

Michal Světlý

Dračák

podle staré školy

pravidla

Verze 0.15.6

Ilustrace

Jako podklady k ilustracím jsou použity obrázky vyhledávané jako „volné k úpravám, sdílení a komerčnímu využití“. Děkuji jejich autorům a všem, kdo se podílejí na jejich zveřejnění. Pokud to podmínky použití zdrojového obrázku vyžadují, licence se přenáší na jeho upravenou verzi. Ostatní ilustrace z těchto pravidel můžeš bez omezení použít při tvorbě nekomerčních doplňků pro **Dračák podle staré školy**.

Poděkování

Tato hra je inspirovaná hrou Dračí doupě vydávanou nakladatelstvím ALTAR. Děkuji všem jejím autorům i ostatním spolupracovníkům:

AUTOR PROJEKTU: Martin Klíma

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

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

KOORDINÁTOR: Martin Kučera

Nápady a připomínkami přispěli

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

Zpětná vazba

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

Contents

Úvod.....	4	Základní zlodějské schopnosti	78
Organizace hraní	7	Pokročilé zlodějské schopnosti.....	79
Váš herní svět.....	9	Mistrovské zlodějské schopnosti.....	81
Tvorba postavy	11	Dovednosti.....	83
Povolání.....	12	Výbava.....	87
Rasa	14	Výzbroj.....	94
Kdo jsi?.....	20	Zbraně	94
Co dokážeš?	22	Zbroje a štíty.....	97
Co vlastníš?	24	Boj se dvěma zbraněmi.....	98
Jak vypadáš?	24	Výpočet zranění zbraní	98
Příklad tvorby postavy.....	25	Hraní Dračáku	99
Postavy v příkladech.....	27	Hod na náhodu.....	101
Alchymista	29	Cestování	103
Typická alchymistická výbava	29	Překonávání překážek	105
Pravidla pro alchymii.....	30	Dveře a zámky	107
Seznam receptů a dovedností	32	Průzkum.....	108
Základní alchymistické recepty	33	Plížení	112
Pokročilé alchymistické recepty.....	37	Viditelnost.....	114
Mistrovské alchymistické recepty.....	41	Rozhovory	115
Hraničář	45	Boj.....	117
Typická hraničářská výbava	45	Průběh boje.....	117
Seznam schopností a dovedností	46	Popis prostředí a situace.....	118
Základní hraničářské schopnosti	46	Úmysly	118
Pokročilé hraničářské schopnosti.....	48	Co jde stihnout v jednom kole	119
Mistrovské hraničářské schopnosti.....	50	Hod na útok a na obranu.....	120
Kouzelník.....	52	Výhody a nevýhody	121
Typická kouzelnická výbava.....	52	Pořadí házení	123
Pravidla pro kouzlení	53	Úspěchy	123
Seznam kouzel a dovedností	55	Zranění.....	126
Základní kouzla	56	Stavy.....	127
Pokročilá kouzla	60	Manévry a situace	130
Mistrovská kouzla	65	Odehrávání soubojů	135
Válečník	71	Časté nejasnosti	136
Typická válečnická výbava	71	Pronásledování	137
Seznam schopností a dovedností	72	Pády	140
Základní válečnické schopnosti	72	Pasti	141
Pokročilé válečnické schopnosti.....	74	Jedy.....	146
Mistrovské válečnické schopnosti	75	Žíraviny	156
Zloděj.....	77	Léčení zranění	158
Typická zlodějská výbava	77	Jednorázová léčba	158
Seznam schopností a dovedností	78	Dlouhodobá léčba	159

Léčení vážných zranění.....	160
Zlepšování postavy.....	161
Získávání zkušeností.....	161
Kdy se přestupuje.....	162
Hledání mistrů.....	162
Délka výcviku.....	163
Cena za výcvik	163
Přestupujte společně	163
Co získáš s novou úrovní.....	164
Majetek a živobytí.....	165
Rady a postupy.....	167
Hraní za postavu.....	171
Vedení hry	176
Moderování hry.....	176
Situační rozhodnutí.....	178
Průzkum podzemí.....	181
Překonávání překážek.....	181
Zjišťování informací	184
Rozhovory	185
Vedení soubojů.....	186
Boj s nestvůrami	188
Popisy boje	188
Přidělování zkušeností.....	188
Tvorba dobrodružství	189
Vzácné alchymistické výrobky	190
Cizí postavy.....	194
Tvorba cizích postav	194
Příklady cizích postav	196
Ceník.....	199
Výbava.....	200
Výzbroj.....	201
Pasti, jedy a žíraviny.....	202
Výcvik u mistra.....	203
Majetek a živobytí	203
Cennosti a poklady	204
Kouzelné předměty	205
Alchymistické výrobky a suroviny....	207



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 ze začátku anglický termín „roleplaying games“ překládal, byly u nás novinkou, zato je ale celkem pravděpodobné, že si pod zkratkou RPG představíš spíš počítačovou hru. Není to náhoda, právě stolními erpégéčky se totiž ta počítačová inspirovala a z nich přejala principy, jako třeba že hráči hrají za postavy, které mají schopnosti podle svého povolání, a získávají nové, když postoupí na vyšší úroveň.

Největší rozdíl mezi stolním a počítačovým erpégéčkem je, že při hraní u stolu práci počítače zastane jeden z vás. To je sice nevýhoda, protože nemůže dost dobře trumfnout nabušenou grafiku a dialogy namluvěné profesionálními herci, zato ale může

používat svoji představivost, improvizovat a pružně reagovat na cokoliv, co se rozhodnete udělat, i když s tím autor dobrodružství nepočítal. Spolu s tím, že se budeš pravidelně scházet se svými přáteli, to jsou hlavní a stále aktuální důvody, proč tyto hry baví miliony hráčů po celém světě a zájem o ně stále stoupá.

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 moderovat herní sezení. Ostatní si vytvoří postavy a v průběhu hry budou mluvit jejich ústy a popisovat, co dělají.

Pomůcky a revizity

Kromě této příručky potřebuješ ještě:

- 2–5 spoluhráčů.
- Alespoň jednu šestistěnnou kostku – lepší ale je, když má každý hráč několik vlastních.
- Deník postavy pro každého z hráčů.
- Něco na psaní poznámek a kreslení map a ilustrativních náčrtů.
- Pokud po dohrání dobrodružství z těchto pravidel Pán jeskyně nebude chtít tvořit vlastní herní obsah, bude také potřebovat modul s dobrodružstvím.

Kostky a hody

V Dračáku podle staré školy se vždy hází šestistěnnou kostkou, výsledek se ale interpretuje dvěma způsoby:

Prostý hod kostkou (k6)

Výsledkem hodu „k6“ je přímo hodnota, která padla na kostce.

Příklad:

Na útok lehkou zbraní se hází **Finesa** + k6. Pokud máš například **Finesu** 3 a na kostce ti padne 4, na útok máš dohromady 7.

Kostky zranění (kz)

Výsledek hodu „kz“ určíš tak, že postupně nebo najednou hodíš příslušný počet šestistěnných kostek a spočítáš, na kolika z nich padlo 4 nebo víc.

Příklad:

Hraničářská schopnost *hojivý dotyk* vyléčí 3kz + 2 životů. Pokud ti tedy na třech kostkách padne například 1, 2 a 6, vyléčíš jím 3 životy.

Příběhy Dračáku

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

Jaká dobrodružství budete zažívat, záleží na tom, co si Pán jeskyně připraví. Může to být průzkum opuštěného podzemí plného pokladů, ale také rozkrývání spiknutí, hrádinská výprava na draka terorizujícího vaše rodné město, nebo třeba likvidace orského náčelníka, který se snaží sjednotit kmeny a poštovat je do války proti vašemu království.

Cíl hry

Cílem hry je spolu s přáteli příjemně strávit čas prozkoumáváním prostředí, které pro vás Pán jeskyně připravil, získáváním pokladů, kouzelných předmětů a nových schopností pro vaše postavy, prožíváním jejich příběhů a prokreslováním jejich charakterů.

Cíle vašich postav

Zatímco vy budete pohodlně sedět u stolu, vaše postavy budou tápat temným podzemím a stěnat bolestí, když utrpí zranění. Také jejich cíle se budou od těch vašich lišit: vy se budete chtít bavit u hry, kdežto vaše postavy se budou snažit nalézt poklad, záchránit přítele, nebo třeba splnit královský rozkaz.

Cíle vašich postav nejsou cílem hry. Když se jim něco nepovede, neznamená to, že jste prohráli, a když se dostanou do sporu, ne-

stávají se z vás protihráči. Leckdy je to právě naopak – na hrdinskou smrt při pokusu o záchrany království nebo na vášnivou a vyhrocenou debatu mezi postavami budete nejspíš ještě dlouho vzpomínat.

Cíl Pána jeskyně

Přestože se nestvůry hrané Pánem jeskyně budou snažit zabít vaše postavy, jeho cílem není vás porazit, ale připravit a vést hru tak, aby všechny bavila.

Než začnete hrát

Než se vydáte na své první dobrodružství, je třeba udělat několik věcí:

- Pročíst si pravidla.
- Rozhodnout, v jaké světě budete hrát.
- Domluvit se, kdo bude Pán jeskyně. Ten pak vybere nebo vytvoří dobrodružství.
- Domluvit se, jaké postavy budete hrát, a společně je vytvořit.

Nemusíte se toho bát – kdykoliv později v průběhu hraní můžete cokoliv změnit nebo doplnit.

Čtení pravidel

Před první hrou nemusíš přečíst celá pravidla. Spoustu stran totiž zabírají seznamy kouzel, schopností, předmětů, nestvůr a podobně, z nichž většinu budete potřebovat až později.

Alespoň jeden z vás, obvykle Pán jeskyně, by se ale před první hrou měl seznámit s pravidly natolik, aby je dokázal vysvětlit ostatním. Hráči postav by si měli přečíst popisy dovedností a schopností, které si vyberou pro svoje postavy, a měl by si je projít i Pán jeskyně, aby věděl, co od nich může očekávat. Měl by si také pročíst dobrodruž-

ství, pokud netvoří vlastní, a schopnosti v něm použitých nestvůr a protivníků.

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 zábavnější je zjišťovat to postupně spolu se svou postavou a nastudováním celých pravidel se o to ochudíš.



Organizace hrani

At' už si chceš Dračák jen vyzkoušet nebo ho hrát dlouhodobě, budeš na to potřebovat čas, spoluhráče a prostory, kde se všichni sejdete, nebo připojení k internetu a aplikaci na hlasovou komunikaci a sdílení obrázků.

Hledání spoluhráčů

Prvním a nejdůležitějším úkolem na cestě za dobrodružstvím je najít si spoluhráče.

- Nejlepší je 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.
- Další možnost, jak si vyzkoušet Dračák nebo i jiná RPGčka, jsou různé herní akce. Potkáš tam spoustu hráčů a mů-

žeš se s nimi domluvit na dlouhodobém hrani.

- Dobré místo ke shánění hráčů jsou také internetové diskusní servery a sociální sítě.

V inzerátu na sebe nezapomeň uvést kontakt a zdůrazni, že chceš hrát **Dračák podle staré školy**. Stolních RPGček je hodně, takže když to neuděláš, ozvou se ti i hráči, kteří chtějí hrát jinou hru.

Měj trpělivost a občas se připomeň. Než se v nějaké skupině uvolní místo, nebo 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 se chceš scházet, případně jestli chceš hrát po netu. Jak často, plánuješ hrát a jaké ti vyhovují herní dny.
- Jestli hledáš Pána jeskyně, nebo už ho máš, případně chceš hru vést.
- Pokud už máš připravený herní svět nebo dobrodružství, stručně je popiš. Nesepisuj ale romány. Pokud to hráče bude zajímat, sami se tě zeptají na podrobnosti.

Všechno ostatní můžete domluvit na prvním sezení.

Shánění hráčů do rozjeté hry

Při shánění nových hráčů do rozehrané hry je dobré zmínit:

- Kde, kdy a jak často se scházíte.
- Jaké aplikace používáte, pokud hrájete po netu.
- V jakém světě hrájete a v čem se případně vaše hra liší od Dračáku, jak je popsáný v pravidlech.

Domluvání hry

Domluva, kdy se zase příště sejdete, případně jestli vás přijde dost na to, aby se dalo hrát, se neliší od organizování jiné společné aktivity.

- Pokud nemůžeš nebo nechceš na hru dorazit, řekni to ostatním co nejdřív, at' si mohou udělat jiné plány.
- Pokud hru zrušíte, dejte o tom všem vědět, at' se na ni netrmácí zbytečně.



Váš herní svět

Dračák podle staré školy můžete hrát v nějakém existujícím světě, at' už určeném přímo pro hraní Dračáku nebo jiného fantasy RPGčka, inspirovat se nějakým filmem nebo knihou, nebo si postupně vytvořit svůj vlastní. V této kapitole si projdeme, s čím počítají pravidla a co je na vás.

Fantastické prostředí

Ve světě Dračáku žijí fantastické rasy jako elfové, hobiti a trpaslíci, ale také divoké kmeny orků a nebezpečné nestvůry jako zlobři, draci nebo upíři a jsou v něm běžná kouzla a kouzelné předměty.

Zaniklé civilizace

Ruiny velkolepých měst a podzemní komplexy, které budete prozkoumávat, jsou pozůstatkem po starých civilizacích s vy-

spělých kulturou, znalostmi a tradicemi. Obyčejní rolníci v nich dnes vidí jen snadno dostupný stavební materiál, zato pro odvážné dobrodruhy jsou zlatým dolem plným pokladů, kouzelných předmětů a jiných 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 nastala dlouhá doba úpadku. Ruiny měst a památek, které ještě dnes obdivujeme, v té

době byly mnohem zachovalejší a na středo-věké obyvatele musely působit jako pozůstatky něčeho velkého a úžasného, co v jejich současnosti nemá obdobu.

Staré jazyky

V pravidlech je dovednost *staré jazyky* – těmi se mluvilo právě v těch starých, vyspělých říších, po nichž zbyly ruiny.

Řeč kouzel

Pán jeskyně by si měl rozmyslet, co je zač *řeč kouzel*. Je na něm, jestli to bude jazyk, který se kdysi elfové naučili od bohů, řeč popisující matérii světa podobně, jako ji popisuje periodická tabulka prvků, nebo cokoliv jiného ho napadne. Může také původ *řeči kouzel* nechat nevysvětlený.

Současná civilizace

Jaké budou existovat říše a království v současnosti vašeho herního světa, je na vás. Rasy v nich mohou být promíchané, ale mohou také vznikat trpaslická města, elfská království, hobití kraje a podobně. Zamyslete se také, v jaké bohy věří jejich obyvatelé a jaké mají zvyky a tradice.

Soudobé jazyky

Jestliže nechcete vymýšlet vlastní jazyky, můžete použít následující:

Obecná řeč
Barbarština
Elfština
Hobitština
Krollština
Kudůčtina
Lidská řeč
Trpasličtina

Pokud si ale vymyslíte vlastní státy a kultury, bude nejspíš dávat větší smysl, když je nahradíte vlastními – ve Vardingarském království se například nejspíš bude mluvit Vardingarštinou.

Domluvte se také, co je vaše obecná řeč. V našem světě to je například angličtina – je to zdaleka nejrozšířenější jazyk, kterým se dá alespoň trochu domluvit kdekoliv v civilizovaném světě.

Měna

Obyvatelé vašeho herního světa 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 otravné, a proto všechny ceny vyjadřujeme v univerzálních zlatáčích, stříbrnáčích a měďáčích s tím, že jeden zlatáč má hodnotu jako deset stříbrnáků nebo sto měďáků. Můžete to také pojmot tak, že zlatáky, stříbrnáky a měďáky jsou měnou nejmocnější říše v oblasti, kde budete hrát, a i mimo její území je zvykem přepočítávat ceny na tyto mince.

Stačí začít s málem

K tomu, abyste mohli začít hrát, nemusíte mít připravený celý svět. Stačí malý kousek, kde se bude vaše dobrodružství odehrávat, třeba jedna vesnice a její okolí. Pán jeskyně pak bude postupně přidávat další zajímavá místa k prozkoumání, nová města, kraje a jejich obyvatele.



Tvorba postavy

V této kapitole si ukážeme, jak vytvořit hráčské postavy.

Jakou družinu budete hrát?

Obvyklé je začít jako náhodná skupina dobroručů, kteří hledají společníky na svou první výpravu. Můžete ale také být skupina přátel, družina ve službách krále či významného šlechtice, průzkumníci a dobyvatelé nově objeveného kontinentu, nebo cokoliv jiného vás napadne.

Příklad:

Jana, Katka, Pavel a Michal se domluvili, že budou hrát **Dračák podle staré školy**. Michal už dříve rpgčka hrál, nabídnul se proto, že bude dělat Pána jeskyně.

Pán jeskyně: „Pozdějš budu určitě tvořit vlastní dobrodružství, nejdřív bych si ale chtěl vyzkoušet jedno z pravidel. Nemá žádný zvláštní požadavky na postavy kromě toho,

že byste se měli někam společně plavit na lodi. Máte představu, jakou družinu byste chtěli hrát?“

Jana: „Mně se nejvíce líbí začínat jako skupina přátel, kteří se rozhodli cestovat a zažít dobrodružství.“

Pavel: „Jsem pro.“

Katka: „Určitě bychom se měli znát. Nedokážu si představit, že bych se šla toulat s někym úplně cizím.“

Jana: „Můžeme bejt všichni z jednoho města.“

Pán jeskyně: „Dobře.“

Osobní deník

Všechny údaje o postavě je zvykem zapisovat do osobního deníku. Můžeš si stáhnout a bud' si ho vytisknout nebo ho vyplňovat elektronicky, ale stačí i kus papíru.

Povolání

Postavy v Dračáku se na dobrodružné výpravy nevydávají náhodou, mají na to průpravu a schopnosti podle toho, jaké si zvolíš povolání – můžeš být alchymista, hraničář, kouzelník, válečník nebo zloděj.

Povolání se doplňují, domluvte se tedy pokud možno tak, aby měl každý jiné. Nelá-

mejte to ale přes koleno. Je rozhodně lepší mít v družině dva válečníky, než aby někdo hrál postavu, na kterou se netěší a která by ho nebabila. Domluvte se ale, jaké si kdo vezme schopnosti, abyste se pokud možno co nejlépe doplňovali.

Alchymista

Alchymista se své umění naučil v laboratoři plné bublajících baněk, křivulí a štiplavého kouře. Díky přenosné aparatuře, která se vejde do malé truhlice, ale může vyrábět kouzelné lektvary a jiné užitečné předměty i na dobrodružné výpravě. Jeho výrobky poskytují netušené možnosti: léčí těžká zranění, umožňují běhat rychle jako kůň, dýchá pod vodou, chodit po stropě, proměnit se v oblak mlhy a spoustu dalších věcí. Může také vyrábět bomby, petardy, zápalné granáty a raketu, takže ani v boji se rozhodně neztratí.



Hraničář

Hraničář může být například lovec, stopař, nebo vojenský zvěd. Je to skvělý střelec, obстоjí ale i v boji zblízka. Nejlépe se vyzná v divočině, ale dobře se uplatní i ve městě nebo při průzkumu podzemí. Prostí lidé k němu mají respekt, protože vládne tajemnými schopnostmi. Povídá se, že ovládá řeč zvířat, umí vyléčit i ta nejtěžší zranění a možná dokonce dokáže pohledem zapálit oheň, čist myšlenky nebo na dálku hýbat s předměty. Obvykle ho provází zvířecí společník, se kterým může mluvit, posílat ho na výzvědy nebo plnit jiné složité příkazy a může se dokonce dívat jeho očima.

Kouzelník

Kouzelník je adept tajemného umění. Jeho uším nejvíce lahodí šustění svitků a stránek knih plných kouzel zapsaných v prastarém jazyce. Unavené oči a bolavá záda ale rozhodně stojí za to: dokáže vyčarovat oheň, mráz a blesky, vládnout nad časem a prostorem, vytvářet iluze, dívat se jinak než svýma očima, ovlivňovat mysl. Ze všech povolání má nejvíce možností, jak překonávat překážky a díky útočným a obranným kouzlům se dobře uplatní i v boji.



Válečník

Válečník může být například vysloužilý voják, žoldák, gardista či šermíř z dobré rodiny. Svůj život zasvětil boji a jedině uprostřed bitevní vřavy žije opravdu naplno. Pravidelně trénuje a nikdy nezanedbá péči o své zbraně a zbroj. Bojuje obyčejně v těžké zbroji a ohání se mečem, kladivem, sekerou či palácem. Svou sílu, výdrž a další schopnosti ale uplatní i mimo boj – může vyrážet dveře, lámat zámky, roztahoval mříže, zvedat těžká břemena, potápět se do velké hloubky, skákat přes průrvy a jiné překážky, běhat rychli než kdo jiný nebo třeba holýma rukama rozmlátit bytelné dveře.

Zloděj

Zloděj vyrůstal na ulici mezi městskou spodinou, s lapky a bandity, nebo je to možná bývalý zvěd či nájemný vrah. Není to žádný obyčejný zlodějíček, umí věci, o kterých se obyčejným lidem ani nesní: běhat po nataženém laně, chytat střely v letu, otevírat složité zámky bez klíče, proplížit se kolem bdělých stráží, nebo se třeba protáhnout skrz železnou mříž. Je zdatným protivníkem v boji zblízka i na dálku, nejraději ale útočí ze zálohy.



Rasa

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

Nejvýraznější rozdíl mezi rasami je vzhled. Hobiti, kudůci a trpaslíci jsou lidem zhruba po hrudník, trpaslíci jsou však svalnatí a širocí v ramenou. Elfové bývají vysocí zhruba jako lidé, ale štíhlejší. Barbaři jsou mnohem svalnatější a o hlavu vyšší, krollové ještě o něco větší.

Rozdíly ve velikosti se projevují v každodenním životě: V domech postavených pro hobity, kudůky či trpaslíky se lidé musí krčit

a barbaři či krollové pomalu lézt po čtyřech. Židle a stoly v běžném lidském obydlí jsou naopak pro malé rasy moc vysoké. Projeví se ale také na dobrodružných výpravách: malé rasy nedokáží účinně střílet z dlouhého luku, hobiti a kudůci nezvládnou bojovat s těžkými dvojručními zbraněmi, takže preferují spíš dýky a jiné krátké zbraně. Do trpaslického pancíře se barbar nevejde, zatímco hobit by ve zbroji pro krolla pomalu mohl bydlet. Větší rasy ustojí víc zranění, zato se jim hůře bojuje v úzkých chodbách a tunelech – a na ty při průzkumu podzemí určitě narazíte.

Barbar

Životy: 9

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

Ženská jména: Atuga, Defa, Fergana, Fríga, Ivada, Jora, Nelgara, Nofren, Ulflyn, Vergara

Mužská jména: Dered, Frox, Hogen, Hrun, Kasudor, Mogor, Sargun, Tagabur, Tredgar, Valkon

Nezdolná výdrž

Sneses neuvěřitelnou fyzickou námahu a nedostatek spánku. Vydržíš bez zastávky běžet či bojovat celý den a můžeš bez následků několik dní nespát.

Orienteční smysl

Máš dokonalý orientační smysl. Vždycky víš, kde je sever a kterým směrem se nachází libovolné místo, které znáš, a dokážeš se vrátit zpět po svých vlastních stopách, a to i v podzemí, v noci či se zavázanýma očima.



Člověk

Životy: 8

Lidé jsou nejrozšířenější rasou. Jsou velice všestranní, snadno zastanou libovolné dobrodružné povolání a mohou se dokonce naučit několik schopností od jednoho dalšího. Často zakládají nová města na neobydleném území, což bývá skvělá příležitost pro dobrodruhy všeho druhu.

Ženská jména: Anita, Ciri, Darjen, Elmera, Kamea, Karmína, Mirvada, Nekla, Riana, Sulima

Mužská jména: Alar, Beldar, Dralfax, Jerin, Kelen, Midar, Oltis, Pelek, Ulan, Ventar



Všestrannost

Můžeš se naučit tři schopnosti, kouzla nebo recepty od jednoho dalšího povolání navíc ke schopnostem svého povolání. Jednu se naučíš na první úrovni, druhou na šesté a poslední na dvanácté.

Na první úrovni si můžeš vybírat jen ze základních schopností, kouzel a receptů tvého vybraného sekundárního povolání, na šesté i z pokročilých a na dvanácté i z mistrovských.

Cena a podmínky studia viz **Získávání schopností díky všestrannosti** v kapitole **Zlepšování postav**.

Příklad:

Jana: „Přemýšlím, že budu člověk. Znamená to, že si budu muset přečíst schopnosti všech povolání?“

Pán jeskyně: „Ne, stačí tvoje vybraný a jedno další. Je to trochu jako kdybys měla dvě povolání na jednou, ale od toho druhého si můžeš něco vzít jen třikrát. Na první úrovni si navíc můžeš vybírat jen ze základních schopností, takže pokročilý a mistrovský zatím část nemusíš.“

Elf

Životy: 8

Elfové díky skvělému nočnímu vidění obvykle preferují život po setmění. Jsou to skvělí zloději, šermíři a lučištníci. Milují hudbu, zpěv i ostatní druhy umění, nejvíce je však fascinují kouzla a dávné vědění, proto je mezi nimi mnoho mocných kouzelníků a zručných alchymistů.

Ženská jména: Alia, Aridala, Ariela, Eledriel, Elerien, Finiel, Gildara, Miala, Sindariel, Therien

Mužská jména: Airon, Fionor, Gildon, Gilias, Iandil, Istarten, Linias, Norgalad, Theinor, Turandil

Skvělý zrak

Na dálku vidíš jako orel a také na blízko rozeznáš detaily, které jsou pro ostatní nepostřehnutelné.

Vidění v šeru

Tvoje oči jsou mnohem citlivější na světlo než lidské, takže v šeru vidíš stejně dobře jako za bílého dne. Užitečné to je také v podzemí: zatímco pro člověka svíčka, pochodeň či lucerna osvětlí jen podlahu pod nohama a bezprostřední okolí, ty dobře uvidíš celou místnost.



Hobit

Životy: 7

Hobiti jsou o poznání menší než lidé. Jsou ale překvapivě odolní, vydrží víc, než by odpovídalo jejich velikosti. Díky svému výjimečnému čichu a vytříbené chuti jsou to vyhlášení labužníci a požitkáři, mají rádi pohodl a dobrodružství obvykle nevyhledávají. Občas se ale mezi nimi vyskytne podivín, kterého lákají tajemné dálky a cizí kraje. Vzhledem ke vzrůstu to nejsou moc dobrí válečníci, zato patří mezi nejlepší zloděje a alchymisty.

Ženská jména: Jitřenka, Jíva, Konvalinka, Kopretina, Ovečka, Prvosenka, Pšenka, Ruměnka, Včelka, Vrběna

Mužská jména: Ječmínek, Kapřík, Klásek, Koník, Kovařík, Kůzlátko, Pasáček, Rybařík, Štístko, Třmínek



Drobný vzhled

Nedokážeš účinně střílet z dlouhého luku, jednoruční těžké zbraně musíš držet oběma rukama a nezvládáš bojovat dvojručními těžkými zbraněmi. Zato se ale protáhneš úzkými tunely a štěrbinami, kam se větší postavy nevejdou, a máš oproti nim výhodu při boji ve stísněných prostorách.

Vytříbená chut'

Máš velice citlivou chut'. Ochutnáním dokážeš přesně určit všechno, čeho se kdy dotkl tvůj jazyk, včetně drahých kamenů a předmětů ze vzácných kovů. Vždy také odhalíš přítomnost jedů či jiných nežádoucích případů.

Skvělý čich

Máš skvělý čich. Podle pachu poznáš konkrétní osoby, i když jsou v převleku, a pokud je od tebe protivník v krátké vzdálenosti, víš, kde se nachází, i když ho nevidíš a neslyšíš. Ze směru, odkud vane vítr, se k tobě není možné nepozorovaně připlížit. Můžeš také sledovat pachovou stopu jako pes.

Kroll

Životy: 9

Krally bezpečně 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 ale překvapí, když narazí na krollího vzdělance či protřelého obchodníka.

Ženská jména: Draga, Drena, Grana, Kraga, Krana, Kruga, Trela, Truda, Zraga, Zrena

Mužská jména: Dran, Drog, Drund, Grud, Grul, Krag, Krug, Trond, Zrud, Zrul



Ultrasluch

Dosah: krátká vzdálenost (pod vodou střední)

Podobně jako netopýr dokážeš podle pro člověka neslyšitelného odraženého zvuku určit tvar a vzdálenost nepříliš vzdálených překážek. Nerozeznáš ovšem detaily, takže sice poznáš 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* funguje bez omezení v mlze i v dešti, nemůžeš ho ale použít, když z nějakého důvodu nemůžeš mluvit. Když ti kouzlo nebo jiný prostředek umožní mluvit pod vodou, můžeš tam *ultrasluch* použít a bude mít dosah na střední vzdálenost.

Kudůk

Životy: 7

Kudůci jsou příbuzní hobitů, kteří opustili pohodlný život v úrodném kraji a rozhodli se žít v divočině, případně se zabydleli v lidských městech. Stejně jako hobiti vydrží víc, než by odpovídalo jejich velikosti. Mnoho jich nachází potěšení v kouzlech, bylinkářství a alchymii a jsou to také vyhlášení zloději a hraničáři. Vzhledem ke své velikosti se jen málokdy dávají na dráhu válečníka.

Ženská jména: Duha, Chvilka, Kudla, Láska, Liška, Pilka, Starost, Svíčka, Šelest, Vrána

Mužská jména: Jásot, Mýval, Pilník, Přízrak, Smutek, Stesk, Stín, Svišť, Šepot, Šperhák



Drobný vztuš

Nedokážeš účinně střílet z dlouhého luku, jednoruční těžké zbraně musíš držet oběma rukama a nezvládáš bojovat dvojručními těžkými zbraněmi. Zato se ale protáhneš úzkými tunely a štěrbinami, kam se větší postavy nevejdou, a máš oproti nim výhodu při boji ve stísněných prostorách.

Citlivý hmat

Máš velice citlivý hmat. Můžeš mít například označené karty tak, že to nikdo jiný nepozná, poznáš po hmatu konkrétní minci, ucítíš i ten nejjemnější závan větru a přesně víš, odkud vane, a podobně.

Skvělý sluch

Máš velice citlivý sluch a dokážeš rozeznat zvuky, které tě zajímají, i když jsou překryty jinými. Zřetelně tedy například uslyšíš, co se v hlučné hospodě povídá u vedlejšího stolu, nebo co si šeptají strážní opodál. Na krátkou vzdálenost slyšíš dýchání a na kontaktní do-konce tlukot srdce, je tedy prakticky nemožné se kolem tebe proplížit a v boji vždy víš, kde se protivník nachází, i když ho nevidíš.

Trpaslík

Životy: 9

Trpaslíci jsou velice zruční a pečliví a díky své schopnosti vidět teplo se dobře orientují po tmě. Jsou to skvělí válečníci a alchymisté a v boji jsou známí svou odvahou, zárobitlostí a odolností.

Ženská jména: Alda, Bera, Dagrún, Fjóla, Gurli, Igrun, Malga, Svana, Tira, Valda

Mužská jména: Bombidur, Dóri, Duchar, Gimdór, Gorin, Kínar, Nárin, Nóri, Telónar, Váli

Podsadity vzrušt

Trpaslíci díky své výšce nedokáží účinně střílet z dlouhého luku. Ostatní zbraně ale mohou díky své síle a robustní postavě používat bez omezení.

Infravidění

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



Kdo jsi?

Než začneš vybírat, co budeš umět a jakou budeš mít výbavu, rozmysli si, kdo vlastně jsi a proč se vydáváš na dobrodružství.

Příklad:

Pán jeskyně: „Máte už rozmyšlený postavy?“

Jana: „Chtěla bych hrát mladou holku ze zámožný rodiny, který rodiče lezli krkem natolik, že se rozhodla utéct z domova a vyrážit za dobrodružstvím. Uvažuju o hraničářce nebo kouzelnici.“

Pavel: „Já jdu rozhodně do trpaslického válečníka, chci si pořádně zabojovat. Budu asi spíš

z chudejch poměrů, na výcvik a výbavu jsem si vydělal tvrdou prací jako kovář.“

Katka: „Já bych chtěla bejt elfí hraničářka. Na výpravu s váma jdu, protože jako jediná mám představu, co nás vlastně v divočině čeká. Rozhodně vás tam nenechám jít samotný!“

Jana: „V tom případě si udělám kouzelnici. S rasou si nejsem jistá. Na hraničáře by se mi líbila hobitka, ale ke kouzelníkovi mi nesedí. Asi budu člověk.“

Minulost

Co vaše postavy prožily před tím, než se vydaly na svou první dobrodružnou výpravu, není pro hraní Dračáku moc podstatné. Důležité je to, co prožijí spolu. Zamysli se ale, čím se tvá postava živila a co se naučila předtím, než se stala dobrodruhem, například jestli umí vařit, zpívat, jezdit na koni, hrát na nějaký hudební nástroj a podobně, a jak přišla ke své výbavě, schopnostem a dovednostem.

Zbytek minulosti je lepší nechat otevřený a podle potřeby ho doplňovat až v

průběhu hry. Když například potkáte kouzelnici z tvého rodného města, můžeš se s Pánem jeskyně domluvit, co o ní víš a jaký k ní máš vztah.

Chování

Rozmysli si 1–2 prvky chování, které jsou pro tvou postavu charakteristické. Můžeš si je vybrat nebo vylosovat z následujícího seznamu nebo si vymyslet vlastní. Pokud je chceš určit náhodně, pro každý hod' dvakrát šestistěnnou kostkou a najdi řádek s touto kombinací čísel.

1, 1: držgrešle

1, 2: exotický přízvuk

1, 3: gurmán

1, 4: když je nervózní, brousí si zbraně

1, 5: kleptoman

1, 6: má oblíbenou frázi

2, 1: milovník alkoholu

2, 2: miluje boj

2, 3: miluje šperky

2, 4: mluví rychle

2, 5: mluví sprostě

2, 6: mluví učeně

3, 1: mrmlá na novoty

3, 2: muž činu

3, 3: náruživý kuřák

3, 4: nenechá přítele ve štychu

3, 5: nesnáší pavouky

3, 6: nezná stud

4, 1: nikdy nelže

4, 2: prostořeký

4, 3: prozradí každé tajemství

4, 4: ráčkuje

4, 5: snadno se rozpláče

4, 6: spřádá dalekosáhlé plány

5, 1: spřádá konspirační teorie

5, 2: strohý

5, 3: stydlivý

5, 4: sukničkář

5, 5: štědrý

5, 6: veselý

6, 1: vždy dbá na svůj vzhled

6, 2: vždy hladový

6, 3: zabíjí jen v krajní nouzi

6, 4: zbožný

6, 5: ztratil víru

6, 6: zvědavý

Při vymýšlení vlastních prvků chování se vyvaruj takovým, jejichž hraní by bylo pro

tvoje spoluhráče otravné, jako třeba „panovačný“ nebo „tvrdohlavý“.

Jméno nebo přezdívka

Jaké je tvoje skutečné jméno a jak ti ostatní říkají? Příklady jmen najdeš v popisu rasy.

Vyhni se reálným jménům a jménům literárních a filmových postav, protože kazí dojem unikátního herního světa.

Co dokážeš?

Úroveň

Úroveň představuje tvoji celkovou sílu a zkušenost. Čím více dobrodružství zažíješ, tím více získáš schopnosti a dovednosti a tím obtížnější překážky dokážeš překonat. Úrovně dělíme na:

Základní	1. až 5.
Pokročilé	6. až 11.
Mistrovské	12. a vyšší

Pokud se nedohodnete jinak, začínáte všichni na první úrovni.

Vlastnosti

Tvoji postavu popisují tři vlastnosti:

Fyzička představuje tvou výdrž, odolnost proti jedům a nepříznivým podmínkám a schopnost zápasit, 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, při uhýbání před střelbou, pastmi nebo útoky zblízka a při boji v lehké zbroji a s lehkými zbraněmi.

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

K jednotlivým vlastnostem přířadí hodnoty **3, 2 a 1** podle svého uvážení. Ber při tom ale v potaz, že každé povolání má jednu „hlavní vlastnost“, kterou nejčastěji používá:

Alchymista	Finesa
Hraničář	Finesa
Kouzelník	Duše
Válečník	Fyzička
Zloděj	Finesa

Jestliže se chystáš hrát Dračák poprvé, uděláš dobře, když si k ní dáš trojku.

Vlastnosti na vyšších úrovních

Pokud tvoříš postavu na pokročilé úrovni (tedy na 6. až 11.), zvyš si všechny tři vlastnosti o 1. Pokud na mistrovské (tedy na 12. nebo vyšší), zvyš si je o 2. Více se o tom dozvídáš v kapitole **Zlepšování postav**.

Životy

Počet životů udává, kolik zranění tvoje postava vydrží, než bude vyřazena z boje. Větší tvorové vydrží více a mají tedy více životů.

hobit, kudůk	7
člověk, elf	8
barbar, kroll, trpaslík	9

Schopnosti a dovednosti

V kapitole pro své povolání najdeš seznam a popis schopností. Určitý počet se jich můžeš naučit na první úrovni, další získáš při každém přestupu na vyšší úroveň (viz následující tabulka). Na první úrovni si můžeš brát jen základní schopnosti. Pokročilé se můžeš učit až od šesté úrovně, mistrovské od dvanácté.

Místo každé schopnosti se můžeš naučit jednu dovednost z kapitoly **Dovednosti**. Vybrat můžeš ze všech dovedností, v kapitole pro své povolání ale najdeš seznam těch, které se pro ně nejvíce hodí.

Povolání	Na 1. úrovni	Při přestupu
Alchymista	6	2
Hraničář	4	1
Kouzelník	6	2
Válečník	4	1
Zloděj	4	1

Domluvte se, jaké schopnosti a dovednosti si kdo vezme, abyste se co nejlépe doplňovali. Každé povolání v Dračáku se uplatní v boji, takže na to ohledy brát nemusíte. Ujistěte se ale, že máte v družině dostatek léčebných prostředků. Někdo by měl určitě mít dovednost *léčitelství*, aby mohl ošetřovat zranění. Hodí se také mít v družině alchymistu nebo hraničáře, nejlépe oba. Alchymista může vyrábět *hojivou mast* a *léčivý lektvar*, hraničář se může naučit *hojivý dotyk*.

Příklad:

Pavel: „Musíme se domluvit, kdo bude umět léčit. Já si časem vezmu válečnickou *samoléčbu*, ale ta funguje jen na mě. Plánujete někdo mít *léčitelství*? Naučit bych se ho sice mohl, ale chci být válečník, ne felčar.“

Katka: „Já si *léčitelství* vezmu a naučím se taky hraničárskej *hojivej dotyk*. Vyhovuje mi, že budu hrát léčitelku.“

Pavel: „Prima. Ještě by se hodil alchymista na *léčivý lektvary*, ale toho nemáme.“

Pán jeskyně: „Ty se dají koupit.“

Pavel: „V čem je teda lepší, když je vyrábí alchymista?“

Pán jeskyně: „Může je vyrábět ze surovin, který najde v průběhu dobrodružství. Kupovat je od obchodníků se docela prodraží. To samý platí pro *hojivou mast*, ale ta je levnější.“

Pavel: „Hmm, takže když s obojím budeme šetřit, tak by to mělo bejt v pohodě.“

Ostatní znalosti a jazyky

Kromě dovedností a schopností, které se tvá postava naučila v rámci svého povolání, umí spoustu dalších věcí podle toho, čím se živila a co prožila, než se stala dobrodruhem: domluví se nejméně jedním jazykem, vyzná se v okolí místa, kde se narodila, a v dalších koutech světa, které navštívila, pravděpodobně zná základy zemědělství nebo nějakého řemesla, možná umí vařit, zpívat, tančovat nebo hrát na loutnu a podobně. Tyto znalosti si nemusíš nikam vypisovat – pokud z její minulosti vyplývá, že by něco měla umět, tak to umí. Neplatí to pro to, na co jsou v pravidlech schopnosti nebo dovednosti. Pokud tedy z minulosti tvé postavy vyplývá, že by měla umět například číst nebo plavat, pořídí si dovednost *čtení a psaní*, respektive *plavání a potápění*.

Příklad:

Gorondar si na svůj válečnický výcvik vydělával jako kovář, ovládá tedy kovářské řemeslo.

To samé se vztahuje na jazyky. Každý samozřejmě zná svůj rodný jazyk a všechny postavy se také zvládnou domluvit obecnou řečí. Kromě toho bude tvá postava umět

všechny jazyky, se kterými se ve svém životě delší dobu potřebovala domluvit. Výjimkou jsou *skřetí jazyky, staré jazyky a řeč kouzel* – pokud je chceš umět, musíš si vzít příslušnou dovednost.

Příklad:

Naria je elfka, umí tedy elfsky. Jako všechny postavy také mluví obecnou řečí. Celý svůj život prožila v okolí jednoho města, neměla tedy příležitost naučit se další jazyky.

Co vlastníš?

Projdi si kapitoly **Výbava** a **Výzbroj** napiš si z nich cokoliv s výjimkou položek označených hvězdičkou, co ti sedí k postavě, nebo co si myslíš, že to budeš potřebovat. Cenu nemusíš řešit, ta bude hrát roli, až když hra začne.

- Mysli ale na to, že všechno budeš muset vláčet na vlastních zádech, a že to musíš nějak pobrat.
- Nesnaž se neomezený výběr výbavy zneužít – jeho smyslem je zrychlit a zjednodušit tvorbu postavy, nikoliv nabrat si věci na prodej nebo jinou kuřišárnu.

Pokud nemáš vůbec představu, co by se ti mohlo na výpravě hodit, nebo se chceš ujistit,

že máš všechno důležité, můžeš se inspirovat seznamem typické výbavy v kapitole pro své povolání.

Výbava do družiny

Poté, co si každý vybere výbavu pro svoji postavu, se ujistěte, že:

- Máte v družině alespoň jednu lucernu nebo olejovou lampu.
- Máte jak kreslit mapu.

Hotovost

Hod' k6 a k výsledku přičti 4. Výsledek je počet stříbrných mincí ve tvém měšci.

Jak vypadáš?

Popiš svou postavu jednou krátkou větou. Zmiň svůj oděv, zbroj, viditelné zbraně a 1–2 prvky, které nejvíce upoutají pozornost.

Příklad:

Shrbený elf v kouzelnické róbě s vyřezávanou holí v ruce a jizzou na tváři.

Obdobně jako při určování charakteristických rysů chování si můžeš vybrat nebo vylosovat 1–2 řádky z následujícího seznamu, nebo se jím inspirovat:

1, 1: albín

1, 5: chybějící ucho

1, 2: aristokratické rysy

1, 6: dobrácká tvář

1, 3: bílé vlasy a vousy

2, 1: holohlavý

1, 4: chybějící prst

2, 2: hrbatý

2, 3: jizvy od popálenin

2, 4: jizvy z boje

2, 5: klanové tetování

2, 6: kulhá

3, 1: kultistické tetování

3, 2: malý

3, 3: maska na tváři

3, 4: náušnice nebo ozdoby kůže

3, 5: neobvyklý účes

3, 6: námořnické tetování

4, 1: orlí nos

4, 2: otrocký cejch

4, 3: oči nezvyklé barvy

4, 4: pihovatý

4, 5: pánská páska přes oko

4, 6: pohledný

5, 1: přísný výraz

5, 2: rituální tetování

5, 3: rozložitý

5, 4: usměvavý

5, 5: velký nos

5, 6: vychrtlý

6, 1: vypadá mladší

6, 2: vysoký

6, 3: výrazná brada

6, 4: výstředně se obléká

6, 5: zavalitý

6, 6: zlomený nos

U rysů, které nejsou vrozené, se následně zamysli, kdy a jak je tvoje postava získala, a co pro ni znamenají: Pokud má například jizvu na tváři, kde a jak k ní přišla? Chce se

pomstít tomu, kdo jí ji udělal? Je na ni hrdá, nebo se za ni stydí? Má pocit, že ji hyzdí, a snaží se ji zakrýt? Skrývá ji z jiných důvodů?

Příklad tvorby postavy

Pán jeskyně: „Jana teda bude hrát lidskou kouzelnici Karu, Katka elfí hraničářku Nariu a Pavel trpaslického válečníka Gorondara. Pojd'me je vytvořit.“

Pavel: „Já začnu. Jsem trpaslík ze skromnejch poměrů, vyučil jsem se na kováře a postupně jsem si vydělal na válečnickej výcvik a výbavu. Máu už představu, jakou postavu chci hrát, takže rysy si vyberu, aby mi k ní seděly. Určitě budu muž činu a nikdy nenechám přítele ve štychu. Mohl bych asi bejt holohlavej, ale to se mi moc nelíbí. Spíš budu mít vousy spletený do copánků. Co je dál na řadě?“

Pán jeskyně: „Vlastnosti a životy.“

Pavel: „Bojovat budu v těžký zbroji a s dvoubřitou sekerou, takže si určitě vezmu **Fyzičku**

3. Chci taky umět trochu střílet, takže **Finesu** si dám 2 a **Duši** 1. Životů má trpaslík 9.“

Pán jeskyně: „Fajn. Co schopnosti a dovednosti? Začínáte na první úrovni, takže si můžeš vybrat 4 dovednosti nebo válečnický schopnosti. K tomu máš vrozený trpaslický schopnosti, umíš svou rodnej jazyk a obecnou řeč a případný další věci, který ses naučil předtím, než ses stal válečníkem.“

Pavel: „Jako trpaslík mám *infravidění*. Z dovedností budu mít určitě *plavání a potápění*. Taky bych chtěl *orientaci a přežití v divočině*, ale to jsem se asi neměl kde naučit. Ještě *skřetí jazyky* by mohly bejt užitečný.“

Pán jeskyně: „Ty ses naučil kde?“

Pavel: „Hmm, máš pravdu. Několik let jsem dřel u výhně, takže asi nebylo od koho. Nevadí, naučím se je pozdější, až bude příležitost.“

Pán jeskyně: „Ta se časem určitě najde.“

Pavel: „Dobře. Takže mám jednu dovednost, zbytek budou schopnosti. Ke kováři mi skvěle sedí *lamželezo a odolnost proti bolesti*. *Hluboký nádech* zní užitečně, *hromový hlas* by asi šel, *bojový tanec* nechci, *samoléčbu* určitě chci. *Velitelský hlas* ale určitě ne, nejsem voják.“

Pán jeskyně: „*Hluboký nádech* se ti mohl hodit, když jsi při práci foukal do ohně.“

Pavel: „Jo, vidíš! Takže si beru *lamželezo, odolnost proti bolesti a hluboký nádech*, u těch mi dává největší smysl, že jsem je získal jako kovář. A píšu si rovnou poznámku, že časem se budu chtít naučit *skřetí jazyky, orientaci a přežití v divočině, samoléčbu, a hromový hlas*.“

Pán jeskyně: „Říkal jsi, že sis vydělával jako kovář. Napadá tě ještě něco, co bys měl umět?“

Pavel: „Určitě chci umět plavat, ale to je dovednost a už jsem si ji vzal. Jinak mě nic nepadá.“

Pán jeskyně: „Co třeba zpěv, hudba, tanec nebo jízda na koni?“

Pavel: „Tanec a jízda na koni? To není nic pro trpaslíka. Zpívat bych ale mohl umět.“

Pán jeskyně: „Předpokládám, že tvůj rodnej jazyk bude trpasličina?“

Pavel: „Určitě. Jsem z tradiční trpaslické rodiny.“

Pán jeskyně: „Dál určitě umíš obecnou řeč. Napadá tě ještě nějaký jazyk, kterej bys měl znát?“

Pavel: „Asi ne. Příležitost se je naučit asi byla, ale nenapadá mě, k čemu bych je potřeboval.“

Pán jeskyně: „Dobře. Budeš mít ještě nějaký zbraně kromě sekery?“

Pavel: „Určitě tesák, kdybych musel zápasit nebo bojovat v nějakém tunelu, a kuši.“

Pán jeskyně: „Jak to všechno poneseš?“

Pavel: „Sekeru na zádech, kuši přes rameno, tesák a kovářský kladivo u pasu. Šipky do kuše jsou krátký, takže toulec asi taky pověsim na opasek.“

Pán jeskyně: „Počítáš s tím, že sundat sekeru ze zad chvíli potrvá?“

Pavel: „No jo, co se dá dělat. Budu na to myslit.“

Pán jeskyně: „Co výbava?“

Pavel: „Opsal jsem si doporučenou výbavu z kapitoly **Válečník** a koukám ještě na seznam v kapitole **Výbava**, jestli mě tam něco zaujme. Kovářský kladivo jsem už zmínil. Rovnou si vezmu i majzlík, ten se bude hodit na urážení zámků. Jo a nemám vojenské oděv. Jsem kovář, takže si píšu pracovní oděv. Škrátám si taky kladivo z torny, nemá smysl s sebou tahat dvě.“

Pán jeskyně: „Ok. Zbejvá hotovost. Na tu se hází 1k6 + 4, výsledek je počet stříbrňáků.“

Pavel: „Padlo mi 5, takže v měšci mám 9 stříbrnejch.“

Pán jeskyně: „Fajn, to je asi všechno. Ještě ostatním stručně popiš, jak vypadáš.“

Pavel: „Jsem rozložitej trpaslík, vousy mám spletený do copánků. Na sobě mám těžkou zbroj, pracovní oděv a všechno to haraburdí, který jsem zmínil.“

Obdobně proběhne tvorba postav ostatních hráčů.

Postavy v příkladech

Gorondar

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 1, ❤ 9

Rasa: trpaslík

Povolání: válečník

Vrozené schopnosti: *infravidění*

Válečnické schopnosti: *hluboký nádech, lamělezo, odolnost proti bolesti*

Dovednosti: *plavání a potápění*

Jazyky: *trpasličtina, obecná řeč*

Chování: muž činu, nenechá přítele ve štachu

Vzhled: rozložitý trpaslík v těžké zbroji a pracovním oděvu s vousy spletenými do copánků s kuší přes rameno a dvoubřitou sekrou na zádech

Výzbroj: dvojruční sekera (na zádech), kuše (přes rameno), tesák (u pasu), kovářské kladivo (u pasu), těžká zbroj

Výbava: pracovní oblečení, torna (tábornická výbava, zásoby na 7 dní, měchy na vodu na 3 dny, lojové svíčky, klubko provazu, 4 pochodně, 5 metrů lana, ocelové hřeby, okovy, léčitelské potřeby, 3 dávky hojivé masti, majzlík), toulec šipek do kuše (u pasu)

Pochází z malého města z chudých poměrů, na válečnický výcvik si vydělal kovařinou. Dobře zpívá.

Naria

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, ❤ 8

Rasa: elf

Povolání: hraničář

Vrozené schopnosti: *skvělý zrak, vidění v šeru*

Hraničářské schopnosti: *hojivý dotyk, zvířecí společník*

Dovednosti: *léčitelství, lov a stopování*

Jazyky: *elfština, obecná řeč*

Chování: zvědavá

Vzhled: vysoká elfka v lehké zbroji a loveckém oděvu s dlouhými, plavými vlasy, dlouhým lukem přes rameno a tesákem u pasu

Výzbroj: dlouhý luk (přes rameno), lovecký tesák (u pasu), lehká zbroj

Výbava: lovecký oděv, torna (tábornická výbava, zásoby na 7 dní, měchy na vodu na

3 dny, lojové svíčky, klubko drátu na líčení pastí na drobnou zvěř, 5 metrů lana, klubko provazu, 3 dávky hojivé masti, 5 dávek vlčího moru – jed na šípy nebo do nápojů)

Pochází z malého města, vyrůstala mezi lovci a hraničáři v okolních lesích. Ráda tančuje a zpívá.

Lasice Šikulka

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 0, ❤ 1

Smysly: dobrý zrak, skvělý čich a sluch

 **Zuby nebo drápy:** 1 + k6,  -2

Šikulka je Nariin *zvířecí společník*. Je to zatím mládě, její vlastnosti jsou proto o 1 nižší než v **Bestiáři**.

Kara

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 3, ❤ 8

Rasa: člověk

Povolání: kouzelník

Zlodějské schopnosti (skrze vše strannost): *od-had na lidi*

Kouzla: *beranidlo *Zelokvah*, modrý blesk *Artak bárak*, očaruj provaz *Kesem ševel*, ohnivý oblouk *Eš kešet**

Dovednosti: čtení a psaní, staré jazyky

Jazyky: lidská řeč, obecná řeč

Chování: veselá, prostořeká

Vzhled: zrzka s dobráckou tváří v kouzelnické róbě s dýkou u pasu

Výzbroj: dýka (u pasu)

Výbava: kouzelnická róba, torna (tábornická výbava, zásoby na 7 dní, měchy na vodu na 3 dny, lojové svíčky, lucerna na svíci s okenicemi, písářská souprava, 3 dávky hojivé masti)

Pochází z malého města ze zámožné rodiny, studium magie si platila z kapesného. Rozhodla se utéct z domova a vyrazit za dobrodružstvím.



Alchymista

V této kapitole najdeš příklad alchymistického vybavení, pravidla pro výrobu alchymistických předmětů a seznam alchymistických receptů a dovedností.

Typická alchymistická výbava

- *pracovní oděv*
 - » 5 dávek *hojivé masti* (po vydatném spánku vylečí 2 životy)
- *torna*
 - » tábornická výbava
 - » zásoby na 7 dní
 - » 3 měchy s vodou (každý na 1 den)
 - » olejová lampa
 - » 4 láhve oleje (každá na 1 den svícení)
 - » léčitelské potřeby (pokud máš léčitelství)
 - » písářská souprava (pokud máš čtení a psaní)
- *vypolstrovaná truhlice*
 - » alchymistická aparatura
 - » 9 kapek *kouzelné esence*
 - » zásoba *nemagických surovin*
 - » zásoba prázdných baněk, lahviček, zkumavek a flakónů
- *kuše nebo prak*
- lehká zbraň (*nůž, dýka, tesák, šavle, krátký meč, hůl* nebo 3 vrhací nože)
- *lehká zbroj*

Pravidla pro alchymii

Alchymistické bádání

Recepty na výrobu alchymistických předmětů jsou obvykle zapsané na svitcích nebo v alchymistických knihách. Nepředstavuj si je ale jako návod 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 objevit sám. Alchymistické recepty jsou proto plné tajemných symbolů a nepřímo naznačených souvislostí. Nejsou to přesné postupy, ale podklady k bádání.

Laboratoř a aparatura

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

Na studium nových receptů a na výrobu předmětů podle receptů, které máš naučené, stačí alchymistická aparatura. Ta se obvykle uchovává v malé, vypolstrováné truhlici, ale můžeš ji přenášet i jinak. Její součástí je také zásoba běžných alchymistických surovin a prázdných baněk, lahviček, zkumavek a flakónů, do kterých se dávají hotové lektvary a tinktury, ale mohou se hodit třeba i na odebrání vzorků pro pozdější prozkoumání.

Na výrobu předmětů podle receptů, které naučené nemáš, potřebuješ plně vybavenou laboratoř. Na její převoz je potřeba vůz nebo lod' a je velice drahá. Obvykle je ale možné si zaplatit přístup do laboratoře, kterou vlastní někdo jiný.

Kouzelná esence

Středobodem alchymie je práce s kouzelnou esencí, která se přirozeně vyskytuje v magických surovinách. Před použitím je ji z nich potřeba vydestilovat – zabere to několik desítek minut a je k tomu potřeba alchymistická aparatura nebo laboratoř a dovednost *destilace kouzelné esence*. Destilovaná kouzelná esence je čirá tekutina s vůní ozónu, uchovává se obvykle ve flakóncích. Je velice účinná, na výrobu každého předmětu jí stačí jen několik kapek podle náročnosti receptu:

základní recept	1 kapka
pokročilý recept	2 kapky
mistrovský recept	4 kapky

Do začátku máš 9 kapek kouzelné esence. Můžeš z ní předem navyrábět předměty podle receptů, které znáš, nebo si ji nechat na pozdější použití.

Magické suroviny

Magickou surovinou může být například krev nebo vnitřnosti některých nestvůr, světélkující houba nebo třeba divná plíseň. Pokud máš alchymistickou aparaturu a dovednost *destilace kouzelné esence*, můžeš u čehokoliv podezřelého několikaminutovým rozborem zjistit, kolik to obsahuje kouzelné esence. V případě tekutých surovin to můžeš zjistit také *lakmusovým papírkem*.

Kouzelnou esenci můžeš také vydestilovat z nepoužitých alchymistických výrobků. Vytěžíš jí tolik, kolik bylo potřeba na výrobu. Výrobek tím ztratí své kouzelné vlastnosti.

Nemagické suroviny

Kromě kouzelné esence jsou na výrobu alchymistických předmětů potřeba nemagické suroviny: síra, voda, různé kyseliny, alkohol, léčivé bylinky a podobně. Ty se obvykle přenáší v truhlici spolu s aparaturou a na výrobu jich stačí tak málo, že je jejich cena zanedbatelná a není potřeba si vést záznamy, kolik ti jich zbývá – dokud máš svoji truhlu a kouzelnou esenci, můžeš vyrábět.

Vzácné magické suroviny

Některé recepty kromě kapky kouzelné esence a běžných surovin vyžadují ještě vzácnou surovinu: dračí srdce, krev zlobra, roh jednorožce a podobně.

Každá vzácná magická suroviná obsahuje kouzelnou esenci. Když ji vydestiluješ, surovina ztratí své kouzelné vlastnosti a nebude ji možné použít k výrobě vzácného předmětu.

Základ předmětu

Na výrobu některých předmětů je kromě kapky kouzelné esence a alchymistických surovin potřeba ještě nějaký základ – bomba se například vyrábí z dřevěných pilin a duté železné koule, doutnák z kusu provazu.

Výroba předmětu

Výroba podle receptu, který umíš, zabere několik minut a stačí na to alchymistická aparatura. Můžeš vyrábět několik předmětů současně. Pokud ti to nikdo nepřekazí, odečti si kouzelnou esenci, případnou vzácnou magickou surovinu a základ předmětu a za- piš si vyrobený předmět.

Když získáš knihu nebo svitek s alchymistickým receptem, můžeš podle něj vyrábět,

přestože ho nemáš naučený. Stojí to stejné množství surovin a kouzelné esence jako u naučeného receptu, zabere to ale několik hodin místo několika minut a potřebuješ k tomu plně vybavenou alchymistickou laboratoř. Můžeš takto vyrábět jen podle receptů, na které máš odpovídající úroveň: *lektvar regenerace* má například mistrovský recept, takže ho můžeš vyrábět až od deváté úrovně.

Poznávání alchymistických výrobků

Lektvary a ostatní alchymistické výrobky, na rozdíl od kouzelných předmětů, není možné poznat dotykem. Obvykle ti napoví, jak výrobek vypadá – *léčivý lektvar* je například flakón s řídkou červenou tekutinou s chutí a vůní heřmánku, která při protřepání pění. Pokud chceš mít jistotu, můžeš pomocí aparatury provést několikaminutový rozbor, nebo v případě tekutých výrobků použít *lakmusový papírek*.

Studium alchymistických receptů

Recept se může naučit buď od někoho, kdo ho zná, a pokud máš dovednosti *staré jazyky* a *čtení a psaní*, tak také ze svitků a knih. Recepty uvedené v tomto seznamu 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, musíš ale nejdřív ve hře najít učitele nebo získat příslušný svitek nebo knihu.

Seznam receptů a dovedností

Na první úrovni umíš 6 dovedností nebo alchymistických receptů. Při přestupu na kaž-

dou další úroveň se můžeš naučit další dvě dovednosti nebo alchymistické recepty.

Dovednosti vhodné pro alchymistu (od 1. úrovně)

- Čtení a psaní
- Destilace kouzelné esence
- Léčitelství

- Plavání a potápění
- Staré jazyky

Základní recepty (od 1. úrovně)

- Arzenik
- Brčálový extrakt
- Cibulový extrakt
- Dýmovnice
- Hojivá mast
- Hydrofóbní pasta
- Kýchací prášek
- Lakmusový papírek
- Lektvar mrazivého dechu
- Lektvar ohnivého dechu
- Léčivý lektvar

- Magické leštidlo
- Magické rozpouštědlo
- Mrazící prášek
- Oslepující kulička
- Petarda
- Tekutý oheň
- Vitriol
- Vyprošťovák
- Výbušný projektil
- Zápalný projektil

Pokročilé recepty (od 6. úrovně)

- Arsin
- Bomba
- Černá zhoubá
- Éterický olej
- Falešná smrt
- Instantní lepidlo
- Koncentrovaná voda
- Koncentrovaná země
- Koncentrovaný oheň
- Koncentrovaný vzduch
- Kouzelná plastelína

- Lektvar rychlosti
- Lektvar vodního dechu
- Lučavka královská
- Mrazuvzdorná pasta
- Ohnivá hlína
- Ohnivzdorná pasta
- Pavoučí vlákno
- Protijed
- Tinktura proti bolesti
- Uspávací tinktura

Mistrovské recepty (od 12. úrovně)

- Jablečná vůně
- Lektvar horkého léta

- Lektvar chladných vod
- Lektvar mlhoviny

- *Lektvar ostrých smyslů*
- *Lektvar poslušnosti*
- *Lektvar zmenšování*
- *Naváděcí terčíky*
- *Nápoj vášně*

- *Pavoučí lektvar*
- *Raketa*
- *Sérum pravdy*
- *Termická pasta*
- *Živý oheň*

Základní alchymistické recepty

Základní recepty se můžeš učit od první úrovně.

Arzenik

Popis: šedozelený prášek bez chuti a zápa-
chu

Druh jedu: minerální

Aplikace: požitím

Příznaky: intenzivní zvracení, prudký prů-
jem

Latence: 30 minut

☠ 8 + k6 proti **Fyzičce**

- ⚡ 6 **jedem**

- +1 ke zranění

- další +1 ke zranění

Vážné zranění: slabost a nevolnost (nevý-
hoda)

Arzenik je silný minerální jed.

Brčálový extrakt

Popis: jedovatě zelená, hustá kapalina bez
chuti a zápachu

Trvání účinků: několik minut

Brčálový extrakt po pozření vyvolá okamžitě
a dlouhotrvající zvracení. Používá se nejčas-
těji při otravě jedem v jídle nebo nápoji, je-
s ním ale také možné někoho velice nepří-
jemně potrápit či krátkodobě vyřadit. Když
je podán v průběhu latence jedu, který se
aplikuje konzumací, kompletně ho neutra-
lizuje.

Cibulový extrakt

Popis: hustá, nažloutlá kapalina se silným ci-
bulovým zápachem a chutí

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

Dostřel lahvičkou: krátký

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdá-
lenosti

Účinek: oslepení na počet kol rovný počtu
úspěchů

Po rozbití flakónu okolí zamoří výpary a zů-
stanou tam několik minut. Nejsou vidět, s
předstihem na ně ale upozorní výrazný ci-
bulový zápach. Když se jich někdo nadechně,
oslepení je automatické a přetrvá ještě 3
kola poté, co se dostane na čerstvý vzduch.

Dýmovnice

Popis: šedivá koule velká jako vlašský ořech

Trvání kouře: několik minut

Dostřel: střední

Po nárazu se z *dýmovnice* začnou valit ob-
laka hustého dýmu, ve kterém je vidět jen
na kontaktní vzdálenost. Dým blokuje i *in-
fravidění, ultrasluch* ale funguje normálně.
Je zcela neškodný.

Dýmovnice funguje i pod vodou, dá se ale
hodit jen na kontaktní vzdálenost.

Hojivá mast

Popis: mléčně bílá mast s vůní heřmánku

Když si svá zranění ošetříš *hojivou mastí*, po nejbližším vydatném spánku se ti vylečí 2 životy. Každý další den ji můžeš použít znovu až do úplného vylečení.

Z jedné kapky kouzelné esence vyrobíš 10 dávek *hojivé masti*.

Hydrofóbní pasta

Popis: modrozelená pasta, po nanesení průhledná

Hydrofóbní pasta po nanesení vytvoří tenký, průhledný povlak, který nepropouští vodu. Můžeš pomocí ní ochránit například mapu proti rozmočení, *ohnivou hlínu* nebo *bombu* proti navlnutí, nebo třeba meč proti zreživění. Jedna dávka vystačí zhruba na jednu velkou zbraň.

Kýchací prášek

Popis: šedozelený prášek s chutí a vůní čerstvě namletého pepře

Trvání účinků: několik minut

Kýchací prášek způsobuje nezadržitelné 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 do tohoto prostoru vstoupí, zaručeně se prozradí.

Lakmusový papírek

Popis: tenká rulička ze žloutlého papíru dlouhá jako prst

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

Lektvar mrazivého dechu

Popis: tmavě modrá tekutina, ve které se převalují ledové úlomky a sálá z ní chlad

Útok: *Finesa* + k6, 4kz *mrazem* (odečítá se Zbroj)

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před tebou

Působení: několik minut

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

Popis: sytě oranžová tekutina s rudým žláháním, sálá z ní teplo

Útok: *Finesa* + k6, 4kz *ohněm* (odečítá se Zbroj)

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před tebou

Působení: několik minut

Po dobu působení dokážeš vydechovat oheň. Za jeden z úspěchů můžeš zapálit šaty zasaženého. Ty pak hoří 3 kola, v každém zraní za 3kz *ohněm* (odečítá se Zbroj, ale ne štít) a dají se uhasit za jedno kolo.

Pod vodou *lektvar ohnivého dechu* nefunguje.

Léčivý lektvar

Popis: červená tekutina s chutí a vůní heřmánku, při protřepání pění

Působení: několik minut

Léčivý lektvar po několika minutách několika minut vylečí 3kz + 2 životů. Pro někoho, kdo to uvidí poprvé, to bude silný zážitek: rány se budou zacelovat před očima, zlomené kosti srostou. Další *léčivý lektvar* bude účinkovat až na případná nová zranění.

Magické rozpouštědlo

Popis: světle modrá, lehce nasládlá tekutina bez zápachu

Magické rozpouštědlo okamžitě rozpouští alchymistické výrobky, na nic jiného nepůsobí. Používá se nejčastěji na odstranění *paroučího vlákna* či *termické pasty*, rozlepení spojů vytvořených *instantním lepidlem*, rozpouštění výrobků z *kouzelné plastelíny* a podobně.

Magické leštidlo

Popis: lesklá vazelína s máslovou chutí a vůní

Působení: několik minut

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

Mrazící prášek

Popis: hrubý bílý prášek, na omak chladný

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. Vyrobené množství prášku zmrazí zhruba tolik vody, kolik se vejde do velkého sudu.

Oslepující kulička

Popis: lesklá kulička velká jako třešeň

Útok: *Finesa* + k6 proti *Finese*

Účinek: oslepení na počet kol rovný počtu úspěchů

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Dostřel: krátký

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.

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.

Petarda

Popis: hliněná kulička velká jako třešeň

Útok: *Finesa* + k6 proti *Finese*

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

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Dostřel: krátký

Při nárazu vydá *petarda* ohlušující ránu. Zákrytí uší rukama dá jen výhodu na odolání, zcela ochrání pouze špunty do uší nebo obdobný prostředek.

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.

Tekutý oheň

Popis: řídká tmavá tekutina se slabým zápacem síry a kadidla a trpkou chutí

Zranění: každé kolo 6kz *ohněm* (odečítá se zbroj, ale ne štít)

Tekutý oheň se přechovává v malých hliněných nádobách. Při kontaktu s vodou vzplane, nejde tedy vodou uhasit. Plameny hoří zhruba minutu, hlasitě hučí, sahají metr do výšky a dobře osvětlí vše v krátké vzdálenosti. V nádobě je malá ampulka s vodou, která při nárazu praskne a způsobí vznícení.

Vitriol

Popis: hustá olejnatá kapalina bez zápacu

Zranění: 6kz *žíravinou*

Vitriol je silná žíravina. Leptá rostlinnou a živočišnou hmotu a rozpouští všechny kovy kromě železa, zlata a olova.

Vyprošťovák

Popis: hustá, černá, silně zapáchající tekutina odpudivé chuti

Vyprošťovák 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

Popis: projektil (šíp, šipka apod) s keramickou bambulkou za hrotem, případně keramická kulička (do praku)

Základ: obyčejný projektil

Účinek: zranění zbraně -1, ale přidá 4kz drtivého zranění

- zranění
- sražení na zem nebo odhození
- ohlušení a potíže s rovnováhou (nevýhoda)

Při zásahu si počítáš zranění zbraně o 1 nižší (může být i záporné), poté si ale hodíš další 4kz přidaného drtivého zranění (viz **Přidané zranění** v kapitole **Boj**) za výbuch. Můžeš takto vyrobit například výbušný šíp do luku, šipku do kuše, vrhací šipku, kuličku do praku a podobně.

Pod vodou *výbušný projektil* funguje, jako všechny projektily ale účinně dostřelí jen na kontaktní vzdálenost. Když ho vystřelíš ze vzduchu do vody, exploduje při nárazu na hladinu.

Příklad:

Naria si ve městě koupila 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 dva úspěchy.

Za první úspěch náčelníka zraní, za druhý ho výbuch srazí k zemi.

Základem zranění je rozdíl hodů, tedy 3. Luk má normálně  2, ale výbušná munice ho sníží o 1. Dohromady s přesahem to tedy bude 4. Náčelník si odečte 1 za lehkou zbroj a bude tedy zraněn **bodem** za 3. Nyní Katka hází 4kz přidaného zranění. Padne jí 1, 3, 4 a 6, což dává **drtitvé** zranění 2. Náčelník je tedy celkem zraněn za 5 a válí se na zemi.

Zápalný projektil

Popis: projektil (šíp, šipka apod) s malou ampulkou za hrotem, případně malá ampulka (do praku)

Základ: obyčejný projektil

Účinek: zranění zbraně -2, ale další 3 kola zraňuje za 4kz **ohněm** (odečítá se Zbroj, ale ne štít)

Tento projektil má místo hlavice malou ampulku 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 (může být i záporné), ale následující 3 kola bude cíl čelit zranění 4kz **ohněm** (odečítá se zbroj, ale ne štít). Uhašení zabere jedno kolo.

Pod vodou má *zápalný projektil* snížené zranění, ale nezapaluje.

Příklad:

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

Katka hodila na útok 7, Pán jeskyně na obranu 5. Základem zranění je rozdíl hodů, tedy 2. Luk má normálně  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 4kz. Padne jí 1, 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 začnou počítat nová 3 kola hoření.

Pokročilé alchymistické recepty

Pokročilé recepty se můžeš učit od šesté úrovně.

Arsin

Popis: bezbarvý plyn s česnekovým zápačem

Druh jedu: minerální

Aplikace: vdechnutím

Příznaky: žízeň, bolest hlavy, třásavka, bolest v podbřišku, zešednutí kůže, česnekový zápach při výdechu

Latence: několik hodin

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**

- ⚡ 5 jedem

- +1 ke zranění

- další +1 ke zranění

Vážné zranění: slabost a nevolnost (nevýhoda)

Arsin se skladuje ve formě kapalné kyseliny a kovového prášku. Po rozbití flakónu se obě složky smíchají, začne vznikat jedovatý plyn a zaplní jednu středně velkou místnost. Je těžší než vzduch, drží se tedy u země. Je prudce hořlavý, každé kolo kontaktu s otevřeným ohněm (například se svíčkou nebo pochodní) je šance 1 ze 6, že vzplane a zraní všechny v zamořené oblasti za 8kz **ohněm** (odečítá se zbroj, ale ne štít). Pokud shoří, tak už samozřejmě nemůže nikoho otrávit. Otráví se jen ten, kdo se plynu pořádně nadýchá. Zadržení dechu při prvním náznaku česnekového zápachu tedy otravě předejde.

Bomba

Popis: těžká kulatá nádoba z pálené hlíny velká jako kokosový ořech

Základ: dřevěný piliny, nádoba z pálené hlíny, kus provazu

Útok: 6 + k6 proti **Fineze**, ⚡ 5kz **drcením** (odečítá se Zbroj)

- zranění

- sražení na zem nebo odhození

- ohlušení a potíže s rovnováhou na několik minut (nevýhoda)

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

Bomba se nejčastěji vyrábí z kulovité nádoby z pálené hlíny o velikosti kokosového ořechu. Používá se obvykle na vyrážení dveří, prorážení slabých stěn a podobně. Odpaluje se doutnákiem, který může vyrobit z kusu provazu. Jeho délka určuje, kolik kol bude hořet. Výbuch zasáhne všechno v kontaktní vzdálenosti, hází se na něj hned na začátku kola.

Bomba účinkuje i pod vodou, musíš ale zajistit, aby nezhasnul 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 doutnákiem 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 2 a počítám si +1 za to, že se k ní tak ochotně sehnul. Celkem mám 9.“

Pán jeskyně: „Zlobr má **Finesu** 2 a padlo mi 4, dohromady 6. Přehodil jsi ho o 3, máš tedy dva úspěchy. Hod' si zranění.“

Pavel: „Házím 5kz, padlo mi 1, 1, 2, 3 a 5. 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 vážný zranění. Je návíc fakt velké a těžké, takže ho výbuch nedokáže odhodit. Bomba mu ale explodovala přímo do tváře, takže za tvůj druhý úspěch mu z toho teď bude hučet v uších a bude se chvíli potácer.“

Černá zhoubá

Popis: hustá černá tekutina s hnilibným zápachem a odpornou chutí

Druh jedu: minerální, alchymistický

Aplikace: zraněním

Příznaky: bolestivé černé klikaté linie šířící se po celém těle, později zčernání vlasů, vousů, zubů a bělem očí

Latence: 3 kola

☠ 6 + k6 proti **Fyzičce**

• ⚡ 2 jedem

•• +1 ke zranění

••• další +1 ke zranění

Vážné zranění: výrazné zhoršení zraku (nevýhoda)

Černá zhoubá se používá na šípy a zbraně. Každá dávka jedu stojí jednu kapku kouzelné esence.

Éterický olej

Popis: čirý olej s jemnou, svěží vůní

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 pokud jsou toho schopni, bu-

dou skákat dvakrát tak vysoko a daleko než normálně. Zprůsvitnění umožňuje plížit se i za plného denního světla nebo s minimem úkrytů. Lahvička **éterického oleje** vystačí na jednu osobu a její vybavení.

Falešná smrt

Popis: čirá slaná tekutina bez zápachu

Působení: 1 den

Když někdo požije *falešnou smrt*, po několika minutách 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 svěží jako po vydatném spánku.

Účinek *falešné smrti* je možné zrušit *vyprošťovákem*.

Instantní lepidlo

Popis: lepkavá bílá pasta bez chuti a zápachu

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

Koncentrovaná voda

Popis: čirá tekutina bez zápachu, chutná jako voda

Základ: velký sud vody

Koncentrovaná voda se vyrábí z obyčejné vody a uchovává se v malé lahvičce. Je obzvláště užitečná na poušti, ale ocení ji každý cestovatel a může se také hodit, když chceš něco zatopit nebo spláchnout. Když ji totiž 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

Popis: hnědá zemina

Základ: velký sud hlíny, štěrku nebo kamenů

Koncentrovaná země se vyrábí z obyčejné hlíny, štěrku nebo suti (musí jít o sypký materiál) a uchovává se v malé lahvičce. Hodí se zejména na hašení ohně, nebo třeba když chceš něco zasypat. Když ji totiž nasypeš na obyčejnou hlínu, štěrk nebo kameny, obnoví se do původního stavu. Do lahvičky se vejde zhruba tolik jako do velkého sudu, obnoví se ale jen množství, na které je místo.

Koncentrovaný oheň

Popis: lahvička, ve které se mihotají plameny

Základ: velká planoucí hranice

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. Můžeš ho použít například místo dříví na oheň. Do lahvičky se vejde oheň odpovídající velké hranici. Když s ní budeš šetřit, vystačí ti na týden putování.

Pod vodou *koncentrovaný oheň* nefunguje.

Koncentrovaný vzduch

Popis: prázdná lahvička, po otevření je slyšet unikání vzduchu a cítit závan svěžího větru

Koncentrovaný vzduch se vyrábí z obyčejného vzduchu a uchovává se v malé lahvičce. Lze ho použít například při potápění, hodí se ale také, když chceš vyvětrat zatuchlé pod-

zemí nebo třeba odfouknout oblak plynného jedu. Při kontaktu s obyčejným vzduchem se totiž obnoví do původního stavu, což obvykle způsobí silný závan větru. Do lahvičky se vejde zhruba tolik vzduchu jako do velké místnosti.

Kouzelná plastelína

Popis: tvárná, žlutohnědá hmota bez chuti a zápachu

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

Lektvar rychlosti

Popis: světle zelená tekutina s chutí a vůní máty

Působení: několik minut

Lektvar rychlosti zvýší tvou rychlosť pohybu o polovinu, poběžíš tedy rychle jako medvěd. Účinek se sčítá s jinými druhy zrychlení. Pokud tedy válečník vypije *lektvar rychlosti* a použije *vypětí rychlosti*, poběží dvojnásobnou rychlostí. Vypití dalšího *lektvaru rychlosti* účinek nezvýší, pouze prodlouží trvání.

Lektvar vodního dechu

Popis: čirá perlivá tekutina se svěží vůní

Působení: několik minut

Umožňuje dýchat, mluvit a kouzlit pod vodou.

Lučavka královská

Popis: dýmová žlutohnědá kapalina se štíplavým zápacem

Zranění: 6kz *žíravinou*

Lučavka královská je silná žíravina. Leptá rostlinnou a živočišnou hmotu a rozpouští

všechny kovy. Flakón vystačí na jeden zámek, rozpuštění trvá několik minut.

Mrazuvzdorná pasta

Popis: modrobílá pasta, po nanesení průhledná

Mrazuvzdorná pasta vytvoří tenký, průhledný povlak, který pohltí zranění **mrazem** celkem za 3 životy. Je ji možné kombinovat s *ohnivzdornou pastou*, nanesení více vrstev ale účinek nezvyšuje.

Ohnivá hlína

Popis: hliněná koule velká jako slepičí vejce
Útok: **Finesa** + k6 proti **Fine**

Dostřel: krátký

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

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

Ohnivá hlína při nárazu vybuchne v kouli plamenů, která zasáhne všechno v kontaktní vzdálenosti od místa dopadu. Za druhý úspěch může zapálit šaty zasaženého. Ty pak hoří 3 kola, v každém zraní za 3kz **ohněm** (odečítá se Zbroj, ale ne štít) a dají se uhasit za jedno kolo.

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 goblini. Drží se bok po boku, takže budeš bojovat se všemi současně.“

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

Pán jeskyně: „Jo, to nebude problém.“

Pavel teď hází na útok. **Finesu** má 2 a na kostce mu padlo 4, dohromady má tedy 6. Pán jeskyně hází za každého goblina zvlášť. Všichni mají **Finesu** 2 a na kostkách mu padlo postupně 1, 5 a 6, takže jejich obrany jsou 3, 7 a 8.

Pán jeskyně: „Trefil jsi jen jednoho goblina, ostatní 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. Goblin si ale ještě odečte jedničku za svou lehkou zbroj, ve výsledku je tedy zranění za 2 životy.

Pán jeskyně: „Co mu chceš udělat za druhý úspěch?“

Pavel: „Zapálit mu oblečení.“

Pokud goblin nevěnuje kolo na to, aby se uhasil, na začátku tří následujících kol teď bude Pavel házet 3kz na zranění **ohněm** a goblin od něj vždy odečte svou zbroj.

Ohnivzdorná pasta

Popis: žlutooranžová pasta, po nanesení průhledná

Ohnivzdorná pasta vytvoří tenký, průhledný povlak, který pohltí zranění **ohněm** celkem za 3 životy. Je ji možné kombinovat s *mrazuvzdornou pastou*, nanesení více vrstev ale účinek nezvyšuje.

Pavoučí vlákno

Popis: šedá, hustá hmota bez zápachu

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

Protijed

Popis: žlutá tekutina s chutí octa a kyselým zápachem

Pokud je *protijed* podán v průběhu latence libovolného jedu, sníží jeho sílu a zranění o 2. Účinek *protijedu* se sčítá se všemi ostatními prostředky na snížení síly nebo zra-

nění jedu. Snížené zranění jedu může být záporné.

Tinktura proti bolesti

Popis: sytě oranžová tekutina se silným lihovým zápacem a příchutí zázvoru, čekanky a šalvěje

Působení: několik hodin

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

Uspávací tinktura

Popis: bledě zelená tekutina se silným lihovým zápacem a příchutí baldriánu

Druh jedu: rostlinný, alchymistický

Aplikace: vdechnutím

Příznaky: zívání

Latence: 2 kola

☠ 9 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**

- lehká ospalost
- těžká ospalost (nevýhoda)
- hluboký spánek

Působení: několik hodin

Krátce po vdechnutí výparů z *uspávací tinktury* na dotyčného přijde ospalost. Obvyklé použití je nakapat ji na kus plátna a to pak přiložit oběti k tváři.

Mistrovské alchymistické recepty

Mistrovské recepty se můžeš učit od dvanácté úrovně.

Jablečná vůně

Popis: nažloutlý plyn s vůní čerstvých jablek

Druh jedu: rostlinný, alchymistický

Aplikace: vdechnutím

Příznaky: dobrá nálada jako po konzumaci silného alkoholu

Latence: 5 kol

☠ 7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**

- potíže s rovnováhou (nevýhoda)
- vidění dvojmo a špatné vnímání vzdáleností (nevýhoda)
- otrávený uvidí svět očima malého dítěte, tedy jako něco zcela nového, co je potřeba prozkoumat, osahat a ochutnat

Působení: několik minut

Po rozbití flakónu se *jablečná vůně* začne šířit do okolí a postupně zaplní několik metrů chodby nebo malou místnost. Každý, kdo nezadrží dech a v zamořené oblasti zůstane

nebo do ní vstoupí, bude čelit otravě. Ta se projevuje podobně jako silný alkohol. Otrávený se začne potácat a vidět dvojmo, při plném účinku se nedokáže udržet na nohách a začne zkoumat svět kolem sebe, jako kdyby ho viděl poprvé. Po několika minutách účinek bez následků odezní.

Lektvar horkého léta

Popis: žlutooranžová tekutina s chutí vývaru z kopřiv a vůní rozkvetlé louky

Působení: několik minut

Po dobu působení ti nevadí krutý mráz. Veškeré utrpěné zranění **mrazem** sniž o 2.

Lektvar chladných vod

Popis: modrobílá tekutina s chutí sněhu a vůní chladného zimního vzduchu

Působení: několik minut

Po dobu působení ti nevadí vedro a můžeš bezpečně dýchat horký vzduch. Veškeré utrpené zranění **ohněm** si sníž o 2.

Lektvar mlhoviny

Popis: hustá, mléčně bílá tekutina, na jejím povrchu se převaluje mlha

Působení: několik minut

Po vypití tohoto lektvaru se změníš ve stejně velký oblak mlhy. Tvoje výbava a oblečení popadá 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. Je možné tě zranit pouze **ohněm**, **bleskem**, **mrazem** a **duševními** útoky. Nic nevidíš a neslyšíš, poznáš ale tvar toho, co obklopíš nebo vyplníš.

Lektvar ostrých smyslů

Popis: sytě žlutá tekutina s chutí a vůní cizokrajných bylin

Působení: několik minut

Lektvar ostrých smyslů zbystří všechny tvoje smysly. Vidíš jako orel, slyšíš jako slon, čich máš jako pes a chut' 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

Popis: sytě růžová tekutina s chutí a vůní šípkového čaje

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, neudělá ale nic sebevražedného a neprozradí ti nic, co považuje za

tajemství. Po skončení působení si uvědomí, že nejednal ze své vlastní vůle.

Lektvar zmenšování

Popis: koule čiré tekutiny, která se drží uprostřed lahvičky, jako kdyby na ni nepůsobila gravitace

Působení: několik minut

Po dobu působení se spolu se vším, co nešeš, zmenšíš na polovinu. Poměrně se také zmenší tvoje síla, uneseš tedy zhruba to, co dvouleté dítě. Tvoje **Fyzička** se sníží o 1 a tvůj maximální počet životů se sníží na polovinu. Tvoje **Finesa** a **Duše** se nezmění. V boji zblízka a při použití vrhacích zbraní budeš mít -2 ke zranění (-1 za sníženou sílu, další -1 za poloviční zbraně). Po proměně, ať už tam nebo zpět, ti zůstane zranění za stejný počet životů a všechna vážná zranění.

Všechny tvoje předměty zůstanou zmenšené po celou dobu působení, i když je odložíš. Po skončení působení lektvaru i se všemi zmenšenými předměty zvětšíš opět na původní velikost, ale pouze pokud na to je dost místa. Když v tu chvíli budeš například v úzkém tunelu, zvětšíš se nejvíc, jak to půjde, takže se v něm nejspíš zasekneš. Na svou původní velikost se zvětšíš, jakmile k tomu dostaneš příležitost. To samé platí pro zmenšené předměty.

Lektvar zmenšování je možné vypít opakováně, každý další tě opět zmenší na polovinu se všemi důsledky.

Naváděcí terčíky

Popis: dvě průhledné placičky velikosti drobné mince

Po nalepení *naváděcí terčíky* nejsou vidět, dají se ale nahmatat. Vyrábí se po dvou: jeden se přilípne na cíl a druhý na nějaký projektíl – může to být třeba raketa, granát, šíp, šipka do kuše a podobně. Ten se pak po vrhu

nebo výstřelu sám navádí na cíl opatřený druhým terčíkem.

Je takto možné střílet i za roh, přes hradby a podobně. Cíl si tudíž nepočítá kryt. Střelec si navíc na útok počítá +3 (nesčítá se s výhodou za míření). Terčíky je možno použít opakovaně.

Nápoj vášně

Popis: sladká, sytě rudá tekutina s vůní růží a šafránu

Působení: několik minut

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

Pavoučí lektvar

Popis: popelově šedá tekutina bez chuti a zápachu

Působení: několik minut

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

Raketa

Popis: špičatá plechový válec s doutnákem na tupém konci

Základ: dutý plechový válec ve tvaru rakety, železné střepiny, dřevěné piliny

Útok: **Finesa** + k6 proti **Finesu**,  2 sekem (odečítá se Zbroj)

Dostřel: dlouhý

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 za překážkou pevnou alespoň jako dřevěná stěna.

Odpaluje se nejčastěji doutnákem z tyče zabodnuté do země. Doutnák může vyrobit z kusu provazu. Jeho délka určuje, kolik

kol bude hořet. Příprava rakety trvá zhruba minutu.

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

Příklad:

Gorondar, přes hlasité námitky ostatních, koupil ve městě raketu a chystá se ji vyzkoušet. Vhodná příležitost nastala, když se družina připlížila k táboru dvou nic netušících orků. Ti o postavách nevědí, takže má Gorondar dost času na přípravu rakety. Pečlivě zamíří a následně ji odpálí.

Pavel teď hází na útok. **Finesu** má 2, na kostce mu padlo 6 a počítá si výhodu za míření (+1), dohromady má tedy 9. Orkové sedí na zemi a o útoku nevědí, do hodu na obranu si tedy nepočítají vlastnost. Za prvního hodil Pán jeskyně na obranu 3, za druhého 1. Oba mají lehkou zbroj, první je tedy zraněn za 7 životů (Pavlův útok 9, mínus orkova obrana 3, plus zranění rakety 3, mínus orkova Zbroj 1), druhý za 9 (Pavlův útok 9, mínus orkova obrana 1, plus zranění rakety 3, mínus orkova Zbroj 1).

Sérum pravdy

Popis: olejovitá tekutina s chutí a vůní routy

Druh jedu: rostlinný, alchymistický

Aplikace: požitím

Příznaky: rozšířené zornice, zrychlené dýchání, červené tváře, intenzivní pocení

Latence: 5 minut

 8 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**

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

Působení: 1 hodina

Výslech pomocí séra pravdy bývá dlouhý, protože vyslýchaný má tendenci povídat o všem možném je třeba ho opakovaně vracet k tématu.

Termická pasta

Popis: plechová tuba s šedou pastou

Zranění: 8kz **ohněm** po 3 kola (odečítá se Zbroj, ale ne štít)

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

S *termickou pastou* se nedá přímo útočit, pokud se ti ji ale podaří na někoho přilípnout a pak zapálit, způsobí mu po 3 kola zranění za 8kz **ohněm** (odečítá se Zbroj, ale ne štít).

Živý oheň

Popis: plamen přeskakující v lahvičce, jako kdyby se chtěl dostat ven

Dostřel lahvičky: krátký

Útok: 6 + k6,  4kz **ohněm** (odečítá se Zbroj)

Jakmile se lahvička rozbije, *živý oheň* se vydá přímou cestou k nejbližšímu hořlavému cíli v kontaktní vzdálenosti a pokusí se jej sežhnout. 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. Za druhý úspěch může zapálit šaty zasaženého. Ty pak hoří 3 kola, v každém zraní za 3kz **ohněm** (odečítá se Zbroj, ale ne štít) a dají se uhasit za jedno kolo.

Pod vodou *živý oheň* nefunguje.



Hraničář

V této kapitole najdeš příklad hraničářského vybavení a seznam hraničářských schopností a dovedností.

Typická hraničářská výbava

- lovecký oděv
- torna
 - » tábornická výbava
 - » zásoby na 7 dní
 - » 3 měchy s vodou (každý na 1 den)
 - » lucerna na svíci s okenicemi
 - » zásoba lojových svíček (na týden svícení)
 - » klubko drátu na líčení pastí na drobnou zvěř
 - » 5 metrů lana
- » léčitelské potřeby (pokud máš léčitelsví)
- » lícidla (pokud máš dovednost maskování)
- » 5 dávek hojivé masti (po vydatném spánku vyléčí 2 životy)
- » 5 dávek vlčího moru (jed na šípy nebo do nápojů)
- dlouhý luk (pro hobity a kudůky krátký)
- lehká zbraň (*nůž, dýka, tesák, šavle, krátký meč, hůl, trojzubec, 3 vrhací nože* nebo *oštěp*)
- lehká zbroj

Seznam schopností a dovedností

Na první úrovni umíš 4 dovednosti nebo hraničářské schopnosti, při přestupu na kaž-

dou další úroveň se můžeš naučit jednu další schopnost nebo dovednost.

Dovednosti vhodné pro hraničáře (od 1. úrovně)

- *Čtení a psaní*
- *Léčitelství*
- *Lov a stopování*
- *Maskování*
- *Orientace a přežití v divočině*
- *Plavání a potápění*
- *Skřetí jazyky*

Základní hraničářské schopnosti (od 1. úrovně)

- *Hojivý dotyk*
- *Lehký krok*
- *Lehký spánek*
- *Řeč zvířat*
- *Zmírnění jedu*
- *Zvířecí společník*

Pokročilé hraničářské schopnosti (od 6. úrovně)

- *Jistá ruka*
- *Ochrana před nepohodou*
- *Odstranění únavy*
- *Podprahové zvuky*
- *Průzkumný projektil*
- *Pyrokineze*
- *Předpovídání počasí*
- *Příkaz na dálku*
- *Telekineze*
- *Telepatie*
- *Zpomalení jedu*

Mistrovské hraničářské schopnosti (od 12. úrovně)

- *Falešné stopy*
- *Ochrana před bouří*
- *Očistná meditace*
- *Sledování stopy*
- *Uhrančivý pohled*
- *Vějířový výstřel*
- *Zapůjčení*
- *Zmámení zvířete*

Základní hraničářské schopnosti

Základní schopnosti se můžeš učit od první úrovně.

Hojivý dotyk

Když si budeš chvilku třít dlaně o sebe a pak je přiložíš zraněnému k ráně, v průběhu několika následujících minut mu vylečíš 3kz + 2 životů. Pro někoho, kdo to uvidí poprvé, to bude silný zážitek – rány se budou zacelovat před očima, zlomené kosti srostou. Další *hojivý dotyk*, ať už ho použije kdokoliv, účinkuje až na případná nová zranění.

Lehký krok

Dokážeš chodit i běhat po čerstvě napadaném sněhu, bažině, tekutém písku a podobně. Nemůžeš při tom ale nést moc těžký náklad, například jinou postavu. Umíš také chodit zcela neslyšně – listí pod tebou nešustí, sníh nekrupe, větvičky nepraskají.

Lehký spánek

Když spíš, můžeš na cokoliv reagovat stejně jako když nespíš a máš jen zavřené oči.

Řeč zvířat

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

Příklad:

Katka: „Zavyju jako vlk a počkám, až nějakej přiběhne.“

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

Katka: „Zavrčím na něj: „Viděl jsi dnes nějaký dvojnožce?“

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

Zmírnění jedu

Když si v průběhu latence jedu několikrát promneš dlaně pak se dotkneš otráveného, snížíš sílu a zranění jedu o 1. Účinek *zmírnění jedu* se sčítá se všemi ostatními prostředky na snížení síly nebo zranění jedu. Snížené zranění jedu může být záporné.

Zvířecí společník

Během několika dní dokážeš s jedním zvířetem vytvořit zvláštní pouto, díky kterému bude rozumět tvým slovním příkazům stejně dobře jako člověk. Dokáže tedy plnit složité úkoly, například někoho sledovat, zjistit, jestli je v domě konkrétní osoba a podobně. Stále je to ale zvíře, takže pokud s ním chceš mluvit, potřebuješ *řeč zvířat*.

V jednu chvíli můžeš mít jen jednoho zvířecího společníka. Zvíře, které si vybereš, nemůže mít žádnou vlastnost vyšší než je tvoje nejvyšší vlastnost. Vlastnosti zvířat najdeš v **Bestiáři**. Můžeš použít pravidlo pro vznik a nebezpečnost z hesla **Zvířata**, v tom případě bude tvůj zvířecí společník růst spolu s tím, jak budeš postupovat na vyšší úrovně – když se ti při přestupu zvýší vlastnosti, zvýší se i jemu, nejvýše ale o 1 nad hodnotu v bestiáři.

Příklad:

Katka si jako svého zvířecího společníka vybrala vlka. Na první úrovni má Naria **Fyzičku** 2, **Finesu** 3 a **Duši** 1, její nejvyšší vlastnost je tedy 3. Lítý vlk má v bestiáři **Fyzičku** 4 a **Finesu** 2. Na první úrovni si ho tedy Katka jako svého zvířecího společníka vzít nemůže, může si ale vzít štěně, které bude mít **Fyzičku** 3 a **Finesu** 1.

Když Naria postoupí na 6. úroveň, zvýší se jí všechny vlastnosti o 1. Současně s tím doroste i její vlk a bude tedy mít **Fyzičku** 4 a **Finesu** 2 jako dospělý lítý vlk. Při přestupu na 12. úroveň se jí opět zvýší všechny vlastnosti a její vlk doroste v obzvláště nebezpečného jedince s **Fyzičkou** 5 a **Finesou** 3.

Seznam zvířat najdeš v bestiáři pod heslem **Zvířata**. Můžeš si vybrat libovolně velké zvíře včetně obřích variant. Mysli při tom ale na to, že podstatná část hry se bude odehrávat v úzkých podzemních tunelech a nezřídka se budete spouštět do hlubokých šachet nebo šplhat na příkré stěny, takže pokud si vybereš slona nebo nějaké jiné obří zvíře, budeš ho často muset nechávat venku, případně budeš složitě vymýšlet, jak ho dostat dál. Nejužitečnější bojoví společníci jsou tedy třeba pes nebo rys, protože jsou

dost velcí, aby byli nebezpeční, ale vejdou se všude tam, co ty, a zvládneš je případně vzít do náruče nebo na záda. Malá zvířata, jako třeba kočka, krysa nebo veverka, ti sice moc nepomohou v boji, zato jsou to ale výborní průzkumníci. Draví ptáci, například sokol nebo orel, jsou zdaleka nejlepší pomocníci na putování divočinou, protože dokáží létat a díky skvělému zraku mají perfektní přehled, co se pod nimi děje, aniž by se sami museli vystavit nebezpečí.

Pokročilé hraničářské schopnosti

Pokročilé schopnosti se můžeš učit od šesté úrovně.

Jistá ruka

Když strávíš kolo mířením, na následující výstřel máš +1 ke zranění navíc k obvyklé výhodě (+1) za míření.

Pokud jsi člověk a díky *všeobecnosti* umíš také zlodějský *přesný výstřel*, musíš si při každém výstřelu vybrat, kterou schopnost použiješ: Když míříš jedno kolo, získáš +1 ke zranění za *jistou ruku*, když dvě, počítáš si +2 k hodu za *přesný výstřel*.

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 mu zima. Když je uděláš mízou, nebude mu vedro. Na případné zranění **ohněm** nebo **mrazem** to nemá vliv. Ochrana trvá, dokud nepohoda neskončí.

Odstranění únavy

Když v ruce rozemneš aromatické bylinky, každého, kdo k nim přivoní, to osvěží jako několik hodin odpočinku. Bude moci na-

příklad po celodenním pochodu pokračovat bez přestávky i přes noc, nebo se pustit do boje, jako by byl odpočatý. Bylinky ale únavu pouze dočasně zaženou a zanedbaný odpočinek je třeba později 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 napopak rozdráždit k nepříčetnosti. Probíhající boj ale takto zastavit nedokážeš. Tvorové se skvělým sluchem (například kudůk nebo pes) tyto zvuky slyší a bude jim tedy jasné, o co se snažíš.

Průzkumný projektil

Když při výstřelu nebo hodu nějakým předmětem zavřeš oči, uvidíš to, co by viděl tento projektil, kdyby měl oči. Můžeš se takto na-

příklad rozhlédnout nad koruny stromů, nahlédnout za hradby a podobně.

Pyrokineze

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 cíl

Dokážeš silou vůle zapálit oheň. Živé tvory *pyrokineze* přímo nezraňuje, můžeš jim ale například zapálit oblečení – následné plameny je zraňovat budou. Zapálené šaty hoří 3 kola, v každém zraní za 3kz **ohněm** (odečítá se Zbroj, ale ne štít) a dají se uhasit za jedno kolo. Když používáš *pyrokinezi*, nemůžeš útočit.

Předpovídání počasí

Dokážeš přesně určit, jaké bude následující tři dny počasí.

Příkaz na dálku

Můžeš dát svému zvířecímu společníkovi 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.

Telekineze

Dosah: krátká vzdálenost

Silou vůle dokážeš pomalu hýbat předměty. Máš při tom sílu a zručnost asi jako pětileté dítě. Zvládneš tedy například zvednout klíč ze země, zasunout ho do zámku a otočit s ním, nebo někomu při výstřelu drknout do tětivy, takže zaručeně mine, ale nedokážeš zvednout kladivo a účinně s ním bojovat nebo po někom silou vůle mrštit vrhací dýku.

Telepatie

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 cíl

Trvání: do ukončení rozhovoru

Můžeš s někým „mluvit“ v myšlenkách. Spojení je obousměrné, slyšíš myšlenky cíle a on slyší tvoje. Spojení přetrvá, i když se cíl vzdálí z dosahu, ukončí se ale, když usneš, upadneš do bezvědomí, nebo když začneš telepaticky komunikovat s někým jiným.

„Slyšet“ jsou pouze myšlenky formulované do slov, nikoliv pocity, dojmy nebo podvědomá rozhodnutí. Slova se přenáší, ať už si je cíl jen myslí, říká je nahlas, zrovna je čte, nebo někoho slyší mluvit. Přenáší se jen slova, nikoliv jejich významy. Když tedy neznáš jazyk, kterým cíl mluví, přemýšlí, nebo ho zrovna slyší, nebudeš rozumět významu. Platí to i v opačném směru, pokud tedy na někoho budeš „mluvit“ pro něj neznámým jazykem, nebude ti rozumět.

Cíl si je vždy vědom, že má v hlavě cizí vědomí. Nemá ale jak zjistit, kdo to je, a pokud telepatii nezná, tak ani nebude vědět, co přesně to znamená. Obvykle tedy od něj uslyšíš něco jako „Co se to děje?“ nebo „Vždyť jsem nic nepil!“ a budeš mu muset vysvětlit, kdo jsi, co se mu děje a co po něm chceš.

Poznámka:

Při odehrávání telepatického rozhovoru je vhodné mluvit šeptem.

Zpomalení jedu

Když se dotkneš otrávené osoby, můžeš prodlužit latenci jedu až o jeden den – získáš tím více času na nalezení protijedu, nebo alespoň odložíš účinek na vhodnější chvíli. Dotyčný po tuto dobu přestane pocítovat příznaky otravy. Každý jed je možno zpomalit jen jednou.

Mistrovské hraničářské schopnosti

Mistrovské schopnosti se můžeš učit od dvanácté úrovně.

Falešné stopy

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

Ochrana před bouří

Když ve vichřici, tajfunu, písečné bouři, větrné smršti, mořské bouři a podobně roztočíš frčák*, nečas se rozestoupí a vytvoří kolem tebe kapsu klidného vzduchu, kterou můžeš následně pomalu rozšířit až na oblast v dlouhé vzdálenosti kolem tebe. 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 a soustředíš se, okamžitě tím zastavíš působení všech jedů a jiných nevítaných substancí, jako je třeba alkohol, drogy a podobně, na tvé tělo. Po několika minutách meditování se jich zcela zbavíš.

Sledování stopy

Pokud máš něčí osobní předmět, kus jeho oblečení nebo část jeho těla (chomáč vlasů,

krůpěj krve a podobně), dokážeš jeho stopu sledovat i poslepu a za běhu 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 respekttem. Pokud se 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

Dokud se nerozhodneš zapůjčení ukončit, uvidíš, uslyšíš a ucítíš vše, co vidí, slyší a cítí zapůjčené zvíře. Nemůžeš ale ovlivnit, co bude dělat – na to můžeš použít například *zmámení zvířete* nebo si zapůjčit svého *zvířecího společníka* a používat *příkaz na dálku*. Nevnímáš při tom 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.

Svého *zvířecího společníka* si můžeš zapůjčit na libovolnou vzdálenost.

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 a v rámci svých schopností vyplní všechny tvé příkazy. Může tedy pro tebe například bojovat, něco ti přinést, někam tě dovést a podobně.

Není možné zmámit zvíře, které ovládá někdo jiný, nebo které je něčím *zvířecím spo-
lečníkem*. V jednu chvíli můžeš mít zmámené jen jedno zvíře.



Kouzelník

V této kapitole najdeš příklad kouzelnického vybavení, pravidla pro sesílání kouzel a seznam kouzel a kouzelnických dovedností.

Typická kouzelnická výbava

- kouzelnická róba
- torna
 - » tábornická výbava
 - » zásoby na 7 dní
 - » 3 měchy s vodou (každý na 1 den)
 - » lucerna na svíci s okenicemi
 - » zásoba lojových svíček (na týden svícení)
- » písářská souprava (pokud máš čtení a psaní)
- » léčitelské potřeby (pokud máš léčitelství)
- » 5 dávek *hojivé masti* (po vydatném spánku vylečí 2 životy)
- dýka nebo hůl
- lehká zbroj (není třeba, pokud máš kouzlo *neviditelná zbroj*)

Pravidla pro kouzlení

Řeč kouzel

Kouzla se sesílají ve starém jazyce, kterému říkáme *řeč kouzel*. Sesílat kouzla můžeš, i když si tuto dovednost nevezmeš – prostě se je naučíš nazpaměť. Nebudeš pak ale vědět, co vlastně říkáš.

Pronášení zaklínadel

Při přípravě a sesílání kouzel a při provádění rituálů musíš zřetelně a nahlas pronést text rituálu či zaklínadla, případně zaklínací formuli. Když tedy z nějakých důvodů nemůžeš mluvit, třeba protože máš roubík, nebo když nějaké kouzlo nebo předmět způsobuje, že nevydáváš zvuky, nemůžeš kouzlit. Cíl tě ale slyšet nemusí – zacpání uší mu tedy ne pomůže a můžeš klidně kouzlit vedle vodopádu, který nedokážeš překříčet.

Magenergie

Magenergie je neviditelná, všudypřítomná energie, bez které by nebylo možné kouzlit.

Příprava kouzel

Před sesláním musíš nejprve ke kouzlu připoutat magenergií. Zabere to zhruba minutu, po kterou musíš zřetelně a nahlas pronést celé zaklínadlo. Kouzlo vydrží připravené neomezeně dlouho, po každém seslání si ho ale musíš připravit znovu.

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

Příklad:

Jana: „Po boji se na chvíli zastavím a znovu si připravím všechna použitá kouzla.“

Pán jeskyně: „Co mezikádum dělají ostatní?“

Katka: „Ošetřím Gorondarovi zranění.“

Pán jeskyně: „Dobře. Naria tedy ošetřila Gorondarovi zranění a Kara mezikádum zaklínala v řeči kouzel. 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 teda všechna připravená.“

Připravena můžeš mít všechna kouzla, která umíš, a jedno další ze svitku nebo knihy.

- Takto připravené kouzlo můžeš seslat, i když už svitek nebo knihu nemáš. Nebudeš si ho ale samozřejmě moci připravit znovu.
- Každé kouzlo si můžeš připravit jen jednou. Pokud tedy například umíš *modrý blesk* a máš ho připravený, nemůžeš si ho připravit podruhé ze svitku.
- Připravené kouzlo ze svitku nebo knihy nezmizí.

Příklad:

Kara je na první úrovni a umí kouzla *beranidlo, modrý blesk, očaruj provaz a ohnivý obrouček*, všechna je tedy může mít připravena. Na první výpravě našla svitky s kouzly *dým, lazebník a návrat*. *Návrat* si připravit nemůže, protože to je pokročilé kouzlo a ona je teprve na základních úrovních. Z knih nebo svitků může mít připravené jen jedno kouzlo, musí si tedy vybrat mezi *dýmem* a *lazebníkem*. Pokud si připraví například *dým* a později zjistí, že by se jí

víc hodil *lazebník*, může si ho samozřejmě připravit místo *dýmu*.

Pokud chceš přípravu kouzel odehrávat, můžeš přeříkávat následující formulí:

*Latet kišuf hadam miršát
likanes šeli hamoach,
latet lemale šeli kavanah!*

Sesílání kouzel

Připravené kouzlo můžeš kdykoliv později seslat vyslovením zaklínací formule, která je uvedena v jeho popisu. Při sesílání kouzla ji vždy nahlas řekni – sdělšíš tím spoluhráčům a Pánovi jeskyně, co děláš, a pomůžeš tím vytvářet atmosféru fantastického světa.

Příklad:

Jana: „Ukazuju na skřeta a říkám: ‚Artak bá-rak!‘“

Provádění rituálů

Rituál na rozdíl od kouzla musíš vždy provést celý, nemůžeš si ho připravit a dokončit ho až později. Musíš také dodržet postup uvedený v jeho popisu, použít předepsané pomůcky suroviny a provést případné požadované oběti.

Trvání kouzel

Kouzla mohou účinkovat okamžitě, nebo působit několik minut. Každé kouzlo může být aktivní jen jednou – jakmile ho začneš znova připravovat, přestane účinkovat. Působení tebou seslaného kouzla můžeš kdykoliv ukončit, stačí na to pomyslet. Před dalším sesláním si ho ale budeš muset znova připravit.

Cílení kouzel

Pokud není řečeno jinak, cíl kouzla musíš vidět, nebo o něm nějak jinak vědět – dotýkat se ho, slyšet ho mluvit a podobně. Vídět ho můžeš i nepřímo, třeba v zrcadle, dalekohledem nebo pomocí nějakého kouzla. Když je ale cíl za pevnou překážkou a ty sesíláš kouzlo, které vytvoří blesk nebo projektil, tak se o ni zastaví a cíl se nic nestane. Pokud na cíl kouzla dobře nevidíš, at' už protože je šero nebo protože kouzlo cílíš jen podle zvuku nebo odrazem v zrcadle, počítáš si nevýhodu (-1).

Kouzlení v těžké zbroji

Kouzlení v těžké zbroji je obtížné. Když ji máš na sobě, při sesílání si počítáš nevýhodu (-1). Většina kouzelníků se proto spokojí s lehkou zbrojí, případně používají kouzlo *neviditelná zbroj*.

Studium kouzel a rituálů

Kouzla se můžeš naučit od někoho, kdo je zná, a pokud máš dovednosti *řec kouzel* a *čtení a psaní*, tak také ze svitků a knih. Kouzla uvedená v této kapitole jsou běžná a obecně známá, nebudeš tedy mít problém půjčit si příslušnou knihu nebo najít někoho, kdo tě je naučí. Při hře můžeš narazit i na jiná. Ta se můžeš naučit, pouze když najdeš učitele nebo svitek či knihu, kde jsou zapsaná.

Stejným způsobem jako kouzla se při přestupu na novou úroveň můžeš učit také rituály. Ty se stejně jako kouzla dělí na základní, pokročilé a mistrovské, musíš tedy mít příslušnou úroveň. V seznamu v této kapitole žádné rituály nejsou, musíš tedy nejdřív ve hře najít někoho, kdo tě ho naučí, nebo svitek či knihu, kde je zapsaný.

Seznam kouzel a dovedností

Na první úrovni umíš 6 dovedností nebo kouzel, při přestupu na každou další úroveň se můžeš naučit další dvě dovednosti nebo kouzla.

Je vhodné vzít si alespoň 3 bojová kouzla (*beranidlo, ledovou dýku, magický štít, modrý*

blesk, ohnivou střelu, ohnivý oblouk, protoplazmu, rozžhavení, třpytivou zář nebo zelený blesk), atž máš v boji co kouzlit. Z dovedností zvaž zejména čtení a psaní a řeč kouzel, protože bez nich nebudeš moci sesílat kouzla z knih a svitků.

Dovednosti vhodné pro kouzelníka (od 1. úrovně)

- Čtení a psaní
- Léčitelství
- Plavání a potápění
- Řeč kouzel
- Staré jazyky

Základní kouzla (od 1. úrovně)

- Bílý blesk *Lavan bárak*
- Beranidlo *Zelokvah*
- Detekční runy *Gilah otím*
- Dlouhá ruka *Aruk jad*
- Dým *Ašan*
- Lazebník *Sapar*
- Ledová dýka *Kerach pygion*
- Magický štít *Kasum magen*
- Mimoprostorová torna *Míver chalal sak*
- Modrý blesk *Artak bárak*
- Neviditelná zbroj *Ij ryjut širion*
- Ohnivá střela *Eš týl*
- Ohnivý oblouk *Eš kešet*
- Očaruj provaz *Kesem ševel*
- Oko *Ajin*
- Protoplazma *Makor refeš*
- Přenos zvuku *Hávarah kol*
- Rozžhavení *Lahat*
- Světlo *Ór*
- Tlampač *Ramkol*
- Třpytivá zář *Misanver lehavah*
- Zelený blesk *Járak bárak*

Pokročilá kouzla (od 6. úrovně)

- Duševní úder *Nefeš nagaf*
- Fialový blesk *Sagol bárak*
- Chůze po hladině *Halijkah šetah*
- Ledová tříšť *Kerach ketim*
- Levitace *Rišef*
- Metamorfóza *Šinuj tzurah*
- Najdi neviditelné *Matza ij ryjut*
- Návrat *Hašavah*
- Ohnivá koule *Eš nešef*
- Pamatuj *Zakhar*
- Paralýza *Šituk*
- Protikouzlo *Batal*
- Přines *Palat*
- Sledování *Gišuš*
- Spánek *Šenah*
- Stěna ticha *Chomach šeket*
- Vytvoř duplikát *Jatzar hetek*
- Zlom kouzlo *Šavar kišuf*
- Změna podoby *Šinah chazut*
- Žlutý blesk *Tsahov bárak*

Mistrovská kouzla (od 12. úrovně)

- Bílá střela *Lavan týl*
- Černý blesk *Kedar bárak*
- Dvojník *Kefel*
- Hyperprostor *Hávarah chalal*
- Hypnóza *Hipnut*
- Ledová past *Kerach peh*
- Ledová stěna *Kerach chomach*
- Mrak smrti *Mavet anan*
- Mrazivá bouře *Kafor sufah*
- Mrazivá čepel *Kafor taraf*
- Neviditelnost *Ij ryjut*
- Ohnivá stěna *Eš chomach*
- Ohnivý déšť *Eš gešem*
- Ohnivý had *Eš nachaš*
- Ochrana před projektily *Haganah týl*
- Planoucí čepel *Eš taraf*
- Přelud *Ašlajah*
- Rudý blesk *Adom bárak*
- Sugescce *Hašáh*
- Vize minulosti *Chazon avar*
- Zapomeň *Šakhah*

Základní kouzla

Základní schopnosti se můžeš učit od první úrovně.

Bílý blesk *Lavan bárak*

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

- 4kz bleskem, odečítá se Zbroj
- svalové křeče na několik minut (nevýhoda)
- ztráta zraku a sluchu na několik minut

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 cíl

Z tvých očí na určený cíl přeskočí bílý výboj.

Bílý blesk nefunguje pod vodou.

Beranidlo *Zelokvah*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

- 6kz drcením, odečítá se Zbroj
- sražení na zem nebo odhození
- vyražení dechu, otřesení (nevýhoda)

Do cíle narazí neviditelná síla jako rána beranidlem. Můžeš takto vyrazit obyčejné nebo bytelné dveře (viz kapitola **Dveře a zámky**), někoho srazit na zem, někam ho odhodit a podobně. Velké protivníky, jako

třeba draka, slona, nebo obra, beranidlo srazit nedokáže.

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. Za první úspěch kance zraní, za druhý ho srazí na zem.

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

Pán jeskyně: „Do běžícího kance narazila neviditelná síla a podrazila mu nohy. Setrvačností pak ještě udělal několik kotrmelců. Vypadá otřeseně.“

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

Detekční runy *Gilah otim*

Rozsah: 1–3 dvojice detekčních run

Trvání: několik minut

Před sesíláním tohoto kouzla musíš připravit až tři dvojice detekčních run. Kreslí se obvykle na nějaký průchod, třeba na protilehlé stěny chodby, na futra dveří nebo na dva stromy. Mezi runami v každé dvojici může být nejvýše krátká vzdálenost, dvojice od sebe mohou být libovolně daleko. Při seslání musíš do vzduchu načrtnout všechny runy, které chceš aktivovat. Když v průběhu působení kouzla mezi některou z dvojic run projde předmět nebo tvor, který by ti mohl uškodit nebo ublížit, budeš vědět, která z nich to byla, jak to bylo velké a jak rychle se to pohybovalo. Pokud něco libovolnou z detekčních run poškodí, příslušná dvojice přestane detekovat a ty si to okamžitě uvědomíš.

Příklad:

Když mezi runami projde něco neškodného, třeba moucha nebo mravenec, kouzlo se nespustí. Varuje tě ale například před zlodějem, škorpiónem nebo splašeným koněm.

Dlouhá ruka *Aruk jad*

Trvání: několik minut

Po seslání tohoto kouzla jedna ze tvých paží začne pomalu růst. Může se bez opory vztyčit jen tak vysoko nebo natáhnout tak daleko jako tvoje normální ruka, dokáže se ale kolmě něčeho obtočit a šplhat jako had. Rukou samozřejmě nevidíš, pokud se tedy vzdálí z tvého dohledu, můžeš se s ní orientovat jen po hmatu. Jakmile kouzlo skončí, ruka se ti stejnou rychlostí vrátí do původní velikosti.

Dým *Ašan*

Trvání: několik minut

Prostor ve střední vzdálenosti kolem tebe zaplní hustý dým. Dá se v něm normálně dýchat. Obyčejným zrakem je v něm jen vidět jen na kontaktní vzdálenost, trpaslík s *infra-viděním* uvidí na krátkou. Krollův *ultrasluch* funguje bez omezení. Jakmile skončí trvání kouzla, dým se rozplyne.

Dým nefunguje pod vodou.

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

Trvání: několik minut

Útok: **Duše** + k6 proti **Finese**,  7kz **bodem**

Z tvé ruky na cíl prudce vyletí ostrá dýka z tvrdého ledu. Po několika minutách roztaže a beze stopy zmizí. Za další úspěchy může způsobit cokoliv, co dává smysl, podobně jako obyčejná vrhací dýka.

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

Magický štít *Kasum magen*

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 cíl

Seslání: **Duše** + k6 + 3

Toto kouzlo se pokusí odklonit všechny útoky vedené na určený cíl v průběhu jednoho kola. Na seslání si házíš jen jednou. Cíl si může proti každému útoku vybrat, jestli si bude na obranu počítat výsledek svého nebo tvého hodu.

Příklad:

Pán jeskyně: „Řítí se na vás zlobr s obřím kyjem! Co děláte?“

Pavel: „Vyběhnu proti němu se sekrou.“

Jana: „Ukážu na Gorondara a řeknu ,Kasum magen!“

Zlobr má **Fyzičku** 6, Pán jeskyně hodil 1, celkem má tedy 7. Gorondar má **Fyzičku** 3 a Pavel hodil 2, dohromady má tedy 5. Zlobr má víc, takže by Gorondara zranil. Ještě ale hází Jana na seslání *magického štítu*. Kara má **Duši** 3, Janě na kostce padlo 4 a počítá si bonus +3, dohromady má tedy 10.

Pán jeskyně: „Zlobr se rozmáchl silou, která by omráčila slona. Uprostřed rány se však kyj s třesknutím zarazil a Gorondarovi se nic nestalo.“

Mimoprostorová torna *Míver chalal sak*

Trvání: několik minut

Po dobu trvání kouzla budeš mít přístup do kapsy v mimoprostoru velké jako prostorná nůše. Předměty musíš do něčeho dávat a z něčeho je vyndavat, nemůžeš je prostě jen tak nechat zmizet a následně 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 následně vytáhnout z něčeho jiného. 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. Když umřeš, obsah se kolem tebe vysype na zem.

Modrý blesk *Artak bárak*

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Útok: **Duše** + k6 proti **Fyzičce**

- **6kz bleskem**, odečítá se Zbroj
 - svalové křeče na několik minut (nevýhoda)
 - ztráta zraku a sluchu na několik minut
- Z tvých očí na určený cíl přeskočí modrý výboj. *Modrý blesk* nefunguje pod vodou.

Neviditelná zbroj *Ij ryjut širion*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 tvor

Trvání: několik minut

Cíl kouzla bude mít kolem sebe neviditelnou magickou zbroj, která chrání jako obyčejná lehká zbroj – snižuje tedy zranění o 1. Nesčítá se s oblečenou zbrojí.

Očaruj provaz *Kesem ševel*

Dosah: dotyk

Trvání: několik minut

Boj očarovaným lanem: **Duše** + k6, **6kz 0**

Po dobu trvání kouzla bude provaz nebo lano, na které sešleš toto kouzlo, plnit tvoje přání. 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. Můžeš ho ovládat na libovolnou vzdálenost, musíš ale vidět to, co má svázat, nebo k čemu se má doplazit. Přikázat mu, aby se odvázalo a vrátilo k tobě, ale můžeš, i když ho nevidíš.

Očarovaným lanem můžeš také bojovat: svázat někomu nohy nebo ruce, škrtit ho a podobně. Na útok i obranu lanem házíš svou **Duši** a počítáš si **6kz 0**. Nemůžeš při tom útočit jiným způsobem ani sesílat kouzla.

Ohnivá střela *Eš týl*

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Útok: **Duše** + k6 proti **Finese**

- **6kz ohněm**, odečítá se Zbroj
- **3kz ohněm** po 3 kola (odečítá se Zbroj, ale ne štít)
- celkem **6kz ohněm** po 3 kola (odečítá se Zbroj, ale ne štít)

Z tvé ruky na určený cíl vyletí malá plamenná střela. Pokud je cíl hořlavý nebo má něco hořlavého na sobě (šaty, srst), za případné další úspěchy na 3 kola vzplane. Uhašení zabere 1 kolo.

Ohnivá střela nefunguje pod vodou.

Ohnivý oblouk *Eš kešet*

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti před tebou

Útok: **Duše** + k6 proti **Finese**

- **7kz ohněm**, odečítá se Zbroj
- **3kz ohněm** po 3 kola (odečítá se Zbroj, ale ne štít)
- celkem **6kz ohněm** po 3 kola (odečítá se Zbroj, ale ne štít)

Mezi rozpráženýma rukama ti obloukem prošlehnou plameny a zraní všechno těsně před tebou. Pokud jsou cíle hořlavé nebo mají něco hořlavého na sobě (šaty, srst), za případné další úspěchy na 3 kola vzplanou. Uhašení zabere 1 kolo.

Ohnivý oblouk nefunguje pod vodou.

Oko *Ajin*

Trvání: několik minut

Fyzička 1, Finesa 1, Duše -, ❤ 1

Tímto kouzlem stvoříš neviditelné létající oko, kterým uvidíš místo vlastníma očima. Pohybuje se rychlostí chůze, a to i pod vodou. Může se vzdálit nejvýše na krátkou vzdálenost od tebe, pokud tedy chceš pro-

zkoumat větší oblast, musíš jít za ním. Vidí stejně dobře jako tvoje oči: pokud jsi tedy elf, má *skvělý zrak* a *vidění v šeru*, pokud jsi trpaslík, má *infravidění*. Není vidět ani cítit, ale je hmotné – nedostane se tudíž skrz zavřené dveře a pokud si ho někdo všimne, může ho zničit. Není zranitelné **jedem** ani **duševními** útoky.

Protoplazma *Makor refeš*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: **Duše** + k6 proti **Finese**

- zpomalení (nevýhoda a neschopnost běhu)
- znehybnění nohou
- kompletní znehybnění

Trvání: několik minut

Z tvých rukou vytrysknou proudy lepkavého slizu. Jde jím uhasit oheň, častěji se ale používá na znehybnění cíle. Jakmile skončí trvání kouzla, sliz beze stopy zmizí.

Schopnosti a prostředky na odstranění paralýzy na *protoplazmu* nefungují, sliz je však možno ze zasaženého setřít – zabere to tři kola nepříjemně lepkavé práce.

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

Přenos zvuku *Hávarah kol*

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 zdroj zvuku

Trvání: několik minut

Zvuky, které vydává určený cíl, budou po dobu trvání kouzla slyšet také na jiném místě v dlouhé vzdálenosti od tebe. Můžeš takto například někoho odposlouchávat, nebo třeba někomu z dálky šeptat do ucha.

Rozžhavení *Lahat*

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 kovový předmět

Zranění: každé kolo 4kz **ohněm** (neodečítá se zbroj)
Trvání: 3 kola

Toto kouzlo rozžaví jeden kovový předmět, například zbraň nebo těžkou zbroj. Ten, kdo jej má oblečený, nebo ho drží, bude na začátku každého z následujících tří kol čelit zranění 4kz **ohněm** (pokud je rozžavená zbroj, od zranění se neodečítá). Poté předmět přirozenou rychlostí postupně zchladne. *Rozžhavení* se také hodí, když si chceš ráno uvařit čaj, nebo když se chceš zahřát.

Rozžhavení funguje i pod vodou.

Světlo *Ór*

Dosah: krátký
Trvání: několik minut

Cílový předmět bude po dobu trvání kouzla svítit. Při seslání můžeš určit barvu světla a jeho intenzitu. Největší možná je jako táborový oheň – plně osvětlí vše v krátké vzdálenosti, ve střední bude šero (viz kapitola **Viditelnost**).

Tlampač *Ramkol*

Rozsah: všude v dlouhé vzdálenosti
Trvání: několik minut

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

Třpytivá zář *Misanver lehavah*

Útok: **Duše** + k6 proti **Fineze**

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. Zašažení budou oslepeni na tolik kol, kolik proti nim získáš úspěchů. Tebe kouzlo neoslepí.

Zelený blesk *Járok bárak*

Dosah: střední

Rozsah: 1–2 cíle

Útok: **Duše** + k6 proti **Fyzičce**

- 5kz **bleskem**, odečítá se Zbroj
- svalové křeče na několik minut (nevýhoda)
- ztráta zraku a sluchu na několik minut

Z tvých očí na určené cíle přeskočí zelený výboj. *Zelený blesk* nefunguje pod vodou.

Pokročilá kouzla

Pokročilá kouzla se můžeš učit od šesté úrovně.

Duševní úder *Nefěš nagaf*

Dosah: střední
Rozsah: 1 tvor

Útok: **Duše** + k6 proti **Duši**

- 4kz (**duševní**), neodečítá se zbroj
- apatie na několik minut (nevýhoda)
- ztráta paměti na několik minut

Vážné zranění: bezvládnost končetiny nebo celková slabost (nevýhoda)

Duševní úder útočí přímo na duši, od zranění se tedy neodečítá zbroj ani štít. Zásah nebolí, cíl pocítí slabost v zasažené části těla, jako by mu z ní něco vysálo sílu. Při dvou úspěších se navíc bude cítit otupělý a apatický, jako kdyby mu něco vysálo chuť do života, a při třech nebude vědět, kdo je, co na daném místě dělá a kdo je jeho přítel nebo nepřítel. Způsobené zranění jde léčit běžnými léčebnými prostředky.

Duševní úder bez omezení funguje pod vodou.

Fialový blesk *Sagol bárak*

Dosah: střední

Rozsah: 1–3 cíle

Útok: **Duše** + k6 proti **Fyzíčce**

- 4kz **bleskem**, odečítá se Zbroj
- svalové křeče na několik minut (nevýhoda)
- ztráta zraku a sluchu na několik minut

Z tvých očí na určené cíle přeskočí fialový výboj. *Fialový blesk* nefunguje pod vodou.

Chůze po hladině *Halijkah šetah*

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: několik minut

Tvor, kterého se dotkneš, bude moci několik minut chodit i běhat po hladině tekoucí i stojaté vody či jiné tekutiny.

Ledová tříšť *Kerach ketim*

Dosah: střední

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti od cíle

Trvání: několik minut

Útok: **Duše** + k6 proti **Finesu**, 5kz sekem

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

Po několika minutách roztají a beze stopy zmizí. Za případné další úspěchy mohou způsobit cokoliv, co dává smysl.

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

Levitace *Rišef*

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 osoba nebo předmět

Trvání: několik minut

Levitací můžeš zpomalit rychlosť pádu jedné osoby nebo předmětu. Míru zpomalení určuješ při seslání kouzla. Když pád úplně zastavíš, cíl se bude vznášet ve stejně výšce. Díky *levitaci* se tedy například můžeš rozběhnout a „přeplachtit“ přes propast nebo průrvu, nebo před sebou tlačit vznášející se těžký náklad. Zpomalení pádu je pozvolné, není jím možné někomu ublížit. Jakmile kouzlo přestane působit, cíl zase začne padat normálně.

Metamorfóza *Šinuj tzurah*

Trvání: několik minut

Metamorfózou se můžeš proměnit do jiného humanoidního tvora (tedy třeba do barbara, kudůka nebo *goblina*, ale ne do *lva* nebo *draka*). K seslání potřebuješ část jeho těla: vlas, chlup a podobně.

Získáš jeho **Fyzíčku**, **Finesu** a počet životů, hodnota **Duše** ti zůstane. Pokud je jeho **Fyzíčka** nebo **Finesa** větší než tvoje **Duše**, proměna není možná. Promění se i tvoje oblečení a vybavení, takto vytvořené kouzelné předměty a alchymistické výrobky ale nebudou mít kouzelné vlastnosti. Po dobu proměny ztratíš své vrozené schopnosti (například elfský *skvělý zrak* a *vidění v šeru*) a získáš jeho vrozené schopnosti. Ztratíš své specifické zranitelnosti a získáš jeho zranitelnosti. Budeš mluvit jeho hlasem, nezískáš ale jeho znalosti (a tedy ani znalosti ja-

zyků), vzpomínky a naučené schopnosti a dovednosti. Zůstanou ti všechny dovednosti a kouzla.

Po proměně, ať už tam nebo zpět, ti zůstane zranění za stejný počet životů a všechna vážná zranění.

Příklad:

Pavel: „Jano, jak vlastně funguje ta tvoje metamorfóza? Můžeš se proměnit třeba do draka?“

Jana: „To určitě ne, měnit se můžu jen do humanoidních tvorů. Musí to prostě mít jednu hlavu, dvě ruce, dvě nohy a ramena přes celý záda.“

Pavel: „A co třeba do obra nebo zlobra? To by se v boji celkem hodilo.“

Jana: „Ti sice humanoidní jsou, ale předpokládám, že mají moc vysokou **Fyzičku**. Nesmějí mít vyšší než já mám **Duši**.“

Pán jeskyně: „Zlobr má **Fyzičku** 6 a obr do konce 7.“

Jana: „Tak to určitě nepůjde, já mám **Duši** jen 4.“

Pavel: „Hm, a k čemu je to teda dobrý?“

Jana: „Pokud myslíš na boj, tak bych se mohla proměnit třeba do tebe, ty máš **Fyzičku** 4. Potřebovala bych na to ale tvůj vlas, fous, nebo tak něco.“

Pavel: „Tak počkat, fousy nedám! Vlas by asi šel...“

Pán jeskyně: „Nemusíš mu je trhat, stačí, když se ho při sesílání dotkneš.“

Jana: „Aha, tím líp.“

Pavel: „Hm, mít dva bojovníky nezní špatně.“

Jana: „Neměla bych ale tvoje válečnický schopnosti, získám jen trpaslický *infravidění*.“

Pavel: „To je škoda. Sekera navíc se hodí, ale i tak mi to nepřijde až tak skvělý.“

Jana: „To je tím, že myslíš jako Gorondar. Síla metamorfózy není v boji, ale v tom, že se můžu věrohodně vydávat za někoho jiného. Například se můžu proměnit do goblina, vejít do jejich doupěte a prozkoumat ho, nebo odtamtud něco odnést.“

Pavel: „Jo, to mi zní celkem použitelně. Předpokládám, že bychom na to museli nejdřív nějakýho goblina sejmout?“

Jana: „Zabíjet bychom ho nutně nemuseli, stačilo by ho zajmout. Nebo třeba někde najít gobliní vlas.“

Pavel: „Goblini vlasy nemají.“

Jana: „Dobře, tak třeba špičku drápu.“

Pavel: „Nebo hlavu. Počkej, ale říkala jsi, že moje schopnosti nezískáš. Jak se teda s ostatníma goblinama domluvíš?“

Jana: „Bud' se předem naučím jejich řeč, nebo třeba můžu hrát němýho. Když tak nad tím přemýšlím, taky bych se asi měla naučit dovednost *přetvářka a převleky*.“

Pán jeskyně: „To není nutný, metamorfóza je vlastně dokonalej převlek a navíc ti i změní hlas. Ale s ní to určitě bude věrohodnější.“

Najdi neviditelné *Matza i ryjut *

Trvání: několik minut

Po dobu působení uvidíš všechny neviditelné tvory a předměty. Sem patří tvorové zneviditelnění kouzlem, alchymistickým lektvarem či magickým předmětem, a také přirozeně neviditelní tvorové, například neviděný. Neuvidíš ale tvory, kteří ve fyzickém světě vůbec nejsou přítomni, například duchy.

Návrat *Hašavah *

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 osoba nebo předmět

Tímto kouzlem může kouzelník přenést jeden předmět nebo osobu spolu se vším, co nese, zpět na místo, kde ji viděl nebo jinak detekoval v posledních několika minutách (viz **Cílení kouzel**).

- Pokud je ted' na cílovém místě pevná překážka, kouzlo nebude účinkovat.

- Cíl ani to, co nese, se nevrací do původního stavu. Když tedy od té doby utrpěl zranění, zůstane zraněný. Pokud se namočil, zůstane mokrý.
- Cíl se teleportuje spolu se vším, co jde odnést. To, co odnést nejde, zůstane na místě. Když tedy například sešleš *návrat* na někoho připoutaného řetězem ke stěně, dotyčný zmizí a řetěz tam zůstane. Když ale teleportuješ někoho, kdo má ruce svázané provazem, bude stále spoutaný.
- Když sesláním *návratu* sebe nebo někoho jiného bráníš proti útoku, házíš **Duší** s výhodou (+1) za plnou obranu a dotyčný si může vybrat, jestli si bude počítat výsledek tvého nebo vlastního hodu (viz **Obranná kouzla** v kapitole **Boj**).
- Když *návrat* sesíláš na někoho, kdo se od tebe nechce nechat dotknout, házíš si proti němu **Finesou**.

*Ohnivá koule *Eš nešef**

Dosah: střední

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti od cíle

Útok: **Duše** + k6 proti **Finesou**

- **4kz ohněm**, odečítá se Zbroj
- **3kz ohněm** po 3 kola (odečítá se Zbroj, ale ne štít)
- celkem **6kz ohněm** po 3 kola (odečítá se Zbroj, ale ne štít)

Z tvé ruky vyletí malá ohnivá koule. Na určeném místě vybuchne a sežehne vše v kontaktní vzdálenosti. Pokud jsou cíle hořlavé nebo mají něco hořlavého na sobě (šaty, srst), za případné další úspěchy na 3 kola vzplanou. Uhašení zabere 1 kolo.

Ohnivá koule nefunguje pod vodou.

*Pamatuj *Zakhar**

Trvání: několik minut

Všechno, co vidíš, slyšíš či jinak vnímáš po dobu působení tohoto kouzla, si dokonale zapamatuješ. Můžeš si tedy například zapamatovat celou knihu (stačí ji prolistovat), tváře všech osob v davu, chutě, pachy, melodie a podobně. Vše si budeš pamatovat až do příštího seslání tohoto kouzla, tím předchozí informace zapomeneš a získáš nové.

*Paralýza *Šituk**

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: **Duše** + k6 proti **Fyzičce**

- ochablost (nevýhoda a neschopnost běhu)
- paralýza jedné končetiny
- úplná paralýza

Trvání: několik minut

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

*Protikouzlo *Batal**

Dosah: slyšitelnost

Rozsah: 1 kouzlo

Seslání: **Duše** + k6 + 3

Protikouzlem můžeš někomu zmařit seslání kouzla. Nemusíš ho vidět, stačí, když slyšíš zaklínací formulí.

Předtím, než se vyhodnotí účinek rušeného kouzla, si házíš **Duší** proti jeho sesilateli a počítáš si bonus +3 k hodu na seslání. Když hodíš stejně nebo víc, kouzlo vůbec neúčinkuje. Je ale seslané, takže dotyčný si ho před dalším sesláním musí znovu připravit. Když hodíš míň, kouzlo se ti zrušit nepodařilo, ale případní obránci můžou na obranu použít výsledek tvého hodu místo svého.

Příklad:

Pán jeskyně: „V místnosti je goblin s čelenkou z ptačího peří. Ukazuje na Gorondara a říká ‚Nefeš nagaf!‘ Co děláte?“

Pavel: „Vrhnu se na něj!“

Jana: „Batal!“

Kara má **Duši** 4, na kostce jí padlo 5 a počítá si bonus +3, dohromady má tedy 12. Goblin má **Duši** 4 a Pánovi jeskyně padlo 3. Jana má tedy víc, kouzlo úspěšně zrušila a jelikož díky tomu zaříkávač Gorondarova neohrožuje, hodí si proti němu na obranu **Finesou**.

Přines *Palat*

Rozsah: jeden předmět se vším, co obsahuje

Před použitím tohoto kouzla musíš nejprve nějaký předmět opatřit slovem „**Palat**“ – můžeš ho na něj vyryt, napsat a podobně. Po seslání se ti tento předmět spolu se vším, co obsahuje, přemístí do ruky nehledě na vzdálenost.

- Předmět může být jen tak velký, aby šel i s obsahem snadno zvednout a odnést jednou rukou. Můžeš tedy přivolat například lucernu nebo meč, ale ne lodě nebo vůz.
- Předmět můžeš přenést, i když je někde zavřený, ale ne když ho něco drží. Můžeš tedy přivolat například dýku, kterou někdo uložil do truhly, ale ne meč, kterým zrovna bojuje, štít, na kterém stojí, ani měsíc, který má uvázaný u pasu.
- Kouzlo přivolá vždy naposledy označený předmět. Pokud tedy slovo „**Palat**“ vyryješ nejdřív na hůl a poté na tornu, přivoláš si tornu. Když ho poté znova vyryješ na hůl, příště přivoláš ji.
- Pokud je předmět rozbitý na několik kusů, vrátí se jen ten, na kterém je vyryto slovo „**Palat**“. Když je slovo „**Palat**“ poškozené, kouzlo nebude účinkovat.
- Předmět se přivoláním zastaví. Můžeš si tedy například bezpečně přivolat leící šíp.

Sledování *Gišuš*

Rozsah: naposledy napsané slovo ***Gišuš***

Před použitím tohoto kouzla musíš nejprve na něco napsat nebo vyryt slovo ***Gišuš***. Sesláním pokaždé zjistíš směr, ve kterém se toto vyryté slovo nachází. Když ho napišeš víckrát, určíš směr k tomu napsanému naposledy. Když něco tvé poslední slovo ***Gišuš*** poškodí natolik, že nepůjde přečíst, kouzlo přestane účinkovat až do chvíle, než jej opět někam napíšeš.

Spánek *Šenah*

Rozsah: všichni ve střední vzdálenosti od sesilatele

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, únavu je přemůže. Spánek je přirozený, dá se z něj normálně probudit. Jeho délka závisí na tom, kdy naposledy spali – krátce po probuzení si nejspíš jen na chvílku zdřímnou, po náročném dni, budou spát až do rána.

Útok na spícího protivníka je útok ze zálohy (viz **Útok ze zálohy** v kapitole **Boj**).

Stěna ticha *Chomach šeket*

Rozsah: kdekoliv ve střední vzdálenosti od tebe

Trvání: několik minut

Skrz **stěnu ticha** neprojdou žádné zvuky, tam ani zpět. Pohlcuje i *ultrasluch*, kroll ji tedy „uvidí“ jako stěnu nicoty. Při jejím seslání musíš ukázat na místo, kde bude stát, a naznačit tvar jejích základů. Může být jen tam, kam vidíš, musíš ji celou načrtnout jedním tahem a musí být celá nejvýše ve střední vzdálenosti od tebe. Pokud ji sešleš na po-

hyblivý předmět, například na lod' nebo vůz, bude se pohybovat spolu s ním.

Vytvoř duplikát *Jatzar hetek*

Rozsah: 1 předmět

Dosah: dotyk

Trvání: několik minut

Kouzlo vytvoří dokonalou kopii jednoho předmětu. Kouzelné předměty a alchymistické výrobky zduplikovat jdou, kopie ale nebudou mít magické vlastnosti. Stvořený předmět zmizí po vypršení trvání kouzla nebo když je na něj sesláno *zлом kouzlo*. Zduplicovat můžeš jen předmět, který dokáže vlastní silou zvednout obyčejný člověk.

Zlom kouzlo *Šavar kišuf*

Dosah: dlouhá vzdálenost

Rozsah: jedno kouzlo

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

Změna podoby *Šinah chazut*

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor nebo předmět

Trvání: několik minut

Tvor nebo předmět, kterého se dotkneš, bude po dobu trvání kouzla vypadat jako jiný tvor nebo předmět, na nějž se při seslání díváš. Podobu můžeš vzít také ze sochy nebo obrazu. Kouzlo změní pouze vzhled, nikoliv tvar a zápach. Změní se i výbava a oblečení. Odložené předměty si zachovávají svou změněnou podobu, musíš ale opravdu mít co odložit – když si například předem přivážeš k pasu klacek, můžeš ho později odložit a bude dál vypadat jako meč. Když ale nic u pasu nemáš, nemáš co odložit.

Žlutý blesk *Tsahov bárak*

Dosah: střední

Rozsah: 1–4 cíle

Útok: **Duše** + k6 proti **Fyzičce**

-  3kz **bleskem**, odečítá se Zbroj
- svalové křeče na několik minut (nevýhoda)
- ztráta zraku a sluchu na několik minut

Z tvých očí na určené cíle přeskočí žlutý výboj. *Žlutý blesk* nefunguje pod vodou.

Mistrovská kouzla

Mistrovská kouzla se můžeš učit od dvanácté úrovně.

Bílá střela *Lavan týl*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 nemrtvý tvor

Útok: **Duše** + k6 proti **Duši**

- zranění
- slabost na několik minut (nevýhoda)
- nemrtvý je zcela zničen (svalí se na zem, rozpadne se v prach a pod.)

Zranění: 12kz (**duševní**, neodečítá se zbroj)

Z tvé ruky vyletí jasně zářící bílá střela. Zraňuje pouze nemrtvé, kýmkoliv jiným neskodně proletí. Když ji sešleš na nemrtvého, který nemá duši, automaticky ho zničíš.

Bílá střela bez omezení funguje i pod vodou.

Černý blesk *Kedar bárak*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: **Duše** + k6 proti **Fyzičce**

- 8kz **bleskem**, odečítá se Zbroj
- svalové křeče na několik minut (nevýhoda)
- ztráta zraku a sluchu na několik minut

Z tvých očí na určený cíl přeskočí černý výboj. **Černý blesk** nefunguje pod vodou.

Dvojník *Kefel*

Trvání: několik minut

Tímto kouzlem stvoříš svého dokonalého dvojníka. Bude vypadat přesně jako ty a přemýšlet jako ty. Bude mít stejné hodnoty vlastností jako ty, stejný počet životů a bude i stejně zraněný. Má tvoje vzpomínky, znalosti, vrozené schopnosti a dovednosti, nemůže ale kouzlit. Bude mít tvoje oblečení a výbavu, zduplikované kouzelné předměty a alchymistické výrobky ale nebudou mít kouzelné vlastnosti. Po dobu jeho existence ho hraješ ty, jako kdyby to byla tvoje druhá postava. Když skončí trvání kouzla, dvojník i veškeré vybavení zmizí. 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.

Hyperprostor *Hávarah chalal*

Dosah: krátká vzdálenost

Pomocí *hyperprostoru* se můžeš spolu se vším, co neseš, přemístit na jiné místo v krátké vzdálenosti, které vidíš. Není možné teleportovat někoho jiného.

Hypnóza *Hipnut*

Dosah: dotyk

Trvání: několik minut*

Při sesílání *hypnózy* musíš oběma rukama pevně držet hlavu cíle a dívat se mu do očí,

nejde ji tedy dost dobře seslat na někoho, kdo s tím nesouhlasí, pokud není svázaný nebo jinak znehybněný. Zhypnotizovaný bude po dobu trvání kouzla plnit všechny tvoje příkazy a odpovídat na tvoje otázky a nebude dělat nic jiného.

Instrukce musí být jednoduché 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. To, co považuje za tajemství, ti ale říct nemusí.

Můžeš mu také uložit jeden tzv. posthypnotický příkaz, třeba „Při slově fialka kýchni“, „Nesnášíš zlato“ nebo „Zapomeň, že mě znáš“. Jedné osobě můžeš dát jen jeden posthypnotický příkaz, případným dalším zrušíš ten předchozí. Dotyčný ale může mít současně příkazy od různých kouzelníků.

V průběhu *hypnózy* můžeš zrušit posthypnotické příkazy, svoje i cizí, případně cíli přikázat, aby si vzpomněl na předchozí hypnózy – řekne ti, kdo ho zhypnotizoval a co mu přikazoval. Posthypnotický příkaz je také možno zrušit kouzlem *zlam kouzlo*.

Po skončení *hypnózy* si cíl bude pamatovat vše, co v jejím průběhu dělal, můžeš mu ale přikázat, aby na to zapomněl.

Ledová past *Kerach peh*

Dosah: střední

Trvání: několik minut

Rozsah výbuchu: vše v krátké vzdálenosti od explodující koule

Útok při výbuchu: **Duše** + k6 proti **Finese**, 9kz **bodem**

Na tebou určeném místě ve střední 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 přík-

rov, 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, které nejsou skryté za pevnou překážkou. 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 koule a úlomky jsou 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. Stěna i kusy, které z ní někdo odštípne, po skončení trvání kouzla roztaje a beze stopy zmizí.

Ledová stěna funguje bez omezení pod vodou.

Mrak smrti *Mavet anan*

Dosah: střední

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti od určeného místa

Účinek: každé kolo počínaje následujícím zranění za 6kz **žíravinou** (odečítá se Zbroj, ale ne štíť)

Trvání: několik minut

Všude v krátké vzdálenosti od tebou určeného místa se objeví hustý černý mrak. Při seslání můžeš stanovit směr, ve kterém se bude pohybovat rychlostí chůze. Je tvořen žíravými výpary a je v něm vidět jen na kontaktní vzdálenost, a to včetně *infravidění*. Krollův *ultrasluch* funguje normálně. Leptá veškerou organickou hmotu: živé rostliny a tvory, ale také dřevo, plátno a podobně.

Mrak smrti funguje bez omezení pod vodou.

Mrazivá bouře *Kafor sufah*

Dosah: střední

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti od určeného místa

Trvání: několik minut

Účinek: každé kolo počínaje následujícím zranění za 7kz **mrazem** (odečítá se Zbroj, ale ne štíť)

Všude v krátké vzdálenosti od tebou určeného místa se objeví sněhová bouře. Uvnitř je silný, mrazivý vichr a vidět je jen na kontaktní vzdálenost, *infraviděním* na krátkou. *Ultrasluch* funguje bez omezení.

Mrazivá bouře nefunguje pod vodou.

Mrazivá čepel *Kafor taraf*

Dosah: dotyk

Trvání: několik minut

Přidané zranění: 3kz **mrazem**

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, ale nebude způsobovat přidané zranění **mrazem**.

Neviditelnost *Ij ryjut*

Rozsah: 1 tvor nebo předmět

Trvání: několik minut

Jeden předmět nebo tvor spolu se vším, co nese, bude po dobu trvání kouzla 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 bude vidět jeho obrys.

Ohnivá stěna *Eš chomach*

Rozsah: kdekoliv ve střední vzdálenosti od tebe

Trvání: několik minut

Účinek: každé kolo zranění za 9kz **ohněm** (odečítá se Zbroj, ale ne štít)

Při sesílání *ohnivé stěny* musíš ukázat na místo, kde bude hořet, a naznačit tvar jejích základů. Může být jen tam, kam vidíš, musíš ji celou načrtout jedním tahem a musí být celá nejvýše ve střední vzdálenosti od tebe. Její rozměry můžeš určit, šířka ale nemůže přesáhnout metr a výška několik metrů. Musí vždy být na něčem pevném a může hořet jen tam, kde by hořel obyčejný oheň, nejde tedy vyčarovat na vodě nebo ve vzduchu. Pokud ji sešleš na pohyblivý předmět, například na lod' nebo vůz, bude se pohybovat spolu s ním. Dokud kouzlo trvá, plameny nejdou uhasit.

Sálá z ní silný žár. Počínaje příštím kolm při doteku každé kolo způsobí zranění za 9kz **ohněm** (odečítá se zbroj, ale ne štít). Automaticky také zapálí šaty každého, kdo do ní vstoupí. Ty pak hoří 3 kola, v každém zraní za 3kz **ohněm** (odečítá se Zbroj, ale ne štít) a dají se uhasit za jedno kolo.

Pod vodou *ohnivá stěna* nefunguje.

Ohnivý déšť *Eš gešem*

Dosah: střední

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti od určeného místa

Trvání: několik minut

Účinek: každé kolo počínaje následujícím zranění za 7kz **ohněm** (odečítá se Zbroj, ale ne štít)

Všude v krátké vzdálenosti od tebou určeného místa bude sršet ohnivý déšť, který zraňuje ohněm a zapaluje hořlavý materiál. Pokud někomu vzplanou šaty, srst a podobně, ještě 3 kola po opuštění ohnivého deště bude hořet za 3kz **ohněm** (odečítá se Zbroj, ale ne štít). Uhašení zabere jedno kolo.

Ohnivý déšť nefunguje pod vodou.

Ohnivý had *Eš nachaš*

Útok: **Duše** + k6 proti **Finese**

- 6kz **ohněm**, odečítá se Zbroj
- 3kz **ohněm** po 3 kola (odečítá se Zbroj, ale ne štít)
- celkem 6kz **ohněm** po 3 kola (odečítá se Zbroj, ale ne štít)

Na zemi před tebou se objeví ohnivý had a rychlostí chůze vyrazí k určenému cíli. Dostane se jen tam, kam by se dostal živý had, nemůže se ale plazit po vodě ani 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 dlouhou vzdálenost.

Pokud je cíl hořlavý nebo má něco hořlavého na sobě (šaty, srst), za případné další úspěchy na 3 kola vzplane. Uhašení zabere 1 kolo.

Pod vodou *ohnivý had* nefunguje.

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 bari-

éru, která se pokusí odklonit veškeré útoky z dálky. Lehké projektily hozené nebo vyštřelené ze střední nebo větší vzdálenosti bezpečně minou chráněnou oblast. Útoky vedené z menší než střední vzdálenosti nebo projektily těžší než šíp (například oštěp nebo střelu z balisty) ale odklonit nedokáže. Odkloní také projektily vytvořené kouzlem, například *ohnivou kouli* nebo *ledovou dýku*, ale nikoliv blesky, duševní útoky a podobně. Ochrana se po dobu trvání kouzla pohybuje s tebou.

Planoucí čepel *Eš taraf*

Dosah: dotyk

Trvání: několik minut

Přidané zranění: 3kz **ohněm**

Z čepele zbraně, které se dotkneš, budou několik minut šlehat plameny. Při zásahu planoucí čepel můžeš za druhý úspěch zapálit šaty zasaženého. Ty pak hoří 3 kola, v každém zraní za 3kz **ohněm** (odečítá se Zbroj, ale ne štít) a dají se uhasit za jedno kolo.

Pod vodou *planoucí čepel* nefunguje.

Přelud *Ašlajah*

Rozsah: oblast v dlouhé vzdálenosti od tebe

Trvání: několik minut

Tímto kouzlem můžeš stvořit iluzi nějaké scenérie. Můžeš vyčarovat něco zcela nového nebo pozměnit něco existujícího, třeba skrýt bránu v hradbách nebo vstup do podzemí. Kouzlo stvoří i patřičné zvuky a pachy. Všechno ale bude nehmotné, takže když se toho někdo dotkne, projde bez odporu skrz.

Rudý blesk *Adom bárak*

Dosah: střední

Rozsah: 1–5 cílů

Útok: **Duše** + k6 proti **Fyzičce**

- 2kz **bleskem**, odečítá se Zbroj
 - svalové křeče na několik minut (nevýhoda)
 - ztráta zraku a sluchu na několik minut
- Z tvých očí na určené cíle přeskočí rudý výboj. *Rudý blesk* nefunguje pod vodou.

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 tě pozval pán hradu. Jakmile vyprší trvání kouzla, nebo když dotyčného někdo 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, řeknu: „Mám domluvenou schůzku s panem Kelarem, pust' mě dovnitř. Hašáh!“ a vsugeruju mu, že mě jeho pán očekává.“

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

Kara si teď s tím, co chce uvnitř dělat, bude muset pospíšit, protože až se obchodník vrátí, určitě se provalí, že žádnou schůzku domluvenou neměl, a strážný si uvědomí, že něco není v pořádku.

Vize minulosti *Chazon avar*

Trvání: několik minut

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

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

Čas můžeš buď přesně určit, třeba „včera hodinu před úsvitem“, nebo se můžeš dotknout nějakého předmětu a zobrazit to, co se s ním na tomto místě dělo. 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.

Zapomeň *Šakhah*

Dosah: kontaktní vzdálenost

Rozsah: 1 inteligentní tvor

Živému tvoru, kterému se zblízka podíváš do očí, můžeš vymazat z paměti jednu informaci: třeba jak se jmenuje, komu slouží, nebo že má dnes domluvenou schůzku. Když na něj toto kouzlo sešleš znovu, vzpomene si na předchozí informaci a zapomene novou. Účinek je možno zvrátit kouzlem *zлом kouzlo*.

Příklad:

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

Pán jeskyně: „Sluha na vás 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.“



Válečník

V této kapitole najdeš příklad válečnického vybavení a seznam válečnických schopností a dovedností.

Typická válečnická výbava

- vojenský oděv
- torna
 - » tábornická výbava
 - » zásoby na 7 dní
 - » 3 měchy s vodou (každý na 1 den)
 - » olejová lampa
 - » 4 láhve oleje (každá na 1 den svícení)
 - » 4 pochodně (každá na 1 hodinu svícení)
 - » 5 metrů lana
 - » kladivo a ocelové hřeby
 - » okovy
- » léčitelské potřeby (pokud máš samolečbu nebo léčitelství)
- » 5 dávek hojivé masti (po vydatném spánku vylečí 2 životy)
- dvojruční těžká zbraň (*dlouhé dvojruční kopí, dvojruční meč, dvojruční kyj, dvojruční palice, dvojruční sekera nebo dvojruční kladivo*) nebo jednoruční těžká zbraň (*kyj, kladivo, meč, bojová sekera nebo palcát*) a štít
- krátká lehká zbraň (*dýka, nůž nebo tesák*)
- těžká zbroj

Seznam schopností a dovedností

Na první úrovni umíš 4 dovednosti nebo válečnické schopnosti, při přestupu na každou

další úroveň se můžeš naučit jednu další schopnost nebo dovednost.

Dovednosti vhodné pro válečníka (od 1. úrovně)

- Čtení a psaní
- Léčitelství
- Lov a stopování
- Maskování
- Mořeplavba
- Orientace a přežití v divočině
- Plavání a potápění
- Skřetí jazyky

Základní válečnické schopnosti (od 1. úrovně)

- Bojový tanec
- Drtivé pěsti
- Hluboký nádech
- Hromový hlas
- Lamželezo
- Obří skoky
- Odolnost proti bolesti
- Samoléčba
- Tuhý kořínek
- Veličelský hlas

Pokročilé válečnické schopnosti (od 6. úrovně)

- Boj poslepu
- Boj proti přesile
- Neohroženost
- Pevný postoj
- Potlačení paralýzy
- Rychlé hojení
- Vrh odrazem
- Vypětí sily

Mistrovské válečnické schopnosti (od 12. úrovně)

- Bojové šílenství
- Odolnost proti jedům
- Odolnost proti mrazu
- Odolnost proti ohni
- Srážení střel
- Útok z obrany
- Vypětí rychlosti
- Zastrášení

Základní válečnické schopnosti

Základní schopnosti se můžeš učit od první úrovně.

Bojový tanec

Tvoje pohyby při boji jsou tak ladné, že to vypadá, jako když tančíš. Když dostaneš

zásah, před kterým je možné uhýbat (na obranu se proti němu hází **Finesou**), dokážeš se vždy natočit a prohnout tak, aby tě

trefil co nejmenší silou. Obdržené zranění si snižuješ o 1 navíc k redukci za zbroj, štít a případnou odolnost proti danému druhu zranění.

Bojový tanec nemůžeš použít, když bojuješ v těžké zbroji.

Drtivé pěsti

Máš pěsti tvrdé jako kámen, dokážeš holýma rukama rozmlátit bytelné dveře. Při boji beze zbraně máš +1 ke zranění (nesčítá se s *lamželezem*).

Hluboký nádech

Při plné fyzické zátěži dokážeš zadržet dech na několik minut. Můžeš se tedy potápět do velké hloubky nebo třeba bez obav bojovat v dusivém jedovatém plynu.

Hromový hlas

Máš hlas silný jako několik osob. Když tedy chceš, překříčíš všechny ostatní a jsi slyšet na velkou vzdálenost.

Lamželezo

Ve stisku máš sílu jako svérák a dokážeš rukama lámat meče a ohýbat podkovy. Není ti možné vyrazit zbraň z ruky a při zápasení beze zbraně (když protivníka škrtíš, nasadíš mu chvat nebo páku a podobně) máš +1 ke zranění (nesčítá se s *drtivými pěstmi*).

Obří skoky

Doskočíš o polovinu dál a vyskočíš o polovinu výše než ostatní.

Odolnost proti bolesti

Máš vysoký práh bolesti a dokážeš ji bez obtíží snášet. Když na to přijde, zvládneš například dát ruku do ohně a udržet ji tam. Není

tě možné zlomit mučením a nepočítáš si nevýhodu za bolest.

Samoléčba

Nástroje: léčitelské potřeby

Perfektně znáš své tělo, takže víš, jak se co nejúčinněji ošetřit a jak se pohybovat, aby se tvá zranění dále nezhoršovala. Pokud máš zároveň dovednost *léčitelství*, sobě ošetřením vylečíš 2 životy, ostatním jeden. Jestliže ho nemáš, sebe ošetříš za 1 život a ostatní ošetřovat neumíš. Ošetřování v obou případech zabere několik minut a potřebuješ na to *léčitelské potřeby*. Znovu můžeš ošetřit až případná nová zranění.

Tuhý kořínek

Přežiješ zranění, která by pro ostatní byla smrtelná. Máš o 1 život navíc a můžeš mít dlouhodobě životy v záporu až na dvojnásobku tvojí *Fyzičky* (bez této schopnosti jen na hodnotě *Fyzičky*). Viz **Smrt** v kapitole **Boj**.

Příklad:

Trpaslík má 9 životů, když si tedy Gorondar vezme *tuhý kořínek*, bude jich mít 10. *Fyzičku* má 3, umře tedy pouze v případě, když se ostatním do několika desítek minut od zranění nepodaří vylečit ho alespoň na -6 životů.

Velitelský hlas

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

Pokročilé válečnické schopnosti

Pokročilé schopnosti se můžeš učit od šesté úrovně.

Boj poslepu

Když zavřeš oči a spoléháš se na svůj výcvik, dokážeš vytušit pohyby protivníků v kontaktní vzdálenosti. Díky tomu si při boji zblízka nepočítáš nevýhodu za tmu, zavázané oči, neviditelného protivníka a podobně.

Boj proti přesile

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

Příklad:

Pán jeskyně: „Zpoza rohu vyběhli dva skřetí s tasenými šavlemi. Jeden se vrhá na tebe, druhý chce kolem tebe proběhnout a zaútočit na Karu.“

Pavel: „Žádný takový. Toho, co mě chce oběhnout, srazím na zem, na toho druhého se rozmachnu sekerou. Normálně bych měl postih -1 za ohrožení dvou cílů, díky *boji proti přesile* to ale budu mít bez postihu. **Fyzičku** mám 4 a na kostce mi padlo 3. Jestli se nepletu, výsledek si počítám proti oběma skřetům?“

Pán jeskyně: „Ano. Skřet, kterej tě chtěl oběhnout, má **Finesu** 2 a padlo mi 2. Přehodil jsi ho o 3, takže proti němu máš dva úspěchy. Za první jsi ho srazil na zem, co mu uděláš za ten druhý?“

Pavel: „Říkal jsem, že sekerou přetáhnu jen toho druhého, takže tomuhle stoupnu na ruku se zbraní, aby mě s ní nemohl seknout.“

Pán jeskyně: „Dobře. Druhý má taky **Finesu** 2, ale padlo mi 6, takže jsi ho minul a zasáhnul on tebe. Přehodil tě o 1 a zranění šavle je 1. Máš ale na sobě těžkou zbroj, která zranění

sníží o 2, takže šavle se po ní svezla a nic se ti nestalo.“

Neohroženost

Máš pro strach uděláno. Nepůsobí na tebe schopnosti vyvolávající strach (například válečnické *zashtrašení*). Strach způsobený kouzlem nebo kouzelným předmětem na tebe působí jen jedno kolo.

Pevný postoj

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

Potlačení paralýzy

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

Rychlé hojení

Tvá zranění se hojí mnohem rychleji. I bez *hojivé masti* se ti každý den po vydatném spánku vylečí 1 život, s ní 3.

Vrh odrazem

Dokážeš hodit speciální vrhací disk (čakram) nebo jinou vhodnou zbraň tak, aby se odrážela a zasáhla tak více cílů. Proti prvnímu si házíš bez postihu, proti druhému máš -1, proti třetímu -2 atd. Když se odrazí alespoň třikrát, vrátí se zpět k tobě a zase ji chytíš.

Vypětí síly

Dokážeš jednorázově vyvinout nadlidskou sílu. Můžeš takto například zvednout břemeno, na které by byli potřeba čtyři, vyrazit bytelné dveře, nebo třeba porazit soupeře v páce. Pokud *vypětí síly* použiješ při

boji zblízka nebo při vrhu zbraní, můžeš si na jedno kolo počítat +2 ke zranění, těžkou vrhací zbraň navíc dohodíš na střední vzdálenost. Zopakovat to dokážeš až po několika minutách odpočinku. *Vypětí síly* můžeš použít zároveň s *vypětím rychlosti*.

Mistrovské válečnické schopnosti

Mistrovské schopnosti se můžeš učit od dvanácté úrovně.

Bojové šílenství

Když ti v boji životy klesnou na nulu nebo níž, místo vyřazení nebo *bezvědomí* u tebe propukne bojové šílenství. Začneš strašlivě řvát, od úst ti půjde pěna a vrhneš se jako bouře na nepřátele. Budeš si počítat +1 ke zranění, nebudeš ale vnímat, co ti kdo říká, a nezastavíš se, dokud nebudou všichni protivníci mrtví. Když počet tvých záporných životů přesáhne tvoji *Fyzičku*, upadneš do bezvědomí a *bojové šílenství* skončí.

Odolnost proti jedům

Máš přirozenou odolnost proti toxickým substancím. Nepůsobí na tebe alkohol a 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 2 navíc k případné zbroji a štítu.

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 2 navíc k případné zbroji a štítu.

Srážení střel

Mečem nebo jinou vhodnou zbraní dokážeš srážet střely v letu. Při obraně *Finesou* proti projektilům máš výhodu (+1). *Srážení střel* můžeš použít spolu s plnou obranou, v tom případě si neházíš na útok, na obranu proti projektilům máš +2 a proti ostatním útokům +1.

Útok z obrany

Když protivníka přehodíš svým hodem na obranu, v dalším kole máš proti němu výhodu (+1).

Vypětí rychlosti

Zhruba minutu dokážeš běžet o polovinu rychleji než ostatní, tedy zhruba tak rychle jako medvěd. Pokud současně vypiješ *lektvar rychlosti*, poběžíš dvojnásobkem obvyklé rychlosti a udržíš tedy krok s koněm v trysku. Zopakovat to zvládneš až po několika minutách odpočinku. *Vypětí rychlosti* můžeš použít zároveň s *vypětím síly*.

Zastrášení

Dokážeš své protivníky k smrti vyděsit. Zastrášování zabere jedno kolo, ve kterém si neházíš na útok a nemůžeš použít plnou obranu. Účinkovat bude jen bezprostředně

po nějakém impozantním činu: poté, co holýma rukama zlomíš meč nebo ohneš podkovu (pokud máš schopnost *lamželezo*), rozpůlíš jednoho z nepřátel, zasadíš mu těžkou ránu, odhodíš ho několik metrů daleko (pokud máš *vypětí síly*), svrhneš ho do pasti a podobně. Všem protivníkům, kteří jsou toho svědkem a na které následně ukážeš, přeběhne mráz po zádech a dobře si rozmyslí, jestli jim střet s tebou stojí za to. Pokud se rozhodnou svůj strach překonat, budou mít proti tobě do konce boje nevýhodu. Zastrášovat můžeš i před bojem.



Zloděj

V této kapitole najdeš příklad zlodějského vybavení a seznam zlodějských schopností a dovedností.

Typická zlodějská výbava

- městský nebo cestovní oděv
- torna
 - » tábornická výbava
 - » zásoby na 7 dní
 - » 3 měchy s vodou (každý na 1 den)
 - » zlodějská lucerna na svíci
 - » zásoba lojových svíček (na týden svícení)
 - » 5 metrů lana
 - » kotvička
 - » kladivo a ocelové hřeby
 - » zlodějské náčiní
 - » pytlík skob, klínků a hřebíků
 - » zrcátko na držadle
 - » pytlík nášlapných ježků
- » pouta a roubík
- » líčidla (pokud máš dovednost přetvářka a převleky nebo maskování)
- » padělatelské náčiní (pokud máš dovednost padělatelství)
- » prázdný pytel
- » léčitelské potřeby (pokud máš léčitelství)
- » 5 dávek hojivé masti (po vydatném spánku vylečí 2 životy)
- » 5 dávek jedu ze zmije (jed na zbraně nebo šípy)
- kuše nebo krátký luk
- lehká zbraň (*nůž, bič, dýka, tesák, šavle, krátký meč nebo 3 vrhací nože*)
- lehká zbroj

Seznam schopností a dovedností

Na první úrovni umíš 4 dovednosti nebo zlodějské schopnosti, při přestupu na každou

další úroveň se můžeš naučit jednu další schopnost nebo dovednost.

Dovednosti vhodné pro zloděje (od 1. úrovně)

- Čtení a psaní
- Léčitelství
- Maskování
- Mořeplavba
- Odezírání ze rtů
- Otevírání zámků
- Padělatelství
- Plavání a potápění
- Přetvářka a převleky

Základní zlodějské schopnosti (od 1. úrovně)

- Dokonalá rovnováha
- Imitace zvuku
- Odhad na lidi
- Opičí šplh
- Periferní vidění
- Průměrná tvář
- Svědný hlas
- Tichý pohyb

Pokročilé zlodějské schopnosti (od 6. úrovně)

- Blesková reakce
- Bezpečný dopad
- Chytání střel
- Nadlidská přesnost
- Nečitelnost
- Ohebnost
- První dojem
- Rychlé ruce
- Znehybňující úder
- Zákeřný útok

Mistrovské zlodějské schopnosti (od 12. úrovně)

- Bleskový přesun
- Běh po hladině
- Hibernace
- Přemlouvání
- Přesný výstřel
- Splynutí s okolím
- Šestý smysl
- Vějířový hod
- Zpomalené vnímání času

Základní zlodějské schopnosti

Základní schopnosti se můžeš učit od první úrovně.

Dokonalá rovnováha

Máš dokonalou rovnováhu. Dokážeš běhat po nataženém laně, balancovat na kládě plovoucí na rozbouřené řece, nebo třeba přeběhnout po hlavách davu. Při boji a střelbě za podobně krkolučných podmínek nemáš nevýhodu. Při pádu vždy dopadneš na nohy.

Imitace zvuku

Dokážeš perfektně napodobovat hlasy a jiné zvuky. Stále tě ale omezuje to, co zvládnou tvoje hlasivky.

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.

Opičí šplh

Dokážeš šplhat jako opice. Neudržíš se na hladké, kolmé stěně, ale stačí ti i drobné chyty nebo štěrbiny, do kterých se ti ve-

jdou prsty. Šplháš také mnohem rychleji než ostatní.

Periferní vidění

Máš výborné periferní vidění. Můžeš tedy například nenápadně sledovat, co se děje u vedlejšího stolu. Vždy si všimneš, že tě někdo sleduje a není proti tobě možné získat výhodu za obklíčení nebo útok do zad.

Průměrná tvář

Pokud na sebe záměrně neupoutáš pozornost, 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“.

Svědný hlas

Tvůj hlas má v sobě něco tajemného a vábivého. Pokud k tobě sváděná osoba nemá vyloženě odpor, potřebuje opravdu dobrý důvod, aby tě odmítla.

Tichý pohyb

Dokážeš se pohybovat zcela neslyšně.

Pokročilé zlodějské schopnosti

Pokročilé schopnosti se můžeš učit od šesté úrovně.

Bezpečný dopad

Dokážeš bezpečně seskočit z pětimetrové výšky a při výpočtu zranění z pádu si počítáš délku pádu o 5 metrů kratší.

Blesková reakce

Máš výborný postřeh a dokážeš neuvěřitelně rychle reagovat. Není tě možné překva-

pit a máš výhodu (+1) k hodům na obranu proti všem útokům z dálky včetně kouzel, proti kterým se bráníš **Finesou**. Pokud se útok nějak projeví před zásahem (je slyšet výstřel, je vidět projektil apod.) proti útoku ze zálohy si do obrany počítáš **Finesu**.

Chůze beze stop

Když chceš, nezanecháváš pachovou stopu a s výjimkou naprosto nevhodného terénu, jako je třeba čerstvě napadaný sníh, ani žádné viditelné stopy. Pach ale stále vydáváš, takže nemůžeš například projít kolem psů, aniž by tě zvětřili.

Chytání střel

Dokážeš bezpečně chytat střely v letu. Při obraně **Finesou** proti projektilům si počítáš výhodu (+1) a když hodíš stejně nebo více než útočník, střelu bezpečně chytíš. Výhoda za *chytání střel* se sčítá s případnou výhodou za *plnou obranu a bleskovou reakci*.

Nadlidská přesnost

Dokážeš účinně vrhat předměty, které nejsou vyrobené jako vrhací zbraň, například šíp, šipku do kuše, střep ze skleněné láhve, meč nebo válečnou sekeru. S lehkými (šíp, šipka, střep) máš  0 a krátký dostřel, s těžkými (sekeru, meč) máš  1 a dohodíš je na kontaktní vzdálenost. Při použití normálních vrhacích zbraní máš +1 ke zranění.

Nečitelnost

Není možné tě donutit mluvit pravdu, a to ani magickými prostředky, a pokud nechceš, není možné číst tvoje myšlenky. Můžeš se také rozhodnout, jestli budeš působit jako poctivec nebo jako podvodník, pro případ, že na tebe někdo použije *odhad na lidi*.

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 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, milodaru se nedokáš. Dojem se také může změnit. Pokud například začneš nadávat někomu, kdo tě považoval za přátelskou osobu, nejspíš svůj postoj přehodnotí.

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. Pokud je cílem nějakého útoku tvoje ruka, například když spustíš jehlicovou past, automaticky se ubráníš.

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:

- zpomalení (nevýhoda a neschopnost běhu)
- paralýzu jedné končetiny
- úplnou paralýzu

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

Mistrovské schopnosti se můžeš učit od dvanácté úrovně.

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* získat výhodu za útok do zad a můžeš také použít *zákeřný útok*. Zopakovat to můžeš až po několika minutách odpočinku.

Běh po hladině

Dokážeš uběhnout krátkou vzdálenost po hladině vody či bažiny. K rozběhu potřebuješ pevnou půdu pod nohama, nemůžeš tedy vyběhnout na hladinu, když plaveš, nebo se topíš v bažině.

Hibernace

Dokážeš mnohanásobně zpomalit svůj metabolismus. Spolu s tím se téměř zastaví i působení jedů, lektvarů a dalších substancí. Zpomalí se také krvácení, takže na následky zranění místo obvyklých několika desítek minut zemřeš až za několik dní. Nepotřebuješ jíst a žízní místo za tři dny zahyneš až za několik týdnů.

Při prohlídce tvého těla to bude vypadat, že jsi po smrti. V průběhu *hibernace* stále vnímáš své okolí, ale trvá ti déle vjemy zpracovávat. Probudit se na základě domluveného signálu ti tedy může zabrat i několik minut.

Když upadneš do bezvědomí, *hibernace* se aktivuje automaticky.

Obcházení zbroje

Dokážeš zasáhnout spáru mezi pláty zbroje. Pokud má protivník zbroj a ty se za druhý úspěch rozhodneš zasáhnout zranitelné místo, místo +1 ke zranění si počítáš +2.

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 *Finessu* 5 a na kostce 3. 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  1, voják je tedy zraněn za 4 životy: 3 za rozdíl hodů, +1 za dýku, +2 za *obcházení zbroje* a -2 za jeho těžkou zbroj.

Přemlouvání

Když se ti podaří s někým zapříšt 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 později divné a vzpomene si, kdo ho k tomu rozhodnutí přivedl.

Přesný výstřel

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

Pokud jsi člověk a díky všestrannosti umíš také hraničářskou *jistou ruku*, musíš si při každém výstřelu vybrat, kterou schopnost použiješ: Když míříš jedno kolo, získáš +1 ke zranění za *jistou ruku*, když dvě, počítáš si +2 k hodu za *přesný výstřel*.

Splynutí s okolím

Dokud se nehýbeš a příliš nevyčníváš, nikdo si tě nevšimne.

Šestý smysl

Na poslední chvíli vždy vytušíš, že se chystáš udělat něco nebezpečného – třeba že není bezpečné udělat další krok, spolknout sousto, 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 za **Útok na více cílů**. Připravit si je do ruky zabere jedno kolo, kdy si neházíš na útok a nemůžeš použít plnou obranu.

Pokud máš *nadlidskou přesnost*, můžeš takto házet i improvizované zbraně a s normálními máš +1 ke zranění.

Zpomalené vnímání času

Dokážeš vnímat extrémně rychlé děje, jako by běžely 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, bez-

pečně poznáš jen letmo zahlednutou osobu 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 sice dokážeš jeho pohyb vnímat, ale ne včas zareagovat – na to potřebuješ *bleskovou reakci*.



Dovednosti

Na použití dovedností se nehází – to, co umíš zvládáš kompetentně a spolehlivě. Když na to naopak dovednost nemáš, vůbec to neuvíš a obvykle nemá moc smysl se o to pokoušet.

Pokud s někým soupeříš, výsledek určuje úvahou Pán jeskyně a zohlední přitom všechny relevantní okolnosti – hodnotu vlastnosti, seslaná kouzla, použité schopnosti, kouzelné předměty, vybavení a podobně: je určitě snazší se plížit v lehké zbroji než v těžké, zloděj se schopností *opičí šplh* šplhá mnohem lépe než kdokoliv jiný, válečník s *vypětím rychlosti* předběhne všechny ostatní a tak dále.

V pravidlech záměrně nejsou dovednosti pro boj, běh, šplhání, plížení, vyjednávání, smlouvání, přesvědčování a luštění šifer a hádanek.

- Jak dobrá je tvoje postava v boji vyjádřují její vlastnosti (**Fyzička**, **Finesa** a **Duše**)
- Fyzické činnosti jako běh, šplhání nebo plížení kompetentně zvládají všechny hrácké postavy.
- Vyjednávání, smlouvání, přesvědčování a případné další sociální interakce se v Dračáku podle staré školy odehrávají jako rozhovor mezi hráčem a Pánem jeskyně.
- Šifry a hádanky luští hráči.

Seznam dovedností

- Čtení a psaní
- Destilace kouzelné esence
- Léčitelství
- Lov a stopování
- Maskování
- Mořeplavba
- Odezírání ze rtů
- Orientace a přežití v divočině
- Otevírání zámků
- Padělatelství
- Plavání a potápění
- Přetvářka a převleky
- Řeč kouzel
- Skřetí jazyky
- Staré jazyky

Čtení a psaní

Nástroje: písářská souprava

Vhodné pro povolání: libovolné

Umíš číst a psát písmá 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 společenské postavení.

Destilace kouzelné esence

Nástroje: alchymistická aparatura nebo laboratoř

Vhodná pro povolání: alchymista

Umíš destilovat kouzelnou esenci z magických surovin, například ze zlobří krve, jačter huňáče nebo z různých světlíkujících hub či divných plísní. Kdykoliv narazíš na něco podezřelého, můžeš několikaminutovým rozborem pomocí alchymistické aparatury zjistit, kolik kouzelné esence to obsahuje. Pokud je to alchymistický výrobek, tak také zjistíš, co to je a jaké to má účinky. Samotná destilace zabere několik desítek mi-

nut a je k tomu potřeba alchymistická laboratoř nebo aparatura.

Kouzelnou esenci můžeš také destilovat z hotových alchymistických výrobků, z každého vytěžíš jednu kapku. Výrobek tím přijde o své kouzelné vlastnosti.

Destilovaná kouzelná esence je čirá tekutina s vůní ozónu, uchovává se obvykle ve flakóncích.

Tato dovednost je užitečná hlavně pro alchymistu, který může z kouzelné esence vyrábět různé lektvary, bomby a podobně. Hodí se ale i když alchymistu v družině nemáte, protože každá kapka se dá prodat za 5 stříbrných.

Léčitelství

Nástroje: léčitelské potřeby

Vhodné pro povolání: libovolné

Pokud máš léčitelské potřeby (jehlu a nit, obvazy, dezinfekci a podobně), můžeš ošetřením vyléčit 1 život. Zabere to několik minut. Znovu můžeš ošetřit až případná nová zranění.

Když otrávenému poskytneš první pomoc v průběhu latence jedu, snížíš sílu jedu o 1. Pokud jed způsobí zranění, můžeš ho navíc dalším ošetřením snížit o 1 život.

Umíš také uvařit odvar, který vyléčí uhranutí, a léčit běžné neduhy a nemoci jako třeba kašel nebo nachlazení.

Lov a stopování

Nástroje: klubko drátu (na líčení ok na zvěř), past na medvědy, střelná nebo vrhací zbraň

Vhodné pro povolání: válečník, hraničář

Zjevné stopy, jako třeba otisk medvědí tlapy v bahně, najde každý. Ty si ale všimneš i těch nepřímých – trusu, vypadající srsti, poláma-

ných větviček, změn v chování zvířat a ptáků a podobně. Poznáš také, jak jsou stopy staré, kolik tvorů je zanechalo a co byli zač (jelen, člověk, drak...). Umíš stopy zametat a můžeš instruovat své společníky, jak se mají chovat, aby nebylo poznat, kolik vás bylo.

V oblasti s dostatkem zvěře užíváš celou družinu za pochodu. Na lov vysoké je potřeba střelná zbraň, na drobnou zvěř stačí klubko drátu.

Maskování

Nástroje: líčidla

Vhodná pro povolání: hraničář, zloděj

Umíš vyrobit maskování, které perfektně zapadne do prostředí. Maskovat můžeš osoby i předměty. Výroba kamufláže pro jednu osobu zabere několik minut.

Mořeplavba

Vhodná pro povolání: válečník, zloděj

Vyznáš se v navigaci a všem ostatním, co se týká námořních lodí. Dokážeš zaškolit i zcela necvičenou posádku.

Odezírání ze rtů

Vhodné pro povolání: zloděj

Když někomu dobře vidíš na rty a znáš jazyk, kterým mluví, rozumíš tomu, co říká, i když ho neslyšíš.

Orientace a přežití v divočině

Vhodná pro povolání: hraničář, válečník

V divočině vždy najdeš cestu a pokud je to možné, dokážeš najít vodu a užíváš se sběrem jedlých hub, plodů a drobných živočichů.

Otevírání zámku

Nástroje: zlodějské náčiní

Vhodné pro povolání: zloděj

Dokážeš otevřít zámek bez správného klíče tak, aby šel znovu zamknout.

- Jednoduchý zámek dokáže šperhákem otevřít každý, zabere mu to ale několik minut a nedokáže ho zase zamknout. S touto dovedností to zvládneš za jedno kolo a stačí ti na to improvizované nástroje, třeba zahnutý hřebík nebo kus drátu.
- Na otevření kvalitního zámku potřebuješ tuto dovednost a *zlodějské náčiní* a zabere ti to několik minut.
- Na otevření mistrovského zámku potřebuješ tuto dovednost a *sadu mistrovských paklící* a zabere ti to několik desítek minut.

Padělatelství

Nástroje: padělatelské náčiní

Vhodné pro povolání: zloděj

Dokážeš vytvářet věrné duplikáty listin, dopisů, obrazů a podobně, potřebuješ k tomu ale *padělatelské náčiní*. Bezpečně také poznáš padělek od originálu. Pro padělání listin se hodí naučit se také *čtení a psaní*.

Plavání a potápění

Vhodné pro povolání: libovolné

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

Přetvářka a převleky

Nástroje: líčidla

Vhodná pro povolání: zloděj

Umíš napodobovat hlasy a dokážeš se věrohodně vydávat za někoho jiného. Čím dů-

věrněji 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. Když chceš ale přesvědčit dceru bohatého obchodníka, že jsi její otec, musíš nejprve zjistit, jaký k ní měl vztah, jak mluvil, jaká gesta používal, jak se choval ke služebnictvu 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.

Řec kouzel

Vhodná pro povolání: kouzelník

Když se naučíš *řec kouzel*, budeš rozumět kouzelným formulím a pokud umíš číst, dokážeš také zjistit účinky zapsaného kouzla či rituálu a podmínky jeho provedení.

Pokud jsi kouzelník, díky znalosti *řec kouzel* a *čtení a psaní* se můžeš ze svitků a knih učit kouzla a rituály (viz **Studium kouzel a rituálů** v kapitole **Kouzelník**) a můžeš si z nich také připravit jedno kouzlo navíc k těm, která znáš (viz **Příprava kouzla ze svitku nebo knihy** v kapitole **Kouzelník**). Pokud si *řec kouzel* a *čtení a psaní* nevezmeš, budeš se moci učit jen přímo od mistrů.

Skřetí jazyky

Vhodné pro povolání: válečník, hraničář

Rozumíš jazykům nejčastěji používaným mezi orky, gobliny a dalšími skřetími národy a dokážeš se s nimi domluvit.

Staré jazyky

Vhodné pro povolání: alchymista, kouzelník

Rozumět jazykům, kterými se už dávno nemluví, se nejčastěji hodí při průzkumu ruin dávných měst a chrámů: můžeš například rozluštit varování před pastmi nebo jiným nebezpečím, případně se něco dozvědět o jejich obyvatelích. Je vhodné vzít si také *čtení a psaní*.

Na rozdíl od soudobých řečí ti stačí jedna dovednost na všechny staré jazyky s výjimkou *řec kouzel* – tu se musíš naučit zvlášť. Ovládáš ale pouze jazyky známé mezi učenci civilizovaného světa. Když tedy narazíš na nápis v dávné řeči, kterou ještě nikdo nerozluštil, přečíst ho nedokážeš.

Výbava

Vhodné vybavení ti může pomoci překonávat překážky, otevřít zapečetěné pokladnice a podobně.

Při tvorbě postavy si můžeš vzít jakoukoliv smysluplnou výbavu nehledě na cenu s výjimkou předmětů označených hvězdičkou.

Oděv

Ve světě Dračáku je oblečení velice drahé, protože se vyrábí ručně. Většina obyvatel proto chodí celý život v jednom, mnohokrát spravovaném prostém oděvu a žádný jiný nemá. Pokud si chceš vytvořit postavu z lepších poměrů, můžeš to vyjádřit tím, že budeš mít dobré nebo honosné oblečení.

Oděv	Cena
prostý	2 zl
dobrý	10 zl
honosný	50 zl
* luxusní	250 zl
vnitřní kapsy a skrytá pouzdra	+2 zl

Kromě zámožnosti by tvůj oděv měl vyjádřovat také tvou dřívější profesi a společenské postavení – kovář se obléká jinak než písář. Později si za nalezené poklady budeš moci pořídit nové oblečení, které bude lépe odpovídat tvému rostoucímu bohatství a dobrodružnému povolání.

Příklady startovního oděvu:

kouzelnická róba, kovářský oděv, lovecký oděv, kupecký šat, prostý městský oděv, písářský oděv, pracovní oděv, uniforma

Cestovní výbava

Na delší výpravě by každý měl mít tornu, páry měchů na vodu a tábornickou výbavu. Po-

kud někdo z vás umí lovit, hodí se také sada kuchařských potřeb.

Cestovní výbava	Cena
cestovní kuchařské potřeby	2 zl
měch na vodu (na 1 den)	1 st
pytel	1 st
tábornická výbava	1 zl
torna	5 st

Cestovní kuchařské potřeby

Kotlík nebo malý hrnec, vařečka, naběračka, sušená zelenina, sůl a koření.

Měch na vodu

Na výpravě samozřejmě musíš něco pít. Ve světě Dračáku voda v řekách, jezerech a potocích obvykle bývá pitná, pokud tedy zrovna necestujete pouští nebo bažinou, není problém si ji průběžně doplňovat. Spolu s ostatní výbavou pobereš tři měchy, každý na jeden den.

Pytel

Prázdný pytel je skladný a hodí se na poklady a jiné věci, které se nevejdou do torny. Můžeš ho také například naplnit pískem, hlínou či sutí a použít ho jako zátaras nebo protiváhu. Na rozdíl od torny se ale s plným pytlem špatně bojuje – pokud ho před bojem neodložíš, budeš mít nevýhodu.

Tábornická výbava

Přikrývka, mýdlo, jehla, špulka nití, kus hrubého plátna, klubko provazu, nepromokavá plachta, troud a křesadlo, nůž, brousek, čutora, dřevěná lžíce, talíř, miska a korbel, kálich nebo roh na pití.

Torna

Dobře sbalená torna příliš nepřekáží v boji. Když to ale přeženeš a navěsíš si na ní dlouhé lano, několik zbraní a podobně, buď mít v boji nevýhodu. Při útěku může odhození torny znamenat rozdíl mezi životem a smrtí.

Zásoby

Do torny se k tábornické výbavě a dalším důležitým věcem vejdou zásoby potravin na 7 dní. V závislosti na oblasti, kde se budou vaše dobrodružství odehrávat, to může být například sušené maso, chlebové placky, tvrdý sýr, sušené ovoce a podobně.

Zásoby na 1 den	Cena
potrava pro zvíře	1 st
trvanlivé jídlo pro 1 osobu	1 st

Lovecká výbava

Lovecká výbava se hodí, pokud se chystáte na dlouhou výpravu, nebo když si chcete po cestě zpestřit jídelníček.

Lovecká výbava	Cena
klubko drátu	5 st
past na medvědy a metr řetězu	2 zl

Klubko drátu

Pokud máš dovednost *lov a stopování*, můžeš z drátu vyrábět oka a pasti na lov

drobné zvěře. Obvyklé je nalíčit je večer a ráno posbírat, co se do nich chytilo. V krajině s hojnou zvěří takto užívá celou družinu.

Past na medvědy

Útok: 5

Zranění: 2

Past na medvědy se hodí na lov velké zvěře nebo nestvůr. Použití viz kapitola **Pasti**.

Osvětlení

Na průzkum podzemí stačí jedna olejová lampa nebo lucerna, každý by ale měl mít čím svítit pro případ, že se rozdělíte.

Při hře myslí na to, že na držení zdroje světla potřebuješ volnou ruku, takže pokud chceš střílet nebo bojovat se štítem či dvojruční zbraní, musíš jej odložit. Výjimkou je zlodějská lucerna, kterou lze zavěsit na krk, zato ale svítí jen do jednoho směru.

Osvětlení	Cena
láhev oleje (na 1 den svícení)	5 st
louč (svítí 20 minut)	1 mk
pochodeň (svítí 1 hodinu)	5 mk
lucerna na svíci	2 st
lucerna na svíci s okenicemi	5 st
olejová lampa nebo hornický kahan	6 st
olejová lampa s okenicemi	1 zl
zásoba lojových svíček (na týden svícení)	5 st
zásoba voskových svíček (na týden svícení)	5 zl
zlodějská lucerna	2 zl

Lucerna na svíci nebo olejová lampa

Lucerna nebo lampa se drží lépe než svíčka, což oceníš zejména v boji. Obvykle také mívá okenice, takže ji můžeš snadno ztlumit nebo zcela zatemnit.

Zlodějská lucerna

Zlodějská lucerna je upravená k zavěšení na krk a odolná proti nešetrnému zacházení. Má také clonu na regulaci intenzity světla. Dosvítí dál než obyčejná lucerna, ale svítí jen jedním směrem.

Svíčky

Lojové svíčky jsou mnohem levnější než voskové, ale silně čadí. Svíček společně unesete dost na několik týdnů svícení, při hře tedy nemusíte počítat, kolik vám jich ještě zbývá.

Lampový olej

Lampový olej se obvykle přechovává v plechových lahvích, jedna vydrží na den svícení. Hodí se také, když potřebuješ něco spálit, nebo když chceš někde vytvořit přehradu z plamenů. Rozlitý olej můžeš zapálit například ohnivým kouzlem, bleskem nebo hozenou pochodní, případně z něj můžeš vyrobit zápalnou láhev (viz kapitola **Výzbroj**).

Do torny se k zásobám, tábornické výbavě a dalším důležitým věcem vejdu 4 lahve oleje.

Louče a pochodně

Louč hoří 20 minut, pochodeň hodinu. Pobereš jich výrazně méně než svíček nebo olej do lampy, na dlouhý průzkum rozsáhlého podzemí tudíž nejsou moc vhodné. Hodí se ale na zahánění divé zvěře a můžeš je také hodit do temné jámy nebo propasti a zjistit tak, co je dole. Louče jsou lehké a skladné,

vyžadují ale vhodné a dobře vyschlé dřevo, takže se dost dobře nedají vyrobit na výpravě. Pochodně se dají snadno vyrobit z klacku, plátna a vosku nebo rozechřáté smůly.

K torně se dá rozumně přivázat 8 loučí nebo 4 pochodně.

Šplhací náčiní

Šplhat můžeš i bez pomůcek, s nimi je to ale jednodušší a bezpečnější a překonáš díky nim obtížnější překážky.

Šplhací náčiní	Cena
1 metr řetězu	1 zl
2 metry provazového žebříku	5 st
5 metrů lana	5 st
20 metrů provazu	1 st
horolezecká výbava	5 zl
kladkostroj	1 zl
kotvička	1 zl
ocelové hřeby	5 st

Řetěz

Řetěz je o dost těžší než lano, unese ale mnohem víc a můžeš ho také použít jako improvizovanou zbraň. Pokud máš na zádech tornu, pobereš ho 1 metr, bez torny 5.

Lano

Lano, které tě unese, je ve světě Dračáku těžké a neskladné. Pokud máš na zádech tornu, pobereš ho 5 metrů, bez torny 20. Hodí se zejména na sláňování do různých děr a propastí, nebo třeba když potřebujete odněkud vytáhnout zraněného druhu.

Provaz

Provaz tě sice neunesete, je ale mnohem lehčí než lano a můžeš na něm například vytáhnout tornu, spustit lucernu do temné šachty, někoho jím spoutat, případně jím z dřevě-

ných tyčí svázat nosítka nebo žebřík. V jednom klubku je ho 20 metrů.

Horolezecká výbava

Horolezecká výbava se hodí při šplhání na skály nebo na ledovec. Obsahuje mačky, cepín, smyčky, skoby a úvazy. Nezapomeň si vzít také lano.

Kladkostroj

Kladkostroj ti spolu s lanem umožní zvednout těžký náklad nebo třeba odsunout blok kamene, který blokuje vstup do podzemí.

Kotvička

Kotvičku přivázanou k lanu můžeš někam hodit, nebo skrz ni provléct provaz, vystřelit ji z luku nebo kuše a provazem pak vytáhnout lano. V případě nouze se dá použít jako improvizovaná zbraň.

Ocelové hřeby

Ocelové hřeby můžeš zatlocit do spáry ve skále nebo do štěrbiny mezi kameny či dlaždicemi a pak po nich snadno vyšplhat nebo na ně přivázat lano. Dají se jimi třeba také zajistit dveře proti zavření či otevření.

Zlodějské pomůcky

Zlodějské pomůcky	Cena
lícidla	1 zl
* mistrovské paklíče	50 zl
nášlapné ježky (pytlík)	1 zl
okovy	1 zl
padělatelské náčiní	5 zl
pouta a roubík	5 st
skoby, klínky a hřebíky (pytlík)	1 zl

Zlodějské pomůcky	Cena
zlodějské náčiní	5 zl
zrcátko na držadle	2 st

Lícidla

Sada paruk, lícidel a pomůcek na vytváření falešných nosů, špičatých elfích uší a podobně. K účinnému použití je potřeba dovednost *přetvářka a převleky*.

Mistrovské paklíče

Mistrovské paklíče jsou potřeba na otevřání mistrovských zámků, viz kapitola **Dveře a zámky**. K použití je potřeba dovednost *otevřání zámků*.

Nášlapné ježky

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

Okovy

Okovy jsou pevnější než obyčejná pouta a není je možné přeříznout.

Padělatelské náčiní

Sada per, inkoustů, pečetních vosků, škrabek na úpravu papíru a pergamenu a dalších pomůcek na padělání listin a pečetí. K účinnému použití je potřeba dovednost *padělatelství*.

Pouta a roubík

Spoutat můžeš někoho i provazem, pouta ale stačí nasadit a utáhnout. Roubík se hodí zvláště proti kouzelníkům, nemohou pak totiž sesílat kouzla.

Skoby, klínky a hřebíky

Klínky můžeš například zatlocit pod dveře, aby je z druhé strany nešlo otevřít, hřebíky se hodí na stloukání žebříků, mostů a jiných dřevěných konstrukcí, skoby jsou užitečné zejména při šplhání a překonávání překážek. Nezapomeň si vzít také kladivo.

Zlodějské náčiní

Zlodějské náčiní obsahuje sadu paklíců a šperháků, kleště, páčidlo, majzlík, dláto, kladivo, nebozez, pilník, pilku na železo, olejničku a klubko drátu. Je potřeba na použití dovednosti otevření zámků, dá se ale použít i bez nich: olejničkou můžeš namazat panty, aby při otevřání neskřípaly, nebozezem můžeš provrtat dveře a zjistit tak, jestli je na druhé straně světlo a podobně. Kleště, páčidlo a další nástroje můžeš použít na rozebírání pastí a jiných mechanismů.

Zrcátko na držadle

Zrcátko se hodí, nejen když se chceš nalíčit, ale také třeba když chceš nakouknout za roh, nebo se podívat, co je za úzkou štěrbinou.

Léčitelská výbava

Léčitelská výbava	Cena
hojivá mast ¹	5 st za dávku
léčivý lektvar ²	2 zl
léčitelské potřeby ³	1 zl

¹ Hojivá mast po vydatném spánku vyléčí 2 životy.

² Léčivý lektvar po několika minutách vyléčí 3kz + 2 životů.

³ Čisté obvazy, řemeny, ostrý nůž, jehla a nit na zašívání ran, líh na dezinfekci.

Hojivá mast

Když si svá zranění ošetříš hojivou mastí, po nejbližším vydatném spánku se ti vyléčí 2 životy. Každý další den ji můžeš použít znovu až do úplného vyléčení. Při tvorbě postavy si můžeš vzít jen 5 dávek hojivé masti. Další si musíš koupit, případně si je nechat vyrobit od alchymisty.

Léčitelské potřeby

Léčitelské potřeby obsahují čisté obvazy, řemeny, ostrý nůž, jehlu a nit na zašívání ran a líh na dezinfekci. Pokud máš dovednost léčitelství, vrátíš ošetřením 1 život a můžeš snižovat sílu jedů (viz **Léčitelství** v kapitole **Dovednosti**).

Léčivý lektvar

Léčivý lektvar po několika minutách vyléčí 3kz + 2 životů. Znovu léčí až případná další zranění. Při tvorbě postavy si můžeš vzít jen jeden léčivý lektvar. Další si musíš koupit, případně si je nechat vyrobit od alchymisty.

Pokud máte dohromady jen několik léčivých lektvarů, je vhodné s nimi šetřit a používat je, jen když někomu klesnou životy do záporu natolik, že mu hrozí smrt (viz **Smrt** v kapitole **Boj**).

Psací potřeby

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

Psací potřeby	Cena
křída	1 mk
písářská souprava	1 zl

Křída

Křídou můžeš dělat značky na stěnách, nebo třeba čáry na podlaze, kde začíná a končí skryté propadlo.

Písářská souprava

Pouzdro na svitky s několika archy papíru, brk, inkoust, pemza, olůvko a podložka na psaní.

Nářadí

Nářadí může být při průzkumu podzemí překvapivě užitečné: krumpáčem a lopatou můžeš prokopat stěnu v podzemí, motykou můžeš vylamovat dveře či zámky a podobně. Jde také použít jako improvizované zbraně.

Nářadí	Cena
dláto ¹	4 st
krumpáč	1 zl
kladivo ¹	1 zl
lopatka	1 zl
majzlík ¹	4 st
motyka	1 zl
páčidlo ¹	1 zl
průbojník	4 st
sekera	1 zl
vidle	1 zl

¹ Tyto nástroje jsou součástí zlodějského náčiní.

Skleněné zboží

Skleněné zboží	Cena
* dalekohled	20 zl
* zvětšovací sklo	5 zl

Dalekohled a zvětšovací sklo jsou velmi vzácné, nemůžeš si je vzít při tvorbě postavy. Pokud je použiješ, se skvělým zrakem, efekt se znásobí.

Alchymistická výbava

Alchymistická výbava	Cena
1 kapka kouzelné esence	2 zl
truhlice s alchymistickou aparaturou	10 zl
* alchymistická laboratoř	100 zl
* přístup do laboratoře na několik hodin	1 st
nemagické suroviny	1 zl

Alchymistická aparatura

Alchymista potřebuje přenosnou aparaturu na destilování kouzelné esence z magických surovin, které na výpravě najde, a také na výrobu předmětů podle alchymistických receptů. V truhlici je kromě aparatury také zásoba prázdných flakónů, do kterých se dávají hotové lektvary, a lze do nich také nabrat třeba svěcenou vodu nebo vzorky různých substancí na pozdější zkoumání.

Kouzelná esence

Na výrobu každého alchymistického výrobku je potřeba kouzelné esence. Pokud jsi *alchymista*, do začátku jí máš 9 kapek. Pokud jsi člověk a umíš nějaký alchymistický recept díky všeestrannosti, do začátku jí máš 3 kapky. Další si musíš buď koupit nebo ji vytěžit pomocí *alchymistické aparatury* a dovednosti *destilace kouzelné esence*.

Nemagické suroviny

Kromě kouzelné esence potřebuje alchymista nemagické suroviny: síru, vodu, různé kyseliny, alkohol, léčivé bylinky a podobně. Ty se obvykle přenáší v truhlici spolu s aparaturou a na výrobu je jich potřeba tak málo, že je jejich cena zanedbatelná – dokud máš svoji truhlu a kouzelnou esenci, můžeš vyrábět.

Běžně dostupné jedy

Jedy mají různé způsoby použití – některé účinkují, když se dostanou do krve skrz otevřené zranění, ale lze je bez obav spolknout, jinými se jde otrávit při kontaktu s pokožkou, další se používají na otravu pokrmů nebo nápojů a některé dokonce stačí vdechnout. Po otravě nějakou dobu trvá, než jed začne působit – nepočítej tedy s tím, že goblin škrábnutý otráveným šípem okamžitě zemře.

Při tvorbě postavy si můžeš vybrat celkem 5 dávek běžně dostupných jedů z následujícího seznamu v libovolné kombinaci – tedy například od každého jednu nebo třeba 2 dávky *bolehlavu* a 3 dávky *jedu z černé ropuchy*.

- *bolehlav* (požitím, dotykem, vdechnutím)
- *jed ze zmije* (zraněním)
- *jed z černé ropuchy* (zraněním nebo dotykem)
- *muchomůrka zelená* (požitím)
- *vlčí mor* (požitím, zraněním)

Pravidla pro použití jedů, jejich cenu a účinky najdeš v kapitole **Jedy**.

Hudební nástroje

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

Drobnosti

Balíček karet, břitva, dámská líčidla, dýmka, háček na ryby, hrací kostky, jehlice do vlasů, kupecké váhy, kus drátu, nůžky, parfém, pečetidlo, píšťalka, zrcátko, zvonek.



Výzbroj

Divočinu obývají nebezpečné šelmy a v dávných ruinách se skrývají vražedné nestvůry, o kterých si prostí lidé vyprávějí strašidelné příběhy. Pokud se tedy chcete z výpravy vrátit živí, měli byste určitě mít kvalitní zbraně

a zbroje. Při tvorbě postavy si můžeš vzít jakoukoliv smysluplnou výzbroj nehledě na cenu s výjimkou předmětů označených hvězdičkou.

Zbraně

Pokud se chceš spíš bránit a chránit ostatní, poříď si jednoruční zbraň a štít. Jestli chceš spíš nepřátele rychle vyřídit, poříď si dvojruční zbraň nebo dvě jednoruční. Není také od věci mít v záloze krátkou zbraň, třeba dýku nebo tesák, pro případ, že o svou hlavní zbraň přijdeš, na boj v úzkých tune-

lech, nebo třeba když budeš zápasit s nějakou šelmou. Kouzelník zbraň nutně nepotřebuje, protože může bojovat kouzly. Ta mu ale mohou dojít a dýka nebo hůl mu pak může přijít vhod.

Zbraně mohou být užitečné i při průzkumu podzemí: holí nebo kopím můžeš

proklepat stěny, strop a podlahu, jestli tam není propadlo nebo tajný průchod a pokud jich máte v družině víc, můžete z nich vyrobit nosítka nebo je použít jako základ pro žebřík. Válečným kladivem můžeš urazit zá-

mek na truhle nebo rozbít víko sarkofágu. Sekerou můžeš rozštípat dveře na plaňky na žebřík. Nožem nebo dýkou můžeš otevřít dveře zavřené z druhé strany závorou.

Lehké zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
bez zbraně	–	0	–
bič, nůž	–	0	4 st
dlouhé kopí, trojzubec	–	2	2 zl
dýka, tesák	–	1	1 zl
hůl	–	1	1 st
krátké kopí	krátký	1	1 zl
obušek ¹	–	0	2 st
oštěp	střední	0	6 st
pěstní klín	–	0	5 mk
sít'	–	–	1 st
šavle, krátký meč	–	1	2 zl
vrhací nůž, vrhací šipka	krátký	0	5 st

¹ Obušek nezpůsobuje vážná zranění, může ale cíl poslat do bezvědomí stejně jako ostatní zbraně.

Improvizované lehké zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
lopata, motyka, vidle	–	1	1 zl
majzlík, kotvička na laně, dláto, průbojník	–	0	4 st
malý kámen	střední	0	–

Těžké zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
dvojruční kyj, dvojruční palice	–	2	5 st
dvojruční meč	–	3	8 zl
dvojruční válečná sekera, dvojruční válečné kladivo	–	3	6 zl
kyj	–	1	1 st
meč, válečná sekera, válečné kladivo	–	2	3 zl
vrhací disk (čakram)	krátký	2	2 zl
vrhací kopí, harpuna	krátký	2	1 zl
vrhací sekera, vrhací kladivo	krátký	2	3 zl

Improvizované těžké zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
kladivo, pracovní sekera, řetěz, páčidlo	-	1	1 zl
krumpáč	-	2	1 zl
velký kámen	krátký	1	-

Střelné zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
dlouhý luk	dlouhý	2	2 zl
foukačka (1 kolo nabíjení)	krátký	-2	5 st
krátký luk	střední	2	6 st
kuše (1 kolo nabíjení)	střední	3	5 zl
prak	střední	1	1 st

Speciální zbraně	Dostřel	Zranění	Přidané zranění	Cena
* flakón s žíravinou	krátký	-3	podle žíraviny ¹	různá ¹
flakón svěcené vody ²	krátký	-3	9kz svěcenou vodou	1 st
louč	-	-3	3kz ohněm	1 mk
pochodeň	-	-3	3kz ohněm	5 mk
zápalná láhev	krátký	-3	3kz ohněm každé kolo	5 st

¹ Viz kapitola Žíraviny.

² Svěcenou vodu posvětil kněz. Je k nerozeznání od obyčejné, zraňuje ale nemrtvé nestvůry, jako kdyby to byla žíravina

Lehké zbraně

Lehké zbraně jsou vhodné pro postavy s vysokou **Finesou**, tedy typicky pro hraničáře, alchymisty a zloděje.

Těžké zbraně

Těžké zbraně jsou vhodné pro postavy s vysokou **Fyzičkou**, tedy obvykle pro válečníky. Hobiti a kudůci kvůli své velikosti nedokáží účinně používat dvojruční těžké zbraně a jednoruční těžké zbraně musejí držet oběma rukama.

Vrhací zbraně

Všechny vrhací zbraně je možno použít i na blízko. Počítá se stejně zranění.

Střelné zbraně

Střelné zbraně jsou vhodné pro postavy s vysokou **Finesou**, tedy typicky pro hraničáře, alchymisty a zloděje. Hobiti, kudůci a trpaslíci kvůli své výšce nedokáží účinně střílet z dlouhého luku.

Svěcená voda

Svěcená voda působí na nemrtvé nestvůry jako velmi silná žíravina. Můžeš do ní před bojem namočit zbraně nebo munici, případně ji házet ve flakóncích (viz kapitola Žíraviny).

Zápalná láhev

Zápalnou láhev můžeš snadno vyrobit z kusu hadru, hliněné nebo skleněné láhve a *lampového oleje* nebo jiné tekuté hořla-

viny. Obvykle se zapaluje před hodem, což zabere 1 kolo. Je ji také možné hodit nezapálenou a cíl zapálit dodatečně, například **zápalným projektilom**, bleskem nebo ohnivým kouzlem.

Hořící olej zraňuje na začátku každého kola počínaje následujícím, viz **Hoření** v kapitole **Boj**. Počet kostek zranění záleží na

použité hořavině, *lampový olej* zraňuje za 3kz **ohněm**.

Uhašení zabere 1 kolo. Cíl ale zůstane potřísněný hořavinou a je tedy možné ho zapálit znovu.

Flakón s žíravinou

Při zásahu se rozbije a poleptá cíl obsaženou žíravinou (viz kapitola **Žíraviny**).

Zbroje a štíty

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

Zbroj obvykle kryje celé tělo, obsahuje tedy i rukavice, boty, helmu a chrániče loktů a holení. Pokud si z nějakého důvodu

nechceš nebo nemůžeš obléct všechny části, protivníci tě budou moci v boji zasáhnout do nechráněné části těla.

Zbrojí existuje mnoho druhů – vycpávaná, kožená, šupinová, kroužková, plátová a další. V Dračáku je ale dělíme jen na lehké a těžké.

Zbroje a štíty	Kvalita	Cena
lehká zbroj	1	4 zl
* lehká zbroj ze žraločí kůže	1 (proti seku 2)	20 zl
* lehká zbroj z kůže obřího varana	1 (proti drcení 2)	24 zl
* lehká zbroj z kůže wyverny	1 (proti bodu 2)	28 zl
* lehká zbroj z kůže baziliška	1 (proti žíravině 2)	24 zl
těžká zbroj	2	10 zl
štít	+1	1 zl

Lehká zbroj

Lehká zbroj nechrání tak dobře jako těžká, příliš ale neomezuje a dá se v ní bez obtíží kouzlit. Je vhodná pro postavy s vysokou **Finessou**. Nosí ji tedy obvykle hraničáři, alchymisté a zloději, případně kouzelníci.

Těžká zbroj

Těžká zbroj lépe chrání, ale bojovat v ní vyžaduje dobrou **Fyzičku** a špatně se v ní

kouzlí. Nosí ji obvykle válečníci, jejichž úkolem je stát vpředu a čelit útoku nepřátel.

Štít

Štíť, podobně jako zbrojí, existuje mnoho druhů a tvarů, v pravidlech je ale pro zjednodušení nerozlišujeme. Štít zabírá jednu ruku, takže pokud chceš bojovat dvěma zbraněmi, dvojruční zbraní, nebo třeba držet lucernu a svítit ostatním, nemůžeš ho použít. Není moc užitečný při kouzelníka, protože při kouzlení ho nemůže použít.

Boj se dvěma zbraněmi

Pokud máš dvě jednoruční zbraně, ke zranění té, kterou zrovna útočíš, přičti 1.

Výpočet zranění zbraní

Zranění zbraní v předchozích tabulkách je vypočteno podle následujících pravidel:

- Boj beze zbraně má zranění 0.
- Lehké zbraně mají základ zranění 1, těžké 2.
- Dvojručně držené zbraně mají zranění zvýšené o 1.
- Improvizované nebo primitivní zbraně (obušek, hůl, kámen, kyj, noha od stolu a podobně) mají zranění snížené o 1.
- Vrhací zbraně jsou vždy jednoruční, střelné jsou vždy dvojruční.
- Luky a praky mají zranění jako lehké zbraně, kuše jako těžká zbraň.



Hraní Dračáku

Když budeš chvíli poslouchat rozehranou hru, uslyšíš například něco takového:

Pán jeskyně: „Chodba před tebou zahýbá doprava.“

Pavel: „Zakreju lucernu, nahlídnu za roh a zaposlouchám se.“

Pán jeskyně: „Vidíš slabý světlo, vychází z nějaké místnosti. Slyšíš odtamtud rozhovor dvou goblinů. Jelikož neumíš řeč goblinů, slovům nerozumíš, ale zní to jako hádka.“

Pavel: „Lucernu nechám zakrytou a pomalu se přiblížím. Rukama tápu před sebou, abych do ničeho nevrazil. A taky zkoumám podlahu nohou, abych nespad do nějaké díry.“

Pavel: „Pomalu jdeš rovnou chodbou, na žádný díry v podlaze jsi nenašel. Než jsi stihl dojít na konec, goblini se zřejmě dohádali. Světlo

postupně slábne, nejspíš se od tebe vzdalujou.“

Pavel: „Počkám, až jejich světlo úplně zmizí, pak zase odkreju svoji lucernu.“

Pán jeskyně: „Jsi v rovný chodbě, vypadá stejně jako ta, kterou jsi přišel. Pár metrů před tebou ústí do nějaké místnosti.“

Pavel: „Nakouknu dovnitř.“

Pán jeskyně: „Je čtvercová, zhruba tři krát tři metry. Má dva vchody, jedním jsi přišel, druhý je naproti. Uvnitř je stůl a židle, na stěně visí obraz.“

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 podzemí.“

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

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

Pavel: „Jde otevřít?“

Pán jeskyně: „Nejde, zřejmě je zamčenej.“

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

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

Pavel: „Půjde ten zámek vypáčit dýkou?“

Pán jeskyně: „Chvíli to asi zabere, ale určitě to 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 pořadě ses jí ale vyhnul. V šuplíku jsou nějaký papíry a malej měšec.“

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

1. Pán jeskyně představí prostředí, pořídí případné cizí postavy a nestvůry a řekne, co dělají. Hráči se případně mohou zeptat na podrobnosti.
2. Hráči řeknou, co dělají a říkají jejich postavy.

Pokud postavám nehrází zranění, 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.“

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

Vytváření společné představy

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

Příklad:

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

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

Ptej se také na všechno, co ti není jasné. A klidně rovnou 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.“

K získání představy o situaci také pomůže načrtnout mapu nebo nákres situace.



Hod na náhodu

Hod na náhodu 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: „Jaký je zrovna počasí?“

Pán jeskyně: „Nevím, hodíme si. Jednička – je krásně, šestka – je bouřka, ostatní čísla něco mezi tím. Padla dvojka, takže bude po- lojasno.“

Pavel: „Je v týhle vesnici zbrojíř?“

Pán jeskyně: „To není moc pravděpodobný – jedna ze šesti.“

Dejte si ale pozor, at' neházíte na věci, které vás ve skutečnosti nezajímají. Ve druhém

příkladě Pavel zřejmě chce najít zbrojíře, takže lepší by bylo říct: „Poptám se, kde je tady nejbližší zbrojíř.“ Pán jeskyně by mu to pak mohl rovnou říct ústy nějakého vesničana, 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**.

Kostky s jiným počtem stěn

Občas může být potřeba náhodně vylosovat jednu z možností, kterých není přesně šest. Zde je pár tipů, jak na to:

- Dvě možnosti: 1–3 / 4–6 nebo sudá / lichá.
- Tři možnosti: 1–2 / 3–4 / 5–6.
- 4 nebo 5 možností: Hod' k6, když padne víc, hod' znovu.
- Víc než 6 možností: Existují kostky s větším počtem stěn, případně můžete použít aplikaci na webu.

Sčítat hodnoty na kostkách se nehodí, protože jednotlivé výsledky pak nastávají s různou pravděpodobností. Když například sečteš dvě šestistěnné kostky, dostaneš číslo mezi 2 a 12, ale sedmička vyjde mnohem častěji než dvojka.

Příklad:

Pán jeskyně: „Běží na vás rozzuřenej medvěd.

Hodím si, na koho z vás zaútočí: 1–2 je Gondor, 3–4 Naria, 5–6 Kara.



Cestování

Cestování je běžnou součástí fantastických příběhů. Popisovat ale pochod krok za krokem by byla neuvěřitelná nuda, takže odehráváme jen to zajímavé, například:

- Přepadení
- Překonávání obtížných překážek
- Průzkum zajímavých míst

Pokud se po cestě nic zajímavého nestane, Pán jeskyně jen stručně popíše krajinu a řekne, jak dlouho vám cesta zabrala.

Příklad:

Pán jeskyně: „Cesta k ruině pevnosti vám zbere zhruba dva tejdy. Ze začátku jste mohli doplňovat zásoby ve vesnicích a přespávat

u někoho na seníku, po pár dnech ale civilizace skončila a dál je jen divočina.“

Zásoby

Trvanlivé zásoby stojí 1 st na den za každou osobu a za každé velké zvíře. Pokud má někdo v družině dovednost *lov a stopování*, dokáže vás mimo podzemí a pustinu uživit za pochodu, takže zásoby ušetříte.

Voda

Ve světě Dračáku je voda v drtivé většině řek a potoků pitná, takže obvyklé je nosit s sebou vodu na tři dny a průběžně ji doplňovat.

Náhodná setkání

Pán jeskyně má připravené tabulky náhodných setkání, které umožňují hodem kostkou určit, koho při cestování potkáte, na co zajímavého narazíte, případně co se vám stane (viz **Náhodná setkání** v kapitole **Vedení hry**).

Mohou vás takto například přepadnout banditi, můžete potkat divou zvěř nebo narazit na zatoulanou nestvůru. Občas také potkáte jiné poutníky a budete si s nimi moci vyměnit novinky. Ve světě Dračáku je to běžný způsob, jak se šíří informace.

Stopování

V tabulkách náhodných setkání mohou být uvedeny také stopy. Pokud ale nejsou natolik zjevné, že si jich všimne každý, Pán jeskyně vám o nich řekne jen v případě, že někdo z vás má dovednost *lov a stopování*. Hledání stop při cestování nemusíš hlásit – je jasné, že při putování nebezpečnou divočinou si všímáš všeho, co tě může varovat před případným nebezpečím.

Hlídky

Při cestování řekněte, jestli v noci držíte hlídky. Nemusíte ale pokaždé oznamovat, v jakém pořadí hlídáte, to stačí rozhodnout až ve chvíli, kdy se něco zajímavého stane. Pán jeskyně pak oznámí, na čí hlídce to zrovna vyšlo, případně si na to hodí, pokud chce nechat na náhodě, kdy přesně k tomu došlo (viz **Náhodný hod**).

Příklad:

Pán jeskyně: „Budete na cestě držet hlídky?“

Pavel: „Určitě.“

Pán jeskyně: „Třetí noc se něco stalo. Máte domluvený pořadí, nebo si mám hodit, kdo zrovna hlídá?“

Jana: „Asi záleží na tom, kdo byl zrovna jak unavenej.“

Pán jeskyně: „Dobře. Takže 1–2 je Gorondar, 3–4 Naria, 5–6 Kara.“

Počasí

Podobně jako na náhodná setkání se hází také na počasí (viz **Počasí** v kapitole **Vedení hry**). Berte ho v úvahu při odehrávání případných setkání – v mlze, dešti nebo ve sněhové vánici je hůř vidět, zamračená noc je mnohem temnější než když je jasno, čerstvě napadaný sníh zakryje staré stopy, zato v něm budou lépe vidět nové a tak dále.

Peníze na cestách

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



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. Pokud je na zdi dostatek stupů a chytů, snadno na ni vyšplháš. Když je moc strmá a vysoká, musíš si nějak pomoci: zatlouct do ní skoby, vyrobit žebřík, postavit lešení, požádat někoho, aby ti pomohl a podobně.

Každou překážku jde překonat, když vymyslíte, jak to udělat.

Používej svou výbavu a to, co najdeš v okolí

Pokud máš šperháky a paklíče a dovednost otevřání zámků, můžeš otevřít zámek tak, aby šel opět zavřít. Kladivem a perlíkem ho můžeš rozbít, páčidlem vylomit. Sekerou můžeš rozsekat dveře. Když v podzemí najdeš hromadu dřeva a máš příslušné nástroje, můžeš z něj vyrobit most, schody nebo třeba žebřík.

Příklad:

Pán jeskyně: „Nario, jak před sebou prokleslou podlahu holí, zjistila jsi, že v ní je propadlo. Na délku má asi metr a půl.“

Katka: „To asi všichni zvládneme přeskočit, ne? Po jistotu ale před ním udělám křídou čáru, at' víme, kam už nesmíme šlapat. Pak ho přeskočím a udělám ji i na druhý straně.“

Pán jeskyně: „Přeskočit ho není problém, za ním je zase pevná podlaha.“

Pavel: „Hele, ted' 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 vy sadit 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 potřebuješ kvalitní zlodějské náčiní. Na mistrovský zámek vyrobený dánými trpaslíky je potřeba sada mistrovských paklíců.

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.

Když to dává smysl, bude to fungovat.

Zohledňuj svá omezení

Ber v úvahu svůj náklad, zranění a další omezení. Pokud máš například zlomenou nohu, nedokážeš přeskočit propast. Neznamená to, že se přes ni nemůžeš dostat – jak jsme si řekli, všechno jde vždycky nějak překonat. Můžeš 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 pro náklad: S nacpanou tornou se špatně skáče, takže může být potřeba přeskočit bez ní a pak ji třeba přetáhnout na laně.

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

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

Dveře a zámky

V této kapitole si projdeme, na jaké druhy dveří a zámků můžete narazit a jak se nejčastěji otevírají. Jako u všech překážek ale bude fungovat cokoliv, co dává smysl.

Postava s *otevíráním zámků* dokáže zámek za stejných podmínek zase zamknout.

Dveře

- Obyčejné nebo chatrné dveře jde snadno vyrazit.
- Bytelné dveře jdou vyrazit jen beranidlem nebo alchymistovou *bombou*. Dokáže je také vyrazit například válečník s *vypětím sily* nebo kouzelník s kouzlem *beranidlo*.
- Kamenné nebo železné dveře ručním beranidlem vyrazit nejdou. Můžete je ale například rozbít kamenickými nástroji, rozlepat žíravinou a podobně.

Zámky

- Jednoduchý zámek dokáže šperhákem otevřít každý, zabere mu to ale několik minut a nedokáže ho zase zamknout. Postava s dovedností *otevírání zámků* to zvládne za jedno kolo a stačí jí na to improvizované nástroje, třeba zahnutý hřebík nebo kus drátu.
- Na otevření kvalitního zámku je třeba dovednost *otevírání zámků* a zlodějské náčiní a zabere to několik minut.
- Na otevření mistrovského zámku je třeba dovednost *otevírání zámků* a *sada mistrovských paklíčů* a zabere to několik desítek minut.
- Kouzelný zámek jde otevřít jen příslušným heslem nebo kouzelným klíčem.



Průzkum

Na vašich výpravách se často dostanete do nebezpečných míst: At' už to bude hrobka dávného krále, kterou pasti a oživlé sochy chrání před vykradači, hrad plný vojáků, v jehož žaláři je uvězněn váš přítel, nebo třeba podzemní labyrint, kde kdysi probíhaly magické experimenty, hrozba bude číhat na každém kroku a budete tedy muset být neustále ve střehu a všímat si drobných náznaků, abyste našli skryté poklady a vynutili se smrtelnému nebezpečí.

Čím si svítíte?

V noci nebo při průzkumu podzemí je důležité, čím si svítíte a kdo světlo nese: lucernu vám může někdo rozkopnout a zhas-

nout, případně se od ní můžete v průběhu boje vzdálit, pochodní je možné odhánět vlky a jinou divou zvěří.

- Když vstoupíte do temného podzemí, nebo třeba když v noci držíte hlídky, domluvte se, kdo bude svítit a čím.
- Lucerna nebo louč se obvykle drží v ruce, takže při tom nejde dost dobře bojovat se štítem nebo s dvojruční zbraní.

Příklad:

Katka: „Postavím lucernu na zem, abych mohla střílet.“

Myslete také na to, že zdroj světla je ve tmě vidět z mnohem větší vzdálenosti, než kteřou sám osvětlí, a že světlo je vidět i za roh.

Když tedy v dálce zaslechnete něčí kroky, není od věci svoje světlo zhasnout nebo třeba schovat pod plášť a počkat si na něj.

Svítivo

Jak jsme si řekli v kapitole **Výbava**, svíček společně unesete dost na několik týdnů svícení. Pokud tedy svítíte lucernou na svíčky, nemusíte počítat, kolik vám jich ještě zbývá a jestli už je třeba zapálit novou. Doplnit zásobu stačí zhruba jednou za měsíc.

Láhví s olejem, loučí a pochodní ale unesete jen omezené množství a navíc mají i jiné použití – loučí můžete spálit pavučinu, která vám brání v průchodu, případně ji hodit do temné díry. Lampový olej můžete rozlít a zapálit, abyste vytvořili plamennou přehradu, spálit s ním podezřelou plíseň, nebo z něj vyrobit zápalné láhve (viz kapitola **Výzbroj**). Při hře je tedy třeba evidovat, kolik loučí, pochodní a láhví s olejem vám ještě zbývá.

Svítivo	Výdrž
láhev oleje	1 den
louč	20 minut
pochodeň	1 hodina
zásoba svíček	1 měsíc

Kreslení mapy

Poklady bývají ukryté ve spletitých labyrintech nebo v neprostupné divočině. 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.

Kromě toho, že si mapu kreslí vaše postavy, je také vhodné, abyste ji kreslili i jako hráči. Není to úplně nutné, ale snáze si pak

představíte, kde zrovna jste a jak to tam vypadá.

Vaše hráčská mapa může být jen schematická. Stačí, když z ní půjde poznat, jaké jste už prošli místnosti a jak jsou pospojované. Pokud ale chcete, aby vypadala dobře, je vhodné, aby si ji Pán jeskyně připravil předem, nebo aby použil nějakou hotovou. Je lepší, když ji pak sám odkrývá nebo obkresluje, než aby vám diktoval tvary chodeb a místností a nechal kreslit vás, předejdě to totiž chybám 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 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 protivníci, kteří jsou nad vaše sily. Když bezhlavě vběhnete do sluje hladového draka, jistě mu uděláte radost, ale nejspíš o tom už nikomu nepovíte.

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

Pořád jdete opatrně

Je jasné, že když vstoupíte do podzemí nebo jiného nebezpečného prostoru, půjdete pomalu a opatrně a budete si u toho dávat pozor na pasti. Pokud nevyplývá ze situace, že

na opatrnost nemáte čas – třeba když zrovna prcháte před rozrušeným zlobrem, tak si automaticky dáváte pozor.

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. Je to ale dobrý nástroj jak navodit atmosféru.

Příklad:

Pavel: „Kašlu vám na vaše poklady, já chci hlavně dostat toho zmetka, co po mě vystřelil otrávenej šíp!“

Jana (šepetem): „Ne tak nahlas!“

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

Naslouchání

Když vás zaujme nějaký zvuk, nebo máte důvod si myslet, že někde hrozí nebezpečí, není od věci se na chvíli zastavit a zaposlouchat se. Naslouchání nemusíte hlásit před každou místností – je jasné, že to vždycky děláte. Oznamte to ale, pokud vás u nějakého zvuku zajímají podrobnosti, nebo když jste se chovali hlučně a chcete se zase ztišit.

Příklad:

Pán jeskyně: „Zatímco Gorondar stlouká žebřík, zaslechl jste vzdálené zamručení.“

Pavel: „Hned toho nechám, budeme chvíli poslouchat.“

Pán jeskyně: „Slyšte, jak se k vám pomalu blíží nějaký velký tvor. Drápy mu skřípou o kamennou podlahu.“

Hledání pastí, tajných dveří a úkrytů

Stejně jako při překonávání překážek ani při hledání pastí, tajných průchodů či skrytých pokladů se nehází – když hledáš tam, kde něco 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 a na stěně visí obraz,“ tak můžeš například sundat obraz a podívat se, co je pod ním, nebo si zblízka prohlédnout stůl, jestli v něm není tajná schránka.

Příklad:

Pán jeskyně: „Místnost je prázdná. Na jedný ze stěn je skvrna, zřejmě tam odněkud prosakuje voda.“

Katka: „Přiložím k ní ucho.“

Pán jeskyně: „Je za ní slyšet syčení vody.“

Katka: „Zkusím ji proklepat, jestli není dutá.“

Pán jeskyně: „Na jednom místě to skutečně zní dutě, zřejmě tam jsou tajný dveře.“

Katka: „Prohlédnu stěnu kolem, jestli tam nejsou nějaký 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: „Dobře. Zatlačila jsi kámen do zdi a do místnosti se pomalu otevírají kamenný dveře. Hučení vody je ted' 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 jinak nedosáhneš, nebo z dálky zkoušet, jestli na podlaze

není nášlapná dlaždice – když je past namířená na toho, kdo na ni šlápně, tak tě díky tomu mine.

Průběžně popisuj, co děláš

Při průzkumu podzemí průběžně popisuj, co děláš, kam se přesouváš, co u toho držíš v ruce, případně kam si odložíš to, co ti zrovna překáží. Ostatním to pomůže udržet v hlavě představu o tom, co se ve hře děje, a když spustíte nějakou past nebo na vás zaútočí nestvůry, budete díky tomu vědět, kam si kdo odložil lucernu, tornu nebo jinou důležitou věc.

Dej k tomu ale také prostor ostatním. Předávat slovo hráčům, kteří ještě neřekli, co bude jejich postava dělat, je sice hlavně úkolem Pána jeskyně, výrazně mu s tím ale pomůžeš, když nebudeš strhávat veškerou pozornost na sebe.

Zapomněli jsme na něco?

Na rozdíl od vašich postav, které v místnosti skutečně stojí, se vám může snadno stát, že přeslechnete nebo pustíte z hlavy něco z toho, co Pán jeskyně popsal. Aby se to stávalo co nejméně, můžete se ho kdykoliv zeptat, jestli jste minuli 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.“



Plížení

Všechny postavy jsou trénovaní dobrodruzi a dokáží se pohybovat potichu a skrývat se za překážkami, nepotřebují na to dovednost. Některé schopnosti nebo dovednosti při tom ovšem mohou výrazně pomoci: dovednost *maskování* umožňuje pomocí větviček, provázků a dalších vhodných rekvizit mistrně zamaskovat osoby nebo předměty tak, aby splývaly s okolím. Zloděj se schopností *splynutí s okolím* to dokáže, i když na to rekvizity nemá. Pod zlodějem, který umí *tichý pohyb*, nebo pod hraničářem s *lehkým krokem* nekrupe sníh a nepraskají větvičky.

Důležité jsou také schopnosti vylepšující smysly. Hobit nebo pes díky skvělému čichu

ucítí schovaného nepřítele, i když ho nevidí a neslyší. Trpaslík nebo kroll vidí i v naprosté tmě, elfové díky vidění v šeru zahlednou pohyb na větší vzdálenost než ostatní, kolem kudůků a zvířat se skvělým sluchem se není možné proplížit bez schopnosti *tichý pohyb* nebo *lehký krok*.

Odehrávání plížení

Když se rozhodnete někam proplížit, Pán jeskyně vám řekne všechny zjevné okolnosti, které by vám to mohly zkomplikovat. Pro sebe si nechá pouze ty, o kterých nemáte jak vědět.

Příklad:

Pán jeskyně: „Dole na dně údolí vidíte vstup do jeskyně. Před ním jsou na hlídce dva goblini s krátkejma lukama. Zatím to vypadá, že si vás nevšimli.“

Katka: „Ráda bych se do té jeskyně šla podívat, dá se tam někudy připlížit?“

Pán jeskyně: „Před vchodem je volný, rovný prostranství, tam tě uviděj. Mohla by ses tam ale spustit seshora.“

Jana: „Můžu na tebe seslat *neviditelnost*.“

Katka: „Príma, tak to tak uděláme. Mám *lehký krok*, takže když budu neviditelná, dokážu mezi nima projít.“

Následně Pán jeskyně zohlední okolnosti, o kterých jste nevěděli, a popíše další vývoj situace.

Příklad:

Pán jeskyně: „Nario, potichu jsi prošla mezi dvěma gobliny a vypadá to, že si tě nevšimli. Za nimi je přírodní chodba ve skále, stěny jsou vyhlazené vodou. Se vzdáleností od vchodu postupně ubývá světlo. Z dálky se ozvalo výhružné psí zavrčení. Co budeš dělat?“

Katka: „A já je, oni tam mají psa. Už jsem spustila poplach, nebo ještě stihnu vyběhnout ven, než si mě všimnou?“

Pán jeskyně: „Zatím to bylo jen varování, takže utéct stihneš.“

Katka: „Tak zase proběhnu mezi goblinama a vrátím se k ostatním. Musíme vymyslet, co s tím psiskem.“

Viditelnost

V této kapitole najdeš dosvit různých zdrojů světla a přehled, jak v různých podmírkách fungují schopnosti jako *vidění v šeru*, *infravidění* nebo *ultrasluch*. Pravidla pro boj za snížené viditelnosti viz **Boj za snížené viditelnosti** v kapitole **Boj**.

Dosvit

Zdroj světla	Kontaktní ¹	Krátká ¹	Střední ¹	Dlouhá ¹
žhavé uhlíky, svítící mech	šero	tma	tma	tma
lucerna, svíčka, louč, pochodeň, olejová lampa	světlo	šero	tma	tma
táborový oheň, zlodějská lucerna ²	světlo	světlo	šero	tma
hořící dům	světlo	světlo	světlo	šero

¹ Viz **Vzdálenost** v kapitole **Boj**.

² Zlodějská lucerna dosvítí dál než obyčejná, ale svítí jen jedním směrem.

Vidění v šeru

Elfové, případně jiní tvorové se schopností *vidění v šeru*, mají všechny vzdálenosti posunuté o jeden stupeň: v krátké vzdálenosti kolem lucerny je pro ně například světlo, ve střední šero.

paslík tedy v husté mlze dobře uvidí na krátkou vzdálenost, špatně na střední a dále neuvidí vůbec.

- *Ultrasluch* funguje v mlze a kouři bez omezení. Stejně jako všude jinde má ale dosah jen na krátkou vzdálenost.

Kouř a mlha

Viditelnost v kouři a mlze funguje stejně jako po tmě se zdrojem světla: V opravdu husté mlze je například dobře vidět jen na kontaktní vzdálenost, na krátkou jsou vidět jen nezřetelné obrysy (platí stejná pravidla jako v šeru) a dál není vidět nic (platí stejná pravidla jako ve tmě).

- *Noční vidění* v mlze a kouři nepomáhá.
- *Infravidění* v mlze a kouři zvyšuje dohled o jeden stupeň vzdálenosti. Tr-



Rozhovory

Rozhovory se v Dračáku odehrávají v roli – hráči mluví v přímé řeči za svoje postavy, Pán jeskyně za všechny ostatní. Výsledek rozhovoru neurčují pravidla. Pán jeskyně hraje za cizí postavy stejně jako vy za ty vaše, a je tedy na něm, jak budou reagovat. Neznamená to ale, že výsledek nemůže ovlivnit jinak než svojí výřečností.

Příprava před rozhovorem

Když se snažíš někoho přesvědčit nebo se od něj něco dozvědět, není od věci se na to trochu připravit.

Příklad:

Hráči se dozvěděli, že velitel města, do kterého se potřebují dostat, vyhlásil zákaz vstupu. Na padlo je sehnat jeho pečeť a využít ji jako pro-pustku.

Pán jeskyně: „Večer jste dorazili k městu. Brána je zavřená a stojí před ní dva vojáci na stráži. Jeden 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 ka-

pitána je jeho pečet' a ne pečet' toho, kdo ho poslal."

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: „V pohodě. Stráže každopádně tasí zbraně. Co děláte?“

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

Pán jeskyně: „Jakou delikátní záležitost? Ne, počkej, to radši nechci vědět, do toho mi nic není. Otevřete bránu!“

Můžeš také využívat informace, které se dozvíš v průběhu rozhovoru.

Příklad:

Družina ve městě zařídila, co potřebovala, a teď se chce zase dostat ven.

Pán jeskyně: „U brány jsou tentokrát jiní strážní. Jeden z nich vypadá zdrceně, druhý se ho snaží utěšit.“

Katka: „Co se stalo, můžeme vám nějak pomoci?“

Pán jeskyně: „To dost pochybuju, říká ten, kteřej se snaží utěšovat. Jeho žena chytla těžkou nemoc a on nemá na léčitele, protože včera všechno prohrál v kostkách.“

Katka: „Já jsem léčitelka, ráda jí pomůžu. Nic za to nechci, stačí, když nás pak pustíte z města.“

Pán jeskyně: „Zdrcenej voják tě chytí za ruku a říká: „Tebe mi poslali bohové, hned tě k ní zavedu!“

Schopnosti a dovednosti

Stejně jako při překonávání překážek, i při odehrávání rozhovorů ti mohou pomoci některá kouzla, schopnosti a dovednosti. Kouzlo *metamorfóza* nebo dovednost

přetvářka a převleky ti umožní věrohodně se vydávat za někoho jiného, zlodějskými schopnostmi *první dojem* nebo *svůdný hlas* si můžeš dotyčného naklonit na svoji stranu a schopnost *přemlouvání* umožňuje přemluvit někoho i k tomu, co by normálně neudělal.

Záměry při rozhovoru

Neříkej dopředu Pánovi jeskyně, čeho budeš chtít dosáhnout, zkomplikovalo by mu to věrohodné hraní za cizí postavy. Můžeš to ale samozřejmě říct za postavu a většinou je to lepší než chodit kolem horké kaše.

Příklad:

Postavy se v hostinci baví s nenápadným kudkem, na kterého dostaly tip:

Pavel: „Poslouchej, ty se tady prej docela vyznáš, co?“

Pán jeskyně: „Jo, vyznám.“

Pavel: „A občas chodíš i do hradu, co?“

Pán jeskyně: „Jo, chodím.“

Pavel: „A znáš i cesty, kde tě při tom neuviděj stráže, co?“

Pán jeskyně: „Počkej, proč se mě na tohle ptáš?“

Katka: „Potřebujeme se dostat do hradu tak, aby nás při tom neviděly stráže.“

Pán jeskyně: „Aha, tak proč jste to neřekli rovnou? Už jsem se začínal bát, že jste tajný nebo tak něco. Jasně, dostat vás potají do hradu nebude problém, chci za to ale 5 zlatých.“

Rozhovory v **Dračáku podle staré školy** jsou nepředvídatelné a tvárné, výsledkem často bývá něco jiného, než jste původně zamýšleli. Ukáže se třeba, že dotyčný není takový zloduch, jak jste si mysleli, nebo naopak že se celou dobu přetvařoval a ve skutečnosti vás zradil. Kdykoliv se také může někdo nečekaně přeřeknout a prozradit něco, co vůbec říct nechtěl, nabídnout vám pomoc nebo obchod, nebo vám třeba říct něco užitečného, i když jste se na to neptali.



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 dělají jejich postavy a jejich pomocníci.
- Úmysly lze libovolně měnit. Když už je nikdo měnit nechce, začne se házet. Hází se v pořadí, v jakém na sebe úmysly navazují.

- Když někoho ohrožuješ, házíš proti němu na útok. Rozdíl mezi tvým a soupeřovým hodem určuje, kolik máš proti němu úspěchů. Za každý úspěch mu můžeš něco udělat, například ho zranit, srazit ho na zem, někam ho zatlačit, v něčem mu zabránit a podobně.
- Když někdo ohrožuje tebe, ale ty jeho ne, házíš proti němu na obranu. Když hodíš více než on na útok, netrefil tě.

Popis prostředí a situace

Příklad:

Pán jeskyně: „Vběhli jste do velký, obdélníkový místnosti. Strop podpírají čtyři sloupy. U stěn jsou dlouhý stoly, další je uprostřed. Jsou na nich kosti, spousta různých váčků a svázaný otýpky bylin. Velké, svalnatej ork ve zbroji ze silný kůže u prostředního stolu něco ukazuje mnohem menšímu goblinovi v plášti z ptačího peří. Vedle orka je o stůl opřenej kyj, goblin žádnou viditelnou zbraň nemá.“

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 svítě?“

Pán jeskyně: „Vidíš, na to jsem zapomněl. Na stole uprostřed jsou dvě olejový 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 a staví se mezi vás a goblina. Goblin ukazuje na Gorondara a chystá se vyslovit zaklínadlo. Co děláte?“

Poté hráči popíší úmysly svých postav a jejich pomocníků.

Příklad:

Pavel: „Proběhnu kolem orka a srazím goblina na zem.“

Katka: „Stržím na orka.“

Příklad:

Pán jeskyně: „Určitě, místnost je dost široká. Ork se ti v tom ale bude snažit zabránit.“

Když chceš udělat něco, co není v silách tvé postavy, nebo je to zbytečně komplikované, může ti také Pán jeskyně rovnou 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 dlouhý a těžký. Ten uprostřed je ale mnohem menší, s tím by to šlo.“

Proveditelnost úmyslů

Když nevíš, jestli něco půjde udělat, zeptej se na to.

Příklad:

Pavel: „Půjde kolem orka proběhnout ke goblínovi?“

Všimni si, že se Pavel neptá, jak je místnost široká. Místo toho řekl, čeho se snaží dosáhnout. Díky tomu mu Pán jeskyně může rovnou říct, jak na to budou reagovat protivníci.

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 goblínovi, abych mu zabránil v seslání kouzla.“

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

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

Nesnažte se toho ale zneužívat. Tuto možnost máte, abyste mohli reagovat na to, co dělají ostatní, nikoliv abyste se s Pánem jeskyně snažili vzájemně přechytračit.

Jak oznamovat úmysly

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

Co jde stihnout v jednom kole

V jednom kole stihneš například:

- Srazit nepřítele na zem, tasit dýku a bodnout ho.
- Tasit 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.
- Udělat pár kroků, nabít luk a vystřelit.
- 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.
- Zamířit.

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.

Aby nedocházelo ke zbytečnému vymýšlení a popisování věcí, které se pak nestanou, nemusíš nutně říkat, co soupeři udělají za případný druhý a třetí úspěch. Určitě ale řekni, kam se chceš přesunout, koho chceš ohrozit a co mu chceš udělat za první úspěch. Pokud to nespecifikuješ, znamená to, že ho chceš zranit.

- Dorazit vyřazeného protivníka.

Počítej ale s tím, že se ti nemusí všechno podařit.

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

Krátká vzdálenost:

- Dostřel malé vrhací zbraně.
- Dá se uběhnout za 1 kolo.

- Pokud protivník stojí v krátké vzdálenosti od tebe, 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**).

Střední vzdálenost:

- Dostrel oštěpu, kuše nebo krátkého luku.
- Dá se uběhnout za 2 kola.

Dlouhá vzdálenost:

- Dostrel dlouhého luku.
- Dá se uběhnout za 3 kola.

Rychlosť

Všichni sice samozřejmě neběhají stejně rychle, ale v boji se běhá na vzdálenosti, kde se malé rozdíly nestihnou projevit. Když tedy střílíš na krátkou vzdálenost, protivník k tobě doběhne za jedno kolo, ať už je to *ork*, hobit nebo elf.

- Pokud z nějakého důvodu nemůžeš běhat, třeba když máš vážně zraněnou nohu nebo břicho, nebo když děláš něco, při čem se běhat nedá, například střílíš, nabíjíš luk, vytahuješ věci z torny a podobně, pohybuješ se poloviční rychlostí, takže krátkou vzdálenost urazíš za dvě kola.

- Když je tvoje postava *vyřazená*, zvládne se nanejvýš plazit a urazit krátkou vzdálenost jí zabere 4 kola.
- Když míříš nebo nabíjíš kuši, nemůžeš se přesouvat vůbec.

Zvířata a nestvůry mohou být mnohem rychlejší nebo naopak pomalejší než postavy a ve hře existují kouzla, lektvary a schopnosti, které tě výrazně zrychlí nebo zpomalí.

Příklad:

Když Naria vypije *lektvar rychlosti*, poběží o polovinu rychleji a za dvě kola tedy urazí dlouhou vzdálenost. Kůň běhá zhruba dvakrát rychleji než člověk, za jedno kolo tedy urazí střední vzdálenost.

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 proti sobě na útok.
- Když obráncé útočníka neohrožuje, útočník si hází na útok a obráncé na obranu.

Příklad:

Gorondar bojuje s medvědem, Naria z dálky střílí z luku. Gorondar s medvědem se ohrožují vzájemně, oba si tedy proti sobě hodí na útok. Naria střílí na medvěda, ale on ji neohrožuje. Hodí si tedy proti němu na útok a on na obranu.

Hod na útok nebo na obranu je: **vlastnost + k6 + postihy a bonusy**

Při šestce se znovu nehází. Jakou vlastnost si započítáš, záleží na tom, co děláš a čím bojuješ.

Vlastnost při hodu na útok

- Když bojuješ beze zbraně, těžkou zbraní nebo v těžké zbroji, házíš **Fyzičkou**. Platí to i pro těžké vrhací zbraně, když bojuješ se dvěma zbraněmi a jen jedna z nich je těžká, nebo když bojuješ lehkou

zbraní, ale máš na sobě těžkou zbroj. **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 nebo vrháš lehkou vrhací zbraň, házíš **Finesou** (i když máš těžkou zbroj).
- Když sesíláš kouzlo, házíš **Duší**. Pokud kouzlíš v těžké zbroji, počítáš si nevýhodu (-1).

V ostatních případech, například když nemáš těžkou zbroj a bojuješ lehkou zbraní, snažíš se někoho srazit na zem, chceš se dostat z nevýhodné pozice a podobně, si můžeš na útok hodit **Fyzičkou** nebo **Finesou** podle toho, co je pro tebe lepší. Popis tomu ale musí odpovídat. Když chceš například soupeře srazit na zem **Fyzičkou**, popiš to třeba tak, že do něj plnou silou narazíš a snažíš se ho povalit. Pokud chceš házet **Finesou**, řekni, že mu chceš podrazit nohy.

Příklad:

Při boji na blízko dýkou, což je lehká zbraň, si může Naria vybrat mezi **Fyzičkou** a **Finesou**,

protože má lehkou zbroj. Gorondar musí házet **Fyzičkou**, protože má těžkou zbroj.

Vlastnost při hodu na obranu

- Když před útokem je možné uhýbat, házíš **Finesou**.
- Když odoláváš jedu, blesku nebo něčemu jinému, před čím uhýbat nejde, házíš **Fyzičkou**.
- Když se bráníš kouzlem nebo odoláváš duševnímu útoku, házíš **Duší**. Pokud kouzlíš v těžké zbroji, počítáš si nevýhodu (-1).

U každého kouzla a u některých speciálních útoků je uvedeno, kterou vlastností se proti němu hází na obranu. Je to vždy v souladu s tímto pravidlem – proti modrému blesku se například hází **Fyzičkou**, protože zasáhne okamžitě a nejde před ním tudíž uhýbat.

Mysli na to, že tohle platí jen pro hod na obranu. Když útočníka ohrožuješ, neházíš si proti němu na obranu, ale na útok, a počítáš si tedy vlastnost podle toho, jakou máš zbroj a čím útočíš.

Výhody a nevýhody

Podmínky při boji nejsou vždy vyrovnané. Když sražíš soupeře na zem, budeš mít proti němu výhodu.

- Výhody a nevýhody jsou vždy spojené s nějakým stavem nebo situací ve hře. Jakmile tato situace skončí, zmizí i výhoda či nevýhoda.
- Za každou výhodu máš +1 k hodu, za každou nevýhodu -1.
- Výhody a nevýhody si počítáš i za okolnosti, které vzniknou až v průběhu kola.

- Když se na tebe něco vztahuje stejně jako na tvého protivníka, výhodu za to nebude mít žádný z vás.
- Nevýhody si počítáš jen za okolnosti, které znesnadňují to, co se snažíš udělat. Když například někoho držíš za krk a snažíš se ho uškrtit, nehraje roli, že je tma, nebo že na tobě zrovna leží.
- Na sesílání kouzel, před kterými jde uhýbat (brání se proti nim **Finesou**) se vztahují stejné výhody a nevýhody jako na střelbu.

- Na sesílání kouzel, před kterými uhýbat nejde (brání se proti nim **Fyzičkou** nebo **Duší**) se vztahují jen nevýhody, které oslabují kouzelníka, například vyčerpání nebo rána do hlavy.
- Dejte si pozor, at' stejnou okolnost nepočítáte dvakrát. Když například bojuješ v naprosté tmě, tak to, že tě někdo oslepí, už tvoji situaci nezhorší.

Příklady nevýhod

Nejčastější okolnosti, za které je v boji nevýhoda, jsou:

Dezorientace: Kouzlo ti způsobuje zmatení nebo halucinace.

Kryt: Útočíš na protivníka, který brání hradby, vykukuje zpoza rohu nebo se schovává za stromem.

Nadměrný náklad: Vlečeš těžkou truhlu, táhneš vyřazeného spolubojovníka, neseš několik velkých zbraní.

Nevhodná zbraň: Bojuješ dlouhou zbraní ve stísněném prostoru nebo při zápasení na zemi, snažíš se v leže střílet z dlouhého luku, střílíš na protivníka, který tě ohrožuje zblízka.

Obklíčení: Bojuješ s více soupeři a nemáš za zády stěnu nebo jinou překážku. Nevýhodu si počítáš proti těm, které neohrožuješ a rozhodnou se tě obejít a útočit ti do zad.

Stísněný prostor: Bojuješ ve stísněném prostoru s protivníkem, kterého neomezuje.

Strach: Kouzlo nebo schopnost v tobě vzbudilo strach a ty přesto útočíš na to, čeho se bojíš.

Útok do zad: Utíkáš od útočníka.

Vážné zranění: Máš vážné zranění trupu nebo hlavy, bojuješ s vyřazenou nohou, snažíš se

dělat jednou rukou něco, na co jsou obvykle potřeba dvě.

Vyčerpání: Jsi vzhůru celou noc, bez odpočinku se pouštíš do boje po běhu nebo po celodenním pochodu, nepřátelům v průběhu boje dorazily čerstvé posily.

Ztížení pohybu: Někdo na tobě leží, srazil tě na zem, zatlačil tě do rohu nebo tě přimáčknul ke stěně, jsi po páse ve vodě, brodíš se v bahně, balancuješ na hraně propasti, jedti způsobil částečnou paralýzu.

Ztížení viditelnosti: Bojuješ se zavázanýma očima, jsi poblíž pochodně a někdo na tebe střílí ze tmy, máš písek v očích, protivník je schovaný nebo neviditelný, bojuješ v šeru nebo po tmě se soupeřem, který má skvělý čich, sluch nebo jiný smysl, který ho zvýhodňuje.

Bonusy a postíhy si přičítá hráč postavy

Když má někdo v boji výhodu, tak se to dá vyjádřit dvěma způsoby: bud' si on přičte +1, nebo jeho protivník -1. Výsledek 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. Díky tomu se vám nestane, že byste stejnou okolnost omylem započítali dvakrát, a výrazně to ulehčí práci Pánovi jeskyně. Ujistíte se tím také, že si je hráč vědom všech okolností, které mají na jeho postavu vliv.

Příklad:

Naria má zamířeno na těžce zraněného orka. Při výstřelu si Jana přičte k hodu +1 za míření a další +1 za orkovo zranění. Pán jeskyně za orka hází jen **Finesa** + k6 a nic dalšího nepřičítá.

Říkej nahlas, co si 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. Je samozřejmě správně hrát férově a také se tím ujistíte, že si všichni představujete situaci stejně.

Pořadí házení

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

Příklad:

Naria s Gorondarem bojují s orkem a goblínem. Goblin sesílá kouzlo na Gorondara. Gorondar k němu chce doběhnout a zabránit mu v tom. Ork se mu snaží zastoupit cestu. Naria střílí na orka.

To, zda Gorondar goblinovi zabrání v kouzlení, závisí na tom, jestli ho ork dokáže zastavit. Na to má ovšem vliv ještě Naria, protože když orka svým výstřelem vyřadí, Gorondar bude mít cestu volnou.

Nejdřív si tedy musí hodit Katka proti orkovi. Pokud jej nevyřadí, bude se házet, jestli ork zastaví Gorondara. Pokud Naria orka vyřadí, nebo když se mu nepodaří Gorondara zastavit, bude si teprve moci Pavel hodit proti goblinovi.

Když více spojenců ohrožuje stejného protivníka, na pořadí házení se mohou domlu-

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

Příklad:

Naria střílí na orka, se kterým bojuje Gorondar.

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

Pořadí házení při zacyklení úmyslu

Výjimečně se může stát, že se úmysly zacyklí. V takovém případě o pořadí házení rozhoduje Pán jeskyně.

Úspěchy

Rozdíl hodů určuje počet úspěchů.

- Pokud pokud ti padlo v součtu stejně jako tvému soupeři, případně máš o 1 nebo o 2 víc, máš proti němu jeden úspěch (•).

- Když ti padlo o 3–5 víc, máš proti němu dva úspěchy (••).
- Jestliže se ti ho povedlo přehodit o 6 nebo víc, máš proti němu dokonce tři úspěchy (•••). Více než tři úspěchy není možné získat.

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

Příklad:

Naria střílí na goblina, který zrovna bojuje s Gorondarem, takže si proti ní hází na obranu. Katka na kostce hodila 4 a Naria má **Finesu** 3, celkem má tedy na útok 7. Pán jeskyně hodil 5 a goblin má **Finesu** 2, na obranu má tedy také 7. Při rovnosti hodů má Katka jeden úspěch, za který mu může něco udělat. Goblin se bránil, takže přestože hodil stejně, úspěch nezískal.

Dále najdeš příklady toho, co můžeš soupeři za své úspěchy udělat. Výsledek ale musí odpovídat úmyslům a musí dávat smysl – nehledě na to, jak dobře si hodíš, nezvládneš například povalit draka nebo přeseknout tělivu kládivem.

Na některé věci je potřeba víc než jeden úspěch. Pokud to dává smysl, potřebné úspěchy můžeš získat i postupně ve více kolech, nebo ve spolupráci s někým dalším.

Příklad:

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

Pavlovi padne jen jeden úspěch, to na zabránění v mluvení nestáčí. 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?“

Co můžeš udělat za jeden úspěch

Za jeden úspěch (•) můžeš například:

- Protivníka zranit.

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.

V jednom kole můžeš protivníka zranit jen 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 za ruku, srazit ho k zemi a zlehknout ho, přimáčknout ho ke zdi, přibodnout mu šípem rukáv ke dveřím, hodit mu písek do očí nebo ho jinak znevýhodnit.
- Někam ho zatlačit či odtáhnout.
- Zastoupit mu cestu nebo ho třeba chytit za rameno, aby nemohl utéct.
- Dostat se z nevýhodné situace, ve které tě drží.
- V něčem mu zabránit.
- Zapálit mu oblečení (pokud útočíš ohněm).

Po tří kole počínaje následujícím bude zraněn za 3kz ohněm (odečítá se zbroj, ale ne štít). Uhašení zabere 1 kolo.

Pokud se rozhodneš za první úspěch protivníka zranit, za další úspěchy můžeš:

- Obejít jeho štít.

Od zranění si nemůže odečít štít.
- Pokud je způsobené zranění vážné (viz *Vážné zranění*), můžeš popsat jeho důsledek, například:
 - » Neudržel se na proštřelené noze a spadnul na zem.

» Pustil zbraň, kterou v zasažené ruce držel.

Co můžeš udělat za dva úspěchy

Za dva úspěchy (••) můžeš:

- Protivníka odzbrojit.
- Zabránit mu v mluvení (a tedy také v se-slání kouzla).

Co můžeš udělat za tři úspěchy

Za tři úspěchy (•••) můžeš:

- Zasáhnout oko nebo krk.
- Srazit protivníka do propasti.

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 udělat nemůže, ale může za svůj úspěch udělat něco jiného z toho, co měl v úmyslu, nebo co v dané situaci dává smysl.

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: „Chci do něj kopnout, aby zůstal na zemi.“

Oba si hodí na útok a mají stejně. Oba tedy získali jeden úspěch.

Pán jeskyně: „Ork se pokusil vstát a tys do něj při tom kopnul, takže se dál válí na zemi.

Stihnut se po tobě ale ohnat tesákem a přeseknul ti jeden z popruhů torny. Drží ještě na tom druhém, ale bude se ti s ní špatně běhat.“

Když jsou úmysly soupeřů natolik protikladné, že nemohou nastat současně, při rovnosti hodů bude dál trvat stávající stav.

Příklad:

Naria se pere s goblinem na kraji bažiny a chce ho do ní strčit. Goblin chce utéct, aby se tomu vyhnul. Oba výsledky nemohou nastat současně – goblin nemůže utéct a současně skončit v bažině. Když tedy oba na úspěch hodí stejně, nic se nezmění a budou se dále prát na kraji bažiny. Rozhodne se to až v dalším kole.

Nemůžeš rozhodovat, co udělá protivník

Nemůžeš popisovat reakce nepřátele, to je práce Pána jeskyně. Popsat můžeš jen to, co jim uděláš. Stejně tak Pán jeskyně nemůže rozhodovat, jak zareaguje tvoje postava, protože to určuješ ty.

Příklad:

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

Úspěchy nepředstavují náhodu

Úspěchy představují to, co se ti podařilo soupeři udělat, nikoliv co se stalo náhodou.

Příklad:

Pavel může za dva úspěchy říct, že goblinovi přesekl ratiště kopí, ale nemůže říct, že se mu zlomilo samo.

Zranění

Základem zranění je rozdíl tvého hodu a hodu tvého protivníka. K tomu se přičte zranění tvé zbraně nebo kouzla a odečte se jeho zbroj, štít, a případná odolnost proti způsobenému druhu zranění.

Zranění je: rozdíl hodů + zranění zbraně nebo kouzla + přidané zranění – zbroj – štít – odolnost proti druhu zranění

Příklad:

Gorondar bojuje s orkem. Na útok hodil 6 (Fyzíčka 3, na kostce 3). Ork má na útok 10 (Fyzíčka 4, na kostce 6). Ork Gorondara přehodil o 4, má tedy proti němu dva úspěchy. Za jeden z nich se ho rozhodne zranit. Bojuje dvojruční sekerou, která má  3. Gorondar má naštěstí těžkou zbroj, která snižuje zranění o 2 a štít, který ho snižuje o 1. Zranění je za 4 (rozdíl hodů) + 3 (zranění orkovy zbraně) – 2 (Gorondarova těžká zbroj) – 1 (Gorondarův štít), tedy za 4 životy.

Když je součet základního a přidaného zranění po odečtení zbroje, štítu a případných odolností větší než protivníkova **Fyzíčka**, jedná se o **vážné zranění**. Musí ale dávat smysl, že útok vůbec mohl vážné zranění způsobit. Kočka například může člověka nepríjemně podrápat a pokousat, nedokáže mu ale vážně ublížit. Může mu tedy dát zranění, ale nemůže být vážné.

Příklad:

Naria střílí na goblina s krátkým lukem a zranila ho za 4 životy. Goblin má Fyzíčku 2, takže to je vážné zranění.

Rozhodni, kam byl protivník zasažen. Musíš při tom ale zohlednit situaci: nemůžeš ho například kuší trefit do nohy, když stojí za oknem. Mysli také na to, že na zásah oka nebo krku potřebuješ 3 úspěchy.

Zranění zbraní

Zranění zbraně je vždy konkrétní číslo. Může být i záporné, v tom případě rozdíl hodů snižuje.

Příklad:

Goblin střílí na Gorondara z foukačky. Přehodil o 3 a foukačka má  –2, Gorondar je tedy zraněn za 1.

Zranění kouzlem

Zranění kouzla je vždy určitý 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  6kz **bleskem** a útok **Duše** + k6 proti **Fyzíčce**. Kara ho sesílá na orka v lehké zbroji. **Duši** má 3 a na kostce jí padlo 4. Ork má **Fyzíčku** 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, což je 6kz. Jana tedy hodí šesti šestistěnnými kostkami (nebo šestkrát jednou kostkou). Padne jí: 1, 1, 2, 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.

Otevřená vážná zranění, například hluboké sečné nebo bodné rány, způsobují silné **krvácení**. Pokud nebude zastaveno, zraněný po jedné minutě upadne do **bezvědomí** a po několika minutách zemře.

Přidané zranění

Přidané zranění má například alchymistův výbušný šíp – při zásahu zraňuje bodem a navíc k tomu výbuchem.

Příklad:

Naria zasáhla orka výbušným šípem. Ork nemá zbroj, Katka ho přehodila o 1 a výbušný šíp má **★ 1**, je tedy zraněn za 2 **bodem**. Šíp ale navíc vybuchnul za 4kz **drtivého** zranění. Katce na kostkách padlo 1, 3, 5 a 6, ork je tedy navíc zraněn za 2 **drcením**.

Pokud má cíl zbroj nebo štít, odečte si je nejprve od základního zranění a případný zbytek od přidaného.

Příklad:

Kdyby měl ork v předchozím příkladu těžkou zbroj a štít (dohromady 3), byl by zraněn pouze za 2 **drcením** – 2 body zbroje si odečetl od **bodného** zranění a zbylý 1 bod od **drtivého**.

Pokud má cíl odolnost proti určitému druhu zranění, odečítá se jen od příslušné složky.

Příklad:

Gorondar útočí očarovaným kladivem na oživlou sochu. Kladivo má **★ 2** a navíc při zásahu způsobí přidané zranění 3kz **bleskem**. Pavel sochu přehodil o 3 a na přidané zranění hodil 1, 3 a 6, socha tedy čelí zranění **drcením** za 5 a **bleskem** za 1. Zbroj má 4, je ovšem náhodná na **drtivá** zranění, proti těm má pouze 2. Celkem má sice potenciál snížit zranění o 4, ovšem zranění **bleskem** nemůže snížit více, než za kolik dostala (tedy o 1) a zranění **drcením** nemůže snížit více, než kolik má zbroj proti drcení

(tedy o 2). Celkem je tedy po odečtení zbroje zraněna za 3 životy.

Zranění otrávenou zbraní

Zbroj ani štít nesnižují zranění způsobené **jedem**, mohou ale chránit před tím, aby vůbec k otravě došlo – když sníží zranění otrávenou zbraní na nulu nebo méně, rána neprošla skrz a k otravě tedy nedojde. Jelikož ale na otravu stačí i malé škrábnutí, které nevydá na zásah za 1 život, pokud zasažený zbroj nemá, k otravě dojde i v případě, že zásah neodečte žádné životy.

Příklad:

Goblin střílí na Karu otrávenou šipku z foukačky. Přehodil ji o 1 a foukačka má **★ -2**. Kara si tedy neodečte žádné životy, jelikož ale nemá zbroj, bude stejně otrávena. Kdyby měla seslanou *neviditelnou zbroj*, šipka z foukačky by se o ni zastavila a k otravě by nedošlo.

Jedy nezpůsobují zranění hned, ale až po době, které říkáme latence. Jak se na něj hází najdeš v kapitole **Jedy**.

Zbroj a štít

Zbroj ani štít nechrání před **duševními** a **nehmotními** útoky ani před zraněním **jedem**. Štít si můžeš od zranění odečíst, pouze když se jím aktivně bráníš. Nemůžeš si ho tedy započítat, například když kouzlíš nebo když ho máš na zádech.

Stavy

Stavy, do kterých se mohou postavy nebo jejich protivníci dostat v důsledku zranění, kouzel nebo jiných efektů, jsou:

- *bezvědomí*

- *hoření*
- *krvácení*
- *paralýza*
- *smrt*
- *vážné zranění*

- vyřazení

Bezvědomí

Do bezvědomí upadneš v těchto případech:

- Pokud zranění, které tě vyřadilo (tedy snížilo tvoje životy na nulu nebo níž) bylo vážné (viz **vážné zranění**).
- Pokud tvoje životy klesnou pod (**-Fyzicka**).
- Když utrpíš otevřené vážné zranění a do minuty si nezastavíš krvácení.

Probrat někoho z *bezvědomí* můžeš alchymickým *vyprošťovákem*, tím, že ho vylečíš do kladných životů, bolestivým podnětem, nebo třeba vědrem ledové vody. Pokud mezitím neumře, po několika desítkách minut se probere samovolně. Když po probrání nemá životy v plusu, zůstává **vyřazený**.

Hoření

Na ohnivé útoky, jako třeba kouzlo *ohnivá střela* nebo alchymistova *ohnivá hlína*, se hází stejně jako na ránu mečem, mohou ale navíc něco zapálit. Dobře zápalný materiál, jako třeba *lampový olej*, chytne automaticky, špatně hořlavý, jako třeba oblečení, vzplane za 1 úspěch.

- Plameny zraňují každé kolo za 3kz **ohněm** (odečítá se zbroj, ale ne štít).
- Zapálené oblečení hoří 3 kola, *lampový olej* několik minut.
- Uhašení zabere 1 kolo.
- Na zranění hořením se hází vždy na začátku kola počínaje prvním kolem po zapálení.

Příklad:

Gobliní alchymista hodil na Gorondara ohnivou hlínu. Má **Finesu** 3 a Pánovi jeskyně padlo na kostce 5. Gorondar má **Finesu** 2 a Pavlovi padlo 3. Goblin ho tedy přehodil o 3 a má proti

němu 2 úspěchy. Za první úspěch udělí zranění, za druhý Gorondarovi vzplanou šaty. Ohnivá hlína má 2kz **ohněm**. Padne 1 a 4, spolu s rozdílem hodů je to tedy zranění 4. Gorondar má ovšem těžkou zbroj, která snižuje zranění o 2, takže je popálen jen za 2 životy.

Jelikož Gorondarovi hoří obleční, na začátku tří následujících kol bude Pán jeskyně házet na zranění 3kz **ohněm** a Gorondar si od výsledku pokaždé odečte svou zbroj.

V první kole Pán jeskyně hodí 1, 1 a 4 a Gorondara tedy ochrání zbroj. Ve druhém kole si chce Gorondar šaty uhasit. Na zranění hořením se ale hází na začátku kola, takže Pán jeskyně ještě jednou hodí 3kz. Padne mu 4, 5 a 5, Gorondar tedy bude po odečtení zbroje zraněn za 1 život. Ve třetím kole už Pán jeskyně nehází, protože ve druhém Gorondar oheň uhasil.

Hoření z různých zdrojů se nesčítá. Pokud ti například hraničář zapálí šaty *pyrokinezí* a současně na tebe někdo hodí láhev oleje, oheň tě bude každé kolo zraňovat jen jednou za 3kz. Pokud čelíš plamenům různé intenzity (s různým zraněním za kolo), hází se největším počtem kostek zranění.

Příklad:

Gorondarovi hoří šaty a zároveň probíhá *ohnivou stěnou*, kterou vyčaroval nepřátelský čaroděj. Hořící šaty zraňují každé kolo za 3kz, *ohnivá stěna* za 9kz. Gorondar bude tedy v tomto kole čelit zranění 9kz **ohněm**.

Krvácení

Když utrpíš otevřené **vážné zranění**, například hlubokou sečnou nebo bodnou ránu, začneš silně krvácat. Pokud krvácení nebude zastaveno, po minutě upadneš do *bezvědomí* a po několika minutách zemřeš.

Krvácení může zastavit kdokoliv, není na to potřeba dovednost. Pokud se můžeš hýbat a nejsi v *bezvědomí*, můžeš si ho zastavit i svépomocí.

Paralýza

Paralýzu mohou způsobit některá kouzla, schopnosti nebo jedy. Paralyzovány mohou být jednotlivé končetiny, trup, hlava nebo celé tělo.

Paralýza končetiny: Zasažený nemůže tuto končetinu používat.

Paralýza trupu: Zasažený má nevýhodu při všech fyzických aktivitách a nemůže běhat.

Paralýza hlavy: Zasažený nemá kontrolu nad mimickými svaly a nemůže mluvit (a tedy ani sesílat kouzla).

Kompletní paralýza: Zasažený se vůbec nemůže hýbat, bere se tedy jako nehybný protivník (viz útok na nehybného protivníka).

Smrt

Tvoje životy mohou klesnout libovolně do záporu. Zemřít můžeš jen v následujících případech:

- Když tě někdo dorazí (viz *dorážení*).
 - Když tě nikdo do několika desítek minut nevyléčí tak, aby tvůj aktuální počet životů byl -(tvoje **Fyzička**) nebo vyšší.
 - Když utrpíš otevřené vážné zranění a do několika minut ti nikdo nezastaví *krvácení*.
 - Když to jednoznačně vyplývá ze situace.
- Například:
- » Rozdrtil tě několikatunový kamenný blok.
 - » Někdo tě shodil do kráteru sopky nebo do bezedné propasti.
 - » Roztrhala tě smečka vlků.

Příklad:

Gorondar má **Fyzičku** 3 a 8 životů. V boji s gobliny ztratil 12 životů. Jeho aktuální počet životů je tedy -4, což je míň než záporná hodnota jeho

Fyzičky. Pokud ho do několika desítek minut někdo nevyléčí alespoň za 1 život, umře.

Platí to pro postavy i jejich protivníky. Když tedy chceš mít jistotu, že je nepřítel opravdu mrtvý, musíš to tak popsat.

Příklad:

Pavel: „Obejdu vyřazený orky a všechny je dorazím.“

Vážné zranění

Pokud je vážně zraněna končetina, zasažený ji nemůže vůbec používat.

Příklad:

S vážně zraněnou nohou nemůžeš běhat. Když máš vážně zraněnou ruku, nemůžeš bojovat dvojruční zbraní. Pokud máš v každé ruce jednu zbraň, můžeš bojovat jen tou zdravou. Pokud máš ve vážně zraněné ruce štít, nemůžeš se jím bránit a tedy si ho odečítat od zranění.

Bude mít také nevýhodu (-1) na všechno, k čemu jsou obvykle potřeba dvě ruce či nohy.

Příklad:

Goblin s prostřelenou nohou bude mít nevýhodu při boji zblízka, protože na to jsou potřeba obě nohy, ale ne při střelbě z luku nebo při kouzlení, protože stát může i na jedné.

Vážné zranění hlavy nebo trupu soupeře nevyřadí (leda by mu zároveň snížilo životy na nulu nebo méně, viz *vyřazení*), dá mu ale nevýhodu (-1) na všechno, při čem ho bude omezovat.

Příklad:

S dírou v bříše nebo otřesem mozku se špatně dělá prakticky cokoliv – bojuje na blízko, kouzlí, střílí atd. Nebudeš si za ně ale počítat nevýhodu při odolávání blesku **Fyzičkou**.

Vážné zranění nemění soupeřovu pozici.

Příklad:

Když orkovi prostřelíš nohu, nebude se na ní moci postavit. Neznamená to ale nutně, že ho

tím srazíš k zemi – to by platilo jen v případě, že už měl vyřazenou i tu druhou. Obdobně vyřazenou rukou sice nejde bojovat, ale neznamená to nutně, že soupeř pustí zbraň, kterou v ní drží.

Otevřená vážná zranění, například hluboké bodné nebo sečné rány, navíc způsobují silné *krvácení*.

Vyřazení

Když zasaženému klesnou životy na nulu nebo méně, je *vyřazený*.

- Brání se jako *nehybný protivník* (viz **Útok na nehybného protivníka** v kapitole **Boj**).
- Zvládne jen šeptat, nemůže tedy sesílat kouzla.
- Může se nanejvýš pomalu plazit.

Dokáže si ale ošetřit zranění a zastavit *krvácení*, zvládne vypít lektvar a může používat schopnosti (například *hojivý dotyk*). *Vyřazený* přestane být, když se vylečí zpět do kladných životů.

Snížení životů na nulu nebo méně je jediný možný způsob vyřazení protivníka. Nemůžeš tedy popsat, že ho tvůj zásah vyřadil, pokud mu zbyly ještě nějaké životy.

Manévry a situace

-
- *boj na dálku*
 - *boj pod vodou*
 - *boj s nezranitelným protivníkem*
 - *boj za snížené viditelnosti*
 - *dorážení*
 - *kouzlení v boji*
 - *odečítání munice*
 - *plná obrana*
 - *příprava*
 - *síla v boji*
 - *útěk z boje*
 - *útok na nehybného protivníka*
 - *útok na více protivníků*
 - *útok ze zálohy*
 - *zásah mimo zbroj*

Boj na dálku

Zatímco při boji zblízka je většinou spousta možností, co jde protivníkovi udělat, například ho srazit k zemi, chytit ho, strčit do něj, někam ho zatlačit a podobně, při útoku z dálky může být problém něco smysluplného vymyslet. Zde je několik možností:

- Ohnivá kouzla mohou zapalovat.
- Zásah šípem nebo šipkou z kuše může někoho menšího zastavit nebo i povalit.
- Když protivník stojí u dveří nebo dřevěné stěny, můžeš mu k ní šípem nebo vrhací zbraní přibodnout šaty či zbroj.
- Pokud má štít, můžeš ho za jeden úspěch obejít (nebude si ho moci odečít od zranění).
- Můžeš zasáhnout zranitelné místo za +1 ke zranění.

Pokud se ti za první úspěch podaří soupeře vážně zranit, za další můžeš například říct, že:

- Kvůli průstřelu nohy spadnul na zem.
- Pustil zbraň, kterou v zasažené ruce držel.

Boj pod vodou

Zvláštnosti boje pod vodou můžete snadno odhadnout, berte prostě v úvahu, že voda

klade mnohem větší odpor než vzduch a pokud je kalná, je v ní snížený dohled jako v mlze. Ve velké hloubce také bývá tma.

- 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**.
- Foukačka a prak pod vodou nefungují.
- Luky, kuše, dlouhé vrhací zbraně (oštěp, harpuna) a projektily stvořené kouzlem (například *ledová dýka*) pod vodou účinně dostřelí jen na kontaktní vzdálenost. Střela sice doletí dál, ale nemá pak už dostatečnou razanci, aby někomu ublížila.
- Malé vrhací zbraně jsou pod vodou zcela neúčinné, většinou se ale dají použít jako improvizované zbraně na blízko.
- Střepinové exploze (například výbuch alchymistovy *rakety*) pod vodou účinkují pouze na kontaktní vzdálenost, pak ztratí razanci stejně jako ostatní projektily. Tlakové exploze (výbušný *projektil*, *petarda*, *bomba*) pod vodou účinkují, voda ale obvykle uhasí doutnák dřív, než dojde k výbuchu.
- Oheň pod vodou nehoří, nefungují tedy žádná ohnivá kouzla (*ohnivý déšť*, *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 (+1).

Boj s nezranitelným protivníkem

Pokud nemůžeš protivníka zranit, například protože je nehmotný a tvoje zbraň neškodně projde skrz něj, nemůžeš ho ohrozit. Když o tom nevíš a snažíš se ho držet od těla svým útokem, házíš si proti němu na obranu s nevýhodou. Jakmile to zjistíš, můžeš se bránit bez nevýhody.

Boj za snížené viditelnosti

Když protivníka špatně vidíš, at' už protože je šero, dým nebo mlha, a on vidí lépe než ty, třeba protože má *vidění v šeru*, *infravidění* nebo *ultrasluch*, nebo když má vylepšený čich, sluch nebo nějaký jiný smysl, který mu pomáhá s orientací, budeš mít proti němu nevýhodu. Jako vždy platí, že když mají výhodu oba protivníci, nepočítá si ji nikdo.

Pokud ho nevidíš vůbec, třeba když je tma, máš zavázané oči nebo je neviditelný, máš nevýhodu stejně jako za šera a útočit na něj můžeš jen v kolech, kdy o sobě dá nějak vědět, třeba tím, že udělá hluk nebo na tebe zaútočí.

Dorážení

Dorážení zabere jedno kolo. Dorazit můžeš pouze *vyřazeného*, *bezvědomého* nebo znehybněného protivníka a nemůžeš dorážet, když na tebe někdo útočí nebo tě jinak ohrožuje.

Kouzlení v boji

Pokud u kouzla není uvedeno, že se při se-slání hází na útok, znamená to, že případné útočníky neohrožuješ a tedy si proti nim házíš na obranu. Týká se to i kouzel, která za-

čnou zraňovat až od příštího kola, jako třeba *rozžhavení* nebo *ohnivý déšť*.

Příklad:

Naria sesílá *rozžhavení* na meč, kterým se jí právě obrovský ork snaží useknout hlavu. Při seslání tohoto kouzla se nehází na útok, hází si tedy proti němu na obranu **Finesou**.

Když seslání kouzla vyžaduje dotyk a cíl se od tebe nechce nechat dotknout, neházíš si proti němu **Duší**, ale **Finesou**.

Příklad:

Družina bojuje s pěti orky vedenými náčelníkem.

Pavel: „Naběhnu rovnou na náčelníka.“

Jana: „Já na něj sešlu *návrat* a odteleportuju ho zpátky do jejich tábora, odkud zrovna přiběhl.“

Pán jeskyně: „*Návrat* vyžaduje dotyk, takže si budeš házet **Finesou**.“

Jana: „Hmm, **Finesu** mám 1, to nejspíš nevyjde. Ale zkusím to. Padlo mi 4, takže celkem mám 5.“

Pán jeskyně: „Náčelník bojuje s Gorondarem, proti tobě hází na obranu. **Finesu** má 4 a padlo mi 1. Máš štěstí, při rovnosti hodů máš jeden úspěch. Takže se ti ho podařilo odteleportovat pryč a Gorondar máchnul sekerou do prázdná.“

Pavel: „To mám teda radost. Ale co, orků je tu ještě dost, jdu do nich!“

Odečítání munice

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

Příklad:

Naria má tři vrhací nože. V jednom boji je tedy nemůže hodit víc jak třikrát a když o nějaký z nich přijde, její možnosti to dále sníží.

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 sbíráš šípy, nebo že je ve městě zajdeš nakoupit, aby se to dostalo do hry.

Plná obrana

Když se soustředíš na obranu, neházíš na útok, ale máš výhodu (+1) na všechny hody na obranu. Z popisu musí být zřejmé, že se bráníš: Můžeš například říct, že při běhu kličkuješ, že se snažíš zaběhnout za sloup, že ustupuješ a blokuješ soupeřovy útoky svou zbraní, nebo třeba že se proti střelbě kryješ za svým štítem.

Jelikož neházíš na útok, nemůžeš proti soupeři získat žádné úspěchy a nemůžeš mít tedy ani v něčem zabránit. Nemůžeš také dělat věci, na které se nehází, ale zabírají celé kolo, například nabíjet, sesílat kouzla a podobně.

Příprava

Když strávíš kolo přípravou svého následujícího útoku, získáš na něj výhodu (+1).

- Přípravu nemusíš využít hned, můžeš si například zamířit na dveře nebo si za nimi počíhat a výhodu si započítat, až z nich někdo vyjde.
- V kole, kdy připravuješ svůj následující útok, si neházíš na útok, nemůžeš použít *plnou obranu* a nemůžeš dělat ani ostatní věci, které zaberou celé kolo.

Připravit si můžeš jakýkoliv druh útoku:

- **Kouzlení:** jedno kolo soustředění.
- **Střelba nebo útok vrhací zbraní:** jedno kolo míření.
- **Boj zblízka:** klamný útok, šermířská finta, příprava léčky, přesun do výhodné pozice a podobně.

Síla v boji

Fyzická síla postavy není vyjádřena žádnou vlastností. Částečně souvisí

s **Fyzičkou**, ale roste především s velikostí: kroll uzvedne větší břemeno než hobit nehledě na to, jakou kdo z nich má **Fyzičku**.

- Síla a velikost určují, co vůbec můžeš soupeři udělat. Kroll například určitě zvládne zvednout a odhodit hobita, obráceně to půjde dost těžko.
- **Fyzičkou** se hází, jestli se ti to podaří.

Příklad:

Když bude hobit držet dveře zavřené a kroll se je z druhé strany bude snažit otevřít, není třeba házet – kroll je mnohem silnější, takže hobita určitě přetlačí. Když se ale bude kroll snažit v zápasu hobita chytit, zvednout a odhodit, bude si proti němu házet **Fyzičkou** – zvednout a odhodit ho sice určitě zvládne, ale nemusí se mu povést chytit ho tak, aby to mohl udělat.

Rozhodnutí, jestli je třeba házet, a co vzhledem k síle a velikosti soupeřů dává smysl, je na vás. Berte při tom v úvahu také schopnosti, kouzla a kouzelné předměty: když například hobití válečník použije schopnost **vypětí síly**, tak krolla zvednout a odhodit dokáže. Konečné slovo má Pán jeskyně.

Útěk z boje

Pokud tě nikdo nedrží a nesnaží se ti v útěku zabránit, úspěch je automatický. Když tě někdo chce zastavit, musí proti tobě získat ale-

spoň jeden úspěch a popsat, jak to udělal. Na útěk si můžeš hodit **Fyzičkou** nebo **Finesou** podle toho, co je pro tebe lepší. Musí tomu odpovídat tvůj popis – při hodu **Fyzičkou** se můžeš například snažit protivníka odstrčit nebo prostě co nejrychleji vystartovat a utéct mu. Při hodu **Finesou** se nejspíš budeš snažit kličkovat a uhýbat.

Příklad:

Gorondar se pustil do nerovného boje se dvěma orky. Jednoho z nich vyřadil, ztratil při tom ale hodně životů a druhý je nezraněný.

Pavel: „Asi jsem je trochu podcenil. Zdrhám!“

Pán jeskyně: „Ork se na tebe vrhá, aby tě srazil k zemi.“

Jak jsme si řekli, když je od tebe protivník v kontaktní vzdálenosti, může tě ohrozit na blízko, i když od něj utíkáš. Ork tedy má jednu možnost Gorondara zastavit. Vrhá se na něj celou svou vahou, hází si tedy **Fyzičkou**, kterou má 4. Na kostce hodil Pán jeskyně 3. Pavel si také hodí **Fyzičkou**, kterou má 3, a na kostce hodil 4, takže oba mají stejně. Při rovnosti hodů ork získal jeden úspěch. Gorondar házel na obranu, takže úspěch nezískal.

Pán jeskyně: „Vystartoval jsi, jak nejrychleji dokážeš, ale ork byl o kousek rychlejší. Skočil po tobě, srazil tě na zem a chytil tě za nohy.“

V dalším kole se Gorondar o útěk pokusit nemůže, protože ho ork drží za nohy. Musí se tedy nejprve vyprostit.

Pán jeskyně: „Přemýšlím, co bude ork dělat dál. Zbraň musel určitě pustit, aby tě mohl chytit, takže na tu teď nedosáhne. Už vím – pořád tě pevně drží a kousne tě do nohy.“

Pavel: „Hnusák jeden! Kopu nohama, abych se mu vyškubnul. Když to vyjde, tak ho při tom kopnu do hlavy.“

Oba leží na zemi a zápasí, oba si tedy hází **Fyzičkou**. Gorondar si počítá nevýhodu, protože mu ork drží nohy. Pavlovi opět padlo 5, Pánovi jeskyně ale jen 2.

Pán jeskyně: „Přehodil jsi orka o 1, takže máš jeden úspěch.“

Pavel: „V tom případě se jenom vyprostím z jeho sevření, do hlavy se mi ho kopnout nepovedlo. Škoda.“

V následujícím kole se může Gorondar opět pokoušet utéct.

Když se ti podaří se od všech protivníků vzdálit nad kontaktní vzdálenost, žádný tě už nemůže ohrozit na blízko, dokud tě nedoženou. Mohou po tobě ale střílet, házet zbraně, případně na tebe sesílat kouzla. Pokud se tě rozhodnou pronásledovat, začíná honička, viz kapitola **Pronásledování**.

Útok na nehybného protivníka

Když se obránce nemůže hýbat, třeba protože spí, je v *bezvědomí*, je *vyřazený*, je pevně svázaný, *paralyzovaný* kouzlem a podobně, nepočítá si do hodu na obranu **Finesu**, ale ani žádné výhody a nevýhody. Útočník si své výhody a nevýhody počítá.

Příklad:

Když Naria před výstřelem zamíří na svázaného a oslepeného goblina, bude za to mít výhodu. Goblin si nebude počítat **Finesu**, ale ani nevýhody za to, že je svázaný a oslepený.

Když někoho držíš, ležíš na něm, tiskneš ho štítem ke zdi a podobně, nehybný protivník to není, protože sebou pořád může zmítat. Do hodu na obranu si tedy počítá svou **Finesu** a nevýhodu za to, že mu ztěžuješ pohyb.

Útok na více protivníků

Pokud útočíš něčím, co zasahuje více cílů, například *bombou* nebo plošným kouzlem, házíš na útok bez postihu, jinak si počítáš -1 za každý cíl nad první. Na útok i na zranění házíš jen jednou a výsledek postupně použiješ proti všem cílům.

Příklad:

Kara sesílá na dva skřety ozbrojené zahnutými noži *zelený blesk*. Ten zasahuje dva cíle najednou, takže hází bez postihu. **Duši** má 3 a na kostce jí padlo 4, na útok má tedy 7. *Zelený blesk* má 5kz **bleskem**. Na kostkách jí padlo 2, 2, 3, 4 a 5, to dává zranění 2.

Nyní si oba skřeti hází protiní. Oba útočí zahnutými noži a hází si **Finesou**, kterou mají 3. Prvnímu padlo 3, na útok má tedy 6. Kara ho přehodila o 1 a rozhodla se ho zranit. Rozdíl hodů je 1 a zranění jejího blesku je 2, první skřet je tedy zraněn za 3 životy. Druhému padlo 4, takže má celkem 7. Při stejném výsledku mají oba protivníci po jednom úspěchu a oba se rozhodli soupeře zranit. Kara skřeta přehodila o 0 a zranění jejího blesku je 2 (nehází znova, počítá si stejný výsledek jako na prvního skřeta), je tedy zraněn za 2 životy. Zároveň se mu ji ale podařilo zasáhnout zahnutým nožem. Ten má 1 a jelikož ji přehodil o 0, je zraněna za 1 život.

Postih za ohrožení více protivníků si počítáš, i když je nechceš zranit.

Příklad:

Když by chtěl Gorondar třem orkům zabránit v tom, aby se dostali ke Kaře, bude si proti nim házet s postihem -2.

Útok ze zálohy

Když o tobě obránce neví a zrovna se prakticky nehýbe, třeba protože spí, stojí na hlídce, leží, nebo pomalu jde a s někým se baví, bere se jako *nehybný protivník*. Do hodu na obranu si tedy nepočítá **Finesu**, ale ani žádné výhody a nevýhody.

Příklad:

Postavy chtějí zlikvidovat orka stojícího na stráži, aniž by zavolal na poplach.

Katka: „Můžu se k němu připlížit a zkusit ho zastřelit ze zálohy. Stojí na hlídce, takže je výbornej cíl. Nejsem si ale jistá, že jedna rána bude stačit.“

Pavel: „Půjdu s tebou. Sice neumím střílet tak dobře jako ty, ale stojícího orka snad trefím.“

Jana: „Já vám tady asi nepomůžu, protože žádnou střelnou zbraň nemám a při kouzlení musím nahlas vyslovit zaklínací formulí, takže nikoho nepřekvapím.“

Katka: „Nevadí, půjdeme ve dvou.“

Pán jeskyně: „Bez problémů jste se přiblížili, aniž by si vás ork všimnul. Oba si zamíříte, předpokládám?“

Pavel: „Jasně.“

Pán jeskyně teď bude za orka dvakrát házet na obranu. V obou případech mu nezapočítá **Finesu**, protože stojí na hlídce a nehýbe se. Nebude mu ale ani počítat nevýhodu za to, že útočníky nevidí. Jak Pavel, tak Katka mají výhodu za míření, takže si ke svým hodům přičítají +1.

Pokud ork první kolo přežije, v dalším nejspíš začne volat na poplach a rozběhne se do úkrytu. Proti dalším výstřelům si tedy už bude počítat **Finesu**, ale také nevýhody za to, že je nevidí a za případná vážná zranění, která utrpěl v prvním kole. Bude mít také výhodu za *plnou obranu*, protože nebude nikoho neohrožovat a bude se soustředit na to, aby ho bylo těžší zasáhnout.

Když ale o tobě protivník ví a je připravený se bránit, případně zrovna běží, bojuje, nebo ti jinak svým pohybem ztěžuje zásah, o nehybného obránce se nejedná a do hodu si tedy počítá jak vlastnost tak všechny výhody a nevýhody.

Zásah mimo zbroj

Když protivníkovi chybí nějaká část zbroje, můžeš říct, že ho trefíš do nekryté části těla. Musí to ale dávat smysl – nemůžeš například střelit orka do nohy, když se schovává za rohem a vidět je z něj jen hlava.

Příklad:

Naria střílí na vojáka, který si ve spěchu zapomněl nasadit helmu. Získala jeden úspěch a rozhodla se ho zasáhnout do hlavy. Jelikož na ní voják nemá zbroj, nemůže si ji od zranění odečíst. Pokud bude zranění vážné, zapíše si vážné zranění hlavy.

Toto pravidlo se používá také při boji s nestvůrami.

Příklad:

Obří brouk má tvrdé krovky, které ho chrání proti útokům shora a ze stran, ale ne zespodu. Pokud s ním budeš bojovat na rovné ploše, do břicha ho zasáhnout nemůžeš. Když se ale dostaneš pod něj, budeš moci jeho zbroj obejít.

Pokud má soupeř zbroj kompletní, nemůžeš totiž pravidlo použít. Můžeš ale za další úspěch trefit třeba průzor v helmě nebo tvář a přičítat si +1 ke zranění za zásah zranitelného místa.

Příklad:

Pokud by voják helmu měl a Naria se ho rozhodla zasáhnout do hlavy, od zranění by si svou zbroj odečetl. Kdyby ale získala dva úspěchy, mohla by za druhý říct, že ho trefila do štěrbiny v helmě a započítat si +1 ke zranění.

Odehrávání soubojů

Na rozdíl od většiny deskových her soubojový systém v **Dračáku podle staré školy** nechává spoustu věcí na vaší intuici a interpretaci. Není zde konečný výčet možných výhod, nevýhod a akcí, ani pevné pořadí, v

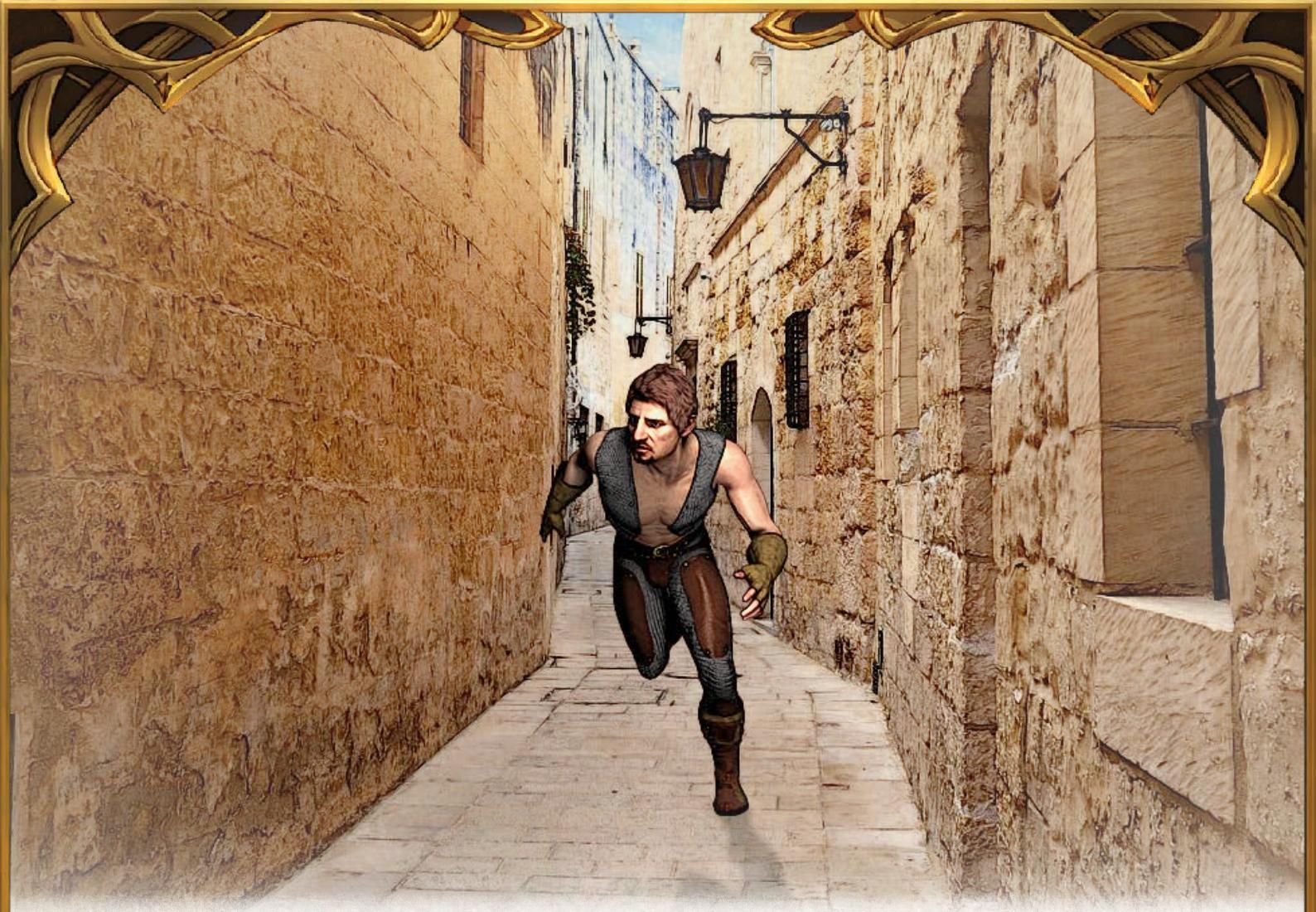
jakém se ohlašují úmysly a v jakém se pak vyhodnocují. Je to tak záměrně, pomáhá to udržet pravidla jednoduchá a přitom dostačně pružná, aby se dala aplikovat na jakoukoliv situaci.

Když si nebudete jisti, jak přesně něco vyhodnotit, nehledejte v pravidlech. Stejně jako u všeho ostatního si o tom promluvte a

odehrajte to tak, jak vám to přijde nejlepší. Pokud se nedokážete shodnout, konečné slovo má Pán jeskyně.

Časté nejasnosti

- K hodu se přičítá jen vlastnost a případné výhody a nevýhody. Zbraně a zbroje nedávají bonus do útoku ani do obrany, započítají se až v případě zásahu.
- Každý účastník boje v jednom kole na útok a na zranění hází jen jednou. Když útočí na více cílů, výsledek postupně použije proti každému z nich.
- I když máš víc úspěchů, udělit zranění můžeš jen za jeden z nich.
- Nemůžeš říct „dám mu nevýhodu“, musíš konkrétně popsat, co soupeři uděláš. Nevýhoda plyne až ze situace, kterou tím vytvoříš.
- Popsat důsledek vážného zranění, třeba že orkovi prostřelíš nohu a on kvůli tomu spadne na zem, můžeš, jen když mu skutečně způsobíš vážné zranění. Potřebuješ na to tedy dva úspěchy: za první udělíš zranění a pokud bude vážné, za druhý můžeš popsat jeho důsledek.
- Nemůžeš k někomu přiskočit, seknout ho a zase utéct, aniž by ti mohl ránu vrátit. V kole, kdy protivníka ohrožuješ, může on ohrozit i tebe. Neplatí to pouze v případě, že na tebe nedosáhne, například když na něj střílíš z dálky a on nemá střelnou zbraň, nebo ho bodáš kopím a on je připoutaný řetězem ke stěně.



Pronásledování

Nejdříve si připomeneme, jak můžeš 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, cejtíš, jak se ti někdo hrabe v brašně.“

Jana: „Ohlídnu se. Kdo to je?“

Pán jeskyně: „Vidíš malýho kudůka, jak ti z zrovna vytahuje nějaký svitek. Je špinavej, má rozuchaný vlasy a otrhanou košili.“

Jana: „Chytnu ho za ruku!“

Jak kudůk, tak Kara si hází **Finesou**. Pán jeskyně hodil celkem 5, Jana jen 4. Nezískala tedy žádný úspěch, takže se jí ho nepodařilo chytit.

Pán jeskyně: „Kudůk před tebou hbitě uskočil a mrštně se proplétá davem. I s tvým svitkem, samozřejmě.“

Jana: „Křičím: „Zloděj, chyťte ho!““

Pán jeskyně: „Lidi 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 plný lidí. Jako trpaslík přes ně určitě nic nevidíš.“

Pavel: „A jo, máš pravdu.“

Katka: „Co já, zvládnu ho sledovat? Jsem vysoká elfka.“

Pán jeskyně: „Zvládneš. Tady se zrovna výška hodí.“

Katka: „Dobře, vyrazím za ním.“

Na tomto příkladu je vidět, jak důležité je prostředí a okolnosti. Kdyby tam byl jen Gorondar, pronásledování by vůbec nezačalo, zloděj by se mu ztratil v davu. Obdobně

kdyby se to stalo před nějakým domem, kudůk by hned zaběhl do dveří a zavřel je za sebou na závoru, tak by postavy nejdřív musely vyřešit, jak se dostanou dovnitř.

Kdo vyhraje?

Pro snadné porovnání je rychlosť nestvůr v bestiáři uvedena číslem. Všechny hráčské postavy mají rychlosť sprintu 4 a rychlosť plavání 1.

Činnost	Rychlosť
rychlá chůze, rychlé plavání	1
poklus	2
běh na dlouhou vzdálenost	3
sprint	4
postava s <i>lektvarem rychlosti</i> , válečník s <i>vypětím rychlosti</i>	6
válečník s <i>vypětím rychlosti</i> a <i>lektvarem rychlosti</i>	8

Když má prchající i pronásledující stejnou rychlosť, rozhoduje **Fyzička**: postava s nižší **Fyzičkou** poběží o něco pomaleji a zároveň jí dříve dojde dech.

Výdrž také mohou ovlivňovat schopnosti – trpaslíci a barbaři například mají *nezdolnou výdrž*, díky které dokáží běžet mnohem déle než ostatní. Na dlouhou vzdálenost tedy barbar vždycky uteče elfovi nehledě na to, jakou má kdo z nich **Fyzičku**.

Průběh honičky

V průběhu honičky se rychle mění situace, Pán jeskyně ji bude průběžně popisovat a ptát se vás, jak budete reagovat.

Příklad:

Pán jeskyně: „Pavle, Katko, co děláte vy?“

Pavel: „Víme, kterým směrem kudůk běžel.

Rozběhnu se k nejbližšímu kraji náměstí a zkusím mu nadběhnout po vedlejší ulici. Na lidi moc neberu ohled, prostě proběhnu skrz.“

Jana: „Já to udělám jinak. Vykřiknu ‚Chazarah!‘ a přemístím se zpět ke koním. Vlastně ani nemusím nasedat. Teleportuju se přímo do

sedla, vždyť jsem v něm seděla. Pak vyrazím za kudůkem z opačné strany než Gorondar.“

Pán jeskyně následně vezme v úvahu prostředí, schopnosti všech zúčastněných a účinek případných kouzel a předmětů a rozhodne, co budou dělat protivníci. Následně posune situaci a dá vám opět možnost reagovat.

Příklad:

Pán jeskyně: „Katko, vyběhla jsi z davu a vidiš, jak kudůk zrovna dobíhá na křížovatku s příčnou ulicí. Jano, ty zrovna přijíždíš z té odbočky. 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. Co děláte?“

Katka: „Můžu po něm vystřelit?“

Pán jeskyně: „Máš připravenej luk?“

Katka: „To nemám.“

Pán jeskyně: „V tom případě to nestihneš, záběhne ti za roh.“

Katka: „Dobře, tak běžím dál.“

Jana: „Doženu ho. Na poníkovi jsem mnohem rychlejší.“

Pán jeskyně: „Máš pravdu. Chvilku před tím ale kudůk dorazí na další křižovatku – kam právě z druhý ulice přibíhá Gorondar.“

Pavel: „Skočím na něj!“

Gorondar chce využít toho, že je rozběhnutý, a srazit kudůka na zem. Pavel tedy hází **Fyzičkou**. Kudůk by mohl říct, že to zkusí ustát, pak by si házel také **Fyzičkou**. Jelikož má ale vyšší **Finesu**, je pro něj výhodnější říct, že zkusí udělat kličku auhnout, a hodit si tou.

Pavel: „**Fyzičku** mám 3, padlo mi 4 a počítám si +1 za za to, že do něj narazím v plný rychlosti. Takže celkem 8.“

Pán jeskyně: „Kudůk tě za rohem 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 druhéj?“

Pavel: „Zkroutím mu ruku za zádama“.

Pán jeskyně: „Dobře. Vzápětí přijíždí Kara na poníkovi, takže kudůkovi u hlavy dupou kopty. Asi to není příjemnej pocit. Za chvilku přiběhne i Naria.“

Pavel: „Zavrčím: „Vrať to, hajzle, a možná tě nechám žít!“

Pán jeskyně: „To je asi válečnický *zashtrašování*, co?“

Pavel: „Že váháš!“

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?“

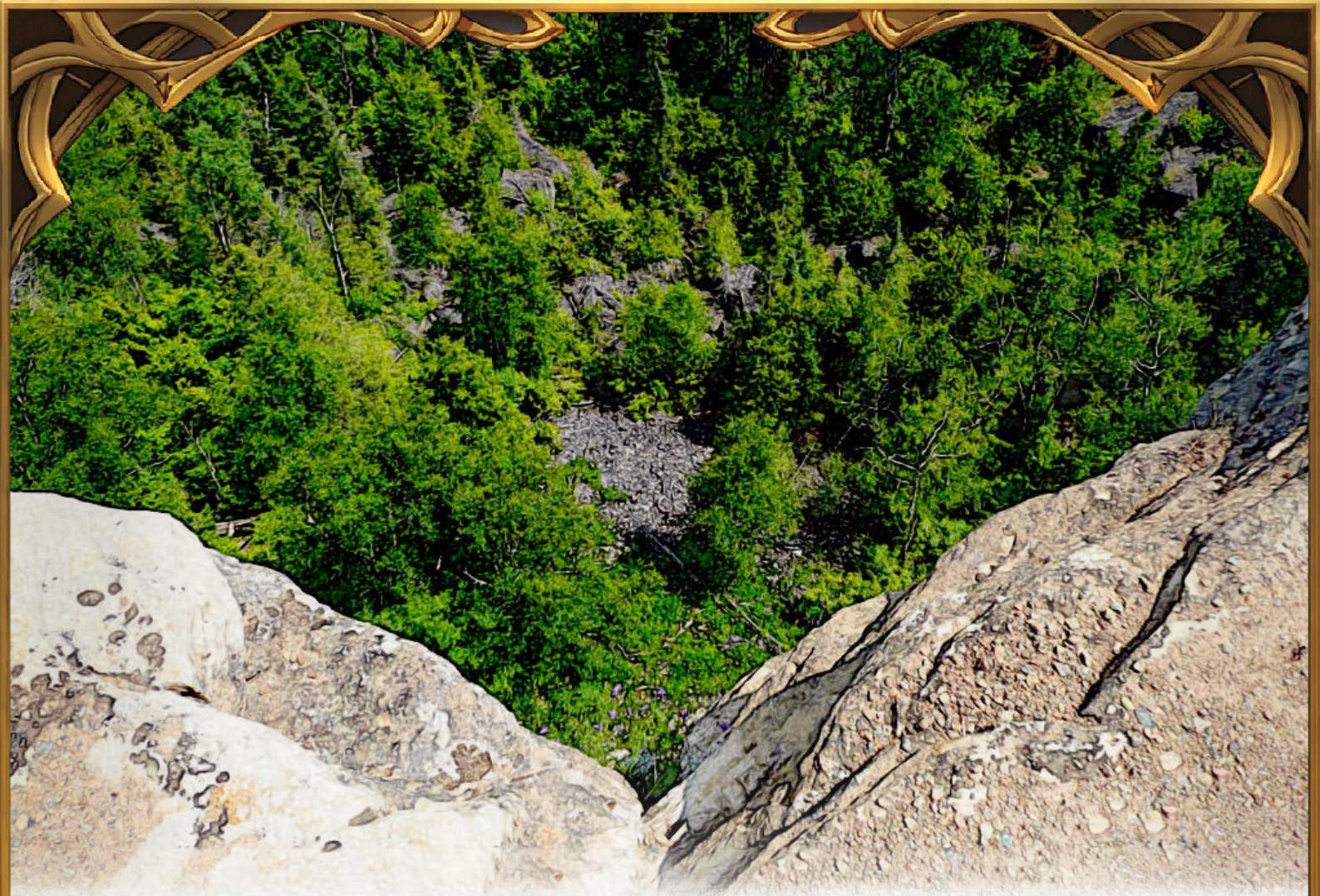
Pavel: „To, co jsi nakradl před náma.“

Pán jeskyně: „Jjo, jasně. Ttady...“ říká kudůk a neochotně volnou rukou z kapsy vyndavá tři stříbrnáky, 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 jsou.“



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 **Finesou**. Od zranění se odečítá zbroj, ale neštít. Když Pán jeskyně hodí víc než jeden úspěch, znamená to obvykle poškození nějaké části výbavy.

Příklad:

Naria utíká před tlupou rozrušených orků.

Pán jeskyně: „Doběhla jsi k hraně útesu. Dolů je to zhruba pět metrů.“

Katka: „Na opatrný slézání nemám čas, takže to risku 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 a padla jí jednička, dohromady má tedy 4. **Fyzičku** má 2.

Pán jeskyně: „Přehodil jsem tě o 5. Dole je ostrý kamení, to zvýší zranění o 1. Tvoje lehká zbroj ho zase o 1 sníží, takže si odečti pět životů. To je víc než tvoje **Fyzička**, takže je to vážný zranění. Vymnula sis při tom kotník. Navíc mám proti tobě dva úspěchy, takže se ti něco rozbilo. Co máš v torně křehkýho?“

Katka: „To bude asi léčivej lektvar. Jako na potvoru, ten by se mi zrovna hodil.“

Na zranění pádem se hází až od výšky, kdy to začne být nebezpečné.

Příklad:

Kdyby Naria nejdřív kus sešplhala a zbytek seskočila, zranění by neriskovala. Zato by ji určitě dohnali orkové.



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 má pod věží podzemí, kde provádí tajné magické pokusy, určitě tam jsou také otrávené čepele vyjíždějící ze zdí, výk truhel či ze dveří při pokusu vypáčit zámek, nakloněnými chodbami se kútalejí velké kamenné koule a do místností se vypouští jedovatý plyn, nebo se rovnou celé zaplavují vodou.

Hledání pastí

Pasti mívají jednu nepříjemnou vlastnost: bývají velmi dobře skryté. Z propadla, pod kterým je hluboká díra zakončená ostrými hroty, je vidět jen tenká spára mezi dlaždicemi. Šipková past vypadá jako malá díra ve zdi nebo třeba v hraně dveří. Skrytá čepel, která vyjede po otevření víka truhly, nemusí být vidět vůbec. Když tedy narazíš na něco, kde pasti často bývají, třeba na okovanou truhlu, tajnou schránku ve zdi, obzvláště bytelné dveře a podobně, je vhodné raději počítat s tím, že tam nějaká opravdu je a zkusit ji bezpečně spustit nebo zneškodnit.

Zneškodnění pasti

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

Příklad:

Pavel: „Pomalu a opatrně vyrazím levou chodbu.“

Pán jeskyně: „Asi po dvou metrech sis všiml, že v pravé stěně je ve svislé řadě několik malých kulatých děr. Dal by se asi do nich strčit prst.“

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

Past na truhle můžeš z dálky otevřít tyčí nebo provazem přivázaným k víku, při otevřání šuplíku můžeš stát z boku stolu místo před ním, tlačítko můžeš stisknout dřív když místo prstem pro případ, že by z něj vyjela otrávená jehlice, propadlo můžeš přemostit nebo přeskočit a podobně.

Magické pasti

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

Hledání magických pastí

Některé magické pasti prozrazují 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 (viz kapitola **Kouzelné předměty**). Ne vždy je ale bezpečné to zkoušet.

Pokud umíš číst a znáš řeč *kouzel*, podle run poznáš, 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 magický předmět, takže na ni nebude účinkovat kouzlo *zlom kouzlo*. S kouzlem, které sešle při spuštění, se ale dá dělat to samé, jako kdyby ho seslal kouzelník, například ho zrušit *protikouzlem* nebo pohltit *ebenovou hůlkou*.

Vypínání pastí

Pasti v prostorách, které někdo používá, obvykle jdou vypnout – ten, kdo si nechal do chodby namontovat 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 pákou, která ovšem bývá obvykle až za nimi.

Spuštění pasti

Když spustíš past, obvykle máš ještě možnost zareagovat a uhnout.

Příklad:

Naria utíká před tlupou skřetů do neprozkoumané chodby.

Pán jeskyně: „Zhruba uprostřed chodby pod tebou trochu povolila podlaha a ozvalo se ti ché cvaknutí. Co uděláš?“

Katka: „A já je. Co nejvíce se přitisknu k pravý stěně.“

Nyní záleží na tom, o jakou past se jedná. Katka správně tuší, že jde o nášlapnou dlaždici – kdyby to bylo propadlo, nejspíš by se neozvalo cvaknutí. Odhaduje tedy, že to bude buď šipková past, nebo možná ze zdi vyjedou čepele. To teď ale nemá jak zjistit, takže si prostě musí tipnout. Rozhodně je však lepší něco udělat, než prostě jen běžet dál.

Pán jeskyně: „Prostředkem chodby prolítla šipka, zhruba ve výšce tvýho břicha. Jelikož se tiskneš ke stěně, těsně tě minula.“

Katka: „Nemohla by trefit skřety, kteří jsou mi v patách?“

Pán jeskyně: „To by určitě mohla. Ti se ke stěně určitě netisknou, takže si hodím, jestli je trefí.“

Útok pasti

Když spustíš past a nepodaří se ti před ní uhnout, Pán jeskyně hodí za past na útok a ty si házíš na obranu.

- Před většinou pastí jde uhýbat, na obranu se tedy hází **Finesou**.
- Pokud past sešle kouzlo, na obranu se hází vlastností uvedenou v jeho popisu.

Příklad:

Pán jeskyně: „Past má útok 5 a zranění 2. Na kostce mi padlo 4, takže celkem $9+2$. Skřet má **Finesu** 3 a na kostce 2, takže na obranu má 5. Past ho přehodila o 4, takže má proti němu dva úspěchy. Za první ho zraní. Rozdíl hodů je 4, zranění pasti 2 a skřet má lehkou zbroj, takže -1. Šipka ho tedy zranila za 5, což je víc než jeho **Fyzička**, takže je to vážný zranění. Letěla prostředkem chodby zhruba ve výšce břicha, takže má šipku v bříše. Co by mu mohla udělat za druhého úspěch?“

Katka: „Kdyby to byla harpuna, tak by ho mohla srazit k zemi, ale šipka je na to asi moc malá.“

Pán jeskyně: „Hmm, máš pravdu. Takže asi zasáhla nějaký zranitelný místo a zranění je ještě o 1 vyšší.“

Katka: „Kdyby mě nechtěl zabít, skoro bych ho, chudáka, litovala.“

Líčení pastí

Když chceš nalíčit past, popiš, jak bude vypadat, z čeho ji vyrábíš a jak se bude spouštět. Útok pasti bude roven tvojí **Finesě** a zranění bude mít stejně jako zbraň se srovnatelným účinkem.

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.

Můžeš také odmontovat existující past a nalíčit ji někde jinde. Ta pak bude mít svůj původní útok a zranění.

Příklady pastí

- *Blesková past*
- *Jehlicová past*
- *Kamenná koule*
- *Kyvadlová past*
- *Past na medvědy*
- *Plynová past*
- *Propadlová past*
- *Šipková past*
- *Vodní past*
- *Vyjízďející břit*

Blesková past

Cena: 100 zl

Útok: $6+k6$ proti **Fyzičce**

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

Dosah: střední

Bleskovou past prozrazují runy *Artak bá-rak* vyryté v řeči kouzel. Kdykoliv se někdo pokusí poškodit nebo násilím otevřít chráněný předmět, past na něj sešle modrý blesk, a to i když to udělá na dálku.

Jehlicová past

Cena: 10 zl + cena jedu

Útok: 7 + k6 proti Finese,  -2

Jehlice obvykle vyjede z malé dírky po stisknutí nějakého tlačítka nebo při pokusu o otevření zámku a bodne narušitele do ruky nebo do prstu. Sama o sobě nezpůsobuje velké zranění, obvykle ale bývá otrávená (viz kapitola **Jedy**). Pokud zasažený nemá zbroj, k otravě dojde i v případě, že zranění neodeče žádné životy (viz **Zranění otrávenou zbraní** v kapitole **Boj**).

Kamenná koule

Cena: 5 zl

Útok: 7 + k6 proti Finese,  5

Kamenná koule se obvykle pomalu kutálí mírně se svažující chodbou, jde tedy před ní snadno utéct. Pokud má chodba čtvercový průřez, malé postavy se mohou zachránit tím, že si lehnou podél stěny. Spouští se nejčastěji nášlapnou dlaždicí.

Kyvadlová past

Cena: 20 zl

Útok: 5 + k6 proti Finese,  5

Kyvadlová past bývá nejčastěji v úzké chodbě, kde není kam uhnout. Prozrazuje ji štěrbina ve stropě a stěnách, ze které vyjíždí kyvadlo opatřené ostrým břitem. Spouští se nejčastěji nastraženým lankem nebo nášlapnou dlaždicí.

Past na medvědy

Cena: 2 zl

Útok: 5 + k6 proti Finese,  2

Past na medvědy sestává ze dvou zubatých ocelových čelistí spojených silnou pružinou a metru řetězu.

Plynová past

Cena: 20 zl + cena jedu

Plynová past obvykle bývá v chodbě nebo místnosti, kterou je možno ze všech stran uzavřít. Prozrazují ji štěrbiny, kterými bude dovnitř vnikat plyn. Po došlápnutí na nášlapnou dlaždici nebo otevření nesprávných dveří se zavřou všechny východy a prostor zamoří jedovatý plyn, například *arsin* (viz kapitola **Jedy**).

Propadlová past

Cena: 15 zl

Útok: hloubka jámy v metrech + k6 proti Finese, zranění podle toho, co je na dně (+0 až +3)

Propadlovou past obvykle prozradí spára mezi dlaždicemi nebo dutě znějící podlaha. Její útok záleží na hloubce jámy a zranění je dáno tím, co je na dně (viz kapitola **Pády**). Propadlo také může vést na skluzavku, do místnosti s nestvůrou, do bazénu s kyselinou a podobně.

Příklad:

Propadlová past, pod kterou je pět metrů hluboká jáma se železnými bodci, bude mít útok 5 a zranění 3.

Šipková past

Cena: 15 zl + cena jedu

Útok: 5 + k6 proti Finese,  2

Dostřel: krátký

Šipkovou past obvykle prozradí otvor, ze kterého šipka vystřeluje. Spouští se nejčastěji otevřením dveří nebo nášlapnou dlaždicí. Šipka nezřídka bývá otrávená.

Vodní past

Cena: 25 zl

Vodní past obvykle prozrazují otvory, kterými do místo poteče voda. Nejčastěji chrání poklad před odnesením. Když ho někdo zvedne, aniž by ji deaktivoval, zavřou se dveře a celá místo se zaplaví.

Vyjíždějící břit

Cena: 15 zl + cena jedu

Útok: 6 + k6 proti **Finese**,  0

Břit, podobně jako jehlice, obvykle vyjíždí poblíž místa, na které někdo musí sáhnout, tedy například vedle zámku na dveřích nebo na truhlici. Často bývá skryt ve štěrbině mezi stěnou a víkem truhly nebo mezi rámem a okrajem dveří, nemusí tedy na něj nic upozorňovat. Sám o sobě nezpůsobuje velké zranění, obvykle ale bývá otrávený (viz kapitola **Jedy**). Pokud zasažený nemá zbroj, k otravě dojde i v případě, že zranění neodečte žádné životy (viz **Zranění otrávenou zbraní** v kapitole **Boj**).



Jedy

Době, než se projeví účinek jedu, říkáme latence. V jejím průběhu otrávený začne postupně pocítovat příznaky, podle kterých jde poznat, o jaký jed se jedná. Na jejím konci se hází na účinek jedu.

- Pán jeskyně hází na útok Síla jedu (💀) + k6.
- Otrávený se brání **Fyzička** + k6.

Rozdíl hodů určuje počet úspěchů jako při hodu na útok a na obranu (viz **Úspěchy** v kapitole **Boj**). Co úspěchy znamenají, nádeš v popisu jedu: některé jedy zraňují, jiné mohou způsobovat slepotu, paralýzu a podobně.

Příklad:

Arzenik má 💀 8 a zranění 6. Může způsobit vážné zranění, nemá ale rozepsané účinky za jednotlivé úspěchy.

Zranění jedem

Zranění jedem se určuje stejně, jako kdyby šlo o zásah v boji. K rozdílu hodů se tedy přičte zranění jedu. Jelikož jed působí uvnitř těla otráveného, od zranění se neodečítá zbroj ani štít.

Příklad:

Gorondar se plný odhodlání pustil do souboje z baziliškem, brzy ale zjistil, že je to nepřítel nad

jeho síly. Podařilo se mu utéct do bezpečí, bazišek ho ale stihl zranit dohromady za 7 životů.

Pán jeskyně: „Gorondare, pokousaná ruka tě bolí mnohem více, než by měla. A taky tě zácná brnět.“

Pavel: „Bolest přežiju, ale brnět by mě určitě neměla.“

Katka: „To by opravdu neměla. Radši si sundej zbroj, podívám se na to.“

Pavel: „No tak dobře, stejně potřebuji ošetřit.“

Pán jeskyně: „Když si sundal zbroj, vidíš, že kůži kolem rány má zanícenou a ruka mu zácná otékat.“

Katka: „To bude určitě jed. Vydrž, musím ti tu ránu pořádně vyčistit.“

Pán jeskyně: „Pavle, zatímco ti Naria čistí ránu, začíná se ti špatně dejchat a cejtíš, jak se ti zvedá žaludek. Otok už se ti rozšířil po většině ruky a na zbytku se objevily modřiny.“

Pavel: „To teda postupuje pěkně rychle. Hádám, že za chvíli od toho jedu dostanu pořádnou ránu.“

Pán jeskyně: „Hádáš správně. Zhruba minutu poté, co tě bazilišek kousnul, se projevil účinek jedu. Má sílu 8, ale Naria ji ošetřením snížila na 7. Máš štěstí, na kostce mi padla dvojka, takže jed má celkem 9. Hoď si **Fyzíčkou**.“

Pavel: „**Fyzíčku** mám 3 a padla mi trojka, takže celkem 6.“

Pán jeskyně: „Přehodil jsem tě o 3, jed má tudy proti tobě 2 úspěchy. Za první tě zranil, za druhý ti způsobil slabost a malátnost na několik minut. Zranění má 5 ale Naria ho ošetřením snížila na 4, spolu s rozdílem hodů je to za 7 životů. Jak jsi na tom?“

Pavel: „Celkem mám 8 životů, po boji s baziliškem mi zbyl jeden. Ted' jsem přišel o dalších 7, takže jsem na -6.“

Pán jeskyně: „Baziliškův jed sice nezpůsobuje vážný zranění, ale máš více životů v záporu, než je tvoje **Fyzíčka**, takže jsi v bezvědomí. Je to s tebou hodně nahnutý. Když se tě ostatním do několika desítek minut nepodaří vyčítit zpátky aspoň na -3 životy, nepřežiješ to.“

Katka: „Na nic nečekám a použiju na něj *hojivý dotyk*. Ten léčí za 3 kz + 2. Padlo mi 1, 2 a 3, takže mu vrátím jenom 2 životy.“

Pavel: „Díky. Jsem ale na -4 životech, to pořád nestačí...“

Katka: „Můžu ho ještě ošetřit?“

Pán jeskyně: „Je to nový zranění, takže můžeš.“

Pavel: „Aspoň že tak. Díky tomu jsem na -3 životech, takže přežiju.“

Katka: „To bylo těsný.“

Pavel: „To teda.“

Vážné zranění jedem

V popisu jednu najdeš, zda způsobuje vážné zranění. Pokud ano, stejně jako v boji se o vážné zranění jedná, když je větší než **Fyzíčka** otráveného. Vážné zranění způsobené jedem se léčí se stejně jako jakékoli jiné (viz **Léčení vážných zranění** v kapitole **Léčení zranění**). Pokud vážné zranění otráveného vyřadí, dotyčný upadne do *bezvědomí* (viz **Vyřazení a Bezvědomí** v kapitole **Boj**).

Oslabování jedu

V době latence je možno sílu a zranění jedu snížit:

- Alchymistickým *protijedem* (sníží sílu a zranění jedu o 2).
- Hraničářským *zmírněním jedu* (sníží sílu a zranění jedu o 1).
- Použitím dovednosti *léčitelství* (sníží sílu a zranění jedu o 1 a umožní vyléčit následné zranění za 1 život).

Příklad:

Gorondar je otrávený zmijím jedem, který má  7 a zranění 1. Ještě v době latence ale vypil alchymistický *protijed*, který snižuje sílu a zranění jedu o 2, ten tedy bude mít  5 a zranění -1. Gorondar má **Fyzíčku** 3 a na kostce mu padlo 4, Pán jeskyně hodil 5. Přehodil tedy Pavla o 3 a Gorondar bude zraněn za 2 životy.

Neutralizace jedů

Některé jedy můžeš zcela neutralizovat, když máš správné sérum nebo jiný prostředek uvedený v popisu jedu – *vlčí mor* jde například neutralizovat tinkturou ze vzácné cizokrajné bylinky seny.

- Když je jed neutralizován v době latence, tak vůbec nezačne působit a otávenému se tedy nic nestane.
- Neutralizace jedu po skončení doby latence odstraní jeho dlouhodobé účinky (paralýzu, slepotu a podobně), ale ne způsobené zranění.

Dostupnost jedů

Běžně dostupné jedy není těžké sehnat. Podle druhu mohou jít koupit například od kořenářky, od lovce hadů nebo třeba i na sbírat v lese. Zda a od koho je možné koupit vzácné jedy může být uvedeno v přípravě dobrodružství, případně to záleží na rozhodnutí Pána jeskyně.

Seznam jedů

- *Arsin*
- *Arzenik*
- *Bolehlav*
- *Černá zhoubá*
- *Dech zeleného draka*
- *Jablečná vůně*
- *Jed z baziliška*
- *Jed z černé ropuchy*
- *Jed z chřestýše*
- *Jed z kobry*
- *Jed z mamby černé*
- *Jed z mantikory*
- *Jed z medúzy*
- *Jed z obřího křížáka*
- *Jed z obřího sklípkana*
- *Jed z obřího štíra*

- *Jed z obřího varana*
- *Jed z pavoučnatky*
- *Jed z pralesničky*
- *Jed z varana*
- *Jed ze štíra*
- *Jed ze zmije*
- *Kurare*
- *Muchomůrka zelená*
- *Sérum pravdy*
- *Uspávací tinktura*
- *Vlčí mor*

Arsin

Cena: 10 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (alchymistický výrobek)

Popis: bezbarvý plyn s česnekovým zápacem

Druh: minerální

Aplikace: vdechnutím

Příznaky: žízeň, bolest hlavy, třesavka, bolest v podbřišku, zešednutí kůže, česnekový zápach při výdechu

Latence: několik hodin

 7 + k6 proti **Fyzičce**,  6 **jedem**

Vážné zranění: slabost a nevolnost (nevýhoda)

Arsin se skladuje ve formě kapalné kyselinky a kovového prášku. Po rozbití flakónu se obě složky smíchají, začne vznikat jedovatý plyn a zaplní jednu středně velkou místo. Je těžší než vzduch, drží se tedy u země. Je prudce hořlavý, každé kolo kontaktu s otevřeným ohněm (například se svíčkou nebo pochodní) je šance 1 ze 6, že vzplane a zraní všechny v zamořené oblasti za 8kz **ohněm** (odečítá se zbroj, ale ne štít). Pokud shoří, tak už samozřejmě nemůže nikoho otrávit. Otráví se jen ten, kdo se plynu pořádně nadýchá. Zadržení dechu při prvním náznaku česnekového zápachu tedy otravě předejde.

Arzenik

Cena: 6 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (alchymistický výrobek)
Popis: šedozelený prášek bez chuti a záparu

Druh: minerální

Aplikace: požitím

Příznaky: intenzivní zvracení, prudký průjem

Latence: 30 minut

☠ 6 + k6 proti **Fyzičce**, ☀ 2 **jedem**

Vážné zranění: slabost a nevolnost (nevýhoda)

Arzenik je silný minerální jed. Otrava obvykle bývá smrtelná.

Bolehlav

Cena: 4 st za dávku

Dostupnost: běžný (z běžné bylinky)

Popis: pastovitá bledě zelená hmota bez zápachu s chutí trávy

Druh: rostlinný

Aplikace: požitím, dotykem, přivoněním

Příznaky: nejprve povzbuzení, posléze zúžené zornice, zvýšené slinění a zažívací obtíže

Latence: 30 minut

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**, ☀ 5 **jedem**

Vážné zranění: celková slabost (nevýhoda), potíže s mluvením

Bolehlav je běžná bylina, roste nejčastěji podél cest a na hnojištích či kompostech. Odvar z bolehlavu je silný jed. Vstřebává se v trávicí soustavě i přes pokožku a otrávit se lze i přivoněním. Nepoužívá se na výrobu otrávených zbraní.

Černá zhoubu

Cena: 5 zl za dávku

Dostupnost: vzácná (alchymistický výrobek)

Popis: hustá černá tekutina s hnělobným zápachem a odpornou chutí

Druh: minerální, alchymistický

Aplikace: zraněním

Příznaky: bolestivé černé klikaté linie šířící se po celém těle, později zčernání vlasů, vousů, zubů a bělem očí

Latence: 3 kola

☠ 6 + k6 proti **Fyzičce**, ☀ 2 **jedem**

Vážné zranění: výrazné zhoršení zraku (nevýhoda)

Černou zhoubu vyrábí alchymista. Používá se na otrávení zbraní, při pozření je neškodná.

Dech zeleného draka

Cena: 20 zl za flakón

Dostupnost: vzácný (viz *drak zelený* v **Bestiáři**)

Popis: žlutozelený štiplavý plyn

Druh: živočišný

Aplikace: dotykem

Příznaky: pálení očí, vykašlávání krve, bolest po celém těle

Latence: 2 kola

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**, ☀ 5 **jedem**

Vážné zranění: rozpraskání kůže po celém těle (nevýhoda za bolest)

Dech zeleného draka je prudce jedovatý plyn, který se vstřebává celým povrchem těla a zraňuje téměř okamžitě. Uchovává se obvykle ve flakónku, který je možno hodit na krátkou vzdálenost.

Hod flakónem: **Finesa** + k6 proti **Finese**

Dostřel: krátký

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti

Po rozbití flakónu plyn zasáhne všechny v kontaktní vzdálenosti, kdo nestihnou uskochit. Pokud zasažený prostor není dobře odvětraný, zůstane zamořený několik hodin.

Jablečná vůně

Cena: 10 zl za flakón

Dostupnost: vzácný (alchymistický výrobek)

Popis: nažloutlý plyn s vůní čerstvých jablek

Druh: rostlinný, alchymistický

Aplikace: vdechnutím

Příznaky: dobrá nálada jako po konzumaci silného alkoholu

Latence: 5 kol

☠ 7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**

- potíže s rovnováhou (nevýhoda)
- vidění dvojmo a špatné vnímání vzdáleností (nevýhoda)
- otrávený uvidí svět očima malého dítěte, tedy jako něco zcela nového, co je potřeba prozkoumat, osahat a ochutnat

Působení: několik minut

Po rozbití flakónu se *jablečná vůně* začne šířit do okolí a postupně zaplní několik metrů chodby nebo malou místnost. Každý, kdo nezadrží dech a v zamořené oblasti zůstane nebo do ní vstoupí, bude čelit otravě. Ta se projevuje podobně jako silný alkohol. Otrávený se začne potácer a vidět dvojmo, při plném účinku se nedokáže udržet na nohách a začne zkoumat svět kolem sebe, jako kdyby ho viděl poprvé. Po několika minutách účinek bez následků odezní.

Jed z baziliška

Cena: 20 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *bazilišek* v **Bestiáři**)

Popis: hustá hnědozelená tekutina nahořklé chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním, dotykem

Příznaky: silná bolest v ráně, otok, brnění, zanícení kůže a citlivost na dotyk, později nevolnost a potíže s dýcháním, otok a modřiny po celé zasažené části těla

Latence: 1 minuta

☠ 8 + k6 proti **Fyzičce**

- **★ 5 jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- slabost a malátnost na několik desítek minut (nevýhoda)
- neschopnost běhu na několik desítek minut

Baziliškův jed je podobný zmijímu, je ale silnější a působí rychleji.

Jed z černé ropuchy

Cena: 6 st za dávku

Dostupnost: běžný (z běžné žáby)

Popis: hnědá tekutina slané chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním, dotykem

Příznaky: otrávený vnímá pestrou směsici tvarů, barev a vůní, mírná eupórie

Latence: 10 minut

☠ 5 + k6 proti **Fyzičce**

- halucinace na několik minut (nevýhoda)
- **★ 3 jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- lapání po dechu, zvracení a křeče na několik desítek minut (nevýhoda)

Černá ropucha je poměrně běžná žába. Její jed je relativně slabý, ale i pro člověka může být smrtelný. Je to silný halucinogen – mění vnímání a náladu. Zostřuje smysly, takže otrávený vnímá pestrou směsici tvarů, barev a vůní a má dojem, že chápe tajemství běžných předmětů. Halucinace mívají podobu barevné, úžasné prokreslené snové krajiny plné bizarních tvorů.

Jed z chřestýše

Cena: 3 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *chřestýš* v **Bestiáři**)

Popis: hustá žlutozelená tekutina nahořklé chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: otok, zhmožděnina, silná bolest, mravenčení a pálení v okolí rány, později znecitlivění tváře a končetin, silné pocení a slinění, obtíže při dýchání

Latence: 30 minut

☠ 6 + k6 proti **Fyzičce**, **★ 4 jedem**

Vážné zranení: slabost a mátožnost (nevýhoda)

Jed z chrestýše je podobný zmijímu. Je účinnější, ale působí pomaleji.

Jed z kobry

Cena: 5 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *kobra* v **Bestiáři**)

Popis: hustá žlutá tekutina nahořklé chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Applikace: zraněním, dotykem

Příznaky: silná bolest, malátnost

Protijed: tinktura z oddenku kurkumy

Plivnutí do očí:

Dosah: kontaktní vzdálenost

Útok: *Finesa* + k6 proti *Finese*

- rozmazané vidění na několik minut (nevýhoda)
- oslepnutí na několik minut
- oslepnutí na několik hodin

Otrava dotykem nebo skrz zranění:

Latence: 30 minut

! 7 + k6 proti *Fyzičce*

- závratě na několik minut (nevýhoda)
- úplná paralýza na několik minut
- **!** 4 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)

Kobří jed je velmi účinný. Když se někomu dostane do očí, může ho oslepit. Když se dostane do krve, způsobuje paralýzu. Dobře se také vstřebává kůží. Smrt nastává v důsledku zástavy dechu. Případné oslepení vyřečí hraničářský *hojivý dotyk*, *léčivý lektvar* nebo podobná léčebná magie.

Tinktura z oddenku kurkumy kobří jed zcela neutralizuje.

Jed z mamby černé

Cena: 4 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *mamba černá* v **Bestiáři**)

Popis: hustá světle šedá tekutina nahořklé chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Applikace: zraněním

Příznaky: nejprve brnění v okolí rány, později kovová chut' na jazyce, zplihlá oční víčka, nekontrolované slinění, husí kůže, zarudlé oči a bolest v podbřišku

Latence: 45 minut

! 6 + k6 proti *Fyzičce*

- **!** 5 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- nevolnost, zvracení a průjem na několik hodin
- potíže s dýcháním na několik desítek minut (nevýhoda)

Jed mamby černé je velmi silný, otrava často bývá smrtelná. Používá se na zbraně, při požření je neškodný.

Jed z mantikory

Cena: 16 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *mantikora* v **Bestiáři**)

Popis: světle šedá tekutina trpké chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Applikace: zraněním

Příznaky: bolest v nadbřišku, svírání, suchoст a škrábání v hrdle, odkašlávání, sliňení, poruchy řeči, neklid, úzkost, podrážděnost, později pocení, lapavé nádechy

Latence: 10 minut

! 8 + k6 proti *Fyzičce*

- **!** 8 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- svalové záškuby na několik desítek minut (nevýhoda)
- křeče na několik desítek minut (nevýhoda)

Otrava mantikořím jedem je velice bolestivá a obvykle bývá smrtelná.

Jed z medúzy

Cena: 12 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *medúza* v **Bestiáři**)

Popis: hustá nažloutlá tekutina nahořklé chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: silná bolest v ráně, otok, brnění a zanícení kůže, citlivost na dotyk, potíže s dýcháním, později otok a modřiny v okolí rány a zeslábnutí tepu

Latence: 2 minuty

💀 7 + k6 proti **Fyzičce**, ⚡ 5 **jedem**

Vážné zranění: slabost a mátožnost (nevýhoda)

Tento poměrně silný jed pochází z hadů na hlavě *medúzy*.

Jed z obřího křížáka

Cena: 4 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *křížák obří* v **Bestiáři**)

Popis: hnědá tekutina trpké chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: zarudnutí, bolest a otok v okolí rány, později úzkost a nevolnost

Latence: 30 minut

💀 5 + k6 proti **Fyzičce**

• ⚡ 3 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)

•• silná bolest hlavy na několik desítek minut (nevýhoda)

••• křeče na několik desítek minut (nevýhoda)

Otrava jedem obřího křížáka obvykle nebývá smrtelná.

Jed z obřího sklípkana

Cena: 16 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *sklípkan obří* v **Bestiáři**)

Popis: hnědozelená tekutina trpké chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: zvýšená teplota, necitlivost v okolí úst, křeče jazyka

Latence: 5 kol

💀 6 + k6 proti **Fyzičce**

• ⚡ 3 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)

•• nevolnost a zvracení na několik minut (nevýhoda)

••• dezorientace a zmatenosť na několik minut (nevýhoda)

Jed z obřího sklípkana účinkuje velmi rychle, obvykle ale nebývá smrtelný.

Jed z obřího štíra

Cena: 12 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *štír obří* v **Bestiáři**)

Popis: světle šedá tekutina trpké chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: bolest v nadbřišku, svíráni, suchoст a škrábání v hrdle, odkašlávání, sliňení, poruchy řeči, neklid, úzkost, podrážděnost, později pocení a lapavé nádechy

Latence: 15 minut

💀 7 + k6 proti **Fyzičce**

• ⚡ 8 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)

•• svalové záškuby na několik desítek minut (nevýhoda)

••• křeče na několik desítek minut (nevýhoda)

Otrava jedem obřího štíra je velice bolestivá a obvykle bývá smrtelná.

Jed z obřího varana

Cena: 2 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *varan obří* v **Bestiáři**)

Popis: hustá tmavá tekutina nasládlé chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: silná bolest, otok a intenzivní krávcení v okolí rány, později silné bušení srdce, intenzivní pocení, hučení v uších a nápadná bledost

Latence: 10 minut

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**

- **1 jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- slabost na několik desítek minut (nevýhoda)
- rozostřený zrak a závratě na několik minut (nevýhoda)

Jed obřího varana nebývá smrtelný, obvykle ale stačí na to, aby kořist výrazně oslabil.

Jed z pavoučnatky

Cena: 20 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *pavoučnatka* v **Bestiáři**)

Popis: černá tekutina trpké chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: silná bolest, pálení a otok v okolí rány, horečka nebo zimnice, silné pocení, nevolnost, vyrážka a svědění kůže, obtíže s dýcháním

Latence: 3 minuty

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**

- **5 jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- křeče na několik minut (nevýhoda)
- paralýza nohou na několik desítek minut

Otrava pavoučnatčiným jedem často bývá smrtelná.

Jed z pralesničky

Cena: 100 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (z cizokrajné žáby)

Popis: mléčná tekutina slané chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním, dotykem

Příznaky: slinění, obtíže s dýcháním, extrémní bolest

Latence: 1 minuta

☠ 9 + k6 proti **Fyzičce**

- křeče a svalové záškuby na několik minut (nevýhoda)
- úplná paralýza na několik desítek minut (nevýhoda)
- **11 jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)

Pralesnička, známá také jako šípová žába, žije hluboko v džunglích v tropických oblastech. Jed, který využuje kůží, je jeden z nejprudších, co existují – zabíjí do jedné minuty. Domorodci ho používají při výrobě zbraní, otrávit se je ale možné i dotykem.

Jed z varana

Cena: 1 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *varan* v **Bestiáři**)

Popis: hustá tmavá tekutina nasládlé chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: silná bolest, otok a intenzivní krávcení v okolí rány, později silné bušení srdce, intenzivní pocení, hučení v uších a nápadná bledost

Latence: 15 minut

☠ 6 + k6 proti **Fyzičce**

- **★ 1 jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- slabost na několik desítek minut (nevýhoda)
- rozostřený zrak a závratě na několik minut (nevýhoda)

Varanův jed nebývá smrtelný, obvykle ale stačí na to, aby kořist výrazně oslabil.

Jed ze štíra

Cena: 6 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (z cizokrajného tvora)

Popis: světle šedá tekutina trpké chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: bolest v nadbřišku, svírání, suchost a škrábání v hrdle, odkašlávání, slinění, poruchy řeči, neklid, úzkost, podrážděnost, později pocení a lapavé nádechy

Latence: 15 minut

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**

- **★ 4 jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- svalové záškuby na několik desítek minut (nevýhoda)
- křeče na několik desítek minut (nevýhoda)

Otrava štířím jedem je velice bolestivá a nezřídka bývá smrtelná.

Jed ze zmije

Cena: 1 zl za dávku

Dostupnost: běžný (viz *zmije* v **Bestiáři**)

Popis: nažloutlá hustá tekutina nahořklé chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: intenzivní bolest v ráně, otok, brnění, zanícení kůže a citlivost na dotyk,

později nevolnost, potíže s dýchaním, otok a modřiny po celé zasažené části těla

Latence: 5 minut

☠ 5 + k6 proti **Fyzičce**

- **★ 3 jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- slabost a malátnost na několik desítek minut (nevýhoda)
- neschopnost běhu na několik desítek minut

Zmije je běžný jedovatý had. Její jed obvykle nebývá smrtelný.

Kurare

Cena: 8 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (z cizokrajné rostliny)

Popis: pastovitá tmavohnědá hmota dřevité chuti bez zápachu

Druh: rostlinný

Aplikace: zraněním

Příznaky: bolest hlavy, zúžení zorniček, rozostřené vidění

Latence: 1 minuta

☠ 8 + k6 proti **Fyzičce**

- paralýza zasažené části těla na několik desítek minut
- úplná paralýza na několik desítek minut
- **★ 2 jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)

Kurare se vyrábí z mízy tropické liány. Účinkuje pouze skrz otevřená zranění, spolknout ho je bezpečné. Způsobuje paralýzu svalstva, srdce oběti však stále bije. Ke smrti dochází udušením v důsledku zástavy dechu. Pokud je pacientovi po dobu působení jedu poskytnuto umělé dýchaní, přežije bez následků.

Muchomůrka zelená

Cena: 2 st za dávku

Dostupnost: běžný (z běžné houby)

Popis: světlá hmota s houbovou chutí a vůní

Druh: rostlinný

Aplikace: požitím

Příznaky: nevolnost, zvracení a průjem, následně vyčerpání, křeče v nohou a apatie

Latence: 1 den

☠ 8 + k6 proti **Fyzičce**, ☀ 5 **jedem**

Vážné zranění: celková slabost způsobená poškozením ledvin a jater (nevýhoda)

Muchomůrka zelená je poměrně běžná, ale prudce jedovatá houba. Příznaky se začnou objevovat až zhruba půl dne po konzumaci, takže otrávený si nemusí uvědomit souvislost s tím, co snědl.

Sérum pravdy

Cena: 10 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (alchymistický výrobek)

Popis: olejovitá tekutina s chutí a vůní routy

Druh: rostlinný, alchymistický

Aplikace: požitím

Příznaky: rozšířené zornice, zrychlené dýchání, červené tváře, intenzivní pocení

Latence: 5 minut

☠ 8 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**

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

Působení: 1 hodina

Výslech pomocí séra *pravdy* bývá dlouhý, protože vyslýchaný má tendenci povídat o všem možném a je třeba ho opakovaně vrátit k tématu.

Uspávací tinktura

Cena: 5 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (alchymistický výrobek)

Popis: bledě zelená tekutina se silným lihovým zápacem a příchutí baldriánu

Druh: rostlinný, alchymistický

Aplikace: vdechnutím

Příznaky: ospalost, zívání

Latence: 2 kola

☠ 9 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**

- lehká ospalost
- těžká ospalost (nevýhoda)
- hluboký spánek

Působení: několik hodin

Krátce po vdechnutí výparů z *uspávací tinktury* na dotyčného přijde ospalost. Obvyklé použijí je nakapat ji na kus plátna a to pak přiložit oběti k tváři.

Vlčí mor

Cena: 5 st za dávku

Dostupnost: běžný (z běžné bylinky)

Popis: hustá šedá tekutina nahořklé chuti s mírně omamnou vůní

Druh: rostlinný

Aplikace: požitím, zraněním, dotykem

Příznaky: zpočátku nevolnost, průjem a zvracení, později brnění pod kůží, postupně se šířící znečitlivění končetin, pocení, malátnost, obtíže při dýchání a bolest hlavy

Latence: 15 minut

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**, ☀ 4 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)

Protijed: tinktura ze seny

Vlčí mor je bylina s modrofialovými květy, jed se vyrábí vařením oddenků. Vznikne tak hustá tekutina, která se nejčastěji nanáší na čepele zbraní nebo hroty šípů, účinkuje ale i v jídle nebo pití a otrávit se lze i dotykem.

Tinktura ze vzácné cizokrajné bylinky seny *vlčí mor* zcela neutralizuje.

Žíraviny

Žíraviny můžeš například házet ve flakóních (viz **Zbraně** v kapitole **Výzbroj**), případně jimi před bojem potřít zbraň nebo munici (viz **Přidané zranění** v kapitole **Boj**) – samozřejmě jen v případě, že nerozežírají materiál, ze kterého je vyrobena. Žíraviny, které rozpouští železo, můžeš také použít na „otevřání“ zámků.

Příklad:

Kara hází na orka v lehké zbroji flakón s *vitriolem*. **Finesu** má 2, na kostce 5, celkem tedy 7. Ork má **Finesu** 3 a na kostce 2, na obranu má tedy 5. Flakón sám o sobě ho nezraní: rozdíl hodů je 2, ale zranění flakónu –3. Jana ale háže 6kz přidaného zranění **žíravinou**. Padlo jí 6, 4, 4, 2 a 1, což dává přidané zranění 4. Ork si odečte 1 za svou lehkou zbroj a je tedy poleptán za 3 životy.

Síla žíravin

Pro snazší zapamatování jsou žíraviny rozdělené na slabé (zranění 3kz), silné (zranění 6kz) a velmi silné (zranění 9kz).

Seznam žíravin

- *Dech černého draka*
- *Lučavka královská*
- *Sliny hydry*
- *Sliny všežrouta odporného*
- *Svěcená voda*
- *Trávící šťávy slizovce*
- *Vitriol*
- *Výtažek z plíživého hnusu*
- *Žíravý dech baziliška*

Dech černého draka

Cena: 25 zl za flakón

Dostupnost: vzácný (viz *drak černý* v **Bestiáři**)

Popis: dusivý černý dým

Zranění: 9kz **žíravinou**

Dech černého draka leptá rostlinnou a živočišnou hmotou a rozpouští všechny kovy. Po rozbití flakónu se plyn rychle rozšíří do okolí a zasáhne vše v kontaktní vzdálenosti.

Lučavka královská

Cena: 5 zl za flakón

Dostupnost: vzácná (alchymistický výrobek)

Popis: dýmová žlutohnědá kapalina se štiplavým zápacem

Zranění: 6kz **žíravinou**

Lučavka královská leptá rostlinnou a živočišnou hmotou a rozpouští všechny kovy. Flakón vystačí na jeden zámek, rozpuštění trvá několik minut.

Sliny hydry

Cena: 6 zl za flakón

Dostupnost: vzácné (viz *hydra* v **Bestiáři**)

Popis: čirá, pěnivá tekutina se štiplavým zápacem

Zranění: 6kz **žíravinou**

Sliny hydry leptají rostlinnou a živočišnou hmotou a rozpouští všechny kovy kromě zlata a stříbra. Flakón vystačí na jeden zámek.

Sliny všežrouta odporného

Cena: 6 zl za flakón

Dostupnost: vzácný (viz *všežrout odporný* v **Bestiáři**)

Popis: čirá, pěnivá tekutina bez zápacu

Zranění: 6kz **žíravinou**

Sliny všežrouta odporného leptají rostlinnou a živočišnou hmotu a rozpouští všechny kovy kromě zlata. Flakón vystačí na jeden zámek, rozpuštění trvá několik minut.

Trávící šťávy slizovce

Cena: 4 zl za flakón

Dostupnost: vzácný (viz *slizovec* v **Bestiáři**)

Popis: nažloutlá kapalina s kyselým zápatem

Zranění: 6kz **žíravinou**

Trávící šťávy slizovce leptají rostlinnou a živočišnou hmotu.

Vitriol

Cena: 2 zl za flakón

Dostupnost: vzácný (alchymistický výrobek)

Popis: hustá olejnatá kapalina bez zápachu

Zranění: 6kz **žíravinou**

Vitriol leptá rostlinnou a živočišnou hmotu a rozpouští všechny kovy kromě železa, oceli, zlata a olova.

Výtažek z plíživého hnusu

Cena: 16 zl za flakón

Dostupnost: vzácný (viz *hnus plíživý* v **Bestiáři**)

Popis: hustá páchnoucí fialová tekutina

Zranění: 9kz **žíravinou**

Výtažek z plíživého hnusu leptá rostlinnou a živočišnou hmotu.

Žíravý dech baziliška

Cena: 8 zl za flakón

Dostupnost: vzácný (viz *bazilišek* v **Bestiáři**)

Popis: žlutohnědý plyn

Zranění: 6kz **žíravinou**

Baziliškův dech leptá rostlinnou a živočišnou hmotu. Po rozbití flakónu se plyn rychle rozšíří do okolí a zasáhne vše v kontaktní vzdálenosti.



Léčení zranění

Dobrodružný život je plný nástrah a nebezpečí, takže zranění nejsou pro postavy nic vzácného. V Dračáku ale naštěstí existují léčivé lektvary, hojivé masti, léčitelské schopnosti a jiné prostředky, které hojení výrazně urychlí.

Jednorázová léčba

Všechny prostředky jednorázové léčby zaberou nějaký čas a nejdou tedy použít v boji. Jakákoliv jednorázová léčba účinkuje pouze na nová zranění od jejího posledního použití.

Příklad:

Gorondar je při boji s orky zraněn celkem za 5 životů. Jelikož má *léčivý hematit* a válečnickou

samoléčbu, vyléčí si po boji celkem 2 životy. Později je v boji s osamoceným goblinem lehce zraněn za 1 život. Tento 1 život si může opět vyléčit *samoléčbou* nebo *léčivým hematitem*, ale stále mu zůstane zranění za 3 životy z boje s orky, které si žádným z těchto prostředků vyléčit nemůže.

Ošetření zranění

Když máš dovednost *léčitelství* a léčitelské potřeby (jehlu a nit, obvazy, dezinfekci a podobně), můžeš zraněnému vrátit 1 život. Zabere to několik minut. Znovu je možno ošetřit až případná nová zranění.

Válečnická samoléčba

Válečník se schopností *samoléčba* dokáže sám sobě ošetřením vrátit 1 život. Pokud má *léčitelství* i *samoléčbu*, sám sobě ošetřením vyléčí 2 životy, ostatním jeden. Znovu si může ošetřit až případná nová zranění.

Příklad:

Gorondar má celkem 9 životů a v boji utrpěl zranění za 2, 3 a 4. Naštěstí se mu ale podařilo útočníky zahnat. Má 0 životů, takže je vyřazený a není už schopen boje. Není ale v bezvědomí, takže se zvládne ošetřit. Má samoléčbu, ale nemá léčitelství. Po několika minutách si tedy vyléčí 1 život, přestane být vyřazený a dokáže se zvednout a odejít.

Ošetření léčivým kamenem

Když nad zraněním pomalu přejedeš kouzelným léčivým kamenem, částečně se zahojí.

Dlouhodobá léčba

Když ti po vyčerpání všech jednorázových prostředků léčení zůstanou nějaká zranění, zbývají ti následující možnosti:

Použití hojivé masti

Když svá zranění ošetříš *hojivou mastí*, po nejbližším vydatném spánku ti vyléčí 2 ži-

voj. Každý den ji můžeš použít znovu až do úplného vyléčení.

Hraničářský hojivý dotyk

Hraničář s touto schopností dokáže sobě nebo někomu jinému vyléčit 3kz + 2 životů, když se ho minutu dotýká. Znovu může *hojivý dotyk* použít až na případná nová zranění.

Léčivý lektvar

Léčivý lektvar ti po několika minutách od vypití vyléčí 3kz + 2 životů. Znovu léčí až případná nová zranění.

Lektvar regenerace

Vzácný lektvar regenerace léčí 1 život každé kolo po dobu několika minut, a to i v boji. Vždy tě doléčí do plných životů.

voty. Každý den ji můžeš použít znovu až do úplného vyléčení.

Válečnické rychlé hojení

Válečník se schopností *rychlé hojení* se léčí mnohem rychleji než ostatní. I bez *hojivé*

masti si každý den po vydatném spánku vy-lečí 1 život, s ní 3.

Samovolné hojení

Samovolné hojení zranění ve světě Dračáku trvá stejně dlouho jako v tom našem. Když

tě například někdo zmlátí do bezvědomí pěstmi nebo obuškem, už za několik týdnů budeš fit. Pokud ti ovšem vykuchá břicho mečem, rozdrtí kosti kyjem a podobně, léčba nejspíš zabere několik měsíců a dost možná ti zůstanou trvalé následky.

Léčení vážných zranění

Pokud máš nějaká vážná zranění, třeba zlomenou nohu, probodnuté břicho a podobně, všechna se ti vyléčí ve chvíli, kdy se tvoje celkové zranění sníží na hodnotu nižší nebo rovnou tvé **Fyzičce**.

Příklad:

Gorondar má **Fyzičku** 3 a ork ho zasáhnul do hlavy dřevěnou palicí za 4 životy. To je víc než Gorondarova **Fyzička**, je to tedy vážné zranění – motá se mu z toho hlava a má mžitky před očima. Po boji si vyléčí 1 život díky válečnické *samoléčbě*. **Léčivý hematit** použít nemůže, protože se nejedná o otevřené zranění. Celkem je tedy zraněn už jen za 3 životy, což je stejně jako jeho **Fyzička**, takže zranění přestane být vážné.



Zlepšování postavy

Stejně jako v našem světě i v Dračáku se postavy postupně zlepšují a učí se nové věci. Pokaždé, když postoupí na další úroveň, se mohou naučit nové schopnosti, kouzla, dovednosti nebo alchymistické recepty. Při přestupu ze základních úrovní na pokročilé a z pokročilých na mistrovské se jim také zvýší hodnoty vlastností.

Získávání zkušeností

Za každou odehranou událost nebo náhodné sekání a za každou prozkoumanou lokaci nebo místnost v podzemí získáte 1 zkušenosť (zk).

Kdy se přestupuje

Pokaždé, když nasbíráte určitý počet zkušeností, budete moci přestoupit na další úroveň. Není to ale okamžité, musíte navštívit mistry svých povolání případně se učit z

kouzelnických či alchymistických knih nebo svitků (viz **Kouzelné předměty**). Přestupuje se tedy většinou po návratu z výpravy, po dokončení úkolu a podobně.

Přestup na	Za přestup	Celkem
2. úroveň	20 zk	20 zk
3. úroveň	26 zk	46 zk
4. úroveň	34 zk	80 zk
5. úroveň	44 zk	124 zk
6. úroveň	57 zk	181 zk
7. úroveň	74 zk	255 zk
8. úroveň	97 zk	352 zk
9. úroveň	125 zk	477 zk
10. úroveň	163 zk	640 zk
11. úroveň	212 zk	852 zk
12. úroveň	276 zk	1128 zk
13. úroveň	358 zk	1486 zk
14. úroveň	466 zk	1952 zk
15. úroveň	606 zk	2558 zk
16. úroveň	787 zk	3345 zk
17. úroveň	1024 zk	4369 zk
18. úroveň	1331 zk	5700 zk

Zkušenosti se počítají pro celou družinu, ne pro každou postavu zvlášť. Jakmile tedy získáte potřebný počet zkušeností, můžete

všichni přestoupit nehledě na to, kolik kdo z vás odehrál sezení.

Hledání mistrů

Kouzlo, alchymistický recept, schopnost nebo dovednost tě může naučit každý, kdo je zná, klidně i jiná postava v družině.

Pokud se nedomluvíte jinak, můžete předpokládat, že každá postava má mistra, u kterého se naučila své povolání a může k němu chodit přestupovat, a ten ji může na-

učit všechny schopnosti a dovednosti daného povolání – buď je sám umí, nebo na to má knihy či svitky.

Mistři také bývají v každém větším městě, takže obvykle není problém nějakého najít, i když hodně cestujete.

Délka výcviku

Trénink nových schopností a dovedností zabere týden času v herním světě. Zabere jen část dne, můžete tedy přitom dělat i něco

dalšího – dopoledne být například u mistrů, odpoledne prozkoumávat město a večer strávit v hostinci.

Cena za výcvik

Výcvik u mistra	Cena
dovednost	4 zl
základní recept nebo kouzlo	2 zl
základní schopnost	4 zl
pokročilý recept nebo kouzlo	10 zl
pokročilá schopnost	20 zl
mistrovský recept nebo kouzlo	50 zl
mistrovská schopnost	100 zl

Pokud se učíš z knihy nebo svitku, nebo když někoho přesvědčíš, aby tě učil zadarmo, poplatek samozřejmě platit nemusíš. V ceně nejsou náklady na živobytí, po dobu výcviku je tedy musíš platit zvlášť (viz **Živobytí** v kapitole **Majetek a živobytí**).

Příklad:

Postavy při hraní prvního dobrodružství na sbíraly 23 zkušeností a mohou tedy přestoupit na druhou úroveň.

Pán jeskyně: „Vrátili jste se zpátky do města, takže můžete zajít ke svým mistrům. Co se kdo chcete naučit?“

Katka: „Já se chci naučit plavat.“

Pavel: „To tě můžu naučit já. Ušetříš za trénink.“

Katka: „Vidíš, to mě nenapadlo.“

Jana: „Já to taky budu mít levnější. Mám totiž svitek s kouzlem *lazebník*, naučím se ho z něj. K tomu si chci vzít *ledovou dýku*. Za tu ale budu muset zaplatit.“

Pavel: „Já se chci naučit *samoléčbu*. To nás bude stát 5 zlatejch, Kařina *ledová dýka* 25 stříbrnejch. Taky budeme muset něco jíst. Předpokládám, že se zatím spokojíme se stravou a bydlením pro chudáče?“

Jana: „Já jsem teda zvyklá na lepší, ale uskromnější se. Proto se ostatně chci naučit kouzlo *lazebník*.“

Pavel: „Fajn. Živobytí chudáče stojí 1 stříbrnák na den. Jsme tři, takže na tejden nás to vyjde na 21 stříbrnejch. K tomu utratíme 7 zlatejch a 5 stříbrnejch za trénink, takže škrťám celkem 9 zlatejch a 6 stříbrnáků.“

Přestupujte společně

Přestupovat byste měli vždycky 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 úrov-

ních, ale hra funguje lépe, když mají všichni hráči srovnatelné možnosti.

Co získáš s novou úrovní

Válečník, hraničář a zloděj se při každém přestupu mohou naučit jednu dovednost nebo schopnost svého povolání. Alchymista se může naučit dvě dovednosti nebo alchymické recepty, kouzelník dvě dovednosti, kouzla nebo rituály.

Na základních úrovních se můžeš učit jen základní kouzla, rituály, schopnosti a alchymické recepty. Na pokročilých úrovních se můžeš učit i pokročilé, na mistrovských i mistrovské.

Při přestupu ze základních úrovní na pokročilé (tedy z 5. na 6.) a z pokročilých na mistrovské (tedy z 11. na 12.) se ti také zvýší hodnota **Fyzičky**, **Finesy** a **Duše** o 1.

Příklad:

Na první úrovni má Gorondar **Fyzičku** 3, **Finesu** 2 a **Duši** 1. Když přestoupí na šestou, bude mít **Fyzičku** 4, **Finesu** 3 a **Duši** 2, a po přestupu na dvanáctou úroveň bude mít **Fyzičku** 5, **Finesu** 4 a **Duši** 3.

Získávání nových schopností

Při hře je možné narazit na schopnosti, které nejsou uvedené v těchto pravidlech – může je vytvořit Pán jeskyně nebo autor dobrodružství. Pokud jsou pro tvoje povolání, můžeš se je naučit, musíš ale najít někoho, kdo je umí, případně knihu nebo svitek, kde jsou zapsané.

Získávání schopností díky všestrannosti

Pokud jsi člověk, při přestupu na šestou a dvanáctou úroveň se díky všestrannosti můžeš naučit schopnost, kouzlo nebo recept od svého sekundárního povolání. Musíš si na to

ale najít učitele nebo instruktážní svitek či knihu, protože mistr tvého povolání je nebude umět.

Příklad:

Při přestupu na šestou úroveň se Kara díky všestrannosti může naučit novou zlodějskou schopnost.

Pán jeskyně: „Jano, máš už rozmyšleno, co dalšího si vezmeš od zloděje?“

Jana: „Naučím se první dojem.“

Pán jeskyně: „Fajn. To je pokročilá schopnost, takže trénink tě bude stát 10 zlatejch. A budeš si na to muset najít mistra, čaroděj tě to nenaučí.“

Jana: „Zkusím najít toho, od kterého jsem se na první úrovni naučila *odhad na lidi*.“

Pán jeskyně: „Dobře.“



Majetek a živobytí

V této kapitole si řekneme, za co můžete utrácet vydělané zlatáky.

Domy a tvrze

Koupě domu ti umožní otevřít si vlastní krámek, dílnu či alchymistickou laboratoř. Větší dům také může být vaší společnou základnou. V divočině či jiné nebezpečné oblasti bude ale určitě lepší opevněná věž nebo tvrz.

Dopravní prostředky

Až budete přemýšlet, co si pořídíte za nalezené poklady, zvažte nákup vhodného dopravního prostředku. Na koních nebo

jiných jezdeckých zvířatech budete cestovat rychleji a pohodlněji, na voze nebo nákladních zvířatech zase snadno odvezete nalezenou zlatou sochu nebo jiný těžký či rozměrný poklad. Vodit koně do podzemí samozřejmě není moc dobrý nápad, pokud je ale poblíž nějaké osídlení, můžete se tam s někým domluvit, že si u něj svá zvířata za úplatu ustájíte.

Pokud hrajete v oblasti, kde je hodně ostrovů, velká řeka nebo třeba několik propojených jezer, může vám jako pohyblivá základna sloužit lodě.

Živobytí

Když se rozhodnete strávit nějaký čas v civilizaci, jak dobře si budete žít bude záležet na tom, kolik se rozhodnete utráctet. Cena zahrnuje stravu, bydlení, údržbu oděvu a vybavení a odpovídající služby: chudáš se musí spokojit se slaměnou matrací na tvrdé zemi a vařit si bude sám, boháč bude spát v měkké posteli, jist pokrmy od skvělého kuchaře a sluha mu na požádání připraví horlkou lázeň.

1 den v civilizaci	Cena
žebrák	2 mk
chudáš	1 st
měšťan	5 st
boháč	2 zl
velmož	10 zl
král	50 zl
císař	200 zl

Tyto ceny platí i pro nocleh v hostinci, cestování na lodi a podobně.

Příklad:

Pán jeskyně: „Večer jste dorazili k velkýmu třípatrovýmu hostinci se dvorem a stájí. Uvnitř se svítí.“

Katka: „To zní dobře, už mě to nocování na tvrdý zemi přestává bavit.“

Jana: „Nechala bych si líbit horlkou koupel.“

Pavel: „A já něco dobrýho k snědku.“

Katka: Jdeme dovnitř a zeptáme se na ubytování.“

Pán jeskyně: „Hostinský si vás změřil pohledem a řekl: „Můžete přespat ve společný noclehárně, k večeři se taky určitě něco najde.““

Pavel: „Vytáhnu nadítej měsíc a říkám: „Jsme sice na cestách, ale nemáme hluboko do kapsy. Jaký máš nejlepší pokoj?““

Pán jeskyně: „Velice se omlouvám, ctěný pane, zmátl mě váš zaprášený šat. Mám ještě volné

tři pokoje, ve kterých ubytovávám bohaté kupce. Budou vám vyhovovat?“

Pavel: „To by šlo. Dáme si taky bohatou večeři a ráno snídani. Pak zase vyrazíme na cestu.“

Katka: „Kolik nás to bude stát?“

Pán jeskyně: „Jsou to pokoje pro boháče, na celej den by stály deset zlatejch na osobu. Strávíte tu ale jenom půl dne, takže to bude za polovinu. Je to samozřejmě včetně skvělého jídla a horlký koupele.“



Rady a postupy

V této kapitole najdeš několik obecných rad a herních postupů.

Měření času

Obyvatelé světa Dračáku nenosí hodinky ani mobilní telefony a nemají tedy přesnou představu o čase. Dokáží odhadnout, že něco trvalo „zhruba hodinu“, ale nevědí, kolik to přesně bylo minut. Stejně tak i při hraní Dračáku se herní čas odhaduje.

Příklad:

Postavám se podařilo utéct z nerovného boje s přesilou goblinů. Schovaly se za tajnými dveřmi, takže mají čas dát se dohromady.

Pavel: „Budu potřebovat pomoc vytahat šípy, mám jich v sobě zabodaných nejméně pět.“

Katka: „Hned se do toho pustím. Použiju na tebe *hojivý dotyk* a pak ti ošetřím zranění.“

Jana: „Já si mezitím připravím kouzla, už mi jich moc nezbejvá.“

Pán jeskyně: „Katko, *hojivý dotyk* vyléčí zranění v průběhu několika minut po použití, což je zhruba doba, kterou zabere ošetření zranění. Takže Gorondar si připíše 1 život za ošetření a rovnou mu hod', za kolik ho vyléčil tvůj *hojivý dotyk*.“

Katka: „*Hoivý dotyk* léčí za $3kz + 2$. Padlo mi 2, 3 a 4, takže spolu s ošetřením mu celkem vyléčím 4 životy.“

Pán jeskyně: „V průběhu tvého ošetřování si Kara připravovala několik kouzel. Připravit

každý z nich trvá zhruba minutu, takže vám to bude trvat přibližně stejně dlouho. Jano, *neviditelná zbroj*, kterou jsi seslala před bojem s gobliny, vydrží několik minut, takže někdy ke konci ošetřování ti vyprchala.“

Jana: „Jo, s tím počítám, rovnou si ji znova připravím. Zatím ale novou sesílat nebudu.“

Pán jeskyně: „Fajn. Takže po několika minutách je Gorondar ošetřenej a vyléčenej a Kara má připravena všechna kouzla.“

Chyby a nedorozumění

Když uděláš chybu, řekni to nahlas, omluv se a domluv se s ostatními, 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 jinej nějaké nástroj, kterej 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, zapomene nebo splete někdo jiný, nebo třeba když špatně použije nějaké pravidlo, upozorni jej na to.

Příklad:

Pán jeskyně: „Jak jdeš chodbou, zakopl jsi o nastrojené 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: „Promiň, to jsem musel přeslehnout. V tom případě sis toho lanka samozřejmě všimnul a past jsi nespustil.“

Když se ti cokoliv nezdá, řekni to nahlas

Máš pocit, že by kníže neměl pobíhat po městě bez své stráže? Netušíš, proč vlastně

pronásledujete uprchlého zločince? Nevíš, jestli tvoje ohnivá koule zapálí střechu stodoly? Hra tě moc nebaivila, protože se málo bojovalo? Řekni to nahlas a pokuste se společně najít řešení nebo odpověď.

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 znova. Může také pomoci změnit něco v minulosti postav, nebo upravit jejich charakter, zvyky a podobně. Když například zjistíš, že tvoje postava 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 a pokračovat ve hře, i když s ním nesouhlasíš. Až skončíte, tak se k tomu případně můžeš vrátit.

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.

To, že máš pravomoc něco rozhodovat, ale neznamená, že to můžeš dělat ostatním na vzdory. Když ti například Pán jeskyně řekne, že se tvoje postava nehodí do vašeho herního světa, respektuj to a něco s tím udělej.

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. Pokud zjistíte, že trávíte víc času dohadováním se než vlastním hraním, je nejspíš na čase udělat nějakou razantní změnu.

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 výpravy. Můžete zkusit posunout děj o nějaký čas dopředu, nebo se třeba ve vašem herní světě přesunout na jiné místo.
- Zvažte nový začátek s jinými postavami a v jiném prostředí. Pokud je stávající téma vyčerpané, může vám to zase vrátit nadšení ze hry.
- Zvažte změnu Pána jeskyně. Vedení hry je náročné a dělat to dlouhodobě může být vyčerpávající. I kdyby to mělo být třeba jen na jedno dobrodružství, může to pomoci.

Může se stát, že nic z toho nezabere – někteří lidé si prostě vzájemně nesednou a některým skupinám není souzeno fungovat. V takovém případě z toho nedělej vědu: po-

děkuj za hru, rozluč se a zkus to s někým jiným.

Citlivá téma

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 hráče

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 postavě 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, 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 totiž výraznou postavu zkouší

hrát někdo jiný, obvykle to působí divně.
Lepší je pak použít variantu 2.

Největší problém je, když na postavě nepřítomného hráče visí pokračování příběhu. Například jen ona může otevřít magický portál a není jasné, jestli se to hráč rozhodne udělat. V tom případě se bud' může Pán jekyně hráče předem zeptat, co by v takové situaci dělal, můžete mu zkusit zavolat, 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 podíváme na to, jak hrát za postavu, aby to bavilo nejen tebe, ale i tvé spoluhráče a Pána jeskyně.

Bud' aktivní

Pasivní postavy jsou nudné a ostatní hráče by navíc začalo brzo otravovat, když by tě museli pořád k něčemu přemlouvat. Někdo zmínil tajemství, poklad nebo jiné dobrodružství? Hurá do toho!

Neboj se riskovat

Obyčejných lidí, kteří při zmínce o nebezpečí moudře usoudí, že bude rozumnější zůstat doma, jsou plné vesnice. Ty nejsi jeden z nich. Jsi dobrodruh a riskovat svůj život je tvůj denní chléb.

Hraj týmovou postavu

Dračák podle staré školy je kooperativní hra, ve které hráči společně čelí nebezpečí a překonávají překážky. Není proto dobrý nápad vytvořit si postavu zvyklou na to, že všechno zvládne sama a nikoho nepotřebuje. Někdo takový by ostatně nejspíš vůbec neměl důvod se ke skupině přidávat.

Tvoje postava by tedy měla ostatním důvěřovat, neměla by se je zdráhat požádat o pomoc a na oplátku by měla pomáhat jim, kdykoliv to potřebují, i když si o to přímo neřeknou. Neměla by také před nimi nic tajit, měla by se jim naopak se vším svěřovat,

i když se ji na to přímo nezeptají. Vzájemně si sdělovat informace je pro spolupráci a budování důvěry v družině klíčové.

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.

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 se ale snaž brát v úvahu jen to, co 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 skřetí. 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.“

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 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 nebo si to vyloží po svém. To je v pořádku, do hry to patří a může to vést k nečekaným 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.

Nenechávej si informace pro sebe

To, co tvoje postava zjistí, by si neměla nechávat pro sebe. Když tedy například jen Kara umí staroelfsky a přečte si nějaký nápis, měla by ho přeložit pro všechny. Když Naria se vrátí z průzkumu, měla by ostatním říct, co viděla. Hrát tajnůstkářskou postavu sice může znít lákavě, ale není to 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 všechny 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“ nebo „za postavu“: Co tvoje postava udělá, jak si poradí s nějakým problémem, jestli bude lhát nebo řekne pravdu atd. V těchto případech se snaž do své postavy vcítit a zohlednit její charakter, cíle, zájmy a motivace.

Kromě toho ale také budeš při hře dělat spoustu rozhodnutí za hráče: 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 cizích postav. Je-likož tato rozhodnutí nedělá tvoje postava, nemusíš se u nich řídit jejími cíli, zájmy ani charakterem a většinou to dokonce ani není vhodné, protože to, co je dobré pro tvoji postavu, nemusí být nutně dobré pro hrnu. Snaž se hrát tak, aby to bavilo tvé 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:

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:

Katka: „Potřebujeme pořádný oheň. Nanosím sem tu hromadu dřeva, kterou jsi popsal v jedný 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 nesmyslné 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 sekru.“

Katka: „Fajn, tak zajdem tam.“

Jak jsme si řekli v kapitole **Rozhovory**, při jejich odehrávání to neplatí: ty mluvíš ústy své postavy, Pán jeskyně za cizí postavy nebo nestvůry a všechno, co řeknete, je v roli. Neříkej tedy své záměry nahlas, pokud je nechce nahlas říct i tvoje postava.

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 zde sice věrně hraje trpaslického válečníka, který nemá rád kouzla a magii, jako hráč se tím ale odsoudil do role tichého pozorovatele a i kdyby ho napadlo něco podstatného, bude to ostatním moci říct, až když se zase setkají. Lepší rozhodnutí by bylo, kdyby šel s nimi a občas něco nespokojeně zamrmkal o zpropadené magii.

Nevyřazuj ostatní z děje

Nevyrážej na sólo akce. Kdykoliv chceš něco udělat, řekni o tom ostatním, aby se mohli přidat.

Zapojuj ostatní do svých plánů a potíží

Když si stanoviš osobní cíl, přijmeš nějaký úkol nebo řešíš soukromý problém, svěř se ostatním a požádej je o pomoc, i když se jich to přímo netýká. Zapojíš je tím do hry a stmelíš tím postavy dohromady.

Nedělej věci, které by tobě vadily

Představ si, že ve skutečném světě se svými přáteli půjdeš do restaurace, jeden z nich vytáhne pistoli a zastřelí číšníka. Chtělo by se ti s nějakým takovým dál přátelit?

Měj vždycky na paměti, že jsi součástí družiny. Aby to fungovalo, ostatní s tebou musí být ochotni spolupracovat. To, že je tvoje postava například povoláním zloděj, není omluvou.

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 pomáháte Pánovi jeskyně – ten teď díky tomuto rozho-

voru 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, hráči z toho usoudí, že odhadli situaci správně. Když jich bude víc, řekne jim to, že se nejspíš děje něco důležitějšího, než si původně mysleli.

Když s něčím nesouhlasíš, navrhni alternativu

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

Příklad:

Pavel: „Já bych se s tím kudkem vůbec nemazlil. Prostě mu řekneme, že si s náma nemá zahrávat a když to nepochopí, tak mu to vyšvětlíme ručně.“

Jana: „To se mi moc nelíbí. Na rozdíl od nás se tady vyzná a kdo ví, jestli nemá podplacené místní stráže. Radši bych mu udělala to samý, co udělal on mě – vsadila se s ním o něco, co nemůže vyhrát.“

Pavel: „To zní dobře.“

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 jindy. To samé platí pro vtipkování o tom, co se ve hře děje, a to i v případě, že se tomu ostatní zasmějí, nebo že je to také zajímá. Odbíhání od hry sice může být zábavné, ale hře to ublíží

a může to snadno otrávit Pána jeskyně nebo ostatní hráče.

Pokud máš potřebu vtipkovat, vytvoř si vtipnou postavu a vtipkuj za ni v roli – to může naopak být přínosné a hru zpestřit. Vyvaruj se toho ale, když se ostatní snaží navodit vážnou atmosféru nebo dramatickou scénu.

pořadí?“ V tom případě už samozřejmě nemůžeš říct „Já do té chodby radši ani nepůjdu.“

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 místo, nebo říct třeba: „Podej mi, kostky, prosím“. To je samozřejmě v pořádku. Dávej si ale pozor, at' 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.

Hraní charakterových rysů

Prvky chování určené při tvorbě postavy nemají přímý význam v pravidlech, slouží pouze jako pomůcka pro ztvárnění zapamatovatelné postavy. Většina hráčů v průběhu hry zjistí, že jim nevšechny sednou, nebo je nedokáží dostat do hry. Když se ti to stane, nebo když zjistíš, že je hraní některého z tvých rysů pro spoluhráče nepříjemné, vyber si místo něj jiný. Dej také pozor na přehrávání. Když ti spoluhráči řeknou, že to začíná být otravné, omez to.

Nezneužívej nepřímé informace

Hraj fér. Pán jeskyně může občas položit návodnou otázku, jako třeba: „V jakém jdete



Vedení hry

V této kapitole se Pán jeskyně dozví, jak vést hru, aby všechny bavila.

Moderování hry

Vedení hry je jako moderování televizního pořadu: je na tobě zajistit, aby se všichni hráči dostali ke slovu. V boji ti s tím pomůže rozdelení na kola, stejně to ale můžeš dělat i mimo boj. Udělej si vždycky pomyslné kolo, postupně se všech zeptej, co chtejí dělat, a až pak popiš, co se děje dál.

Rozdělení družiny

Když se družina rozdělí, snaž se na střídačku odehrávat jednotlivé skupinky, aby žádný hráč nemusel dlouho jen pasivně sedět. Důsledně synchronizuj čas: Když si jedna část družiny bude po boji několik minut ošet-

řovat zranění, zeptej se, co mezitím dělají ostatní. Mysli také na to, kdy se zase postavy dají dohromady, a nezapomeň to hráčům říct.

Pasivní hráči

Když se nějaký hráč málo zapojuje do hry, přestože mu dáváš stejný prostor jako ostatní, 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. Můžeš také požádat ostatní, aby ti s tím pomohli, častěji pasivního hráče při hře oslovovali a interagovali s jeho postavou. Případně můžete zkoušet změnit role v družině – například udělat z jeho postavy vůdce výpravy, takže se ocitne v centru dění.

Moderuj hráče, ne jejich postavy

Pokud se hráčské postavy baví mezi sebou, můžeš se pohodlně opřít a poslouchat, není tvým úkolem do toho zasahovat. Existují ale 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 batit o tom, co si o něm myslí. V tom případě se jich zeptej, 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 hráč na něco reaguje, aniž by si promyslel, jestli by to opravdu udělala jeho postava, případně úplně vypadne z role. V tom případě jej požádej o upřesnění.

Příklad:

Postavy právě oznámily veliteli městské stráže, že se k městu blíží skřetí vojsko.

Pán jeskyně: „Žádnej poplach rozhodně vyhlašovat nebudu. Kdybych začal panikařit pokaždý, když začnou za mnou přijdou vyděšení civilové, nedělal bych nic jinýho!“

Katka: „To je vůl...“

Pán jeskyně: „To Naria opravdu řekla?“

Katka: „Promiň, to mi ujelo. Naria to určitě neříká, nechce velitele urazit.“

Dávej si ale pozor na to, jak to říkáš – můžeš hráče požádat o potvrzení, ale neříkej jim, co jejich postavy mohou nebo nemohou chtít udělat. Věta: „To by tvoje postava určitě neudělala!“ by od tebe nikdy neměla zaznít. Místo toho řekni třeba: „Chceš to opravdu udělat?“

Naplňování hráčských preferencí

Různé hráče baví různé věci. Někteří by klidně pobíjeli skřety od rána až do večera, další baví odhalit každý kousek mapy, pro jiné je důležitý příběh a dramatické situace, pro další zase vztahy mezi postavami a další velká skupina si užívá morální dilemata a psychologicky vypjaté momenty. Málokterý hráč spadá pouze do jedné kategorie, většina jich v různé míře preferuje několik.

Dračák podle staré školy je primárně hra o průzkumu, překonávání překážek a pobíjení skřetů. Pokud některého z hráčů žádná z těchto věcí nebaví, můžeš mu částečně využít vstříc, ale udělat by nejlíp, kdyby si našel

jinou hru. Častější je, že hráče Dračák baví, ale chtěl by ve hře něčeho víc. Co to je, obvykle zjistíš, když si s ním po hře promluvíš o tom, co se mu nejvíce líbilo. Pokud například nadšeně vzpomíná na to, jak postavy debatovaly nad tím, jestli je správné vypálit vesnici goblinů, nejspíš ho budou bavit i další podobná dilemata a vypjaté situace. Snaž se to pak zohledňovat při přípravě hry a při hraní cizích postav – když hráčům dáš to, co je baví, hra je víc chytne a bude pak zábavnější pro všechny.

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 zabodnutej nahoře ve skále. Moje chyba, omlouvám se.“

Katka: „To je v pohodě. Já si ho teda zatím škrtnu.“

Pán jeskyně: „Díky.“

Situační rozhodnutí

Pravidla nejsou simulátor herního světa. 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. Nerozhoduj ale hráčům navzdory, tvým úkolem je moderovat diskusi a nakonec 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 nej-

výhodnější, ber to jako normální věc, se kterou se musíš naučit pracovat.

Bud' fér

Nikomu nenadříž, nedělej hráčům neschvály. 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 bude výsledek znamenat.

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 hráčům, než když prosadíš svůj názor jim navzdory. 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 **jím** přijde fér, vědí mnohem líp než ty.

Příklad:

Pán jeskyně: „Mokré dřevo určitě hořet nebude.“

Pavel: „Ale jo, sice bude chvíli čadit, ale nákonc chytne.“

Katka: „Je to tak, takhle to na chatě děláme běžně.“

Pán jeskyně: „Tak jo, v tom případě máte dost paliva na celou noc.“

Když říkáš ne, nabídn alternativu

Snaž se hráčům vycházet vstřík. 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 tvrdých zákazů se tedy vždy hráčům ptej, čeho se snaží dosáhnout, a pak se zamysli, jak by to šlo provést.

Příklad:

Pán jeskyně: „V místnosti jsou čtyři sloupy. Kolem stěn jsou rozestavený sudy.“

Katka: „Skočím mezi ty sudy.“

Pán jeskyně: „To asi nepůjde, jsou naskládaný jeden vedle druhýho. Čeho tím chceš dosáhnout?“

Katka: „Chci se za nima krýt.“

Pán jeskyně: „Sloupy jsou docela široký. Zatěma by se krýt šlo.“

Katka: „Ok, v tom případě zaběhnu za sloup.“

Snaž se říkat ano

Snaž se přijímat hráčské nápady a řešení, přestože se ti nebudou pozdávat. Když by něco aspoň trochu mohlo fungovat, tak to fungovat bude.

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, se snaž odpovědět „ano“.

Když budeš hráčům nápady často zamítat nebo upravovat, získají pocit, že je v tvojí hře těžké něco vymyslet. Když jim budeš naopak důvěřovat a vycházet vstřík, budou cítit větší odpovědnost za to, co navrhují, a začnou se sami hlídat, aby nevymýšleli moc velké šílenosti. Podpoříš tím také dojem, že jsou postavy schopné a kompetentní a předejděš dlouhým a často úmorným debatám o tom, co může a nemůže fungovat.

Pomáhej hráčům, ale ne postavám

Kdykoliv budeš mít pocit, že hráči něco špatně pochopili, nebo přeslechli nějakou důležitou informaci, 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.

Nepředpokládej, co hráči udělají

Nikdy nerozhoduj za hráčské postavy, ani nepředpokládej, co v nějaké situaci udělají. Když je například honí městská stráž a mají možnost odbočit na rušnou hlavní ulici, kde jsou další stráže, tak nemůžeš předpokládat, že poběží dál, musíš se jich 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.

Neříkej hráčům, co mají dělat

Když se hráči zaseknou, neříkej jim, co mají dělat. Kdybys totiž řekneš třeba: „Postav žebřík, jsi přece tesař“, hráč může mít pocit, že jeho postavu vlastně hraješ ty a on tam sedí zbytečně. Můžeš ale připomínat, co postavy vidí, vědí nebo umí.

Příklad:

Pavel: „Chtělo by to něčím podepřít. Ale čím?“

Pán jeskyně: „Nahoře byly dřevěné trámy.“

Pavel: „A jo, na to jsem úplně zapomněl. Díky.“

Můžeš také nápady hráčů rozvádět a nabízet jim možnosti, jak by to šlo provést.

Příklad:

Pán jeskyně: „Z toho shnilého dřeva asi žebřík nepostavíš, ale o místořnost 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.“

Nech hráče včas reagovat

Když hráč oznámí, že půjde do hospody, nemůžeš říct „Vešel jsi do nálevny, posadil ses ke stolu a obestoupilo tě pět drsně vypadajících chlapů“. V prvé řadě tím hráč přišel o možnost rozhodnout, co bude dělat – nemusel se vůbec chtít posadit ke stolu, mohl třeba chtít jít k výčepnímu pultu. Pět chlapů

se tam navíc 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 tento popis bys jej o tu možnost připravil.

Hráč tě může požádat o víc informací. Může například říct: „Počkej a kde se tam tak najednou vzali?“ V tom případě se vrat o kus zpět a dej mu možnost reagovat.

Ztráta vybavení

Některé postavy jsou hodně závislé na svém vybavení. Válečník beze zbraně toho nepřátelům moc neudělá a bez zbroje moc nevymůže. 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 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

Ještě ožehavější 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 a nějak ji začlenit do družiny a zapojit do příběhu – za-

tímco smrt zvířete tímhle netrpí. Snaž se

tomu ale odolat a brát na něj stejné ohledy, jako by to byla hráčská postava.

Průzkum podzemí

Světlo

Jedním z tvých úkolů je zajistit, aby při hře v podzemí dostala do hry tma – hráči to totiž sami neudělají. Pokaždé, vejdou do tmy, se jich zeptej, kdo a čím svítí:

Příklad:

Pán jeskyně: „Schody vedou dolů do podzemí. Je tam tma. Budete si něčím svítit?“

Katka: „Zapálím lucernu. Půjdu druhá a budu svítit Gorondarovi.“

Když se postavy rozdělí, je na místě dotaz položit znovu.

Příklad:

Katka: „Vrátím se do předchozí místnosti pro lano.“

Pán jeskyně: „Naria odchází s lucernou. Budete na ni čekat potmě, nebo s tím něco uděláte?“

Jana: „Vykouzlím světlo na svou hůl.“

Mysli na to, že i obyvatelé podzemí si potřebují svítit, pokud nevidí po tmě.

Příklad:

Pán jeskyně: „Vidíte, jak na pravou stěnu na konci chodby dopadlo světlo. Zřejmě se z levý odbočky blíží někdo s lucernou.“

Světlo je také důležitým prvkem v boji. Když na postavy zaútočí nestvůry, které vidí potmě, mohou se jim třeba snažit vyrazit lucernu z ruky.

Naslouchání

Při popisování zvuků v podzemí ber v potaz, co se děje u stolu. Pokud hráči mlčí a čekají, co jim řekneš, předpokládej, že i postavy jsou potichu a popisuj podle toho. Když se tři postavy o něčem baví a čtvrtá se chce podívat do další místnosti, řekni hráči, že přes hlasitý hovor ostatních nic neslyší. Je na něm, jestli s tím bude něco dělat.

Překonávání překážek

Podstatnou částí hry je překonávání 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 nám 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. Na kostky dojde pouze ve dvou případech: Když po-

stava spustí nějakou past, nebo když ji při tom, co dělá, někdo ohrožuje, případně se jí v tom snaží zabránit. V prvním případě použij pravidla v kapitole **Pasti**, ve druhém v kapitole **Boj**.

Popis překážky

Z čistě herního hlediska není důležité, jestli je skála černá nebo bílá, ale jestli na ni postava dokáže vylézt. I přes to se ale stručný

popis hodí, protože pomáhá hráčům, aby si představili situaci a prostředí, kde se zrovna jejich postavy nachází.

Příklad:

Pavel: „Přes celou místnost je v podlaze široká puklina. Je v ní tma a táhne z ní lezavý, nepříjemný chlad.“

Vždycky ale dodej, co hráči potřebují vědět, aby mohli přemýšlet o tom, jak překážku překonají.

Začni zjevným řešením

Obvykle se hodí říct, jak obtížné bude překážku překonat nejjednodušším způsobem, který se nabízí. Postavy totiž asi nezajdou 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 napenanou tornou, kterou máš na zádech. Naria má navíc bodnou ránu v břiše, ta to nepřeskočí ani bez torny.“

Dialog s hráči

V jednom z předchozích příkladů se Pavel zeptal, jak je díra široká. Všimni si, že odpověď 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 kapitolu **Říkej rovnou, čeho se snažíš dosáhnout**. Pokud z toho, co hráč popisuje, nebo na co se ptá, není jasné, o co se snaží, zeptej se ho na to. Potom mu řekni, jestli to půjde udělat, případně jak by to udělat šlo.

Příklad:

Pavel: „Jak je ta díra široká?“

Pán jeskyně: „Proč to chceš vědět, chceš ji přeskočit?“

Pavel: „Jo.“

Pán jeskyně: „Když sundáš tornu a pořádně se rozeběhneš, tak to dás.“

Když hráči chtějí udělat něco divného

Když chce hráč udělat něco nesmyslného nebo sebevražedného, obvykle to znamená, že si špatně vyložil tvůj popis, nebo si představuje situaci jinak než ty.

Příklad:

Pán jeskyně: „Vbíháš do místnosti a vidíš, že kus před tebou je přes ni široká trhlina.“

Pavel: „Už jsem rozběhnutej, 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.“

Někdy to také může být následek toho, že hráče něco štve, má pocit, že s tím nemůže nic udělat. Každopádně je potřeba si o tom promluvit a problém vyřešit.

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 nohama do propasti?“

Pavel: „Přesně tak.“

Pán jeskyně: „Jo, to půjde.“

Říkej hráčům předem, do čeho jdou

Co se stane, když hráč zvolí nějaké řešení, mu musíš vždycky říct předem. Pokud tě tedy komplikace napadnou až poté, co mu odsouhlasíš, že něco půjde udělat, nemůžeš říct třeba: „Přeskočil jsi to, ale na druhé straně ses zachytí jen rukama“. Ber to jako smlouvu – v popisu výsledku může být jen to, co jste si dohodli.

Příklad:

Pán jeskyně: „Je to dost hluboko, ale ty jsi docela mrštná, takže se zvládneš dole překulit tak, aby se ti nic nestalo. Tvoje torna ale dostane zabrat – jestli v ní máš něco křehkého, tak se to 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 ni přijatelná cena.

Rozbilo se ti něco?

Přestože nemůžeš hráči zpětně vnitit komplikace, se o kterých nevěděl a nemohl je tedy odsouhlasit, můžeš mu je navrhnut a nechat ho, ať sám rozhodne, jestli podle něj dávají smysl.

Příklad:

Pán jeskyně: „Je to dost hluboko, ale ty jsi 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 hzený.“

Když dáš hráči najevo, že spoléháš na jeho úsudek, velmi pravděpodobně si rozbité věci popíše sám. Pokud to ale odmítne, ne-nuť 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 hozený flakónky. S těma bych určitě dolů neskákala, můžu udělat něco jiného?“

Pán jeskyně: „Jasně.“

Připravuj překážky, ne jejich řešení

Častou chybou je zároveň s překážkou vymýšlet i řešení, třeba: „Tuhle díru musí hráči

přeskočit tak, 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 nenašpladla – to není chyba, ba právě naopak. Ve vymýšlení jednoduchých a funkčních řešení se snaž 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 zachytí 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 **Boj**).
- 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 postava bude vypadat jako úplný ňouma. Místo toho rovnou hraj s tím, že se mezi městskou spodním pohybovat umí, a spolupracuj s hráčem na tom, aby to tak skutečně vyznělo. Vyjdi z toho, čeho chce dosáhnout, a zamysli se, jak by to asi zkušený zloděj udělal.

Netrap také 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, aby se zapojili 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 čtvrti: „Ptej se po Jednozubovi v taverně U rezavý kotvy.““

Co nemáš v přípravě, vymýšlej za běhu

Hráči se tě budou často ptát na věci, které nemáš v přípravě. 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 určitě měl, jsi přece kovář. 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 tyto informace propojovat s dalším děním.

Příklad:

Pán jeskyně sice zatím nepromýšlel, odkud přesně je ten, kdo ztratil dýku, kterou postavy našly, ale teď je jasné, že musí mít nějaké spojení s dalekým východem. Bud' 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 hraní postav. Snaž se tedy alespoň trochu hrát za osoby, se kterými se postavy potkají, i když ti to moc nejde. Je to dovednost jako každá jiná a čím více 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 podobně. Nemusíš to mít rozmyšlené předem – když hráči navrhnu něco rozumného či pravděpodobného, chyť se toho.

Příklad:

Pán jeskyně: „Před domem hlídají dva strážní, tváří se nevrle. Jeden z nich říká: „Co tu chcete?““

Pavel: „Vytáhnu stříbrnáč a říkám: „Potřebuji se promluvit s pánum domu. Samozřejmě chápu, že otrávovat 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.“

Cizí postavy by měly být sdílné

Pokud nemáš velmi pádný důvod, proč by někdo něco říct neměl, tak ať to řekne. Pro hráče je totiž velice otravné, když potkávají

samé tajemné osoby, ze kterých se nedají vyplácit žádné informace. Není také od věci dát čas od času postavám do cesty někoho upovídádaného, kdo jim řekne spoustu zajímavých věcí sám od sebe.

Vedení soubojů

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. **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 všechny postavy budou mít nejvyšší **Fyzičku**, protože se jiná vlastnost nevyplatí. Když ale nejde o kouzlení nebo použití zbraní, tak se neboj hráčům povolit házet jakoukoliv vlastností, která pro to dává alespoň trochu smysl.

Přidělování výhod a nevýhod

Co se kdy počítá za výhody a nevýhody, určuješ ty. Ber při tom ale v úvahu názor hráčů: když jim budeš všechno zakazovat, přestanou se snažit něco vymýšlet. Podobně když budeš protivníkům počítat výhody, přestože se všichni hráči shodnou, že by je mít neměli, nejspíš je to brzo přestane bavit.

Snaž se je také motivovat, aby využívali prostředí – můžeš jím 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 ti neměla stačit.

Příklad:

Naria střílí z dlouhého luku na skřeta, který se k ní řítí se šavlí v ruce. Přehodila ho o 1.

Příklad:

Pán jeskyně: „Máš proti skřetovi jeden úspěch, co mu uděláš?“

Katka: „Dám mu nevýhodu.“

Pán jeskyně: „Katko, takhle pravidla nefungujou. Musíš vymyslet, co konkrétně mu uděláš. Nevýhodu za to bude mít až ve chvíli, kdy se pokusí udělat něco, v čem ho to bude omezovat.“

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: „Můžeš. To ho určitě rozhodí a trochu zpomalí, ale asi se z toho hned v dalším kole vzpamatuje.“

Katka: „To mi stačí.“

Hráč nemusí nutně uplatnit všechny úspěchy – když nic rozumného nevymyslí, zůstanou nevyužity. Obvykle ale dává smysl alespoň nějaká forma krátkodobé dezorientace nebo ztráty rovnováhy, třeba zakopnutí nebo rána do hlavy, kterou zastaví helma, ale dotyčného trochu otřese. Takové následky trvají jen jedno kolo. S každým dalším odehraným soubojem to pro vás bude menší problém, protože hráči si postupně vytvoří zásobu různých smysluplných věcí, které mohou protivníkům v boji dělat.

Postihy a bonusy v boji

Postihy a bonusy, ať už za výhody nebo za cokoliv jiného, si k hodu přičítají vždy hráči. Když má například ork nevýhodu, hráč si za to přičte +1. Když má naopak výhodu, hráč si jedničku odečte. Na tobě je zkontrolovat, že si hráč započítal všechno, co hod nějak ovlivňuje. Nejlepší je, když hráči při hodu sami vyjmenují, co všechno si přičítají, a ty to pak jen doplníš.

Příklad:

Pavel: „Jdu po zraněným skřetovi. Mám čtyřkovou **Fyzičku** a 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: „Jo.“

Říkat nahlas, jaké si kdo počítá postihy a bonusy a za co jsou, je důležité. Odhalíte tím případné chyby a navíc si díky tomu ujasníte, jaké okolnosti hrají roli.

Popisy

Dávej si záležet na popisech účinků kouzel, schopností a kouzelných předmětů. Když je totiž zredukuješ na jejich pravidlový efekt, tak nejsou nijak zvlášť zajímavé – modrý blesk prostě zraňuje, hromový palcát odhadzuje a podobně. Až díky tvým barvitém popisům si hráč řekne: „Tohle vážně umím? To je super!“

Příklad:

Zásah hromovým palcátem, což je kouzelná zbraň, která protivníka se zahřměním odhodí zpět, je možné 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 místoost a se zaduňením se rozplácnul o protější stěnu. Tváří se poněkud překvapeně.“ Při zásahu *modrým bleskem* můžeš zase popsat zápach spáleného masa, naježené vlasy a podobně.

Nech hráče popisovat výsledek

Nemusíš všechno popisovat ty, je dokonce lepší hráče vyzvat, ať si výsledek popíše sám, a pak to případně doplnit, protože tím jej víc zapojíš do hry a navíc ho může napadnou něco zajímavého, co by tebe třeba nenapadlo.

Příklad:

Pán jeskyně: „Máš proti němu dva úspěchy. Co mu chceš udělat?“

Pavel: „Srazím ho k zemi, přišlápnou 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

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 kamenná socha má zbroj 5, ale proti **drtivým** útokům a kamenickým nástrojům jen 3. Kostlivec má proti **bodu** 3.

Nestvůra také může být určitými druhy útoku kompletně nezranitelná.

Příklad:

Ohnivému drakovi **ohoř** nic nedělá. Přízrak je nehmotný, takže 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 poměrně účinná.“

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.“

Pán jeskyně: „Rána sekerou prošla skrz ducha, jako kdyby tam vůbec nebyl. Zásah na něm není nijak znát.“

Popisy boje

Soubojový systém je pouze holá kostra, sám o sobě nedokáže zajistit, aby byly boje zajímatné. K tomu jsou potřeba nápadité akce a barvité popisy: lev by měl nebohého kouzelníka srazit na zem a rvát z něj 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, škrtit a jinak je dostávat do

svízelných situací, ve kterých člověk ztrácí pocit kontroly.

Příklad:

Pán jeskyně: „Mám proti tobě dva úspěchy. 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. Co děláš?“

Přidělování zkušeností

Jak je řečeno v kapitole **Zlepšování postav**, postavy získávají zkušenosti za každou odehranou událost nebo náhodné setkání a za každou prozkoumanou lokaci nebo míst-

nost v podzemí. Nemusí nutně zabít všechny nestvůry, najít všechny tajné dveře a získat všechny poklady. Když se například rozhodnou ustoupit z nerovného boje a poklady

tam nechat, je to pro ně určitě cenná zkušenost. Pokud ale lokací jen proběhnou, zkušenost si za to nezaslouží.

Pokud se hráči pustí do odehrávání vlastního zajímavého obsahu, přiděl jim za to

zkušenosti podle své úvahy – zhruba tolik, kolik by za stejnou dobu prošli lokací při normální hře.

Tvorba dobrodružství

Než se pustíš do tvorby vlastního dobrodružství, zahraj si ta přiložená k pravidlům. Na tom se nejsnáze naučíš, jak na to. Zde je pár užitečných rad:

- Nepřipravuj příběh jako sekvenci událostí. Připravuj lokace, samostatné události, náhodná setkání a cizí postavy s vlastními cíli a zájmy.
- Příliš se netrap s vyvažováním nestvůr a protivníků. Vždycky se ale ujisti, že postavy budou mít možnost utéct, nebo se setkání vyhnout. Nemůžeš na postavy poslat smečku 60 vlků na volné pláni, kde není kam utéct a kde se schovat. Když tam ale budou stromy, na které se dá vyšplhat, řeka, do které se dá skočit, nebo třeba vstup do podzemí, případně když postavy budou přicházet z hor a smečku uvidí s předstihem, není to problém.
- Netlač hráče do tebou vymyšlených možností. Když vymyslí něco, co by mohlo fungovat, bude to fungovat
- Vlastní poznámky nemusíš mít zdaleka tak detailní jako v připravených dobrodružstvích.
- Snaž se minimalizovat listování při hře. Můžeš mít například na jedné stránce mapu patra a na druhé poznámky k němu, nebo psát poznámky rovnou do mapy.
- Vypiš si hodnoty nestvůr rovnou k místnostem, kde na ně hráči pravděpodobně narazí.
- Šetři místem. Poznámky piš heslovitě, hodnoty nestvůr zkráceně (například „Vlk: 3/2/0, 6 žt, zr 0“).

Vzácné alchymistické výrobky

Vzácný alchymistický recept se alchymista může naučit, jen když získá svitek či knihu, kde je zapsaný. Předmět může podle receptu vyrobit, i když recept nemá naučený, potřebuje na to ale alchymistickou laboratoř, zábere mu to několik hodin místo obvyklých několika minut a kromě běžných surovin a kapky kouzelné esence potřebuje požadovanou vzácnou surovinu.

Jako všechny alchymistické výrobky ani ty vzácné při dotyku nebrní a neprozradí svou funkci. Postava s dovedností *destilace kouzelné esence* je může rozpozнат několikaminitovým rozborem pomocí alchymistické aparatury a pokud se jedná o kapalinu, kdokoliv ji může identifikovat *lakmusovým papírkem* (viz **Poznávání alchymistických výrobků**).

Uvedená je vždy cena výrobku. Recepty stojí 10 zl za základní, 20 zl za pokročilý nebo 30 zl za mistrovský, viz **Instruktážní knihy a svitky v Ceníku**.

Seznam vzácných alchymistických výrobků

- *Elixír mládí*
- *Elixír ukládání vzpomínek*
- *Koncentrovaná mlha*
- *Kouzelná líčidla*
- *Lektvar hypnózy*
- *Lektvar létání*
- *Lektvar metamorfózy*
- *Lektvar neviditelnosti*
- *Lektvar nezranitelnosti*

- *Lektvar obří síly*
- *Lektvar regenerace*
- *Lektvar ticha*
- *Lektvar z krve medúzy*
- *Lektvar vampirismu*
- *Lektvar zkamenění*
- *Nápoj lásky*
- *Rychletuhnoucí sliz*

Elixír mládí

Cena: 400 zl

Vzácná suroviná: dračí srdce (200 zl)

Úrovně: mistrovské

Pravidelné užívání *elixíru mládí* zastaví stárnutí. Jeden flakón vydrží pro jednu osobu na sedm let. Když ho někdo vypije celý najednou, omládne na polovinu svého věku.

Elixír ukládání vzpomínek

Cena: 66 zl

Vzácná suroviná: mozek vzluhy (30 zl)

Úrovně: pokročilé

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.

Koncentrovaná mlha

Cena: 20 zl

Vzácná surovina: žláza bahenního netvora (10 zl)

Úrovně: pokročilé

Flakón, ve kterém se převalují chuchvalce husté, bílé mlhy. V následujícím kole po otevření mlha zaplní oblast v krátké vzdálenosti, za dalších šest kol ve střední, po několika minutách v dlouhé. Je v ní vidět jen na kontaktní vzdálenost, *infravidění* ani *ultrasluch* neomezuje.

Kouzelná líčidla

Cena: 30 zl

Vzácná surovina: pigment ze skvrny barevné (14 zl)

Úrovně: základní

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).

Lektvar hypnózy

Cena: 24 zl

Vzácná surovina: fluidum z bludičky (12 zl)

Úrovně: mistrovské

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

Cena: 300 zl

Vzácná surovina: plíce pegasa (150 zl)

Úrovně: mistrovské

Působení: několik minut

Rychlosť letu: nejvýše jako koňský trysk

Po dobu působení můžeš volně létat dvojnásobnou rychlostí než na zemi. Bez nákladu tedy můžeš létat rychlostí koňského trysku, ale když někoho neseš, tak jen rychlostí chůze.

Lektvar metamorfózy

Cena: 80 zl

Vzácná surovina: játra huňáče zeleného (40 zl)

Úrovně: pokročilé

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 neviditelnosti

Cena: 500 zl

Vzácná surovina: krev neviděného (250 zl)

Úrovně: mistrovské

Působení: několik minut

Po dobu působení tohoto lektvaru nejsi vidět běžným zrakem ani *infraviděním*.

Lektvar nezranitelnosti

Cena: 660 zl

Vzácná surovina: srdce festa (330 zl)

Úrovně: mistrovské

Působení: několik minut

Po dobu působení tohoto lektvaru tě je možné zranit pouze *sklem* (šípem se skleněným hrotom, skleněnou dýkou a podobně), *duševním* útokem a *svěcenou vodou* (stejně jako nemrtvé). Každé kolo pobytu na pří-

mém **slunečním světle** tě také zraňuje za 3kz a 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

Vzácná surovina: srdce obra (30 zl)

Úrovně: pokročilé

Působení: několik minut

Po dobu působení budeš mít sílu jako obr. Tvoje hmotnost ani velikost se nezmění. Při boji zblízka a při použití vrhacích zbraní máš +2 ke zranění.

Lektvar regenerace

Cena: 120 zl

Vzácná surovina: krev hydry (80 zl), zlobra (60 zl) nebo nezmara (60 zl)

Úrovně: mistrovské

Působení: několik minut

Lektvar regenerace zacelí i ta nejtěžší zranění a dokáže dokonce obnovit ztracené části těla včetně zubů, vlasů a vousů. Každé kolo po dobu působení ti vylečí 1 život.

Lektvar ticha

Cena: 60 zl

Vzácná surovina: hlava obří vážky (30 zl)

Úrovně: základní

Působení: několik minut

Po dobu působení v krátké vzdálenosti kolem tebe nejsou slyšet žádné zvuky a nejdou tam tedy ani sesílat kouzla.

Lektvar z krve medúzy

Cena: 150 zl

Vzácná surovina: čerstvá krev medúzy (nedá se koupit)

Úrovně: pokročilé

Tento lektvar ti okamžitě vylečí 5kz + 3 životů. Další léčivý lektvar libovolného druhu bude účinkovat až na případná nová zranění.

Lektvar vampirismu

Cena: 180 zl

Vzácná surovina: zuby upíra (90 zl)

Úrovně: pokročilé

Působení: několik minut

Účinek: síla +3 (+1 zranění v boji zblízka a při použití těžkých vrhacích zbraní), rychlosť na zemi +2 a ve vodě +1, **Finesa** +2

Po vypití tohoto lektvaru získáš magické smysly jako upír – dobrý zrak, skvělý sluch a čich a vidění i v naprosté tmě, budeš mít nadlidskou sílu, rychlosť a obratnost. Můžeš se také léčit pitím krve humanoidních tvorů – způsobíš zranění za tolik životů, za kolik se vylečíš, kompletně vysát člověka ti zabere několik minut. Současně ale budeš po tuto dobu zraňovat **svěcená voda** stejně jako nemrtvé a **sluneční světlo** tě bude každé kolo zraňovat za 3kz (toto zranění není možno nijak snížit).

Lektvar zkamenění

Cena: 100 zl

Vzácná surovina: kamenné srdce gargoyle (50 zl)

Úrovně: pokročilé

Tento lektvar tě spolu s veškerou výbavou na několik minut promění v sochu. Nehledě na původní zbroj máš v této podobě Zbroj 4 (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

Cena: 200 zl

Vzácná surovina: roh jednorožce (100 zl)

Úrovně: pokročilé

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

Cena: 24 zl

Vzácná surovina: sliz z obřího červa (12 zl)

Úrovně: základní

Bělavý sliz ve skleněné láhvi. Při kontaktu s čímkoliv pevným okamžitě zatuhne a je pak pevný jako kámen.



Cizí postavy

Tato kapitola je určena pro Pána jeskyně. Najde v ní návod, jak tvořit obyvatele vašeho herního světa, a pár konkrétních příkladů.

Tvorba cizích postav

Cizí postavy mají životy a vlastnosti jako všichni tvorové v Dračáku. Mohou také mít schopnosti a dovednosti a případně i znát nějaká kouzla nebo alchymistické recepty. Nezapomeň na jméno nebo přezdívku a stručný popis.

Vlastnosti

Hodnoty vlastností cizí postavy říkají, jak dobrá a nebezpečná je v boji. Ačkoliv je tedy bohatý kupec vlivný, vlastnosti bude mít nízké, protože není v moc dobré kondici a boj netrénuje.

- Děti, starci a podobně mají nižší hodnoty vlastností než postavy na základních úrovních. Tedy 2/2/1, 2/1/1 nebo dokonce 1/1/1.
- Většina dospělých lidí, elfů a ostatních příslušníků hratelných ras má stejné hodnoty jako postavy na základních úrovních, tedy 3/2/1.
- Slechtici, profesionální vojáci, žoldnéři, gardisté, lovci, zkušení zloději a podobně mají hodnoty jako postavy na pokročilých úrovních, tedy 4/3/2.
- Mistři šermu, členové elitní královské gardy, vyhlášení zloději, nejlepší lovci a podobně mají stejné hodnoty jako postavy na mistrovských úrovních, tedy 5/4/3.

Jednotlivé hodnoty přiděl k **Fyzičce**, **Finesu** a **Duši** podle svého uvážení. Kovář nejspíš bude mít vysokou **Fyzičku**, pouliční zloděj **Finesu** a kněz nebo čaroděj **Duši**.

Životy

Počet životů cizích postav se určuje stejně jako u hráčských:

- Hobiti a kudůci mají 7 životů.
- Lidé a elfové 8.
- Krollové, barbaři a trpaslíci 9.

Dovednosti

Děti, žebráci a jiní neproduktivní jedinci nemusí mít žádnou užitečnou dovednost. Ostatní obvykle dobře umí to, čím se živí – sedlák se vyzná ve vedení statku, švec umí šít boty a podobně. Při tvorbě cizích postav nemusí jejich dovednosti vypisovat, můžeš je snadno odvodit, až když to ve hře budeš potřebovat.

Vrozené schopnosti

Každá cizí postava s výjimkou lidí má automaticky schopnosti své rasy. Elf má *skvělý zrak* a *vidění v šeru*, trpaslík *infravidění* a tak dále. *Všestrannost* mají jen lidští dobrodruzi, není to tedy tak, že by každý lidský rolník nebo nádeník uměl kouzlit nebo měl nějakou nadpřirozenou schopnost.

Schopnosti povolání

U obyčejných obyvatel se schopnostmi šetří. Většina nebude mít žádné a jen hrstka víc než dvě. Ten, kdo nějakou má, je tím nejspíš známý – o kováři, který dokáže rukama narovnat podkovu, se bude mluvit široko daleko.

Nemusíš se omezovat jen na schopnosti uvedené v pravidlech, můžeš si vymyslet vlastní. Cizí postavy také mohou umět pář kouzel nebo alchymistických receptů, přestože nemají dobrodružné povolání alchymista nebo kouzelník.

Cizí postavy s dobrodružným povoláním

Pro cizí postavy, které strávily podstatnou část svého života průzkumem nebezpečných míst, platí stejná pravidla jako pro hráčské postavy: postupují po úrovních, rostou jim vlastnosti, získávají nové schopnosti, kouzla nebo alchymistické recepty a zlepšují své dovednosti. Mohou to být například:

- Mistři, od kterých se postavy učí při přestupu na vyšší úroveň.
- Jiná družina dobrodruhů, se kterou budou postavy spolupracovat, soupeřit, nebo si třeba jen povyměňují příběhy a informace.

- Bývalí dobrodruzi, kteří se usadili a živí se jako obyčejní lidé, případně si užívají bohatství z nalezených pokladů.

Dobrodružné povolání by mělo být vzácné: obyčejný voják, člen městské stráže nebo i král by neměli mít povolání válečník, měli by mít pouze hodnoty 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 nutně vypsat všechny jejich schopnosti a dovednosti. Stačí vědět, jaké nejčastěji používají, zbylé můžeš doplnit v průběhu hry.

Oblečení a povolání

Jako kdo je cizí postava oblečená? Jako lovec? Rybář? Člen městské stráže?

Popis

Dlouhé popisy jsou nudné a nezáživné. Zmiň jen výzbroj a to, co nejvíce upoutá pozornost.

Příklad:

V bráně jsou tři strážní v těžkých zbrojích, opírají se o dlouhá kopí. Jeden je o hlavu vyšší než ostatní, druhý má pásku přes oko a třetí se ne-přítomně usmívá.

Charakter

Stručně si poznamenej typické chování cizí postavy, pomůže ti to ji zahrát. Je zádumčivá? Flegmatická? Veselá? Závistivá? Pomstychtivá? Pořád si na něco stěžuje?

Jméno nebo přezdívka

Je vhodné mít vymyšlená jména nebo přezdívky a používat je, kdykoliv je k tomu příležitost. Cizí postavy budou pak působit živěji a hráči je budou moci snadno oslovit.

Příklad:

„Dlouháne, běž jim otevřít.“
„Zase já? Zatracená práce!“

Příklady cizích postav

Rosa

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, ❤ 7

Schopnosti: vytříbená chut', skvělý čich

Dovednosti: odezírání ze rtů

Chování: šilhá, ráčkuje

Vzhled: Špinavá culíkatá hobití holčička v otrhaných šatech.

Osiřelá hobitka, která má překvapivě dobrý přehled o tom, co se kde šustne.

Buchar

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, ❤ 9

Schopnosti: infravidění, lamželezo

Chování: strohý

Vzhled: postarší rozložitý trpaslík ve špinavé kovářské zástěře s vytetovaným kladivem na předloktí

Trpaslický kovářský mistr vyhlášený svou silou a kvalitou výrobků.

Baia

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 2, ❤ 8

Schopnosti: skvělý zrak, vidění v šeru, hojivý dotyk

Dovednosti: léčitelství

Chování: skromná, ochotná

Vzhled: mladá elfka s rozcuchanými vlasy a šaty z trávy a rákosí

Potulná elfská léčitelka, která žije z darů lesa.

Urozený pán Zard

Fyzička 3, Finesa 4, Duše 2, ❤ 8

Schopnosti: svůdný hlas

Dovednosti: čtení a psaní

Chování: marnivý, květnatá mluva, sukničkář

Vzhled: mladý lidský šlechtic v bohatých šatech s nádherným loveckým psem a krátkým mečem u pasu

Věčně zadlužený šlechtic, který očekává, že mu všichni budou posluhovat.

Dračice

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 4, ❤ 9

Schopnosti: ultrasluch, bojové šílenství

Chování: černý humor

Vzhled: vysoká zjizvená krollka středního věku v lehké gladiátorské zbroji a krátkým mečem u pasu

Neporazitelná krollí bojovnice proslavená svou zuřivostí v aréně.

Aedon

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 2, ❤ 8

Schopnosti: skvělý zrak, vidění v šeru

Kouzla: sugesce *Hašáh*, hypnóza *Hipnut*

Chování: exotický přízvuk, flegmatický

Vzhled: cizokrajně oblečený starý elf s turbanem, píšťalou a pytlem plným hadů

Zaříkávač hadů a hypnotizér.

Adira

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 3, ❤ 9

Dovednosti: čtení a psaní, plavání a potápění

Schopnosti: velitelský hlas

Chování: odvážná, vůdčí typ

Vzhled: vysoká barbarka ve středních letech s mečem a dýkou u pasu v těžké zbroji a uniformě kapitána královské gardy

Kapitánka královské gardy.

Hrotgar

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, ❤ 9

Povolání: kouzelník

Úroveň: 6.

Schopnosti: nezdolná výdrž

Kouzla: beranidlo *Zelokvah*, ledová dýka *Kerach pygion*, ledová tříšť *Kerach ketim*, magický štít *Kasum magen*, neviditelná zbroj *Ij ryjut širion*, protoplazma *Makor refeš*, třpytivá zář *Misanver lehavah*

Dovednosti: čtení a psaní, řeč kouzel, staré jazyky, plavání a potápění

Chování: vznětlivý

Vzhled: vysoký barbar s těžkou dubovou holí zahalený do dlouhého modrého pláště

Barbarský kouzelník.

Brena

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, ❤ 9

Povolání: alchymistka

Úroveň: 2.

Schopnosti: infravidění

Recepty: hojivá mast, hydrofóbní pasta, léčivý lektvar, magické leštidlo

Dovednosti: čtení a psaní, léčitelství, destilace
kouzelné esence

Chování: upovídaná, přátelská

Vzhled: baculatá mladá trpaslice v pracovní
zástěře potřísněné skvrnami od žíraviny

Přátelská trpaslická alchymistka, která po-
věsila dobrodružný život na hřebík a ote-
vřela si krámek ve městě.

Svišt'

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 2, ❤ 7

Povolání: zloděj

Úroveň: 3.

Schopnosti: citlivý hmat, skvělý sluch, odhad
na lidi, průměrná tvář, tichý pohyb

Dovednosti: otevírání zámků, padělatelství,
přetvářka a převleky

Chování: pomstychtivý, hrabivý

Vzhled: dobře oblečený kudůcký obchodník
ve středním věku

Zloděj a protřelý podvodník. Pod šaty má
skrytou dýku.



Ceník

V této kapitole najdeš ceny z pravidel a bestiáře.

Prodejní a nákupní ceny

Obchodníci vydělávají na tom, že nakupují levně a prodávají draze. Přesné ceny mohou být 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 *lécivý lektvar*, který v ceníku stojí 2 zlaté, dostaneš za něj jen 1 zlatý. Výjimkou jsou položky, které slouží jako platidlo, například zlato, stříbro, slonovina nebo drahé kameny. Jejich prodejní a nákupní cena je stejná.

Dostupnost

Položky označené hvězdičkou nejsou běžně dostupné. Nemůžeš si je pořídit při tvorbě postavy a v 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.

Výbava

Oděv	Cena ¹
prostý	2 zl
dobrý	10 zl
honosný	50 zl
luxusní	200 zl
vnitřní kapsy a skrytá pouzdra	+2 zl

¹ Cena zahrnuje i obuv a doplňky jako pochvu na meč, pouzdro na dýku, bandalír na vrhací nože, měšec, brašničku na opasku a podobně.

Cestovní výbava	Cena
cestovní kuchařské potřeby ¹	2 zl
měch na vodu (na 1 den)	1 st
pytel	1 st
tábornická výbava ²	1 zl
torna	5 st

¹ Kotlík nebo malý hrnec, vařečka, naběračka, sušená zelenina, sůl a koření.

² Přikrývka, mýdlo, jehla, špulka nití, kus hrubého plátna, klubko provazu, nepromokavá plachta, troud a křesadlo, nůž, brousek, čutora, 3 měchy na vodu, dřevěná lžice, talíř, miska a korbel, kalich nebo roh na pití.

Zásoby na 1 den	Cena
potrava pro zvíře	1 st
trvanlivé jídlo pro 1 osobu	1 st

Lovecká výbava	Cena
klubko drátu	5 st
past na medvědy a metr řetězu	2 zl

Osvětlení	Cena
láhev oleje (na 1 den svícení)	5 st
louč (svítí 20 minut)	1 mk
pochodeň (svítí 1 hodinu)	5 mk

Osvětlení	Cena
lucerna na svíci	2 st
lucerna na svíci s okenicemi	5 st
olejová lampa nebo hornický kahan	6 st
olejová lampa s okenicemi	1 zl
zásoba lojových svíček (na týden svícení)	5 st
zásoba voskových svíček (na týden svícení)	5 zl
zlodějská lucerna ¹	2 zl

¹ Zlodějská lucerna dosvítí dál než obyčejná, a dá se zavěsit na krk, svítí ale jen jedním směrem.

Šplhací náčiní	Cena
1 metr řetězu	1 zl
2 metry provazového žebříku	5 st
5 metrů lana	5 st
20 metrů provazu	1 st
horolezecká výbava ¹	5 zl
kladkostroj	1 zl
kotvička	1 zl
ocelové hřeby	5 st

¹ Mačky, cepín, smyčky, skoby a úvazy.

Zlodějské pomůcky	Cena
líčidla	1 zl
* mistrovské paklíče	50 zl
nášlapné ježky (pytlík)	1 zl
okovy	1 zl
padělatelské náčiní	5 zl
pouta a roubík	5 st
skoby, klínky a hřebíky (pytlík)	1 zl

Zlodějské pomůcky	Cena
<i>zlodějské náčiní</i> ¹	5 zl
<i>zrcátko na držadle</i>	2 st

¹ Sada paklíců a šperháků, kleště, pácidlo, majzlík, dláto, kladivo, nebozez, pilník, pilka na železo, olejnička a klubko drátu.

Léčitelská výbava	Cena
<i>hojivá mast</i> ¹	5 st za dávku
<i>léčivý lektvar</i> ²	4 zl
<i>léčitelské potřeby</i> ³	1 zl

¹ *Hojivá mast* po vydatném spánku vylečí 2 životy.

² *Léčivý lektvar* po několika minutách vylečí 3 kz + 2 životů.

³ Čisté obvazy, řemeny, ostrý nůž, jehla a nit na zašívání ran, lžíčka na dezinfekci.

Psací potřeby	Cena
<i>křída</i>	1 mk
<i>písářská souprava</i> ¹	1 zl

¹ Pouzdro na svitky s několika archy papíru, brk, inkoust, pemza, olůvko a podložka na psaní.

Nářadí	Cena
dláto ¹	4 st
krumpáč	1 zl
kladivo ¹	1 zl
lopata	1 zl
majzlík ¹	4 st
motyka	1 zl

Nářadí	Cena
pácidlo ¹	1 zl
průbojník	4 st
sekera	1 zl
vidle	1 zl

¹ Tyto nástroje jsou součástí zlodějského náčiní.

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	2 zl
truhlice s alchymistickou aparaturou ¹	10 zl
* alchymistická laboratoř	100 zl
* přístup do laboratoře na několik hodin	1 st
<i>nemagické suroviny</i>	1 zl

¹ V truhlici je také zásoba prázdných flakónů.

Výzbroj

Lehké zbraně	Cena
bič	4 st
dluhé kopí	2 zl

Lehké zbraně	Cena
dýka	1 zl
hůl	1 st

Lehké zbraně	Cena
krátké kopí	1 zl
krátký meč	2 zl
nůž	4 st
obušek	2 st
oštěp	6 st
pěstní klín	5 mk
síť	1 st
šavle	2 zl
tesák	1 zl
trojzubec	2 zl
vrhací nůž	5 st
vrhací šipka	5 st

Těžké zbraně	Cena
válečné kladivo	3 zl
vrhací disk (čakram)	2 zl
vrhací kladivo	3 zl
vrhací kopí	1 zl
vrhací sekera	3 zl

Střelné zbraně	Cena
foukačka	5 st
prak	1 st
krátký luk	6 st
dlouhý luk	2 zl
kuše	5 zl

Těžké zbraně	Cena
dvojruční kyj	5 st
dvojruční meč	8 zl
dvojruční palice	5 st
dvojruční válečná sekera	6 zl
dvojruční válečné kladivo	6 zl
harpuna	1 zl
kyj	1 st
meč	3 zl
válečná sekera	3 zl

Speciální zbraně	Cena
flakón svěcené vody	1 st
Zbroje a štíty	
štít	1 zl
lehká zbroj	4 zl
těžká zbroj	10 zl
* zbroj ze žraločí kůže	20 zl
* zbroj z kůže obřího varana	24 zl
* zbroj z kůže wyverny	28 zl
* zbroj z kůže baziliška	24 zl

Pasti, jedy a žíraviny

Pasti	Cena
* blesková past	100 zl
* jehlicová past	10 zl + cena jedu
* kamenná koule	5 zl
* kyvadlová past	20 zl
past na medvědy a metr řetězu	2 zl
* plynová past	20 zl + cena jedu
* propadlová past	15 zl
* šipková past	15 zl + cena jedu

Pasti	Cena
* vodní past	25 zl
* vyjíždějící břit	15 zl + cena jedu
Jedy	
* arsin	10 zl
* arzenik	6 zl
bolehlav	4 st
* černá zhoubka	5 zl

Jedy	Cena za dávku
* <i>dech zeleného draka</i>	20 zl
* <i>jablečná vůně</i>	5 zl
* <i>jed z baziliška</i>	20 zl
<i>jed z černé ropuchy</i>	6 st
* <i>jed z chřestýše</i>	3 zl
* <i>jed z kobry</i>	5 zl
* <i>jed z mamby černé</i>	4 zl
* <i>jed z mantikory</i>	16 zl
* <i>jed z medúzy</i>	12 zl
* <i>jed z obřího křížáka</i>	4 zl
* <i>jed z obřího sklípkana</i>	16 zl
* <i>jed z obřího štíra</i>	12 zl
* <i>jed z obřího varana</i>	2 zl
* <i>jed z pavoučnatky</i>	20 zl
* <i>jed z pralesničky</i>	100 zl
* <i>jed z varana</i>	1 zl
* <i>jed ze štíra</i>	6 zl
<i>jed ze zmije</i>	1 zl
* <i>kurare</i>	8 zl

Jedy	Cena za dávku
<i>muchomůrka zelená</i>	2 st
* <i>sérum pravdy</i>	10 zl
* <i>uspávací tinktura</i>	5 zl
<i>vlčí mor</i>	5 st

Protijedy	Cena
* <i>tinktura z oddenku kurkumy (proti kobřímu jedu)</i>	5 zl
* <i>tinktura ze seny (proti vlčímu moru)</i>	5 zl

Žíraviny	Cena
* <i>flakón dechu černého draka</i>	25 zl
* <i>flakón slin hydry</i>	6 zl
* <i>flakón slin všežrouta odporného</i>	6 zl
* <i>flakón trávících šťáv slizovce</i>	4 zl
* <i>flakón vitriolu</i>	2 zl
* <i>flakón výtažku z plíživého hnusu</i>	16 zl
* <i>flakón žíravého dechu baziliška</i>	8 zl
* <i>flakón lučavky královské</i>	5 zl

Výcvik u mistra

Výcvik u mistra	Cena
dovednost	4 zl
základní recept nebo kouzlo	2 zl
základní schopnost	4 zl
pokročilý recept nebo kouzlo	10 zl

Výcvik u mistra	Cena
pokročilá schopnost	20 zl
mistrovský recept nebo kouzlo	50 zl
mistrovská schopnost	100 zl

Majetek a živobytí

Klíče a zámky	Cena
klíč	2 st – 20 zl

Klíče a zámky	Cena
jednoduchý zámek	1 zl

Klíče a zámky	Cena
kvalitní zámek	5 zl
mistrovský zámek	25 zl

Domy	Cena
lovecký srub	20 zl
domek s jednou místností	50 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

Tažná, nákladní a jezdecká zvířata	Cena¹
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

¹ V ceně je sedlo, sedlové brašny, chomout, uzda, ohlávka a podobně.

Povozy	Cena
kočár	20 zl
kára nebo dvoukolák	1 zl
sáně	6 st
vůz	5 zl

Lodě	Cena¹
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

¹ V ceně jsou vesla, plachty a další potřebné vybavení.

1 den v civilizaci	Cena
žebrák	2 mk
chuďas	1 st
měšťan	5 st
boháč	2 zl
velmož	10 zl
král	50 zl
císař	200 zl

Cennosti a poklady

Drahé kameny a perly	Cena
polodrahokam ¹ , bílá nebo růžová perla	1 zl
černá perla, topaz	5 zl

Drahé kameny a perly	Cena
safír	8 zl
rubín	10 zl

Drahé kameny a perly	Cena
smaragd	15 zł
diamant	25 zł

¹ Například achát, akvamarín, ametyst, beryl, citrín, granát, hematit, chryzoberyl, jantar, jaspis, kalcit, karneol, korund, křištál, lazurit, malachit, nefrit, obsidián, olivín, onyx, opál, pyrit, růženín, spinel, turmalín, tygří oko, tyrkys nebo zirkon.

Šperky a cennosti	Cena
brož, jehlice, náušnice, prsten, řetízek, spona	1–35 zł
čelenka, figurka, krabička, náhrdelník, náramek	5–100 zł
koruna, pás, řetěz, soška, žezlo	20–1000 zł

Drahé předměty	Cena
mramorová socha	5 zł
velikosti člověka	
kniha	2–10 zł
štůček vzácné tkaniny, koberec	5–50 zł
sada drahého nádobí	6–60 zł
grimoár, kodex	8–80 zł
sada drahých příborů	10–100 zł
trůn	20–200 zł
luxusní štít	2–10 zł
luxusní lehká zbroj	8–40 zł

Drahé předměty	Cena
luxusní zbraň	5–50 zł
luxusní těžká zbroj	20–100 zł
kazeta plná šperků a drahých kamenů	10–100 zł
truhlice plná šperků a drahých kamenů	40–400 zł
truhla plná šperků a drahých kamenů	100–1000 zł

Drahé kovy a materiály	Cena za 1 kg
mramor, železo	25 mk
ocel, měď, bronz, cín, mosaz, vzácné dřevo	250 mk
stříbro, slonovina, nefrit, křištál	250 st
zlato	250 zł

Odlitky ze vzácných kovů	Cena
měděný, bronzový, cínový nebo mosazný ingot	1 st
měděný, bronzový, cínový nebo mosazný prut	1 zł
stříbrný ingot	1 zł
stříbrný prut	10 zł
stříbrná cihla	100 zł
zlatý ingot	10 zł
zlatý prut	100 zł
zlatá cihla	1000 zł

Kouzelné předměty

Knihy a svitky	Cena
* základní alchymistický recept	4 zł
* základní kouzlo nebo rituál	4 zł

Knihy a svitky	Cena
* pokročilý alchymistický recept	20 zł
* pokročilé kouzlo nebo rituál	20 zł

Knihy a svitky	Cena
* mistrovský alchymický recept	100 zł
* mistrovské kouzlo nebo rituál	100 zł
* překladová kniha	40 zł
* vzkazové knihy	400 zł

Kouzelná munice	Cena
* střely z ostnů dikobraza (1 toulec)	25 zł

Kouzelné amulety a talismany	Cena
* amulet nedetekovatelnosti	90 zł
* amulet věčného života	300 zł
* amulet vodního dechu	25 zł
* amulet z rohu jednorožce	100 zł
* hřejivý amulet	15 zł
* chladivý amulet	10 zł
* nazar, talisman proti uhranutí	5 zł
* talisman matení pachu	10 zł
* talisman ochrany před hmyzem	15 zł

Kouzelné čelenky	Cena
* čelenka telekinezze	140 zł

Kouzelné hračky	Cena
* mluvící panenka	10 zł
* kvákající žába	7 zł
* kouzelná kulička	5 zł
* kouzelný vojáček	12 zł
* kouzelná píšťalka	4 zł

Kouzelné hudební nástroje	Cena
* krysařova flétna	150 zł

Kouzelné hůlky a žezla	Cena
* ebenová hůlka	200 zł
* hůlka temnoty	40 zł

Kouzelné hůlky a žezla	Cena
* mrazící hůlka	30 zł
* žezlo královského majestátu	500 zł
* žezlo ohně a mrazu	100 zł

Kouzelné lampy	Cena
* žhnoucí lampa	12 zł

Kouzelné oblečení	Cena
* elfí boty	25 zł
* elfí plášt'	140 zł
* maska mnoha podob	80 zł
* plášt' nenápadnosti	60 zł
* plášt' neviditelnosti	200 zł
* sedmimílové boty	90 zł

Kouzelné prsteny	Cena
* prsten černé vodoměrky	60 zł
* upírský prsten	120 zł
* prsten uhranutí	20 zł
* sluneční prsten	90 zł
* prsten neviditelnosti	100 zł
* prsten pravdy	30 zł

Kouzelné štíty	Cena
* protimagický štít	350 zł

Kouzelné zbraně	Cena
* bezhlavný dlouhý luk	25 zł
* dýka mnoha kovů	50 zł
* hadí hůl	20 zł
* meč noci	150 zł
* očarovaná hvězdice	5 zł
* ohnivý meč	250 zł
* teleskopická hůl	40 zł

Kouzelné zbroje	Cena
* dračí zbroj	500 zł
* zbroj z obřího rejnoka	260 zł

Kouzlící předměty	Cena
* ohnivá hůl	80 zl
Léčivé kameny	Cena
* léčivý hematit	100 zl
* léčivý rubín	50 zl
* léčivý safír	40 zl
* léčivý smaragd	75 zl
* léčivý topaz	25 zl
* léčivý kalcit	80 zl
* léčivý pyrit	15 zl
* léčivý apatit	25 zl

Ostatní kouzelné předměty	Cena
* detekční zvonek	50 zl
* kouzelná zápalka	10 zl
* kouzelný kalich	30 zl
* létající koberec	400 zl
* nahlížecí koule	200 zl
* sledovací mapa	20 zl
* torna beztíže	60 zl

Alchymistické výrobky a suroviny

Běžné alchymistické výrobky	Cena
* základní výrobky ¹	4 zl
* pokročilé výrobky	8 zl
* mistrovské výrobky	16 zl

¹ V krabičce *hojivé masti* je za tuto cenu 10 dávek.

Běžné alchymistické suroviny	Cena
nemagické suroviny	1 zl
1 kapka kouzelné esence	2 zl

Vzácné alchymistické výrobky	Cena
* lektvar nezranitelnosti	660 zl
* lektvar obří síly	75 zl
* lektvar regenerace	120 zl
* lektvar ticha	60 zl
* lektvar z krve medúzy	150 zl
* lektvar vampirismu	180 zl
* lektvar zkamenění	100 zl
* nápoj lásky	200 zl
* rychletuhnoucí sliz	24 zl

Vzácné alchymistické výrobky	Cena
* elixír mládí	400 zl
* elixír ukládání vzpomínek	66 zl
* koncentrovaná mlha	20 zl
* kouzelná lícidla	30 zl
* lektvar hypnózy	24 zl
* lektvar létání	300 zl
* lektvar metamorfózy	80 zl
* lektvar neviditelnosti	500 zl

Vzácné alchymistické suroviny	Cena
* fluidum z bludičky	12 zl
* játra huňáče zeleného	40 zl
* kamenné srdce gargoly	50 zl
* krev hydry	80 zl
* krev neviděného	250 zl
* krev nezmara	60 zl
* krev zlobra	60 zl
* hlava obří vážky	30 zl
* mozek vzluhy	30 zl

Vzácné alchymistické suroviny	Cena
* pigment ze skvrny barevné	14 zl
* plíce pegasa	150 zl
* roh jednorožce	100 zl
* sliny obřího červa	2 zl
* sliz z obřího červa	12 zl
* srdce draka	200 zl
* srdce fexta	330 zl
* srdce obra	30 zl
* zuby upíra	90 zl
* žláza bahenního netvora	10 zl