

Dračák

podle staré školy

Společenská hra na prožívání příběhů

Michal Světlý

Obsah

<u>Úvod</u>	6
<u>Pán jeskyně a hráči postav</u>	7
<u>Příběhy Dračáku</u>	7
<u>Cíl hry</u>	7
<u>Cíle vašich postav</u>	7
<u>Pomůcky a rekvizity</u>	8
<u>Než začnete hrát</u>	9
<u>Čtení pravidel</u>	9
<u>Váš herní svět</u>	10
<u>Stačí začít s málem</u>	11
<u>Sdílený svět Dračáku</u>	12
<u>Vaše postavy</u>	12
<u>Domluva o příběhové imunitě</u>	13
<u>Tvoje postava</u>	16
<u>Výběr rasy</u>	16
<u>Volba povolání</u>	20
<u>Kdo jsi?</u>	23
<u>Vlastnosti</u>	29
<u>Určení vlastností</u>	30
<u>Určení počtu životů</u>	31
<u>Úroveň</u>	32
<u>Vrozená schopnost</u>	32
<u>Výběr schopností povolání</u>	33
<u>Znalosti povolání</u>	34
<u>Výběr dovedností</u>	35
<u>Výbava a živobyті</u>	36
<u>Povolání</u>	37
<u>Válečník</u>	37
<u>Hraničář</u>	44
<u>Alchymista</u>	55
<u>Kouzelník</u>	82
<u>Zloděj</u>	117
<u>Dovednosti</u>	126
<u>Absence bojových dovedností</u>	126
<u>Znalosti hráče a postavy</u>	127
<u>Nové dovednosti</u>	128
<u>Jak jsi své dovednosti získal?</u>	128
<u>Získávání dovedností v průběhu hry</u>	128

<u>Použití dovedností</u>	129
<u>Seznam dovedností</u>	129
<u>Výbava, majetek a živobytí</u>	144
<u>Měna</u>	144
<u>Nákup a prodej</u>	145
<u>Ceník</u>	145
<u>Zbraně, zbroje a štíty</u>	160
<u>Hraní Dračáku</u>	167
<u>Hraje se ve vašich hlavách</u>	168
<u>Vytváření společné představy</u>	169
<u>Společná tvorba světa</u>	170
<u>Kdo má kdy konečné slovo</u>	174
<u>Snaž se nápady svých spoluhráčů využívat</u>	174
<u>Chyby a nedorozumění</u>	175
<u>Když se ti cokoliv nezdá, řekni to nahlas</u>	176
<u>Rozhodování a řešení sporů</u>	176
<u>Co dělat, když tě hra nebaví</u>	177
<u>Citlivá témata</u>	178
<u>Hraní za postavu</u>	180
<u>Nejsi tvoje postava</u>	180
<u>Nenechávej si své informace pro sebe</u>	182
<u>Rozhodování v roli a mimo ni</u>	183
<u>Říkej rovnou, čeho se snažíš dosáhnout</u>	184
<u>Nevyřazuj se z děje</u>	185
<u>Nevyřazuj ostatní z děje</u>	186
<u>Stav svou postavu do nepříjemných situací</u>	186
<u>Zapojuj do svých problémů ostatní</u>	187
<u>Počítej s důsledky svých činů</u>	187
<u>Chovej se tak, abys chtěl se svou vlastní postavou spolupracovat</u>	188
<u>Uvažuj nahlas</u>	188
<u>Buď aktivní</u>	189
<u>Když s něčím nesouhlasíš, navrhní alternativu</u>	189
<u>Vyvaruj se mimoherních hlášek</u>	190
<u>Nezapomínej hrát roli</u>	191
<u>Vyprávěj příběh své postavy</u>	191
<u>Hraní družiny</u>	192
<u>Určujte si společné cíle</u>	192
<u>Domluvte se na dělení pokladů</u>	194
<u>Rozhodování v družině</u>	194

<u>Budujte si pověst</u>	195
<u>Plánování</u>	196
<u>Držte se toho, co si Pán jeskyně připravil</u>	196
<u>Nebojte se jednat, i když nemáte perfektní plán</u>	197
<u>Nepromýšlejte všechny možnosti</u>	198
<u>Postavy nemají mobily</u>	198
<u>Nechte plánovat jen postavy</u>	198
<u>Organizace hraní</u>	201
<u>Dračák můžeš hrát s kýmkoliv</u>	201
<u>Hledání spoluhráčů</u>	201
<u>Zakládání nové skupiny</u>	202
<u>Hledání skupiny</u>	203
<u>Shánění hráčů do rozjeté hry</u>	203
<u>Zapojení nového hráče</u>	204
<u>Domlouvání hry</u>	204
<u>Herní postupy</u>	206
<u>Náhodný hod</u>	206
<u>Putování</u>	207
<u>Překonávání překážek</u>	208
<u>Plížení</u>	210
<u>Sledování</u>	213
<u>Přetvářka</u>	216
<u>Zjišťování informací</u>	217
<u>Rozhovory</u>	219
<u>Boj</u>	220
<u>Průzkum nebezpečných míst</u>	245
<u>Pasti</u>	251
<u>Jedy</u>	257
<u>Pády</u>	259
<u>Léčení zranění</u>	260
<u>Umírání hráčských postav</u>	262
<u>Umírání protivníků</u>	264
<u>Pronásledování</u>	264
<u>Zlepšování postavy</u>	270
<u>Kdy se přestupuje</u>	270
<u>Trvání přestupu</u>	270
<u>Cena za přestup</u>	271
<u>Přestupujte společně</u>	271
<u>Co získáš s novou úrovní</u>	271
<u>Do vedení hry</u>	273

<u>Postup po úrovních</u>	273
<u>Struktura příběhu</u>	275

Verze 0.12

Poděkování

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

AUTOR PROJEKTU: Martin Klíma

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

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

KOORDINÁTOR: Martin Kučera

Nápady a připomínkami přispěli:

erieBaatezu, Jezus, Pracující logaritmus, Pieta, Jerson, Tronar

Zpětná vazba

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

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 nejspíš představíš počítačovou hru, původně označovala hry stolní, společenské. Z nich pak počítačová RPGčka přejala herních principy, jako třeba že hraješ za hrdiny, kteří mají schopnosti podle toho, jaké jim vybereš povolání, a získávají nové a silnější schopnosti, když postoupí na vyšší úroveň.

To vše v této příručce najdeš: dozvíš se, jak se Dračák hraje, jaká se při tom používají pravidla, co všechno může umět tvoje postava, jaké nestvůry může potkat a podobně.

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 nabašenou 3d grafiku a dialogy namluvené profesionálními herci, zato ale může improvizovat a pružně reagovat na cokoliv, co se rozhodnete udělat. Díky tomu budete společně mít plnou kontrolu nad tím, kam se bude váš příběh ubírat, co všechno zažijete a jak moc 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 bavily miliony hráčů po celém světě a v posledních letech o ně zájem stále stoupá.

Pán jeskyně a hráči postav

Jeden z vás se ujme role Pána jeskyně (zkracujeme PJ). Jeho úkolem je hru připravit a vést. Ostatní si vytvoří postavy a budou za ně hrát. Hráči postav při hře popisují, co dělají, a Pán jeskyně říká, jak to dopadlo a co dělají případné nestvůry nebo nehráčské postavy.

Příběhy Dračáku

Jaká dobrodružství budete zažívat, záleží na vás a na tom, kdo budou vaše postavy a co budou chtít dělat. Může to být průzkum opuštěných podzemních komplexů či hrobek, 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 nasazovat své životy, tápat temným podzemím a úpět bolestí, když utrpí zranění. Také jejich cíle se od těch vašich budou lišit: Vy se budete chtít bavit u hry, kdežto vaše postavy budou chtít nalézt poklad, zachránit přítele, nebo třeba splnit královský rozkaz.

Je důležité si uvědomit, že cíle vašich postav nejsou cílem hry.

Když postavy v něčem neuspějí, neznamená to, že jste jako hráči prohráli. Leckdy je to právě naopak – na hrdinskou smrt při pokusu o záchranu království budete nejspíš ještě dlouho vzpomínat.

Z toho také plyne, že přestože Pán jeskyně hraje za všechny vaše protivníky a nestvůry, není vaším protihráčem a ve skutečnosti nehraje proti vám. Stejně tak se z vás nestávají protihráči, když se dostanou do sporu vaše postavy.

Pomůcky a rekvizity

Kromě této příručky potřebuješ ještě:

- 2-5 spoluhráčů.
- Šestistěnné kostky.
 - V zásadě stačí jedna pro celou skupinu, ale pohodlnější je, když má každý hráč šest vlastních.
- Něco na psaní poznámek a kreslení ilustrativních náčrtů.

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.
- Pán jeskyně připraví hru.
- Určete, zda budete mít příběhovou imunitu.

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

Čtení pravidel

Dračák se nejlíp učí rovnou při hře od někoho, kdo už ho umí. I tak je ale fajn si pravidla pročíst, protože různé skupiny hry pojmají různě a kromě toho se v nich najdeš spoustu praktických rad: 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
Error: Reference source not found
Error: Reference source not found
Error: Reference source not found
Error: Reference source not found

Reference source not foundError: Reference source not foundError:
Reference source not foundError: Reference source not foundError:
Reference source not foundError: Reference source not foundError:
Reference source not foundError: Reference source not foundError:
Reference source not foundError: Reference source not foundError:
Reference source not foundError: Reference source not foundError:
Reference source not foundError: Reference source not foundError:
Reference source not foundError: Reference source not foundError:
Reference source not foundError: Reference source not foundError:
Reference source not foundError: Reference source not foundError:
Reference source not found**Error: Reference source not found**

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. Obdobně Pán jeskyně nemusí studovat všechny nestvůry, stačí ty, které se rozhodne použít ve stávajícím dobrodružství.

Pokud tě čtení pravidel baví, tak si je můžeš 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 zbytečně 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 starověku nebo středověku.

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 inspiřujete 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 nevádí – 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.

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.

Sdílený svět Dračáku

Vydávaná dobrodružství a některé hry na conech a jiných herních akcích jsou zasazeny do sdíleného světa složeného z oblastí, které vytváří různí autoři – představ si to jako puzzle. Výhoda tohoto přístupu je, že do své hry pak můžete 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 – tedy jaká existují kouzla, schopnosti, rasy, nestvůry, magické předměty a tak dále, a také že v minulosti civilizaci budovaly starší rasy – elfové, trpaslíci, orkové a goblini, a že v současnosti z těchto dávných říší zbývají jen ruiny a nahrazuje je nová civilizace, budovaná převážně lidmi. Můžete si ale samozřejmě přidávat vlastní kouzla, schopnosti, předměty, nestvůry či starší rasy, případně říct, že ve vaší oblasti některé z nich nejsou běžné.

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, samozřejmě v závislosti na konkrétní poloze.

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

Vaše postavy

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 také hrát třeba agenty ve službách krále či významného šlechtice, průzkumníky a dobyvatele nově objeveného kontinentu, nebo cokoliv jiného vás napadne.

Až se domluvíte, jakou skupinu 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, zvlášť 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 Gorondar 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 zajme 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.

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 dohodnout, 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 vysocí zhruba jako lidé, ale štíhlejší. Barbaři jsou oproti ostatním lidem nadprůměrně vysocí. 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 nedokážou 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 kulaťoučcí“. 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 zabydli 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 proplížit.

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 výtobytky civilizace. Bezpečně je poznáš podle zvláštních uší, jímž 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 válečníka, chci si pořádně zafajtit. Budu samozřejmě trpaslík.“

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 svými očima, nebo třeba ovlivňovat mysl jiných lidí. Ze všech povolání budeš mít nejvíce 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 kterém 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:

- 1.** Maska na tváři
- 2.** Páska přes oko
- 3.** Zavalitý
- 4.** Hrbatý
- 5.** Vždy hladový
- 6.** Vysoký
- 7.** Malý
- 8.** Jizvy od popálenin
- 9.** Jizvy z boje
- 10.** Albín
- 11.** Zlomený nos
- 12.** Chybějící prst
- 13.** Chybějící ucho
- 14.** Holohlavý
- 15.** Rituální tetování
- 16.** Námořnické tetování
- 17.** Otrocký cejch
- 18.** Exotický přízvuk

- 19.** Ráčkuje
- 20.** Šišlá
- 21.** Veselý
- 22.** Strohý
- 23.** Všem vyká
- 24.** Sprostý
- 25.** Květnatá mluva
- 26.** Flegmatický
- 27.** Vznětlivý
- 28.** Paranoidní
- 29.** Pomstychtivý
- 30.** Odvážný
- 31.** Družný
- 32.** Vůdčí typ
- 33.** Mluví sám k sobě
- 34.** Svůdník
- 35.** Muž činu
- 36.** Přehnaně čistotný
- 37.** Černý humor
- 38.** Milovník alkoholu

39. Gurmán a skvělý kuchař

40. Zvědavý

41. Nenechá přítele ve štychu

42. Ztratil víru

Rysy si můžeš vybrat nebo náhodně vylosovat. Důležité je, abys je pak dokázal zahrát nebo jinak dostat do hry. Když zjistíš, že ti nesednou nebo nevyhovují, 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, pokus se to omezit.

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 přezdívka

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:

<i>Válečník:</i>	Fyzička
<i>Hraničář:</i>	Finesa
<i>Alchymista:</i>	Finesa
<i>Kouzelník:</i>	Duše
<i>Zloděj:</i>	Finesa

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

Jestliže se chystáš hrát Dračák poprvé, uděleš 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 nebo kudůk	5 + Fyzička
člověk, elf nebo trpaslík	6 + Fyzička
kroll nebo barbar	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 zkušenosti. Čím více dobrodružství zažiješ, tím více získáš schopností a dovedností a tím obtížnější překážky dokážeš překonat. Úrovně rozdělujeme do tří skupin:

Základní úrovně: první a druhá

Pokročilé úrovně: třetí až osmá

Mistrovské úrovně: devátá 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 draka, nebude moci používat *infravidění*, ale bude moci chrlit oheň.

Lidé nemají vrozenou schopnost, místo toho si 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 schopnost, kterou mají lidé navíc, není vrozená schopnost, 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 *odhad na lidi*. Když se kouzlem promění v elfku, bude moci používat elfský *ostrý zrak* a současně i *odhad na lidi*.

Výběr schopností povolání

Nejvíce 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
<i>Válečník</i>	2 schopnosti	1 schopnost
<i>Hraničář</i>	2 schopnosti	1 schopnost
<i>Alchymista</i>	4 recepty	2 recepty
<i>Kouzelník</i>	4 kouzla	2 kouzla
<i>Zloděj</i>	2 schopnosti	1 schopnost

Seznam schopností pro své povolání najdeš v kapitole **Povolání**. 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** najdeš příklady toho, co každé povolání zná, ale není to 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**.

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.

Výbava a živobytí

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

Částka, za kterou si můžeš pořídit startovní výbavu a živobytí, záleží na tvém povolání. Co ti zbyde, bude tvá počáteční hotovost:

Válečník: 30 zl

Hraničář: 25 zl

Alchymista: 40 zl

Kouzelník: 20 zl

Zloděj: 30 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

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 podřazenosti 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
- Zastrášení
- 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**). 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* Fyzičkou nebo Finesou, jako kdybys měl těžkou zbroj. Na boj v těžké zbroji nemá *hroší kůže* vliv.

Zastrašení

Dokážeš svým nepřítelům nahnat strach. Zastrašení musíš vždy něčím spustit: vydat hrozivý válečný řev, rozpůlit 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*. Zastrašovat můžeš i před bojem.

Neohroženost

Máš pro strach uděláno. Nepůsobí na tebe válečnická schopnost *zastrašení*. Magický 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 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** 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 válečnické 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).

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 cokoli 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 přiběhne.“

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.

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 **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

Mimosmyslová schopnost

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 plnou *krátkou vzdálenost*, je to asi jako kdyby sis na to vzal dlouhou tyč s kleštěmi na konci.

*/

Pyrokineze

Mimosmyslová schopnost

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

Mimosmyslová schopnost

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 přetrvává, 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 vě-

děť, 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 pociťovat 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.

Mistrovské hraničářské schopnosti

- Cit pro nadpřirozeno
- Očistná meditace
- Uhrančivý pohled
- Ochrana před bouří
- Zmámení zvířete
- Vějířový výstřel
- Zapůjčení
- Sledování stopy
- Převzetí otravy
- Falešné stopy

Cít 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*.

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. Nevní máš 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.

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*.

Příklad:

Pavel: „*Nario, mohla bys ten skřetí tábor nejdřív očihnout, 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 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.

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, vypolstrované truhlici, ale můžeš ji přenášet i jakkoliv jinak. Její součástí je také spousta prázdných baněk, lahvíček, 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 vyrá-

bět.

Na některé věci potřebuješ plně vybavenou laboratoř. Ta je samozřejmě nepřenosná 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 nepřímou naznačených souvislostí. Jsou to podklady k bádání, nikoliv návody k výrobě.

Studium receptů

Vyrobít něco přímo podle receptu zapsaného na svitku nebo v knize je velice zdoluhavý a náročný proces. Můžeš to ale výrazně zrychlit, když postup nejdřív 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 nejdřív 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 nepla-

tí.

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.

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

Lektvar

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

Lektvar

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

Lektvar

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

Lektvar

Suroviny: 1 mag

Okamžitě po vypití vyléčí 3kz + 2 životů. Další *léčivý lektvar* na tebe bude účinkovat až poté, co se doléčíš do plných životů.

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.

Dýmavnice

Suroviny: 1 mag

Trvání kouře: několik minut

Dýmavnice 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, šipku do kuše, vrhací šipku, 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 na zranění **ohněm**. 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 **ohněm**, místo toho se trvání hoření prodlouží opět na 3 kola.

Petarda

Suroviny: 1 mag

Útok: Finesa + k6 proti Finese

Rozsah: všichni v *kontaktní vzdálenosti* od místa výbuchu

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 leštadlo

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

Povrch potřený *magickým leštadlem* je dokonale kluzký. Lahvička s leštadlem 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 požití 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 zhoubá
- 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

Rozsah: všichni v *krátké vzdálenosti* od místa výbuchu

Účinek: *oslepení* na počet kol rovný počtu úspěchů

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 rozprášit 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: všichni v *kontaktní vzdálenosti* od místa dopadu

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 rovnou 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

Trvání: 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

Dostřel: krátký

Rozsah: všechno v *kontaktní vzdálenosti* od cíle

Útok: Finesa + k6

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

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. Hoď 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

Rozsah: všechno v *kontaktní vzdálenosti* od místa výbuchu

Útok: 6 + k6

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

Bomba je koule o velikosti kokosového ořechu. Používá se obvykle na vyrážení 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 (nejméně jedno). 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 Fyzikou. 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 velkej a těžkej, takže ho výbuch nedokáže odhodit. Bomba mu ale explodovala přímou do tváře, takže za tvůj druhý úspěch mu z toho teď bude hučet v uších a bude se chvíli potácet.“

Lektvar chladných vod

Lektvar

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

Po dobu působení si veškeré utržené zranění **ohněm** sníží o 2.

Lektvar horkého léta

Lektvar

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

Po dobu působení si veškeré utržené zranění **mrazem** sníží o 2.

Lektvar zmenšování

Lektvar

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

Po dobu působení se zmenšíš na polovinu spolu se vším, co neseš. 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

Lektvar

Suroviny: 1 mag

Trvání: několik minut

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

Lektvar vodního dechu

Lektvar

Suroviny: 1 mag

Trvání: několik minut

Umožňuje dýchat pod vodou.

Černá zhouba

Magický minerální jed

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.

Uspávací tinktura

Magický rostlinný jed

Suroviny: 2 magy

Síla jedu: 8 + k6 proti Fyziče

Aplikace: vdechnutím výparů

Latence: 5 kol

Působení: 1 hodina

Příznaky: ospalost, zívání

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 se *soustředit* a přemýšlet nad čímkoliv složitým.
- Při dvou úspěších bude mít za ospalost nevýhodu.
- Při třech úspěších upadne do hlubokého spánku a nebude ji možno probudit, dokud bude tinktura působit.

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 od-fouknout 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, ztvrdne 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

Magický rostlinný jed

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)

Plynný jed. Oblak zaplní několik metrů chodby nebo malou místnost. Účinek závisí na tom, kolik jed získá úspěchů:

- *Jeden úspěch:* Otrávený bude v dobré náladě, asi jako po konzumaci notné dávky alkoholu.
- *Dva úspěchy:* Otrávený bude špatně vnímat vzdálenosti a bude si za to počítat nevýhodu.
- *Tři úspěchy:* Otrávený 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

Magický rostlinný jed

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

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

Lektvar

Suroviny: 3 magy

Působení: několik minut

Lektvar ostrých smyslů zbystří všechny smysly. Vidiš 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

Lektvar

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

Lektvar

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 nepřitele a nedokáže mluvit ani dělat složité věci, jako třeba kouzlit nebo používat střelné zbraně. Ve chvíli, kdy by se normálně probudil, *zuřící bestie* přestane působit, on se probudí a uvědomí si vše, co za jejího působení udělal.

Pavoučí lektvar

Lektvar

Suroviny: 3 magy

Trvání: 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.

TODO: Rozpustí libovolný kov, který není chráněn proti kyselině kouzlem nebo jiným druhem magie.

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

Mistrovský recept

Suroviny: 10 magů

Dostřel: dlouhý

Rozsah: vše v *krátké vzdálenosti* od cíle

Útok: 5 + k6

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

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 (nejméně jedno). Příprava rakety trvá několik kol. Tvorové, kteří si toho všimnou, tedy mohou z cílového prostoru utéct. Do hoďu 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 terčičky 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 s *živým ohněm* rozbije, 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 staroelfštině, 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 barak!*“, 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 bys měl vždy oznámit 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 zapomeněš 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**). 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 tomu velkou nevýhodu stejně jako při střelbě. 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 tomu si počítáš nevýhodu (-1).

Svitky a knihy s kouzly

TODO

Základní kouzla

- Dlouhá ruka
- Dým
- Beranidlo

- Ohnivý oblouk
- Oko
- Magický štít
- Protoplazma
- Světlo
- Sugescie
- 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 *soustředit* 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 se-slání můžeš určit, jestli bude vlažný nebo teplý. Teplý omezuje *in-fravidění* stejně jako normální zrak a je lehčí než vzduch, takže po-

malu stoupá vzhůru. Vlažný se drží při zemi a *infravidění* neo-
mezuje. 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 můžeš 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. Dotyčný 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 házíš na všechny obrany 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, od výsledného zranění by si 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 b́arak*

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 *J́arak b́arak*

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 rozbliká. 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 ni 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 propížit 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: *„Šakah! 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 ob-

vykle 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 týl*

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti od tebe

Trvání: několik minut

Ochrana před šípy 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

Efekt 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 scenerie. 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 udě-

lat 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 týl*

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 přemís- tím 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.“

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 Duši. 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 báarak*

Dosah: střední

Rozsah: 1-3 cíle

Útok: Duše + k6 proti Fyzické

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 báarak*

Dosah: střední

Rozsah: 1-4 cíle

Útok: Duše + k6 proti Fyzické

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 týl*

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 si 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 Fyzickou 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 ne-souhlasí, 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 sesílání, 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 rituálem 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

Efekt: 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 nor-

málně.

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 **žířavinou** (odečítá se zbroj).

Mrak smrti nejde dost dobře použit v podzemí nebo jiných stísněných prostorách, 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

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

Všude v *krátké vzdálenosti* od tebou určeného místa začne hlasitě fíčet mrazivý víchr. 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 **mrazem** (odečítá se zbroj).

Mrazivý vítr nejde moc dobře použit 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 nekazí 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 tvorů 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

Efekt: 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 rozbit. 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 sebevraždné. 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 odpovědět.

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 průběhu *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

Efekt: 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 prostorách, kde nemůžeš být dál než na *krátkou vzdálenost* od jeho středu, protože bys byl uvnitř.

Rudý blesk *Adom báarak*

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 báarak*

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 bárak*

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

Zloděj je doma mezi městskou chudinou a vyvrheli všeho druhu. Ví, kolik má zaplatit městské stráži, 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 příjíždějícího povelu 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 vábívého. 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 rozbouřené 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 *znehybněný*

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 páru mezi pláty zbroje. Za úspěch můžeš obejít protivníkovu zbroj, i když má kryté celé tělo. *Přesný zásah* 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 použije *obcházení zbroje*. 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

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 příplul 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 Fine-sou 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 bárák!“ a z jeho očí vyšlehně 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 vyžít jen znalostí, 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, nemůžeš 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

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.

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 písma 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 *písařskou soupravu* (viz kapitola **Výbava, majetek a živobyť**).

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 dvorit 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 jezdecktím 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 líčit jednoduché pasti na zvěř, takže si poradiš 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 živobyti**).

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 kudůci a jelikož je jich domrada 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**).

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 živobytí**).

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 kdokoli 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**).

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 živobyті**).

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 živobyті**).

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**.

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, Loďařství, 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 pořídit vhodné nástroje. V kapitole **Výbava, majetek a živobytí** 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, Orkština, Goblinština

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**), 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 živobytí**).

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 vozká nebo kočí tuto dovednost nepotřebuje.

Vybírání kapes

Tato dovednost je vhodná pro zloděje.

Dokážeš odvést pozornost a obrát 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 tvójí 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 živobyті**). 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 podsvětí 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.

VÝBAVA, MAJETEK A ŽIVOBYTÍ

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.

Měna

Ve světě Dračáku se platí vším možným – mincemi různých tvarů a velikostí, hřivnami stříbra, zlatými ingoty, drahokamy, dobyt看kem a podobně. Provozovat směnný obchod a přepočítávat hodnoty různých mincí by ale bylo při hře poněkud nepraktické, a proto všechny ceny vyjadřujeme v univerzálních zlaťácích, stříbrňácích a měďácích s tím, že jeden zlaťák 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 dvěma hřivnami stříbra, ale ty si na deníku odečteš 50 zlatých. Můžete to také pojmout tak, že zlaťáky, 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 je dost nepraktické. Historické mince, jako pražský groš nebo český dukát, například váží necelé 4 gramy, takže tisíc jich váží skoro 4 kila a do běžného měšce se určitě nevejdou. Pokud tedy zrovna nepotřebuješ odnést poklad z prozkoumaného podzemí, bývá zvykem si mince směnit za drahokamy, šperky či jiné skladné cennosti. Není také špatný nápad si alespoň pár zlatáků zašít do podšívky či opasku.

Nákup a prodej

Obchodníci vydělávají na tom, že nakupují levně a prodávají draho. Přesné ceny jsou samozřejmě vždy výsledkem smlouvání, ale obecné pravidlo v Dračáku je, že zboží vykupují za poloviční ceny, než za jaké je prodávají. Když chceš tedy prodat meč, který v ceníku stojí 2 zlaté, dostaneš za něj od obchodníka 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. A když za 1 zlatý koupí suroviny a vyrobí z nich *léčivý lektvar*, který se normálně prodává za 2 zlaté, obchodník jej od něj vykoupí za 1 zlatý a alchymista tudíž nic nevydělá.

Ceník

Předměty, které jsou 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.

Živobytí

Abys nemusel počítat, kolik tě stojí každé pivo v hospodě, kolik utratíš za nájem a kolik za opravu bot, si prostě vždy dopředu odpíšeš určitou částku podle toho, jak dobře se chceš mít. Cena je uveřejněná za jeden měsíc času ve hře, ale můžeš ji klidně rozpočítat na jednotlivé dny – když chceš například uspořádat jednodenní oslavu hodnou velmože, bude tě to stát třicetinu jeho měsíčních nákladů.

Živobytí nezahrnuje majetek a výbavu. Když si chceš například pořídit koně, stan, meč nebo lepší oblečení, musíš to zaplatit zvlášť. Zahrnuje ale zásoby na cestách, včetně toho, čím budeš svítit a čím nakrmíš koně, pokud nějakého máš. Když si tedy předplatíš živobytí boháče, budeš na výpravě jíst kvalitní trvanlivé jídlo, pít dobré víno a svítit si drahými svíčkami ze včelího vosku, zatímco chudřas bude chroupat obilné placky, pít vodu a svítit loučemi či čadícími lojovými svíčkami.

Žebrák

Takhle živoří městská spodina, ti nejchudší z nejchudších – žebráci, kapsáři a podobné existence, které žijí z toho, co se jim podaří vyžebrať či ukrást, přespávají, kde se dá, a cestují zásadně pěšky.

Lovec nebo poustevník

Divočina dává lovcům a poustevníkům vše, co potřebují. Obživa je sice nic nestojí, ale zabere jim hodně času a je na nich na první pohled poznat, že žijí mimo civilizaci.

Chudřas

Takhle žijí nevolníci a městská chudina. Mohou být rádi za tvrdou postel v prosté chalupě a když někam cestují, přespávají obvykle na seníku nebo ve společné noclehárně. Pokud je někdo nesveze, cestují pěšky.

Učedník

Takto žijí učedníci, nádeníci, drobní sedláci, čerství rekruti, studenti a podobně. Bydlí obvykle v podnájmu, v kasárnách, na studentské koleji a podobně. Na cestách jim náklad nese osel či mezek a v hostinci si mohou dovolit prosté jídlo a postel v pokoji pro několik osob.

Měšťan

Takto žijí úspěšní řemeslníci, zchudlí šlechtici, vojenští důstojníci a velká většina měšťanů. Obvykle bydlí na statku či v menším domě ve městě. Cestují nejčastěji na voze a v hostinci si zaplatí malý pokoj.

Zeman

Takhle žijí nižší šlechtici, úspěšní obchodníci a vyšší městští úředníci. 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 nejmocnějších šlechtických rodů 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.

Král

V největším luxusu žijí členové královských rodin. Cestují obvykle s celým svým dvorem a o jejich pohodlí se stará zástup sluhů a lokajů.

Družinové živobytí

Společná domácnost má menší náklady než několik samostatných a to samé platí i na cestách. Pokud se rozhodnete žít všichni na stejné úrovni a své živobytí platit společně jako družina, ušetříte třetinu nákladů.

Dlouhodobé živobytí

Živobytí si můžeš pořídit jedním ze dvou způsobů: buď pravidelně platit měsíční poplatky, nebo si za pětinasobek měsíčního poplatku pořídit příslušnou úroveň živobytí na celou hru.

Příklad:

Pavel: „Určitě se nechci zabývat účetnictvím, takže si živobytí uředníka zaplatím rovnou na celou hru. Máme skupinové, takže mě to bude stát 10 zlatých.“

V průběhu hry můžeš také své dlouhodobé živobytí vylepšovat. V tom případě musíš zaplatit jen rozdíl ceny.

Příklad:

Pokud bude družina chtít vylepšit své společné živobytí, Gorondara bude živobytí měšřana na celou hru stát 35 zl – 10 zl, tedy 25 zlatých. Kdyby si ho vylepšoval sám a ostatní by dál žili jako uředníci, stálo by ho to 50 zl – 10 zl, tedy 40 zl.

Startovní živobytí

Obvyklé živobytí pro postavy na první úrovni je *učedník*. Pokud jste se rozhodli platit své náklady společně jako družina, použij cenu v závorce.

Příklad:

Pavel, Katka a Jana tvoří své postavy rovnou jako družinu, takže už od začátku mohou mít společné živobytí. Rozhodnou se, že budou všichni žít jako učedníci, takže každý z nich za měsíc živobytí zaplatí jen 2 zl místo tří.

Služby a řemeslné práce

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 zbrojím 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

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 žebráka. Přesné ceny v ceníku nenajdeš, Pán jeskyně je vždy určí případ od případu.

Oděv

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

Cena oděvu zahrnuje obuv a doplňky – pochvu na meč, pouzdro na dýku, bandalír na vrhací nože, měšec, brašničku na opasku a podobně. Pro zjednodušení vychází jen z toho, jak jsou šaty kvalitní a honosné. Při nákupu je ale popiš podrobněji, aby bylo zřejmé, kam si tě ostatní zařadí. Například *dobrý měšťanský šat, prostý oděv písaře, kovářský pracovní oděv, kvalitní lovecký oděv, seržantská uniforma* 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, troud a křesadlo, trvanlivé jídlo, nůž, brousek, čutoru, dva měchy na vodu, dřevěný talíř a misku, dřevěnou lžici, korbel, 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.

Světlo

Lucerna nebo olejová lampa obvykle 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 zatlouct pod dveře, aby je z druhé strany nešlo otevřít. Olejničkou můžeš namazat panty, aby při otevírání neskřípaly. Nebozezem můžeš provrtat dveře, aby ses podíval, jestli je na druhé straně světlo. Skoby můžeš natlouct 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, olejničku, klubko drátu, zrcátko 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 šlápně 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**).

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 dýmounice 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**.

Jezdecká zvířata a 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 krámek, dílnu či alchymistickou laboratoř nebo si třeba pořídit 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 vybavení

Živobytí

(v závorce je cena za skupinové živobytí pro 1 osobu)

Žebrák, lovec či poustevník	-
Chudšas	1 zl (7 st) na měsíc, 5 zl (35 st) na celou hru
Učedník	3 zl (2 zl) na měsíc, 15 zl (10 zl) na celou hru
Měšťan	10 zl (7 zl) na měsíc, 50 zl (35 zl) na celou hru
Zeman	30 zl (20 zl) na měsíc, 150 zl (100 zl) na celou hru
Boháč	100 zl (70 zl) na měsíc, 500 zl (350 zl) na celou hru
Velmož	300 zl (200 zl) na měsíc, 1500 zl (100 zl) na celou hru
Král	1000 zl na měsíc

Oděv

Žebrácké hadry	1 st
Prostý oděv	1 zl
Dobrý oděv	5 zl
Honosný šat	20 zl
Luxusní háv	100 zl

Cestovní a tábornická výbava

Cestovní výbava	1 zl
Kuchařské potřeby	1 zl
Celta	1 zl
Malý stan	2 zl
Velký stan	5 zl

Lovecká výbava

Oka a pasti na drobnou zvěř	1 st
Past na medvědy	1 zl

Světlo

Olejeová 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 živobyті

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 výbava

Léčitelské potřeby	1 zl
Hojivá mast	5 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

<i>Léčivý lektvar</i>	2 zl
<i>Petarda</i>	2 zl
<i>Dýmovnice</i>	2 zl
*Ostatní alchymistické výrobky	2 * cena surovin

Hořlaviny a žíraviny

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 kobry	5 zl za dávku
*Kurare	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

Dopravní prostředky

Sáně	6 st
Kára nebo dvoukolák	1 zl
Vůz	5 zl

Kočár	20 zl
-------	-------

Lodě

Lodka 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

Náklady na přestup	(2 * nová úroveň) zl
--------------------	----------------------

Zbraně, zbroje a štíty

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 a žíraviny

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 hosenou 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 žiravina. 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 **žiravinou** (odečítá se zbroj).

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 Fyziku vyšší než Fi-

nesu. 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**).

Štít

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 určené – s lopatou a krumpáčem se můžeš například prokopat skrz stěnu v podzemí, motykou nebo páčidlem můžeš vylamovat dveře či zámky a podobně.

Určení zranění zbraní

Zranění jednotlivých zbraní najdeš v **Tabulce zbraní**. Zde si řekneme, jak se k těm číslům 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.

Vrhací zbraně jsou vždy jednoruční. Střelné zbraně jsou naopak skoro vždy dvojruční. Luky a praky mají zranění jako lehké zbraně, kuše jako těžká.

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, průbojník	0	4 st
Dýka, tesák	1	1 zl
Šavle, krátký meč	1	2 zl
<i>Dvojruční</i>		
Hůl	1	1 st
Lopata, motyka, vidle	1	1 zl
Kopí, trojzubec	2	1 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, řemdiň, bojové kladivo, biják	2	3 zl
<i>Jedenapůlruční</i>		
Řetěz	1/2	1 zl
Dlouhý meč	2/3	6 zl
<i>Dvojruční</i>		
Dvojruční kyj, dvojruční palice, krumpáč	2	5 st
Dvojruční sekera, píka, sudlice, halapartna, dvojruční válečné kladivo	3	6 zl
Dvojruční meč	3	8 zl

* Před lomítkem je zranění při jednoručním držení, za lomítkem při obou-
ručním.

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

Střelné a vrhací zbraně

Zbraň	Zranění	Dostřel	Cena
Lehké vrhací zbraně			
Kámen	0	krátký	-
Vrhací nůž, vrhací dýka, vrhací šipka	1	krátký	5 st
Těžké vrhací zbraně			
Oštěp	2	střední	6 st
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
Flakónek s vitriolem	4kz žiravinou	krátký	1 zl
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 šipky.

Zbroje a štíty

	Kvalita	Cena
Štít	1	1 zl
Lehká zbroj	1	4 zl
Těžká zbroj	2	10 zl

HRANÍ 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 nehráčské 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 nezmíníl.

Příklad:

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

Pán jeskyně: „Hmm, jasně. Dva mají krátké 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. Půjdete se tam teda podívat, když vidíte, že v ní je světlo?“

Jana: „Půjdeme, 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 místo 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 zápleтка.

Navrhopvat můžeš úplně cokoliv. Když tě třeba napadne, že by město mohlo být uzavřené magickou bariérou, řekni to nahlas. Pamatuji ale, že dokud to neschválí Pán jeskyně a hráči postav, kterých se 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 připravlili 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 poštvě strážce 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 tohoto města sídlil v pyramidě? Přijde 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 vyrobít 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 skončí, 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 dohádováním 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 vyčerpáné, 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 nesednou 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 výzvědech. 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 tábo-ru 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 „municipi“, 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 zlaťáků, 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 tím 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 nejlepších 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, navrhní 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 zajímavá, není dostaččná 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.

HRA NÍ 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 pěstit 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 novou 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, pořídit 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 kumpanie, 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 nepřímou 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 zlaťák 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 vyřhneme.“

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: „*Teď 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 nedeme chlastat místní chcánky, ale pořádněj trpasličí špiritus!“* a vytáhnu láhev, 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 strachu, 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 budeš 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 to 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 popsáný 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 zkušené 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 opakovaným 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 kopiníci.

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 *ostražitost a plížení*, tak se pořád musí mít za co schovat. Ve dne se tedy do pevnosti propížit 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 čty. 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, vyčíhám 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, nevšímli 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 *ostrážitost 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 nejdřív 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 vyrazí 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 zkusit zjistit, zda někdo sleduje tebe.

- Když tě sleduje někdo s dovedností *ostrážitost a plížení* nebo nějakou vhodnou schopností, jako je třeba *neviditelnost* nebo proměna do 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, sejdeme 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 neznamenalo 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. Bělovousi, 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 nejdřív musíte najít někoho, kdo o tom něco ví.

Doptávání se

Při zjišťování informací obvykle nedává smysl, abyste všude chodili společně. Vypytávat 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 nejsnáze 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 příčinné 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 nepřijemností.

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

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! Podívejte, 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. Chop - te se jich, jsou to špehové!“

Pavel: „A sakra, to jsem nějak nedomyslel. Měl jsem říct, že nám ji dal kapitán, abychom se s ní prokázali u brány...“

Pán jeskyně: "Stane se. 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: „Aha, jasné, 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. Strážce 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
- Přimáčknot 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 toru
- Vypít připravený lektvar
- Udělat pár kroků a seslat kouzlo
- Pečlivě zamířit
- Dorazit vyřazeného protivníka

Vzdálenost

Při boji na dálku budeš často potřebovat vědět, zda dostřeliš 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 ohrožit 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**).

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 tor-ny a podobně.
- Když jsi *vyřazený*, zvládneš se nanejvýš plazit a urazit krát-kou vzdálenost ti zabere 4 kola.
- Když míříš, nabíjíš kuši a podobně, tak se nemůžeš přesou-vat 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 *lek-tvar 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 vyrazí 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 Fyzickou. Platí to i pro těžké vrhací zbraně nebo když bojuješ se dvěma zbraněmi a jen jedna z nich je těžká. Fyzickou 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 hodu na obranu nepočítáš vlastnost ani žádné nevýhody (viz **Útok na nehybného protivníka**). To samé platí, když se skoro nehýbeš a o útočníkovi nevíš (viz **Útok ze zálohy**).

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 hodu, 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 přimáčkнутý 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 nesčítají, 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 příběhne 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:

- *Kontaktní nebo krátká*: bez postihu
- *Střední*: postih -1
- *Dlouhá*: postih -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. Obvyčejnou 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 munici 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 o + 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 Fine-su, 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 hodů +1 za míření a další +1 za skřetovo zranění. Pán jeskyně za skřeta hází jen Finesa + k6.

Říkej nahlas, co do hodu počítáš

Než hodíš kostkou, vždycky nahlas řekni, co si do hodu 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:

1. Nejdříve si všichni hodí na útok. Výsledky si zapamatujte nebo запиšte. Zatím ale neurčujte, co se stalo.
2. Vyhodnoťte je v pořadí od nejvyššího po nejnižší. V případě rovnosti buď proběhnou současně (pokud to dává smysl), nebo to rozhodněte zopakováním hodů.

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 hodů na útok, nikoliv při hodů 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.

- Za další úspěch můžeš ze zranění udělat vážné (pokud jsi ho zranil alespoň za 3 životy), zasáhnout část těla, která není krytá zbrojí (neodečítá si zbroj), nebo obejít jeho štít (neodečítá si štít).
- Zasáhnout předmět, který drží, nebo ho má na sobě.
- Chytit ho, srazit ho k zemi, přimáčknout 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:

- Odzbrojit ho.
- Srazit ho do propasti nebo zatlačit do pastí.
- 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 pusu, 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 a štít.

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 hyďře 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: „Určitě ho zraním. 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 oslepiš. Když vyřadíš ocas obřího štíra, nebude jím moci útočit. Když někomu vážně zraníš ruku, nebude moci bojovat dvojruční 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

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.

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*. Nezna-mená to ale, že nepotřebují světlo vůbec – tyto schopnosti nejsou srovnatelné se zrakem, takže snadno mohou přehlédnou 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 (hlasitě): *„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. Pojďme 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 výtavu

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 nášlapná 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 pasti

Když někde tušíš past, můžeš ji obvykle zkusit zneškodnit nebo spustit tak, aby tě nezasáhla.

Příklad:

Pavel: „Pomalů 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

Pastí 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. Nežrídka 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 magenergie*, 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 neo-zvalo 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.

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 běžet.“

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

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:

Gorondar 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 zraněn jen za 3 životy.

Použití hojivé masti

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 zraněn 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**), 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 vyplýne 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 útek.

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 zkusit 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 Fyzickou, 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 Fyzickou. 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: *‚Vrať to, hajzle, a možná tě nechám žít!‘*“

Pán jeskyně: „To je asi válečnické zastrašování, co?“

Pavel: „Že váháš!“

Pán jeskyně: „*‚Jjasně, ppane. Ttady to mmáte!‘* vykotal 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: „*‚Teď 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.

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 sehrajete a poznáte, promluv si se svými hráči, jestli jim to vyhovuje a případně to změň.

Struktura příběhu

V kapitole **Zlepšování postavy** 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, poraď 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.“