

Dračák

podle staré školy

(koncept pravidel)

Společenská hra na prožívání příběhů

Michal Světlý

Obsah

<u>Tvoje postava</u>	5
<u>Rasy</u>	5
<u>Povolání tvé postavy</u>	7
<u>Vlastnosti</u>	7
<u>Počet životů</u>	8
<u>Kouzla, recepty a schopnosti</u>	8
<u>Dovednosti</u>	8
<u>Povolání</u>	11
<u>Zranění a léčba</u>	35
<u>Magické předměty</u>	36
<u>Boj a jiná nebezpečí</u>	37
<u>Vzdálenosti</u>	37
<u>Kola</u>	37
<u>Záměry</u>	37
<u>Hody</u>	38
<u>Výhody a nevýhody</u>	40
<u>Pasti a jedy</u>	40
<u>Zbraně, zbroje a štíty</u>	41
<u>Hlášení útoku</u>	42
<u>Hledání, skrývání a plížení</u>	43
<u>Hledání</u>	43
<u>Postřeh a plížení</u>	43
<u>Zvyšování vlastností</u>	44
<u>Náhodný hod</u>	45

Verze 0.3

Poděkování

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

AUTOR PROJEKTU: Martin Klíma

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

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

KOORDINÁTOR: Martin Kučera

Nápady a připomínkami přispěli:

erieBaatezu, Jezus, Pracující logaritmus

Zpětná vazba

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

TVOJE POSTAVA

Rasy

Člověk

VELIKOST: 6

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

SCHOPNOST: Všestrannost

Všestrannost

Jako člověk si můžeš místo jedné z dovedností svého povolání vzít jednu dovednost (nikoliv schopnost) od libovolného jiného povolání a dále ji rozvíjet.

Barbar

VELIKOST: 6

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

SCHOPNOST: Všestrannost (stejně jako ostatní lidé)

Hobit

VELIKOST: 5

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

SCHOPNOST: Vytříbená chuť a čich

Vytříbená chuť a čich

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

Kudůk

VELIKOST: 5

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

SCHOPNOST: Vytříbená chuť a čich (jako hobit)

Elf

VELIKOST: 6

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

SCHOPNOST: Ostrý zrak

Ostrý zrak

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

Trpaslík

VELIKOST: 6

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

SCHOPNOST: Infravidění

Infravidění

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

Kroll

VELIKOST: 7

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

SCHOPNOST: Ultrasluch

Ultrasluch

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

Povolání tvé postavy

Válečník, hraničář, kouzelník, alchymista nebo zloděj.

Vlastnosti

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

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

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

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

Počet životů

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

Kouzla, recepty a schopnosti

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

Dovednosti

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

- Na prvních pěti úrovních se můžeš učit dovednosti jen na začátečnický stupeň.
- Na úrovních 6-10 se můžeš začátečnické dovednosti zlepšovat na pokročilé.

- Od jedenácté úrovně výš se můžeš pokročilé dovednosti vyplšovat na mistrovské.

Stupeň dovednosti určuje, co dokážeš, případně co znáš:

- Se začátečnickou znalostí *Otevírání zámků* například dokážeš otevřít jen jednoduché (začátečnické) zámký. K otevření mistrovského zámku potřebuješ mistrovskou dovednost.

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

Znalosti dané povoláním

Každé povolání také představuje balíček znalostí, které nezmiňujeme zvlášť jako dovednost: Válečník se vyzná ve zbraních, kouzelník pozná různá kouzla atd.

- Znalosti dané povoláním automaticky rostou s úrovní: Na 1-5 jsou začátečnické, na 6-10 pokročilé, na 11-15 mistrovské.

Seznam dovedností

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

Cizí jazyk (každý je samostatná dovednost)

Čtení a psaní

Lov a stopování

Odezírání ze rtů

Orientace a přežití v divočině

Ošetřování zranění

Otevírání zámků

Plavání

Přetvářka a převleky

Starý jazyk (každý je samostatná dovednost)

Šplhání

Výroba a odstraňování pastí

Znalost jedů

POVOLÁNÍ

Válečník

1. úroveň

- Umíš dovednost *Ošetřování zranění*.
- Vyber si dvě další dovednosti.
- Vyber si jednu z válečnických schopností.

2. úroveň

- Vyber si jednu dovednost.

3. úroveň

- Vyber si jednu z válečnických schopností.

4. úroveň

- Vyber si jednu dovednost.

5. úroveň

- Vyber si jednu z válečnických schopností.

Válečnické schopnosti

Zastrašení

Jde použít v boji (trigger může být třeba rozpálení jednoho z protivníků) i mimo boj. Výsledek posuzuje PJ.

Útok na dva cíle

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

Sehranost

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

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

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

Ochránce

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

Velení

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

Hraničář

MAGENERGIE: Duše + úroveň

1. úroveň

- Umíš získávat magenergii meditací.
- Umíš dovednosti:
 - *Orientace a přežití v divočině*
 - *Ošetřování zranění*
 - *Lov a stopování*

- Jednu další dovednost podle svého výběru
- Umíš sesílat jedno kouzlo podle svého výběru.
- Vyber si jedno další kouzlo nebo jednu ze schopností *Pouto se zvířetem, Mluvení se zvířaty*.

2. úroveň

- Vyber si jedno další kouzlo nebo jednu ze schopností *Pouto se zvířetem, Mluvení se zvířaty*.

3. úroveň

- Vyber si jedno další kouzlo.
- Vyber si jednu dovednost.

4. úroveň

- Na čtvrté úrovni se můžeš naučit jednu z mimosmyslových schopností (telekinezi, pyrokinezi nebo telepatii).

5. úroveň

- Vyber si jedno další kouzlo.
- Vyber si jednu dovednost.

Hraniářské schopnosti

Pouto se zvířetem, Telekineze, Pyrokineze, Telepatie

Pouto se zvířetem

Zvíře rozumí složitým slovním příkazům.

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

Vyber si, které zvíře tě provází.

Mluvení se zvířaty

/ * Tohle je možná spíš druidská schopnost? * /

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

Telekineze

Dosah: (Duše) metrů.

Pomocí *soustředění* můžeš hýbat předměty o váze až (Duše) kilogramů.

Pyrokineze

Dosah: (Duše) metrů.

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

Telepatie

Dosah: (Duše) metrů.

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

Meditace

Krátkou meditací (zhruba 10 minut) doplníš svou magenergii na maximum.

Sesílání kouzel

Umíš sesílat kouzla, která se naučíš. K hraničářským kouzlům se nepočítá postih za zbroj.

Hraničářská kouzla

Najdi zvíře

Magenergie: 1 mag

Dosah: (Duše) hodin cesty.

Vycítíš směr k nejbližšímu zvířeti druhu, na který pomyslíš.

Najdi pachovou stopu

Magenergie: 1 mag

Po dobu *soustředění* dokážeš stopovat čichem jako pes.

Zpomalení jedu

Magenergie: 1 mag

Dosah: dotyk

Kouzlo prodlouží latenci jedu v cíli o 1 den.

Uzdrav zranění

Magenergie: 3 magy

Dosah: kontaktní

Sesílání: 1 minuta (mimo boj)

Vyléčí (Duše hraničáře) životů. Znovu účinkuje na stejný cíl až poté, co se doléčí do plných životů.

Uzdrav nemocného

Magenergie: 3 magy

Dosah: kontaktní

Sesílání: 10 minut

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

Uklidni bestii

Magenergie: 2 magy

Dosah: krátký

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

Alchymista

1. úroveň

- Umíš dovednosti:
 - *Čtení a psaní*
 - *Znalost jedů*
 - *Jeden Starý jazyk*
 - Jednu další dovednost podle svého výběru
- Poznáš alchymistické suroviny a můžeš z nich vyrábět předměty, jejichž recepty se naučíš.
- Vyber si dva recepty.

2. úroveň

- Vyber si jeden další recept.

3. úroveň

- Vyber si jeden další recept.
- Vyber si jednu dovednost.

4. úroveň

- Vyber si jeden další recept.

5. úroveň

- Vyber si jeden další recept.
- Vyber si jednu dovednost.

Alchymistické schopnosti

Lučba

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

Alchymistické recepty

Léčivý lektvar

Potřebná magenergie: 1 mag

V průběhu krátkého odpočinku vyléčí (Duše alchymisty + 6) životů (nevrací životy v boji). Znovu účinkuje na stejný cíl až poté, co se doléčí do plných životů.

Antigravitační cloumák

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: několik minut

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

Čarovná rtuť

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Do prvního úspěšného použití

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

Lektvar chladných vod

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Několik minut

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

Lektvar mlhoviny

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Několik minut

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

Lektvar zmenšování

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Několik minut

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

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

Megacloumák

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Několik minut

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

Pavoučí lektvar

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Několik minut

Po dobu trvání se postava udrží na jakémkoliv pevném povrchu.

Lektvar rychlosti

Potřebná magenergie: 1 mag

Trvání: Několik minut

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

Detekční hůlka

Potřebná magenergie: 2 magy

Trvání: Několik minut

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

Lakmusový papírek

Potřebná magenergie: 2 magy

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

Černá zhouba

Potřebná magenergie: 1 mag

Síla jedu: 7

Latence: 1 minuta

Paralytický jed.

Jablečná vůně

Potřebná magenergie: 1 mag

Síla jedu: 6

Latence: 5 kol

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

Vlčí mor

Potřebná magenergie: 1 mag

Síla jedu: 6

Latence: 130 minut

Jed na otravu šípů a podobně.

Melenova pomsta

Potřebná magenergie: 1 mag

Síla jedu: 7

Latence: 1 hodina

Jed do nápojů.

Kouzelník

MAGENERGIE: Duše + úroveň

1. úroveň

- Umíš dovednosti:
 - Čtení a psaní

- Jeden *Starý jazyk*
- Jednu další dovednost podle svého výběru
- Umíš získávat magenergii *zaostřením vůle*.
- Umíš sesílat tři kouzla podle svého výběru.
- Umíš sesílat kouzla z kouzelnických svítek, které si najdeš a připoutáš.

2. úroveň

- Vyber si dvě další kouzla.

3. úroveň

- Vyber si jedno další kouzlo.
- Vyber si jednu dovednost.

4. úroveň

- Vyber si dvě další kouzla.

5. úroveň

- Vyber si jedno další kouzlo.
- Vyber si jednu dovednost.

Svitky s kouzly

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

- Připoutaný svitek při sesílání kouzla nemusíš držet v ruce, ale musíš ho mít u sebe (třeba v torně).

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

Kouzelnické schopnosti

Zaostření vůle

Krátkou meditací (zhruba 10 minut) doplníš svou magenergií na maximum.

Sesílání kouzel

Umíš sesílat kouzla, která se naučíš. Na sesílání kouzel se vždycky hází Duší a musíš si započítat postih za zbroj (-1 za lehkou, -2 za těžkou).

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

Spřádání kouzel

Kdykoliv sešleš kouzlo, které jsi v předchozích několika minutách ještě neseslal, bude tě stát o 1 mag méně (nejméně ale 1 mag).

Kouzelnická kouzla

Dým *Fumideó*

Magenergie: 2 magy

Dosah: krátký

Kouzlo vytvoří všude v krátké vzdálenosti hustý, neprůhledný dým. Kouř je těžší než vzduch a na místě vydrží, dokud ho něco nerozfoká.

Hyperprostor *Hye archom*

Magenergie: 3 magy

Dosah: kontaktní

Pomocí tohoto kouzla můžeš někoho přemístit, na jiné místo v krátké vzdálenosti. Nemusíš cílové místo vidět, pokud jsi na něm osobně byl od chvíle, kdy ses naposledy probudil. Pokud je cílové místo obsazeno, ať už předmětem nebo jiným tvorem, kouzlo nemá žádný efekt, ale magenergie je stejně spotřebována.

Spolu s cílem se přemístí vše, co má u sebe a dokáže to zvednout (pokud tedy nese jiného tvora, přemístí se i s ním). To například znamená, že je-li cíl svázán, přenesení se i s pouty, je-li někde přivázán nebo připoután, není jej možné přenést (protože sám nedokáže zvednout to, k čemu je připoután).

Hypnóza *Sómnos*

Magenergie: 3 magy

Vývolání: 1 minuta

Dosah: kontaktní

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

Můžeš také cíli uložit jeden tzv. posthypnotický příkaz. Musí to

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

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

Levitace *Planere*

Magenergie: 2 magy

Dosah: dotyk

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

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

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

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

Magický štít *Magomágen*

Magenergie: 2 magy

Dosah: krátký

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

Mágův velký mix *Magomegamix*

Magenergie: 2 magy

Dosah: krátký

Zranění: 6kz (cíl si nepočítá zbroj)

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

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

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

Melenina krása *Melenebeau*

Magenergie: 3 magy

Dosah: dotyk

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

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

Metamorfóza *Aloiósís*

Magenergie: 4 magy

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 humanoidní osoba

Sesílání: 1 minuta

Trvání: několik minut

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

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

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

Zpětná proměna nastane samovolně a trvá stejně dlouho jako sesílání.

Modrý blesk *Artak bárák*

Magenergie: 3 magy

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Hod: Duše + k6 proti Síle

Zranění: 4kz bleskem

Ode zranění se odečítá zbroj a štít.

Montvho čardáš *Montymero*

Magenergie: 4 magy

Dosah: krátký

Rozsah: 1-3 cíle

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

Trvání: Soustředění

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

Najdi neviditelné *Heurískon avidia*

Magenergie: 2 magy

Dosah: kontaktní

Rozsah: 1 cíl

Trvání: Několik minut

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

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

Nebezpečné ovoce *Mala mála*

Magenergie: 3 magy

Trvání: Několik minut

Rozsah exploze: Vše v kontaktní vzdálenosti od místa výbuchu
Zranění: 3kz

Toto poněkud netypické kouzlo vytvoří jednu hrušku – máslovku. Hruška je však zcela nepoživatelná, protože jakákoliv prudší manipulace způsobí výbuch. V jednu chvíli můžeš mít vytvořené nejvýše jeden kus.

Hrušky se nejčastěji používají jako granáty, v tom případě hází Finesou ten, kdo hrušku hází. Pokud hruška vybuchne, aniž by ji někdo hodil (někdo do ní střelí a podobně), hází se tvou Duší. Výbuch ohrozí všechno v kontaktní vzdálenosti od místa dopadu. Zranění v případě zásahu je 3kz.

Po vypršení trvání kouzla toto ovoce zmizí.

Neviditelnost *Avidius*

Magenergie: 3 magy

Trvání: Několik minut

Rozsah: 1 cíl

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

Oheň *Igneum*

Magenergie: 4 magy

Trvání: Několik minut

Dosah: krátký

Rozsah: oblast v kontaktní vzdálenosti od cílového místa

Zranění: každé kolo 4kz ohněm - Zbroj

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

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

Ohnivý déšť *Nefelé ignea*

Magenergie: 4 magy

Dosah: krátký

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti od cílového místa

Trvání: soustředění

Zranění: +0

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

/ * Tohle by asi fakt mělo být vysokolevelové kouzlo * /

Protoplazma *Prorep tohabet*

Magenergie: 3 magy

Dosah: kontaktní

Rozsah: 1 cíl

Trvání: několik minut

Možnosti v případě zásahu: nevýhoda, zpomalení

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

Rychlost *Hyperio*

Magenergie: 3 magy

Dosah: kontaktní

Rozsah: 1 cíl

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

Sugesce *Inirinsico*

Magenergie: 2 magy

Dosah: krátký

Rozsah: 1 inteligentní tvor

Trvání: několik minut

Hod: Duše + k6 proti Duši

Tímto kouzlem můžeš někomu na dálku vsugerovat nějaký pocit: strach, únavu, vztek, bolest atd. Když tě cíl přehodí alespoň o 3, tak nejen že kouzlu odolá, ale zároveň si uvědomí, že se ho někdo snaží ovlivnit.

Světlo *Luxmen*

Magenergie: 2 magy

Dosah: Dotyk

Oslepení: Duše + k6 proti Finese

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

Světlo lze použít také k oslnění protivníků. Případné nevýhody trvají, dokud se soustředíš.

Ticho *Silenció*

Magenergie: 2 magy

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

Tma *Obscurum*

Magenergie: 2 magy

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

Vodní dech *Aqua spiro*

Magenergie: 2 magy

Dosah: kontaktní

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

Zaklep *Taptap*

Magenergie: 2 magy

Dosah: dotyk

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

Zamkni *Linol*

Magenergie: 2 magy

Dosah: dotyk

Trvání: permanentní

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

Zelený blesk *Járák bárák*

Magenergie: 3 magy

Dosah: střední

Rozsah: 1-2 cíle

Hod: Duše + k6 proti Síle

Zranění: 3kz bleskem

Ode zranění se odečítá zbroj a štít.

Zenerova karta *Zenerchart*

Magenergie: 3 magy

Dosah: krátký

Rozsah: 1 inteligentní tvor

Hod: Duše + k6 proti Duši

Trvání: Několik minut

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

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

Zlom kouzlo *Frangoetia*

Magenergie: 3 magy

Dosah: krátký

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

Zloděj

1. úroveň

- Umíš dovednosti:
 - *Šplhání*
 - *Otevírání zámků*
 - *Výroba a odstraňování pastí*
 - *Přetvářka a převleky*
 - *Znalost jedů*
 - Jednu další dovednost podle svého výběru
- Vyber si jednu schopnost.

2. úroveň

- Vyber si jednu dovednost.

3. úroveň

- Vyber si jednu další schopnost.

4. úroveň

- Vyber si jednu dovednost.

5. úroveň

- Vyber si jednu další schopnost.

Zlodějské schopnosti

Útok ze zálohy

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

Získání důvěry

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

Chůze beze stop

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

Bezpečný dopad

Dokážeš bezpečně dopadnout z dvojnásobné výšky než ostatní.

Obří skoky

Vyskočíš dvakrát výše a doskočíš dvakrát dále než ostatní.

Chytání střel

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

Splynutí s okolím

Dokud jsi nehybný a nevyčníváš, jsi skoro neviditelný.

ZRANĚNÍ A LÉČBA

Přes noc se vyléčí (Síla) životů.

Ošetření zranění

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

Léčivá kouzla a lektvary

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

MAGICKÉ PŘEDMĚTY

Vlastnosti magických předmětů se projeví až po jejich připoutání.

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

Lektvary není třeba připoutávat, účinkují automaticky po vypití.

BOJ A JINÁ NEBEZPEČÍ

Vzdálenosti

Kontaktní

- Stačí udělat pár kroků

Krátká

- V dostřelu malé vrhací zbraně.

Střední

- V dostřelu krátkého luku nebo oštěpu.

Dlouhá

- V dostřelu dlouhého luku.

Kola

Boj probíhá v kolech. Kolo představuje zhruba 3 vteřiny.

Záměry

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

Ohrožení více protivníků

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

Příprava, nabíjení, plná obrana, prolomení nevýhody

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

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

Hody

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

Střet

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

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

Protivníkovi můžeš udělat například:

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

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

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

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

Obrana

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

Výhody a nevýhody

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

Výhody (a nevýhody) stejného druhu se nesčítají.

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

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

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

Pasti a jedy

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

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

Zbraně, zbroje a štíty

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

Hlášení útoku

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

Příklad:

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

„Mám proti němu pět plus jedna.“

HLEDÁNÍ, SKRÝVÁNÍ A PLÍŽENÍ

Hledání

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

Postřeh a plížení

Na plížení se hází Finesou.

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

Ten, kdo tě hledá, si také hodí Finesou.

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

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

ZVYŠOVÁNÍ VLASTNOSTÍ

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

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

NÁHODNÝ HOD

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

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