tedy čas od času vynořit. Pod vodou vydrží nejméně hodinu.

Obří mořský koník

/* Velikost 8 (250 kg) */

Fyzička 4, Finesa 2, Duše –, Životy 12

Rychlost: plave mnohem rychleji než člověk

Smysly: dobrý zrak, čich

Detekovatelnost: Mořský koník je studenokrevný, má stejnou teplotu jako moře a není tedy vidět pomocí *infravidění*.

Vzhled: Mořský koník velký jako poník.

Boj: Mořský koník není dravý. Na postavy nezaútočí a před případnou hrozbou se pokusí uplavat.

Obří krab

/* Velikost 10 (1 tuna) */

Tělo: Fyzička **8**, Finesa **3**, Duše **–**, Životy: 18
Velké klepeto: Fyzička **5**, Finesa **3**, Duše **–**, Životy: 8
Malé klepeto: Fyzička **3**, Finesa **5**, Duše **–**, Životy: 4

Zbroj: tělo 3, velké klepeto 2, malé klepeto 1

Rychlost: plave rychleji než člověk, běhá rychle jako člověk

Smysly: slabý zrak, dobrý čich

Detekovatelnost: Obří krab je studenokrevný, má stejnou teplotu jako moře a není tedy vidět pomocí *infravidění*.

✂ *Malé klepeto:* **5** + k6, zranění 2

✂ *Velké klepeto:* **5** + k6, zranění 3

Vzhled: Obří krab s jedním klepetem výrazně větším.

Boj: Obří krab bojuje svými klepety. Každým může bez postihu ohrožit jiný cíl.

Panna mořská

/* Velikost 6 (60 kg) */

Fyzička 2, Finesa 4, Duše 3, Životy: 8

Rychlost: plave rychleji než člověk

Smysly: jako člověk

Detekovatelnost: Mořská panna je studenokrevná, má stejnou teplotu jako moře a není tedy vidět pomocí *infravidění*.

✂ *Zuby:* **4** + k6, zranění 0

✂ *Dýka:* **4** + k6, zranění 1

✂ *Dvojruční harpuna:* **4** + k6, zranění 2

Vzhled: Nahá dívka se zelenou šupinatou kůží. Místo nohou má rybí ocas.

Schopnosti:

Telepatie: Mořská panna je němá, umí ale používat telepatii stejně jako hraničář.

Vodní dech: Mořská panna může na kohokoliv seslat kouzlo umožňující dýchání pod vodou. Působí několik minut a panna ho může neomezeně a bez přípravy zopakovat.

Boj: Mořské panny bojují nejčastěji dýkou nebo dvojruční harpunou, ale nezdráhají se ani použít své ostré zuby.

Příklady použití ve hře:

Mořské panny stráží ruiny dávného města, které v dávných dobách pohltilo moře.

Mořské panny jsou kletbou proměněné kněžky bohyně plodnosti.

Mořské panny jsou dravé, ústa mají plná ostrých zubů. Nepohrdnou lidským masem, ale dá se s nimi obchodovat – mají rády šperky a jsou ochotny za ně vyměnit perly nebo různá tajemství o tom, co se skrývá v mořských hlubinách. Mohou dýchat na vzduchu i pod vodou. Rády jezdí na obřích mořských konících.

Žralok

/* Velikost 12 (4 tuny) */


Fyzička **7**, Finesa **5**, Duše **–**, Životy 19

Zbroj: 1 (silná kůže)

Rychlost: plave mnohem rychleji než člověk

Smysly: slabý zrak, výborný čich

Detekovatelnost: Žralok je studenokrevný, má stejnou teplotu jako moře a není tedy vidět pomocí *infravidění*.

 *Zuby:* **7** + k6, zranění 3


Vzhled: Velký šedý žralok s bílým břichem.

Boj: Žralok se do kořisti zakousne svou velkou tlamou plnou ostrých zubů a začne ji zuřivě trhat.

Žralok obvykle postavy neloví, takže si jich nebude všímat. Když se ale do vody dostane byť jen malinkatá kapka krve, přitáhne to pozornost žraloků ze širokého okolí a vybudí je to k dravé zuřivosti.

Mravenec obří

Smysly: složené oči (detekují hlavně pohyb), hmatová tykadla, skvělý čich

 Mravenčí pach

Boj: Mravenci obvykle bojují v početných hejnech. Pokouší se zakousnout se do postav svými kusadly a odtáhnout je do různých směrů, aby mohli každou z nich zvlášť obklopit. Díky telepatickému spojení s královnou jsou vždy perfektně koordinovaní, mohou například postavy obklíčit a zaútočit z několika směrů současně. Po smrti královny budou naopak zcela zmatení a bezradní.

- ◆ **Nadlidská síla:** Na zemi jsou mravenci mnohem silnější než lidé. Když se do někoho zakousnou, dokáží ho odtáhnout, i když se dotyčný něčeho pevně drží. Při letu tuto výhodu nemají.
- ◆ **Boj v temnotě:** Mravenci díky skvělému čichu a hmatovým tykadlům ve tmě bojují stejně dobře jako na světle.

Prostředí: Mravenci jsou velmi rozšířeným druhem, vyskytují se ve většině podnebných pásem a typů krajiny.

Chování: Mravenci tvoří velké kolonie a staví si společně mraveniště. Královna je inteligentní a může telepaticky rozmlouvat s postavami. Stejně jako hraničář to ale dokáže jen na krátkou vzdálenost, pokud s ní tedy postavy chtějí jednat, musí se probít až k ní, nebo si s ní domluvit audienci. Chce postupně rozšiřovat své mraveniště, ale není bezohledná – v krajní nouzi je ochotna ho i celé přestěhovat jinam. Když je ale libovolný z jejich poddaných napaden, okamžitě zkoordinuje ráznou obranu.

Příklady použití ve hře:

- Královna stráží magický předmět, který jí do opatrování svěřil mocný mág.
- Horníci se prokopali do tunelů obřího mraveniště.


- Mravenci se prokopali do prastarého podzemí.
- Královna hledá pomoc v boji s krutými nepřáteli hluboko v podzemí.

Dělnice

Fyzička 3, Finesa 2, Duše –, Životy 8


Rychlost: jako člověk

Velikost: 5 (30 kg)

 Otisky nohou zhruba metrového hmyzu

Vzhled: Zhruba metrový mravenec.

Boj: Dělnice vždy brání královnu i za cenu vlastního života.

 tělo 1, nohy a tykadla 0


 *Kusadla:* 3 + k6, zranění 1

Sameček

Fyzička 4, Finesa 2, Duše –, Životy 10


Rychlost: na zemi jako člověk, ve vzduchu jako lidský běh

Velikost: 6 (60 kg)

 Otisky nohou víc než metrového hmyzu

Vzhled: Víc než metr dlouhý mravenec s křídly.

Boj: Samečci obřích mravenců na rozdíl od dělnic mohou létat. Ve vzduchu ale nejsou příliš obratní, takže bojují raději na zemi.

 tělo 1, nohy a tykadla 0


 *Kusadla:* 4 + k6, zranění 1

Královna

Fyzička 5, Finesa 1, Duše 6, Životy 14


Rychlost: na zemi jako člověk, ve vzduchu jako lidský běh

Velikost: 9 (500 kg)

 *Otisky nohou* zhruba dvoumetrového hmyzu

Vzhled: Velký, dvoumetrový mravenec.

Boj: Královna obřích mravenců bojuje, jen když je přímo napadena.

 *Kusadla:* 5 + k6, zranění 1

- ◆ *Telepatie:* Se všemi svými poddanými může královna telepaticky komunikovat na libovolnou vzdálenost, s kýmkoliv jiným jako hraničář s telepatíí.


Moucha zlodějka

/ * Velikost 5 (30 kg) * /

Fyzička 1, Finesa 4, Duše 2, Životy 9

Rychlost: na zemi jako chůze, létá rychlostí běhu

Smysly: jako člověk

 *Dýka:* 4 + k6, zranění 1

Vzhled: Moucha zlodějka má tělo zhruba metr dlouhé mouchy, ale malou, lidskou hlavu a místo předního páru nohou má lidské ruce. Při letu bzučí jako velká masařka.

Dovednosti: dvě z následujících dovedností na pokročilém stupni: *břichomluvectví, falešná hra, líčení a odstraňování pastí, odezírání ze rtů, ostražitost a plížení, otevírání zámků.*

Boj: Moucha zlodějka se obvykle snaží boji vyhnout. Když nemá jinou možnost, obvykle bojuje dýkou. Vzhledem ke své velikosti a stavbě těla nemůže používat střelné zbraně.

Mouchy zlodějky své přízvisko získaly zcela oprávněně – obvykle se totiž živí zlodějinou a jsou v tom velmi dobré.

Nemrtví

Nemrtví jsou po smrti, ale jejich duše je uvězněna ve fyzickém světě a nutí tělo, aby se dále hýbalo. Mohou vznikat dvěma způsoby: buď něco duši zabrání při smrti opustit náš svět v okamžiku smrti (například kletba nebo démon), nebo ji někdo později kouzlem přivolá zpět.

Smysly: Nemrtví nemají funkční oči, uši ani jiné smyslové orgány, své okolí vnímají výhradně magicky: nic necítí a vidí a slyší lehce rozmazané odrazy věcí, tvorů a zvuků. Všichni nemrtví vidí v noci stejně dobře jako ve dne.

Slabiny:

Všichni hmotní nemrtví jsou zranitelní svěcenou vodou (skrz nehmotné neškodně proteče).

Žádný nemrtvý nesnese přímé sluneční světlo. Každé kolo, kdy na něj dopadá, je zraněn za 3kz a toto zranění nemůže nijak snížit.

Léčení: Na nemrtvé neúčinkují léčivá kouzla, schopnosti ani lektvary a nemohou se léčit ani přirozenou cestou. Některé druhy nemrtvých mají určité možnosti léčení (zombie se například léčí požitím čerstvého masa či vnitřností), některé se neléčí vůbec (například kostlivec).

Poznámka: Pokud tví nemrtví vznikli kletbou, měl bys také vymyslet způsob, jak ji zrušit. Může to být třeba napravení dávné křivdy, dokončení úkolu a podobně. Nezapomeň také připravit několik možností, jak se postavy mohou o kletbě a způsobu jejího zrušení dozvědět.

Kostlivec

/ * Velikost 3 (7 kg) * /


Fyzička **1**, Finesa **3**, Duše **2**, Životy **5**

Zbroj: proti **bod**u a **mrazu** **3**

Rychlost: jako člověk

Smysly: magický zrak a sluch

Detekovatelnost: Kostlivec není vidět pomocí *infravidění*.

 *Pařáty:* 3 + k6, zranění 0

Vzhled: Chodící kostra.

Léčení: Kostlivec se nemůže nijak léčit, veškeré poškození je pro něj trvalé. Pokud je ale kostra kompletní, může ji někdo složit a znovu oživit a tím kostlivci vrátit plný počet životů.

Dovednosti: Jako za života.

Boj: Kostlivec může bojovat zbraněmi nebo svými kostěnými pařáty.

Kostlivci jsou inteligentní stejně jako za života a pamatují si své původní dovednosti – kostlivec, který býval kovářem, bude umět kovat. Nemapamávají si ale, jak se jmenovali, kým byli a co zažili.

Kostlivec nemůže vzniknout „přirozenou“ cestou – duše zemřelého, z nějž zbyly jen kosti, je dávno pryč a je tedy nutné ji přivolat zpět. Může ale dlouho nehybně ležet a „probudit“ se, když se kolem začne něco dít.

Zombie


/ * Velikost 6 (60 kg) * /

Fyzička 3, Finesa 1, Duše –, Životy 13


Rychlost: jako chůze

Smysly: magický zrak a sluch

Detekovatelnost: Zombie není vidět pomocí *infravidění*.

 *Zuby a pařáty:* 3 + k6, zranění 0

Vzhled: Oživlá tlející mrtvola.

 Silný mrtvolný zápach.

Léčení: Zombie se léčí požíváním čerstvého masa, mozku nebo vnitřností. Každou minutu krmení si vyléčí jeden život.

Schopnosti: Zombie je mrtvá, takže zranění, která by živého člověka zabil, ji pouze trochu zpomalí (má o 4 životy víc než by měl živý člověk).

Boj: Zombie jsou pomalé, pohybují se klátivým, potácivým krokem. Zvládnou používat jen jednoduché zbraně, kterými jde mlátit nebo sekat. Necítí vůbec bolest a žene je krutý hlad, takže když zaslechnou nebo spatří cokoli, co mohou sežrat, zuřivě se po tom vrhnou a zastaví je jen naprosté zničení, nebo když se jim kořist ztratí z dohledu a doslechu.

Zombie je mrtvé tělo bez duše, ta je ale stále vázána k nějakému místu nebo předmětu, případně je z ní duch nebo přízrak. Může to být způsobeno kouzlem, kletbou, nesplněným úkolem, křivou přísahou, nebo třeba démonem. Tělo se od své duše nemůže příliš vzdálit.

Zombie si ze svého života nic nepamatuje a její jedinou potřebou je marná snaha utišit svůj šířavý hlad. Pokud kolem nic k pozření není, upadá do stavu hluboké letargie, kdy je prakticky k nerozeznání od skutečné mrtvoly, a probudí ji jen přítomnost nějaké kořisti.

Ghůl

/ * Velikost 6 (60 kg) * /

Fyzička **4**, Finesa **2**, Duše **3**, Životy 14

Rychlost: jako člověk

Smysly: magický zrak a sluch

Detekovatelnost: Ghůl není vidět pomocí *infravidění*.

 **Zuby nebo pařáty:** **4** + k6, zranění 0

Vzhled: Člověk (elf, trpaslík atd.) se strnulým obličejem, šedými vlasy a bledou, popelavou kůží.

☐ *Ghůl na rozdíl od zombie nepáchne rozkladem. Oproti živému člověku z něj není vůbec cítit pot.*

Léčení: Ghůl se léčí požíráním humanoidního masa nebo vnitřností, na rozdíl od zombie mu nestačí maso zvířat.

Schopnosti:

Ghůl mění svou tvář podle toho, čím maso naposledy pozřel.

Ghůl je mrtvý, takže zranění, která by živého člověka zabila, jej pouze trochu zpomalí (má o 4 životy víc než by měl živý člověk).

Dovednosti: Jako za života.


Boj: Ghůl bojuje jako člověk.

Ghůl nemůže vzniknout samovolně, musí ho někdo stvořit z živé osoby. Mocní nekromanti takto obvykle „odměňují“ své věrné strážce nebo sluhý, aby jim sloužili navždy. Ghůl si ze svého života pamatuje vše, včetně toho, jak se z něj stal nemrtvý. Zůstávají mu také všechny dovednosti, ztrácí ale své schopnosti, a to jak dané rasou, tak povoláním.

Duch

/ * Velikost - * /

Fyzička -, Finesa -, Duše 4, Životy -

 *Telekineze:* 4 + k6, zranění 0

Schopnosti:

Posednutí: Duch, podobně jako démon, může někoho posednout a mluvit jeho ústy případně řídit jeho tělo. Ducha je možné z posednuté osoby vyhnat pomocí vymítacího rituálu, který obvykle bývá zapsán ve starém jazyce na svitku či v nějakém grimoáru.

Zranitelnost: Na ducha není možné nijak útočit, jeho existenci je možné ukončit pouze odstraněním toho, co ducha ve fyzickém světě drží: zlomením kletby, zničením předmětu, ke kterému je duch vázaný, vyhnáním ducha z osoby, kterou posedl a podobně. Duch se jako jediný nemrtvý může projevovat i ve dne.

Boj: Duch může postavy ohrozit „vrháním“ různých předmětů ze země, z polic a podobně. Postavy ho nijak ohrozit nemohou.

Příklady použití ve hře:

Duch temného mága buduje tajný kult hledá způsob, jak znovu získat tělo a ztracenou moc.

Duch nemá hmotné tělo a na rozdíl od přízraku není vidět. Projevuje se pouze nepřímo: hýbe předměty, způsobuje zvuky a podobně. Může také někoho posednout.

Duchové si ze svého života pamatují vše, bývají ale upnuti na událost, která z nich udělala ducha, a je těžké s nimi mluvit o čemkoliv jiném. Pokud je duch přivolán nekromantem nebo vyvolávačem duchů, dá se s ním mluvit normálně.

Přízrak

/* Apparition */

/* Velikost 6 (60 kg) */

Fyzička -, Finesa -, Duše 5, Životy 6

Rychlost: levituje rychlostí chůze

Smysly: magický zrak a sluch

Detekovatelnost: Přízrak není slyšet a cítit a není vidět pomocí *ultrasluchu* a *infravidění*.

☒ Hrozivý zjev: 5 + k6

- Za první úspěch strach (nevýhoda na několik minut)
- • Za druhý děs (postava v hrůze prchne a několik hodin se neodváží k přízraku přiblížit)
- • • Za třetí naprostá hrůza (postava zkolabuje a nikdy už se nedokáže k přízraku přiblížit)

Vzhled: Přízračná humanoidní postava.

Zranitelnost: Přízrak je nehmotný. Fyzické útoky (zbraně, **ohněň**, **blesky**, **žíravina**, svěcená voda a podobně) projdou neškodně skrz. Zranit je ho možné pouze duševními kouzly a útoky. Jako všichni nemrtví nesnese přímé sluneční světlo.

Přízrak nejčastěji vzniká samovolně, například když někdo nesplní přísahu nebo nedokončí svěřený úkol. Může být ale také vytvořený cíleně na ochranu nějakého místa nebo objektu.

Fext

/ * Velikost 6 (60 kg) * /

Fyzička 6, Finesa 4, Duše 5, Životy 16

Rychlost: jako člověk

Smysly: magický zrak a sluch

Detekovatelnost: Fext není vidět pomocí *infravidění*

☒ Vysávání síly: 5 + k6 proti Duši

Dosah: krátká vzdálenost

Účinek: každý úspěch sníží Fyzičku a Finesu cíle o 1 a vyléčí fextovi 1 život

Vzhled: Člověk se strnulým, bledým obličejem.

Zranitelnost: Fexta je možné zranit pouze sklem (šípem se skleněným hrotem, skleněnou dýkou a podobně), duševním útokem, svěcenou vodou nebo přímým slunečním světlem. Rány po jakémkoliv jiném útoku se mu okamžitě zacelí a vůbec mu neuberou životy.

Léčení: Fext vysává sílu ze živých tvorů.

Schopnosti:

Fext je mrtvý, takže zranění, která by živého člověka zabila, ho pouze trochu zpomalí (má o 4 životy víc než by měl živý člověk).

Boj: Jako člověk.

Vysávání síly: Vysáváním síly fext snižuje Fyzičku a Finesu cíle a zároveň se léčí. Postava, které klesne Fyzička nebo Finesa na nulu nebo níž, je vyřazena a nemůže se hýbat.

Ztracená Fyzička i Finesa se zcela obnoví po vydatném spánku.

Když postava s Fyzičkou i Finesou vysátou na nulu umře, stane se z ní fext.

Příklady použití ve hře:

Fexti se obvykle vydávají za živé lidi – oblékají se jako oni a svou bledou tvář maskují líčidly. Jako všichni nemrtví se ale musí vyhýbat slunečnímu světlu, takže mají obvykle připravené důvody, proč jsou aktivní jen v noci. Fexti obvykle touží po moci a slávě. Stávají se z nich slavní vojevůdci (známí svou nezranitelností v boji), případně vládci temných říší.

Suroviny:

Z těla fexta může alchymista vytěžit 17 magů nebo vyrobit lektvar nezranitelnosti.

Fext nemůže vzniknout samovolně, je ho možné stvořit pouze mocným nekromantickým rituálem. Fext také může stvořit dalšího fexta ze živého humanoida (když z něj vysaje veškerou sílu a pak ho zabije), ale stává se to jen výjimečně, protože fexti nemají rádi konkurenci.

Mumie


/ * Velikost 5 (60 kg) * /

Fyzička **5**, Finesa **3**, Duše **5**, Životy 15


Rychlost: jako člověk

Smysly: magický zrak a sluch

Detekovatelnost: Mumie není vidět pomocí *infravidění*.

 *Zuby a pařáty:* **5** + k6, zranění 2

Vzhled: Mumifikované tělo zabalené do starých obvazů.

 *Slabý zápach vonných olejů.*

Léčení: Mumie se sama nedokáže léčit, může ji ale „spravit“ balzamovač.

Schopnosti:

Mumie je mrtvá, takže zranění, která by živého člověka zabila, ji pouze trochu zpomalí (má o 4 životy víc než by měl živý člověk).

Mumie má nadlidskou sílu. Člověka dokáže zvednout a odhodit několik metrů daleko a při boji zblízka má +1 ke zranění (ve zranění zubů a pařátů už je bonus započítaný).

Mumie dokáže v krátké vzdálenosti kolem sebe na několik minut vyvolat prašnou nebo písečnou bouři. Uvnitř je ztížená viditelnost (nevýhoda) a zdvižený prach nebo písek chrání mumii před slunečním světlem. Znovu může bouři vyvolat za několik hodin.

Mumie ovládá brouky a červy. Ti obvykle pro postavy nejsou nebezpeční, ale mohou jim ztěžovat výhled, lézt do očí a podobně (nevýhoda).

Boj: Mumie může používat zbraně (při boji zbraněmi na blízko má díky nadlidské síle +1 ke zranění), případně své zuby a spáry.

Mumie obvykle vzniká použitím silné kletby nebo magického pohřebního rituálu a musí pak navěky chránit svou hrobku a poklady v ní uložené.

Spektra

/* Velikost 6 (6 kg) */

Fyzická **6**, Finesa **4**, Duše **5**, Životy 12

Zbroj: proti všem fyzickým útokům 3

Rychlost: jako člověk

Smysly: magický zrak a sluch

Detekovatelnost: Spektra není vidět pomocí *infravidění*. Krollím ultrasluchem je vidět jako nezřetelný oblak bez jasných obrysů.

☞ *Mrazivý dotyk:* **6** + k6, zranění 2 (neodečítá se zbroj)

Vzhled: Přízračná, částečně průhledná postava.

Zranitelnost: Spektra je plně zranitelná jen **duševními útoky** a svěcenou vodou a jako všichni nemrtví nesnese přímé sluneční světlo. Od všech ostatních zásahů si odečítá 3.

Léčení: Spektra vysává teplo ze živých tvorů. Každý dotyk teplokrevného tvora ji vyléčí za tolik životů, kolik proti němu měla úspěchů.

Boj: Dotek spektry prochází zbrojí a vyvolá pocit ledového chladu (nejedná se o zranění **mrazem**), který ji zároveň léčí ztracené životy.

Spektra má přízračné, částečně hmotné tělo. Může vzniknout pouze mocným nekromantickým rituálem.

Upír

/ * Velikost 6 (6 kg) * /

Fyzička **5**, Finesa **7**, Duše **6**, Životy 15

Rychlost: jako člověk

Smysly: magický zrak, výborný sluch a čich

Detekovatelnost: Upír není vidět pomocí *infravidění*.

✂ *Sání krve:* **5** + k6, zranění 1 (neodečítá se zbroj)

Vzhled: Štíhlý člověk s mrtvolně bledou tváří, rudými rty, černými vlasy a dlouhými, ostrými špičáky.

Slabiny:

Když někdo probodne upírovo srdce dřevem (stačí i malá tříska), zcela ho tím znehybní (upír se dřeva v srdci sám nemůže zbavit).

Kromě toho má každý upír tři z následujících slabin:

Jeho obraz se neodráží v zrcadle.

Nemůže přejít proudící vodu.

Nemůže vstoupit do domu, pokud nebyl pozván.

Nemůže vystát zápach česneku.

Má znetvořenou tvář a pokřivené tělo.

Má panickou hrůzu ze svatých symbolů víry, kterou vyznával za života.

Léčení: Upír se léčí sáním krve humanoidních tvorů. Sáním se vyléčí za tolik životů, jak velké zranění způsobí. Nemůže si takto vyléčit zranění, která utrpěl stříbrnou zbraní – ta se mu léčí rychlostí 1 život za noc.

Schopnosti:

Upír je mrtvý, takže zranění, která by živého člověka zabila, ho pouze trochu zpomalí (má o 4 životy víc než by měl živý člověk).

Upír může stvořit dalšího upíra z živého humanoida, když kompletně vysaje jeho krev a vpraví mu do úst trochu své vlastní krve. Stává se to ale nesmírně zřídka.

Každý upír navíc má tři z následujících schopností:

Nadlidská síla: Člověka dokáže zvednout a odhodit několik metrů daleko a při boji zblízka má +1 ke zranění.

Nadlidská rychlost: Upír se pohybuje dvakrát rychleji než člověk.

Pouto krve: Kdokoliv živý pozře kapku upírové krve, následující den bude jeho věrným služebníkem.

Proměna v mlhu: Proměna zabere 1 kolo a trvá několik minut. V mlžné podobě je upír zranitelný pouze **ohněm**, **bleskem**, **mrazem** a duševními útoky a nezraňuje jej sluneční světlo. Upír se může proměnit v mlhu jen jednou za den.

Proměna v obřího netopýra: Proměna trvá 1 kolo. V této podobě je stále nemrtvý (má dvojnásobek životů než obyčejný obří netopýr, vnímá magickým zrakem a sluchem a je zranitelný svěcenou vodou a slunečním světlem), ale nemá žádnou jinou ze svých schopností kromě sání krve, kterým se léčí stejně jako v upírské podobě. Má ale stále svoje slabiny. Ovládání nižších nemrtvých: Upíra poslouchají všichni ghúlové, kostlivci a zombie.

Ovládání zvířat: Když se upír zadívá nějakému zvířeti do očí, získá jeho naprostou důvěru a zvíře pak bude několik minut plnit všechna jeho přání. Upír nemůže ovládnout zvíře, se kterým má hraničář pouto.

Lidská tvář: Upír na sobě dokáže udržovat iluzi, jako kdyby uměl kouzlo změna podoby. Nemusí se na to soustředit a může ji kdykoliv změnit. Jeho pravá tvář se objeví, když je vyřazen prohnáním dřevěného kůlu srdcem.

Dovednosti: Jako za života.

Boj: Upír obvykle používá lehké zbraně, aby využil svou mrštnost (vysokou Finesu). Pokud má nadlidskou sílu, při boji na blízko má +1 ke zranění.

Upír patří mezi nejobtížněji zabitelné nestvůry. Sluneční světlo nebo svěcená voda ho sice spálí na prach a stejně tak je možné jeho tělo spálit na hranici, ale dokud z něj zbývá byť jen hrstka prachu, když ji někdo poleje dostatkem krve, upír se dokáže celý zregenerovat. Znemožnit mu v tom jde třeba nasypáním popelu do tekoucí řeky nebo rozpráším do větru.

Příklady použití ve hře:

Fešný upír pořádá noční seance, kam zve mladé dívky.

Upír chce získat zpět hrad, který mu podle něj po právu patří.

Suroviny:

Z upířích zubů může alchymista vytěžit dohromady 22 magů.

Tajemství, jak vznikl první upír, je dávno zapomenuto, upíra tedy nyní může stvořit pouze jiný upír.

Netvor bahenní


/* Velikost 7 (125 kg) */

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, Životy 12

Zbroj: 1 (šupiny)

Rychlost: na zemi pomalejší než člověk, ve vodě rychlejší

Smysly: slabý zrak a sluch, výborný čich a chuť, *infravidění*

 *Pařáty:* 5 + k6, zranění 1

Vzhled: Humanoidní tvor s dlouhým, ještěřím ocasem, tělem pokrytým šupinami, rukama zakončenýma pařáty a ostrým hřebenem na zádech.

Schopnosti:

Vydrží až hodinu bez nadechnutí.

Umí soustředěním vytvořit hustou mlhu.

Boj: Bahenní netvor nejraději číhá ve vodě nebo v bažině podobně jako krokodýl. Při boji v tomto prostředí má oproti postavám výhodu.

Příklady použití ve hře:

Bahenní netvor je ve skutečnosti prokletý šlechtic, který se ucházel o ruku dcery temného mága. Ta za ním tajně chodí a hledá způsob, jak otcovo prokletí zlomit.


Nevidění

Spící hrůza	-	Fyzička 2, Finesa 2, Duše 2, Životy 1
Plíživá hrůza	-	Fyzička 2, Finesa 2, Duše 2, Životy 2
Pomalá hrůza	-	Fyzička 2, Finesa 2, Duše 2, Životy 3
Mlčící hrůza	-	Fyzička 3, Finesa 3, Duše 3, Životy 4
Chtivá hrůza	-	Fyzička 3, Finesa 3, Duše 3, Životy 5
Lačná hrůza	-	Fyzička 3, Finesa 3, Duše 3, Životy 6
Ssavá hrůza	-	Fyzička 4, Finesa 4, Duše 4, Životy 7
Noční hrůza	-	Fyzička 4, Finesa 4, Duše 4, Životy 8
Temná hrůza	-	Fyzička 4, Finesa 4, Duše 4, Životy 9
Černá hrůza	-	Fyzička 5, Finesa 5, Duše 5, Životy 10
Bílá hrůza	-	Fyzička 5, Finesa 5, Duše 5, Životy 11
Čirá hrůza	-	Fyzička 5, Finesa 5, Duše 5, Životy 12
Zářící hrůza	-	Fyzička 6, Finesa 6, Duše 6, Životy 13
Neznámá hrůza	-	Fyzička 6, Finesa 6, Duše 6, Životy 14
Měkká hrůza	-	Fyzička 6, Finesa 6, Duše 6, Životy 15
Živá hrůza	-	Fyzička 7, Finesa 7, Duše 7, Životy 16
Vražedná hrůza	-	Fyzička 7, Finesa 7, Duše 7, Životy 17
Krvavá hrůza	-	Fyzička 7, Finesa 7, Duše 7, Životy 18

Rychlost: jako člověk

Smysly: magický zrak a sluch, vidí potmě a vnímá duše

Detektivnost: Neviděný není vidět zrakem, *infraviděním* ani ultrasluchem, není slyšet a nemá žádný pach. Je ale hmotný, takže jde nahmatat, jde s ním normálně bojovat a v měkkém terénu zanechává otisky tlap s dlouhými drápy.

 *Útok:* **Fyzička** + k6, zranění 1

Vzhled: Neviděného může spatřit pouze postava s aktivním kouzlem najdi neviditelné. Vypadá jako přízračná, nepříliš zřetelná šelma (tím větší, čím více je probuzený).

Léčení: Pokaždé, když neviděný někoho zabije, se doléčí do plných životů. Jiné možnosti léčení nemá.

Boj: Pokud postavy nemají kouzlo najdi neviditelné, mohou na neviděného útočit pouze na základě jeho projevů – když na někoho zaútočí, nebo třeba podle stop, pohybu rozhrnutých větví a podobně. Obvykle budou mít jen jednu šanci, protože když je neviděný v ohrožení, stáhne se a vyčíhá si jinou, snazší oběť. Mohou na něj také nastražit past.

Nevidění jsou obzvláště nebezpečné vražedné nestvůry schopné vyhladit celá města. Temným magickým rituálem vyžadujícím lidské oběti vznikne zárodek neviděného – Spící hrůza. Ten následně čeká, až se k němu přiblíží nějaká dostatečně slabá oběť. Když ji zabije, vysaje její duševní sílu. Tím se probudí na další stupeň a stane se z něj Plíživá hrůza. Ta už nečeká na místě a vydává se sama na lov.

Dokud má neviděný koho zabíjet, cyklus probouzení pokračuje. Na každý další stupeň musí pozřít dvojnásobek duší – z prvního na druhý mu stačí jedna, na třetí už potřebuje dvě, na čtvrtý čtyři, na pátý osm a tak dále.

Neviděný loví chytře. Nikdy nespěchá, vždy si vybírá co nejslabší kořist. Mezi jednotlivými útoky může klidně uplynout několik dní. Když začne řídit například ve městě, začne nejdříve zabíjet děti a starce. Až dojdou, pustí se do nemocných dospělých, pak do zdravých. Na městskou stráž, vojáky, čaroděje a hráčské postavy zaútočí až úplně nakonec, až bude co možná nejsilnější.

Když neviděný nemá dál koho zabíjet, začne zase usínat. Každých několik dní klesne na nižší stupeň, až se postupně scvrkne na Spící hrůzu. V této formě vydrží čekat celé věky.

Použití ve hře: Neposílejte neviděného na samotnou družinu – dobrodruhům se málo probuzený neviděný vyhne a raději si počíhá na slabší kořist. Nechte ho raději řídit ve velké skupině cizích postav. Může to být vesnice, město, karavana, kterou postavy doprovází a podobně. Postavy by se s ním ze začátku vůbec neměly potkat, měly by pouze nacházet stopy po jeho řádění. Postupně měň popis, jak byly oběti zabity: zpočátku to budou rány od zubů a spárů malé šelmy (zhruba jako od psa nebo rysa) a s tím, jak se bude neviděný probouzet, se postupně budou zvětšovat. U hodně probuzeného nemrtvého můžete

popisovat utržené končetiny, ukousnutou půlku obličeje a podobně. Nezapomeň také hrát hrůzu obyčejných lidí a rostoucí paniku. Lidé se například začnou zabadňovat ve svých domech, později začnou z města prchat – nejdříve po jednom, pak po stále větších skupinách.

Nezmar

/* Velikost 7 (125 kg) */


Tělo: Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, Životy: 16

Hlava: Fyzička 2, Finesa 4, Duše 3, Životy: 6

Zbroj: tělo má zbroj 3 (krunýř), hlavy 0

Rychlost: jako chůze

Smysly: slabý zrak a sluch, výborný čich a chuť

 *Zuby:* 4 + k6, zranění 1

Vzhled: Tvor podobný želvě se třemi špičatými hlavami s tlamami plnými ostrých zubů.

Boj: Nezmar je pomalý, ale když se od něj budou postavy držet daleko, zatáhne hlavy do krunýře a počká, až se přiblíží.

Nezmar může v jednom kole každou hlavou bez postihu zaútočit na jiný cíl v kontaktní vzdálenosti.

Dorůstání hlav: Na každou hlavu nezmara je možné útočit zvlášť. Kdykoliv hlava ztratí všechny životy, v průběhu dalšího kola znovu doroste. Nezmara je možné vyřadit pouze ubráním všech životů těla nebo současným vyřazením všech tří hlav.

Příklady použití ve hře:

Nezmar zabil alchymistu, který ho stvořil, a žije teď v jeho laboratoři.

Suroviny:

Alchymista může z nezmara vytěžit 33 magů nebo vyrobit lektvar regenerace (prodej: 60 zl).


Obr


/* Velikost 10 (1 tuna) */

Fyzička 7, Finesa 3, Duše 4, Životy 17

Rychlost: jako člověk

Smysly: jako člověk

 *Kmen stromu:* 7 + k6, zranění 6

 Balvan: 7 + k6, zranění 4

Dostřel: střední

Vzhled: Čtyřmetrový obr.

Schopnosti:

Děsivý řev: Slabší povahy prchnou nebo se schoulí, silnější budou mít při boji s obrem nevýhodu.

Obří síla: Obr si v boji zblízka nebo při vrhání těžkých zbraní a předmětů počítá +2 ke zranění (ve zranění kmenem stromu a balvanem je už bonus započítaný).

Boj: Obr zadupe a rozdrtí vše, co mu stojí v cestě. Dokáže také vrhat velké balvany na střední vzdálenost – vždy ale musí nějaký najít a sebrat, takže se postavy mohou připravit.

Použití ve hře:

Skupina posluhovačů shání obrovi potravu a on je na oplátku chrání.

Chytrý goblin nebo skřet obrovi našeptává a ovládá ho.

Osamělý obr putuje krajem a hledá si družku.

Obři obyčejně sídlí ve velké jeskyni, případně zaberou osamělý hrad nebo tvrz.

Ogloj-chorchoj

/* Velikost 7 (125 kg) */

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 4, Životy 12

Rychlost: jako chůze

Smysly: hmat (celým tělem), čich

Detekovatelnost: Ogloj-chorchoj není vidět pomocí *infravidění*.

☐ Bílý blesk: 4 + k6

Dosah: krátký

Rozsah: 1-3 tvorové

Účinek: kompletní paralýza na počet kol rovný počtu úspěchů

✂ *Kusadla:* 5 + k6, zranění 2

Vzhled: Čtyři metry dlouhý červ tlustý jako mužské stehno. Na jednom konci má chomáč tenkých chapadel.

Boj: Ogloj-chorchoj nejprve kořist paralyzuje bílým bleskem, který vysílá z chapadel na přední části těla, následně ji zabije svými ostrými zuby. Potom ji odvede do svého obvykle dobře skrytého doupěte, kde ji pak několik týdnů požívá.

Bílý blesk: Po zásahu začnou oběti po těle přebíhat drobné výboje a v křečích svalí na zem.

Suroviny:

Z chapadel ogloje-chorchoje může alchymista vytěžit 9 magů.

V doupěti ogloje-chorchoje se dají najít věci, které měly jeho oběti u sebe.

Oživlý strom


/* Velikost 12 (4 tuny) */

Fyzička **8**, Finesa **1**, Duše **7**, Životy 20

Zbroj: proti **bodů** a **drcení** 3, jinak 0

Rychlost: jako chůze

Smysly: žádné nemá, vnímá skrze hmyz, ptáky a jiné drobné tvory v okolí

 *Větve, kořeny:* **8** + k6, zranění 4

Vzhled: Vykořenělý krácející strom.

Boj: Oživlý strom se ohání větvemi a může také postavu zamotat do kořenů a uškrtit nebo rozdrtit. Má obrovskou sílu – neboj se popisovat, jak postavy odhazuje několik metrů daleko.

/*

- hvozď může ožívat sám o sobě

- strom může někdo cíleně oživit (druidi? Lesní víly – to by šlo)

*/

Pavouci

Pavouci mají 8 nohou a nemají tykadla. Jsou to dravci. Poté, co kořist usmrtí, ji důkladně zamotají do pavučin, napustí do ní své trávicí šťávy a nechají je působit, aby ji po čase mohli celou vysát.

Schopnosti:

Pavučina: Při setkání postav s obří pavučinou si představ, jak to vypadá, když se moucha chytí do obyčejné. Postavy si s tím, na rozdíl od ní, nějak poradí – mohou se například vyvléct z šatů, které se na pavučinu přilepí, přesekat ji mečem, spálit pochodní, strhat dlouhou holí a podobně. Pokud si ale chodby a místnosti předem důkladně nevyčistí, budou v nich bojovat s nevýhodou. Pavouk se skrz svou pavučinu pohybuje bez potíží. V pavučině bývají zamotané mrtvoly předchozích obětí.

Křížák obří

/ * Velikost 6 (60 kg) * /

Fyzička **2**, Finesa **4**, Duše **–**, Životy 8

Rychlost: jako člověk

Smysly: slabý zrak, dobrý čich a chuť, detekce vibrací v pavučině

☒ Kusadla: **4** + k6, zranění 0

3 dávky **jedu**: 8 + k6 proti Fyzičce

Latence: 30 minut

Příznaky: Poruchy dýchání, modrání rtů a obličeje, zmatenost, bolesti břicha, nevolnost.

Vzhled: Velký, hnědý pavouk s bílým křížem na zádech. Rozpětí nohou má zhruba dva metry.

Schopnosti:

Pavučina: Křížák tká kruhové pavučiny s velmi charakteristickým, pravidelným tvarem.

Boj: Křížák obvykle číhá uprostřed své pavučiny nebo v úkrytu někde poblíž. Když se do pavučiny něco chytí, vyběhne, kousnutím do kořisti vpraví jed, zase se stáhne a počká na jeho účinek.

Suroviny:

Z kusadel obřího křížáka je možno získat až 3 dávky jedu (prodej 5 st za dávku).

Obří sklípkan

/* Velikost 8 (250 kg) */

Fyzička **5**, Finesa **3**, Duše **-**, Životy 14

Rychlost: jako člověk

Smysly: dobrý zrak, čich a chuť, detekce vibrací v pavučině

☐ Kusadla : **5** + k6, zranění 2

3 dávky **jedu**: 8 + k6 proti Fyzičce (nezraňuje)

Latence: 5 kol

Příznaky: Bolestivý otok a puchýře kolem rány, vyrážka.

Účinek: Paralýza na několik minut (za první úspěch zpomalení, za druhý nevýhoda, za třetí kompletní znehybnění).

Schopnosti:

Oblak chloupků: Když se sklípkan cítí ohrožený, vypustí před sebe oblak jemných chloupků, které dráždí kůži a vyvolávají intenzivní slzení (nevýhoda).

Pavučina: Sklípkan si ze své pavučiny staví doupě a kolem něj soustavu křivolakých tunelů. Na některých místech tvoří pavučiny falešnou podlahu.

Vzhled: Obrovský rezavohnědý pavouk. V rozpětí nohou měří čtyři metry.

Boj: Sklípkan díky vibracím ve své pavučině přesně ví, kde se nechází jeho kořist a obvykle ji dokáže překvapit. Kořist nejprve ochromí jedem a pak ji dorazí kusadly.

Suroviny:

Z kusadel obřího sklípkanu je možno získat až 3 dávky jedu (prodej 2 zl za dávku).

Pavoučnatka


/* Velikost: kudůcká podoba 5 (30 kg), pavoučí podoba 6 (60 kg) */


Kudůcká podoba: Fyzička **2**, Finesa **5**, Duše **4**, Životy 7

Pavoučí podoba: Fyzička **3**, Finesa **6**, Duše **4**, Životy 9

Rychlost: jako člověk

Smysly: v kudůcké podobě jako kudůk, v pavoučí podobě slabý zrak, dobrý čich a chuť, detekce vibrací v pavučině

 *Dýka (v kudůcké podobě):* 5 + k6, zranění 1

 Kusadla (v pavoučí podobě): 6 + k6, zranění 1

3 dávky **jedu**: 12 + k6 proti Fyzičce

Latence: 3 minuty

Příznaky: Poruchy dýchání, modrání rtů a obličeje, zmatenost, bolesti břicha, nevolnost.

Vzhled:

Kudůcká podoba: Kudůcká dívka s dlouhými černými vlasy a uhrančivým pohledem v honosných černých šatech protkávaných stříbrem.

Pavoučí podoba: Černý pavouk s dvoumetrovým rozpětím nohou.

Schopnosti:

Pavoučnatka se umí proměnit v obřího černého pavouka a zpět. Proměna jí trvá 1 kolo.

Pavoučnatka ovládá obří i obyčejné pavouky.

Pavoučnatka umí následující kouzla: oko, neviditelná zbroj, detekční runy, neviditelnost, návrat, černý blesk.

Léčení: Pavoučnatka přes den zregeneruje všechna zranění.

Slabiny: Přímé sluneční světlo pavoučnatku zraňuje za 3kz každé kolo.

Boj: V kudůcké podobě má pavoučnatka na obranu skrytou dýku, případně sešle černý blesk. Kdy jí ale jde o život, promění se do pavouka.

Suroviny:

Pokud pavoučnatka umře ve své pavoučí podobě, je z ní možno získat až 3 dávky jedu (prodej 5 zl za dávku).

Pavoučnatka obvykle žije hluboko v temném hvozdu nebo v jeskyních, kam nepronikne sluneční světlo v paláci utkaném z pavoučích sítí, strážena několika obřími pavouky. Občas se jí ale zasteskne po společnosti a vydá se do civilizace. Jelikož ji zraňuje sluneční světlo, žije výhradně v noci. Ráda svádí bohaté, mladé kudůky a hobity a nechává se od nich obdarovávat.


Pán zkázy


Fyzička **7**, Finesa **3**, Duše **5**, Životy **16**

Rychlost: na zemi jako člověk, ve vzduchu jako kůň

Smysly: sluch jako kudůk, zrak jako člověk, čich jako pes, *infravidění*


Velikost: 9 (500 kg)

 Otisky jednoho páru velkých kopyt

 Silný sirný zápach

Vzhled: Třímetrový démon s drápy, kopyty, rohy a velkými křídly. Ocelově modrou kůži má pokrytou žhnoucími magickými symboly.

Boj: Pán zkázy má sílu jako slon. Dokáže odhodit člověka několik metrů, utrhnout mu ruku v kloubu, rozpárat ho svými drápy, nebo na něj dupnout a zlámat mu kosti. Umí létat, ale potřebuje na to dlouhý rozeběh nebo silný protivítr. Ve vzduchu není moc obratný. Když má možnost se rozběhnout nebo zaútočit z letu, nabere soupeře na rohy a odhodí ho.

 2 (silná kůže s magickými runami)

 *Pařáty, rohy nebo kopyta:* **7** + k6, zranění 3

- ◆ *Boj v temnotě:* Démonický strážce díky *infravidění* a skvělému čichu ve tmě bojuje stejně dobře jako na světle.
- ◆ *Kouzla:* Pán zkázy umí sesílat následující kouzla: *ohnivá koule, rozžhavení, ochrana před projektily, ohnivý déšť*.


Pegas


/* Velikost 9 (500 kg) */

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, Životy 14

Rychlost: na zemi i ve vzduchu jako kůň

Smysly: jako kůň (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe, výborný sluch a čich, hmat celým povrchem těla a kopyty)

 *Zuby:* 5 + k6, zranění 0

 *Kopyta:* 5 + k6, zranění 2

Vzhled: Okřídlený kůň.

Boj: Pegas není agresivní a v případě ohrožení raději uteče nebo uletí.
Když musí bojovat, brání se kopyty.

Pegas nemluví, ale je inteligentní. Není ho možné ochočit – pokud na něm někdo chce jezdit, musí se s ním spřátelit, nebo ho zotročit.

Permoník


/* Velikost 4 (15 kg) */

Fyzička 2, Finesa 2, Duše 2, Životy 6

Zbroj: 1 (lehká zbroj)

Rychlost: jako chůze

Smysly: jako trpaslík

 *Miniaturní kuše:* 2 + k6, zranění 1

 *Miniaturní kladivo:* 2 + k6, zranění 1

Vzhled: Zhruba půl metru vysoký trpaslík.

Boj: Osamělý permoník před útočníkem většinou uteče, schová se, nebo se vzdá. Ve větším počtu se ale permoníci nebojí pustit do křížku ani se lvem nebo medvědem. Bojují obvykle svými miniauturními kladivy nebo kušemi.

Permoníci žijí v dobře organizované společnosti: mají své vládce, řemeslníky a také armádu. Jsou neskutečně hrabiví. Když jde o zlato nebo jiný drahý kov či kameny, dokáží být neskutečně pracovití. Říká se, že někde hluboko pod zemí mají vlastní království.


Ploštice obří

Fyzička **4**, Finesa **1**, Duše **-**, Životy **11**

Rychlost: jako chůze

Smysly: jako hmyz


Velikost: 7 (125 kg)


 Stopy skoro dvoumetrového brouka

 Pach velkého brouka

Vzhled: Skoro dva metry dlouhá ploštice.

Boj: Obří ploštice se živí výhradně mršinami, na postavy nezaútočí. Při ohrožení vylučuje tekutinu, jejíž silný zápach dráždí ke zvracení.

 1 (tvrdé krovky), zespodu 0

 *Kusadla:* **4** + k6, zranění 0

- ◆ *Dávivý zápach:* Při ohrožení ploštice vylučuje tekutinu, jejíž silný zápach dráždí ke zvracení (nevýhoda pro všechny, kdo se ho nadýchají). Pomůže zadržet dech.

Příklady použití ve hře:

- Skřeti a goblini používají obří ploštice jako nákladní zvířata. Jsou sice pomalé, ale hodně unesou.


Roháč obří

Fyzička 4, Finesa 1, Duše –, Životy 12

Rychlost: na zemi i ve vzduchu jako chůze

Smysly: slabý zrak (detekuje hlavně pohyb), hmatová tykadla, dobrý čich


Velikost: 8 (250 kg)

 Otisky nohou velkého brouka

 Pach velkého brouka

Vzhled: Skoro dvoumetrový hnědočerný brouk se silným chytinovým pancířem a obřími kusadly.

Boj: Roháč sice umí létat, bojuje ale raději na zemi. Snaží se protivníka chytit, sevřít a rozdrtit svými obřími kusadly.

 2 (chitinový pancíř), zespodu 0

 *Kusadla:* 4 + k6, zranění 3

Prostředí: TODO

Chování: TODO

Příklady použití ve hře:

- Obří roháci utekli z líhní ve staré podzemní laboratoři, kde s nimi dávní mágové dělali pokusy.


Poletucha


Fyzička **1**, Finesa **2**, Duše **4**, Životy **4**

Rychlost: na zemi jako chůze, ve vzduchu rychlejší než člověk

Smysly: jako člověk, ale zrak jako orel a noční vidění

Velikost: 3 (7 kg)

 Otisky špičatých bot dětské velikosti

 Pach elfa

Vzhled: Okřídlená bytost připomínající elfa, člověku zhruba po kolena.

Boj: Poletuchy nechtějí nikomu ublížit a ani pořádně nevědí, jak by to měly udělat. Když někdo ubližuje jim, obvykle uletí.

 0

Plnění přání: Poletuchy dokáží uhodnout, co si postavy přejí, a pokud jsou to drobná přání, mohou jim je splnit. Dělají to samy od sebe a nic za to nechtějí.

Nejedná se o kouzlo, ale mohou to být věci, na které by kouzlo bylo potřeba: rozbitý předmět se opraví, rána se vyléčí, jizva se zacelí. Poletuchy nikdy záměrně neškodí – raději se tedy vždy nejdřív hráčů zeptej, jestli o to, co tě napadlo, opravdu stojí.

Kouzla: Každá poletucha umí dvě z následujících kouzel: *neviditelnost, návrat, magický štít, dým, třpytivá zář.*

Prostředí: Louky, řídké lesy, háje, ruiny elfských měst.

Chování: Poletuchy jsou vlídné a přátelské, rády si povídají. Pokud se jim postavy budou zamlouvat, pomohou jim.

Příklady použití ve hře:

- Poletuchy jsou veselé, přátelské bytosti, ochotné poradit a nezištně postavám pomoci, můžeš je tedy použít všude, kde by se postavám mohla hodit rada, pomoc nebo pravdivé informace.

- Poletuchy ohrožuje bazilišek, harpyje nebo jiné nebezpečné nestvůry.

Suroviny:

- Z každého křídla poletuchy může alchymista vytěžit jednu kapku kvintesence.


Řasnatka


Fyzička **1**, Finesa **2**, Duše **3**, Životy **4**

Rychlost: jako chůze

Smysly: dobrý sluch a čich


Velikost: 3 (7 kg)

 Nezanechává stopy

 Slabý zápach spálené gumy

Vzhled: Vznášející se fialová koule velká zhruba jako lidská hlava, ze které na jednom místě vyrůstá 8 chapadel.

Boj: Řasnatky útočí fialovými blesky, které vysílají z konců chapadel.

 *Fialový blesk:* **3** + k6 proti **Fyzičce**, zranění 3kz **bleskem** (odečítá se zbroj)

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Prostředí: Řasnatky se nejčastěji vyskytují v okolí sídel čarodějů, v blízkosti kouzelných předmětů a podobně.

Chování: Řasnatky jsou masožravé. Útočí často v hejnech, společně dokáží udolat i velké zvíře.

Suroviny:

- Z řasnatky může alchymista vytěžit 2 kapky kvintesence.

Skřetí rasy

Slabiny: Všechny skřetí rasy nesnáší sluneční světlo a bojují v něm s nevýhodou.

Společnost: Většina skřetů, goblinů a sarkonů žije divoce v malých kmelech a znají jen primitivní technologie – nemají železné zbraně ani nástroje, pokud je nezískají na loupeživých výpravách. Některé kmeny ale střeží tajemství z dávných dob a mohou například umět vyrábět zbraně z oceli, stavět kamenné stavby a podobně. Pověsti také mluví o pozůstatcích dávných říší, kde skřeti a goblini žijí ve městech obehnaných hradbami, vládnu jim králové, vojáci mají výzbroj z kvalitní oceli a mágové znají dávno zapomenutá kouzla.

Skřeti a goblini jsou zdaleka nejběžnější protivníci, se kterými se postavy mohou potkat. Jsou to nepřátelé, se kterými je neustále válečný stav – nájezdy skřetích kmenů, loupení goblinů nebo válečná výprava sarkonů se dějí zcela běžně a skoro každý člověk, elf, hobit, trpaslík a podobně při nich přišel o někoho blízkého. Když se tedy postavy po návratu z výpravy budou v hostinci chvástat, že pobily celý skřetí kmen, nikoho to nepohorší a naopak budou za hrdiny.

Trvalé otevřené nepřátelství ale nutně neznamená, že by se se skřety či gobliny nedalo mluvit. Některé kmeny mohou být ochotné obchodovat, případně se nemusí cítit dost silné a budou se snažit vyjednávat. Sarkoni však menšími rasami pohrdají a většinou hned útočí.

Jelikož skřetí rasy nesnáší sluneční světlo, přes den obvykle spí a aktivní jsou v noci. Všechny dobře vidí za šera (stejně jako elfové), takže jim stačí světlo hvězd nebo měsíce, v naprosté tmě ale nevidí. Goblini mají výborný sluch, skřeti čich a sarkoni *infravidění*, takže všichni mohou bojovat i potmě, ale ve spletitých podzemních chodbách budou tápat stejně jako lidé a obvykle si tedy svítí.

 **Kořist:**

Na lovecké nebo válečné výpravě u sebe skřeti, goblini a sarkoni většinou nosí sušené maso, chlebové placky a měch s vodou.

Každý skřet, goblin nebo sarkon navíc u sebe může mít 1-3 z následujících předmětů: kus provazu, váček s medicínou, talisman, živá žába, dřevěná píšťalka, křída, hrací kostky vyrobené z kostí (prodej 1 st), dřevěná lžice, stříbrný kruh v nosu nebo uchu (prodej 5 st), měděný prsten (prodej 1 st), loďka nebo figurka vyřezaná ze dřeva.

Gobliní šamani a skřetí náčelníci mohou mít členku z ptačího peří (prodej 2 st), vůdci sarkonů mívají náhrdelník z polodrahokamů (prodej 1 zl) nebo z medvědích drápů (prodej 6 st).

Goblini

/ * Velikost: 5 – (30 kg) * /

Rychlost: jako člověk

Smysly: čich a chuť jako člověk, výborný sluch a vidění v šeru

Léčení: Goblini se léčí jako lidé. Obvykle u sebe mají hojivou mast, díky které si po spánku vyléčí 2 životy. Mohou také od alchymisty dostat *léčivý lektvar*.

Vzhled: Goblini jsou velcí jako hobiti, zelení a holohlaví. Mají dlouhé, špičaté uši, velké, zahnuté nosy a ostré zuby.


Jazyky: Goblini mluví různými nářečnými odvozenými od starogoblinštiny. Všichni se také domluví obecnou skřetí řečí. Šamani svá zaklínadla pronášejí ve starogoblinštině.

Gobliní kmen obvykle vede šaman, který zná prastaré tradice a umí sesílat kouzla. Zvláštní postavení mají alchymisté, goblini totiž rádi experimentují se vším, co hoří a bouchá. Lovci jsou zároveň bojovníci. Goblini často chovají lité vlky a jezdí na nich na lov a do boje. Na tahání nákladů používají psy.

Goblin lovec

Fyzička **2**, Finesa **3**, Duše **1**, Životy **7**

Zbroj: Na válečné výpravě 1 (lehká zbroj), při lovu ji nenosí.

 **Krátký luk (šípky s kamennými hroty):** 3 + k6, zranění 1

Dostřel: střední

Jed z černé ropuchy: 6 + k6 **jedem** proti Fyzičce

Latence: 10 minut

Příznaky: Lapání po dechu, zvracení, křeče. Následují halucinace, hučení v uších, bolesti hlavy a závratě. Smrt nastává v důsledku zástavy srdce.

 **Nůž:** 3 + k6, zranění 0

Dovednosti:

Základy ošetřování zranění

Pokročilá ostražitost a plížení

Pokročilé plavání

Pokročilé šplhání

Pokročilé líčení a odstraňování pastí

Pokročilý lov a stopování


Pokročilá orientace a přežití v divočině


Pokročilé jezdeckví (jezdí na lýtých vlčích)

Boj: Goblini si spíš než osobní statečnosti a odvahy cení lstivosti a záludnosti. Nejraději z úkrytů střílí otrávené šípky, před útočníky ustupují a využívají úzké průchody a podzemní tunely, do kterých se větší útočníci nevejdou, nebo dovedně skryté pasti.

Goblin alchymista

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 2, Životy 6

 **Nůž:** 3 + k6, zranění 0

 Ohnivá hlína: 3 + k6, 2kz **ohněm** (odečítá se Zbroj)

Dostřel: krátký

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

☞ Petarda: 3 + k6

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Účinek: ohlušení a nevýhoda za potíže s rovnováhou na počet kol rovný počtu úspěchů

☞ Cibulový extrakt: 3 + k6

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Účinek: hlasité kýčání a oslepení na počet kol rovný počtu úspěchů

☞ Bomba: 6 + k6, 5kz **drcením** (odečítá se Zbroj)

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

Dovednosti:

Základy ostražitosti a plížení

Základy orientace a přežití v divočině

Základy plavání

Základy šplhání

Pokročilé ošetřování zranění

Pokročilé bylinkářství

Schopnosti:

Každý gobliní alchymista umí tři z následujících receptů: *ohnivá hlína*, *petarda*, *cibulový extrakt*, *dýmovnice*, *bomba*, *tinktura proti bolesti*, *léčivý lektvar*, *lektvar ohnivého dechu*. Od každého předmětu, který umí vyrábět, má 2-3 kusy.

Ohnivé hlíny, dýmovnice, cibulové extrakty a petardy obvykle hází sám, lektvary a tinktury rozdává bojovníkům. Bombu nejčastěji používá jako past (obvykle dovedně schovanou), když ale začne jít do tuhého, zapálí doutnák a dá ji nějakému lovcí, který pak s ní v náručí doběhne k postavám a odpálí se.

Kořist:

Hojivá mast (prodej 3 st)

Váček se surovinami (5 magů)

Goblin šaman

Fyzička **1**, Finesa **2**, Duše **4**, Životy **6**

Rychlost: jako člověk

Smysly: čich a chuť jako člověk, výborný sluch a vidění v šeru

Skrývání: základy plížení

Velikost: 5 – (30 kg)

Léčení: Goblini se léčí jako lidé. Obvykle u sebe mají hojivou mast, díky které si po spánku vyléčí 2 životy. Mohou také od alchymisty dostat *léčivý lektvar*.

Vzhled: Holohlavý skřet se zelenou kůží, dlouhýma, špičatýma ušima, ostrými zuby a velkým, zahnutým nosem vysoký jako hobit.

Dovednosti:

- Základy *ostrážitosti a plížení*
- Základy *orientace a přežití v divočině*
- Základy *plavání*
- Základy *šplhání*
- Pokročilé *bylinkářství*
- Pokročilé *ošetřování zranění*

Slabiny: Na slunečním světle nevýhoda.

Boj: TODO

🗡️ *Nůž:* **2** + k6, zranění 0

♦ *Kouzla:* Každý gobliní šaman umí tři z následujících kouzel: *duševní úder, halucinace, strach, bolest, slepota, paranoia, potácení*

💎 *Kořist:*

- hojivá mast (prodej 3 st)
- léčivý lektvar (pokud ho nevypil, prodej 1 zl)

Duševní úder

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Útok: Duše + k6 proti Duši

Zranění: 4kz (duševní)

Duševní úder obchází zbroj, neúčinkuje ale na zvířata a jiné tvory, kteří nemají duši.

Halucinace

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Útok: Duše + k6 proti Duši

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Postava, která podlehne halucinacím, uvidí něco jiného než skutečnost (nevýhoda).

Dej si záležet na evokativních popisech toho, co postava vnímá. Místo ostatních postav může vidět třeba rytíře v zářivé zbroji, obří mravence nebo chodící květiny, místo nepřátel demony či rozzuřené medvědy. Může mít pocit, že se po kolena brodí v krvi, na stěnách se mohou svíjet hadi, ze stropu na ni místo lustru může koukat obří oko a podobně.

Strach

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Útok: Duše + k6 proti Duši

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Ochromující strach na počet kol rovný počtu úspěchů (nevýhoda)

Bolest

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Útok: Duše + k6 proti Duši

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Šílená bolest (nevýhoda)

Slepota

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Útok: Duše + k6 proti Duši

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Ztráta zraku

Paranoia

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Útok: Duše + k6 proti Duši

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Postava nerozezná přítele od nepřítele, je si naprosto jistá, že se ji všichni kolem snaží zabít

Potácení

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Útok: Duše + k6 proti Duši

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Potíže s rovnováhou (nevýhoda)

Sarkoni

/* Velikost 7 (125 kg) */

Rychlost: jako člověk

Smysly: čich a sluch jako člověk, vidění v šeru a infravidění

Léčení: Sarkoni se léčí jako lidé. Obvykle mají hojivou mast, díky které si po spánku vyléčí 2 životy. Mohou také mít skřetí dryák.

Vzhled: Sarkoni jsou velcí, chlupatí skřeti. Na oblečení mají symboly svého klanu (například vlk, kanec a podobně).

Sarkoni nemají šamany ani alchymisty, uznávají jen hrubou, fyzickou sílu. Vede je obvykle ten největší a nejsilnější z bojovníků. Ze slabších, mrštnějších sarkonů se stávají lovci a bojovníci je považují za podřadné. Sarkoni obvykle do boje jezdí na obřích varanech.

Sarkon lovec

/* Velikost 7 (125 kg) */

Fyzička **4**, Finesa **5**, Duše **2**, Životy 11

Zbroj: 1 (lehká zbroj)

☞ Oštěp: **5** + k6, zranění 1

Dostřel: krátký

☞ **Tesák:** **5** + k6, zranění 1

Boj: Sarkoní lovci v boji i při lovu spolupracují – jeden z nich obvykle láká kořist a ostatní jsou v úkrytu připraveni hodit své oštěpy, vrhnout se na ni a dorazit ji tesáky.

Sarkon bojovník

/* Velikost 7 (125 kg) */

Fyzička **5**, Finesa **3**, Duše **2**, Životy 12

Zbroj: 2 (těžká zbroj)

☞ **Dvojrůční palice:** **5** + k6, zranění 3


☞ **Tesák:** **5** + k6, zranění 1


Boj: Bojovníci sarkonů neuznávají taktiku ani rozkazy. Snaží se být první ve zteči, pobít co nejvíc nepřátel a získat tak co nejvíc slávy.

Vůdce sarkonů

Fyzička **6**, Finesa **4**, Duše **3**, Životy 13

Zbroj: 2 (těžká zbroj)

 *Dvojruční sekera:* **6** + k6, zranění 3

 *Tesák:* **6** + k6, zranění 1

Boj: Vůdce sarkonů je v boji je vždy v čele. Je nesmírně zuřivý, silný a krutý.

Vůdce sarkonů je obvykle největší a nejsilnější z bojovníků.

Skřeti

/ * Velikost: 6 – (60 kg) * /

Rychlost: jako člověk

Smysly: sluch a chuť jako člověk, výborný čich a vidění v šeru

Léčení: Skřeti se léčí jako lidé. Obvykle mají hojivou mast, díky které si po spánku vyléčí 2 životy. Mohou také od šamana dostat skřetí dryák.

Vzhled: Skřeti jsou velcí jako lidé. Kůži mají hnědou, šedou nebo černou, výjimečně se mezi nimi vyskytují albi. Mají zašpičaté uši, vystouplé tesáky a ohyzdné tváře. Na bojových výpravách mívají válečné malování.

Jazyky: Většina skřetů mluví svým vlastním nářečím, rozumí ale obecné skřetí řeči. Jen málo skřetů se domluví lámanou lidskou řečí. Sami si říkají orkové, všechny současné skřetí jazyky jsou odvozené od staré okrštiny.

Se skřety často žijí zlobři, snadno zastanou těžkou prací a jsou vítanou pomocí v boji. Skřeti také nezřídka chovají obří divoká prasata a používají je jako jízdní zvířata.

Skřet lovec

Fyzička **3**, Finesa **4**, Duše **2**, Životy 9

Zbroj: Na válečné výpravě 1 (lehká zbroj), při lovu ji nenosí.

☞ Krátký luk (šípky s kamennými hroty): **4** + k6, zranění 1

Dostřel: střední

☞ *Kopí:* **4** + k6, zranění 1

☞ *Nůž:* **4** + k6, zranění 0

Dovednosti:

Základy ošetřování zranění

Pokročilé plavání

Základy šplhání

Pokročilý lov a stopování

Pokročilá orientace a přežití v divočině

Boj: Skřetí lovci jsou zvyklí stát bok po boku a společně čelit nepříteli.

Jsou to také dobří lučištníci.

💎 *Kořist:*

hojivá mast (prodej 3 st)

Skřet bojovník

Fyzička **4**, Finesa **3**, Duše **2**, Životy 10

Zbroj: 2 (těžká zbroj)

☞ *Těžká šavle a štít:* **4** + k6, zranění 1

☞ *Dvojruční sekeromlat:* **4** + k6, zranění 2

☞ Vrhací palice: **4** + k6, zranění 1

Dostřel: krátký

📖 *Nůž: 4* + k6, zranění 0

Dovednosti:

Základy ošetřování zranění

Pokročilé plavání

Základy šplhání

Boj: Skřetí bojovníci bojují organizovaně, pouze pokud jim velí náčelník.

Bez něj bojuje každý sám za sebe.

💎 *Kořist:*

hojivá mast (prodej 3 st)

skřetí dryják (pokud ho nevypil, prodej 1 zl)

Skřet šaman

Fyzická **1**, Finesa **3**, Duše **4**, Životy 7

📖 *Nůž: 3* + k6, zranění 0

Dovednosti:

Pokročilé bylinkářství

Pokročilé ošetřování zranění

Pokročilá orientace a přežití v divočině

Schopnosti:

Zvířecí společník (jako hraničář), zapůjčení (jako hraničář). Skřetí šamani nejčastěji používají netopýry nebo krysy na sledování nepřátel, ale mohou mít i vlka nebo medvěda.

Každý skřetí šaman umí uvařit skřetí dryják.

Každý skřetí šaman umí tři z následujících kouzel:

Boláky (mokvající boláky na kůži)

Dosah: střední

Rozsah: 1 živý tvor

Útok: **Duše** + k6 proti **Duši**

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Cíli kouzla se na celé kůži objeví mokvající, páchnoucí boláky, které mu při každém pohybu způsobí šílenou bolest (nevýhoda)

Proudy slizu

Dosah: střední

Trvání: několik minut

Z šamanových rukou vytrysknou proudy lepkavého, páchnoucího zeleného slizu, který pokryje podlahu před ním a ztěžuje pohyb každému, kdo do něj vstoupí (nevýhoda).

Revma

Dosah: střední

Rozsah: 1 živý tvor

Útok: **Duše** + k6 proti **Duši**

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Cíl pocítí silnou bolest v kloubech a bude se hýbat s obtížemi (nevýhoda)

Krvežíznivost /* Hlad po krvi */

Dosah: kontaktní

Trvání: několik minut

Rozsah: 1 živý tvor

Cíl tohoto kouzla začne zuřivě rvát, z úst mu jde pěna, vrhne se na protivníky bez ohledu na vlastní bezpečí, nebude vnímat, co mu kdo říká a zastaví se, až když budou všichni mrtví, nebo když skončí trvání kouzla. Když mu v boji životy klesnou na nulu nebo níž, není vyřazený, zastaví ho až bezvědomí (když mu životy klesnou na -6 nebo níž). Po vypršení kouzla cíl padne k zemi vyčerpáním a vzchopí se až po hodině odpočinku.

Bojové zaříkávání

Dosah: krátký

Trvání: po dobu soustředění a zaříkávání

Šaman zavře oči, soustředí se a začne hlasitě zaříkávat. Všichni jeho spojenci v dosahu pocítí nával síly a počítají si v boji výhodu na všechny hody.

Krvavé pouto

Dosah: kontaktní

Trvání: několik minut

Rozsah: 1 tvor, který má krev

Po seslání tohoto kouzla se šamanovi a cíli na čelech objeví žhnoucí staroorská runa krve. Veškeré zranění, které po dobu trvání utrpí kterýkoliv z nich, se mezi ně rovnoměrně rozdělí (pokud je zranění liché, ten, kdo ho dostal, je zraněný víc).

💜 *Kořist:*

hojivá mast (prodej 3 st)

skřetí dryják (pokud ho nevypil, prodej 1 zl)

Skřet náčelník

Fyzička **5**, Finesa **3**, Duše **2**, Životy 11

Zbroj: 2 (těžká zbroj)

🗡 *Dvojruční sekera:* **5** + k6, zranění 3

🗡 *Nůž:* **5** + k6, zranění 0

Dovednosti:

Základy ošetřování zranění

Pokročilé plavání

Základy šplhání

Boj: Skřetí náčelník v boji okřikuje ostatní skřety a udržuje je ve formaci.

Když ale dojde na zteč, běží v čele.

💜 *Kořist:*

hojivá mast (prodej 3 st)

skřetí dryják (pokud ho nevypil, prodej 1 zl)

Skvrna barevná

/* Velikost 3 (7 kg) */

Fyzička -, Finesa 6, Duše 5, Životy 3

Rychlost: jako člověk

Smysly: hmat, detekce tepla

Vzhled: Tenká barevná vrstva, která mění barvu podle pozadí.

Imunita: Skvrna není zranitelná **ohněm** a pokud k někomu přilne, dává imunitu proti **ohni** i jemu.

Boj: Skvrna nechce nikomu ublížit, chce pouze k někomu přilnout (na to jí stačí jeden úspěch). Když se jí to podaří je velmi obtížné zranit pouze ji. Skvrna si hází na obranu a když uspěje, znamená to, že se před zásahem rozestoupila a místo ní je zasažen její hostitel.

Slabiny: Skvrna barevná nesnáší zimu. Je možné se jí zbavit například ponořením se do ledové vody nebo do sněhu, skvrna pak uteče.

Suroviny:

Alchymisty může ze skvrny barevné vytěžit 13 magů nebo vyrobit kouzelná léčidla (prodej 15 zl).

Skvrna barevná je tenká jako papír a pružná, takže dokonale přilne k libovolnému povrchu. Udrží se na libovolném povrchu (i na vodě), a protáhne se úzkými štěrbinami, ale nemůže létat. Umí dokonale splynout s barvou pozadí. Změna ale chvíli trvá, takže když se pohybuje, je možné ji postřehnout.

Živí se teplem. Může se buď vyhřívat na sluníčku, v tom případě změní svou barvu na černou, nebo přilnou k nějakému teplokrevnému tvorů a vysávat teplo z něj (dá si přitom pozor, aby ho neudusila). Dotyčného je pak stále větší zima, takže sám vyhledává teplá místa, což skvrně vyhovuje.

Slizovec


/* Velikost 12 (4 tuny) */

Fyzička 6, Finesa 3, Duše 4, Životy 18

Zbroj: proti všemu kromě **ohně**, **blesků** a **duševních** útoků 3

Rychlost: jako chůze

Smysly: hmat, čich, detekce tepla

 *Leptání:* 6 + k6, zranění 5kz **žíravinou**

Vzhled: Viz popis.

Boj: Slizovec obvykle útočí tak, že se na postavy prostě zřítí. Pokud se nestihnou prodrat a prosekat ven, než je stráví, jejich osud je zpečetěn.

Suroviny:

Alchymista může ze slizovce vytěžit 27 magů a 5 flakónů žíraviny (prodej 3 zl za flakón).

Slizovec se dokáže zformovat do podoby stěn, stropů, nebo i celých chodeb. Podoba je naprosto věrná, prozradit ho může jedině to, že je teplejší než skála. Trpaslík si toho určitě všimne díky *infravidění*, ostatní to mohou poznat dotykem.

Socha oživlá

Smysly: Oživlé sochy vnímají magicky stejně jako nemrtví: nic necítí a vidí a slyší lehce rozmazané odrazy věcí, tvorů a zvuků. V noci vidí stejně dobře jako ve dne.

Detekovatelnost: Oživlé sochy nejsou vidět pomocí *infravidění*.

Vzhled: Oživlé sochy mohou mít různý tvar a podobu – jako lidé, elfové, skřeti, různá zvířata, ale třeba i jako gryf nebo jednorožec.

Imunita: Všechny sochy jsou imunní proti **jedům** a nemocem.

Schopnosti:

Sochy nemají kosti ani vnitřní orgány, takže zranění, která by živého člověka zabila, je pouze trochu zpomalí (mají o 4 životy víc než by měl živý tvor stejné velikosti).

Boj: Sochy bojují stejně jako tvorové, které představují, nemají ale jejich zvláštní schopnosti a nemohou běhat, plavat ani létat. Mohou také používat zbraně a nezřídka bývají zbraně jejich součástí.

Oživlé sochy nejčastěji slouží jako strážci dávných paláců či podzemí. I po mnoha staletích stále věrně plní svůj úkol, přestože stavby, které měly za úkol střežit, se kolem nich dávno rozpadly.

Oživlá socha může vzniknout několika způsoby: do neživé sochy může být přenesena duše živého člověka, přivolána duše někoho zesnulého, nebo může být částečně oživen někdo, kdo z nějakých důvodů zkameněl – třeba pohlédl do tváře medúzy. Duše si zachovává schopnosti, které měla za života, pokud v podobě sochy dávají smysl, a také původní znalosti a dovednosti.

Sochy jsou vždy o 1 stupeň těžší (a mají tedy o 1 život víc) než tvor stejné velikosti.

Kamenná socha strážce

/* Velikost 6 – jako člověk, ale +4 životy coby socha */

Fyzička **4**, Finesa **2**, Duše **3**, Životy 14

Zbroj: proti **drcení** a kamenickým nástrojům 1 (se štítem 2), proti ostatním útokům 3 (se štítem 4)

Rychlost: jako člověk, ale neběhá

Dovednosti: Jako válečník na 4. úrovni.

✂ *Pěsti:* **4** + k6, zranění 1

✂ *Kopí a štít:* **4** + k6, zranění 1

Křišťálová socha kouzelnice

/* Velikost 6 – jako člověk, ale +4 životy coby socha */

Fyzička **3**, Finesa **2**, Duše **4**, Životy 13

Zbroj: proti **drcení**, sekerám a kamenickým nástrojům 0, proti ostatním útokům 2

Rychlost: jako člověk, ale neběhá

✂ *Pěsti:* **3** + k6, zranění 1

Dovednosti: jako kouzelník na 4. úrovni

Schopnosti: jako kouzelník na 4. úrovni (vyber 10 základních nebo pokročilých kouzel)

Železná socha lva

/* Velikost 7 – jako lev, ale +4 životy coby socha */

Fyzička **5**, Finesa **2**, Duše **3**, Životy 16

Zbroj: proti **žíravě** leptající kovy 0, proti ostatním útokům 3

Rychlost: jako člověk, ale neběhá

✂ *Zuby a drápy:* **5** + k6, zranění 2

Štír obří

/* Velikost 8 (250 kg) */

Fyzička **3**, Finesa **5**, Duše **-**, Životy 13

Zbroj: 3 (chitinový pancíř), na nohách a ocase 1

Rychlost: jako kůň

Smysly: zrak do všech směrů najednou (jeden pár středových očí a pět párů postranních), sluch a čich jako člověk, citlivý hmat (makadla)

🦋 **Klepeta:** **5** + k6, zranění 2

🦋 **Kusadla:** **5** + k6, zranění 3

📦 **Osten na ocasu:** **5** + k6, zranění 1

6 dávek jedu: 14 + k6 **jedem** proti Fyzičce

Latence: 15 minut

Příznaky: Bolest v nadbřišku, svírání, suchost a škrábání v hrdle, odkašlávání, slinění, poruchy řeči, neklid, úzkost, podrážděnost. Později pocení, svalové záškuby, lapavé nádechy a křeče.

Vzhled: Skoro dva metry dlouhý štír.

Boj: Obří štír je velice rychlý a mrštný. Když se cítí ohrožený, buď zcela znehybní, nebo se pokusí utéct. V boji se snaží protivníky chytit svými klepety a bodnout je svým jedovatým ocasem nebo dorazit kusadly. V jednom kole může štír bez postihu ohrozit až tři protivníky.

Mimo boj: Štíři loví po setmění. Kořist často registrují dotykem.

Suroviny:

Z ostnu na ocase štíra je možno získat až 6 dávek jedu (prodej 3 zl za dávku).


Vážka obří


Fyzička **1**, Finesa **4**, Duše **-**, Životy **5**

Rychlost: na zemi jako chůze, létá rychlostí běhu

Smysly: výborný zrak, hmatová tykadla, dobrý čich

Velikost: 4 (15 kg)


 Otisky nohou téměř metr dlouhé vážky

 Pach velkého létavého hmyzu

Vzhled: Necelý metr dlouhá vážka.

Boj: Vážky jsou dravci a výborní letci, útočí silnými kusadly.

 0

 *Kusadla:* **4** + k6, zranění 1

- ◆ *Aura ticha:* V krátké vzdálenosti kolem vážky nejsou slyšet žádné zvuky a nejdou zde tedy ani sesílat kouzla.

Prostředí: Kdekoliv u vody.

Suroviny:

- Alchymista může z vážky vytěžit 5 kapek kvintesence nebo vyrobit lektvar ticha (prodej 30 zl).


Všežrout odporný


/* Velikost 8 (250 kg) */

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, Životy 12

Rychlost: jako člověk, ale skáče

Smysly: jako člověk

 *Skok:* 4 + k6, povalení

 *Zuby:* 4 + k6, zranění 2

Pokud je zakousnutý, počítá si přidané zranění 5kz **žíravinou**.

Vzhled: Dvoumetrová slizká ropucha.

Boj: Všežrout se pohybuje se obřími, několikametrovými skoky. Slabší postavy snadno povalí. V tlamě má silné, tupé zuby. Jeho sliny jsou silně žíravé – když se do oběti zakousne, od následujícího kola si počítá přidané zranění 5kz **žíravinou**.

Suroviny:

Z mrtvoly je možno odebrat tři flakóny slin všežrouta odporného (prodej 6 zl za flakón).

Všežrout žere všechno kromě kamenů. Nejraději má železo, ale nepohrdne ani lidským masem.

Vzluha

/* Velikost 1 (1,5 kg) */

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 5, Životy 3

Rychlost: jako člověk

Smysly: jako člověk a přitahuje ji mysl inteligentních tvorů v okolí

☑ Vysátí vzpomínek: 5 + k6 proti Duši

Účinek: vysaje vzpomínky na tolik dní, kolik získá úspěchů

Vzhled: Tvor připomínající netopýří křídlo z černého sametu.

Schopnosti:

Vysávání vzpomínek: Vzluha spícím postavám vysává vzpomínky. Když se oběť ubrání, vzluha do ní „vyzvrátí“ část svých vzpomínek – dotyčný se probudí se vcelku příjemným pocitem, že v noci létal. Vzluha útočí nejdřív na postavy s nejvyšší Duší. Když neuspěje, zaútočí na další postavu v pořadí. Jakmile jednou uspěje, pro tuto noc se nasytí a s útoky přestane. Postavy, které se ubránily, tedy budou ráno mít vzpomínky vzluhy a té, která v obraně neuspěla, bude část vzpomínek chybět. Další noc se situace opakuje. Když postavy vzluhu zabijí, ztracené vzpomínky se jim vrátí.

Boj: Kromě vysávání vzpomínek vzluha nijak neútočí. Když je ohrožena, snaží se uletět a schovat.

Suroviny:

Alchymista může ze vzluhy vytěžit 13 magů nebo vyrobit elixír ukládání vzpomínek (prodej 33 zl).

Vzluha létá výhradně v noci, přes den spí v dutině stromu nebo jiné vhodné díře.

Wyverna

/* Velikost 10 (1 tuna) */

Fyzička **6**, Finesa **4**, Duše **5**, Životy 16

Zbroj: 2 (silná kůže)

Rychlost: na zemi jako člověk, létá rychleji než běhá kůň

Smysly: skvělý zrak, čich a sluch

☞ *Zuby a spáry:* **6** + k6, zranění 3

Vzhled: Wyverna je velký, okřídlený ještěr. Na rozdíl od draků má jen jeden pár nohou.

Boj: Wyverna výborně létá, na zemi je ale poněkud neohrabaná. Útočí nejraději ze vzduchu. Ve spárech unese i koně.

Suroviny:

Kůže vyverny se dá prodat za 10 zl.

Zlobr


/* Velikost 9 (500 kg) */


Fyzička **6**, Finesa **2**, Duše **3**, Životy 15

Zbroj: 2 (silná kůže)

Rychlost: jako chůze

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

 *Drápy:* **6** + k6, zranění 2

 *Důlní kladivo:* **6** + k6, zranění 4

Schopnosti:

Nadlidská síla: Člověka dokáže zvednout a odhodit několik metrů daleko a při boji zblízka má +1 ke zranění (ve zranění drápy i kladivem už je bonus započítaný).

Boj: Zlobr je pomalý, ale nesmírně silný. Když se k někomu dostane na blízko, roztrhá ho svými drápy, případně ho rozdupe. Může také bojovat nějakou masivní těžkou zbraní, například důlním kladivem.

Zlobr jeskynní

Vzhled: Tři metry vysoký zavalitý humanoid s hnědou kůží, kulatou hlavou bez nosu a silnými drápy.

Schopnosti:

Jeskynní zlobr regeneruje všechna zranění kromě těch způsobených **ohněm** nebo **žířavinou** rychlostí 1 život za kolo.

Slabiny: Pokud na jeskynního zlobra dopadne přímé sluneční světlo, natrvalo zkamení.

Suroviny:

Z krve jeskynního zlobra může alchymista vytěžit 7 magů nebo vyrobit *lektvar regenerace* (prodej 60 zl).

Zlobr skalní

Vzhled: Tři metry vysoký zavalitý humanoid s šedou kůží, kulatou hlavou bez nosu a silnými drápy.

Slabiny: Pokud na skalního zlobra dopadne přímé sluneční světlo, zkažení. Jakmile na něj dopadat přestane, zase obživne.

Zvířata

V Dračáku slovem zvíře míníme obyčejné, nefantastické tvory, jako třeba lva, gorilu, sokola nebo krokodýla. Nepatří sem hmyz, pavouci a inteligentní humanoidní tvorové. Spadají sem i obří varianty, jako třeba obří krysa nebo dikobraz, a to i v případě, že jsou částečně magické (ostny obřího dikobraza například obsahují magenergii).

Hadi

Hadi jsou predátoři, ale postavy jsou pro ně příliš velká kořist, takže na ně zaútočí, jen když se cítí ohroženi. Ve světě Dračáku ovšem existují i obří varianty, které hobita nebo kudůka slupnou jako malinu a některé si dají k snídani i krolla. Svou kořist polykají vcelku. Podle její velikosti ji potom několik dní až týdnů tráví. Po tuto dobu nejsou hladoví a nepotřebují lovit.

Smysly: Většina hadů má slabý zrak a vnímá hlavně pohyb. Výjimkou jsou denní hadi, například mamba černá. Sluch mají také slabý, zato čich výborný – kmitajícím jazykem neustále „ochutnávají“ vzduch. Dokáží také vnímat vibrace, proto se doporučuje dupat, chce-li je člověk upozornit na svou přítomnost. Chřestýši, hroznýši a krajty rozeznají nepatrné rozdíly v teplotě, takže po tmě vidí podobně jako trpaslík.

Detekovatelnost: Hadi jsou studenokrevní, mají stejnou teplotu jako okolí a nejsou tedy vidět pomocí *infravidění*.

Příklady použití ve hře:

Místnost plná hadů.

Truhla s pokladem, ve které se zabydlel had.

Kult nebo divoký kmen uctívá obřího hada a předkládá mu oběti.

Gobliní šaman mluví s hady a dokáže je ovládat.

Jedovatí hadi

Boj: Jedovatý had útočí velmi rychlým výpadem, při kterém se kořist snaží uštknout (musí dát nenulové zranění). Do kořisti, která by mu mohla utéct nebo uletět, zůstane zakousnutý (za druhý úspěch). Pokud se jen brání, nebo když jde o kořist, která tak snadno neuteče, po uštknutí se stáhne, někam se schová a nechá působit jed.

Chřestýš

/ * Velikost: obyčejný 2 – (3 kg), obří 5 (30 kg) * /

D D D D D D D D D Fyzička **2**, Finesa **4**, Duše **–**, Životy **4**

D D D D D Fyzička **3**, Finesa **5**, Duše **–**, Životy **8**

Rychlost: na zemi jako chůze, plave stejně rychle jako člověk, šplhá pomaleji než člověk

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb), slabý sluch, výborný čich, detekce vibrací, *infravidění*

 Zuby:

Obyčejný: **4** + k6, zranění 0

Obří: **5** + k6, zranění 0

3 dávky jedu: 12 + k6 **jedem** proti Fyzičce

Latence: 30 minut

Příznaky: Otok, zhmožděnina, silná bolest, mravenčení a pálení v okolí rány. Znecitlivění ve tváři, mátožnost, rozmazání zraku, slabost, silné pocení a slinění, obtíže při dýchání.

Vzhled: Dva metry (obří čtyři metry) dlouhý šedý had se světlými kosočtverci na hřbetě. Na konci ocasu má chřestidlo.

Pohyb: Chřestýš je pozemní had a výborný plavec. Umí také trochu šplhat po stromech.

Prostředí: Smíšené nebo jehličnaté lesy, polopouště, stepi, mokřady. Často žije v norách od želv nebo hlodavců.

☞ *Stopy*: Brázda po hadím těle.

Boj: Útočící chřestýš se vymrští a zakousne se do kořisti svými jedovými zuby. Když neloví, ať už protože nemá hlad, nebo když je útočník moc velký, varuje jej nejprve hlasitým chřestěním.

Mimo boj: Chřestýš loví v noci nebo brzy ráno. Za chladných dnů se přes den vyhřívá na sluníčku. Přes zimu hibernuje v jeskyních nebo hlubokých štěrbinách, často spolu s dalšími hady či obojživelníky.

Suroviny:

Z jedových zubů chřestýše je možno získat až 3 dávky jedu (prodej 15 st za dávku).

Kobra plivající

/ * Velikost: obyčejná 3 – (7 kg), obří 6 (60 kg) * /

D D D D D D D D D Fyzička 2, Finesa 4, Duše –, Životy 5

D D D D D Fyzička 3, Finesa 5, Duše –, Životy 9

Rychlost: na zemi jako chůze, plave a šplhá stejně rychle jako člověk

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb), slabý sluch, výborný čich, detekce vibrací, *infravidění*

☞ Zuby:

Obyčejná: 4 + k6, zranění 0

Obří: 5 + k6, zranění 0

3 dávky jedu: 12 + k6 **jedem** proti Fyzičce

Latence: 30 minut

Příznaky: Otok, zhmožděnina, silná bolest, mravenčení a pálení v okolí rány. Znecitlivění tváře, mátožnost, rozmazání zraku, slabost, silné pocení a slinění, obtíže při dýchání.

☞ Plivnutí jedu: 4 + k6 proti Finese

Dosah: kontaktní vzdálenost

Účinek: za první úspěch nevýhoda (palčivá bolest), za druhý oslepnutí na několik minut, za třetí trvalé oslepnutí

Vzhled: Zhruba dva metry (obří čtyři metry) dlouhý černý had s červenými skvrnami na krku.

Pohyb: Kobra je pozemní had, ale také schopný plavec a dobrý lezec.

Prostředí: Lesy, travnaté plochy.

☐ *Stopy:* Brázda po hadím těle.

Boj: Když se kobra cítí ohrožena, vztyčí přední část těla do výšky a roztáhne krk do dlouhé, široké kápě, přičemž jsou dobře červené skvrny na krku. Přitom hlasitě syčí. Když musí bojovat, plivne útočnickovi jed do očí, případně se ho pokusí uštknout. Když loví, varováním se nezdržuje a rovnou kořist uštkne.

Plivnutí jedu: Zásah silně pálí, ale pokud mine oči, není příliš nebezpečný. Když postava před útokem oči zavře, nebo si je zakryje, bojuje s nevýhodou, ale plivnutí ji nemůže oslepit.

Případné oslepnutí (trvalé i dočasné) vyléčí hraničářský hojivý dotyk, léčivý lektvar nebo podobná léčebná magie.

Mimo boj: Kobra loví v noci.

Suroviny:

Z jedových zubů kobry je možno získat až 3 dávky jedu (prodej 25 st za dávku).

Mamba černá

/ * Velikost: obyčejná 2 – (3 kg), obří 5 (30 kg) * /

D D D D D D D D D Fyzička 2, Finesa 4, Duše –, Životy 4

D D D D D Fyzička 3, Finesa 5, Duše –, Životy 9

Rychlost: na zemi jako chůze, plave a šplhá stejně rychle jako člověk

Smysly: zrak jako člověk, slabý sluch, výborný čich, detekce vibrací, *infravidění*

☐ Zuby:

Obyčejná: 4 + k6, zranění 0

Obří: 5 + k6, zranění 0

3 dávky jedu: 9 + k6 **jedem** proti Fyzičce

Latence: 45 minut

Příznaky: Kovová chuť na jazyce, zplihlá oční víčka, rozmazané vidění, nekontrolované slinění, potíže s dýcháním, husí kůže, zarudlé oči. Později nevolnost, zvracení, průjem, bolest v podbřišku.

Vzhled: Štíhlý, tři metry (obří šest metrů) dlouhý šedý had.

Pohyb: Mamba je mrštná a obratně šplhá. Při plazení často zvedá přední část těla, aby se rozhlédla.

Prostředí: Savany, polopouště, řídké lesy a křoviny.

☐ *Stopy:* Brázda po hadím těle.

Boj: V ohrožení vztyčí přední polovinu těla, roztáhne žebra na krku, doširoka rozevře tlamu, syčí a pohybuje hlavou ze strany na stranu. Pokud nebezpečí nepomine, prudce a rychle zaútočí. Když loví, zůstává po uštknutí zakousnuta, aby jí kořist neutekla.

Mimo boj: Mamba je aktivní přes den, ráda se vyhřívá na slunci. Přes noc bývá zalezlá v dutinách stromů, ve skalních štěrbinách nebo v opuštěných termitištích.

Suroviny:

Z jedových zubů mamby je možno získat až 3 dávky jedu (prodej 1 zl za dávku).

Zmije

/* Velikost: obyčejná 0 – (pod 1 kg), obří 3 (7 kg) */

D D D D D D D D D

Fyzička 1, Finesa 3, Duše –, Životy 1

D D D D D

Fyzička 2, Finesa 4, Duše –, Životy 5

Rychlost: na zemi jako chůze, plave a šplhá pomaleji než člověk

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb), slabý sluch, výborný čich, detekce vibrací, *infravidění*

☞ Zuby:

Obyčejná: 3 + k6, zranění 0

Obří: 4 + k6, zranění 0

3 dávky jedu: 10 + k6 **jedem** proti Fyzičce

Latence: 5 minut

Příznaky: Intenzivní bolest v ráně, otok, brnění, zanícení kůže a citlivost na dotyk, potíže s dýcháním. Později otok a modřiny po celé končetině.

Vzhled: Necelý metr (obří dva metry) dlouhý šedý had s tmavou klikatou čarou na hřbetě.

Pohyb: Zmije je převážně pozemní had, výjimečně šplhá na keře.

Prostředí: Stepi, tajgy, hory, nížiny, louky, rašeliniště, mokřady.

☞ *Stopy:* Brázda po hadím těle.

Boj: Zaskočená zmije se stočí do spirály, esovitě vztyčí přední část těla a hrozí útočníkovi, popřípadě proti němu provádí výpady hlavou. Uštkne jen toho, kdo se na ni pokusí šlápnout nebo ji vzít do ruky.

Mimo boj: Zmije je aktivní přes den, případně za soumraku. Ráda se sluní na horských stráních, na kamenech či na skalách. Přes noc bývá zalezlá v dutinách stromů, ve skalních štěrbinách nebo v opuštěných termištích. V zimě hibernuje pod zemí, obvykle v klubku s několika dalšími hady či obojživelníky.

Suroviny:

Z jedových zubů zmije je možno získat až 3 dávky jedu (prodej 1 zl za dávku).

Škrtiči

Když škrtič loví, nebo když se brání, prvním, obvykle překvapivým útokem se do kořisti pevně zakousne. V dalších kolech ji pak začne pevně obtáčet a škrtit (za jednotlivé úspěchy postupně znehybnění jednotlivých částí těla, za případný další úspěch nevýhoda za nemožnost se nadechnout).

Anakonda

/ Velikost: obyčejná 7 – (125 kg), obří 10 (1 tuna) */*

D D D D D D D D D Fyzička **5**, Finesa **3**, Duše **–**, Životy 12

D D D D D Fyzička **7**, Finesa **5**, Duše **–**, Životy 17

Rychlost: na zemi jako chůze, plave rychleji než člověk, šplhá stejně rychle jako člověk

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb), slabý sluch, výborný čich, detekce vibrací

Zuby

Obyčejná: **3** + k6, zranění 1

Obří: **5** + k6, zranění 2

Škrceň:

Obyčejná: **5** + k6, zranění 2

Obří: **7** + k6, zranění 3

Vzhled: 6 metrů (obří 12 metrů) dlouhý žlutohnědý had s mohutným tělem a okrouhlými tmavými skvrnami.

Pohyb: Na zemi je anakonda neohrabaná, ve vodě je ale rychlá a mrštná. Umí také šplhat po stromech.

Prostředí: Bažiny, mokřady nebo pomalu tekoucí řeky v oblasti tropických deštných pralesů.

☐ *Stopy:* Brázda po velkém/obřím hadím těle.

Dovednosti: Když je anakonda ve vodě, umí být nenápadná, jako kdyby měla mistrovské plížení.

Boj: Anakonda většinou útočí z vody, případně na svou kořist spadne ze stromu. Ve vodě dokáže být velice nenápadná – oči a nos má na horní straně hlavy, takže může být prakticky celá ponořená. Má velmi ostré, dlouhé zuby schopné lovit kluzké ryby. Obří anakonda zvládne současně škrtit až tři postavy najednou. Zakousnout se ale samozřejmě může pouze do jedné, další může obtočit pouze pokud s ní začnou zápasit. Obyčejná anakonda sice dokáže ulovit a pozřít člověka, preferuje ale menší kořist. Pro obří anakundu jsou postavy vítaným zpestřením jídelníčku.

Mimo boj: Anakonda loví v noci, přes den je někde zalezlá a spí.

Hroznýš

/* Velikost: obyčejný 6 – (60 kg), obří 9 (500 kg) */

D D D D D D D D D Fyzička 4, Finesa 2, Duše –, Životy 9

D D D D D Fyzička 6, Finesa 4, Duše –, Životy 14

Rychlost: na zemi jako chůze, plave a šplhá stejně rychle jako člověk

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb), slabý sluch, výborný čich, detekce vibrací

☐ Zuby

Obyčejný: 2 + k6, zranění 0

Obří: 4 + k6, zranění 1

☐ Škrčení:

Obyčejný: 4 + k6, zranění 1

Obří: 6 + k6, zranění 2

Vzhled: 4 metry (obří 8 metrů) dlouhý červenohnědý had s trojúhelníkovou hlavou a oranžovou kresbou na zádech.

Pohyb: Hroznýš je výborný plavec a umí dobře šplhat po stromech. Na zemi je pomalý.

Prostředí: Tropický deštný prales, polopouště, nejčastěji kolem velkých řek. S oblibou žije v norách středně velkých hlodavců.

☐ *Stopy:* Brázda po velkém hadím těle.

Dovednosti: Hroznýš umí být nenápadný, jako kdyby měl pokročilé plížení.

Boj: Hroznýš se při lovu obvykle schovává, ať už ve vodě, na zemi nebo na stromě, a nehybně čeká, až kořist přijde k němu. Pak se znenadání vymrští, zakousne se do ní a obtočí ji, aby ji uškrtil. Když ho někdo vyruší, hlasitě syčí a pokud je napadený, bude se bránit. Obyčejný hroznýš dokáže pozřít hobita nebo kudůka, ale ne člověka, trpaslíka nebo elfa. Obří hroznýš si rád pochutná na komkoliv menším než barbar nebo kroll.

Mimo boj: Hroznýš je aktivní v noci, ve dne se ale občas vyhřívá na sluníčku.

Hlodavci

Hlodavci jsou býložraví, postavy tedy obvykle sami nenapadnou. Když se ale cítí ohroženi, nebo pokud jsou pod vlivem nějakého kouzla či schopnosti, mohou být velice agresivní.

Dikobraz obří

/* Velikost 7 (125 kg) */

Fyzička 2, Finesa 4, Duše –, Životy 9

Rychlost: jako chůze

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

☐ Ostny: 4 + k6, zranění 1

Dostřel: krátký

Účinek: za případný druhý úspěch ochromení zasažené části těla

Vzhled: Dikobraz velký jako medvěd.

Boj: V ohrožení dikobraz naježí ostny a začne chřestit dutými ocasními ostny. Když to vetřelce nezažene, otočí se k němu zády a začne na něj vystřelovat ostny.

Ostny mohou současně zasáhnout několik cílů blízko u sebe. Při zásahu mohou ochromit zasaženou část těla.

Suroviny:

Z ostnů obřího dikobraza může alchymista vytěžit 7 magů, nebo je z nich možné vyrobit toulec šípů z ostnů dikobraza (prodej 25 zl za toulec). Mohou to být šípy do luku, šipky do kuše nebo vrhací šipky.

Dikobraz je aktivní převážně v noci, přes den spí.

Hejno krys

/* Velikost 11 (2 tuny) */

Fyzička 5, Finesa 1, Duše –, Životy 16

Fyzička 4, Finesa 1, Duše –, Životy 12


Fyzička 3, Finesa 1, Duše –, Životy 8

Fyzička 2, Finesa 1, Duše –, Životy 4

Zbroj: Proti cíleným útokům 2, proti plošným 0

Rychlost: jako rychlá chůze

Smysly: slabý zrak, výborný sluch, čich a hmat

 **Zuby:** Fyzička + k6, zranění 0

Slabiny: Krysy se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.

Boj: Když krysy útočí, jsou jako přílivová vlna. Šplhají jedna po druhé a dokáží se dostat člověku až na tvář.

Kryší hejno ber jako jednoho protivníka. S každými 4 ztracenými životy se mu sníží Fyzička (a tedy i útok) o 1.

Proti cíleným útokům, jako je bodnutí dýkou nebo rána mečem, si hejno počítá zbroj 2 – jedna rána totiž zabije jen několik krys, což hejno příliš neoslabí.

Samotná krysa není příliš nebezpečná, v hejnu ale dokáží zabít i koně.


Obří krysa

/ * Velikost 5 (30 kg) * /

Fyzička **3**, Finesa **2**, Duše **–**, Životy 8

Rychlost: jako rychlá chůze

Smysly: slabý zrak, výborný sluch, čich a hmat

 **Zuby:** **3** + k6, zranění 0

Vzhled: Přes metr dlouhá krysa.

Slabiny: Obří krysy se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.

Boj: Obří krysa umí velmi dobře skákat, menší postavy snadno povalí.

Obří krysy se vyskytují převážně v zapadlých, temných koutech podzemí, často poblíž nemrtvých, kde se živí zbytky jejich obětí. V jejich doupěti mohou být cenné pozůstatky: šperky, zbraně a podobně.

Ještěři

Varan obří

Zbroj: 1 (silná kůže)

Rychlost: jako běh

Smysly: slabý zrak a sluch, výborný čich a chuť

- nelítá, sarkoni ho používají jako jezdeckou nestvůru.

Kočkovité šelmy

Smysly: dobrý čich, výborný zrak a sluch, vidění v šeru

Dovednosti: Všechny kočkovité šelmy se umí plížit, jako kdyby měly pokročilé plížení.

Kočkovité šelmy loví nejčastěji za svítání nebo za soumraku, kdy mohou využít svého výborného vidění v šeru.

Lev

/* Lev velikost 8 (250 kg), lvice velikost 7 (125 kg) */

Lvice: Fyzička 4, Finesa 2, Duše –, Životy 11

Lev: Fyzička 5, Finesa 2, Duše –, Životy 13

Rychlost: jako kůň

☐ Zuby nebo drápy:

Lvice: 4 + k6, zranění 1

Lev: 5 + k6, zranění 1


Boj: Lvice obvykle loví ve smečkách. V rojnici se plíží ke kořisti a snaží se ji obklíčit. Pak se rozběhnou, skokem ji povalí na zem a prokousnou jí hrdlo. Samci zabíjí stejným způsobem, ale loví samostatně.

Levhart

/ * Velikost 6 (60 kg) * /

Fyzička **4**, Finesa **2**, Duše **–**, Životy 10

Rychlost: rychlejší než člověk, pomalejší než kůň

 *Zuby nebo drápy:* **4** + k6, zranění 1

Vzhled:

Levhart: Velká, pískově žlutá kočka s černě lemovanými tmavšími skvrnami.

Panter: Velká černá kočka.

Boj: Levhart loví ze zálohy. Není to rychlý ani vytrvalý běžec, takže si pěkně počíhá v koruně stromů nebo schovaný za kamenem, skočí na svou kořist zezadu, přidrží si ji silnými drápy a jediným brutálním kousnutím jí rozdrtí vaz.


Levhartovi se říká také pardál nebo leopard. Černě zbarvenému levhartovi se říká panter (stejně jako u pumy).

Puma

/ * Velikost 6 (60 kg) * /

Fyzička **4**, Finesa **2**, Duše **–**, Životy 10

Rychlost: rychlejší než člověk, pomalejší než kůň

 *Zuby nebo drápy:* **4** + k6, zranění 1

Vzhled:

Puma: Velká béžově hnědá kočka.

Panter: Velká černá kočka.

Boj: Puma loví stejně jako levhart, tedy skokem se stromu nebo z úkrytu. Přidrží si kořist svými drápy a kousnutím jí rozdrtí vaz.


Pumě se také někdy říká horský lev, stříbrný lev nebo kuguár. Černé variantě pumy se říká panter (stejně jako u levharta).

Rys

/* Velikost 4 (15 kg) */

Fyzička **3**, Finesa **2**, Duše **–**, Životy 7

Rychlost: rychlejší než člověk, pomalejší než kůň

 *Zuby nebo drápy:* **3** + k6, zranění 0

Vzhled: Středně velká rezavě hnědá jemně skvrnitá kočka se štětičkami na uších a licousy.


Boj: Rys obvykle vyhlíží kořist z nějakého vyvýšeného místa. Pak se k ní připlíží nebo počká, až k němu přijde sama. Nakonec prudce vyrazí a zabíjí stiskem hrdla nebo prokousnutím šíje. Postavy rys nenapadne, ani když se mu přiblíží k mláďatům.

Tygr

/* Velikost 8 (250 kg) */

Fyzička **5**, Finesa **2**, Duše **–**, Životy 13

Rychlost: rychlejší než člověk, pomalejší než kůň

 *Zuby nebo drápy:* **5** + k6, zranění 1


Boj: Tygr se ke kořisti plíží nebo si na ni počíhá a vrhne se na ni po několika skocích nebo po krátkém sprintu. Nárazem ji povalí, pak si ji přidrží tlapama a prokousne jí hrdlo nebo jí rozdrtí vaz. Pokud kořist mine, běží za ní jen chvilku, pak to vzdá.

Kočka

/* Velikost 2 (3 kg) */

Fyzička **1**, Finesa **2**, Duše **–**, Životy 3

Rychlost: rychlejší než člověk, pomalejší než kůň

 *Zuby nebo drápy:* 2 + k6, zranění 0

Boj: Kočka nedokáže vážněji ohrozit člověka, může ho nanejvýš podrápat a vyškrábat mu oči.

Jízdní a nákladní zvířata

V této skupině najdeš koně, osly, míšence koní a oslů a velbloudy.

Smysly: dobrý zrak, výborný sluch, čich a hmat


Koně, osli a velbloudi mají oči po stranách hlavy. Díky tomu vidí i do stran, ale přímo před sebou a za sebou má slepé úhly.


Boj: Bez důkladného výcviku koně, osli a velbloudi bojují, jen když jsou ohroženi. Bud' bijí předními kopyty, nebo vykopnou oběma zadními nohama – snadno odhodí i dospělého krolla. Koušou bud' jako varování, nebo jako poslední možnost, když nemohou použít kopyta.

Jezdecký kůň

/* Velikost 9 (500 kg) */

Fyzička 4, Finesa 1, Duše –, Životy 13

 *Zuby:* 4 + k6, zranění 0


 *Kopyta:* 4 + k6, zranění 1


Jezdečtí koně bývají štíhlí a temperamentní.

Mezek

/* Velikost 8 (250 kg) */

Fyzička 3, Finesa 1, Duše –, Životy 11

 *Zuby:* 3 + k6, zranění 0


 *Kopyta:* 3 + k6, zranění 1


Mezek je potomek hřebce a oslice. Bývá velký jako osel, silný, odolný a velice tvrdohlavý.

Mula

/* Velikost 9 (500 kg) */

Fyzička **3**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy 12

 *Zuby*: **3** + k6, zranění 0


 *Kopyta*: **3** + k6, zranění 1


Mula je potomek osla a klisny. Je jen o něco menší než kůň. Podobně jako mezek bývá umíněná. Často se používá na nošení nákladů v horách.

Obří kůň

/* Velikost 12 (4 tuny) */

Fyzička **5**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy 17

 *Zuby*: **5** + k6, zranění 0


 *Kopyta*: **5** + k6, zranění 1


Obří koně jsou divocí, nedají se zkrotit. Jsou tak silní, že unesou i obra.

Osel

/* Velikost 8 (250 kg) */

Fyzička **3**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy 12

 *Zuby*: **3** + k6, zranění 0

 *Kopyta*: **3** + k6, zranění 1

Osli jsou velmi silní, unesou víc, než sami váží.

Poník

/* Velikost 8 (250 kg) */

Fyzička **3**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy **12**

🦷 *Zuby*: **3** + k6, zranění **0**

🦷 *Kopyta*: **3** + k6, zranění **1**

Poníci jsou překvapivě silní, v poměru ke svojí váze unesou a utáhnou víc než koně.

Tažný kůň

/* Velikost 10 (1 tuna) */

Fyzička **4**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy **14**

🦷 *Zuby*: **4** + k6, zranění **0**

🦷 *Kopyta*: **4** + k6, zranění **1**

Tažní koně bývají velcí, svalnatí a klidní.

Válečný kůň

/* Velikost 10 (1 tuna) */

Fyzička **5**, Finesa **2**, Duše **–**, Životy **15**

Zbroj: váleční koně obvykle nosí lehkou nebo těžkou koňskou zbroj a mají tedy zbroj **1** nebo **2**

🦷 *Zuby*: **5** + k6, zranění **0**

🦷 *Kopyta*: **5** + k6, zranění **1**

Váleční koně jsou vybíráni z největších a nejsilnějších kusů. Jsou skvěle vycvičení, neplaší se ani v nejzuřivější bitevní vřavě. Dokáží dokonce na povel útočit kopyty.

Velbloud

/* Velikost 9 (500 kg) */

Fyzička 4, Finesa 1, Duše –, Životy 13

🦷 *Zuby:* 4 + k6, zranění 0

🦷 *Kopyta:* 4 + k6, zranění 1

Když se velbloud pořádně napije, vydrží až 10 dní bez vody, proto je oblíbený na pouštích. Je to výborný běžec, za den urazí až 180 kilometrů. Stoupání mu ale tak dobře nejde, v horách se tedy moc nepoužívá.

Krokodýli

Smysly: skvělý zrak a čich, výborný sluch, vidění v šeru

Rychlost: na souši krátkodobě jako rychlá chůze, plavou rychlostí běží cího člověka

Dovednosti: Ve vodě jsou krokodýli nenápadní, jako kdyby měli pokročilé plížení.

Slabiny: Přestože mají krokodýli neuvěřitelnou sílu ve stisku, svaly, kterými čelisti rozevírají, jsou mnohonásobně slabší a dospělý člověk je dokáže udržet zavřené.

Boj: Krokodýli obvykle číhají ve vodě, případně pomalu a nenápadně plavou ke kořisti. Pak náhle prudce vyrazí a sevrou ji do svých čelistí. Následně ji buď stáhnou pod vodu, aby ji utopili, nebo ve vodě začnou „válet sudy“ a krouživým pohybem tak z ní vytrhnou obrovský kus masa.

Aligátor

/* Velikost 8 (250 kg) */

Fyzička 4, Finesa 1, Duše –, Životy 12

Zbroj: 1 (zrohovatělá kůže)


🦷 *Čelisti:* 4 + k6, zranění 2

Krokodýl

/ * Velikost 10 (1 tuna) * /

Fyzička **6**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy 16

Zbroj: 2 (silná zrohovatělá kůže)

 *Čelisti*: **6** + k6, zranění 3

Medvědi

Smysly: zrak jako člověk, výborný čich a sluch

Rychlost: rychlejší než člověk, pomalejší než kůň


Boj: Při boji s velkým protivníkem se medvěd obvykle vztyčí na zadní, povalí ho, přidrží ho drápy a zakousne ho.

Medvědi jsou aktivní ve dne a žijí většinou samotářsky. Mohou se ale také sdružovat do skupin, kde vládne přísná hierarchie podle věku a velikosti. Zimu přečkávají v úkrytu díky zásobám tuku, které si vytvoří přes léto. Přes svou velikost a zdánlivou nehrabanost dokáží na krátké vzdálenosti běžet mnohem rychleji než člověk.

Brtník

/ * Velikost 7 (125 kg) * /


Fyzička **4**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy 11

 *Zuby nebo drápy*: **4** + k6, zranění 2

Grizzly

/ * Velikost 8 (250 kg) * /


Fyzička **5**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy 13

 *Zuby nebo drápy*: **5** + k6, zranění 2

Kodiak

/* Velikost 9 (500 kg) */


Fyzička **5**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy 14

 *Zuby nebo drápy:* **5** + k6, zranění 2

Lední medvěd

/* Velikost 9 (500 kg) */

Fyzička **5**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy 14

 *Zuby nebo drápy:* **5** + k6, zranění 2

Netopýři

Smysly: slabý zrak, výborný čich, skvělý sluch a ultrasluch

Rychlost: Na zemi jsou netopýři pomalí a neohrabaní, ve vzduchu obratní.

Létají rychleji než běhá člověk, ale pomaleji než kůň.

Hejno netopýrů


/* Velikost 8 (250 kg) */

Fyzička **4**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy 12

Fyzička **3**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy 8

Fyzička **2**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy 4

Zbroj: Proti cíleným útokům 2, proti plošným 0

 *Zuby:* Fyzička + k6, zranění 0

Slabiny: Netopýři se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.

Boj: Hejno netopýrů při útoku zcela obklopí kořist a zakryje jí výhled. Útočí pokud možno na tvář nebo jiná odkrytá místa na těle.

Hejno netopýrů ber jako jednoho protivníka. S každými 4 ztracenými životy se mu sníží Fyzička (a tedy i útok) o 1.

Proti cíleným útokům, jako je bodnutí dýkou nebo rána mečem, si hejno počítá zbroj 2 – jedna rána totiž zabije jen několik netopýrů, což hejno příliš neoslabí.

Samotný netopýr není příliš nebezpečný, v hejnu ale dokáže zabít i jelena.

Obří netopýr

/* Velikost 5 (30 kg) */

Fyzička **2**, Finesa **3**, Duše **–**, Životy 7

☞ Zuby: **3** + k6, zranění 1

Slabiny: Netopýři se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.

Boj: Obří netopýr útočí ze vzduchu svými ostrými zuby.

Lasice

/* Obyčejná 0 (pod 1 kg), obří velikost 4 (15 kg) */

Obyčejná: Fyzička **1**, Finesa **2**, Duše **–**, Životy 1

Obří: Fyzička **1**, Finesa **3**, Duše **–**, Životy 5

Smysly: dobrý zrak, výborný čich a sluch

Rychlost: jako člověk

☞ Zuby:

Obyčejná: **2** + k6, zranění 0

Obří: **3** + k6, zranění 1

Vzhled: Drobná šelma s dlouhým, ohebným tělem, krátkýma nohama a mléčně hnědou srstí s bělavým břichem a náprsenkou.

Dovednosti: Lasičky se umí plížit, jako kdyby měly pokročilé plížení.

Boj: Lasice se pohybuje krátkými skoky, často panáčkuje. Kořist obvykle zmate nezvyklými pohyby – skáče, kroučí se, dělá kotrmelce a podobně – a pak náhle zaútočí a zakousne ji.

Lasičku je možné ochočit a vycvičit. Umí pak dělat zábavná představení, ale také se třeba někam mistrně proplížit.

Prasata

/* Kanec velikost 6 (60 kg), obří kanec 9 (500 kg) */

Divoké prase: Fyzička **3**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy **9**

Obří divoké prase: Fyzička **5**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy **11**

Smysly: slabý zrak, výborný čich a sluch

Rychlost: rychlejší než člověk, pomalejší než kůň

☐ Kly:

Bachyně: **3** + k6, zranění **0**

Kanec: **3** + k6, zranění **1**

Obří bachyně: **5** + k6, zranění **1**

Obří kanec: **5** + k6, zranění **2**

Boj: Prase nejčastěji útočí z rozběhu a snaží se protivníka rozpárat svými kly.

Samci divokého prasete se říká kanec nebo kňour, samici se říká bachyně. Postavám se obvykle vyhnou, pokud se ale cítí ohroženi, zaútočí. Zvláště nedůtklivé jsou bachyně s mláďaty.

Psovité šelmy

Smysly: průměrný zrak, výborný sluch a skvělý čich

Rychlost: jako kůň


Boj: Psovité šelmy loví obvykle ve smečkách, kořist uštvou a společně skolí. Útočí svými zuby. Drápy používají, jen když se v průběhu zápasu ocitnou na zemi.

Všechny psovité šelmy jsou skvělí a vytrvalí běžci, dokáží uběhnout desítky kilometrů za den.

Vořech

/* Velikost 4 (15 kg) */

Fyzička **2**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy 6


 *Zuby nebo drápy:* **2** + k6, zranění 0

Voříšci nejčastěji žijí na ulicích velkých měst, ale i na vesnicích. Jsou to kříženci různých psích plemen. Bývají drzí a vynalézaví.

Lovecký pes

/* Velikost 5 (30 kg) */

Fyzička **3**, Finesa **2**, Duše **–**, Životy 8


 *Zuby nebo drápy:* **3** + k6, zranění 1

Lovečtí psi bývají štíhlejší a menší než ovčáčtí. Jsou to výborní stopaři a dokáží společně uštvat a skolit velkou kořist, podobně jako vlci. Bývají často vycvičeni, aby na kořist pouze upozornili štěkáním.

Ovčácký pes

/* Velikost 6 (60 kg) */

Fyzička **4**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy 10


 *Zuby nebo drápy:* **4** + k6, zranění 1

Ovčáčtí psi jsou velcí, silní hafani. Obvykle udržují stáda ovcí, koní nebo dobytka pohromadě a chrání je před vetřelci. Jsou to výborní hlídači a obránáři.

Liška

/* Velikost 3 (7 kg) */

Fyzička **1**, Finesa **2**, Duše **–**, Životy **5**

 *Zuby nebo drápy:* **2** + k6, zranění **0**


Boj: Na drobnou kořist liška útočí až několik metrů dlouhým skokem, při kterém kormidluje oháňkou. Člověka vážně ohrozit nedokáže, může ho ale bolestivě pokousat.

Liška si hrabe dlouhé nory, ve kterých vyvádí mládřata.

Lítý vlk

/ * Velikost 8 (250 kg) * /


Fyzička **5**, Finesa **2**, Duše **–**, Životy **12**

 *Zuby nebo drápy:* **5** + k6, zranění **1**

Vlk

/ * Velikost 5 (30 kg) * /

Fyzička **3**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy **8**

 *Zuby nebo drápy:* **3** + k6, zranění **1**

Ptáci


Sokol stěhovavý

/ * Velikost 1 (1,5 kg) * /

Fyzička **1**, Finesa **2**, Duše **–**, Životy **2**

Rychlost: ve vzduchu rychlejší než kůň

Smysly: výborný zrak, dobrý sluch a čich

 *Zobák nebo spáry:* **2** + k6, zranění **0**

Vzhled: Dravý pták s tmavě šedým hřbetem a bílou hrudí s kapkovitými skvrnami na hrdle přecházejícími v příčné vlnky na břiše.

Boj: Sokol loví téměř výhradně ptáky za letu, k lovu pozemní kořisti se uchyluje jen zřídka. Vrhá se na kořist z velké výšky a svými pařáty ji srazí na zem, kde ji případně dorazí zobákem.

Sokola je možno ochočit a hraničář si ho může vybrat jako svého zvířecího společníka.

Obří orel královský

/* Velikost 8 (250 kg) */

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 4, Životy 13

Zbroj: 1 (opeření)

Rychlost: ve vzduchu rychlejší než kůň

Smysly: výborný zrak, dobrý sluch a čich

 *Zobák nebo spáry:* 5 + k6, zranění 2

Vzhled: Obrovský dravý pták s tmavým tělem, zlatavým zátylkem a bílými skvrnami na ramenou.

Boj: Orel královský bojuje stejně jako obyčejný orel – útočí nejraději střemhlavým letem, kořist chytí pařáty a usmrtí ostrým zobákem.

Suroviny:

Alchymista může z mrtvého těla orla vytěžit 9 magů.

Orel královský je inteligentní a může dokonce mluvit. Unese jednu postavu, ale není ho možné ochočit – nosit bude jen toho, koho sám bude chtít.

Pták noh

/* Velikost 12 (4 tuny) */

Fyzička 7, Finesa 3, Duše –, Životy 19

Zbroj: 2 (silné opeření)

Rychlost: ve vzduchu rychlejší než kůň

Smysly: výborný zrak, dobrý sluch a čich

🦅 *Zobák nebo spáry:* 7 + k6, zranění 4

Vzhled: Gigantický hnědý dravý pták.

Boj: Pták noh bojuje jako ostatní draví ptáci – útočí nejraději střemhlavým letem, kořist chytí pařáty a usmrtí ostrým zobákem.

Suroviny:

Z vejce ptáka noha může alchymista vytěžit 7 magů.

Pták noh je tak silný, že unese dospělého slona. Loví většinou dobytek a podobná velká zvířata, ale když je hladový, nepohrdne ani člověkem nebo elfem.

Tlustokožci

Tlustokožci patří mezi největší zvířata. Jsou to býložravci a na postavy obvykle sami od sebe nezaútočí. Pokud se ale cítí ohroženi, nebo když je třeba někdo ovládá kouzlem, mohou to být velmi nebezpeční protivníci.

Hroch

/* Velikost 11 (2 tuny) */

Fyzička 5, Finesa 1, Duše –, Životy 16

Zbroj: 2 (silná kůže)

Rychlost: Na zemi jako rychlá chůze. Neumí plavat, ale po dne chodí rychleji než člověk plave.

Smysly: dobrý zrak, sluch a čich

🦏 *Tlama:* 5 + k6, zranění 1

Boj: Hroši nejsou masožraví, ale umí se dobře bránit. V tlamě mají velké, silné zuby.

Přestože hroši tráví většinu času ve vodě, neumí plavat, místo toho chodí po dně. Dokáže zadržet dech na několik desítek minut.

Nosorožec


/ * Velikost 11 (2 tuny) * /

Fyzička **5**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy 16

Zbroj: 2 (silná kůže)

Rychlost: běhá rychleji než člověk, plave rychle jako člověk

Smysly: slabý zrak, výborný sluch a čich

 *Roh:* **5** + k6, zranění 3

Boj: Nosorožci obvykle nejsou agresivní. Když je ale někdo naštve, rozběhnou se proti němu a naberou ho svým rohem.

Nosorožec, podobně jako kůň, má oči na stranách hlavy. Má tedy široký pozorovací úhel, ale před sebou a za sebou má slepá místa.

Slon


/ * Velikost 12 (4 tuny) * /


Fyzička **6**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy 18

Zbroj: 2 (silná kůže)

Rychlost: běhá rychle jako člověk, plave pomaleji než člověk

Smysly: dobrý zrak, výborný sluch a čich

 *Kly:* **6** + k6, zranění 2

 *Chobot:* **6** + k6, zranění 0

Boj: Slon se obvykle proti útočníkovi rozběhne, nabere ho svými kly a odhodí ho. Má také silný a obratný chobot, kterým může menší tvory zvednout a zahodit.

Slon, podobně jako kůň, má oči na stranách hlavy. Má tedy široký pozorovací úhel, ale před sebou a za sebou má slepá místa.

Tuři

Smysly: dobrý zrak a sluch, výborný čich

Tuři jsou velcí, rohatí býložravci. Žijí obvykle ve stádech. Oči mají na stranách hlavy, vidí ale i před sebe, takže slepé místo mají jen zezadu.

Bizon


/* Velikost 10 (1 tuna) */

Fyzička **5**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy 15

Zbroj: 1 (silná kůže)

Rychlost: běhá rychleji než člověk ale pomaleji než kůň

 *Rohy:* **5** + k6, zranění 2

 *Náraz hlavou:* **5** + k6, zranění 1

Boj: Bizon útočí rozběhem a snaží se protivníka nabrat na rohy, případně do něj vrazí svou velkou hlavou.


Býk

/* Velikost 10 (1 tuna) */

Fyzička **5**, Finesa **1**, Duše **–**, Životy 15

Zbroj: 1 (silná kůže)

Rychlost: běhá rychleji než člověk ale pomaleji než kůň

 *Rohy:* **5** + k6, zranění 2

Boj: Býk útočí rozběhem a snaží se protivníka nabrat na rohy.

Použití ve hře:

Býčí zápasy.

Rituální souboj s býkem.

Býci chovaní pro boj v aréně bývají velice agresivní.