

Michal Světlý

Dračák

podle stare školy

Společenská hra na prožívání příběhů

Obsah

Postavy v příkladech.....	13
Úvod	14
Pomůcky a rekvizity	15
Pán jeskyně a hráči postav	15
Příběhy Dračáku.....	16
Cíl hry.....	16
Cíle vašich postav	16
Než začnete hrát.....	17
Čtení pravidel.....	17
Váš herní svět.....	18
Sdílený svět Dračáku	19
Stačí začít s málem	19
Domluva o postavách	20
Domluva o příběhové imunitě	20
Tvorba postavy	23
Výběr rasy.....	24
Volba povolání	27
Kdo jsi?	30
Vlastnosti.....	35
Určení vlastností	36
Určení počtu životů.....	37
Úroveň.....	37
Vrozená schopnost	38
Výběr schopností povolání.....	38
Znalosti povolání	39
Výběr dovedností.....	40
Výzbroj a výbava	40
Šaty a živobytí	41
Příklad tvorby postavy	42
Povolání	43
Válečník	43
Hraničák	49
Alchymista.....	59

Kouzelník.....	82
Zloděj.....	113
Dovednosti.....	121
Absence bojových dovedností.....	121
Znalosti hráče a postavy	122
Nové dovednosti	122
Jak jsi své dovednosti získal?	123
Získávání dovedností v průběhu hry.....	123
Použití dovedností.....	123
Seznam dovedností	124
Měna a obchod	137
Peníze na cestách.....	137
Prodejní a nákupní ceny.....	137
Živobytí	139
Zlepšování živobytí	141
Oblečení	141
Ceník oděvu a živobytí.....	142
Výzbroj	143
Ceník zbraní a zbrojí.....	145
Výbava a majetek.....	148
Ceník	154
Hraní Dračáku	160
Hraje se ve vašich hlavách.....	161
Vytváření společné představy.....	161
Společná tvorba světa	162
Kdo má kdy konečné slovo	166
Snaž se nápady svých spoluhráčů využívat	166
Chyby a nedорozumění.....	167
Když se ti cokoliv nezdá, řekni to nahlas	168
Rozhodování a řešení sporů	168
Co dělat, když tě hra nebabí.....	169
Citlivá téma	170
Nepřítomnost hráčů	170
Hraní za postavu.....	172

Nejsi tvoje postava	172
Nenechávej si informace pro sebe.....	174
Rozhodování v roli a mimo ni	175
Říkej rovnou, čeho se snažíš dosáhnout	175
Nevyřazuj se z děje	176
Nevyřazuj ostatní z děje.....	177
Stav svou postavu do nepříjemných situací.....	177
Zapojuj do svých problémů ostatní.....	178
Počítej s důsledky svých činů.....	179
Chovej se tak, abys chtěl se svou vlastní postavou spolupracovat	179
Uvažuj nahlas	179
Bud' aktivní	180
Když s něčím nesouhlasíš, navrhni alternativu	181
Vyvaruj se mimoherních hlášek.....	181
Nezapomínej hrát roli	182
Vyprávěj příběh své postavy.....	182
Hraní družiny.....	183
Určujte si společné cíle	183
Domluvte se na dělení pokladů	184
Rozhodování v družině.....	185
Budujte si pověst	185
Plánování.....	186
Držte se toho, co si Pán jeskyně připravil	186
Nebojte se jednat, i když nemáte perfektní plán	187
Nepromýšlejte všechny možnosti.....	187
Postavy nemají mobily.....	188
Nechte plánovat jen postavy	188
Organizace hraní	191
Dračák můžeš hrát s kýmkoliv.....	191
Hledání spoluhráčů	191
Zakládání nové skupiny.....	192
Hledání skupiny	193
Shánění hráčů do rozjeté hry	193
Zapojení nového hráče.....	193

Domlování hry.....	194
Cestování.....	195
Herní postupy.....	196
Náhodný hod	196
Putování	196
Překonávání překážek	198
Plížení	200
Sledování.....	202
Přetvářka	205
Zjišťování informací.....	205
Rozhovory	207
Boj	208
Průzkum nebezpečných míst	237
Pasti	242
Jedy	247
Pády	249
Léčení zranění.....	249
Umírání hráčských postav.....	252
Umírání protivníků	253
Pronásledování.....	253
Zlepšování postavy	258
Kdy se přestupuje	258
Trvání přestupu.....	258
Cena za přestup	258
Přestupujte společně.....	259
Co získáš s novou úrovní	259
Do vedení hry:.....	260
Postup po úrovních	260
Struktura příběhu.....	263
Vedení hry.....	264
Dbej na to, aby si všichni zahráli.....	267
Ujisti se, že tě hráčské postavy zajímají	272
Bud' fér.....	273
Hraj otevřeně.....	273

Když někdo udělá chybu	273
Pomáhej hráčům, ale ne postavám.....	274
Neříkej hráčům, co mají dělat	275
Nepředpokládej, co hráči udělají	276
Nech hráče reagovat co nejdříve.....	276
Situační rozhodnutí	277
Kdy se hází	279
Putování	280
Průzkum podzemí	282
Naslouchání	283
Překonávání překážek	284
Zjišťování informací.....	289
Rozhovory	291
Vedení soubojů	292
Boj s nestvůrami	296
Popisy boje	298
Trvalé změny postav.....	298
Umírání hráčských postav.....	299
Vedení hry s příběhovou imunitou	300
Vedení hry bez příběhové imunity	300
Hlavními postavami příběhu jsou hráčské postavy	301
Jednorázová hra	306
Epizodní hraní	306
Kampaň	306
Příprava	310
Improvizace	311
Hraní podle scénáře.....	315
Struktura příběhu.....	316
Práce s časem	317
Přidělování kouzelných předmětů	318
Svět Dračáku	321
Příprava a improvizace.....	326
Tvorba dobrodružství	328
Magické předměty	329

Použití kouzelných předmětů	329
Výrobky ze vzácných surovin	334
Tvorba nestvůr	341
Velikost	341
Fyzička	341
Finesa	342
Úprava Fyzičky za velikost	343
Úprava zranění za sílu	343
Úprava zranění za velikost	343
Určení zranění	344
Vlastnosti nezávisí na velikosti	345
Vlastnosti zvířat	345
Smysly	345
Test barev	346
Symboly	347
Bestiář	348
Aligátor	349
Anakonda	351
Bazilišek	354
Bizon	357
Bludička	359
Brouk ohnivec	361
Cizí postavy	363
Červ obří	366
Démoni hmotní	368
Démoni nehmotní	371
Diblík	374
Dikobraz	376
Dobytok	379
Drak	381
Dryáda	388
Duch	391
Fext	392
Gargoya	394

Ghůl.....	396
Goblin.....	397
Gorila.....	403
Gryf	406
Had mořský, obří.....	407
Harpyje.....	408
Hroch.....	410
Hroznýš	412
Hmyz.....	415
Hnus plíživý	416
Huňáč modrý.....	418
Huňáč zelený	420
Hydra.....	421
Chřestýš.....	423
Jednorožec.....	425
Kancodlak.....	427
Kanec.....	430
Keř dravý	433
Kobra.....	435
Kočka.....	438
Kočkodan	440
Koník mořský, obří.....	442
Kostěj nesmrtelný.....	443
Kostlivec.....	445
Krab obří.....	446
Krokodýl.....	447
Kraken.....	449
Krysa.....	451
Krysodlak.....	456
Křížák obří	460
Kůň	462
Lasice.....	466
Lev	468
Levhart.....	470

Liška	472
Lykantropové	474
Mamba černá	476
Mantikora	478
Medůza	480
Medvěd baribal	483
Medvěd brtník	485
Medvěd grizzly	487
Medvěd kodiak	489
Medvěd lední	491
Medvědodlak	493
Mezek	496
Mořští tvorové	498
Mravenec obří	499
Moucha zlodějka	502
Mula	503
Mumie	505
Nemrtví	507
Netopýr	508
Netvor bahenní	511
Neviděný	512
Nezmar	515
Nosorožec	517
Obr	519
Ogloj-chorchoj	521
Orangutan	523
Orel	526
Osel	529
Panna mořská	531
Pavián	533
Pavouci	535
Pavoučnatka	536
Pán zkázy	539
Pegas	541

Permoník	542
Pes dvouhlavý	544
Pes honicí.....	545
Pes ovčácký	547
Pes tažný	549
Pes válečný	551
Ploštice obří.....	553
Poletucha	554
Poník.....	556
Přízrak	558
Pták Noh.....	559
Puma.....	561
Roháč obří	563
Rys	564
Řasnatka.....	566
Sarkon	567
Skřet	569
Skřetí rasy.....	574
Sklípkan obří	576
Skvrna barevná.....	578
Slizovec.....	580
Slon	581
Socha oživlá	583
Sokol	585
Spektra.....	587
Strom oživlý	588
Šimpanz.....	589
Štír obří	591
Tygr	592
Tygrodlak.....	594
Upír	598
Varan	601
Vážka obří.....	604
Velbloud	605

Vlk	607
Vlk líty	609
Vlkodlak	611
Všežrout odporný	615
Vzluha	616
Wyverna	617
Zlobr jeskynní	618
Zlobr skalní	620
Zmije	621
Zombie	623
Zvířata	624
Žralok	628
Chrám v džungli	629

- Verze 0.11

Poděkování

Tato příručka je inspirována 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

eerieBaatezu, Jezus, Pracující logaritmus, Pieta, Jerson, Tronar

Zpětná vazba

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

POSTAVY V PŘÍKLADECH

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



ÚVOD

Vítej!

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

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

POMŮCKY A REKVIZITY

Kromě této příručky potřebuješ ještě:

- 2–5 spoluhráčů.
- Šestistěnné kostky. Stačí jedna pro celou skupinu, ale pohodlnější je, když má každý hráč šest vlastních.
- Deník postavy pro každého z hráčů.
- Něco na psaní poznámek a kreslení map a ilustrativních náčrtů.

PÁN JESKYNĚ A HRÁČI POSTAV

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

PŘÍBĚHY DRAČÁKU

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

CÍL HRY

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

CÍLE VAŠICH POSTAV

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

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

NEŽ ZAČNETE HRÁT

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

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

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

ČTENÍ PRAVIDEL

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

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

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

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

VÁŠ HERNÍ SVĚT

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

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

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

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

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

SDÍLENÝ SVĚT DRAČÁKU

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

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

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

- žádné moderní technologie, žádné scifi prvky (vesmírné lodě)

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

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

STAČÍ ZAČÍT S MÁLEM

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

DOMLUVA O POSTAVÁCH

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

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

TODO: Rozdělení povolání.

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

DOMLUVA O PŘÍBĚHOVÉ IMUNITĚ

Při dobrodružných výpravách smrtelné nebezpečí číhá na každém kroku: můžeš spadnout do propadlové pasti, může tě rozdrtit padající kamenný blok, může tě na prach spálit ohnivý drak nebo roztrhat smečka hladových vlků. Riziko smrti tedy k Dračáku určitě patří. Když ti ale postava zemře, přijdeš tím o její znalosti, roli v příběhu a osobnost, což může být velice nepříjemné, 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 roztrhalí. Místo toho vymyslí nějaký způsob, jak to může přežít: třeba že se se mezi sebou začali rvát o právo na kořist. To dá ostatním možnost Gorondara zachránit.

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

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

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

Hraní bez příběhové imunity

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



TVORBA POSTAVY

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 vzhledem. 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 štíhlí. 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 nedokáží napnout dlouhý luk a špatně se jim bojuje s velkými zbraněmi, takže preferují spíš dýky a jiné krátké zbraně. Do trpaslického pancíře se člověk nebo elf nevejde a naopak v krollí zbroji by hobit pomalu mohl bydlet. Větší rasy ustojí o něco více zranění, zato se jim ale hůře bojuje v úzkých chodbách a tunelech – a na ty při průzkumu podzemí určitě narazíte.

Člověk

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

Všestrannost

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

Barbar

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

Nezdolná výdrž

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

Hobit

Hobiti jsou malí, chlupatí a jaksi „dobrácky kulaťoučtí“. 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 příasad v jídle nebo pití. Čichem rozeznáš pach různých osob, ucítíš neviditelného protivníka a není tě možné překvapit ze směru, od kud vane vítr, ale nedokážeš sledovat pachovou stopu tak dobře jako pes.

Kudůk

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

Bystrý sluch

TODO: Můžeš dokonce podle sluchu střílet a sesílat kouzla, budeš mít ale menší šanci na zásah, než kdybys cíl viděl.

TODO: Na kontaktní vzdálenost slyšíš tlukot srdce, na krátkou dech.

Máš velice citlivý sluch a dokážeš rozpoznat 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 odličují od většiny lidské společnosti. Milují hudbu, zpěv a další druhy umění a v boji patří mezi nejlepší šermíře a lučištníky.

Ostrý zrak

TODO: Máš výhodu při střelbě na střední a dlouhou vzdálenost.

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 vý-dobytky civilizace. Bezpečně je poznáš podle zvláštních uší, jimž vděčí za svůj neobvyklý detekční smysl. Díky své síle a velikosti se nejlépe uplatní jako válečníci, mohou ale vyniknout v jakémkoliv povolání. Lidé je obvykle považují za hloupé – o to více je pak překvapí, když narazí na krollího vzdělance či protřelého obchodníka.

Ultrasluch

TODO: Ultrasluch funguje jen na krátkou vzdálenost.

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

VOLBA POVOLÁNÍ

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

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

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

Příklad:

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

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

Katka: „Mě láká hraničák. 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, sekérou 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, čist 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 štíplavého kouře, kouzelné lektvary a jiné užitečné předměty ale dokážeš vyrábět i na cestách. Tvoje preparáty mohou tobě i ostatním dávat netušené možnosti: umožní vidět věci prostým okem neviditelné, léčit těžká zranění, běhat rychle jako kůň, dýchat pod vodou, chodit po stropě hlavou dolů, proměnit se v oblak mlhy a spoustu dalších věcí. Budeš také umět vyrábět bomby, petardy, zápalné granáty a rakety, takže ani v boji se rozhodně neztratíš.

Kouzelník

Jsi student tajemného umění. Tvým uším nejvíce lahodí šustění svitků a stránek knih plných kouzel psaných v jazycích, kterými již nikdo nemluví. Unavené oči a bolavá záda ale rozhodně stojí za to: naučíš se přivolávat oheň, mráz a blesky, vládnout nad časem a prostorem, vytvářet iluze, dívat se jinak než svýma očima, nebo třeba ovlivňovat mysl jiných lidí. Ze všech povolání budeš mít 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 kterým se běžným lidem ani nesní: umění běhat po nataženém laně, chytat střely v letu, projít mezi bdělými strážemi, aniž by si tě všimly, nebo se třeba protáhnout mezi mřížemi. Jsi smrtícím protivníkem v boji, ať už zblízka nebo na dálku, nejraději ale své cíle likviduješ potichu a ze záloh.

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 důvěrovat jim

Rysy

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

- Albín
- Černý humor
- Družný
- Exotický přízvuk
- Flegmatický

- Gurmán a skvělý kuchař
- Holohlavý
- Hrbatý
- Chybějící prst
- Chybějící ucho
- Jizvy od popálenin
- Jizvy z boje
- Kulhá
- Květnatá mluva
- Malý
- Maska na tváři
- Milovník alkoholu
- Mluví sám k sobě
- Muž činu
- Nenechá přítele ve štachu
- Námořnické tetování
- Odvážný
- Otrocký cejch
- Paranoidní
- Pomstychtitivý
- Páska přes oko
- Přehnaně čistotný
- Rituální tetování
- Ráčkuje
- Smrdí
- Sprosty

- Strohý
- Svůdník
- Šišlá
- Velký nos
- Veselý
- Vysoký
- Vznětlivý
- Všem vyká
- Vůdčí typ
- Vždy hladový
- Zavality
- Zlomený nos
- Ztratil víru
- Zvědavý

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

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

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

Minulost

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

Společná tvorba minulosti

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

Příklad:

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

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

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 starého 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 malíčka. 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, at' už je sesíláš sám, nebo pomocí hůlek, prstenů či jiných kouzelných předmětů.

URČENÍ VLASTNOSTÍ

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

Válečník:	Fyzička
Hraničář:	Finesa
Alchymista:	Finesa
Kouzelník:	Duše
Zloděj:	Finesa

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

Jestliže se chystáš hrát Dračák poprvé, uděláš dobré, 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 více 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.

Hobit, kudůk: 5 + **Fyzička**

Člověk, elf, trpaslík: 6 + **Fyzička**

Barbar, kroll: 7 + **Fyzička**

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

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

ÚROVEŇ

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

Základní úrovně: 1. a 2.

Pokročilé úrovně: 3. až 8.

Mistrovské úrovně: 9. a vyšší

Pokud se nedohodnete jinak, začínáte všichni na první úrovni.

VROZENÁ SCHOPNOST

Každá rasa má nějakou zvláštní schopnost. Trpaslík má například *infravidení*, 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 vrátní do původního stavu.

Příklad:

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

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

Příklad:

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

VÝBĚR SCHOPNOSTÍ POVOLÁNÍ

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

Povolání	Na 1. úrovni	Při přestupu
Válečník	2 schopnosti	1 schopnost

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

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

ZNALOSTI POVOLÁNÍ

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

Příklad:

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

Pavel: „Říká mi to něco?“

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

VÝBĚR DOVEDNOSTÍ

Nehledě na své povolání si můžeš vzít libovolnou dovednost. V popisu svého povolání ale najdeš seznam dovedností, které se k němu hodí nejvíce. Některé z nich jsou navíc **tučné** – ty jsou zdaleka nejdůležitější, při hře je nejčastěji použíješ 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 doporučená.

TODO

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

Jazyky

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

VÝZBROJ A VÝBAVA

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

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

Válečník	20 zl
Hraničák	25 zl
Alchymista	30 zl
Kouzelník	10 zl
Zloděj	20 zl

Užitečné drobnosti

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

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

ŠATY A ŽIVOBYTÍ

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

Základní úrovně (1. a 2.):	prosták
Pokročilé úrovně (3. až 8.):	měšťan
Mistrovské úrovně (9. až 14.):	pán

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

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

Příklady oděvu:

měšťanský šat, prostý oděv písáře, kovářský pracovní oděv, prosté cestovní šaty, kvalitní lovecký oděv, seržantská uniforma

PŘÍKLAD TVORBY POSTAVY

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

Příklad:

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

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

*/**

Co pořídit:

životbytí učedníka
oblečení
zbroj – válečník těžkou, ostatní lehkou
zbraně
cestovní výbavu

**/*

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. Pozná také, komu patří erb, zástava nebo jiný znak používaný na bojišti.

Základní válečnické schopnosti

Drtivý stisk

Hluboký nádech

Hromový hlas

Lamželezo

Odolnost proti bolesti

Velitelský hlas

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.

Hluboký nádech

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

Hromový hlas

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

Lamželezo

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

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.

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.

Pokročilé válečnické schopnosti

Boj poslepu

Boj proti přesile

Hroší kůže

Neohrozenost

Obří skoky

Pevný postoj

Vrh odrazem

Vypětí rychlosti

Vypětí síly

Zastrášení

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.

Boj proti přesile

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

Hroší kůže

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

Neohroženost

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

Obří skoky

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

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.

Vrh odrazem

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

Vypětí rychlosti

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

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

Vypětí síly

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

Zastrášení

Dokážeš svým nepřátelům nahnat strach. Zastrašení musíš vždy něčím spustit: vydat hrozný 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 dobré 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.

Mistrovské válečnické schopnosti

Bojové šílenství

Odolnost proti jedům

Odolnost proti mrazu

Odolnost proti ohni

Potlačení paralýzy

Regenerace

Srážení střel

Útok z obrany

Železné pěsti

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).

Odolnost proti jedům

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

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.

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.

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 vylečíš 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.

Srážení střel

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

Útok z obrany

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

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

Příklad:

TODO: Gorondar bojuje s elfí šermířkou.

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.

HRANIČÁŘ

Hraničář zná různé druhy zvířat a ví, co znamená jejich chování. Pozná, které houby či bylinky 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

Hojivý dotyk

Lehký krok

Lehký spánek

Orientační smysl

Řeč zvířat

Zvířecí společník

Hojivý dotyk

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

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.

Lehký spánek

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

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.

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 někom pošleš, nedokáže ti říct, co tam vidělo.

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

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

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

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

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

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

/ TODO: Příklad použití – Naria někom poše svého psa, nebo tak něco */*
TODO:

- zvířecí společník leveluje s tebou

Na základních úrovních můžeš mít jen mládě, které má všechny vlastnosti */* jen Fyzíčku a Finesu */* o 1 nižší oproti hodnotám v bestiáři (nejméně 1). Na poročilých úrovních má tvůj společník hodnoty z bestiáře. Až postoupíš na mistrovské úrovně, stane se z něj obzvláště nebezpečný jedinec, který má vlastnosti o 1 vyšší.

Pokročilé hraničářské schopnosti

Jistá ruka

Ochrana před nepohodou

Odstranění únavy

Podprahové zvuky

Průzkumný projektil

Pyrokineze

Předpovídání počasí

Příkaz na dálku

Telekineze

Telepatie

Zpomalení jedu

Jistá ruka

Když strávíš kolo mířením, na následující výstrel 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 bylinky, 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.

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 nepříčetnosti. Probíhající boj ale takto zastavit nedokážeš. Tvorové se sluchem lepším než člověk tyto zvuky slyší a bude jim tedy jasné, o co se snažíš.

/ TODO: Kroll, pes, kudůk? */*

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

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.

Pyrokineze

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 cíl

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

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

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.“

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 přivoláš k sobě, dokáže tě vždy najít.

Telekinez

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: *pyrokinez*, *telekinez* 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 blíž – pokud jen kousek od tebe, manipuluješ s nimi se silou a zručností, jako kdybys je přímo držel. Když jsou od tebe na krátkou vzdálenost, je to asi jako kdyby sis na to vzal dlouhou tyč s kleštěmi na konci.

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

*/

Telepatie

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 cíl

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

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

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

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

Zpomalení jedu

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

Mistrovské hraničářské schopnosti

Cit pro nadpřirozeno

Falešné stopy

Ochrana před bouří

Očistná meditace

Převzetí otravy

Sledování stopy

Uhrančivý pohled

Vějířový výstřel

Zapůjčení

Zmámení zvířete

Cit pro nadpřirozeno

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

Falešné stopy

Dokážeš za chůze měnit stopy kolem sebe, aby ukazovaly jiný počet tvarů, 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 nesrovnnalosti – třeba že ze stopy jednotlivce se najednou stala stopa pěti osob.

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 zvláštně tvarovaný kus dřeva na provaze. Při točení vydává charakteristický bzučivý zvuk.

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.

Převzetí otravy

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

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 poslepku a ztratíš ji jen ve vzduchu nebo na hluboké vodě. Zloděje používajícího schopnost *chůze beze stop* sledovat nedokážeš.

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.

Vějířový výstřel

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

Zapůjčení

Dosah: dohled nebo zvířecí společník

Rozsah: 1 zvíře

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

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

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

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

/ TODO: Kategorie tvorů v bestiáři. */*

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

Příklad:

Pavel: „Nario, mohla bys ten skřetí tábor nejdřív očíhnout, atť 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.“

Zmámení zvířete

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

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

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

ALCHYMISTA

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

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

Laboratoř a aparatura

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

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

Na některé věci potřebuješ plně vybavenou laboratoř. Ta je samozřejmě 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 magenergií, 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 totik 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 nepřímo naznačených souvislostí. Nejsou to návody k výrobě, ale podklady k bádání.

Studium receptů

Vyrobit něco přímo podle receptu zapsaného na svitku nebo v knize je velice zdlouhavý 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 neplatí.

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

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

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

Lektvary

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

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

Základní alchymistické recepty

Brčálový extrakt

Dýmovnice

Lakmusový papírek

Lektvar mrazivého dechu

Lektvar ohnivého dechu

Lektvar vidění magenergie / TODO: Zrušit */*

Léčivý lektvar

Magické leštidlo

Petarda

Vyprošťovák

Výbušný projektil

Zápalný projektil

Brčálový extrakt

Suroviny: 1 mag

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

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

Dýmovnice

Suroviny: 1 mag

Trvání kouře: několik minut

Dostřel: střední

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

Pod vodou se *dýmovnice* nedá zapálit, když ji ale zapálíš na vzduchu, dýmat pod vodou bude.

Lakmusový papírek

Suroviny: 1 mag

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

Lektvar mrazivého dechu

Suroviny: 1 mag

Útok: **Finesa** + k6

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

Působení: několik minut

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

Pod vodou *lektvar mrazivého dechu* zmrazí vodu před tebou a vzniklý led pak vystoupá k hladině, není tedy moc užitečný jako zbraň.

Lektvar ohnivého dechu

Suroviny: 1 mag

Útok: **Finesa** + k6

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

Působení: několik minut

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

Pod vodou *lektvar ohnivého dechu* nefunguje.

Lektvar vidění magenergie

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

Po vypití tohoto lektvaru uvidíš modrou září 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, tinkture a ostatní výrobky jsou vidět i po použití, ale pouze po dobu působení. Když tedy například někdo vypije *léčivý lektvar*, bude několik minut zářit.

Léčivý lektvar

Suroviny: 1 mag

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

TODO: Příklad

Magické leštido

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

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

Petarda

Suroviny: 1 mag

Útok: **Finesa** + k6 proti **Finese**

Dostřel: krátký

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

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

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

Pod vodou *petarda* nefunguje, protože se nedá hodit s dostatečnou razancí, aby nárazem explodovala. Když ji hodíš ze vzduchu do vody, exploduje při nárazu na hladinu a proti případným cílům pod hladinou v kontaktní vzdálenosti má výhodu na útok (+1).

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 jít, protože to okamžitě zvrátíš.

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 třasavou 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.

Pod vodou *výbušný projektil* funguje a jelikož se jedná o tlakovou explozi, má dokonce výhodu na útok (+1). Jako všechny projektily ale účinně dostřelí jen na kontaktní vzdálenost. Když ho vystřelíš ze vzduchu do vody, neškodně exploduje při nárazu na hladinu.

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.

Pod vodou **zápalný projektil** nefunguje.

Příklad:

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

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

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

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

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

Pokročilé alchymistické recepty

Bomba

Cibulový extrakt

Černá zhoubka

Éterický olej

Instantní lepidlo

Koncentrovaná voda

Koncentrovaná země

Koncentrovaný oheň

Koncentrovaný vzduch

Kouzelná plastelína

Kýchací prášek

Lektvar horkého léta

Lektvar chladných vod

Lektvar rychlosti

Lektvar vodního dechu

Lektvar zmenšování

Magické rozpouštědlo

Ohnivá hlína

Oslepující kulička

Pavoučí vlákno

Tinktura proti bolesti

Uspávací tinktura

Bomba

Suroviny: 6 magů

Útok: 6 + k6

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

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

Bomba je koule o velikosti kokosového ořechu. Používá se obvykle na 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. Výbuch zasáhne všechno v kontaktní vzdálenosti. Hází se na něj hned na začátku kola.

Když bomba exploduje pod vodou, na výbuch se hází s výhodou (+1). Postavy ale musí nějak vymyslet, aby voda neuhasila doutnák.

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 ustřížený tak, aby hořel jedno kolo, a zapálí ho o svíčku v lucerně, kterou skrývá pod pláštěm. Gorondar pak bombu pošle po zemi ke zlobrovi.

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

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

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

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

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

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

Cibulový extrakt

Suroviny: 1 mag

Útok: **Finesa** + k6 proti **Finese**

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

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

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

Černá zhoubá

Suroviny: 3 magy

Síla jedu: 9 + k6 proti **Fyzičce**

Aplikace: skrz zranění

Latence: 30 minut

Příznaky: Krátce po otravě se z rány začnou šířit klikaté černé linie a postupně pokryjí celou kůži. Tento proces je nesmírně bolestivý.

V konečné fázi zčernají i vlasy, vousy, zuby a bělma očí.

Magický minerální jed.

Éterický olej

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

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

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.

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.

Koncentrovaná země

Suroviny: 1 mag

Koncentrovaná země se vyrábí z obyčejné hlíny, štérku nebo sutí (musí jít o sypký materiál) a uchovává se v malé lahvičce. Když ji nasypeš na obyčejnou hlínu, štěrk 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.

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.

Pod vodou *koncentrovaný oheň* nefunguje.

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 tolik vzduchu jako do velké místnosti.

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

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*.

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.

Lektvar horkého léta

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

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

Lektvar chladných vod

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

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

Lektvar rychlosti

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

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

Lektvar vodního dechu

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

Umožňuje dýchat pod vodou.

Lektvar zmenšování

Suroviny: 1 mag

Působení: několik minut

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

Lektvar zmenšování je možné vypít opakovaně, každý další tě opět zmenší na polovinu a sníží tvoje maximum životů o 3.

Magické rozpouštědlo

Suroviny: 1 mag

Magické rozpouštědlo je světle modrá, lehce nasládlá kapalina bez zápaču. 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.

Ohnivá hlína

Suroviny: 3 magy

Útok: **Finesa** + k6

Dostřel: krátký

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

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

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

Pod vodou ohnivá hlína nefunguje.

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

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

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

Oslepující kulička

Suroviny: 1 mag

Útok: **Finesa** + k6 proti **Finese**

Dostřel: střední

Účinek: oslepení na počet kol rovný počtu úspěchů

Rozsah výbuchu: všichni v krátké vzdálenosti

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

Pod vodou *oslepující kulička* nefunguje, protože se nedá hodit s dostatečnou razancí, aby nárazem explodovala. Když ji hodíš ze vzduchu do vody, exploduje při nárazu na hladinu.

Pavoučí vlákno

Suroviny: 1 mag

Pavoučí vlákno se uchovává v malé lahvičce. Po otevření z ní lze vytáhnout až 100 metrů jako nit' 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.

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.

Uspávací tinktura

Suroviny: 2 magy

Síla jedu: 8 + k6 proti **Fyzičce**

- lehká ospalost (neschopnost se soustředit)
- těžká ospalost (neschopnost se soustředit a nevýhoda)
- hluboký spánek

Aplikace: vdechnutím výparů

Latence: 5 kol

Působení: 1 hodina

Příznaky: Ospalost, zívání.

Magický rostlinný jed. Krátce po vdechnutí výparů z *uspávací tinktury* na dotyčného přijde ospalost.

Mistrovské alchymistické recepty

Bestiální esence

Falešná smrt

Jablečná vůně

Lektvar mlhoviny

Lektvar ostrých smyslů

Lektvar poslušnosti

Lučavka

Mrazící prášek

Naváděcí krystal

Naváděcí terčíky

Nápoj vášně

Pavoučí lektvar

Raketa

Sérum pravdy

Termická pasta

Živý oheň

Bestiální esence

Suroviny: 5 magů

Působení: po obvyklou dobu spánku

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

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 vydavném spánku.

Jablečná vůně

Suroviny: 2 magy

Síla jedu: 7 + k6 proti **Fyzičce**

- dobrá nálada (jako po konzumaci notné dávky alkoholu)
- špatné vnímání vzdáleností (nevýhoda)
- otrávený uvidí svět očima malého dítěte, tedy jako něco zcela nového, co je potřeba prozkoumat, osahat a ochutnat

Aplikace: vdechnutím výparů

Latence: 1 kolo

Působení: několik minut

Příznaky: Dobrá nálada, potíže s rovnováhou (jako při konzumaci alkoholu).

Magický rostlinný plynný jed. Oblak zaplní několik metrů chodby nebo malou místnost.

Lektvar mlhoviny

Suroviny: 3 magy

Působení: několik minut

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

Voda pro mlhovinu tvoří neprostupnou překážku.

Lektvar ostrých smyslů

Suroviny: 3 magy

Působení: několik minut

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

Lektvar poslušnosti

Suroviny: 5 magů

Působení: několik minut

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

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.

Mrazící prášek

Suroviny: 1 mag

Mrazící prášek vypadá jako sůl, ochutnat jej je ale bolestivé, 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 taje přirozenou rychlostí, postupným přisypáváním *mrazícího prášku* ho lze ale udržet po delší dobu. Jedna dávka prášku zmrazí zhruba jeden velký sud vody.

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 hodu na útok počítá výhodu.

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

Naváděcí terčíky

Suroviny: 2 magy

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

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

Pokud je cíl nehybný, střela ho vždy neomylně zasáhne.

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

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

Nápoj vášně

Suroviny: 3 magy

Aplikace: konzumací

Latence: 10 minut

Působení: několik desítek minut

Nápoj vášně je velice účinné afrodisiakum, zajistí opravdu nezapomenu-telný zázitek. Ten, kdo ho vypije, také po dobu působení ztratí veškeré zábrany a sebekontrolu.

Pavoučí lektvar

Suroviny: 3 magy

Působení: několik minut

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

Raketa

Suroviny: 10 magů

Útok: 5 + k6

Dostřel: dlouhý

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

Rozsah výbuchu: všechno v krátké vzdálenosti

Raketa je neřízená střela s výbušnou hlavicí plnou železných střepin, které se při výbuchu rozletí do všech stran a zasáhnou vše v krátké vzdálenosti, co není kryto za tenkou dřevěnou stěnou nebo pevnější překážkou.

Odpaluje se nejčastěji doutnákem z tyče zabodnuté do země. Doutnák může vyrobit z kusu provazu, nepotřebuješ na to magenergií. Jeho délka určuje, kolik kol bude hořet. Příprava rakety trvá několik kol. Tvorové, kteří si toho všimnou, tedy mohou z cílového prostoru utéct.

Do hodu na účinek rakety se nepočítá vlastnost. Všichni, kdo jsou v okamžiku výbuchu v zasažené oblasti, se brání proti síle výbuchu.

Raketa nefunguje pod vodou. Pokud vybuchne nadní, střepiny jsou účinné pouze v kontaktní vzdálenosti pod vodou.

Sérum pravdy

Suroviny: 8 magů

Síla jedu: 7 + k6 proti **Fyzičce**

- otrávený nedokáže lhát, může se ale vyhýbat odpovědím
- otrávený je mnohem upovídanější než obvykle
- otrávený prozradí i ta největší tajemství

Aplikace: požitím

Latence: 5 minut

Působení: 1 hodina

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

Magický rostlinný jed.

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 délku prstu 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.

TODO: Zranění, když hoří na někom (asi přímo spousta kz - třeba 12 kz).

Živý oheň

Suroviny: 2 magy

Dostřel: střední

Útok: 6 + k6

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

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

Pod vodou *živý oheň* nefunguje.

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 zkopirovat 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 bárak!*“, udělat při tom příslušné gesto a její *modrý blesk* zasáhne skřeta hned.

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

Příklad:

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

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

Příklad:

Jana: „Po boji se na chvíli zastavím a znova 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 zapomeneš 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 bárak!“

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 znehybníš skřeta kouzlem *protoplazma*, určitě to vydrží až do konce boje. Když si ale pak po boji začneš ošetřovat zranění, což také zabere několik minut, kouzlo někdy v průběhu ošetřování vyprší.

Trvání po dobu soustředění

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

Příklad:

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

Cílení kouzel

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

Kouzlení ve zbroji

Kouzlit v těžké zbroji je obtížné, většina kouzelníků se tedy spokojí s lehkou zbrojí, případně používají kouzlo *neviditelná zbroj*.

Když kouzlíš v těžké zbroji, k hodu si počítáš nevýhodu (-1).

Svitky a knihy s kouzly

TODO

Základní kouzla

Základní kouzla se můžeš učit od první úrovně.

Beranidlo

Dlouhá ruka

Dým

Magický štít

Modrý blesk

Neviditelná zbroj

Ohnivý oblouk

Oko

Protoplazma

Sugesce

Světlo

Zelený blesk

*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.

Beranidlo bez omezení funguje i pod vodou.

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 více, 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!“

*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 rychlosťí se vrátí do původní velikosti. Rukou samozřejmě nevidíš, můžeš se tedy orientovat jen po hmatu.

*Dým *Ašan**

Po dobu soustředění z tebe bude vycházet hustý dým. Dá se v něm normálně dýchat, ale vidět je v něm jen na kontaktní vzdálenost. Stejně jako obyčejný kouř vydrží, dokud ho nerozfouká vítr. Při seslání můžeš určit, jestli bude vlažný nebo teplý. Teplý omezuje *infravidění* stejně jako normální zrak a je lehčí než vzduch, takže pomalu stoupá vzhůru. Vlažný se drží při zemi a *infravidění* neomezuje. Na krollův *ultrasluch* dým nehledě na teplotu nemá vliv. Sebe a blízké okolí skryješ za jedno kolo, zaplnit velký sál nebo stodolu trvá zhruba minutu.

Dým funguje i pod vodou.

*Magický štít *Kasum magen**

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

TODO: Změnit to na „kouzlo automaticky zastaví jeden útok“ (to není tak jednoduchý, protože hod rozhoduje i to, jestli to kouzelník stihne dřív než útočník - vykrytí rány mečem taky spolehlivě zastaví útok, ale obránce to musí stihnout).

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 na všechny obrany házíš **Duší** s výhodou (+1) za plnou obranu.

Příklad:

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

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

*Modrý blesk *Artak bárak**

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Útok: **Duše** + k6 proti **Fyzice**

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.

Modrý blesk nefunguje pod vodou.

*Neviditelná zbroj *Ij ryjut širion**

Dosah: krátký

Rozsah: 1 tvor

Trvání: několik minut

Cíl kouzla bude mít míti 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.

*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.

Ohnivý oblouk nefunguje pod vodou.

*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. Stejnou rychlosťí se může pohybovat i pod vodou. Má následující vlastnosti:

Fyzička 1, Finesa 1, Duše -, Životy 1

*Protoplazma *Makor refeš**

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: **Duše** + k6 proti **Finese**

- zpomalení
- ztížení pohybu (nevýhoda) nebo znehybnění jedné končetiny
- kompletní znehybnění

Trvání: několik minut

Z tvých rukou vytrysknou proudy lepkavého slizu. Jde jím uhasit oheň, častěji se ale používá na znehybnění cíle. *Protoplazma* má podobný účinek jako paralýza, schopnosti a prostředky na odstranění paralýzy na ni ale nefungují. Zato je možné ji za jedno kolo setřít.

Pod vodou lze *protoplazmu* použít pouze na kontaktní vzdálenost.

*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 pospíšit, protože až se obchodník vrátí, určitě se provalí, že žádnou schůzku domluvenou neměl, a strážný si tedy uvědomí, že ho ošálila kouzlem.

*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 – dobře osvětlí vše ve střední vzdálenosti, v dlouhé bude šero.

*Zelený blesk *Járak bárak**

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.

Zelený blesk nefunguje pod vodou.

Pokročilá kouzla

Pokročilá kouzla se můžeš učit od třetí úrovně.

Bílá střela

Detekční runy

Fialový blesk

Chůze po hladině

Lazebník

Ledová dýka

Ledová tríšť

Levitace

Najdi neviditelné

Návrat

Ochrana před projektily

Ohnivá koule

Ohnivá střela

Pamatuj

Paralýza

Protikouzlo

Přelud

Přenos zvuku

Přines

Rozžhavení

Spánek

Stěna ticha

Tlampač

Třpytivá zář

Vytvoř duplikát

Zapomeň

Zlom kouzlo

Žlutý blesk

*Bílá střela *Lavan týl**

Dosah: krátký

Rozsah: 1 magický tvor

Útok: **Duše** + k6 proti **Duši**

Zranění: 8kz (duše**vní**)

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

Bílá střela bez omezení funguje i pod vodou.

*Detekční runy *Gilah otim**

Trvání: trvalé

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

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

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

*Fialový blesk *Sagol bárak**

Dosah: střední

Rozsah: 1–3 cíle

Útok: **Duše** + k6 proti **Fyzičce**

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

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

Fialový blesk nefunguje pod vodou.

*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.

*Lazebník *Sapar**

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 osoba

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

*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.

Pod vodou je *ledová dýka* účinná jen na cíle v kontaktní vzdálenosti.

*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.

Pod vodou je ledová tříšť účinná jen na cíle v kontaktní vzdálenosti od sesilatele.

*Levitace *Rišef**

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 osoba nebo předmět

Trvání: po dobu soustředění

Levitací můžeš zpomalit rychlosť 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.

*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.

*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 ted' 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 ted' 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 neholám. Řeknu *Chazarah!*“ a přemístím ho do tábora, tam jsem ho dneska viděla.“

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

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

TODO: Příklad obrany teleportem (kouzelník si hází **Duší**)

*Ochrana před projektily *Haganah týl**

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti od tebe

Trvání: několik minut

Ochrana před projektily kolem tebe a tvého blízkého okolí vytvoří neviditelnou bariéru, která odkloní veškeré útoky z dálky. Jakékoli projektily vystřelené z větší než krátké vzdálenosti bezpečně minou chráněnou oblast. Útoky vedené z krátké vzdálenosti nebo projektily těží 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.

*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 koule nefunguje pod vodou.

*Ohnivá střela *Eš týl**

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Útok: **Duše** + k6 proti **Finesse**

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

Z tvé ruky na určený cíl vyletí malá plamenná střela.

*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.

*Paralýza *Šituk**

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: **Duše** + k6 proti **Fyzičce**

- zpomalení
- ztížení pohybu (nevýhoda) nebo paralýza jedné končetiny
- úplná paralýza

Trvání: několik minut

Paralýza se pokusí znehybnit cíl, na který ukážeš. Účinek je možné předčasně zrušit všemi prostředky na odstranění paralýzy.

*Protikouzlo *Nged 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.

*Přelud *Ašlajah**

Dosah: dlouhý

Rozsah: oblast v krátké vzdálenosti od cílového místa

Trvání: několik minut

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

*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.

*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.

Rozžhavení funguje i pod vodou, zranění ale způsobuje pouze 2 kola.

*Spánek *Šenah**

Rozsah: všude ve střední vzdálenosti kolem tebe

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

*Stěna ticha *Šeket chomach**

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 nejvíše ve střední vzdálenosti od tebe.

*Tlampač *Ramkol**

Rozsah: všude v dlouhé vzdálenosti

Trvání: po dobu soustředění

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

*Třpytivá zář *Misanver lehavah**

Útok: **Duše** + k6 proti **Finesse**

Rozsah: všichni v krátké vzdálenosti

Účinek: oslepení na počet kol rovný počtu úspěchů

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

*Vytvoř duplikát *Jatzar hetek**

Rozsah: 1 předmět

Dosah: dotyk

Trvání: několik minut

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

Zapomeň *Šakhah*

Dosah: kontaktní vzdálenost

Rozsah: 1 inteligentní tvor

Trvání: několik hodin

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

Příklad:

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

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

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

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

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.

Žlutý blesk *Cahov bárak*

Dosah: střední

Rozsah: 1–4 cíle

Útok: **Duše** + k6 proti **Fyzičce**

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

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

Žlutý blesk nefunguje pod vodou.

Mistrovská kouzla

Mistrovská kouzla se můžeš učit od deváté úrovně.

Bílý blesk

Černý blesk

Duševní úder

Dvojník

Hyperprostor

Hypnóza

Ledová past

Ledová stěna

Metamorfóza

Mimoprostorová torna

Mrak smrti

Mrazivá bouře

Mrazivá čepel

Neviditelnost

Ohnivá stěna

Ohnivý déšť

Ohnivý had

Očaruj provaz

Planoucí čepel

Rudý blesk

Sledování

Vize minulosti

Změna podoby

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.

Bílý blesk nefunguje pod vodou.

Černý blesk *Kedar bárak*

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.

Černý blesk nefunguje pod vodou.

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.

Duševní úder bez omezení funguje pod vodou.

Dvojník *Kefel*

Sesílání: 1 minuta

Trvání: několik minut

Tímto kouzlem stvoríš svého dokonalého dvojníka. Bude vypadat přesně jako ty a přemýšlet jako ty. Bude mít stejně životů a bude i stejně zraněný. Má stejnou **Fyzičku** a **Finesu** jako ty, nemá ale **Duši**. Má všechny twoje 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 *zlam 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.

*Hyperprostor *Hávarah chalal**

Dosah: krátká vzdálenost

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

*Hypnóza *Hipnut**

Dosah: dotyk

Trvání: po dobu soustředění

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

Instrukce musí být jednoduché, jednoznačné věty. Příkazy mohou pro něj být nebezpečné, ale ne sebevražedné. Odpovídat bude pouze jednoduchými větami. Nemůže ti lhát a může ti dokonce říct i věci, které vypustil z vědomé paměti, například kdo mu způsobil nějaký traumatický zážitek. Na otázky ohledně věcí, které považuje za tajemství, ti ale nemusí 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 průběhy *hypnózy* také cíli můžeš přikázat, aby si vzpomněl na případné předchozí hypnózy – řekne ti pak, kdo ho zhypnotizoval a co všechno mu přikázal. Můžeš takto také zrušit případné předchozí posthypnotické příkazy, svoje i cizí.

*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.

Když *ledovou past* sešleš pod vodou, ledový příkrov se vytvoří jen na povrchu samotné koule. Když ho někdo rozbití, třeba tím, že do koule udeří mečem, dojde k explozi, ale ledové úlomky jsou pod vodou účinné jen proti cílům v kontaktní vzdálenosti.

*Ledová stěna *Kerach chomach**

Rozsah: kdekoliv ve střední vzdálenosti od tebe

Trvání: několik minut

Při sesílání *ledové stěny* musíš ukázat na místo, kde bude stát, a naznačit tvar jejích základů. Může být jen tam, kam vidíš, musíš ji celou načrtnout jedním tahem, musí být celá nejvýše ve střední vzdálenosti od tebe a musí stát na něčem pevném. Její rozměry můžeš určit, šířka ale nemůže přesáhnout metr a výška několik metrů. Můžeš ji také nechat vyrůst do

tvaru rampy. Každý metr výšky poroste jedno kolo. Stěna netaje jako běžný led, jde ale normálně rozbít. Kusy, které z ní někdo odštípne, okamžitě zmizí. Po skončení trvání celá postupně zmizí stejnou rychlostí, jako vyrostla, a nic po ní nezůstane.

Ledová stěna funguje bez omezení pod vodou.

*Metamorfóza *Šinuj tzurah**

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 humanoidní tvor

Seslání: 1 minuta

Trvání: po dobu soustředění

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

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

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

*Mimoprostorová torna *Míver chalal sak**

Trvání: trvalé

Po seslání tohoto kouzla máš přístup do kapsy v mimoprostoru velké jako běžná torna. Na vkládání a vyndavání 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.

*Mrak smrti *Mavet anan**

Dosah: střední

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti od určeného místa

Účinek: zranění za 3kz **žíravinou** 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 žíravými výpary a je v něm vidět jen na kontaktní vzdálenost, a to včetně *infravidění*. Krollův *ultrasluch* funguje normálně.

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

Mrak smrti nejde dost dobře použít 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.

Mrak smrti funguje bez omezení pod vodou.

*Mrazivá bouře *Karah sufah**

Dosah: střední

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti od určeného místa

Trvání: několik minut

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

Všude v krátké vzdálenosti od tebou určeného místa začne hlasitě fičet mrazivý vichr. 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 počínajícím každý v zasažené oblasti utrpí 4kz zranění **mrazem** (odečítá se zbroj).

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

Mrazivá bouře nefunguje pod vodou.

*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.

Pod vodou není *mrazivá čepel* moc užitečná, protože se kolem zbraně rychle vytvoří silná vrstva ledu – půjde používat jako improvizovaná **drtivá** zbraň a nebude způsobovat přidané zranění **mrazem**.

*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, pod vodou a podobně tedy bude vidět obrys neviditelného tvora nebo předmětu.

*Ohnivá stěna *Eš chomach**

Rozsah: kdekoliv ve střední vzdálenosti od tebe

Trvání: několik minut

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

Při sesílání *ohnivé stěny* musíš ukázat na místo, kde bude stát, a naznačit tvar jejích základů. Může být jen tam, kam vidíš, musíš ji celou načrtnout jedním tahem a musí být celá nejvíše 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.

Ohnivá stěna nefunguje pod vodou.

*Ohnivý déšť *Eš gešem**

Dosah: střední

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti od určeného místa

Trvání: několik minut

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

Všude v krátké vzdálenosti od tebou určeného místa bude sršet ohnivý déšť. Při seslání ani v průběhu trvání si neháziš 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.

Ohnivý déšť nefunguje pod vodou.

*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.

Pod vodou *ohnivý had* nefunguje.

*Očaruj provaz *Kesem ševel**

Dosah: dotek

Trvání: po dobu soustředění

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

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

*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.

Pod vodou *planoucí čepel* nefunguje.

*Rudý blesk *Adom bárak**

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.

Rudý blesk nefunguje pod vodou.

*Sledování *Gišuš**

Dosah: dotyk

Trvání: soustředění

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

*Vize minulosti *Chazon avar**

Trvání: po dobu soustředění

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

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

Čas můžeš bud' 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.

*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.

ZLODĚJ

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

Zloděj je doma mezi městskou chudinou a vyvrheli všeho druhu. Ví, kolik má zaplatit městské stráži, aby se na chvíli dívala stranou, nebo žebrákoví, 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

Citlivý hmat

Dokonalá rovnováha

Imitace zvuku

Odhad na lidi

Periferní vidění

Svůdný hlas

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.

Imitace zvuku

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

Odhad na lidi

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

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.

Svůdný hlas

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

Pokročilé zlodějské schopnosti

Hybernace

Chytání střel

Nečitelnost
Ohebnost
První dojem
Průměrná tvář
Rychlé ruce
Znehybňující úder
Zákeřný útok

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.

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.

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.

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“.

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.

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:

- zpomalení
- ztížení pohybu (nevýhoda) nebo paralýza jedné končetiny
- úplná paralýza

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

Zákeřný útok

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

Mistrovské zlodějské schopnosti

Bezpečný dopad

Blesková reakce

Bleskový přesun

Běh po hladině

Obcházení zbroje

Přemlouvání

Přesný výstřel

Splynutí s okolím

Šestý smysl

Vějířový hod

Zpomalené vnímání času

Bezpečný dopad

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

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, nemůžeš 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.

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 nohami, nemůžeš tedy vyběhnout na hladinu, když plaveš, nebo se topíš v bažině.

Obcházení zbroje

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

Příklad:

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

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.

Přesný výstřel

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

Splynutí s okolím

Dokud jsi nehybný a příliš nevyčníváš, jsi prakticky neviditelný.

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 štourat paklíčem zrovna v tomto zámku. Nevíš ale, co přesně se stane, například jestli došlápnutím spustíš past, nebo se vystavíš střele od skrytého útočníka.

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.

Zpomalené vnímání času

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

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

DOVEDNOSTI

TODO: Zvážit dovednost zálesáctví.

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

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

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

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

ABSENCE BOJOVÝCH DOVEDNOSTÍ

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

ZNALOSTI HRÁČE A POSTAVY

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

Některé věci se ale budeš učit spolu se svou postavou. Když se například poprvé setkáš s upírem, zjistíš, čím je zranitelný. Když kouzelník vysloví „Artak bárak!“ a z jeho očí vyšlehne modrý blesk, budeš nadále vědět, co tato formule znamená. Tyto vědomosti nejen že používat můžeš, ale dokonce bys i měl. Dovednosti jako „znanost nestvůr“ nebo „znanost 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 pročteš seznam kouzelníkových kouzel nebo bestiář. Nevyhneš se tomu ale, ani když se budeš důsledně vyhýbat všemu, co se tě netýká. Když totiž například začneš hrát novou postavu, budeš si nevyhnutelně pamatovat, co uměla ta předchozí. Můžeš se samozřejmě snažit vyžívat jen znalosti, které získala tvá stávající postava, to ale může být obtížné. Druhá možnost je, vytvořit si novou postavu s tím, že alespoň některé z tvých znalostí má – může to být třeba učenec, který nestvůry zkoumá a studuje, nebo válečník, který od mala sbírá rady starších a zkušenějších. Jelikož na to v pravidlech nejsou dovednosti, nemusíš si je pořizovat. Dej ale Pánovi jeskyně a ostatním hráčům vědět, jak k nim tvá postava přišla.

NOVÉ DOVEDNOSTI

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

JAK JSI SVÉ DOVEDNOSTI ZÍSKAL?

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

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

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

ZÍSKÁVÁNÍ DOVEDNOSTÍ V PRŮBĚHU HRY

/* Tohle je možná zbytečný, když mám trénink při přestupu */
V průběhu hry bys měl myslit 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 nápadů mohou všichni, ale jelikož jde o něco, v čem je tvoje postava expert, máš spolu s Pánem jeskyně rozhodující slovo, jak to nakonec bude.
/* Hodil by se asi příklad */

SEZNAM DOVEDNOSTÍ

- Břichomluvectví*
- Bylinkářství a léčení*
- Čtení a psaní*
- Důstojnický výcvik a válčení*
- Etiketa vyšší společnosti*
- Falešná hra*
- Jezdectví*
- Líčení a odstraňování pastí*
- Lov a stopování*
- Odezírání ze rtů*
- Orientace a přežití v divočině*
- Ostražitost a plížení*
- Ošetřování zranění*
- Otevírání zámku*
- 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 bylinky a vyrobit z nich *hojivou mast*, nemusíš si ji tedy kupovat. Umíš také uvařit odvar, který vylečí 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 písářskou soupravu (viz kapitola Výbava, majetek a životbytí /* TODO: odkaz */).

Důstojnický výcvik a válčení

Tato dovednost je vhodná pro válečníka.

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

Etiketa vyšší společnosti

Tato dovednost je vhodná pro válečníka.

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

Falešná hra

Tato dovednost je vhodná pro zloděje.

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

Jezdeckví

Tato dovednost je vhodná pro válečníka a hraničáře.

Jsi výborný jezdec. Umíš bojovat a střílet ze sedla, ovládáš jízdní akrobaci, dokážeš koně provést přes obtížné překážky a žádný sváteční jezdec tě nemůže dohonit. Vyznáš se také ve všem, co s jezdeckvím 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 poradíš i bez ní.

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

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

Soudobý jazyk

Soudobé jazyky jsou vhodné pro všechna povolání.

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

obecná řeč, elfština, krollština, řeč barbarů, trpasličtina

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

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

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

Odezírání ze rtů

Tato dovednost je vhodná pro zloděje.

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

Orientace a přežití v divočině

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

V divočině dokážeš vždy najít cestu a užíváš 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 tolík, 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 bud' 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 nit', 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** /* TODO: odkaz */).

Otevírání zámků

Tato dovednost je velmi důležitá pro zloděje.

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

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

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

Padělatelství

Tato dovednost je vhodná pro alchymistu, kouzelníka a zloděje.

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

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

Plavání

Tato dovednost je vhodná pro válečníka, hraničáře a zloděje.

Umíš plavat a také se potápět, což se může hodit při průzkumu zatopených podzemí. Velká část obyvatel světa Dračáku plavat neumí a v hlboké 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 lícidla (viz kapitola **Výbava, majetek a živobytí** /* TODO: odkaz */).

Řemeslo

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

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

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

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

Skřetí jazyk

Obecná skřetí řeč je vhodná pro válečníka a hraničáře.

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

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

obecná skřetí řeč, goblinština, sarkonština

Starý jazyk

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

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

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

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

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

staroelfština, starotrpasličtina, staroorkština, starogoblinština

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

Šplhání

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

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

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

Učenost

Tato dovednost je vhodná pro alchymistu a kouzelníka.

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

Umělecká dovednost

Přednes a Malba jsou vhodné dovednosti pro kouzelníka.

Jsi vyhlášeným bardem, hercem, umělcem či hudebníkem. Podobně jako řemesla, také umělecké dovednosti jsou při hře obtížně použitelné. Zvaž proto, jestli by ti stačily základy, tedy například dost na to, abys uměl zapívat 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** /* TODO: odkaz */).

Únik z pout

Tato dovednost je vhodná pro zloděje.

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

Vozatajství

Tato dovednost je vhodná pro válečníka.

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

Vybírání kapes

Tato dovednost je vhodná pro zloděje.

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

Líčení a odstraňování pastí

Tato dovednost je velmi důležitá pro zloděje.

Když najdeš něco, co by mohla být past, poznáš, o jaký typ mechanismu se jedná: zda jde o nášlapnou dlaždici nebo propadlo, jestli z díry vystřeluje šipka, vyjízdí 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 znova sestavit a nastražit.

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

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

Znalost podsvětí a černého trhu

Tato dovednost je vhodná pro zloděje.

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

MĚNA A OBCHOD

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

PENÍZE NA CESTÁCH

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

PRODEJNÍ A NÁKUPNÍ CENY

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

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

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

Příklad:

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

ŽIVOBYTÍ

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

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

Žebrák

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

Chudáš

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

Prosták

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

Zaopatřený

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

Zámožný

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

Boháč

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

Velmož

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

Velekrál

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

ZLEPŠOVÁNÍ ŽIVOBYTÍ

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

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

Dočasné zvýšení živobytí

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

OBLEČENÍ

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

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

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

CENÍK ODĚVU A ŽIVOBYTÍ

~~Oděv a živobytí~~

(tohle jsem asi chtěl zrušit)

	Za šaty	Za měsíc	Na celou hru
Žebrák	-	-	-
Chudás	2 zl	1 zl	10 zl
Prosták	5 zl	4 zl	40 zl
Měšťan	12 zl	20 zl	200 zl
Pán	30 zl	100 zl	1.000 zl
Boháč	80 zl	1.000 zl	10.000 zl
Velmož	200 zl	10.000 zl	100.000 zl
Král	500 zl	100.000 zl	1.000.000 zl

VÝZBROJ

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

Vrhací zbraně

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

Hořlaviny, žíraviny a svěcená voda

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

Zápalný olej

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

Vitriol

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

Svěcená voda

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

Střelné zbraně

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

Zbroje

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

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

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

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

Štíty

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

CENÍK ZBRANÍ A ZBROJÍ

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

Lehké zbraně na blízko	Zranění	Cena
Beze zbraně	0	-
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
Kopí	1 2	1 zl
Hůl	1	1 st
Lopata, motyka, vidle	1	1 zl
Dlouhé kopí, trojzubec	2	2 zl
Sít	-	1 st

Těžké zbraně na blízko	Zranění	Cena
Kyj	1	1 st
Kladivo, pracovní sekera, pácidlo	1	1 zl
Meč, bojová sekera, palcát, řemdih, bojové kladivo, biják	2	3 zl
Řetěz	1 2	1 zl
Dlouhý meč	2 3	6 zl
Dvojruční kyj, dvojruční palice, krumpáč	2	5 st
Dvojruční sekera, píka, sudlice, halapartna, dvojruční válečné kladivo	3	6 zl
Dvojruční meč	3	8 zl

Lehké vrhací zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
Kámen	krátký	0	-
Vrhací nůž, dýka nebo šipka	krátký	1	5 st
Oštěp	střední	1	6 st
Kopí	krátký	1	1 zl

Těžké vrhací zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
Vrhací sekera, vrhací kladivo	krátký	2	1 zl
Vrhací disk (čakram)	krátký	2	2 zl

Speciální vrhací zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
Láhev zápalného oleje	krátký	3kz ohněm po 3 kola	5 st
Flakón s vitriolem	krátký	4kz žíravinou	1 zl
Flakón se svěcenou vodou	krátký	5kz svěcenou vodou	1 st

Střelné zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
Foukačka (1 kolo nabíjení)	krátký	-2	11 st
Prak	střední	1	1 st
Krátký luk	střední	2	6 st
Dlouhý luk	dlouhý	2	2 zl
Kuše (1 kolo nabíjení)	střední	3	5 zl

Zbroje a štíty	Kvalita	Cena
Štít	+1	1 zl
Lehká zbroj	1	4 zl
Těžká zbroj	2	10 zl

VÝBAVA A MAJETEK

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

Cestovní a tábornická výbava

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

Cestovní výbava

Cestovní výbava obsahuje tornu, přikrývku, svíčky, troud a křesadlo, trvanlivé jídlo, nůž, brousek, čutoru, dva měchy na vodu, dřevěný talíř a misku, dřevěnou lžíci, 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.

Osvětlení

Lucerna nebo olejová lampa obyčejně stačí jedna do družiny. Svíčky jsou součástí běžné cestovní výbavy, takže nebude 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 kužeče.

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 druhu.

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*, lícidla 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 otevřání neskřípalý. 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 paklíců a šperháků, kleště, páčidlo, majzlík, dláto, kladívko, nebozez, pilník, pilku na železo, olejničku, klubko drátu, zrcátko kolmo na držadle a pytlík skob, klíneků a hřebíků. Kromě otevřání zámků se dá použít také na rozebírání pastí a jiných mechanismů.

Nášlapné ježky

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

Léčitelská výbava

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

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

Léčitelské potřeby

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

Hojivá mast

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

Psací a malířské potřeby

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

Písářská souprava

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

Alchymistické výrobky

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

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

Jedy

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

Dopravní prostředky

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

Až budete přemýšlet, co si za nalezené poklady pořídíte, zvažte koně nebo jiná vhodná jezdecká zvířata, budete pak cestovat rychleji a po hodlněji. 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 lod'ka je výborný dopravní prostředek na řece nebo jezeře. Pokud hrajete v oblasti, kde je hodně ostrovů, nebo třeba soustava velkých jezer, velká lod' vám může sloužit jako skvělá mobilní základna. V ceně za lod' 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

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

Oděv	Cena
Žebrák	–
Chudáš	2 zl
Prosták	5 zl
Měšťan	12 zl
Aristokrat (patricij?)	30 zl
Boháč	80 zl
Velmož	200 zl
Král	500 zl

Živobytí	Cena
Žebrák	–
Chudáš	10 zl
Prosták	40 zl
Měšťan	200 zl
Aristokrat (patricij?)	1.000 zl
Boháč	10.000 zl
Velmož	100.000 zl
Král	1.000.000 zl

Osvětlení	Cena
Lampový olej, louče a pochodně	v nákladech na životobytí
Lucerna na svíci	2 st
Lucerna na svíci s okenicemi	5 st
Olejová lampa nebo hornický kahan	2 st
Zlodějská lucerna	1 zl

Šplhací náčiní	Cena
2 metry provazového žebříku	5 st
2 metry řetězu	1 zl
5 metrů lana	5 st
Kladkostroj	1 zl
Kotvička	1 zl
Šplhací pomůcky	2 zl

Zlodějské pomůcky	Cena
Lícidla	1 zl
Padělatelské náčiní	2 zl
Pytlík nášlapných ježků	1 zl
Zlodějské náčiní	5 zl

Léčitelská výbava	Cena
Hojivá mast	6 st / 4 zl / 12 zl
Léčitelské potřeby	1 zl

Psací a malířské potřeby	Cena
Malířské potřeby (plátna, štětce, barvy)	2 zl
Písářská souprava	1 zl

Hudební nástroje	Cena
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	Cena
*Dalekohled	20 zl
*Zvětšovací sklo	5 zl

Alchymistická výbava	Cena
1 kapka kouzelné esence	1 zl
Alchymistická aparatura	10 zl
Alchymistická laboratoř	100 zl

Alchymistické výrobky	Cena
Dýmovnice	2 zl
Léčivý lektvar	2 zl
Petarda	2 zl
*Ostatní alchymistické výrobky	2 * cena surovin

Hořlaviny a žíraviny	Cena
Flakón s vitriolem	1 zl
Láhev zápalného oleje	5 st

Jedy	Cena
Bolehlav	4 st za dávku
Jed ze zmije	2 zl za dávku
Jed z černé ropuchy	6 st za dávku
Muchomůrka zelená	2 st za dávku
Vlčí mor	5 st za dávku
*Arzenik	6 zl za dávku
*Jed z baziliška	20 zl za dávku
*Jed z chřestýše	3 zl za dávku
*Jed ze štíra	6 zl za dávku
*Jed z obřího štíra	24 zl za dávku
*Jed z kobry	5 zl za dávku
*Jed z mamby černé	2 zl za dávku
*Jed z pavoučnatky	10 zl za dávku
*Jed z pralesničky	100 zl za dávku
*Kurare	20 zl za dávku

Tažná, nákladní a jezdecká zvířata	Cena
Jezdecký kůň	15 zl
Osel nebo mula	2 zl
Poník	8 zl
Tažný kůň	10 zl
Tažný pes	1 zl
Vůl, kráva	5 zl
*Slon	25 zl
*Velbloud	5 zl
*Válečný kůň	30 zl

Vozy a sáně	Cena
Kočár	20 zl
Kára nebo dvoukolák	1 zl
Sáně	6 st
Vůz	5 zl

Lodě	Cena
Lod'ka pro dvě osoby	2 zl
Člun pro několik osob	10 zl
Malá plachetnice	50 zl
Malá obchodní lod'	300 zl
Velká obchodní lod'	600 zl
Malá válečná lod'	500 zl
Velká válečná lod'	2.000 zl

Domy	Cena
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	Cena
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	Cena
Náklady na přestup	(2 * nová úroveň) zl

HRANÍ DRAČÁKU

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

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

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

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 půjdou prohlídnout zblízka. Mrknou i pod něj, jestli ze spodu 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 dírku. Vešla by se do ní tak akorát jehla, nebo možná malá šípka.“

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.

VYTVAŘENÍ SPOLEČNÉ PŘEDSTAVY

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

Příklad:

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

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

Ptej se také na všechno, co ti není jasné. A klidně rovnou navrhni 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 využíváte vám to, klidně tak hrajte dál.

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

Vymýšlej a popisuj to, co bys mohl znát

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

Příklad:

Pán jeskyně: „Přijíždít 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 vysoký police plné různého haraburdí. Nad stolem je zavěšený vyčpaný krokodýl. Na zemi budeš 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 dozvítí, co se zrovna ve městě děje, případně tím začne nová zápletka.

Navrhovat 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 to týká, je to jen návrh. Zamítnout to mohou například proto, že už mají vymyšleno něco jiného a tvůj nápad se k tomu nehodí, nebo když jim přijde, že se to do vašeho světa nehodí. Musíš také respektovat to, co už jste odehráli. Pokud jste například zrovna připluli lodí, nedává smysl říct, že město nemá žádný přístav.

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

Popisovat můžeš i to, co neznáš

Společně můžete tvořit i to, co vaše postavy neznají. Když například připravujete 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 vyku-poval od pytláků kožešiny. Byl to tlustý, holohlavý hobit, žvýkal tabák a neustále si odplivával. Řekl mi, že jestli mě někdy uvidí ve městě, tak na mě poštve stráže 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 úplnějinou představu o tom, s kým se její učitel znal, a Pán jeskyně jí ted'vnutil někohojiného. 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 nespoléhej a raději se ho vždycky zeptej.

Příklad:

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

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

KDO MÁ KDY KONEČNÉ SLOVO

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

SNAŽ SE NÁPADY SVÝCH SPOLUHRÁČŮ VYUŽÍVAT

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

Příklad:

Jana: „Co kdyby vládce tohohle města sídlil v pyramidě? 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 vyrobit 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 bud' 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 ohnívá koule zapálí střechu stodoly? Hra tě moc nebabila, protože se málo bojovalo? Řekni to nahlas a pokuse 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, at' už o pravidlech nebo o čemkoliv jiném, co se týká hry, rozhoduje Pán jeskyně. Snaž se jeho rozhodnutí respektovat, i když s ním nesouhlasíš, a pokračovat ve hře. Až skončíte, tak se k tomu případně můžeš vrátit.

Přetrvávající spory

Pokud se budete k nějakému sporu vracet, pokuste se to vyřešit mimo hru – nejlépe úplně mimo herní sezení, nebo alespoň na začátku příštího, než začnete hrát.

V ten moment přestanou platit herní rozhodovací pravomoce a budete si moci promluvit jako přátelé a spoluhráči místo jako Pán jeskyně a hráči postav. Myslete při tom ale na to, že se se scházíte, abyste se společně bavili hraním Dračáku, takže opravdu nestojí za to se kvůli tomu hádat. Rada „moudřejší ustoupí“ tady platí víc než kde jinde. Dejte si také pozor, abyste nestrávili víc času dohadováním se než vlastním hraním.

CO DĚLAT, KDYŽ TĚ HRA NEBAVÍ

Když tě hra nebaví, rozhodně si to nenechávej pro sebe. Promluvte si o tom a pokuste se s tím něco udělat. Když problém přetrvává dlouhodobě, zvaž následující možnosti:

- Navrhnut, co by tě ve hře bavilo.
- Vzít si jinou postavu.
- Nabídnout, že převezmeš vedení hry.
- Dát si na chvíli pauzu.
- Najít si jinou skupinu.

Pokud má podobný pocit víc hráčů, je možná na místě nějaká větší změna:

- Zvažte předčasné ukončení rozehrané kapitoly. Můžete zkusit posunout děj o nějaký čas dopředu, nebo se třeba ve vašem herní světě přesunout na jiné místo.
- Zvažte nový začátek s jinými postavami a v jiném prostředí. Pokud je stávající téma vyčerpané, může vám to zase vrátit nadšení ze hry.

- Zvažte změnu Pána jeskyně. Vedení hry je náročné a dělat to dlouho-době 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: poděkuji za hru, rozluč se a zkuste 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 téma 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 bud' může Pán jeskyně hráče předem zeptat, jak se v takové situaci rozhodne, nebo můžete udělat střih, hrát chvíli jiný kus děje a k tomu rozehranému se vrátit, až bude klíčový hráč přítomen.

HRANÍ ZA POSTAVU

V této kapitole se nedozvíš, jak co nejlíp pobíjet nestvůry nebo jak překonávat různé překážky. To by ostatně ani nebylo vhodné, protože součástí zábavy ze hry je, přicházet na to postupně spolu se svou postavou. Místo toho se podíváme na to, jak hrát za postavu tak, abys tím bavil nejen sebe, ale i své spoluhráče a Pána jeskyně.

NEJSI TVOJE POSTAVA

Tvoje postava nezná většinu z toho, co znáš ty. Neumí například pracovat s počítačem a ani netuší, že by něco takového mohlo existovat. Nezná fyzikální zákony a chemické reakce. Snaž se vždycky hrát jen s tím, co by mohl vědět obyvatel fantastického světa.

Platí to i obráceně. Nemusíš se naučit kouzlit, abys mohl hrát kouzelníka. Stačí, když řekneš: „Sesílám na skřeta modrý blesk!“

Odděluj informace hráče a postavy

Nejen že máš jiné znalosti než tvoje postava, máš také jiné herní informace. Na rozdíl od ní například víš, kolik Pánovi jeskyně padlo na kostce, nebo co viděla a slyšela postava jiného hráče, když byla sama na výzvědách. Při hře by ses ale měl rozhodovat jen podle toho, co opravdu ví tvoje postava.

Příklad:

Naria se oddělila od zbytku družiny. V jedné z chodeb našla past a bezpečně se jí vyhnula. V další místnosti ji přepadli skřeti. Gorondar s Karou zaslechli její výkřik a běží jí na pomoc. Pavel s Janou sice vědí, že je v chodbě past, ale jejich postavy to netuší.

Pavel: „Nariin výkřik zněl naléhavě, takže tou chodbou prostě proběhnu.“

Jsou ale případy, kdy to neplatí:

- Vždycky ber v potaz, co bude tvoje rozhodnutí znamenat pro vaše společné hraní. Pokud by ses kvůli tomu například měl rozhádat se svými spoluhráči, rozhodně to nedělej.
- Měl bys také myslet na to, zda to povede k zábavné hře pro všechny hráče u stolu. Není například moc dobrý nápad, aby se tvoje postava sama vydala na dlouhou pouť někam do pustiny a nikomu o tom neřekla, protože bys pak dlouho hrál sám a ostatní by se nudili.

Když si nejsi jistý, jestli je něco dobrý nápad, řekni to nahlas a promluvte si o tom společně.

Opakování informací, které už hráči znají

Když se vaše postavy rozdělí, tak poté, co se znova 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 nejdřív si to vyjasněte.

Pokud vás opakování už odehraných věcí nebabí, 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 INFORMACE PRO SEBE

Když tvoje postava ví něco, co ostatní nevědí, neměla by si to nechávat pro sebe. Když tedy například jen Kara umí staroelfsky a přečte si nějaký nápis, měla by to přeložit pro ostatní. Obdobně když se Naria vrátí z průzkumu, měla by ostatním říct, co viděla.

Představ si, že by na dotaz, co zjistila, řekla: „Nic zajímavého.“ Ostatní hráči by teď museli hrát s tím, že jejich postavy o skřetím táboru nevědí. To povede ke dvěma věcem:

- Až na tábor narazí, uvědomí si, že jim o něm Naria neřekla, a budou na ni po právu naštvané, protože to je docela důležitá informace.
- Nejen že to vede ke špatným vztahům mezi postavami, ale zároveň je to nepříjemné i pro ostatní hráče: Třeba je napadl nějaký plán nebo trik, jak na skřety vyzrát, ale jejich postava ho nemůže přednést, protože o žádném skřetím táboru neví.

Dračák je kooperativní, družinová hra, takže by si vaše postavy měly věřit a měly by spolupracovat. Hrát tajnůstkářskou postavu sice může znít lákavě, ale není to moc dobrý nápad. Ostatní hráči si toho všimnou a zkazí to důvěru mezi postavami. Tajemství stále mají ve hře své místo, ale měla by být společná – tedy něco, co vědí vaše postavy a tají to před okolním světem, nikoliv co si neříkají mezi sebou.

ROZHODOVÁNÍ V ROLI A MIMO NI

Velká část tvých rozhodnutí bude „v roli“ neboli „za postavu“: Co tvoje postava udělá, jak si poradí s nějakým problémem, jestli bude lhát nebo řekne pravdu atd. V těchto případech by ses měl snažit do své postavy vcítit, být věrný jejímu charakteru a zohledňovat její cíle, zájmy a motivace. Z pohledu tvé postavy nedává například smysl riskovat svůj život jen tak pro nic za nic, takže bys to při hraní v roli neměl dělat ani ty.

Kromě toho ale také budeš při hře dělat spoustu rozhodnutí nikoliv za postavu, ale za hráče: Například jakou postavu budeš hrát, jaký bude mít vztah k ostatním, jak se obvykle chová v různých situacích, jaké bude mít hodnoty a charakterové vlastnosti a podobně. Budeš se také zapojovat do tvorby světa, příběhu a nehráčských postav. Jelikož tato rozhodnutí nedělá tvoje postava, nemusíš se u nich řídit jejími cíli, zájmy ani charakterem a většinou bys dokonce ani neměl, protože to, co je dobré pro tvoji postavu, nemusí být nutně dobré pro hru.

- Kdykoliv děláš hráčské rozhodnutí „mimo roli“, myslí 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 navrhnut 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 sekera.“

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 chtejí 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 „munici“, 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 zlatáku, 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 důvěruje. Za to, že jí pomůžou, jim pak bude zavázána 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 nabídnnou. 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 ctihonodného 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 nezmůžeš. Čím déle budeš navíc spravedlnosti unikat a čím větší spoušť napácháš, tím větší prostředky vládce země vyčlení na tvoje dopadení.

Chovej se tak, abys chtěl se svou vlastní postavou spolupracovat

Představ si, že se svými přáteli půjdeš do hospody, a jeden z nich vytáhne pistoli a všem na očích zastřelí číšníka. Chtěl bys s nějakým takovým dál kamarádit?

Měj vždycky na paměti, že jsi členem družiny. Aby to fungovalo, tak s tebou ostatní musí být ochotni spolupracovat. To, že je tvoje postava zloděj a vrah, není omluvou. Je sice v pořádku hrát někoho, kdo se chová jinak, než jak by ses choval sám, ale Dračák je kooperativní, družinová hra, takže vaše postavy musí být schopné a ochotné spolupracovat.

Uvažuj nahlas

Přemýšlej nahlas o tom, co se ve hře děje. Nejlépe v roli, za postavu.

Příklad:

Pavel: „Čekal bych, že touhle dobou už pomalu dorazí městská stráž.“

Katka: „Kolik myslíš, že jich bude?“

Pavel: „Posledně mě jich honilo deset. To ale bylo v nejlepší čtvrti, tady by je to nemuselo až tak trápit.“

Jana: „No jo, jenže my jsme za sebou nechali mrtvolu, nebyl čas se jí zbavit. Jestli to už někdo nahlásil, tak to nejspíš budou považovat za vraždu.“

Pavel: „Hmm, máš pravdu. Měli bychom radši na čas zmizet, než se to tu trochu uklidní.“

Přemýšlet o všem nahlas a společně je snazší, protože si tím vzájemně nakopáváte fantasii. Současně tím ale také pomáháte Pánovi jeskyně – ten ted’ 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.

BUDĚ 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 NĚCÍM NESOUHLASÍŠ, NAVRHNI ALTERNATIVU

Když někdo z tvých spoluhráčů navrhne postup nebo plán, o kterém si myslíš, že nebude fungovat, nestačí říct, že s tím nesouhlasíš – snaž se vždycky navrhnout, jak by to fungovat mohlo, nebo jaké řešení by se ti líbilo více.

Příklad:

Pavel: „Já bych se s tím kudákem 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 podeplacené místní stráže. 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 Gondarou, tak to bude vypadat, jako že je na dvou místech současně.“

Pavel: „A nebo že vypiju mnohem více, 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 zajímá, není dostatečná omluva – odbíhání od hry sice opravdu může být zábavné, ale povede k tomu, že to nebude dobrá hra a může to tedy snadno otrávit Pána jeskyně nebo ostatní hráče postav.

Pokud máš potřebu vtipkovat, vytvoř si vtipnou postavu a vtipkuj za ní v roli – to může naopak být přínosné a hru zpestřit. Dej si ale pozor, abys to nepřeháněl. Když se ostatní snaží navodit vážnou atmosféru nebo dramatickou scénu, vtipkování nehodí v žádné podobě.

NEZAPOMÍNEJ HRÁT ROLI

Dračák není možné hrát neustále v roli. Občas je potřeba probrat, jak funguje nějaké pravidlo či schopnost, vyjasnit si, jak přesně vypadá místnost, nebo říct třeba: „Podej mi, kostky, prosím“. To je samozřejmě v pořádku. Dávej si ale pozor, ať nevypadáváš z role víc, než je nezbytně nutné.

Když se například bavíte o tom, co udělat dál, nebo co by mohl znamenat tajemný nápis na zdi, není žádný důvod, proč byste nemohli mluvit v přímé řeči za postavy.

VYPRÁVĚJ PŘÍBĚH SVÉ POSTAVY

Za to, aby se příběh tvé postavy dostal do hry, jsi zodpovědný ty. Pán jeskyně se ti bude snažit vyjít vstříc, ale vymýšlet zápletky na míru několika různým postavám, je velice obtížné. Ty, na rozdíl od něj, se staráš jen o jednu z nich. Snaž se proto využívat příležitosti k vyprávění o své postavě:

Když se to hodí, můžeš přímo v roli vzpomínat, co jsi kdysi zažil a viděl. Vkládej do hry místa, které s tvou postavou souvisí – jako třeba když Jana při popisu hlavního města zmínila univerzitu, kde Kara studovala. Vkládej do hry nehráčské postavy, které tvá postava zná, případně s nimi měla v minulosti co do činění.

HRANÍ DRUŽINY

V této kapitole si projdeme, jak fungovat jako družina a ne jako skupina jednotlivců.

URČUJTE SI SPOLEČNÉ CÍLE

Příklad:

Pavel: „Rád bych si někdy pořídil vlastní kovárnu. Když jde o zbraně, tak není nad trpaslickou práci.“

Jana: „Ty bys pořád jenom zbrojil. Měl bys taky někdy pěstit svého ducha.“

Pavel: „No jo, máš pravdu, proti duchům jsou potřeba kouzelný zbraně.“

Jana: „Mizerko, takhle jsem to nemyslela.“

Pavel: „Já vím :)“

Katka: „Ale víte, že to není vůbec špatný nápad? Mohli bychom založit osadu někde na kraji divočiny. Měli bychom pak základnu na naše výpravy a pomáhali bychom osadníkům s obranou.“

Kromě toho, že to za dobrý nápad považují postavy, je to také dobrý nápad pro hru:

Pomůže to Pánovi jeskyně se směřováním příběhu a řekne mu to, co si má připravit.

Postavy tím získají společný cíl, na jehož dosažení budou moci pracovat. Příběh se bude týkat něčeho, na čem postavám záleží.

Pracujte na získání společné základny

Určete si za svůj cíl, pořídit si dům, tvrz, nebo třeba lod'.

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 lod' a získat ji tak pro sebe.

Staňte se součástí nějaké organizace

Buďte 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 nepřímo účastnit v něčích službách.

DOMLUVTE SE NA DĚLENÍ POKLADŮ

Vaše postavy si dříve nebo později budou potřebovat rozdělit nalezené poklady. Něco budete moci prodat a utržený zisk rozdělit rovným dílem, ale kouzelné předměty nejspíš budete chtít používat.

Čím víc se vaše postavy budou znát a čím víc si budou důvěřovat, tím víc bude dávat smysl, abyste získané předměty a poklady považovaly za společné. Kouzelný meč by měl používat ten, komu se zrovna nejvíce 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 poprvadě nějaký peníze hodily, aspoň zlaták nebo dva.“

Pavel: „Takže každý dostane dva zlaté a zbylých šest nechám v banku. Jste pro?“

ROZHODOVÁNÍ V DRUŽINĚ

Většina družin nemá problém se na něčem domluvit. Když se vám to ale stávat bude, měli byste se dohodnout, jakým způsobem budete společně rozhodovat, a pak se toho držet. Rozumné možnosti jsou:

Necháte rozhodovat vůdce nebo velitele, kterého si zvolíte.

O důležitých věcech budete hlasovat. V případě rovnosti hlasů může rozhodovat los nebo vůdce družiny.

Méně důležité věci, jako třeba kdo bude mít hlídku, nebo kdo bude vařit, můžete rozhodovat losem.

Týká se to jen rozhodování postav v družině. O domluvě mezi hráči pojednává kapitola **Rozhodování a řešení sporů**.

BUDUJTE SI POVĚST

Na začátku hry, když se vaše družina dá poprvé dohromady, vás obyvatelé nebudou znát a budou se k vám tedy chovat zdrženlivě. Když jim pomůžete, nebo naopak uškodíte, začne se o vás mluvit. Vaše pověst vás bude předcházet a lidé se pak na vás začnou sami obracet, nebo před vámi naopak zavírat dveře, protože se vás budou bát a nebudou s vámi chtít mít cokoliv společného.

Jakou pověst si vybudujete, je na vás. Ačkoliv se ale v zásadě dá hrát i družina vyvrhelů, obvyklé je hrát kladné hrdiny, kteří lidem pomáhají a brání je před nebezpečím.

PLÁNOVÁNÍ

Občas se vám může stát, že dostanete úkol, nebo si zvolíte cíl, u kterého bude potřeba vymyslet a naplánovat, jak to uděláte. V této kapitole se podíváme na to, jaká úskalí při plánování hrozí a jak se s nimi můžete vypořádat.

DRŽTE SE TOHO, CO SI PÁN JESKYNĚ PŘIPRAVIL

Jestli si Pán jeskyně bude dělat přípravu a jak bude podrobná, je na něm – každému vyhovuje trochu jiný přístup. Pokud ale nějakou udělá, měli byste to respektovat a nepouštět se někam, kde to připravené nemá.

Příklad:

Pán jeskyně nakreslil mapu království a vymyslel spoustu záplatek, 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 hrájete převážně improvizovanou hru, tak samozřejmě tohle omezení neplatí a můžete opravdu dělat cokoliv, 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 dobré, 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 vyrhneme.*“

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 takovýmu skrčkovi vsadím klidně deset zlatejch!“

Pán jeskyně: „Platí!“ říká Balren a nastavuje ruku, abyste si plácnuli.“

Pavel: „Jdu do toho.“

Pán jeskyně: „Kudůkův úsměv se ještě víc rozšířil a říká: ,Ten skrček sedí tady vedle,‘ a ukazuje na mohutného barbara. Celej stůj se rozchechtal.“

Pavel: „A sakra!“

Pán jeskyně: „Ted' už z toho nevycouváš, hochu, sázka je sázka!“

Katka: „Fajn, máme je tam, kde jsme je chtěli mít. Napadlo mě ale, že oni určitě taky budou chtít podvádět.“

Pavel: „To je fakt, na to jsme se určitě připravili. A dokonce vím jak. Řeknu kudůkovi: ,Máš pravdu, už jsme si plácli. Ale v tom případě nebudem chlastat místní chcánky, ale pořádnej trpasličí spiritus!‘ a vytáhnu lahev, kterou jsem si kvůli tomu vzal.“

Pán jeskyně: „Jasně, tu jsi určitě zvládl někde koupit. Kudůkovi trochu poklesly koutky, ale nakonec kývnul. Jak chcete využít tu metamorfózu?“

Jana: „Potřebujeme se někde vyměnit. Asi na záchodě, to by nemuselo bejt nápadný.“

Pán jeskyně: „Dobře, to jste si taky domluvili předem. Jano, Kara tam teda už vysedává!“

Jana: „Jojo, přesně tak.“

Pán jeskyně: „Dobrá, vrátíme se teda k soutěži. Barbar asi opravdu vydrží hodně, několik rund na něm není vůbec znát.“

Pavel: „Ještě jich pár dáme. Pak bouchnu do stolu a řeknu: ,Ha, tohle začíná bejt zajímavý. Radši se na to skočím vyprázdnit, dokud ještě vidím na cestu!‘“

Pán jeskyně: „Ne, že tam budeš dávit!“, říká kudůk.

Pavel: „Neměj strach, hned jsem zpátky.“

V plánu mohou být jen věci, které postavy mohly stihnout za dobu, kterou strávily přípravou a plánováním. Gorondar například určitě mohl za odpoledne koupit láhev trpasličího špiritusu, ale nestihl by třeba sehnat něco, co se prodává jen v sousedním městě.

ORGANIZACE HRANÍ

Ať už si chceš Dračák jen vyzkoušet, nebo ho hrát dlouhodobě, budeš na to potřebovat čas, spoluhráče a k tomu bud' místo, kde budete hrát, nebo připojení k internetu a aplikaci na hlasovou komunikaci, případně na sdílení materiálů ke hře.

DRAČÁK MŮŽEŠ HRÁT S KÝMKOLIV

Při hraní Dračáku neplatí obvyklé společenské hranice. V jedné skupině může klidně hrát ředitelka banky, žák základní školy, universitní profesor a důchodkyně a perfektně se u hry bavit.

Dá se samozřejmě hrát i v čistě pánském nebo naopak čistě dámském složení, ale ve smíšené družině je obvykle hra pestřejší a zábavnější. Pokud jste tedy například dva kluci a hledáte spoluhráče, neostýchej se zeptat svých spolužáček 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.

Bud' trpělivý a občas se připomeň. Než se v nějaké skupině uvolní místo, nebo než se poskládá dost hráčů na novou, může trvat i několik týdnů nebo měsíců. Obsadí ho pak obvykle ten, kdo se o něj aktivně zajímá.

ZAKLÁDÁNÍ NOVÉ SKUPINY

Zakládání nové skupiny se rozhodně neboj, není to nic těžkého. V případném inzerátu je dobré zmínit:

- Kde bys chtěl hrát, jak často, jaké by ti vyhovovaly herní dny a jestli jsi ochoten hrát i po netu.
- Jestli hledáš Pána jeskyně, nebo už ho máš, případně chceš hru vést sám.
- Pokud už máš připravený svět nebo dokonce i zápletku, stručně je popiš. Nesepisuj ale romány. Pokud to hráče bude zajímat, sami se tě zeptají na podrobnosti.

Úplně nejdůležitější a vlastně jediné podstatné je, shodnout se na místě (případně na hraní po netu) a čase. Všechno ostatní můžete domluvit na prvním setkání.

HLEDÁNÍ SKUPINY

Při hledání skupiny nezapomeň zmínit, jakou hru chceš hrát. Stolních RPGček je hodně, takže se ti mohou ozvat i hráči nebo skupiny, které nehrají Dračák, ale nějakoujinou 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 nějakoujinou.

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 popsány 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 dřív 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 domlování jakékoliv jiné společné aktivity. Ne všichni hráči jsou na to ale zvyklí, takže si raději projdeme párem věcí, které je vhodné dodržovat:

- Pokud nemůžeš nebo nechceš na hru dorazit, řekni to ostatním co nejdřív, at' si mohou udělat jiné plány.
- Dejte vždycky všem hráčům vědět, že je hra zrušená, at' se na ni někdo netrmácí zbytečně.
- Když máš špatnou náladu, jsi naštvaný, nebo máš zrovna jiné starosti, je lepší se omluvit a hru vynechat.



CESTOVÁNÍ

TODO

HERNÍ POSTUPY

V této kapitole si projdeme nejčastější situace, na které při hře narážíte, 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 zbrojíř?“

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 zbrojíře, takže lepší otázka by byla: „Kde je tady nejbližší zbrojíř?“ Pán jeskyně by mu to pak mohl rovnou říct, nebo si na to hodit, místo abyste házeli kostkou v každé vesnici, dokud nepadne jednička. K tomu, jak správně formulovat své záměry, se ještě vrátíme v kapitole **Hraní za postavu**.

PUTOVÁNÍ

Putování je běžnou součástí fantastických příběhů. Popisovat ale pochod krok za krokem by byla neuvěřitelná nuda, takže ve hře to obvykle přeskakujeme a odehráváme jen to zajímavé, například:

- Přepadení
- Překonávání obtížných překážek
- Průzkum zajímavých míst

Můžete také občas někoho potkat a vyměnit si s ním novinky. Ve světě Dračáku je to běžný způsob, jak se šíří informace.

Zásoby

Vaše postavy jsou zkušení dobrodruzi a samozřejmě vědí, že si na výpravu musí vzít vodu a jídlo. Můžete to tedy s klidným srdcem nechat na nich a prostě říct „Bereme si dostatek vody a zásob“. Kvalita proviantu záleží na vašem živobytí (viz kapitola TODO).

Hlídky

Při cestování řekněte, jestli v noci držíte hlídky. V jakém pořadí hlídáte, stačí rozhodnout až ve chvíli, kdy se něco zajímavého stane. Pán jeskyně pak podle toho určí, na čí hlídce 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 zed' prostě vyšplháš. Když je moc strmá a vysoká, nebo když šplhat neumíš, musíš si nějak pomoci: zatlouct doní 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 davnými trpaslíky může být potřeba speciální sada zámečnických nástrojů.

Používej svoje schopnosti

Při používání kouzel a schopností bud' kreativní. Kouzla nejsou jen od toho, aby dávala zranění v boji – modrým bleskem můžeš například přepálit lano, na kterém visí lustr, přestože to není napsané v pravidlech. Když to dává smysl, bude to fungovat.

Náklad a zranění

Ber v úvahu, co všechno s sebou neseš a jak moc jsi zraněný. Pokud máš například zlomenou nohu, tak asi nebudeš chtít skákat přes propast. Neznamená to, že se přes ni nemůžeš dostat – jak jsme si řekli, všechno jde vždycky nějak překonat. Můžete přes ni třeba položit prkno nebo postavit most, můžeš se zhoupnout na laně a podobně.

Příklad:

Gorondar přes propadlo položil dveře pro případ, že by tudy družina potřebovala utéct. Po dveřích totiž půjde přejít, i když ponesou zraněného.

To samé platí i pro náklad: S nacpanou tornou se špatně skáče, takže může být potřeba přeskočit bez ní a pak ji třeba přetáhnout na laně.

Na omezení své postavy pamatuj sám – nečekej, zda ti to Pán jeskyně připomene.

Když to nejde silou...

Na rozdíl od počítačových her v Dračáku není předem pevně určeno, jak jdou překážky překonat. Fungovat bude cokoliv, co dává smysl. Pokud vás tedy nenapadá lepší možnost, můžete se například někam prokopat nebo probourat, dveře můžete prostě rozmlátit, skálu rozlámat opa-

kovaným rozpalováním a chlazením a podobně. Počítejte ovšem s tím, že někam se prokopat, natož třeba rozbít skálu, zabere klidně několik dní nebo i týdnů, bývá to docela hlučné, výsledek pak dost dobře nejde zamaskovat a navíc je to pořádná fuška.

Dejte si také pozor, aby se z hrubé síly nestal univerzální nástroj na řešení všech problémů – je to sice určitě možné a v mezích pravidel hry, ale nejspíš to brzo začne být docela nuda.

PLÍŽENÍ

Když se potřebuješ někam proplížit, není to ani zdaleka jen o tom, jestli máš dovednost *ostražitost 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 lučištňíci 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 proplížit nedokáže, protože by byla všem na očích. V noci ji ale bude skrývat tma.

Pavel: „Jsou v těch hlídkách nějací 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 ted' tam chodí čtyři čety. Nevidíš mezi nimi žádného elfa ani hobita a nemají ani psy.“

Pavel: „Dvě hlídky navíc nám dost komplikují situaci.“

Katka: „To jo, ale pořád by to mělo jít. Věží je šest, takže část hradeb bude vždycky nehlídaná.“

Pán jeskyně: „To je pravda. Stráže mají lucerny, ale nosí je zakryté. Svítí měsíc, takže je docela dobře vidět, pořád je ale dost velká tma na to, aby se dalo plížit. Chcete to teda risknout?“

Katka: „Jasně. Přesuneme se blíž, vyčítám 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 sundaváš ze zad lano, abys ho hodila ostatním, když zaslechneš blíží 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 zavěsim 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. Pokračují ale dál, nevšimli si tě.“

Pokud se plížit neumíš, nebo k tomu nejsou vhodné podmínky, není ještě všechno ztraceno. Můžeš třeba kouzlem vyčarovat mlhu, nebo zaplatit místním povalečům, aby o kus dál provedli nějakou výtržnost a odvedli tím pozornost.

Zvolený postup má vždycky nějaké důsledky. Když se do paláce proplíží zlodějka, nebo se tam dostane v převlečení za služku, nemusí si toho vůbec nikdo všimnout. Zato když tam vyčaruješ mlhu, lidem to bude určitě divné a budou si o tom povídат. A když dokonce zapálíš sousední dům, zítra o tom nejspíš bude vědět celé město, pokud tedy ještě bude stát.

SLEDOVÁNÍ

Sledovat někoho tak, aby si tě nevšiml, vyžaduje dovednost *ostražitost a plížení* nebo nějakou vhodnou schopnost, třeba neviditelnost nebo proměnu do kočky či jiného nenápadného tvora. Neplatí to jen v případě, že je dotyčný opilý, nebo z jiného důvodu vůbec nevnímá, co se kolem něj děje.

Na sledování může mít vliv také to, co se děje kolem. Když například sledovaný vejde do paláce, kam tě stráže 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. Ted' 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 pochlakují 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 ted' Naria chtěla Balrena následovat, musela by se nejdřív nějak dostat přes barbar, 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 znova otevřely. Jeden z barbarů jde dovnitř.

Chvíli potom z nich vychází Balren, za ním jde barbar a nese dva meče. Jeden podává druhému barbarovi a všichni tři vyráží směrem, odkud původně kudůk přišel.

Katka: „A sakra. Na nic nečekám a běžím varovat ostatní!“

Sleduje nás někdo?

Pokud máš dovednost *ostražitost a plížení* nebo nějakou vhodnou schopnost či prostředek, abys mohl někoho sledovat, tak také můžeš zkoušet zjistit, zda někdo sleduje tebe.

- Když tě sleduje někdo s dovedností *ostražitost a plížení* nebo nějakou vhodným kouzlem či schopností, jako je třeba *neviditelnost* nebo proměna do nějakého nenápadného zvířete a ty nic z toho nemáš, všimnout si ho nedokážeš.
- Když oba využíváte některou z těchto možností, rozhoduje to, kdo má vyšší **Finesu**.

Při porovnávání **Finesy** si navíc obě strany přičtou +1 za každou výhodu, která má na plížení a sledování vliv, například:

- Jsi neviditelný
- Vidíš dobře potmě
- Máš výborný čich (at' 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 jím, co zjistila při sledování kudůka Balrena.

Katka: „*Balren si na nás sehnal další dva barbar. Mají meče, takže nás určitě nechtejí 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 obvinit z vraždy a pak budeme muset zmizet z města tak jako tak.*“

Pavel: „*No jo, pořád. Tak teda zmizíme.*“

Katka: „*Já vyrazím první, někde se schovám a zkontovalu, 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 neznamenovalo 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. Vyptávat by se měl pokud možno ten, kdo k tomu má nejlepší předpoklady. Zloděj se například vyzná v městském podsvětí, hraničář zná lovce a uhlíře, kouzelník a alchymista se vyznají v knihovnách a magických školách, válečník v armádě či městské gardě. Můžete se také rozdělit a každý zkoušet hledat jinde. Další tipy, do jakých prostředí které povolání zapadne, najdete v kapitole **Povolání**. Berte také v potaz dovednosti a minulost postav. Léčitel se určitě vyzná mezi léčiteli a bývalý námořník 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 patřičné informace, byste měli jít pokud možno všichni. Jsou pro to dva dobré důvody:

- Hráči, jejichž postavy zrovna nejsou na scéně, se nemohou naplno zapojit do hry.
- Snáze si poradíte s případnou léčkou či jinou nečekanou nepříjemností.

Bývá ale zvykem nechat vést rozhovor toho, kdo schůzku zařídil – dává to ostatně většinou smysl, protože se v daném prostředí nejlépe vyzná, a kromě toho tím pomůžete tomu, aby se všichni hráči čas od času dostali ke slovu.

Pátrání v knihovnách

Pokud někdo z vás umí číst, může také hledat v knihách, nebo třeba v úředních záznamech. Když číst neumíte, nebo tím nechcete ztrácte čas, můžete si někoho najmout, aby hledal za vás.

ROZHOVORY

TODO: Na rozdíl od průzkumu a překonávání překážek při hraní rozhovorů neříkej, čeho se snažíš dosáhnout – tím bys úplně popřel smysl odehrávání rozhovoru v roli.

Je ale ok připomínat fakta „Víš o tom, že venku prší?“

Příklad:

Hráči se dozvěděli, že velitel města, do kterého se potřebují dostat, vyhlásil zákaz vstupu. Napadlo je sehnat jeho pečeť a využít ji jako propustku.

Pán jeskyně: „Večer jste dorazili k městu. Brána je ale zavřená a stojí před ní dva vojáci na stráži. Jeden z nich říká: *Je nám líto, vstup do města je zakázán. Budete si muset najít nocleh jinde.*“

Pavel: „*Kdo to nařídil?*“

Pán jeskyně: „*Náš velitel, kapitán Bregund.*“

Pavel: „*Tomu ale neseme zprávu! Hele, tohle je jeho pečeť!*“

Pán jeskyně: „Hmm, to je skutečně kapitánova pečeť. Zajímavý ale je, že na vzkazu pro kapitána je jeho pečeť a ne pečeť toho, kdo ho poslal. Chopte se jich, jsou to špehové!“

Pavel: „A sakra, to jsem nějak nedomyslel.“

Pán jeskyně: „To asi Gorondar neřekl nahlas, nebo jo?“

Pavel: „Ne, to určitě ne. Promiň, vypadl jsem z role.“

Pán jeskyně: „To v téhle situaci naprosto chápu ;) Stráže každopádně tasí zbraně a snaží se vás obestoupit. Co děláte?“

Jana: „Počkejte, to je nedorozumění! Tímhle dopisem nás kapitán najal na jistou deliktní záležitost. A my mu ted' jdeme říct, co jsme zjistili, a vyzvednout si odměnu.“

Pán jeskyně: „Říkáš delikátní záležitost? Proč jste to neřekli hned? Otevřete bránu!“

V pravidlech není dovednost na vyjednávání, jak je ale vidět na tomto příkladu, výsledek málokdy záleží jen na vaší výřečnosti: vliv může mít situace, okolnosti, předměty, kouzla, schopnosti, různé dovednosti a podobně. Kdyby Kara uměla metamorfózu, mohla někoho do kapitána Bregunda proměnit, případně se za něj mohl někdo přestrojit. Často také hraje roli, jak dobře dotyčného odhadnete a co mu nabídnete. Stráže 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 plácnow 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 podpírájí 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 goblinu. 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, zepej se.

Příklad:

Pavel: „Půjde kolem orka proběhnout ke goblinovi?“

Povšimni si, že se Pavel neptá, jak je místo 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, místo 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 navrhnut alternativy.

Příklad:

Pavel: „Zvládnu 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

- Přimáčknout protivníka ke stěně štítem a bodnout ho zbraní
- Srazit jej na zem a zalehnout ho, aby nemohl vstát
- Nabít luk a vystřelit
- Vystřelit z nabité zbraně a začít utíkat
- Nabít kuši
- Sundat ze zad luk nebo jinou zbraň
- Opatrně něco položit na zem
- Sundat ze zad tornu
- Vyndat něco ze sundané torny
- Vypít připravený lektvar
- Udělat pár kroků a seslat kouzlo
- Pečlivě zamířit
- Dorazit vyřazeného protivníka

Vzdálenost

Při boji na dálku budeš často potřebovat vědět, zda dostřelíš na cíl a případně kolikrát stihneš vystřelit nebo kolik kouzel stihneš seslat, než k tobě protivník doběhne. Dostřel zbraní a dosah kouzel je proto vždy jedna z následujících možností:

Kontaktní vzdálenost: pár kroků od tebe

- Protivníky v kontaktní vzdálenosti můžeš ohrozit zblízka, i když se od tebe snaží utéct.

Krátká vzdálenost: v dostřelu malé vrhací zbraně

- Dá se uběhnout za 1 kolo.

- Pokud je tedy od tebe protivník v krátké vzdálenosti a neustupuje ani neutíká, můžeš k němu v jednom kole doběhnout a rovnou na něj zaútočit zblízka. Když od tebe ustupuje, dostaneš se k němu až v příštím kole. Když utíká, musíš ho nejdřív dohonit (viz kapitola **Pronásledování /* TODO: Odkaz */**).

Střední vzdálenost: v dostřelu oštěpu, krátkého luku nebo kuše

- Dá se uběhnout za 2–3 kola

Dlouhá vzdálenost: v dostřelu dlouhého luku

- Dá se uběhnout za 4–6 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 nedostrelí, 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 dobehnete tam, co teď stojí.“

Rychlosť

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, at' už je to skřet, hobit nebo elf.

- Pokud ale z nějakého důvodu nemůžeš běhat, třeba když se soustředíš na nějakou schopnost či kouzlo nebo když máš vážně zraněnou nohu nebo břicho, pohybuješ se poloviční rychlostí, takže krátkou vzdálenost urazíš za dvě kola. To samé platí, když chceš dělat něco, při čem se dost dobře nedá běhat: střílet, kouzlit, nabíjet luk, vytahovat věci z torny a podobně.
- Když jsi vyřazený, zvládneš se nanejvýš plazit a urazit krátkou vzdálenost ti zabere 4 kola.
- Když míříš, nabíjíš kuší a podobně, tak se nemůžeš přesouvat vůbec.

Ve hře také existují kouzla, lektvary a jiné efekty, které tě výrazně zrychlí nebo zpomalí. Zpomalení znamená snížení rychlosti na polovinu, zrychlení ji zdvojnásobí.

Příklad:

Když Naria vypije lektvar rychlosti, poběží dvakrát rychleji a vzdálenost, která by jí normálně zabrala 5 kol, uběhne za 3 kola.

Někteří tvorové běhají výrazně rychleji nebo naopak pomaleji než člověk.

Příklad:

Kůň běhá zhruba dvakrát rychleji než člověk. Když tedy Naria vypije lektvar rychlosti, udrží krok s koněm v trysku.

Změny úmyslů

Aby nezáleželo na tom, v jakém pořadí říkáte, co má kdo v úmyslu, můžete to libovolně upravovat. Stejně tak může Pán jeskyně měnit záměry protivníků.

Příklad:

Katka: „Otočím se a běžím zpátky.“

Pavel: „Já zkusím oběhnout orka a dostat se ke goblinovi, abych mu zabránil v mumlání.“

Katka: „Aha, tak v tom případě se zastavím a připravím si luk. Nenechám v tom Gorondara samotného.“

Pán jeskyně: „Dobře. Ork vyráží Gorondarovi naproti, aby mu zablokoval cestu ke goblinovi. Goblin dál mumlá.“

Své úmysly byste ale měli měnit co nejméně. Tuto možnost máte, abyste mohli reagovat na to, co dělají ostatní, nikoliv abyste se s Pánem jeskyně snažili vzájemně přechytračit.

Jak popisovat úmysly

Kolik získáš úspěchů, závisí na hodu kostkou, takže předem nevíš, co všechno se ti podaří soupeři udělat.

Příklad:

Gorondar by chtěl doběhnout ke goblinovi, srazit ho na zem a zacpat mu ústa. Pokud ale hodí jen jeden úspěch, podaří se mu ho jen srazit na zem.

Abys zbytečně nevymýšlel a nepopisoval věci, které se pak nestanou, nemusíš nutně říkat, co všechno soupeři uděláš. Měl bys ale říct, kam se chceš přesunout, koho chceš ohrozit a čím to chceš udělat, aby na to ostatní mohli reagovat.

Příklad:

Pavel: „Se sekerou v ruce běžím ke goblinovi.“

Pán jeskyně: „Ork se ti snaží zastoupit cestu.“

Hod na útok a na obranu

Když je jasné, co kdo chce udělat, je třeba určit, jak to dopadne.

- Když se dva soupeři ohrožují vzájemně, hází si proti sobě na útok.
- Když obránce útočníka neohrožuje, hází si proti němu na obranu.

Příklad:

Naria s Gorondarem bojují se skřetem. Gorondar útočí sekerou, Naria z dálky střílí z luku. Skřet útočí na Gorondara. Gorondar se skřetem se ohrožují vzájemně a hodí si tedy proti sobě na útok. Když Gorondar hodí víc, zasáhne skřeta. Když hodí víc skřet, zasáhne Gorondara. Když padne oběma stejně, něco si udělají vzájemně.

Naria střílí na skřeta, ale on ji neohrožuje, protože útočí na Gorondara. Hodí si tedy proti němu na útok a on si proti ní hodí na obranu.

Na útok i na obranu se hází **vlastnost + k6 + postihy a bonusy**. Rozdíl je v tom, jakou vlastnost si počítáš.

Vlastnost při hodu na útok

- Když bojuješ beze zbraně, s těžkou zbraní nebo v těžké zbroji, házíš **Fyzičkou**. Platí to i pro těžké vrhací zbraně nebo když bojuješ se dvěma zbraněmi a jen jedna z nich je těžká. **Fyzičkou** také házíš, když se snažíš někam doběhnout rychleji než tvůj protivník a když se s někým přetlačuješ nebo přetahuješ.
- Když střílíš z libovolné zbraně, házíš **Finesou** (i když střílíš v těžké zbroji).
- Když sesíláš kouzlo, at' 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 uvedená 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** /* TODO: odkaz */). To samé platí, když se skoro nehýbeš a o útočníkovi nevíš (viz **Útok ze zálohy** /* TODO: odkaz */).

Výhody a nevýhody

Podmínky při boji nejsou vždy vyrovnané. Když například ležíš a tvůj protivník stojí, budeš mít proti němu nevýhodu.

- Za každou výhodu máš +1 k 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 nešítají.
- Počítáš si vždy jen výhody a nevýhody, které se vztahují k tomu, co se snažíš udělat.
- Na kouzlení se vztahují stejné výhody a nevýhody jako na střelbu.

Výhody a nevýhody jsou vždy spojené s nějakým stavem nebo situací ve hře. Jakmile tato situace skončí, zmizí i výhoda či nevýhoda. Jednorázové výhody a nevýhody, jako třeba překvapení, vyvedení z rovnováhy nebo útok do zad trvají pouze jedno kolo.

Druhy výhod a nevýhod

Nejčastější druhy výhod a nevýhod v boji jsou:

Ztížení pohybu: jsi zalehnutý, jsi zatlačený do rohu nebo přimáčknutý ke stěně, jsi po páse 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 kroví.

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 nespal, 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 obruce a může s nimi něco dělat.

Když přiběhne ještě Naria a přislápne mu ruku, bude si stále počítat jen -1, protože jak zlehnutí, tak přislápnutá ruka mu ztěžuje volnost pohybu. Kromě toho, že nemůže vstát, dokud na něm Gorondar leží, ted' 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, at' už střelnou zbraní, vrhací zbraní, kouzlem, nebo čímkoliv jiným si počítáš postih podle vzdálenosti cíle:

kontaktní nebo krátká:	bez postihu
střední	-1
dlouhá	-2

Míření

Když míříš, neházíš na útok a na následující výstrel máš výhodu (+1).

Munice

Vzácnou nebo drahou munici, která se při útoku spotřebuje, jako jsou granáty, jedy, magické flakóny a podobně, si vždycky odečítej. Obyčejnou munici počítej, pokud od ní máš jen několik kusů.

Příklad:

Naria má tři vrhací nože. V jednom boji je tedy nemůže hodit více 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 více 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 hodu 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 hodu 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 hodu na obranu si tedy počítá vlastnost a nevýhodu za to, že mu ztěžuješ 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 chtejí 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 formuli, 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: „Jasné.“

Pán jeskyně si teď bude za skřeta dvakrát házet na obranu. Jednou proti Katce, podruhé proti Pavlovi. V obou případech hází 0 + k6, protože skřet stojí na hlídce a nehýbe se (jde o útoky ze zálohy). Jak Pavel, tak Katka mají výhodu za míření, takže si ke svým hodům přičítají +1. Nebudou si ale počítat výhodu za to, že je skřet nevidí, ani za to, že ho překvapili. Skřet se totiž vůbec nebrání, takže je jedno, že útočníky nevidí, a že je nečekal.

Když ale cíl běží, bojuje, nebo jinak svým pohybem ztěžuje útočníkovi zásah, o nehybného obránce se nejedná a do hodu 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 výstrelům si tedy už bude počítat **Finesu**, protože střelcům aktivně ztěžuje zásah, ale také nevýhody za to, že je nevidí a za případná vážná zranění, která utrpěl v prvním kole. Současně ale bude mít výhodu za plnou obranu, protože v tomto kole nikoho neohrožuje a soustředí se na to, aby nebyl zasažen, a další výhodu za kryt, protože zabíhá do úzkého vchodu do doupěte, takže bude těžší ho zasáhnout.

Bonusy a postíhy si přičítá hráč postavy

Když má někdo v boji výhodu, tak se to dá vyjádřit dvěma způsoby: bud' si on přičte k hodu +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 zamířeno na těžce zraněného skřeta. Při výstřelu si Jana přičte k hodu +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 fyzičkou 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. Pomůže to tomu, abyste hráli fér, a také se tím ujistíte, že si všichni představujete situaci stejně.

Pořadí házení

Na útok se hází v pořadí, v jakém jsou záměry zřetězené.

Příklad:

Naria s Gorondarem bojují s orkem a goblinem. Goblin kouzlí na Gorondara. Gorondar chce doběhnout ke goblinovi. Ork se mu v tom snaží zabránit. Naria střílí na orka.

To, zda Gorondar něco udělá goblinovi, závisí na tom, jestli k němu vůbec doběhne, tedy zda se orkovi podaří ho zastavit. Na to má ovšem vliv ještě Naria, která na orka střílí. Když ho totiž vyřadí, ork Gorondarovi v cestě ke goblinovi nezabrání.

Nejdřív si tedy musí hodit Katka proti orkovi. Pokud jej nevyřadí, bude se házet, jestli ork zastaví Gorondara. Když se mu to nepodaří, bude si teprve Pavel moci hodit proti goblinovi.

Když více spojenců ohrožuje stejného protivníka, na pořadí házení se mohou domluvit. Obvykle je výhodné, aby nejdřív házeli ti, kdo nejsou ohroženi, protože jejich výsledek může pomoci těm, kteří ohroženi jsou. Je to ale každopádně na vás, můžete se rozhodnout i jinak.

Příklad:

Naria střílí na skřeta, se kterým bojuje Gorondar.

Pavel: „Katko, házej první. Když ho nějak znevýhodníš, dáš mi tím bonus.“

Obdobně když více nepřátel ohrožuje stejnou postavu, o pořadí, v jakém budou házet, rozhoduje Pán jeskyně.

Zacyklení úmyslů

Když jsou úmysly zacyklené, nebo když se nedokážete dohodnout, postupujte takto:

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

Úspěchy

Rozdíl hodů určuje počet úspěchů.

- Pokud jsi hodil stejně, nebo jsi protivníka přehodil o 1 či 2, máš proti němu jeden úspěch (•).
- Jestliže jsi ho přehodil o 3–5, máš proti němu dva úspěchy (• •).
- Pokud jsi ho přehodil o 6 nebo více, máš proti němu dokonce tři úspěchy (• • •). Více než tři úspěchy není možné získat.

Úspěchy je možné získat pouze při hodu na útok, nikoliv při hodu na obranu.

Příklad:

Naria střílí na skřeta, který zrovna bojuje s Gorondarem, takže se proti ní jen brání.

Finesu má 3 a nemá žádné výhody, nevýhody ani jiné bonusy a postihy. Katka na kostce hodila 4, celkem má tedy na útok 7. Skřet má **Finesu** 2 a také nemá žádné bonusy ani postihy. Pán jeskyně hodil 5, skřet má tedy na obranu také 7. Při rovnosti hodů má Katka jeden úspěch, za který mu může něco udělat. Skřet se jen brání, 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 povolit 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. Stihnut 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 twoje postava, protože to určuješ ty.

Příklad:

Pavel nemůže říct, že goblin uskočil směrem k orkovi. Může ale říct, že ho směrem k orkovi strčil.

Co můžeš udělat za jeden úspěch

Za jeden úspěch (•) můžeš například:

- Protivníka zranit.

V jednom kole můžeš protivníka zranit pouze jednou. I když tedy proti němu máš více úspěchů, jen jeden z nich může představovat zranění.

- Zasáhnout předmět, který drží, nebo ho má na sobě.
- Chytit ho, srazit ho k zemi, 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:

- Vážně ho zranit.
- Pokud tvůj soupeř nemá úplnou zbroj, můžeš zasáhnout nekrytu část těla (od zranění si neodečte zbroj).
- Obejít jeho štít (od zranění si neodečte štít).
- Odzbrojit ho.
- Srazit ho do propasti nebo zatlačit do pasti.
- Zabránit mu v mluvení.

Potřebné dva úspěchy můžeš získat i postupně ve více kolech, nebo ve spolupráci s někým dalším.

Příklad:

Po neúspěšném vyjednávání se skřetem ho Naria s Gorondarem chtějí zlikvidovat tak, aby nezavolal na poplach. Jsou od něj jen pár kroků, takže na to, aby ho zastřelili ze zálohy, je už pozdě. Zato se ale na něj mohou oba vrhnout.

Pavlovi padne jen jeden úspěch, to na zabránění v mluvě nestará. 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

TODO: Zranění je možno udělit, pouze když to dává smysl. Myš nemá jak ublížit slonovi, takže nehledě na to, jak dobře si hodí, nemůže ho za jeden ze svých úspěchů zranit.

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 (**Fyzicka** 3, na kostce 3). Ork má na útok 10 (**Fyzicka** 4, na kostce 6). Ork tedy Gorondara přehodil o 4. Má proti němu dva úspěchy a za jeden z nich se ho rozhodne zranit. Bojuje dvojruční sekerou, která má zranění 3. Gorondar má naštěstí těžkou zbroj, která snižuje zranění o 2 a štít, který ho snižuje o 1. Zraněn je za 4 (rozdíl hodů) + 3 (zranění orkovy zbraně) – 2 (těžká zbroj) – 1 (štít), tedy za 4 životy.

Zatímco zranění zbraně je přímo nějaké číslo, zranění kouzla bývá uvedeno jako počet kostek zranění (kz). Určíš ho tak, že hodíš příslušný počet šestistěnných kostek a spočítáš ty, na kterých padlo 4 nebo víc.

Příklad:

Kouzlo modrý blesk má zranění 4kz **bleskem** a útok **Duše** + k6 proti **Fyzičce**. Kara ho sesílá na orka v lehké zbroji. **Duši** má 3 a na kostce jí padlo 4. Ork má **Fyzičku** 4 a na kostce mu padlo 2. Kara ho tedy přehodila o 1, má proti němu jeden úspěch a rozhodne se ho zranit.

Základem zranění je rozdíl hodů, což je 1. K tomu se přičítá zranění kouzla. Jana tedy hodí čtyřmi šestistěnnými kostkami (nebo čtyřikrát jednou kostkou). Padne jí: 1, 3, 4 a 6.

Ork je zraněn za 1 (rozdíl hodů) + 2 (počet kostek zranění, na kterých padlo 4 nebo víc) – 1 (lehká zbroj), tedy za 2 životy.

Zbroj ani štít nechrání před duševními a nehmotnými útoky, ani před zraněním jedem. Může ale chránit před tím, aby vůbec k otravě došlo – když sníží zranění otrávenou zbraní na nulu nebo méně, rána neprošla skrz a zasažený tedy není otrávený.

Případná odolnost proti určitému druhu zranění se sčítá se zbrojí. Když máš tedy těžkou zbroj a vypiješ lektvar chladných vod, který snižuje zranění ohněm o 2, veškerá ohnivá zranění si snižuješ o 4. Stejně fungují i odolnosti některých nestvůr.

Přidané zranění

Na přidané zranění si házíš, když máš nějaký efekt, který ho způsobuje, a za jeden z úspěchů se rozhodneš protivníka zranit.

- K přidanému zranění se nepřičítá rozdíl hodů.
- Každé přidané zranění si zasažený znovu sníží za zbroj, štít a případnou odolnost proti tomuto druhu zranění.

Příklad:

Gorondar útočí očarovaným kladivem na oživlou sochu. Kladivo má zranění 2 a navíc při zásahu způsobí zranění 3 kz **bleskem**. Socha je z kamene a je tedy těžké ji poškodit – má zbroj 3. Je ovšem náchyná 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 3 kz 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

TODO: Stejně jako při udělování běžného zranění, ani vážné zranění není možné udělit, když to nedává smysl. Kočka například dokáže člověka nepříjemně podrápat a pokousat, nedokáže mu ale vážně ublížit. Může mu tedy dát zranění, ale nemůže být vážné.

Když protivníka zraníš alespoň za 3, můžeš za další úspěch říct, že jsi mu tím vyřadil nějakou část těla. Musí to ale jít udělat tvou zbraní – nemůžeš useknout hydře hlavu kyjem. Vážným zásahem nemůžeš protivníka zcela vyřadit, na to musíš ubrat všechny životy.

Příklad:

Pán jeskyně: „Katkó, máš proti skřetovi dva úspěchy. Co mu uděláš?“

Katka: „Může to být vážné zranění?“

Pán jeskyně: „Nemá zbroj, přehodila jsi ho o 4 a luk má zranění 2, takže to dostane za 6 životů. To určitě stačí.“

Katka: „Fajn. Prostřelila jsem mu levou nohu.“

Vyřazenou část těla není možné používat.

Příklad:

Když vyřadíš kyklopovi oko, tak ho tím oslepíš. Když vyřadíš ocas obřího štíra, nebude jím moci útočit. Když někomu vážně zraníš ruku, nebude moci bojovat 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 vylečí dostatek životů, aby ses dostal nad -6 životů a vyřazený přestaneš být, když se dostaneš alespoň na 1 život.

Přerušení soustředění

/* Tohle by asi mělo bejt v kapitole o magii nebo kouzlení. Každopádně v odstavci o soustředění, ať to není na dvou místech.

Nebo možná založit kapitolu, kde budou shrnuté možné stavy? (vyřazení, soustředění, bezvědomí, paralýza). */

Přerušit někomu soustředění můžeš například tím, že do něj vrazíš, sražíš ho na zem a podobně. Soustředění také přeruší jakékoli zranění. Když zbroj, štít nebo odolnost proti zranění sníží zranění na nulu, zásah soustředění nepřeruší.

Dorážení protivníků

Dorážení zabere jedno kolo. Nemůžeš dorážet, když při tom na tebe někdo útočí, nebo tě jinak ohrožuje.

Určení zranění zbraní

Zde si řekneme, jak se číslům v **Tabulce zbraní** /* TODO: odkaz */ došlo.

- Boj beze zbraně má zranění 0.
- Lehké zbraně mají základ zranění 1, těžké zbraně 2.
- Dvojručně držené zbraně mají zranění zvýšené o 1.
- Pokud máš dvě jednoruční zbraně, ke zranění té, kterou zrovna útočíš, přičti 1.
- Improvizované nebo primitivní zbraně (obušek, hůl, kámen, kyj, noha od stolu a podobně) mají zranění o 1 nižší (ale nejméně nula).

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

Boj pod vodou

Zvláštnosti boje pod vodou můžete snadno odvodit i bez listování v pravidlech, berte prostě v úvahu, že voda klade mnohem větší odpor než vzduch a pokud je kalná, je v ní snížený dohled. V hodně velké hloubce také bývá tma a vysoký tlak, který postavy rozmačká, jestliže nejsou chráněny vhodným kouzlem nebo kouzleným předmětem.

Pokud se nedokážete dohodnout, řídte se následujícím:

- Voda klade mnohem větší odpor než vzduch, takže výhodu mají zbraně, které skrz ni snáz prochází: **sečné** proti **drtivým** a **bodné** proti **sečným i drtivým**. Boj beze zbraně je srovnatelně účinný jako **bodné** zbraně, proti nim tedy výhodu nemá, proti **sečným** a **drtivým** ano.
- Praky pod vodou nefungují.
- Luky, kuše a projektily stvořené kouzlem (například *ledová dýka*) pod vodou účinně dostrelí jen na kontaktní vzdálenost. Střela sice doletí dál, ale nemá pak už dostatečnou razanci, aby někomu ublížila.
- Vrhací zbraně jsou pod vodou zcela neúčinné, většinou se ale dají použít jako improvizované zbraně na blízko.
- Dlouhé vrhací zbraně (oštěp, harpuna) fungují, pokud jsou vrženy ze vzduchu do vody, ale pouze na cíle blízko pod hladinou.
- Tlakové exploze (*výbušný projektil, petarda, bomba*) jsou pod vodou účinnější, na útok mají výhodu (+1). Střepinové exploze (například výbuch alchymistovy *rakety*) pod vodou účinkují pouze na kontaktní vzdálenost, pak ztratí razanci stejně jako ostatní projektily. Voda ale obvykle uhasí doutnák dřív, než dojde k výbuchu.
- Oheň pod vodou nehoří, nefungují tedy žádná ohnivá kouzla (*ohnivý dešť, ohnivý had, ohnivá koule, ohnivý oblouk, ohnivá stěna a ohnivá střela*) ani zápalné alchymistické výrobky (*koncentrovaný oheň, lektvar ohnivého dechu, ohnivá hlína, zápalný projektil, živý oheň*). Výjimkou je *termická pasta*, která hoří i pod vodou.
- Kouzelnické blesky (například *modrý blesk*) pod vodou nefungují.

Tvorové, pro které je voda přirozeným prostředím, například žralok nebo anakonda, mají při boji ve vodě proti suchozemcům výhodu.

Boj v šeru, poslepu a ve tmě

TODO: Každá situace je unikátní a je na vás, abyste ji posoudili. Následující příklady berte spíš orientačně.

Příklad:

Postavy se rozhodly, že si ve velkém podzemním sále vyzkouší různé varianty boje za snížené viditelnosti. Naria má dýku a dlouhý luk, Gorondar sekeru a zapálenou pochodeň, Kara má připravená kouzla. Pochodeň osvětuje většinu místnosti, čist se ale dá jen pár kroků od ní a protější stěna se topí ve tmě.

V kontaktní vzdálenosti od pochodně je světlo, v krátké šero. Ve zbytku sálu je tma.

Střelba a kouzlení na cíl s pochodní:

Katka: „Gorondare, pochodeň tě nádherně osvětuje, takže i když stojíme ve tmě, jsi pro nás skvělý cíl.“

Při střelbě a kouzlení není důležité, jak je osvětlený střelec, ale cíl, takže na Gorondara držícího pochodeň bude Naria střílet i Kara kouzlit bez nevýhody za sníženou viditelnost. Obě si ale budou počítat postíhy za vzdálenost – elfka má ostrý zrak, takže na krátkou i střední vzdálenost střílí bez postihu a na dlouhou má -1. Ostatní rasy mají na střední vzdálenost -1 a na dlouhou -2.

Střelba a kouzlení na cíl ve tmě:

Jana: „Nario, tebe ted' vůbec nevidím. Vím, odkud přichází tvůj hlas, takže bych tam poslala ohnivou kouli, určitě bych tě zasáhla, ale blesk na tebe seslat nemůžu.“

Kara elfku vůbec nevidí a ani podle zvuků nepozná, kde přesně je, takže mířená kouzla použít nemůže. Může ji ale podle zvuku trefit plošným kouzlem.

Tvorové se skvělým sluchem, jako například kuduci, podle zvuku střílet a kouzlit dokáží. Na krátkou vzdálenost dokonce slyší dech, takže mohou na protivníka střílet nebo kouzlit, i když se vůbec nehýbe a nemluví. Počítají si ale nevýhodu za to, že cíl nevidí, a samozřejmě také postíhy za vzdálenost.

Bytosti se skvělým čichem, jako třeba psi nebo hobiti, poznají, kde zhruba se protivník nachází. Je to podobné jako střelba podle zvuků bez skvělého sluchu, mohou tedy tím směrem hodit granát nebo seslat plošné kouzlo a nepřitele tak zasáhnout, nebo se na něj vrhnout na blízko.

Jana: „Gorondare, jak nás vidíš ty?“

Pavel: „Já vás celou dobu vidím dobře, protože jste teplejší než okolí. Nevidím ale, co je kolem vás.“

Trpaslík díky infravidění i v naprosté tmě vidí teplokrevné tvory jako jasnou červe-nou skvrnu, přestože stojí v úplné tmě. Za viditelnost tedy nevýhodu nemá, bude si ale počítat postih za vzdálenost. Kroll s ultrasluchem také „vidí“ i v naprosté tmě a střílel by bez nevýhody, ale jen na cíle v krátké vzdálenosti.

Střelba a kouzlení na cíl v šeru:

Katka: „Počkej, přijdu k tobě trochu blíž.“

Jana: „Teď už tě vidím, ale ne moc dobře. Co ty?“

Katka: „Já jsem tě předtím viděla špatně, teď tě vidím perfektně.“

Kara je člověk, takže pro ni je v krátké vzdálenosti od pochodně šero a dál úplná tma. Naria je elfka a má vidění v šeru, takže oblast v krátké vzdálenosti od pochodně vidí perfektně a ve střední vzdálenosti je pro ni šero.

Příklad (střelba v úplné tmě):

Gorondar zhasnul pochodeň.

Pavel: „Co ted?“

Katka: „Teď jsem v háji, vůbec tě nevidím. V naprosté tmě jsem stejně slepá jako člověk.“

Pavel: „Já tě vidím pořád dobře, protože jsi teplokrevná. Kdyby místo tebe byl had nebo jinej tvor se studenou krví, měl bych taky smůlu. Radši tu pochodeň zase zapálím.“

Příklad (střelba v šeru):

Gorondar znovu zapálil pochodeň a hodil ji do rohu.

Příklad (boj v šeru):

Naria je elfka a má tedy vidění v šeru. Celý prostor v krátké vzdálenosti od pochodně vidí stejně jasně jako ve dne, zbytek místnosti je pro ní v šeru.

Po chvíli odpočinku Gorondar hodí zapálenou pochodeň do rohu a oba jsou teď od ní v krátké vzdálenosti. Elfka vidí v šeru stejně jasně jako ve dne. Trpaslík a díky svému infravidění dobře vidí Nariu a pochodeň, okolí ale vidí špatně a musí si tedy dávat dobrý pozor, kam šlape.

V této situaci má výhodu elfka a Katka tedy bude mít bonus +1.

Až dobojují a chvilku si odpočinou, Naria uhasí pochodeň, takže oba teď budou bojovat v naprosté tmě. Gorondar dobře vidí elfku a chladnoucí pochodeň, ale zbytek místnosti se pro něj topí ve tmě. Naria nevidí nic, vidění v šeru jí v naprosté tmě nepomůže. V této situaci má tedy výhodu trpaslík a dokud se něčím neprozradí, elfka nebude vědět, kde přesně Gorondar stojí. Může zkoušet naslepo sekat do vzduchu, ale Gorondar ji vidí, takže tomu snadno uhne.

Pavel: „Chvilku se od tebe budu držet dál a počkám si, až se k mě otočíš zadý nebo bokem. Pak zaútočím.“

Elfka mu v tom nemá jak zabránit, Gorondar v dalším kole útočí s bonusem +2. Jednu výhodu má za to, že ho Naria nevidí a on ji ano, a druhou za to, že jí útočí do zad.

Katka: „To jsem nevymyslela moc dobře, ještě že jsi to ty a ne krvežíznivý upír. Rychle ustoupím do rohu a budu před sebou máchat mečem, abys to neměl tak jednoduché.“

Gorondar se už nemůže dostat elfce do zad, stále má ale výhodu za to, že ji vidí a ona jeho ne. Bude si tedy po zbytek boje počítat bonus +1.

Po krátké pauze Naria opět zapálí pochodeň a Gorondar si tentokrát zaváže oči šátkem.

Infravidění tentokrát Gorondarově nepomůže, protože přes šátek nefunguje.

Pavel: „Už chápu, jak ses před chvílí cítila. Rovnou se stáhnu do rohu, to byl dobrý nápad.“

Katka: „Škoda, že nemám luk, čekání v rohu by tě hned přešlo.“

Pavel: „Ještě že tak, to bych byl úplně nahraný. Vlastně úplně ne, slyšel bych zadrnčení tělivy, takže pokud bych ten výstřel přežil, měl bych šanci ti něco udělat.“

Katka: „Luk každopádně nemám, takže jdu na tebe s mečem. Tentokrát má výhodu já.

Gorondar je úplně slepý, zatímco Naria ho vidí, takže proti němu má +1.

TODO (hobitka Štika): vlk se skvelým čichem a skvělým sluchem má ve světle lúcerny výhodu proti člověku, ale ne proti trpaslíkovi s infraviděním nebo hobitovi se skvělým čichem

TODO: Když se vlk i hobit nadýchají cibulového extraktu, který oběma vyřadí čich, vlk bude mít za šera proti hobitovi výhodu, protože má ještě skvělý sluch. Když si hobit pořídí navíc neslyšitelnost, budou na tom oba stejně

- Pokud někdo v šeru nebo po tmě vidí stejně dobře jako za světla, má výhodu proti soupeři, kterého snížená viditelnost omezuje.
- Když snížená viditelnost oba soupeře omezuje a jeden z nich má alespoň jeden smysl, který mu nějak pomůže, bude za něj mít výhodu. Když ani jeden z protivníků takový smysl nemá, nebo když oba alespoň jeden mají, tma nebo šero je omezuje oba stejně a výhodu tudíž nebude mít žádný z nich.
- Pokud někdo vůbec nevidí a nemá ani žádný jiný smysl než zrak, který by mu prozradil, kde se soupeř nachází, musí to při boji brát v úvahu.
- Při střelbě a kouzlení nezáleží na tom, jak dobře je vidět střelec, ale cíl.

Představ si na chvíli, že máš zavázané oči a trénuješ boj poslepu. Nejen že nevidíš, kam šlapeš, ale dokud se tvůj soupeř něčím neprozradí, nedokážeš říct, kde přesně stojí.

Na cvičišti bojují dva lidé, jeden z nich má zavázané oči.

- Ten, který vidí bude mít v boji výhodu.
- Ten se zavázanýma očima nevidí, kam šlape, a ještě navíc nedokáže říct, kde přesně jeho protivník je

můžeš naslepo máchat mečem, ale pokud tě tvůj soupeř vidí, snadno uhne. Šanci ho zasáhnout máš, jen pokud se něčím prozradí – vydá hlasitý zvuk, sekne tě mečem, zakousne se ti do nohy a podobně.

Dva lidé, jeden z nich má zavázané oči.

Boj v šeru

Kdy jde o šero (u lucerny je světlo)
Kdo má výhodu

Když soupeří bojují v temném podzemí osvětleném jen pochodní nebo lucernou, za soumraku, v jasně noči za svitu hvězd a měsíce, nebo v jiné situaci, kdy je sice vidět špatně, ale pořád se vyplatí mít oči otevřené, ten, kdo z nich má víc smyslů užitečných za šera, bude mít výhodu. Jsou to například:

- skvělý sluch
- skvělý čich
- vidění v šeru
- vidění v naprosté tmě
- infravidění
- ultrasluch
- hmatová tykadla
- skvělý hmat (celým tělem)
- detekce vibrací
- detekce tepla na kontaktní vzdálenost
- vnímání duší

Aby Pán jeskyně nemusel smysly nestvůry užitečné za šera pokaždé sčítat, má je v bestiáři spočítané předem. Vlk, který má skvělý sluch a čich, noční vidění a hmatové vousy, má například uvedeno:

Za šera: • • •

Každá tečka odpovídá jednomu smyslu, výhodu tedy bude mít ten, kdo jich má víc.

Pokud někdo z nějakého důvodu nemůže některé ze svých smyslů použít, například když vlk bojuje s kamennou sochou, která nevydává pach, počet teček se mu sníží.

Boj po tmě

Nejprve se podíváme, jak v naprosté tmě bojuje člověk.

Zkus na chvíli zavřít oči a představit si, že s někým bojuješ a nevíš, kde je: můžeš naslepo máchat mečem, ale pokud tě tvůj soupeř vidí, snadno uhne. Šanci ho zasáhnout máš, jen pokud se něčím prozradí – vydá hlasitý zvuk, sekne tě mečem, zakousne se ti do nohy a podobně.

Tvorové, kteří nespolehají jen na zrak, případně vidí i v naprosté tmě, takhle omezení nejsou. Vlk tě například cítí a slyší tvůj dech, takže se na tebe může vrhnout, i když tě nevidí. Stále bude méně nebezpečný než ve dne, ale nemusí čekat, až se něčím prozradí.

Při boji po tmě, se zavázanýma očima, s neviditelným protivníkem a podobně tedy bereme v úvahu dvě věci:

- Ten, kdo má víc teček (tedy smyslů užitečných při boji v naprosté tmě), má výhodu.
- Ten, kdo nemá tečku žádnou (nemá tedy žádný smysl užitečný při boji v naprosté tmě), tápe jako člověk ve tmě a může tedy obvykle soupeře ohrozit, jen když se něčím prozradí.

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 dálno probíhaly magické experimenty, hrozba bude číhat na každém kroku a budete tedy muset být neustále ve středu a všímat si drobných náznaků, abyste našli skryté poklady a vyhni 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 nedostatek 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 bud' při hře postupně odkrýval, nebo vám ji obkresloval. Předejděte 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

Všimejte 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 musice jistě udělá radost, ale vy už o tom nejspíš nikomu nepovíte.

Když tedy uvidíte světlo, ucítíte zápach zkaženého masa, uslyšíte hlasité chroupání kostí, všimnete si, že je chodba ožehlá, nebo třeba že v ní jsou neobvykle velké pavučiny, buďte obzvláště opatrní. Můžete zakrýt nebo zhasnout lucernu, připlížit se blíž, nebo se třeba podívat nějakým kouzlem, co tam na vás čeká a zařídit se podle toho.

Na průzkum v noci nebo v temném podzemí se obzvláště hodí krollové díky svému *ultrasluchu* a trpaslíci díky *infravidění*. Neznamená to ale, že nepotřebují světlo vůbec – tyto schopnosti nejsou srovnatelné se zrakem, takže snadno mohou 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: „Kašlu vám na vaše poklady, já chci hlavně dostat toho zmetka, co po mě vystřelil otrávený šíp!“

Jana (šepcem): „Ne tak nahlas!“

Pavel (šepcem): „Jasně, promiň. Pojd'me si radši promluvit kus stranou.“

Naslouchání

Když vás zaujme nějaký zvuk, nebo máte důvod si myslit, 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 skřípu 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, at' nejsem přímo přede dveřma.“

Pán jeskyně: „Dobrě. Zatlačila jsi kámen do zdi, dveře se pomalu otevírají dovnitř do místnosti. Hučení vody je teď mnohem silnější, jinak se nic zvláštního nestalo.“

Při hledání používej svou výbavu

Když si potřebuješ někam posvítit, můžeš například zavěsit lucernu na konec hole, nebo ji přivázat na lano a spustit ji tam, nebo tam hodit zapálenou louč. Holí můžeš proklepat strop, na který bys jinak nedosáhl, nebo z dálky zkoušet, jestli na podlaze není nášlapná dlaždice – když je past nastražená tak, aby zasáhla toho, kdo na dlaždici šlápně, 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 přeslechneš 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 opatrнě

Je jasné, že když vstoupíte do podzemí nebo jiného nebezpečného prostoru, půjdete pomalu a opatrнě a budete si u toho dávat pozor na pasti. Pokud výslovнě nezmíníte, že se cítíte v bezpečí, nebo pokud nevyplývá ze situace, že na opatrnost nemáte čas – třeba když zrovna prcháte před rozrušeným zlobrem, tak si automaticky dáváte pozor.

Příklad:

Pavel: „Půjdu pravou chodbou.“

Pán jeskyně: „Po několika krocích jsi stoupł na nášlapnou dlaždici. V pravé stěně něco cvaklo. Jdeš asi pomalu a opatrнě, 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 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 zkoušit zneškodnit nebo spustit tak, aby tě nezasáhla.

Příklad:

Pavel: „Pomalu a opatrně vyrazím levou chodbou.“

Pán jeskyně: „Asi po dvou metrech sis všiml, že v pravé stěně chodby je ve svislé řadě několik malých kulatých děr, asi tak na prst.“

Nyní je na Pavlovi, jak s touto informací naloží. Může se třeba pokusit proplazit pod dírami, aby ho nezasáhlo to, co z nich nejspíš vyletí. Může je zkoušit něčím ucpat. Může je zakrýt štítem, nebo třeba dveřmi, které před chvílí položil přes propadlo. Může si stoupnout stranou a zkoušit past spustit holí.

Past na truhle můžeš například z dálky otevřít tyčí nebo provazem přivázaným k víku, při otevírání šuplíku můžeš stát z boku stolu místo před ním, tlačítko můžeš stisknout dřívkem místo prstem (kdyby z něj náhodou vyjela otrávená jehlice) a podobně.

Líčení a odstraňování pastí

Pokud jsi zloděj nebo ses naučil *líčení a odstraňování pastí*, můžeš past deaktivovat, aniž bys ji rozbil nebo spustil naprázdno. Musíš se k ní ale samozřejmě nejdříve dostat, což nemusí být jednoduché, když například střílí zpoza propasti, nebo je namontovaná z druhé strany dveří. Když to dává smysl, můžeš ji také celou odmontovat a nalíčit někde jinde.

Díky této dovednosti také poznáš, o jaký typ mechanismu se jedná: zda jde o nášlapnou dlaždici nebo propadlo, jestli z díry vystřeluje šipka, vyjíždí z ní jehla či čepel a podobně.

Vypínání pastí

Pasti v prostorách, které někdo používá, obvykle jdou vypnout – ten, kdo dal do chodby propadlo, do něj nejspíš nechtěl spadnout pokaždé, když se v noci vracel domů. Vypínací mechanismus ale většinou bývá dobře schovaný: může to být třeba malá páčka ve spáře na stěně, čudlík skrytý v nějakém ornamentu a podobně. Nezřídka se také všechny pasti v nějaké oblasti společně vypínají velkou pákou, která je ovšem až obvykle až za nimi.

Magické pasti

Kromě různých mechanických pastí existují také pasti magické. Obvykle se jedná o kouzlo, třeba o *modrý blesk* nebo *ohnivou kouli*, které se spustí za předem daných podmínek, třeba když někdo vstoupí do chráněného prostoru bez náležitého magického amuletu, nebo nevysloví správnou otevírací formuli.

Hledání magických pastí

Při hledání pastí je nedocenitelná alchymistova schopnost *vidění 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 přísluší 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 já. Co nejvíce se přitisknu k pravé stěně, ale nezastavuju.“

Nyní záleží na tom, o jakou past se jedná. Katka správně tuší, že šlo o nášlapnou dlaždici – kdyby to bylo propadlo, nejspíš by se neozvalo cvaknutí. Odhaduje tedy, že to bude bud' 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 **Finessou**, 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 zaborřila do levého ramene, máš to za 4 životy. Je to hlučná rána, bolest tě málem omráčila. Levou rukou teď vůbec nedokážeš hýbat.“

Katka: „Ouch. No, co se dá dělat. Zatnu zuby a běžím dál, skřeti by si mě teď určitě dali k večeři.“

To, že bude zasaženo zrovna levé rameno, mohl Pán jeskyně určit buď úvahou ze situace, nebo náhodně. V tomto případě past střílela z levé stěny zhruba ve výšce ramen, takže dává smysl, že zasáhla právě levé rameno. Kdyby to chtěl určit náhodně, mohl by říct třeba: „Jednička je hlava, dva až čtyři levá ruka, pět nebo šest levý bok“ a pak hodit kostkou (viz **Náhodný hod** /* TODO: odkaz*/).

Líčení pastí

Když chceš nalíčit past, popiš, jak bude vypadat, z čeho ji vyrábíš a jak se bude spouštět. Síla pasti bude stejná, jako kdybys útočil **Finesou** s použitím zbraně srovnatelného účinku.

Příklad:

Naria má **Finesu** 3 a vyrábí improvizovanou past z kuše, která má zranění 3. Když ji někdo spustí, bude se bránit proti útoku 3 + k6 se zraněním 3.

JEDY

Jedy nepůsobí okamžitě. U každého trvá různě dlouho, než se otrava projeví. Této době říkáme latence.

V průběhu latence nemá jed žádný účinek, ale otrávený začne pocítovat 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 jakékoli 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 nevhodu) 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 pář 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 ted' 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 štit mu proti jedu nepomohou, je tedy zraněn za 5 životů (rozdíl hodů). Pán jeskyně má proti němu dva úspěchy. Tento jed ale nezpůsobuje zranění, ale částečnou paralýzu.

Pán jeskyně: „Potíže s dýcháním jsi naštěstí překonal, ale ztuhly ti všechny svaly. Hýbeš se jen s obtížemi a rozhodně nezvládneš běhat.“

Působení tohoto jedu je 10 minut. Po době paralýza odezní a Gorondarovu 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 rozrušených orků.

Pán jeskyně: „Doběhla si k hraně útesu. Dolů je to zhruba pět metrů.“

Katka: „Na opatrné slézání nemám čas, takže to riziku a seskočím. Snad si při tom nezlámú 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 zraněna za víc než 2 životy, takže je to vážné zranění. Vymnula sis při tom kotník.“

Na zranění pádem se hází až od výšky, kdy to začne být nebezpečné. Kdyby Naria nejdřív kousek sešplhala a poslední metr seskočila, zranění by neriskovala. Zato by ji určitě dohnali orkové.

LÉČENÍ ZRANĚNÍ

/* TODO: Magické léčení vypadá jako zrychlené přirozené hojení – rány se ti pře očima zatáhnou a zahojí. Zůstávají po nich jizvy (TODO: regenerace ale jizev zbavuje)

- možná to hodit k popisu *hojivého dotyku* */

Dobrodružný život je plný nástrah a nebezpečí, takže zranění nejsou pro postavy nic vzácného. Přirozenou cestou se léčí velmi dlouho, obvykle týdny nebo i měsíce. Ve světě Dračáku ale naštěstí existují léčivá kouzla, schopnosti, bylinky a jiné prostředky, které to výrazně urychlí.

Ošetření zranění

Když máš dovednost *ošetřování zranění* a léčitelské potřeby (jehlu a nit, 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 vyrazený, ale není v bezvědomí, takže ošetřit se zvládne. První zranění si zcela vylečí, 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. Úcinek se sčítá 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 otevřené, krvácející rány, takže kdyby měl léčivý kámen *hematit*, svá zranění za 3 a 4 životy by spolu s ošetřením snížil na 1 a 2 životy a byl by tedy dohromady zraněný jen za 3 životy.

Použití hojivé masti

-mark-

Když na zranění použiješ *hojivou mast*, po nejbližším vydatném spánku se ti vyléčí 3 životy. Každý den ji můžeš použít znovu až do úplného vyléčení.

Příklad:

Gorondar má s sebou také *hojivou mast* a použije ji na svá zranění. Po ošetření a použití léčivého *hematitu* byl zraněný za 3 životy. Až se tedy ráno vzbudí, bude zcela bez zranění.

Schopnost hojivý dotyk

Hraničář s touto schopností dokáže sobě nebo někomu jinému vyléčit (hraničářova **Finesa**) $kz + 1$ životů, když se ho minutu dotýká. Znovu je možné na stejného pacienta použít *hojivý dotyk* až poté, co se doléčí do plných životů.

Příklad:

Když Gorondar potká se zbytkem družiny před tím, než se vyspí, Naria na něj použije *hojivý dotyk*. **Finesu** má 3, takže Katka hází $3kz + 1$. Padne jí 1, 1 a 4, vyléčí mu tedy 2 životy a Gorondar bude zraněn už jen za 1 život. Když teď trpí další zranění, bude si je moci opět ošetřit a případně snížit *hematitem*, ale Naria ani nikdo jiný na něj nebude moci použít *hojivý dotyk*, protože se od posledního použití *hojivého dotyku* nedoléčil do plných životů.

Léčivý lektvar

Léčivý lektvar ti okamžitě vyléčí $3kz + 2$ životů. Znovu bude na tebe účinkovat až poté, co se doléčíš do plných životů.

Regenerace

Velmi vzácný *lektvar regenerace* a válečnická schopnost *regenerace* léčí 1 život každé kolo po dobu několika minut, a to i v boji. Vždy tě doléčí do plných životů.

Léčení vážných zranění

Pokud máš nějaká vážná zranění, třeba zlomenou nohu, probodnuté břicho a podobně (viz kapitola **Vážná zranění** /* TODO: odkaz */), všechna se ti vylečí 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.

Zřítil 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 převeze 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 úrovni, 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: „Obejdou 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 rozcuchané vlasy a otrhanou košili.“

Jana: „Chytnu ho za ruku!“

Jak kudůk, tak Kara si hází **Finesou** – kudůk se snaží uhnout a zmizet v davu a Kara ho musí včas chytit, takže Síla jí nepomůže. Pán jeskyně hodí celkem 5, Jana jen 4. Kudůk má tedy jeden úspěch a vybere si útěk.

Pán jeskyně: „Kudůk před tebou hbitě uskočil a mrštně se proplétá davem. I s tvým svitkem, samozřejmě.“

Jana: „Křičím: „*Zloděj, chyt'te 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: „Dobре, 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. Rolí 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 **Fyzičku**.

K hodnotě vlastnosti se přičítají bonusy či postihy za případné nevýhody: s tornou na zádech, v těžké zbroji nebo s proseknutým břichem se určitě hůř běhá i kličkuje.

Příklad:

Pán jeskyně: „Pronásledování hustým davem je určitě od finesy. Kudůk má 3. Kolik má Naria?“

Katka: „Taky 3. Mám ale na zádech tornu a tu tady fakt nechci zahazovat, abych o ni nepřišla taky.“

Pán jeskyně: „V tom případě je Kudůk o něco rychlejší.“

Katka: „Stejně běžím za ním. Třeba ho chytím, až vyběhne z náměstí.“

Pán jeskyně: „Dobře.“

Průběh honičky

Pokud se nezmění terén a nestane se nic, co by honičku ovlivnilo, vyhraje ten rychlejší. Ten pomalejší s tím ale může zkoušet něco udělat, například:

- Pokud je vás víc a někoho honíte, můžete mu zkoušet nadběhnout.
- Můžeš zahnout někam, kde pro tebe bude terén výhodnější.
- Když máš dost velký náskok, můžeš se zkusit schovat.
- Můžeš protivníka zkusit nějak zpomalit.

- Ve městě můžeš zkoušit volat na lidi kolem, aby ti pomohli.

Příklad:

Pán jeskyně: „Pavle, Katko, co děláte vy?“

Pavel: „Víme, kterým směrem kudůk běžel. Rozběhnou se k nejbližšímu kraji náměstí a zkouším mu nadběhnout po vedlejší ulici. Na lidi moc neberu ohled, prostě proběhnou skrz.“

Jana: „Já to udělám jinak. Vykríknu *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 křížovatku 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 křížovatce, 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. Chvílkou před tím ale kudůk dorazí na další křížovatku – kam právě z druhé ulice přibíhá Gorondar.“

Pavel: „Skočím na něj!“

Pavel chce kudůka srazit na zem, použijí se tedy pravidla z kapitoly Error: Reference source not found. Pavel si hází **Fyzičkou**, protože Gorondar chce využít toho, že je rozběhnutý a prostě do kudůka narazit. Kudůk by mohl říct, že se Gorondaroví postaví a zkusí to ustát, pak by si házel také **Fyzičkou**. Jelikož má ale vyšší **Finesu**, je pro něj výhodnější říct, že zkusí udělat kličku a uhnut, a hodit si tou.

Pavel: „Sílu mám 3, padlo mi 4 a počítám si +1 za 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 chvíliku přiběhne i Naria.“

Pavel: „Zavrčím: *Vrat to, hajzle, a možná tě nechám žít!*“

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

Pavel: „Že vaháš!“

Pán jeskyně: „*Jjasně, ppane. Ttady to mmáte!*“ vykoktal ze sebe kudůk a podává ti zmačkaný svitek.“

Pavel: „A co ten zbytek?“

Pán jeskyně: „*Jjakej zzbytek?*“

Pavel: „To, co jsi nakradl před náma.“

Pán jeskyně: „*Jjo, jasně. Tttady...*“ říká kudůk a neochotně volnou rukou z kapsy vyndavá tři stříbrňáky, hrst měďáků a stříbrnou brož.“

Pavel: „*Fajn. Zmiz, nechci tě už ani vidět.*“

Katka: „*Hele, Gorondare, to ale nejsou naše peníze. Vůbec nevíme, komu je ukradl!*“

Pavel: „*Ted' už naše jsou.*“

ZLEPŠOVÁNÍ POSTAVY

Stejně jako v našem světě, i v Dračáku se postavy postupně zlepšují a učí se nové věci. Pokaždé, když postoupíš na další úroveň, získáš nové schopnosti a bud' se ti zvedne jedna z vlastností, nebo se naučíš novou dovednost.

KDY SE PŘESTUPUJE

O tom, kdy můžete přestoupit na další úroveň, rozhoduje Pán jeskyně. Mělo by to ale být vždy poté, co uzavřete stávající dobrodružství, protože obvykle nedává moc smysl, abyste se v půlce cesty sebrali a odešli někam trénovat. Přestupuje se tedy většinou po návratu z výpravy, po dokončení úkolu, po získání vypsané odměny a podobně.

TRVÁNÍ PŘESTUPU

Pokud Pán jeskyně neurčí jinak, trénink při přestupu na novou úroveň zabere zhruba měsíc času v herním světě. Neznamená to nutně, že musíš strávit měsíc ve škole či s mistrem. Můžeš si také například nakoupit knihy a učit se z nich, chodit do šermířského klubu nebo třeba procvičovat nové schopnosti při pravidelném tréninku s ostatními členy družiny.

CENA ZA PŘESTUP

Studium a trénink při přestupu na novou úroveň není zadarmo. Musíš nakoupit knihy a jiné studijní materiály, případně zaplatit poplatek škole či mistrovi.

- Přestup na novou úroveň stojí dvojnásobek nové úrovně ve zlatácích.

V ceně jsou i náklady na živobytí, po dobu výcviku je tedy nemusíš platit.

PŘESTUPUJTE SPOLEČNĚ

Na další úroveň byste měli vždy přestupovat společně, abyste na sebe nemuseli čekat. Je to ale důležité také kvůli tomu, aby vaše postavy zůstaly zhruba stejně silné. Je sice možné hrát i družinu, kde jsou postavy na různých úrovních, ale hra funguje lépe, když mají všichni hráči srovnatelné možnosti.

Co získáš s novou úrovní

Při přestupu na vyšší úroveň se stane následující:

- Pokud jsi válečník, hraničák 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 zvyš nejvyšší vlastnost.
- Na páté úrovni si zvyšjinou než nejvyšší vlastnost.
- Na sedmém úrovni si zvyš jednu z nejnižších vlastností.
- Na deváté úrovni si zvyš nejvyšší vlastnost
- Na jedenácté úrovni si zvyšjinou než nejvyšší vlastnost.

- Na třinácté úrovni si zvyš 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 sedmém 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 sedmém 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. Hrácké 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 říd' 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

Tuto 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 rychlosť 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. úrovně, 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 rychlosť postupů je vhodná pro většinu skupin, nemusí být se ale hodit zrovna pro tu vaši. Až se trochu sehrájete a poznáte, promluv si se svými hráči, jestli jim to vyhovuje a případně to změň.

STRUKTURA PŘÍBĚHU

V kapitole **Zlepšování postavy** /* TODO: odkaz */ jsme si řekli, že postavy by měly přestupovat na další úroveň vždy po dokončení nějaké výpravy, splnění úkolu, získání odměny a podobně. To znamená, že přestupy na vyšší úroveň spolu se zlepšováním postav zároveň určují strukturu vašeho příběhu.

Pokud například hrajete jednou týdně a postavy zrovna přestoupily na čtvrtou úroveň, tak na pátou by měly přestoupit za dva měsíce hry, tedy zhruba za čtyři sezení. Nemusí to vyjít úplně přesně, ale neměli byste určitě strávit půl roku hry v ledové pustině, kde široko daleko není nikdo, kdo by postavy mohl něco naučit.

Uzavírání kapitol

Ukončit stávající výpravu z pozice Pána jeskyně není vždycky jednoduché, protože za postavy nerozhoduješ ty, ale jejich hráči. Když se ti to stane, porad' se s nimi a vyřešte to společně:

Příklad:

Pán jeskyně: „Tahle výprava se protáhla mnohem více, než jsem očekával. Chtěl bych vám po přštím sezení dát možnost postoupit na další úroveň, ale tohle podzemí je ještě dlouhé. 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.“

VEDENÍ HRY

TODO: Používání náhodného hodu k obrušování ostří PJ fiatu

- Příklad se třemi sarkony a hozenými mincemi – PJ si hodí z každého sarkona, jestli bude mince ignorovat, schybne se pro ně, nebo aspoň zaváhá – a pak odehraje, jak se sarkoni začnou hádat a prát.
- <https://rpgforum.cz/forum/viewtopic.php?f=115&t=15586&start=135#p585590>

TODO: Kapitola o kouzlení protivníků

- Když nějaký protivník sešle kouzlo, vyslov nahlas kouzelnou formuli. Hráči budou mít možnost poznat, co to bylo za kouzlo.
Znalost formule může je důležitá pro lámání kouzel.
Pomůže to budovat atmosféru kouzel a tajemství.

TODO: Telegrafování nebezpečí (a vůbec zajímavého obsahu) zoomem:
Pán jeskyně: Po dvou dnech namáhavý cesty divočinou jste narazili na hustej, smrkovej les. Jdete po úzký pěšince vyšlapaný od zvěře.

V těchto dvou větách není vůbec žádná zmínka o nebezpečí, natož něco, co tam nechali goblini jako varování. PJ telegrafuje nebezpečí čistě tím, že zazoomoval na pěšinku.

TODO: Nauč se, jaké schopnosti mají postavy hráčů a průběžně je zapojuj do hry.

- příklad: Zlodějské *periferní vidění*.

TODO: Odstavec o vidění potmě

- trpaslík a kroll vidí aspoň něco, ale neznamená to, že světlo nepotřebují (mysli na to při popisech).
- elf potřebuje aspoň trochu světla, ale vidí skoro stejně dobře jako ve dne (popisuj pro něj víc detailů).

TODO: Kapitola o přiměřeném počtu magických itemů a jak je rozdělovat.

TODO (zapojit): Není tvým úkolem rozhodnout všechno sám. Většinou je dokonce lepší, když dáš na hráče a přizpůsobíš se jím. Tvým úkolem je rozhodnout, když se hráči na něčem nemůžete shodnout.

TODO (zapojit):

Na základních úrovních se předpokládá, že budou postavy žít jako učedníci, na pokročilých jako měšťani a na mistrovských jako zemani.

TODO (zapojit):

Možnosti, jak mohou hráči překonávat překážky, je strašně moc, takže není ani technicky možné všechny promyslet a připravit dopředu. Takže se o to PJ ani nesnaží a posuzuje to až ve chvíli, kdy to je potřeba.

Plus pravidlo: „pokud není opravdu zásadní důvod, proč to nemůže fungovat, tak to bude fungovat“.

Služby a řemeslné práce

/ TODO: Dát tohle někam do Vedení hry */*

Náklady na opravy zbroje a údržbu zbraní a ostatního vybavení jsou součástí tvého živobytí, nemusíš si je tedy počítat zvlášť. Když budeš potřebovat něco nestandardního, třeba předělat zbroj na svoji velikost, nebo si ji nechat vyrobit z kůže baziliška, kterou jsi získal na výpravě, postupujte následovně:

- Odhadněte, jak dlouho to řemeslníkovi zabere.
- Cenu odvod'te z jeho nákladů na živobytí.

Příklad:

Katka: „Chtěla bych si nechat vyrobit zbroj z kůže obřího varana. Kolik to bude stát?“

Pán jeskyně: „Mistr zbrojíř si žije jako měšťan, platí tedy 10 zl za měsíc. Předělat tvou zbroj mu zabere zhruba týden, takže stát to bude čtvrtinu jeho měsíčních nákladů, tedy 2 zl a 5 st.“

Akce podsvětí

/ TODO: Dát tohle někam do Vedení hry */*

Když potřebujete zařídit něco nekalého, cenu odhadněte stejně jako u ostatních služeb. V některých případech se ale cena nepočítá z živobytí toho, kdo to provede, ale podle živobytí cíle – najmout zloděje, který se pokusí okrást krále, je například mnohem dražší, než nechat odklidit žebráka. Přesné ceny v ceníku nenajdeš, Pán jeskyně je vždy určí případ od případu.

Nevyřazuj postavy ze hry

TODO: Zapojit

V pravidlech jsou kouzla, schopnosti a jiné prostředky prostředky, které mohou někoho dlouhodobě vyřadit nebo výrazně znevýhodnit. Gobliní šaman může například na postavu seslat kouzlo *slepota* a udržovat ho soustředěním, až dokud nepadne vyčerpáním. Pokud postavy nemají žádný způsob, jak se takového kouzla zbavit, mohlo by to znamenat, že hráč bude muset klidně i několik sezení hrát slepou postavu, což prakticky vyřadí ze hry.

Nejlepší samozřejmě je, takovým situacím předejít. Pokud postavy nemají způsob, jak se nějaké vyřazující schopnosti zbavit, vůbec takového protivníka nepoužívej. Když se ti to přesto stane, řekni to hráčům, omluv se a společně vymyslete, jak hráče zase dostat do hry. V těchto případech můžeš zasáhnout do předchozího děje a například říct, že tato slepota netrvá po dobu udržování, ale jen několik minut. Když hráčům vysvětlíš, proč to děláš, případné nekonzistence ti prominou.

Ztráta vybavení

/* TODO: Někam začlenit */

Některé postavy jsou hodně závislé na svém vybavení. Válečník bez zbraně toho nepřátelům moc neudělá a bez zbroje moc nevydrží. Alchymista bez surovin a aparatury je na tom ještě hůř – nemůže nic vyrábět, takže vlastně přišel o všechny svoje schopnosti. Přijít o něco, co si pracně vydobyli, navíc hráče vždycky zaručeně naštve.

Se situacemi, kdy postavy přijdou o svou výbavu, se proto snaž šetřit. Může to být zajímavé zpestření hry, pokud by se to ale mělo dít často, byla by to otrava. Snaž se také myslet na to, jak postavy mohou svou výbavu získat zpět. Přijít o zbroj ve městě, kde si válečník může hned další den koupit novou, je mnohem menší problém, než když se to stane na výpravě hluboko do divočiny, kde žádný zbrojíř není.

Ztráta zvířecího společníka

/ TODO: Někam začlenit. Mělo by to následovat za Ztrátou vybavení */*
Ještě ozechavější, než ztráta výbavy, je smrt hraničářova zvířecího společníka. Pro hráče hraničáře je to mimořádně otravné, zvlášť když se to děje často, nebo pokud si k němu vytvořil citový vztah.

K zabíjení hraničářova zvířete tě to může svádět, protože smrt hráčské postavy má vždycky nepříjemné dopady na průběh hry (hráč si musí vytvořit novou postavu a tu je pak třeba nějak začlenit do družiny a zapojit do příběhu), zatímco smrt zvířete tímhle netrpí, ale snaž se tomu odolat a brát na něj stejné ohledy, jako by to byla hráčská postava. Ze stejného důvodu se na něj ostatně vztahuje příběhová imunita.

DBEJ NA TO, ABY SI VŠICHNI ZAHRÁLI

Jedním z tvých nejdůležitějších úkolů je zajistit, aby si všichni hráči zahráli. V následujících kapitolách si probereme, jaké k tomu máš nástroje a na co by sis měl dávat pozor.

Přidělování slova a rozdělování tvé pozornosti

Všem hráčům bys měl věnovat stejnou míru pozornosti. Když tedy nějaký hráč zapomene, že není u stolu sám, je na tobě, abys jej udržel na uzdě a dal prostor i ostatním. Představ si to, jako když sleduješ dobrou televizní debatu – moderátor dává slovo jednotlivým diskutujícím a napomíná je, když si moc skáčou do řeči, nebo mluví moc dlouho.

V boji ti s tím pomůže rozdělení na kola – v každém bys měl postupně projít všechny hráče a zeptat se jich, co budou dělat. Stejně to ale můžeš dělat i mimo boj – udělej si vždycky pomyslné kolo, postupně se všech zeptej, co mají v plánu a až pak popiš, co se děje dál.

Důležitý je oční kontakt a oslovení jménem – je pak jasné, s kým zrovna mluvíš a kdo tedy má slovo. Pokud mu budou ostatní skákat do řeči, rázně je okřikni – je to tvoje pravomoc. Může také pomoci změnit to, jak sedíte u stolu: hráčům, které máš naproti sobě, podvědomě věnuješ víc pozornosti než těm, kteří sedí stranou, protože je máš přímo před očima. Posad' si tedy pasivnější hráče tak, abys jim dobře viděl do očí a aktivnější trochu stranou. Když některé hráče špatně slyšíš, přesedni si, abys k nim byl blíz, případně zkuste hrát v méně hlučném prostředí.

Moderuj hráče, ne jejich postavy

Moderátorský bys měl obvykle zasahovat /* TODO: rozepsat to konkrétně: zrychlovat čas, ukončovat scény a podobně */ pouze v případě, že hráči mluví k tobě. Pokud se baví mezi sebou, třeba když diskutují o tom, co udělají dál, tak bys do toho obvykle zasahovat neměl. I zde ale existují výjimky.

Když hráči neberou v potaz situaci

Hráči občas zapomenou, v jaké situaci jsou zrovna jejich postavy – například se uprostřed audience u krále začnou otevřeně bavit o tom, co si o něm myslí. V tom případě jím do toho vstup a zeptej se jich, jestli si to uvědomují a opravdu to chtějí udělat. Když na tom budou trvat, prostředí na to adekvátně zareaguje – nejspíš se jich chopí stráže.

Když není jasné, jestli hráč mluví za postavu

Občas také hráč na něco reaguje, aniž by si promyslel, jestli by to opravdu udělala jeho postava, případně úplně vypadne z role. V tom případě jej pozádej o upřesnění.

Příklad:

Postavy právě oznámily veliteli městské stráže, že se k městu blíží skřetí vojsko.

Pán jeskyně: „Žádný poplach rozhodně vyhlašovat nebudu. Kdybych začal panikařit pokaždý, když začnou za mnou přijdou vyděšení civilové, nedělali bychom nic jiného!“

Katka: „To je vůl...“

Pán jeskyně: „To Naria opravdu řekla?“

Katka: „Promiň, to mi ujelo. Naria to určitě neříká, nechce velitele urazit.“

Dávej si ale pozor na to, jak to říkáš – můžeš hráče požádat o potvrzení, ale neříkej jim, co jejich postavy mohou nebo nemohou chtít udělat. Věta: „To by tvoje postava určitě neudělala!“ by od tebe nikdy neměla zaznít. Místo toho bys měl vždycky říct: „Chceš to opravdu udělat?“

Mimoherní hlášky

Někteří hráči mají tendenci říkat při hře věci, které s ní nijak nesouvisí. Mohou například z ničeho nic zmínit, jak dopadl včerejší zápas ve fotbale, nebo třeba vtipkovat o tom, co se zrovna ve hře děje.

V takových případech bys je měl hráče napomenout, a to i když se tomu všichni zasmějí. Cílem hry totiž není jakákoli společná zábava, ale taková, která pramení z hraní Dračáku. Časté odbíhání od hry sice může být zábavné, ale povede k tomu, že to nebude dobrá hra – proto byste se tomu měli pokud možno vyvarovat.

Když by se tohle dělo často a tvoje napomínání nepomáhalo, na rovinu řekni, že té taková hra nebaví a nechceš ji vést. Pak se dohodněte, co s tím uděláte.

Pasivní hráči

Když se nějaký hráč málo zapojuje do hry, přestože mu dáváš stejný prostor jako ostatním, může to mít různé důvody.

Některým hráčům vyhovuje hru většinu času jen sledovat a zasahovat do ní minimálně. V tom případě je to v pořádku a nemusíš si kvůli tomu lámat hlavu.

Může to ale být také tím, že dotyčnému nesedí téma, která se ve hře objevují, nebo třeba váš styl hry. Zkus si s ním o tom promluvit a pokud možno mu vyjít vstříc. Nenuť se ale do toho, pokud by to mělo být nepříjemné tobě – občas prostě hráči chtejí od hry něco natolik odlišného, že není možné vyhovět všem.

Můžeš také požádat ostatní, aby ti s tím pomohli, častěji pasivního hráče při hře oslovovali a interagovali s jeho postavou. Případně můžete zkusit změnit role v družině – například udělat z jeho postavy vůdce výpravy, takže se ocitne v centru dění.

Naplňování hráčských preferencí

Různí hráči chtejí od hry různé věci. Někteří by klidně pobíjeli skřety od rána až do večera, pro jiné je důležitý příběh a dramatické situace, pro další zase vztahy mezi postavami (ať už hráčskými či nehráčskými) a další velká skupina ráda své postavy staví do morálně nejednoznačných nebo psychologicky vypjatých situací.

Málokterý hráč samozřejmě spadá přesně do jedné z těchto škatulek, většina v různé míře preferuje několik z těchto směrů. Pro tebe to znamená dvě věci:

- Měl by ses snažit dávat do hry pro každého hráče aspoň něco z témat, která ho nejvíce zajímají.
- Tím, že se budeš aspoň trochu věnovat různým tématům, uděláš hru pestřejší a zajímavější pro všechny.

Neplatí to jen pro tebe – hráči postav také mohou ovlivňovat směřování hry a navrhovat různá téma. Snaž se je v tom podporovat a jejich nápady využívat. Měl také sledovat, co navrhují a zamýšlet se, co tím sledují – dají se z toho vyčít jejich preference, přestože je nedokází sami formulovat.

Umožni hráčům vyprávět příběhy postav

V kapitole **Hraní Dračáku** jsme si řekli, že za to, aby se příběh postavy dostal do hry, je odpovědný její hráč. To ale není celá pravda – pokud mu totiž nevyjdeš vstříc, tak se může klidně rozkrájet, ale nebude to mít znatelný efekt.

Když tedy například zmíní někoho, s kým se jeho postava zná, měl bys tuto osobu zapojit do hry. Může po družině něco chtít, může potřebovat pomoc, může být zapletena do toho, co se zrovna děje a podobně.

To samé se týká i míst, která hráči zmíní v minulosti svých postav. Když například zrovna uvažuješ, kde by se mohl nacházet kouzelný meč, a jedna z postav je barbar ze severních plání, je to skvělá příležitost zapojit ledové pláně do hry.

Pokládej návodné otázky

Předtím, než sám začneš něco vymýšlet nebo popisovat, se na to zepej hráčů. Když dává smysl, že to některá z postava zná, nech to popsat jejího hráče.

Příklad:

„Katko, Naria má místní lesy prochozené křížem krážem. Jaké tady rostou stromy?“

Nabádej také hráče k tomu, aby své postavy spojovali s tím, co se zrovna ve hře děje nebo nachází.

Příklad:

„Uvíral vás Partel, předák místních uhlířů. Kdo z vás ho znáte?“

Povšimni si, jak je tato otázka formulovaná. Není to „Znáte někdo předáka místních uhlířů?“ ale „Kdo z vás ho znáte?“ V obou případech by ses sice zeptal na to samé, ale v tom druhém naznačuješ, že by ho někdo znát měl, takže ti hráči spíš vyjdou vstříč.

Můžeš být dokonce ještě návodnější a zeptat se třeba takhle:

Příklad:

„Uvítal vás předák místních uhlířů. Katko, Naria ho určitě zná. Jak se jmenuje?“

UJISTI SE, ŽE TĚ HRÁČSKÉ POSTAVY ZAJÍMAJÍ

Když budou hráči tvořit svoje postavy, spolupracuj s nimi a ujisti se, že tě jejich postavy zajímají. Nemusí ti být nutně sympatické, ale měl bys mít pocit, že se o nich chceš dozvědět více. O těchto postavách budete totiž společně vyprávět příběhy, a to tě těžko bude bavit, když tě nebudou ničím zajímat.

Je důležité, aby to splňovaly opravdu všechny postavy – když by tě nějaká z nich nezajímala, podvědomě bys jí při hře věnoval méně pozornosti a upozadňoval bys tím i jejího hráče.

Mysli ale na to, co jsme si řekli v kapitole **Kdo má kdy konečné slovo** – tedy že o tom, co se týká hráčské postavy, rozhoduje vždy její hráč. Nesnaž se mu tedy vnutit, jak jeho postava má nebo nemá vypadat, místo toho se ho ptej na podrobnosti, které tě zajímají.

Příklady:

„Co tě přivedlo k tomu, aby ses stal námořníkem?“

„Máš někoho, na kom ti záleží?“

„Je něco, za co jsi ochoten bojovat?“

Pokud jeho odpovědi k ničemu zajímavému nepovedou, řekni mu na rovinu, proč se na to ptáš, a pokus se mu dát nějaké návrhy, co by třeba mohlo být zajímavé. Můžeš ho také odkázat na kapitolu **Error: Reference source not found**, kde je několik odstavců o tom, jak vytvořit zajímavou a týmovou postavu.

BUDĚ FÉR

Nikomu nenadržuj, nedělej hráčům naschvály. Nepodváděj, a to ani když to myslíš dobře a chceš hráčům pomoci.

HRAJ OTEVŘENĚ

Kostky házej tak, aby na ně hráči dobře viděli. Vždycky říkej předem, na co se hází a co znamenají jednotlivé výsledky.

Pokud máš pocit, že bys něco potřeboval hodit potají, abys mohl výsledek změnit, raději výsledek rovnou rozhodni bez hodu. Není pak od věci vysvětlit hráčům své důvody – třeba že by bylo škoda přijít o zajímavý vývoj situace kvůli jednomu nešťastnému hodu kostkou. Když budeš hrát fér, hráči ti v takových případech budou důvěřovat a dají na tvůj úsudek.

KDYŽ NĚKDO UDĚLÁ CHYBU

Když uděláš chybu ty, řekni to nahlas a omluv se za to. Když udělá chybu jiný hráč, tak ho na to upozorni, ale nevyčítej mu to. V každém případě si o tom promluvte a domluvte se, jak náprava chyby změní situaci ve hře.

Příklad:

Pán jeskyně: „Oops, ta mrtvola nemohla mít u sebe meč, ten je totiž zabodnutý nahoře ve skále. Zbodal jsem to, moc se omlouvám.“

Katka: „To je v pohodě. Já si ho teda zatím škrtnu.“

Pán jeskyně: „Díky.“

POMÁHEJ HRÁČŮM, ALE NE POSTAVÁM

Kdykoliv budeš mít pocit, že hráči něco špatně pochopili, nebo přeslechli nějakou důležitou informaci, řekni to nahlas a vyjasni to.

Nedělej ale žádné „zásahy shůry“: když postava vleze do smrtící pasti, nebo když ti padne šestka, zrovna když má postava málo životů, odehraj to přesně podle pravidel.

Výjimkou je, pokud jste domluveni na příběhové imunitě a postava by měla zemřít. V tom případě se domluv s hráči, jak to vyřešíte.

Příklad:

Pán jeskyně: „Zatraceně, další šestka. Promiň, fakt jsem nečekal, že tě sejme obyčejný vlk. Budeme každopádně muset vymyslet, jak to uděláme, aby tě teď nedorazil.“

Katka: „Slyšely jsme něco?“

Pavel: „Gorondar by asi o pomoc proti jednomu vlkovi nevolal. Ale mohl by vás chtít varovat pro případ, že by jich tu bylo více.“

Pán jeskyně: „Dobře. Zaslechl jste teda Gorondarův varovný výkřik.“

Jana: „Běžíme mu na pomoc!“

NEŘÍKEJ HRÁČŮM, CO MAJÍ DĚLAT

Když se hráči zaseknou, neříkej jim, co mají dělat. Kdybys totiž řekl třeba: „Postav žebřík, jsi přece tesař“, hráč může mít pocit, že jeho postavu vlastně hraješ ty a on tam sedí zbytečně. Je to jemný rozdíl, takže to chce trochu cviku. Pokud si nejsi jistý, rad’ hráčům spíš méně než více. Případně se jich po hře zeptej, jestli jim tvoje rady vadily.

Pomáhej hráčům nepřímo

Můžeš ale připomínat to, co postavy vidí nebo vědí.

Příklad:

Pavel: „Chtělo by to něčím podeprt. Ale čím?“

Pán jeskyně: „Nahoře byly dřevěné trámy.“

Pavel: „A jo, na to jsem úplně zapomněl. Díky.“

Dále můžeš připomínat, co postavy umí.

Příklad:

„Jsi bývalý tesař, určitě dokážeš vyrobit žebřík.“

A můžeš také nápady hráčů rozvádět a nabízet jim možnosti, jak by to šlo provést.

Příklad:

„Z toho shnilého dřeva asi žebřík nepostavíš, ale o místoře předem byl velký stůl, z toho by to určitě šlo.“

Není také od věci připomínat, co se stalo v předchozích sezeních. Hráči totiž, na rozdíl od jejich postav, mezi hrami musí myslet na hromadu jiných věcí, takže mohou snadno vypustit z paměti něco důležitého, co by postavy určitě nezapomněly.

Příklad:

Pavel: „Co teď uděláme?“

Pán jeskyně: „Minule jste se domluvili, že se chcete vydat do hlavního města.“

Pavel: „A jo, vlastně.“

NEPŘEDPOKLÁDEJ, CO HRÁČI UDĚLAJÍ

Nikdy nerozhoduj za hráčské postavy, ani nepředpokládej, co v nějaké situaci udělají. Když je například honí městská stráž a mají možnost obočit na rušnou hlavní ulici, kde jsou další stráže, tak nesmíš předpokládat, že poběží dál – musíš se hráčů zeptat. Stejně tak je špatně předpokládat, že si postavy na cestě z hostince určitě nedávají pozor. Pravděpodobně skutečně nedávají, ale je na hráčích, aby to rozhodli.

NECH HRÁČE REAGOVAT CO NEJDŘÍVE

TODO

„Vešel jsi do nálevny, posadil ses ke stolu a obestoupilo tě pět drsně vypadajících chlapů,“ je příklad toho, jak to určitě nedělat.

V prvé řadě bys tím rozhodl za hráče – v hospodě se nemusel chtít posadit ke stolu, mohl třeba chtít dojít k výčepnímu pultu. Navíc bys mu takhle nedal možnost reagovat včas: Pět chlapů se tam určitě nezjevilo z čirého vzduchu, museli nejdřív odněkud přijít, možná vstát od stolu a třeba u toho něco říkat. Na cokoliv z toho mohl hráč chtít reagovat a tímhle popisem bys jej o tu možnost připravil.

Hráč tě může kdykoliv požádat, abys mu dal více prostoru a informací. Na oznámení z předchozího příkladu může například říct: „Počkej a kde se tam tak najednou vzali?“

Není ve tvé pravomoci vnutit hráčům scénu či situaci, která jim nepříjde uvěřitelná, leda by to mělo nějaké nadpřirozené důvody. Odpověď: „Opravdu se tam z ničeho nic zjevili, je to fakt podezřelý,“ je v pořádku, pokud za tím skutečně nějaký takový důvod stojí. Ve všech ostatních případech se raději vrat’ v čase, lépe to vysvětli a dej hráči možnost reagovat.

SITUAČNÍ ROZHODNUTÍ

Pravidla jsou jako zákony: je třeba se jimi řídit, aby hra byla férová a zábavná, nepopisují ale do detailů všechno, co mohou chtít hráči udělat, nebo co se může v herním světě dít. Zajistit, aby to, co se ve hře děje, dávalo smysl, je úkolem tebe a tvých spoluhráčů. Při hře tedy budete často debatovat o tom, jak různé věci fungují, nebo jestli to, co hráče napadlo, bude fungovat.

Ve všem, co se přímo netýká hráčských postav a jejich minulosti, máš konečné slovo ty. Neměl bys ale rozhodovat všechno sám, ale moderovat diskusi a nakonec vždy zvolit nějaké kompromisní řešení. Mysli na to, že hrajete ve vymyšleném světě. Mnohem důležitější, než aby fungoval naprostě realisticky, je, aby hráče hra bavila.

Při debatách o tom, jak věci fungují, se často ocitneš v opozici. Hráči totiž mají tendenci svým postavám fandit a podvědomě jim pomáhat, i když dělají rozhodnutí za hráče a nikoliv za postavu. Když se tedy budou snažit natáhnout uvěřitelnost až k prasknutí, případně interpretovat pravidla tak, aby byla pro jejich postavy co nejvhodnější, ber to jako normální věc, se kterou se musíš naučit pracovat.

Dej na názor hráčů

Hráči jsou mnohem víc zainteresovaní na tom, co se stane jejich postavám, než ty. Je tudíž lepší, když něco odehraješ způsobem, který se ti moc nebude líbit, ale přijde správný hráči, než když jemu navzdory prosadíš svůj názor. Hráči by vždycky měli mít pocit, že to, co se ve hře děje, dává smysl a je to fér. A co **pro ně** dává smysl a co **jim** přijde fér, vědí určitě oni mnohem líp než ty.

Příklad:

Pán jeskyně: „Mokré dřevo určitě hořet nebude.“

Pavel: „Ale jo, sice bude chvíli čadit, ale nakonec chytne.“

Katka: „Je to tak, takhle to na chatě děláme běžně.“

Pán jeskyně: „Tak jo, v tom případě máte dost paliva na celou noc.“

Nauč se neříkat ne

Velice důležité je, abys hráče kategoricky neodmítal. Když se totiž postavíš tvrdě proti nim, z debaty o vašem herním světě tím uděláš konflikt hráče proti autoritě Pána jeskyně a i když si ji obhájíš, utrpí tím dobrá nálada a přátelská atmosféra u stolu a to rozhodně není dobře.

Místo toho, abys jim něco zakazoval, se snaž vymyslet, jak by šly jejich záměry provést. K tomu ale potřebuješ vědět, o co jim jde – proto je potřeba se na to ptát.

Příklad:

Pán jeskyně: „V místnosti jsou čtyři sloupy. Kolem stěn jsou rozestavené malé sudy.“

Katka: „Skočím mezi ty sudy.“

Pán jeskyně: „To asi nepůjde, jsou naskládané jeden vedle druhého. Čeho tím chceš dosáhnout?“

Katka: „Chci se za nima krýt.“

Když víš, o co se hráč snaží, zamysli se, jak by toho šlo docílit. Představ si, že sám vbíháš do místo se sloupy a sudy a chceš se schovat. Co bys mohl udělat?

Příklad:

Pán jeskyně: „Ty sloupy, co jsem popisoval, jsou docela široké. Za těma by se šlo krýt mnohem líp.“

Katka: „Ok, v tom případě zaběhu za sloup.“

Nauč se říkat ano

Nauč se přijímat hráčské nápady a řešení, přestože se ti nebudou pozdávat. Když by něco aspoň trochu mohlo fungovat, tak by to fungovat mělo.

Bude vidět neviditelný protivník, když ho postavy postříkají vodou? Dokáže zloděj vyšplhat na záda rozrušeného slona? Je možné hodit bombu oknem do prvního patra domu? Nehledě na to, co si o čemkoliv z toho myslíš, bys měl odpovědět „ano“.

Když budeš hráčům důvěrovat, budou cítit větší odpovědnost za to, co navrhují a budou se tedy sami hlídat, aby nevymýšleli moc velké šílenosti. Když jim budeš nápady často zamítat nebo upravovat, získají pocit, že je v tvojí hře těžké něco vymyslet.

Podpoříš tím dojem, že jsou postavy schopné a kompetentní.

Předejděš tím dlouhým a často úmorným debatám o tom, co může a nemůže fungovat.

Tento způsob uvažování a vedení hry také souvisí se žánrem vašich příběhů. Mysli na to, že v Dračáku hrájete dobrodružné příběhy ve fantastickém světě, takže je v pořádku, když v něm postavy dělají věci, které bys v realistickém románu nenašel.

KDY SE HÁZÍ

TODO: Možná k tomu přibude pronásledování a plížení.

V Dračáku se hází jen ve dvou případech:

- Když postavě hrozí nějaká újma (někdo na ni útočí, spustila past, otrávila se jedem, někdo na ni seslal *modrý blesk*...).
- Když chcete náhodně rozhodnout něco, co nezávisí na schopnostech postav (jestli zrovna přší, kolik členů má hlídka skřetů apod.).

Nejistota tedy mimo boj pramení téměř výhradně ze situace ve hře. Hráči nevědí, co se skrývá za další zatáčkou nebo v neprozkoumané části podzemí. Stejně tak mohou jen odhadovat, jestli je lapkové chtejí zabít, nebo jen okrást. Věci by ale měly dávat smysl, aby mohli hráči dělat informovaná rozhodnutí: Není moc pravděpodobné, že by je lapkové přepadli, aby si s nimi zahráli karty.

PUTOVÁNÍ

/* Možná spíš Cestování */

Když postavy někam putují, jsou v zásadě tři možnosti, jak k tomu můžeš přistoupit:

- Shrhnout to jednou větou: „Po týdnu jste dorazili do hlavního města. Po cestě se nic zajímavého nestalo“.
- Určit úvahou, k čemu po cestě dojde.
- Hodit si na to kostkou.

První možnost se hodí, když se cesta odehrává se v bezpečných končinách a není ničím zajímavá. Zbylé dvě si probereme v následujících odstavcích.

Připravená událost

Setkání nebo událost si připrav předem, pokud chceš nějak posunout příběh, nebo hráčům sdělit, co se děje v kraji, do kterého putují – postavy mohou například potkat královskou výpravu nebo jinou důležitou osobu. Necpi to ale do hry, když to nedává smysl. Pokud hráči řeknou, že půjdou hlubokými lesy mimo běžné stezky, tak samozřejmě královskou výpravu nepotkají, protože ta pojede po cestě. Stále se o tom ale mohou dozvědět později od někoho, kdo procesí potkal.

Náhodné setkání

Náhodné setkání znamená, že si dopředu připravíš několik možností, co se po cestě může stát. Při hře si potom hodíš kostkou a odehraješ to, co padlo. Například:

- (1) přepadení postav
- (2) přepadení jiné výpravy
- (3) útok nebezpečné nestvůry
- (4 – 6) nic se nestalo

V tomto případě hráčům před hodem neříkej, co znamenají jednotlivé možnosti, ale řekni jim, že házíš na náhodné setkání.

Smyslem tohoto hodu je vytvořit dojem, že herní svět funguje sám o sobě, a že události nezávisí na tvojí libovůli, nebo alespoň ne všechny. Hodí se, zejména když se postavy vydávají do nebezpečných končin.

Náhodné setkání nebo přepadení obvykle nebývá příběhově důležité – podstatné a zajímavé věci je lepší nenechávat na náhodě a prostě je do hry dát. Nemělo by také zabrat moc času, takže to nepřeháněj s počtem útočníků.

Přepadení je také skvělá příležitost, jak dát hráčům příležitost své protivníky přechytračit – můžeš třeba nejdřív zmínit ohořelé pozůstatky vozu, nebo jiné zmínky, že zde v nedávné době došlo k přepadení. Hráči pak budou moci vyslat zvědy a zjistit předem, že na ně někdo číhá.

Létání na nestvůrách

Některé nestvůry umí létat a unesou hráčské postavy. Letět na pegasovi nebo na zádech obřího orla může být pro hráče super zážitek, takže určitě stojí za to takovou možnost do hry dát.

Pokud by ale postavy vlastnily letecká zvířata podobně jako koně, mělo by to dopad na vaši hru: při cestování by se vždycky vyhnuly všem pozemním nástrahám a nestvůram, přesouvaly by se nesmírně rychle (protože pět kilometrů cesty v horách nebo hustou džunglí může zabrat celý den, ale vzduchem to je na pět minut) a ztratily by proti nim smysl hradby, městské hradby a další obranné stavby, což by ti všechno značně zkomplikovalo vymýšlení zajímavých dobrodružství.

Z těchto důvodu jsou všechny létající nestvůry v pravidlech buď moc malé na to, aby unesly postavy, nebo jsou inteligentní, takže je není možné ochočit. Postavy se tak stále mohou proletět na obřích orlech, když se s nimi domluví, ale vyhneš se zmiňovaným problémům.

PRŮZKUM PODZEMÍ

Jedním z tvých úkolů je zajistit, aby se tma v podzemí dostala do hry – hráči to totiž sami neudělají. Pokaždé, když se osvětlení změní, se hráčů zeptej, kdo a čím svítí:

Pán jeskyně: „Schody vedou dolů do podzemí. Je tam tma. Budete si něčím svítit?“

Katka: „Zapálím lucernu. Půjdu druhá a budu svítit Gorondarovi.“

Dokud budou problémy přicházet zepředu (pasti, protivníci), tak prostě předpokládej, že postavy jakž takž vidí. Když by ale na postavy někdo zaútočil ze zadu, nebo se třeba chtěly rozdělit, je na místě dotaz opět položit.

Katka: „Vrátím se do předchozí místo pro lano.“

Pán jeskyně: „Naria odchází s lucernou. Budete na ni čekat potmě, nebo s tím něco uděláte?“

Jana: „Vykouzlím světlo na svou hůl.“

Světlo je také důležitým prvkem v boji. Když na postavy zaútočí nestvůry, které vidí potmě, mohou se třeba snažit vyrazit Narii lucernu z ruky.

TODO: Výhoda, když někdo vidí líp (elf má ve světle lucerny výhodu).

TODO: Zmínit, že pro PJe je to důležitý nástroj pro budování atmosféry a pocitu nebezpečného podzemí.

TODO: Zmínit, že si svítí obyvatelé podzemí. Telegrafovat hráčům, že se blíží světlo (obdobně ale i protivníci dopředu vědí, že se k nim blíží postavy se světlem).

Příklad:

„Vidíte, jak na pravou stěnu na konci chodby dopadlo světlo. Zřejmě se z levé odbočky blíží někdo s lucernou.“

NASLOUCHÁNÍ

TODO

Hlášení naslouchání podle mě má smysl, když se to řeší na úrovni komunikace mezi postavami. Hráči (a tudíž i postavy) třeba o něčem diskutují a někdo řekne „Bud'te chvíli ticho, něco jsem zaslechl“ - v tu chvíli ho bud' ostatní poslechnou (to vidíš i u stolu, respektive slyšíš, většinou při tom všichni obrátí pozornost na tebe, protože je zajímá, co slyšej), nebo ne a v tom případě se žádný naslouchání nekoná.

Ohledně zvuků prostě beru v potaz to, co se děje u stolu. Pokud postavy pomalu a opatrně prozkoumávají dungeon a hráči jsou při tom taky zticha a čekají na to, co jim řeknu, tak automaticky předpokládám, že postavy naslouchají a popisuju podle toho. Když se tři hráči o něčem baví a čtvrtý řekne, že se jde podívat do další místnosti, tak mu řeknu, že přes hulákání ostatních nic neslyší - a je na něm, jestli s tím bude něco dělat.

PŘEKONÁVÁNÍ PŘEKÁŽEK

Podstatnou částí hry je překonávání různých překážek. Cílem při tom není jen určit výsledek, ale hlavně zapojit představivost a kreativitu hráčů. Neměli by si tedy u toho klást otázku: „Povede se mi to překonat?“ ale „Jak si s tím poradíme?“

Z tohoto důvodu se na překonávání překážek nehází. Když hráči vymyslí něco smysluplného, tak se jim to povede – pointa je v tom vymýšlení. Na kostky dojde pouze ve dvou případech: Když postava spustí nějakou past, nebo když ji při tom, co dělá, někdo ohrožuje.

Popis překážky

Z čistě herního hlediska není důležité, jestli je skála černá nebo bílá, ale jestli na ni půjde vylézt. I přes to se ale stručný popis hodí, protože pomáhá hráčům, aby si představili situaci a prostředí, kde se zrovna jejich postavy nachází.

Příklad:

Pavel: „Přes celou místo je v podlaze široká puklina. Je v ní tma a táhne z ní lezavý, nepříjemný chlad.“

Vždycky ale dodej, co hráči potřebují vědět, aby mohli přemýšlet o tom, jak překážku překonají.

Začni zjevným řešením

Obvykle se hodí říct, jak obtížné bude překážku překonat nejjednodušším způsobem, který se nabízí. Postavy totiž asi nezačnou stavět most, když vidí, že jámu dokáží snadno překročit. Pokud je tedy překonání překážky triviální, rovnou to hráčům řekni.

Příklad:

Pavel: „Jak je ta díra široká?“

Pán jeskyně: „Moc ne, zvládneš ji v pohodě přeskočit.“

Jak si překážka stojí proti zjevnému řešení, má smysl zmínit, i když je nepoužitelné – hráči tak získají představu o její obtížnosti.

Příklad:

Pavel: „Jak je ta díra široká?“

Pán jeskyně: „Hodně. S rozběhem bys doskočil sotva do půlky.“

Zmiň zjevné komplikace

Následně zmiň všechny zjevné okolnosti, které postavám v překonání nějak brání.

Příklad:

Pán jeskyně: „Díra je dost široká. Šla by přeskočit s rozběhem, ale na ten tu není dost místa.“

Roli také může hrát, jak je postava naložená, případně zraněná.

Příklad:

Pán jeskyně: „Tu díru bys dokázal s rozběhem přeskočit, ale ne s nacpanou tornou, kterou máš na zádech. Naria má navíc bodnou ránu v bříše, ta to nepřeskočí ani bez torny.“

Dialog s hráči

V jednom z předchozích příkladů se Pavel zeptal, jak je díra široká. Všimni si, že odpovědí není přesné číslo. Pavla totiž ve skutečnosti nezajímá, jestli je to 203 centimetrů nebo 215, ale jestli jámu dokáže přeskočit, případně jestli bude fungovat nějaké jiné řešení, které ho napadlo.

Připomeň si podkapitolu Říkej rovnou, čeho se snažíš dosáhnout v kapitole Hraní za postavu <TODO>. Pokud z toho, co hráč popisuje, nebo na co se ptá, není jasné, čeho se snaží dosáhnout, zeptej se ho na to. Potom mu řekni, jestli to, co zamýšlí, půjde udělat.

Příklad:

Pavel: „Jak je ta díra široká?“

Pán jeskyně: „Proč to chceš vědět, chceš ji přeskočit?“

Pavel: „Jo.“

Pán jeskyně: „To nebude problém.“

Když hráči chtějí udělat něco divného

/* TODO: Obráceně: Když chce hráč udělat něco divného, pravděpodobně to znamená, že si špatně vyložil, co jsi svým popisem myslí. */
Je možné, že si hráči nesprávně vyloží, co jsi svým popisem myslí, a pokusí se udělat něco nesmyslného nebo sebevražedného. Nikdy nepředpokládej, že chce postava dobrovolně skočit do propasti, vždycky to ber jako znamení, že někde došlo k nedorozumění, a s hráči si to vyjasni.

Příklad:

Pán jeskyně: „Vbíháš do místnosti a vidíš, že kus před tebou je přes ni široká trhlina.“

Pavel: „Už jsem rozběhnutý, tak ji rovnou přeskočím.“

Pán jeskyně: „Počkej, asi jsem to špatně popsal. Je fakt hodně široká, tak daleko určitě nedoskočíš. A s tornou na zádech už vůbec ne.“

Pavel: „Aha, jasně, v tom případě samozřejmě zastavím.“

Nabízej hráčům komplikace

Pokud to dává smysl, můžeš hráčům nabízet, že se při překonáním překážky dostanou do nepříjemné situace. Vždycky ale řekni, co konkrétně to bude znamenat.

Příklad:

Pavel: „Zvládnu to přeskočit?“

Pán jeskyně: „S tornou na zádech to bude docela problém. Zvládneš to, ale na druhé straně se zachytíš jen rukama, nohy ti budou viset dolů do propasti. Budeš se pak muset nějak vydrápat nahoru.“

Pavel: „To zvládnu, jdu do toho.“

Komplikace také může nabídnout sám hráč – v tom případě je samozřejmě přijmi, pokud to dává aspoň trochu smysl.

Příklad:

Pavel: „Zvládnu to přeskočit?“

Pán jeskyně: „Musel bys sundat tornu.“

Pavel: „Ani když se zachytím jen rukama?“

Pán jeskyně: „Jako že bys pak visel nohami do propasti?“

Pavel: „Přesně tak.“

Pán jeskyně: „Jo, to půjde.“

Říkej hráčům předem, do čeho jdou

Co se stane, když hráč zvolí nějaké řešení, mu musíš vždycky říct předem. Pokud tě tedy komplikace napadnou až poté, co mu odsouhlasíš, že něco půjde udělat, nemůžeš říct třeba: „Přeskočil jsi to, ale na druhé straně ses zachytí jen rukama“. Ber to jako smlouvku – v popisu výsledku může být jen to, co jste si dohodli.

Příklad:

Pán jeskyně: „Je to dost hluboko, ale ty jsi docela mrštná, takže se zvládneš dole překulit tak, aby se ti nic nestalo. Tvoje torna ale dostane zabrat – jestli v ní máš něco křehkého, tak se to rozbití.“

Katka: „Na to v tuhle chvíli nemyslím, mám v zádech tlupu skřetů. Skáču dolů.“

V tomto příkladě je to v pořádku, protože Katka věděla, co se jí stane, a sama se rozhodla, že vzhledem k okolnostem to je pro Nariu přijatelná cena.

Rozbilo se ti něco?

Prestože nemůžeš hráči zpětně vnutit komplikace, se o kterých nevěděl a nemohl je tedy odsouhlasit, můžeš mu je navrhnut a nechat ho, atď sám rozhodne, jestli podle něj dávají smysl.

Příklad:

Pán jeskyně: „Je to dost hluboko, ale ty jsi docela mrštná, takže se zvládneš dole překulit tak, aby se ti nic nestalo.“

Katka: „V tom případě skáču dolů.“

Pán jeskyně: „Hmm, tvoje torna při tom asi dostane zabrat. Rozbije se ti při tom něco?“

Katka: „Ouch. Máš pravdu, flakónky to asi nevydržely, měla jsem je tam jen tak volně hozené.“

Když dáš hráči najevo, že spoléháš na jeho úsudek, velmi pravděpodobně si rozbité věci popíše sám. Pokud to ale odmítne, nenuť ho do toho.

Vrácení rozhodnutí

Pokud si dodatečně uvědomíš nějaké důsledky, se kterými jste při domluvě o překonání překážky nepočítali, hráč může vzít své rozhodnutí zpět.

Příklad:

Pán jeskyně: „Tvoje torna při pádu asi dostane zabrat. Rozbije se ti při tom něco?“

Katka: „A sakra, úplně jsem zapomněla, že mám v torně volně hozené flakónky. S těma by asi Naria dolů neskákala, můžu udělat něco jiného?“

Pán jeskyně: „Jasně.“

Připravuj překážky, ne jejich řešení

Častou chybou Pánů jeskyně je, že zároveň s překážkou vymyslí i řešení, třeba: „Tuhle díru musí hráči přeskočit s tím, že se na druhé straně zachytí kořenů.“

Postavy ji totiž vůbec nemusí chtít přeskakovat. Mohou ji něčím přemostit, nebo třeba jít někudy jinudy. Vždycky existuje spousta řešení, která tě vůbec nenapadla – to není chyba, ba právě naopak. Ve vymýšlení jednoduchých a funkčních řešení bys měl hráče co nejvíce podporovat.

Může vůbec postava spadnout?

Řekli jsme si, že hráč musí vždy předem vědět, do čeho jde. Nemůžeš tedy říct „Na druhé straně ses zachytl kořenů. Ty tě ale neudržely, takže padáš do propasti“. Postava může někam spadnout jen v jednom z těchto případů:

- Postava spustila past a neuspěje v hodu na obranu.
- Někdo ji shodí (viz kapitola **Error: Reference source not found**).
- Rozhodne se tak její hráč.

ZJIŠŤOVÁNÍ INFORMACÍ

Když se postavy pokouší něco zjistit, myslí na to, v čem jsou kompetentní. Nechtěj například po hráči zloděje přesný popis toho, jak se vyptává v městském podsvětí – ne každý tohle dokáže dobře zahrát a výsledkem pak snadno může být, že jeho zloděj bude vypadat jako úplný šouma. To bys nikdy neměl dopustit.

Místo toho rovnou hraj s tím, že se zloděj mezi městskou spodinou pohybovat umí a spolupracuj s hráčem na tom, aby to tak skutečně vypadalo. Vyjdi z toho, čeho chce dosáhnout, a zamysli se, jak by to asi zkušený zloděj udělal.

Jak jsme si řekli v kapitole **Hraní Dračáku <TODO>**, netrap hráče odehráváním toho, jak se několik hodin vyptávají – shrň to jednou větou a přeskoč rovnou k rozhovoru s osobou, která něco ví. Na schůzku s ní mohou (a dokonce by i měly) jít všechny postavy, takže se zapojí všichni hráči.

Příklad:

Pán jeskyně: „Žebrák, kterého ses vyptával, se z tebe nejdřív snažil vymámit prachy, ale poté, co jsi ho zmáčknul, ti rychle prozradil, kde najdeš šéfa téhle čtvrti:
,Ptej se po Jednozubovi v taverně U rezavý kotvy.“

Pokud nemáš informace připravené, vymýšlej je za běhu

Hráči se tě budou často ptát na věci, které nemáš promýšlené. V tom případě si něco vymysli. Když to nebudeš dělat, hráči začnou mít brzy pocit, že jim žádné informace nedáváš – oni to totiž nepoměřují podle toho, co všechno máš připravené, ale podle toho, co se dozví, když se tě na něco zeptají.

Nemusíš se toho bát – vymyslet odpověď na konkrétní otázku většinou není těžké. Kdyby tě přece jen nic nenapadlo, promluv si s hráči o tom, jak by to mohlo být a něco z toho si vyber.

Příklad:

Pavel: „Kde byla ta dýka vyrobena? Měl bych to poznat podle tvaru a výzdoby.“

Pán jeskyně: „Tak to fakt netuším. Poznat bys to ale měl, to je pravda. Je to kvalitní práce, máš nějaké tip, kde jsou vyhlášení zbrojíři?“

Pavel: „Tak určitě v hlavním městě, pak v trpaslických městech a nejspíš taky někde daleko na výhodě.“

Pán jeskyně: „Tohle určitě není místní ani trpaslická práce, takže je od jednoho z východních mistrů.“

To, co hráčům řekneš, se snaž použít

Z toho, co se postavy dozví, se stává herní skutečnost. Aby to tak ale opravdu působilo, je důležité, abys tyto informace propojoval s dalším děním.

Příklad:

Pán jeskyně sice zatím nepromýšel, odkud přesně je ten, kdo ztratil dýku, kterou postavy našly, ale ted' je jasné, že musí mít nějaké spojení s dalekým východem. Buď odtamtud dotyčný přímo pochází, nebo ji třeba mohl od někoho takového dostat darem. Druhou možnost může být ale komplikované dostat do hry, takže je lepší určit, že dotyčný je z východu. To postavy poznají, jakmile se s ním potkají, a Pán jeskyně jim ho popíše. Hráči si to pak určitě spojí s tím, co vědí o nalezené dýce, a budou mít díky tomu pocit, že to do sebe zapadá a příběh dává smysl.

ROZHOVORY

Rozhovory v přímé řeči jsou kořením hry, dávají spoustu prostoru pro hrání postav. Snaž se tedy alespoň trochu hrát za osoby, se kterými se postavy potkají, i když ti to moc nejde. Je to dovednost jako každá jiná a čím víc to budeš zkoušet, tím lepší v tom budeš.

V průběhu rozhovoru se snaž myslit na to, co dotyčný chce, případně co pro něj má nějakou hodnotu: peníze, život dcery, novinky z dalekých zemí a tak dále. Nemusíš to mít rozmyšlené předem – když hráči navrhnu něco rozumného či pravděpodobného, chyt' se toho.

Příklad:

Pán jeskyně: „Před domem hlídají dva strážní, tváří se nevrle. Jeden z nich říká: „*Co tu chcete?*““

Pavel: „Vytáhnu stříbrnák a říkám: „*Potřebujeme si promluvit s pánum domu. Samozřejmě chápu, že otravovat ho teď po obědě není jen tak, takže tohle vám nabízím za ochotu.*““

Pán jeskyně: „*No dobře. Že jste to vy, já vás teda ohláším,*“ říká strážný a bere si nabízenou minci.“

Nehráčské postavy by měly být sdílné

Pokud nemáš velmi pádný důvod, proč by někdo něco říct neměl, tak at' to řekne. Pro hráče je totiž velice ostravné, když potkávají samé tajemné osoby, ze kterých se nedají vypáčit žádné informace. Není také od věci dát čas od času postavám do cesty někoho upovídaného, kdo jim řekne spoustu zajímavých věcí a nich za to nechce.

VEDENÍ SOUBOJŮ

Moderování souboje

Některým hráčům může být nepříjemné skákat ostatním do řeči, nebo se neustále hlásit o slovo, což vede k tomu, že většinu hry mlčí a nebabí se. Jedním z tvých hlavních úkolů je zajistit, aby k tomu nedošlo. Boj je rozdělen na kola právě proto, abys to měl jednodušší. Na začátku každého kola tedy vždycky jednoho po druhém projdi všechny hráče, na každého se podívej zeptej se, co bude jeho postava dělat.

- Oční kontakt je velmi důležitý – díky němu dás pasivnějším hráčům jasně najevo, že jsi tam i pro ně. Velice jim tím pomůžeš zapojit se do hry.

Počítání vlastností

Jaká se kdy počítá vlastnost, není tesané do kamene. Ba právě naopak: Měli byste zohledňovat konkrétní situaci ve vaší hře. Ber při tom v úvahu názor hráčů a to, jak popíšou, co mají v úmyslu: Když například někdo kličkuje mezi překážkami, může si určitě na útěk z boje hodit **Finesou**, přestože na běh se normálně hází **Fyzičkou**.

Určitě ale neměň, čím se hází při boji se zbraněmi a při sesílání kouzel, protože to může nabourat rovnováhu hry - mohlo by se pak třeba stát, že hráči budou zvedat jenom Sílu, protože se jim jiná vlastnost nevyplatí. Když ale nejde o kouzlení nebo použití zbraní, tak se neboj hráčům povolit házet jakoukoliv vlastnosti, která pro to dává alespoň trochu smysl.

Přidělování výhod a nevýhod

Co se kdy počítá za výhody a nevýhody, určuješ ty. Ber při tom ale v úvahu názor hráčů: když jim budeš všechno zakazovat, přestanou se snažit něco vymýšlet. Podobně když budeš protivníkům počítat výhody, přestože se všichni hráči shodnou, že by je mít neměli, nejspíš je to brzo přestane bavit.

Snaž se je také motivovat, aby využívali prostředí – můžeš jim připomínat, jaké mají možnosti.

Příklad:

„V místnosti jsou sloupy, za které by se šlo schovat.“

Dám mu nevýhodu

Větu „Dám mu nevýhodu“ pravděpodobně uslyšíš od hráčů často – a nikdy by ses s ní neměl spokojit. Vysvětli jim to nějak takhle:

Příklad:

Naria střílí z dlouhého luku na skřeta, který se k ní řítí se šavlí v ruce. Přehodila ho o 1.

Pán jeskyně: „Máš proti skřetovi jeden úspěch, co mu uděláš?“

Katka: „Dám mu nevýhodu.“

Pán jeskyně: „Katkó, takhle pravidla nefungují. Musíš vymyslet, co konkrétně mu uděláš. Až když ho to bude zjevně znevýhodňovat při tom, co se pokusí udělat, tak za to bude mít nevýhodu.“

Katka: „Aha, jasně. Mohla bych ho k něčemu přistřelit?“

Pán jeskyně: „To si moc nedokážu představit – běží k tobě, takže za ním určitě není žádná stěna nebo tak něco.“

Katka: „Hmm, tak v tom případě ho zraním, no.“

Pán jeskyně: „Ok.“

Katka: „I když počkej. Můžu střelit šíp do země tak, aby o něj zakopnul?“

Pán jeskyně: „Jasně. To ho určitě rozhodí a trochu zpomalí, ale asi se z toho hned v dalším kole vzpamatuje.“

Katka: „To mi stačí.“

Příklad se zámerně týká se střelby, protože při boji zblízka se snáze vymýslí, co protivníkovi udělat. Obvykle totiž dává největší smysl protivníka šípem zranit, případně mu dát vážné zranění, když má střelec dva úspěchy (za jeden musí dát zranění, aby za druhý mohlo být vážné).

Hráč nemusí nutně uplatnit všechny úspěchy – když nic rozumného nevymyslí, zůstanou nevyužity. Obvykle ale dává smysl nějaká forma krátkodobé dezorientace nebo ztráty rovnováhy – třeba to zakopnutí v minulém příkladě, nebo rána do hlavy, kterou zastaví helma, ale do tyčného trochu otřese. Takové nevýhody trvají jen jedno kolo.

S každým dalším odehraným soubojem tohle pro vás bude menší a menší problém, protože hráči si postupně vytvoří zásobu různých smysluplných věcí, které mohou protivníkům v boji dělat.

Hody

Postihy a bonusy, at' už za výhody nebo za cokoliv jiného, si k hodu přičítají vždy hráči. Když má například skřet nevýhodu, hráč si za to přičte +1. Když má naopak skřet výhodu, hráč si jedničku odečte.

Na tobě je, abys zkontoval, že si hráč započítal všechno, co hod nějak ovlivňuje. Nejlepší je, když hráči při hodu sami vyjmoují, co všechno si přičítají, a ty to pak jen doplníš.

Příklad:

Pavel: „Jdu po zraněném skřetovi. Mám čtyřkovou sílu plus jedna za to, že ho Naria tiskne k zemi.“

Pán jeskyně: „Ještě máš výhodu za to, že má rozpárané břicho.“

Pavel: „Aha, jasně. Takže šest plus hod?“

Pán jeskyně: „Jop.“

Říkat nahlas, jaké si kdo počítá posthy a bonusy a za co jsou, je důležité. Odhalíte tím případné chyby a navíc si díky tomu ujasníte, jaké okolnosti hrají roli.

Popisy

Dávej si záležet na popisech účinků kouzel, schopností a kouzelných předmětů. Když je totiž zredukuješ na jejich pravidlový efekt, tak nejsou nijak zvlášť zajímavá – modrý blesk prostě zraňuje, hromový palcát odhazuje a podobně. Až díky tvým barvitým popisům si hráč řekne: „Tohle vážně umím? To je super!“

Příklad:

Zásah hromovým palcátem, což je kouzelná zbraň, která protivníka se zahřměním odhadí zpět, bys mohl popsat takhle: „Zranil jsi ho za tři a odhodil jsi ho kus zpět“, ale takhle je to mnohem lepší: „Ozvalo se ohlušující zahřmění, skřet odlítnul přes celou místnost a se zaduněním se rozplácnul o protější stěnu. Tváří se poněkud překvapeně.“

Při zásahu modrým bleskem můžeš zase popsat zápach spáleného masa, naježné vlasy a podobně.

Nech hráče popisovat výsledek

Nemusíš všechno popisovat sám. Je dokonce lepší hráče vyzvat, at' si výsledek popíše sám, a pak to případně doplnit, protože tím jej víc zapojíš do hry a navíc ho může napadnou něco zajímavého, co by tebe třeba nenapadlo.

Příklad:

Pán jeskyně: „Máš proti němu dva úspěchy. Co jsi mu udělal a jak to vypadalo?“

Pavel: „Srazím ho k zemi, přislápu ho levou nohou a sekerou mu vyrazím zbraň z ruky. A dodám: ,Vzdej se, hajzle!‘“

Pán jeskyně: „Bojujete těsně vedle propasti. Chceš, aby jeho šavle spadla dolů?“

Pavel: „Přesně tak.“

BOJ S NESTVŮRAMI

Některé obzvláště nebezpečné nestvůry používají speciální pravidla.

Vícenásobné útoky

Některé nestvůry, jako třeba obří štír nebo hydra, mají tělo stavěné tak, že mohou současně útočit z několika směrů.

- Tyto nestvůry si v jednom kole hází víckrát. Mohou tedy dokonce zaútočit víckrát na stejný cíl.

Zranitelnost nestvůr

Některé nestvůry jsou snáze nebo naopak hůře zranitelné určitými druhy zbraní nebo útoků. Herně se to projevuje, jako kdyby proti nim měli větší nebo menší zbroj.

Příklad:

Oživlá socha má zbroj 3, proti drtivým útokům ale jen 1. Kostlivec má proti bodu zbroj 2. /* TODO: Až bude bestiář, tak zkontovalovat, že tahle čísla seděj. */

Nestvůra také může být určitými druhy útku kompletně nezranitelná.

Příklad:

Ohnivému elementálovi oheň nic nedělá. Duch je nemotný, takže nemagické zbraně neškodně projdou skrz něj.

Nezapomeň dát hráčům vědět, že jejich útok má jiný než očekávaný účinek.

Příklad:

Pán jeskyně: „Po zásahu palicí se na soše udělaly pukliny a odpadl z ní velký kus kamene. Vypadá to, že je proti ní překvapivě účinná.“

Jiný příklad:

Pán jeskyně: „Trefila jsi kostlivce přesně do srdce – teda spíš tam, kde by bylo, kdyby nějaké měl. Šíp mu proletěl skrz hrudní koš a nic moc mu neudělal.“

A do třetice:

Pán jeskyně: „Rána sekerou prošla skrz ducha, jako kdyby tam vůbec nebyl. Zásah na něm není nijak znát.“

Boj s nehmotným protivníkem

/ TODO: Tohle spíš dát rovnou do kapitoly Boj (je tam i **Boj s neviditelným protivníkem**) */*

- Může procházet zdmi nebo se třeba někde vynořit ze země.
- Nemagické zbraně a jiná než duševní kouzla skrz něj projdou a nic mu neudělají.
- Jeho útok projde nemagickou zbrojí nebo štítem, jako kdyby tam vůbec nebyly. Od zranění se tedy odečítá kvalita zbroje a štítu pouze v případě, že jsou kouzelné a postava je má připoutané.

Duševní kouzla

Duševní kouzla působí pouze na tvory, kteří mají duši. Zvířata duši nemají, v bestiáři mají tuto hodnotu proškrtnutou. **Duševní** kouzla tedy na ne vůbec nepůsobí – nemohou je zranit ani jinak ovlivnit.

/ TODO: Co třeba kouzlo *strach* seslané na koně? Není důvod, proč by ho to nemělo vyděsit. Tzn. buď musí mít duši, nebo to nemůže být duševní kouzlo (což je divný). Pokud bude mít duši (malou, nejspíš), tak ho půjde vyřadit mentálním útokem (což je taky divný – i když, asi proč ne). */*

POPISY BOJE

Soubojový systém je pouze holá kostra, sám o sobě nedokáže zajistit, aby byly boje vzrušující a zajímavé. K tomu je potřeba, aby sis dal opravdu záležet na barvitych popisech – lev by měl nebohého kouzelníka srazit na zem a svými spáry z něj rvát kusy masa, dračí dech by měl válečníkovi sežehnout vlasy, vousy a obočí, krev by měla stříkat.

K pocitu hrozby také přispěje, když budou nestvůry postavy zlehávat, srážet na zem, obtáčet a škrtit a vůbec je dostat do svízelých situací, ve kterých člověk ztrácí pocit kontroly.

Příklad:

Obrovský dvouhlavý pes tě srazil na zem. Jedna hlava se ti zakousla do ruky, zuřivě vrčí a trhá ze strany na stranu. Slyšíš, jak ti pod stiskem čelistí praskají kosti. Druhá se ti sápe po krku. Braň se.

TRVALÉ ZMĚNY POSTAV

TODO (zatím je to jen hrubej nástřel).

Negativní efekty by bud' měly být krátkodobé (několik hodin, maximálně dní), nebo by mělo existovat pokud možno několik způsobů, jak se jich zbavit.

Trvalým posílením postav se radši vyhni. Dračák je postavený na tom, že hráčské postavy získávají nové schopnosti společně při postupu na další úroveň. Když bys nějakému hráči dal schopnosti navíc, ostatní by se mohli cítit ukřivděni.

Můžeš ale hráči nabídnout nějakou schopnost místo jedné z těch, které by získal při přestupu – kouzelníci se takhle můžou naučit kouzlo, které najdou na svitku nebo v grimoáru, alchymisté se tak můžou učit recepty. Válečníkovi, který zvítězil v aréně, můžeš například nabídnout, že ho tam při příštím přestupu naučí neobvyklou schopnost, hraničář se ji může naučit od starého druida nebo mocného lesního ducha, zloděj od nejslavnějšího lupiče v království a podobně.

UMÍRÁNÍ HRÁČSKÝCH POSTAV

Pokud jste se dohodli, že ve hře chcete mít možnost smrti hráčských postav, znamená to pro tebe velkou zodpovědnost. Když si totiž nedáš pozor, může se stát, že si hráč vyloží smrt své postavy jako tvoji chybu a bude ti to pak mít za zlé.

Příklad:

Do podzemí jsi umístil chodbu, skrz kterou přeskakují blesky, s tím, že něco takového nikdo nemůže přežít. Hráč následně řekne: „Zkusím to proběhnout.“

V tenhle moment rozhodně nestačí oznámit, že je postava mrtvá, přestože by to k tomu mohlo svádět. Zeptej se hráče, proč to chce udělat:

Pán jeskyně: „Uvědomuješ si, doufám, že tohle nemůžeš v žádném případě přežít?“

Hráč: „Aha, v tom případě tam samozřejmě nepolezu. Myslel jsem, že si normálně hodím na obranu.“

Kdybys postavu nechal prostě zemřít, hráč by nejspíš měl pocit, že to nebylo fér. On totiž předpokládal, že o výsledku rozhodnou kostky, a že to tedy jeho postavu nanejvýš vyřadí. Tys mu ale šanci házet vůbec nedal, a navíc jsi ani nevěděl, že to od tebe očekává.

- Aby k takovým situacím nedocházelo, tak **kdykoliv chce hráč udělat něco zjevně sebevražedného, vždycky se ho zeptej, proč to dělá a čeho se tím snaží dosáhnout**, a ujisti se, že si plně uvědomuje riziko smrti své postavy.

Hráč se potom může rozhodnout, že to i přesto riskne. Může to také chtít udělat třeba proto, že se tím jeho postava obětuje za ostatní - na takovou smrt budete jistě ještě dlouho vzpomínat. V takových případě postava opravdu zemře. Vždycky se ale ujisti, že to dělá s plným vědomím rizika a nikoliv proto, že si představuje situaci a její důsledky jinak než ty.

VEDENÍ HRY S PŘÍBĚHOVOU IMUNITOU

Pokud hrájete s příběhovou imunitou, pasti mohou postavy vyřadit, ochromit, připravit je o vybavení, uvěznit a podobně, ale nemohou je na místě zabít. To ve skutečnosti není až tak velké omezení, jak by se mohlo stát. Nemůžeš sice použít například padající několikatunový kamenný kvádr, ale většina pastí nemusí být nutně smrtící: šipková past postavu zraní nebo vyřadí, pád do propadla postavu zraní a znemožní ji se dostat pryč, kyselinová past zraní a poškodí vybavení, jedovatý plyn může zraňovat či vyřazovat, ale také třeba oslepovat nebo způsobit halucinace.

Také protivníci musí mít vždycky nějakou smysluplnou možnost, jak nechat postavy přežít. Když jsou inteligentní, je to jednoduché: vždycky se mohou se rozhodnout postavy zajmout, aby je mohli vyslechnout, postavit před soud nebo třeba upéct a sníst. Když jsou to ale divoké šelmy, může se ti stát, že budeš muset situaci trochu přiohnout.

Příklad:

Když je Gorondar vyřazen při boji se smečkou vlků, můžeš například říct, že se mezi sebou začali rvát o právo na kořist, nebo popsat jiné, větší nebezpečí, které je zažene a dá Kaře s Nariou možnost ho zachránit – třeba medvěda.

Když postavu přemůžou zombie nebo jiní nemyslící tvorové, mohou jí třeba jen ukousnout nohu a nechat ji být.

VEDENÍ HRY BEZ PŘÍBĚHOVÉ IMUNITY

TODO: Tohle určitě napsat znova. Jde v zásadě o to, aby byl PJ férovej a nikomu nenadržoval.

Při hře bez příběhové imunity bud' tvrdý: Jakmile protivníci dostanou šanci postavy zabít, tak to také udělají, leda by měli předem v plánu je zajmout. Když totiž někdy necháš postavy přežít a někdy ne, bude to působit, jako že kdo umře, nezáleží na pravidlech a na tom, co se hráči rozhodli udělat, ale čistě na tvojí libovůli.

HLAVNÍMI POSTAVAMI PŘÍBĚHU JSOU HRÁČSKÉ POSTAVY

Hlavními protagonisty vašeho příběhu by měly být hráčské postavy. To je velice důležité – pokud si vymyslíš vlastního hlavního hrdinu, třeba dědice království, který se bude snažit získat trůn a bude k tomu využívat hráčské postavy, tak hráči budou mít jen vedlejší roli a nejspíš je to nebude moc bavit. Klíčem k zábavné hře totiž je, aby hráči skrže své postavy sami o něco usilovali: at' už o splnění úkolu, o dosažení nějakých vlastních cílů, nebo třeba aby zabránili katastrofě či zmařili něčí zlý plán.

Dědic královského trůnu stále může být vhodnou zápletkou kampaně, pokud hybatelem děje nebude on, ale družina. Hráči by tedy měli přijmout za cíl svých postav, že jej chtejí dostat na trůn, a v průběhu hry by se toho měli snažit dosáhnout. Neměli byste prostě hrát příběh o tom, jak se oprávněný dědic snaží získat trůn, ale o tom, jak se ho pro něj snaží vybojovat hráčské postavy.

Zapojení postav do děje

Pokud tvoji hráči sami vymýslí, co budou jejich postavy dělat a čeho chtejí dosáhnout, máš to jednoduché: Stačí jim dávat do cesty překážky, komplikace, záhadu a podobně. Hráči ale většinou bývají spíš pasivní a v tom případě je na tobě, abys jim nějaké cíle nabídnul. Následuje pár možností, jak to můžeš udělat.

Ohrož někoho nebo něco, na čem postavám záleží

Když ohrozíš někoho nebo něco, na čem postavám záleží, budou se tím určitě chtít zabývat. Může to být jejich společný známý, blízká osoba některé z postav, užitečný informátor, osoba, která jim zadala úkol a slíbila jim zaplatit odměnu, nebo také jejich rodné město, vesnice, hrad či království nebo organizace, jíž jsou členy.

To, že na něčem postavám záleží, může vyplývat z dosavadního děje. Když je například na minulém sezení skupina vojáků zachránila před přesilou orků, na dalším můžeš tyto vojáky ohrozit a postavy nejspíš budou chtít pomoc oplatit. Může to ale také vyplývat z minulosti postav – když jsou například všechny ve službách místního šlechtice, jsou vázány ctí a přísahou, aby mu šly na pomoc.

Pokud minulost postav vytváříte postupně, můžeš vždy hráče požádat, aby vymysleli něco, k čemu mají blízký vztah – připomeň si kapitolu **Společná tvorba světa**. Je to jednak jednodušší, než všechno vymýšlet sám, a navíc tím budeš mít zaručeno, že to hráče opravdu bude zajímat.

Není také od věci dát postavám možnost něco hodnotného získat, třeba dům ve městě nebo hrad. Když budou něco vlastnit, budou na tom zainteresované a budou tedy chtít zasáhnout, když to nějak ohrozíš.

Nech někoho, ať postavám zadá úkol

Úkolem může být například nalezení cenného předmětu, artefaktu nebo vzácné magické suroviny, vyzvídání informací, záchrana uneseného dítěte, doručení důležité zprávy a podobně.

Postavy obvykle potřebují dobrý důvod, proč se do toho pouštět. Tím je nejčastěji odměna, ale pokud jsou třeba ve službách velmože, mohou to klidně dostat rozkazem.

Bud' připraven na to, že mohou úkol odmítnout. Může to být z morálních důvodů, například že nechtějí vraždit či ubližovat nevinným, nebo třeba mohou dojít k závěru, že je to zatím nad jejich síly. Než tedy začneš vymýšlet detaily, je vhodné se hráčů zeptat, jestli budou úkol chtít přijmout. Můžeš například zadání odehrát ještě na konci sezení. Tím si jednak potvrďšíš zájem a současně se hráči budou mít na co těšit.

Předlož před postavy něco zajímavého, co by mohly chtít prozkoumat

Další možnou zápletkou jsou různé záhady, třeba vražda nebo krádež, tajemný poutník, nebo třeba zmínka o tom, že nedaleko je zřícenina věže slavného mága. U tohoto druhu záplettek si ale nikdy nemůžeš být jistý, že to hráče opravdu zaujme – popis zříceniny věže mohou snadno pochopit jen jako součást scenérie.

Domluv se s hráčem, aby zápletku přednesla jeho postava

Nejjistější způsob, jak zajistit, aby postavy chtěly záhadu prozkoumat, je domluvit se přímo s některým z hráčů, aby s tím přišla jeho postava.

Příklad:

Jana: „*Jak jsem studovala v hradní knihovně, narazila jsem na zmínku o staré kouzelnické věži. Pod ní je údajně rozsáhlé podzemí, kde dávní mágové prováděli své výzkumy. Ráda bych to tam šla prozkoumat, co vy na to?*“

Výslovně zmiň poklad

Další možností, jak udělat záhadu zajímavější, je zmínka o pokladu. Čím konkrétnější, tím lepší: „Je tam uložen Meč posledního soudu“ zní líp než „Určitě tam je nějaký poklad“. Hodně také pomůže, když dás hráčům do rukou fyzickou rekvizitu, třeba mapu. Poklad na ní může být naznačen jen křížkem, ale to, že někdo mapu nakreslil, dává určitou formu záruky, že tam skutečně něco je.

Když se o něco hráči zajímají, využij toho

Nezřídka se také stává, že hráči začnou zkoumat něco, s čím jsi vůbec nepočítal. Zříceninu věže jsi například opravu zmínil jen na dokreslení scenérie, ale postavy se ji hned vydají prozkoumat. To je na jednu stranu fajn, protože nemusíš vymýšlet zápletku, ale také to pravděpodobně nemáš vůbec připraveno. V tom případě to řekni hráčům na rovinu a domluv se s nimi, že se tam vrátí později.

Příklad:

Pán jeskyně: „Několik dní jste putovali lesem. Na cestě nebylo nic zajímavého, jen na jednom místě jste mezi vrcholky stromů zahlédli zříceninu nějaké věže.“

Jana: „Ha, to mě zajímá. *Chtěla bych si tu věž prohlédnout, půjdete se mnou?*“

Pavel: „*Jasně, nikam nepospícháme.*“

Pán jeskyně: „Teď jste mě dostali, s tím jsem nepočítal. Nemám vůbec rozmyšleno, co by tam mohlo být.“

Katka: „Beztak potřebujeme doplnit zásoby a určitě by taky bylo fajn, si o ní nejdřív něco zjistit.“

Pán jeskyně: „Tak já si to připravím a pak se tam vrátíte, ok?“

Postav družinu do nebezpečné nebo dramatické situace

Máloco dokáže stmelit postavy tak dobře, jako když musí čelit společnému problému nebo nebezpečí: Mohou být na potápějící lodi, mohou doprovázet karavanu, která je zrovna pod útokem, může je někdo okrást nebo podvést a podobně. Moc to ale nepřeháněj – když bude každé dobrodružství začínat tím, že se pod postavami něco potápí, nebo na ně někdo útočí, bude to asi působit divně.

Věci mohou být jinak, než se zdálo

Jakoukoliv zápletku můžeš převést na nějakoujinou. Když například postavám někdo zadá úkol, a následně nedorazí na splněné místo, postavy ho nejspíš budou chtít najít, aby dostaly slíbenou odměnu. Někdo je může poslat pro vzácný obraz, aby tím odlákal pozornost od toho, co se sám chystá provést, a případná vina spadla na ně. Unesený syn může být ve skutečnosti dědic trůnu, kterého se krutý král chce zbavit.

Se zvraty v příběhu ale také raději šetři. Mohou to být okamžiky, na které budete ještě dlouho vzpomínat, ale když to s nimi budeš přehánět, rychle se omrzí a hráči budou čekat zradu úplně všude.

Dej si pozor, aby se zápletka skutečně týkala postav

Hráči s tebou budou do jisté míry spolupracovat, viz kapitola **Držte se toho, co si Pán jeskyně připravil**, měl bys jim ale vždy aspoň trochu vyjít vstříc. Stejně jako by tebe měly zajímat jejich postavy, hráče by měla zajímat zápletka a měla by se skutečně týkat jejich postav.

Příklad špatně postavené zápletky:

Hra začala tím, jak se obyčejní, chudí lidé vydávají na výpravu do podzemí. Když ho prozkoumali, Pán jeskyně vymyslel, jak se ve městě, ze kterého všichni pochází, jedna frakce pokusí o převrat a předpokládal, že hra bude o tom, jak se postavy k tomuto sporu postaví. Ukázalo se ale, že družina nemá žádný důvod se o to zajímat – vysoká politika je hra pro špióny, šlechtice a diplomaty, nikoliv pro kováře, tesaře a léčitele.

Tomuto problému obvykle předejdeš tím, že si s hráči předem promluvíš, o čem vaše hra bude. Když na to přijdete až při hře, řešením je vymyslet jinou zápletku a tu stávající třeba odložit, až budou postavy na vyšší úrovni, případně se k ní příběhově propracují. Můžete také rozšířit minulost postav, aby pro ně byla zápletka zajímavější.

JEDNORÁZOVÁ HRA

Jednorázové hry se obvykle hrají na conech nebo jiných herních akcích. Jde vždy o jeden ucelený příběh a organizátoři předem zveřejní, o co v něm zhruba půjde a pro jakou úroveň postav je určený.

Postavy také často bývají vytvořené předem s tím, že si účastníci na začátku hry vyberou, kterou z nich kdo bude hrát. Většinou je ale možné se s Pánem jeskyně domluvit, pokud bys chtěl na postavě něco změnit, nebo si vytvořit vlastní.

EPIZODNÍ HRANÍ

Epizodní hraní sestává z jednotlivých uzavřených příběhů, které spolu dějově nesouvisí a spojuje je pouze to, že ve všech vystupují hrácké postavy a přenáší si mezi nimi získané předměty. Nejčastěji se takto hrají jednotlivá vydaná dobrodružství.

Co postavy dělají mezi jednotlivými výpravami, se obvykle neodehrává. Předpokládáme, že v té době trénují v rámci přestupu na novou úroveň, doplňují zásoby, nakupují novou výbavu a podobně. Před začátkem nového dobrodružství se domluvte, co se na postavách od poslední hry změnilo.

KAMPAŇ

Kampaň je dlouhodobá hra na pokračování, kde na sebe jednotlivá sezení dějově navazují. Pravidla podporují hraní kampaně růstem síly postav při postupech na vyšší úrovně. To jednak hráče drží u hry, ale plyne z toho také růst vlivu, věhlasu a postavení postav v herním světě.

Postup po úrovních nicméně sám o sobě kampaň nedělá, postupovat můžete i při epizodním hraní. Zajistit, aby děj z předchozích sezení pokračoval v tom dalším, je na tobě. V následujících odstavcích si probereme pář možností, jak toho dosáhnout.

Stav na minulosti postav

Připomeň si kapitolu **Společná tvorba minulosti**. Ta ukazuje jeden z možných směrů, jak můžeš zápletku svázat s tím, kdo postavy jsou a koho znají. Můžeš to ale udělat i obráceně a vyjít rovnou z toho, co si hráči vymysleli.

Zajímavé a dobře vytvořené postavy ti jednak ušetří spoustu práce – hráči v nich zmiňují různé osoby, organizace a místa, které můžeš použít. Zároveň je to pro tebe dobrý zdroj informací, co by mělo být ve vašem herním světě a co by hráči chtěli zažít.

Když si například hráč vytvoří bývalého gladiátora, tak tím nepřímo říká, že by ve vašem příběhu měly být gladiátorské zápasy, ve městech by tedy měly být příslušné arény a lidé by si měli povídат o tom, kdo vyhrál poslední velké hry. Měl bys mu také dát možnost se do arény vrátit, klidně s celou družinou. Když tedy postavy někdo zajme, může jim dát možnost, vybojovat si v aréně svou svobodu zpět. Mohou také z arény někoho zachraňovat, nebo třeba rozkrývat komplot, kdy prohnílý šlechtic využívá zápasy v aréně, aby se zbavil nepohodlných osob.

Používej stávající nehráčské postavy

Pokaždé, když vymýslíš, kdo by mohl za něčím stát, nebo třeba něco chtít po postavách, se zamysli, jestli by nešla použít nějaká starší nehráčská postava. Důležité to je zejména u protivníků – hráči budou automaticky přemýšlet, kdo z jejich starých známých by v nové kulišárně mohl mít prsty. Rozkrývat takové souvislosti může být velice zábavné.

Zapojuj také osoby, které jsi ty nebo některý z hráčů zmínil jen letmo.

Příklad:

Tlustý hobit, kterému někdo na náměstí převrhnuł vůz, když šly zrovna postavy kolem, jim může později nabídnout odměnu, když najdou zloděje a vrátí ukradené zboží.

Vracej se na známá místa

Máloco dá hráčům pocit, že se jejich činy skutečně zapsaly do vašeho herního světa, jako návrat do známých míst. Lidé si je tam nejspíš budou pamatovat, ať už v dobrém nebo ve zlém. Někdo je třeba může pozvat na pivo, zavzpomínat s nimi na staré časy a nechat si od nich vyprávět, co dalšího zažily. Pokud ale třeba odtamtud utekly a nechaly tam něco nedořešeného, je to skvělá příležitost se k tomu vrátit.

Odkazuj se na předchozí děj

Když budou postavy příště něco nakupovat, obchodník jim může dát slevu s vysvětlením, že pomohli jeho příbuznému dopadnout zloděje. Hráči tím získají pocit, že jejich činy mají nějaký význam, a že v herním světě něco změnili.

Může se to ale také obrátit proti nim – pokud někomu ublížili, nebo mu třeba zmařili plány, dotyčný se jim může snažit pomstít, šířit o nich pomluvy, nebo jim minimálně bude házet klacky pod nohy. Nebo si je naopak zkusí najmout s tím, že bude raději, když budou pracovat pro něj než proti němu.

Nepřeháněj to se simulací

Hraní kampaně svádí k odehrávání života postav den po dni, hodinu po hodině. To ovšem není nutné a obvykle ani žádoucí. Napínavé situace tvoří jen malou část jejich života, většinu zabírá každodenní rutina: musí někdy jíst, prát si oblečení, trénovat, učit se nová kouzla a podobně. Pro hru to ale není příliš zajímavé, takže je vhodné to přeskočit.

Příklad:

„V průběhu plavby se nic zajímavého nestalo.“

„Zimu jste strávili studiem u svých mistrů.“

Růst moci a věhlasu postav

Postavy v Dračáku začínají jako čerstvě vycvičení novicové a jak zažívají dobrodružství, získávají nové, silnější schopnosti a dokáží porazit silnější protivníky. Spolu s tím by měl růst také vliv a bohatství osob a organizací, které budou chtít využít jejich služeb, nebo jim postavy zkříží plány.

Ze začátku, když jsou postavy nezkušené a neznámé, se o ně tedy budou nejspíš zajímat relativně nedůležití lidé – osamělý kouzelník, starosta vesnice a podobně. Když se z nich ale stanou věhlasní drakobijci, začnou se na ně obracet královští rádci a jiné mocné a vlivné osoby.

Pestrost a variabilita hry

TODO

Při debatě o tom, co by se mělo dít v další kapitole hry, máte takřka nepřeberné možnosti. Využívejte jich! Sebezábavnější téma se dříve nebo později ohraje.

Můžete například střídat herní prostředí:

- cestu na lodi, průzkum podzemní hrobky, horolezeckou výpravu, přechod přes poušť, potápění v zatopených jeskyních, spleť městských ulic

A klidně i žánry, například:

- detektivní pátrání, akční honičku, velkou bitvu, ochranu důležité osoby, zápletka s politickým podtextem, vyšetřování zločinu

Vyberte si vždycky jen jeden nebo dva prvky – třeba detektivní zápletku a podzemní hrobku. Při navrhování dalších dějových prvků to pak berte v úvahu. Dobré je také stavět na předchozím ději – pokud jste například skončili minulou hru tím, že jste zajali špeha, můžete další začít tím, že jste u něj našli šifrovanou depeši. A ta pak možná nějak povede k odhalení vraždy nebo k průzkumu tajemné krypty.

Myslete také na to, že občas je dobré trochu polevit. Odehrát oslavu něčich narozenin, nebo třeba probrat zařizování týmové základny, může být příjemným osvěžením a vhodnou předehrou před další zběsilou akcí.

PŘÍPRAVA

V kapitole **Držte se toho, co si Pán jeskyně připravil** jsme mluvili o tom, že by hráči měli pokud možno respektovat tvou přípravu, a že by se měli průběžně bavit o tom, co budou chtít podnikat dál, abys s tím mohl počítat.

Připrav jen zápletku, prostředí a postavy

Co budou v průběhu hry dělat hráčské postavy, není možné určit dopředu, protože za ně rozhodují hráči. Snažit se dopředu vymyslet, co se bude dít, tedy není dobrý nápad, protože vždycky narazíš na to, že se hráči rozhodnou udělat něco jiného, než jsi předpokládal. Platí to i v případě, že se pokusíš promyslet různé varianty, jak by se mohli rozhnout – možností je totiž strašně moc a pravidla navíc hráče záměrně motivují, aby se snažili vymýšlet zajímavá a netradiční řešení, takže tě vždycky něčím překvapí.

Zápletka je to, o co v kampani půjde.

Důležití protivníci

TODO

Neméně důležitým nástrojem, jak stavět pevný a zajímavý příběh, jsou nehráčské postavy – protivníci. Nemusí nutně jít o záporáky v pohádkovém smyslu. Vládce města může například skutečně usilovat o blahobyt a prosperitu, jen se třeba k moci dostal nečestně či násilím a někdo, komu postavy přísahaly věrnost, si to vzal osobně.

Hlavní protivníci se do hry nemusí zapojovat přímo, mohou klidně stát v pozadí a pouze tahat za nitky a posílat své služebníky.

Porážka každého takového protivníka bude téměř určitě znamenat uzavření důležité kapitoly. Ne každá kapitola ale musí nutně skončit konfrontací s někým mocným. Přeživší protivníci budou pravděpodobně iniciátory dalšího děje.

Tvorba podzemí

- Mapa

Více cest

Pasti

Překážky (šplhání, plavání)

- Obyvatelé

Měl by existovat důvod, proč tam jsou.

Co vědí?

- Protivníci

- Příběh

Texty

Vyprávění obyvatel

Dlouho opuštěné podzemí zachycuje nějakou situaci

- Poklady

- Magické předměty

Pasti

Pasti v podzemí, kde někdo žije, často mívají deaktivacní mechanismus – ten, kdo je nalíčil, tudy nejspíš potřeboval chodit bez toho, aby se do nich pokaždé sám lupil. V zapečetěných hrobkách, tohle většinou neplatí – pohřbený past nespustí a nikdo jiný v hrobce nemá co pohledávat.

IMPROVIZACE

TODO

V průběhu pravidel jich ostatně už spoustu zmínili: Kdokoliv může vymýšlet a přidávat do hry nová místa a nehráčské postavy, prostředí můžete popisovat až ve chvíli, kdy do něj postavy vstoupí, a mohou ti s tím pomáhat hráči, minulost postav hráči nemusí vymyslet hned celou, ale můžete ji doplňovat postupně podle toho, co bude zrovna důležité pro příběh.

TODO

Přemýšlej za antagonisty a snaž se využít každé příležitosti, abys o tom dal vědět hráčským postavám

/* Tohle patří spíš do improvizace. Problém ale je, že to navazuje na příklad s hobitím obchodníkem. (ten je zmíněný v kapitole Kampaň – Zapojuj staré nehráčské postavy) */

Šikovná metoda, jak vymýšlet další děj, je vžít se do osoby, které družina maří plány, a přemýšlet, co udělá, jako kdyby to byla tvoje postava. V průběhu hry se pak o tom snaž dát vědět hráčským postavám.

Příklad:

Zápletkou na další hru by mělo být pátrání po zloději, který okradl kupce na náměstí. Pán jeskyně se zamyslí, co takový zloděj asi udělá: Zřejmě bude chtít svůj lup někde prodat a pak si půjde vydělené peníze pořádně užít. Pán jeskyně tedy vymyslí, kde a komu zloděj svůj lup prodá a do které hospody se pak zašije.

Následně je třeba vymyslet, jak se o tom dozvědí hráčské postavy. První krok je jasný – družinu osloví okradený kupec a nabídne jí odměnu za dopadení zloděje a vrácení nákladu.

V průběhu hry se postavy pustí do pátrání. Pán jeskyně dopředu neví, co hráče napadne, ale ví, co chce zloděj dělat. Když se tedy například postavy začnou vyptávat kolem náměstí, může jím tam někdo říct, kam utíkal. Takto se mohou doptat až k domu, kde bydlí překupník. Tam třeba mohl někdo vidět, jak zloděj vchází do dveří. A překupník jim může následně říct, do jaké hospody zloděj obvykle chodí.

Hráči ale také mohou chtít dělat něco úplně jiného – třeba najmout někoho z místního podsvětí, aby zloděje podle popisu našel. To je opět pro Pána jeskyně příležitost, jak předat hráčům informaci, takže ji rád využije a postavy se tak dozvědí, že si zloděj užívá ve své oblíbené hospodě. Stále ale budou potřebovat zjistit,

kam se podělo ukradené zboží, takže Pán jeskyně bude čekat na příležitost, aby to mohl postavám prozradit. Když tedy například zloděje chytí a budou jej vyslýchávat, určitě se to od něj dozví. Když jim zloděj uteče, nejspíš zamíří právě k překupníkovi, a postavy ho při tom mohou sledovat. Mohl by sice utíkat ledaskam, ale touhle variantou Pán jeskyně předá hráčům připravenou informaci. Zloděj si to může zdůvodnit třeba podezřením, že na něj dobrodruhy poslal právě překupník.

Stav na nápadech hráčů

TODO

Snaž se hráčské návrhy a teorie vysvětlit způsobem, který hráče nenapadl

Když například jeden hráč zmíní, že by vrah mohl sloužit jednomu ze šlechticů, který byl včera večer přítomen na oslavě pořádané zavražděným velmožem, můžeš to otočit tak, že se ve skutečnosti vrah na jednoho z nich snaží vinu hodit. Tento svůj nápad neříkej nahlas, zkazil bys tak hráčům překvapení. Prostě se tím říd' při určování dalšího průběhu hry.

Využij každou příležitost, aby se souvislosti projevily a postavy se o nich dozvěděly

Druhý krok je ještě podstatnější: Zamysli se nad tím, jak se to časem postavy budou moci dozvědět a využívej všechny příležitosti, kdy by se to mohlo stát.

Pokud například postavy vraha dopadnou, mohou u něj najít dopis s rozkazem od vrahova skutečného pána. Nemusíš se při tom moc zabývat tím, že nedává moc velký smysl, aby si vrah něco takového nechával. Odkrytí záhad v předchozím ději má přednost. A může tím ostatně vzniknout další záhada. „Proč si vrah rozkaz nechal?“ může být otázka, která další děj posune zcela nečekaným směrem.

Odkrýváním souvislostí se hráčům odvděčíš za úsilí, které vkládají do návrhů a teorií, co všechno se může dít, a současně vytvoříš dojem, že příběh drží pohromadě a dává smysl. Když si budeš souvislosti nechávat pro sebe, hráči budou mít pocit odtažení od děje, a to i přes to, že je budeš mít vymyšlené.

Nech hráče popsat scénu

Nechávej hráče popsat prostředí, zejména když se bude bojovat. Dobré je také nechat je nakreslit situační plánek. Můžeš jim do toho samozřejmě mluvit – například připomínat věci, které jste odehráli dříve.

Když totiž scénu a situaci popíšeš ty, tak se snadno stane, že hráči z tvého popisu pochopí něco trochu jiného, než jsi měl na mysli, a následně budou překvapeni, když se situace vyvine jinak, než na základě své představy očekávali. Když si ale scénu popíší sami, tak se role obrací – je na nich, aby svou představu sdělili tobě a sami tě upozorní, pokud něco pochopíš jinak, než to myslíš. Hráčů je navíc na vymýšlení a popisování detailů víc, takže to pro ně není takové zátěž. A ty se pak nemusíš tolik starat o to, jak to tam vlastně vypadá, a můžeš se soustředit na to, co a proč dělají protivníci, což je pro zážitek ze hry obvykle důležitější.

Začátek nástřelem situace

TODO

Začněte tím, kde se zrovna nacházíte. Návrhy podávejte všichni, není to výhradní úkol Vypravěče. Může to být například:

- V úzké a křivolaké uličce
- Na náměstí plném stánků se zeleninou
- Na městských hradbách
- V hlubokém lese

O tom, která z navržených variant platí, rozhodne Vypravěč. Měl by při tom přihlédnout k tomu, o co mají hráči největší zájem.

Přidejte detaily

Vybranou variantu rozpracujte. Představte si, že tam skutečně jste. Co vidíte kolem sebe? Co slyšíte a cítíte? Co máte pod nohami?

Vaše boty klapou o tvrdou kamennou dlažbu

Všude se ozývá hlasité volání stánkařů a vzrušené smlouvání

V silném vichru se na hradbách jen stěží udržíte

Les voní mechem a jehličím, kazí to ale štiplavý zápach kouře

Spusťte akci

Něco se děje a týká se to vašich postav. Nemusíte zatím vědět proč. Na příklad:

- Někdo vás honí
- Vy někoho honíte
- Něco vyšetřujete
- Před vámi hoří a vy běžíte pomoci
- Utíkáte z hořící budovy

HRANÍ PODLE SCÉNÁŘE

Specifickým stylem vedení hry je hraní striktně podle scénáře. To znamená, že si předem určíš, co se bude dít. Hráči pak pochopitelně nemohou dělat rozhodnutí zcela svobodně – pořád je na nich, co řeknou a udělají jejich postavy, ale nemohou tím změnit, co se kdy stane, ani jak příběh nakonec dopadne.

Pokud to budeš chtít vyzkoušet, měl bys dodržet následující:

- Předem se na tom domluv se svými spoluhráči.
- Když se v průběhu hry od tvé přípravy odchylí, otevřeně jim to řekni a domluvte se, jak se ke scénáři vrátíte.

Railroading

Railroading je anglický pojem, který označuje postup, kdy se Pán jeskyňě s hráči nedomluvil, že budou hrát podle připraveného scénáře, ale místo toho se je do něj snaží vmanipulovat. Souvisí s tím také termín iluzionismus, který označuje tyto manipulativní techniky – tedy snahu udržet hráče v iluzi, že jejich rozhodnutí mají skutečný dopad na příběh a herní svět, zatímco ve skutečnosti nic ovlivnit nemohou.

Obě tyto věci jsou nevhodné a potenciálně škodlivé, rozhodně to nedělej. Nikdo totiž nemá rád, když s ním někdo potají manipuluje. Hráči na to vždycky dříve nebo později přijdou a budou pak na tebe oprávněně naštvaní.

Pokud chceš hrát podle připraveného scénáře, otevřeně se na tom s nimi domluv. Hráči pak nebudou mít pocit, že s nimi manipuluješ a navíc s tebou budou aktivně spolupracovat, aby se scénáře drželi, takže to budeš mít mnohem jednodušší.

STRUKTURA PŘÍBĚHU

Při hraní Dračáku nejde příběh plánovat dopředu, protože co se stane, záleží na rozhodnutí hráčů a občas také na náhodě. Příběh tedy vzniká až vlastním hraním. To ale neznamená, že by neměl mít žádnou strukturu.

Uzavírej kapitoly

Každá zápletka někdy končí. Když postavy prozkoumají podzemí, vrátí se do města, prodají nalezené poklady a začnou plánovat další výpravu. To samé platí i pro hru mimo podzemí: když se například snaží dostat právoplatného dědice na trůn, mělo by se jim to po čase bud' podařit, nebo by mělo být zřejmé, že neuspěly: třeba tím, že dědic zahyne. Příliš to nenatahuj – když se dlouho nic neuzavře, hráči získají pocit, že se ve hře nic neděje.

Nech postavy občas oddychnout

Při hře se nezřídka stává, že zatímco postavy řeší jeden problém, způsobí několik dalších. To pak vede k tomu, že jedna akce střídá druhou a hráči nevědí, kde jim hlava stojí. To je na jednu stranu dobré – když by se nic nedělo, byla by to nuda. Může to ale u hráčů vyvolat pocit, že nemají kontrolu nad událostmi a prostor k tomu, co by sami chtěli dělat, například postoupit na vyšší úroveň.

Občas je tedy potřeba udělat pauzu. Poté, co se uzavře stávající kapitola, nezačínej novou a místo toho se zeptej, jak postavy stráví volný čas. Obvykle se hodí, spojit to s přestupem na vyšší úroveň. Vybíráni nových schopností podpoří dojem plynutí času mezi dobrodružstvím. Pokud mají postavy vlastní lod' nebo základnu, můžeš se jich zeptat, jak se o ni starají, případně jak ji vybavují.

PRÁCE S ČASEM

Střih

- Přeskakování

Retrospektiva

Sny

Četnost soubojů

/* Patří to sem? */

PŘIDĚLOVÁNÍ KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Když bude mít každá postava doma ve skříni sto kouzelných mečů, dalším už je asi neohromíš – neměl bys tedy hráče kouzelnými předměty zahlitit. Na druhou stranu by jich ale nemělo být ani příliš málo. Mají totiž stejnou herní funkci jako schopnosti a kouzla – rozšiřují možnosti postav a umožňují hráčům dělat zajímavé věci.

Kolik kouzelných předmětů dávat do hry

Dobrým vodítkem, kolik předmětů by postavy měly mít možnost získat, je omezení, kolik si jich mohou současně připoutat:

- Na první úrovni si každá postava může připoutat jeden kouzelný předmět, na druhé dva a dále se tento počet zvyšuje o 1 předmět každé dvě úrovně.

V průběhu první úrovně by tedy například postavy měly mít možnost dohromady najít nebo koupit alespoň takovéto množství kouzelných předmětů, aby každá měla alespoň jeden. Nevadí, když jich získají o něco víc, protože různé předměty se hodí v různých situacích a naopak to dá hráčům možnost taktizovat, které si kdy připoutají.

- Družina by měla mít zhruba od jednonásobku do dvojnásobku kouzelných předmětů, které si postavy mohou v součtu připoutat.

Do tohoto počtu se nepočítají „spotřební“ předměty, jako jsou lektvary, kouzelné masti a podobně.

Dočasné a trvalé spotřební předměty

Lektvary, které vyrábí alchymisté, vydrží jen několik hodin. Pokud do té doby nejsou použity, kouzelné vlastnosti z nich vyprchají. Důvodem k tomu je, aby hráči alchymistů mohli vyrábět relativně hodně lektvarů a jiných užitečných spotřebních předmětů, ale přitom tyto výrobky nebyly tak levné a běžné, že by si jich postavy mohly kdykoliv za pár měďáků nakoupit plné batohy – pak by totiž družina alchymistů vůbec nepotřebovala.

Alchymisté dokáží vyrobit také „trvalé“ spotřební předměty, které jsou sice pořád na jedno použití, ale účinkovat budou klidně i po několika stoletích – na to ale potřebují vzácné magické suroviny. Když tedy dás do hry například surovину na výrobu léčivého lektvaru (TODO: její jméno, až bude – asi trollí krev), je to z hlediska počtu přidělených spotřebních předmětů stejné, jako kdybys tam dal rovnou *léčivý lektvar* – buď ho z ní totiž umírá druhový alchymista, nebo si ho postavy mohou nechat vyrobit u alchymisty ve městě.

Přidělování „spotřebních“ předmětů

Lektvary, masti, tinkture a obecně všechny kouzelné předměty, které se nemusí připoutávat, ale zato se použitím spotřebují, se pochopitelně neřídí omezením na počet připoutaných předmětů. Kolik bys jich měl dávat do hry, závisí v prvé řadě na tom, kolik má tvoje družina alchymistů. Jejich hlavní schopností je totiž právě výroba lektvarů, bomb a podobných spotřebních předmětů, takže kdybys jimi družinu zahltil, výrazně bys hráčům alchymistů snížil možnosti uplatnění jejich postav.

- Pokud družina nemá alchymistu, spotřební předměty dávej do hry tak, aby jich každá postava měla vždycky několik na výběr.

Když jich totiž budeš hráčům dávat málo, budou si je šetřit pro případ, že je někdy budou opravdu nutně potřebovat – což není dobře, protože ve hře jsou proto, aby je hráči používali.

- Pokud je ve vaší družině alchymista, spotřební předměty dávej do hry výjimečně a snaž se vybírat nebo vymýšlet takové, které postavy neumí vyrábět.

Stále ale můžeš do hry dávat vzácné magické suroviny, ze kterých postavy alchymistů mohou „trvalé“ lektvary samy vyrobit.

Nakupování kouzelných předmětů

Hráčské postavy pravděpodobně nejsou jediné, kdo prohledává ztracené ruiny. A přestože si dobrodruzi kouzelné předměty obecně spíš nechávají, protože jsou jim na nebezpečných výpravách velice užitečné, čas od času nějaké prodají – a hráčské postavy si je pak mohou kupit.

Nějaký ten magický předmět by sem tam ke koupi být měl, protože to dá postavám možnost uplatnit zlato a jiné poklady, které na svých výpravách najdou. Vždycky sice mohou utráct za živobytí a mohou také mít jiné plány, na co získané bohatství použít, ale kouzelné předměty mohou hráči kreativně využívat při další hře a možnost je nakupovat je také výbornou motivací, proč se pouštět do nebezpečí a hledat poklady.

Dávej hráčům vědět, že si mohou kouzelné předměty koupit

Když už nějakého toho obchodníka s kouzelnými předměty vytvoříš a určíš, co prodává, nezapomeň dát postavám vědět, že tuto možnost mají. Obchodník je může sám oslovit a ukázat jim, co nabízí. Můžeš to ale také využít jako záminku k výpravě do exotických krajů – postavy se mohou třeba doslechnout, že v dalekém městě sídlí známý obchodník s magickými předměty.

Hráči se také samozřejmě mohou rozhodnout obchodníka přepadnout a okrást – v tom případě ušetří, ale pravděpodobně se to rozkřikne a příště už je nikdo neosloví, nebo si s sebou vezme početnou ochranku.

Zdroje kouzelných předmětů

Postavy mohou kouzelné předměty získávat různými způsoby, například:

- Nacházet je při průzkumu podzemí či divočiny.
- Porazit někoho, kdo je vlastní – třeba jinou skupinu dobrodruhů.
- Koupit si je od nějakého obchodníka, nebo třeba od jiné družiny.
- Za odměnu – například za splnění nějakého úkolu.

Rozmysli si předem, kolik a jakých kouzelných předmětů půjde získat jednotlivými způsoby. Celkem by ses měl vejít do počtu doporučeného v kapitole **Kolik kouzelných předmětů dávat do hry**.

Předměty na objednávku

Když budou hráči toužit po určitých kouzelných předmětech, snaž se jim vyjít vstříc. Můžeš to využít jako příležitost k dalšímu dobrodružství – například určit, že slavný meč naposledy vlastnil pán dávné elfí tvrze a kde se nacházela.

Hráči by se každopádně měli sami aktivně snažit o vysněných předmětech něco zjistit. Klidně jim na rovinu řekni, že po nich musí pátrat.

SVĚT DRAČÁKU

Jak už jsme si řekli v kapitole **Váš herní svět** /* TODO: odkaz */ , v této příručce není popsán konkrétní herní svět. Najdeš v ní ale různé prvky, které napovídají, jak asi bude vypadat. Zde si je postupně projdeme, abys měl představu, co můžeš očekávat, případně co je třeba změnit, pokud budeš chtít vytvořit výrazně odlišný.

Zaniklé civilizace

Podobně jako náš svět, i ten váš herní by měl mít nějakou historii. Na území, kde se rozkládají současná království, v dávných dobách byly jiné říše, s vlastní kulturou, znalostmi a tradicemi. Jejich obyvatelé stavěli velkolepá města a budovali podzemní komplexy, ze kterých dnes zbývají jen ruiny. Obyčejní rolníci v nich dnes vidí jen snadno dostupný stavební materiál, zato pro odvážné dobrodruhy jsou zlatým dolem plným pokladů a dávných artefaktů - pokud ovšem v temných hlubinách dokáží překonat všechny pasti, nástrahy a nebezpečné nestvůry a vynést je na denní světlo.

Tento koncept má obdobu ve skutečné historii: Po pádu vyspělé antické civilizace v období starověkého Řecka a Říma nastala dlouhá doba úpadku, jíž říkáme středověk. Ruiny antických měst a památek, které ještě dnes obdivujeme, v té době byly mnohem zachovalejší a na středověké obyvatele musely působit jako pozůstatky něčeho velkého a úžasného, co v jejich současnosti nemá obdobu.

Staré rasy

Starší rasy měly vyspělou civilizaci mnohem dříve – zatímco budovaly velkolepá města a paláce, mladší rasy se stále živily lovem a sběrem. Kromě toho existují ještě „divoké“ rasy, které vlastní civilizaci nikdy budovat nezačaly.

- Starší rasy jsou elfové, trpaslíci, orkové a goblini.
- Mladší rasy jsou lidé a hobiti.
- Divoké rasy jsou barbaři, kuduci, krollové a skřeti.

Barbaři a kudůci nejsou samostatné rasy v biologickém smyslu: barbaři jsou necivilizovanou odnoží lidí, kudůci jsou divocí příbuzní hobitů. Zdaleka ne všichni ale žijí původním, tradičním stylem lovců nebo pastevců, mnozí přesídlili do lidských měst. To samé platí pro potomky dávných elfů a trpaslíků – ti mají sice slavnou minulost, ale v současnosti tvoří výraznou menšinu. Moderní civilizaci budují převážně lidé a v některých oblastech hobiti.

Ve vašem herním světě si můžete mladé, staré a divoké rasy libovolně změnit, případně je nemusíte použít vůbec. Můžete si třeba říct, že všechny rasy byly odjakživa promíchané a staré říše se tedy vyznačovaly jen specifickou kulturou a nikoliv rasovým složením – podobně jako v reálné historii jak starověcí Řekové tak Římané byli lidé, ale mluvili jiným jazykem, jinak spravovali svá města a uctívali jiné bohy.

Staré jazyky

Pravidla také pracují se starými jazyky – těmi se mluvilo právě v těch starých, vyspělých říších, po nichž zbyly ruiny. Když si tedy budete vytvářet vlastní dávné říše, nezapomeňte změnit nabídku starých jazyků, které se mohou postavy naučit. Jejich znalost totiž umožňuje číst a používat svitky s kouzly, které po starých říších zbyly.

- Staré jazyky jsou *staroelfština*, *starotrasličtina*, *staroorkština* a *starogoblinština*.

Za zmínku také stojí, že většina svitků s kouzelnickými kouzly je napsaná ve staroelfštině, a že kouzleník ji umí automaticky právě proto, aby je dokázal používat. Když si tedy vytvoříte vlastní staré jazyky, dejte mu místo staroelftiny jiný starý jazyk, ideálně ten, ve kterém jsou nejčastěji psaná kouzla, nebo možnost vybrat si libovolnou jinou dovednost.

Staré jazyky nemusí být nutně pojmenované podle starých ras. Ve skutečné historii by mezi ně patřila například latina (kterou se mluvilo v Římské říši), starořečtina (kterou se mluvilo v Řeckých městských státech) a podobně.

Současná civilizace

Po úpadku dávných říší elfů, trpaslíků, goblinů a orků začali novou civilizaci budovat lidé. Do ní se vmísili potomci starých elfů a trpaslíků a také příslušníci některých divokých ras: Barbaři, kudůci a krollové. Orkové a goblini se nikdy z pádu svých dávných říší nevpamatovali a promísili se s divokými kmeny skřetů.

Jaké budou existovat říše a království v současnosti vašeho herního světa, je na vás – pravidla s tím nijak nepracují. Rasy v nich mohou být promíchané, ale mohou také vznikat enklávy, kde vládnou příslušníci jedné rasy – trpaslická města, elfská království, hobití kraje a podobně. Státy obvykle sdružují obyvatele se stejnou kulturou a jazykem, takže pokud vymyslíte třeba Vardingarské království, bude se tam nejspíš mluvit Vardingarštinou.

Domluvte se také, jakým jazykem se bude nejčastěji mluvit v oblasti, kde budete hrát. Všechny postavy by ho měly aspoň trochu znát, aby se vzájemně domluvily. Pokud vás nic zajímavého nenapadá, nebo to zatím nechcete řešit, říkejte mu prostě „obecná řeč“.

Kouzla

Asi nejstriktnějším omezením toho, v jakém světě se dá Dračák hrát, jsou kouzla uvedená v pravidlech a způsob jejich sesílání.

Když si totiž vyberete nějaký knižní nebo filmový fantasy svět, pravděpodobně v něm nebudou *zelené blesky* a *ohnivé koule*. Může tam také být úplně jiný systém magie: v Dračáku se kouzlí za magenergii, kterou kouzelníci získávají zaostřením vůle, zatímco ve vám vybraném světě může kouzlení například spotřebovat nějakou vzácnou substanci, nebo třeba vyžadovat kontakt s božskými bytostmi či přesné provedení nějakého postupu. V neposlední řadě se také může lišit, co kouzelníci dokáží. V těchto pravidlech jsou nastaveni tak, aby byli v boji zhruba stejně silní jako válečníci a ostatní postavy, zatímco v některých světech mohou být schopni v mžiku zničit celé armády, případně naopak mohou být kouzla vzácná či slabá.

Když tedy budete chtít hrát ve světě, kde je výraznějiná magie, máte v zásadě dvě možnosti: buď můžete hrát v jeho upravené verzi, kde místo původních zaklínadel budou ta z těchto pravidel, nebo si můžete vytvořit vlastní kouzla a případně i celý magický systém. To druhé je ale spousta práce a není jednoduché udělat to herně vyvážené, takže byste se do toho neměli pouštět, dokud nebudeste mít dobrou představu, jak pravidla fungují. Berte při tom každopádně v úvahu, že hra ve světě, kde kouzelníci lusknutím prstů usmaží libovolného protivníka, asi nebude moc zábavná pro hráče válečníků a jiných nekouzlících povolání. Obdobně by asi nebylo moc zajímavé hrát za kouzelníka, který sotva dokáže pohnout stéblem slámy a pak se z toho bude týden vzpamatovávat.

Zbraně

Zbraně uvedené v kapitole TODO <ODKAZ> zhruba odpovídají historickému středověku. Není to samozřejmě přesné, protože v jeho průběhu se výzbroj průběžně měnila a vždy také záleží na konkrétní oblasti – v Číně a Japonsku se například používaly jiné zbraně než v oblasti Středozemního moře.

Při tvorbě vašeho vlastního světa historický výskyt zbraní nemusíte brát vůbec v potaz, pro hru to není nijak zvlášť důležité. Když se vám do toho ale bude chtít, o historii výzbroje a váleční se dá najít spousta zajímavých knih, videí a dalších zdrojů. Novým zbraním dejte stejné zranění, jaké má nějaká podobná zbraň v pravidlech.

Kouzelné předměty

V kapitole TODO <ODKAZ> najdeš příklady kouzelných předmětů, které postavy mohou na svých výpravách najít. Z hlediska tvorby herního světa se k nim váží následující otázky:

- Kdo a proč je vyrobil a jak se dostaly do ruin a podzemních komplexů, kde je teď postavy budou nacházet?

Základní možnost je, že je v dávných dobách vyrobili obyvatelé dnes už zaniklých civilizací, ale můžete vymyslet i něco jiného.

- Dají se někde koupit?

Jak jsme si řekli v kapitole **Nakupování kouzelných předmětů** <TODO: odkaz>, je vhodné, aby kouzelné předměty kupovat šly, ale v omezené míře.

- Jak jsou běžné?

Pokud jdou kouzelné předměty běžně koupit a postavy si je mohou dovolit, tak nemohou být vyloženě vzácné – v tom případě by je totiž vlastnily jen největší boháči a nikdo jiný by si je nemohl dovolit. Když budou naopak levné a všudypřítomné, tak zas není moc důvod, aby postavy kvůli jejich získávání riskovaly život.

Nestvůry a jiní protivníci

V kapitole **Bestiář** najdeš různé tvory, se kterými se mohou postavy potýkat. Pobíjení skřetů a nestvůr je podstatnou součástí Dračáku – dá se sice hrát úplně bez toho a bojovat třeba jen s nepřátelskými špehy či vojáky, nebo dokonce vůbec, ale hra pak vyzní úplně jinak, než jak se obvykle hraje.

Pokud se chceš držet toho, že skřetí národy a nestvůry z Bestiáře jsou určeny k tomu, aby s nimi mohly hráčské postavy bojovat, je vhodné, aby to běžné obyvatele vašeho herního světa nepohoršovalo.

PŘÍPRAVA A IMPROVIZACE

Většina Pánů jeskyně používá jak přípravu, tak různé improvizaci techniky. V jakém poměru to budeš dělat, je na tobě – někdo se necítí ve své kůži, když nemá podrobnou přípravu, jiný raději improvizuje. Je každopádně dobré se naučit obojí, protože hrát striktně podle přípravy může hráče příliš svazovat a naopak některé věci, třeba podzemí plná pastí, hádanek a podobně, se jen velmi těžko improvizují a je tedy lepší si je připravit.

Poklady
TODO



TVORBA DOBRODRUŽSTVÍ

TODO

MAGICKÉ PŘEDMĚTY

Vlastnosti magických předmětů se projeví až po jejich připoutání.

- Připoutání zabere 1 kolo soustředění.
- Není možné připoutat předmět, který má připoutaný někdo jiný.
- Na první úrovni si můžeš připoutat jeden magický předmět, od druhé dva, od čtvrté tři, od šesté čtyři, atd.

Lektvary není třeba připoutávat, účinkují automaticky po vypití.

Svitky (TODO)

- Kouzlo ze svitku může seslat jen povolání, pro které je určeno.
- Můžeš sesílat jen kouzla, na které máš úroveň (na začátečnických úrovních jen začátečnická, na pokročilých úrovních začátečnická a pokročilá, atd.)
- Kouzlo ze svitku se můžeš i naučit (při dalším přestupu jako jakékoliv jiné – počítá se do počtu kouzel, která se můžeš naučit při přestupu). Opět jen povolání, pro které je kouzlo určeno.

POUŽITÍ KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

/* Tohle dát možná do kapitoly Výbava? */

Kouzelné předměty, jako jsou magické meče či zbroje, svitky s kouzly nebo třeba čaravné hůlky a prsteny, snadno poznáš: když se jich dotkneš holou rukou, ucítíš jemné brnění.

Předmět se s tebou následně pokusí „sladit“. Můžeš to odmítнуть, v tom případě se nic nestane. Když tomu necháš volný průběh, brnění se změní v příjemný, hřejivý pocit. Od té chvíle máš předmět připoutaný.

- Připoutání předmětu zabere jedno kolo soustředění.

- Na odpoutání stačí pomyslet.

Některé předměty není možné připoutat. Při dotyku sice brní, ale ne-pokusí se s tebou sladit.

- Nemůžeš si připoutat předmět, který má připoutaný někdo jiný.
- Připoutat také nejdou různé magické pasti, očarované truhly a po-dobně, které jsou „pořád aktivní“.
- Předměty přestanou být připoutané, když zemřeš. Spánek ani bez-vědomí ale připoutání nezruší.

Počet připoutaných předmětů

V jednu chvíli můžeš mít připoutaný jen určitý počet kouzelných před-mětů. Počítají se všechny, včetně svitků s kouzly.

- Na první úrovni můžeš mít připoutaný jen jeden předmět.
- Od druhé úrovně můžeš mít připoutané 2 předměty.
- Od čtvrté úrovně si můžeš připoutat 3 předměty.
- Od šesté úrovně si můžeš mít připoutané 4 předměty a tak dále

Když tohoto počtu dosáhneš, nemůžeš si připoutat další předmět, dokud alespoň jeden neodpoutáš.

Jak poznáš, co předmět dělá

Prvním připoutáním kouzelného předmětu (včetně lektvarů a svitků s kouzly) zjistíš, jak se používá a co dělá. Od té budeš mít pocit, že jsi to vždycky věděl.

- Některé magické předměty skrývají, co umí, případně o sobě nepro-zradí úplně všechno. Co dělají a jak se používají, musíš zjistit jinak – například si to přečíst v nějaké staré knize.

Předměty účinkují, jen když jsou připoutané

Většina kouzelných předmětů účinkuje, pouze když jsou připoutané. Když tedy budeš například bojovat kouzelným mečem, ale nebudeš ho mít připoutaný, bude to ve všech ohledech jen obyčejný meč. Nuprojeví se žádná z jeho kouzelných vlastností a nebude ani působit na duchy a jiné bytosti zranitelné pouze kouzelnou zbraní.

Lektvary, tinktury, masti, oleje a podobně působí, i když připoutané nejsou – stačí je vypít, potřít se jimi atd. Můžeš si je ale připoutat, abys zjistil jejich účinky.

Sesílání kouzel ze svitků

Abys mohl seslat kouzlo ze svitku, musíš si jej nejprve připoutat. Na to se jej musíš dotknout a strávit jedno kolo soustředěním, stejně jako když připoutáváš jakýkoliv jiný magický předmět.

Poté musíš celý text na svitku nahlas a srozumitelně přečíst. U jedno- duchých kouzel to zabere zhruba minutu, v případě rituálů to trvá déle (je to vždy uvedeno na kartě). V případě kouzel sesílání dokončíš tím, že se na chvílku soustředíš a nahlas a srozumitelně vyslovíš zaklínací formuli. To ovšem nemusíš udělat hned. Kouzlo tedy můžeš mít připravené a kdykoliv později jej seslat vyslovením zaklínací formule, což vyžaduje jen jedno kolo soustředění.

- Při vyslovení zaklínací formule nemusíš svitek držet, dokonce jej ani nemusíš mít u sebe (při připoutávání a čtení kouzla samozřejmě ano).
- Když si svitek odpoutáš a znova připoutáš, kouzlo přestane být připravené. Před použitím ho musíš znova celé přečíst.

Když chceš kouzlo seslat znovu, musíš opět přečíst celý text svitku.

- Od druhé úrovně si můžeš připoutat víc magických předmětů současně, takže můžeš mít připravených víc kouzel a každé z nich seslat v jednom kole.

Rituály sesílací formuli nemají, nejdou tedy připravit a dokončit později. Účinkují vždy hned po dokončení sesílání.

Seslání kouzla přímo ze svitku nestojí magenergii (ta je tam uvedená pro případ, že by se ho někdo chtěl ze svitku naučit) a může to udělat postava s libovolným povoláním – tedy za předpokladu, že si svitek připoutá a připraví si kouzlo přeříkáním toho, co je na něm napsané.

Čtení svitků s kouzly

Řekli jsme si, že před sesláním kouzla ze svitku si ho musíš připravit tím, že celý svitek nahlas přečteš. Na to pochopitelně musíš umět číst a psát a také znát jazyk, ve kterém je kouzlo napsané.

Většina kouzel je zapsaná ve staroelfštině. Kouzelník tedy tyto svitky určitě dokáže přečíst, protože automaticky umí jak *staroelfštinu*, tak *čtení a psaní*. Ostatní povolání se tyto dovednosti musí naučit, pokud chtejí sesílat kouzla ze svitků.

„Čtení“ svitků z paměti

Při přípravě kouzla zapsaného na svitku je nezbytné, mít ho připoutaný a vyslovit správná slova. Nemusíš tedy nutně umět číst příslušný jazyk – pokud ti text přečte někdo jiný a ty to po něm zopakuješ, fungovat to bude také.

Příklad:

Braničářka Naria našla svitek s kouzelnickým kouzlem modrý blesk. Neumí ovšem číst a nezná staroelfštinu, ve které je kouzlo zapsané, takže si kouzlo ze svitku nedokáže připravit sama. Když si ho ale připoutá a poprosí Karu, která staroelfštinu číst umí, aby jí s tím pomohla, může text ze svitku přeříkat, kouzlo si tím připravit a následně ho seslat. Před dalším použitím bude ale opět muset poprosit Karu, aby jí pomohla s přípravou kouzla.

Je zřejmé, že když se příslušná slova naučíš nazepamět, budeš si moci kouzlo sám připravovat, i když neumíš svitek přečíst. Znalost textu kouzla se nebere jako dovednost. Stačí, když odehraješ, jak se ho naučíš – budeš nejspíš muset sehnat někoho, kdo ti bude ochotný svitek pořád dokola předčítat. Může to být někdo z družiny, kdo umí číst příslušný starý jazyk, nebo můžeš někoho takového najít a zaplatit mu za to.

Příklad:

Jana: „Říkal jsi, že cesta nám zabere několik dní. Využiju je k tomu, abych Nariu naučila připravovat si modrý blesk ze svitku.“

Pán jeskyně: „Dobře. Odteď to tedy Naria zvládne sama.“

Učení se kouzel ze svitků

Pokud je kouzlo na svitku určeno pro tvé povolání, tak se ho z něj také můžeš při přestupu na vyšší úroveň naučit místo kouzla z pravidel. V tom případě jej budeš moci sesílat jako každé jiné naučené kouzlo, tedy za svoji magenergii. Nebudeš na to muset mít připoutaný svitek a nebudeš si kouzlo muset před sesláním připravovat. Svitku se při tom nic nestane, bude dál fungovat jako dřív.

Příklad:

Když si Naria připoutá svitek s kouzlem *modrý blesk* a s Kařinou pomocí ho přečte, může z něj toto kouzlo seslat. Nemůže se z něj ale *modrý blesk* naučit při přestupu na další úroveň, protože to není hraničářské kouzlo.

Sesílání kouzel z hůlek, prstenů a podobně

Některé kouzelné předměty, jako třeba hůlky, prsteny a podobně, mají v sobě vsazené drahokamy zářící vnitřním světlem a umožňují komukoliv sesílat kouzla bez přípravy a bez znalosti starých jazyků – stačí mít předmět připoutaný, jedno kolo se soustředit a vyslovit příslušnou sesílací formuli. Jeden ze vsazených drahokamů potom vždy pohasne. Když už žádný nezáří, kouzlo není možné seslat.

Většinou existuje způsob, jak pohaslé drahokamy dobíjet – může to vyžadovat provedení rituálu v určitý čas, použití nějaké vzácné suroviny a podobně. Jak se předmět dobíjí, se dozvíš obvykle při jeho připoutání.

VÝROBKY ZE VZÁCNÝCH SUROVIN

TODO: Asi je spíš dát do stejného seznamu jako ostatní magické předměty a psát k nim odkaz na potvoru, ze které se vyrábí.

Amulet z rohu jednorožce

Prodej: 100 zl

Tento amulet dává svému nositeli imunitu na všechny jedy a nemoci. Stávající nákazu nebo otravu nevyléčí, pouze brání novým.

Amulet věčného života

Prodej: 300 zl

Tento amulet vypadá jako seschlé srdce o velikosti vlašského ořechu. Ten, kdo ho nosí, normálně stárne, ale nemůže umřít věkem.

Elixír mládí

Prodej: 200 zl

Pravidelné užívání elixíru mládí zastaví stárnutí. Jeden flakón vydrží pro jednu osobu na sedm let. Když někdo vypije celý flakón najednou, omládne na polovinu svého věku.

Elixír ukládání vzpomínek

Prodej: 33 zl

Čerstvě po výrobě je tento elixír čirý. Když ho někdo vezme do ruky, začnou se do něj přesouvat jeho vzpomínky, počínaje nejnovějšími, rychlostí 1 den vzpomínek za minutu držení elixíru. Dotyčný tím o své vzpomínky přijde. Elixír při tom mění barvu podle toho, o jaké vzpomínky se jedná: příjemné ho zbarví do pastelových barev, hněv, zloba či nenávist do černá, prolévání krve do ruda. Jak se ukládají různé vzpomínky, v lektvaru vzniknou různobarevné proužky. Do elixíru se takto mohou uložit vzpomínky různých tvorů. Ten, kdo elixír vypije, všechny uložené vzpomínky získá navíc k vlastním.

Kouzelná líčila

Prodej: 15 zl

Když do těchto líčidel přimícháš pramínek vlasů nějaké osoby a pak se jimi nalíčíš, budeš vypadat jako ona, dokud je nesmyješ. *Kouzelná líčidla* nezmění tvou velikost a tvar, pouze vnější podobu (tvář, vlasy, barvu kůže a podobně).

Žhnoucí lampa

Prodej: 12 zl

Tato kouzelná lampa trvale svítí tlumeným, rudooranžovým světlem. Pro člověka na čtení nestačí, pro elfa ano.

Lektvar hypnózy

Prodej: 12 zl

Působení: několik minut

Ten, kdo *lektvar hypnózy* vypije, na několik minut upadne do hlubokého transu a bude plnit všechny příkazy, ať je vysloví kdokoliv, jako kdyby byl pod vlivem kouzla *hypnóza*.

Lektvar létání

Prodej: 150 zl

Působení: několik minut

Rychlosť letu: nejvýše jako koňský trysk

Po dobu působení můžeš volně létat dvojnásobnou rychlosťí, než na zemi. Bez nákladu tedy můžeš létat rychlosťí koňského trysku, ale když někoho neseš, tak jen rychlosťí chůze.

Lektvar metamorfózy

Prodej: 40 zl

Působení: několik minut

Po vypití tohoto lektvaru se proměníš do živého tvora, jehož vzorek byl použit při výrobě lektvaru. Získáš jeho fyzickou podobu a tedy **Fyzičku**, **Finesu**, velikost, Životy, smysly a případné přirozené zbraně a zbroj, ale nezískáš jeho schopnosti. Cílový tvor nemůže být větší než kůň.

Lektvar nezranitelnosti

Prodej: 330 zl

Působení: několik minut

Po dobu působení tohoto lektvaru tě je možné zranit pouze sklem (šípem se skleněným hrotom, skleněnou dýkou a podobně) nebo duševním útokem. Kromě toho jsi ale zranitelný svěcenou vodou a každé kolo pobytu na přímém slunečním světle tě zraňuje za 3kz (toto zranění nemůžeš nijak snížit). Rány po jakémkoliv jiném útoku se ti okamžitě zacelí a vůbec ti neuberou životy.

Lektvar obří síly

Prodej: 75 zl

Působení: několik minut

Po dobu působení budeš mít sílu jako slon. Tvoje hmotnost ani velikost se nezmění.

Při boji zblízka a při použití vrhacích zbraní máš +2 ke zranění.

Lektvar regenerace

Prodej: 60 zl

Působení: několik minut

Každé kolo po dobu působení se ti vylečí 1 život.

Lektvar ticha

Prodej: 30 zl

Působení: několik minut

Po dobu trvání v krátké vzdálenosti kolem tebe nejsou slyšet žádné zvuky a nejdou tam tedy ani sesílat kouzla.

Lektvar z krve medůzy

Prodej: 75 zl

Tento lektvar ti okamžitě 5kz + 3 životů. Další léčivý lektvar libovolného druhu na tebe bude účinkovat nejdříve za několik minut a pouze pokud ses mezitím doléčil do plných životů.

Lektvar zkamenění

Prodej: 50 zl

Tento lektvar tě, spolu s veškerou výbavou, na několik minut promění v sochu. Nehledě na to, co jsi měl oblečeno, máš v této podobě Zbroj 3 (proti **drtivým** útokům a kamenickým nástrojům jen 1), nemůžeš se hýbat, ale plně vnímáš, co se kolem tebe děje – nemůžeš ovšem hýbat hlavou, takže vidíš jen před sebe.

Nápoj lásky

Prodej: 100 zl

Ten, kdo nápoj lásky vypije, se hluboce a vášnivě zamiluje do toho, kdo mu ho podal. Stejně jako pravá láska ale ani tato nemusí vydržet dlouho.

Rychletuhnoucí sliz

Prodej: 12 zl

Bělavý sliz ve skleněné láhvzi. Při kontaktu s čímkoliv pevným okamžitě zatuhne a je pak pevný jako kámen.

Sliny hydry

Prodej: 6 zl za flakón

Hod flakónem: **Finesa** + k6, zranění 5kz **žíravinou** (odečítá se zbroj)

Sliny hydry jsou silná žíravina. Rozpouští i kovy, jeden flakón vystačí zhruba na jeden zámek.

Sliny všežrouta odporného

Prodej: 6 zl za flakón

Hod flakónem: **Finesa** + k6, zranění 5kz **žíravinou** (odečítá se zbroj)

Sliny všežrouta odporného jsou silná žíravina. Rozpouští i kovy, jeden flakón vystačí zhruba na jeden zámek.

Skřetí dryják

Prodej: TODO

Účinek: v následujícím kole vyléčí 5kz životů

Šance na zvrácení:

1 ze 6: skřet, sarkon, kroll nebo barbar

2 ze 6: člověk, goblin, trpaslík, hobit nebo kudůk

4 ze 6: elf

Skřetí dryák v následujícím kole po vypití vyléčí 5kz životů. Je ale tak odporný, že u skřetů, sarkonů, krollů a barbarů je šance 1 ze 6, že ho žaludek naopak v příštím kole zvrátí (místo léčení na jedno kolo nevýhoda). Lidé, goblini, trpaslíci, hobiti a kudůci jsou na něj citlivější a šanci na zvrácení mají 2 ze 6, elfové dokonce 4 ze 6. Neúspěšný pokus je možno

hned opakovat, šance na zvrácení ale pokaždé vzroste o 1 ze 6. Když žaludek dostane možnost si od dryáku na několik hodin odpočinout, šance se vrátí na původní. Skřetí dryák bude účinkovat i po vypití léčivého lektvaru, ale znova zabere až po vydatném spánku.

Skřetí dryák je vzácný, většinou ho mají jen šamani a náčelníci a podle svého uvážení dávají napít ostatním skřetům.

Střely z ostnů dikobraza

Prodej: 25 zl za toulec

Při zásahu:

- zranění
- paralýza zasažené části těla
- úplná paralýza

Toulec šípů, šipek do kuše nebo vrhacích šipek s hroty z ostnů *obřího dikobraza*, které při zásahu paralyzují.

Výtažek z plíživého hnusu

Prodej: 15 zl

Hod flakónem: **Finesa** + k6, zranění 6kz **žíravinou** (odečítá se zbroj)

Tento flakón obsahuje hustou páchnoucí fialovou tekutinu, která rozezírá všechny organické látky (kůži, maso, kosti, dřevo a podobně). Anorganické látky (kov, kámen atd.) nepoškodí.

Zbroj z kůže baziliška

Prodej: 15 zl

Tato lehká zbroj má kvalitu 1, proti **žíravině** 2.

Žíravý dech baziliška

Prodej: 6 zl

Hod flakónem: **Finesa** + k6 proti **Finese**, zranění 4kz **žíravinou**

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti od flakónu

Flakón s plynem z plic baziliška.

Žíravý sliz

Prodej: 3 zl

Hod flakónem: **Finesa** + k6, zranění 5kz **žíravinou** (odečítá se zbroj)

Flakón žíravého slizu. Nerozpouští kámen ani kovy.

TVORBA NESTVŮR

VELIKOST

- 0 – (pod 1kg) myš, krysa, potkan, lasice, křeček, veverka, netopýr
- 1 – (1.5 kg) havran, sokol, kuna
- 2 – (3 kg) kočka
- 3 – (7 kg) liška, šakal, permoník, orel, sup
- 4 – (15 kg) rys, bobr
- 5 – (30 kg) kudůk, hobit, šimpanz, hyena, vlk
- 6 – (60 kg) člověk, elf, barbar, trpaslík, velký pes, puma, levhart, orangutan
- 7 – (125 kg) kroll, medvěd, jelen, lev, gorila
- 8 – (250 kg) osel, mula, poník, tygr, grizzly, aligátor
- 9 – (500 kg) kůň, los, zlobř (3 metry výšky)
- 10 – (1 tunu) buvol, bizon, krokodýl
- 11 – (2 tuny) hroch, nosorožec, mladý drak
- 12 – (4 tuny) slon, dospělý drak, obr (6 metrů výšky)
- 13 – (8 tun) kosatka, mamut
- 14 – (16 tun) kraken
- 15 – (32 tun) kerporkak
- 16 – (64 tun) vorvaň
- 17 – (128 tun) plejtvák obrovský
- 18 – (256 tun) leviatan

FYZIČKA

hlodavec	2
jedovatý had	2
netopýr	2

jezdecké zvíře	3
tur	3
tlustokožec	3
opice	3
prase	3
šelma	4
dravý pták	4
škrtič	4
krokodýl	4
ještěr	4
lidoop	4

FINESA

tlustokožec	1
tur	1
prase	1
medvěd	1
krokodýl	1
ještěr	1
jezdecké zvíře	1
škrtič	1
psovitá šelma	2
lidoop	2
hlodavec	3
kočkovitá šelma	3
lasicovitá šelma	3
opice	3
dravý pták	3
netopýr	3
běžný jedovatý had	4
lehkonohá zvěř (laň, gazela)	4
mangusta	5

ÚPRAVA FYZIČKY ZA VELIKOST

0-1:	-2
2-4:	-1
5-7:	+0
8-10:	+1
11-13:	+2
14-16:	+3
17-18:	+4

ÚPRAVA ZRANĚNÍ ZA SÍLU

0:	-2 zranění
1-3:	-1 zranění
4-6:	+0 zranění
7-9:	+1 zranění
10-12:	+2 zranění
13-15:	+3 zranění
16-18:	+4 zranění

ÚPRAVA ZRANĚNÍ ZA VELIKOST

0-2:	-2 zranění
3-5:	-1 zranění
6-8:	+0 zranění
9-11:	+1 zranění
12-14:	+2 zranění
15-17:	+3 zranění
18:	+4 zranění

URČENÍ ZRANĚNÍ

Umělé zbraně

Lehká zbraň:	1
Těžká zbraň:	2

Přirozené zbraně

Člověk (beze zbraně):	0
Zuby býložravců:	1
Spáry/zobák nedravých ptáků	1
Paroží	1
Hadí zuby	1
Spáry/zobák dravých ptáků	2
Zuby a drápy šelem	2
Páráky a klektáky	2
Hroší zuby	2
Kopyta	2
Dikobrazí ostny	2
Rohy	2
Ocas ještěrů a krokodýlů	2
Škrcení hadím tělem	3
Nosorožcův roh, sloní kly	3
Zuby ještěrů a krokodýlů	3
Zuby šavlozubého tygra	3

Modifikátory

Improvizovaná zbraň:	-1
Primitivní zbraň:	-1
Pařaty nemrtvých	+1 (jako boj dvěma zbraněmi)
Dvojručně:	+1

VLASTNOSTI NEZÁVISÍ NA VELIKOSTI

Hodnoty **Fyzičky**, **Finesy** a **Duše** nesouvisí s velikostí nestvůry. Dobře to ukazují pravidla pro *lektvar zmenšování* – při zmenšení se mění velikost (a tedy životy, protože ty jsou součtem **Fyzičky** a velikosti) a hrubá, fyzická síla (což má vliv na zranění), ale hodnoty vlastností se nemění.

To samé platí i pro různě velké tvory stejného druhu: kočka má méně životů než panter, menší zranění a na rozdíl od něj nedokáže srazit na zem člověka, ale má stejné hodnoty vlastností.

VLASTNOSTI ZVÍŘAT

Jelikož zvířata obvykle nestřílí, neohání se v boji palcátem a nenosí těžkou zbroj, **Fyzička** u nich v zásadě vyjadřuje, jak dobře se perou, a **Finesa** říká, jak dobře kličkují a uhýbají.

- Vysokou **Fyzičku** mají šelmy (kočka, tygr, vlk, medvěd, lasička), ještěři (krokodýl, varan), škrtiči (hroznýš, anakonda), draví ptáci (orel, jestřáb, sup) a také velcí býložravci (býk, bizon, kůň, nosorožec, slon).
- Vysokou **Finesu** mají hlodavci (krysa, veverka, křeček), lehkonozí býložravci (kamzík, laň, gazela), býložraví ptáci (kachna, křepelka) a také jedovatí hadi (zmije, kobra, chřestýš).
- Velké, opancéřované nestvůry mohou mít vysokou **Finesu**, přestože působí těžkopádně – drak nemusí před šípem uskočit, stačí, když se nastaví tak, aby se mu odrazil od šupin.
- Dravci mírají vyšší hodnoty než jejich kořist.

SMYSLY

Zrak, sluch, čich: slabý / jako člověk / skvělý

- noční vidění
- vidění ve tmě
- infravidění
- ultrasluch
- selektivní sluch
- hmatová tykadla
- hmat celým tělem
- detekce vibrací

TEST BAREV

Fyzička 8, Finesa 6, Duše 9, Životy 16

8 + k6, zranění 2

6 + k6 proti **Finese**, zranění 4kz **ohněm**

16 + k6 jedem proti **Fyzičce**

Bílý drak vydechuje **mráz**, rudý drak **ohň**, černý drak **žíravina**, modrý **blesky** a zelený **jedovatý plyn**.

Drápy způsobují **sečné** zranění, zuby **bodná**, ocas **drtivá**.

Duševní úder způsobuje **duševní zranění** a cíl se brání **Duší**.

Fire

Frost

Lightning

Crush

Slash

Pierce

Poison

Corrosive

Spiritual

Fyzička

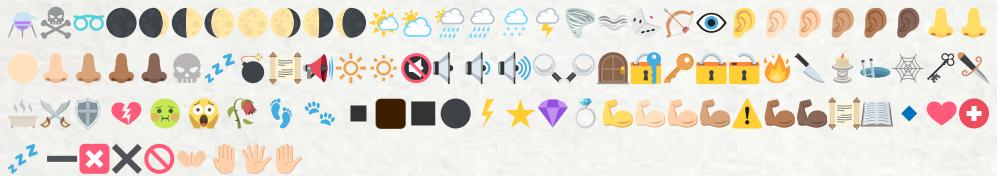
Finesa

Duše

svěcená voda

stríbro

SYMBOLY





BESTIÁŘ



ALIGÁTOR

Druh: zvíře (krokodýl)

Prostředí: močály, řeky, bažiny, jezera

Chování: Aligátoři loví převážně ve vodě, za teplých nocí ale vylézají kus od břehu. Přes den se vyhřívají na břehu nebo na kmenech padlých stromů. Když je něco vyruší, rychle sklouznou do vody. V oblastech s nedostatkem vody si hloubí jámy, které ji dlouho udrží.

Když se aligátor cítí ohrožený, otočí se směrem k útočníkovi, doširoka rozevře tlamu a výhružně vrčí nebo syčí. Vystrašená mláďata ječí, aby přivolala svou matku. Samci v době páření hlasitě řvou.

Vzhled: Čtyřmetrový aligátor.

- 👣 Stopy čtyřmetrového aligátora
- ⚖️ Pach aligátora

Rychlosť: na zemi 3 (ale po pári metrech to vzdá), ve vodě 3

Smysly: dobrý zrak, skvělý čich a sluch, vidění v šeru

Plížení: •• (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: •••

Šplhání: –

Síla: 8

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Aligátor obvykle číhá ve vodě, případně pomalu a nenápadně plave ke kořisti. Pak náhle prudce vyrazí a sevře ji do svých čelistí, dokáže se přitom vymrštit až dva metry nad hladinu. Následně ji buď stáhne pod vodu, aby ji utopil, nebo ve vodě začne „válet sudy“ a krouživým pohybem z ní vytrhne obrovský kus masa. Případného útočníka může také srazit švihnutím ocasu.

Fyzička 5, Finesa 2, Duše –, Životy 13

🛡 2 (tvrdá, zrohovatělá kůže)

🚫 **Slabiny:** Přestože má aligátor neuvěřitelnou sílu ve stisku, svaly, kterými čelisti rozevírá, jsou mnohonásobně slabší a člověk je dokáže udržet zavřené.

🗡️ **Čelisti:** 5 + k6, zranění 4

🗡️ **Ocas:** 5 + k6, zranění 3

◆ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má aligátor výhodu proti suchozemským tvorům.

Suroviny:

- Z kůže aligátora je možno vyrobit těžkou zbroj (prodej 5 zl).



ANAKONDA

Druh: zvíře (škrtič)

Prostředí: Bažiny, mokřady nebo pomalu tekoucí řeky v oblasti tropických deštných pralesů.

Chování: Anakonda loví v noci, přes den je někde zalezlá a spí. Obyčejná anakonda sice dokáže ulovit a pozrít člověka, preferuje ale menší kořist. Pro obří anakondu jsou postavy naopak vítaným zpestřením jídelníčku.

Anakonda obyčejná

Vzhled: Šestimetrový žlutohnědý had s mohutným tělem a okrouhlými tmavými skvrnami.

 Stopa po mohutném, šestimetrovém hadím těle
 Hadí pach

Rychlosť: na zemi 1, ve vodě 2

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich, detekce vibrací

Plížení: •• (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: •••

Šplhání: ••

Síla: 7, přiškrcení 10

Velikost: 7 (125 kg)

Boj: Anakonda se prvním, obvykle překvapivým útokem snaží do kořisti zakousnout. Když se jí to povede, začne ji obtáčet a smyčky utahovat. Postupně jí znehyní končetiny a znemožní dýchat (a tedy i mluvit a sesílat kouzla).

Fyzička 4, Finesa 1, Duše -, Životy 11



 Kousnutí nebo škrcení: 4 + k6, zranění 2

- ◆ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má anakonda výhodu proti suchozemským tvorům.

Anakonda obří

Rychlosť: na zemi 1, ve vodě 2

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich, detekce vibrací

Plížení: •• (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: •••

Šplhání: ••

Síla: 10, přiškrcení 13

Velikost: 10 (1 tuna)

 Stopa po mohutném, dvanáctimetrovém hadím těle
 Hadí pach

Vzhled: Dvanáctimetrový žlutohnědý had s mohutným tělem a okrouhlými tmavými skvrnami.

Boj: Obří anakonda se prvním, obvykle překvapivým útokem snaží do kořisti zakousnout. Když se jí to povede, začne ji obtáčet a smyčky utahovat. Postupně jí znehybní končetiny a znemožní dýchat (a tedy i mluvit a sesílat kouzla).

Díky své velikosti zvládne současně škrtit tři postavy najednou. Zakousnout se ale samozřejmě může jen do jedné, další může obtočit, jen když jí k tomu samy dají příležitost.

Fyzička 5, Finesa 1, Duše -, Životy 15

 1 (silná kůže)

 Zuby nebo škrcení: 4 + k6, zranění 4

◆ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má obří anakonda výhodu proti suchzemským tvorům.

BAZILIŠEK

Rychlosť: ako človek (na zemi, pri šplhu i ve vode)

Smysly: ako had – slabý zrak (vnímá hlavně pohyb), slabý sluch, skvělý čich, detekce vibrací, *infravidení*

Velikost: 8 (250 kg)

👣 Stopa po obřím hadím těle (kolem bývají zchřadlé rostliny)

要闻 Hadí pach

Vzhled: Přes 6 metrů dlouhý had. Na hlavě má kostěný hřeben připomínající korunu.

🚫 **Slabiny:** Bylina zvaná Rouda baziliška odpuzuje. Pokud ji tedy postavy mají u sebe, nezaútočí na ně, a to ani když je hladový. Když ho napadnou bránit se samozřejmě bude.

Boj: Na dálku bazilišek používá *smrtící pohled*. Při boji s přesilou používá žírový *dech* nebo jedové zuby a pokusí se stáhnout do svého doupěte nebo jiné vhodné díry, aby k němu útočníci mohli jen z jednoho směru. Podobně jako kobra dokáže vztyčit přední část těla, vzhledem ke své velikosti se pak může dívat krollovi do očí.

Fyzička 8, Finesa 6, Duše 9, Životy 16

🛡️ 1 (silná kůže)

🗡️ **Zuby:** 8 + k6, zranění 2 + 6 dávek *baziliškova jedu*

Baziliškův jed: 16 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 0

- zranění
- rozmazané vidění (nevýhoda)
- úplná paralýza

Latence: 2 minuty

Trvání účinků: 30 minut

Příznaky: Silná bolest, rozmazané vidění, závratě, malátnost, paralýza.

Baziliškův jed je podobný kobřímu, je ale o něco silnější a působí rychleji.

Smrtící pohled: 9 + k6 proti Duši

- zpomalení
- znehynění nohou
- kompletní znehynění

Rozsah: 1 tvor, kterému bazilišek vidí do očí

Dosah: střední vzdálenost

Trvání: několik minut

V jednom kole může bazilišek pohlédnout do očí jen jedné postavě a na každého tvora může svůj smrtící pohled použít jen jednou. Kořisti musí dobře vidět do očí – nemůže to tedy udělat například potmě, v hustém kouři nebo v mlze. Když se podívá do zrcadla, může paralyzovat sám sebe (hází sám proti sobě).

Říká se, že bazilišek dokáže zabíjet pohledem. Není to pravda, pouze jím oběť paralyzuje a následně ji zabije žíravým dechem nebo jedem.

Žíravý dech: 6 + k6 proti Finesce, zranění 4kz **žíravinou**

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před baziliškem

Baziliškův dech je žíravý plyn. Rostliny v něm zhnědnou a zchřadnou, kůže živých tvorů zvrásní a popraská.

- ◆ **Skrývání:** pokročilé *plížení*, není vidět pomocí *infravidění*
- ◆ **Boj v temnotě:** Bazilišek díky *infravidění*, výbornému čichu a schopnosti detekovat vibrace ve tmě bojuje stejně dobře jako na světle.

Prostředí: Bazilišek obvykle žije v dírách v zemi či v jeskyních, nepohrdne ale ani sklepem či podzemními chodbami. V okolí jeho doupěte jsou rostliny zchřadlé díky jeho žíravému dechu.

Chování: Bazilišek se chová jako obyčejný velký had. Obvykle loví ve dne, aby mohl použít svůj smrtící pohled (po tmě nevidí kořisti do očí), v noci je zalezlý ve svém doupěti. Dříve nebo později pozabíjí a sežere všechno živé v okolí a vydá se hledat nové doupě a loviště.

Příklady použití ve hře:

- Kult nebo divoký kmen baziliška uctívá a předkládá mu oběti.
- Bazilišek opustil své vylovené území a udělal si nové doupě ve městě.
- Bazilišek se zabydlel v chrámu dávného hadího boha.
- Čaroděj vězní baziliška v labyrintu pod svou věží jako strážce kouzelného pokladu.

Suroviny:

- Baziliškovy jedové zuby obsahují celkem 6 dávek *baziliškova jedu* (prodej 10 zl za dávku).
- Z jeho plic je možno odsát jeden flakón *žíravého dechu baziliška* (prodej 6 zl), a to i když svůj žíravý dech použil.
- Kůže z baziliška (prodej 10 zl) je velmi pevná a odolná proti žíravinám. Zbrojíř z ní může vyrobit *zbroj z kůže baziliška*.
- Popelem z baziliška může alchymista přeměnit stříbro v hodnotě 10 zl ve zlato (které pak má cenu 100 zl) nebo z něj vydestilovat 33 kapek kouzelné esence.



BIZON

Bizonovi se někdy říká také zubr. Stáda bizonů bývají hlavním zdrojem obživy místních loveckých kmenů.

Druh: zvíře (tur)

Prostředí: savany, lesostepi, polopouště

Chování: Bizoni se přes léto sdružují do obrovských stád čítajících až tisíce jedinců. Na podzim se přesouvají do teplejších krajů, kde se rozpadnou na menší skupinky.

Vzhled: Mohutný čtyřnohý býložravec s hnědou srstí, velkou, trojúhelníkovou hlavou a krátkými, nahoru zahnutými rohy.

👣 Stopy velkého sudokopytníka

煺 Pach bizona

Rychlosť: na zemi 5, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb), skvělý čich a sluch

Plavání: •

Šplhání: –

Plížení: –

Síla: 10

Velikost: 10 (1 tuna)

Boj: Bizon nejraději útočí z rozběhu, snaží se protivníka nabrat na rohy a odhodit.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše –, Životy 14

🛡 0

⚔ Rohy: 4 + k6, zranění 5

BLUDIČKA

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 6, Životy 2

Rychlosť: ako chůze

Smysly: skvělý čich, *infravidění*

Velikost: 1 (1.5 kg)

👣 Nezanechává stopy

🔥 Silný západ bahenního plynu

Vzhled: Létající koule pulsující tlumeným světlem (ve skutečnosti je to živočich s měchýřem naplněným plynem).

Boj: Bludička sama nedokáže nikoho zranit. Může ale oběť uvést do transu a zavést ji do záhuby – obyčejně do hluboké bažiny nebo třeba ke chrtánu *bahenního netvora*, *dravého keře* nebo jiné nestvůry. Loví nejčastěji v husté mlze nebo v noci.

V žádném případě nenech bludičky zmámit celou družinu, vždycky dej hráčům možnost zareagovat. Jen máloco je horší, než když hráčům umřou postavy, aniž by se mohli bránit.

🛡️ 0

🗡️ Uvedení do transu: 6 + k6 proti Duši

Účinek: Postava náměsícně následuje bludičku (stačí jeden úspěch)

Každou postavu se může bludička pokusit uvést do transu jen jednou a pokud zrovna někoho vede, nemůže ovlivnit nikoho dalšího. Zmámit může pouze bdělou oběť, pokud tedy všechny postavy spí, jsou před ní v bezpečí. Případná hlídka si hází proti uvedení do transu a když neuspěje, probudí se až po pás v bažině, zamotaná do šlahounů *dravého keře* nebo ve spárech *bahenního netvora*. Zbytek družiny v tu chvíli obvykle probudí její křik.

♦ Skrývání: není vidět pomocí *infravidění*

- ◆ **Boj v temnotě:** Bludička díky *infravidění* a dobrému čichu ve tmě bojuje stejně dobře jako na světle.

Prostředí: Bažiny nebo mokřady.

Chování: Bludičky nejsou inteligentní, chovají se jako velký hmyz. Živí se plyny, které se uvolňují při rozkladu masa. Jsou to samotáři, když ale některá z nich uloví velkou kořist, ostatní se k hostině přidají.

Příklady použití ve hře:

- Bludička vodí kořist do chrtánu *bahenního netvora* nebo *dravého keře*.
- Kmen bažinných goblinů používá bludičky na lov obětí pro svého temného boha.

Suroviny:

- Když se postavám podaří bludičku chytit nepoškozenou, alchymista z ní může vydestilovat 9 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar hypnózy*. Pokud je ale měchýř proražený, plyn z něj unikne a alchymista má smůlu.



BROUK OHNIVEC

Fyzička 1, Finesa 2, Duše - , Životy 4

Rychlosť: na zemi ako člověk, létá rychlosťí běhu

Smysly: slabý zrak (složené oči, vnímá hlavně pohyb), dobrý čich a sluch, hmatová tykadla, *infravidění*

Velikost: 3 (7 kg)

👣 Otisky nohou velkého brouka

🔥 Pach velkého brouka

Vzhled: Půlmetrový hnědý brouk s párem žhnoucích skvrn těsně za hlavou, které osvětlují blízké okolí slabým rudooranžovým světlem.

Boj: Brouk ohnivec obvykle není agresivní. V případě ohrožení vzletí, dělá na nepřitele nálety a útočí kusadly.

🛡️ shora 2 (tvrdé krovky), zespodu 0

 **Kusadla:** 2 + k6, zranění 0

- ◆ **Boj v temnotě:** Brouk ohnivec díky hmatovým tykadlům a *infravidění* ve tmě bojuje stejně dobře jako na světle.

Prostředí: Mokřady, vlhké podzemní chodby a jeskyně.

Chování: Brouk ohnivec vnímá rozdíly v teplotě a přitahuje ho teplo – bude vytrvale kroužit kolem pochodní nebo táborového ohně.

Příklady použití ve hře:

- Skřeti nebo goblini chovají brouky ohnivce kvůli osvětlení svého podzemního doupěte.
- Brouky ohnivce v noci přiláká teplo ohně a odletí až po rozednění, nebo když ho postavy uhasí.

Suroviny:

- Z brouka ohnivce je možné vyříznout dva svítící orgány. Samy o sobě vydrží svítit týden, alchymista z nich může vyrobit žhnoucí lampu (prodej 12 zl, na jednu lampa spotřebuje oba orgány), která svítí trvale, nebo z nich vydestilovat dohromady 6 kapek kouzelné esence.

CIZÍ POSTAVY

Cizí postavy jsou všichni obyvatelé vašeho herního světa. Nejčastěji za ně budeš hrát ty, může je ale dočasné převzít hráč některé z postav nebo někdo, koho si pozvete jen na několik sezení.

Mají stejné vlastnosti jako všichni tvorové v Dračáku, tedy **Fyzičku**, **Finesu** a **Duši**. Mohou mít dovednosti a případně i nějaké zvláštní schopnosti. Nezapomeň na jméno nebo přezdívku a stručný popis.

Určení vlastností

Děti, starci a podobně mají vlastnosti 2 1 1 nebo dokonce 1 1 1.

Valná většina obyčejných lidí, elfů a ostatních příslušníků hratelných ras má vlastnosti 3 2 1.

Váleční veteráni, členové speciálních jednotek a podobně mají vlastnosti 4 3 2.

Nejlepší z nejlepších mají vlastnosti 5 4 3. Sem patří mistři šermu, elitní nájemní vrazi, mocní mágové a podobně.

Jednotlivé hodnoty přiděl k **Fyzičce**, **Finese** a **Duši** podle svého uvážení. Kovář nejspíš bude mít vysokou **Fyzičku**, pouliční zloděj **Finesu** a kněz nebo universitní mistr **Duši**.

Určení schopností a dovedností

Děti, žebráci a podobně nemusí mít žádnou užitečnou dovednost. Většina dospělých dobře umí to, čím se živí – sedlák se vyzná ve vedení statku, řvec umí šít boty a podobně.

Se schopnostmi u obyčejných lidí šetři. Většina nebude mít žádnou a jen hrstka bude mít víc než dvě. Ten, kdo nějakou má, tím je nejspíš známý – o kováři, který dokáže rukama narovnat podkovu, se bude mluvit široko daleko.

Příklady:

Kovář určitě bude mít dovednost kovářství a může mít případně schopnost drtivý stisk nebo lamželezo.

Ke kapitánovi gardy se hodí velitelský hlas.

Generál královské armády bude mít dovednost *důstojnický výcvik a válčení*.

Gladiátor může být slavný díky bojovému šílenství.

Poustevník by mohl znát řeč zvířat.

Hypnotizér nejspíš bude umět kouzlo hypnóza.

Sapér může umět vyrobit ohnivou hlínu a bombu.

Vyhlašený sukničkář má svůdný hlas.

Šlechtic určitě zná etiku vyšší společnosti.

Písář nepochybňuje umí číst a psát.

Vojenský ostrostřelec může mít schopnost přesný výstřel.

Nemusíš se omezovat jen na schopnosti uvedené v pravidlech, můžeš si vymyslet vlastní.

Charakterizace cizích postav

Cizí postavy nemusíš popisovat detailně, stačí jen páár nejvýraznějších rysů. Inspirovat se můžeš seznamem v kapitole Rysy /* TODO: odkaz */. Rozmysli si také, jak se oblékají a jaké případně nosí zbraně.

Příklady:

Buchar: rozložitý barbar ve špinavé kovářské zástěře s vytetovaným kladivem na předloktí.

Silka: špinavá hobitka s culíky. Šilhá a ráčkuje.

Urozený pán Zard z Rudé skály: lidský šlechtic v bohatých šatech s nádherným loveckým psem. U pasu má krátký meč.

Baia: mladá elfka s rozcuchanými vlasy a šaty z trávy a rákosi.

Cizí postavy s dobrodružným povoláním

Pro cizí postavy, které strávily podstatnou část svého života průzkumem nebezpečných míst, platí stejná pravidla jako pro hráčské postavy: postupuj po úrovních a rostou jim při tom vlastnosti a počet dovedností, schopnosti, kouzel a alchymistických receptů, které znají. Mohou to být například:

Mistři, od kterých se postavy učí při přestupu na vyšší úroveň.

Jiná družina dobrodruhů, se kterou budou postavy spolupracovat, soupeřit, nebo si třeba jen povyměňují příběhy a informace.

Bývalí dobrodruzi, kteří se usadili a žíví se jako obyčejní lidé, případně si užívají bohatství z nalezených pokladů.

Dobrodružné povolání by mělo být vzácné: obyčejný voják, člen městské stráže nebo i král by neměli mít povolání válečník, měli by mít pouze vlastnosti, pár příhodných dovedností a možná jednu nebo dvě schopnosti. Stejně tak obyčejný lovec by neměl být hraničář, vesnická vědma by neměla být kouzelnice a pouliční kapsář by neměl být zloděj.

Při tvorbě cizích postav s dobrodružným povoláním postupuj jako při tvorbě hráčských postav, nemusíš ale vymyslet úplně všechno – urči jim úroveň, vlastnosti, zbraně a oblečení a vymysli pro ně jméno nebo přezdívku a výrazné rysy. Nemusíš ale nutně vyjmenovat všechny jejich schopnosti a dovednosti. Stačí vědět, jaké nejčastěji používají.

Příklady:

Barbarský kouzelník Hrotgar (6. úroveň), specialista na ledová kouzla s těžkou dubovou holí zahalený do dlouhého modrého pláště.

Hobití zloděj Svišť (3. úroveň), protřelý podvodník s odhadem na lidi a průměrnou tváří. Nosí lehkou zbroj, kuši a dýku.

V průběhu hry jim pak přidávej schopnosti či vybavení podle potřeby. Vždy se ale drž toho, co už jsi jednou určil: Hrotgar je specialista na ledová kouzla, takže by neměl seslat ohnivý oblouk, přestože by se mu zrovna hodil. Dodržuj také omezení na počet schopností, kouzel a receptů na dané úrovni, a vybírej pouze z těch, které se mohou naučit – Svišť například nemůže mít žádnou mistrovskou schopnost.



ČERV OBŘÍ

Fyzička 4, Finesa 1, Duše -, Životy 11

Rychlosť: ako chúze

Smysly: skvělý hmat (celým tělem), skvělý čich

Velikost: 7 (125 kg)

Stopa obřího červa (+ na tom, čeho se červ dotkl, ulpívají kusy hmoty připomínající matné, bílé sklo, pevné jako kámen)

Nepříjemný, dráždivý zápach

Vzhled: Několik metrů dlouhý, částečně průsvitný bělavý červ.

Boj: Když je obří červ hladový, útočí bez pudu sebezáchovy. Je ale pomalý, takže se mu dá snadno utéct a když přestane kořist cítit, hned na ni zapomene. Když ji však dožene, překvapivě rychle se vymrští a pokusí se ji znehybnit slizem, který vylučuje celým povrchem těla. Když se mu to podaří, začne ji požírat svým ústním otvorem.



Znehybnění slizem : 4 + k6 proti Finesce

- zpomalení
- znehybnění končetiny
- kompletní znehybnění

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti kolem červa

Jakmile sliz přijde do kontaktu s něčím pevným, okamžitě zatuhne – vypadá pak jako matné bílé sklo a je pevný jako kámen.

Úspěchy z jednotlivých pokusů se sčítají.

Požírání : 4 + k6, zranění 3

- ◆ Skrývání: není vidět pomocí *infravidení*
- ◆ Boj v temnotě: Obří červ díky skvělému čichu a hmatu ve tmě bojuje stejně dobře jako na světle.

Prostředí: Obří červ žije nejčastěji ve vlhkých dírách, šachtách nebo studních.

Chování: Obří červ je masožravec, dokáže pohltit obrovské množství potravy naráz a žít z ní potom celé měsíce. Při pohybu se mu vlní celé tělo. Na těle má přísavky, díky kterém dokáže šplhat i po hladké kolmé zdi, na stropě se ale neudrží. Na předmětech, kterých se dotkne, ulpívají kusy zatuhlého slizu. Vypadají jako matné bílé sklo a jsou pevné jako kámen.

Příklady použití ve hře:

- Skřeti v jámě chovají obřího červa a používají ho na likvidaci odpadu a popravy zajatců.

- Alchymista má ve své věži líheň obřích červů, těží z nich *rychle-tuhnoucí sliz*.
- V doupěti obřího červa je možné najít nestrávené zbytky obětí – zbraně, šperky a podobně.

Suroviny:

- Alchymista může z obřího červa získat láhev *rychletuhnoucího slizu* nebo vydestilovat 8 kapek kouzelné esence.

◆ Kořist:

- V doupěti obřího červa se dají najít věci, které měly jeho oběti u sebe.

DÉMONI HMOTNÍ

Démoni jsou bytosti původem mimo náš svět. Nemohou sem přijít sami, musí je vždy někdo magicky přivolat. Dělí se do dvou skupin:

Nehmotní démoni nemají fyzické tělo, mohou pouze někoho posednout nebo být zakleti do nějakého předmětu.

Hmotní démoni se po přivolání zhmotní. Obvykle vypadají stejně jako ve svém domovském světě, ale nezřídka dokáží svou podobu měnit.

Přivolávání démonů

Démona je možno přivolat záměrně nebo neúmyslně.

K záměrnému přivolání je vždy potřeba provést náležitý přivolávají rituál a v jeho průběhu pronést jeho pravé jméno. Tento rituál bývá napsaný na svitku nebo v nějakém grimoáru v některém ze starých jazyků.

K neúmyslnému přivolání může dojít, když se přivolávači něco nepodaří – například když postupuje podle chybného rituálu, použije nesprávné magické suroviny a podobně. V takových případech může přijít úplně jiný démon, nejčastěji nehmotný, a posednout bud' přímo přivolávače nebo někoho poblíž.

Ovládání démonů

Častou chybou nezkušených přivolávačů bývá, že sice úspěšně povolají démona, ale nemají ho pak jak ovládat. Démon je v tom případě svobodný může si dělat, co chce – obyčejně je mimořádně naštvaný na svého přivolávače a na místě ho roztrhá, posedne ho a podobně.

K ovládání démona je potřeba mocný kouzelný předmět s jeho pravým jménem. Na žádného jiného démona nepůsobí, takže když si někdo nasadí například amulet vlády nad Achratem, a pak přivolá démonického strážce Urragora, bude to nejspíš poslední chyba, kterou v životě udělal.

Připoutávání démonů

Připoutáním je možno svázat démona s nějakým předmětem nebo tvořem v našem světě – tomu se pak říká kotva. Dokud kotva není zničena nebo zabita, démon nemůže opustit náš svět. Když je to hmotný démon a je zabit, jeho tělo sice zmizí, ale ne definitivně – po čase si někde poblíž vytvoří nové. Když je to nehmotný démon a je úspěšně vyhnán ze svého hostitele, posedne někoho jiného poblíž.

Ochrana proti démonům

Démony si je možno držet od těla pomocí ochranných kruhů nebo amuletů. Když kruh na démona působí, démon nemůže projít dovnitř ani ven a nemůže skrz něj ani používat své schopnosti. Může ale něco prohodit nebo třeba střílet z luku. Pokud na démona působí ochranný amulet, démon nemůže napadnout toho, kdo se amuletu dotýká, ani na něj použít své schopnosti.

Háček u ochranných kruhů a amuletů je, že působí vždy jen na určité démony – bud' na celou kategorii (například amulet proti démonům alkoholu) nebo na jednoho konkrétního démona, jehož pravé jméno je na amuletu napsáno.

Hmotní démoni

Hmotní démoni potřebují jíst a pít, ale nemohou zemřít hladem ani žízní – několik staletí uvězněný démon bude opravdu hodně hladový a ačkoliv je to jinak inteligentní tvor, roztrhá a sežere cokoliv živé, co se mu dostane do spárů.

Zahánění hmotných démonů

Hmotného démona je možno vyhnat zpět, odkud přišel, dvěma způsoby: Zabít ho.

Provést znovu přivolávací rituál s použitím všech náležitých ingrediencí a pronést při něm démonovo pravé jméno pozpátku. Démon nemusí být přítomen.

První možnost nemusí zabrat, pokud má démon v tomto světě kotvu (viz Připoutávání démonů /* TODO: odkaz */).

Motivace hmotných démonů

Když hmotného démona nikdo neovládá, může si dělat, co chce. Je tu obvykle nedobrovolně a chce se vrátit domů – potíž je, že jsou jen dva způsoby, jak to provést: nechat se zabít nebo někoho přesvědčit, aby provedl přivolávací rituál a pronesl při tom démonovo pravé jméno pozpátku (viz Zahánění hmotných démonů /* TODO: odkaz */). Málokterý démon se chce dobrovolně nechat zabít a ten, kdo zná patřičný přivolávací rituál, jej může zase kdykoliv přivolat, takže si tím démon moc nepomůže. Obvykle to vede k tomu, že se démon sice vrátit domů chce, ale nemůže. Cítí se zde jako vězeň, nenávidí všechny obyvatele tohoto světa a chová se podle toho.

Někteří démoni ale naopak pobyt našem světě chápou jako skvělou příležitost, jak si pořádně užít, aniž by za to museli nést následky. A jejich představa, co znamená „pořádně si to užít“, obvykle bývá poněkud démonická...

Příklady použití ve hře:

Diblík Achrat slouží šílenému mágovi a plní jeho nesmyslná přání. Dvouhlavý pes Mogror zabil kouzelníka, který jej přivolal, a řádí teď kolem jeho věže.

Démonický strážce Urgragor uvězněný v magickém kruhu hlídá vstup do hrobky dávného vládce. Je nesmírně hladový a chce se dostat ven. V hrobce je svitek s rituálem, kterým byl kdysi přivolán.

DÉMONI NEHMOTNÍ

TODO: Osoba posedlá démonem má zvýšené staty a životy.

Nehmotní démoni nemají fyzickou podstatu. Nemusí tedy nic jíst a pít a existují, dokud žije jejich hostitel nebo dokud není zničen předmět, do kterého jsou zakleti.

Zaklínání démonů do předmětů

Zakletím démona do předmětu vznikne kouzelný nebo prokletý předmět. Démon zakletý v předmětu působí na toho, kdo jej vlastní, stejně jako při přímém posednutí. Postava, která nosí dýku s démonem alkoholu, se tedy bude chovat, jako kdyby byla posedlá démonem alkoholu. Zbavit se prokletí je jednoduché, stačí tento předmět zahodit.

Vymítání nehmotných démonů

Nehmotné démony je možné vymítat provedením náležitého rituálu. Vymítací rituály, podobně jako ty přivolávací, bývají zapsané starým jazykem na svitcích nebo ve starých grimoárech. Účinkují vždy jen na určitou kategorii démonů, rituál vymítání démona alkoholu například účinkuje jen na démony alkoholu. Výsledek závisí na tom, jestli má démon v našem světě kotvu. Pokud ne, je nadobro vyhnán zpět, odkud přišel. Pokud ano, je pouze vypuzen z hostitele nebo z předmětu, do nějž je zakletý, a posedne někoho dalšího poblíž – obyčejně toho, kdo ho z hostitele nebo z předmětu vyhnal.

Poznámka: Když se rozhodneš nějakého nehmotného démona použít, určitě dej do hry také způsob, jak se ho zbavit. Může to být svitek nebo grimoár s vymítacím rituálem, nebo třeba kněz či jiná cizí postava, kterou mohou postavy požádat o pomoc.

Motivace nehmotných démonů

Nehmotní démoni většinou nebývají inteligenční, jsou to zosobnění nějakého pudu nebo principu. Démon alkoholu například nabádá svou oběť k pití lihovin a netouží po ničem jiném. Existují ale i inteligenční nehmotní démoni, kteří mají své vlastní cíle a zájmy – obvykle to nebývá nic dobrého.

Posednutí hráčské postavy

Když démon posedne postavu, je to skvělá příležitost k zajímavému hraní rolí. Domluv se s jejím hráčem: vysvětli mu, co se stalo, o jakého démona se jedná a k čemu ho bude ponoukat. Změna by měla být postupná. Když ho například posedne démon alkoholu, ze začátku by se měl jen zajímat o alkohol víc, než u něj bylo běžné, a postupně jeho konzumaci stupňovat, až nakonec bude víceméně pořád v lihu. Zdůrazni mu také, že by se neměl na truc bránit pokusům svých spoluhráčů ho prokletí zbavit – posednutý se sice nedokáže nutkání démona vzepřít, ale hluboko uvnitř se ho chce zbavit a bude na tom tedy spolupracovat.

Příklady nehmotných démonů

Démon zla

Démon alkoholu

Démon touhy po zlatě

Démon touhy po krvi

Démon obžerství

Démon nenávisti

Démon touhy po moci

Démon neživota

Každý, kdo je zabit postavou pod vlivem démona neživota, se promění v zombii.

Příklady použití ve hře:

Městský mág přivolal démona alkoholu, aby se zbavil svého konkurenta.

Generála královských vojsk posedl démon touhy po moci a schyluje se k občanské válce.

Ve starém šlechtickém sídle řádí démon neživota. Ze služebných se staly zombie a jejich duchové se snaží splnit svůj poslední příkaz nebo úkol. V dýce vykládané drahokamy, kterou postavy najdou v hrobce dávného krále, je uvězněný démon touhy po zlatě.

DIBLÍK

Fyzička 1, Finesa 2, Duše 3, Životy 5

Rychlosť: ako človek

Smysly: dobrý zrak, sluch a čich, noční vidění

Velikosť: 4 (15 kg)

👣 Otisky páru malých kopýtek

要闻 Slabý sirný zápach

Vzhled: Chlupatý dáblík, o hlavu menší než průměrný hobit. Má dlouhý, zahnutý nos, špičaté uši a holou, protáhlou hlavu. Na rukou má ostré drápy, na nohou kopýtko.

Boj: Diblík není moc silný, má ale ostré drápy, kterými může citelně ublížit i člověku. Z nerovného boje uteče a raději nalíčí past nebo vymyslí nějakou jinou kulišárnu.



🗡️ Drápy: 2 + k6, zranění 1

◆ **Kouzla:** Diblík umí následující kouzla: *ohnivá střela, sugesce, návrat*.

Chování: Diblík bývá zlý, závistivý, škodolibý a když si je jistý, že mu to projde, rád způsobuje bolest. Dokud má pána, musí plnit jeho příkazy. Pokud se shodují s jeho povahou, plní je svědomitě. Když se mu ale nelíbí, snaží se je překroutit, jak jen to jde – je záměrně nešikovný, vykládá je doslovně a podobně. Když o pána přijde, nebo když mu dokáže utéct, dělá si, co chce.

Příklady použití ve hře:

- Čaroděj si přivolal diblíka, aby pro něj kradl nemluvňata a nosil mu je do věže.
- Diblík našel skulinu v příkazech, utekl svému pánovi a schovává se ted' ve městě.

- Diblík usiluje o smrt svého pána a hledá někoho, kdo by to pro něj udělal. Namluví mu, že se tím stane jeho novým páнем.
- Diblík po smrti svého pána získal svobodu – krade, lže, podvádí a škodí a má z toho škodolibou radost.



DIKOBRAZ

Druh: **zvíře** (hlodavec)

Prostředí: pouště, pláně, hory, deštné pralesy, lesy

Chování: Dikobraz je samotář. Aktivní je převážně v noci. Přes den spí v noře, kterou si vyhrabe mezi kořeny stromů, v puklině ve skále nebo pod kmenem padlého stromu. Má ve zvyku sbírat holé kosti a hromadit je v jeskyni nebo podzemním doupěti.

Dikobraz obyčejný

Vzhled: Dikobraz.

 Dikobrazí stopy

 Dikobrazí pach

Rychlosť: 1

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Plavání: •

Šplhání: –

Síla: 4

Velikost: 4 (15 kg)

Boj: V ohrožení dikobraz naježí ostny a začne jimi chřestit. Když to vetřelce nezažene, otočí se k němu zády a pokusí se ho jimi bodnout.

Fyzička 1, Finesa 3, Duše –, Životy 5



 Zuby: 1 + k6, zranění 1

 Ostny: 3 + k6, zranění 1

Dikobraz obří

Vzhled: Dikobraz velký jako medvěd.

 Stopy dikobraza velkého jako medvěd

 Dikobrazí pach

Rychlosť: 1

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Plavání: •

Šplhání: –

Síla: 7

Velikost: 7 (125 kg)

Boj: V ohrožení obří dikobraz naježí ostny a začne jimi chřestit. Když to vetřelce nezažene, otočí se k němu zády a začne na něj vystřelovat ostny.

Fyzička 2, Finesa 3, Duše -, Životy 9



0

Zuby: 2 + k6, zranění 2

Střílení ostnů: 3 + k6, zranění 2

- zranění
- paralýza zasažené části těla
- úplná paralýza

Trvání paralýzy: několik minut

Dostřel: krátký

Rozsah: 1–3 cíle blízko u sebe

Suroviny:

- Z ostnů obřího dikobraza může alchymista vydestilovat celkem 7 kapek kouzelné esence, nebo je z nich možné vyrobit toulec *střel z ostnů dikobraza* (prodej 25 zl za toulec). Mohou to být šípy do luku, šipky do kuše nebo vrhací šipky.



DOBYTEK

Hovězí dobytek je známý také jako skot nebo tur domácí, nebo prostě jako kráva, býk a vůl. Voli jsou díky své povolnosti a síle vhodní na tahání těžkých nákladů, býky lze naopak potkat v gladiátorských arénách. V některých náboženstvích je býk uctíván jako symbol plodnosti a býčí zápasy nebo skoky přes rohy jsou součástí obřadů.

Druh: zvíře (tur)

Prostředí: řídké lesy, travnaté pláně, pastviny

Chování: Dobytka se shlukuje do stád o několika desítkách kusů. Voli jsou klidní a povolní, býci jsou bujní a v době páření na přelomu léta a podzimu mezi sebou často zápasí.

Příklady použití ve hře:

- Býčí zápasy.

- Rituální souboj s býkem.

 Stopy velkého sudokopytníka
 Zápach hnoje, pach dobytku

Rychlosť: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak čich a sluch (širší rozsah sluchu než člověk)

Plavání: •

Šplhání: –

Plížení: –

Síla: 10

Velikost: 10 (1 tuna)

Boj: Tur nejraději útočí z rozběhu, snaží se protivníka nabrat na rohy a odhodit.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše –, Životy 14

 0

 **Rohy:** 4 + k6, zranění 5

DRAK

Mladý drak: Fyzička **7**, Finesa **5**, Duše **6**, Životy **18**

Dospělý drak: Fyzička **9**, Finesa **6**, Duše **8**, Životy **21**

Rychlosť: na zemi ako člověk, létá a plave rychlosťí koně v trysku

Smysly: skvělý zrak, sluch a čich, vidění v šeru, selektivní sluch

Velikost: mladý drak 10 (2 tuny), dospělý 12 (8 tun)

Vzhled: Obrovský okřídlený plaz se dvěma páry nohou, silnými drápy a tlamou plnou ostrých zubů.

Mladý drak je velký jako hroch, dospělý jako slon. Podle barvy šupin rozeznáváme bílého, černého, modrého, rudého a zeleného draka.

Boj: Drak jen nerad bojuje na zemi, protože ve vodě nebo ve vzduchu je mnohem rychlejší a obratnější. Menšího protivníka může chytit do spárů a z výšky pustit na zem, nebo ho zatáhnout do velké hloubky. Na zemi se nedokáže moc rychle otočit, útočí tedy obvykle jen na protivníky před sebou nebo po stranách a ty za sebou si drží od těla svým ocasem. Může také někoho chytit do zubů a odhodit. Když je soupeřů víc pohromadě, nebo se k nim nemůže dostat, použije svůj dech.

Drak dokáže současně útočit na dva různé cíle svými zuby a drápy a pokud je někdo za ním, může ho srazit nebo odhodit ocasem. Může tedy bez postihu útočit až na tři cíle najednou. Tlamou může v každém kole dělat jen jednu věc: buď někoho kousnout či chytit do zubů, nebo se nadechnout před použitím dechu, nebo svůj dech použít, nebo děsivě zařvat.

🛡️ Mladý drak 2

Dospělý drak 3

Imunita: Všichni draci jsou imunní proti zranění svým dechem – bílý drak je imunní proti **mrazu**, rudý proti **ohni**, černý proti **žíravině**, modrý proti **bleskům** a zelený proti **jedům**.

Zuby nebo drápy:

Mladý drak: **7** + k6, zranění 3

Dospělý drak: **9** + k6, zranění 4

Dech:

Mladý drak: **5** + k6, zranění 6kz

Dospělý drak: **6** + k6, zranění 10kz

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti před drakem

Příprava: jedno kolo hlubokého nádechu

Když se drak zhluboka nadechne (jedno kolo neútočí), může použít svůj dech. Druh zranění záleží na barvě draka – bílý drak vydechuje **mráz**, rudý drak **ohň**, černý drak **žíravину**, modrý **blesky** a zelený **jedovatý plyn** s latencí 3 kola a příznaky: *Bolest po celém těle, pálení očí, rozpraskání kůže, vykašlávání krve.*

Ocas:

Mladý drak: **7** + k6, zranění 0

Dospělý drak: **9** + k6, zranění 0

Ocas: **4** + k6, zranění 4

(*ocas ještěrů a krokodýlů 2, síla +1, velikost zbraní +1*)

Ocasem drak obvykle jen sráží nebo odhazuje, ale může jím někomu vyrazit dech, přimáčknout ho ke stěně a podobně.

- ◆ Nadlidská síla: Mladý drak má sílu jako kůň, dospělý jako slon.
- ◆ Skrývání: Draci jsou studenokrevní, mají stejnou teplotu jako okolí a nejsou tedy vidět pomocí *infravidení*.
- ◆ Boj v temnotě: Draci díky skvělému čichu a sluchu bojují po tmě stejně dobře jako na světle.

- ◆ **Dračí schopnosti:** Kromě dechu má každý mladý drak ještě dvě a dozrávající tři z následujících schopností: *děsivý řev, metamorfóza, paralyza, plošná telekineze, spánek, zmatení*.

Každou ze svých schopností může drak znovu použít až za několik minut. Použití trvá vždy jedno kolo, po které nemůže útočit, připravovat se na použití dechu ani použít svůj dech.

Rozdíly v nebezpečnosti: Čím je drak starší, tím je větší a nebezpečnější. Mladí draci jsou o 1 menší a mají všechny vlastnosti o 1 nižší (nejméně 1). Prastaří draci jsou o 1 větší a mají všechny vlastnosti o 1 vyšší.

Prostředí:

Bílý drak: zasněžené hory, ledové pláně

Černý drak: bažiny, močálky

Modrý drak: moře, velké řeky, jezera

Rudý drak: kráter sopky, lávové pole, rozpálená poušť

Zelený drak: hluboké lesy

Draci často obývají prostorné jeskyně, nejlépe s těžko dostupným vchodem někde vysoko v horách nebo ve skalách. Jsou také známé případy, kdy se drak zabydlel ve městě nebo ve velkém chrámu.

Chování: Draci jsou prastarou rasou inteligentních, okřídlených ještěrů. Jsou to samotáři, potkávají se obvykle jen v době páření, nebo když bojují o teritorium. Jsou extrémně dlouhověcí, ti nejstarší z nich pamatují největší slávu dnes již dávno zapomenutých říší.

Humanoidní tvorové jsou pro draka bezvýznamní, asi jako pro nás hmyz. Dokud mu nejsou na obtíž, nebude si jich všímat. Pokud ho ale začnou obtěžovat, bez okolků je побije, asi jako když člověk rozplácne dotěrnou vosu nebo sršeň.

Draci nemají potřebu shromažďovat poklady, protože pro bohatství, jak ho chápeme my, nemají využití. Nezřídka se ale stává, že nějaký vládce draka rozruší, ten následně vyplení jeho palác, zabydlí se v něm a začne ho bránit jako své doupě a teritorium.

Příklady použití ve hře:

- Kult uctívá draka jako svého boha a přináší mu oběti výměnou za ochranu. Dračí sluj slouží jako chrám.
 - Draka něco vyhnalo z jeho původního loviště. Ze stád se ztrácejí kusy dobytka, mezi lidmi se šíří panika.
 - Stárnoucí královna se dozvěděla, že z dračího srdce jde vyrobit *elixír mládí*. Za jeho získání vypsala bohatou odměnu.
 - Mocný vládce se v dávných dobách rozhodl zotročit rudého draka. Ten od té doby bydlí v ruinách jeho paláce a původní říši se nikdy nepodařilo obnovit.
- ⚠ Dospělý drak je jednou z nejnebezpečnějších nestvůr, může snadno zamést i s početnou družinou postav na mistrovských úrovních. Používej tedy draky s rozvahou a dej hráčům dostatek informací skrze různé pověsti, nehráčské postavy a podobně, aby měli představu, do čeho jdou.

Suroviny:

- Ze skořápky dračího vejce může alchymista vydestilovat 33 kapek kouzelné esence.
- Z dračích šupin (prodej 200 zl) jde vyrobit *dračí zbroj*.
- Z dračího srdce (prodej 100 zl) může alchymista vydestilovat 55 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *elixír mládí*.
- Pokud někdo podepíše smlouvu nebo přísahu *dračí krví* (prodej 50 zl) a nedodrží ji, na čele se mu objeví nápis určený při jejím sepsání (například „křivopřísežník“, „podvodník“ a podobně). Není jej možno odstranit chirurgicky ani magicky. Jediný způsob, jak se ho zbavit, je dostát podmínkám smlouvy, nebo ji důkladně zničit, například spálit.
- Dračí zuby, spáry a kosti nejsou magické, vyrábí se z nich ale různé předměty podobně jako ze slonoviny. Dračí zuby mají prodejnou cenu 50 zl, spáry 25 zl a kosti 200 zl – pozor ale na to, že kosti dospělého draka dohromady váží skoro tunu a mladého čtvrt tuny, takže je může být problém odnést.

Dračí schopnosti

Děsivý řev

Dragon (mladý 6, dospělý 8) + k6 proti Duši

- nevýhoda
- paralyzující strach, cíl se nedokáže pohnout z místa
- panická hrůza, cíl prchá co nejdál od draka

Trvání: několik minut

Metamorfóza

Drak se dokáže během jednoho kola proměnit v humanoidního tvora (člověka, elfa, skřeta a podobně) nebo zpět do draka. V této podobě má dobrodružné povolání (válečník, hraničář, kouzelník...), úroveň podle věku (mladý drak mezi 3. a 8., dospělý 9. až 14.), platí pro něj stejná pravidla jako pro hrácké postavy a nemůže používat žádnou ze svých dračích schopností kromě proměny zpět do draka. Když je v této podobě vyřazen, automaticky se mění zpět do dračí podoby. Pokud na to ovšem není dost místa, proměnit se nemůže. Po proměně do humanoidní formy má drak veškeré vybavení, které měl, když se naposledy měnil zpět do draka.

Paralýza

Dragon (mladý 6, dospělý 8) + k6 proti Duši

- zpomalení
- znehybňení nohou, cíl se nedokáže pohnout z místa
- kompletní paralýza

Rozsah: 1–3 tvorové, které drak vidí, slyší nebo cítí

Trvání: několik minut

Plošná telekineze

⌚ (mladý 6, dospělý 8) + k6 proti **Duši**, zranění od 0 do +3 podle předmětu

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti

Trvání: po dobu soustředění

Drak ovládá silnější formu hraničářské telekineze. Dokáže najednou hýbat všemi předměty v krátké vzdálenosti, může jimi útočit a zvládne dokonce zvednout postavy a někam je odhodit: když se postava má čeho chytit, hází si **Fyzičkou**, jinak 0 + k6 /* Když se postava nemá čeho chytit, drak by ji měl spíš odhodit automaticky. Ono to teda s hodem 0+k6 asi vyzní nestejno. */.

Spánek

⌚ (mladý 6, dospělý 8) + k6 proti **Duši**

- ospalost
- malátnost (nevýhoda)
- hluboký spánek

Rozsah: všichni ve střední vzdálenosti

Drak pošle telepatický příkaz v dračí řeči všem živým bytostem v okolí. Pokud neodolají, okamžitě hluboce usnou a probudí je jen fyzická bolest (například v důsledku zranění).

Zmatení

⌚ (mladý 6, dospělý 8) + k6 proti **Duši**

Rozsah: všichni v dlouhé vzdálenosti

Účinek: počet úspěchů je počet kol, po která budou cíle zmatené

Všichni inteligentní tvorové v dlouhé vzdálenosti, kterým se nepodaří odolat, ztratí krátkodobou paměť a bude jim trvat 1–3 kol (podle počtu úspěchů draka), než si zase uvědomí, kdo jsou a co tam dělají. Po tuto dobu se mohou pouze bránit.

Rozkaz

♂ (mladý 6, dospělý 8) + k6 proti **Duši**

Rozsah: jedena osoba, kterou drak slyší, vidí nebo cítí

Účinek: počet úspěchů je počet kol, po která se cíl bude snažit plnit příkaz plnit

Dračí řeč

TODO: Vybrat jen jednu variantu. Přefluffovat si to PJ může vždycky, ale mělo by být jasné, co je default. => Default jsou určitě divocí draci, žádnej mluvící Šmak.

Draci jsou inteligentní a stejně jako my své myšlenky formulují do slov a vět. Komunikují ale telepaticky, nehýbou tedy při tom tlamu a nevydávají artikulované zvuky. „Rozmlouvat“ mohou s kýmkoliv, koho vidí, slyší nebo cítí.

Všichni draci znají dračí řeč a k tomu mohou nebo nemusí rozumět jiným jazykům. Dospělí draci obvykle znají jazyky starých ras, tedy staroelfštinu, starotrpasličtinu, staroorkštinu a starogoblinštinu, mladí budou znát spíš soudobé jazyky – obecnou lidskou nebo skřetí řeč, elfštinu, trpasličtinu a podobně.

Rozhodnutím, zda budou tví draci znát jen dračí řeč, nebo i další jazyky, ovlivníš, jak vyznějí:

Draci „mluvící“ lidskou řečí budou působit pohádkověji, případně je můžeš pojmot jako vládce mocných říší.

Pokud budou znát jen dračí řeč, budou tajemnější, vzdálenější lidem. Řádění draka, se kterým se nedá domluvit, bude působit spíš jako přírodní katastrofa než jako zlý čin.

Když budeš chtít, můžeš dát postavám možnost se dračí řeč naučit. Mohou jí pak normálně mluvit, nemusí umět telepatii. Stejně jako všechny jazyky je to samostatná dovednost.



DRYÁDA

Fyzička 2, Finesa 4, Duše 5, Životy 8

Rychlosť: ako člověk

Smysly: ako elf – skvělý zrak, dobrý sluch a čich, vidění v šeru

Velikost: 6 (60 kg)

👣 Stopy menšího člověka

要闻 Pach mechu a stromové kůry

Vzhled: Štíhlá dívka s kůrou místo kůže a listím místo vlasů.

Boj a schopnosti: Dryády bojují obvykle dlouhými luky nebo kostěnými dýkami, jejich hroty a čepele ale bývají otrávené (nejčastěji zmijím jedem).

🛡 0

 **Kostěná dýka:** 4 + k6, zranění 0 + **jed ze zmije**

 **Dlouhý luk:** 4 + k6, zranění 1 + **jed ze zmije**

Dostřel: dlouhý

Dryády používají šípy s pazourkovými hroty (proto mají zranění jen 1).

Díky skvělému zraku má dryáda výhodu při střelbě na střední a dlouhou vzdálenost.

 **Jed ze zmije:** 10 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 0

Latence: 5 minut

Příznaky: Intenzivní bolest v ráně, otok, brnění, zanícení kůže a citlivost na dotyk, potíže s dýcháním. Později otok a modřiny po celé končetině.

- ◆ **Skrývání:** v lese mistrovské plížení, mimo les jen pokročilé
- ◆ **Boj za šera:** Dryády díky svému elfskému zraku za šera nebo ve světle lucerny bojují s stejně dobře jako ve dne.
- ◆ **Splynutí se stromem:** Dryáda dokáže v jednom kole vstoupit do dřeva svého druhu stromu a zcela s ním splynout. Vystoupit pak může z libovolného jiného stromu stejného druhu, se kterým je ten její spojen kořeny. Tento „přesun“ nezabere žádný čas, dryáda tedy může v jednom kole vstoupit do dubu v jedné části lesa a v dalším vystoupit z dubu několik dní cesty vzdáleném.
- ◆ **Léčení stromu:** Když se dryáda několik minut dotýká stromu, zcela ho vylečí. Veškeré jeho neduhy tím ale přejdou na ni.
- ◆ **Stvoření oživlého stromu:** Sedm dryád dokáže společným rituálem v průběhu několika minut přeměnit obyčejný strom v *oživlý strom*.
- ◆ **Tanec dryád:** Kdo se k němu přidá, propadne kouzlu a bude s dryádami tančovat až do rána.

Prostředí: Hluboký les.

Chování: Dryády jsou lesní bytosti žijící v symbióze se stromy – když zahyne strom, umře i jeho dryáda. Spřízněnost s určitým stromem ovlivňuje i jejich vzhled, dubová dryáda má místo kůže dubovou kůru a místo vlasů dubové listy. Dryády nemají rády kovové předměty a odmítají tedy používat kovové zbraně nebo šípy s kovovými hrotami. Z pochopitelných důvodů také v lese nesnesou oheň.

Suroviny:

- Z krve dryády může alchymista vydestilovat 3 kapky kouzelné esence.

DUCH

/* Velikost - */

Fyzička -, Finesa -, Duše 4, Životy -

🗡 Telekineze: 4 + k6, zranění 0

Schopnosti:

Posednutí: Duch, podobně jako démon, může někoho posednout a mluvit jeho ústy případně řídit jeho tělo. Ducha je možné z posednuté osoby vyhnat pomocí vymítacího rituálu, který obvykle bývá zapsán ve starém jazyce na svitku či v nějakém grimoáru.

Zranitelnost: Na ducha není možné nijak útočit, jeho existenci je možné ukončit pouze odstraněním toho, co ducha ve fyzickém světě drží: zlomením kletby, zničením předmětu, ke kterému je duch vázáný, vyhnáním ducha z osoby, kterou posedl a podobně. Duch se jako jediný nemrtvý může projevovat i ve dne.

Boj: Duch může postavy ohrozit „vrháním“ různých předmětů ze země, z polic a podobně. Postavy ho nijak ohrozit nemohou.

Příklady použití ve hře:

Duch temného mága buduje tajný kult hledá způsob, jak znovu získat tělo a ztracenou moc.

Duch nemá hmotné tělo a na rozdíl od přízraku není vidět. Projevuje se pouze nepřímo: hýbe předměty, způsobuje zvuky a podobně. Může také někoho posednout.

Duchové si ze svého života pamatují vše, bývají ale upnuti na událost, která z nich udělala ducha, a je těžké s nimi mluvit o čemkoliv jiném. Pokud je duch přivoláný nekromantem nebo vyvolávačem duchů, dá se s ním mluvit normálně.

FEXT

/* Velikost 6 (60 kg) */

Fyzička 6, Finesa 4, Duše 5, Životy 16

Rychlosť: ako človek

Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Detekovateľnosť: Fext není vidieť pomocí *infravidenie*

🗡️ **Vysávaní sily:** 5 + k6 proti Duši

Dosah: krátká vzdáenosť

Účinek: každý úspech sníží Fyzičku a Finesu cíle o 1 a vylečí fextovi 1 život

Vzhled: Človek se strnulým, bledým obličejem.

Zraniteľnosť: Fexta je možné zranit pouze sklem (šípem se skleneným hrotem, sklenenou dýkou a podobně), duševním útokom, sväcenou vodou nebo prímým slunečním světlem. Rány po jakémkoliv jiném útoku se mu okamžitě zacelí a vůbec mu neuberou životy.

⊕ **Léčení:** Fext vysává sílu ze živých tvorů.

Schopnosti:

Fext je mrtvý, takže zranení, která by živého člověka zabila, ho pouze trochu zpomalí (má o 4 životy více než by měl živý človek).

Boj: Jako človek.

Vysávaní sily: Vysávaním sily fext snižuje **Fyzičku** a **Finesu** cíle a zároveň se léčí. Postava, které klesne **Fyzička** nebo **Finesa** na nulu nebo nižší, je vyřazena a nemůže se hýbat.

Ztracená **Fyzička** i **Finesa** se zcela obnoví po vydatném spánku.

Když postava s **Fyzičkou** i **Finesou** vysátou na nulu umře, stane se z ní fext.

Příklady použití ve hře:

Fexti se obvykle vydávají za živé lidi – oblékají se jako oni a svou bledou tvář maskují lícidly. Jako všichni nemrtví se ale musí vyhýbat slunečnímu světlu, takže mají obvykle připravené důvody, proč jsou aktivní jen v noci. Fexti obvykle touží po moci a slávě. Stávají se z nich slavní vojevůdci (známí svou nezranitelností v boji), případně vládci temných říší.

Suroviny:

- Z těla fexta může alchymista vytěžit 17 magů nebo vyrobit *lektvar nezranitelnosti*.

Fext nemůže vzniknout samovolně, je ho možné stvořit pouze mocným nekromantickým rituálem. Fext také může stvořit dalšího fexta ze živého humanoida (když z něj vysaje veškerou sílu a pak ho zabije), ale stává se to jen výjimečně, protože fexti nemají rádi konkurenci.

GARGOYLA

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 2, Životy 9

Rychlosť: na zemi i ve vzduchu rychlejší než člověk ale pomalejší než kůň v trysku

Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch, vidí i v naprosté tmě, ale nemá hmat ani čich

Velikost: 5 (30 kg)

 Otisky tlap psí velikosti s dlouhými ostrými drápy.

 Nemá pach

Vzhled: Socha čtyřnohá, okřídlené nestvůry velké jako pes.

 **Slabiny:** na slunečním světle nevýhoda

Boj: Gargyla je inteligentní a bojuje chytře: obvykle číhá v podobě sochy a útočí v nečekaný okamžik. Může například ožít, když se k ní někdo otočí zády, nebo nechat postavy projít a později je napadnout ze zadu. Umí létat, ve vzduchu ale není příliš obratná, takže bojuje raději na zemi. Když je zraněná, odletí pryč, aby se přes noc vyléčila. Po smrti se automaticky promění v kámen.

 oživlá 1, zkamenělá 3, ale proti **drtivým** útokům a kamenickým nástrojům jen 1

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, zranění 1

- ◆ **Skrývání:** pokročilé plížení, není vidět pomocí *infravidění*
- ◆ **Proměna v sochu:** Gargyla se umí v proměnit v kamennou sochu – proměna tam i zpět zabere 1 kolo. V podobě sochy je hůře zranitelná, nemůže se hýbat, ale plně vnímá, co se kolem ní děje.
- ◆ **Zacelování zranění:** Pokud gargoya chce, přes noc se jí vyléčí všechna zranění. Může ale schválně zůstat poškozená, aby zmátla své protivníky.

- ◆ **Boj v temnotě:** Gargyola vidí i v naprosté tmě, takže v ní bojuje stejně dobře jako na světle.

Prostředí: Gargoyly se nejčastěji skrývají mezi ostatními chrliči na stěnách chrámů či jiných velkých budov, ale také v podzemí nebo kdekoliv jinde, kde bývají sochy.

Chování: Gargoyly jsou inteligentní. Nemohou sice mluvit, ale mohou komunikovat posunky (například kývat hlavou „ano“ nebo „ne“). Jsou to výborní zvědi a špehové. V podobě sochy dokáží celé dny nehnutě sedět, poslouchat a pozorovat. Nemají rády sluneční světlo – když už na něm musí být, přeckají ho obyčejně v podobě sochy.

Příklady použití ve hře:

- Obchodník s informacemi používá gargoyle jako špeha. Ve sklepě vězní její sestru jako rukojmí.
- Gargoyly střeží sídlo starého upíra a varují ho před vetřelci.

Suroviny:

- Z prachu získaného rozdrcením kamenného srdce gargoyle může alchymista vyrobit *lektvar zkamenění* (prodej 60 zl) nebo vydestilovat 17 kapek kouzelné esence.

GHŮL

/* Velikost 6 (60 kg) */

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, Životy 14

Rychlosť: jako člověk

Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Detekovatelnost: Ghoul není vidět pomocí *infravidění*.

 **Zuby nebo pařaty:** 4 + k6, zranění 0

Vzhled: Člověk (elf, trpaslík atd.) se strnulým obličejem, šedými vlasy a bledou, popelavou kůží.

☒ **Ghoul na rozdíl od zombie nepáchne rozkladem.** Oproti živému člověku z něj není vůbec cítit pot.

⊕ **Léčení:** Ghoul se léčí požíráním humanoidního masa nebo vnitřnosti, na rozdíl od zombie mu nestačí maso zvířat.

Schopnosti:

Ghoul mění svou tvář podle toho, čí maso naposledy pozřel.

Ghoul je mrtvý, takže zranění, která by živého člověka zabila, jej pouze trochu zpomalí (má o 4 životy více než by měl živý člověk).

Dovednosti: Jako za života.

Boj: Ghoul bojuje jako člověk.

Ghoul nemůže vzniknout samovolně, musí ho někdo stvořit z živé osoby. Mocní nekromanti takto obvykle „odměňují“ své věrné stráže nebo sluhy, aby jim sloužili navždy. Ghoul si ze svého života pamatuje vše, včetně toho, jak se z něj stal nemrtvý. Zůstávají mu také všechny dovednosti, ztrácí ale své schopnosti, a to jak dané rasou, tak povoláním.

GOBLIN

/* Velikost: 5 – (30 kg) */

Rychlosť: ako človek

Smysly: dobrý zrak, čich a chuť, skvělý sluch a vidění v šeru

+ Léčení: Goblini se léčí jako lidé. Obvykle u sebe mají *hojivou mast*, díky které si po spánku vylečí 2 životy. Mohou také od alchymisty dostat *léčivý lektvar*.

Vzhled: Goblini jsou velcí jako hobiti, zelení a holohlaví. Mají dlouhé, špičaté uši, velké, zahnuté nosy a ostré zuby.

Jazyky: Goblini mluví různými nářečími odvozenými od starogoblinštiny. Všichni se také domluví obecnou skřetí řečí. Šamani svá zaklínadla pronáší ve starogoblinštině.

Gobliní kmen obvykle vede šaman, který zná prastaré tradice a umí sesílat kouzla. Zvláštní postavení mají alchymisté, goblini totiž rádi experimentují se vším, co hoří a bouchá. Lovci jsou zároveň bojovníci. Goblini často chovají líté vlky a jezdí na nich na lov a do boje. Na tahání nákladů používají psy.

Goblin lovec

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, Životy 7

Zbroj: Na válečné výpravě 1 (lehká zbroj), při lově ji nenosí.

🗡 Krátký luk (šípy s kamennými hroty): 3 + k6, zranění 1

Dostrel: střední

Jed z černé ropuchy: 6 + k6 **jedem** proti Fyzičce

Latence: 10 minut

Příznaky: Lapání po dechu, zvracení, křeče. Následují halucinace, hučení v uších, bolesti hlavy a závratě. Smrt nastává v důsledku zástavy srdce.

 **Nůž:** 3 + k6, zranění 0

Dovednosti:

Základy ošetřování zranění

Pokročilá ostražitost a plížení

Pokročilé plavání

Pokročilé šplhání

Pokročilé líčení a odstraňování pastí

Pokročilý lov a stopování

Pokročilá orientace a přežití v divočině

Pokročilé jezdeckví (jezdí na lítých vlcích)

Boj: Goblini si spíš než osobní statečnosti a odvahy cení lstivosti a záladnosti. Nejraději z úkrytů střílí otrávené šípy, před útočníky ustupují a využívají úzké průchody a podzemní tunely, do kterých se větší útočníci nevejdou, nebo dovedně skryté pasti.

Goblin alchymista

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 2, Životy 6

 **Nůž:** 3 + k6, zranění 0

 **Ohnivá hlína:** 3 + k6, 2kz **ohněm** (odečítá se Zbroj)

Dostřel: krátký

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

 **Petarda:** 3 + k6

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

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

 **Cibulový extrakt:** 3 + k6

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

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

 **Bomba:** 6 + k6, 5kz **drcením** (odečítá se Zbroj)

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

Dovednosti:

Základy ostražitosti a plížení

Základy orientace a přežití v divočině

Základy plavání

Základy šplhání

Pokročilé ošetřování zranění

Pokročilé bylinkářství

Schopnosti:

Každý gobliní alchymista umí tři z následujících receptů: *ohnivá hlína*, *petarda*, *cibulový extrakt*, *dýmovnice*, *bomba*, *tinktura proti bolesti*, *léčivý lektvar*, *lektvar ohnivého dechu*. Od každého předmětu, který umí vyrábět, má 2–3 kusy.

Ohnivé hlíny, dýmovnice, cibulové extrakty a petardy obvykle hází sám, lektvary a tinktury rozdává bojovníkům. Bombu nejčastěji používá jako past (obvykle dovedně schovanou), když ale začne jít do tuhého, zapálí doutnák a dá ji nějakému lovci, který pak s ní v náručí doběhne k postavám a odpálí se.

◆ Kořist:

Hojivá mast (prodej 3 st)

Váček se surovinami (5 magů)

Goblin šaman

Fyzička 1, Finesa 2, Duše 4, Životy 6

Rychlosť: jako člověk

Smysly: dobrý zrak, čich a chuť, skvělý sluch a vidění v šeru

Skrývání: základy plížení

Velikost: 5 – (30 kg)

+ **Léčení:** Goblini se léčí jako lidé. Obvykle u sebe mají *hojivou mast*, díky které si po spánku vyléčí 2 životy. Mohou také od alchymisty dostat *léčivý lektvar*.

Vzhled: Holohlavý skřet se zelenou kůží, dlouhýma, špičatýma ušima, ostrými zuby a velkým, zahnutým nosem vysoký jako hobit.

Dovednosti:

- Základy *ostražitosti a plížení*
- Základy *orientace a přežití v divočině*
- Základy *plavání*
- Základy *šplhání*
- Pokročilé *bylinkářství*
- Pokročilé *ošetřování zranění*

🚫 **Slabiny:** Na slunečním světle nevýhoda.

Boj: TODO

🗡️ **Nůž:** 2 + k6, zranění 0

◆ **Kouzla:** Každý gobliní šaman umí tři z následujících kouzel: duševní úder, halucinace, strach, bolest, slepota, paranoia, potácení

💎 **Kořist:**

- hojivá mast (prodej 3 st)
- léčivý lektvar (pokud ho nevypil, prodej 1 zl)

Duševní úder

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

⚡ **Útok:** Duše + k6 proti Duši

Zranění: 4kz (duševní)

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

Halucinace

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

☒ Útok: **Duše** + k6 proti **Duši**

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Postava, která podlehne halucinacím, uvidí něco jiného než skutečnost (nevýhoda).

Dej si záležet na evokativních popisech toho, co postava vnímá. Místo ostatních postav může vidět třeba rytíře v zářivé zbroji, obří mravence nebo chodící květiny, místo nepřátele démony či rozzuřené medvědy. Může mít pocit, že se po kolena brodí v krvi, na stěnách se mohou svíjet hadi, ze stropu na ni místo lustru může koukat obří oko a podobně.

Strach

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

☒ Útok: **Duše** + k6 proti **Duši**

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Ochromující strach na počet kol rovný počtu úspěchů (nevýhoda)

Bolest

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

☒ Útok: **Duše** + k6 proti **Duši**

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Šílená bolest (nevýhoda)

Slepota

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

☒ Útok: **Duše** + k6 proti **Duši**

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Ztráta zraku

Paranoia

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

☒ Útok: **Duše** + k6 proti **Duši**

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Postava nerozezná přítele od nepřítele, je si naprosto jistá, že se ji všichni kolem snaží zabít

Potácení

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

☒ Útok: **Duše** + k6 proti **Duši**

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Potíže s rovnováhou (nevýhoda)



GORILA

Druh: **zvíře** (lidoop)

Prostředí: džungle, subtropické lesy, zalesněné hory

Chování: Gorily jsou všežravci, preferují však rostlinnou stravu. Staví si hnízda v korunách stromů, ve kterých přes den odpočívají, spí ale na zemi. Žijí v tlupách vedených starším samcem se šedivou srstí na zádech. Mladší samci s černou srstí se mu podřizují.

Gorila obyčejná

Vzhled: Gorila.

↳ Stopy gorily (při chůzi se opírá o pěsti)

↗ Pach gorily

Rychlosť: na zemi 4

Smysly: ako človek

Plavanie: –

Šplhanie: ••

Síla: 9

Velikosť: 7 (125 kg)

Boj: Gorila má mnohem väčšiu sílu, než by odpovedalo jej velikosti. Má naväc nízko těžiště, což z ní dělá skvělého zápasníka. Protivníka obvykle poválí na zem a môže mu následne złamat kosti, nebo dokonca utrhnout končetinu. Má také silné a ostré zuby.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše –, Životy 13



0

Zápas, zuby: 4 + k6, zranenie 2

Gorila obří

Vzhled: Gorila veľká ako zlobor.

Stopy gorily veľké ako zlobor (pri chôdzi sa opíra o pästi)

Pach gorily

Rychlosť: 3

Smysly: ako človek

Plavanie: –

Šplhanie: ••

Síla: 12

Velikosť: 10 (1 tunu)

Boj: Obří gorila má mnohem väčšiu sílu, než by odpovedalo jej velikosti. Dokáže odhodiť krolla ako hadrovou panenku nebo mu utrhnout ruku či ukousnout hlavu.

Fyzička 5, Finesa 2, Duše –, Životy 15



0

 Zápas, zuby: 5 + k6, zranění 4

GRYF

Fyzička 5, Finesa 2, Duše - , Životy 12

Rychlosť: na zemi i ve vzduchu jako kůň v trysku

Smysly: jako orel – skvělý zrak a sluch, slabý čich

Velikost: 8 (250 kg)

👣 Stopy zadních tlap lva a pařátů obřího dravého ptáka

油烟 Pach orla promíchaný s pachem lva

Vzhled: Šelma s tělem lva, orlí hlavou a křídly.

Boj: Gryf nejraději útočí ze vzduchu jako orel, srazí svou kořist na zem a roztrhá ji svým ostrým zobákem. Na zemi bojuje spíš jako lev, díky křídlovým je ale schopen dělat velmi dlouhé skoky.



🗡️ **Zobák nebo drápy:** 5 + k6, zranění 2

Prostředí: Gryfové si staví hnizda na vrcholcích skalních věží a jiných vyvýšených, těžko přístupných místech, nejlépe poblíž pastvin vysoké zvěře nebo jiné vhodné kořisti. Vyhýbají se hustým lesům, protože se jim v nich špatně létá.

Chování: Gryf je velmi chytrá dravá šelma. Není ho možné ochočit, jde se s ním ale sprátelit. Je na něm možné létat, nosit bude ale jen toho, koho sám bude chtít.

Příklady použití ve hře:

- TODO

Suroviny:

- Z vejce gryfa může alchymista vydestilovat 3 kapky kouzelné esence.

HAD MOŘSKÝ, OBŘÍ

/* Velikost 12 (4 tuny) */

Fyzička 7, Finesa 5, Duše –, Životy 19

Zbroj: 1 (silná kůže)

Rychlosť: plave mnohem rychleji než člověk

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb) a slabý sluch, skvělý čich (pod vodou)

❑ Hadí pach

Vzhled: Téměř 20 metrů dlouhý had se silným tělem a zploštělým ocasem.

Boj: Obří mořský had je škrtič. Kořist tedy nejprve pevně chytí svými ostrými zuby, pak ji obtočí a udusí nebo rovnou rozdrtí. Dokáže také obtočit celou loď a rozlomit ji vejpůl. Když se pro to rozhodne, zažene ho jen ztráta více než poloviny životů.

❑ Zakousnutí se: **5 + k6**, zranění 2

❑ Škrcení: **7 + k6**, zranění 3

◆ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má obří mořský had výhodu proti suchozemským tvorům.

❑ Skrývání: Mořský had je studenokrevný, není tedy vidět pomocí *infravidění*.

Prostředí: Moře.

Chování: Obří mořský had dýchá vzduch, musí se tedy čas od času vynořit. Pod vodou vydrží nejméně hodinu.

Příklady použití ve hře:

Kletba nebo mocné kouzlo drží obřího mořského hada před rušným přístavem a nutí ho potápět všechny lodě.

HARPYJE

Fyzička **2**, Finesa **4**, Duše **3**, Životy **7**

Rychlosť: na zemi jako chůze, létá rychlosťí lidského běhu

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Velikosť: 5 (30 kg)

👣 Otisky spárů velkého dravého ptáka

要闻 Pach velkého dravého ptáka

Vzhled: Tvor s hlavou a tělem ženy, orlími křídly místo rukou, orlím ocasem a pařáty místo nohou.

Boj: Harpyje umí létat jako orel, na zemi je ale neohrabaná. Jelikož nemá zobák ani ruce, útočí výhradně svými spáry.



🗡️ Spáry: **4** + k6, zranění 1

◆ **Kouzla:** Každá harpyje umí jedno z následujících kouzel: *sugesce*, *přelud* nebo *paralýza*. Musí si ho připravovat stejně jako kouzelník a při sesílání musí mít možnost mluvit.

Prostředí: Harpyje hnízdí obvykle vysoko ve skalách, na věžích zřícenin hradů či na jiných těžko dostupných místech. Mívají ale velké teritorium, takže je možné je potkat i několik dní cesty od hnizdišť.

Chování: Harpyje jsou zlovolné, škodící bytosti. Mají lidská ústa a umí mluvit, obvykle jsou pěkně sprosté. Často se baví tím, že ničí to, na čem zrovna lidé pracují, případně jim kradou jídlo, nezřídka přímo ze stolu.

Příklady použití ve hře:

TODO

- harpyje sužují okolní kraj (něco je vytlačilo ze starých hnizdišť?)
- někdo harpyje ovládá - proč by to dělal? A jak? Asi strachem.

Suroviny:

TODO: Asi něco jo, jsou to zjevně magicky stvořené bytosti



HROCH

Druh: **zvíře** (tlustokožec)

Prostředí: řeky, jezera, mangrovníkové bažiny

Chování: Hroši žijí v tlupách čítajících až desítky jedinců. Samci spolu často bojují o samice nebo teritorium. Přes den spí ve vodě, případně se sluní na břehu. Po setmění vychází na pastvu, vzdalují se při tom až několik kilometrů od vody. Přestože hroši tráví většinu života ve vodě, neumí plavat, místo toho chodí po dně. Dokáží ale zadržet dech téměř na půl hodiny, takže zvládnou přejít i hlubokou vodu.

Hroši patří mezi jedny z nejnebezpečnějších zvířat. Většinu dne totiž prospí a nesnáší, když je někdo vyruší. To se může postavám stát celkem snadno, protože ve vodě a bahnu jsou hroši téměř neviditelní a před útokem nijak nevarují, rovnou se vrhají na cíl. Dokáží snadno převrhnut nebo rozkousat člun a obvykle potom útočí i na plavce.

Vzhled: Hroch.

 **Hroší stopy**

 **Hroší pach**

Rychlosť: na zemi 4, ve vodě 3 (chodí po dně)

Smysly: dobrý zrak, sluch a čich

Plavání: –

Šplhání: –

Plížení: •• (ve vodě, bahně nebo rákosí)

Síla: 11

Velikost: 11 (2 tuny)

Boj: Ve vodě hroch útočí svou masivní tlamou, ve které má velké, silné zuby. Na souši se spíš snaží protivníka rozdupat, případně ho narazit na blízký strom nebo kámen.

Fyzička 5, Finesa 1, Duše –, Životy 16

 **2 (silná kůže)**

 **Tlama: 5 + k6, zranění 5**

◆ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má hroch výhodu proti suchozemským tvorům.



HROZNÝŠ

Druh: zvíře (škrtič)

Prostředí: deštný prales, polopouště, nejčastěji kolem velkých řek

Chování: Hroznýš žije samotářsky, často v norách středně velkých hlo-davců. Aktivní je v noci, ve dne se rád vyhřívá na sluníčku. Když ho někdo vyruší, hlasitě syčí.

Hroznýš obyčejný

Vzhled: Čtyřmetrový červenohnědý had s trojúhelníkovou hlavou a oran-žovou kresbou na zádech.

 Stopa po mohutném, čtyřmetrovém hadím těle
 Hadí pach

Rychlosť: na zemi 1, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich, detekce vibrací

Plížení: •• (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: •••

Šplhání: ••

Síla: 6 (při škrcení 9)

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Hroznýš se při lově se obvykle schovává, ať už ve vodě, na zemi nebo na stromě, a nehybně čeká, až se k němu kořist přiblíží. Pak se znenadání vymrští, zakousne se do ní a obtočí ji, aby ji uškrtil. Postupně jí znehybní končetiny a znemožní dýchat (a tedy i mluvit a sesílat kouzla).

Fyzička 4, Finesa 1, Duše -, Životy 10

 0

 Kousnutí nebo škrcení: 4 + k6, zranění 1

Hroznýš obří

Vzhled: Osmimetrový červenohnědý had s trojúhelníkovou hlavou a oranžovou kresbou na zádech.

 Stopa po mohutném, osmimetrovém hadím těle
 Hadí pach

Rychlosť: na zemi 1, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich, detekce vibrací

Plížení: •• (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: •••

Šplhání: ••

Síla: 9 (při škrcení 12)

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Obří hroznýš se při lově obvykle schovává, ať už ve vodě, na zemi nebo na stromě, a nehybně čeká, až se k němu kořist přiblíží. Pak se znenadání vymrští, zakousne se do ní a obtočí ji, aby ji uškrtil. Postupně jí znehybní končetiny a znemožní dýchat (a tedy i mluvit a sesílat kouzla).

Díky své velikosti zvládne současně škrtit dvě postavy najednou. Zakousnout se ale samozřejmě může jen do jedné, druhou může obtočit, jen když mu k tomu sama dá příležitost.

Fyzička 5, Finesa 1, Duše - , Životy 14

🛡 1 (silná kůže)

🗡 Kousnutí nebo škrcení: 5 + k6, zranění 3

HMYZ

Hmyz má 6 nohou a tykadla. Obří červ, štír a pavouci do této kategorie nespadají, najdeš je pod samostatnými hesly.

Smysly: Hmyz vidí, slyší a cítí, ale trochu jinak než člověk. Oči hmyzu jsou složené, obraz je tedy poskládaný z mnoha malých částí. Umožňují sice rozeznat i tvary, ale nejlépe detekují pohyb. Velice důležitý je hmat – díky citlivým tykadleům se hmyz dokáže perfektně orientovat i v naprosté tmě. **Detekovatelnost:** Všichni zástupci hmyzu mají stejnou teplotu jako okolí a nejsou tedy vidět pomocí *infravidění*.

HNUS PLÍŽIVÝ

Celý hnus: Fyzička **7**, Finesa **1**, Duše **-**, Životy: **16**

Rozdvojený: Fyzička **6**, Finesa **2**, Duše **-**, Životy: **8**

Rozčtvrcený: Fyzička **5**, Finesa **3**, Duše **-**, Životy: **4**

Rozosmený: Fyzička **4**, Finesa **4**, Duše **-**, Životy: **2**

Rychlosť: ako chůze

Smysly: skvělý hmat (celým tělem), *infravidění*

Velikost: 10 (1 tuna)

Vzhled: Obří, namodralá améba.

Boj: Hnus plíživý leptá dotykem. Snaží se tedy na postavy navalit, obalit je (tím jim může ztížit pohyb, případně zakrýt oči) a co nejúčinněji je leptat. Když má namále, postupně se rozdělí do osmi menších hnusů, které se rozprchnou do různých stran, aby alespoň jeden přežil.

 **Leptání:** Fyzička + k6, zranění 3kz **žíravinou**

Dotek plíživého hnusu rozežírá všechny substance rostlinného nebo živočišného původu (kůži, maso, kosti, dřevo a podobně), jiné (kov, kámen atd.) nepoškodí. Celého člověka rozleptá zhruba za hodinu.

◆ **Rozdělení nebo spojení:** Plíživý hnus se umí v jednom kole rozdělit na dva menší hnusy (a ty se mohou dělit dál). Dva menší hnusy se naopak mohou v jednom kole spojit do jednoho většího.

Rozdělení nebo spojení zabere 1 kolo. Při rozdvojení se aktuální životy co nejrovnoměrněji rozdělí (hnus se 13 životy se rozdělí na dva se 7 a 6 životy), při spojení se sečtou.

◆ **Protékání:** Plíživý hnus dokáže „protéct“ úzkými otvory a štěrbinami. Protáhne se dokonce i klíčovou dírkou, ale zabere mu to několik minut.

- ◆ **Dorůstání:** Pokud ostatní části zahynou, rozdělený Hnus plíživý dokáže dorůst do původní velikosti. Potřebuje na to strávit dostatek živočišné nebo rostlinné hmoty a růst na každý vyšší stupeň mu zabere 1 den. Osminový hnus tedy do plné velikosti doroste za 3 dny.

Chování: Obří hnus většinou loví rozdělený na osm částí. Když kterakoliv z nich narazí na nějakou potravu, brzy se objeví ostatní a postupně se spojí do velkého hnusu.

Suroviny:

- Alchymista může z pozůstatků plíživého hnusu vyrobit 8 flakónů výtažku z plíživého hnusu (prodej 15 zl za flakón).

HUŇÁČ MODRÝ

Rychlosť: ako člověk

Smysly: ako kočka – skvělý zrak, sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Velikost: 2 (3 kg)

 Kočičí stopy

 Kočičí pach

Boj: Huňáč loví a bojuje jako kočky. Kromě toho ale umí sesílat blesky odpovídající barvě své srsti.

Musí se vždy nejdřív v jednom kole naježit a v dalším pak sešlou blesk. Nemusí u toho mluvit ani gestikulovat a mohou si hned v dalším kole připravit další.

Huňáč modrý

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 3, Životy 3

Vzhled: Černá kočka s modré se lesknoucí srstí a modré světélkujícíma očima.

 Zuby a drápy: 3 + k6, zranění 0

 Modrý blesk: 3 + k6, zranění 6kz **bleskem**, odečítá se Zbroj

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Příprava: jedno kolo naježení

◆ **Skrývání:** Huňáč se umí plížit, jako kdyby měl pokročilé plížení

Chování: Huňáč modrý se chová a loví jako obyčejná divoká kočka. Blesky používá, jen když se cítí ohrožený.

Příklady použití ve hře:

- Pár huňáčů modrých se usídlil na půdě domku vesnické čarodějky a vyvedl tam mladé.

Suroviny:

- Z jater huňáče modrého může alchymista vydestilovat 5 kapek kouzelné esence.

HUŇÁČ ZELENÝ

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 4, Životy 3

Vzhled: Černá kočka se zeleně se lesknoucí srstí a zeleně světélkujícíma očima.

 **Zelený blesk:** 4 + k6, zranění 5kz **bleskem**, odečítá se Zbroj

Dosah: střední

Rozsah: 1–2 cíle

Příprava: jedno kolo naježení

- ◆ **Skrývání:** Huňáč se umí plížit, jako kdyby měl pokročilé *plížení*
- ◆ **Proměna:** Huňáč zelený se umí v jednom kole proměnit v libovolného jiného tvora až do velikosti hobita nebo zpět do kočky. V nové podobě nemůže používat *zelený blesk* a jeho kůže zůstává zelená. Získá tvar, velikost, Fyzičku, Finesu a Životy nového tvora, nezíská ale jeho schopnosti, zůstává mu jeho původní hodnota Duše a nebude umět mluvit.

Chování: Ve své kočičí podobě se huňáč zelený chová a loví jako obyčejná divoká kočka a blesky používá, jen když se cítí ohrožený. Po proměně se chová jako cílový tvor, je ale němý a má stále kočičí pudy, takže například prská na psy, je velmi čistotný, rád si s něčím hraje a nahrbí se, když se cítí ohrožený.

Příklady použití ve hře:

- Skupina huňáčů zelených se zabýdlela ve městě a patří mezi vyhlášené zloděje.

Suroviny:

- Z jater huňáče zeleného může alchymista vydestilovat 9 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar metamorfózy*.

HYDRA

Tělo: Fyzička **5**, Finesa **2**, Duše **4**, Životy **16**

Hlava: Fyzička **3**, Finesa **5**, Duše **4**, Životy **6**

Rychlosť: ako človek

Smysly: slabý zrak a sluch, skvělý čich a chut'

Velikosť: 11 (2 tuny)

👣 Stopa obřího čtyřnohého ještěra

🚬 Pach velkého ještěra

Vzhled: Plaz velký jako nosorožec se třemi hlavami na dlouhých krcích.

Boj: Hydra zvládá bez obtíží bojovat s několika soupeři současně. Každá hlava může útočit na jiný cíl a podle potřeby natáhnout sliny a následně na dálku plivnout žíravinu.

Na každou hlavu hydry a na tělo je možné útočit zvlášť.

🛡️ tělo 2 (šupiny), krky a hlavy 0

🗡️ **Zuby:** **5** + k6, zranění 2

Každá hlava může bez postihu zaútočit na jiný cíl. Když alespoň dvě hlavy útočí na stejný hází si jednou, ale s výhodou.

🗡️ **Plivnutí žíraviny:** **5** + k6, zranění 5 kz **žíravinou** (odečítá se zbroj)

Dosah: krátká vzdálenost

Příprava: jedno kolo natažení slin

Sliny hydry jsou silná žíravina, rozpouští i kov.

Před plivnutím musí hlava vždy jedno kolo natáhnout sliny. Každá hlava může natahovat sliny a plivat zvlášť.

◆ **Dorůstání hlav:** Kdykoliv hlava ztratí všechny životy, v průběhu dalšího kola místo ní narostou dvě nové. Takto může hydře dorůst nejvýše 10 hlav (navíc ke třem, které má na začátku).

- ◆ **Boj v temnotě:** Hydra díky skvělému čichu bojuje ve tmě stejně dobře jako na světle.

Příklady použití ve hře:

- Hydra se zabydlela ve stříbrném dole a živí se nebohými horníky. Majitel dolu je nutí pracovat dál.
- Hydra žije v útrobách chrámu starého boha a je uctívána jako jeho ztělesnění.
- Vládce města chce koupit srdce hydry. Nabízí za něj 300 zlatých.

Suroviny:

- Srdce hydry je silné afrodisiakum (prodej 30 zl).
- Když někdo zasadí zuby hydry do země, přes noc z nich vyrostou kostlivci a budou ho následně poslouchat. Nevzdálí se ale z místa, kde vyrostli. Každá hlava má 60 zubů.
- Z každé hlavy je možné získat jeden *flakón slin hydry* (prodej 6 zl).
- Alchymista může z krve hydry vydestilovat 55 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar regenerace* (prodej 60 zl).



CHŘESTÝŠ

Druh: **zvíře** (jedovatý had)

Prostředí: smíšené a jehličnaté lesy, pouště, polopouště, stepi, mokřady

Chování: Chřestýš loví v noci nebo brzy ráno, přes den se vyhřívá na sluníčku. Žije obvykle v norách od želv či hlodavců. Přes zimu hibernuje v jeskyních nebo hlubokých štěrbinách, často spolu s dalšími hady či obojživelníky. Když se cítí ohrožený, varuje útočníka hlasitým chřestěním.

Vzhled: Dvoumetrový šedý had se světlými kosočtverci na hřbetě. Na konci ocasu má chrestidlo.

👉 Stopa po dvoumetrovém hadím těle

👉 Hadí pach

Rychlosť: na zemi 1, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich, detekce vibrací, detekce tepla na kontaktní vzdálenost

Plížení: • (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: ••

Šplhání: ••

Síla: 2

Velikost: 2 (3 kg)

Boj: Při lově se chřestýš vymrští, zakousne se do kořisti svými jedovými zuby a pevně ji drží, aby mu neutekla, než jed zapůsobí. Když se brání, útočníka uštkne a zase se stáhne.

Fyzička 1, Finesa 5, Duše –, Životy 3



0

Uštknutí: 5 + k6, zranění –2 + 3 dávky *chřestýšova jedu*

Chřestýšův jed: 12 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 0

- zranění
- slabost a mátožnost (nevýhoda)
- rozmazané vidění (nevýhoda)

Latence: 30 minut

Příznaky: Otok, zhmožděnina, silná bolest, mravenčení a pálení v okolí rány. Znecitlivění tváře a končetin, mátožnost, rozmazání zraku, slabost, silné pocení a slinění, obtíže při dýchání.

Suroviny:

- Z jedových zubů chřestýše je možno získat nepoužité dávky *chřestýšova jedu* (prodej 15 st za dávku).



JEDNOROŽEC

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 6, Životy 14

Rychlosť: ako kůň

Smysly: ako kůň – dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch, čich a hmat

Velikost: 9 (500 kg)

👣 Otisky neokovaných koňských kopyt

要闻 Koňský pach

Vzhled: Jednorožec.

Boj: Jednorožec je plachý a v případě ohrožení raději uteče. Když musí bojovat, zkusí nepřítele s rozběhem nabodnout na roh, případně ho utlouct kopyty.

蹄 Zuby nebo kopyta: 5 + k6, zranění 1

 **Roh:** 5 + k6, zranění 2

- ◆ **Ozdravná aura:** Jednorožec je symbolem panenské čistoty a neposkrvněnosti. Pouhá jeho přítomnost uzdravuje okolní rostliny i tvory.
Postavám, které se zdržují poblíž jednorožce, se každou noc vylečí 3 životy.
- ◆ **Zabít jednorožce přináší smůlu:** Postavu, která jednorožce dorazí (nebo všechny, které se toho účastnily, pokud není možné jednoznačně rozhodnout), bude provázet smůla. Celkem třikrát můžeš jejímu hráči po libovolném hodu oznámit, že má smůlu a hodil místo toho 1. Snaž se to dělat v co nejdramatičtějších chvílích, kdy na výsledku opravdu záleží (ačkoliv normálně bys v roli Pána jeskyně neměl hráčům cíleně škodit, v tomto případě je to vhodné).

Prostředí: Hluboké lesy a hvozdy.

Chování: Jednorožec se chová jako divoký kůň. Není ho možné ochočit. Pokud na něm někdo chce jezdit, musí se s ním spřátelit, nebo ho ovládnout nějakým kouzlem, schopností či magickým předmětem.

Příklady použití ve hře:

- Bohatý šlechtic si usmyslel, že uloví jednorožce. Vypsal tučnou odměnu pro kohokoliv, kdo ho k nějakému dovede.

Suroviny:

- Roh jednorožce je vzácná magická surovina (prodej 100 zl).
- Prach z rozemletého rohu neutralizuje všechny jedy a vylečí všechny nemoci (včetně lykantropie).
- Alchymista z něj může vyrobit *nápoj lásky* (prodej 100 zl).
- Je z něj také možné vyrobit *amulet z rohu jednorožce* (prodej 100 zl), který dává svému nositeli imunitu na všechny jedy a nemoci.
- Žezlo vyrobené z rohu jednorožce má stejný účinek jako amulet (cena žezla je mnohem vyšší podle toho, jaké další drahé kovy a kameny jsou použity).



KANCODLAK

Kancodlak je **Lykantrop**.

Imunita: Kancodlak je imunní proti všem **jedům**.

- ◆ **Proměna v kance:** Proměna tam i zpět mu zabere jedno kolo. Nemůže se proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné oblečení se při proměně roztrhá, výbava popadá na zem.
- ◆ **Regenerace:** Kancodlak regeneruje zranění rychlostí 2 životy za kolo. Nedokáže ale regenerovat zranění způsobená **stříbrnou zbraní, ohněm, bleskem, mrazem** nebo **žíravinou**.
- ◆ **Lykantropie:** Každý humanoidní tvor kousnutý kancodlakem se nakazí lykantropií, viz heslo **Lykantropové**.
- ◆ **Ovládání divokých prasat:** Kancodlaka poslouchají všechna divoká prasata v doslechu kromě těch, se kterými má pouto nějaký hraničář.

Léčení: Zranění, která nedokáže zregenerovat, si kancodlak léčí stejně jako člověk, účinkuje na ně tedy *hojivá mast*, *léčivý lektvar*, hraničářův *hojivý dotyk*, léčivé kameny a podobně. Výjimkou jsou zásahy *stříbrnou* zbraní – ty nejen že nemůže regenerovat, ale nevyléčí je ani magické prostředky a hojí se mu tedy jen přirozenou cestou, což trvá několik týdnů nebo i měsíců.

Prostředí: Pokud se kancodlak rozhodne žít mezi lidmi, nejčastěji se zabýdlí na vesnici, nebo si postaví osamělý statek. Když žije mezi divočáky, preferuje staré listnaté lesy s bohatým podrostem a dostatkem příležitostí k bahenním koupelím.

Chování: Kancodlaci žijící mezi lidmi bývají velmi soutěživí, rádi se perou a zápasí. Ti, kteří preferují zvířecí podobu, bývají agresivnější a žijí mezi divokými prasaty.

Příklady použití ve hře:

- Starý, nevrlý kancodlak má statek daleko od veškeré civilizace.
- Kancodlak žije mezi divokými prasaty a brání je před lovci.

Suroviny:

- Z krve kancodlaka může alchymista vydestilovat 13 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar proměny do kance* (prodej 40 zl).

Lidská podoba

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 3, Životy 9

Rychlosť: 3

Smysly: jako člověk

Plavání: •

Šplhání: –

Síla: +0 ke zranění

Velikost: 6 (60 kg)

 Lidské stopy (obvykle od podrážek bot)

Lidský pach

Vzhled: Člověk robustní postavy s hrubou tváří a dlouhými chlupy v uších.

Boj: V lidské podobě kancodlak nejraději bojuje se dvěma tesáky, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně.



 **V každé ruce lovecký tesák:** **4 + k6**, zranění 2

Kančí podoba

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, Životy 12

Rychlosť: 5

Smysly: jako kanec – skvělý čich a sluch, slabý zrak

Plavání: •

Šplhání: –

Síla: +1 ke zranění

Velikost: 8 (250 kg)

 **Stopy velkého prasete**

 **Pach prasete**

Vzhled: Kanec velký jako medvěd.

Boj: Ve své zvířecí podobě kancodlak nejčastěji útočí z rozběhu a snaží se protivníka rozpárat svými kly.



 **Páraky a klektáky:** **5 + k6**, zranění 4

(páraky a klektáky 2, síla +1, velikost zbraní +1)

Chování: Když je kancodlak ve zvířecí podobě rozrušený, vydává svými klektáky charakteristické cvakavé zvuky.



KANEC

Druh: **zvíře** (prasé)

Prostředí: tajgy, pouště, pláně, pahorkatiny, hory, listnaté a smíšené lesy, louky, mokřady.

Chování: Divoká prasata se sdružují do skupin kolem dvaceti jedinců, samotářsky žijí jen staří samci. Preferují oblasti s příležitostí pro bahnění koupele a dostatkem keřů nebo jiného podrostu, aby se mohli ukrýt před predátory. Postavám se obvykle vyhnou, pokud se ale cítí ohrožení, zaútočí. Zvláště nedůtklivé jsou bachyně s mláďaty. Rozzuřený kanec vydává svými klektáky charakteristické cvakové zvuky.

Kanec obyčejný

Vzhled: Divoké prase.

 Stopy divokého prasete

 Pach divokého prasete

Rychlosť: na zemi 5, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Plavání: •

Šplhání: –

Síla: 6

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Kanec nejčastěji útočí z rozběhu a snaží se protivníka rozpárat svými kly.

Fyzička 3, Finesa 1, Duše -, Životy 9

 0

 **Kly:** 3 + k6, zranění 2

Kanec obří

Vzhled: Divoké prase velké jako kůň.

 Stopy divokého prasete velkého jako kůň

 Pach divokého prasete

Rychlosť: na zemi 5, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Plavání: •

Šplhání: –

Síla: 9

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Obří kanec nejčastěji útočí z rozběhu a snaží se protivníka rozpárat svými kly.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše -, Životy 13

 0

 Kly: 4 + k6, zranění 4

KEŘ DRAVÝ

Tělo: Fyzička **5**, Finesa **2**, Duše **3**, Životy **11**

12 šlahounů: Fyzička **1**, Finesa **4**, Duše **3**, Životy **1**

Rychlosť: nepohybuje se

Smysly: dobrý čich (tlama), dobrý hmat (šlahouny)

Velikosť: 6 (60 kg)

 Žádné (nepohybuje se, takže nezanechává stopy)

 Pach tlejícího masa

Vzhled: Velký hustý keř (mezi šlahouny se skrývá velká zubatá tlama).

Boj: Neopatrnu kořist, která se k němu přiblíží, se dravý keř pokusí omotat a přitáhnout k tlamě plné ostrých zubů.

 0, šlahouny nejsou zranitelné **drtivými** a **bodnými** útoky

 Šlahouny – omotání kořisti: **4 + k6**

Na omotání postavy si šlahouny hází **Finesou**. Za každý házej zvlášť, i když jich víc útočí na stejnou postavu – podle toho poznáš, kolik jich kterou postavu omotalo. Když se jim podaří postavu omotat, v příštím kole se ji budou snažit přitáhnout k tlamě.

 Šlahouny – přitažení kořisti k tlamě: **? + k6**

Na přitažení kořisti k tlamě šlahouny hází součtem svých hodnot **Fyzičky**. Když tedy postavu omotaly tři, nehází třikrát **1 + k6**, ale jednou **3 + k6**. Když se jim podaří kořist přitáhnout k tlamě, v příštím kole ji keř začne pozírat (útočit tlamou).

 Tlama (zuby): **5 + k6**, zranění **2**

◆ **Boj v temnotě:** Dravý keř nemá vůbec zrak, orientuje se jen hmatem a čichem. Po tmě tedy bojuje stejně dobře jako na světle.

Prostředí: Bažiny, mokřady, lesy, louky.

Chování: Dravý keř je masožravý tvor, který se pokusí ulovit a sežat všechno živé, co se k němu přiblíží. Tělo má pod zemí. Mezi šlahouny se skrývá velká zubatá tlama.

Příklady použití ve hře:

- Dravý keř žije v bažině a *bludičky* mu vodí kořít.
- Skřeti pěstují dravý keř před vchodem do své tajné skrýše. Když chtějí dovnitř, hodí mu pořádný kus masa, aby je nechal být.
- Druidi vysadili dravé keře kolem svého posvátného háje. Slabší zvědavci se dovnitř nedostanou a silnější sice setkání s dravým keřem přežijí, ale obvykle se přitom prozradí.



KOBRA

Druh: **zvíře** (jedovatý had)

Prostředí: lesy, zatravněné plochy

Chování: Kobra loví v noci. Když se cítí ohrožena, vztyčí přední část těla a roztáhne krk do široké kápě. Přitom hlasitě syčí. Když se útočník nenechá odradit, plivne mu jed do očí, případně se ho pokusí uštnout. Když loví, varováním se nezdržuje a rovnou kořist uštkne.

Vzhled: Dvoumetrový černý had s červenými skvrnami na krku.

👣 Stopa po dvoumetrovém hadím těle

🔥 Hadí pach

Rychlosť: na zemi 1, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich, detekce vibrací, detekce tepla na kontaktní vzdálenost

Plížení: • (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: ••

Šplhání: ••

Síla: 3

Velikost: 3 (7 kg)

Boj: Při lově se kobra náhle vymrští, zakousne se do kořisti svými jedovými zuby a pevně ji drží, aby jí neutekla, než jed zapůsobí. Když se brání, snaží se útočníkovi plivnout jed do očí, případně ho uštkne a zase se stáhne.

Fyzička 1, Finesa 4, Duše -, Životy 5



0

Plivnutí jedu: 4 + k6 (nezraňuje)

- palčivá bolest (nevýhoda)
- oslepnutí na několik minut
- trvalé oslepnutí

Dosah: kontaktní vzdálenost

Zásah plivnutým kobřím jedem silně pálí, pokud ale mine oči, není příliš nebezpečný. Případné oslepení vyléčí hraničářský *hojivý dotyk*, *léčivý lektvar* nebo podobná léčebná magie.

Uštnutí: 4 + k6, zranění -1 + 3 dávky *kobřího jedu*

Kobří jed: 14 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 0

- zranění
- rozmazané vidění (nevýhoda)
- úplná paralýza

Latence: 5 minut

Trvání účinků: 30 minut

Příznaky: Silná bolest, rozmazané vidění, závrať, malátnost, paralýza.

Suroviny:

- Z jedových zubů kobry je možno získat nepoužité dávky *kobřího jedu* (prodej 25 st za dávku).



KOČKA

Druh: zvíře (kočkovitá šelma)

Prostředí: Divoké kočky žijí ve smíšených a listnatých lesích v podhůří nebo na vrchovinách, zdomácnělé ve městech a lidských obydlích.

Chování: Divoké kočky obvykle přes den spí ve své skrýši (dutiny stromů, vývraty, pukliny ve skalách, jezevčí nory a podobně), za teplých dnů se ale rády vyhřívají na slunci. Na lov vyráží za soumraku, kdy mohou využít svého výborného vidění v šeru. Domácí kočky jsou často aktivní i přes den.

Vzhled: Kočka.

👣 Kočičí stopy

要闻 Kočičí pach

Rychlosť: na zemi 5, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch
a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Plížení: ••

Plavání: • (vodu nemá ráda, ale plavat umí)

Šplhání: ••

Síla: 2

Velikost: 2 (3 kg)

Boj: Kočka nedokáže vážněji ohrozit člověka, může ho nanejvýš podrápat
a vyškrábat mu oči.

Fyzička 3, Finesa 3, Duše -, Životy 5



0

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, zranění -1

(zuby a drápy 2, za sílu -1, za velikost -2)



KOČKODAN

Druh: **zvíře** (opice)

Prostředí: savany, lesostepy, lesy, zalesněné hory, bažiny

Chování: Kočkodani žijí ve velkých skupinách čítajících několik desítek jedinců. Zdržují se obvykle poblíž nějakého vodního zdroje. Aktivní jsou ráno a v podvečer, přes polední horko odpočívají ve stínu. V noci spí na stromech. Potravu hledají převážně na zemi. Komunikují hlasovými signály, vzájemně se tak varují před nebezpečím. Běhají po čtyřech, a to i po větvích stromů. Dlouhý ocas jim pomáhá při skocích.

Kočkodani nejsou agresivní. Případnému nebezpečí se brání společně, komunikují hlasovými signály. Hlídkující samec se snaží přitáhnout pozornost dravce, aby dal ostatním čas na útěk. Někdy se také společně na útočníka vrhnou a zaženou ho na útěk.

Vzhled: Šedohnědá opice s černým obličejem a dlouhým ocasem velká jako liška.

- ↳ Stopy opice velké jako liška
- ↳ Pach malé opice

Rychlosť: na zemi 5, ve vodě 1

Smysly: jako člověk

Plavání: •

Šplhání: •••

Síla: 3

Velikost: 3 (7 kg)

Boj: Kočkodani se perou a snaží se protivníka kousnout.

Fyzička 2, Finesa 3, Duše -, Životy 5



0

🗡️ **Zuby, zápas:** 2 + k6, zranění -1

KONÍK MOŘSKÝ, OBŘÍ

Fyzička 4, Finesa 2, Duše –, Životy 12

Rychlosť: plave mnohem rychleji než člověk

Smysly: dobrý zrak, sluch a čich (pod vodou)

Velikost: 8 (250 kg)



Pach mořského koníka

Vzhled: Mořský koník velký jako poník.

- ◆ Skrývání: Mořský koník je studenokrevný, není tedy vidět pomocí *infravidění*.

Prostředí: Moře.

Chování: Mořský koník není dravý. Na postavy nezaútočí a před případnou hrozbou se pokusí uplavat.

- ◆ Vodní tvor: Při boji ve vodě má mořský koník výhodu proti suchozemským tvorům.

Příklady použití ve hře:

- Mořské panny se nechávají od koníků vozit.

KOSTĚJ NESMRTELNÝ

Fyzička 6, Finesa 4, Duše 7, Životy 13

Rychlosť: ako človek

Smysly: dobrý zrak, sluch a čich, *infravidenie*

Velkosť: 7 (125 kg)

 Stopy humanoidného tvora s tvrdými chodidly (pokud je kostej obutý, zanecháva samozrejme otisky podrážek).

 Pach humanoidného tvora, ktery se vubec nepotí.

Vzhled: Vysoká humanoidná postava s kosterným hřebenem na hlavě, s tělem tvrdým jako kost a s výrůstky na hrudi, které vypadají jako žebra.

Boj: Kostej obvykle bojuje lidskými zbranami, ale když žádné po ruce nemá, vystačí si se svými ostrými zuby.

 1 (kosterný pancíř)

 **Zuby:** 6 + k6, zranení 1

TODO: Nějakou zbraň.

- ◆ **Nesmrtelnosť:** Duše kosteja je ukryta v nějakém předmětu. Obvykle bývá dobře chráněný a ukrytý – může to být třeba jehla uvnitř vejce, které je součástí dračího pokladu, nebo něco podobného. Dokud není tento předmět zničen, kostej není možné zabít – je možné ho vyřadit a uvěznit, ale ne zcela zničit.
- ◆ **Regenerace zranění:** V průběhu několika minut odpočinku si kostej vyléčí všechna zranění. V průběhu boje se neléčí.
- ◆ **Tvorba nemrtvých:** Kostej dokáže několika minutami soustředění oživit mrtvolu jako zombie nebo kostru jako kostlivce. Jím stvoření nemrtví ho na slovo poslouchají. Současně jich může oživit jen několik desítek.

- ◆ **Kouzla:** Kostěj umí následující kouzla: *sugesce, oko, tlampač, paralyza, dvojník, mrak smrti*.

Chování: Kostěj bývá nejčastěji pánem vlastního hradu nebo říše. Je krutý a bezcitný a touží po větší moci.

Příklady použití ve hře:

- Kostěj přísahal krutou pomstu šlechtickému rodu, jehož předek ho před mnoha lety porazil.
- Kostěj shromažďuje armádu, aby mohl zotročit další město.

Suroviny:

- Ze srdce kostěje nesmrtného může alchymista vyrobit *amulet věčného života* (prodej 300 zl) nebo vydestilovat 33 kapek kouzelné esence.

KOSTLIVEC

/* Velikost 3 (7 kg) */

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 2, Životy 5

Zbroj: proti **bodu** a **mrazu** 3

Rychlosť: jako člověk

Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Detekovatelnost: Kostlivec není vidět pomocí *infravidění*.

 **Pařáty:** 3 + k6, zranění 0

Vzhled: Chodící kostra.

 **Léčení:** Kostlivec se nemůže nijak léčit, veškeré poškození je pro něj trvalé. Pokud je ale kostra kompletní, může ji někdo složit a znova oživit a tím kostlivci vrátit plný počet životů.

Dovednosti: Jako za života.

Boj: Kostlivec může bojovat zbraněmi nebo svými kostěnými pařáty.

Kostlivci jsou inteligentní stejně jako za života a pamatují si své původní dovednosti – kostlivec, který býval kovářem, bude umět kovat. Nemapují si ale, jak se jmenovali, kým byli a co zažili.

Kostlivec nemůže vzniknout „přirozenou“ cestou – duše zemřelého, z nějž zbyly jen kosti, je dávno pryč a je tedy nutné ji přivolat zpět. Může ale dlouho nehybně ležet a „probudit“ se, když se kolem začne něco dít.

KRAB OBŘÍ

Tělo: Fyzička **8**, Finesa **3**, Duše **-**, Životy: **18**

Velké klepeto: Fyzička **5**, Finesa **3**, Duše **-**, Životy: **8**

Malé klepeto: Fyzička **3**, Finesa **4**, Duše **-**, Životy: **4**

Rychlosť: plave rychleji než člověk, běhá rychle jako člověk

Smysly: slabý zrak, dobrý sluch a čich

Velikost: 10 (1 tuna)

 Stopy obřího kraba

 Krabí pach

Vzhled: Obří krab s jedním klepetem výrazně větším.

Boj: Obří krab bojuje svými klepety. Každým může bez postihu ohrozit jiný cíl.

 tělo 3, velké klepeto 2, malé klepeto 1

 Malé klepeto: **4** + k6, zranění 2

 Velké klepeto: **5** + k6, zranění 3

◆ **Skrývání:** Obří krab je studenokrevný, není tedy vidět pomocí *infra-vidění*.

◆ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má obří krab výhodu proti suchozemským tvorům.

Prostředí: Moře.

Chování: TODO



KROKODÝL

Druh: **zvíře** (krokodýl)

Prostředí: řeky, bažiny, jezera, oázy

Chování: Krokodýli žijí obvykle samotářsky, ale na místech s dostatkem zvěře jich může být několik. Přes den se nejčastěji sluní na břehu, odkud při vyrušení prchají do vody. Nejaktivnější jsou za soumraku, kdy také zpravidla loví. Období sucha a nedostatku potravy společně přečkávají v prostorných norách, které si vyhrabávají pod břehem.

Samci jsou teritoriální, v období páření hlasitě řvou a neváhají napadat jiné krokodýly. Mláďata při líhnutí kvákají podobně jako kachny. V případě nebezpečí přivolávají matku kvákáním a pištěním.

Vzhled: Pětimetrový krokodýl.

 **Stopy** pětimetrového krokodýla

 **Pach** krokodýla

Rychlosť: na zemi 3 (ale po pár metrech to vzdá), ve vodě 3

Smysly: dobrý zrak, skvělý čich a sluch, vidění v šeru

Plížení: •• (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: •••

Šplhání: –

Síla: 9

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Krokodýl obvykle číhá ve vodě, případně pomalu a nenápadně plave ke kořisti. Pak náhle prudce vyrazí a sevře ji do svých čelistí, dokáže se přitom vymrštit až dva metry nad hladinu. Následně ji bud' stáhne pod vodu, aby ji utopil, nebo ve vodě začne „válet sudy“ a krouživým pohybem z ní vytrhne obrovský kus masa. Případného útočníka může také srazit švihnutím ocasu.

Fyzička 5, Finesa 1, Duše -, Životy 14

 **2** (tvrdá, zrohovatělá kůže)

 **Slabiny:** Přestože má krokodýl neuvěřitelnou sílu ve stisku, svaly, kterými čelisti rozevírá, jsou mnohonásobně slabší a člověk je dokáže udržet zavřené.

 **Čelisti:** 5 + k6, zranění 5

 **Ocas:** 5 + k6, zranění 4

◆ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má krokodýl výhodu proti suchozemským tvorům.

Suroviny:

- Z kůže krokodýla je možno vyrobit těžkou zbroj (prodej 5 zl).

KRAKEN

Tělo: Fyzička **8**, Finesa **3**, Duše **-**, Životy: **22**

10 chapadel: Fyzička **4**, Finesa **5**, Duše **-**, Životy: **6**

Rychlosť: ve vodě 4

Smysly: dobrý zrak a čich (pod vodou), slabý sluch

Velikosť: 14 (16 tun)

👣 Stopy od gigantické chobotnice

~~~~~ Pach chobotnice

**Vzhled:** Obří chobotnice s několikametrovými chapadly. Dvě z nich jsou zhruba dvakrát tak dlouhá než ostatní.

**Boj:** Kraken obvykle rozdrtí lod' a poté postupně loví posádku, která naskákala do moře. Kořist nejprve lapí dvěma dlouhými chapadly, at' už pomocí ostrých háků nebo přísavek, a přitáhne si ji k ústům, kde má silný a ostrý zobák.

*Každým chapadlem může kraken bez postihu útočit na jiný cíl.*

Když se obráncům podaří vyřadit alespoň 5 chapadel, kraken se stáhne do hlubin.

🛡 tělo 2, chapadla 0

Knife Háky na chapadlech: **5** + k6, zranění 1

Knife Přísavky: **5** + k6 (nezraňují)

Knife Zobák: **8** + k6, zranění 3

◆ Skrývání: Kraken je studenokrevný, není tedy vidět pomocí *infravidení*.

◆ Vodní tvor: Při boji ve vodě má kraken výhodu proti suchozemským tvorům.

**Prostředí:** Moře.

**Chování:** TODO

## Příklady použití ve hře:

- Kraken chrání tajemný ostrov



## KRYSA

Druh: **zvíře** (hlodavec)

**Prostředí:** Krysa původně žila na stromech, později se ale přestěhovala do útulných příbytků, které pro ni tak ochotně staví humanoidní tvorové. Je tedy doma ve městech, na vesnicích, v sýpkách a mlýnech, ale také na lodích.

**Chování:** Krysa je aktivní po celý rok, neukládá se k zimnímu spánku. Nejvíc je čilá za soumraku a při rozbřesku. Žije ve skupinách o 20–100 jedincích, které však nejsou nijak organizované.

## Krysa obyčejná

Rychlosť: na zemi 1, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich, hmatové vousy

Plížení: ••

Plavání: ••

Šplhání: ••

Síla: 0

Velikost: 0 (pod 1 kg)

 Stopy krysy

 Krysí pach

**Boj:** Osamocená krysa není pro postavy nebezpečná, nemá je jak zranit.

Může na ně ale vyskočit, rozptylovat je kousáním, vlézt jim pod halenu a podobně.

**Fyzička 1, Finesa 3, Duše -, Životy 1**

 0

 Zuby: 3 + k6, zranění -3

 Slabiny: Krysy se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.

## Krysa obří

Obří krysy se vyskytují převážně v zapadlých, temných koutech podzemí, často poblíž nemrtvých, kde se živí zbytky jejich obětí. V jejich doupěti mohou být cenné pozůstatky: šperky, zbraně a podobně.

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vodě 1

**Smysly:** slabý zrak, skvělý sluch a čich, hmatové vousy

**Plížení:** •

**Plavání:** ••

**Šplhání:** ••

**Síla:** 5

**Velikost:** 5 (30 kg)

 **Stopy krysy velké jako pes**

 **Krysí pach**

**Vzhled:** Krysa velká jako pes.

**Boj:** Obří krysa umí velmi dobře skákat. Menší postavy může nárazem povalit, na větších se bud' udrží, nebo je kousne do krku či obličeje a zase seskočí.

**Fyzička 2, Finesa 3, Duše –, Životy 7**



 **Zuby, skok:** 3 + k6, zranění 1

 **Slabiny:** Obří krysy se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.

## Hejno krys

Krysní hejno samovolně vznikne pouze v případě smrtelného ohrožení, například při požáru nebo povodni. I tak se ale krysy spojí, jen aby se prodraly přes nějakou překážku, a pak se zase rozprchnou. Opravdu nebezpečné hejno může vzniknout jen uměle. Může ho vytvořit například *krysodlak* díky své schopnosti ovládat krysy v doslechu nebo někdo s kouzelnou *krysařovou flétnou*.

**Příklady použití ve hře:**

- Město sužují rozběsněná hejna krys. Krysař rozhlásil, že je odvede pryč, až vládce splní, co mu kdysi slíbil.

- Ve stokách pod městem se zabýdleli krysodlaci. V případě ohrožení svolají krysy z okolí.

**Vzhled:** Záplava šedých krysích těl.

 Stopy mnoha krys

 Pach mnoha krys

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vodě 1

**Smysly:** slabý zrak, skvělý sluch a čich, hmatové vousy

**Plavání:** ••

**Šplhání:** ••

**Síla:** podle velikosti hejna

**Boj:** Když krysy útočí společně, jsou jako přílivová vlna. Šplhají jedna po druhé a dokáží se dostat člověku až na tvář, případně ho svou vahou poválit a přehrnout se přes něj, takže úplně zmizí pod masou hemžících se šedých těl a ocásků.

*Krycí hejno ber jako jednoho protivníka. S každými 4 ztracenými životy se mu sníží **Fyzička** o 1. Může se také kdykoliv rozdělit na dvě menší (životy se mezi ně rozdělí a patřičně klesne **Fyzička**), případně zase sloučit (životy se sečtou a **Fyzička** vzroste).*

**Velké hejno:** **Fyzička 6, Finesa 1, Duše -, Životy 16**

**Menší hejno:** **Fyzička 5, Finesa 1, Duše -, Životy 12**

**Malé hejno:** **Fyzička 4, Finesa 1, Duše -, Životy 8**

**Nejmenší hejno:** **Fyzička 3, Finesa 1, Duše -, Životy 4**

 0

**Imunita proti cíleným útokům:** Rána mečem nebo šíp z luku sice zabije pár krysu, na velikosti hejna se to ale skoro neprojeví. Hejnu tedy způsobují zranění pouze plošné útoky jako třeba *bomba* nebo *ohnivá koule*.

 **Zuby, povalení:** **Fyzička + k6, zranění 0**

Slabiny: Krysy se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.



## KRYSODLAK

Krysodlak je **Lykantrop**.

- ◆ **Proměna v obří krysu:** Proměna tam i zpět mu zabere jedno kolo. Nemůže se proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné oblečení se při proměně roztrhá, výbava popadá na zem.
- ◆ **Regenerace:** Krysodlak regeneruje zranění rychlostí 2 životy za kolo. Nedokáže ale regenerovat zranění způsobená **stříbrnou zbraní**, **ohněm**, **bleskem**, **mrazem** nebo **žíravinou**.
- ◆ **Lykantropie:** Každý humanoidní tvor kousnutý krysodlakem se nakazí lykantropií, viz heslo **Lykantropové**.

- ◆ **Ovládání krys:** Krysodlaka poslouchají všechny krysy v doslechu, obyčejné i obří, kromě těch, se kterými má pouto nějaký hraničář.
- 🚫 **Slabiny:** Krysodlaci se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.
- + **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si krysodlak léčí stejně jako člověk, účinkuje na ně tedy *hojivá mast*, *léčivý lektvar*, hraničářův *hojivý dotyk*, léčivé kameny a podobně. Výjimkou jsou zásahy *stříbrnou* zbraní – ty nejen že nemůže regenerovat, ale nevyléčí je ani magické prostředky a hojí se mu tedy jen přirozenou cestou, což trvá několik týdnů nebo i měsíců.

**Prostředí:** Krysodlaci se vyskytují všude tam, kde krysy. Vyhovují jim stoky a chudinské čtvrti, ale mohou stejně tak dobře žít i v hradech, palácích, nebo dokonce i na lodích.

**Chování:** Krysodlaci bývají zvědaví a neomalení, dveře jsou podle nich dobré jen k tomu, aby nefoukalo dovnitř, a majetek si zaslouží jen ten, kdo si ho dokáže uhlídat.

#### Příklady použití ve hře:

- Krysodlaci se zabydleli ve stokách pod městem a ovládli zlodějskou gildu.
- Kapitánkou obávané pirátské lodi je krysodlačka.

#### Suroviny:

- Z krve krysodlaka může alchymista vydestilovat 13 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar proměny do krysy* (prodej 40 zl).

## Lidská podoba

**Fyzička 2, Finesa 3, Duše 3, Životy 8**

**Rychlosť:** ako člověk

**Smysly:** ako člověk

**Plížení:** ••

**Plavání:** ••

**Šplhání:** •••

**Velikost:** 6 (60 kg)

 Lidské stopy (obvykle od podrážek bot)

 Lidský pach

**Vzhled:** Malý, vychrtlý člověk s výraznými horními řezáky a dlouhým, hustým obočím.

**Boj:** Krysodlaci nejraději bojují dýkou, mohou ale použít libovolné zbraň. Obvykle nenosí zbroj, protože by jim bránila v proměně.



**Imunita:** Krysodlak je imunní proti všem **jedům**.

 **Dýka:** 4 + k6, zranění 1

## Krysí podoba

**Fyzička 3, Finesa 4, Duše 3, Životy 9**

**Rychlosť:** jako člověk, ale výborně šplhá

**Smysly:** jako krysa – slabý zrak, skvělý sluch a čich, hmatové vousy

**Plížení:** ••

**Plavání:** ••

**Šplhání:** •••

**Velikost:** 6 (60 kg)

 Stopy krysy velké jako puma

 Krysí pach

**Vzhled:** Obří krysa velká jako puma.

**Boj:** V krysí podobně umí krysodlak velmi dobře skákat. Menší postavy může nárazem povalit, na větších se bud' udrží, nebo je kousne do krku či obličeje a zase seskočí.

🛡 1 (silná kůže)

🗡 Zuby, skok: 5 + k6, zranění 1, povalení

(zuby 1, síla +0, velikost zbraní +0)

# KŘIŽÁK OBŘÍ

**Fyzička 2, Finesa 4, Duše - , Životy 8**

**Rychlosť:** ako človek

**Smysly:** slabý zrak a sluch, dobrý čich a chut', detekce vibrací v pavučině

**Velikosť:** 6 (60 kg)

👉 Stopy obřího pavouka se zhruba dvoumetrovým rozpätím nohou.

🕸️ Pavoučí pach

**Vzhled:** Velký, hnědý pavouk s bílým křížem na zádech. Rozpětí nohou má zhruba dva metry.

**Boj:** Křížák obvykle číhá uprostřed své pavučiny nebo v úkrytu někde poblíž. Když se do pavučiny něco chytí, vyběhne, kousnutím do kořisti vpraví jed, zase se stáhne a počká na jeho účinek.



0

🗡️ **Kusadla:** 4 + k6, zranění 0 + 3 dávky *křížákova jedu*

💀 **Křížákův jed:** 8 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 0

**Latence:** 30 minut

**Příznaky:** Poruchy dýchání, modráni rtů a obličeje, zmatenosť, bolesti břicha, nevolnost.

- ◆ **Skrývání:** Obří křížák není vidět pomocí *infravidení*
- ◆ **Obří pavučina:** Křížák tká kruhové pavučiny s velmi charakteristickým, pravidelným tvarem. Dokud se své pavučiny dotýká, pozná, kde se jí něco dotklo nebo se do ní chytilo a jak je to zhruba velké.

**Prostředí:** TODO

**Chování:** TODO

### Suroviny:

- Z kusadel obřího křížáka je možno získat nepoužité dávky *křížákova jedu* (prodej 5 st za dávku).



# KŮŇ

Koně jsou stádní zvířata, stádo obvykle vede hřebec. Když je něco vyplaší, obvykle se snaží utéct.

**Druh:** jízdní a nákladní **zvíře**

## Kůň jezdecký

**Chování:** Jezdečtí koně bývají bujní a temperamentní.

**Vzhled:** Štíhlý kůň.

👣 Otisky koňských kopyt

糒 Pach koně

**Rychlosť:** na zemi 7, ve vodě 1

**Smysly:** dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch a čich

**Plavání:** •

**Šplhání:** –

**Síla:** 9

**Velikost:** 9 (500 kg)

**Boj:** Jezdecký kůň bojuje, jen když se cítí ohrožen. Bud' bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohami. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

**Fyzička 4, Finesa 1, Duše –, Životy 13**



0

**Zuby:** 4 + k6, zranění 3

**Kopyta:** 4 + k6, zranění 4

## Kůň obří

**Prostředí:** Volná, otevřená krajina s rozptýlenými keři a stromy.

**Chování:** Obří koně jsou plaší a divocí.

**Vzhled:** Kůň velký jako slon.

**Otisky kopyt koně velkého jako slon**

**Koňský pach**

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 1

**Smysly:** dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch a čich

**Plavání:** •

**Šplhání:** –

**Síla:** 12

**Velikost:** 12 (4 tuny)

**Boj:** Obří kůň bojuje, jen když se cítí ohrožen. Bud' bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohami. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

### Fyzička 5, Finesa 1, Duše -, Životy 17



0

**Zuby:** 5 + k6, zranění 5

**Kopyta:** 5 + k6, zranění 6

## Kůň tažný

**Chování:** Tažní koně bývají klidní a poslušní.

**Vzhled:** Velký, svalnatý kůň.

**Otisky koňských kopyst**

Pach koně

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 1

**Smysly:** dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch a čich

**Plavání:** •

**Šplhání:** –

**Síla:** +1 ke zranění

**Velikost:** 10 (1 tuna)

**Boj:** Tažní kůň bojuje, jen když se cítí ohrožen. Bud' bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohami. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

### Fyzička 4, Finesa 1, Duše -, Životy 14



0

**Zuby:** 4 + k6, zranění 4

**Kopyta:** 4 + k6, zranění 5

## Kůň válečný

**Chování:** Váleční koně jsou skvěle vycvičeni, neplaší se ani v nejzuřivější bitevní vřavě. Dokází dokonce na povel útočit kopyty.

**Vzhled:** Velký, svalnatý kůň.

 **Otisky koňských kopyt**

 **Pach koně**

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 1

**Smysly:** dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch a čich

**Plavání:** •

**Šplhání:** –

**Síla:** 10

**Velikost:** 10 (1 tuna)

**Boj:** Válečný kůň bojuje, když se cítí ohrožen, nebo když dostane povel od svého jezdce. Bud' bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohami. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

**Fyzička 4, Finesa 1, Duše –, Životy 14**

 **bez zbroje 0, s lehkou koňskou zbrojí 1, s těžkou 2**

 **Zuby: 4 + k6, zranění 4**

 **Kopyta: 4 + k6, zranění 5**



## LASICE

**Druh:** zvíře (lasicovitá šelma)

**Prostředí:** pole, louky a jiná suchá místa ve volné krajině

**Chování:** Lasice žijí samotářsky v různých štěrbinách, hromadách dříví, dutinách ve stromech nebo myších norách. Jsou aktivní zejména za soumraku a k ránu, často ale loví i ve dne. Lasičku je možné ochočit a vycvičit. Umí pak dělat zábavná představení, ale také se třeba někam mistrně proplížit.

**Vzhled:** Drobná šelma s dlouhým, ohebným tělem, krátkýma nohami a mléčně hnědou srstí s bělavým břichem a náprsenkou.

👣 Stopy lasičky

要闻 Pach lasičky

**Rychlosť:** na zemi 3, ve vodě 1

**Smysly:** dobrý zrak, skvělý čich a sluch

**Plížení:** ••

**Plavání:** ••

**Šplhání:** ••

**Síla:** 0

**Velikost:** 0 (pod 1 kg)

**Boj:** Lasice se pohybuje krátkými skoky, často panáčkuje. Kořist obvykle zmáte nezvyklými pohyby – skáče, kroutí se, dělá kotrmelce a podobně – a pak náhle zaútočí a zakousne ji.



**Fyzička 2, Finesa 4, Duše –, Životy 2**

**Zuby nebo drápy:** 2 + k6, zranění -2



# LEV

Druh: **zvíře** (kočkovitá šelma)

Prostředí: travnaté pláně, savany, kroví na březích řek, řídké lesy

Chování: Lvi žijí ve smečkách. Samice loví společně přes den, samci samostatně za šera či v noci.

Vzhled: Lev.

👣 Lví stopy

要闻 Lví pach

**Rychlosť:** na zemi 8 (ale rychle se unaví), ve vodě 1

**Smysly:** slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch  
a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

**Plížení:** ••

**Plavání:** •

**Šplhání:** •

**Síla:** 8

**Velikost:** 8 (250 kg)

**Boj:** Lvi jsou sice rychlí, ale nepříliš vytrvalí. Při lově se tedy obvykle snaží ke kořisti nenápadně přiblížit, až pak se k ní prudce rozběhnou, povalí ji a prokousnou jí hrdlo nebo jí zlomí vaz.

**Fyzička 5, Finesa 3, Duše -, Životy 12**

 0

 **Zuby nebo drápy:** 5 + k6, zranění 3



## LEVHART

Levhartovi se říká pardál nebo leopard. Černě zbarvenému levhartovi se, stejně jako černé pumě, říká panter.

**Druh:** **zvíře** (kočkovitá šelma)

**Prostředí:** deštný prales, polopouště, lesy

**Chování:** Levhart je samotářská šelma, čímž se liší od lvů a také gepardů. Je to především noční lovec, ale může být aktivní i kdykoliv během dne.

**Vzhled:** Velká, pískově žlutá kočka s černě lemovanými tmavšími skvrnami (panter je velká černá kočka).

**Rychlosť:** na krátké vzdálenosti rychlejší než člověk, ale pomalejší než kůň

**Smysly:** slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

**Plížení:** ••

**Plavání:** •

**Šplhání:** ••

**Síla:** 6

**Velikost:** 6 (60 kg)

 Levhartí stopy

 Levhartí pach

**Boj:** Levhart loví ze zálohy. Není to rychlý ani vytrvalý běžec, takže obvykle číhá v koruně stromů nebo schovaný za kamenem, skočí na svou kořist ze zadu, přidrží si ji silnými drápy a jediným brutálním kousnutím jí rozdrtí vaz.

**Fyzička 4, Finesa 3, Duše -, Životy 10**

 0

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, zranění 2



# LIŠKA

Druh: **zvíře** (psovitá šelma)

Prostředí: lesy, pláně, hory, pouště

Chování: Liška si hrabe dlouhé nory, ve kterých vyvádí mláďata. Loví za svítání a za soumraku, kdy může nejlépe využít své vidění v šeru. Svůj úlovek urputně brání i před většími predátory.

Vzhled: Liška.

👣 Stopy lišky

♨️ Pach lišky

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Smysly:** slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost, ale dobře vnímá pohyb a světlo), skvělý sluch a čich, vidění v šeru a hmatové vousy

**Plížení:** •

**Plavání:** •

**Šplhání:** –

**Síla:** 3

**Velikost:** 3 (7 kg)

**Boj:** Na drobnou kořist liška útočí až několik metrů dlouhým skokem, při kterém kormidluje oháňkou. Člověka vážně ohrozit nedokáže, může ho ale bolestivě pokousat.



0

**Fyzička 3, Finesa 2, Duše –, Životy 6**

**Zuby nebo drápy:** 3 + k6, zranění 0

# LYKANTROPOVÉ

Lykantropové se dokáží měnit se z člověka do zvířete a zpět. Jsou dlouhověcí a podle toho, kolik času ve které podobě tráví, se stávají spíš člověkem nebo spíš zvířetem. Ve zvířecí podobě se řídí víc instinkty než rozumem, jsou mnohem agresivnější a žijí obvykle mezi zvířaty svého druhu. Lykantropové, kteří tráví většinu času v lidské podobě, obvykle žijí mezi lidmi, případně si zaberou nějaký hrad, tvrz či podzemí, kterému pak vládnou.

- ◆ **Lykantropie:** Humanoidní tvor kousnutý lykantropem se nakazí lykantropií. Nemoc se projeví vždy při úplňku – nakažený se samovolně promění ve zvíře příslušného druhu a propadne loveckému instinktu. Pokud to přežije, ráno se vrátí, probudí se v roztrhaných (a nejspíš i krvavých) zbytcích svých šatů, nebude si nic pamatovat a bude se cítit rozlámaný. Postava nakažená lykantropií není lykantrop – nemá jeho zvláštní schopnosti ani zranitelnosti a svou proměnu nemůže ovládat.

Lykantropii je velmi obtížné léčit. Jednou z možností je *prach z rohu jednorožce*, případně další jsou na tobě (může to být například druidský rituál nebo speciální alchymistický recept vyžadující vzácné suroviny).

- ⚠ Když se rozhodneš použít lykantropy, zamysli se také nad tím, jak půjde vyléčit lykantropie.

Slabiny: Schopnosti lykantropů jsou spjaté s měsícem a s ním je také spojena jedna z jejich slabin: Za úplňku se chtě nechtě promění do své zvířecí podoby a ovládnou je jejich zvířecí pudy. Civilizovaní lykantropové se nezřídka před úplňkem dorovně nechávají spoutat nebo někom zavřít, aby nemohli napáchat škody, kterých by později litovali.

Lykantropové se také obzvláště obávají stříbra, protože zranění stříbrnou zbraní nejen že nemohou regenerovat, ale nemohou si ho ani vyléčit magicky (tedy pomocí léčivých kouzel, schopností nebo lektvarů) a musí počkat, až se uzdraví přirozenou cestou, což může trvat týdny nebo i měsíce.

Rozdíly v nebezpečnosti: Lykantropové, stejně jako zvířata, nejsou vždy stejně nebezpeční. Mláďata jsou menší a mají všechny vlastnosti o 1 nižší (nejméně 1). Občas se také vyskytne obzvláště nebezpečný jedinec (například vůdce smečky vlkodlaků), který má všechny vlastnosti o 1 vyšší a může být i o něco větší.

Lykantropové v těchto pravidlech: *kancndlak, krysndlak, medvěndlak, tygrodndlak, vlkodndlak*



## MAMBA ČERNÁ

Druh: zvíře (jedovatý had)

Prostředí: savany, polopouště, řídké lesy a křoviny

Chování: Mamba je mrštná a obratně šplhá. Při plazení často zvedá přední část těla, aby se rozhlédla. Aktivní je přes den, ráda se vyhřívá na slunci. Přes noc bývá zalezlá v dutinách stromů, ve skalních štěrbinách nebo v opuštěných termitištích.

Vzhled: Štíhlý, třímetrový šedý had.

👉 Stopa po třímetrovém hadím těle

⤓ Hadí pach

**Rychlosť:** na zemi 2, ve vodě 1

**Smysly:** dobrý zrak, slabý sluch, skvělý čich, detekce vibrací

**Plížení:** • (není vidět pomocí *infravidění*)

**Plavání:** •

**Šplhání:** ••

**Síla:** -1 ke zranění

**Velikost:** 2 (3 kg)

**Boj:** V ohrožení mamba vztyčí přední polovinu těla, doširoka rozevře tlamu, syčí a pohybuje hlavou ze strany na stranu. Pokud nebezpečí nepomine, prudce a rychle zaútočí. Když loví, zůstává po uštknutí zakousnuta, aby jí kořist neutekla.

### Fyzička 1, Finesa 5, Duše -, Životy 3



**Uštknutí:** 5 + k6, zranění -2 + 3 dávky *jedu mamby černé*

**Jed mamby černé:** 9 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 0

- zranění
- rozmazané vidění (nevýhoda)
- bezvědomí

**Latence:** 45 minut

**Trvání účinků:** 1 hodina

**Příznaky:** Kovová chuť na jazyce, zplhlá oční víčka, rozmazané vidění,

nekontrolované slinění, potíže s dýcháním, husí kůže, zarudlé oči.

Později nevolnost, zvracení, průjem, bolest v podbřišku.

**Suroviny:**

- Z jedových zubů mamby je možno získat nepoužité dávky *jedu mamby černé* (prodej 1 zl za dávku).

# MANTIKORA

/\* Velikost 8 (250 kg) \*/

**Tělo:** Fyzička **5**, Finesa **2**, Duše **-**, Životy **13**

**Ocas:** Fyzička **1**, Finesa **4**, Duše **-**, Životy **5**

**Rychlosť:** jako kůň

**Smysly:** jako lev – slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

**Velikost:** 8 (250 kg)

👣 Otisky lvích tlap

要闻 Lví pach smíšený s pachem netopýra a štíra

**Vzhled:** Netvor s tělem lva, štířím ocasem a blanitými netopýřími křídly.

**Boj:** Mantikora bojuje podobně jako lev, má ale navíc křídla a štíří ocas. Křídla ji sice pořádně neunesou, takže nemůže volně létat, může ale plachtit nebo dělat dlouhé skoky.

*Mantikora může bez postihu ohrozit jednoho protivníka tlapami či zuby a dalšího svým štířím ocasem.*

🗡️ Zuby nebo drápy: **5** + k6, zranění 2

🗡️ Osten na ocasu: **4** + k6, zranění 0 + 6 dávek **jedu**

☠️ **Jed:** 14 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 0

**Latence:** 15 minut

**Příznaky:** Bolest v nadbřišku, svírání, suchost a škrábání v hrdle, odkašlávání, slinění, poruchy řeči, neklid, úzkost, podrážděnost. Později pocení, svalové záškuby, lapavé nádechy a křeče.

◆ **Skrývání:** jako pokročilé *plížení*

**Prostředí:** TODO - asi podobně jako lev, ale může být zavlečená i jinam

**Chování:** TODO - jako divoká šelma (není inteligentní)

### Suroviny:

- Z ostnů na ocase mantikory je možno získat nepoužité dávky jedu (prodej 3 zl za dávku).
- Alchymista může ze srdce mantikory vydestilovat 13 kapek kouzelné esence.

# MEDŮZA

**Fyzička 3, Finesa 5, Duše 4, 9 životů**

**Rychlosť:** ako človek

**Smysly:** dobrý zrak a sluch, skvělý čich

**Velikost:** 6 (125 kg)

脚步 Stopa po velkém hadím těle

Hadí pach smíšený s lidským

**Vzhled:** Žena s klubkem hadů místo vlasů a dlouhým hadím tělem místo nohou.

**Boj:** Medůza je velice mrštná. Dokáže se opřít o svou hadí část těla a rychle vyrazit dopředu či uhýbat. Má dvě lidské ruce a obvykle používá zbraně – nejčastěji dlouhý luk a dýku nebo krátký meč a kulatý štít.

*TODO: zrevidovat (a asi přesunout ke schopnosti).*

*Při boji je samozřejmě důležité, že kdoliv na medůzu pohlédne, zkamení. U této schopnosti záměrně není uveden hod – na to, zda hráč přijde o postavu, se v Dračáku podle staré školy nikdy nehází.*

*Pokud hrajete s příběhovou imunitou, nenech žádnou hráčskou postavu zkamenět. Jestliže hrajete bez ní, říd' se tím, co hráči popíší. Když se přesto na medůzu vrhnou, aniž by odvrátili zrak, jejich osud je zpečetěn. Můžeš také určitě nechat zkamenět nějakou nehráčskou postavu, výrazně tím zvýšíš napětí a dojem, že jde opravdu o život.*

*To, že pohled na medůzu proměňuje v kámen, je obecně známé. Kolem doupěte medůzy navíc obvykle bývají „sochy“ jejích předchozích obětí, takže to hráče nejspíš trkne. Tato schopnost tedy vlastně pouze hráče nutí k tomu, aby si nějak poradili s tím, že se při boji na medůzu nemohou dívat. Mohou například používat zrcátka, zavázat si oči a podobně.*

盾 1 (silná šupinatá kůže), se štítom 2

弓 Dlouhý luk: 5 + k6, zranění 2, dlouhý dostřel

劍 Dýka: 5 + k6, zranění 1

 Krátký meč a štít: 5 + k6, zranění 1

 Hadi místo vlasů: 5 + k6, nezraňují, pouze otráví **jedem**

*Hadi na hlavě medůzy nedokáží prokousnout zbroj.*

 **Jed:** 10 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 0

*Latence:* 2 minuty

**Příznaky:** Intenzivní bolest v ráně, otok, brnění, zanícení kůže a citlivost na dotyk, potíže s dýcháním. Později otok a modřiny po celé končetině, následně zeslabnutí tepu, kóma.

 **Zkamenění:** Kdokoliv živý na medůzu pohlédne, na místě zkamení. Její odraz v zrcadle tuto schopnost nemá.

◆ **Skrývání:** jako pokročilé *plížení*. Medůza je studenokrevná, není tedy vidět pomocí *infravidení*.

⊕ **Léčení:** Po několika minutách odpočinku se medůze vyléčí veškerá zranění.

**Pohyb:** Medůza se plazí jako had, Umí také dobře plavat a šplhat na stromy a jiné překážky, kolem kterých se může obtočit.

**Prostředí:** Ruiny starých chrámů, jeskyně. V okolí bývá množství velice realistických soch ztvárněných uprostřed pohybu (ve skutečnosti zkamenělých obětí).

**Příklady použití ve hře:**

- Ctižádostivý šlechtic najal medůzu, aby udělala sochu z jeho politického soupeře.

- Medůza si dělá sbírku soch osob, které ji zaujmou. Posílá jim pozvánky k návštěvě svého hradu psané zlatým písmem na černém papíře.

*TODO: Zrevidovat (ale zní to vcelku ok)*

*Když se rozhodneš použít medůzu, dej do hry také způsob, jak odčarovat zkamenění. V pravidlech pro hráčské postavy taková schopnost záměrně není – hráč, který by si ji vzal, by pro ni většinu času neměl použít a to, že hráči tuto možnost nemají k dispozici, ti umožňuje vymyslet vlastní způsob, jak zkamenění odčarovat. Může to vyžadovat výpravu za mocným čarodějem sídlícím ve věži kdesi v divočině, shánění vzácné magické suroviny a podobně.*

*Mysli ale na to, že když hráči zkamení postava, vyřadí ho to ze hry. Pokud tedy družina půjde hledat způsob, jak ji odčarovat, nabídní mu možnost hrát mezikrát jinou postavu, nebo třeba některou ze tvých cizích postav.*

### Suroviny:

- Flakón čerstvé krve z medůzy okamžitě vylečí 5kz + 3 životů. Po několika hodinách se ale zkazí a místo toho po vypití za stejnou hodnotu zraňuje.
- Alchymista může z krve vyextrahovat *lektvar z krve medůzy* (má stejné účinky jako čerstvá krev, ale nekazí se) nebo vydestilovat 17 kapek kouzelné esence.
- Useknutá hlava medůzy má stále svou schopnost proměnit v kámen každého, kdo na ni pohlédne.



## MEDVĚD BARIBAL

**Druh:** zvíře (medvěd)

**Prostředí:** lesy, zalesněné kopce a hory

**Chování:** Baribalové mají velmi obratné pracky, dokáží například otevřít dveře zajištěné západkou. S oblibou šplhají na stromy a skály, kde vybírají vejce z hnízd, případně si pochutnají na medu lesních včel.

**Vzhled:** Menší černý medvěd s kulatou hlavou.

👣 Stopy menšího medvěda s černou srstí

♨️ Medvědí pach

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Smysly:** dobrý zrak a sluch, skvělý čich

**Plavání:** ●●

**Šplhání:** ●●

**Síla:** 8

**Velikost:** 7 (125 kg)

**Boj:** Baribal obvykle soupeře povalí, přidrží ho drápy a prokousne mu hrdlo. Když se brání přesile, sedne si na zem a ohání se předními tlapami, aby si útočníky udržel od těla.

**Fyzička 4, Finesa 1, Duše -, Životy 11**

🛡 1 (silná kůže)

🗡 Zuby nebo drápy: 4 + k6, zranění 3



## MEDVĚD BRTNÍK

**Druh:** zvíře (medvěd)

**Prostředí:** kopce, hory, jehličnaté lesy

**Chování:** Brtník s oblibou šplhá na stromy, aby si pochutnal na medu lesních včel.

**Vzhled:** Menší hnědý medvěd s kulatou hlavou.

👉 Stopy menšího medvěda s hnědou srstí

煴 Medvědí pach

**Rychlosť:** na zemi 5, ve vodě 1

**Smysly:** dobrý zrak a sluch, skvělý čich

**Plavání:** •

**Šplhání:** ••

**Síla:** 8

**Velikost:** 7 (125 kg)

**Boj:** Brtník obvykle soupeře povalí, přidrží ho drápy a prokousne mu hrdlo. Když se brání přesile, sedne si na zem a ohání se předními tlapami, aby si útočníky udržel od těla.

**Fyzička 4, Finesa 1, Duše -, Životy 11**

 1 (silná kůže)

 Zuby nebo drápy: 4 + k6, zranění 3



## MEDVĚD GRIZZLY

Druh: zvíře (medvěd)

Prostředí: pláně, kopce, hory, jehličnaté lesy

Chování: Grizzlyové jsou samotáři, v době tření lososů se ale shromažďují u řek a potoků.

Vzhled: Velký šedohnědý medvěd s kulatou hlavou a tmavší srstí na nohách.

👣 Stopy velkého medvěda s šedohnědou srstí  
🔥 Medvědí pach

**Rychlosť:** na zemi 5, ve vodě 1

**Smysly:** dobrý zrak a sluch, skvělý čich

**Plavání:** •

**Šplhání:** •

**Síla:** 9

**Velikost:** 8 (250 kg)

**Boj:** Grizzly obvykle soupeře povalí, přidrží ho drápy a prokousne mu hrdlo. Když se brání přesile, sedne si na zem a ohání se předními tlapami, aby si útočníky udržel od těla.

### Fyzička 5, Finesa 1, Duše -, Životy 13

🛡 1 (silná kůže)

🗡 Zuby nebo drápy: 5 + k6, zranění 3



## MEDVĚD KODIAK

Druh: **zvíře** (medvěd)

Prostředí: husté, smrkové lesy, kopce, hory, tundra

Chování: Většina kodiaků na podzim uléhá k zimnímu spánku, někteří to ale nedělají a je tedy možné je potkat i uprostřed zimy.

Vzhled: Velký medvěd s kulatou hlavou a světle hnědooranžovou srstí.

👉 Stopy velkého medvěda s hnědooranžovou srstí

煴 Medvědí pach

Rychlosť: na zemi 5, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Plavání: •

Šplhání: •

Síla: 10

Velikost: 9 (500 kg)

**Boj:** Kodiak obvykle soupeře povalí, přidrží ho drápy a prokousne mu hrdlo. Když se brání přesile, sedne si na zem a ohání se předními tlapami, aby si útočníky udržel od těla.

**Fyzička 5, Finesa 1, Duše -, Životy 14**

🛡 1 (silná kůže)

🗡 Zuby nebo drápy: 5 + k6, zranění 5



## MEDVĚD LEDNÍ

**Druh:** zvíře (medvěd)

**Prostředí:** ledové kry, ledovce, mrazivé pobřeží

**Chování:** Lední medvědi vydrží bez zastávky běžet nebo plavat několik dní a nevadí jim krutá zima. Jsou to velmi nenápadní lovci, kořist o nich obvykle neví až do poslední chvíle před útokem.

**Vzhled:** Velký bílý medvěd s dlouhým krkem a protáhlou hlavou.

👣 Stopy velkého medvěda s bílou srstí

~~~~~  
Medvědí pach

Rychlosť: na zemi 4, ve vodě 2

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Plížení: ••

Plavání: ••

Šplhání: •

Síla: 10

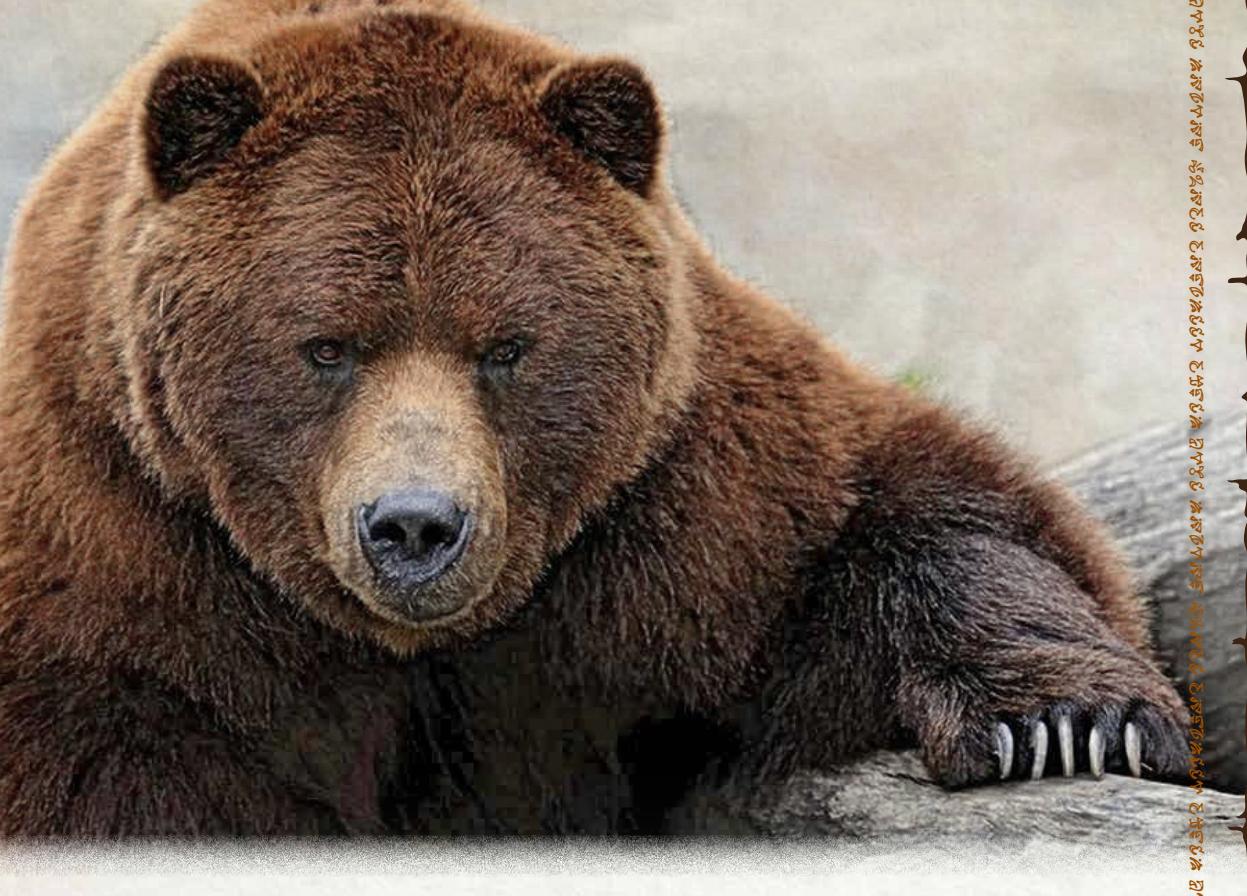
Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Lední medvěd obvykle soupeře povalí, přidrží ho drápy a prokousne mu hrdlo. Když se brání přesile, sedne si na zem a ohání se předními tlapami, aby si útočníky udržel od těla.

Fyzička 5, Finesa 1, Duše –, Životy 14

🛡 1 (silná kůže)

🗡 Zuby nebo drápy: 5 + k6, zranění 5



MEDVĚDODLAK

Medvědodlak je **Lykantrop**.

Imunita: Medvědodlak je imunní proti všem **jedům**.

- ◆ **Proměna v medvěda:** Proměna tam i zpět mu zabere jedno kolo. Nemůže se proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné oblečení se při proměně roztrhá, výbava popadá na zem.
- ◆ **Regenerace:** Medvědodlak regeneruje zranění rychlostí 2 životy za kolo. Nedokáže ale regenerovat zranění způsobená **stříbrnou zbraní, ohněm, bleskem, mrazem** nebo **žíravinou**.
- ◆ **Lykantropie:** Každý humanoidní tvor kousnutý medvědodlakem se nakazí lykantropií, viz heslo **Lykantropové**.

◆ **Ovládání medvědů:** Medvědodlaka poslouchají všichni medvědi v doslechu kromě těch, se kterými má pouto nějaký hraničář.

⊕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si medvědodlak léčí stejně jako člověk, účinkuje na ně tedy *hojivá mast*, *léčivý lektvar*, hraničářův *hojivý dotyk*, léčivé kameny a podobně. Výjimkou jsou zásahy stříbrnou zbraní – ty nejen že nemůže regenerovat, ale nevyléčí je ani magické prostředky a hojí se mu tedy jen přirozenou cestou, což trvá několik týdnů nebo i měsíců.

Prostředí: Medvědodlaci nejraději žijí osaměle v lesích nebo v horách.

Chování: Medvědodlaci bývají rozvážní a opatrní, když se ale pro něco rozhodnou, jsou nezastavitelní, a jejich sliby jsou pevné jako skála.

Příklady použití ve hře:

- Bohatý kudůk vězní medvědodlačina mláďata a nutí ji, aby pro něj bojovala v aréně.
- Medvědodlak chrání chrám prastarého boha před vykradači, protože to slíbil umírající knězce.
- Medvědodlak si postavil bytelný srub vysoko v horách, daleko od civilizace.

Suroviny:

- Z krve medvědolaka může alchymista vydestilovat 13 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar proměny do medvěda* (prodej 40 zl).

Lidská podoba

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 3, Životy 11

Rychlosť: jako člověk

Smysly: jako člověk

Šplhání: •

Plavání: •

Síla: +1 ke zranění

Velikost: 7 (125 kg)

 Lidské stopy (obvykle od podrážek bot)

 Lidský pach

Vzhled: Obrovský, chlupatý člověk.

Boj: V lidské podobě medvědodlak nejraději bojuje dvojručním mečem nebo jinou těžkou zbraní, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně.

 0

 Dvojruční meč: 5 + k6, zranění 4

(Dvojruční meč 3, síla +1)

Medvědí podoba

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, Životy 15

Rychlosť: běhá rychleji než člověk ale pomaleji než kůň

Smysly: jako medvěd – dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Šplhání: •

Plavání: •

Síla: +1 ke zranění

Velikost: 10 (1 tuna)

 Stopy obrovského medvěda

 Medvědí pach

Vzhled: Obrovský medvěd.

Boj: Ve své medvědí podobě medvědodlak obvykle soupeře povalí, přidrží ho drápy a prokousne mu hrdlo. Když se brání přesile, sedne si na zem a ohání se předníma tlapama, aby si je udržel od těla.

 1 (silná kůže)

 Zuby nebo drápy: 6 + k6, zranění 4

(zuby a drápy 2, síla +1, velikost zbraní +1)



MEZEK

Mezek je potomek hřebce a oslice. Kvůli své síle, vytrvalosti a odolnosti je často používán na nošení těžkých nákladů, zejména v horách a jiných neschůdných oblastech.

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**

Prostředí: pole, louky, pastviny, hory, cesty, města, vesnice

Chování: Mezek je silný a odolný. Bývá klidný, ale umíněný. Když ho něco vyplaší, podle situace buď znehybní nebo se pokusí utéct.

Vzhled: Zvíře podobné malému koni.

👣 **Otisky kopyt mezka**

鞁 **Pach mezka**

Rychlosť: na zemi 5, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch, čich a hmat

Plavání: •

Šplhání: –

Síla: 8

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Mezek bojuje, jen když se musí bránit. Buď bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohami. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše -, Životy 11



0

Zuby: 4 + k6, zranění 2

Kopyta: 4 + k6, zranění 3

MOŘSTÍ TVOROVÉ

/* Možná Tvorové mořstí */

TODO: Bud' o nich něco podnětnýho napsat, nebo tohle heslo zrušit.



MRAVENEC OBŘÍ

Smysly: slabý zrak (složené oči, vnímá hlavně pohyb), skvělý čich, hmatová tykadla

Mravenčí pach

Boj: Mravenci obvykle bojují v početných hejnech. Pokouší se zakousnout se do postav svými kusadly a odtáhnout je do různých směrů, aby mohli každou z nich zvlášť obklopit. Díky telepatickému spojení s královou jsou vždy perfektně koordinovaní, mohou například postavy obklíčit a zaútočit z několika směrů současně. Po smrti královny budou naopak zcela zmatení a bezradní.

- ◆ **Nadlidská síla:** Na zemi jsou mravenci mnohem silnější než lidé. Když se do někoho zakousnou, dokáží ho odtáhnout, i když se dotyčný něčeho pevně drží. Při letu tuto výhodu nemají.
- ◆ **Boj v temnotě:** Mravenci díky skvělému čichu a hmatovým tykadlům ve tmě bojují stejně dobře jako na světle.

Prostředí: Mravenci jsou velmi rozšířeným druhem, vyskytují se ve většině podnebných pásem a typů krajiny.

Chování: Mravenci tvoří velké kolonie a staví si společně mraveniště. Královna je inteligentní a může telepaticky rozmlouvat s postavami. Stejně jako hraničář to ale dokáže jen na krátkou vzdálenost, pokud s ní tedy postavy chtějí jednat, musí se probít až k ní, nebo si s ní domluvit audienci. Chce postupně rozšiřovat své mraveniště, ale není bezohledná – v krajní nouzi je ochotna ho i celé přestěhovat jinam. Když je ale libovolný z jejich poddaných napaden, okamžitě zkoordinuje ráznou obranu.

Příklady použití ve hře:

- Královna stráží magický předmět, který jí do opatrování svěřil mocný mág.
- Horníci se prokopali do tunelů obřího mraveniště.
- Mravenci se prokopali do prastarého podzemí.
- Královna hledá pomoc v boji s krutými nepřáteli hluboko v podzemí.

Dělnice

Fyzička 3, Finesa 2, Duše -, Životy 8

Rychlosť: jako člověk

Velikost: 5 (30 kg)

 Otisky nohou zhruba metrového hmyzu

Vzhled: Zhruba metrový mravenec.

Boj: Dělnice vždy brání královnu i za cenu vlastního života.

 tělo 1, nohy a tykadla 0

 **Kusadla:** 3 + k6, zranění 1

Sameček

Fyzička 4, Finesa 2, Duše -, Životy 10

Rychlosť: na zemi jako člověk, ve vzduchu jako lidský běh

Velikost: 6 (60 kg)

👣 Otisky nohou víc než metrový hmyzu

Vzhled: Víc než metr dlouhý mravenec s křídly.

Boj: Samečci obřích mravenců na rozdíl od dělnic mohou létat. Ve vzduchu ale nejsou příliš obratní, takže bojují raději na zemi.

🛡️ tělo 1, nohy a tykadla 0

🗡️ Kusadla: **4** + k6, zranění 1

Královna

Fyzička 5, Finesa 1, Duše 6, Životy 14

Rychlosť: na zemi jako člověk, ve vzduchu jako lidský běh

Velikost: 9 (500 kg)

👣 Otisky nohou zhruba dvoumetrového hmyzu

Vzhled: Velký, dvoumetrový mravenec.

Boj: Královna obřích mravenců bojuje, jen když je přímo napadena.

🗡️ Kusadla: **5** + k6, zranění 1

◆ **Telepatie:** Se všemi svými poddanými může královna telepaticky komunikovat na libovolnou vzdálenost, s kýmkoliv jiným jako hraničář s telepatií.

MOUCHA ZLODĚJKA

/* Velikost 5 (30 kg) */

Fyzička 1, Finesa 4, Duše 2, Životy 6

Rychlosť: na zemi jako chůze, létá rychlosťí běhu

Smysly: jako člověk

Velikost: 5 (30 kg)

 Stopy obřích hmyzích nohou

 Muší pach

Vzhled: Moucha zlodějka má tělo zhruba metr dlouhé mouchy, ale malou, lidskou hlavu a místo předního páru nohou má lidské ruce. Při letu bzučí jako velká masařka.

Boj: Moucha zlodějka se obvykle snaží boji vyhnout. Když nemá jinou možnost, obvykle bojuje dýkou. Vzhledem ke své velikosti a stavbě těla nemůže používat střelné zbraně.

 **Dýka:** 4 + k6, zranění 1

◆ **Dovednosti:** dvě z následujících dovedností na základním a jedna na pokročilém stupni: *břichomluvectví, falešná hra, líčení a odstraňování pastí, odezírání ze rtů, ostrážitost a plížení, otevírání zámků*.

Prostředí: TODO (města?)

Chování: Mouchy zlodějky své přízvisko získaly zcela oprávněně – obvykle se totiž živí zlodějinou a jsou v tom velmi dobré.

Příklady použití ve hře:

- TODO

Suroviny:

- Z mrtvého těla mouchy zlodějky může alchymista vydestilovat 3 kapky kouzelné esence.



MULA

Mula je potomek osla a klisny. Je silná a vytrvalá, často se používá na nošení nákladů v horách a jiných neschůdných oblastech.

Druh: jízdní a nákladní zvíře

Prostředí: pole, louky, pastviny, hory, cesty, města, vesnice

Chování: Mula bývá klidná, ale umíněná. Když ji něco vyplaší, podle situace bud' znehybní nebo se pokusí utéct.

Vzhled: Zvíře podobné koni.

↳ **Otisky kopyt muly**

↳ **Pach muly**

Rychlosť: na zemi 6, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch, čich a hmat

Plavání: •

Šplhání: –

Síla: 9

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Mula bojuje, jen když se musí bránit. Bud' bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohami. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše -, Životy 13



0

 **Zuby:** 4 + k6, zranění 3

 **Kopyta:** 4 + k6, zranění 4

MUMIE

/* Velikost 5 (60 kg) */

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 5, Životy 15

Rychlosť: ako človek

Smysly: magické smysly – dobrý zrak, čich a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá chuť

Detekovatelnosť: Mumie není vidět pomocí *infravidení*.

 **Zuby a pařaty:** 5 + k6, zranění 2

Vzhled: Mumifikované tělo zabalené do starých obvazů.

❑ Slabý západ vonných olejů.

⊕ **Léčení:** Mumie se sama nedokáže léčit, může ji ale „spravit“ balzamo-vač.

Schopnosti:

Mumie je mrtvá, takže zranění, která by živého člověka zabila, ji pouze trochu zpomalí (má o 4 životy více než by měl živý človek).

Mumie má nadlidskou sílu. Člověka dokáže zvednout a odhodit několik metrů daleko a při boji zblízka má +1 ke zranění (ve zranění zubů a pařátů už je bonus započítaný).

Mumie dokáže v krátké vzdálenosti kolem sebe na několik minut vyvolat prašnou nebo písečnou bouři. Uvnitř je ztěžená viditelnost (nevýhoda) a zdvižený prach nebo písek chrání mumii před slunečním světlem. Znovu může bouři vyvolat za několik hodin.

Mumie ovládá brouky a červy. Ti obvykle pro postavy nejsou nebezpeční, ale mohou jim ztěžovat výhled, lézt do očí a podobně (nevýhoda).

Boj: Mumie může používat zbraně (při boji zbraněmi na blízko má díky nadlidské síle +1 ke zranění), případně své zuby a spáry.

Mumie obvykle vzniká použitím silné kletby nebo magického pohřebního rituálu a musí pak navěky chránit svou hrobku a poklady v ní uložené.

NEMRTVÍ

Nemrtví jsou po smrti, ale jejich duše je uvězněna ve fyzickém světě a nutí tělo, aby se dále hýbalo. Mohou vznikat dvěma způsoby: buď něco duši zabrání při smrti opustit náš svět v okamžiku smrti (například kletba nebo démon), nebo ji někdo později kouzlem přivolá zpět.

Smysly: Nemrtví nemají funkční oči, uši ani jiné smyslové orgány, své okolí vnímají výhradně magicky: nic necítí a vidí a slyší lehce rozmazené odrazy věcí, tvorů a zvuků. Všichni nemrtví vidí v noci stejně dobře jako ve dne.

🚫 Slabiny:

Všichni hmotní nemrtví jsou zranitelní svěcenou vodou (skrz nehmotné neškodně proteče).

Žádný nemrtvý nesnese přímé sluneční světlo. Každé kolo, kdy na něj dopadá, je zraněn za 3kz a toto zranění nemůže nijak snížit.

+ Léčení: Na nemrtvé neúčinkují léčivá kouzla, schopnosti ani lektvary a nemohou se léčit ani přirozenou cestou. Některé druhy nemrtvých mají určité možnosti léčení (zombie se například léčí požíráním čerstvého masa či vnitřností), některé se neléčí vůbec (například kostlivec).

Poznámka: Pokud tví nemrtví vznikli kletbou, měl bys také vymyslet způsob, jak ji zrušit. Může to být třeba napravení dávné křivdy, dokončení úkolu a podobně. Nezapomeň také připravit několik možností, jak se postavy mohou o kletbě a způsobu jejího zrušení dozvědět.



NETOPÝR

Druh: zvíře

Prostředí: jeskyně, dutiny ve stromech, půdy a sklepy domů, důlní štoly

Chování: Netopýři jsou aktivní v noci nebo za soumraku, přes den spí. Tvoří kolonie čítající stovky jedinců. Přezimují v jeskyních, štolách nebo jiných podzemních prostorách.

Netopýr obyčejný

Vzhled: Netopýr.

↳ Stopy netopýra

Netopýří pach

Netopýr obyčejný je malým netopýrem s krátkými ušními laloky. Má tmavou srst na těle a světlou na břichu. Je aktivní v noci a loví hmyz. Hnízdí v jeskyních a dutinách. V České republice je chráněný.

Rychlosť: na zemi 2, ve vzduchu 5

Smysly: dobrý zrak (vidí ale černobíle), skvělý sluch a čich, ultrasluch

Plížení: •• (létá neslyšně, kroll ale slyší ultrazvukové vlny)

Plavání: –

Šplhání: ••

Síla: 0

Velikost: 0 (pod 1 kg)

Boj: Samotný netopýr postavy nemá jak zranit. Může je ale rozptylovat třepotem křídel, vlézt jim pod halenu a podobně.

Fyzička 1, Finesa 3, Duše -, Životy 1



0

Zuby: 1 + k6, zranění -3

Slabiny: Netopýři se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.

Netopýr obří

Vzhled: Netopýr velký jako hobit.

Stopy netopýra velkého jako hobit

Netopýří pach

Rychlosť: na zemi 2, ve vzduchu 5

Smysly: dobrý zrak (vidí ale černobíle), skvělý sluch a čich, ultrasluch

Plížení: •• (létá neslyšně, kroll ale slyší ultrazvukové vlny)

Plavání: –

Šplhání: ••

Síla: 5

Velikost: 5 (30 kg)

Boj: Obří netopýr útočí ze vzduchu svými ostrými zuby.

Fyzička 2, Finesa 3, Duše -, Životy 7

0

 Zuby: 2 + k6, zranění 0

🚫 Slabiny: Netopýři se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.

NETVOR BAHENNÍ

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, Životy 12

Rychlosť: na zemi pomalejší než člověk, ve vodě rychlejší

Smysly: slabý zrak a sluch, skvělý čich a chut', *infravidění*

Velikost: 7 (125 kg)

TODO

TODO

Vzhled: Humanoidní tvor s dlouhým, ještěřím ocasem, tělem pokrytým šupinami, rukama zakončenýma pařaty a ostrým hřebenem na zádech.

Boj: Bahenní netvor nejraději číhá ve vodě nebo v bažině podobně jako krokodýl. Při boji v tomto prostředí má oproti postavám výhodu.

1 (šupiny)

Pařaty: 5 + k6, zranění 1

- ◆ Obojživelnost: Bahenní netvor vydrží až hodinu bez nadechnutí.
- ◆ Vodní tvor: Při boji ve vodě má bahenní netvor výhodu proti suchozemským tvorům.
- ◆ Mlha: Dokud se bahenní netvor soustředí, z jeho kůže stoupají chuchvalce husté mlhy, které za několik minut zaplní oblast v dlouhé vzdálenosti kolem něj.

V mlze je vidět jen na kontaktní vzdálenost, infravidění ale neomezuje.

Prostředí: TODO

Chování: TODO

Příklady použití ve hře:

- Bahenní netvor je ve skutečnosti prokletý šlechtic, který se ucházel o ruku dcery temného mága. Ta za ním tajně chodí a hledá způsob, jak otcovo prokletí zlomit.

NEVIDĚNÝ

<i>Spící hrůza:</i>	Fyzička 2 , Finesa 2 , Duše 2 , Životy 1
<i>Plíživá hrůza:</i>	Fyzička 2 , Finesa 2 , Duše 2 , Životy 2
<i>Pomalá hrůza:</i>	Fyzička 2 , Finesa 2 , Duše 2 , Životy 3
<i>Mlčící hrůza:</i>	Fyzička 3 , Finesa 3 , Duše 3 , Životy 4
<i>Chtivá hrůza:</i>	Fyzička 3 , Finesa 3 , Duše 3 , Životy 5
<i>Lačná hrůza:</i>	Fyzička 3 , Finesa 3 , Duše 3 , Životy 6
<i>Ssavá hrůza:</i>	Fyzička 4 , Finesa 4 , Duše 4 , Životy 7
<i>Noční hrůza:</i>	Fyzička 4 , Finesa 4 , Duše 4 , Životy 8
<i>Temná hrůza:</i>	Fyzička 4 , Finesa 4 , Duše 4 , Životy 9
<i>Černá hrůza:</i>	Fyzička 5 , Finesa 5 , Duše 5 , Životy 10
<i>Bílá hrůza:</i>	Fyzička 5 , Finesa 5 , Duše 5 , Životy 11
<i>Čirá hrůza:</i>	Fyzička 5 , Finesa 5 , Duše 5 , Životy 12
<i>Zářící hrůza:</i>	Fyzička 6 , Finesa 6 , Duše 6 , Životy 13
<i>Neznámá hrůza:</i>	Fyzička 6 , Finesa 6 , Duše 6 , Životy 14
<i>Měkká hrůza:</i>	Fyzička 6 , Finesa 6 , Duše 6 , Životy 15
<i>Živá hrůza:</i>	Fyzička 7 , Finesa 7 , Duše 7 , Životy 16
<i>Vražedná hrůza:</i>	Fyzička 7 , Finesa 7 , Duše 7 , Životy 17
<i>Krvavá hrůza:</i>	Fyzička 7 , Finesa 7 , Duše 7 , Životy 18

Rychlosť: jako člověk

Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch, vidí i v naprosté tmě a vnímá duše, ale nemá čich

Detekovateľnosť: Neviděný není vidieť zrakom, *infraviděním* ani ultrasluchom, není slyšet a nemá žádný pach. Je ale hmotný, takže jde nahmatat, jde s ním normálně bojovat a v měkkém terénu zanechává otisky tlap s dlouhými drápy.

 **Útok:** Fyzička + k6, zranění 1

Vzhled: Neviděného může spatřit pouze postava s aktivním kouzlem najdi neviditelné. Vypadá jako přízračná, nepříliš zřetelná šelma (tím větší, čím více je probuzený).

+ **Léčení:** Pokaždé, když neviděný někoho zabije, se doléčí do plných životů. Jiné možnosti léčení nemá.

Boj: Pokud postavy nemají kouzlo najdi neviditelné, mohou na neviděného útočit pouze na základě jeho projevů – když na někoho zaútočí, nebo třeba podle stop, pohybu rozhrnutých větví a podobně. Obvykle budou mít jen jednu šanci, protože když je neviděný v ohrožení, stáhne se a vyčítá si jinou, snazší oběť. Mohou na něj také nastražit past.

Nevidění jsou obzvláště nebezpečné vražedné nestvůry schopné vyhladit celá města. Temným magickým rituálem vyžadujícím lidské oběti vznikne zárodek neviděného – Spící hrůza. Ten následně čeká, až se k němu přiblíží nějaká dostatečně slabá oběť. Když ji zabije, vysaje její duševní sílu. Tím se probudí na další stupeň a stane se z něj Plíživá hrůza. Ta už nečeká na místě a vydává se sama na lov.

Dokud má neviděný koho zabíjet, cyklus probouzení pokračuje. Na každý další stupeň musí pozřít dvojnásobek duší – z prvního na druhý mu stačí jedna, na třetí už potřebuje dvě, na čtvrtý čtyři, na pátý osm a tak dále.

Neviděný loví chytře. Nikdy nespěchá, vždy si vybírá co nejslabší kořist. Mezi jednotlivými útoky může klidně uplynout několik dní. Když začne rádit například ve městě, začne nejdřív zabíjet děti a starce. Až dojdou, pustí se do nemocných dospělých, pak do zdravých. Na městskou stráž, vojáky, čaroděje a hráčské postavy zaútočí až úplně nakonec, až bude co možná nejsilnější.

Když neviděný nemá dál koho zabíjet, začne zase usínat. Každých několik dní klesne na nižší stupeň, až se postupně scvrkne na Spící hrůzu. V této formě vydrží čekat celé věky.

Použití ve hře: Neposílej neviděného na samotnou družinu – dobroruham se málo probuzený neviděný vyhne a raději si počítá na slabší kořist. Nech ho raději rádit ve velké skupině cizích postav. Může to být vesnice, město, karavana, kterou postavy doprovází a podobně. Postavy by se s ním ze začátku vůbec neměly potkat, měly by pouze nacházet stopy po jeho řádění. Postupně měň popis, jak byly oběti zabity: zpo-

čátku to budou rány od zubů a spárů malé šelmy (zhruba jako od psa nebo rysa) a s tím, jak se bude neviděný probouzet, se postupně budou zvětšovat. U hodně probuzeného nemrtvého můžeš popisovat utržené končetiny, ukousnutou půlku obličeje a podobně. Nezapomeň také hrát hrůzu obyčejných lidí a rostoucí paniku. Lidé se například začnou zabedňovat ve svých domech, později začnou z města prchat – nejdříve po jednom, pak po stále větších skupinách.

NEZMAR

Tělo: Fyzička **4**, Finesa **2**, Duše **3**, Životy: **16**

3 hlavy: Fyzička **2**, Finesa **4**, Duše **3**, Životy: **6**

Rychlosť: ako chůze

Smysly: slabý zrak a sluch, skvělý čich a chut'

Velikosť: 7 (125 kg)

 TODO

 TODO

Vzhled: Tvor podobný želvě se třemi špičatými hlavami s tlamami plnými ostrých zubů.

Boj: Nezmar je pomalý, ale když se od něj budou postavy držet daleko, zatáhne hlavy do krunýře a počká, až se přiblíží.

Nezmar je možné zabít pouze ubráním všech životů těla nebo současným vyřazením všech tří hlav.

 **tělo** 3 (tvrdý krunýř), hlavy 0

 **Zuby:** **4** + k6, zranění 1

Nezmar může v jednom kole každou hlavou bez postihu zaútočit na jiný cíl.

◆ **Dorůstání hlav:** Na každou hlavu nezmaru je možné útočit zvlášt'. Kdykoliv hlava ztratí všechny životy, v průběhu dalšího kola znova doroste.

Prostředí: TODO

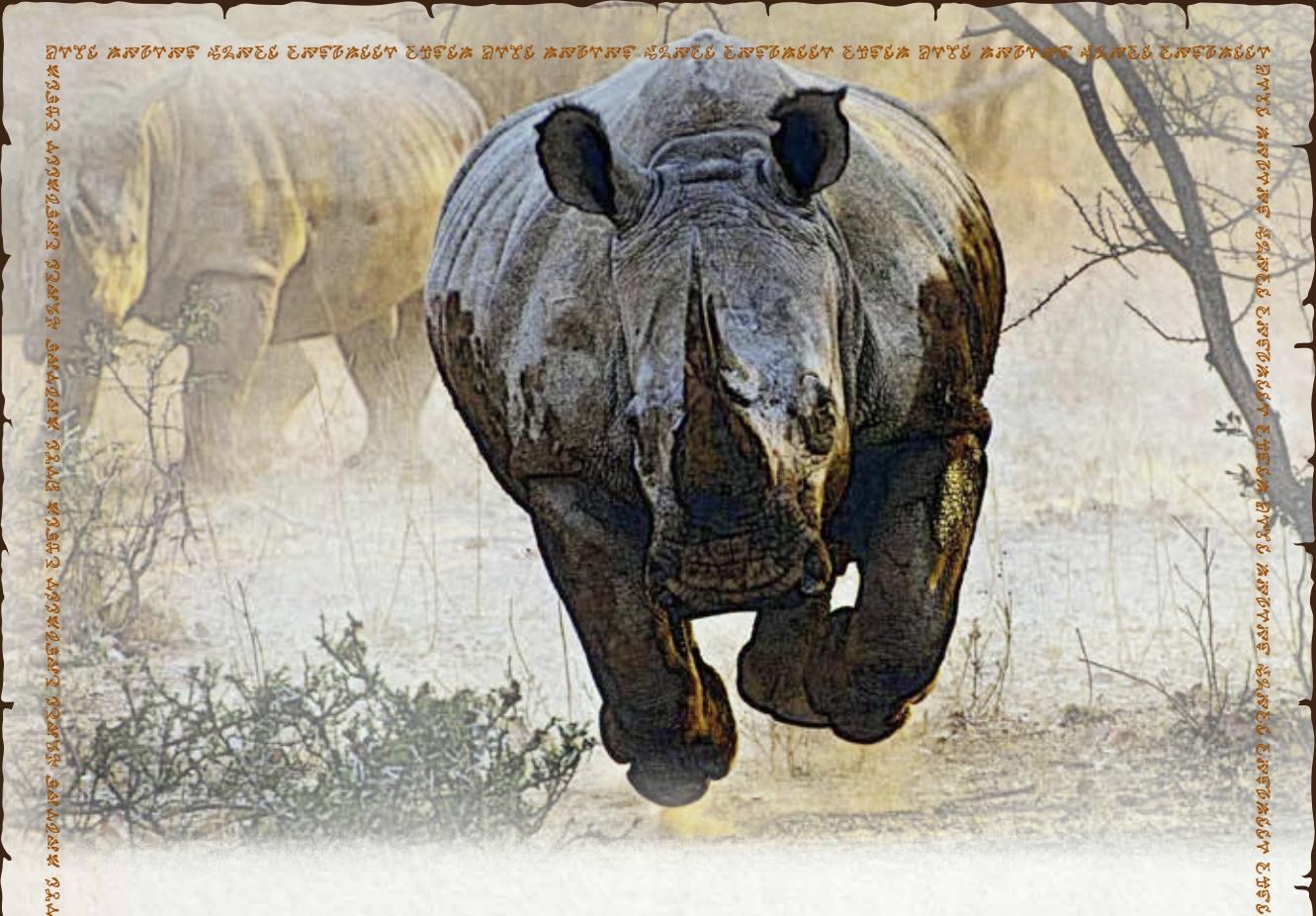
Chování: TODO

Příklady použití ve hře:

- Nezmar zabil alchymistu, který ho stvořil, a žije teď v jeho laboratoři.

Suroviny:

- Alchymista může z nezmara vydestilovat 33 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar regenerace* (prodej 60 zl).



NOSOROŽEC

Druh: zvíře (tlustokožec)

Prostředí: deštné lesy, savany

Chování: Nosorožci jsou aktivní ráno a odpoledne, přes polední vedro odpočívají. Jsou to mírná zvířata, samice s mláďaty ale mohou být agresivní. Žijí většinou samotářsky, v oblastech s výskytem velkých šelem ale samice s mláďaty tvoří stáda.

Příklady použití ve hře:

- Sarkoni jezdí na nosorožcích do boje.

Vzhled: Nosorožec.

👣 Stopy nosorožce

要闻 Pach nosorožce

Rychlosť: na zemi 5, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (široký pozorovací úhel, ale nevidí před sebe), skvělý sluch a čich

Plavání: •

Šplhání: –

Plížení: –

Síla: 11

Velikost: 11 (2 tuny)

Boj: Rozzuřený nosorožec se prudce rozběhne proti nepříteli a nabere ho svým rohem.

Fyzička 5, Finesa 1, Duše –, Životy 16

🛡 2 (silná kůže)

🗡 Roh: **6 + k6**, zranění 6

OBR

Fyzička 7, Finesa 3, Duše 4, Životy 19

Rychlosť: ako človek

Smysly: ako človek

Velikosť: 12 (4 tuny)

👣 Stopy šestimetrového humanoida (obvykle bosého)

🏡 TODO (asi lidský pach)

Vzhled: Šestimetrový obr.

Boj: Obr zadupe a rozdrtí vše, co mu stojí v cestě. Dokáže také vrhat velké balvany na střední vzdálenost – vždy ale musí nějaký najít a sebrat, takže se postavy mohou připravit.

🛡️ 2 (silná kůže)

🗡️ Pěsti: 7 + k6, zranění 2

🗡️ Kmen stromu: 7 + k6, zranění 6

🗡️ Balvan: 7 + k6, zranění 4

Dostřel: střední

◆ Děsivý řev: Slabší povahy prchnou nebo se schoulí, silnější budou mít při boji s obrem nevýhodu.

◆ Obří síla: Obr má sílu jako slon. V boji zblízka nebo při vrhání těžkých zbraní a předmětů má +2 ke zranění (ve zranění kmenem stromu a balvanem je už bonus započítaný).

Prostředí: Obři obyčejně obývají velkou jeskyni, případně zaberou osamělý hrad nebo tvrz.

Chování: TODO (they are big and dumb)

Použití ve hře:

- Skupina posluhovačů shání obrovi potravu a on je na oplátku chrání.

- Chytrý goblin nebo skřet obrovi našeptává a ovládá ho.
- Osamělý obr putuje krajem a hledá si družku.

Suroviny:

- Alchymista může z obrova srdce vydestilovat 23 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar obří síly* (prodej 75 zl).

OGLOJ-CHORCHOJ

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 4, Životy 12

Rychlosť: ako chúze

Smysly: skvělý hmat (celým tělem), skvělý čich

Velikost: 7 (125 kg)

Stopa obřího červa

Nepříjemný, dráždivý zápach (TODO - tohle je zkopiřovaný od obřího červa, ještě se nad tím zamyslet)

Vzhled: Čtyři metry dlouhý červ tlustý jako mužské stehno. Na jednom konci má chomáč tenkých chapadel.

Boj: Ogloj-chorchoj nejprve kořist paralyzuje bílým bleskem, který vysílá z chapadel na přední části těla, následně ji zabije svými ostrými zuby. Potom ji odvleče do svého obvykle dobře skrytého doupěte, kde ji pak několik týdnů pozírá.

Bílý blesk: 4 + k6

Dosah: krátký

Rozsah: 1–3 tvorové

Účinek: kompletní paralýza na počet kol rovný počtu úspěchů

Po zásahu bílým bleskem začnou oběti po těle přebíhat drobné výboje a v křečích svalí na zem.

Kusadla: 5 + k6, zranění 2

◆ Skrývání: Ogloj-chorchoj není vidět pomocí *infravidení*.

Suroviny:

- Z chapadel Ogloje-chorchoje může alchymista vydestilovat 9 kapek kouzelné esence.

▼ Kořist:

- V doupěti Ogloje-chorchoje se dají najít věci, které měly jeho oběti u sebe.



ORANGUTAN

Druh: zvíře (lidoop)

Prostředí: džungle, tropické lužní lesy, zalesněné bažiny

Chování: Samci žijí osamoceně, samice se svými mláďaty. Občas se ale shlukují na stromech ověšených ovozem. Dopoledne se krmí, přes polodne odpočívají, odpoledne se přesouvají na nové stanoviště a večer si na stromě staví hnízdo na noc. Jen výjimečně slézají ze stromů. Samci lákají samice dlouhým voláním, v případě rozrušení vydávají zvuk připomínající polibek.

Orangutan obyčejný

Vzhled: Orangutan.

 **Stopy orangutana** (při chůzi se opírá o klouby prstů na rukou)

 **Pach orangutana**

Rychlosť: na zemi 3, na stromech 2

Smysly: jako člověk

Plavání: –

Šplhání: •••

Síla: 8

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Orangutan má mnohem větší sílu, než by odpovídalo jeho velikosti.

Má navíc nízko těžiště, což z něj dělá skvělého zápasníka. Protivníka obvykle poválí na zem a může mu následnězlámat kosti, nebo dokonce utrhnout končetinu. Má také silné a ostré zuby.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše –, Životy 10



0

 **Zápas, zuby:** 4 + k6, zranění 2

Orangutan obří

Vzhled: Orangutan velký jako zloba.

 **Stopy orangutana velkého jako zloba** (při chůzi se opírá o klouby prstů na rukou)

 **Pach orangutana**

Rychlosť: na zemi 3, na stromech 2

Smysly: jako člověk

Plavání: –

Šplhání: •••

Síla: 11

Velikost: 9 (60 kg)

Boj: Obří orangutan má mnohem větší sílu, než by odpovídalo jeho velikosti. Dokáže odhodit krolla jak hadrovou panenku nebo mu utrhnut ruku či ukousnout hlavu.

Fyzička 5, Finesa 2, Duše -, Životy 14

 0

 **Zápas, zuby:** 5 + k6, zranění 4



OREL

Druh: **zvíře** (dravý pták)

Prostředí: hory, louky, pole, polopouště

Chování: Orli jsou samotáři. Loví přes den, případně za soumraku či úsvitu. Na stromech nebo skalách si staví velká hnízda, ke kterým se každý rok vracejí.

Orel obyčejný

Vzhled: Dravý pták s tmavým tělem, dlouhým ocasem, velkými spáry, silným zobákem a širokými křídly.

👣 Stopy středně velkého dravého ptáka

🔥 Pach orla

Rychlosť: na zemi 1, ve vzduchu 11 (střemhlavě 30), ve vodě 1

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Plavání: •

Šplhání: –

Létání: •••

Síla: 4

Velikost: 3 (7 kg)

Boj: Orel útočí nejraději z výšky. Snese se na kořist střemhlavým letem, zachytí ji pařáty a usmrtí ostrým zobákem.

Fyzička 3, Finesa 3, Duše –, Životy 6



0

Zobák nebo spáry: 3 + k6, zranění 1

Orel obří

Obří orel je inteligentní a může dokonce mluvit. Unese jednu postavu, ale není ho možné ochočit – nosit bude jen toho, koho sám bude chtít.

Vzhled: Obrovský dravý pták s tmavým tělem, zlatavým zátylkem a bílými skvrnami na ramenou.

Stopy dravého ptáka velkého jako medvěd

Pach orla

Rychlosť: na zemi 1, ve vzduchu 11 (střemhlavě 30), ve vodě 1

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Plavání: •

Šplhání: –

Létání: •••

Síla: 10

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Obří orel útočí nejraději z výšky. Snese se na kořist střemhlavým letem, zachytí ji pařáty a usmrtí ostrým zobákem.

Fyzička 5, Finesa 3, Duše -, Životy 14

 1 (tuhé opeření)

 **Zobák nebo spáry:** 5 + k6, zranění 5



OSEL

Osli jsou velmi silní, unesou víc, než sami váží. Používají se hlavně na nošení těžkých nákladů.

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**

Prostředí: stepi, pláně, savany, polopouště, kamenité pouště

Chování: Divoce žijící osli jsou aktivní hlavně za úsvitu nebo za soumraku, horkou část dne tráví někde ve stínu. V případě nebezpečí nejprve v klidu zkoumají situaci a až pak se rozhodnou, co udělají. Domestikovaní osli jsou klidní a poslušní.

Vzhled: Osel.

👣 Otisky oslích kopyt

🔥 Pach osla

Rychlosť: 6 (ale nerad běhá tryskem)

Smysly: dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch a čich

Plavání: •

Šplhání: –

Síla: 9

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Osel bojuje, jen když se musí bránit. Bud' bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohami. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše –, Životy 12



0

Zuby: 4 + k6, zranění 2

Kopyta: 4 + k6, zranění 3

PANNA MOŘSKÁ

Fyzička 2, Finesa 4, Duše 3, Životy 7

Rychlosť: plave rychleji než člověk

Smysly: jako člověk

Velikost: 5 (60 kg)

👉 Otisky lidských dlaní a velkého rybího těla

♨️ Lidský pach smíšený s rybím

Vzhled: Nahá dívka se zelenou šupinatou kůží. Místo nohou má rybí ocas.

Boj: Mořské panny bojují nejčastěji dýkou nebo harpunou, ale nezdráhají se ani použít své ostré zuby.

🗡️ Zuby: 4 + k6, zranění 0

🗡️ Dýka: 4 + k6, zranění 1

🗡️ Dvojruční harpuna: 4 + k6, zranění 2

- ◆ Skrývání: Mořská panna je studenokrevná, není tedy vidět pomocí *infravidění*.
- ◆ Vodní tvor: Při boji ve vodě má mořská panna výhodu proti suchozemským tvorům.
- ◆ Telepatie: Mořská panna je němá, umí ale používat *telepatii* stejně jako hraničák.
- ◆ Vodní dech: Mořská panna může na kohokoliv seslat kouzlo umožňující dýchání pod vodou. Působí několik minut a panna ho může neomezeně a bez přípravy zopakovat.

Prostředí: Moře.

Chování: Mořské panny jsou dravé, ústa mají plná ostrých zubů. Nepohrdnou lidským masem, ale dá se s nimi obchodovat – mají rády šperky a jsou ochotny za ně vyměnit perly nebo různá tajemství o tom, co se skrývá v mořských hlubinách. Mohou dýchat na vzduchu i pod vodou. Rády jezdí na obřích mořských konících.

Příklady použití ve hře:

- Mořské panny stráží ruiny dávného města, které v dávných dobách pohltilo moře.
- Mořské panny jsou kletbou proměněné kněžky bohyně plodnosti.



PAVIÁN

Druh: zvíře (opice)

Prostředí: savany, stepi, lesostepi, skalnaté hory

Chování: Paviáni jsou aktivní nepravidelně, ve dne i v noci. Většinou se zdržují na zemi. Jsou velmi odvážní, hněd tak něčeho se nezaleknou. Útočníka zastrašují gesty, výpady a ukazováním svých ostrých špičáků. Žijí v tlupách čítajících až 100 jedinců, kterým vládne vůdčí samec. Každý ze samců má svůj harém až deseti samic.

Vzhled: Velká světle šedá opice se stříbřitou hřívou.

↳ Stopy opice velké jako kudůk

↳ Pach paviána

Smysly: jako člověk

Rychlosť: na zemi 5, ve vodě 1

Plavání: •

Šplhání: ••

Síla: 5

Velikost: 5 (30 kg)

Boj: Pavián se zuřivě pere a snaží se protivníka kousnout svými dlouhými špičáky.

Fyzička 3, Finesa 3, Duše -, Životy 8



Zuby, zápas: 2 + k6, zranění 1

PAVOUCI

Pavouci mají 8 nohou a nemají tykadla. Jsou to dravci. Poté, co kořist usmrtí, ji důkladně zamotají do pavučin, napustí do ní své trávicí štávy a nechají je působit, aby ji po čase mohli celou vysát.

Schopnosti:

Pavučina: Při setkání postav s obří pavučinou si představ, jak to vypadá, když se moučka chytí do obyčejné. Postavy si s tím, na rozdíl od ní, nějak poradí – mohou se například vyvlect z šatů, které se na pavučinu přilepí, přesekat ji mečem, spálit pochodní, strhat dlouhou holí a podobně. Pokud si ale chodby a místnosti předem důkladně nevyčistí, budou v nich bojovat s nevýhodou. Pavouk se skrz svou pavučinu pohybuje bez potíží. V pavučině bývají zamotané mrtvoly předchozích obětí.

Pavouci v těchto pravidlech: *křížák obří, sklípkan obří*

PAVOUČNATKA

Pavoučnatka, podobně jako lykantropové, umí měnit podobu. Může vypadat bud' jako půvabná kudůcká dívka, nebo jako černý pavouk. Na rozdíl od nich však její schopnosti nejsou spjaté s měsícem, ale s temnotou.

🚫 **Slabiny:** Přímé sluneční světlo pavoučnatku zraňuje za 3kz každé kolo.

- ◆ **Proměna:** Pavoučnatka se za 1 kolo umí proměnit v obřího černého pavouka nebo zpět.
- ◆ **Moc nad pavouky:** Pavoučnatka ovládá všechny obří i obyčejné pavouky v okolí.
- ◆ **Regenerace:** Pavoučnatka přes den zregeneruje všechna svá zranění.

Prostředí: Temný hvozd, hluboké jeskyně nebo jiná temná místa, nebo kdekoliv v civilizaci.

Chování: Pavoučnatka obyčejně žije hluboko v temném hvozdě nebo v jeskyních, kam nepronikne sluneční světlo v paláci utkaném z pavoučích sítí, strážena několika obřími pavouky. Občas se jí ale zasteskne po společnosti a vydá se do civilizace. Jelikož ji zraňuje sluneční světlo, žije výhradně v noci. Ráda svádí bohaté, mladé kudůky a hobity a nechází se od nich obdarovávat.

Suroviny:

- Pokud pavoučnatka umře ve své pavoučí podobě, je z ní možno získat nepoužité dávky *pavoučnatčina jedu* (prodej 5 zl za dávku).

Kudůcká podoba

Fyzička 2, Finesa 5, Duše 4, Životy 7

Rychlosť: jako člověk

Smysly: jako kudůk – dobrý zrak a čich, skvělý sluch, selektivní sluch

Velikost: 5 (30 kg)

Stopy malého humanoida

Kudůcký pach

Vzhled: Kudůcká dívka s dlouhými černými vlasy a uhraňčivým pohledem v honosných černých šatech protkávaných stříbrem.

Boj: V kudůcké podobě má pavoučnatka na obranu skrytu dýku, případně se šle **černý blesk**. Kdy jí jde o život, promění se do pavouka.

 **Dýka:** 5 + k6, zranění 1

 **Černý blesk:** 4 + k6 proti **Fyzičce**, zranění 8kz **bleskem** (odečítá se Zbroj)

◆ **Kouzla:** V kudůcké podobě může pavoučnatka používat následující kouzla: *oko, neviditelná zbroj, detekční runy, neviditelnost, návrat, černý blesk*. Všechna si musí připravovat stejně jako kouzelník.

Pavoučí podoba

Fyzička 3, Finesa 6, Duše 4, Životy 9

Rychlosť: jako člověk

Smysly: jako pavouk – slabý zrak, dobrý čich a chuť, detekce vibrací v pavučině

Velikost: 6 (60 kg)

 Stopy obřího pavouka se zhruba dvoumetrovým rozpětím nohou.

 Pavoučí pach

Vzhled: Obří černý pavouk s dvoumetrovým rozpětím nohou.

Boj: V pavoučí podobě pavoučnatka spoléhá především na svůj silný jed. Když se jí podaří útočníky otrávit, stáhne se, aby mohl působit.

 **Kusadla:** 6 + k6, zranění 1 + 3 dávky *pavoučnatčího jedu*

 Pavoučnatčin jed: 12 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**

Latence: 3 minuty

Příznaky: Poruchy dýchání, modrání rtů a obličeje, zmatenosť, bolesti břicha, nevolnost.

PÁN ZKÁZY

Fyzička 7, Finesa 3, Duše 5, Životy 16

Rychlosť: na zemi ako člověk, ve vzduchu jako kůň v trysku

Smysly: dobrý zrak, skvělý sluch a čich, selektivní sluch, *infravidění*

Velikost: 9 (500 kg)

👣 Otisky páru velkých kopyt

要闻 Silný sirný zápach

Vzhled: Třímetrový démon s drápy, kopyty, rohy a velkými křídly. Ocelově modrou kůži má pokrytu žhnoucími magickými symboly.

Boj: Pán zkázy má sílu jako slon. Dokáže odhodit člověka několik metrů, utrhnuout mu ruku v kloubu, rozpárat ho svými drápy, nebo na něj dupnout azlámat mu kosti. Umí létat, ale potřebuje na to dlouhý rozeběh nebo silný protivítr. Ve vzduchu není moc obratný. Když má možnost se rozběhnout nebo zaútočit z letu, nabere soupeře na rohy a odhodí ho.

🛡️ 2 (silná kůže s magickými runami)

🗡️ Pařaty, rohy nebo kopyta: 7 + k6, zranění 4

◆ **Boj v temnotě:** Démonický strážce díky *infravidění* a skvělému čichu ve tmě bojuje stejně dobře jako na světle.

◆ **Obří síla:** Pán zkázy má sílu jako slon.

V boji zblízka si počítá +2 ke zranění (už započítáno).

◆ **Kouzla:** Pán zkázy umí sesílat následující kouzla: *ohnivá koule, rozžhavení, ochrana před projektily, ohnivý déšť*.

Prostředí: Pán zkázy pochází z jiného světa plného lávy, ohně a sirných výparů. V našem světě se může vyskytovat kdekoli, kam ho někdo přivolal.

Chování: Pán zkázy považuje všechny menší a slabší tvory za podřadné, nehodné jeho pozornosti a bude s nimi jednat, pouze pokud mu to přikázal jeho pán, nebo když mu to nějak pomůže se svého pána zbavit.

Pokud se někomu podaří ho přivolat a ovládnout, bude mu sice sloužit, ale bude ho nade vše nenávidět a bude zcela posedlý touhou ho roztrhat a pozřít jeho ostatky. Když se mu to podaří, nebo když je tělo jeho věznitele zcela zničeno, například spáleno, vrženo do lávy a podobně, pán zkázy zmizí zpět tam, odkud přišel.

Příklady použití ve hře:

- Mocný čaroděj přivolal pána zkázy na ochranu své věže.
- Čarodějův učeň v mistrově knihovně našel mocný rituál a přemluvil své kamarády, aby mu ho pomohli vyzkoušet.
- Temný kult uctívá pána zkázy v hlubinách podzemního chrámu a přináší mu oběti.
- Černokněžný král přivolal pána zkázy do čela svého vojska.

PEGAS

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, Životy 14

Rychlosť: na zemi i ve vzduchu jako kůň

Smysly: jako kůň – dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch, čich a hmat

Velikost: 9 (500 kg)

 Otisky neokovaných koňských kopyt

 Koňský pach

Vzhled: Okřídlený kůň.

Boj: Pegas není agresivní a v případě ohrožení raději uteče nebo uletí. Když musí bojovat, brání se kopyty.

 **Zuby nebo kopyta:** 5 + k6, zranění 1

Prostředí: Pláně, louky, pastviny.

Chování: Pegas se chová jako divoký kůň. Není ho možné ochočit. Pokud na něm někdo chce jezdit, musí se s ním spřátelit, nebo ho ovládnout nějakým kouzlem, schopností či magickým předmětem.

Příklady použití ve hře:

- Když se někdo spřátelí s osamělým pegasem, odnese ho k věži moudrého čaroděje vysoko v horách. Kdo mu naopak ublíží, přivolá na sebe čarodějův hněv.

Suroviny:

- Alchymista může z pegasových plic vydestilovat 17 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar létání* (prodej 150 zl).
- Bohatý vládce chce založit chov pegasů a nabízí 600 zlatých za klisnu a hřebce.

PERMONÍK

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 2, Životy 6

Rychlosť: ako chůze

Smysly: ako trpaslík – dobrý zrak, sluch a čich, *infravidění*

Velikost: 3 (7 kg)

 Stopy zhruba půlmetrového humanoida (obvykle od pevných, trpaslických bot)

 Pach trpaslíka

Vzhled: Půlmetrový trpaslík.

Boj: Osamělý permoník před útočníkem většinou uteče, schová se, nebo se vzdá. Ve větším počtu se ale permoníci nebojí pustit do křížku ani se lvem nebo medvědem. Bojují obvykle svými miniauturními kladivy nebo kušemi, ale po kapsách mívají také různé petardy a jiné alchymistické výrobky a když jde do tuhého, mouhou dokonce nastražit bombu nebo odpálit výbušnou raketu.

Největší obranou permoníků je, trochu překvapivě, jejich velikost. Do jejich chodeb a tunelů se totiž postavy nevejdou, pokud nepoužijí *lektvar zmenšování*, proměnu do nějakého malého tvora nebo jiný druh zmenšovací magie.

 beze zbroje 0, v lehké 1, v těžké 2

 **Poloviční kuše:** 3 + k6, zranění 2

Dostřel: krátký

Nabíjení: 1 kolo

 **Permonické dvojruční kladivo:** 3 + k6, zranění 1

Samotné kladivo má zranění 2, -1 za permoníkovu dětskou sílu.

- ◆ **Alchymie:** Když jdou permoníci do boje, mívají u sebe 2–5 užitečných alchymistických výrobků z následujícího seznamu: *lektvar ohnivého dechu*, *léčivý lektvar*, *dýmovnice*, *výbušný projektil*, *zápalný projektil*, *petarda*, *magické leštidlo*, *oslepující kulička*, *kýchací prášek*. Mohou také použít *bomby* a *rakety*, musejí je ale nosit ve dvou.
- ◆ **Dětská síla:** Permoník je malý, má sílu jako malé dítě.

Při boji beze zbraně a vrhacími zbraněmi má -1 ke zranění.

Prostředí: Podzemní sluje a tunely.

Chování: Permoníci žijí v dobře organizované společnosti, mají své vládce, řemeslníky a armádu. Jsou neskutečně hrabiví a když jim jde o zlato nebo jiný drahý kov či kameny, dokáží být velice pracovití. Říká se, že někde hluboko pod zemí mají vlastní království, která mezi sebou neustále válčí.

◆ Kořist:

- Permoníci u sebe mívají část svého majetku: zlaté či stříbrné ingoty, broušené drahé kameny, stříbrné spony do vousů, zbraně a zbroje zdobené zlatem a podobně. I ti nejchudší z nich mohou mít poklad v hodnotě několika stříbrných, ti nejbohatší v hodnotě desítek nebo i stovek zlatých. Většina jejich pokladů je ale bezpečně uložena v přísně střežených trezorech hluboko pod zemí.
- Permoníci také mívají různé kouzelné předměty. Je na tobě, co jim vybereš nebo vymyslíš, vyhni se ale zbraním, zbrojím a dalším předmětům, které by kvůli velikosti byly pro postavy nepoužitelné, protože tím bys hráče akorát rozmrzel.

PES DVOUHLAVÝ

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, Životy 11

Rychlosť: ako pes

Smysly: ako pes – slabý zrak, skvělý sluch a čich, noční vidění, hmatové vousy

Velikost: 7 (125 kg)

 Stopy velkého psa

 Sirný zápach

Vzhled: Černý dvouhlavý pes velký jako doga (ve tmě mu rudě žhnoucí tlama a oči).

Boj: Dvouhlavý pes bojuje jako obyčejný velký pes, má ale dvě tlamy a může tedy bez postihu útočit na dva protivníky najednou.



 Zuby: 4 + k6, zranění 1

◆ Boj v temnotě: Dvouhlavý pes díky svému skvělému čichu a sluchu ve tmě bojuje stejně dobře jako na světle.

Chování: Dokud žije ten, kdo ho přivolal, dvouhlavý pes mu věrně slouží. Ochotně celé dny a hodiny stráží určené místo, bojuje bez pudu sebezáchovy a na každý příkaz reaguje jako perfektně vycvičený pes. Po pánevové smrti obvykle zdivočí a zabíjí, i když nemá hlad. Občas ale tvrdohlavě pokračuje v plnění posledního příkazu. Není ho možné ochočit.

Příklady použití ve hře:

- Vychrtlý dlouhlavý pes i po smrti svého pána umíněně stráží určené místo.
- Pastevci mluví o démonovi, který jim v noci zabíjí dobytek, ovce a kozy, aniž by kořist sežral. Někteří z nich popisují pekelné zjevení se dvěma páry rudě žhnoucích očí.



PES HONICÍ

Honicí psi jsou výborní stopaři a stejně jako vlci dokáží společně uštvat a skolit velkou zvěř. Jsou rychlí a obratní a díky dobrému zraku zvládnou chytit i rychlou, kličkující kořist, jako jsou králíci nebo gazely.

Druh: zvíře (psovitá šelma)

Vzhled: Štíhlý pes.

👣 Stopy štíhlého psa

要闻 Psí pach

Rychlosť: na zemi 6, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak, skvělý sluch a čich, vidění v šeru a hmatové vousy

Plavání: •

Šplhání: –

Síla: 5

Velkost: 5 (30 kg)

Boj: Honicí psi jsou rychlí a obratní běžci. Když kořist dostihnu, skolí ji na zem a prokousnou jí hrdlo. Drápy používají, jen když se v průběhu zápasu ocitnou na zemi.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše -, Životy 9

 0

 Zuby nebo drápy: 4 + k6, zranění 1



PES OVČÁCKÝ

Ovčáčtí psi udržují pohromadě stáda ovcí, koní nebo dobytka a chrání je před vetřelci. Jsou to výborní hlídaci a obranáři.

Druh: zvíře (psovitá šelma)

Vzhled: Velký chlupatý pes.

👣 Stopy velkého hafana

要闻 Psí pach

Rychlosť: na zemi 5, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost, ale dobře vnímá pohyb a světlo), skvělý sluch a čich, vidění v šeru a hmatové vousy

Plavání: •

Šplhání: –

Síla: 6

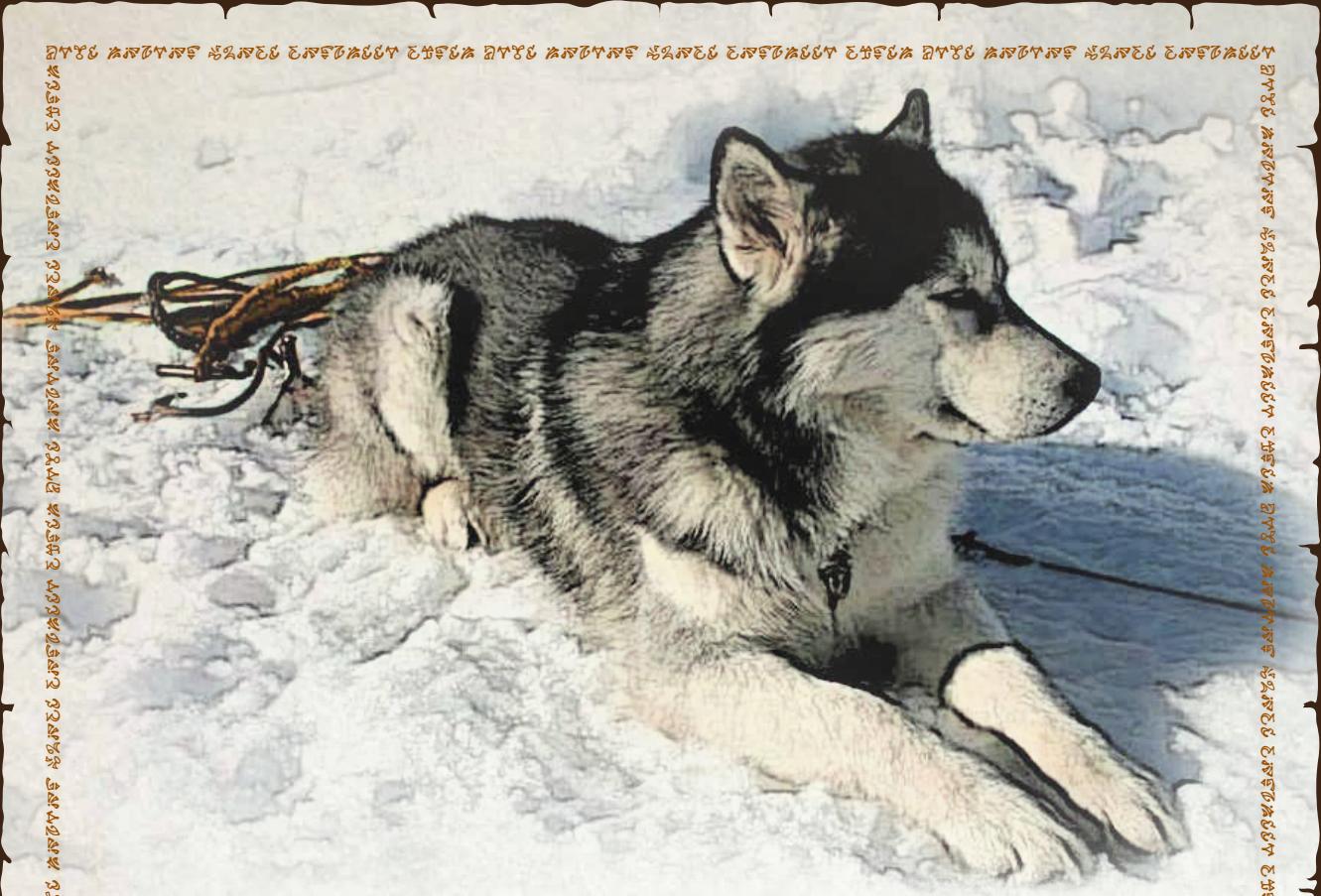
Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Pes se do útočníka pevně zakousne, strhne ho na zem a prokousne mu hrdlo. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše -, Životy 12

 0

 Zuby nebo drápy: **4 + k6**, zranění 2



PES TAŽNÝ

Tažní psi jsou silní a vytrvalí, vydrží běžet celý den. Používají se hlavně v zasněžených oblastech na tahání saní. Jsou to také dobrí pomocníci při lově a hlídání.

Druh: **zvíře** (psovitá šelma)

Vzhled: Středně velký pes.

👣 Stopy středně velkého psa

要闻 Psí pach

Rychlosť: na zemi 5, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost, ale dobře vnímá pohyb a světlo), skvělý sluch a čich, vidění v šeru a hmatové vousy

Plavání: •

Šplhání: –

Síla: 6

Velikost: 5 (30 kg)

Boj: Pes se do útočníka pevně zakousne, strhne ho na zem a prokousne mu hrdlo. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše –, Životy 12

 0

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, zranění 1



PES VÁLEČNÝ

Váleční psi jsou velcí, silní a vycvičení k zabíjení. Používají se také na zápasy v arénách.

Druh: **zvíře** (psovitá šelma)

Vzhled: Velký, robustně stavěný pes.

👣 Stopy velkého psa

要闻 Psí pach

Rychlosť: na zemi 5, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost, ale dobře vnímá pohyb a světlo), skvělý sluch a čich, vidění v šeru a hmatové vousy

Plavání: •

Šplhání: –

Síla: 7

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Pes se do útočníka pevně zakousne, strhne ho na zem a prokousne mu hrdlo. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše -, Životy 12

 0

 Zuby nebo drápy: **4 + k6**, zranění 3

PLOŠTICE OBŘÍ

Fyzička 4, Finesa 1, Duše -, Životy 12

Rychlosť: ako chúze

Smysly: slabý zrak (složené oči, vnímá hlavně pohyb), dobrý čich, hmatová tykadla

Velikost: 8 (250 kg)

👣 Stopy skoro dvoumetrového brouka

要闻 Pach velkého brouka

Vzhled: Skoro dva metry dlouhá ploštice.

Boj: Obří ploštice se živí výhradně mršinami, na postavy nezaútočí. Při ohrožení vylučuje tekutinu, jejíž silný zápach dráždí ke zvracení.

🛡 svrchu 1 (tvrdé krovky), zespodu 0

Knife Kusadla: 4 + k6, zranění 0

◆ Dávivý zápach: Při ohrožení ploštice vylučuje tekutinu, jejíž silný zápach dráždí ke zvracení (nevýhoda pro všechny, kdo ho dýchají). Pomůže zadržet dech nebo se držet dál než na kontaktní vzdálenost.

Příklady použití ve hře:

- Skřeti a goblini používají obří ploštice jako nákladní zvířata. Jsou sice pomalé, ale hodně unesou.

POLETUCHA

Fyzička 1, Finesa 2, Duše 4, Životy 4

Rychlosť: na zemi ako chůze, ve vzduchu rychlejší než člověk

Smysly: jako elf – skvělý zrak, dobrý sluch a čich, noční vidění

Velikost: 3 (7 kg)

👣 Otisky špičatých bot dětské velikosti

☕ Pach elfa

Vzhled: Okřídlená bytost připomínající elfa, člověku zhruba po kolena.

Boj: Poletuchy nechtějí nikomu ublížit a ani pořádně nevědí, jak by to měly udělat. Když někdo ubližuje jim, obvykle uletí.

🛡 0

Plnění přání: Poletuchy dokáží uhodnout, co si postavy přejí, a pokud jsou to drobná přání, mohou jim je splnit. Dělají to samy od sebe a nic za to nechtějí.

Nejedná se o kouzlo, ale mohou to být věci, na které by kouzlo bylo potřeba: rozbity předmět se opraví, rána se vylečí, jizva se zacelí. Poletuchy nikdy záměrně neškodí – raději se tedy vždy nejdřív hráčů zeptej, jestli o to, co tě napadlo, opravdu stojí.

Kouzla: Každá poletucha umí dvě z následujících kouzel: *neviditelnost, návrat, magický štít, dým, třpytivá zář*.

Prostředí: Louky, řídké lesy, háje, ruiny elfských měst.

Chování: Poletuchy jsou vlídné a přátelské, rády si povídají. Pokud se jim postavy budou zamlouvat, pomohou jim.

Příklady použití ve hře:

- Poletuchy jsou veselé, přátelské bytosti, ochotné poradit a nezištně postavám pomoci, můžeš je tedy použít všude, kde by se postavám mohla hodit rada, pomoc nebo pravdivé informace.

- Poletuchy ohrožuje bazilišek, harpyje nebo jiné nebezpečné nestvůry.

Suroviny:

- Z každého křídla poletuchy může alchymista vydestilovat jednu kapku kouzelné esence.



PONÍK

Poníci jsou překvapivě silní, v poměru ke svojí váze unesou víc než koně. Lépe také snáší zimu a nepříznivé počasí.

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**

Prostředí: stepi, tundry.

Chování: Poníci se vyskytují ve stejných variacích jako koně. Mohou tedy být klidní a povolní, ale také bujní a temperamentní.

Vzhled: Malý kůň.

👣 Otisky koňských kopyt

🐎 Pach koně

Rychlosť: na zemi 6, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch, čich a hmat

Plavání: •

Šplhání: –

Síla: 9

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Poník bojuje, jen když se musí bránit. Bud' bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohami. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše -, Životy 11



0

 **Zuby:** 4 + k6, zranění 2

 **Kopyta:** 4 + k6, zranění 3

PŘÍZRAK

/* Apparition */

/* Velikost 6 (60 kg) */

Fyzička -, Finesa -, Duše 5, Životy 6

Rychlosť: levituje rychlosťí chůze

Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Detekovateľnosť: Přízrak není slyšet a cítiť a není vidieť pomocí *ultrasluchu* a *infravidenia*.

 **Hrozivý zjev:** 5 + k6

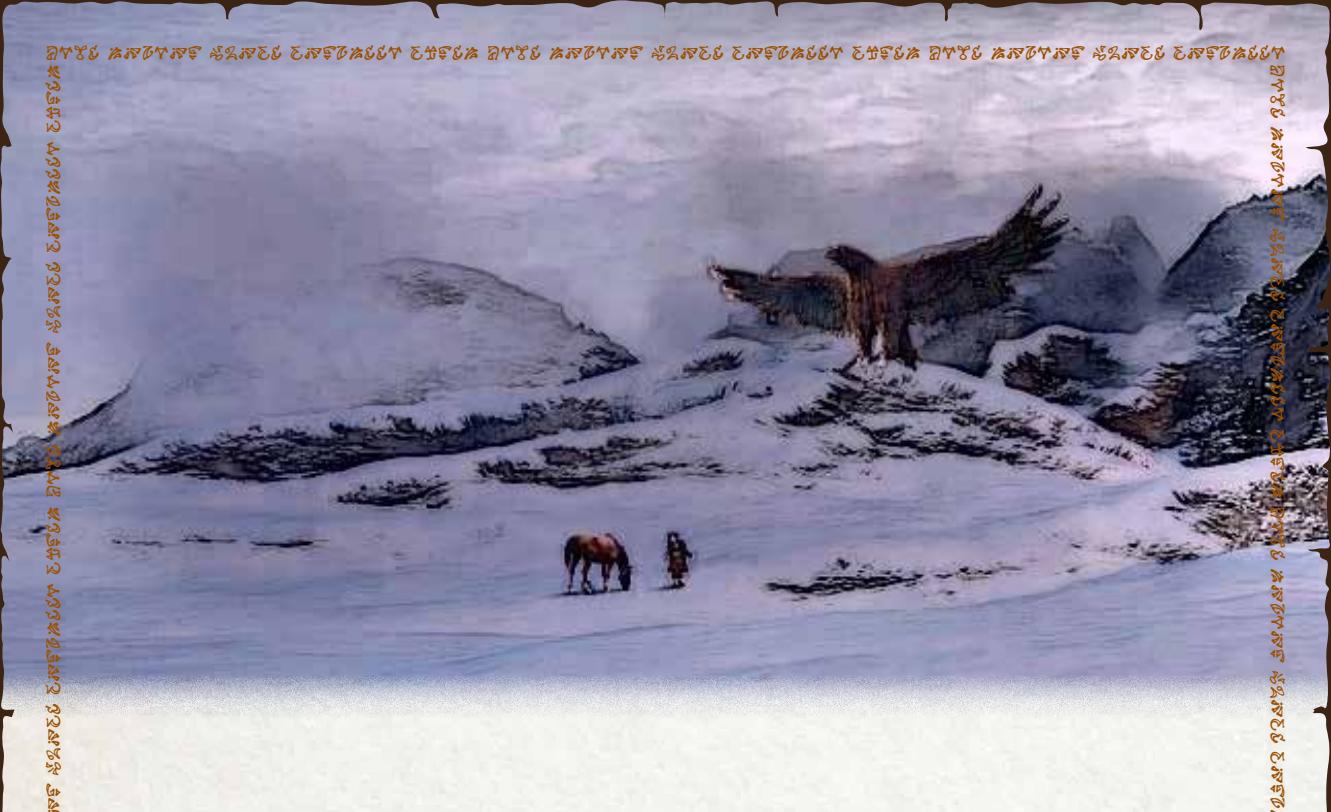
- strach (nevýhoda)
- děs (postava v hrůze prchne a několik hodin se neodváží k přízraku přiblížit)
- naprostá hrůza (postava zkolaže a nikdy už se nedokáže k přízraku přiblížit)

Trvání účinku: několik minut

Vzhled: Přízračná humanoidní postava.

Zraniteľnosť: Přízrak je nehmotný. Fyzické útoky (zbraně, **ohň**, **blesky**, **žíravina**, svěcená voda a podobně) projdou neškodně skrz. Zranit je ho možné pouze duševními kouzly a útoky. Jako všichni nemrtví nesnese přímé sluneční světlo.

Přízrak nejčastěji vzniká samovolně, například když někdo nesplní přísluhu nebo nedokončí svěřený úkol. Může být ale také vytvořený cíleně na ochranu nějakého místa nebo objektu.



PTÁK NOH

Druh: zvíře (dravý pták)

Prostředí: hnízdiště v horách nebo na vysokých skalních věžích, loviště až stovky kilometrů kolem

Chování: Pták Noh je tak silný, že unese dospělého slona. Loví většinou dobytek a podobná velká zvířata, ale když je hladový, nepohrdne ani člověkem nebo elfem.

Vzhled: Gigantický hnědý dravý pták.

👣 Stopy gigantického dravého ptáka

📖 Pach velkého dravého ptáka

Rychlosť: na zemi 3, ve vzduchu 8 (střemhlavě 30), ve vodě 2

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Plavání: •

Šplhání: –

Létání: •••

Síla: 12

Velikost: 11 (2 tuny)

Boj: Pták Noh se na svou kořist snese klouzavým letem, uchopí ji do spárů a za letu ji usmrtí svým obřím zobákem.

Fyzička 6, Finesa 3, Duše -, Životy 17

🛡 2 (tuhé opeření)

🗡 Zobák nebo spáry: 6 + k6, zranění 5

Suroviny:

- Z každého vejce ptáka Noha může alchymista vydestilovat 7 kapek kouzelné esence.



PUMA

Pumě se říká také horský lev, stříbrný lev nebo kuguár. Černě zbarvené pumě se, stejně jako černému levhartovi, říká panter.

Druh: zvíře (kočkovitá šelma)

Prostředí: kopce, zasněžené hory, jehličnaté, smíšené i listnaté lesy, deštné pralesy, stepi, pouště

Chování: Pumy nedokáží hlasitě řvát, a tak pouze syčí, pískají, prskají nebo dlouze předou. Žijí osamoceně, setkávají se jen v době párení. Obvykle loví za soumraku nebo za úsvitu, jen zřídka za denního světla.

Vzhled: Velká běžově hnědá kočka (panter je velká černá kočka).

👣 Stopy pumy

爇 Pach pumy

Rychlosť: na zemi 8 (ale rychle se unaví), ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch
a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Plížení: ••

Plavání: •• (plave nerada, ale velmi dobře)

Šplhání: ••

Síla: 6

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Puma výborně skáče, dokáže vyskočit až 5 metrů do výšky nebo 14 metrů do délky. Stejně jako levhart loví skokem se stromu nebo z úkrytu, kořist usmrtí kousnutí do krku.

Fyzička 4, Finesa 3, Duše -, Životy 10

 0

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, zranění 2



ROHÁČ OBŘÍ

Fyzička 4, Finesa 1, Duše -, Životy 12

Rychlosť: na zemi i ve vzduchu jako chůze

Smysly: slabý zrak (složené oči, vnímá hlavně pohyb), dobrý čich, hmatová tykadla

Velikost: 8 (250 kg)

👣 **Otisky nohou velkého brouka**

👣 **Pach velkého brouka**

Vzhled: Skoro dvoumetrový hnědočerný brouk se silným chytinovým pancířem a obřími kusadly.

Boj: Roháč sice umí létat, bojuje ale raději na zemi. Snaží se protivníka chytit, sevřít a rozdrtit svými obřími kusadly.

🛡 **svrchu 2 (chitinový pancíř), zespodu 0**

🗡 **Kusadla: 4 + k6, zranění 3**

Prostředí: TODO

Chování: TODO

Příklady použití ve hře:

- Obří roháči utekli z líhní ve staré podzemní laboratoři, kde s nimi dávní mógové dělali pokusy.



RYS

Druh: **zvíře** (kočkovitá šelma).

Prostředí: hory, smíšené, jehličnaté a listnaté lesy, nejlépe s bohatým podrostem a skalami

Chování: Rys je aktivní hlavně za soumraku. Přes den obvykle odpočívá ve skalních úkrytech nebo v houštinách, ale když je hezky, rád se sluní.

Vzhled: Středně velká rezavě hnědá jemně skvrnitá kočka se štětičkami na uších a licousy.

👣 Stopy rysa

爇 Pach rysa

Rychlosť: na zemi 8 (ale rychle se unaví), ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch
a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Plížení: ••

Plavání: ••

Šplhání: ••

Síla: 5

Velikost: 5 (30 kg)

Boj: Rys obvykle vyhlíží kořist z nějakého vyvýšeného místa. Pak se k ní připlíží nebo počká, až k němu přijde sama. Nakonec prudce vyrazí a zabije ji stiskem hrudla nebo prokousnutím šíje. Postavy rys nena-
padne, ani když se mu přiblíží k mláďatům.

Fyzička 4, Finesa 3, Duše -, Životy 9



0

Zuby nebo drápy: 4 + k6, zranění 1

ŘASNATKA

Fyzička 1, Finesa 2, Duše 3, Životy 4

Rychlosť: ako chůze

Smysly: skvělý sluch a čich, nemá zrak

Velikost: 3 (7 kg)

👣 Nezanechává stopy

🚬 Slabý zápach spálené gumy

Vzhled: Vznášející se fialová koule velká zhruba jako lidská hlava, ze které na jednom místě vyrůstá 8 chapadel.

Boj: Řasnatky útočí fialovými blesky, které vysílají z konců chapadel.

⚡ **Fialový blesk:** 3 + k6 proti **Fyzičce**, zranění 3kz **bleskem** (odečítá se zbroj)

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Prostředí: Řasnatky se nejčastěji vyskytují v okolí sídel čarodějů, v blízkosti kouzelných předmětů a podobně.

Chování: Řasnatky jsou masožravé. Útočí často v hejnech, společně dokáží udolat i velké zvíře.

Suroviny:

- Z řasnatky může alchymista vydestilovat 2 kapky kouzelné esence.

SARKON

/* Velikost 7 (125 kg) */

Rychlosť: ako človek

Smysly: dobrý zrak, čich a sluch, *infravidenie*

+ Léčení: Sarkoni sa lečia ako ľudia. Obvykle majú *hojivou mast*, díky ktorej si po spánku vylečia 2 životy. Mohou také mať *skretí dryák*.

Vzhľad: Sarkoni sú veľcí, chlupatí skreti. Na oblečení majú symboly svojho klanu (napríklad vlk, kanec a podobné).

Sarkoni nemajú šamany ani alchymisty, uznávajú len hrubou, fyzickou sílu. Vede je obvykle ten nejvŕtejší a nejsilnejší z bojovníkov. Ze slabších, mrštnejších sarkonov sa stávajú lovci a bojovníci je považujú za podřadné. Sarkoni obvykle do boja jezdí na obřích varanech.

Sarkon lovec

/* Velikost 7 (125 kg) */

Fyzička 4, Finesa 5, Duše 2, Životy 11

Zbroj: 1 (lehká zbroj)

 **Oštěp:** 5 + k6, zranení 1

Dostrel: krátký

 **Tesák:** 5 + k6, zranení 1

Boj: Sarkonovci v boji i pri lovu spolupracujú – jeden z nich obvykle láká kořist a ostatní sú v úkrytu pripraveni hodit své oštěpy, vrhnout se na ni a dorazit ju tesáky.

Sarkon bojovník

/* Velikost 7 (125 kg) */

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 2, Životy 12

Zbroj: 2 (těžká zbroj)

 **Dvojruční palice:** **5 + k6**, zranění 3

 **Tesák:** **5 + k6**, zranění 1

Boj: Bojovníci sarkonů neuznávají taktiku ani rozkazy. Snaží se být první ve zteči, pobít co nejvíce nepřátel a získat tak co nejvíce slávy.

Vůdce sarkonů

Fyzička 6, Finesa 4, Duše 3, Životy 13

Zbroj: 2 (těžká zbroj)

 **Dvojruční sekera:** **6 + k6**, zranění 3

 **Tesák:** **6 + k6**, zranění 1

Boj: Vůdce sarkonů je v boji je vždy v čele. Je nesmírně zuřivý, silný a krutý.

Vůdce sarkonů je obvykle největší a nejsilnější z bojovníků.

SKŘET

/* Velikost: 6 – (60 kg) */

Rychlosť: jako člověk

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich, vidění v šeru

 **Léčení:** Skřeti se léčí jako lidé. Obvykle mají *hojivou mast*, díky které si po spánku vylečí 2 životy. Mohou také od šamana dostat skřetí *dryák*.

Vzhled: Skřeti jsou velcí jako lidé. Kůži mají hnědou, šedou nebo černou, výjimečně se mezi nimi vyskytují albíni. Mají zašpičaté uši, vystouplé tesáky a ohyzdné tváře. Na bojových výpravách mírají válečné malování.

Jazyky: Většina skřetů mluví svým vlastním nářečím, rozumí ale obecné skřetí řeči. Jen málo skřetů se domluví lámanou lidskou řečí. Sami si říkají orkové, všechny současně skřetí jazyky jsou odvozené od staré okrštiny.

Se skřety často žijí zlobři, snadno zastanou těžkou práci a jsou vítanou pomocí v boji. Skřeti také nezřídka chovají obří divoká prasata a používají je jako jízdní zvířata.

Skřet lovec

Fyzička 3, Finesa 4, Duše 2, Životy 9

Zbroj: Na válečné výpravě 1 (lehká zbroj), při lově ji nenosí.

 **Krátký luk (šípy s kamennými hroty):** 4 + k6, zranění 1

Dostřel: střední

 **Kopí:** 4 + k6, zranění 1

 **Nůž:** 4 + k6, zranění 0

Dovednosti:

Základy ošetřování zranění

Pokročilé plavání

Základy šplhání

Pokročilý *lov a stopování*

Pokročilá *orientace a přežití v divočině*

Boj: Skřetí lovci jsou zvyklí stát bok po boku a společně čelit nepříteli.

Jsou to také dobrí lučištníci.

◆ Kořist:

hojivá mast (prodej 3 st)

Skřet bojovník

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, Životy 10

Zbroj: 2 (těžká zbroj)

◆ Těžká šavle a štít: **4 + k6**, zranění 1

◆ Dvojruční sekeromlat: **4 + k6**, zranění 2

◆ Vrhací palice: **4 + k6**, zranění 1

Dostřel: krátký

◆ Nůž: **4 + k6**, zranění 0

Dovednosti:

Základy ošetřování zranění

Pokročilé plavání

Základy šplhání

Boj: Skřetí bojovníci bojují organizovaně, pouze pokud jim velí náčelník.

Bez něj bojuje každý sám za sebe.

◆ Kořist:

hojivá mast (prodej 3 st)

skřetí dryják (pokud ho nevypil, prodej 1 zl)

Skřet šaman

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 4, Životy 7

🗡 Nůž: **3** + k6, zranění 0

Dovednosti:

Pokročilé *bylinkářství*

Pokročilé *ošetřování zranění*

Pokročilá *orientace a přežití v divočině*

Schopnosti:

Zvířecí společník (jako hraničář), zapůjčení (jako hraničář). Skřetí šamani nejčastěji používají netopýry nebo krysy na sledování nepřátel, ale mohou mít i vlka nebo medvěda.

Každý skřetí šaman umí uvařit skřetí dryják.

Každý skřetí šaman umí tři z následujících kouzel:

Boláky

(mokvající boláky na kůži)

Dosah: střední

Rozsah: 1 živý tvor

🗡 Útok: **Duše** + k6 proti **Duši**

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Cíli kouzla se na celé kůži objeví mokvající, páchnoucí boláky, které mu při každém pohybu způsobí šílenou bolest (nevýhoda)

Proudy slizu

Dosah: střední

Trvání: několik minut

Z šamanových rukou vytrysknou proudy lepkavého, páchnoucího zeleného slizu, který pokryje podlahu před ním a ztěžuje pohyb každému, kdo do něj vstoupí (nevýhoda).

Revma

Dosah: střední

Rozsah: 1 živý tvor

Útok: **Duše** + k6 proti **Duši**

Trvání: Počet kol rovný počtu úspěchů

Účinek: Cíl pocítí silnou bolest v kloubech a bude se hýbat s obtížemi
(nevýhoda)

Krvežíznivost

/ Hlad po krvi – TODO: to zní líp */*

Dosah: kontaktní

Trvání: několik minut

Rozsah: 1 živý tvor

Cíl tohoto kouzla začne zuřivě řvát, z úst mu jde pěna, vrhne se na protivníky bez ohledu na vlastní bezpečí, nebude vnímat, co mu kdo říká a zastaví se, až když budou všichni mrtví, nebo když skončí trvání kouzla. Když mu v boji životy klesnou na nulu nebo níž, není vyrazený, zastaví ho až bezvědomí (když mu životy klesnou na -6 nebo níž). Po vypršení kouzla cíl padne k zemi vyčerpáním a vzchopí se až po hodině odpočinku.

Bojové zaříkávání

Dosah: krátký

Trvání: po dobu soustředění a zaříkávání

Šaman zavře oči, soustředí se a začne hlasitě zaříkávat. Všichni jeho spojenci v dosahu pocítí nával síly a počítají si v boji výhodu na všechny hody.

Krvavé pouto

Dosah: kontaktní

Trvání: několik minut

Rozsah: 1 tvor, který má krev

Po seslání tohoto kouzla se šamanovi a cíli na čelech objeví žhnoucí staroorská runa krve. Veškeré zranění, které po dobu trvání utrpí kterýkoliv z nich, se mezi ně rovnoměrně rozdělí (pokud je zranění liché, ten, kdo ho dostal, je zraněný více).

◆ Kořist:

hojivá mast (prodej 3 st)

skřetí dryják (pokud ho nevypil, prodej 1 zl)

Skřet náčelník

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 2, Životy 11

Zbroj: 2 (těžká zbroj)

🗡 Dvojruční sekera: 5 + k6, zranění 3

🗡 Nůž: 5 + k6, zranění 0

Dovednosti:

Základy ošetřování zranění

Pokročilé plavání

Základy šplhání

Boj: Skřetí náčelník v boji okřikuje ostatní skřety a udržuje je ve formaci.

Když ale dojde na zteč, běží v čele.

◆ Kořist:

hojivá mast (prodej 3 st)

skřetí dryják (pokud ho nevypil, prodej 1 zl)

SKŘETÍ RASY

🚫 Slabiny: Všechny skřetí rasy nesnáší sluneční světlo a bojují v něm s nevýhodou.

Společnost: Většina skřetů, goblinů a sarkonů žije divoce v malých kmenech a znají jen primitivní technologie – nemají železné zbraně ani nástroje, pokud je nezískají na loupeživých výpravách. Některé kmeny ale střeží tajemství z dávných dob a mohou například umět vyrábět zbraně z oceli, stavět kamenné stavby a podobně. Pověsti také mluví o pozůstatcích dávných říší, kde skřeti a goblini žijí ve městech obehnaných hradbami, vládnou jim králové, vojáci mají výzbroj z kvalitní oceli a mágové znají dávno zapomenutá kouzla.

Skřeti a goblini jsou zdaleka nejběžnější protivníci, se kterými se postavy mohou potkat. Jsou to nepřátelé, se kterými je neustále válečný stav – nájezdy skřetích kmenů, loupení goblinů nebo válečná výprava sarkonů se dějí zcela běžně a skoro každý člověk, elf, hobit, trpaslík a podobně při nich přišel o někoho blízkého. Když se tedy postavy po návratu z výpravy budou v hostinci chvástat, že pobily celý skřetí kmen, nikoho to nepohorší a naopak budou za hrdiny.

Trvalé otevřené nepřátelství ale nutně neznamená, že by se se skřety či goblínů nedalo mluvit. Některé kmeny mohou být ochotné obchodovat, případně se nemusí cítit dost silné a budou se snažit vyjednávat. Sarkoni však menšími rasami pohrdají a většinou hned útočí.

Jelikož skřetí rasy nesnáší sluneční světlo, přes den obvykle spí a aktivní jsou v noci. Všechny dobře vidí za šera (stejně jako elfové), takže jim stačí světlo hvězd nebo měsíce, v naprosté tmě ale nevidí. Goblini mají skvělý sluch, skřeti čich a sarkoni *infravidění*, takže všichni mohou bojovat i potmě, ale ve spletí podzemních chodb budou tápat stejně jako lidé a obvykle si tedy svítí.

◆ Kořist:

Na lovecké nebo válečné výpravě u sebe skřeti, goblini a sarkoni většinou nosí sušené maso, chlebové placky a měch s vodou.

Každý skřet, goblin nebo sarkon navíc u sebe může mít 1–3 z následujících předmětů: kus provazu, váček s medicínou, talisman, živá žába, dřevěná píšťalka, křída, hrací kostky vyrobené z kostí (prodej 1 st), dřevěná lžíce, stříbrný kruh v nosu nebo uchu (prodej 5 st), měděný prsten (prodej 1 st), lod'ka nebo figurka vyřezaná ze dřeva.

Gobliní šamani a skřetí náčelníci mohou mít mohou mít čelenku z ptačího peří (prodej 2 st), vůdci sarkonů mívají náhrdelník z polodrahokamů (prodej 1 zl) nebo z medvědích drápů (prodej 6 st).

SKLÍPKAN OBŘÍ

Fyzička 5, Finesa 3, Duše - , Životy 14

Rychlosť: ako človek

Smysly: dobrý zrak, čich a chuť, slabý sluch, detekce vibrací v pavučině

Velikosť: 8 (250 kg)

脚步 obřího pavouka se zhruba čtyřmetrovým rozpětím nohou.

网 Pavoučí pach

Vzhled: Obrovský rezavohnědý pavouk. V rozpětí nohou měří čtyři metry.

Boj: Sklípkan díky vibracím ve své pavučině přesně ví, kde se nechází jeho kořist a obvykle ji dokáže překvapit. Nejprve ji ochromí jedem a pak ji dorazí kusadly.

咬 Kusadla : 5 + k6, zranění 2 + 3 dávky *sklípkanova jedu*

死 Sklípkanův jed: 8 + k6 **jedem** proti **Fyzičce** (nezraňuje, pouze paralyzuje)

- zpomalení
- znehýbnění nohou
- kompletní znehýbnění

Latence: 5 kol

Příznaky: Bolestivý otok a puchýře kolem rány, vyrážka.

◆ **Oblak chloupků:** Když se sklípkan cítí ohrožený, vypustí před sebe oblak jemných chloupků, které dráždí kůži a vyvolávají intenzivní slzení (nevýhoda).

◆ **Pavučina:** Sklípkan si ze své pavučiny staví doupě a kolem něj soustavu křivolkých tunelů. Na některých místech z ní tvoří falešnou podlahu. Dokud se své pavučiny dotýká, pozná, kde se jí něco dotklo nebo se do ní chytilo a jak je to zhruba velké.

Prostředí: TODO

Chování: TODO

Suroviny:

- Z kusadel obřího sklípkana je možno získat nepoužité dávky *sklíp-kanova jedu* (prodej 2 zl za dávku).

SKVRNA BAREVNÁ

Fyzička -, Finesa 6, Duše 5, Životy 3

Rychlosť: ako človek

Smysly: skvělý hmat (celým tělem), detekce tepla na kontaktní vzdálenost

Velikost: 3 (7 kg)

👣 Nezanechává stopy

TODO

Vzhled: Tenká barevná vrstva, která mění barvu podle pozadí.

Boj: Skvrna nechci nikomu ublížit, chce pouze k někomu přilnout (na to jí stačí jeden úspěch). Když se jí to podaří je velmi obtížné zranit pouze ji. Skvrna si hází na obranu a když uspěje, znamená to, že se před zásahem rozestoupila a místo ní je zasažen její hostitel.

🚫 Slabiny: Skvrna barevná nesnáší zimu. Je možné se jí zbavit například ponořením se do ledové vody nebo do sněhu, skvrna pak uteče.

🛡️ 0

Imunita: Skvrna není zranitelná ohněm a pokud k někomu přilne, dává imunitu proti ohni i jemu.

Suroviny:

- Alchymisty může ze skvrny barevné vydestilovat 13 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *kouzelná líčidla* (prodej 15 zl).

Skvrna barevná je tenká jako papír a pružná, takže dokonale přilne k libovolnému povrchu. Udrží se na libovolném povrchu (i na vodě), a protáhne se úzkými štěrbinami, ale nemůže létat. Umí dokonale splaynout s barvou pozadí. Změna ale chvíli trvá, takže když se pohybuje, je možné ji postřehnout.

Živí se teplem. Může se bud' vyhřívat na sluníčku, v tom případě změní svou barvu na černou, nebo přilnou k nějakému teplokrevnému tvoru a vysávat teplo z něj (dá si přitom pozor, aby ho neudusila). Dotyčnému je pak stále větší zima, takže sám vyhledává teplá místa, což skvrně vysvětluje.

SLIZOVEC

/* Velikost 12 (4 tuny) */

Fyzička 6, Finesa 3, Duše 4, Životy 18

Rychlosť: ako chúze

Smysly: skvělý hmat (celým tělem), skvělý čich, detekce tepla na kontaktní vzdálenost

Vzhled: Viz popis.

Boj: Slizovec obvykle útočí tak, že se na postavy prostě zřítí. Pokud se nestihou prodrat a prosekat ven, než je stráví, jejich osud je zpečetěn.

Zbroj: proti všemu kromě ohně, blesků a duševních útoků 3

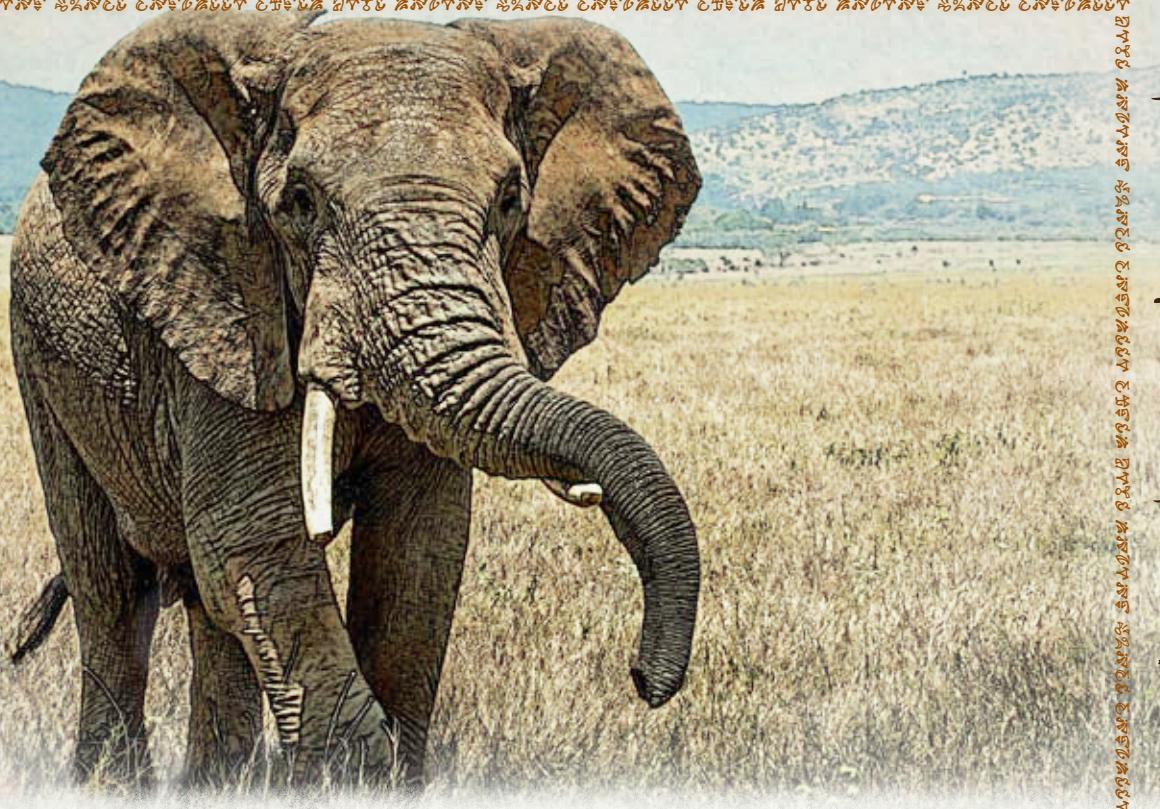
?

Leptání: 6 + k6, zranění 5 kz **žíravinou**

Suroviny:

Alchymista může ze slizovce vytěžit 27 magů a 5 flakónů žíraviny (prodej 3 zl za flakón).

Slizovec se dokáže zformovat do podoby stěn, stropů, nebo i celých chodeb. Podoba je naprosto věrná, prozradit ho může jedině to, že je teplejší než skála. Trpaslík si toho určitě všimne díky *infravidení*, ostatní to mohou poznat dotykem.



SLON

Druh: **zvíře** (tlustokožec)

Prostředí: mokřady, lesy, savany

Chování: Sloni žijí ve stádech tvořených zhruba deseti samicemi a jejich mláďaty. Samci žijí v menších skupinách, v pozdějším věku pak samotářsky. Větší část dne sloni tráví konzumací potravy, spí jen 4 hodiny.

Slon se umí potápět, dýchá při tom chobotem vystrčeným nad hladinu. Přes svou velikost chodí velmi tiše. Chobotem dokáže manipulovat s předměty o váze až jedné tuny.

Příklady použití ve hře:

- Skřeti používají slony jako tažná zvířata a jezdí na nich do boje.

Vzhled: Slon.

 Sloní stopy

 Sloní pach

Rychlosť: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak (široký pozorovací úhel, ale nevidí před sebe), skvělý sluch a čich

Plavání: •

Šplhání: –

Plížení: • (chodí potichu)

Síla: 12

Velikost: 12 (4 tuny)

Boj: Slon se obvykle proti útočníkovi rozběhne, nabere ho svými kly a odhodí ho. Má také silný a obratný chobot, kterým může menší tvory zvednout a zahodit.

Fyzička 5, Finesa 1, Duše -, Životy 17

 2 (silná kůže)

 **Kly:** 5 + k6, zranění 7

 **Chobot:** 5 + k6, zranění 4

SOCHA OŽIVLÁ

Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Detekovatelnost: Oživlé sochy nejsou vidět pomocí *infravidení*.

Vzhled: Oživlé sochy mohou mít různý tvar a podobu – jako lidé, elfové, skřeti, různá zvířata, ale třeba i jako gryf nebo jednorožec.

Imunita: Všechny sochy jsou imunní proti **jedům** a nemocem.

Schopnosti:

Sochy nemají kosti ani vnitřní orgány, takže zranění, která by živého člověka zabila, je pouze trochu zpomalí (mají o 4 životy více než by měl živý tvor stejné velikosti).

Boj: Sochy bojují stejně jako tvorové, které představují, nemají ale jejich zvláštní schopnosti a nemohou běhat, plavat ani létat. Mohou také používat zbraně a nezřídka bývají zbraně jejich součástí.

Oživlé sochy nejčastěji slouží jako strážci davných paláců či podzemí. I po mnoha staletích stále věrně plní svůj úkol, přestože stavby, které měly za úkol stréžit, se kolem nich důvlečně rozpadly.

Oživlá socha může vzniknout několika způsoby: do neživé sochy může být přenesena duše živého člověka, přivolána duše někoho zesnulého, nebo může být částečně oživen někdo, kdo z nějakých důvodů zkameněl – třeba pohlédl do tváře medůzy. **Duše** si zachovává schopnosti, které měla za života, pokud v podobě sochy dávají smysl, a také původní znalosti a dovednosti.

Sochy jsou vždy o 1 stupeň těžší (a mají tedy o 1 život více) než tvor stejné velikosti.

Kamenná socha strážce

/* Velikost 6 – jako člověk, ale +4 životy coby socha */

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, Životy 14

Zbroj: proti drcení a kamenickým nástrojům 1 (se štítem 2), proti ostatním útokům 3 (se štítem 4)

Rychlosť: ako človek, ale neběhá

Dovednosti: Jako válečník na 4. úrovni.

 Pěsti: 4 + k6, zranění 1

 Kopí a štít: 4 + k6, zranění 1

Křišťálová socha kouzelnice

/* Velikost 6 – jako človek, ale +4 životy coby socha */

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 4, Životy 13

Zbroj: proti drcení, sekerám a kamenickým nástrojům 0, proti ostatním útokům 2

Rychlosť: jako človek, ale neběhá

 Pěsti: 3 + k6, zranění 1

Dovednosti: jako kouzelník na 4. úrovni

Schopnosti: jako kouzelník na 4. úrovni (vyber 10 základních nebo pokročilých kouzel)

Železná socha lva

/* Velikost 7 – jako lev, ale +4 životy coby socha */

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, Životy 16

Zbroj: proti žíravině leptající kovy 0, proti ostatním útokům 3

Rychlosť: jako človek, ale neběhá

 Zuby a drápy: 5 + k6, zranění 2



SOKOL

Druh: zvíře (dravý pták)

Prostředí: hnízdiště na skalních stěnách, ve zříceninách hradů, na věžích, někdy i na zemi, loviště až desítky kilometrů kolem

Chování: Útok střemhlavým letem není vhodný na lov pozemní kořisti, sokol proto loví ptáky za letu a pokud jsou na zemi, snaží se je donutit vzlétnout.

Vzhled: Dravý pták s tmavě šedým hřbetem a bílou hrudí s kapkovitými skvrnami na hrdle přecházejícími v příčné vlnky na bříše.

↳ Stopy malého dravého ptáka

↳ Pach sokola

Rychlosť: na zemi 1, ve vzduchu 10 (střemhlavě 35), ve vodě 1

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Plavání: •

Šplhání: –

Létání: •••

Síla: 2

Velikost: 1 (1,5 kg)

Boj: Sokol útočí z velké výšky střemhlavým letem. Svými pařáty kořist srazí na zem, kde ji případně dorazí zobákem.

Fyzička 2, Finesa 3, Duše –, Životy 3

🛡 0

🦅 **Zobák nebo spáry:** 2 + k6, zranění -1

SPEKTRA

/* Velikost 6 (6 kg) */

Fyzička 6, Finesa 4, Duše 5, Životy 12

Zbroj: proti všem fyzickým útokům 3

Rychlosť: jako člověk

Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Detekovatelnost: Spektra není vidět pomocí *infravidění*. Krollím ultraluchem je vidět jako nezřetelný oblak bez jasných obrysů.

 **Mrazivý dotyk:** 6 + k6, zranění 2 (neodečítá se zbroj)

Vzhled: Přízračná, částečně průhledná postava.

Zranitelnost: Spektra je plně zranitelná jen duše **vními útoky** a svěcenou vodou a jako všichni nemrtví nesnese přímé sluneční světlo. Od všech ostatních zásahů si odečítá 3.

+ Léčení: Spektra vysává teplo ze živých tvorů. Každý dotyk teplokrevného tvora ji vyléčí za tolik životů, kolik proti němu měla úspěchů.

Boj: Dotek spektry prochází zbrojí a vyvolá pocit ledového chladu (nejedná se o zranění **mrazem**), který ji zároveň léčí ztracené životy.

Spektra má přízračné, částečně hmotné tělo. Může vzniknout pouze mocným nekromantickým rituálem.

STROM OŽIVLÝ

Fyzička 8, Finesa 1, Duše 7, Životy 20

Rychlosť: ako chúze

Smysly: žádné nemá, vnímá skrz hmyz, ptáky a jiné drobné tvory v okolí

Velikost: 12 (4 tuny)

☐ Stopy od změti kořenů – vypadá to, jako kdyby tudy prošel strom

☐ Pach stromu

Vzhled: Vykořenělý kráčející strom.

Boj: Oživlý strom se ohání větvemi a může také postavu zamotat do kořenů a uškrtit nebo rozdrtit. Má obrovskou sílu – neboj se popisovat, jak postavy odhazuje několik metrů daleko.

☐ proti **bodu** a **drcení** 2, jinak 0

☐ Větve, kořeny: 8 + k6, zranění 4

☐ Skrývání: Oživlý strom není vidět pomocí *infravidění*.

Prostředí:

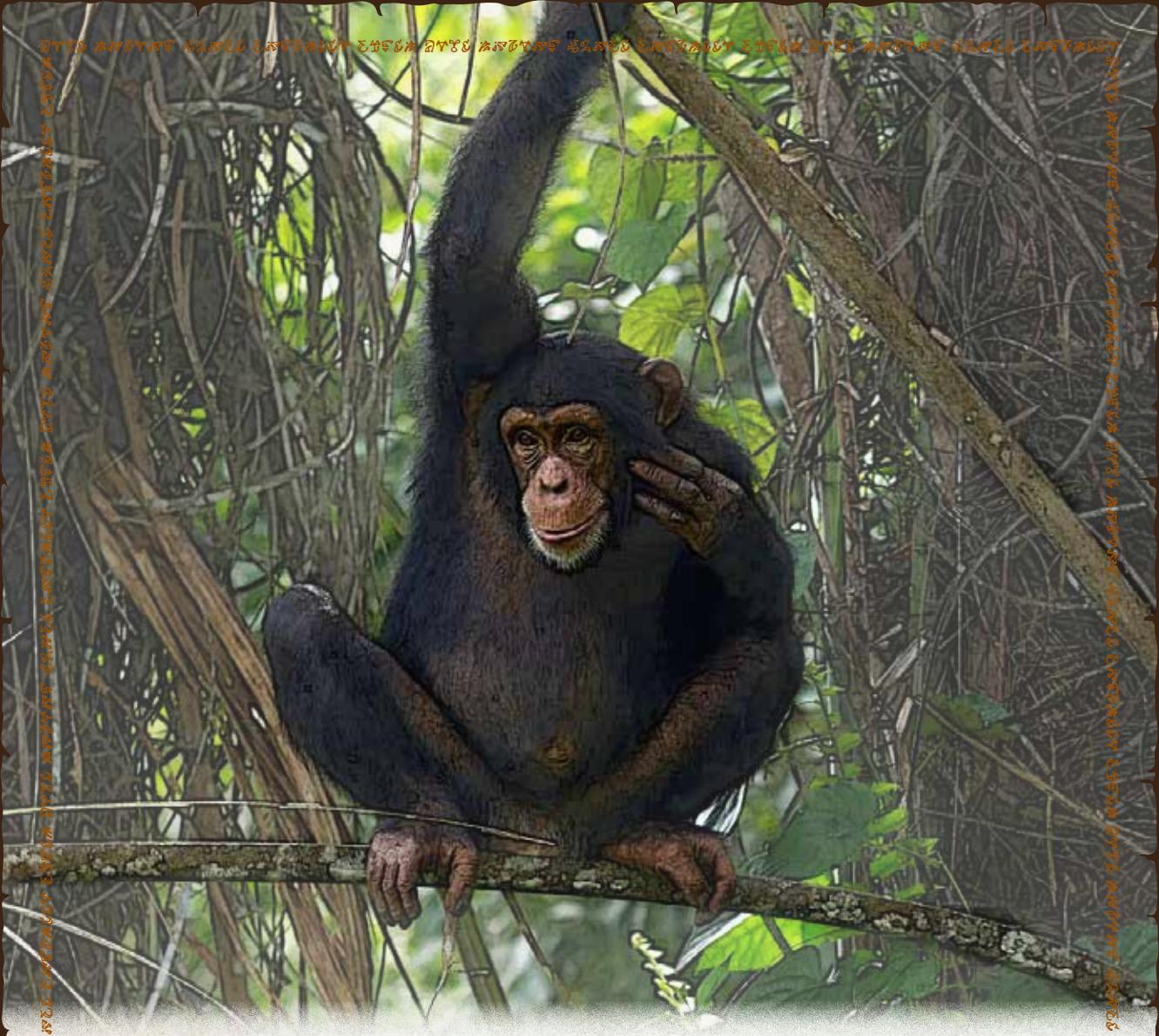
Chování: TODO (má obyčejně nějaký příkaz, který doslovně plní? Může ale existovat i moudrý oživlý strom)

Příklady použití ve hře:

TODO

- hvozd může ožívat sám o sobě

- strom může někdo cíleně oživit (druidi? Lesní víly – to by šlo)



ŠIMPANZ

Druh: **zvíře** (lidoop)

Prostředí: džungle a lesy s dostatkem ovocných stromů

Chování: Šimpanzi žijí v tlupách o 20–50 členech s jedním nebo dvěma vedoucími samci, několika mladými samci a samicemi s mláďaty. Jsou aktivní hlavně ve dne. Po rozbřesku vyrážejí za potravou a většinu času tráví krmením, odpočinkem a přesunem na další stanoviště. Na noc si staví hnízda. Jsou velice společenští. Starají se o blízké, spolupracují při lově, dělí se o potravu, přátelí se. Tlupy šimpanzů mezi sebou občas válčí.

Vzhled: Šimpanz.

 Stopy šimpanze (při chůzi se opírá o klouby prstů na rukou)

 Pach šimpanze

Smysly: jako člověk

Rychlosť: na zemi 3, ve vodě 1

Plavání: •

Šplhání: •••

Síla: 7

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Šimpanz je silnější, než by odpovídalo jeho velikosti. Má navíc nízko těžiště, což z něj dělá skvělého zápasníka. Má také silné a ostré zuby. V boji šimpanzi dokáží spolupracovat, několik jich protivníka pevně chytí a společně ho roztrhají. Umí také házet velké kmeny nebo kameny.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše –, Životy 10

 0

 Zápas, zuby: 4 + k6, zranění 2

 Hod kmenem nebo kamenem: 4 + k6, zranění 3

Dostřel: krátký



ŠTÍR OBŘÍ

/* Velikost 8 (250 kg) */

Fyzička 3, Finesa 5, Duše –, Životy 13

Zbroj: 3 (chitinový pancíř), na nohách a ocase 1

Rychlosť: jako kůň

Smysly: dobrý zrak (díky jednomu páru středových očí a pěti páry postranních vidí do všech směrů), sluch a čich, hmatová makadla

☐ Klepeta: 5 + k6, zranění 2

☐ Kusadla: 5 + k6, zranění 3

☐ Osten na ocasu: 5 + k6, zranění 1

6 dávek jedu: 14 + k6 **jedem** proti **Fyžičce**

Latence: 15 minut

Příznaky: Bolest v nadbřišku, svírání, suchost a škrábání v hrdle, odkašlávání, slinění, poruchy řeči, neklid, úzkost, podrážděnost. Později pocení, svalové záškuby, lapavé nádechy a křeče.

Vzhled: Skoro dva metry dlouhý štír.

Boj: Obří štýr je velice rychlý a mrštný. Když se cítí ohrožený, buď zcela znehybní, nebo se pokusí utéct. V boji se snaží protivníky chytit svými klepety a bodnout je svým jedovatým ocasem nebo dorazit kusadly. V jednom kole může štýr bez postihu ohrozit až tři protivníky.

Mimo boj: Štíři loví po setmění. Kořist často registrují dotykem.

Suroviny:

Z ostnu na ocase štíra je možno získat nepoužité dávky jedu (prodej 3 zl za dávku).



TYGR

Druh: **zvíře** (kočkovitá šelma)

Prostředí: džungle, lesy

Chování: Tygr je samotář. Loví nejčastěji za svítání nebo za soumraku, kdy může využít svého výborného vidění v šeru.

Vzhled: Tygr.

👣 Tygří stopy

要闻 Tygří pach

Rychlosť: 6

Smysly: slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch
a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Plížení: ••

Plavání: ••

Šplhání: ••

Síla: 8

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Tygr se ke kořisti připlíží nebo si na ni pochází, pak k ní prudce vyrazí, skokem ji povalí, přidrží ji tlapami a prokousne jí hrdlo nebo rozdrtí vaz. Když mu uteče, běží za ní jen chvilku, pak to vzdá.

Fyzička 5, Finesa 3, Duše -, Životy 13

 0

 **Zuby nebo drápy:** 5 + k6, zranění 3



TYGRODLAK

Tygrodlak je **Lykantrop**.

Imunita: Tygrodlak je imunní proti všem **jedům**.

- ◆ **Proměna v tygra:** Proměna tam i zpět mu zabere jedno kolo. Nemůže se proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné oblečení se při proměně roztrhá, výbava popadá na zem.

- ◆ **Regenerace:** Tygrodlak regeneruje zranění rychlostí 2 životy za kolo. Nedokáže ale regenerovat zranění způsobená **stříbrnou zbraní, ohněm, bleskem, mrazem** nebo **žíravinou**.
- ◆ **Lykantropie:** Každý humanoidní tvor kousnutý tygrodlakem se nakazí lykantropií, viz heslo **Lykantropové**.
- ◆ **Ovládání tygrů:** Tygrodlaka poslouchají všichni tygři v doslechu kromě těch, se kterými má pouto nějaký hraničář.
- ◆ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si tygrodlak léčí stejně jako člověk, účinkuje na ně tedy *hojivá mast, léčivý lektvar, hraničářův hojivý dotyk*, léčivé kameny a podobně. Výjimkou jsou zásahy **stříbrnou zbraní** – ty nejen že nemůže regenerovat, ale nevyléčí je ani magické prostředky a hojí se mu tedy jen přirozenou cestou, což trvá několik týdnů nebo i měsíců.

Prostředí: Tygrodlaci, stejně jako tygři mají rádi džungle a lesy. Jsou ale doma také ve velkých městech a na námořních lodích.

Chování: Tygrodlaci, u kterých převažuje lidská náatura, rádi žijí v luxusu. Považují se za nadřazené ostatním a často se stávají vládci vlastního panství. Jsou to vášniví lovci a rádi se svou kořistí chvástají.

Příklady použití ve hře:

- Tygrodlak, který přišel o svůj palác a majetek, se toulá džunglí a zabíjí lidi, aby si zchladil svůj vztek.
- Tygrodlačka žije v paláci obklopená luxusem. Své bohatství získala vyloupením královské pokladnice. Čas od času, když jí peníze dojdou, se znova pouští do podobně riskantních krádeží.
- Tygrodlak v mládí býval pirátským kapitánem, nyní žije v luxusním městském domě a tajně provozuje flotilu pirátských lodí.
- Tygrodlak se živí jako lovec odměn a nestvůr.

Suroviny:

- Z krve tygrodlačka může alchymista vydestilovat 13 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar proměny do tygra* (prodej 40 zl).

Lidská podoba

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 3, Životy 10

Rychlosť: ako človek

Smysly: ako človek

Plížení: ••

Šplhání: ••

Plavání: ••

Síla: +1 ke zranění

Velikost: 6 (60 kg)

👣 Lidské stopy (obvykle od podrážek bot)

🚬 Lidský pach

Vzhled: Vysoký človek se svalnatou, atletickou postavou a ryšavými vlasy, případně vousy.

Boj: V lidské podobě tygrodlak nejraději bojuje šavlí nebo zahnutou dýkou, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně.

🛡 0

🗡️ Šavle a zahnutá dýka: 4 + k6, zranění 4

(Šavle a dýka 3, síla +1)

Tygří podoba

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 3, Životy 14

Rychlosť: na krátké vzdálenosti ako kôň

Smysly: slabý zrak (ostre vidí len na krátkou vzdáenosť), skvôlý sluch
a čich, videnie v šeru, hmatové vousy

Plížení: ••

Šplhání: ••

Plavání: ••

Síla: +1 ke zraneniu

Velikosť: 9 (500 kg)

 Stopy tygra veľkého ako kôň

 Tygří pach

Vzhľad: Tygr veľký ako kôň.

Boj: Ve své tygří podobě se tygrodlak ke kořisti obvykle připlíží nebo si na ni pochází, pak k ní prudce vyrazí, skokem ji poválí, přidrží ji tlapama a prokousne jí hrdlo nebo rozdrtí vaz. Když mu uteče, běží za ní jen chvíliku, pak to vzdá.

 0

 **Zuby nebo drápy:** 5 + k6, zranení 4

(zuby a drápy 2, síla +1, velkosť zbranej +1)

UPÍR

/* Velikost 6 (6 kg) */

Fyzička 5, Finesa 7, Duše 6, Životy 15

Rychlosť: ako člověk

Smysly: magické smysly – dobrý zrak, skvělý sluch a čich, vidí i v na-prosté tmě

Detekovatelnost: Upír není vidět pomocí *infravidění*.

🗡️ **Sání krve:** 5 + k6, zranění 1 (neodečítá se zbroj)

Vzhled: Štíhlý člověk s mrtvolně bledou tváří, rudými rty, černými vlasy a dlouhými, ostrými špičáky.

🚫 **Slabiny:**

Když někdo probodne upírovo srdce dřevem (stačí i malá tříska), zcela ho tím znehybní (upír se dřeva v srdci sám nemůže zbavit).

Kromě toho má každý upír tři z následujících slabin:

Jeho obraz se neodráží v zrcadle.

Nemůže přejít proudící vodu.

Nemůže vstoupit do domu, pokud nebyl pozván.

Nemůže vystát západ česneku.

Má znetvořenou tvář a pokřivené tělo.

Má panickou hrůzu ze svatých symbolů víry, kterou vyznával za života.

➕ **Léčení:** Upír se léčí sáním krve humanoidních tvorů. Sáním se vylečí za tolik životů, jak velké zranění způsobí. Nemůže si takto vylečit zranění, která utrpěl **stříbrnou zbraní** – ta se mu léčí rychlostí 1 život za noc.

Schopnosti:

Upír je mrtvý, takže zranění, která by živého člověka zabila, ho pouze trochu zpomalí (má o 4 životy víc než by měl živý člověk).

Upír může stvořit dalšího upíra z živého humanoida, když kompletně vysaje jeho krev a vpraví mu do úst trochu své vlastní krve. Stává se to ale nesmírně zřídka.

Každý upír navíc má tři z následujících schopností:

Nadlidská síla: Člověka dokáže zvednout a odhodit několik metrů daleko a při boji zblízka má +1 ke zranení.

Nadlidská rychlosť: Upír se pohybuje dvakrát rychleji než člověk.

Puto krve: Kdokoliv živý pozře kapku upírové krve, následující den bude jeho věrným služebníkem.

Proměna v mlhu: Proměna zabere 1 kolo a trvá několik minut. V mlžné podobě je upír zranitelný pouze **ohněm**, **bleskem**, **mrazem** a duševními útoky a nezraňuje jej sluneční světlo. Upír se může proměnit v mlhu jen jednou za den.

Proměna v obřího netopýra: Proměna trvá 1 kolo. V této podobě je stále nemrtvý (má dvojnásobek životů než obyčejný obří netopýr, vnímá magickým zrakem a sluchem a je zranitelný svěcenou vodou a slunečním světlem), ale nemá žádnoujinou ze svých schopností kromě sání krve, kterým se léčí stejně jako v upírské podobě. Má ale stále svoje slabiny.

Ovládání nižších nemrtvých: Upíra poslouchají všichni ghůlové, kostlivci a zombie.

Ovládání zvířat: Když se upír zadívá nějakému zvířeti do očí, získá jeho naprostou důvěru a zvíře pak bude několik minut plnit všechna jeho přání. Upír nemůže ovládnout zvíře, se kterým má hraničář pouto.

Lidská tvář: Upír na sobě dokáže udržovat iluzi, jako kdyby uměl kouzlo změna podoby. Nemusí se na to soustředit a může ji kdykoliv změnit. Jeho pravá tvář se objeví, když je vyřazen prohnáním dřevěného kůlu srdcem.

Dovednosti: Jako za života.

Boj: Upír obvykle používá lehké zbraně, aby využil svou mrštnost (vysokou **Finesu**). Pokud má nadlidskou sílu, při boji na blízko má +1 ke zranení.

Upír patří mezi nej obtížněji zabitelné nestvůry. Sluneční světlo nebo svěcená voda ho sice spálí na prach a stejně tak je možné jeho tělo spálit na hranici, ale dokud z něj zbývá byt' jen hrstka prachu, když ji někdo poleje dostatkem krve, upír se dokáže celý zregenerovat. Znemožnit mu v tom jde třeba nasypáním popelu do tekoucí řeky nebo rozpráším do větru.

Příklady použití ve hře:

Fešný upír pořádá noční seance, kam zve mladé dívky.
Upír chce získat zpět hrad, který mu podle něj po právu patří.

Suroviny:

Z upířích zubů může alchymista vytěžit dohromady 22 magů.

Tajemství, jak vznikl první upír, je dávno zapomenuto, upíra tedy nyní může stvořit pouze jiný upír.



VARAN

Druh: **zvíře** (ještěr)

Prostředí: bažiny, deštné pralesy, savany, pouště, polopouště

Chování: Varan je masožravec. Je aktivní výhradně ve dne, na noc zalézá do doupěte vyhrabaného v zemi. Je to zdatný lovec, nepohrdne ale ani mršinou. Dokáže pozrít skoro tolik potravy, jako sám váží, následně pak několik týdnů nemusí jíst. Když se cítí ohrožený, otevře tlamu, kmitá ocasem a výhružně syčí.

Varan obyčejný

Vzhled: Hnědošedý třímetrový ještěr s dlouhým ocasem.

👣 Stopy třímetrového ještěra

💩 Ještěří pach

Rychlosť: na zemi 2, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Plížení: ••

Plavání: ••

Šplhání: –

Síla: 6

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Při lově varan většinou číhá v úkrytu. Pokud před ním kořist uteče na strom nebo jinou překážku, dokáže se postavit na zadní, aby na ni dosáhl.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše -, Životy 10



1 (silná kůže)

Zuby: 4 + k6, zranění 3

Suroviny:

- Z varanovy kůže je možno vyrobit lehkou zbroj (prodej 2,5 zl).

Varan obří

Vzhled: Hnědošedý šestimetrový ještěr s dlouhým ocasem.

Stopy šestimetrového ještěra

Ještěří pach

Rychlosť: na zemi 2, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Plížení: ••

Plavání: ••

Šplhání: –

Síla: 9

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Při lově varan většinou číhá v úkrytu. Pokud před ním kořist uteče na strom nebo jinou překážku, dokáže se postavit na zadní, aby na ni dosáhl.

Fyzička 5, Finesa 1, Duše -, Životy 14

 2 (silná kůže)

 **Zuby:** 5 + k6, zranění 5

Příklady použití ve hře:

- Sarkoni často používají obří varany jako jezdecká zvířata.

Suroviny:

- Z kůže obřího varana je možno vyrobit těžkou zbroj (prodej 5 zl).



VÁŽKA OBŘÍ

Fyzička 1, Finesa 4, Duše -, Životy 5

Rychlosť: na zemi jako chůze, létá rychlosťí běhu

Smysly: skvělý zrak (složené oči), dobrý čich, hmatová tykadla, ale neslyší

Velikost: 4 (15 kg)

👣 Otisky nohou téměř metr dlouhé vážky

⚖️ Pach velkého létavého hmyzu

Vzhled: Necelý metr dlouhá vážka.

Boj: Vážky jsou dravci a výborní letci, útočí silnými kusadly.

🛡️ 0

🗡️ Kusadla: 4 + k6, zranění 1

◆ Aura ticha: V krátké vzdálenosti kolem vážky nejsou slyšet žádné zvuky a nejdou zde tedy ani sesílat kouzla.

Prostředí: Kdekoliv u vody.

Suroviny:

- Alchymista může z vážky vydestilovat 5 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar ticha* (prodej 30 zl).



VELBLOUD

Když se velbloud pořádně napije, vydrží až 10 dní bez vody, proto je oblibený na pouštích. Je to výborný běžec, za den urazí až 180 kilometrů. Stoupání mu ale tak dobře nejde, v horách se tedy moc nepoužívá.

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**

Prostředí: pouště, polopouště

Chování: Velbloudi jsou klidní až flegmatictí. Divocí velbloudi žijí ve stádech čítajících kolem 30 kusů.

Vzhled: Velbloud.

 **Otisky velbloudích kopyt**

 **Velbloudí pach**

Rychlosť: na zemi 6, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch, čich a hmat

Plavání: •

Šplhání: –

Síla: 8

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Velbloud bojuje, jen když se musí bránit. Bud' bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohami. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše –, Životy 12

 0

 **Zuby:** 4 + k6, zranění 2

 **Kopyta:** 4 + k6, zranění 3



VLK

Druh: zvíře (psovitá šelma)

Prostředí: pouště, stepi, lesy, tundry

Chování: Vlci jsou vytrvalí běžci, za den urazí až 200 kilometrů. Žijí ve smečkách o šesti až třiceti jedincích, které vede nejsilnější samec. Když ho některý z mladších porazí, bude novým vůdcem a z původního se stane samotář. Smečka společně loví a brání mláďata.

Příklady použití ve hře:

- Vzdálené vlčí vytí je skvělým nástrojem k budování atmosféry.
 - Vůdcem smečky je vlkodlak.
- ⚠️ Velká smečka hladových vlků na holé pláni představuje smrtelné nebezpečí i pro družinu na mistrovských úrovních, protože před nimi není kam utéct.

Vzhled: Vlk.

 Vlčí stopy

 Vlčí pach

Rychlosť: na zemi 6, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost, ale dobře vnímá pohyb a světlo), skvělý sluch a čich, vidění v šeru a hmatové vousy

Plavání: •

Šplhání: –

Síla: 5

Velikost: 5 (30 kg)

Boj: Vlci se obvykle do kořisti pevně zakousnou, strhnou ji na zem a prokousnou jí hrdlo. Drápy používají, jen když se v průběhu zápasu ocitnou na zemi.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše –, Životy 9

 0

 Zuby nebo drápy: 4 + k6, zranění 1



VLK LÍTY

Prostředí: pouště, stepi, lesy, tundry

Chování: Lítí vlci jsou vytrvalí běžci, za den urazí až 200 kilometrů. Žijí v menší smečkách o čtyřech až osmi jedincích, které vede nejsilnější samec. Když ho některý z mladších porazí, bude novým vůdcem a z původního se stane samotář. Smečka společně loví a brání mláďata.

Příklady použití ve hře:

- Vzdálené vlčí vytí je skvělým nástrojem k budování atmosféry.
- Goblini často chovají líté vlky a jezdí na nich.
- Vůdcem smečky je vlkodlak.

Vzhled: Vlk velký jako medvěd.

👣 Stopy vlka velkého jako medvěd

鲞 Vlčí pach

Rychlosť: na zemi 6, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost, ale dobře vnímá pohyb a světlo), skvělý sluch a čich, vidění v šeru a hmatové vousy

Plavání: •

Šplhání: –

Síla: 8

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Lítý vlk kořist obvykle strhne na zem a prokousne jí hrdlo. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi.

Fyzička 5, Finesa 2, Duše –, Životy 13

🛡 0

🗡 Zuby nebo drápy: 5 + k6, zranění 3



VLKODLAK

Vlkodlak je Lykantrop.

Imunita: Vlkodlak je imunní proti všem **jedům** včetně vlčího moru. Zbraň potřená vlčím morem ho neotráví, pouze způsobí, že zranění nedokáže zregenerovat.

- ◆ **Proměna ve vlka:** Proměna tam i zpět mu zabere jedno kolo. Nemůže se proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné oblečení se při proměně roztrhá, výbava popadá na zem.
- ◆ **Regenerace:** Vlkodlak regeneruje zranění rychlostí 2 životy za kolo. Nedokáže ale regenerovat zranění způsobená **stříbrnou zbraní, ohněm, bleskem, mrazem, žíravinou** nebo zbraní potřenou vlčím morem.
- ◆ **Lykantropie:** Každý humanoidní tvor kousnutý vlkodlakem se nakazí lykantropií, viz heslo **Lykantropové**.
- ◆ **Ovládání vlků:** Vlkodlaka poslouchají všichni obyčejní i lítí vlci v doslechu kromě těch, se kterými má pouto nějaký hraničář.
- ◆ **Nezdolná výdrž:** Vlkodlak vydrží bez zastávky běžet či bojovat celý den a nevadí mu vedro ani krutá zima.
- ◆ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si vlkodlak léčí stejně jako člověk, účinkuje na ně tedy *hojivá mast, léčivý lektvar, hraničářův hojivý dotyk*, léčivé kameny a podobně. Výjimkou jsou zásahy **stříbrnou zbraní** – ty nejen že nemůže regenerovat, ale nevyléčí je ani magické prostředky a hojí se mu tedy jen přirozenou cestou, což trvá několik týdnů nebo i měsíců.

Prostředí: Pokud se vlkodlak rozhodne žít mezi lidmi, obvykle netouží po luxusu a vyhýbá se bohatým čtvrtím velkých měst. Když žije mezi vlky, stejně jako oni preferuje lesy nebo pláně.

Chování: Vlkodlaci obvykle tvoří smečku, která společně žije a loví a zdraví a silní v ní zuřivě brání mláďata a zraněné druhy. Vede ji největší a nejsilnější samec a všechna mláďata jsou jeho potomci. Když ho některý z mladších porazí v souboji, stane se novým vůdcem a z původního se stane samotář. Ten pak zbytek života stráví o samotě, nebo si vytvoří novou smečku z obyčejných lidí nebo vlků.

Příklady použití ve hře:

- Vlkodlak vede smečku **obyčejných** nebo **lítých vlků**.

- Vlkodlak je kapitánem žoldnéřské kumpanie nebo důstojníkem v armádě.
- Smečka vlkodlaků se živí jako potulní umělci, kočovní pastevci nebo nájemní žoldáci.
- ⚠ Smečka vlkodlaků představuje smrtelné nebezpečí i pro družinu na mistrovských úrovních a je prakticky nemožné před ní utéct.

Suroviny:

- Z krve vlkodlaka může alchymista vydestilovat 13 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar proměny do vlka* (prodej 40 zl).

Lidská podoba

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, Životy 10

Rychlosť: 3

Smysly: jako člověk

Plavání: •

Šplhání: –

Síla: 6

Velikost: 6 (60 kg)

👣 Lidské stopy (obvykle od podrážek bot)

🚬 Lidský pach

Vzhled: Vysoký, šlachovitý člověk se sveřepými rysy.

Boj: V lidské podobě vlkodlak preferuje zbraně na blízko. Nejraději má dýku nebo dlouhý meč, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně.



⚔ Dlouhý meč: 4 + k6, zranění jednoručně 2, dvojručně 3

⚔ Dýka: 4 + k6, zranění 1

Vlčí podoba

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 3, Životy 13

Rychlosť: 6

Smysly: ako vlk – slabý zrak (ostre vidí len na krátkou vzdáenosť, ale dobre vnímá pohyb a svetlo), skvelý sluch a čich, videnie v šeru a hmatové vousy

Plavanie: •

Šplhanie: –

Síla: 8

Velikosť: 8 (250 kg)

 Stopy vlka veľkého ako medvěd

 Vlčí pach

Vzhled: Vlk veľký ako medvěd.

Boj: Ve své zvířecí podobě vlkodlak útočí hlavně svými zuby. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi. Když vlkodlaci loví ve smečce, společně kořist uštovou, zakousnou se jí do končetin, svalí ji na zem a prokousnou jí hrdlo.

 0

 Zuby nebo drápy: 5 + k6, zranení 1

VŠEŽROUT ODPORNÝ

/* Velikost 8 (250 kg) */

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, Životy 12

Rychlosť: ako človek, ale skáče

Smysly: dobrý zrak, sluch, čich a hmat

Skok: **4 + k6**, povolení

Zuby: **4 + k6**, zranení 2

Pokud je zakousnutý, počítá si přidané zranění 5kz **žíravinou**.

Vzhled: Dvoumetrová slizká ropucha.

Boj: Všežrout se pohybuje se obřími, několikametrovými skoky. Slabší postavy snadno povalí. V tlamě má silné, tupé zuby. Jeho sliny jsou silně žíravé – když se do oběti zakousne, od následujícího kola si počítá přidané zranění 5kz **žíravinou**.

Suroviny:

Z mrtvoly je možno odebrat tři flakóny *sln všežrouta odporného* (prodej 6 zl za flakón).

Všežrout žere všechno kromě kamenů. Nejraději má železo, ale nepohrdne ani lidským masem.

VZLUHA

/* Velikost 1 (1,5 kg) */

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 5, Životy 3

Rychlosť: ako človek

Smysly: dobrý zrak, sluch, čich a chut' a přitahuje ji mysl inteligentních tvorů v okolí

?

Vysátí vzpomínek: 5 + k6 proti **Duši**

Účinek: vysaje vzpomínky na tolik dní, kolik získá úspěchů

Vzhled: Tvor připomínající netopýří křídlo z černého sametu.

Schopnosti:

Vysávání vzpomínek: Vzluha spícím postavám vysává vzpomínky. Když se oběť ubrání, vzluha do ní „vyzvrátí“ část svých vzpomínek – dotyčný se probudí se vcelku příjemným pocitem, že v noci létal. Vzluha útočí nejdřív na postavy s nejvyšší **Duší**. Když neuspěje, zaútočí na další postavu v pořadí. Jakmile jednou uspěje, pro tuto noc se nasytí a s útoky přestane. Postavy, které se ubránily, tedy budou ráno mít vzpomínky vzhluhy a té, která v obraně neuspěla, bude část vzpomínek chybět. Další noc se situace opakuje. Když postavy vzluhu zabijí, ztracené vzpomínky se jim vrátí.

Boj: Kromě vysávání vzpomínek vzluha nijak neútočí. Když je ohrožena, snaží se uletět a schovat.

Suroviny:

Alchymista může ze vzhluhy vytěžit 13 magů nebo vyrobit *elixír ukládání vzpomínek* (prodej 33 zl).

Vzluha létá výhradně v noci, přes den spí v dutině stromu nebo jiné vhodné díře.

WYVERNA

/* Velikost 10 (1 tuna) */

Fyzička 6, Finesa 4, Duše 5, Životy 16

Zbroj: 2 (silná kůže)

Rychlosť: na zemi jako člověk, létá rychleji než běhá kůň

Smysly: skvělý zrak, čich a sluch

 **Zuby a spáry:** **6** + k6, zranění 3

Vzhled: Wyverna je velký, okřídlený ještěr. Na rozdíl od draků má jen jeden pář nohou.

Boj: Wyverna výborně létá, na zemi je ale poněkud neohrabaná. Útočí nejradičí ze vzduchu. Ve spárech unese i koně.

Suroviny:

- Kůže vyverny se dá prodat za 10 zl.

ZLOBR JESKYNNÍ

/* Velikost 9 (500 kg) */

Fyzička 6, Finesa 2, Duše 3, Životy 15

Zbroj: 2 (silná kůže)

Rychlosť: jako chůze

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

TODO: Měl by vidět po tmě, když na slunci zkamení (infra?)

🗡 Drápy: **6 + k6**, zranění 2

🗡 Důlní kladivo: **6 + k6**, zranění 4

Schopnosti:

Nadlidská síla: Člověka dokáže zvednout a odhodit několik metrů daleko a při boji zblízka má +1 ke zranění (ve zranění drápy i kladivem už je bonus započítaný).

Boj: Zlobr je pomalý, ale nesmírně silný. Když se k někomu dostane na blízko, roztrhá ho svými drápy, případně ho rozdupe. Může také bojovat nějakou masivní těžkou zbraní, například důlním kladivem.

Zlobr jeskynní

Vzhled: Tři metry vysoký zavalitý humanoid s hnědou kůží, kulatou hlavou bez nosu a silnými drápy.

Schopnosti:

Jeskynní zlobr regeneruje všechna zranění kromě těch způsobených **ohněm** nebo **žíravinou** rychlostí 1 život za kolo.

🚫 Slabiny: Pokud na jeskynního zlobra dopadne přímé sluneční světlo, natrvalo zkamení.

Suroviny:

Z krve jeskynního zlobra může alchymista vytěžit 7 magů nebo vyrobit lektvar *regenerace* (prodej 60 zl).

ZLOBR SKALNÍ

Vzhled: Tři metry vysoký zavalitý humanoid s šedou kůží, kulatou hlavou bez nosu a silnými drápy.

Slabiny: Pokud na skalního zlobra dopadne přímé sluneční světlo, zkamení. Jakmile na něj dopadat přestane, zase obživne.



ZMIJE

Druh: **zvíře** (jedovatý had)

Prostředí: stepi, tajgy, hory, nížiny, louky, rašeliniště, mokřady

Chování: Zmije je aktivní přes den, případně za soumraku. Ráda se sluní na horských stráních, na kamenech či na skalách. Přes noc bývá zalezlá v dutinách stromů, ve skalních štěrbinách nebo v opuštěných termitištích. V zimě hibernuje pod zemí, obvykle v klubku s několika dalšími hady či obojživelníky.

Zaskočená zmije se stočí do spirály, esovitě vztyčí přední část těla a hrozí útočníkovi, popřípadě proti němu provádí výpady hlavou. Uštkne jen toho, kdo se na ni pokusí šlápnout nebo ji vzít do ruky.

Vzhled: Necelý metr dlouhý šedý had s tmavou klikatou čárou na hřbetě.

 Stopa méně než metr dlouhého hada
 Hadí pach

Rychlosť: na zemi 1, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak, slabý sluch, skvělý čich, detekce vibrací, detekce tepla na kontaktní vzdálenost

Plížení: • (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: •

Šplhání: •

Síla: 0

Velikost: 0 (pod 1 kg)

Boj: Při lově se zmije vymrští, zakousne se do kořisti svými jedovými zuby a pevně ji drží, aby jí neutekla, než jed zapůsobí. Když se brání, útočníka uštkne a zase se stáhne.

Fyzička 1, Finesa 4, Duše -, Životy 1

 0

 **Uštknutí:** 4 + k6, zranění -3 + 3 dávky *zmijího jedu*

 **Zmijí jed:** 10 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 0

- zranění
- nevolnost a potíže s dýcháním (nevýhoda)
- bezvědomí

Latence: 5 minut

Trvání účinků: 1 hodina

Příznaky: Intenzivní bolest v ráně, otok, brnění, zanícení kůže a citlivost na dotyk, potíže s dýcháním. Později otok a modřiny po celé končetině.

Suroviny:

- Z jedových zubů zmije je možno získat nepoužité dávky *zmijího jedu* (prodej 1 zl za dávku).

ZOMBIE

/* Velikost 6 (60 kg) */

Fyzička 3, Finesa 1, Duše –, Životy 13

Rychlosť: jako chůze

Smysly: magické smysly – dobrý zrak, čich, sluch a chuť a vidí i v naprosté tmě

Detekovatelnost: Zombie není vidět pomocí *infravidení*.

 **Zuby a pařáty:** 3 + k6, zranění 0

Vzhled: Oživlá tlející mrtvola.

 **Silný mrtvolný zápach.**

 **Léčení:** Zombie se léčí požíráním čerstvého masa, mozku nebo vnitřností. Každou minutu krmení si vyléčí jeden život.

Schopnosti: Zombie je mrtvá, takže zranění, která by živého člověka zabila, ji pouze trochu zpomalí (má o 4 životy více než by měl živý člověk).

Boj: Zombie jsou pomalé, pohybují se klátivým, potáčivým krokem.

Zvládnou používat jen jednoduché zbraně, kterými jde mlátit nebo sekat. Necítí vůbec bolest a žene je krutý hlad, takže když zaslechnou nebo spatří cokoli, co mohou sežrat, zuřivě se po tom vrhnou a zastaví je jen naprosté zničení, nebo když se jim kořist ztratí z dohledu a doslechu.

Zombie je mrtvé tělo bez duše, ta je ale stále vázána k nějakému místu nebo předmětu, případně je z ní duch nebo přízrak. Může to být způsobeno kouzlem, kletbou, nesplněným úkolem, křivou přísahou, nebo třeba démonem. Tělo se od své duše nemůže příliš vzdálit.

Zombie si ze svého života nic nepamatuje a její jedinou potřebou je marná snaha utišit svůj sžírávý hlad. Pokud kolem nic k pozrení není, upadá do stavu hluboké letargie, kdy je prakticky k nerozeznání od skutečné mrtvoly, a probudí ji jen přítomnost nějaké kořisti.

ZVÍŘATA

V Dračáku slovem zvíře míníme obyčejné, nefantastické tvory, jako třeba lva, gorilu, sokola nebo krokodýla, a to včetně jejich obřích variant jako *obří krysa* nebo *lítý vlk*. Neřadí se mezi ně mořští tvorové, hmyz, pavouci a inteligentní humanoidi, jako třeba sarkoni nebo skřeti.

Zvířata většinou nebývají příliš nebezpečná, protože bez dobrého důvodu neútočí. Pomáhají ale vykreslit prostředí a jsou důležitá pro hraničáře, kteří s nimi dokáží mluvit, dívat se jejich očima a podobně a vybírají si z nich také svého *zvířecího společníka*. Ve hře také existují kouzla, schopnosti a kouzelné předměty, které postavám nebo jejich protivníkům umožní zvířata ovládat, proměnit se do nich, nebo je využívat jako nenápadné špehy.

Silnější a slabší kusy: Zvířata stejného druhu nejsou vždy stejně nebezpečná. Mláďata jsou menší a mají **Fyzičku** a **Finesu** o 1 nižší (nejméně 1). Občas se také vyskytne obzvláště nebezpečný jedinec, například vůdce vlčí smečky, který má **Fyzičku** a **Finesu** o 1 vyšší a může také být o něco větší.

Samice některých druhů zvířat jsou výrazně menší, nebo naopak větší než samci. Statistiky v bestiáři to pro jednoduchost nezohledňují a ani ty to dělat nemusíš, pro hru to není až tak podstatné. Pokud ti ale na detailech záleží, sniž velikost menšího pohlaví o 1 a podle kapitoly **Tvorba nestvůr** přepočítej životy, **Fyzičku** a zranení.

TODO: Bojová zvířata

Býložravci

Hlodavci: *dikobraz* (obyčejný, obří), *krysa* (obyčejná, obří, hejno krys)

Koně a osli: *kůň* (jezdecký, obří, tažný, válečný), *mezek*, *mula*, *osel*, *poník*

Prasata: *kanec* (obyčejný, obří)

Tlustokožci: *hroch*, *nosorožec*, *slon*

Tuři: *bizon*, *skot*

Velbloudi: *velbloud*

Smysly: Býložravci obvykle mívají dobrý zrak, spoléhají se ale více na sluch a čich. Jsou neustále na pozoru, větří a nastavují uši, aby si včas všimli případného nebezpečí. Postavy, které samy tak dobré smysly nemají, toho mohou využít a získat tak včasné varování.

Příklady použití ve hře:

- Krysa je zvířecím společníkem šamana nebo hraničáře a slouží mu jako špeh.

Hadi

Jedovatí hadi: *chřestýš, kobra, mamba, zmije*

Škrtiči: *anakonda* (obří, obyčejná), *hroznýš* (obří, obyčejný)

Smysly: Většina hadů má slabý zrak a vnímá hlavně pohyb. Výjimkou jsou denní hadi, například *mamba černá*. Sluch mají také slabý, zato čich výborný – kmitajícím jazykem neustále „ochutnávají“ vzduch. Dokáží také vnímat vibrace, proto se doporučuje dupat, chce-li je člověk upozornit na svou přítomnost. Chřestýši, hroznýši a krajty na kontaktní vzdálenost rozeznají nepatrné rozdíly v teplotě, takže "vidí" podobně jako trpaslík.

Příklady použití ve hře:

- Místnost plná hadů.
- Had se zabydlel v truhle s pokladem.
- Kult nebo divoký kmen uctívá obřího hada a předkládá mu oběti.

Ještěři a krokodýli

Krokodýli: *aligátor, krokodýl*

Ještěři: *varan* (obří, obyčejný)

Smysly: TODO

Příklady použití ve hře:

- Cesta vede přes řeku plnou krokodýlů.
- Skřetí kmen žije v bažině mezi aligátory, uctívá je jako posvátná zvířata a přináší jim oběti.

- Sarkoni jezdí do boje na obřích varanech.

Netopýři

Netopýři: *netopýr* (obří, obyčejný)

Smysly: Netopýři, stejně jako krollové, dokáží vydávat lidským uchem neslyšitelné zvuky a podle jejich odrazů detekovat blízké překážky. Jsou to díky tomu nepřekonatelní noční letci.

Příklady použití ve hře:

- Vstup do podzemního chrámu je v jeskyni obydlené kolonií obřích netopýrů.

Opice a lidoopi

Opice: *kočkodan, pavián*

Lidoopi: *gorila* (obyčejná, obří), *orangutan* (obyčejný, obří), *šimpanz*

Smysly: Opice a lidoopi mají velmi podobné smysly jako člověk, oproti ostatním zvířatům se tedy mnohem více spoléhají na zrak.

Příklady použití ve hře:

- Vs
- Obří gorila

Draví ptáci

Dravci: *orel* (obyčejný, obří), *pták noh, sokol*

Smysly: Dravci mají skvělý zrak, z velké výšky rozeznají drobnou kořist.

Příklady použití ve hře:

- Skřetí šaman pomocí kouzel ovládá ptáka Noha a používá ho v boji proti nepřátelům kmene.

Šelmy

Kočkovité šelmy: *kočka, lev, levhart, puma, rys, tygr*

Lasicovité šelmy: *lasice*

Medvědi: *baribal, brtník, grizzly, kodiak, lední medvěd*

Psovité šelmy: *liška, pes* (honicí, ovčácký, tažný, válečný), *vlk* (obyčejný, líty)

Smysly: Šelmy mají většinou slabší zrak než lidé, ale skvělý čich a sluch a nezřídka dobře vidí v šeru. To z nich dělá výborné noční lovce.

Šelmy bývají nebezpečnější než stejně velcí býložravci. Pokud ale nejsou extrémně hladové, postavy obvykle lovit nebudou. Výjimkou jsou nejčastěji jedinci, kteří z nějakého důvodu nemohou lovit svoji obvyklou kořist, třeba protože jsou zranění nebo nemocní, nebo když je jí nedostatek.

ŽRALOK

Žralok je **mořský tvor**.

Fyzička 7, **Finesa** 5, **Duše** –, **Zivoty** 19

Rychlosť: ve vodě 6

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich

Velikost: 12 (4 tuny)

☒ Žraločí pach

Vzhled: Velký šedý žralok s bílým břichem.

Boj: Žralok se do kořisti zakousne svou velkou tlamou plnou ostrých zubů a začne ji zuřivě trhat.

☒ 1 (silná kůže)

☒ Zuby: 7 + k6, zranění 3

◆ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má žralok výhodu proti suchozemským tvorům.

☒ Skrývání: Žralok je studenokrevný, není tedy vidět pomocí *infravidění*.

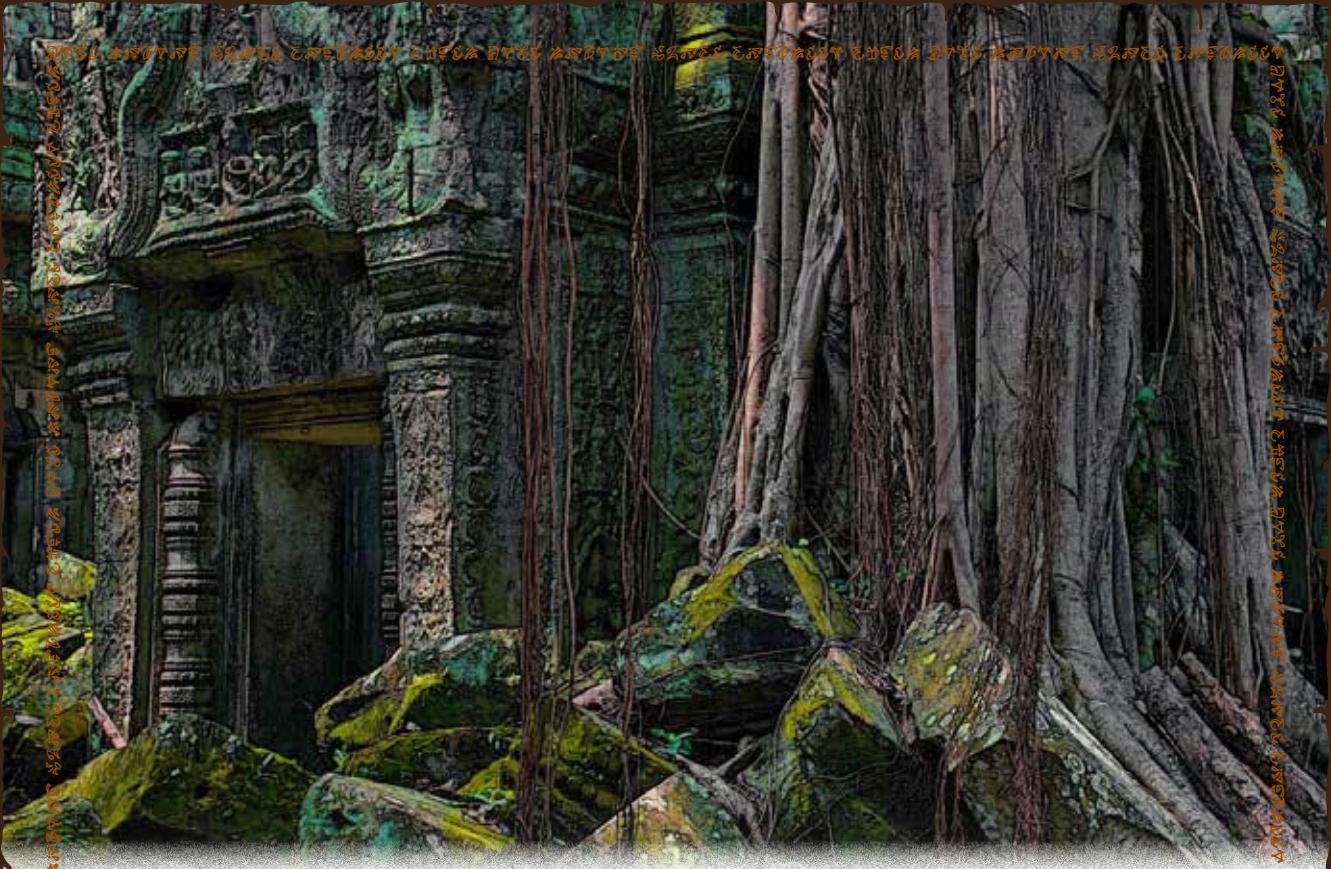
Prostředí: Moře.

Chování: Žralok obvykle humanoidy neloví, takže si jich nebude všímat.

Když se ale do vody dostane byť jen malinkatá kapka krve, přitáhne to pozornost žraloků ze širokého okolí a vybudí je to k dravé zuřivosti.

Suroviny:

TODO: *zbroj ze žraločí kůže* (mohla by mít KZ 2 proti určitému druhu zranění)



CHRÁM V DŽUNGLI

Tady bude ukázkové dobrodružství.