

Dračí doupě

k6

Verze 0.16.3

Autor

Michal Světlý

Testování a pomoc s vývojem pravidel

Emil „Hač“ Hančák, Jakub „Orbit“ Růžička, Jan Šilhavý, Karel Urban, Petr „Killman“ Král, Petr Machata

Ilustrace

Jako podklady k některým ilustracím jsou použity obrázky volné ke komerčnímu využití. Děkuji jejich autorům a všem, kdo se podíleli na jejich zveřejnění.

Poděkování

Autorům a hráčům starších verzí Dračího doupěte.

Všem, kdo pomohli s tvorbou a testováním pravidel nebo přispěli nápady a připomínkami.

Pomoc s dokončováním pravidel a zpětná vazba

Pokud chceš pomoci s hledáním chyb, překlepů a nejasných textů nebo s čímkoliv jiným, napiš mi, prosím, na Discordu: <https://discord.gg/bSCtzwNSFt>

Obsah

Úvod.....	5	Základní kouzla	64
Organizace hraní	8	Pokročilá kouzla	69
Váš herní svět.....	10	Mistrovská kouzla	73
Tvorba postavy	12	Válečník.....	78
Povolání.....	13	Typická válečnická výbava	78
Alchymista.....	13	Seznam schopností a dovedností	79
Hraničář.....	13	Základní válečnické schopnosti	80
Kouzelník.....	14	Pokročilé válečnické schopnosti.....	81
Válečník	14	Mistrovské válečnické schopnosti	82
Zloděj	14	Zloděj.....	84
Rasa.....	15	Typická zlodějská výbava	84
Barbar.....	15	Seznam schopností a dovedností	85
Člověk.....	16	Základní zlodějské schopnosti	86
Elf	17	Pokročilé zlodějské schopnosti.....	87
Hobit	18	Mistrovské zlodějské schopnosti.....	88
Kroll.....	19	Dovednosti.....	90
Kudůk	20	Výbava.....	94
Trpaslík.....	21	Oblečení.....	94
Kdo jsi?.....	22	Vybavení.....	95
Odkud jsi?	22	Zvířata a dopravní prostředky.....	102
Co dokážeš?	25	Výzbroj.....	103
Co vlastníš?	27	Zbraně	103
Příklad tvorby postav	27	Zbroje a štíty.....	106
Postavy v příkladech.....	30	Výpočet zranění zbraní.....	107
Alchymista	32	Hraní Dračího doupěte k6.....	109
Typická alchymistická výbava	32	Hod na náhodu.....	112
Pravidla pro alchymii.....	33	Cestování	114
Seznam receptů a dovedností.....	35	Překonávání překážek	116
Základní alchymistické recepty	36	Dveře a zámky	118
Pokročilé alchymistické recepty.....	41	Průzkum.....	120
Mistrovské alchymistické recepty.....	45	Plížení	124
Hraničář	50	Viditelnost.....	126
Typická hraničářská výbava	50	Rozhovory	128
Seznam schopností a dovedností	51	Boj.....	130
Základní hraničářské schopnosti	52	Popis prostředí a situace.....	131
Pokročilé hraničářské schopnosti.....	54	Úmysly	131
Mistrovské hraničářské schopnosti.....	56	Co jde stihnout v jednom kole	132
Kouzelník.....	59	Vzdálenost.....	133
Typická kouzelnická výbava	59	Rychlost.....	133
Pravidla pro kouzlení	60	Hod na útok a na obranu.....	134
Seznam kouzel a dovedností	63	Výhody a nevýhody.....	135

Pořadí házení	136	Cestování.....	205
Úspěchy	137	Překonávání překážek.....	206
Zranění a jeho následky	139	Průzkum.....	209
Manévry a situace	142	Plížení.....	210
Boj pod vodou	142	Rozhovory	211
Boj proti nestvůrám	142	Zjišťování informací	211
Hoření.....	143	Hraní za nehráčské postavy.....	212
Kouzlení v boji	143	Vedení soubojů.....	213
Odečítání munice.....	144	Smrtelnost hry.....	217
Prostředí a velikost postav	144	Přidělování zkušeností.....	217
Plná obrana	144	Prodej pokladů	218
Příprava	144	Příprava na příští sezení	218
Síla v boji	145	Tvorba dobrodružství	219
Snížená viditelnost.....	145	Náhodná setkání.....	221
Útěk z boje	145	Tvorba kouzel, schopností a kouzelných předmětů	222
Útok na nehybného protivníka	146	Kouzelné předměty	225
Útok na více protivníků.....	146	Kouzelné hračky a cetky.....	226
Útok ze zálohy	147	Kouzelné hůlky, hole a žezla	227
Zajímání.....	147	Kouzelné oblečení.....	228
Zásah mimo zbroj	147	Kouzelné šperky	229
Časté nejasnosti	148	Kouzelná výzbroj.....	231
Pronásledování	149	Léčivé kameny	234
Pády	152	Ostatní kouzelné předměty.....	235
Pasti	154	Magické suroviny	238
Jedy.....	159	Vzácné alchymistické recepty.....	251
Žíraviny	169	Vzácná kouzla	258
Hořlaviny	172	Nehráčské postavy	266
Léčení.....	174	Tvorba nehráčských postav	266
Jednorázová léčba	174	Příklady nehráčských postav	268
Dlouhodobá léčba	176	Ceník.....	271
Léčení následků	176	Oblečení.....	272
Zlepšování postavy.....	178	Vybavení.....	272
Zkušenosti	178	Zvířata a dopravní prostředky.....	274
Co získáš s novou úrovní.....	179	Výzbroj.....	275
Výcvik	180	Pasti, jedy a žíraviny.....	277
Extrémně dlouhé kampaně.....	181	Studium a výcvik	277
Živobyťí.....	182	Cennosti.....	278
Rady a postupy.....	186	Nemovitosti	279
Hraní za postavu.....	190	Živobyťí.....	279
Hraní družiny.....	196	Kouzelné předměty	281
Vedení hry	199	Magické suroviny	282
Moderování hry.....	201	Alchymie	284
Situační rozhodnutí.....	203		
Účinek kouzel a schopností.....	205		

Úvod

Vítej!

Před sebou máš pravidla stolní rolové hry **Dračí doupě k6**. 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 erpégécky 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.

Při hraní u stolu práci počítače zastane je-

den z vás. To je sice nevýhoda, protože nemůže dost dobře trumfnout nabašenou grafiku a dialogy namluvené 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 rekvizity

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, bude také potřebovat modul s dobrodružstvím.

Kostky a hody

V **Dračím doupěti k6** 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 těžkou zbraní se hází **Fyzička** + k6. Pokud máš například **Fyzičku** 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 3 životy.

Příběhy Dračího doupěte

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, hrdinská výprava na draka terorizujícího vaše rodné město, nebo třeba likvidace skřetího náčelníka, který se snaží sjednotit kmeny a poštvat 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 sténat 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, zachránit 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 pohádají, nestávají se z vás protihráči. Leckdy je to právě naopak – na hrdinskou smrt při pokusu o záchranu 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. Pro začátek úplně stačí, když si přečteš popisy schopností a dovedností, které si vybereš pro svou postavu.

Alespoň jeden z vás by se ale měl s pravidly seznámit natolik, aby je dokázal vysvětlit ostatním. Pán jeskyně by si také měl pročíst jedno z příložených dobrodružství, pokud se nerozhodne vytvořit 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 hned. 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. Je také mnohem snazší naučit se pravidla postupně při hře, než se je snažit nacpat do hlavy na jedno přečtení.

Organizace hraní

Ať už si chceš **Dračí doupě k6** 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 **Dračí**

doupě k6 nebo i jiná RPGčka, jsou různé herní akce. Potkáš tam spoustu hráčů a můžeš se s nimi domluvit na dlouhodobém hraní.

- 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 **Dračí doupě**

k6. 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 hrajete po netu.
- V jakém světě hrajete a v čem se případně vaše hra liší od oficiálních pravidel.

Četnost hraní

Obvyklé je scházet se jednou za týden, nejčastěji večer po škole nebo po práci. Jsou ale i skupiny, které hrají několikrát týdně, jednou za 14 dní, jednou za měsíc nebo si třeba udělají příležitostný herní víkend.

Domlouvání 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, ať si mohou udělat jiné plány.
- Pokud hru zrušíte, dejte o tom všem vědět, ať se na ni netrmácí zbytečně.

Váš herní svět

Hrát můžete v nějakém existujícím světě, ať už určeném přímo pro hraní **Dračího doupě tek6** nebo jiného fantasy RPGčka, inspirovat se 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 Dračího doupě žijí fantastické rasy jako elfové, hobiti a trpaslíci, ale také divoké kmeny skřetů 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 vyspělou kulturou, znalostmi a tradicemi. Obyčejní rolníci v nich dnes vidí jen snadno dostupný stavební materiál, zato pro odvážné dobrodruhy jsou zlatým dolem plným pokladů a kouzelných předmětů – pokud ovšem v tem-

ných hlubinách dokáží překonat pasti a nebezpečné nestvůry, které je stráží, a vynést je na denní světlo.

Staré jazyky

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

Řeč kouzel

Jedním ze starých jazyků je řeč kouzel. Pán jeskyně by si měl rozmyslet, jestli to je jazyk, který se kdysi elfové naučili od bohů, řeč popisující materii světa, 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, dobyt看kem 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 zlatácích, stříbrňácích a měďácích s tím, že jeden zlaták má hodnotu jako deset stříbrňáků nebo sto měďáků. Můžete to také pojmout tak, že zlatáky, stříbrňáky a měďáky jsou měnou nejmocnější říše v oblasti, kde budete hrát, a i mimo její území je zvykem přepočítávat ceny na tyto mince.

Stačí začít s málem

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

Tvorba postavy

V této kapitole si ukážeme, jak vytvořit hráčské postavy.

Jakou družinu budete hrát?

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

Osobní deník

Všechny údaje o postavě je zvykem zapisovat do osobního deníku. Můžeš si stáhnout z webu **Dračího doupěte k6** a buď si ho vytisknout nebo ho vyplňovat elektronicky, ale stačí i kus papíru.

Povolání

Na dobrodružnou výpravu se nevydáváš náhodou, máš na to průpravu a schopnosti podle toho, jaké máš povolání – můžeš být alchymista, hraničář, kouzelník, válečník nebo zloděj.

Povolání se doplňují, domluvte se tedy pokud možno tak, aby měl každý jiné. Nelámejte to ale přes koleno. Je rozhodně lepší

mít v družině dva válečníky, než aby někdo hrál postavu, která ho nebude bavit. V tom případě se ale domluvte, 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, dýchat pod vodou, chodit po stropě, proměnit se v oblak mlhy a spoustu dalších věcí. Může také vyrábět bomby, petardy, zápalné granáty a rakety, takže ani v boji se rozhodně neztratí.

Hraničář

Hraničář může být například lovec, stopař, nebo vojenský zvěd. Je to skvělý střelec, ob stojí 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, číst 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 nejvíc 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 jedine uprostřed bitevní vřavy žije opravdu naplno. Pravidelně trénuje a nikdy nezanedbá péči o své zbraně a zbroj. Bojuje obvykle v těžké zbroji a ohání se mečem, kladivem, sekerou či palcátem. Svou sílu, výdrž a další schopnosti ale uplatní i mimo boj – může vyrážet dveře, lámat zámky, roztahovat mříže, zvedat těžká břemena, potápět se do velké hloubky, skákat přes průrvy a jiné překážky, běhat rychleji 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 strážů, nebo se třeba protáhnout skrz železnou mříž. Je zdatným protivníkem v boji zblízka i na dálku, nejraději ale útočí ze zálohy.

Rasa

Příběhy Dračího doupěte 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 vzrůst. 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. Jsou o něco větší a silnější a díky vrozenému orientačnímu smyslu jsou to vyhledávaní průvodci a zvědi. 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, Ulfgyn, Vergara

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

Nezdolná výdrž

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

Orientační 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.

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 vybrané a jedno další. Je to trochu jako kdybys měla dvě povolání najednou, ale od toho druhého si můžeš něco vzít jen třikrát. Na první úrovni si navíc můžeš vybírat jen ze základních schopností, takže pokročilé a mistrovské zatím číst nemusíš.“

Elf

Životy: 8

Elfové jsou štíhlejší a o něco vyšší než lidé a mají dlouhé, špičaté uši. Kvůli skvělému zraku a nočnímu vidění jsou to vyhledávání zvědi, stopaři a průzkumníci, ale také noční strážé nebo hlídky na lodích. 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. Mnozí preferují život po setmění.

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

Mužská jména: Airon, Fionor, Gildon, Giliás, 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 pohodlí a dobrodružství obvykle nevyhledávají. Občas se ale mezi nimi vyskytne podivín, kterého lákají tajemné dálky a cizí kraje. Vzhledem ke vzrůstu to nejsou moc dobří 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 vzrůst

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 prostorech.

Vytříbená chuť

Máš velice citlivou chuť. 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 přísad.

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

Krollové jsou ještě o něco větší než barbaři. Bezpečně je poznáš podle zvláštních uší, jimž vděčí za svůj neobvyklý detekční smysl. Díky své síle a velikosti se nejlépe uplatní jako válečníci, mohou ale vyniknout v jakémkoliv povolání. Jeli-kož se orientují i v naprosté tmě, často slouží jako noční strážé. Lidé je obvykle považují za hloupé, o to více je pak ale překvapí, když narazí na krollího vzdělance či pro-třelého 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 pře-kážek. Nerozeznáš ovšem detaily, takže sice poznáš tvar chodeb a místností a ani v naprosté tmě nevrazíš do stromu, nevšimneš si ale nataže-ného 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.

Kudúk

Životy: 7

Kudúci 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 jsou o poznání menší než lidé a 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 vzrůst

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 prostorech.

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 dokonce 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: 8

Trpaslíci jsou jen o trochu vyšší než hobiti, jsou ale mnohem podsaditější a svalnatější, mají sílu jako barbaři. Jsou velice zruční a pečliví a díky své schopnosti vidět teplo se dobře orientují po tmě. Nevadí jim stísněné prostory, nezřídka proto žijí v podzemních městech, kde těží vzácné kovy a kameny. Jsou to skvělí válečníci a alchymisté a v boji jsou známí svou odvahou, zarputilostí 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

Podsaditý vzrůst

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

Nezdolná výdrž

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

Infravidění

Dosah: viditelnost (pod vodou krátká vzdálenost)

Pohledem rozeznáš teplejší předměty od studenějších. Teplokrevné tvory, nedávno uhašenou pochodň 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. Infravidění bez omezení funguje v dešti, zvířeném prachu, řídkém sněhu, kouři nebo písečné bouři a pomáhá v lese a houští, mlha a hustý sníh ho ale omezují stejně jako normální zrak a pod vodou funguje jen na krátkou vzdálenost. Od skla se tepelný obraz odráží jako od zrcadla.

Kdo jsi?

Rozmysli si, kdo jsi, jak vypadáš a proč se vydáváš na dobrodružství.

Dětství, vzhled, chování a záliby

S vymýšlením vzhledu, chování, zálib a toho, jak tvá postava vyrůstala, ti pomůžou tabulky na následujících dvou stranách. Z každé si vyber nebo vylosuj 1–2 řádky (hod dvakrát kostkou a najdi tuto kombinaci čísel), zálib si můžeš vzít i víc. Můžeš se jimi také jen inspirovat a vymyslet si vlastní.

- U prvků vzhledu, 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?
- Při vymýšlení vlastních prvků chování se vyvaruj takovým, jejichž hraní by bylo

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

- Při vymýšlení dětství své postavy můžeš zkombinovat víc řádů. Mohla například vyrůstat ve šlechtické rodině jako učedník starého mudrce nebo se třeba narodila v kupecké rodině, ale utekla z domu a přidala se k žoldácké kumpanii.
- Záliby mohou být aktivní (postava se ráda účastní střeleckých soutěží) nebo pasivní (ráda se na střelecké soutěže dívá).

Jméno nebo přezdívka

Jaké je tvoje skutečné jméno a jak ti ostatní říkají? Příklady jmen najdeš v popisu tvé rasy. Vyhní se reálným jménům a jménům literárních a filmových postav, protože kazí dojem unikátního herního světa.

Odkud jsi?

Domluv se s pánem jeskyně, odkud jsi, jaká tam uctívají božstva a jaké jsou tam zvyklosti. Ber přitom v úvahu svůj původ: pokud jsi například z bohaté měšťanské rodiny, zřejmě poházíš z nějakého velkého města. Jestliže už máte mapu světa a rozmyšlené kultury, stačí si vybrat, jinak společně vymyslete:

- 2–3 božstva (Hodar, bůh hromu a blesků) a jak se uctívají (modlitba před každým jídlem, modlitba za soumraku s čelem na sever, první sousto je třeba obětovat božstvu...)
- 2–3 charakteristické pozdravy, fráze

nebo kletby („Zdraví tobě i tvé rodině!“, „Aby tě kraken sežral!“, „U Hodarova vousu!“...)

- typické oblečení (turban, sukně, špičaté boty, kožešiny...)

Vzhled	
1, 1	albín
1, 2	aristokratické rysy
1, 3	bílé vlasy a vousy
1, 4	chybějící prst
1, 5	chybějící ucho
1, 6	dobrácká tvář
2, 1	holohlavý
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	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

Chování	
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

Dětství	
1, 1	jako novic v chrámu
1, 2	jako pomocník mocného čaroděje
1, 3	jako pomocník starého alchymisty
1, 4	jako sloužící v paláci
1, 5	jako sluha bohatého kupce
1, 6	jako student na akademii
2, 1	jako učedník nějakého řemesla
2, 2	jako učedník vesnické vědmy
2, 3	jako žák starého mudrce
2, 4	s bandity
2, 5	s chudými rolníky
2, 6	s dobrodruhy
3, 1	s eskamotéry
3, 2	s gladiátory
3, 3	s horníky
3, 4	s kupeckou karavanou
3, 5	s lovci
3, 6	s městskou chudinou
4, 1	s městskou stráží
4, 2	s námořníky
4, 3	s piráty
4, 4	s potulnými divadelníky
4, 5	s potulnými hudebníky
4, 6	s přístavními dělníky
5, 1	s rybáři
5, 2	s vojáky
5, 3	s vykradači hrobek
5, 4	se žoldáky
5, 5	v bohaté kupecké rodině
5, 6	v bohaté měšťanské rodině
6, 1	v chudé měšťanské rodině
6, 2	v kmenu kočovných lovců
6, 3	v kmenu kočovných pastevců
6, 4	v městském podsvětí
6, 5	v rodině vysokého úředníka
6, 6	ve šlechtické rodině

Záliby	
1, 1	akrobacie
1, 2	atletické soutěže
1, 3	divadlo
1, 4	filosofie
1, 5	gladiátorské zápasy
1, 6	historie
2, 1	hra na buben
2, 2	hra na citeru
2, 3	hra na dudy
2, 4	hra na flétnu
2, 5	hra na harfu
2, 6	hra na loutnu
3, 1	hra na lyru
3, 2	hra na píšťalu
3, 3	hra na roh
3, 4	hvízdání
3, 5	jezdecké závody
3, 6	kaligrafie
4, 1	karty
4, 2	kohoutí zápasy
4, 3	kostky
4, 4	malování
4, 5	matematika
4, 6	přednes
5, 1	šachy
5, 2	skořápky
5, 3	střelecké soutěže
5, 4	svádění
5, 5	tanec
5, 6	vaření
6, 1	vozatajské závody
6, 2	vrhání nožů
6, 3	vyřezávání
6, 4	vyšívání
6, 5	žonglování
6, 6	zpěv

Co dokážeš?

Úroveň

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

základní	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 přiřad' 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

Hraničář

Kouzelník

Válečník

Zloděj

Finesa

Finesa

Duše

Fyzička

Finesa

Jestliže se chystáš hrát **Dračí doupě k6** 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 dočtíš v kapitole **Zlepšování postav**.

Životy

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

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

Schopnosti a dovednosti

- Při každém přestupu na vyšší úroveň se hraničář, válečník a zloděj mohou naučit jednu dovednost nebo jednu schopnost svého povolání, alchymista jednu dovednost nebo dva recepty, kouzelník jednu dovednost nebo dvě kouzla.
- Na první úrovni začínáš s tolika schopnostmi, kouzly, recepty nebo dovednostmi jako po čtyřech přestupech.
- Na 1. – 5. úrovni si můžeš brát jen základní kouzla, recepty a schopnosti, od

6. úrovně se můžeš učit i pokročilé, od 12. úrovně mistrovské.

Příklad:

Jana se rozhodla hrát kouzelnici.

Pán jeskyně: „Co budeš umět na první úrovni?“

Jana: „Určitě dovednosti *čtení a psaní* a *staré jazyky*, protože chci umět sesílat kouzla ze svitků. Na to spotřebuju dva přestupy. Za zbylé dva se naučím 4 kouzla.“

Pavel: „Vem si nějaká útočná kouzla, ať jsi k něčemu platná v boji.“

Jana: „Dobře. Vezmu si *modrý blesk* a *ohnivý oblouk*. Pak asi *beranidlo*, tím se také dá útočit, ale hodí se i mimo boj. A poslední bude *očaruj provaz*, tím vám budu moct pomáhat, až mi ostatní kouzla dojdou.“

V kapitole pro své povolání najdeš seznam dovedností, které se pro ně nejvíc hodí. Je to ale jen doporučení, na libovolné úrovni se můžeš naučit jakoukoliv dovednost z kapitoly **Dovednosti**. Přestože se ale můžeš dovednosti učit kdykoliv, je vhodné si to naplánovat raději na základní úrovně. Kouzla, schopnosti a alchymistické recepty totiž na vyšších úrovních bývají silnější a budeš se pak muset rozhodovat například mezi *plaváním* a nějakou mocnou mistrovskou schopností.

Domluvte se, jaké schopnosti a dovednosti si kdo vezme, abyste se co nejlépe doplňovali. Každé povolání v **Dračím doupěti k6** 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*.

Ostatní znalosti, etiketa a jazyky

Kromě schopností a dovedností, které se tvá postava naučila v rámci svého povolání, umí spoustu dalších věcí podle toho, jaké jsou její záliby a kde vyrůstala.

Příklady:

- Zloděj, který vyrůstal ve velkém námořním přístavu, se domluví jazyky všech zemí, ze kterých tam připlouvají lodě.
- Postava z bohaté rodiny ví, jak se má chovat v lepší společnosti, zato ale netuší, jak to chodí mezi žebráky a kapsáři.
- Válečník, který si na svůj výcvik vydělával kovařinou, umí kovat. Postava, která ráda zpívá a tančí, umí zpívat a tancovat.

Z minulosti a zálib vyplývá:

- znalost jazyků (kromě starých jazyků a skřetí řeči, na ty potřebuješ dovednosti)
- schopnost zapadnout do společenských vrstev, kde postava žila
- znalost řemesel, případně dalších nedobrodružných dovedností
- znalost míst, kde postava žila, nebo která procestovala

Tyto znalosti si nemusíš nikam vypisovat: pokud by tvá postava něco měla umět, tak to umí. Výjimkou je to, na co jsou v pravidlech schopnosti a dovednosti. Pokud například chceš umět číst a psát, musíš si pořídit dovednost *čtení a psaní*.

Všechny postavy neohledně na původ se domluví obecnou řečí.

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. Nadměrné naložení tě bude zpomalovat, případně ti bude dávat nevýhodu v boji (viz **Rychlost** v kapitole **Boj**).
- Nesnaž se neomezený výběr výbavy zneužít – jeho smyslem je zrychlit a zjednodušit tvorbu postavy, nikoliv nabrat si věci na prodej nebo jinou kulišárnu.

Pokud nemáš vůbec představu, co by se ti

mohlo na výpravě hodit, nebo se chceš ujistit, že máš všechno důležité, můžeš se inspirovat ukázkovým seznamem 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.

Příklad tvorby postav

Příklad:

Jana, Katka, Pavel a Michal se domluvili, že budou hrát **Dračí doupě k6**. Michal už dříve rpgčka hrál, nabídnul se proto, že bude dělat pána jeskyně.

Pán jeskyně: „Později budu určitě tvořit vlastní dobrodružství, nejdřív bych si ale chtěl vyzkoušet jedno z pravidel. Nemá žádné 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 nejvíc 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 někým úplně cizím.“

Jana: „Můžeme být všichni z jednoho města.“

Pán jeskyně: „Dobře. Máte už rozmyšlené postavy?“

Jana: „Chtěla bych hrát mladou holku ze zámožné rodiny, které rodiče lezli krkem natolik, že se rozhodla utéct z domova a vyrazit za dobrodružstvím. Uvažuji o hraničářce nebo kouzelnici.“

Pavel: „Já jdu rozhodně do trpaslického válečníka, chci si pořádně zabojet. Budu asi spíš z chudých poměrů, na výcvik a výbavu jsem si vydělal tvrdou prací jako kovář. Jmenuju se Gorondar.“

Katka: „Já bych chtěla být elfí hraničářka Naria. Na výpravu s váma jdu, protože jako jediná mám představu, co nás vlastně v divo-

čině čeká. Rozhodně vás tam nenechám jít samotné!“

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

Pán jeskyně: „A jak ti budeme říkat?“

Jana: „Kara.“

Pán jeskyně: „Ještě bych chtěl trochu nastřelit vaše rodné město. Hrát budeme jinde, takže ho nemusíme popisovat detailně, ale určitě to chce jméno a pár prvků místní kultury: jak se oblékáte, jaké bohy uctíváte a jaké používáte fráze nebo pozdravy.“

Jana: „Město by se mohlo jmenovat Aramon. Postavili ho lidé na úpatí hor, aby mohli obchovovat s trpaslíky. Kolem jsou hluboké lesy plné zvěře. Tradiční oblečení je vlněná vesta a kalhoty, případně sukně. Jsme přece jen na podhůří hor.“

Pavel: „To zní dobře. Obchod s trpaslíky by vysvětloval, proč jsem se tam narodil já. Moji rodiče tam přišli za prací. Trpaslíci z Aramonu i při slavnostních příležitostech nosí kovářskou zástěru. Na cestách to ale asi dělat nebudu.“

Katka: „Mně se to také líbí. Hraničáři nosí kožené oblečení s třásněma.“

Pán jeskyně: „Dobře, tak pojďme ještě vymyslet několik bohů a způsob, jak je uctíváte. Jste všichni z jednoho města, takže asi bude stačit jeden pro každého z vás.“

Pavel: „Já uctívám Hodara, trpaslického boha řemesel. Modlíme se k němu každé ráno před šichtou, aby nám dal sílu a posvětil naše výrobky.“

Katka: „Moje bohyně je Liana, vládkyně lesů a paní divočiny. Obětovávám jí vždycky nejlepší kousek z každého uloveného zvířete.“

Jana: „Já se modlím k Inaře, bohyni magie a moudrosti. Modlitby k ní je třeba psát na kus pergamentu a spálit.“

Pán jeskyně: „To je skvělý! Zvládnete ještě vymyslet pár pozdravů, kleteb a frází?“

Pavel: „U Hodarova vousu!“

Katka: „Zdraví tobě i tvé rodině!“

Jana: „Přisahám na Inařinu moudrost!“

Pán jeskyně: „Príma. Snažte se to při hře používat.“

Pavel: „Než začneme tvořit postavy, musíme se domluvit, kdo bude umět léčit. Já si časem vezmu válečnickou samoléčbu, ale ta bude fungovat 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 také *hojivý dotyk*. Chci hrát léčitelku.“

Pavel: „Príma. Ještě by se hodil alchymista na léčivé lektvary, ale toho nemáme.“

Pán jeskyně: „Ty se dají koupit.“

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

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

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

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

Pavel: „Já začnu. Jsem trpaslík ze skromných poměrů, vyučil jsem se na kováře a postupně jsem si vydělal na válečnický výcvik a výbavu. Mám už představu, jakou postavu chci hrát, takže vzhled, chování a záliby si vyberu, aby mi k ní seděly. Určitě budu muž činu a nikdy nenechám přítele ve štychu. Mohl bych asi být holohlavý, ale to se mi moc nelíbí. Spíš budu mít vousy spletené do copánků. Rád hraju karty a líbilo by se mi hrát na nějaký hudební nástroj. K trpaslíkovi mi asi nejvíc sedí píšťala, tak беру tu. Co je dál na řadě?“

Pán jeskyně: „Vlastnosti a životy.“

Pavel: „Bojovat budu v těžké zbroji a s dvoubřitou sekerou, takže si určitě vezmu fyzickou 3. Chci také umět trochu střílet, takže finesu si dám 2 a duši 1. Životů má trpaslík 8.“

Pán jeskyně: „Fajn. Co schopnosti a doved-

nosti? Začínáte na první úrovni, takže si můžeš vybrat 4 dovednosti nebo válečnické schopnosti. K tomu máš vrozené trpaslickýschopnosti.“

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

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 později, 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 *drtivé pěsti*. *Hluboký nádech* zní užitečně, *hromový hlas* by asi šel, *bojový tanec* a *obří skoky* nechci, *samoléčbu* určitě chci. *Velitelský hlas* určitě ne, nejsem voják. *Soumar* zní lákavě a *tuhý kořínek* také, ale to se klidně můžu naučit později.

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

Pavel: „Jo, vidíš! Takže si беру *lamželeza*, *drtivé pěsti* 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*, *soumara*, *tuhý kořínek* a *hromový hlas*.

Pán jeskyně: „Říkal jsi, že sis na výcvik a výbavu vydělával kovařinou, že rád hraješ na píšťalu a že nejspíš neodmítneš partičku karet. Napadá tě ještě něco nedobružného, co bys měl nebo chtěl umět? Nemusíš si to psát, ale chtěl bych mít představu, co od tebe můžu čekat.“

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

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

Pavel: „Tanec a jízda na koni? To není nic pro trpaslíka. A při hraní na píšťalu se moc zpívat nedá, takže to nechám holkám.“

Pán jeskyně: „Předpokládám, že tvůj rodný jazyk je trpasličtina?“

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

Pán jeskyně: „Dál určitě umíš obecnou řeč. Napadají tě ještě nějaké jazyky, které 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 nějaké 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 kovářské kladivo u pasu. Šipky do kuše jsou krátké, takže toulec si pověším na opasek.“

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

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

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. Kovářské kladivo jsem už zmínil. Rovnou si vezmu i majzlík, ten se bude hodit na urážení zámků. Jo a nemám vojenský oděv. Jsem kovář, takže si píšu pracovní oděv. Škrťám si také kladivo z torny, nemá smysl s sebou tahat dvě. Jo a píšu si píšťalu a balíček karet.“

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

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

Pán jeskyně: „Fajn, to je asi všechno.“

Obdobně proběhne tvorba postav ostatních hráčů.

Postavy v příkladech

Gorondar

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 1, ♥ 9

Rasa: trpaslík

Povolání: válečník

Vrozené schopnosti: *infravidění, nezdolná výdrž*

Válečnické schopnosti: *hluboký nádech, lamželezo, drtivé pěsti*

Dovednosti: *plavání a potápění*

Jazyky: *trpasličtina, obecná řeč*

Chování: muž činu, nenechá přítele ve štychu

Záliby: hra na píšťalu, karty

Vzhled: rozložitý trpaslík v těžké zbroji a pracovním oděvu s vousy spletenými do copánků s kuší přes rameno a dvoubřitou sekerou 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.

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*

Chování: zvědavá

Záliby: tanec, zpěv

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 šípky nebo do nápojů)

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

Lasice Šikulka

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 0, ♥ 1

Smysly: dobrý zrak, skvělý čich a sluch

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

✂ **Zuby nebo drápy:** 1 + k6, ✨ -3

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

Kara

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 3, ♥ 8

Rasa: člověk

Povolání: kouzelník

Zlodějské schopnosti (skrže všestrannost): odhad na lidi

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

Dovednosti: čtení a psaní, staré jazyky

Chování: veselá, prostořeká

Záliby: divadlo, historie

Vzhled: zrzka v kouzelnické róbě s dobrou tváří a 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*
- *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*)
- » *písařská souprava* (pokud máš *čtení a psaní*)
- » *5 dávek hojivé masti* (po vydatném spánku vyléčí 2 životy)
- » *1 léčivý lektvar* (po několika minutách)

vyléčí 3kz + 2 životů, po několika hodinách všechna vážná zranění)

- 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 nepřímě 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, vypolstrované 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 loď 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 *zpracování magických surovin*. Destilovaná kouzelná esence je čirá tekutina s vůní ozónu, uchovává se obvykle ve flakoncích. Je velice účinná, na výrobu jí stačí jen několik kapek podle náročnosti receptu:

základní recept	1
pokročilý recept	2
mistrovský recept	4

Do začátku máš 9 . Můžeš z nich předem navrábět předměty podle receptů, které znáš, nebo si je nechat na pozdější použití.

Magické suroviny

Magickou surovinou mohou být například vnitřnosti některých nestvůr, světélkující houba nebo třeba divná plíseň. Pokud máš

alchymistickou aparaturu a dovednost *zpracování magických surovin*, můžeš u čehokoliv podezřelého několikaminutovým rozborem zjistit, kolik to obsahuje kouzelné esence. V případě tekutých surovin to můžeš zjistit také *lakmusovým papírkem*.

Nemagické suroviny

Kromě kouzelné esence jsou na výrobu alchymistických předmětů potřeba nemagické suroviny: síra, voda, různé kyseliny, alkohol, léčivé byliny a podobně. Ty se obvykle přenášší 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 kouzelné esence a běžných surovin vyžadují ještě vzácnou surovinu: *dračí srdce*, *roh jednorožce* a podobně.

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

Základ předmětu

Na výrobu většiny předmětů je kromě kouzelné esence a alchymistických surovin potřeba ještě nějaký základ. Lektvary se například dávají do prázdného flakónu, masti do krabičky, bomba se vyrábí z dřevěných pilin a duté železné koule, doutnák z kusu provazu. V popisu předmětu je základ uveden, jen když není součástí zásob v truhlici s aparaturou.

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 zapíš 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. Pronájem laboratoře na výrobu podle vlastního receptu stojí 5 st za každý předmět. Výroba podle mistrova receptu stojí stejně jako koupě hotového výrobku minus cena surovin, které si přineseš. Můžeš takto vyrábět jen podle receptů, na které máš odpovídající úroveň: *lektvar regenerace* je například mistrovský recept, takže ho můžeš vyrábět až od dvanácté úrovně.

Arsin, arzenik, bomba, dýmovnice, lučavka královská, ohnivá hlína, petarda, raketa, tekutý oheň, vitriol, výbušný projektil a zápalný projektil jdou vyrobit i bez kouzelné esence. Jsou na to ale potřeba suroviny v ceně 2 zl místo každé 💧, výroba trvá několik hodin a je na ni potřeba plně vybavená alchymistická laboratoř.

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 můžeš 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 nejdříve 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 každou další úroveň se můžeš naučit další dvě dovednosti nebo alchymistické recepty.

Dovednosti vhodné pro alchymistu (od 1. úrovně)

- Čtení a psaní
- Zpracování magických surovin
- Léčitelství
- Plavání a potápění
- Staré jazyky

Základní recepty (od 1. úrovně)

- Brčálový extrakt
- Cibulový extrakt
- Dýmovnice
- Elixír rychlého učení
- Hojivá mast
- Hydrofóbní pasta
- Kouzelné leštadlo
- Kouzelné rozpouštědlo
- Kouzelný inkoust
- Kýchací prášek
- Lakmusový papírek
- Lektvar mrazivého dechu
- Lektvar ohnivého dechu
- Léčivý lektvar
- Mast na popáleniny
- Mrazící prášek
- Ohnivzdorná pasta
- Oslepující kulička
- Petarda
- Vitriol
- Výbušný projektil
- Zápalný projektil

Pokročilé recepty (od 6. úrovně)

- *Arsin*
- *Bomba*
- *Černá zhoub*
- *Éterický olej*
- *Instantní lepidlo*
- *Koncentrovaná voda*
- *Koncentrovaná země*
- *Koncentrovaný oheň*
- *Koncentrovaný vzduch*
- *Kouzelná plastelína*
- *Lektvar rychlosti*
- *Lektvar vodního dechu*
- *Lučavka královská*
- *Ohnivá hlína*
- *Pavoučí vlákno*
- *Protijed*
- *Tekutý oheň*
- *Tinktura proti bolesti*
- *Uspávací tinktura*
- *Vyprošťovák*

Mistrovské recepty (od 12. úrovně)

- *Arzenik*
- *Falešná smrt*
- *Jablečná vůně*
- *Lektvar horkého léta*
- *Lektvar chladných vod*
- *Lektvar mlhoviny*
- *Lektvar ostrých smyslů*
- *Lektvar poslušnosti*
- *Lektvar zmenšování*
- *Naváděcí terčíky*
- *Nápoj vášně*
- *Oční kapky*
- *Pavoučí lektvar*
- *Raketa*
- *Sérum pravdy*
- *Termická pasta*
- *Živý oheň*

Základní alchymistické recepty

Základní recepty se můžeš učit od první úrovně. Na výrobu každého z nich je kromě základu a běžných surovin potřeba 1 💧.

Brčálový extrakt

Popis: jedovatě zelená, hustá kapalina bez chuti a zápachu

Brčálový extrakt po pozření vyvolá okamžité a dlouhotrvající zvracení. Používá se nejčastěji při otravě jedem v jídle nebo nápoji, je s ním ale také možné někoho velice nepříjemně potrápit či krátkodobě vyřadit. Když je podán v průběhu latence jedu, který se aplikuje konzumací, kompletně ho neutralizuje.

Cibulový extrakt

Popis: hustá, nažloutlá kapalina se silným cibulovým zápachem a chutí

Působení: několik minut

V průběhu několika kol po vylití extraktu z lahvičky okolí na několik minut zamoří cibulové výpary. Nejsou vidět, ale s předstihem na ně upozorní výrazný cibulový zápach. Každý, kdo se jich nadechne, bude na několik minut automaticky oslepený a bude mít vyřazený čich. Lahvička vystačí na dvacet metrů chodby nebo středně velkou místnost.

Dýmovnice

Popis: šedivá koule velká jako vlašský ořech

Trvání kouře: několik minut

Dostřel: střední

Po nárazu se z *dýmovnice* budou několik minut valit oblaka hustého dýmu, ve kterém je vidět jen na kontaktní vzdálenost. Dým blokuje i *infravidění*, *ultrasluch* ale funguje normálně. Je zcela neškodný.

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

Elixír rychlého učení

Popis: černá tekutina s kávovou vůní a hořkou chutí

Působení: 7 dní

Elixír rychlého učení se používá při přestupu na novou úroveň, viz **Délka výcviku** v kapitole **Zlepšování postavy**. Při opakovaném užívání se snižuje jeho účinnost, každý další přestup proto trvá déle. Časté užívání bez dostatečného zažití získaných schopností navíc způsobuje silnou depresi, pocity úzkosti a další vážné psychické potíže.

Poznámka:

Mistři povolání obvykle *elixír rychlého učení* prodávají. Když se ale chceš něco naučit od někoho, kdo sice umí příslušné kouzlo, schopnost, recept nebo dovednost, ale běžně je nevyučuje, musíš si přinést vlastní.

Hojivá mast

Popis: mléčně bílá mast s vůní heřmánku

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.

Z jedné 💧 vyrobíš 10 dávek *hojivé masti*.

Hydrofóbní pasta

Popis: modrozelená pasta, po nanesení průhledná

Hydrofóbní pasta po nanesení vytvoří trvalý průhledný povlak, který nepropouští vodu. Můžeš pomocí ní ochránit například mapu proti rozmočení, *ohnivou hlinu* nebo *bombu* proti navlhnutí, nebo třeba meč proti zrezivění. Jedna dávka vystačí na šaty a výbavu pro jednu osobu.

Kouzelné leštadlo

Popis: lesklá vazelína s máslovou chutí a vůní

Působení: několik minut

Povrch potřený *kouzelným leštadlem* bude několik minut dokonale kluzký. Lahvička vystačí na podlahu velké místnosti.

Kouzelné rozpouštědlo

Popis: světle modrá, lehce nasládlá tekutina bez zápachu

Kouzelné rozpouštědlo okamžitě rozpouští alchymistické výrobky, na nic jiného nepůsobí. Používá se nejčastěji na odstranění *pavoučího vlákna* či *termické pasty*, rozlepení spojů vytvořených *instantním lepidlem*, rozpouštění výrobků z *kouzelné plastelíny* a podobně. Lze jím také neutralizovat jedy, při jejichž výrobě byla použita kouzelná esence.

Kouzelný inkoust

Popis: lahvička s duhovým inkoustem

Kouzelný inkoust se používá k zapisování kouzel, rituálů a alchymistických receptů do knih nebo na svitky. Na každé kouzlo, rituál nebo alchymistický recept je potřeba jedna lahvička. Je k tomu potřeba znalost *čtení a psaní* a *starých jazyků*. Zapisovat je možno

pouze kouzla, recepty a rituály, které má dotýčný naučené.

Použití takto vytvořených knih a svitků viz **Pravidla pro kouzlení** v kapitole **Kouzelník** a **Pravidla pro alchymii** v kapitole **Alchymista**.

Kýchací prášek

Popis: šedozelený prášek s chutí a vůní čerstvě namletého pepře

Působení: několik minut

Kýchací prášek způsobuje na několik minut nezadržitelné záchvaty kýchání. Používá se nejčastěji k zakrytí pachové stopy, je ho ale také možné rozprášit po okolí – kdokoli do tohoto prostoru vstoupí, zaručeně se prozradí.

Lakmusový papírek

Popis: tenká rulička zežloutlého papíru dlouhá jako prst

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

Lektvar mrazivého dechu

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

Působení: několik minut

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před tebou

Útok: **Finesa** + k6, ✨ 4kz **mrazem**

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 žiháním, sálá z ní teplo

Působení: několik minut

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před tebou

Útok: **Finesa** + k6, ✨ 3kz **ohněm**

Po dobu působení dokážeš vydechovat oheň. Pokud je cíl hořlavý nebo má něco hořlavého na sobě (šaty, srst), za jeden úspěch ho můžeš zapálit. Plameny ho budou zraňovat na začátku každého kola za 3kz **ohněm** a jdou uhasit za jedno kolo.

Pod vodou *lektvar ohnivého dechu* nefunguje.

Léčivý lektvar

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

Léčivý lektvar vyléčí 3kz + 2 životů a všechna vážná zranění. Životy se vyléčí za několik minut, vážná zranění po tolika hodinách, za kolik životů byla způsobena.

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.

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.

Ohnivzdorná pasta

Popis: žlutooranžová pasta, po nanesení průhledná

Ohnivzdorná pasta po nanesení vytvoří trvalý, nerozpustný, odolný povlak, který chrání proti vzplanutí. Můžeš ji použít například na ochranu mapy, svého oblečení nebo tětivy u luku. Ošetřený předmět nejde zapálit, nechrání ale proti žáru.

Příklad:

Kostlivý čaroděj seslal na Gorondara *ohnivou střelu*. Pavel na obranu hodil celkem 4.

Pán jeskyně: „Kostlivec má **Duši** 2, na kostce mi padlo 5. Přehodil tě o 3, takže má proti tobě dva úspěchy. Za první tě zraní, za druhý ti zapálí šaty.

Pavel: „Šaty mi nezapálí, mám je potřené ohnivzdornou pastou.“

Pán jeskyně: „Dobře, v tom případě tě jen zraní. Ohnivá střela má zranění 6kz. Padlo mi 1, 2, 2, 3, 3 a 4, takže spolu s rozdílem hodů tě zranil za 4. Odečti si ještě svoji zbroj.

Pavel: „Ohnivzdorná pasta to zranění nesníží?“

Pán jeskyně: „Ne, ta jen chrání tvoje šaty proti zapálení“.

Pavel: „Ok. Mám těžkou zbroj, takže mě popálil za 2 životy.“

Jedna dávka vystačí na šaty a výbavu pro jednu osobu.

Oslepující kulička

Popis: lesklá kulička velká jako třešeň

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Dostřel: krátký

Útok: **Finesa** + k6 proti **Finese**, oslepení (–1) na počet kol rovný počtu úspěchů

Oslepující kulička při nárazu vybuchne oslepujícím světlem. Jas je tak silný, že zavření očí nebo odvrácení zraku dá pouze výhodu

na odolání, spolehlivě ochrání jen zakrytí očí paží nebo něčím podobným.

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

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Dostřel: krátký

Útok: **Finesa** + k6 proti **Finese**, ohlušení a potíže s rovnováhou (–1) na počet kol rovný počtu úspěchů

Při nárazu vydá *petarda* ohlušující ránu. Zakrytí 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.

Vitriol

Popis: hustá olejnatá kapalina bez zápachu

Útok: **Finesa** + k6, zranění –3 + 6kz **žiravinou**

Dostřel: krátký

Vitriol je silná žiravina. Leptá rostlinnou a živočišnou hmotu a rozpouští všechny kovy kromě železa, zlata a olova. Flakónek můžeš házet jako zbraň.

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

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**). Můžeš takto vyrobit například výbušný šíp do luku, šipku do kuše, vrhací šipku, kuličku do praku a podobně.

Při zásahu *výbušným projektil* můžeš za úspěch cíl srazit na zem, případně mu na několik minut způsobit ohlušení a potíže s rovnováhou (−1).

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 **drtivé** 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, následně každé kolo 4kz **ohněm**

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), následně každé kolo zraňuje za 4kz **ohněm**. Uhašení zabere jedno kolo.

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

Příklad:

Na další výpravě se Naria rozhodla vyzkoušet zápalné šípy. Střelí tentokrát na goblinho 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. 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 dál, stráví jedno kolo hašením.

Pokročilé alchymistické recepty

Pokročilé recepty se můžeš učit od šesté úrovně. Na výrobu každého z nich jsou kromě základu a běžných surovin potřeba 2 💧.

Arsin

Popis: bezbarvý plyn s česnekovým zápachem

Aplikace: vdechnutím

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

Latence: několik hodin

☠️ 7 + k6 proti **Fyzičce**

- 🌟 6 **jedem**
- **vážné zranění:** slabost (-1)
- **vážné zranění:** nevolnost (-1)

Arsin je plynný minerální jed, skladuje se ve formě kapalné kyseliny a kovového prášku. Po rozbití flakónu se obě složky smíchají, začne vznikat jedovatý plyn, zaplní několik metrů chodby nebo jednu malou místnost a pokud ho nic nevyvětrá, zůstane tam několik hodin. 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**. 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.

Pokud na výrobu *arsinu* použiješ kouzelnou esenci, půjde ho neutralizovat *kouzelným rozpouštědlem*.

Bomba

Popis: koule z pálené hlíny velká jako kokosový ořech

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

Rozsah výbuchu: vše v kontaktní vzdálenosti

Útok: 6 + k6 proti **Finese**

- 🌟 7kz **drcením**
- sražení na zem nebo odhození
- ohlušení a potíže s rovnováhou na několik minut (-1)

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

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

Pavel: „Bomba má útok 6, na kostce mi padlo

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

Černá zhouba

Popis: hustá černá tekutina s hnilobným zápachem a odpornou chutí

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:** krutá bolest (-1)

- **vážné zranění:** oslepnutí (-1)

Černá zhouba je relativně slabý minerální jed, účinkuje ale velice rychle. Používá se na otrávení zbraní, při pozření je neškodná. Pokud na výrobu použiješ kouzelnou esenci, půjde ji neutralizovat *kouzelným rozpouštědlem*.

Éterický olej

Popis: čirý olej s jemnou, svěží vůní

Působení: několik minut

Předměty či tvorové potřetí *éterickým olejem* na několik minut zprůsvitní a jejich hmotnost se sníží na polovinu. Bude je snazší zvednout, půjdou dohodit dál a budou skákat o polovinu výš a dál než nor-

málně. Zprůsvitnění umožňuje plížit se i za plného denního světla nebo s minimem úkrytů. Lahvička *éterického oleje* vystačí na jednu osobu a její vybavení.

Instantní lepidlo

Popis: lepkavá bílá pasta bez chuti a zápachu

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

Koncentrovaná voda

Popis: čirá tekutina bez zápachu, chutná jako voda

Základ: množství vody, které by se vešlo do velkého sudu

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.

Koncentrovaná země

Popis: hnědá zemina

Základ: množství hlíny, šterku nebo kamenů, které by se vešlo do velkého sudu

Koncentrovaná země se vyrábí z obyčejné hlíny, šterku 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, šterk nebo kameny, obnoví se do původního stavu. Do lahvičky se vejde zhruba tolik jako do velkého sudu.

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 podzemí 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, ztvdne a bude pevná a pružná jako ocel. Z jedné dávky plastelíny jde vymodelovat předmět o velikosti dýky. Výrobek jde rozpustit *kouzelným rozpouštědlem*.

Lektvar rychlosti

Popis: světle zelená tekutina s chutí a vůní máty

Působení: několik minut

Lektvar rychlosti zvýší tvou rychlost 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: dýmavá žlutohnědá kapalina se štiplavým zápachem

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.

Mast na popáleniny

Popis: Světle oranžová mast s chutí a vůní měsíčku

Po několika minutách sníží zranění **ohněm**, **mrazem** nebo **žíravinou** o 1 život. Znovu účinkuje až na případná nová zranění.

Ohnivá hlína

Popis: hliněná koule velká jako slepičí vejce

Dostřel: krátký

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

Útok: Finesa + k6 proti Finese, ✨ 2kz ohněm

Ohnivá hlína při nárazu vybuchne v kouli plamenů, která zasáhne všechno v kontaktní vzdálenosti od místa dopadu. Pokud je cíl hořlavý nebo má něco hořlavého na sobě (šaty, srst), za jeden úspěch ho můžeš zapálit. Plameny ho budou zraňovat na začátku každého kola za 3kz ohněm a jdou 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 zraněn 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.

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 a těsně po vytažení z lahvičky je ho možné k něčemu pevně přilepit. Není hořlavé, ale i malá kapka *kouzelného rozpouštědla* způsobí, že celé v několika vteřinách beze 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 zranění jedu. Zranění jedu může být po snížení záporné.

Tekutý oheň

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

Zranění: na začátku každého kola 5kz ohněm

Tekutý oheň vzplane při kontaktu s vodou, nejde tedy vodou uhasit. Přechovává se v malých hliněných nádobách. Uvnitř je malá ampulka s vodou, která při nárazu praskne a způsobí vznícení. Plameny hoří několik minut, hlasitě hučí, sahají metr do výšky a dobře osvětlí vše v krátké vzdálenosti.

Tinktura proti bolesti

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

Působení: několik hodin

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

Uspávací tinktura

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

Druh jedu: rostlinný, alchymistický

Aplikace: vdechnutím

Příznaky: zívání

Latence: 2 kola

☠ 9 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**

- lehká ospalost
- těžká ospalost (-1)
- hluboký spánek

Trvání: několik hodin

Krátce po vdechnutí výparů z *uspávací tink-*

tury na dotýcného přijde ospalost. Obvyklé použití je nakapat ji na kus plátna a to pak přiložit oběti k tváři.

Vyprošťovák

Popis: hustá, černá, silně zapáchající tekutina odpudivé chuti

Vyprošťovák je obzvláště účinný životabudič. Probere *vyřazeného* natolik, že dokáže šeptat, a vyléčí kocovinu, závratě, potíže s rovnováhou, dezorientaci, zmatenost, máltnost a psychické obtíže jako halucinace, apatii a ztrátu paměti. Dotýcná pak ale celý následující den nemůže nic jíst, protože to okamžitě zvrátí.

Mistrovské alchymistické recepty

Mistrovské recepty se můžeš učit od dvanácté úrovně. Na výrobu každého z nich jsou kromě základu a běžných surovin potřeba 4 💧.

Arzenik

Popis: šedozelený prášek bez chuti a zápachu

Aplikace: požitím

Příznaky: intenzivní zvracení, prudký průjem

Latence: několik desítek minut

☠ 8 + k6 proti **Fyzičce**

- ☀ 8 **jedem**
- **vážné zranění:** slabost (-1)
- **vážné zranění:** nevolnost (-1)

Arzenik je silný minerální jed, otrava ob-

vykle bývá smrtelná. Pokud na výrobu použiješ kouzelnou esenci, půjde ho neutralizovat *kouzelným rozpouštědlem*.

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* nebo *kouzelným rozpouštědlem*.

Jablečná vůně

Popis: nažloutlý plyn s vůní čerstvých jablek

Aplikace: vdechnutím

Příznaky: dobrá nálada jako po konzumaci silného alkoholu

Latence: 5 kol

Trvání účinků: několik minut

☠ 7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**

- potíže s rovnováhou (-1)
- vidění dvojmo (-1)
- otrávený uvidí svět očima malého dítěte, tedy jako něco zcela nového, co je potřeba prozkoumat, osahat a ochutnat

Jablečná vůně je plyný jed rostlinného původu. Po rozbití nebo otevření flakónu zaplní několik metrů chodby nebo jednu malou místnost a pokud ho nic nevyvětrá, zůstane tam několik minut. Každý, kdo bez zadržení dechu zůstane v zamořené oblasti nebo do ní vstoupí, bude čelit otravě.

Pokud na výrobu *jablečné vůně* použiješ kouzelnou esenci, půjde ji neutralizovat *kouzelným rozpouštědlem*.

Lektvar horkého léta

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

Působení: několik minut

Po dobu působení ti nevádí krutý mráz. Veškeré utržené zranění **mrazem** si sníží o 2.

Lektvar chladných vod

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

Působení: několik minut

Po dobu působení ti nevádí vedro a můžeš bezpečně dýchat horký vzduch. Veškeré utržené zranění **ohněm** si sníží o 2.

Lektvar mlhoviny

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

Působení: několik minut

Po vypití tohoto lektvaru se spolu se vším, co neseš, změníš ve stejně velký oblak mlhy. Dokážeš libovolně měnit svůj tvar, můžeš tedy například protéct klíčovou dírkou nebo skrz mříž. 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, ucítíš i nejjemnější závan vzduchu na tváři, čich máš jako pes a chuť jako ten největší labužník. Jakýkoliv silnější vjem tě ale zcela ohromí: denní světlo tě oslepí, obyčejný hovor tě ohluší a když ochutnáš lehce pikantní jídlo, je to, jako kdyby ti v ústech hořelo.

Lektvar poslušnosti

Popis: sytě růžová tekutina s chutí a vůní šíp-kového 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 trvání 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 klesne na polovinu. Tvoje **Finesa** a **Duše** se nezmění. V boji se zbraněmi a beze zbraně budeš mít -2 ke zranění (-1 za sníženou sílu, další -1 za poloviční zbraně nebo pěsti). 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 trvání, i když je odložíš. Po skončení trvání 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 opakovaně, každý další tě opět zmenší na polovinu se všemi důsledky.

Naváděcí terčičky

Popis: dvě průhledné placičky velikosti drobné mince

Po nalepení *naváděcí terčičky* nejsou vidět, dají se ale nahmatat. Vyrábí se po dvou: jeden se přilípne na cíl, druhý na nějaký projektil – 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 na útok počítá další výhodu (+1) navíc k výhodě za míření. Terčičky je možno použít opakovaně.

Nápoj vášně

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

Působení: několik minut

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

Oční kapky

Popis: čirá tekutina s vůní světlíku a měsíčku

Po nakapání do očí vyléčí obtíže jako vidění dvojmo, rozmazané vidění nebo oslepení.

Pavoučí lektvar

Popis: popelově šedá tekutina bez chuti a zápachu

Působení: několik minut

Po dobu trvání se působení 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

Dostřel: dlouhý

Rozsah výbuchu: všechno v krátké vzdálenosti

Útok: Finesa + k6 proti Finese, ✨ 3 sekem

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, který můžeš vyrobit z kusu provazu. Příprava rakety trvá zhruba minutu.

Raketa nefunguje pod vodou. Pokud vybuchne nad ní, střepiny jsou účinné pouze v kontaktní vzdálenosti pod hladinou.

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 skřetů. 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 2 a počítá si výhodu za míření (+1), dohromady má tedy 5. Skřeti mají lehké zbroje, ale sedí na zemi a o útoku nevědí, do hodů na obranu si tedy nepočítají Finesu. Za prvního hodil pán jeskyně na obranu 3, za druhého 1. Na prvního skřeta má Gorondar jeden úspěch a zraní ho tedy za 3 životy (Pavlův útok 5, mínus skřetova obrana 3, plus zranění rakety 2, mínus skřetova zbroj 1), na druhého má dva úspěchy a dá mu za ně vážné zranění za 5 (Pavlův útok 5, mínus skřetova obrana 1, plus zranění rakety 2, mínus skřetova zbroj 1).

Sérum pravdy

Popis: olejovitá tekutina s chutí a vůní routy

Působení: několik minut

Ten, kdo vypije *sérum pravdy*, nebude moci několik minut lhát a bude mnohem upovídanější než obvykle. Může se ale vyhýbat odpovědím.

Termická pasta

Popis: plechová tuba s šedou pastou

Zranění: na začátku následujících 3 kol 8kz ohněm

Termická pasta je tvárná a drží na libovolném pevném povrchu. Po zapálení 3 kola 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.

Pokud se ti podaří termickou pastu na někoho přilípnout a zapálit, způsobí mu na začátku každého z následujících 3 kol zranění za 8kz ohněm.

Živý oheň

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

Dostřel lahvičky: krátký

Útok: 6 + k6, ✨ 6kz ohněm

Následující kolo po rozbití lahvičky se živý oheň vydá přímou cestou k nejbližšímu hořlavému cíli a pokusí se jej sežehnout. Pohybuje se rychlostí chůze, dá se tedy před ním utéct. Když urazí dlouhou vzdálenost nebo když přímá cesta po něčem pevném není, nebo vede skrz vodu, bude se chvíli točit na místě a pak zmizí. Pokud je cíl hořlavý nebo má něco hořlavého na sobě (šaty, srst), za jeden úspěch ho může živý oheň zapálit. Pla-

meny ho budou zraňovat na začátku každého kola za 3kz **ohněm** a jdou uhasit za jedno kolo.

Pod vodou živý *ohně* 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 léčitelství)*

- » 5 dávek *hojivé masti* (po vydatném spánku vyléčí 2 životy)
- » 1 *léčivý lektvar* (po několika minutách vyléčí 3kz + 2 životů, po několika hodinách všechna vážná zranění)
- » 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 každou další úroveň se můžeš naučit jednu další schopnost nebo dovednost.

Dovednosti vhodné pro hraničáře (od 1. úrovně)

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

Základní hraničářské schopnosti (od 1. úrovně)

- *Hojivý dotyk*
- *Lehký krok*
- *Lehký spánek*
- *Ochrana před nepohodou*
- *Odstranění únavy*
- *Průzkumný projektil*
- *Pyrokineze*
- *Rychlý pochod*
- *Řeč zvířat*
- *Úder varování*
- *Zmírnění jedu*
- *Zvířecí společník*

Pokročilé hraničářské schopnosti (od 6. úrovně)

- *Jistá ruka*
- *Podprahové zvuky*
- *Pouto se společníkem*
- *Příkaz*
- *Telekineze*
- *Telepatie*
- *Uhrančivý pohled*
- *Uvolňující masáž*
- *Úder zloby*
- *Zpomalení jedu*

Mistrovské hraničářské schopnosti (od 12. úrovně)

- *Falešné stopy*
- *Kryokineze*
- *Maskování*
- *Očistná meditace*
- *Ochrana před bouří*
- *Sledování stopy*
- *Úder nenávisti*
- *Vějířový výstřel*
- *Zapůjčení*
- *Zmámení zvířete*

Základní hraničářské schopnosti

Základní schopnosti se můžeš učit od první úrovně.

Hojivý dotyk

Použití: 1 kolo

Když si budeš chvíli třít dlaně o sebe a pak je přiložíš zraněnému k ráně, po určité době se mu vyléčí 3kz + 2 životů a všechna vážná zranění: životy za několik minut, vážná zranění po tolika hodinách, za kolik životů byla způsobena.

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 nekřupe, větvičky nepraskají.

Lehký spánek

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

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 byliny, každého, kdo k nim přivoní, to osvěží jako několik hodin odpočinku. Bude moci například 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.

Průzkumný projektil

Když při výstřelu nebo hodu nějakým předmětem zavřeš oči, uvidíš to, co by viděl tento projektil, kdyby měl oči. Můžeš se takto například rozhlédnout nad koruny stromů, nahlédnout za hradby a podobně.

Pyrokineze

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 cíl

Použití: ohřátí několik minut, zapálení 1 kolo

Dokážeš na dálku silou vůle zvyšovat teplotu a zapalovat oheň. Živé tvory *pyrokineze* přímo nezraňuje, pokud jsou ale hořlaví nebo mají něco hořlavého na sobě (šaty, srst), můžeš je zapálit. Plameny je budou zraňovat na začátku každého kola za 3kz **ohněm** a jdou uhasit za jedno kolo. Můžeš také v průběhu několika minut uvést vodu k varu nebo třeba v třesuté zimě ohřát vzduch v místnosti na příjemnou teplotu.

Rychlý pochod

Umíš vybrat nejlepší cestu těžce průchodným terénem a dokážeš motivovat sebe i ostatní k nejvyššímu tempu. Při cestování zvýšíš pochodovou rychlost celé družiny o polovinu (čas tedy snížíš o třetinu).

Příklad:

Když se Naria naučit *rychlý pochod*, cesta, která by družině zabrala 6 hodin, bude trvat jen 4 hodiny.

Řeč zvířat

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

Příklad:

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

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

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

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

Úder varování

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Použití: 1 kolo

Útok: Duše + k6 proti Duši, ✨ 2kz (**duševní**)

Úder varování útočí přímo na duši, od zranění se tedy neodečítá zbroj ani štít a nepůsobí na tvory, kteří duši nemají (hodnotu **Duše** mají proškrtnutou). Zásah nebolí, cíl pocítí slabost v zasažené části těla, jako by mu z ní něco vysálo sílu. Za úspěch můžeš kromě zranění cíli na několik minut nahnat strach – nebude se mu na tebe chtít útočit a když se ho rozhodne překonat, bude na tebe útočit s nevýhodou.

Znovu můžeš *úder varování* použít až za několik minut.

Zmírnění jedu

Použití: 1 kolo

Když si v průběhu latence jedu 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*.

Zvíře, které si vybereš, nemůže mít žád-

nou vlastnost vyšší než je tvoje nejvyšší vlastnost. Můžeš použít pravidlo pro vzrůst a nebezpečnost z hesla **Zvířata v Bestiáři**, 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 nezdídky 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 bojovníci 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.

V jednu chvíli můžeš mít jen jednoho zvířecího společníka. Díky zvláštnímu poutu vycítíš jeho smrt nehledě na vzdálenost.

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.

Podprahové zvuky

Použití: 1 minuta

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 na-

opak rozdráždit k nepřítelství. 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.

Pouto se společníkem

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.

Příkaz

Použití: 1 kolo

Dokážeš dát zvířeti (včetně obřích variant) jednoslovný příkaz, například „Lehni!“, „Uteč!“ nebo „Trhej!“, který bez váhání uposlechne. Bude ho plnit nejvýše několik minut, pak se zas začne chovat normálně. Pokud na něj někdo v průběhu plnění příkazu zaútočí, bude se bránit. V jednu chvíli může tvůj příkaz plnit jen jedno zvíře. Když přikážeš jinému, ten předchozí přestane působit.

Příkaz nepůsobí na hraničářova *zvířecího společníka* ani na tvory, kteří jako zvíře jen vypadají (například upír proměněný do obřích netopýra).

Telekineze

Dosah: krátká vzdálenost

Použití: 1 kolo

Útok projektilem: Duše + k6 proti Finese, ✨ 1

Dokážeš silou vůle hýbat s předměty zhruba do váhy dýky. Můžeš tedy například na dálku zvednout klíč a odemknout s ním zámek, nebo někomu při výstřelu drknout do tětiny, takže zaručeně mine.

Můžeš také po někom silou vůle „vystřelit“ malou vrhací zbraň (vrhací dýku, hvězdici) nebo projektil (šíp, šipku do kuše, kámen do praku). Nemusíš ho přitom držet v ruce, může být kdekoliv v dosahu a můžeš ho dokonce odrazit zpět na střelce nebo na jiný cíl v krátké vzdálenosti. Dostřel je krátká vzdálenost od pozice projektilu, zranění je ve všech případech 1.

Příklad:

Pán jeskyně: „Katko, za rohem je dlouhá chodba a na jejím konci je skřet s nataženým krátkým lukem. Střílí na tebe, co děláš?“

Katka: „Zkusím pomocí telekineze odrazit šíp na něj.“

Pán jeskyně: „Dobře. Skřet má Finesu 3, na kostce mi padlo 2.“

Katka: „Já mám Duši 1 a hodila jsem 4.“

Pán jeskyně: „Hodili jste oba stejně, máte tedy oba po jednom úspěchu. Skřet tě chtěl zranit, ale ty jsi jeho šíp odrazila zpátky na něj, takže se mu to nepovedlo. Co mu chceš za svůj úspěch udělat?“

Katka: „Zranit ho. Přehodila jsem ho o 0 a telekinetický útok projektilem má zranění 1, takže ho zraním za 1 život.“

Telepatie

Dosah: dohled

Rozsah: 1 cíl

Trvání: do ukončení rozhovoru

Můžeš s někým „mluvit“ v myšlenkách. Spojení je obousměrné, slyšíš myšlenky cíle a on tvoje. Přetrvá, i když se cíl vzdálí z dohledu. Ukončí se, když usneš, když začneš telepaticky komunikovat s někým jiným nebo když se pro to rozhodneš.

„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. Můžeš tedy „odposlouchávat“ rozhovory - „slyšíš“ to, co říká tvůj cíl, i ti, se kterými mluví, všechny hlasy ti ale budou „znít“ stejně. 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: když na někoho budeš „mluvit“ pro něj neznámým jazykem, nebude ti rozumět.

Cíl telepatie bude mít neodbytný pocit cizí přítomnosti, asi jako kdyby za ním někdo stál. Pokud se s telepatii nikdy neseťkal, když na něj poprvé „promluvíš“, bude nejspíš zmatený. Uslyšíš od něj nejspíš 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.

Dokud spojení trvá, cíli nemůže číst myš-

lenky nikdo jiný než ty. Když se o to pokusí, bude mít pocit, že narazil na neprostupnou překážku.

Poznámka:

Při odehrávání telepatického rozhovoru je vhodné mluvit šepem.

Uhrančivý pohled

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

Uvolňující masáž

Použití: 1 minuta

Zhruba minutovou masáží dokážeš sobě nebo někomu jinému vyléčit svalové záškuby, křeče, paralýzu, potíže s mluvením, lapání po dechu, potíže s dýcháním a jedem způsobené zpomalení.

Úder zloby

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Použití: 1 kolo

Útok: Duše + k6 proti Duši, ✨ 3kz (duševní)

Úder zloby útočí přímo na duši, od zranění se tedy neodečítá zbroj ani štít a nepůsobí na tvory, kteří duši nemají (hodnotu Duše mají proškrtnutou). Zásah nebolí, cíl pocítí slabost v zasažené části těla, jako by mu z ní něco vysálo sílu. Za úspěch můžeš kromě zranění cíli na několik minut nahnat strach – nebude se mu na tebe chtít útočit a když se ho rozhodne překonat, bude na tebe útočit s nevýhodou.

Znovu můžeš úder zloby použít až za několik minut.

Zpomalení jedu

Použití: 1 kolo

Když se dotkneš otrávené osoby, můžeš prodloužit 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 pociťovat 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.

Kryokineze

Dosah: střední

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti od cíle

Použití: ochlazení nebo zmrazení několik minut, útok mrazem 1 kolo (ale zopakovat ho můžeš až po několika minutách)

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce, ✨ 3kz mrazem

Kryokineze umožňuje na dálku silou vůle snižovat teplotu. Můžeš takto například v průběhu několika minut zmrazit hladinu vody nebo bažiny, aby po ní šlo přejít, způsobit, že se za deště začne tvořit náledí, zchladit nebo zmrazit potraviny, aby zůstaly déle čerstvé, nebo třeba za horkého letního dne ochladit vzduch v místnosti na příjemnou teplotu.

Může také jednorázově zranit mrazem všechny tvory v krátké vzdálenosti od určeného místa a okamžitě tam uhasit oheň. Za úspěchy můžeš kromě zranění způsobit například přimrznutí řemenů nebo ztuhnutí zbroje, takže se v ní bude obtížně hýbat (-1). Znovu to dokážeš až po několika minutách.

Maskování

Ve volné přírodě dokážeš zamaskovat osoby nebo předměty tak, že když se plíží nebo skrývají, jsou prakticky neviditelné.

Očistná meditace

Použití: 1 kolo nebo několik minut

Když se zastavíš, zavřeš oči a soustředíš se, okamžitě tím zastavíš působení všech jedů a jiných nevíтанých substancí, jako je třeba alkohol, drogy a podobně, na tvé tělo. Po několika minutách meditování se jich zcela zbavíš.

Ochrana před bouří

Když ve vichřici, tajfunu, písečné bouři, větrné smršti, mořské bouři a podobně roz-

točíš 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 zvláště tvarovaný kus dřeva na provaze. Při točení vydává charakteristický bzuvivý zvuk.

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.

Úder nenávisti

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Použití: 1 kolo

Útok: Duše + k6 proti Duši, ✨ 4kz (duševní)

Úder nenávisti útočí přímo na duši, od zranění se tedy neodečítá zbroj ani štít a nepůsobí na tvory, kteří duši nemají (hodnotu Duše mají proškrtnutou). Zásah nebolí, cíl pocítí slabost v zasažené části těla, jako by mu z ní něco vysálo sílu. Za úspěch můžeš kromě zranění cíli na několik minut nahnat strach – nebude se mu na tebe chtít útočit a když se ho rozhodne překonat, bude na tebe útočit s nevýhodou.

Znovu můžeš úder nenávisti použít až za několik minut.

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 mířit ani použít plnou obranu.

Zapůjčení

Dosah: dohled nebo *zvířecí společník*

Použití: okamžité

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 dávat mu příkazy na dálku skrze *pouto se společníkem*. 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

Použití: 1 minuta

Když budeš zhruba minutu mluvit k nějakému zvířeti, zkrátíš ho natolik, že se k tobě začne lísat a nechá se od tebe 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 společníkem*. 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)*
 - » *písařská souprava (pokud máš čtení a psaní)*
 - » *léčitelské potřeby (pokud máš léčitelství)*
 - » *5 dávek hojivé masti (po vydatném spánku vyléčí 2 životy)*

- » 1 *léčivý lektvar* (po několika minutách vyléčí 3kz + 2 životů, po několika hodinách všechna vážná zranění)
- *dýka* nebo *hůl*
- *lehká zbroj* (není třeba, pokud máš kouzlo *neviditelná zbroj*)

Pravidla pro kouzlení

Řeč kouzel

Kouzla se sesílají v prastarém jazyce, kterému říkáme řeč kouzel. Pokud tedy chceš rozumět tomu, co při kouzlení říkáš, potřebuješ dovednost *staré jazyky*. Sesílat kouzla ale můžeš i bez ní, prostě se je naučíš napaměť.

Pronášení zaklínadel

Při přípravě a sesílání kouzel musíš zřetelně a nahlas pronést text zaklínadla nebo zaklínací formulí. 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 nepomůže a můžeš klidně kouzlit vedle vodopádu, který nedokážeš překřičet.

Obnova kouzel

Kouzla, která se sesílají vyslovením zaklínací formule, si musíš před sesláním připravit. 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 mezitím dělají ostatní?“

Katka: „Ošetřím Gorondarovi zranění.“

Pán jeskyně: „Dobře. Naria tedy ošetřila Gorondarovi zranění a Kara mezitím zaklínala v řeči kouzel. Žádné nestvůry to nepřilákalo. Co budete dělat dál?“

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

Příklad:

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

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

Pokud chceš přípravu kouzel odehrávat, můžeš přeříkávat následující formulí:

Latet kišuf hadam miršát

likanes šeli hamoach,

latet lemale šeli kavanah!

Příprava kouzla z knihy nebo svitku

Pokud máš dovednosti *čtení a psaní* a *staré jazyky*, můžeš si připravit jedno kouzlo ze svitku nebo knihy navíc k těm, která umíš.

- Kouzlo z knih nebo svitků si může připravit jen kouzleník. Pokud jsi člověk, máš jiné povolání a umíš nějaká kouzla

díky *všestrannosti*, kouzlo ze svitku nebo knihy si připravit nemůžeš, protože nejsi kouzelník.

- Musíš na to mít požadovanou úroveň, na základních úrovních si například můžeš připravit jen základní kouzlo.
- 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 oblouk*, 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*.

Sesílání kouzel

Připravené kouzlo můžeš kdykoliv později seslat vyslovením zaklínací formule, která je součástí jeho názvu. Při sesílání kouzla ji vždy nahlas řekni – sdělíš tím spoluhráčům a pánovi jeskyně, co děláš, a pomůžeš tím vytvářet atmosféru fantastického světa.

Příklad:

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

Sesílání rituálních kouzel

Rituální kouzla se nepřipravují, musíš je vždy odříkat celá. Musíš také dodržet postup uvedený v jejich popisu, použít předepsané pomůcky suroviny a provést případné požadované oběti.

Při sesílání rituálních kouzel mohou pomáhat další osoby. Vůdce rituálu musí být kouzelník a musí mít požadovanou úroveň, pomocníci mohou být na libovolné úrovni a kouzelníci to být nemusí, musí ale znát jazyk rituálu (obvykle řeč kouzel) nebo se předem naučit text rituálu nazpaměť. Doba sesílání se dělí počtem účastníků – rituální kouzlo, které by samotný kouzelník sesílal 4 hodiny, tedy se třemi pomocníky sešle za hodinu.

Trvání dlouhodobých kouzel

- Působení kouzla, které umíš, skončí, když začneš to samé kouzlo znovu připravovat.
- Působení kouzla připraveného z knihy nebo svitku skončí, když začneš připravovat jakékoliv jiné kouzlo z knihy nebo svitku.
- Působení všech tebou seslaných kouzel také skončí, když zemřeš nebo utrpíš zranění, které tě *vyřadí* (spánek působení kouzel neukončuje).
- Tebou seslané kouzlo můžeš kdykoliv ukončit předčasně, stačí na to pomyslet.

To mimo jiné znamená, že každé kouzlo může současně působit jen jednou. Když ho chceš totiž seslat znovu, musíš si ho znovu připravit a tím ukončíš působení předchozího seslání. Můžeš mít ale současně aktivní všechna kouzla, která umíš, a k tomu jedno z knihy nebo svitku.

Trvání rituálních kouzel

Pokud není řečeno jinak, účinek rituálních kouzel je trvalý. Když to dává smysl, lze ho zrušit opakovaným provedením toho samého rituálu. Nejsou na to potřeba suroviny ani oběti.

Cílení kouzel

Pokud není řečeno jinak, cíl kouzla musíš vidět, nebo o něm nějak jinak vědět – dotýkat se ho, slyšet ho mluvit a podobně. Vidět 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, ten se o ni zastaví a cíli se nic nestane. Pokud na cíl kouzla dobře nevidíš, ať 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*.

Kouzlení v boji

Pokud u kouzla není uvedeno, že se při seslání hází na útok, znamená to, že případné útočníky neohrožuješ a tedy si proti nim házíš na obranu. Týká se to i kouzel, která začnou 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**.

Pro kouzla platí stejná pravidla pro použití úspěchů jako pro všechny ostatní útoky (viz **Úspěchy** v kapitole **Boj**). Pokud tedy chceš například někomu *beranidlem* vyrazit zbraň z ruky, bude tě to stát dva úspěchy. Když ho chceš srazit do propasti, potřebuješ tři.

Krátkým soustředěním (1 kolo) před seslání kouzla můžeš získat výhodu (+1) k hodu na seslání (viz **Příprava** v kapitole **Boj**).

Studium kouzel a rituálů

Kouzla se můžeš naučit od někoho, kdo je zná, a pokud máš dovednosti *staré jazyky* 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 naražit 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 nejdříve 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, kouzla nebo rituály.

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*), ať máš v boji co kouzlit. Z dovedností zvaž zejména *čtení a psaní* a *staré jazyky*, 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
- Staré jazyky

Základní kouzla (od 1. úrovně)

- Bílá střela *Lavan tyl*
- Bílý blesk *Lavan báarak*
- Beranidlo *Zelokvah*
- Dlouhá ruka *Aruk jad*
- Dým *Ašan*
- Lazebník *Sapar*
- Ledová dýka *Kerach pygion*
- Magický štít *Kasum magen*
- Mimoprostorová torna *Míver chalal sak*
- Modrý blesk *Artak báarak*
- Neviditelná zbroj *Ij ryjut širion*
- Ohnivá střela *Eš tyl*
- Ohnivý oblouk *Eš kešet*
- Očaruj provaz *Kesem ševel*
- Pomalý pád *Itij Mapal*
- Protoplazma *Makor refeš*
- Přenos zvuku *Hávarah kol*
- Rozžhavení *Lahat*
- Tlampač *Ramkol*
- Třpytivá zář *Misanver lehavah*
- Vytvoř duplikát *Jatzar hetek*
- Zapomeň *Šakhah*
- Zelený blesk *Jáarak báarak*
- Zlom kouzlo *Šavar kišuf*

Pokročilá kouzla (od 6. úrovně)

- Bílá koule *Lavan nešef*
- Duševní úder *Nefeš nagaf*
- Fialový blesk *Sagol bárak*
- Hypnóza *Hipnut*
- Chůze po hladině *Halijkah šetah*
- Ledová tříšť *Kerach ketim*
- Mrazivá čepel *Kafor taraf*
- Návrat *Hašavah*
- Ohnivá koule *Eš nešef*
- Pamatuj *Zakhar*
- Paralýza *Šituk*
- Planoucí čepel *Eš taraf*
- Protikouzlo *Batal*
- Přines *Palat*
- Sledování *Gišuš*
- Spánek *Šenah*
- Stěna ticha *Chomach šeket*
- Světlo *Ór*
- Změna podoby *Šinah chazut*
- Žlutý blesk *Cahof bárak*

Mistrovská kouzla (od 12. úrovně)

- Bílá zář *Lavan lehavah*
- Černý blesk *Kedar bárak*
- Dvojník *Kefel*
- Hyperprostor *Hávarah chalal*
- Ledová past *Kerach peh*
- Ledová stěna *Kerach chomach*
- Levitace *Rišeř*
- Mrak smrti *Mavet anan*
- Mrazivá bouře *Kafor sufah*
- Najdi neviditelné *Matza ij ryjut*
- Neviditelnost *Ij ryjut*
- Ohnivá stěna *Eš chomach*
- Ohnivý déšť *Eš gešem*
- Ohnivý had *Eš nachaš*
- Ochrana před projektily *Haganah tyl*
- Oko *Ajin*
- Přelud *Ašlajah*
- Rudý blesk *Adom bárak*
- Sugescce *Hašáh*
- Vize minulosti *Chazon avar*

Základní kouzla

Základní kouzla se můžeš učit od první úrovně.

Bílá střela *Lavan tyl*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 nemrtvý tvor

Útok: Duše + k6 proti Duši

- ☀ 9kz (duševní, neodečítá se zbroj)
- •• slabost na několik minut (-1)
- ••• nemrtvý je zcela zničen (svalí se na zem, rozpadne se v prach apod.)

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

Pod vodou bílá střela funguje bez omezení.

Bílý blesk *Lavan bárak*

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce, ☀ 6kz bleskem

Z tvých očí na určený cíl přeskočí bílý výboj. Za úspěchy můžeš kromě zranění například přepálit tětivu nebo na několik minut

způsobit svalové křeče (-1) či ztrátu zraku a sluchu (-1).

Pod vodou *bílý blesk* nefunguje.

Beranidlo *Zelokvah*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce, ✱ 7kz drcením

Do cíle narazí neviditelná síla jako rána beranidlem, která dokáže vyrazit obyčejné nebo bytelné dveře (viz kapitola **Dveře a zámky**). V boji můžeš za úspěchy kromě zranění například někoho srazit na zem, někam ho odhodit, vyrazit mu zbraň (za ●●), srazit ho do propasti (za ●●●) a podobně. Obří protivníky, jako třeba draka, slona, nebo obra, beranidlo srazit nedokáže.

Pod vodou *beranidlo* funguje bez omezení.

Příklad:

Na Karu se řítí velký kanec.

Jana: „Zelokvah!“

Pán jeskyně: „Kanec má Fyzičku 2 a hodil jsem 1, celkem má tedy na obranu 3. Hod' si na útok.

Jana: „Duši mám 3 a padlo mi 6. Přehodila jsem ho o 6, takže mám proti němu 3 úspěchy. Za první ho zraním, za druhý ho srazím na zem a za třetí mu zlomím nohu.“

Pán jeskyně: „Dobře, hod' si na zranění.“

Jana: „Beranidlo má zranění 6kz. Padlo mi 1, 1, 2, 4, 4 a 5. Přehodila jsem ho o 6 a na třech kostkách zranění mi padlo 4 nebo víc, zranila jsem ho tedy celkem za 9 životů.“

Pán jeskyně: „Do běžícího kance narazila neviditelná síla a srazila ho k zemi. Setrvačností pak ještě udělal několik kotrmelců. Má zlomenou nohu a nehýbe se, nejspíš má dost.“

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

Detekční runy *Gilah otim*

Trvání: dlouhodobé

Před sesláním tohoto kouzla musíš kolem oblasti, kterou chceš sledovat, vyrýt nebo nakreslit několik detekčních run, a následně někam vyrýt nebo nakreslit stejný počet signálních run.

Po seslání kouzla se signální runy slabě rozzáří. Kdykoliv do ohraničené oblasti vstoupí tvor nebo předmět, který by ti mohl uškodit nebo ublížit (například zloděj, škorpión nebo splašený kůň), signální runy odpovídající dvojici detekčních run, mezi kterými prošel, slabě zazvoní a na chvíli se rozblíkají.

Když je libovolná z run poškozena, kouzlo je zrušeno a signální runy pohasnou.

Dlouhá ruka *Aruk jad*

Trvání: dlouhodobé

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 kolem něčeho obtočit a šplhat jako had. Narůst může maximálně na dlouhou vzdálenost. 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. Pokud se nahoře něčeho chytíš, můžeš takto vyšplhat i po kolmé zdi. Zcela bez opory tě ale vytáhnout nedokáže.

Dým *Ašan*

Trvání: dlouhodobé

Prostor ve střední vzdálenosti kolem tebe zaplní hustý dým. Dá se v něm normálně dýchat. Obyčejným zrakem je v něm vidět jen na kontaktní vzdálenost, *infraviděním* na krátkou. Krollův *ultrasluch* funguje bez

omezení. Jakmile skončí trvání kouzla, dým se rozplyne.

Pod vodou dým nefunguje.

Lazebník *Sapar*

Dosah: kontaktní

Rozsah: 1 tvor

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

Ledová dýka *Kerach pygion*

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Trvání: dlouhodobé

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

Z tvé ruky na cíl prudce vyletí ostrá dýka z tvrdého ledu. Po skončení trvání kouzla roztaje a beze stopy zmizí. Za úspěchy může kromě zranění způsobit to samé co obyčejná vrhací dýka.

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

Magický štít *Kasum magen*

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 cíl

Magický štít určený cíl na jedno kolo ochrání proti veškerému zranění s výjimkou duševních útoků a jedů.

Mimoprostorová torna *Míver chalal sak*

Trvání: dlouhodobé

Po dobu trvání kouzla budeš mít přístup do kapsy v mimoprostoru velké jako obyčejná torna. 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 barak*

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce, ✨ 7kz bleskem

Z tvých očí na určený cíl přeskočí modrý výboj. Za úspěchy můžeš kromě zranění například přepálit tětivu nebo na několik minut způsobit svalové křeče (-1) či ztrátu zraku a sluchu (-1).

Pod vodou modrý blesk nefunguje.

Neviditelná zbroj *Ij ryjut širion*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Trvání: dlouhodobé

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: dlouhý

Trvání: dlouhodobé

Boj očarovaným lanem: Duše + k6, ✨ 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 vzdále-

nost, musíš ale vidět to, co má svázat, nebo k čemu se má doplatit. Prikázat mu, aby se odvážalo a vrátilo k tobě, ale můžeš, i když ho nevidíš.

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

Přenos zvuku *Hávarah kol*

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 zdroj zvuku

Trvání: dlouhodobé

Zvuky, které vydává určený zdroj, 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. Přenos zvuku bude pokračovat, i když se zdroj zvuku vzdálí z dlouhé vzdálenosti.

Ohnivá střela *Eš tyl*

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Útok: **Duše** + k6 proti **Finese**, ✨ 6kz **ohněm**

Z tvé ruky vyletí malá plamenná střela. Pokud je cíl hořlavý nebo má něco hořlavého na sobě (šaty, srst), za jeden úspěch ho můžeš zapálit. Plameny ho budou zraňovat na začátku každého kola za 3kz **ohněm** a jdou uhasit za jedno kolo.

Pod vodou *ohnivá střela* nefunguje.

Ohnivý oblouk *Eš kešet*

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti před tebou

Útok: **Duše** + k6 proti **Finese**, ✨ 7kz **ohněm**

Mezi rozpřaženými rukama ti obloukem prošlehnou plameny a zraní všechno těsně před tebou. Pokud jsou cíle hořlavé nebo mají něco hořlavého na sobě (šaty, srst), za

jeden úspěch je můžeš zapálit. Plameny je budou zraňovat na začátku každého kola za 3kz **ohněm** a jdou uhasit za jedno kolo.

Pod vodou *ohnivý oblouk* nefunguje.

Pomalý pád *Itij Mapal*

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 osoba

Trvání: dlouhodobé

Po dobu trvání bude cíl padat natolik pomalu, že zvládne bezpečně dopadnout.

Protoplazma *Makor refeš*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Trvání: dlouhodobé

Útok: **Duše** + k6 proti **Finese**

- zpomalení na polovinu
- znehybnění nohou
- kompletní znehybnění

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 setřít – zabere to tři kola nepříjemně lepkavé práce.

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

Rozžhavení *Lahat*

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 kovový předmět

Trvání: dlouhodobé

Zranění: každé kolo 6kz **ohněm**

Toto kouzlo rozžhaví jeden kovový předmět, například zbraň nebo těžkou zbroj. Ten, kdo jej má oblečený, nebo ho drží, bude na začátku každého kola čelit zranění 6kz **ohněm**. Pokud je rozžhavana těžká zbroj, od zranění se odečítá 1, protože kovové části zbroje

jsou podloženy vycpávkou. Sundat zbroj zabere 3 kola.

Po skončení trvání předmět přirozenou rychlostí zchladne. *Rozžhavení* se také hodí, když si chceš ráno uvařit čaj, nebo když se chceš zahřát.

Pod vodou *rozžhavení* funguje bez omezení.

Tlampač *Ramkol*

Rozsah: všude v dlouhé vzdálenosti

Trvání: dlouhodobé

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

Třpytivá zář *Misanver lehavah*

Dosah: střední

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti od určeného místa

Útok: Duše + k6 proti Finese, oslepení na počet kol rovný počtu úspěchů

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

Vytvoř duplikát *Jatzar hetek*

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 předmět

Trvání: dlouhodobé

Kouzlo vytvoří dokonalou kopii jednoho předmětu. Kouzelné předměty a alchymistické výrobky zduplikovat jdou, kopie ale nebude mít magické vlastnosti. Stvořený předmět vydrží neomezeně dlouho, zmizí ale, jakmile začneš toto kouzlo znovu připravovat,

nebo když je na něj sesláno *zlom kouzlo*. Zduplikovat můžeš jen předmět, který dokáže zvednout obyčejný člověk.

Zapomeň *Šakhah*

Dosah: kontaktní vzdálenost

Rozsah: 1 tvor

Živému tvorovi, kterému se zblízka podíváš do očí, můžeš vymazat z paměti jednu informaci, třeba jak se jmenuje, komu slouží, nebo že má dnes domluvenou schůzku. Bude si pamatovat tvoje vyslovení kouzelné formule, ale ne příkaz, že měl něco zapomenout. Když na něj toto kouzlo sešleš znovu, vzpomene si na předchozí informaci včetně příkazu na ni zapomenout a zapomene novou. Účinek je možno zvrátit kouzlem *zlom 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.“

Zelený blesk *Jarak barak*

Dosah: střední

Rozsah: 1–2 cíle

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce, ✨ 6kz bleskem

Z tvých očí na určené cíle přeskočí zelený výboj. Za úspěchy můžeš kromě zranění například přepálit tětivu nebo na několik minut způsobit svalové křeče (–1) či ztrátu zraku a sluchu (–1).

Pod vodou *zelený blesk* nefunguje.

*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.

Pokročilá kouzla

Pokročilá kouzla se můžeš učit od šesté úrovně.

*Bílá koule *Lavan nešef**

Dosah: krátký

Rozsah: všichni nemrtví tvorové v kontaktní vzdálenosti od určeného místa

Útok: Duše + k6 proti Duši

- ✨ 7kz (duševní, neodečítá se zbroj)
- slabost na několik minut (-1)
- nemrtvý je zcela zničen (svalí se na zem, rozpadne se v prach apod.)

Z tvé ruky vyletí jasně zářící bílá střela a na určeném místě vybuchne v kouli bílého světla. Zraňuje pouze nemrtvé, kýmkoliv jiným neškodně proletí.

Pod vodou *bílá koule* funguje bez omezení.

*Duševní úder *Nefeš nagaf**

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Útok: Duše + k6 proti Duši

- ✨ 5kz (duševní), neodečítá se zbroj
- apatie na několik minut (-1)
- ztráta paměti na několik minut

Duševní úder útočí přímo na duši, od zranění se tedy neodečítá zbroj ani štít a nepůsobí na tvory, kteří duši nemají (hodnotu Duše mají proškrtnutou). Zásah nebolí, cíl pocítí slabost v zasažené části těla, jako by mu z ní něco vysálo sílu. Při dvou úspěších se bude cítit otupělý a apatický, jako kdyby mu něco vysálo chuť do života, a při třech nebude vě-

dět, kdo je, co na daném místě dělá a kdo je jeho přítel nebo nepřítel. Způsobené zranění jde léčit běžnými léčebnými prostředky.

Pod vodou *duševní úder* funguje bez omezení.

*Fialový blesk *Sagol barak**

Dosah: střední

Rozsah: 1-3 cíle

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce, ✨ 5kz bleskem

Z tvých očí na určené cíle přeskočí fialový výboj. Za úspěchy můžeš kromě zranění například přepálit tětivu nebo na několik minut způsobit svalové křeče (-1) či ztrátu zraku a sluchu (-1).

Pod vodou *fialový blesk* nefunguje.

*Hypnóza *Hipnut**

Dosah: dotyk

Trvání: dlouhodobé

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 znehybněný. Zhypnotizovaný bude po dobu trvání kouzla plnit všechny tvoje příkazy a odpovídat na tvoje otázky a nebude dělat nic jiného.

Instrukce i odpovědi musí být jednoduché věty. Zhypnotizovaný ti nemůže lhát a řekne ti dokonce i věci, které vypustil z vě-

domé paměti, například kdo mu způsobil nějaký traumatický zážitek. To, co považuje za tajemství, ti ale říct nemusí. Na konci hypnózy mu můžeš přikázat, aby zapomněl všechno, co dělal a říkal v jejím průběhu.

Chůze po hladině *Halijkah šetah*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 tvor

Trvání: dlouhodobé

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

Ledová tříšť *Kerach ketim*

Dosah: střední

Rozsah: úlomky vyletí z tvé natažené ruky a zasáhnou vše v kontaktní vzdálenosti od cíle

Trvání: dlouhodobé

Útok: Duše + k6 proti Finese, ✨ 5kz sekem

Z tvé natažené ruky vyletí ostré ledové úlomky, vyletí směrem k určenému cíli a zasáhnou vše v kontaktní vzdálenosti kolem něj. Po skončení trvání kouzla roztají a beze stopy zmizí.

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

Mrazivá čepel *Kafor taraf*

Dosah: krátký

Trvání: dlouhodobé

Přidané zranění: 4kz 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.

Návrat *Hašavah*

Rozsah: pouze kouzelník

Tímto kouzlem se můžeš spolu se vším, co neseš, přenést zpět na místo navštívené v posledních několika minutách.

Když se sesláním *návratu* bráníš proti útoku, házíš na obranu Duší.

Ohnivá koule *Eš nešef*

Dosah: střední

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti od cíle

Útok: Duše + k6 proti Finese, ✨ 4kz ohněm

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 jeden úspěch je můžeš zapálit. Plameny je budou zraňovat na začátku každého kola za 3kz ohněm a jdou uhasit za jedno kolo.

Pod vodou *ohnivá koule* nefunguje.

Pamatuj *Zakhar*

Rozsah: pouze kouzelník

Trvání: dlouhodobé

Všechno, co vidíš, slyšíš či jinak vnímáš po dobu trvání 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

Trvání: dlouhodobé

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

- paralýza jedné části těla (stejný efekt jako vážné zranění)
- paralýza dvou částí těla (stejný efekt jako vážná zranění)
- úplná paralýza

Paralýza se pokusí znehybnit cíl, na který ukážeš (viz **Paralýza** v kapitole **Boj**). Účinek je možné zrušit všemi prostředky na odstranění paralýzy.

*Planoucí čepel *Eš taraf**

Dosah: krátký

Rozsah: 1 zbraň

Trvání: dlouhodobé

Přidané zranění: 3kz ohněm

Ze zbraně, na kterou sešleš toto kouzlo, budou několik minut šlehat plameny. Pokud je protivník zasažený touto zbraní hořlavý nebo má něco hořlavého na sobě (šaty, srst), za jeden úspěch ho můžeš zapálit. Plameny ho budou zraňovat na začátku každého kola za 3kz ohněm a jdou uhasit za jedno kolo.

Pod vodou *planoucí čepel* nefunguje.

*Protikouzlo *Batal**

Dosah: slyšitelnost

Rozsah: 1 kouzlo

Protikouzlem můžeš někomu automaticky zmařit sesílání kouzla. Nemusíš ho vidět, stačí, když slyšíš zaklínací formulí. Zrušené kouzlo je seslané, takže dotýcný si ho před dalším sesláním musí znovu připravit, ale nemá žádný efekt.

Příklad:

Pán jeskyně: „V místnosti je postava v černém

plášti. Ukazuje na Gorondara a říká „Nefeš na-gaf!“ Co děláte?“

Pavel: „Vrhnu se na něj!“

Jana: „Batal!“

Jelikož se čarodějovi nepodařilo *duševní úder* seslat, Gorondara neohrožuje, a tedy si proti němu hodí na obranu *Finesou*.

*Přines *Palat**

Rozsah: jeden předmět se vším, co obsahuje

Tímto kouzlem si můžeš přemístit do ruky jeden předmět spolu se vším, co obsahuje, nehledě na vzdálenost. Musí ho ale být schopen jednou rukou zvednout obyčejný člověk a musíš ho také předem opatřit slovem „*Palat*“ – můžeš ho na něj vyrýt, napsat a podobně. Přivoláš předmět, který byl takto označen naposledy.

*Sledování *Gišuš**

Rozsah: naposledy napsané slovo *Gišuš*

Trvání: dlouhodobé

Před použitím tohoto kouzla musíš nejprve na něco napsat nebo vyrýt slovo *Gišuš*. Po seslání po dobu trvání kouzla místo svýma očima uvidíš místo, kde se tento předmět nachází, a budeš vědět, ve kterém je od tebe směru. Když něco tvé naposledy napsané slovo *Gišuš* poškodí natolik, že nepůjde přečíst, kouzlo přestane účinkovat až do chvíle, než jej opět někde napíšeš.

*Spánek *Šenah**

Rozsah: všichni ve střední vzdálenosti od tebe

Na všechny kolem padne ospalost. Účinek záleží na tom, co zrovna dělají – když něco fyzicky náročného, únavu setřesou. Když jsou ale třeba na hlídce, odpočívají, nebo dělají něco jiného, u čeho se dá snadno usnout, únava je přemůže. Spánek je přirozený, dá se z něj normálně probudit. Jeho délka závisí

na tom, kdy naposledy spali – krátce po probuzení si nejspíš jen na chvilku zdřímnou, po náročném dni budou spát až do rána.

Stěna ticha *Chomach šeket*

Rozsah: kdekoliv ve střední vzdálenosti od tebe

Trvání: dlouhodobé

Skrz *stěnu ticha* neprojdou žádné zvuky, tam ani zpět. Pohlcuje i *ultrasluch*, kroll ji tedy „uvidí“ jako stěnu nicoty. Při jejím sesílání musíš ukázat na místo, kde bude stát, a naznačit tvar jejích základů. Může být jen tam, kam vidíš, musíš ji celou načrtnout jedním tahem a musí být celá nejvýše ve střední vzdálenosti od tebe. Pokud ji sešleš na pohyblivý předmět, například na loď nebo vůz, bude se pohybovat spolu s ním.

Světlo *Ór*

Dosah: střední

Rozsah: 1 předmět

Trvání: dlouhodobé

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**).

Změna podoby *Šinah chazut*

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 tvor nebo předmět

Trvání: dlouhodobé

Tímto kouzlem můžeš libovolně změnit podobu, hlas a zápach jednoho tvora nebo předmětu. Jedná se o iluzi, takže stále bude možné nahmatat jeho skutečný tvar a nezmění se jeho hmotnost. Kouzlo změní i výbavu, náklad a oblečení. Odložené předměty zůstávají změněné, musíš ale mít co odložit – když si například přivážeš k pasu klacek,

který bude vypadat jako meč, můžeš ho později odložit a bude dál vypadat jako meč.

Žlutý blesk *Cahof báarak*

Dosah: střední

Rozsah: 1–4 cíle

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce, ✨ 4kz **bleskem**

Z tvých očí na určené cíle přeskočí žlutý výboj. Za úspěchy můžeš kromě zranění například přepálit tětivu nebo na několik minut způsobit svalové křeče (–1) či ztrátu zraku a sluchu (–1).

Pod vodou *žlutý blesk* nefunguje.

Mistrovská kouzla

Mistrovská kouzla se můžeš učit od dvanácté úrovně.

Bílá zář *Lavan lehavah*

Rozsah: všichni nemrtví tvorové v krátké vzdálenosti od tebe

Útok: Duše + k6 proti Duši

- ✨ 6kz (duševní, neodečítá se zbrojí)
- slabost na několik minut (-1)
- nemrtvý je zcela zničen (svalí se na zem, rozpadne se v prach apod.)

Z tvé ruky do všech směrů vystřelí jasné paprsky bílého světla. Zraňují pouze nemrtvé, kýmkoliv jiným neškodně projdou.

Pod vodou *bílá zář* funguje bez omezení.

Černý blesk *Kedar báarak*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce, ✨ 8kz bleskem

Z tvých očí na určený cíl přeskočí černý výboj. Za úspěchy můžeš kromě zranění například přepálit tětivu nebo na několik minut způsobit svalové křeče (-1) či ztrátu zraku a sluchu (-1).

Pod vodou *černý blesk* nefunguje.

Dvojník *Kefel*

Trvání: dlouhodobé

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 po-

stava. Když kouzlo skončí, 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.

Když se sesláním *hyperprostoru* bráníš proti útoku, házíš na obranu Duší.

Ledová past *Kerach peh*

Dosah: střední

Rozsah výbuchu: vše v krátké vzdálenosti od explodující koule

Trvání: dlouhodobé

Útok při výbuchu: Duše + k6 proti Finese, ✨ 6kz bodem

Na tebou určeném místě ve střední vzdálenosti od tebe se objeví ledová koule zhruba o velikosti kokosového ořechu a všude v krátké vzdálenosti, kam je od ní vidět, se vytvoří tenký, křehký ledový příkrov, který slouží jako spoušť. Když jej 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 nepustí, 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: dlouhodobé

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 nebo schodů. 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 roztají a beze stopy zmizí.

Pod vodou *ledová stěna* funguje bez omezení.

Levitace *Rišef*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 tvor

Trvání: dlouhodobé

Cíl kouzla spolu se vším, co nese, se bude po dobu trvání volně vznášet. Pohybovat se může do všech směrů, ale nejvýše rychlostí chůze. Musí při tom udržovat rovnováhu a určovat směr pohybu, nemůže tedy u toho bojovat ani střílet a bránit se s nevýhodou (–1), může ale sesílat kouzla.

Mrak smrti *Mavet anan*

Dosah: střední

Rozsah: všude v krátké vzdálenosti od určitého místa

Trvání: dlouhodobé

Zranění: každé kolo počínaje následujícím za 7kz **žíravinou**

Všude v krátké vzdálenosti od tebou určeného místa se objeví hustý černý mrak. Při seslání můžeš stanovit směr, ve kterém se bude rychlostí chůze pohybovat. Urazí takto ale nejvýš dlouhou vzdálenost, pak se zastaví. 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.

Pod vodou *mrak smrti* funguje bez omezení.

Mrazivá bouře *Kafor sufah*

Dosah: dlouhý

Rozsah: všude ve střední vzdálenosti od určeného místa

Trvání: dlouhodobé

Zranění: každé kolo počínaje následujícím za 5kz **mrazem**

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

Pod vodou *mrazivá bouře* nefunguje.

Najdi neviditelné *Matza ij ryjut*

Rozsah: všichni neviditelní tvorové v dlouhé vzdálenosti od tebe

Trvání: dlouhodobé

Toto kouzlo po dobu trvání zviditelní

všechny neviditelné tvory, kteří jsou v okamžiku seslání v dlouhé vzdálenosti od tebe.

Neviditelnost *Ij ryjut*

Rozsah: 1 tvor nebo předmět

Trvání: dlouhodobé

Jeden předmět do velikosti vozu spolu se vším, co veze, nebo jeden tvor spolu se vším, co nese, nebude vidět běžným zrakem, magickým zrakem, kouzlem ani *infraviděním*. V dešti, kouři, mlze, pod vodou a podobně bude ale vidět jeho obrys. Když se z něj něco sundá nebo něco odloží, zůstane to neviditelné. Když se na to něco naloží nebo je to tvor a něco sebere, zůstane to viditelné a bude to tedy vypadat, jako že to létá.

Ohnivá stěna *Eš chomach*

Rozsah: kdekoliv ve střední vzdálenosti od tebe

Trvání: dlouhodobé

Zranění: každé kolo počínaje následujícím za 9kz **ohněm**

Při seslání *ohnivé stěny* musíš ukázat na místo, kde bude hořet, a naznačit tvar jejích základů. Může být jen tam, kam vidíš, musíš ji celou načrtnout jedním tahem a musí být celá nejvýše ve střední vzdálenosti od tebe. Její rozměry můžeš určit, šířka ale nemůže přesáhnout metr a výška několik metrů. Musí vždy být na něčem pevném a 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 loď nebo vůz, bude se pohybovat spolu s ním. Dokud kouzlo trvá, plameny nejdou uhasit.

Sálá z ní silný žár. Počínaje příštím kolem při doteku každé kolo způsobí zranění za 9kz **ohněm**. Automaticky také zapálí vše hořlavé. Když takto někomu vzplane například srst nebo šaty, plameny ho budou zra-

ňovat na začátku každého kola za 3kz **ohněm** a jdou uhasit za jedno kolo. Při hoření se vždy počítá jen silnější efekt, v kolech, kdy bude uvnitř stěny, tedy dostane zranění za 9kz a až po jejím opuštění bude hořet za 3kz.

Pod vodou *ohnivá stěna* nefunguje.

Ohnivý déšť *Eš gešem*

Dosah: střední

Rozsah: všude v krátké vzdálenosti od určitého místa

Trvání: dlouhodobé

Zranění: každé kolo počínaje následujícím za 7kz **ohněm**

Všude v krátké vzdálenosti od tebou určitého místa bude sršet ohnivý déšť, který zraňuje ohněm. Automaticky také zapálí každého, kdo je hořlavý nebo má něco hořlavého na sobě (šaty, srst). Plameny ho budou zraňovat na začátku každého kola za 3kz **ohněm** a jdou uhasit za jedno kolo. Při hoření se vždy počítá jen silnější efekt, v kolech, kdy bude uvnitř ohnivého deště, tedy dostane zranění za 7kz a až po jeho opuštění bude hořet za 3kz.

Pod vodou *ohnivý déšť* nefunguje.

Ohnivý had *Eš nachaš*

Útok: Duše + k6 proti Finese, ✨ 8kz **ohněm**

Na zemi před tebou se objeví ohnivý had a rychlostí chůze vyrazí k určenému cíli. Dostane se všude, 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 jeden úspěch ho může had zapálit. Plameny ho budou zraňo-

vat na začátku každého kola za 3kz **ohněm** a jdou uhasit za jedno kolo.

Pod vodou *ohnivý had* nefunguje.

Ochrana před projektily ****Haganah týl****

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti od tebe

Trvání: dlouhodobé

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

Oko *Ajin*

Trvání: dlouhodobé

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. Vidí stejně dobře jako tvoje oči: pokud jsi tedy elf, má *skvělý zrak* a *vidění v šeru*, pokud jsi trpaslík, má *infra-vidění*. Není vidět (ani infraviděním) 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. Na cíle, které vidíš pomocí oka, můžeš sesílat kouzla. Mysli ale na to, že dosah kouzel se počítá od tebe, ne od oka, a že některá kouzla stvoří výboj, projektil a

podobně, který vyletí od tebe a pevná překážka je zastaví (viz **Cílení kouzel**).

Přelud *Ašlajah*

Rozsah: kdekoliv v dlouhé vzdálenosti od tebe

Trvání: dlouhodobé

Tímto kouzlem můžeš stvořit iluzi nějaké scenerie. 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 báarak*

Dosah: střední

Rozsah: 1–5 cílů

Útok: **Duše** + k6 proti **Fyzičce**, ☀ 3kz **bleskem**

Z tvých očí na určené cíle přeskočí rudý výboj. Za úspěchy můžeš kromě zranění například přepálit tětivu nebo na několik minut způsobit svalové křeče (–1) či ztrátu zraku a sluchu (–1).

Pod vodou *rudý blesk* nefunguje.

Sugesce *Hašáh*

Dosah: kontaktní

Rozsah: 1 tvor

Trvání: dlouhodobé

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 skončí 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: ‚Hašáh! Mám domluvenou schůzku s panem Kelarem, pusť mě dovnitř‘ a vsugeruju mu, že mě jeho pán očekává.“

Pán jeskyně: „Strážný 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 pospíšet, 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*

Rozsah: to, co se stalo v krátké vzdálenosti od tebe

Trvání: dlouhodobé

Tímto kouzlem vyvoláš průhledný obraz toho, co se někdy v minulosti dělo v krátké vzdálenosti kolem místa, kde zrovna jsi. Události se budou přehrávat 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.

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 samoléčbu nebo léčitelství)

- » 5 dávek *hojivé masti* (po vydatném spánku vyléčí 2 životy)
- » 1 *léčivý lektvar* (po několika minutách vyléčí 3kz + 2 životů, po několika hodinách všechna vážná zranění)
- 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
- 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
- Samoléčba
- Soumar
- Tuhý kořínek
- Velitelský hlas

Pokročilé válečnické schopnosti (od 6. úrovně)

- Boj poslepu
- Boj proti přesile
- Dodání odvahy
- Neohroženost
- Odolnost proti bolesti
- Pevný postoj
- Potlačení paralýzy
- Rychlé hojení
- Vrh odrazem
- Vypětí síly

Mistrovské válečnické schopnosti (od 12. úrovně)

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

Základní válečné 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, bez zátěže na na několik desítek 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, překřičíš všechny ostatní a jsi slyšet na velkou vzdálenost.

Lamželezo

Ve stisku máš sílu jako svěrák, 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 dále a vyskočíš o polovinu výše než ostatní.

Samoléčba

Nástroje: *léčitelské potřeby*

Použití: několik minut

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 vyléčíš 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.

Soumar

Těžký náklad tě omezuje méně než ostatní. Rychlost a nevýhodu za naložení si počítáš, jako by bylo o stupeň nižší. S mírným naložením máš tedy rychlost 4, s těžkým 3 a s extrémním 2. Nevýhodu v boji máš jen s extrémním naložením (viz **Rychlost** v kapitole **Boj**).

Tuhý kořínek

Přežiješ zranění, která by pro ostatní byla smrtelná. Tvé maximum životů je o 1 vyšší a tvoje mez smrti je rovna dvojnásobku tvé **Fyzičky** (viz **Vyřazení** a **Smrt** v kapitole **Boj**).

Příklad:

Trpaslík má 8 životů, když si tedy Gorondar vezme *tuhý kořínek*, bude jich mít 9. **Fyzičku** má 3, umře tedy pouze v případě, když se ostatním do několika desítek minut od zranění nepodaří vyléčit 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 válečné 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 víc 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 skřeti s tasenými šavlemi. Jeden se vrhá na tebe, druhý chce kolem tebe proběhnout a zaútočit na Karu.“

Pavel: „Tak to ne! Toho, co mě chce oběhnout, srazím na zem, na toho druhého se rozmáchnu 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, který 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 také **Finesu** 2, ale padlo mi 6, takže jsi ho minul a zasáhl 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.“

Dodání odvahy

Použití: 1 kolo

Povzbuzujícími slovy dokážeš jednu osobu zbavit strachu (způsobeného například válečnickým *zastašováním* nebo hraničářským *úderem varování*, *úderem zloby* či *úderem nenávisti*).

Neohroženost

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

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 ne-
výhodu za bolest.

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

Použití: 1 kolo

Krátkým zatnutím všech svalů v těle dokážeš odstranit paralýzu.

Rychlé hojení

Tvá zranění se hojí mnohem rychleji než ostatním. I bez *hojivé masti* se ti každý den po vydatném spánku vyléčí 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 sílu jako zlobr. 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 +1 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 válečné schopnosti

Mistrovské schopnosti se můžeš učit od dvanácté úrovně.

Bojové šílenství

Když ti v boji životy klesnou na nulu nebo níž, místo *vyřazení* u tebe propukne bojové šílenství. Začneš strašlivě rvát, 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*, padneš k zemi a *bojové šílenství* skončí.

Hroší kůže

Tvoje kůže je na omak tuhá a nepoddajná. Hodnotu zbroje si zvyšuješ o 1.

Odolnost proti jedům

Máš přirozenou odolnost proti toxickým substancím. Nepůsobí na tebe alkohol a k hodů 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*.

Zastrašení

Použití: 1 kolo

Dokážeš své protivníky k smrti vyděsit. Zastrahování jde použít 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 *zlobří sílu* nebo *vypětí síly*), svrhneš ho do propasti 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. Zastrahovat můžeš i před bojem.

Zlobří síla

Máš sílu jako zlobr. Na blízko a s vrhacími zbraněmi máš +1 ke zranění. Tvoje ostatní schopnosti zvyšující sílu jsou příslušně posílené: s *drtivým stiskem* dokážeš v ruce rozdrtit kámen, s *lamželezem* dokážeš ohnout nebo zlomit pruty silné jako lidská paže, s *vypětím síly* máš jednorázově sílu jako obr a na jedno kolo celkem +2 ke zranění, se schopností *soumar* bez obtíží uneseš dvojnásobek vlastní váhy.

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*)
- » *padělatelské náčiní* (pokud máš dovednost *padělatelství*)
- » *prázdný pytel*
- » *léčitelské potřeby* (pokud máš *léčitelství*)
- » 5 dávek *hojivé masti* (po vydatném spánku vyléčí 2 životy)
- » 1 *léčivý lektvar* (po několika minutách vyléčí 3kz + 2 životů, po několika hodinách všechna vážná zranění)
- » 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 každém přestupu se můžeš naučit jednu další schopnost nebo dovednost.

Dovednosti vhodné pro zloděje (od 1. úrovně)

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

Základní zlodějské schopnosti (od 1. úrovně)

- Bezpečný dopad
- Dokonalá rovnováha
- Imitace zvuku
- Odhad charakteru
- Obcházení štítu
- Opičí šplh
- Periferní vidění
- Průměrná tvář
- Rychlé ruce
- Svůdný hlas
- Tichý pohyb

Pokročilé zlodějské schopnosti (od 6. úrovně)

- Chůze beze stop
- Chytání střel
- Nečitelnost
- Ohebnost
- První dojem
- Smrtící vrhání
- Šestý smysl
- Znehybňující úder
- Zákeřný útok
- Záludná otázka

Mistrovské zlodějské schopnosti (od 12. úrovně)

- *Běh po hladině*
- *Blesková reakce*
- *Bleskový přesun*
- *Hibernace*
- *Obcházení zbroje*
- *Přemlouvání*
- *Přesný výstřel*
- *Splynutí s okolím*
- *Vějířový hod*
- *Zpomalené vnímání času*

Základní zlodějské schopnosti

Základní schopnosti se můžeš učit od první úrovně.

Bezpečný dopad

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

Dokonalá rovnováha

Máš dokonalou rovnováhu. Dokážeš běhat po nataženém laně, balancovat na kládě plovoucí na rozbourené řece, nebo třeba přeběhnout po hlavách davu. Při boji a střelbě za podobně krkolomných 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.

Obcházení štítu

Pokud soupeře přehodíš alespoň o 3 (tedy když proti němu máš alespoň 2 úspěchy), nemůže si zranění snížit za svůj štít. Úspěch za to platit nemusíš.

Odhad charakteru

Použití: krátký rozhovor

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.

Opičí šplh

Dokážeš šplhat jako opice. Neudržíš se na hladké, kolmé stěně, ale stačí ti i drobné chyty nebo štěrby, do kterých se ti vejdou 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“.

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.

Svůdný hlas

Tvůj hlas má v sobě něco tajemného a vábívého. 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.

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 zvěřili.

Chytání střel

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

Nečitelnost

Není možné tě donutit mluvit pravdu, a to ani magickými prostředky, a pokud nechceš, není možné číst tvoje myšlenky. Když na tebe někdo použije *odhad na lidi*, můžeš se rozhodnout, jestli budeš působit jako poctivec nebo jako podvodník. Nepůsobí na tebe zlodějská schopnost *základná otázka*.


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

Smrtící vrhání

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 (sekera, meč) máš ✨ 1 a dohodíš je na kontaktní vzdálenost. Při použití normálních vrhacích zbraní máš +1 ke zranění.

Šestý smysl

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

Znehybňující úder

Znáš tlakové body a jiná citlivá místa a dokážeš je přesně zasáhnout. V boji beze zbraně s humanoidním protivníkem (člověk, elf, ho-

bit, *skřet* a podobně) mu můžeš za získané úspěchy způsobit:

- paralýzu jedné končetiny
- zpomalení na polovinu
- 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.

Záludná otázka

Když s někým na nějaké téma prohodíš alespoň několik vět, můžeš mu ke stejnému tématu položit jednu stručnou otázku, na kterou ti musí pravdivě odpovědět „ano“ nebo „ne“. Na každého můžeš *záludnou otázku* použít jen jednou.

Mistrovské zlodějské schopnosti

Mistrovské schopnosti se můžeš učit od dvanácté úrovně.

Blesková reakce

Máš výborný postřeh a dokážeš neuvěřitelně rychle reagovat. Máš výhodu (+1) ke všem hodům na obranu **Finesu**. Pokud se útok nějak projeví (je slyšet výstřel, je vidět projektil apod.), proti *útoku ze zálohy* si do obrany počítáš **Finesu**.

Bleskový přesun

Použití: okamžitě

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.

Obcházení zbroje

V boji dokážeš zasahovat slabá místa v protivníkově zbroji. Pokud ho přehodíš alespoň o 3 (tedy když proti němu máš alespoň 2 úspěchy), počítá si zbroj o 2 nižší. Úspěch za to platit nemusíš.

Přemlouvání

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

Přesný výstřel

Když míříš alespoň dvě kola, na následující výstřel si navíc k obvyklé výhodě (+1) počítáš +2 ke zranění.

Splynutí s okolím

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

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.

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 šípky a co přesně zasáhly, bezpečně poznáš jen letmo zahlédnutou osobu a podobně.

Není tě možné ošálit schopnostmi *rychlé ruce* a *bleskový přesun*.

Dovednosti

Na použití dovedností se nehází – to, co umíš, zvládáš kompetentně a spolehlivě. Když naopak dovednost nemáš, vůbec to neumíš 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, působení kouzel, použité schopnosti, kouzelné předměty, naložení, 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, luštění šifer a hádanek, řemesla, jazyky, malování, zpěv, tanec, hru na hudební nástroje a podobně.

- Jak dobrá je tvoje postava v boji vyjadřují její vlastnosti (**Fyzička**, **Finesa** a **Duše**)
- Fyzické činnosti jako běh, šplhání nebo plížení kompetentně zvládají všechny hráčské postavy.

- Vyjednávání, smlouvání, přesvědčování a případné další sociální interakce se odehrávají jako rozhovor mezi hráčem a pánem jeskyně.
- Šifry a hádanky luští hráči.
- Řemesla, jazyky a další nedobrodružné znalosti vyplývají z minulosti postavy.
- Malování, tanec, zpěv a podobně jsou záliby.

Seznam dovedností

- Čtení a psaní
- Léčitelství
- Lov a stopování
- Mořeplavba
- Odezírání ze rtů
- Orientace a přežití v divočině
- Otevírání zámeků
- Padělatelství
- Plavání a potápění
- Přetvářka a převleky
- Skřetí jazyky
- Staré jazyky
- Zpracování magických surovin

Čtení a psaní

Nástroje: písarská souprava

Vhodné pro povolání: libovolné

Umíš číst a psát písma používaná k zápisu jazyků, které znáš. Velká většina obyvatel světa Dračího doupěte číst ani psát neumí, být gramotný je tedy velká výhoda a pojí se s tím i určité společenské postavení.

Léčitelství

Nástroje: léčitelské potřeby

Vhodné pro povolání: libovolné

Pokud máš *léčitelské potřeby* (jehlu a nit, obvazy, dezinfekci a podobně), můžeš několikaminutovým ošetřením vyléčit 1 život. 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 léčit běžné neduhy a nemoci jako třeba kašel nebo nachlazení a připravit odvar proti uhranutí, posilující odvar (vyléčí slabost) a zázvorový čaj (vyléčí nevolnost a zvracení). Suroviny jsou součástí *léčitelských potřeb*.

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, vypadané srsti, polámaných 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. Když na čerstvě zametené stopy narazí někdo s dovedností *lov a stopování*, pozná, že tu někdo zametal stopy a dokáže je sledovat, ale nevyčte z nich nic dalšího.

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

Mořeplavba

Vhodná pro povolání: válečník, zloděj

Ovládat veslici a navigovat na dohled od pobřeží zvládne každý. Na plavbu pod plachtami a navigaci na otevřeném moři potřebuješ tuto dovednost. Vyznáš se také ve všem ostatním, co se týká námořních lodí, a 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 užiješ 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 mistrov-*

ských paklíčů 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 Dračího doupěte 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 důvěrněji ale ten, koho se snažíš oklamat, zná toho, za koho se vydáváš, tím lépe se na to musíš připravit.

Příklad:

Když se chceš vydávat za bezejmenného žebráka, stačí, když seženeš žebračké hadry, nalíčíš se a budeš se jako žebřák 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 krola. Můžeš také namaskovat někoho jiného a zaškolit ho, jak se má chovat.

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 starým jazykům 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. Jedním ze starých jazyků je řeč kouzel, budeš tedy rozumět také kouzelným formulím a dokážeš zjistit účinky kouzel či rituálů a podmínky jejich provedení.

Pod tuto dovednost spadají pouze jazyky známé mezi učenci civilizovaného světa. Když tedy narazíš na nápis v dávné řeči, kterou ještě nikdo nerozluštil, přeložit ho nedokážeš. Jelikož starými jazyky už dávno nikdo nemluví, je vhodné si k této dovednosti vzít také *čtení a psaní*.

Pokud jsi kouzelník, se znalostí *starých jazyků* 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 také připravit jedno kouzlo ze svitku nebo knihy navíc k těm, která znáš (viz **Příprava kouzla ze svitku nebo knihy** v kapitole **Kouzelník**).

Zpracování magických surovin

Nástroje: alchymistická aparatura nebo laboratoř

Vhodná pro povolání: alchymista

Magické suroviny jsou například *dračí srdce*, *játra huňáče modrého* nebo různé světélkující houby či divné plísně (viz kapitola **Magické suroviny**). Utrhnout, sebrat nebo vy-

říznout je z mrtvého těla zvládne kdokoliv. S touto dovedností je umíš zakonzervovat k dlouhodobému přechovávání a dokážeš z nich vydestilovat kouzelnou esenci, kterou alchymista používá na výrobu svých předmětů, případně z nich vyrobit něco dalšího – z fialové *masožravé houby* se dá například vyrobit světélkující pasta.

Kdykoliv narazíš na něco podezřelého, několikaminutovým rozbořem pomocí alchymistické aparatury můžeš zjistit, kolik kouzelné esence to obsahuje a co z toho případně můžeš vyrobit. Destilace nebo výroba zabere několik desítek minut a je k tomu potřeba alchymistická laboratoř nebo aparatura. Destilovaná kouzelná esence je čirá tekutina s vůní ozónu, uchovává se obvykle ve flakóncích.

Výbava

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

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

Oblečení

Ve světě Dračího doupěte je oblečení velice drahé, protože se vyrábí ručně. Většina obyvatel proto chodí celý život v jednom, mnohokrát spravovaném prostém oděvu a žádný jiný nemá.

Oděv si vyber tak, aby co nejlépe odpoví-

dal tvému původu, případně tvé situaci na začátku hry. Později si za nalezené poklady budeš moci pořídit nový, který bude lépe odpovídat tvému rostoucímu bohatství a rodružnému povolání.

Žebrácké	4 st
žebrácké hadry	

Prosté	2 zl
kutna	
námořnický oděv	
oděv alchymistického učně	
oděv přístavního dělníka	
prostá kouzelnická róba	
prostý lovecký oděv	
rolnický oděv	
učednický oděv	
vojenská uniforma	
žoldácký oděv	

Dobré	10 zl
alchymistický oděv	
dobrý cestovní oděv	
dobrý lovecký oděv	
důstojnická uniforma	
kapitánská uniforma	
kněžský háv	
kouzelnická róba	

Dobré	10 zl
kupecký oděv	
měšťanský šat	
oděv řemeslnického mistra	
oděv žoldáckého kapitána	
studentský šat	

Honosné	50 zl
honosný lovecký oděv	
honosné cestovní šaty	
honosná kouzelnická róba	
talár univerzitního mistra	
oděv mistra alchymie	
generálská uniforma	
admirálská uniforma	
šlechtický šat	
honosný kupecký šat	
honosný měšťanský šat	
oděv velekněze	

Luxusní	250 zl
* oděv velmože	
* královský háv	

Vybavení

Alchymistická výbava

Alchymistická výbava	Cena
1 💧 kouzelné esence	2 zl
* alchymistická laboratoř	100 zl
nemagické suroviny	1 zl
truhlice s alchymistickou aparaturou	10 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 svícenou vodu nebo vzorky různých substancí na pozdější zkoumání.

Kouzelná esence

Na výrobu každého alchymistického výrobku je potřeba kouzelné esence. Pokud jsi *alchymista*, do začátku máš 9 💧. Pokud jsi člověk a umíš nějaký alchymistický re-

cept díky *všestrannosti*, do začátku máš 3 💧. Další si musíš buď koupit nebo ji vytěžit pomocí *alchymistické aparatury* a dovednosti *zpracování magických surovin*.

Nemagické suroviny

Kromě kouzelné esence potřebuje alchymista nemagické suroviny: síru, vodu, různé kyseliny, alkohol, léčivé byliny 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.

Cestovní výbava

Na delší výpravě by každý měl mít tornu, pár měchů na vodu a tábornickou výbavu. Pokud 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 Dračího doupěte 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, ču-tora, dřevěná lžíce, talíř, miska a korbel, kalich nebo roh na pití.

Torna

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

Drobnosti

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

Hudební nástroje

Hudební nástroje	Cena
buben	5 st
citera	2 zl
dudy	3 zl
flétna	2 st
harfa	5 zl
loutna	3 zl

Hudební nástroje	Cena
lyra	3 zl
píšťala	2 st
roh	2 st

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 zmiije* (zraněním)
- *jed z černé ropuchy* (zraněním nebo dotykem)
- *muchomůrka zelená* (požitím)
- *vlčí mor* (požitím, zraněním)

Seznam všech jedů, pravidla pro jejich použití a jejich účinky najdeš v kapitole **Jedy**.

Kouzelnické pomůcky

Kouzelnické pomůcky	Cena
* rituální potřeby	15 zl
* očarovávací potřeby	10 zl

Rituální potřeby

Rituální potřeby se používají na sesílání rituálních kouzel (viz kapitola **Vzácná kouzla**). Obsahují obvykle rituální dýku, olůvko, troud a křesadlo, křídlo, pigmenty a štětce na kreslení rituálních obrazců a vonné koření.

Očarovávací potřeby

Očarovávací potřeby se používají na výrobu kouzelných předmětů (viz kapitola **Vzácná kouzla**). Obsahují obvykle dláta, rydla, rázítka, pilníky, kladívko, stříbrný drát, štěteček, inkoust a prach z drcených polodrahokamů.

Léčitelská výbava

Léčitelská výbava	Cena
<i>hojivá mast</i> (1 dávka)	5 st
<i>léčivý lektvar</i> ²	4 zl
<i>léčitelské potřeby</i> ³	1 zl
<i>živočišné uhlí</i> (1 dávka)	1 st

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.

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**).

Léčitelské potřeby

Léčitelské potřeby obsahují čisté obvazy, řemeny, ostrý nůž, jehlu a niť na zašívání ran, líh na dezinfekci a suroviny na přípravu léčivých čajů a odvarů. Pokud máš dovednost *léčitelství*, vrátíš ošetřením 1 život, můžeš snižovat sílu jedů (viz **Léčitelství** v kapitole **Dovednosti**) a vyrábět odvar proti uhranutí, posilující odvar (vyléčí slabost) a zázvorový čaj (vyléčí nevolnost a zvracení).

Živočišné uhlí

Živočišné uhlí se používá na léčení průjmu, který tě může postihnout například při otravě některými jedy.

Lovecká výbava

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

Lovecká výbava	Cena
<i>klubko drátu</i>	5 st
<i>past na medvědy</i> 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 kra-

jině s hojností zvěře takto uživíš celou družinu.

Past na medvědy

Útok: 5 + k6, ☀ 2

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

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	2 st
krumpáč	6 st
kladivo ¹	5 st
lopata	4 st
majzlík ¹	2 st
motyka	4 st
páčidlo ¹	5 st
průbojník	2 st
sekera	5 st
vidle	4 st

¹ Tyto nástroje jsou součástí zlodějského náčiní.

Osvětlení

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

Při hře mysli 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
<i>láhev oleje</i> (na 1 den svícení)	5 st
<i>louč</i> (svítí 20 minut)	1 mk
<i>pochodeň</i> (svítí 1 hodinu)	5 mk
<i>lucerna na svíci</i>	2 st
<i>lucerna na svíci s okenicemi</i>	5 st
<i>olejová lampa nebo hornický kahan</i>	6 st
<i>olejová lampa s okenicemi</i>	1 zl
<i>zásoba lojových svíček</i> (na týden svícení)	5 st
<i>zásoba voskových svíček</i> (na týden svícení)	5 zl
<i>zlodějská lucerna</i>	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 hosenou pochodní, případně z něj můžeš vyrobit *zápalnou láhev* (viz kapitola **Výzbroj**).

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

Louče a pochodně

Louč hoří 20 minut, pochodeň hodinu. Pobeřeš jich výrazně méně než svíček nebo oleje do lampy, na dlouhý průzkum rozsáhlého podzemí tudíž nejsou moc vhodné. Hodí se ale na zahánění divé zvěře a můžeš je také hodit do 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 rozehřáté smůly.

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

Psací potřeby

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

Psací potřeby	Cena
<i>křída</i>	1 mk
<i>písářská souprava</i>	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.

Skleněné zboží

Skleněné zboží	Cena
* dalekohled	20 zl
prázdná láhev	5 st
prázdný flakón	1 st
* zvětšovací sklo	5 zl

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

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	5 st
2 metry provazového žebříku	4 st
5 metrů lana	4 st
20 metrů provazu	1 st
horolezecká výbava	2 zl
kladkostroj	1 zl
kotvička	6 st
ocelové hřeby	2 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 Dračího doupěte těžké a neskladné. Pokud máš na zádech tornu, pobereš ho 5 metrů, bez torny 20. Hodí se zejména na slaňování do různých děr a propastí, nebo třeba když potřebujete odněkud vytáhnout zraněného druha.

Provaz

Provaz tě sice neunes, je ale mnohem lehčí než lano a můžeš na něm například vytáhnout tornu, spustit lucernu do temné šachty, někoho jím spoutat, případně jím z dřevěných 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 zatlouct do spáry ve skále nebo do štěrbin 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.

Zásoby

Do torny se k tábornické výbavě a dalším důležitým věcem vejdu 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

Zlodějské pomůcky

Zlodějské pomůcky	Cena
líčidla	1 zl
* mistrovské paklíče	100 zl
nášlapné ježky (pytlík)	5 st
okovy	6 st
padělatelské náčiní	5 zl
pepř (sáček)	5 st
pouta a roubík	2 st
skoby, klínky a hřebíky (pytlík)	6 st
zlodějské náčiní	5 zl
zrcátka na držadle	2 st

Líčidla

Sada paruk, líčidel 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 otevírání mistrovských zámků, viz kapitola **Dveře a zámky**. K použití je potřeba dovednost *otevírání 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 přerýznout.

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*.

Pepř

Pepř je cizokrajné koření. Kromě kulinářského využití se hodí také k odrazení psů a jiných tvorů se skvělým čichem od sledování vaší pachové stopy.

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 zatlouct 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 paklíčů a šperháků, kleště, páčidlo, majzlík, dláto, kladivo, nebozez, pilník, pilku na železo, olejnicu a klubko drátu. Je potřeba na použití dovednosti *otevírání zámků*, dá se ale použít i bez nich: olejnicou můžeš namažat panty, aby při otevírání 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.

Zvířata a dopravní prostředky

Při výběru zvířat a dopravních prostředků mysli na původ své postavy a také na to, že je budeš muset živit a když budeš chtít prozkoumávat podzemí plné úzkých chodeb, šachet, propastí a podobně, velká zvířata budeš muset nechat venku a malá se sice dovnitř vejdou, ale některé překážky sama překonat nezvládnou.

Zvířata	Cena ¹
jezdecký kůň	15 zl
osel, mula	2 zl
poník	8 zl
pes	4 st
* slon	25 zl
tažný kůň	10 zl
* válečný kůň	30 zl
* velbloud	5 zl
vůl, kráva	5 zl

¹ V ceně je sedlo, sedlové brašny, chomout, uzda, ohlávka a podobně.

Povozy	Cena
kára nebo dvoukolák	1 zl
* kočár	20 zl
sáně	6 st
vůz	5 zl

Lodě ¹	Cena ²
lod'ka pro dvě osoby	2 zl
člun pro několik osob	10 zl
* malá plachetnice	50 zl

Lodě ¹	Cena ²
* malá obchodní lod'	300 zl
* malá válečná lod'	500 zl
* velká obchodní lod'	1.200 zl
* velká válečná lod'	2.000 zl

¹ Bydlení na vlastní lodi snižuje denní náklady na živobytí na polovinu (ale maximálně o 1% její ceny).

² V ceně jsou vesla, plachty a další potřebné vybavení.

Výzbroj

Divočinu obývají nebezpečné šelmy a v dáv-
ných ruinách se skrývají vražedné nestvůry,
o kterých si prostí lidé vyprávějí strašidelné
příběhy. Pokud se tedy chcete z výpravy vrá-
tit 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,
poříd' si jednoruční zbraň a štít. Jestli chceš
spíš nepřátele rychle vyřídit, poříd' si dvoj-
ruční 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 něja-
kou šelmou. Kouzelník zbraň nutně nepotře-
buje, 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 vyro-







bit nosítka nebo je použít jako základ pro žebřík. Válečným kladivem můžeš urazit zámek 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
beze zbraně	–	 0	–
bič, nůž	–	 0	4 st
dlouhé kopí, trojzubec	–	 2	3 zl
dýka, tesák	–	 1	2 zl
hůl	–	 1	1 st
krátké kopí	krátký	 1	2 zl
obušek	–	 0	2 st
oštěp	střední	 0	8 st
pěstní klín	–	 0	5 mk
sít'	–	 –	2 st
šavle, krátký meč	–	 1	4 zl
vrhací nůž, vrhací šipka	krátký	 0	5 st

Improvizované lehké zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
lopata, motyka, vidle	–	 1	4 st
majzlík, kotvička na laně, dláto, průbojník	–	 0	2 st
malý kámen	střední	 0	–

Těžké zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
dvojruční kyj, dvojruční palice	–	 2	6 st
dvojruční meč	–	 3	10 zl
dvojruční válečná sekera, dvojruční válečné kladivo	–	 3	8 zl
kyj	–	 1	4 st
meč, válečná sekera, válečné kladivo	–	 2	6 zl
vrhací disk (čakram)	krátký	 2	2 zl
vrhací kopí, harpuna	krátký	 2	2 zl
vrhací sekera, vrhací kladivo	krátký	 2	3 zl

Improvizované těžké zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
kladivo, pracovní sekera, řetěz, páčidlo	–	 1	5 st
krumpáč	–	 2	6 st
velký kámen	krátký	 1	–

Střelné zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
dlouhý luk	dlouhý	 2	6 zl
foukačka (1 kolo nabíjení)	krátký	 –2	5 st
krátký luk	střední	 2	4 zl
kuše (1 kolo nabíjení)	střední	 3	10 zl
* opakovací kuše ¹	střední	 2	25 zl
prak	střední	 1	1 st

¹ Opakovací kuše střílí každé kolo. V zásobníku je 5 šipek, dobití zabere 1 kolo za každou šipku.

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
* plamenomet	kontaktní	podle hořlaviny ³		10 zl
zápalná láhev	krátký	–3	podle hořlaviny ³	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

³ Viz kapitola **Hořlaviny**.

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 kudŭci kvůli své velikosti nedokáží účinně používat dvojruční těžké zbraně a jednoruční těžké zbraně musejí držet oběma rukama.

Boj se dvěma zbraněmi

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

Vrhací zbraně

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

Střelné zbraně

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

trpaslíci kvůli své výšce nedokáží účinně střílet z dlouhého luku.

Dostřel uvedený v tabulce se týká přímé střelby pod malým úhlem. Maximální dostřel je zhruba trojnásobný, na takovou vzdálenost je ale třeba střílet obloukem a střela pak letí několik vteřin, takže cíl má spoustu času uhnout. Nepřímá střelba je proto účinná, pouze když mnoho střelců současně střílí salvou nebo když se cíl nehýbe.

Flakón s žíravinou

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

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**).

Plamenomet

Ruční plamenomet má zásobník na 5 zášlehů. Naplnění trvá několik minut a je na něj potřeba 1 lahev *lampového oleje* nebo 5 flakónů *tekutého ohně*. Zranění závisí na použité hořlavině: *lampový olej* má 3kz **ohněm**, *tekutý oheň* 5kz **ohněm** (viz kapitola **Hořlaviny**).

Zápalná láhev

Zápalnou láhev můžeš snadno vyrobit z kusu hadru, hliněné nebo skleněné láhve a *lampového oleje* nebo jiné tekuté hořlaviny. Obvykle se zapaluje před hodem, což zabere 1 kolo. Je ji také možné hodit nezapálenou a cíl zapálit dodatečně, například *zápalným projektil*em, bleskem nebo ohnivým kouzlem.

Hořící olej zraňuje na začátku každého kola počínaje následujícím, viz **Hoření** v kapitole **Boj**. Počet kostek zranění závisí na použité hořlavině, *lampový olej* zraňuje za 3kz **ohněm**.

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

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 některé části neoble-

češ, protivníci tě budou moci zasáhnout do nechráněné části těla.

Zbrojí existuje mnoho druhů – vycpávaná, kožená, šupinová, kroužková, plátová a další. V **Dračím doupěti k6** je ale dělíme jen na lehké a těžké.

Zbroje a štíty	Kvalita	Cena
lehká zbroj	1	10 zl
* lehká zbroj ze žraločí kůže	1 (proti seku 2)	20 zl
* lehká zbroj z kůže obřího varana	1 (proti drčení 2)	24 zl

Zbroje a štíty	Kvalita	Cena
* lehká zbroj z kůže wyvernny	1 (proti bodů 2)	30 zl
* lehká zbroj z kůže baziliška	1 (proti žíravíně 2)	40 zl
těžká zbroj	2	50 zl
štíť	+1	4 zl

Lehká zbroj

Lehká zbroj nechrání tak dobře jako těžká, méně ale omezuje a dá se v ní bez obtíží kouzlit. Je vhodná pro postavy s vysokou **Fi-nesou**. 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

Štítů, 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.

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 snižené o 1.
- Vrhací zbraně jsou vždy jednoruční, střelné jsou vždy dvojruční.
- Luky a praky mají zranění jako lehké zbraně, kuše jako těžká zbraň.

Příklad:

Dvojruční meč je těžká zbraň (zranění 2) a bojuje se s ním dvojručně (+1), takže má celkem zranění 3. Obušek je lehká zbraň (zranění 1),

jednoruční (+0) a primitivní (−1), takže má celkem zranění 0.

Zbraně pro nelidské tvory

Za každé zdvojnásobení velikosti (ve všech rozměrech) získá zbraň +1 ke zranění.

Příklad:

Zlobr je dvakrát větší než člověk. Meč, který bude odpovídat jeho velikosti, tedy bude mít zranění 3. Dětský meč bude mít zranění 1.

Velcí tvorové jsou zároveň mnohem silnější, za každé zdvojnásobení velikosti mají další +1 ke zranění za sílu.

Příklad:

Když bude zlobr bojovat lidským mečem, bude mít celkem zranění 3 (2 za meč, +1 za svou sílu). Když vezme do rukou výše zmíněný

zlobří meč, bude s ním mít zranění 4 (3 za meč, +1 za sílu).

Obdobně můžete určit zranění extrémně velkých kamenů.

Příklad:

Postavy chtějí na obra svrhnout kámen velký jako lidská hlava. Ten je zhruba dvakrát tak velký (a osmkrát tak těžký) než velký kámen uvedený v tabulce zbraní, bude mít tedy zranění 2. Za sílu se zranění nezvyšuje, protože postavy mají stále normální lidskou sílu. Kdyby ten samý kámen házel zlobr, bude s ním mít zranění 3 (2 za kámen, +1 za sílu).

Balista, která se natahuje navijákem, má bonus za sílu započítaný ve zranění zbraně.

Příklad:

Balista dvakrát větší než kuše bude mít zranění 5 (kuše má 3, za velikost +1, za sílu +1). Opravdu velká balista (4x větší než kuše) bude mít zranění 7 (kuše má 3, za velikost +2, za sílu +2). Kuše pro permoníka (poloviční velikost než lidská) má zranění 1 (lidská kuše má 3, za velikost -1, za sílu -1).

S výjimkou balisty, která je na to uzpůsobená, postavy nemohou účinně bojovat se zbraněmi pro výrazně větší tvory, i když by na to měly sílu.

Příklad:

Válečník se schopností *zlobří síla* bude mít s normálním mečem zranění 3 (2 za meč, +1 za sílu), nedokáže ale účinně bojovat s mečem vyrobeným pro zlobra, leda by se mu například někde poštěstilo nalézt lektvar, který ho zvětší na zlobří velikost.

Hraní Dračího doupěte k6

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

Pán jeskyně: „Chodba před tebou zahýbá doprava.“

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

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

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

Pavel: „Pomalu jdeš rovnou chodbou, na žádné díry v podlaze jsi nenarazil. Než jsi stihl dojít na konec, goblini se dohádali. Světlo postupně slábne, nejspíš se od tebe vzdalují.“

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

Pán jeskyně: „Jsi v rovné 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 nohama?“

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 prohlédnout zblízka. Mrknu i pod něj, jestli zespodu není něco přilepeného.“

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

Pavel: „Jde otevřít?“

Pán jeskyně: „Nejde, zřejmě je zamčený.“

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

Pán jeskyně: „Vedle zámku jsi našel malou dírkou. 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 vy-lomil. Opravdu to byla jehlicová past, v pohodě ses jí ale vyhnul. V šuplíku jsou nějaké papíry a malý měšec.“

Tato krátká ukázka zdaleka nezahrnuje všechno, co se ve hře může dít, je na ní ale vidět, jak po většinu času probíhá:

1. Pán jeskyně představí prostředí, popíše případné nehráčské postavy a nestvůry a řekne, co dělají. Hráči se mohou zeptat na podrobnosti.
2. Hráči řeknou, co dělají jejich postavy. Případný rozhovor odehrávají v první osobě.

Pokud postavám nic nehrozí, 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

Dračí doupě k6 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“.

Ke hře tedy nepotřebujete figurky ani hrací plán. Je určitě fajn je mít, protože pomáhají představit si situaci v herním světě, ale jde to i bez nich. 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. Neostýchej se doplňovat a navrhopvat věci, které nezmínil.

Příklad:

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

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

Ptej se také na všechno, co ti není jasné. A klidně rovnou navrhní řešení. Nikdy si nebudete všichni představovat situaci 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 tedy podívat, když vidíte, že v ní je světlo?“

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

K získání představy o situaci také pomůže načrtnout mapu nebo nákres situace.

První hra

Stručně popište a představte svoje postavy. Zmiňte svůj oděv, zbroj, viditelné zbraně a 1–2 prvky, které nejvíce upoutají pozornost. Pán jeskyně popíše startovní situaci a hra začíná.

Příklad:

Pán jeskyně: „Po náročném dni si dáváte večeři v taverně U rezavé kovadliny a bavíte se o tom, že se chcete vydat na nějakou výpravu. Od vedlejšího stolu k vám přišel postarší trpaslík v námořnickém oblečení s dýmkou a přísnou tváří. ‚Jsem kapitán Melvar‘, představil se. ‚Říkáte, že chcete vyrazit za dobrodružstvím? Přesně někoho takového hledám.‘ Než budeme pokračovat, popište, prosím, jak vypadáte.“

Pavel: „Hodar tě ochraňuj, kapitáne. Já jsem Gorondar, tohle je Kara a Naria.‘ Jsem rozložitý trpaslík, vousy mám spletené do copánků. Na sobě mám těžkou zbroj a pracovní oděv. Na výpravách nosím na zádech kuši a dvoubřitou sekeru, ty ale v taverně nemám. U pasu mám tesák.“

Jana: „Kara je zrzka v kouzelnické róbě s dob-
ráckou tváří a dýkou u pasu.“

Katka: „Já jsem vysoká elfka v lehké zbroji a loveckém oděvu s dlouhými, plavými vlasy a tesákem u pasu. Přes rameno mám toulec, dlouhý luk mám opřený o stěnu.“

Následující kapitoly probírají, jak odehrávat různé situace, na které při hře narazíte.

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: „Jaké je zrovna počasí?“

Pán jeskyně: „Nevím, hodíme si. Jednička – je krásně, šestka – je bouřka, ostatní čísla něco mezi tím. Padla dvojka, takže bude polojasno.“

Příklad:

Pán jeskyně: „Přes rokli vede chatrný provazový most.“

Jana: „Jak moc chatrný? Udrží mě, když přes něj přejdu?“

Pán jeskyně: „Necháme to na náhodě. Když ti na k6 padne 1 nebo 2, tak se pod tebou propadne. Chceš to riskovat?“

Příklad:

Pán jeskyně: „Cesta vám zabrala 10 hodin, hluboko v noci jste dorazili k městu. Brány jsou zavřené.“

Katka: „Stejně nechceme, aby nás někdo viděl vcházet dovnitř, takže přelezeme hradby. Nej-

dřív se ale zaposlouchám, jestli zrovna nejde hlídka.“

Pán jeskyně: „Není to moc pravděpodobné, řekněme 2 ze 6.“

Příklad:

Pán jeskyně: „Běží na vás rozzuřený medvěd. Hodím si, na koho z vás zaútočí: 1–2 je Gorondar, 3–4 Naria, 5–6 Kara.“

Příklad:

Pavel: „Je v téhle vesnici zbrojír?“

Pán jeskyně: „To není moc pravděpodobné – jedna ze šesti.“

Dejte si pozor, ať neházíte na věci, které vás ve skutečnosti nezajímají. V posledním příkladě Pavel zřejmě chce najít zbrojír, takže lepší by bylo říct: „Poptám se, kde je tady nejbližší zbrojír.“ Pán jeskyně by mu to pak nejspíš rovnou řekl ústy nějakého vesníčana, místo aby házeli kostkou v každé vesnici, dokud nepadne jednička. K tomu, že je vhodné formulovat své záměry, se ještě vrátíme v kapitole **Hraní za postavu**.

Různý počet možností

Občas možnosti není přesně šest. Zde je pár tipů, jak si s tím poradit:

- 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 výsledky nastávají s různou pravděpodobností. Když například sečteš dvě šestistěnné kostky, dostaneš číslo mezi 2 a 12, ale sedmička vyjde mnohem častěji než dvojka.

Cestování

Popisovat pochod krok za krokem by byla 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 trvala zhruba dva týdny. Ze začátku jste mohli doplňovat zásoby ve vesnicích a přespávat u ně-

koho na seníku, po pár dnech ale civilizace skončila a dál je jen divočina.“

Voda

Ve světě Dračího doupěte je voda v drtivé většině řek a potoků pitná, takže obvyklé je nosit s sebou vodu na tři dny a průběžně ji doplňovat.

Zásoby

Trvanlivé zásoby stojí 1 st na den za každou osobu a každé velké zvíře. Pokud má někdo v družině dovednost *lov a stopování*, dokáže

vás mimo podzemí a pustinu uživit za pochodu, takže zásoby ušetříte.

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 Dračího doupěte 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 hlídku 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 domluvené pořadí, nebo si mám hodit, kdo zrovna hlídá?“

Jana: „Asi záleží na tom, kdo byl zrovna jak unavený.“

Pán jeskyně: „Dobře. Takže 1–2 je Gorondar, 3–4 Naria, 5–6 Kara.“

Počasí

Podobně jako na náhodná setkání se hází také na počasí (viz **Cestování** v kapitole **Vedení hry**). Snažte se to ve hře zohlednit: když se blíží bouřka, dává smysl postavit stan, a když skončí, je dobrý nápad naolejovat zbraně a usušit oblečení, v dešti vlhnutou tětivy luků, takže není od věci je sundat, v mlze 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 podobně.

Dopravní prostředky

Na koních nebo jiných jezdeckých zvířatech budete cestovat rychleji a pohodlněji, na voze, lodi nebo nákladních zvířatech zase snadno odvezete nalezenou zlatou sochu nebo jiný těžký či rozměrný poklad. Brát koně do podzemí samozřejmě není dobrý nápad, můžete ale svá zvířata za úplatu ustájit v nejbližším osídlení.

Peníze na cestách

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

Překonávání překážek

Na 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 **Dračím doupěti k6** 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, paklíče a dovednost *otevírání 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 prokle-

páváš 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, ať víme, kam už nesmíme šlapat. Pak ho přeskochím a udělám ji i na druhé straně.“

Pán jeskyně: „Přeskočit ho není problém, za ním je zase pevná podlaha.“

Pavel: „Hele, teď to sice přeskočíme, ale kdo ví, v jakém budeme stavu, když tudy budeme potřebovat utéct. Radši to něčím přemostíme. V předchozí místnosti byly dveře, zajdu je vysadit a položím je přes propadlo.“

Pán jeskyně: „Dobře. Vysadit šly 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 dávnými trpaslíky je potřeba sada mistrovských paklíčů.

Používej svoje schopnosti

Při používání kouzel a schopností buď kreativní. Kouzla nejsou jen od toho, aby dávala zranění v boji – *modrým bleskem* můžeš například přepálit lano, na kterém visí lustr. **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.

Při vymýšlení řešení běží čas

V průběhu vymýšlení řešení mohou postavy zkoušet různé možnosti, obhlížet překážku z různých stran a nějaký čas samozřejmě zabere i debata a samotné přemýšlení. Může vás při tom někdo zaslechnout, nebo prostě jen jít zrovna kolem.

Když to nejde silou...

Na rozdíl od počítačových her v **Dračím doupěti k6** 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 mezích 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 bude fungovat cokoliv, co dává smysl, různé metody otevírání ale mají různé důsledky:

- Otevření zámku pomocí šperháků a paklíčů je tiché a dveře pak půjdou znovu zamknout, ale zabere to u kvalitního zámku několik minut a u mistrovského dokonce několik desítek minut.
- Vyražení dveří nebo vylomení zámku je rychlejší, ale udělá hluk, takže dveře pak už nepůjdou zamknout a půjde na

první pohled poznat, že je někdo otevřel násilím.

- Panty nebo zámek také mohou být zarezlé. Na to pomůže je naolejovat, ale ten, kdo je zde doma, si nejspíš časem všimne, že jdou otevřít mnohem snáz než dřív.

Dveře

- Obyčejné nebo chatrné dveře jde snadno vyrazit.
- Bytelné dveře jdou vyrazit jen beranidlem nebo alchymistovou *bombou*. Do-

káže je také vyrazit například válečník s *vypětím síly* nebo kouzelník s kouzlem *beranidlo*.

- Kamenné nebo železné dveře ručním beranidlem vyrazit nejdou. Můžete je ale například rozbít kamenickými nástroji, rozleptat 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.

Postava s *otevíráním zámků* dokáže zámek za stejných podmínek zase zamknout.

Průzkum

Na vašich výpravách se často dostanete do nebezpečných míst: Ať už to bude hrobka dávného krále, kterou pasti a oživé 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 vyhnuli 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 zhasnout, případně se od ní můžete v průběhu boje vzdálit, pochodní je možné odhánět vlky a jinou divou zvěř.

- 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 kterou 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 sice unesete jen omezené množství, takže je třeba evidovat, kolik vám jich ještě zbývá, zato se ale dají využít různými způsoby: Loučí můžete například spálit pavučinu, která vám brání v průchodu, případně ji hodit do temné díry. Lampový olej můžete rozlít a zapálit, abyste vytvořili plamennou překradu, spálit s ním podezřelou plíseň, nebo z něj vyrobit *zápalné láhve* (viz kapitola **Výzbroj**).

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.

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.

Mapa může být jen schématická. 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. V takovém případě je lepší, když ji sám odkrývá nebo obkresluje, než aby vám diktoval tvary chodeb a místností a nechal kreslit vás, předejde 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.

Pochodové pořadí

V průběhu celého průzkumu si držte představu o tom, kde se kdo zrovna nachází a v jakém jdete pořadí. Skvěle se na to hodí figurky postav, ale postačí i nějaké žetony nebo to prostě jen říkat.

Známky nebezpečí

Všímejte si náznaků nebezpečí, často to bývá životně důležité. Mohou totiž na vás číhat protivníci, kteří jsou nad vaše síly. 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, buďte obzvláště opatrní. Můžete třeba zakrýt nebo zhasnout lucernu a připlížit se blíž, nebo se třeba 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, nemusíte to pánovi jeskyně neustále připomínat

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 otrávený šíp!“

Jana (šeptem): „Ne tak nahlas!“

Pavel (šeptem): „Jasně, promiň. Pojdme si radši promluvit kus stranou.“

Naslouchání

Když vás zaujme nějaký zvuk, nebo máte důvod si myslet, že někde hrozí nebezpečí, není od věci se na chvíli zastavit a zaposlouchat se. Naslouchání nemusíte hlásit před každou místností – je jasné, že to vždycky děláte. Oznamte to ale, pokud vás u nějakého

zvuku zajímají podrobnosti, nebo když jste se chovali hlučně a chcete se zase ztišit.

Příklad:

Pán jeskyně: „Zatímco Gorondar stlouká žebřík, zaslechli jste vzdálené zamručení“.

Pavel: „Hned toho nechám, budeme chvíli poslouchat.“

Pán jeskyně: „Slyšíte, jak se k vám pomalu blíží nějaký velký tvor. Drápy mu skřípou o kamennou podlahu.“

Hledání pastí, tajných dveří a úkrytů

Stejně jako při překonávání překážek ani při hledání pastí, tajných průchodů či skrytých pokladů se nehází – když hledáš tam, kde něco 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 jedné 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 tajné dveře.“

Katka: „Prohlédnu stěnu kolem, jestli tam nejsou nějaké páčky, tlačítka a podobně.“

Pán jeskyně: „Jeden z kamenů jde zatlačit. Chceš to udělat?“

Katka: „Ano, ale stoupnu si bokem, ať nejsem přímo přede dveřma.“

Pán jeskyně: „Dobře. Zatlačila jsi kámen do zdi a do místnosti se pomalu otevírají kamenné

dveře. Hučení vody je teď mnohem silnější, jinak se nic zvláštního nestalo.“

stěny a nic zajímavého jste nenašli. Je tu ale ještě stůl se šuplíkem, tomu jste se zatím nevěnovali.“

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 šlápne, tak tě díky tomu mine.

Průběžně popisuj, co děláš

Při průzkumu 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, kde kdo zrovna je a kde je odložená lucerna, torna nebo jiná důležitá věc.

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 jsme to tu všechno?“

Pán jeskyně: „Proklepali jste důkladně všechny

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: Pod zlodějem, který umí *tichý pohyb*, nebo pod hraničářem s *lehkým krokem* nekřupe sníh a nepraskají větvičky. Když se zloděj se schopností *splynutí s okolím* přestane hýbat, je prakticky neviditelný.

Důležité jsou také vrozené schopnosti. Hobit nebo pes díky skvělému čichu ucítí schovaného nepřítele, i když ho nevidí a neslyší. Trpaslík nebo kroll do jisté míry vidí

i v naprosté tmě, elfové díky *vidění v šeru* v temném podzemí vidí dál 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. Dá vám vědět pokaždé, když si ně-

čeho všimnete, a zeptá se vás, jak na to budete reagovat.

Příklad:

Pán jeskyně: „Na dně údolí vidíte vstup do jeskyně. Před ním jsou na hlídce dva goblini s krátkými luky. 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 volné, rovné prostranství, tam tě určitě uvidí. 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 nimi projít neslyšně.“

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 jéje, oni tam mají psa. Už jsem spustila poplach, nebo ještě stihnu vyběhnout ven, než si mě všimnou?“

Pán jeskyně: „Na poplach zatím nikdo nevolá.“

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 podmínkách fungují schopnosti jako *vidění v šeru*, *infravidění* nebo *ultrasluch*. Pravidla pro boj za snížené viditelnosti viz **Boj za snížené viditelnosti** v kapitole **Boj**.

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	světlo	světlo	šero	tma
hořící dům	světlo	světlo	světlo	šero

¹ Viz **Vzdálenost** v kapitole **Boj**.

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.

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).

- *Vidění v šeru* v mlze a kouři nepomáhá.
- *Infravidění* zvyšuje dohled o jeden stupeň vzdálenosti. Trpaslík tedy v husté mlze dobře uvidí na krátkou vzdálenost, špatně na střední a dále neuvidí vůbec.
- *Ultrasluch* funguje kouři bez omezení. Stejně jako všude jinde má ale dosah jen na krátkou vzdálenost.

Rozhovory

Rozhovory se v **Dračím doupěti k6** odehrávají v roli – hráči mluví v přímé řeči za svoje postavy, pán jeskyně za všechny ostatní. Výsledek neurčují pravidla. Pán jeskyně hraje za nehráčské postavy stejně jako vy za ty vaše, a je tedy na něm, jak budou reagovat. To, jak rozhovor dopadne, ale můžeš ovlivnit i 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. Napadlo je sehnat jeho pečeť a využít ji jako propustku.

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. Zajímavé ale je, že na vzkazu pro kapitána je jeho pečeť a ne pečeť toho, kdo ho poslal.“

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

Pán jeskyně: „To jsi řekl nahlas?“

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:

Postavy ve městě zařídily, co potřebovaly, a teď se chtějí zase dostat ven.

Pán jeskyně: „U brány jsou tentokrát jiní strážníci. Jeden z nich vypadá zdrceně, druhý se ho snaží utěšit.“

Katka: „Co se stalo, můžeme vám nějak pomoci?“

Pán jeskyně: „To dost pochybuju. Jeho žena chytila těžkou nemoc a on nemá na léčítele, protože včera všechno prohrál v kostkách.“

Katka: „Já jsem léčítelka, ráda jí pomůžu. Nic za to nechci, stačí, když nás pak pustíte z města.“

Pán jeskyně: „Zdrcený voják tě chytil 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 *změna podoby* 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 se schopností *přemlouvání* dokážeš někoho přemluvit i k tomu, co by normálně neudělal.

Záměry při rozhovoru

Neříkej dopředu pánovi jeskyně, čeho budeš chtít při rozhovoru dosáhnout, zkomplikovalo by mu to věrohodné hraní za nehráčské 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 kudákem, 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 neuvidí strážce, co?“

Pán jeskyně: „Počkej, proč se mě na tohle ptáš?“

Katka: „Potřebujeme se dostat do hradu tak, aby nás při tom neviděly strážce.“

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.“

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 víc než on na útok, netrefil tě.

Popis prostředí a situace

Pán jeskyně popíše prostředí a situaci.

Příklad:

Pán jeskyně: „Vběhli jste do velký, obdélníkový místnosti. Strop podpírají čtyři sloupy. U stěn jsou dlouhé stoly, další je uprostřed. Jsou na nich kosti, spousta různých váčků a svázaný otýpky bylin. Velkej, 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 svítí?“

Pán jeskyně: „Vidíš, na to jsem zapomněl. Na stole uprostřed jsou dvě olejové lampy. Jedna z nich je zapálená.“

Úmysly

Ohlašování úmyslů

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: „Střílím na orka.“

Proveditelnost úmyslů

Když nevíš, jestli něco půjde udělat, zeptej se na to.

Příklad:

Pavel: „Půjde kolem orka proběhnout ke goblinovi?“

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.

Příklad:

Pán jeskyně: „Určitě, místnost je dost široká. Ork se ti v tom ale bude snažit zabránit.“

Když chceš udělat něco, co není v silách tvé postavy, nebo je to zbytečně komplikované, může ti také pán jeskyně rovnou navrhnout alternativy.

Příklad:

Pavel: „Zvládnou zvednout jeden z těch stolů, co jsou u stěn, a hodit ho orkovi na hlavu?“

Pán jeskyně: „To asi nedáš, jsou fakt dlouhé a těžké. Ten uprostřed je ale mnohem menší, s tím by to šlo.“

Změny úmyslů

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

Příklad:

Katka: „Otočím se a běžím zpátky.“

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

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

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

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 uděláš 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.

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.
- Přimáčkout 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.
- Vykouknout zpoza rohu, vystřelit a zase se schovat.
- 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.
- Dorazit vyřazeného protivníka.

Počítej ale s tím, že v závislosti na tom, kolik ty a tvůj protivník získáte úspěchů, se ti nemusí všechno podařit.

Vzdálenost

Kontaktní vzdálenost:

- Krok a útok (zhruba 2 metry).

Krátká vzdálenost:

- Dostřel malé vrhací zbraně (zhruba 20 metrů).
- Dá se uběhnout za 1 kolo.

Střední vzdálenost:

- Dostřel oštěpu, kuše nebo krátkého luku (zhruba 40 metrů).
- Dá se uběhnout za 2 kola.

Dlouhá vzdálenost:

- Dostřel dlouhého luku (zhruba 60 metrů).
- Dá se uběhnout za 3 kola.

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

Pokud je od tebe protivník v krátké vzdálenosti, můžeš k němu v jednom kole doběhnout a rovnou na něj zaútočit zblízka. Když od tebe ustupuje, dostaneš se k němu až v příštím kole. Když utíká, musíš ho nejdříve dohonit (viz kapitola **Pronásledování**).

Rychlost

Naložení		Rychlost ¹	Nevýhoda ²
lehké	máš běžnou výzbroj a výbavu a zásoby na 7 dní	4	–
střední	máš běžnou výzbroj a výbavu a k tomu truhlu s pokladem, zásoby na 14 dní, velký kotouč lana nebo několik velkých zbraní	3	–
těžké	neseš vysazené dveře, beranidlo nebo jinou postavu	2	ano
extrémní	vlečeš náklad, který nedokážeš zvednout	1	ano

¹ Tvor s rychlostí 4 za jedno kolo uběhne krátkou vzdálenost.

² Nevýhoda za naložení se počítá při boji na blízko a při obraně **Finesou**.

Všichni lidé nebo elfové sice samozřejmě neběhají stejně rychle, v boji se ale běhá na vzdálenosti, kde se malé rozdíly nestihnou projevit. Všechny postavy s lehkým naložením mají rychlost 4 a za jedno kolo tedy uběhnou krátkou vzdálenost. Rychlost nestvůr je uvedena v **Bestiáři**.

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 obránce útočníka neohrožuje, útočník si hází na útok a obránce 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:

Naria má lehkou zbroj, při boji na blízko lehkou zbraní si tedy může vybrat mezi **Fyzičkou** a **Finesou**. Gorondar má těžkou zbroj, takže musí házet **Fyzičkou**.

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 počí-

táš si tedy vlastnost podle toho, jakou máš zbroj a čím útočíš.

Výhody a nevýhody

Podmínky při boji nejsou vždy vyrovnané. Když srazíš 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 hodů, 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 vážné zranění hlavy.
- Dejte si pozor, ať 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:

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.

Nepřímá střelba: Střílíš nad dostřel uvedený v tabulce zbraní. Nepřímá střelba je možná, pouze když se cíl nehýbe.

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 vzбудilo strach a ty přesto útočíš na to, čeho se bojíš.

Útok do zad: Utíkáš od útočníka.

Vážné zranění: Máš vážné zranění trupu, nohy nebo hlavy, snažíš se dělat jednou rukou něco, na co jsou obvykle potřeba dvě.

Vyčerpání: Jsi vzhůru celou noc, bez odpočinku se pouštíš do boje po dlouhém 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 přimáčk-nul ke stěně, jsi po pás ve vodě, brodíš se v bahně, balancuješ na hraně propasti, jed ti 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 zvyšuje.

Bonusy a postihy si přičítá hráč postavy

Když má někdo v boji výhodu, tak se to dá vyjádřit dvěma způsoby: buď 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 omy-lem 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 zaměřeno na těžce zraněného orka. Při výstřelu si Jana přičte k hodů +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 fyzickou a počítám si +1, protože jsem na břehu řeky a skřet se brodí vodou.“

Neostýchej se připomínat výhody a nevýhody, které si někdo zapomněl započítat. 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 goblinem. 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.

Nejdříve 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 domluvit. Obvykle je výhodné, aby nejdříve 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 (●●●). Víc 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 házel na obranu, 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 – nehleď na to, jak dobře si hodíš, nezvládneš například povalit draka nebo přeseknout tětivu kladivem.

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 nestačí. Gorondar na to ale není sám, takže se Pavel rozhodne, že udělá alespoň část práce:

Pavel: „Přimáčknu ho ke zdi.“

Katka si bude počítat výhodu za to, že Gorondar drží skřeta u zdi a ztěžuje mu pohyb, a bude jí stačit jeden úspěch, aby mu zacpala pusku, protože Gorondar jí připravil situaci. Když jej získá, v dalším kole bude situace následující:

Pán jeskyně: „Gorondar drží skřeta přimáčkutého 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 nehleď na to, jak dobře si hodí, nemůže ho 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 zalehnout ho, přimáčknout ho ke zdi, přibodnout mu šípem rukáv ke dveřím nebo ho jinak znevýhodnit.
- Někam ho odtáhnout či zatlačit.
- 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).

*V každém kole počínaje následujícím bude zraněn za 3kz **ohněm**. Uhašení zabere 1 kolo.*

Co můžeš udělat za dva úspěchy

Za dva úspěchy (••) můžeš:

- Protivníka odzbrojit.
- Hodit mu písek do očí nebo ho jinak oslepit.
- Pevně ho chytit a zacpat mu ústa, aby nemohl vydávat zvuky (a tedy ani sesílat kouzla).
- Způsobit **vážné zranění** (například hlubokou bodnou ránu nebo přeseknutou šlachou).

*Velikost se určuje stejně jako při jednom úspěchu. Za třetí úspěch můžeš přidat důsledek **vážného zranění**, zásah do ruky ho*

může například navíc odzbrojit, zásah do nohy srazit na zem a podobně.

Co můžeš udělat za tři úspěchy

Za tři úspěchy (•••) můžeš:

- Srazit protivníka do propasti.
- Pokud jsi například drak nebo obří orel, můžeš protivníka uchopit do spárů a vynést ho vysoko do vzduchu.

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 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. Stihnul 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. Když oba hodí stejně, budou se dále prát na kraji bažiny.

Nemůžeš rozhodovat, co udělá protivník

Nemůžeš popisovat reakce nepřátel, 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 a jeho následky

Základem zranění je rozdíl tvého a soupeřova hodu. 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 (Fyzická 3, na kostce 3). Ork má na útok 10 (Fyzická 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. Zraněn je za 4 (rozdíl hodů) + 3 (zranění orkovy zbraně) – 2 (Gorondarova těžká zbroj) – 1 (Gorondarův štít), tedy za 4 životy.

Jak zranění vypadá a jak snadno se bude léčit přirozenou cestou závisí na použité zbraní: rána pěstí nebo obuškem nejspíš způsobí jen modřiny a vyléčí se už za několik týdnů, rána sekerou za stejný počet životů se bude léčit mnohem déle (viz kapitola Léčení).

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 hodiš 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 *Fyzičce*. Kara ho sesílá na orka v lehké zbroji. *Duši* má 3 a na kostce jí padlo 4. Ork má *Fyzičku* 4 a na kostce mu padlo 2. Kara ho tedy přehodila o 1, má proti němu jeden úspěch a rozhodne se ho zranit.

Základem zranění je rozdíl hodů, což je 1. K tomu se přičítá zranění kouzla, 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.

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 vybuchl za 4kz **drtivého** zranění. Katce na kostkách padlo 1, 3, 5 a 6, ork je tedy navíc zraněn za 2 **drcením**.

Zbroj, štít a případná odolnost proti určitému druhu zranění se odečítají od součtu základního a přidaného zranění. Specifická odolnost ale samozřejmě snižuje jen zranění příslušného druhu.

Příklad:

Gorondar zasáhl kouzelným hromovým kladivem oživlou sochu za 4 **drcením** a 1 **bleskem**. Socha má odolnost proti **blesku** 2, může si ji ale odečíst pouze od zranění **bleskem**, takže je zraněna za 4 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 určí na jdeš v kapitole **Jedy**.

Zbroj a štít

Zbroj ani štít nechrání před **duševními** a **nehmotnými** 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.

Vážné zranění

Za dva úspěchy můžeš způsobit vážné zranění, kterým soupeři ubereš životy stejně jako obyčejným zraněním a pokud ho zraníš alespoň za 1 život, tak mu navíc způsobíš dlouhodobý následek. Rozhodni, kam byl zasažen. Musíš při tom ale zohlednit situaci: nemůžeš ho například kuší trefit do nohy, když stojí za oknem. Každé vážné zranění se zapisuje zvlášť, například „hluboká sečná rána na hrudi“.

- *Noha nebo trup:* zpomalení na polovinu a nevýhoda (–1) na boj na blízko a obranu **Finesou**.

Vícenohé tvory vážně zraněná noha zpomalí méně: čtyřnohého o čtvrtinu, osminohého o osminu.

- *Hlava:* nevýhoda (–1) na boj na blízko, boj na dálku, kouzlení a obranu **Finesou**.
- *Paže, křídlo, chapadlo, ocas apod.:* zasažená část těla je vyřazena, zasažený

ji nemůže používat. Nevýhoda (-1) na činnosti, které se špatně dělají bez ní.

Nevýhoda se počítá jen u činnostech, ve kterých zranění omezuje. Když máš například vážně zraněnou levou ruku a bojuješ dýkou, kterou držíš v pravé, nevýhodu nemáš.

Příklad:

Pán jeskyně: „Jak jsi posvítil do chodby, něco se tam zalesklo. Hýbe se tam něco velkého. Co děláš?“

Pavel: „Vezmu sekeru do obou rukou a počkám, co na mě vyběhne.“

Pán jeskyně: „Z chodby se na tebe řítí dvoumetrový hnědočerný brouk s obrovskými kusadly. Používá je jako taran, snaží se tě na ně nabodnout. **Fyzičku** má 4 a padlo mi 5. Hod' si na útok.“

Pavel: „Já mám **Fyzičku** 3 a padlo mi 3.“

Pán jeskyně: „Přehodil jsem tě o 3, takže proti tobě mám dva úspěchy. Kusadla mají zranění 3 a za těžkou zbroj si odečteš 2, takže tě zranil za 4 životy. Použiju na to oba úspěchy, takže to je vážné zranění. Prorazil ti kusadla zbroj a zabodl ti je hluboko do břicha. Napiš si hlubokou bodnou ránu na břicho.“

Pavel: „Řvu vztekem a bolestí, tohle mu nedaruju! Jak mě to teď bude omezovat?“

Pán jeskyně: „Je to zranění trupu, takže tě to zpomalí na polovinu a budeš mít nevýhodu na všechno, u čeho se musíš hýbat, například na střelbu z luku, útok sekerou nebo na obranu **Finesou**. Nebudeš si ji ale počítat při kouzlení nebo střelbě z kuše, protože u toho se hýbat nemusíš, ani na odolávání **Fyzičkou** proti **blesku** nebo **jedu**, protože před tím se nedá uhýbat.“

Nevýhody a zpomalení za jednotlivá vážná zranění se sčítají.

Vyřazení

Když zasaženému klesnou životy na nulu nebo méně, je *vyřazený*.

- Nedokáže útočit a bránit se jako *nehybný protivník* (viz **Útok na nehybného protivníka** v kapitole **Boj**).
- Nemůže mluvit (ani šeptat), nedokáže tedy sesílat kouzla.
- Nemůže používat žádné schopnosti (například *hojivý dotyk*).
- Nedokáže se ošetřit.
- Nezvládne bez pomoci vypít lektvar.
- Ukončí se působení všech kouzel, která seslal, ať už sám nebo pomocí předmětů.

Pokud má životy nad mezí smrti (tedy **-Fyzička** nebo víc), po několika minutách od vyřazení se mu trochu uleví. Stále nedokáže útočit a bránit se jako nehybný protivník, ale:

- Dokáže potichu šeptat (stále tedy nemůže sesílat kouzla).
- Může se s velkou námahou pomalu plazit.
- Pokud má *léčitelství* nebo válečnickou *samoléčbu*, dokáže si ošetřit zranění.
- Zvládne vypít lektvar.
- Může používat schopnosti (například *hojivý dotyk*).

Vyřazený přestane být, když se vyléčí zpět do kladných životů.

Poznámka:

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.

Smrt

Tvoje životy mohou klesnout libovolně do záporu. Zemřít můžeš jen v následujících případech:

- Když tě po boji někdo dorazí.
- Když po několika desítkách minut bu-

dou tvoje životy stále pod mezí smrti (tedy v záporu pod hodnotu tvé **Fyzičky**).

- 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 gob-

liny ztratil 12 životů. Jeho aktuální počet životů je tedy -4, což je pod jeho mezí smrti. Pokud ho do několika desítek minut někdo nevyléčí alespoň za 1 život, zemře.

Platí to pro postavy i jejich protivníky. Když chceš mít jistotu, že je nepřítel opravdu mrtvý, musíš to tak popsat.

Příklad:

Pavel: „Obejdu vyřazené orky a všechny je do-razím.“

Manévry a situace

- boj pod vodou
- boj proti nestvůrám
- hoření
- kouzlení v boji
- odečítání munice
- prostředí a velikost postav
- plná obrana
- příprava
- síla v boji
- snížená viditelnost
- útěk z boje
- útok na nehybného protivníka
- útok na více protivníků
- útok ze zálohy
- zajímání
- zásah mimo zbroj

Boj pod vodou

Voda klade mnohem větší odpor než vzduch a pokud je kalná, je v ní snížený dohled. Ve velké hloubce bývá tma.

- Všechny projektily, včetně těch stvořených kouzlem a střepin z rakety, pod vodou účinně dostřelí jen na kontaktní vzdálenost.
- Foukačka a prak pod vodou nefungují.

- Oheň pod vodou nehoří, nefungují tedy žádná ohnivá kouzla ani zápalné alchymistické výrobky s výjimkou *termické pasty*.
- Kouzelnické blesky (například *modrý blesk*) pod vodou nefungují.

Boj proti nestvůrám

Útok na více cílů

Žádná nestvůra nemůže v jednom kole stejnou postavu ohrozit dvakrát. Pokud to ale dává smysl, může bez postihu ohrozit několik cílů současně. Proti každému si na útok hází zvlášť.

Příklad:

Každá hlava hydry nebo každé klepeto obřího kraba může útočit na jiný cíl, krokodýl může současně jednoho protivníka držet v zubech a po druhém se ohnat ocasem, drak se může po někom ohnat ocasem, další postavu přišlápnout tlapou a třetí chytit do zubů a odhodit.

Vyřazování částí těla

Stejně jako můžeš humanoidním protivníkům za dva úspěchy vyřadit paži, také ne-

stvrám můžeš za dva úspěchy vyřazovat tykadla, chapadla, křídla, ocasy s jedovými ostny a podobně.

Sesílání kouzel

Pokud není uvedeno jinak, nestvůry kouzlí stejně jako kouzelník. Každé kouzlo si tedy před dalším použitím musí připravit, při seslání musí nahlas vyslovit zaklínací formuli a tak dále.

Imunita, odolnost a zranitelnost

Některé nestvůry jsou proti určitým druhům útoků imunní, odolné nebo zranitelné.

- Imunní nestvůru nemůžeš vůbec zranit.
- Odolná nestvůra dostává poloviční zranění.
- Zranitelná nestvůra dostává dvojnásobné zranění.

Zranění se půlí nebo dvojnásobí až po odečtení zbroje.

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.

- Zapálené oblečení nebo lampový olej hoří několik minut a zraňují každé kolo za 3kz **ohněm**, ostatní hořlaviny podle svého druhu (viz kapitola **Hořlaviny**).
- Uhasit hořící osobu zabere 1 kolo.
- Na zranění hořením se hází 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 udělí zranění, za druhý Gorondarovi zapálí 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, 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**.

Kouzlení v boji

Kouzla bez ohrožení protivníka

Pokud u kouzla není uvedeno, že se při seslání hází na útok, znamená to, že případné útočníky neohrožuješ a tedy si proti nim házíš na obranu. Týká se to i kouzel, která začnou 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**.

Úspěchy při kouzlení

Pro kouzla platí stejná pravidla pro použití úspěchů jako pro všechny ostatní útoky (viz **Úspěchy** v kapitole **Boj**). Pokud tedy chceš například někomu *beranidlem* vyrazit zbraň z ruky, bude tě to stát dva úspěchy. Když ho chceš srazit do propasti, potřebuješ tři.

Pokud kouzlo nemá uvedený efekt úspěchů v záhlaví, můžeš si vybrat, co za jednotlivé úspěchy soupeři uděláš. Když například získáš jeden úspěch *modrým bleskem*, můžeš si vybrat, jestli protivníka zraníš nebo mu způsobíš křeče.

Odečítání munice

Vzácnou nebo drahou municí, která se při útoku spotřebuje, jako jsou granáty, jedy, magické flakóny a podobně, si vždycky odečítej. Obyčejnou municí 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 municí a máš jí tolik, že ji v jednom boji určitě nespotřebuješ, tak prostě předpokládáme, že si ji vždy po boji posbíráš a při nejbližší návštěvě města nebo jiné vhodné příležitosti doplníš.

Příklad:

Dvacet šípů v toulci určitě vystačí nejméně na několik bojů, takže si je Katka po každém výstřelu odečítat nemusí.

Snaž se ale občas zmínit, že si po boji sbíráš šípy, nebo že je ve městě zajdeš nakoupit, aby se to dostalo do hry.

Prostředí a velikost postav

Zohledňujte prostředí a velikost postav, například:

- V nízké, metr široké chodbě může bojovat jedna postava, nedá se tam bojovat se zbraněmi, které vyžadují rozmach a nejde tam střílet z dlouhého luku. Velké postavy (elfové, lidé, barbaři a krollové) mají nevýhodu (−1).
- Přes hobity, kudůky a trpaslíky mohou větší postavy střílet a pokud mají dlouhé zbraně, například kopí nebo trojzubec, tak i útočit na blízko.

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 mu 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 a nemůžeš pou-

žít *plnou obranu* ani dělat cokoliv jiného, co zabere 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.

Poznámka:

Když chceš získat výhodu na seslání kouzla, je lepší říct „soustředím se na kouzlo“ než „připravuji si kouzlo“, aby se to nepletlo s přípravou seslaných kouzel.

Síla v boji

Fyzická síla 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 zápase 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.

Snížená viditelnost

Když protivníka špatně vidíš, ať 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.

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 alespoň 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 ce-

lou 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 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 ztěžuje pohyb.

Útok na více protivníků

Pokud útočíš něčím, co zasahuje víc 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 proti ní. 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 znovu, 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 obránce o útočníkovi nevěděl, jedná se o útok ze zálohy. Nemůže jej v tomto kole ohrozit a hází si tedy proti němu na obranu. Pokud navíc nebyl připravený na boj a zrovna se prakticky nehýbal, třeba protože spal, stál na hlídce, ležel, nebo pomalu šel a s někým se bavil, bere se jako *nehybný protivník*. Do hodů 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 výborný 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 formuli, 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 vý-

hodu 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.

Zajímání

Protivníka samozřejmě můžete snadno zajmout poté, co ho vyřadíte v boji (snížíte mu životy na 0 nebo méně). I když ho pak ale vyléčíte, nečekejte od něj mnoho vděku – být zmlácen nebo posekán až do vyřazení rozhodně není příjemný zážitek.

Naštěstí existuje několik možností, jak někoho zajmout a neubrat mu při tom jediný život:

- Úspěchy můžete použít například na to, že ho srazíte na zem a zalehnete (•), zkroutíte mu ruce za záda (• za každou ruku) a následně ho svážete.
- Můžete ho znehybnit kouzlem *proto-plazma* nebo *paralýza* nebo zlodějským *znehybňujícím úderem*.
- Můžete ho uspat alchymistickou *uspávací tinkturou*.
- Pokud máte velkou přesilu, můžete ho zkusit obestoupit a vyzvat ho, ať se vzdá.

Další možnost je použít nějaký paralytický jed, tam je ale riziko zranění jak při zásahu, tak při otravě.

Zásah mimo zbroj

Jelikož místo zásahu určuje útočník, když protivníkovi chybí nějaká část zbroje, můžeš vždy 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.

Časté nejasnosti

- K hodů 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. Výjimkou jsou nestvůry, které různými částmi těla útočí na víc cílů současně.
- 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.
- Nemůžeš k někomu přiskočit, seknout ho a zase utéct, aniž by ti mohl ránu vrátit. V kole, kdy protivníka ohrožuješ, může i on ohrozit tebe. Neplatí to, jen když 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, cítíš, jak se ti někdo hrabe v brašně.“

Jana: „Ohlédnu se. Kdo to je?“

Pán jeskyně: „Vidíš malého kudůka, jak ti z ní zrovna vytahuje nějaký svitek. Je špinavý, má rozčuchané vlasy a otrhanou košili.“

Jana: „Chytnu ho za ruku, aby nemohl utéct!“
Jak kudůk, tak Kara si hází **Finesou**. Pán jes-

kyně hodil celkem 5, Jana jen 4. Nezáskala tedy žádný úspěch, takže se jí ho chytit nepodařilo.

Pán jeskyně: „Kudůk před tebou hbitě uskočil a mrštně se proplétá davem. I s tvým svitekem, samozřejmě.“

Jana: „Křičím: ‚Zloděj, chytte ho!‘“

Pán jeskyně: „Lidé kolem vás se rozhlíží, co se děje. Většina ale jen kontroluje své měšce, rozhodně se nesnaží nikoho honit.“

Pavel: „Vyrazím za ním!“

Jana: „Pavle, náměstí je plné lidí. Jako trpaslík přes ně určitě nic nevidíš.“

Pavel: „A jo, máš pravdu.“

Katka: „Co já, zvládnou ho sledovat? Jsem vysoká elfka.“

Pán jeskyně: „Zvládneš.“

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?

Naložení		Rychlost ¹	Nevýhoda ²
lehké	máš běžnou výzbroj a výbavu a zásoby na 7 dní	4	–
střední	máš běžnou výzbroj a výbavu a k tomu truhlu s pokladem, zásoby na 14 dní, velký kotouč lana nebo několik velkých zbraní	3	–
těžké	neseš vysazené dveře, beranidlo nebo jinou postavu	2	ano
extrémní	vlečeš náklad, který nedokážeš zvednout	1	ano

¹ Tvor s rychlostí 4 za jedno kolo uběhne krátkou vzdálenost.

² Nevýhoda za naložení se počítá při boji na blízko a při obraně **Finesou**.

Pro snadné porovnání je rychlost nestvůr v bestiáři uvedena číslem. Všechny hráčské postavy s lehkým naložením mají rychlost běhu 4 a rychlost plavání 1.

Když má prchající i pronásledující stejnou rychlost, rozhoduje **Fyzička**: postava s nižší **Fyzičkou** poběží o něco pomaleji a zároveň jí dříve dojde dech.

Výsledek také mohou ovlivňovat schopnosti. Barbaři například mají *nezdolnou výdrž*, díky které dokáží běžet mnohem déle než ostatní. Pokud mají oba stejné naložení, při běhu 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. Řeknu ‚Hašavah!‘ 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 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 vidíš, jak kudůk zrovna dobíhá na křižovatku s příčnou ulicí. Jano, ty zrovna přijíždíš z té odbočky. Když tě kudůk vidí, zahne 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 připravený luk?“

Katka: „To nemám.“

Pán jeskyně: „V tom případě to nestihneš, zaběhne ti za roh.“

Katka: „Dobře, tak běžím dál.“

Jana: „Doženu ho. Na koni jsem mnohem rychlejší.“

Pán jeskyně: „Máš pravdu. Chvilku před tím ale kudůk dorazí na další křižovatku – kam právě z druhé ulice přibíhá Gorondar.“

Pavel: „Skočím na něj!“

Gorondar chce využít toho, že je rozběhnutý, srazit kudůka na zem a zalehnout ho. Pavel tedy hází **Fyzičkou**. Kudůk by to mohl zkusit ustát, pak by si házel také **Fyzičkou**. Jelikož má ale vyšší **Finesu**, je pro něj výhodnější zkoušet uhnout a hodit si tou.

Pavel: „**Fyzičku** mám 3, padlo mi 4 a počítám si +1 za to, že do něj narazím v plné rychlosti. Takže celkem 8.“

Pán jeskyně: „Kudůk tě za rohem nečekal, takže ještě +1.“

Pavel: „Aha, tím líp. Takže 9.“

Pán jeskyně: „Kudůk má jen 6. Za jeden úspěch ho srazíš na zem a zalehneš ho. Co mu uděláš za druhý?“

Pavel: „Zkroutím mu ruku za zádama“.

Pán jeskyně: „Dobře. Vzápětí přijíždí Kara, takže kudůkovi u hlavy dupou kopyta. Asi to není příjemný pocit. Za chvilku přiběhne i Naria.“

Pavel: „Zavrčím: ‚Vrat’ to, hajzle, a možná tě nechám žít!‘“

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

Pavel: „Že váháš!“

Pán jeskyně: „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 vyndává tři stříbrňáky, hrst měďáků a stříbrnou brož.“

Pavel: „Fajn. Zmiz, nechci tě už ani vidět.“

Katka: „Hele, Gorondare, to ale nejsou naše peníze. Vůbec nevíme, komu je ukradl!“

Pavel: „Ted’ už 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 ne štít. Když pán jeskyně hodí víc než jeden úspěch, znamená to obvykle poškození nějaké části výbavy.

Příklad:

Naria utíká před tlupou rozzuřených orků.

Pán jeskyně: „Doběhla jsi k hraně útesu. Dolů je to zhruba pět metrů.“

Katka: „Na opatrné slézání nemám čas, takže

to risku a seskočím. Snad si při tom nezlámu nohy.“

Pán jeskyně hází 5 + k6 (5 je počet metrů pádu), padlo mu 4, dohromady tedy 9. Naria má **Finesu** 3 a padla jí jednička, dohromady má tedy 4. **Fyzičku** má 2.

Pán jeskyně: „Přehodil jsem tě o 5. Mám tedy proti tobě dva úspěchy, takže to bude vážné zranění. Vymnula sis při tom kotník. Základ zranění je 5, ale dole je ostré kamení, to ho zvýší o 1. Tvoje lehká zbroj ho zase o 1 sníží, takže si odečti pět životů.“

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 Dračího doupěte 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, vík truhel či ze dveří při pokusu vypáčit zámek, nakloněnými chodbami se kutálejí kamenné koule a do místností se vypouští jedovatý plyn, nebo se 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. 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 chodbou.“

Pán jeskyně: „Asi po dvou metrech sis všiml, že v pravé stěně je ve svislé řadě několik malých kulatých děr. Dal by se 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 otvírání šuplíku můžeš stát z boku stolu místo před ním, tlačítko můžeš stisknout dřívkem 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 příslušející k magické pasti na dotek brní (viz kapitola **Kouzelné předměty**). Ne vždy je ale bezpečné to zkoušet.

Pokud umíš číst a znáš *staré jazyky*, 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 pasti

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 páčka ve spáře na stěně, čudlík skrytý v nějakém ornamentu a podobně. Nežádka 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 tiiché cvaknutí. Co uděláš?“

Katka: „A jéje. Co nejvíc se přitisknu k pravé 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 prolétla šipka zhruba ve výšce tvého 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 jí úplně vyhnout, 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, která snižuje zranění o 1. Šipka ho tedy zranila za 5. Letěla prostředkem chodby zhruba ve výšce břicha, takže má šipku v břiše. Co by mu mohla udělat za druhý 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 to asi bude vážné zranění.“

Katka: „Kdyby mě nechtěl zabít, skoro bych ho litovala.“

Líčení pasti

Když chceš nalíčit past, popiš, jak bude vypadat, z čeho ji vyrábíš a jak se bude spouštět. Útok pasti bude roven tvój **Finese** a zranění bude mít stejné 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 pasti

- 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**, ✨ 6kz **bleskem**

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 **bodem**

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 neodčte žádné životy (viz **Zranění otrávenou zbraní** v kapitole **Boj**).

Kamenná koule

Cena: 5 zl

Útok: 7 + k6 proti **Finese**, ✨ 5 **drcením**

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 náslapnou dlaždicí.

Kyvadlová past

Cena: 20 zl

Útok: 5 + k6 proti **Finese**, ✨ 5 **sekem**

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. Spou-

ští se nejčastěji nastraženým lankem nebo náslapnou dlaždicí.

Past na medvědy

Cena: 2 zl

Útok: 5 + k6 proti **Finese**, ✨ 2 **sekem**

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 náslapnou 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 **drcením** 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 bazénku 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 **bodem**

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 místnosti poteče voda. Nejčastěji chrání poklad před odnesením. Když ho někdo zvedne, aniž by ji deaktivoval, zavřou se dveře a celá místnost se zaplaví.

Vyjíždějící břit

Cena: 15 zl + cena jedu

Útok: 6 + k6 proti **Finese**, ☀ 0 **sekem**

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 neodčete žádné životy (viz **Zranění otrávenou zbraní** v kapitole **Boj**).

Jedy

Době, než se projeví účinek jedu, říkáme latence. V jejím průběhu otrávený začne postupně pociťovat příznaky, podle kterých jde poznat, o jaký jed se jedná. Na jejím konci se hází na účinek jedu.

- Pán jeskyně hází ☠ Síla jedu + k6.
- Otrávený odolává hodem **Fyzička** + k6.

Rozdíl hodů určuje počet úspěchů jako při hodu na útok a na obranu (viz **Úspěchy** v kapitole **Boj**). Co úspěchy znamenají, najdeš v popisu jedu.

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 s baziliškem, brzy ale zjistil, že je to nepřítel nad jeho síly. Podařilo se mu utéct do bezpečí, bazilišek ho ale stihl zranit dohromady za 8 životů.

Pán jeskyně: „Gorondare, pokousaná ruka tě

bolí mnohem víc, než by měla. A také tě začíná 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 potřebuju ošetřit.“

Pán jeskyně: „Když si sundal zbroj, vidíš, že kůži kolem rány má zanícenou a ruka mu začíná 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 dýchat a cítíš, jak se ti zvedá žaludek. Otok už se ti rozšířil po většině ruky a na zbytku se objevily modřiny.“

Pavel: „To tedy postupuje pěkně rychle. Há-dám, 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. Hod' si **Fyzičkou**.“

Pavel: „**Fyzičku** mám 3 a padla mi trojka, takže celkem 6.“

Pán jeskyně: „Přehodil jsem tě o 3, jed má tudíž 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 9 životů, po boji s baziliškem mi zbyl jeden. Teď jsem přišel o dalších 7, takže jsem na -6.“

Pán jeskyně: „Je to s tebou hodně nahnuté. Když se tě ostatním do několika desítek minut nepodaří vyléčit zpátky aspoň na -3 životy, nepřežiješ to.“

Katka: „Na nic nečekám a použiju na něj *hojivý dotyk*. Ten léčí za 3kz + 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 nové zranění, takže můžeš.“

Pavel: „Ještě že tak. Díky tomu jsem na -3 životech, takže přežiju.“

Katka: „To bylo těsné.“



Pavel: „To tedy.“

Snížení síly 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 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 **Fyzičku** 3 a na kostce mu padlo 4, pán jeskyně hodil 5. Přehodil tedy Pavla o 3 a Gorondar bude zraněn za 2 životy.

Neutralizace jedu

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 byliny seny.

- Když je jed neutralizován v době latence, vůbec nezačne působit a otrávenému se tedy nic nestane.
- Neutralizace jedu po skončení doby latence odstraní jeho dlouhodobé účinky (paralýzu, slepotu a podobně), ale ne způsobené zranění.

Dostupnost jedů

Jedy z běžných tvorů, rostlin nebo surovin není těžké sehnat. Podle druhu mohou jít koupit například od kořenářky, od lovce hadů nebo třeba i nasbírat 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 zhouba
- 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 křižáka
- Jed z obřího sklípka
- 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
- Uspávací tinktura
- Vlčí mor

Arsin

Cena: 8 zl za dávku

Popis: bezbarvý plyn s česnekovým zápachem

Aplikace: vdechnutím

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

Latence: několik hodin

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**

- ✨ 6 **jedem**
- vážné zranění: slabost (-1)
- vážné zranění: nevolnost (-1)

Protijed: kouzelné rozpouštědlo

Arsin vyrábí alchymista. Skladuje se ve formě kapalné kyseliny a kovového prášku. Po rozbití flakónu se obě složky smíchají, začne vznikat jedovatý plyn. Zaplní několik metrů chodby nebo jednu malou místnost a pokud ho nic nevyvětrá, zůstane tam několik hodin. 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**. Pokud shoří, tak už samozřejmě nemůže nikoho otrávit. Otráví se jen ten, kdo se plynu pořádně nadýchá, za držení dechu při prvním náznaku česnekového zápachu tedy otravě předejde.

Pokud byla při výrobě *arsinu* použita kouzelná esence, lze ho neutralizovat *kouzelným rozpouštědlem*.

Arzenik

Cena: 16 zl za dávku

Popis: šedozelený prášek bez chuti a zápachu

Aplikace: požitím

Příznaky: intenzivní zvracení, prudký průjem

Latence: několik desítek minut

☠ 8 + k6 proti **Fyzičce**

- ☀ 8 **jedem**
- **vážné zranění:** slabost (-1)
- **vážné zranění:** nevolnost (-1)

Protijed: *kouzelné rozpouštědlo*

Arzenik vyrábí alchymista. Je to silný minerální jed, otrava obvykle bývá smrtelná.

Pokud byla při výrobě *arzeniku* použita kouzelná esence, lze ho neutralizovat *kouzelným rozpouštědlem*.

Bolehlav

Cena: 4 st za dávku

Popis: pastovitá bledě zelená hmota bez zápachu s chutí trávy

Aplikace: požitím, dotykem, přivoněním

Příznaky: nejprve povzbuzení, posléze zúžené zornice, zvýšené slinění a zažívací obtíže

Latence: několik desítek minut

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**

- ☀ 5 **jedem**
- **vážné zranění:** nevolnost (-1)
- **vážné zranění:** potíže s mluvením (-1 na kouzelní)

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 zhouba

Cena: 8 zl za dávku

Popis: hustá černá tekutina s hnilobným zápachem a odpornou chutí

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:** krutá bolest (-1)
- **vážné zranění:** oslepnutí (-1)

Protijed: *kouzelné rozpouštědlo*

Černou zhoubu vyrábí alchymista. Je to relativně slabý minerální jed, účinkuje ale velice rychle. Používá se na otrávení zbraní, při pozření je neškodná. Lze ji neutralizovat *kouzelným rozpouštědlem*.

Dech zeleného draka

Cena: 20 zl za flakón

Popis: žlutozelený štiplavý plyn

Aplikace: dotykem

Příznaky: pálení očí, vykašlávání krve, bolest po celém těle

Latence: 2 kola

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**

- ☀ 5 **jedem**
- **vážné zranění:** krutá bolest (-1)
- **vážné zranění:** slabost (-1)

Dech zeleného draka (viz *Drak zelený* v **Bestiáři**) je velmi vzácný, prudce jedovatý plyn, který působí téměř okamžitě. Uchovává se obvykle ve flakónku, který je možno hodit na krátkou vzdálenost. Po jeho rozbití nebo otevření zaplní několik metrů chodby nebo jednu malou místnost a pokud ho nic nevyvětrá, zůstane tam několik hodin. Každý, kdo zůstane v zamořené oblasti nebo do ní vstoupí, se automaticky otráví. Zadržení de-

chu nepomůže, protože tento jed se vstřebává celým povrchem těla.

Jablečná vůně

Cena: 16 zl za flakón

Popis: nažloutlý plyn s vůní čerstvých jablek

Aplikace: vdechnutím

Příznaky: dobrá nálada jako po konzumaci silného alkoholu

Latence: 5 kol

Trvání účinků: několik minut

☠ 7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**

- potíže s rovnováhou (-1)
- vidění dvojmo (-1)
- otrávený uvidí svět očima malého dítěte, tedy jako něco zcela nového, co je potřeba prozkoumat, osahat a ochutnat

Protijed: kouzelné rozpouštědlo

Jablečná vůně je plynný jed rostlinného původu, vyrábí ho alchymista. Po rozbití nebo otevření flakónu zaplní několik metrů chodby nebo jednu malou místnost a pokud ho nic nevyvětrá, zůstane tam několik minut. Každý, kdo bez zadržení dechu zůstane v zamořené oblasti nebo do ní vstoupí, bude čelit otravě.

Jablečnou vůni lze neutralizovat *kouzelným rozpouštědlem*.

Jed z baziliška

Cena: 20 zl za dávku

Popis: hustá hnědozelená tekutina nahořklé chuti bez zápachu

Aplikace: zraněním, dotykem

Příznaky: silná bolest v ráně, brnění, zánícení kůže a citlivost na dotyk, později nevolnost a potíže s dýcháním, otok a modřiny

Latence: 1 minuta

Trvání účinků: několik minut

☠ 8 + k6 proti **Fyzičce**

- ✨ 5 **jedem**
- slabost (-1)
- malátnost (-1)

Jed z baziliška (viz *Bazilišek* v **Bestiáři**) je podobný zmijímu, je ale silnější a působí rychleji.

Jed z černé ropuchy

Cena: 6 st za dávku

Popis: hnědá tekutina slané chuti bez zápachu

Aplikace: zraněním, dotykem

Příznaky: otrávený vnímá pestrrou směsí tvarů, barev a vůní, mírná euforie

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

☠ 5 + k6 proti **Fyzičce**

- halucinace (-1)
- lapání po dechu a křeče (-1)
- ✨ 3 **jedem**

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 pestrrou směsí tvarů, barev a vůní a má dojem, že chápe tajemství běžných předmětů. Halucinace mívají podobu barevné, úžasně prokreslené snové krajiny plné bizarních tvorů.

Jed z chřestýše

Cena: 3 zl za dávku

Popis: hustá žlutozelená tekutina nahořklé chuti bez zápachu

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: několik desítek minut

Trvání účinků: několik desítek minut

☠ 6 + k6 proti **Fyzičce**

- ✨ 4 **jedem**
- slabost (-1)
- zpomalení na polovinu

Jed z chřestýše (viz *Chřestýš* v **Bestiáři**) je podobný zmijímu. Je účinnější, ale působí pomaleji.

Jed z kobry

Cena: 5 zl za dávku

Popis: hustá žlutá tekutina nahořklé chuti bez zápachu

Aplikace: zraněním, dotykem

Příznaky: silná bolest, malátnost

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik minut

Protijed: tinktura z oddenku kurkumy

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**

- závratě (-1)
- úplná paralýza
- ✨ 4 **jedem**

Kobří jed (viz *Kobra* v **Bestiáři**) je vzácný a 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.

Tinktura z oddenku kurkumy kobří jed zcela neutralizuje.

Jed z mamby černé

Cena: 4 zl za dávku

Popis: hustá světle šedá tekutina nahořklé chuti bez zápachu

Aplikace: zraněním

Příznaky: brnění v okolí rány, kovová chuť na jazyce, zplihlá oční víčka, nekontrolované slinění, husí kůže, zarudlé oči a bolest v podbřišku

Latence: několik desítek minut

Trvání účinků: několik hodin

☠ 6 + k6 proti **Fyzičce**

- ✨ 5 **jedem**
- nevolnost, zvracení a průjem (-1)
- potíže s dýcháním (-1)

Jed mamby černé (viz *Mamba černá* v **Bestiáři**) je vzácný a velmi silný, otrava často bývá smrtelná. Používá se na zbraně, při pozření je neškodný.

Jed z mantikory

Cena: 16 zl za dávku

Popis: světle šedá tekutina trpké chuti bez zápachu

Aplikace: zraněním

Příznaky: bolest v nadbřišku, svírání, suchost a škrábání v hrdle, odkašlávání, slinění, poruchy řeči, neklid, úzkost, podrážděnost, později pocení, lapavé nádechy

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

☠ 8 + k6 proti **Fyzičce**

- ✨ 8 **jedem**
- svalové záškuby (-1)
- křeče (-1)

Otrava velmi vzácným mantikořím jedem (viz *Mantikora* v **Bestiáři**) je velice bolestivá a obvykle bývá smrtelná.

Jed z medúzy

Cena: 12 zl za dávku

Popis: hustá nažloutlá tekutina nahořklé chuti bez zápachu

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: několik minut

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**

- ☀ 5 **jedem**
- **vážné zranění:** slabost (-1)
- **vážné zranění:** kóma

Tento silný a velmi vzácný jed pochází z hadů na hlavě medúzy (viz *Medúza* v **Bestiáři**).

Jed z obřího křižáka

Cena: 4 zl za dávku

Popis: hnědá tekutina trpké chuti bez zápachu

Aplikace: zraněním

Příznaky: zarudnutí, bolest a otok v okolí rány, později úzkost a nevolnost

Latence: několik desítek minut

Trvání účinků: několik desítek minut

☠ 5 + k6 proti **Fyzičce**

- ☀ 3 **jedem**
- silná bolest hlavy (-1)
- křeče (-1)

Otrava vzácným jedem obřího křižáka (viz *Křižák obří* v **Bestiáři**) obvykle nebývá smrtelná.

Jed z obřího sklípkanu

Cena: 16 zl za dávku

Popis: hnědozelená tekutina trpké chuti bez zápachu

Aplikace: zraněním

Příznaky: zvýšená teplota, necitlivost v okolí úst, křeče jazyka

Latence: 5 kol

Trvání účinků: několik minut

☠ 6 + k6 proti **Fyzičce**

- ☀ 3 **jedem**
- nevolnost a zvracení (-1)
- dezorientace a zmatenost (-1)

Jed z obřího sklípkanu (viz *Sklípan obří* v **Bestiáři**) 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, svírání, suchost a škrábání v hrdle, odkašlávání, slinění, poruchy řeči, neklid, úzkost, podrážděnost, později pocení a lapavé nádechy

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**

- ☀ 8 **jedem**
- svalové záškuby (-1)
- křeče (-1)

Otrava jedem obřího štíra je velice bolestivá a obvykle bývá smrtelná.

Jed z obřího varana

Cena: 2 zl za dávku

Popis: hustá tmavá tekutina nasládlé chuti bez zápachu

Aplikace: zraněním

Příznaky: silná bolest, otok a krvácení v okolí rány, později silné bušení srdce, intenzivní pocení, hučení v uších a nápadná bledost

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**

- ✨ 1 **jedem**
- slabost (-1)
- rozostřený zrak (-1)

Vzácný jed obřího varana (viz *Varan obří* v **Bestiáři**) nebývá smrtelný, obvykle ale stačí na to, aby kořist výrazně oslabil.

Jed z pavoučnatky

Cena: 20 zl za dávku

Popis: černá tekutina trpké chuti bez zápachu

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: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**

- ✨ 5 **jedem**
- křeče (-1)
- paralýza nohou

Otrava vzácným pavoučnatčíným jedem (viz *Pavoučnatka* v **Bestiáři**) často bývá smrtelná.

Jed z pralesničky

Cena: 100 zl za dávku

Popis: mléčná tekutina slané chuti bez zápachu

Aplikace: zraněním, dotykem

Příznaky: slinění, obtíže s dýcháním, extrémní bolest

Latence: 1 minuta

Trvání účinků: několik desítek minut

☠ 9 + k6 proti **Fyzičce**

- křeče a svalové záškuby (-1)
- úplná paralýza
- ✨ 11 **jedem**

Pralesnička, známá také jako šípová žába, žije hluboko v džunglích v tropických oblastech. Velmi vzácný jed, který vylučuje 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

Popis: hustá tmavá tekutina nasládlé chuti bez zápachu

Aplikace: zraněním

Příznaky: silná bolest, otok a krvácení v okolí rány, později silné bušení srdce, intenzivní pocení, hučení v uších a nápadná bledost

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

☠ 6 + k6 proti **Fyzičce**

- ✨ 1 **jedem**
- slabost (-1)
- rozostřený zrak (-1)

Vzácný varanův jed (viz *Varan* v **Bestiáři**) nebývá smrtelný, obvykle ale stačí na to, aby kořist výrazně oslabil.

Jed ze štíra

Cena: 6 zl za dávku

Popis: světle šedá tekutina trpké chuti bez zápachu

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: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**

- ☀ 4 **jedem**
- svalové záškuby (-1)
- křeče (-1)

Otrava vzácným štířím jedem je velice bolestivá a nezdědka bývá smrtelná.

Jed ze zmije

Cena: 1 zl za dávku

Popis: nažloutlá hustá tekutina nahořklé chuti bez zápachu

Aplikace: zraněním

Příznaky: intenzivní bolest v ráně, otok, brnění, zanícení kůže a citlivost na dotyk, později nevolnost, potíže s dýcháním, otok a modřiny po celé zasažené části těla

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

☠ 5 + k6 proti **Fyzičce**

- ☀ 3 **jedem**
- slabost (-1)
- zpomalení na polovinu

Zmije (viz *Zmije* v **Bestiáři**) je běžný jedovatý had. Její jed obvykle nebývá smrtelný.

Kurare

Cena: 8 zl za dávku

Popis: pastovitá tmavohnědá hmota dřevité chuti bez zápachu

Aplikace: zraněním

Příznaky: bolest hlavy, zúžení zorniček, rozostřené vidění

Latence: 1 minuta

Trvání účinků: několik desítek minut

☠ 8 + k6 proti **Fyzičce**

- paralýza zasažené části těla (stejný efekt jako vážné zranění)
- úplná paralýza
- ☀ 2 **jedem**

Kurare se vyrábí z mízy vzácné 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 dýchání, přežije bez následků.

Muchomůrka zelená

Cena: 2 st za dávku

Popis: světlá hmota s houbovou chutí a vůní

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:** slabost (-1)
- **vážné zranění:** malátnost (-1)

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. Při vážné otravě pacient pocítí celkovou slabost způsobenou poškozením ledvin a jater.

Uspávací tinktura

Cena: 8 zl za dávku

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

Aplikace: vdechnutím

Příznaky: ospalost, zívání

Latence: 2 kola

Trvání účinků: několik hodin

☠ 9 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**

- lehká ospalost
- těžká ospalost (-1)
- hluboký spánek

Protijed: kouzelné rozpouštědlo

Uspávací tinktura je rostlinného původu, vyrábí ji alchymista. Obvyklé použití je nakaapat ji na kus plátna a to pak přiložit oběti k tváři, je ale také možné flakón rozbít nebo vylít na podlahu – plyn pak zaplní několik metrů chodby nebo jednu malou místnost a pokud ho nic nevyvětrá, zůstane tam několik minut. Každý, kdo bez zadržení dechu zůstane v zamořené oblasti, nebo do ní vstoupí, bude čelit otravě.

Uspávací tinkturu lze neutralizovat *kouzelným rozpouštědlem*.

Vlčí mor

Cena: 5 st za dávku

Popis: hustá šedá tekutina nahořklé chuti s mírně omamnou vůní

Aplikace: požitím, zraněním, dotykem

Příznaky: zpočátku nevolnost, průjem a zvracení, později brnění pod kůží, pocení, obtíže při dýchání a bolest hlavy, znecitlivění končetin

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**

- ☀ 4 **jedem**
- slabost (-1)
- malátnost (-1)

Protijed: tinktura ze seny

Vlčí mor je poměrně běžná 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 byliny seny *vlčí mor* zcela neutralizuje.

Žíraviny

Hod flakónem s žíravinou

Útok: Finesa + k6, zranění -3 + žíravina

Dostřel: krátký

Flakón sám o sobě má zranění -3, způsobí ale přidané zranění podle použité žíraviny (viz **Přidané zranění** v kapitole **Boj**). Za případné další úspěchy můžeš způsobit vážné zranění, nebo třeba poškodit část zbroje nebo výbavy. U větších předmětů to ale zabere několik minut, takže se to obvykle projeví až v případném dalším boji.

Příklad:

Kara hází flakón s *vitriolem* na skřeta v lehké zbroji ozbrojeného krátkým lukem. **Finesu** má 2 a na kostce 6, skřet má **Finesu** 1 a na kostce 1.

Pán jeskyně: „Přehodila jsi ho o 6, takže máš tři úspěchy. Co mu chceš udělat?“

Jana „Za první dva mu vážně zraním pravou ruku, za třetí mu poškodím tetivu. Vitriol má šest kostek zranění. Padlo mi 6, 6, 4, 4, 2 a 1, takže to dostane za 4 žíravinou.“

Pán jeskyně: „Dobře. Přehodila jsi ho o 6, takže přestože má flakónek zranění -3 a skřet si odečte 1 za lehkou zbroj, střepy ho zraní za 2 životy a k tomu další 4 žíravinou. Je to vážné

zranění, takže když bude v dalším boji používat pravou ruku, bude si počítat nevýhodu. Navíc mu žíravina rozleptá tětívu. Jelikož je tenká, praskne při prvním výstřelu.

Potření zbraně žíravinou

Když před bojem potřeš zbraň nebo municí žíravinou, na první zásah získáš přidání zranění uvedené v jejím popisu (viz **Přidané zranění** v kapitole **Boj**). Pokud si nechceš zbraň zničit, hodí se použít žíravinu, která neleptá materiál, ze kterého je vyrobena.

Když do jednoho flakónu namočíš více zbraní nebo projektilů, kostky zranění žíraviny mezi ně rozděl.

Otevírání zámku žíravinou

Rozleptání zámku trvá několik minut. Jdou na to samozřejmě použít jen žíraviny, které rozpouští železo.

Síla žíraviny

Pro snazší zapamatování jsou žíraviny rozdělené na slabé (zranění 3kz), silné (zranění 6kz) a velmi silné (zranění 9kz).

Seznam žíraviny

- *Dech černého draka*
- *Lučavka královská*
- *Sliny hydry*
- *Sliny pavučinového brouka*
- *Sliny všežrouta odporného*
- *Svěcená voda*
- *Sliz z plíživého hnusu*
- *Trávicí šťávy slizovce*
- *Vitriol*
- *Žíravý dech baziliška*

Dech černého draka

Cena: 25 zl za flakón

Dostupnost: vzácný (viz *drak černý* v **Bestiáři**)

Popis: dusivý černý dým

Přidané zranění: 9kz **žíravinou**

Dech černého draka leptá rostlinnou a živočišnou hmotu 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: dýmavá žlutohnědá kapalina se štiplavým zápachem

Přidané zranění: 6kz **žíravinou**

Lučavka královská leptá rostlinnou a živočišnou hmotu 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 zápachem

Přidané zranění: 6kz **žíravinou**

Sliny hydry leptají rostlinnou a živočišnou hmotu a rozpouští všechny kovy kromě zlata a stříbra. Flakón vystačí na jeden zámek, rozpuštění trvá několik minut.

Sliny pavučinového brouka

Cena: 10 zl za flakón

Dostupnost: vzácný (viz *pavučinový brouk* v dobrodružství **Zpropadený trpaslík**)

Popis: bledě modrá, pěnivá tekutina s nasládlým zápachem

Přidané zranění: 6kz **žiravinou**

Sliny pavučinového brouka leptají živé tkáně a kovy. Flakón vystačí na jeden zámek, rozpuštění trvá několik minut.

Sliny všežrouta odporného

Cena: 6 zl za flakón

Dostupnost: vzácný (viz *všežrout odporný* v **Bestiáři**)

Popis: čirá, pěnivá tekutina bez zápachu

Přidané zranění: 6kz **žiravinou**

Sliny všežrouta odporného leptají rostlinnou a živočišnou hmotu a rozpouští všechny kovy kromě zlata. Flakón vystačí na jeden zámek, rozpuštění trvá několik minut.

Sliz z plíživého hnusu

Cena: 16 zl za flakón

Dostupnost: vzácný (viz *hnus plíživý* v **Bestiáři**)

Popis: hustá páchnoucí fialová tekutina

Přidané zranění: 9kz **žiravinou**

Sliz z plíživého hnusu leptá rostlinnou a živočišnou hmotu.

Trávicí šťávy slizovce

Cena: 4 zl za flakón

Dostupnost: vzácný (viz *slizovec* v **Bestiáři**)

Popis: nažloutlá kapalina s kyselým zápachem

Přidané zranění: 6kz **žiravinou**

Trávicí šťávy slizovce leptají rostlinnou a živočišnou hmotu.

Vitriol

Cena: 2 zl za flakón

Dostupnost: vzácný (alchymistický výrobek)

Popis: hustá olejnatá kapalina bez zápachu

Přidané zranění: 6kz **žiravinou**

Vitriol leptá rostlinnou a živočišnou hmotu a rozpouští všechny kovy kromě železa, oceli, zlata a olova.

Žiravý dech baziliška

Cena: 8 zl za flakón

Dostupnost: vzácný (viz *bazilišek* v **Bestiáři**)

Popis: žlutohnědý plyn

Přidané zranění: 6kz **žiravinou**

Baziliškův dech leptá rostlinnou a živočišnou hmotu. Při rozbití flakónu zasáhne vše v kontaktní vzdálenosti.

Hořlaviny

Přirozený oheň

Zranění přirozeným ohněm závisí na jeho intenzitě. Šaty hoří několik minut a uhasit je trvá jedno kolo, větší zdroje ohně se hasí a hoří podstatně déle.

Zdroj ohně	zanění za kolo
hořící šaty	3kz
táborový oheň	4kz
vatra	5kz
hořící dům	6kz

Seznam hořlavin

- *Lampový olej*
- *Tekutý oheň*
- *Termická pasta*

Lampový olej

Cena: 5 st za láhev

Popis: tmavá olejovitá tekutina

Zranění: na začátku každého kola 3kz **ohněm**

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 hosenou pochodní, případně z něj můžeš vyrobit *zápalnou láhev* (viz kapitola **Výzbroj**).

Tekutý oheň

Cena: 4 zl za láhev

Popis: řídká tmavá tekutina s trpkou chutí a slabým zápachem síry a kadidla

Zranění: na začátku každého kola 5kz **ohněm**

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.

Termická pasta

Cena: 16 zl za láhev

Popis: plechová tuba s šedou pastou

Zranění: na začátku následujících 3 kol 8kz **ohněm**

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.

Pokud se ti podaří *termickou pastu* na někoho přilípnout a zapálit, způsobí mu na začátku každého z následujících 3 kol zranění za 8kz **ohněm**.

Léčení

Dobrodružný život je plný nástrah a nebezpečí, takže zranění nejsou pro postavy nic vzácného. V **Dračím doupěti k6** ale naštěstí existují léčivé lektvary, hojivé masti, léčitelské schopnosti a jiné prostředky, které hojení výrazně urychlí.

Jednorázová léčba

Všechny prostředky jednorázové léčby zabere nějaký čas, takže nejdou použít v boji, a účinkují pouze na nová zranění od jejich posledního použití.

Příklad:

Gorondar je při boji s orky zraněn celkem za 5 životů. Použije *léčivý hematit*, který léčí ote-

vřená zranění za 1 život, a válečnickou *samoléčbu*, díky které může sám sobě vyléčit 1 život. 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 pro-

středků vyléčit nemůže, protože už je na toto zranění použil.

Prostředky jednorázové léčby jsou:

- *Hojivý dotyk*
- *Lektvar regenerace*
- *Lektvar rychlého hojení*
- *Léčivé kameny*
- *Léčivý lektvar*
- *Mast na popáleniny*
- *Ošetření zranění*
- *Samol léčba*
- *Skřetí dryják*

Hojivý dotyk

Hraničářský *Hojivý dotyk* léčí 3kz + 2 životů a všechna vážná zranění. Životy vyléčí za několik minut, vážná zranění po tolika hodinách, za kolik životů byla způsobena. Znovu léčí až případná nová zranění.

Lektvar regenerace

Cena: 68 zl

Vzácný *lektvar regenerace* léčí 1 život každé kolo po dobu několika minut, a to i v boji. Vždy tě doléčí do plných životů a v průběhu několika minut vyléčí také všechna vážná zranění.

Lektvar rychlého hojení

Cena: 44 zl

Tento vzácný lektvar v průběhu několika minut vyléčí 5kz + 3 životů a všechna vážná zranění. Další léčivý lektvar libovolného druhu bude účinkovat až na případná nová zranění.

Léčivé kameny

Když nad zraněním pomalu přejedeš kouzelným léčivým kamenem, částečně se zahojí. Účinek se sčítá s ošetřením. Léčivé kameny ovšem účinkují jen na určitý druh

zranění, *hematit* například léčí pouze otevřená, krvácející zranění (což jsou nejčastěji sečné a bodné rány), *safír* léčí pouze omrzliny a podobně. Každý léčivý kámen můžeš znovu použít až na případná nová zranění.

Léčivý lektvar

Cena: 4 zl

Léčivý lektvar léčí 3kz + 2 životů a všechna vážná zranění. Životy vyléčí za několik minut, vážná zranění po tolika hodinách, za kolik životů byla způsobena. Znovu léčí až případná nová zranění.

Mast na popáleniny

Po několika minutách sníží zranění **ohněm**, **mrazem** nebo **žiravinou** o 1 život. Znovu účinkuje až na případná nová zranění.

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.

Samol léčba

Válečník se schopností *samol léčba* dokáže sám sobě ošetřením vrátit 1 život. Pokud má *léčitelství* i *samol léčbu*, 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. Má ale *samol léčbu*, takže si v průběhu několika minut vyléčí 1 život, přestane být vyřazený a dokáže se zvednout a odejít.

Skřetí dryják

Cena: 4 zl

Skřetí dryják po několika minutách vyléčí

3kz + 2 životů. Je ale tak odporný, že je šance 1 ze 6, že ho žaludek okamžitě zvrátí a nic nevyléčí.

Dlouhodobá léčba

Když ti po vyčerpání všech jednorázových prostředků léčení zůstanou nějaká zranění, zbývají ti následující možnosti:

- *Hojivá mast*
- *Rychlé hojení*
- *Samovolné hojení*

Hojivá mast

Cena: 5 st za dávku

Když svá zranění ošetříš *hojivou mastí*, po nejbližším vydatném spánku ti vyléčí 2 životy. Každý den ji můžeš použít znovu až do úplného vyléčení.

Rychlé hojení

Válečník se schopností *rychlé hojení* se léčí mnohem rychleji než ostatní. I bez *hojivé masti* si každý den po vydatném spánku vyléčí 1 život, s ní 3.

Samovolné hojení

Samovolné hojení zranění ve světě **Dračího doupěte k6** trvá stejně dlouho jako v tom našem. Když tě například někdo zmlátí pěstmi nebo obuškem, už za několik týdnů budeš fit. Pokud ti ovšem vykuchá břicho mečem, rozdrťí kosti kyjem a podobně, léčba nejspíš zabere několik měsíců a dost možná ti zůstanou trvalé následky.

Léčení následků

Následky jako například oslepení, slabost, paralýza, strach, rozmazané vidění a podobně jdou léčit následujícími prostředky:

- *Dodání odvahy*
- *Oční kapky*
- *Očistná meditace*
- *Odvar proti uhranutí*
- *Posilující odvar*
- *Potlačení paralýzy*
- *Uvolňující masáž*
- *Vyprošťovák*
- *Zázvorový čaj*
- *Živočišné uhlí*

Dodání odvahy

Válečník se schopností *dodání odvahy* dokáže povzbuzujícími slovy jednu osobu zbavit strachu.

Oční kapky

Cena: 16 zl

Alchymistou vyrobené *oční kapky* vyléčí obtíže jako vidění dvojmo, rozmazané vidění nebo oslepení.

Očistná meditace

Hraničář se schopností *očistná meditace* se dokáže několikaminutovou meditací zbavit

všech jedů a jiných nevíтанých substancí, jako je třeba alkohol, drogy a podobně.

Odvar proti uhranutí

Odvar proti uhranutí vyléčí uhranutí. Postava s dovedností *léčitelství* ho může připravit ze surovin obsažených v *léčitelských potřebách*.

Posilující odvar

Posilující odvar vyléčí slabost. Postava s dovedností *léčitelství* ho může připravit ze surovin obsažených v *léčitelských potřebách*.

Potlačení paralýzy

Válečník se schopností *potlačení paralýzy* se dokáže krátkým zatnutím všech svalů v těle zbavit paralýzy.

Uvolňující masáž

Hraničář se schopností *uvolňující masáž* dokáže zhruba minutovou masáží sobě nebo někomu jinému vyléčit svalové záškuby, křeče, paralýzu, potíže s mluvením, lapání po dechu, potíže s dýcháním a jedem způsobené zpomalení.

Vyprošťovák

Cena: 8 zl

Alchymistou vyrobený *vyprošťovák* probere vyřazeného natolik, že dokáže šeptat, a vyléčí kocovinu, závratě, potíže s rovnováhou, dezorientaci, zmatenost, malátnost a psychické obtíže jako halucinace, apatii a ztrátu paměti. Pacient pak ale celý následující den nebude moci nic jíst, protože to okamžitě zvrátí.

Zázvorový čaj

Zázvorový čaj vyléčí nevolnost a zvracení. Postava s dovedností *léčitelství* ho může při-

pravit ze surovin obsažených v *léčitelských potřebách*.

Živočišné uhlí

Cena: 1 st

Živočišné uhlí vyléčí průjem.

Zlepšování postavy

Stejně jako v našem světě i v Dračím doupěti se postavy zlepšují.

Zkušenosti

Za každou odehranou událost nebo náhodné sekání a za každou prozkoumanou lokaci nebo místnost v podzemí získáte 1 zkušenost (zk). Pokaždé, když nasbíráte určitý počet zkušeností, budete moci přestoupit na další úroveň.

Zkušenosti se počítají pro celou družinu, ne pro každou postavu zvlášť. Jakmile tedy získáte potřebný počet zkušeností, můžete

všichni přestoupit nehlédě na to, kolik kdo z vás odehrál sezení.

Příklad:

V prvním dobrodružství družina získala 41 zkušeností, všechny postavy se tedy mohou naučit nové schopnosti nebo dovednosti za přestup z první na druhou úroveň. Jakmile získá dalších 5 zkušeností, bude na třetí úrovni a postavy se opět budou moci něco naučit.

Přestup na	Za přestup	Celkem	Délka výcviku
2. úroveň	20 zk	20 zk	2 dny
3. úroveň	26 zk	46 zk	3 dny
4. úroveň	34 zk	80 zk	4 dny
5. úroveň	44 zk	124 zk	5 dnů
6. úroveň	57 zk	181 zk	6 dnů
7. úroveň	74 zk	255 zk	7 dnů
8. úroveň	97 zk	352 zk	8 dnů
9. úroveň	125 zk	477 zk	9 dnů
10. úroveň	163 zk	640 zk	10 dnů
11. úroveň	212 zk	852 zk	11 dnů
12. úroveň	276 zk	1128 zk	12 dnů
13. úroveň	358 zk	1486 zk	13 dnů
14. úroveň	466 zk	1952 zk	14 dnů
15. úroveň	606 zk	2558 zk	15 dnů
16. úroveň	787 zk	3345 zk	16 dnů
17. úroveň	1024 zk	4369 zk	17 dnů
18. úroveň	1331 zk	5700 zk	18 dnů

Co získáš s novou úrovní

Válečník, hraničář a zloděj se při každém přestupu mohou naučit jednu dovednost nebo schopnost svého povolání, alchymista jednu dovednost nebo dva alchymistické recepty, kouzelník jednu dovednost nebo dvě kouzla.

Na základních úrovních se můžeš učit jen základní kouzla, schopnosti a alchymistické 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.

Vlastnosti se ti zvýší okamžitě poté, co získáš potřebný počet zkušeností. Nová kouzla, recepty, schopnosti a dovednosti se musíš naučit.

Výcvik

Nové schopnosti a dovednosti se můžeš naučit od kohokoliv, kdo je umí. Kouzelníci a alchymisté, kteří mají dovednosti *čtení a psaní* a *staré jazyky*, se mohou učit také z knih a svitků.

Délka výcviku

Studium kouzel, schopností, dovedností a alchymistických receptů běžným způsobem trvá několik let. Ve světě Dračího doupěte ale naštěstí existuje *elixír rychlého učení*, se kterým to jde zvládnout mnohem rychleji. Jelikož však opakovaným používáním ztrácí účinnost, délka výcviku se postupně prodlužuje – trvá tolik dní, na kterou úroveň přestupujete.

Výcvik u učitele

Učitelem může být kdokoli, kdo umí kouzlo, recept, schopnost nebo dovednost, kterou se chceš naučit, klidně i jiná postava v družině.

Pokud se nedomluvíte jinak, můžete předpokládat, že každá postava má mistra, u kterého se naučila základy svého povolání, a ten ji může učit i nadále. Mistři také bývají v každém větším městě, takže obvykle není problém nějakého najít, i když hodně cestujete.

Cena za výcvik

Výcvik u mistra	Cena
<i>elixír rychlého učení</i>	4 zl
dovednost, základní schopnost	8 zl
základní recept nebo kouzlo	4 zl
pokročilá schopnost	40 zl
pokročilý recept nebo kouzlo	20 zl

Výcvik u mistra	Cena
mistrovská schopnost	200 zl
mistrovský recept nebo kouzlo	100 zl

V ceně nejsou zahrnuté náklady na živobytí, po dobu výcviku je tedy musíš platit zvlášť (viz kapitola **Živobytí**). Když se učíš z knihy nebo svitku nebo když někoho přesvědčíš, aby tě učil zadarmo, poplatek za výcvik samozřejmě platit nemusíš, stále ale potřebuješ *elixír rychlého učení* a platit si živobytí.

Příklad:

Postavy při hraní prvního dobrodružství nasbíraly 23 zkušeností. Jsou tedy na druhé úrovni a mohou se učit nové schopnosti a dovednosti.

Pán jeskyně: „Vrátili jste se zpátky do města, takže můžete zajít ke svým mistrům.“

Katka: „Já se chci naučit plavat.“

Pavel: „To tě můžu naučit já. Ušetříš za trénink.“

Katka: „Príma.“

Jana: „Já to také 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 8 zlatých, Kařina *ledová dýka* 4 zlaté. Každý bude potřebovat *elixír rychlého učení*, ty nás budou dohromady stát 12 zlatých. Také budeme muset něco jíst. Předpokládám, že se zatím spokojíme se stravou a bydlením pro chudáse?“

Jana: „Já jsem tedy zvyklá na lepší, ale uskromním se. Proto se ostatně chci naučit kouzlo *lazebník*.“

Pavel: „Fajn. Živobytí chudáse stojí 1 stříbrňák na den. Jsme tři, takže na týden nás to vyjde na 21 stříbrných. K tomu utratíme 24 zlatých za trénink a elixýry, takže škrtám celkem 26 zlatých a 1 stříbrňák.“

Studium z knih a svitků

Svitek s kouzlem, receptem nebo rituálem	Cena
* základní	4 zl
* pokročilé	20 zl
* mistrovské	100 zl

Kouzelník nebo alchymista znalý dovedností *čtení a psaní* a *staré jazyky* se mohou učit z knih a svitků, ve kterých jsou *kouzelným inkoustem* zapsaná kouzla nebo alchymistické recepty. Pokud tím nechtějí strávit několik let, potřebují také *elixír rychlého učení*.

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 úrovních, hra je ale zábavnější, když mají všichni hráči srovnatelné možnosti.

Získávání nově vytvořených schopností

Při hře můžete narazit na schopnosti, které nejsou v těchto pravidlech – může je vytvo-

řit pán jeskyně nebo autor dobrodružství. Při přestupu se je můžeš naučit za stejných podmínek jako ty v pravidlech.

Získávání schopností díky všestrannosti

Pokud jsi člověk, při přestupu na šestou a dvanáctou úroveň se díky *všestrannosti* můžeš naučit navíc jednu schopnost, kouzlo nebo recept od svého sekundárního povolání.

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 40 zlatých. A budeš si na to muset najít učitele, kouzelnický mistr tě to nenaučí.“

Jana: „Zkusím najít toho, od kterého jsem se na první úrovni naučila *odhad na lidi*.“

Pán jeskyně: „Dobře.“

Extrémně dlouhé kampaně

Tabulka zkušeností je nastavena tak, aby vám vystačila na mnoho let hraní. Existují ale skupiny, které hrají Dračí doupě se stejnými postavami desítky let – v takovém případě vám nebude stačit a budete si muset přidat další úrovně:

- Každá další úroveň vyžaduje o 30% víc zkušeností než předchozí.
- Na každé úrovni se postava může naučit obvyklý počet schopností, kouzel, receptů nebo dovedností (měli byste si vymyslet nějaké nové, ať máte z čeho vybírat).
- Hodnoty vlastností se už dále nezvyšují.

Živobytí

Když se rozhodnete strávit nějaký čas v civilizaci, jak dobře si budete žít bude záležet na tom, kolik se rozhodnete utrácet. Cena zahrnuje stravu, bydlení, doplnění šípů v toulci a obvazů v léčitelských potřebách, údržbu oděvu a vybavení a další služby, nemusíte tedy řešit, kolik přesně stojí lázeň, korbel piva nebo láhev vína. Kvalita služeb a jídla odpovídá tomu, kolik si zaplatíte: za 1 st na den se budeš muset spokojit se skromnou stravou, vodou ze studny a slaměnou matrací na tvrdé zemi, za 10 zl budeš jíst pokrmy od skvělého kuchaře, sluha ti na požádání připraví horkou lázeň a spát budeš

v měkké posteli. Z cen za živobytí se odvozují ceny dalších věcí, některé z nich si probereme v následujících odstavcích.

Akce podsvětí

Když potřebujete zařídit něco nekalého, cenu určete podle živobytí toho, kdo to bude dělat. Zaplatit žebrákovi, aby pět dní sledoval určitou ulici, například vyjde na 1 stříbrný, zaplatit za to samé strážnému u brány bude stát 5 st. V některých případech cena závisí na živobytí toho, proti komu je akce namířená. Najmout zloděje, který se pokusí okrást krále, je například mnohem dražší,

než nechat okrást osobního sluhu. Cena se bude pohybovat od jednonásobku denních nákladů za něco jednoduchého (sledování, drobná krádež) po tisícinásobek za něco smrtelně nebezpečného.

Bídne (žebrák)	2 mk / den
žebrák, poustevník	

Nuzné (chud'as)	1 st / den
rolník, nádeník, vědma, uhlíř, rybář, lovec	
dělník, servírka, kuchař	
novic v chrámu	
námořník, voják, žoldák, strážný	
služebný	
lapka, práskač, kapsář, prostitutka	

Ucházející (farmář)	5 st / den
farmář	
tovaryš, léčitel	
úředník	
drobný obchodník, vetešník	
adept v chrámu	
poddůstojník, loďmistr, osobní stráž	
osobní sluha	
student akademie	
pasák, ranař, vůdce lapků, pašerák, padělatel, kurtizána	
dobrodruzi na základních úrovních, učedník alchymisty nebo čaroděje	

Pohodlné (řemeslník)	2 zl / den
starosta, stařešina	
mistr řemeslník, písař, lékař	
právník	
handlíř, lichvář	
kněz	
důstojník, kapitán, elitní stráž	
člen akademie	
hlava podsvětí	

Pohodlné (řemeslník)	2 zl / den
dobrodruzi na pokročilých úrovních, zavedený alchymista nebo čaroděj	

Hojné (obchodník)	10 zl / den
představený kolégia řemeslníků	
člen městské rady	
bohatý obchodník, bankéř	
velekněz	
generál, admirál, velitel žoldnéřské armády	
zchudlý aristokrat	
scholarcha akademie	
hlava tajné služby, mistr zloděj	
dobrodruzi na mistrovských úrovních, mistr alchymista nebo čaroděj	

Blahobytné (aristokrat)	50 zl / den
správce nebo vládce města	
hlava obchodní společnosti	
hlava významné církve	
aristokrat	

Okázalé (velmož)	200 zl / den
vysoký císařský úředník, vezír	
vyšší aristokrat	

Luxusní (král)	1.000 zl / den
správce provincie, král	

Opulentní (císař)	5.000 zl / den
císař, velekrál	

Cestování

Na cestování divočinou kromě výbavy stačí trvanlivé zásoby za 1 st na den (nebo ani to ne, pokud máte s sebou někoho, kdo umí potravu zajistit).

Za přespání v hostinci zaplatíte částku z tabulky cen živobyť podle toho, jak dobré

jídlo, pokoje a služby si budete chtít dopřát a jaké daný podnik nabízí: ubytování na jeden den v putyce pro přístavní dělníky bude například stát 1 stříbrný, zatímco v luxusním hostinci pro bohaté kupce 2 zlaté. Pokud si dáte jen večeři, zaplatíte poměrnou část.

To samé platí pro cestování na lodi, jízdu dostavníkem a podobně.

Příklad:

Pán jeskyně: „Večer jste dorazili k velkému třípatrovému hostinci se dvorem a stájí. Uvnitř se svítí.“

Katka: „To zní dobře, už mě to nocování na tvrdé zemi přestává bavit.“

Jana: „Nechala bych si líbit horkou koupel.“

Pavel: „A já něco dobrého k snědku.“

Katka: Jdeme dovnitř a zeptáme se na ubytování.“

Pán jeskyně: „Hostinský si vás změřil pohledem a řekl: „Můžete přespat ve společné noclehárně, k večeři se také určitě něco najde.““

Pavel: „Vytáhnu naditý měšec a říkám: „Jsme sice na cestách, ale nemáme hluboko do kapsy. Jaké máš nejlepší pokoje?““

Pán jeskyně: „Velice se omlouvám, ctěný pane, zmátl mě váš zaprášený šat. Mám ještě volné tři pokoje, ve kterých ubytovávám bohaté obchodníky. Budou vám vyhovovat?“

Pavel: „To by šlo. Dáme si také bohatou večeři a ráno snídani. Pak zase vyrazíme na cestu.“

Katka: „Kolik nás to bude stát?“

Pán jeskyně: „Jsou to pokoje pro obhodbíky, na celý den by stály deset zlatých na osobu. Strávíte tu ale jenom půl dne, takže to bude za polovinu. Je to samozřejmě včetně skvělého jídla a horké koupele.“

Dary a úplatky

Cena vhodného daru nebo výše úplatku se pohybuje od jednonásobku denních nákladů upláceného nebo obdarovávaného za nějakou drobnost (například přednostní místo ve frontě před bránou) nebo pozornost (ky-

tice pro služebnou) po stonásobek za něco smrtelně nebezpečného (falešné svědectví, za které dotyčnému hrozí provaz) nebo za dar hodný vděčnosti a pozornosti.

Odměny pro postavy

Z tabulky cen živobytí můžete odvodit odměny za různé služby, jako třeba doprovod karavany, zabití nebezpečné nestvůry nebo získání vzácné knihy z ruin starobylého města.

- Pokud se jedná o běžnou práci, stačí se podívat na výdaje osob s příslušným povoláním: obyčejní žoldáci například dostanou 1 st na den.
- U speciálních zakázek odměna závisí na tom, kdo to potřebuje a jak je to pro něj důležité: za něco pro něj nepříliš podstatného nabídne hodnotu odpovídající jednomu dni svých výdajů na živobytí, za něco zásadního až stonásobek.

Příklad:

Šlechtic, který spravuje místní kraj, za zabití nestvůry, která vesničanům zabíjí kozy a ovce, nabídne 50 zlatých (jeho náklady na 1 den živobytí), zatímco za záchranu své unesené dcery dá až 5.000 zlatých.

Dotyčný ale obvykle nejprve vyčerpá všechny levnější možnosti – zmíněný šlechtic například pošle pátrat své vojáky a odměnu vypíše, až když neuspějí. Nejspíš se tedy nestane, že by nabízel tak vysokou částku v případě, že jeho dceru unesli jen dva hladem zesláblí skřeti.

Příjem obyčejnou prací

Výdaje na živobytí dávají představu o mzdě různých povolání. Mistr tesař s pohodlným živobytím utratí 2 zlaté za den, zhruba tolik bude tedy vydělávat.

Bydlení ve vlastním

Když si pořídíte majetek, ve kterém budete bydlet, například dům nebo loď, sníží vám náklady na živobytí na polovinu.

Příjmy z majetku

Pokud pořízený majetek něco produkuje, například farma, dům s dílnou nebo obchodní loď, bude vám navíc každý den vydělávat tisícinu své ceny jako zisk, který můžete použít, jakkoliv uznáte za vhodné.

Příklad:

Postavy si pořídily malý dům s dílnou za 300 zlatých a najaly řemeslníka, který v ní bude pracovat. Když teď vyrazí na 10 dní z města, po návratu si budou moci vyzvednout 3 zlaté.

Zakázky

Tabulku cen živobytí můžete použít na odhad ceny práce – stačí určit, kdo ji bude dělat, a odhadnout, jak dlouho mu to zabere.

Příklad:

Katka: „Chtěla bych si nechat vyrobit zbroj z kůže baziliška, kterého jsme zabili na poslední výpravě. Kolik mě to bude stát?“

Pán jeskyně: „Je to vzácný materiál, takže to dokáže jen mistr zbrojíř. Živobytí mistra řemeslníka stojí 2 zlatý na den. Vyrobit zbroj trvá dlouho, u těžké zbroje to jsou desítky dní práce. Tahle je lehká, to půjde o něco rychleji, takže řekněme 14 dní. Bude tě to tudíž stát 28 zlatých.“

Rady a postupy

V této kapitole najdeš několik obecných rad a herních postupů.

Struktura herního sezení

Sezení je vhodné začít stručnou rekapitulací předchozího děje. Před koncem hry si nechte chvíli na přidělení zkušeností a stručný zápis odehraného děje.

Měření času

Obyvatelé světa Dračího doupěte 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 **Dračího doupěte k6** 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 nejmíň 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 nezbyvá.“

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 hoď, za kolik ho vyléčil tvůj *hojivý dotyk*.“

Katka: „*Hojivý 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 každé z nich trvá zhruba minutu, takže vám to bude trvat přibližně stejně dlouho. Katko, *lektvar mrazivého dechu*, který jsi vypila před bojem s gobliny, také vydrží několik minut, takže někdy ke konci ošetřování ti vyprchal.“

Smlouvání

Ve světě Dračího doupěte zboží nemá cenovky, o všech cenách se smlouvá. Odehrávat to by ale bylo zdlouhavé a otravné, obvyklé je proto smlouvat pouze o velikosti odměn. Pokud vás to baví, můžete samozřejmě smlouvat i o ostatních cenách, v tom případě ale obchodník samozřejmě začne na mnohem vyšší částce, než jaká je uvedená v pravidlech.

Odhad síly nestvůr

Nebezpečnost nestvůry můžete obvykle odhadnout podle její velikosti. Platí, že 2x větší tvor má 2x víc životů a obvykle mívá i vyšší **Fyzičku**. Zádrhel mohou být člověku podobní tvorové nebo nestvůry, které útočí **Finesou**, například jedovatí hadi. V takovém případě se budete muset spolehnout na svou dřívější zkušenost. Snažte se také o protivníčích něco zjistit předem. Pokud se například na upíra vypravily už dvě družiny dobro-

druhů a žádná se nevrátila, asi byste ho neměli podceňovat.

Nemusíte všechno zabít

Hra motivuje k průzkumu a hledání pokladů a kouzelných předmětů. To všeho můžete dělat a nezabít u toho jediného skřeta. Pravidla pro boj ale samozřejmě nejsou v této příručce omylem – očekává se, že budete často bojovat. Je rozhodně na místě zlikvidovat nebezpečnou nestvůru, než ji nechat zabíjet bezbranné vesničany, přesto ale není dobrý nápad pouštět se do každého souboje - myslete na to, že vaše postavy mohou umřít a že v pravidlech není žádná možnost, jak je oživit. Když někde táboří 100 skřetů, nemusíte je všechny pobít, nebo alespoň ne sami. Dejte o tom vědět místnímu vládci a nechte jeho vojáky, ať se o to postarají.

Odehrávání soubojů

Na rozdíl od většiny deskových her soubojový systém v **Dračím doupěti k6** 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 dostatečně 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.

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 po-
díval. Sekeru ve skutečnosti nemám. Takže
ten žebřík jsem asi vyrobit nemohl.“

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

Naria: „Já mám meč, šlo by to s ním?“

Pán jeskyně: „Určitě. Takže jste to udělali me-
čem.“

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 na-
stražené lanko a spustil jsi past.“

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

Pán jeskyně: „Promiň, to jsem přeslechl. V tom
případě sis toho lanka samozřejmě všiml
a past jsi nespustil.“

Když se ti cokoli 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 sto-
doly? Hra tě moc nebavila, protože se málo
bojovalo? Řekni to nahlas a pokuste se spo-
lečně najít odpověď nebo řešení.

Řešení mohou být různá podle toho,
v čem je problém. Někdy si stačí věci vyjas-
nit. Občas může být potřeba vrátit kus děje
a odehrát to znovu. Může také pomoci zmē-
nit něco v minulosti postav, nebo upravit je-
jich charakter, zvyky a podobně. Když napří-
klad 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, ať už o pravidlech
nebo o čemkoliv jiném, co se týká hry, roz-
hoduje pán jeskyně. Snaž se jeho rozhod-
nutí 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 je-
jich postavy znají atd. Pán jeskyně rozhoduje
všechno ostatní, včetně případných nejas-
ností v pravidlech.

To, že máš pravomoc něco rozhodovat,
ale neznamena, že to můžeš dělat ostat-
ním na vzdory. Když ti například pán jes-
kyně 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 udě-
lat nějakou razantní změnu.

Když tě hra nebaví

Když tě hra nebaví, rozhodně si to nenechá-
vej pro sebe. Promluvte si o tom a pokuste

se s tím něco udělat. Když problém přetrvává dlouhodobě, zvaž následující možnosti:

- Navrhnout, co by tě ve hře bavilo.
- Vztít 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: poděkuj za hru, rozluč se a zkus to s někým jiným.

Citlivá témata

Pokud je ti nepříjemné to, co se děje ve hře nebo při ní, ať už z jakýchkoliv důvodů, máš právo říct, že to ve hře nechceš. Nemusíš to obhajovat ani vysvětlovat.

Toto pravidlo je opravdu důležité dodržovat. Každý člověk má totiž jiné životní zkušenosti a určitá témata tedy pro něj mohou být mnohem závažnější a citlivější než pro ostatní.

Nepřítomnost 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 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 buď může pán jeskyně 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

Dračí doupě k6 je kooperativní hra, ve které hráči společně čelí nebezpečí a překonávají překážky. Není proto dobrý nápad vytvořit si postavu, která všechno zvládne sama a nikoho nepotřebuje. Někdo takový by nejspíš vůbec neměl důvod se ke skupině přidávat.

Tvoje postava by měla ostatním důvěřovat, neměla by se je zdráhat požádat o pomoc a na oplátku by měla pomáhat jim, i když si o to přímo neřeknou. Neměla by také před nimi nic tajit a měla by jim naopak říkat všechno důležité, i když se jí na to přímo nezeptají. Vzájemně si sdělovat informace je pro spolupráci a budování důvěry v družině klíčové.

Nedělej si hloupou postavu

Hrát hloupého krolla, který neumí pořádně mluvit, sice může být zábavné, ale není to dobrý nápad. **Dračí doupě k6** stojí na dialogích s hráčskými a nehráčskými postavami a vymýšlení chytrých postupů a řešení. Když si uděláš postavu, která toho není schopna, vyřadíš se z velké části hry.

Udělej si postavu, která zapadne do světa Dračího doupěte

Je v pořádku inspirovat se nějakou skutečnou, literární nebo filmovou postavou, ale uprav ji tak, aby zapadla do světa Dračího doupěte.

Dej své postavě hloubku

Formuluj morálku a názory své postavy v závislosti na tom, kde a v jakém prostředí vyrůstala. Následně je konfrontuj s událostmi ve hře a neboj se je vyvíjet a měnit.

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 skřeti. Gorondar s Karou zaslechli její výkřik a běží jí na pomoc. Pavel s Janou sice vědí, že je v chodbě past, ale jejich postavy to netuší.

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

Opakuj informace, které už hráči znají

Když se vaše postavy rozdělí, tak poté, co se znovu sejdou, by měly ostatním vlastními slovy shrnout, co zažily.

Příklad:

Naria na výzvědách narazí na tábor skřetů. Pán jeskyně popíše, jak to tam vypadá. Ostatní postavy ale neví, co tam viděla, takže až se vrátí do tábora, měla by to Katka svými slovy zopakovat, přestože 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 zajímavým situacím. Dejte si ale pozor, aby šlo vždy o nedorozumění mezi postavami. Pokud něco špatně pochopil hráč, co nejdřív si to vyjasněte.

Nenechávej si informace pro sebe

Všechno, co tvoje postava zjistí, by měla co nejdřív říct ostatním. Když tedy například jen Kara umí staroelfsky a přečte si nějaký nápis, měla by ho přeložit pro všechny. Když se Naria 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“ neboli „za postavu“: Co tvoje postava udělá, jak si poradí s nějakým problémem, jestli bude lhát nebo řekne pravdu atd. V těchto přípa-

dech se snaž do své postavy vžít 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 nehráčských postav. Jelikož 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 hru. 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, co s ním chce dělat, 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 jedné z předchozích místností.“

Pán jeskyně: „To asi nebude fungovat. To dřevo tam prakticky leželo ve vodě. Je totálně nasáklé a napůl shnilé.“

Výsledek je sice stejný, ale není potřeba

vracet nesmyslné nošení shnilého dřeva na podpal. Pán jeskyně navíc může rovnou navrhnout alternativu, pokud nějaká existuje. A mohou se k tomu také vyjádřit ostatní hráči.

Příklad:

Pán jeskyně: „V další místnosti ale byly dřevěné postele. Ty sice budeš muset rozštípat, ale hořet budou dobře.“

Pavel: „Rozštípat je nebude problém, mám sekeru.“

Katka: „Fajn, tak zajdem tam.“

Jak jsme si řekli v kapitole **Rozhovory**, při dialozích to neplatí: ty mluvíš ústy své postavy, pán jeskyně za nehráčské 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

Jelikož s herním prostředím interaguješ výhradně skrze svou postavu, když se oddělíš od družiny, dočasně se vyřadíš z děje. Snaž se tomu tedy pokud možno vyhýbat.

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 zamrmal o zpropadené magii.

Zapojuj ostatní do hry

Nevyrážej na sólo akce. Kdykoliv chceš něco udělat, řekni o tom ostatním, aby se mohli přidat.

Když mluvíš s nehráčskou postavou, zapoj do rozhovoru postavy ostatních hráčů: předávej jim slovo, ptej se jich na jejich názor.

Když si stanovíš osobní cíl, přijmeš nějaký úkol nebo řešíš soukromý problém, svěř se ostatním a požádej je o pomoc, i když se jich to přímo netýká.

Sleduj spoluhráče a čti jejich neverbální komunikaci. Hraje si někdo s telefonem? Zeptej se na něco jeho postavy a klidně do něj šťouchni, když si toho nevšimne.

Věnuj pozornost spoluhráčům

Když na tebe někdo mluví, ať už pán jeskyně nebo jiný hráč, věnuj mu svou plnou pozornost. Hráť si při tom s mobilem, dívat se jinam, nebo dokonce mluvit na někoho jiného, je nejen neslušné, ale také pro dotyčného vyčerpávající. Pokud mu z nějakého důvodu pozornost věnovat nemůžeš, třeba protože jde kolem servírka, od které si chceš objednat, dej mu to najevo (třeba zvednutím ruky) a dodatečně se omluv („Promiň, už tě poslouchám“).

Nedělej věci, které by ti vadily

Představ si, že ve skutečném světě se svými kamarády půjdeš do restaurace, jeden z nich vytáhne pistoli, zastřelí číšníka a sebere mu peněženku. 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 fantasmii. Současně tím pomáháte pánovi jeskyně – ten teď díky tomuto rozhovoru ví, že hráči počítají s tím, že se po nich budou shánět stráž, 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, navrhnij alternativu

Když někdo z tvých spoluhráčů navrhne postup nebo plán, o kterém si myslíš, že nebude fungovat, nestačí říct, že s tím nesou-

hlasíš – snaž se vždycky navrhnout, jak by to fungovat mohlo, nebo jaké řešení by se ti líbilo víc.

Příklad:

Pavel: „Já bych se s tím kudůkem vůbec nemazlil. Prostě mu řekneme, že si s náma nemá zahrávat a když to nepochopí, tak mu to vysvětlíme ručně.“

Jana: „To se mi moc nelíbí. Na rozdíl od nás se tady vyzná a kdo ví, jestli nemá podplacené stráž. Radši bych mu udělala to samé, co udělal on mě – vsadila se s ním o něco, co nemůže vyhrát.“

Pavel: „To zní dobře.“

Komunikuj v boji

Kolo trvá jen několik vteřin, snaž se proto v boji používat jen krátké věty. Určitě ale komunikuj v roli za postavu – hráči mají víc informací než postavy, takže když vám například do zad vpadnou skřeti a ostatní postavy to nemůžou vidět, je vhodné jim to ústy své postavy říct.

Příklad:

Pavel: „Máme problém, běží sem další skřeti!“

Klej v roli

Snaž se při hře nepoužívat kletby pocházející z pozemských náboženství, jako třeba „Ježíšmarja!“ nebo „Kristepane!“. Nejlepší je používat zvolání příslušející božstvu, které vyznáváš, případně kletby obecně použitelné v polyteismu, jako například „U všech bohů!“, „Sakra!“ nebo „Prokletě!“.

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 zajímavé. 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. Nedělej to ale, když se ostatní snaží navodit vážnou atmosféru nebo dramatickou scénu.

Nezapomínej hrát roli

Dračí doupě k6 není možné hrát neustále v roli. Občas je potřeba probrat, jak funguje nějaké pravidlo či schopnost, vyjasnit si, jak přesně vypadá místnost, nebo říct třeba: „Podej mi, kostky, prosím“. To je samozřejmě v pořádku. Dávej si ale pozor, ať nevypadáš 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 postavy. Většina hráčů v průběhu hry zjistí, že jim ne všechny 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 pořadí?“ V tom případě už samozřejmě nemůžeš říct „Já do té chodby radši ani nepůjdu.“

Dělej si při hře poznámky

Zapisuj si jména míst a nehráčských postav, a také v jaké situaci skončilo sezení a jaké máte plány na příště.

Udržuj svůj osobní deník aktuální

Kdykoliv něco získáš nebo ztratíš, zapiš si to.

Hraní družiny

V této kapitole probereme jak fungovat jako spolupracující družina.

Určujte si společné cíle

Naučte se debatovat o tom, co byste chtěli prozkoumat, kam vyrazíte po prozkoumání stávajícího podzemí, komu pomůžete a koho se naopak pokusíte sesadit, případně co si chcete společně pořídit. Aktivně tím určíte směřování hry a Pán jeskyně díky tomu bude vědět, co si má připravit.

Příklad:

Pavel: „Rád bych si někdy pořídil vlastní ko-

várnu. Když jde o zbraně, není nad trpasličkou práci.“

Katka: „To není vůbec špatný nápad. Mohli bychom si koupit srub v nějaké osadě na kraji divočiny. Měli bychom pak základnu na naše výpravy a pomáhali bychom sousedům s obranou.“

Katka: „To se mi líbí! Ráda budu pomáhat lidem, které budu znát.“

Domluvte se na dělení pokladů

Dříve nebo později budete potřebovat rozdělit nalezené poklady. Obvyklý způsob je dělit zisk z prodaných pokladů rovným dílem a kouzelné předměty, lektvary a podobně nechat používat toho, komu se nejvíc hodí. Není také od věci část hotovosti nechávat ve společné pokladně, abyste z ní mohli platit běžné výdaje a nemuseli se pokaždé dohadovat, kolik kdo přispěje.

Můžete se samozřejmě domluvit jakkoliv jinak, odehrajte to v roli za postavy. Myslete ale na to, že hrajete kooperativní, družinovou hru, ve které byste si měli důvěřovat a spolupracovat. Rozdělovat poklady stylem „kdo to našel, toho to je“ se tedy například moc nehodí.

Příklad:

Pavel: „Z prodeje pokladů z poslední výpravy jsme vydělali 12 zlatých. Jak si je rozdělíme?“

Katka: „Já bych to klidně všechno nechala ve společné pokladně.“

Jana: „Mně by se popravdě nějaké peníze hodily, aspoň zlaták nebo dva.“

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

Rozhodování v družině

Většina družin nemá problém se na něčem domluvit. Pokud s tím ale budete zápasit, měli byste se dohodnout, jakým způsobem budete společně rozhodovat, a pak se toho držet. Rozumné možnosti jsou například:

- Necháte rozhodovat velitele, kterého si zvolíte.
- O důležitých věcech budete hlasovat. V případě rovnosti hlasů může rozhodnout los nebo vůdce družiny.
- Méně důležité věci, jako třeba kdo bude

mít hlídku, nebo kdo bude vařit, můžete rozhodovat losem.

Týká se to jen rozhodování postav v družině. O domluvě mezi hráči pojednává kapitola **Rady a postupy**.

Nerozdělujte družinu

Rozdělení družiny má dva nevíтанé důsledky: Oslabíte se tím a část hráčů bude vždy mimo hru.

Snažte se tedy nerozdělovat a pokud je nějaká postava vyřazena, ať už v důsledku zranění, kouzla nebo jiného efektu, nepokračujte bez ní, leda by to opravdu jinak nešlo. Nepouštějte se do dalších bojů, nechoďte prozkoumávat další místnost – soustředte se na to, jak ji co nejdříve dostat na nohy, aby se její hráč mohl opět zapojit do hry. Pokud už nemůžete použít žádné jiné léčebné prostředky než *hojivou mast*, stáhněte se někam do bezpečí a na pár dní se utábořte. Pokud nemáte ani tu, vraťte se do civilizace a zotavte se tam.

Budujte si pověst

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

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

Pořídte si společnou základnu

Koupě domu vám zlevní náklady na živobytí (viz kapitola **Živobytí**) a umožní otevřít si vlastní krámk, dílnu či alchymistickou laboratoř. V divočině či jiné nebezpečné oblasti bude ale určitě lepší opevněná věž nebo tvrz. Pokud budete hrát v oblasti, kde je hodně ostrovů, velká řeka nebo jezero, může vám jako pohyblivá základna sloužit loď.

Budte aktivní

Co se bude ve hře dít, je na vás. Pán jeskyně vám nepopíše další místnost, lokaci, nebo průběh cesty, dokud neřeknete, že tam jdete. Když tedy budete mít pocit, že se nic zajímavého neděje, nečekejte, až s tím něco udělá Pán jeskyně. Řekněte, kam jdete, co zkoumáte a koho chcete oslovit.

Počítejte s důsledky svých činů

Přestože hrajete vymyšlené postavy v imaginárním světě, vaše činy budou mít důsledky. Když například zabijete ctihodného měšťana, někdo to bude vyšetřovat a pokud vás dopadnou, mohou vás odsoudit k smrti, nebo alespoň uvrhnout do žaláře. Počítejte také s tím, že ačkoliv jste silnější než obyčejní vojáci, proti celé městské strážci nebo dokonce královské armádě toho moc nezmůžete. Obvykle také platí, že čím déle budete spravedlnosti unikat a čím větší spoušť napácháte, tím větší prostředky místní vládce vyčlení na vaše dopadení.

K podobným věcem by ale v první řadě nemělo vůbec dojít. Odehrávat souboj s gardou, která má rozkaz vás vsadit do vězení, případně reakci vládce města na urážky a

jiné provokace, které neodpovídají postavení vašich postav, bývá pro Pána jeskyně velice nepříjemné a navíc to odvede hru od tématu dobrodružství a průzkumu nebezpečných míst, které by mělo být její hlavní náplní. Pokud to tedy není přímo tématem dobrodružství, chovejte se pokud možno tak, abyste se nedostali do sporu s místní autoritou.

Hrajte si

Vaše hra nemusí být jen o průzkumu dávných ruin a pobíjení nestvůr. Sbírejte trofeje z podivných tvorů. Uspořádejte soutěž v lukostřelbě, oslavu narozenin nebo cokoliv dalšího vás napadne.

Vedení hry

Pokud chceš být pán jeskyně, v této kapitole se dozvíš, jak připravit a vést hru, aby všechny bavila. Následující text se nemusíš učit nazpaměť. Před první hrou si ho jen zběžně pročti, ať víš, co zde můžeš najít, a vracej se k jednotlivým odstavcům podle potřeby. Samotné vedení hry není složité: Popiš hráčům aktuální prostředí a situaci, zeptej se jich, co budou dělat, a hraj za nestvůry a nehráčské postavy stejně, jako hráči hrajou za ty svoje.

Hraj otevřeně

Kostky házej tak, aby na ně hráči dobře viděli. Vždycky říkej předem, na co se hází a co bude výsledek znamenat.

Nepředpokládej, co hráči udělají

Nerozhoduj za hráčské postavy, ani nepředpokládej, co udělají. Když je například honí městská stráž, mají možnost odbočit na rušnou hlavní ulici, ale tam jsou další strážé, tak nemůžeš předpokládat, že poběží dál, přes-

tože by to dávalo smysl. Musíš se jich zeptat. Stejně tak je špatně předpokládat, že si opilé postavy na cestě z hostince určitě nedávají pozor. Pravděpodobně skutečně nedávají, ale je na hráčích, aby to rozhodli.

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 první řadě by 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 nejdříve odněkud přijít, možná vstát od stolu a třeba u toho něco říkat. Na cokoliv z toho mohl hráč chtít reagovat a tento popis by jej o tu možnost připravil.

Když tě hráč požádá o možnost reagovat, například „Počkej a kde se tam tak najednou vzali?“ vrať čas o kus zpět a umožni mu to.

Nehraj proti hráčům

Nesnaž se hráče za každou cenu porazit. Nestvůry sice chtějí vyhrát, tvým úkolem ale není toho dosáhnout, ale vytvářet ve hře dramatické zábavné situace a dát hráčům nástroje a prostor k tomu, aby je mohli kreativně řešit.

Ved' si herní denník

Ved' si heslovitý deník o tom, co se každý den ve hře stalo. Je fajn se k němu v průběhu kampaně čas od času vrátit a zavzpomínat, ale umožni ti také kdykoliv si připomenout, co se kdy stalo a na co by měly frakce a důležité nehráčské postavy reagovat.

Příklad:

Den 1: Postavy se seznámily v putyce „U rezavé kotvy“ v Gartoru.

Den 2–14: Plavba na Prokletý ostrov.

Den 15: Průzkum přístavu. Cesta po pobřeží na západ. Útok harpyjí. Nocleh na pláži.

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 nebo morální dilemata a psychologicky vypjaté momenty. Málokterý hráč spadá pouze do jedné kategorie, většina jich v různé míře preferuje několik.

Dračí doupě k6 podle staré školy je primárně hra o průzkumu, překonávání překážek a pobíjení skřetů. Pokud některého z hráčů nic z toho nebaví, můžeš mu částečně vyjít vstříc, ale udělal by nejlíp, kdyby si našel jinou hru. Častější je, že hráče hra baví, ale chtěl by v ní něčeho víc. Co to je, obvykle zjistíš, když se po hře zeptáš, co se hráčům nejvíce líbilo. Pokud jeden například nadšeně vzpomíná, jak postavy debatovaly, jestli je správné vypálit vesnici goblinů, nejspíš ho budou bavit i další podobná dilemata. Snaž se to pak zohledňovat při přípravě hry a při hraní nehráčských postav.

Ztráta vybavení

Některé postavy jsou hodně závislé na svém vybavení. Válečník beze zbraně toho nepřítelům moc neudělá a bez zbroje moc nevydrží. Alchymista bez surovin a aparatury je na tom ještě hůř – nemůže nic vyrábět, takže vlastně přišel o všechny svoje schop-

nosti. Přijít o něco, co si pracně vydobyli, navíc hráče zaručeně naštve.

Se situacemi, kdy postavy přijdou o svou výbavu, proto šetři. 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 někde v divočině.

Ztráta zvířecího společníka

Ještě ožehavější než ztráta výbavy je smrt hraničářova zvířecího společníka. Pro hráče hraničáře je to mimořádně otravné, zvláště když by se to dělo často, nebo pokud si k němu vytvořil citový vztah.

K zabíjení hraničářova zvířete tě to může svádět, protože smrt postavy hráče vyřadí z příběhu a rozbije dlouho budované vztahy

v družině, zatímco smrt zvířete tím netrpí. Snaž se tomu ale odolat a brát na něj stejné ohledy, jako by to byla hráčská postava.

Vedení připravených dobrodružství

To, co je napsané v dobrodružství, neber jako předepsané řešení. Pokud tam jsou zmíněné následky akcí, o které se hráči pravděpodobně pokusí, rozhodně do nich hráče netlač a nezakazuj jim jiný postup. Fungovat bude cokoli, co dává alespoň trochu smysl.

Snaž se interpretovat náhodná setkání tak, aby zapadla do toho, co už jste odehráli, případně aby dávala smysl vzhledem k tomu, kde zrovna postavy jsou. Když jsou zrovna postavy ve vesnici a padne ti tlupa skřetů, pravděpodobně to znamená, že se na ni zrovna chystají zaútočit. Pokud setkání nedává smysl, například když by postavy měly znovu potkat patrolu, kterou před pár hodinami zabily, nestane se.

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 rozdělení na kola, stejně to ale můžeš dělat i mimo boj. Udělej si vždycky pomyslné kolo, postupně se všech zeptej, co chtějí dělat, a až potom popiš, co se děje dál.

Příklad:

Pavel: „Jdu dál chodbou a nahlédnu za roh. Co vidím?“

Pán jeskyně: „Gorondar se vydává do chodby. Katko, Jano, co děláte vy dvě?“

Katka: „Zůstanu zatím tady a ošetřím Kaře zranění.“

Rozdělení družiny

Když se družina rozdělí, odehrávej na střídačku jednotlivé skupinky, aby žádný hráč nemusel dlouho pasivně sedět. Důsledně synchronizuj čas. Vždycky také hráče upozorni na všechno, co může prozrazovat činnost oddělené skupiny, a zeptej se jich, jak na to budou reagovat.

Příklad:

Pán jeskyně: „Pavle, jak se blížíš k zátáčce, zaleschl jsi zpoza ní tiché bzučení. Co děláš?“

Pavel: „Sundám sekeru ze zad a rozběhnu se za zvukem.“

Pán jeskyně: „Katko, Jano, vidíte, jak si Goron-

dar na konci chodby sundal ze zad sekeru a rozběhl se za roh. Budete na to reagovat?”

Katka: „Jasně. Ošetřování počká, беру luk a běžím za ním!“

Jana: „Já také.“

Záseky při plánování

Tempo hry určují hráči postav – dokud neřeknou, že někam vyrazí nebo něco udělají, nic se nestane. Pokud máš pocit, že nad něčím moc dlouho debatují a nikam to nevede, můžeš se jich zeptat například: „Takže co budete dělat?“ nebo „Kam tedy vyrazíte?“ Můžeš také zopakovat možnosti, které už navrhli, a nechat je nějakou vybrat.

Pasivní hráči

Když se nějaký hráč málo zapojuje do hry, přestože mu dáváš stejný prostor jako ostatním, může to mít různé důvody. Někomu 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 mu nesedí témata, která se ve hře objevují, nebo třeba váš styl hry. Zkus si s ním o tom promluvit a pokud možno mu vyjít vstříc. Můžeš také požádat ostatní, aby ho při hře častěji oslovovali a interagovali s jeho postavou. Případně můžete zkusit změnit role v družině – například udělat z jeho postavy vůdce výpravy, takže se ocitne v centru dění.

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 bavit 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 – ve zmíněném příkladě se jich nejspíš chopí strážé.

Když není jasné, jestli hráč mluví za postavu

Občas hráč na něco zareaguje, aniž by si promyslel, jestli by to opravdu udělala jeho postava, případně úplně vypadne z role. V tom případě jej požádej o upřesnění.

Příklad:

Postavy právě oznámily veliteli městské stráže, že se k městu blíží skřetí vojsko.

Pán jeskyně: „Žádný poplach rozhodně vyhlášovat nebudu. Kdybych začal panikařit pokaždé, když začnou za mnou přijdou vyděšení civilové, nedělal bych nic jiného!“

Katka: „To je vůl...“

Pán jeskyně: „To Naria opravdu řekla?“

Katka: „Promiň, to mi ujelo. Naria to určitě neříká, nechce velitele urazit.“

Dávej si ale pozor na to, jak to říkáš – můžeš hráče požádat o potvrzení, ale neříkej jim, co jejich postavy mohou nebo nemohou udělat. Věta: „To by tvoje postava určitě neudělala!“ by od tebe nikdy neměla zaznít. Místo toho řekni třeba: „Chceš to opravdu udělat?“

Když někdo udělá chybu

Když uděláš chybu, řekni to nahlas a omluv se za to. Když ji udělá jiný hráč, tak ho na to

upozorni, ale nevyčítej mu to. Domluvte se, jak náprava změny situace ve hře.

Příklad:

Pán jeskyně: „Jejda, ta mrtvola nemohla mít u sebe meč, ten je totiž zabodnutý nahoře ve skále. Moje chyba, omlouvám se.“

Katka: „To je v pohodě. Já si ho tedy zatím škrtnu.“

Pán jeskyně: „Díky.“

Připomínání okolností

Pravidla spousty věcí zjednodušují a nechávají na vašem odhadu, například místo aby hráč musel počítat přesnou váhu svého vybavení, za nadměrný náklad má v boji nevýhodu. Některé věci navíc pravidla ani výslovně nezmiňují: když někdo v jedné ruce drží lucernu, je jasné, že nemůže střílet z luku nebo bojovat dvojruční zbraní.

Někteří hráči mají tendenci na tyhle věci zapomínat, je proto na tobě jim to v průběhu

hry vhodnými otázkami připomínat. Zde je několik příkladů:

- Když postavy vstoupí do tmy:

Kdo nese světlo?

- Když se postava nese lucernu a hráč oznámí něco, na co jsou potřeba dvě ruce:

Co uděláš s lucernou?

- Když postavy chtějí odnést něco velmi těžkého nebo neskladného:

Jak to chcete odnést?

- Když postavy vstoupí do podzemí nebo složitého terénu:

Kdo a čím kreslí mapu?

- Když se postava snaží bojovat s nadměrnou zátěží:

Chceš to odložit, nebo bojovat s nevýhodou?

Situační rozhodnutí

Pravidla záměrně nepokrývají všechny situace a nejsou myšlena jako simulátor herního světa. Rozhodovat, co a jak ve vaší hře funguje, a zajistit, aby to dávalo smysl, je společným úkolem všech hráčů u stolu. Při hře proto budete často debatovat o tom, jak různé věci fungují, nebo jestli to, co někoho napadlo, dává smysl.

Ve všem, co se přímo netýká minulosti hráčských postav a toho, co chtějí dělat, máš konečné slovo ty. Nerozhoduj ale hráčům navzdory, tvým úkolem je moderovat diskusi a rozhodnout v případě, že se ostatní neshodnou. Mysli na to, že hrajete ve vymyšleném světě. Mnohem důležitější, než aby fungoval naprosto realisticky, je, aby vás

všechny hra bavila. A toho nejlépe dosáhneš tak, když dáš na hráče a přizpůsobíš se jim.

Bud' fěr

Nikomu nenadržuj, nedělej hráčům naschvály. Nepodváděj, a to ani když to myslíš dobře a chceš hráčům pomoci.

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 **jim** přijde fér, vědí mnohem líp než ty.

Příklad:

Pán jeskyně: „Mokré dřevo určitě hořet nebude.“

Pavel: „Ale jo, sice bude chvíli čadit, ale nakonec chytne.“

Katka: „Je to tak, takhle to na chatě děláme běžně.“

Pán jeskyně: „Tak jo, v tom případě máte dost paliva na celou noc.“

Snaž se říkat ano

Pokud by to, co hráči navrhnou, v principu mohlo fungovat, tak to fungovat bude.

Bude vidět neviditelný protivník, když ho postavy postříkají vodou? Dokáže zloděj vyšplhat na záda rozzuřeného slona? Je možné hodit bombu oknem do prvního patra domu? Nehledě na to, co si o tom myslíš, by ve všech případech tvoje odpověď měla být „ano“.

Když totiž budeš hráčům nápady často zamítat, získají pocit, že je v tvoji hře těžké něco vymyslet. Když jim budeš naopak důvěřovat a vycházet vstříc, budou cítit větší odpovědnost za to, co navrhnou, a začnou se sami hlídat, aby nevymýšleli moc velké šílenosti. Podpoříš tím také dojem, že jsou postavy schopné a kompetentní a předejdeš dlouhým a často úmorným debatám o tom, co může a nemůže fungovat.

Když říkáš ne, nabídni alternativu

Místo tvrdých zákazů se tedy vždy zeptej, čeho se hráč snaží dosáhnout, a pak se zamysli, jak by to šlo provést jinak.

Příklad:

Pán jeskyně: „V místnosti jsou čtyři sloupy. Kolem stěn jsou rozestavené sudy.“

Katka: „Skočím mezi ty sudy.“

Pán jeskyně: „To asi nepůjde, jsou naskládané jeden vedle druhého. Čeho tím chceš dosáhnout?“

Katka: „Chci se za nima krýt.“

Pán jeskyně: „Sloupy jsou docela široké, za těmi by se krýt šlo.“

Katka: „Dobře, v tom případě zaběhnu za sloup.“

Pomáhej hráčům, ale ne postavám

Nedělej 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.

Bud' ale benevolentní, pokud se jedná o nedorozumění, hráči přeslechli nějakou důležitou informaci nebo něco špatně pochopili. Když chce hráč udělat něco zjevně sebevražedného, je to většinou známka toho, že si něco špatně vyložil. Vysvětli mu, jaké to bude mít důsledky a zeptej se, jestli to opravdu chce udělat.

Účinek kouzel a schopností

Většina kouzel, schopností a alchymistických předmětů nemá pravidla vyjádřená číselně. Zlodějská schopnost *tichý pohyb* například říká „Dokážeš se pohybovat zcela neslyšně“. Tvým úkolem je to při hře důsledně zohledňovat.

Nespoléhej se na to, že ti hráči své schopnosti vždycky připomenou. Na začátku hry si projdi deníky jejich postav, ať máš představu, co si vybrali, a snaž se na to v průběhu hry myslet.

Schopnosti na zjišťování informací

Většina ras má vylepšené nějaké smysly: elf má *ostrý zrak* a *vidění v šeru*, kudůk *citlivý hmat* a *skvělý sluch* atd. Snaž se na to při popisech myslet a dávat jim příslušné informace navíc, přestože si o ně hráč neřekne.

To samé platí pro některá kouzla, alchymistické výrobky nebo schopnosti povolání, například zlodějské *periferní vidění*.

Cestování

Počasí a náhodná setkání

Při cestování se každý den třikrát hází na změnu počasí a náhodná setkání: za dopoledne, za odpoledne a za noc.

- 1: změna počasí
- 2–3: nic
- 4–6: nastalo náhodné setkání

Tabulka pro změnu počasí může vypadat například takhle:

- 1: jasno
- 2: polojasno
- 3: oblačno
- 4: zataženo, občas slabý déšť
- 5: slejvák (potrvá 1k6 hodin, pak hod' na počasí znovu)
- 6: bouřka (potrvá 1k6 hodin, pak hod' na počasí znovu)

Hodí se mít různou tabulku počasí hory, nížinu, bažinu a podobně, případně mů-

žeš říct, že 1 je krásné počasí a 6 opravdu hnusné a co přesně to znamená určit podle toho, kde zrovna postavy jsou.

Popisy počasí a jiných okolností

Pokud je tma, mlha, silný déšť, nepřírozené ticho, poblíž burácí vodopád a podobně, snaž se to zapojovat do popisů a průběžně to hráčům připomínat.

Příklad:

Pán jeskyně: „V husté mlze před sebou vidíte obrysy domů se sedlovými střechami.“

Pán jeskyně: „Už třetí den silně prší. Cesta se změnila v bahno, i přes nepromokavé pláště jste už promočení až na kůži. Je navíc docela chladno, takže jste pěkně promrzlí.“

Pán jeskyně: „Kolem vás zuří sněhová bouře. Vidět je sotva na pár kroků, víchr vám utrhává slova od úst.“

Překonávání překážek

Podstatnou částí hry je překonávání překážek. Cílem není jen určit výsledek, ale hlavně zapojit představivost a kreativitu. Hráči by si u toho neměli klást otázku: „Povede se nám to?“ ale „Jak to uděláme?“

Na překonávání překážek se proto nehází. Když hráči vymyslí něco alespoň trochu smysluplného, tak se jim to povede. Na kostky dojde pouze ve třech případech:

- Když postava spustí nějakou past.
- Když ji při tom, co dělá, někdo ohrožuje, případně se jí v tom snaží zabránit.
- Když hraje roli náhoda (například když chce přejít chatrný most a není jisté, zda ji udrží).

V prvním případě použij pravidla v kapitole **Pasti**, ve druhém **Boj**, ve třetím **Hod na náhodu**.

Popis překážky

Začni stručným popisem překážky a okolního prostředí, aby si to hráči mohli představit. Pokud je její překonání triviální, rovnou to hráčům řekni.

Příklad:

Pavel: „Přes celou místnost je v podlaze široká puklina. Je v ní tma a táhne z ní lezavý, nepříjemný chlad. Není moc široká, zvládnete ji v pohodě přeskočit.“

Pokud překonání triviální není, dej hráčům představu o obtížnosti.

Příklad:

Pavel: „Jak je ta díra široká?“

Pán jeskyně: „S rozběhem bys doskočil sotva do půlky.“

Následně zmiň zjevné okolnosti, které v překonání brání.

Příklad:

Pán jeskyně: „Díra je dost široká. Šla by přeskočit s rozběhem, ale na ten tu není dost místa.“

Roli také může hrát, jak je postava naložená, případně zraněná.

Příklad:

Pán jeskyně: „Tu díru bys dokázal s rozběhem přeskočit, ale ne s nacpanou tornou, kterou máš na zádech. Naria má navíc bodnou ránu v břiše, ta to nepreskočí ani bez torny.“

Ptej se, co se hráč snaží udělat

V jednom z předchozích příkladů se Pavel zeptal, jak je díra široká. Všimni si, že odpověď není přesné číslo. Pavel totiž nepotřebuje vědět, jestli je to 203 centimetrů nebo 215, ale jestli jámu dokáže přeskočit.

Pokud není jasné, o co se hráč snaží, zeptej se ho. 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 dáš.“

Pomáhej hráčům dotahovat nápady

Nevymýšlej za hráče řešení, pomáhej jim ale jejich nápady dotahovat. Postavy, na rozdíl od hráčů, mají všechno před očima a mohou si věci změřit a vyzkoušet, zatímco hráč si tohle všechno musí představit z tvého po-

pisu. Říkej proto všechno, co by pro postavu bylo zřejmé, včetně případných nežádoucích důsledků. Můžeš také připomínat, co dříve našly.

Příklad:

Jana: „Chtěla bych ze stropu sundat ten svítící krystal. Dosáhnu tam holí?“

Pán jeskyně: „Ta je na to moc krátká, ale v předchozí místnosti byla dlouhá tyč, tou by to šlo.“

Jana: „Tak jo, zajdu pro ni.“

Pán jeskyně: „Počítáš s tím, že krystal spadne na tvrdou kamennou podlahu?“

Jana: „To mi nedošlo. V tom případě to dělat nebudu.“

Katka: „Stoupnu si pod něj a chytím ho do sukně.“

Nesnaž se hráče nachytat

Když hráč něco opomene, nenech ho se v tom vykoupat. Upozorni ho na to a zeptej se, co s tím bude dělat.

Příklad:

Gorondar na zádech vláčí těžkou truhlu s pokladem.

Pavel: „Rozběhnu se a tu díru přeskočím.“

Pán jeskyně: „S tou truhlou na zádech to určitě nedáš.“

Pavel: „A jo, sakra, na tu jsem zapomněl.“

Když chce hráč 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 rozběhnutý, tak ji rovnou přeskočím.“

Pán jeskyně: „Počkej, asi jsem to špatně popsal. Je fakt hodně široká, tak daleko určitě nedoskočíš. A s tornou na zádech už vůbec ne.“

Pavel: „Aha, jasně, v tom případě samozřejmě skákat nebudu.“

Nabízej hráčům komplikace

Pokud to dává smysl, můžeš hráčům nabízet, že se při překonání překážky dostanou do nepříjemné situace. Vždycky ale řekni, co konkrétně to bude znamenat.

Příklad:

Pavel: „Zvládnou to přeskočit?“

Pán jeskyně: „S tornou na zádech to bude docela problém. Zvládneš to, ale na druhé straně se zachytíš jen rukama a nohy ti budou viset dolů do propasti. Budeš se pak muset nějak vydrápat nahoru.“

Pavel: „To zvládnou, jdu do toho.“

Komplikace také může nabídnout sám hráč. Pokud dávají aspoň trochu smysl, určitě je přijmi.

Příklad:

Pavel: „Zvládnou to přeskočit?“

Pán jeskyně: „Musel bys sundat tornu.“

Pavel: „Ani když se zachytím jen rukama?“

Pán jeskyně: „Jako že bys pak visel nohama do propasti?“

Pavel: „Přesně tak.“

Pán jeskyně: „Jo, to půjde.“

Říkej hráčům předem, do čeho jdou

Co se stane, když hráč zvolí nějaké řešení, mu musíš vždycky říct předem. Pokud tě tedy komplikace napadnou až poté, co mu

odsouhlasíš, že něco půjde udělat, nemůžeš říct třeba: „Přeskočil jsi to, ale na druhé straně ses zachytil jen rukama“. Ber to jako smlouvu – v popisu výsledku může být jen to, co jste si dohodli.

Příklad:

Pán jeskyně: „Je to dost hluboko, ale ty jsi docela mrštná, takže se zvládneš dole překulit tak, aby se ti nic nestalo. Tvoje torna ale dostane zabrat – jestli v ní máš něco křehkého, tak se to rozbije.“

Katka: „Na to v tuhle chvíli nemyslím, mám v zádech tlupu skřetů. Skáču dolů.“

Pokud chceš výsledek rozhodnout **Hodem na náhodu**, řekni hráčům, co jim hrozí a jaká je šance.

Příklad:

Pán jeskyně: „Přes propast vede provazový most. Je ale hodně starý a zpuchřelý, u každého z vás bude šance 1 ze 6, že ho neudrží a zřítí se pod ním. Chcete to riskovat?“

Pavel: „Risknu to, ale radši se přivážu na lano.“

Rozbilo se ti něco?

Přestože nemůžeš hráči zpětně vnutit komplikace, se o kterých nevěděl a nemohl je tedy odsouhlasit, můžeš mu je navrhnout a nechat ho, ať sám rozhodne, jestli podle něj dávají smysl.

Příklad:

Pán jeskyně: „Je to dost hluboko, ale ty jsi mrštná, takže se zvládneš dole překulit tak, aby se ti nic nestalo.“

Katka: „V tom případě skáču dolů.“

Pán jeskyně: „Hmm, tvoje torna při tom asi dostane zabrat. Rozbije se ti při tom něco?“

Katka: „Ouch. Máš pravdu, flakónky to asi nevydržely, měla jsem je tam jen tak volně hozené“.

Když dáš hráči najevo, že spoléháš na jeho úsudek, velmi pravděpodobně si rozbité

věci popíše sám. Pokud to ale odmítne, nenut' ho do toho.

Vrácení rozhodnutí

Pokud si dodatečně uvědomíš nějaké důsledky, se kterými jste při domluvě o překonání překážky nepočítali, hráč může vzít své rozhodnutí zpět.

Příklad:

Pán jeskyně: „Tvoje torna při pádu asi dostane zabrat. Rozbije se ti při tom něco?“

Katka: „A sakra, úplně jsem zapomněla, že mám v torně volně hozené flakónky. S těma bych určitě dolů neskákala, můžu udělat něco jiného?“

Pán jeskyně: „Jasně.“

Nedělej z komára velblouda

Zbytečně to hráčům nekomplikuj a nenech je dumat nad něčím triviálním.

Příklad:

Pavel: „Mohl bych vyrobit žebřík?“

Pán jeskyně: „Určitě. Máš sekeru a ve vedlejší místnosti je hromada dřeva, takže to nebude problém.“

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 nenašla – to není chyba, ba právě naopak. Ve vymýšlení jednoduchých a funkčních řešení se snaž hráče co nejvíc podporovat.

Kdy může postava někam spadnout

Řekli jsme si, že hráč musí vždy předem vědět, do čeho jde. Nemůžeš tedy říct „Na druhé straně ses zachytl kořenů, ty tě ale neudržely, takže padáš do propasti“. Po-

stava může někam spadnout jen v jednom z těchto případů:

- Spustí past.
- Někdo ji tam shodí (potřebuje na to tři úspěchy, viz kapitola **Boj**).
- Rozhodne se tak její hráč.

Průzkum

Zdroje světla

Jakmile postavy vejdou do tmy a potom pokračují, když se rozdělí, nebo když to má vliv na hru, se hráčů 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.“

Příklad:

Katka: „Vrátím se do předchozí místnosti pro lano.“

Pán jeskyně: „Naria odchází s lucernou. Budete na ni čekat potmě?“

Pavel: „Zapálím pochodně.“

Příklad:

Pán jeskyně: „Zámek na dveřích je hodně složitý, ve světle svíčky ho nedokážeš otevřít.“

Jana: „Vykouzlím světlo na svou hůl, to svítí jako táborák.“

Mysli také na to, že pokud nevidí po tmě, i obyvatelé podzemí si potřebují svítit, a že zdroj světla je ve tmě vidět z mnohem větší vzdálenosti, než jakou osvětluje.

Příklad:

Pán jeskyně: „Vidíte, jak na pravou stěnu na konci chodby dopadlo světlo. Zřejmě se z levé odbočky blíží někdo s lucernou nebo pochodní.“

Naslouchání

Na naslouchání se nehází: když je co slyšet, rovnou to hráčům popiš. Ber přitom v potaz kudůcký *skvělý sluch*, případně další kouzla, předměty a schopnosti.

Při popisování zvuků zohledňuj, 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 chce naslouchat u dveří do další místnosti, řekni hráči, že přes hlasitý hovor ostatních nic neslyší.

Hledání

- Pokud ze hry nevyplývá opak, předpokládej, že postavy si vždycky dávají pozor a pořád jdou opatrně. Neznamená to, že automaticky odhalí všechny pasti a tajné skryše, ale vždycky si všimnou náznaků, kterých by si někdo opatrný určitě všimnul.
- V úvodním popisu místnosti zmiň všechno, co má smysl dál prozkoumávat.
- Aby hráči nemuseli ve všech místnostech hlásit, že prohledávají stop, podlahu a všechny stěny, ke všemu zajímavému nebo nebezpečnému by mělo vést nějaké vodítko. Když jsou například ve stropě zamaskované padací dveře, může tam být tmavší šmouha, nebo odtamtud

může občas spadnout trocha prachu. Náznak nemusíš uvést hned, měl by k němu ale vést řetěz vodítek, který začíná něčím, co zmíníš už v popisu místnosti. Když je například v krbu tajný průchod, stačí zmínit krb, a až když se ho hráči rozhodnou prozkoumat, popsat, že na zadní stěně je méně sazí.

- Na to, co přesně postava při prohledávání dělá a kam se staví, se ptej, pouze když prozkoumává něco, kde skutečně může něco najít – nemusí to být nebezpečné, ale musí tam být něco zajímavého. Když tam nic zajímavého není, rovnou to hráči řekni.
- Když se hráči pustí do podobných popisů, jak proklepávají každou dlaždici,

zastav je a řekni jim, že počítáš s tím, že se chovají opatrně, a dáš jim vědět, když si něčeho všimnou. Pokud by naopak něco hrozit mohlo a hráči ti neřekli, co přesně dělají, zeptej se jich na to.

Spouštění náhodných setkání

Kdykoliv postavy způsobí hluk, třeba když odpálí bombu nebo vyrazí dveře, nebo když něčím stráví několik minut, například ošetřováním nebo prohledáváním místnosti, je to pro tebe příležitost zamyslet se, co se mezitím stane v okolí, případně si hodit na náhodné setkání.

Plížení

Stejně jako u honičky ani při plížení se na nic nehází. Tvým úkolem je postupně vyhodnocovat situaci, včas popisovat hráčům, co zahlédli, zaslechli nebo ucítili, případně jak se chovají protivníci, a ptát se jich, jak budou reagovat. Vem v úvahu smysly všech zúčastněných a relevantní schopnosti, kouzla, a kouzelné předměty, a zamysli se, kdy bude první příležitost, aby si někdo něčeho všimnul. Zohledni také jednání postav – pokud například hráči popsali, že se k osadě hlídané psy připlíží proti větru, dostanou se velmi blízko, aniž by je psi ucítili.

Příklad:

Pán jeskyně: „Pozdě večer jste přišli k lesu. Pod stromy je hluboká tma.“

Katka: „Pospícháme, takže zapálím lucernu a půjdeme dál.“

Pán jeskyně: „Asi po hodině cesty jste zaslechli vzdálené hlasy. Co děláte?“

Pavel: „Zašeptám: ‚Zhasněte světlo a počkejte tady, půjdu se tam podívat.‘ Nechám tady

tornu a opatrně se vydám za hlasy. Mám infravidění, takže doufám, že dotyčné uvidím dřív než oni mě.“

Pán jeskyně: „Dobře. Jak se přibližuješ, hlasy postupně sílí. Zřejmě se tam baví několik osob, dva hlasy jsou ženské, ostatní mužské. Mluví jazykem, který neznáš.“

Pavel: „Zkusím se připlížit na dohled infraviděním, abych je mohl spočítat.“

Pán jeskyně: „Po chvíli plížení jsi dorazil k mýtině, mezi stromy je vidět noční obloha. Na ní stojí šest postav velikosti člověka, všichni mají teplotu lidského těla. Jeden z mužských hlasů řekl něco krátkého a rázného. V tu ránu všichni zmkli a vidíš, jak se jedna z postav vydává k tobě. Co děláš?“

Pavel: „A sakra, zřejmě vidí ve tmě líp, než jsem čekal. Jak jsou ode mě daleko?“

Pán jeskyně: „Ve střední vzdálenosti.“

Pavel: „Přitisknu se k zemi, odplížím se pár kroků zpátky mezi stromy, pak se zvednu a co nejtíšeji běžím k ostatním.“

Rozhovory

Rozhovory v přímé řeči jsou kořením hry, dávají spoustu prostoru pro hraní postav. Snaž se tedy alespoň trochu hrát za osoby, se kterými se postavy potkají, i když ti to moc nejde. Je to dovednost jako každá jiná a čím víc to budeš zkoušet, tím lepší v tom budeš.

V průběhu rozhovoru si snaž představit, 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 navrhnou něco rozumného či pravděpodobného, chyt' se toho.

Příklad:

Pán jeskyně: „Před domem hlídají dva strážní, tváří se nevrle. Jeden z nich říká: ‚Co tu chcete?‘“

Pavel: „Vytáhnu stříbrňák a říkám: ‚Potřebujeme si promluvit s pánem domu. Samozřejmě chápu, že otravovat ho teď po obědě

není jen tak, takže tohle vám nabízím za ochotu.“

Pán jeskyně: „No dobře. Že jste to vy, já vás tedy ohlásím,“ říká strážný a bere si nabízenou minci.“

Neříkej hráčům, co si jejich postavy myslí

Neříkej věci jako „Myslíš si, že mu můžeš důvěřovat“ nebo „Je ti jasný, že tohle musí bejt vrah“. O tom, co si jeho postava myslí, by měl vždycky rozhodovat její hráč. Místo toho popisuj, co vidí.

Příklad:

Pán jeskyně: „Pane, já jsem to vážně neudělal, přísahám na smrt mojí mámy!“ říká rybář. Ramena má svěšený, nedívá se ti do očí. A na čele má pot.

Pavel: „Jestli ty mi náhodou nekecáš.“

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 spodinou 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 by 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 zmáčknu, ti rychle prozradil, kde najdeš šéfa čtvrti: ‚Ptej se po Jednozubovi v taverně U rezavé 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 ne-

dáváš – 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 nějaký nápad, kde by mohli být vyhlášení zbrojíři?“

Pavel: „Tak určitě v hlavním městě, pak v trpaslických městech a nejspíš také někde daleko na východě.“

Pán jeskyně: „Tohle určitě není místní ani trpaslická práce, takže je od jednoho z východních mistrů.“

To, co dáš do hry, se snaž použít

Z toho, co se postavy dozví, se stává herní skutečnost. Aby to tak ale opravdu působilo, je důležité to propojovat s dalším děním.

Příklad:

Pán jeskyně sice zatím nepromýšlel, odkud přesně je ten, kdo ztratil dýku, 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.

Drby

Ve světě Dračího doupěte není internet, rozhlas ani televize, zprávy se šíří téměř výhradně ústně. Je proto běžné, že si neznámí lidé při setkání na cestě popovídají o tom, odkud přišli a co se tam děje.

Hraní za nehráčské postavy

Charakterizace

Snaž se dát každé nehráčské postavě nějaký zapamatovatelný rys, který dokážeš zahrát, například:

- mluví s přízvukem
- mluví se zatnutými zuby
- mlaská
- rozmáchle gestikuluje
- při řeči si hladí vousy
- při řeči má skloněnou hlavu

Zapiš si to, ať ji příště hraješ stejně.

Rozhoduj v roli

Urči, jaké má nehráčská postava cíle a motivace, a rozhoduj za ni stejně, jako hráči rozhodují za svoje postavy. Stejně můžeš hrát za celé frakce.

Když nevíš, jak by měla postava nebo frakce zareagovat, použij **Hod na náhodu**.

Příklad:

Družinu pronásleduje pět sarkonů.

Jana: „Sáhnu do měšce a hodím na zem hrst zlatáků.“

Pán jeskyně: „Hmm, sarkoni jsou v ráži, chtějí vás dostat. Ale zlato je zlato. Hodím si za každého zvlášť: 1–3 začne zlatáky sbírat, 4–6 poběží dál. Padlo mi 1, 2, 4, 5 a 6, takže tři se zastavili a začali se prát o zlato. Zbývá dva běží dál.“

Rozpovídej se

Snaž se, aby každá nehráčská postava řekla postavám něco zajímavého nebo užitečného, případně jim pomohla. Pokud by mohla něco vědět o tom, dělají frakce a mocné nehráčské postavy, a nemáš velmi pádný důvod, proč by o tom neměla mluvit, tak ať to řekne. Využij také každé příležitosti, jak hráčům dát vědět, jaké důsledky mají jejich předchozí akce.

Příklad:

Družina na cestě potkala kupce s povozem.

Pán jeskyně: „Říká se, že v Ladosu nějaká parta vyřešila problém s hadím kultem a už je tam bezpečno, tak tam vezu nějaké zboží na prodej.“

Pavel: „Jo, to jsme byli my.“

Pán jeskyně: „Vážně? Tak to přijměte můj upřímný dík, žije tam můj bratr!“

Nahrávej hráčům

Když chtějí postavy nehráčskou postavu k něčemu přemluvit, něco z ní vytáhnout a podobně, potřebují mít s čím pracovat. Nestýchej se to hráčům dávat, i když si o to přímo neřeknou: strážný u brány se může například rozpovídat o své rodině a o tom, že zrovna včera prohrál v kartách. Vládce města zmíní potíže se skřety a to, že mu někdo vykradl pokladnici. Nemusí to říkat přímo postavám, stačí, když budou při tom.

Vedení soubojů

Popis prostředí a situace

Na začátku boje zmiň:

- tvar a rozměry bojiště a zjevné východy (pokud to není zjevné z mapy)
- zdroje světla
- zvláštnosti terénu, které budou mít v boji význam (nízký strop, chatrná podlaha...)
- překážky a předměty, které je možno při boji využít (sloupy, lustry, nábytek...)
- kdo tu je a co dělá

Popis protivníků

U humanoidních protivníků popiš:

- jak vypadají
- jaké mají zbraně a zbroje
- jak se chovají (bezstarostně, ustrašeně, výhružně...) a co říkají

U nestvůr popiš:

- jak jsou velké
- jaké mají přirozené zbraně (zuby, drápy...) a zbroj (silná kůže, dračí šupiny...)
- jak se chovají (výhružně vrčí, krčí se do kouta...)

Vžij se do protivníku

Zamysli se nad tím, čeho protivníci chtějí dosáhnout, jak se cítí a proč bojují. Zde je pár příkladů:

- Medvědice, která brání své mládě, bude bojovat do posledního dechu. Když ji ale postavy nechají být, nebude je pronásledovat.
- Hladový vlk na postavy zaútočí, ale když mu hodí kus masa, nechá je být.
- Inteligentní protivníci chtějí vyhrát, mají ale pud sebezáchovy a když jim teče do bot, pokusí se utéct nebo vzdát. Obvykle také nebojují bez dobrého důvodu: Lapkové nejdřív na postavy namíří zbraně a vyzvou je, ať odevzdají cennosti. Bojovat budou, až když je postavy neposlechnou.

Většina nestvůr a protivníků by neměla hned útočit:

- Strážce u brány se budou ptát, co jsou postavy zač a co tu chtějí.
- Hlídky půjdou postavy nahlásit, v případě napadení budou volat na poplach.
- Vojáci se je pokusí obklíčit a zajmout, aby je velitel mohl vyslechnout.
- Obyčejní obyvatelé si jich buď nebudou vůbec všimnout (není to jejich věc), nebo se pokusí utéct a někam schovat.

Mluv za protivníky

Nadávej, vyhrožuj, klej, vrč, řvi. Pros o slitování, vzdávej se, vyzývej, ať se vzdají postavy. Za velitele vydávej rozkazy.

Morálka protivníku

Kdy přesně budou mít protivníci dost a pokusí se vzdát nebo z boje utéct, je na tobě. Můžeš ale použít následující záchytné body:

Jednotlivec:

- když utrpí vážné zranění
- když padne jeho spolubojovník

Skupina:

- když padne šampión nebo velitel
- když má vážné ztráty
- když přestane mít přesilu

Všichni:

- Když postavy použijí výbušniny nebo silnou magii (ohnivou kouli, blesky a podobně).

Určování cílů

Pokud protivníci nemají představu, která z postav je čím nebezpečná, nebo jsou to třeba bezduché zombie, kdo bude na koho útočit rozhodni **Hodem na náhodu**.

Příklad:

Gorondar s Karou bojují proti dvěma skřetům:
Pán jeskyně: „Hodím si za každého skřeta, na koho bude útočit. 1–3 je Gorondar, 4–6 Kara. Padlo mi 1 a 3, takže oba útočí na Gorondara.“

Jestliže jsou ale inteligentní, případně dokonce trénovaní k boji, snaž se za ně hrát takticky.

Příklad:

Když Kara ustoupí a začne sesílat blesky, skřeti přestanou útočit na Gorondara, pokusí se ho obejít a vyřídit kouzelnici.

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 cokoliv 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 také hráče motivovat, aby využívali prostředí – můžeš jim připomínat, jaké mají možnosti.

Příklad:

„V místnosti jsou sloupy, za které by se šlo schovat.“

Vyžaduj popisy akcí

Větu „Dám mu nevýhodu“ pravděpodobně uslyšíš od hráčů často – a nikdy by ti neměla stačit.

Příklad:

Naria střelí z dlouhého luku na skřeta, který se k ní rítí 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 nefungují. Musíš říct, co konkrétně mu uděláš. Nevýhodu za to bude mít až když 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, není za ním žádná stěna.“

Katka: „Hmm, tak v tom případě ho zraním, no.“

Pán jeskyně: „Dobře.“

Katka: „I když počkej. Můžu střelit šíp do země, 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.“

Nevyužitě úspěchy

Hráč nemusí nutně uplatnit všechny úspěchy – když nevymyslí nic smysluplného, co

by mohl soupeři udělat, zůstanou nevyužity. S každým dalším odehraným soubojem to pro vás bude menší problém, protože hráči si postupně vytvoří zásobu různých věcí, které mohou protivníkům v boji dělat.

Postihy a bonusy v boji

Postihy a bonusy, ať už za výhody nebo za cokoli jiného, si k hodům 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 pak jen doplníš.

Příklad:

Pavel: „Jdu po zraněném skřetovi. Mám čtyřkovou fyzickou a 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 aktuální situaci ve hře.

Velikost

Důsledně zohledňuj velikost zbraní a hráčských postav:

- Velké rasy mají nevýhodu při boji ve stísněných prostorech – pro krolla nebo vysokého barbara to je i běžná chodba se stropem ve dvou metrech.
- V úzké chodbě s nízkým stropem se nedá střelout z dlouhého luku ani bojovat dvojruční palicí nebo sekerou.

- Vysoké postavy mohou střílet přes hlavy hobitů, kudůků a trpaslíků.

Snaž se o barvité popisy

Soubojový systém je pouze holá kostra, sám o sobě nedokáže zajistit, aby byly boje zajímavé. 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.

Dávej si také 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 odhazuje a podobně. Až díky tvým barvitým popisům si hráč řekne: „Tohle vážně umím? To je super!“

Příklad:

Zásah hromovým palcátem je možné popsat takhle:

Pán jeskyně: „Zranil jsi ho za tři a odhodil jsi ho kus zpět.“

Ale takhle je to mnohem lepší:

Pán jeskyně: „Ozvalo se ohlušující zahřmění, skřet odlétnul přes celou místnost a se zaduněním se rozplácl o protější stěnu.“

Při zásahu *modrým bleskem* můžeš zase popsat zápach spáleného masa, naježené vlasy a podobně.

Vytvářej dramatické situace

Nepoužívej úspěchy jen na zranění. K pocitu hrozby přispěje, když budou nestvůry postavy zalehávat, 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. Ob-

rovský 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?“

Kouzlení

Pokud nehráčská postava nebo nestvůra sesílá kouzla, pokaždé nahlas vyslov kouzelnou formuli.

- Hráči budou mít možnost poznat, co to bylo za kouzlo.
- Znalost formule je důležitá pro lámání kouzel.
- Pomůže to budovat atmosféru hry.

Zranitelnost nestvůr

Pokud je nestvůra nezranitelná, špatně zranitelná nebo naopak dobře zranitelná určitým druhem útoku, dej hráčům vědět, že jejich snaha 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 velice účinná.“

Pán jeskyně: „Trefila jsi kostlivce přesně do srdce – tedy 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.“

Smrtelnost hry

Přestože pravidla říkají, jak mohou postavy umřít, pokud možno by k tomu nemělo dojít. Možnost smrti je ve hře proto, aby hráči měli pocit nebezpečí a mohli se o své postavy bát, ale umírání postav pro hru není dobré: Hráči si k nim po čase vytvoří vztah a jejich ztrátu nemusí nést dobře. Když je budou často střídat, přestane jim na nich záležet. Vyřadí je to navíc ze sociální dynamiky v družině, protože nová postava bude muset znovu obtížně získávat důvěru ostatních, a také z příběhu, protože nová postava nebude vědět, co prožila ta zesnulá a nebudou ji znát důležité nehráčské postavy.

V žádném případě nezachraňuj postavy podvodem. Ctít to, co padlo na kostkách, je důležité – díky tomu mají hráči pocit nestranné a spravedlivé hry, a že riziko smrti je reálné. Jakmile zachráníš jednu postavu, hráči to budou očekávat i příště, a pokud to neuděláš, budou její smrt přičítat tobě místo kostkám.

Zde je pár tipů, jak riziko smrti hráčských postav snížit:

- Zpočátku používej spíš menší množství slabších protivníků. V této hře je sice na hráčích, aby zvážili, zda je riziko příja-

telné, a případně ho nějak snížili, chvíli ale potrvá, než se naučí správně odhadovat svou sílu v boji.

- Mysli na to, aby postavy vždycky měly kam utéct. Místnost s pěti rudými draky, u které jediný východ zablokuje masivní kamenný blok, je velmi špatný nápad.
- Neostýchej se hráčům připomenout, že můžou z boje ustoupit. Když to dává smysl, můžeš je k tomu vyzvat ústy protivníků.
- Inteligentní protivníci nemusí postavy dorážet. Mohou je odvést k výsledku, vsadit je do žaláře, chtít za ně výkupné a podobně.
- Ujisti se, že postavy mají dostatek léčebných prostředků. Pokud například nemají alchymistu, umožni jim koupit *léčivé lektvary*.
- Co nejdřív dej do hry *lektvar regenerace*. Nepřeháněj to s nimi, ale je fajn, když hráči vždycky mají alespoň jeden k dispozici. Tento lektvar vyléčí veškeré zranění, dokáže tedy zachránit postavu, když ostatní možnosti léčby nestačí.

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 místnost 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 zkuše-

nost. Pokud ale lokaci jen proběhnou, zkušenost si za to nezaslouží.

Zkušenost se dává za každou samostatně popsanou místnost nebo lokaci. Když je například v podzemí 10 naprosto stejných, prázdných místností, je za ně dohromady jedna zkušenost.

Pokud se hráči pustí do odehrávání vlastního zajímavého obsahu, například uspořá-

dají oslavu, koupí si dům a podobně, nebo když budete odehrávat důsledky hráčských akcí, přiděl jim za to zkušenosti podle své

úvahy – zhruba tolik, kolik by za stejnou dobu prošli lokací při normální hře.

Prodej pokladů

Obyčejné poklady, jako jsou různé umělecké předměty, knihy, mince, šperky a podobně, obvykle není problém prodat, postavy ale musí najít vhodného kupce – v chudé vesnici nejspíš nebude nikdo dost bohatý, aby si mohl koupit žezlo posázené rubíny, a navíc by mu beztak nebylo k ničemu dobré. Cenosti je tedy obvykle třeba prodávat ve velkém městě nebo třeba když postavy narazí na kupeckou karavanu. Kde přesně družina poklady prodává, řeš jen u speciálních případů, kde to může mít nějaké následky.

Příklad:

Pán jeskyně: „Komu chcete prodat oblečení z vily zdejšího aristokrata?“

Katka: „To asi půjde snadno poznat, co?“

Pán jeskyně: „Určitě.“

Katka: „V okolí ho všichni budou znát. V tom případě ho radši prodáme v jiném městě.“

Ceny pokladů hráčům říkej rovnou při nalezení – **Dračí doupě k6** je hra o průzkumu a překonávání překážek, ne o smlouvání o každý měďák.

Příprava na příští sezení

Nikdy si neklad' otázky jako: „Co se bude dít na příštím sezení?“ nebo „Co se postavám stane?“ Když totiž budeš vymýšlet děj, nevyhnutelně začneš přemýšlet, jak hráče do-
tlačit k tomu, aby se skutečně stal, a to jde proti myšlence otevřeného světa a hráčské volby. Místo toho se zamýšlej, jaké cíle mají frakce a nehráčské postavy, jak se jich budou snažit dosáhnout pomocí prostředků, které mají k dispozici a jak budou reagovat na to, co udělaly postavy v minulé hře.

Příklad:

Postavy vyhnaly nekromanta z jeho sídla. Co s tím bude dělat? Bude se jim chtít pomstít? Vybudoje si sídlo někde jinde?

Pokud se hráči rozhodli jít někam, kde to ještě nemáš připravené, vytvoř nové lokace, události a náhodná setkání (viz **Tvorba dobrodružství**), případně jim řekni, že ti

utíkají z přípravy, a popros je, ať tuhle výpravu zatím odloží.

Důsledky hráčských akcí

Všechno, co hráči udělají, by mělo mít v herním světě dopad. Když zabijí váženého měšťana, někdo to bude vyšetřovat. Když zachrání vesnici před útokem skřetů, místní na jejich počest uspořádají oslavu. Když hluboko v podzemí probudí pradávnné zlo, kraj bude trpět.

Nestačí ale důsledky vymyslet, musíš je také dostat do hry. Pokud se o tom postavy nedozví, je to stejné, jako kdyby se to nestalo. To samé platí pro různé machinace na pozadí, například spor o trůn nebo boj dvou podsvětních organizací.

Jak to postavy zjistí, nemusíš vymýšlet

dopředu. Mysli na to při hře a využij k tomu každou vhodnou příležitost. Může jim to říct rolník, který jde do města prodat brambory, strážný u brány, úředník, nebo kdokoli jiný, kdo by o tom mohl něco vědět. Postavy také mohou nacházet nepřímé stopy: vesnici plnou kamenných soch poté, co vypustili medúzu z podzemního labyrintu a podobně.

Přidávání události

Události jsou stručné poznámky o tom, kdy se co stane.

Příklad:

32. chce místní správce informovat vladaře o útoku skřetů. Cesta do královského města zabere jízdnímu poslovi 14 dní, pán jeskyně si

tedy zapíše: „Den 42: posel dorazí do hlavního města“.

Úprava tabulek náhodných setkání

Když se stane něco se zásadním dopadem na okolí, můžeš upravit tabulky náhodných setkání.

Příklad:

Postavy omylem osvobodily uvězněného rudého draka a ten teď začíná devastovat krajinu. Pán jeskyně do tabulek náhodných setkání přidá nové řádky:

- spálená vesnice
- letící drak na obzoru
- drak útočí na město

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, náhodná setkání, frakce a nehráčské postavy s vlastními cíli a zájmy. Příběh vznikne hraním za hráčské a nehráčské postavy a frakce.
- 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 se není kam schovat. Když tam ale budou stromy, řeka, nebo třeba vstup do podzemí, případně když postavy budou přicházet z hor a smečku uvidí s předstihem, není to problém.
- Dávej do prostředí spoustu překážek a

předmětů, které hráči budou moci využít k jejich překonávání.

- Při tvorbě překážek a tajných dveří nevymýšlej řešení. Vymýšlej, jak vypadají a jak fungují.
- Každá překážka by měla jít překonat několika způsoby. Netlač hráče do tebou připravených možností. Když vymyslí něco, co by mohlo fungovat, bude to fungovat.

Tvorba podzemí

Při tvorbě podzemí se můžeš inspirovat následujícími prvky:

- více vstupů
- několik možností průchodu podzemím
- patra
- schody, výtahy nebo žebříky
- tajné chodby a místnosti

- poklad
- logická minihra
- text s příběhem
- nestvůry
- pasti
- příležitost ke šplhání
- někdo, s kým se dá mluvit
- něco, s čím se dá experimentovat
- něco velmi dobře schovaného
- část podzemí je zatopená
- portál nebo teleport
- nebezpečné prostředí (láva, horká pára...)
- chodby a místnosti se přeskládávají (samovolně nebo po spuštění nějakého mechanismu)

Tvoje poznámky

Své vlastní poznámky nemusíš mít zdaleka tak detailní jako připravená dobrodružství přiložená k pravidlům. To, co zvládneš snadno zimprovizovat, nemusíš vymýšlet dopředu. Počítej ale s tím, že to po sobě budeš muset pochopit třeba i po několika měsících.

- Snaž se psát poznámky tak, aby v nich při hře nebylo potřeba listovat. Můžeš mít například na levé stránce mapu a na pravé popisy místností, nebo psát poznámky rovnou do mapy.
- Vypiš si vlastnosti nestvůr 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“).

Rozpočet odměn a pokladů

Pro pětičlennou družinu na každých 10 zkušeností (tj. 10 místností, lokací, událostí nebo náhodných setkání) připadá:

- 1–4 kouzelných nebo nějak zajímavých předmětů (kouzelné meče, svitky, lektvary, opakovací kuše apod.)
- 10–50 zl (mince, sochy, cennosti, drahé látky, odměny za splněné úkoly apod.)
- 2–10 kapek kouzelné esence

Hodnoty jsou stejné pro všechny úrovně, protože na vyšších úrovních je potřeba mnohem více zkušeností a postavy tedy projdou mnohem více místností, lokací a náhodných setkání. Na vyšších úrovních by ale poklady měly být rozmístěné méně rovnoměrně (například 100 lokací s minimem cenností a jedna s velkým pokladem) a mělo by tam být více spotřebních kouzelných předmětů (lektvary, svitky) na úkor trvalých (kouzelné zbraně, prsteny), protože postavy už tou dobou budou mít kouzelných předmětů dostatek.

V podzemí obvykle bývá více pokladů než v otevřené krajině. Pro podzemní lokace tedy používej horní hranice rozsahů, pro venkovní dolní.

Oceňování pokladů

Přibližnou hodnotu cenností a pokladů najdeš v **Ceníku**. Přesné ceny určuj úvahou: hodnota obyčejného stříbrného prstenu bez drahokamu bude blízko dolní meze rozsahu pro prsten, zlatý prsten se vsazeným diamantem bude spíš u té horní.

Prodejci kouzelných předmětů

Aby měli hráči za co smysluplně utrácet vydělané zlatáky, zhruba čtvrtina kouzelných předmětů z rozpočtu by měla jít koupit. Umístí do dobrodružství obchodníky a rozhodni, které předměty budou mít v nabídce. Nezapomeň jim dát silnou ochranu pro případ, že by se hráči chtěli uchýlit k násilí.

Prodejci alchymistických předmětů a receptů by nikdy neměli mít v nabídce všechno, co je v pravidlech, aby hráč alchymisty neměl pocit, že je ve hře zbytečný.

Úkoly

Úkoly pro postavy by měly být hodné hrdinů, vyčistit sklep od krys nebo vyléčit nemocnou kravku zvládnou i obyčejní vesničané.

Příklady:

- Pán kraje vypsal odměnu za hlavu nestvůry, která vraždí nebohé vesničany.
- Velekněz se chce zbavit konkurenčního kultu.
- Alchymista shání zlobří srdce.
- Kouzelník hledá vzácnou knihu ze ztraceného města.
- Bohatý obchodník nabízí odměnu za záchranu své dcery.

Mistři

Pokaždé, když postavy nasbírají dostatek zkušeností na přestup, by měly mít možnost najít mistry svých povolání. Na nízkých úrovních by proto výpravy měly být spíš kratší s možností vrátit se do města, na vyšších mohou být delší.

Náhodná setkání

Náhodná setkání pomáhají oživit herní svět, ulehčí ti vedení hry a pomůžou vytvořit dojem, že to, co se děje, není jen výsledkem tvé libovůle.

Tabulky náhodných setkání mohou mít libovolný počet řádků. Na určování, které setkání nastalo, můžeš použít kostky s různým počtem stran, nebo si třeba jednotlivá setkání napsat na karty a při hře z nich losovat. Pozor na to, že když budeš házet dvěma kostkami a výsledek sčítat, některé součty budou padat častěji než jiné.

To, že postavy nějakou oblast postupně čistí, můžeš vyjádřit tím, že když odehrané setkání padne znovu, nic se nestane.

Spouštění náhodných setkání

Náhodná setkání se spouští různě podle toho, kde zrovna postavy jsou.

Ve městě, při cestování a při průzkumu divočinou je zvykem házet 3x za den: ráno, v poledne a večer. Obvyklá šance na spuštění náhodného setkání je 2 ze 6, ale může to být méně i více podle toho, kolik setkání máš pro danou oblast připraveno a kolik dní tam postavy pravděpodobně stráví: pokud například cesta za dobrodružstvím zabere několik týdnů, při šanci 2 ze 6 házené 3x za den by tabulku obsahující šest setkání postavy vyčerpaly v průměru za šest dní a zbylých několik týdnů by se už nic zajímavého nemohlo stát. V takovém případě by

tedy bylo lepší šanci snížit, nebo házet například jednou za týden a dalším hodem určit den v týdnu.

V podzemí se obvykle hází pokaždé, když postavy způsobí hluk nebo když něčím stráví alespoň několik minut.

Simulace frakcí, skupin a nehráčských postav

Náhodná setkání můžeš využít na simulaci toho, co dělají různé frakce, skupiny nebo nehráčské postavy. Když například víš, že se po kraji toulá tlupa skřetů, nemusíš řešit, kudy přesně cestují a co kdy dělají. Místo toho dej do tabulky náhodných setkání pár řádků:

- stopy skřetů
- vesnice vypálená od skřetů
- setkání s tlupou skřetů

Házení na náhodná setkání se pak postará o to, aby se skřeti dostali do hry, a řekne ti, kde přesně stopy zanechali, kterou vesnici vypálili a kde na ně postavy narazily.

Simulace herního světa

Pomocí náhodných setkání můžeš také vyjádřit, co kde žije a jak je to tam nebezpečné. Když dáš například do tabulky pro les setkání s rozrušeným medvědem a ožvlým stromem, zatímco na cestě půjde potkat vojenskou hlídku a kupce s vozem, řekneš tím, že v tomto lese žijí medvědi a ožvlé stromy a že je výrazně bezpečnější cestovat po cestě.

Tvorba kouzel, schopností a kouzelných předmětů

Kouzla, schopnosti a kouzelné předměty mají omezení plynoucí z toho, že **Dračí doupe k6** má být dobrodružná hra o prozkoumávání podzemí a divočiny, hledání pokladů a kreativním překonávání překážek.

- Neměly by trivializovat překonávání překážek. Pokud by se například kouzelník mohl teleportovat úplně kamkoliv, mohl by „proskákat“ celé podzemí nehledě na dveře a překážky a většinu z toho, co tvoří jádro zábavy při hře, by obešel.
- Neměly by pokud možno duplikovat schopnosti ostatních povolání. Kdyby všichni uměli šplhat po zdech, teleportovat se, léčit a tak dále, povolání by ztratila smysl.

Omezení podle úrovně

Možnosti kouzel, schopností a kouzelných předmětů rostou s úrovní postav:

- Základní kouzla, schopnosti a kouzelné předměty mohou zasáhnout jen 2 cíle nebo všechno v kontaktní vzdálenosti před postavou (*ohnivý oblouk*).
- Pokročilá kouzla, schopnosti a kouzelné předměty mohou zasáhnout až 4 cíle nebo všechno v kontaktní vzdálenosti od určeného místa (*ohnivá koule, ohnivá hlína*).
- Mistrovská kouzla, schopnosti a kouzelné předměty mohou zasáhnout všechno v krátké vzdálenosti od určeného místa (*ohnivý déšť, raketa*).
- Kouzla, schopnosti a kouzelné předměty

na nízkých úrovních by neměly příliš zjednodušovat překonávání překážek. *Hyperprostor* je například mistrovské kouzlo, protože umožňuje snadno překonávat různé průrvy, stěny a jámy, dostat se za mříže a podobně. *Návrat* může být pokročilý, protože neumožňuje dostat se tam, kde kouzelník ještě nebyl.

Magie, která by neměla existovat

- detekce kouzel a magických předmětů na dálku
Kouzelné předměty je záměrně možno poznat pouze dotykem – díky tomu se postava musí k předmětu fyzicky dostat, a tedy překonat překážky po cestě.
- léčivá kouzla
Léčení je doménou alchymistů a hraničářů.
- předměty s *hyperprostorem*, *hyperprostor* na víc cílů, *hyperprostor* na někoho jiného
Toto kouzlo je omezené tím, že kouzelník může přenést pouze sám sebe. Bez toho by trivializovalo většinu překážek.
- *neviditelnost* na celou družinu
Celá družina by pak byla vždycky neviditelná.
- létání pro celou družinu
Pokud by mohla celá družina létat, ztratilo by smysl cestování divočinou a obtížným terénem.
- detekce pastí, pokladů, mechanismů, tajných dveří a podobně
Hledat mají hráči, ne kouzla.
- neomezená tvorba jídla
Pokud by šlo kouzly snadno stvořit velké množství jídla, svět by vypadal úplně ji-

nak: nebyly by v něm pole ani vesnice a drtivá většina obyvatel by se živila jinak než zemědělstvím.

Další omezení

- Předměty, které umožňují sesílat kouzla nebo kouzlům podobné efekty, by se měly nabíjet nejméně několik hodin.
Pokud by předměty umožňovaly kouzlit stejně dobře jako kouzelník, nemělo by smysl hrát kouzelníka.
- Portály umožňující magický přesun velkého množství osob na velké vzdálenosti by měly být nepřenositelné a měly by vést na pevně určené místo.
Pokud by šlo vykouzlit portál na libovolném místě a na libovolnou vzdálenost, ztratily by smysl hrady a jiná opevnění.

Alchymistické recepty

Pokud tě napadne zajímavý alchymistický recept, ale budeš mít pocit, že je moc silný, řekni, že je na něj potřeba nějaká vzácná surovina. Takto je omezený například *lektvar neviditelnosti*.

Nepoužívej bonusy k útoku, ke vlastnostem a ke zranění

Rozdíl mezi postavou na základních a pokročilých úrovních je +1 do všech vlastností, stejně tak mezi pokročilými a mistrovskými. Ačkoliv se to možná nezdá, +1 k hodu je opravdu významný rozdíl: nezvýší totiž jen šanci na zásah, ale také zranění, obranu a průměrný počet úspěchů. Díky tomu souboj dvou jinak srovnatelných protivníků, kteří se liší o 1 v útoku, ve významné většině případů dopadne ve prospěch toho silnějšího. Když se budou lišit o 2 body, ten slabší vy-

hraje jen opravdu výjimečně. Z toho důvodu je ve hře velmi málo schopností, které dávají výhodu (tedy +1 k hodů) a když, tak jen za určitých okolností, a žádná schopnost, kouzlo ano kouzelný předmět nedává bonusy k útoku ani k vlastnostem.

Bonusy ke zranění (a ke zbroji) tak silné nejsou, přesto je ale zajímavější, když kouzelné předměty umožňují něco nezvyklého, třeba létat, chodit po vodě a podobně, než když by jen zvyšovaly zranění.

Když přece jen dáš bonusy do hry

Pokud se přece jen rozhodneš dát do hry bonusy k útoku nebo ke zranění, ujisti se, že stejnou možnost mají všechna povolání. Když vytvoříš například kouzelný meč +1, vytvoř i střelnou zbraň +1 a kouzelný předmět, který dává +1 při sesílání kouzel. Když dáš do hry meč s +1 ke zranění, vytvoř také střelnou zbraň s +1 ke zranění a kouzelný předmět, který bude zvyšovat zranění kouzel o 2 kz, a vytvoř také kouzelné zbroje s vyšší hodnotou zbroje, ať je útok a obrana v rovnováze.

Počítej také s tím, že postavy, které budou mít takové předměty, budou oproti nestvůrám výrazně silnější.

Kouzelné předměty

V této kapitole najdeš pravidla pro kouzelné předměty a seznam, ze kterého může Pán jeskyně vybírat při tvorbě dobrodružství.

Poznávání kouzelných předmětů

Kouzelné předměty, jako jsou magické zbraně a zbroje nebo třeba čarovné hůlky a prsteny, snadno poznáš: když se jich dotkneš holou rukou, ucítíš jemné brnění a uvědomíš si, k čemu je předmět dobrý a jak se používá. Některé magické předměty ovšem to, co umí, skrývají, případně o sobě neprozradí úplně všechno. Obvykle to jde

zjistit jinak, například v nějaké staré knize. Dotykem ale vždy poznáš, jestli je předmět magický.

Použití kouzelných předmětů

- Úrovně uvedené v popisu předmětu jsou pouze doporučené – na těchto nebo vyšších úrovních by mělo jít předmět zís-

kat. Kdokoliv může použít jakýkoliv kouzelný předmět nehledě na úroveň.

- Kouzelné předměty, které dávají nějaké schopnosti (třeba kouzelná zbroj), účinkují na toho, kdo si je obleče.
- Předmět, který je třeba nějak aktivovat (třeba kouzelná hůlka nebo svitek s kouzlem) může použít jen ten, kdo se ho dotýká. Když se jej dotýká víc osob, použít ho může jen ta, která se ho dotkla první.

- Pomocí kouzelných předmětů můžeš sesílat kouzla, i když nejsi kouzelník.
- Kouzlo seslané kouzelným předmětem skončí ve chvíli, kdy se předmětu přestaneš dotýkat.
- Kouzla seslaná z kouzelných předmětů je možno zrušit *protikouzlem* a ukončit pomocí kouzla *zlom kouzlo* stejně jako kouzla seslaná kouzelníkem.

Kouzelné hračky a cetky

- *Duhový kámen*
- *Mluvicí panenka*
- *Kvákající žába*
- *Kouzelná kulička*
- *Kouzelný vojáček*
- *Kouzelná píšťalka*
- *Kouzelná píšťalka*
- *Oživlý kamenný ptáček*

Duhový kámen

Cena: 1 zl

Obyčejný bílý oblázek. Totiž modrý. Nebo zelený? Nebyl před chvilkou červený?

Mluvicí panenka

Cena: 10 zl

Mluví jako malé dítě.

Kvákající žába

Cena: 7 zl

Když ji pohladíš, zakváká.

Kouzelná kulička

Cena: 5 zl

Když ji položíš na zem, začne se kutálet pryč a když se ji pokusíš zvednout, bude uhýbat.

Nikdy ale neuteče moc daleko a po chvíli se nechá chytit.

Kouzelný vojáček

Cena: 12 zl

Umí na rozkaz pochodovat, stát v pozoru a podobně. Když spíš, chrání tě před škorpióny, drobnými hlodavci a podobnou havětí.

Kouzelná píšťalka

Cena: 4 zl

Když do ní foukneš, sama zahraje melodii podle toho, jakou máš zrovna náladu.

Oživlý kamenný ptáček

Cena: 5 zl

Na světle poletuje a cvrliká, ve tmě nehybně sedí na místě. Přitahují ho lesklé předměty.

Kouzelné hůlky, hole a žezla

- Ebenová hůlka
- Hůlka temnoty
- Mrazící hůlka
- Ohnivá hůl
- Žezlo královského majestátu
- Žezlo ohně a mrazu

Ebenová hůlka

Vzhled: hladká hůlka z ebenového dřeva

Cena: 200 zl

Úrovně: mistrovské

Když někdo sešle kouzlo, zatímco na něj ukazuješ touto hůlkou, nebude účinkovat a hůlka jej pohltí. Pohlčené kouzlo můžeš kdykoliv později seslat vyslovením jeho sesílací formule. Dokud kouzlo z hůlky nesešleš, nemůže pohltit další.

Při dotyku hůlka prozradí, zda je v ní nabitě kouzlo a případně jaká je jeho sesílací formule.

Hůlka temnoty

Vzhled: kroucená hůlka z černého meteorického železa

Cena: 40 zl

Úrovně: pokročilé

Aktivační formule: **Chošek**

Zdroj světla do intenzity táborového ohně, na který ukážeš touto hůlkou, po vyslovení formule **Chošek** přestane svítit do chvíle, než ji pustíš z ruky. Pokud je to oheň, bude dál hořet a pálit, ale bude černý jako uhlí. V jednu chvíli může být takto zhasnutý pouze jeden zdroj světla. Když hůlku použiješ znovu, ten předchozí se zase rozsvítí.

Mrazící hůlka

Vzhled: stříbrná hůlka s modrým safírem

Cena: 30 zl

Úrovně: základní

Dotyk této hůlky zmrazí zhruba tolik vody, kolik se vejde do jednoho sudu. Hůlka se tím zahřeje a následně trvá zhruba hodinu, než vychladne a půjde znovu použít.

Ohnivá hůl

Vzhled: těžká mosazná hůl s velkým rubínem

Cena: 170 zl

Úrovně: pokročilé

Aktivační formule: **Eš nešef**

Když je tato hůl nabitá, vsazený rubín slabě žhne. Vyslovením formule **Eš nešef** můžeš seslat kouzlo *ohnivá koule*, čímž se hůl vybije a rubín pohasne. Znovu ji můžeš nabít tím, že ji na několik hodin vložíš do ohně.

Žezlo královského majestátu

Vzhled: žezlo ze slonoviny se zlatou hlavicí s perlami a drahokamy

Cena: 500 zl

Úrovně: mistrovské

Když držíš toto žezlo, vyzařuje z tebe královský majestát. I když zrovna vylezeš ze stoky ve špinavých žebráckých hadrech a budeš se chovat jako buran, na všechny budeš působit jako šlechtic vybraných mravů oděný do nejvzácnějšího hávu.

Žezlo ohně a mrazu

Vzhled: mosazné žezlo s rubínem na jednom konci a safírem na druhém

Cena: 100 zl

Úrovně: pokročilé

Když držíš toto žezlo, tak kdykoliv chceš

stvořit oheň, bude místo něj mráz a naopak. Místo ohnivě koule tedy například sešleš mrazivou kouli, po vypití lektvaru mrazivého dechu budeš dýchat oheň, když aktivu-

ješ ohnivý meč, z jeho čepele místo plamenů bude sálat mráz a podobně. Ledová kouzla a efekty ovlivněny nejsou, kouzlo *ledová dýka* tedy například stále stvoří ostrý kus ledu.

Kouzelné oblečení

- *Elektrické rukavice*
- *Elfí boty*
- *Elfí plášť*
- *Maska mnoha podob*
- *Plášť nenápadnosti*
- *Plášť neviditelnosti*
- *Sedmimílové boty*

Elektrické rukavice

Vzhled: kožené rukavice posíté stříbrnými runami

Prodej: 60 zl

Úrovně: základní

Když máš oblečené tyto rukavice a strávíš 1 kolo promnutím rukou, k příštímu zásahu beze zbraně, kovovou zbraní nebo projektilem s kovovým hrotem si přidáš zranění 3kz **bleskem**.

Elfí boty

Vzhled: zdobené nízké boty z měkké kůže

Cena: 25 zl

Úrovně: základní

Když máš obuté tyto boty, tvoje kroky jsou zcela neslyšné.

Elfí plášť

Vzhled: dlouhý šedý plášť

Cena: 140 zl

Úrovně: pokročilé

Když se přikrčíš a přehodíš přes sebe tento plášť, dokonale splyneš s okolím a všimnout si tě může jen ten, kdo na tebe přímo šlápne, nebo kdo tě uslyší nebo ucítí.

Maska mnoha podob

Vzhled: jednoduchá karnevalová maska na horní polovinu tváře

Cena: 80 zl

Úrovně: pokročilé

Když si nasadíš tuto masku, budeš vypadat jako ten, na koho se při tom díváš. Změní se i tvé oblečení a výbava, ale ne hmotnost, zápach ani hlas. Jde o iluzi, takže ve skutečnosti máš stále svůj původní oděv a výstroj a je možné nahmatat tvůj pravý tvar. Když masku sundáš, iluze skončí.

Plášť nenápadnosti

Vzhled: ošuntělý šedý plášť

Cena: 60 zl

Úrovně: základní

Když máš na sobě tento plášť, všem se bude zdát, že tam, kde jsi, přirozeně patříš.

Plášť neviditelnosti

Vzhled: dlouhý černý plášť s kápí a stříbrným lemováním

Cena: 200 zl

Úrovně: mistrovské

Když se zahalíš do tohoto pláště, uvidíš přes něj ven, ale zvenku nebudeš vidět běžným zrakem, magickým zrakem, kouzlem ani *infraviděním*. Všechno, co nebude pláštěm zcela zakryté, však bude vidět normálně.

Sedmimílové boty

Vzhled: vysoké kožené boty se štrapci z koňských žíní

Cena: 90 zl

Úrovně: pokročilé

V těchto botách můžeš běžet rychle jako

kůň. Jakmile ale uběhneš sedm mil, nebo když se zastavíš, na několik minut padneš vyčerpáním a znovu to dokážeš až po vydatném spánku. Při chůzi nebo obyčejném běhu naopak únavu vůbec nepocituješ.

Kouzelné šperky

- *Amulet nedetekovatelnosti*
- *Amulet věčného života*
- *Amulet vodního dechu*
- *Amulet z rohu jednorožce*
- *Čelenka telekineze*
- *Hřejivý amulet*
- *Chladivý amulet*
- *Mrazící amulet*
- *Mrazící amulet*
- *Nazar, talisman proti uhranutí*
- *Náhrdelník z drápů*
- *Prsten černé vodoměrky*
- *Prsten neviditelnosti*
- *Prsten pravdy*
- *Prsten uhranutí*
- *Sluneční prsten*
- *Talisman matení pachu*
- *Talisman ochrany před hmyzem*
- *Upířský prsten*

Amulet nedetekovatelnosti

Vzhled: fialový ametyst na měděném řetízku

Cena: 90 zl

Úrovně: mistrovské

Když máš nasazený tento amulet, není tě možné detekovat pomocí kouzel, schopností a kouzelných předmětů. Neukážeš se na *sledovací mapě*, nejsi vidět kouzlem *oko* ani *křišťálovou koulí* a podobně.

Amulet věčného života

Vzhled: seschlé srdce velikosti vlašského ořechu

Cena: 300 zl

Úrovně: pokročilé

Ten, kdo nosí tento amulet, normálně stárne, ale nemůže umřít věkem.

Amulet vodního dechu

Vzhled: amulet z vrbového dřeva se vsazeným tyrkysem

Cena: 25 zl

Úrovně: základní

Tento amulet umožňuje dýchat, mluvit i kouzlit pod vodou.

Amulet z rohu jednorožce

Cena: 404 zl

Úrovně: pokročilé

Tento amulet dává svému nositeli imunitu na všechny jedy a nemoci. Stávající nákazu nebo otravu nevyléčí, pouze brání novým.

Čelenka telekineze

Vzhled: tenká zlatá čelenka s oranžovým karneolem

Cena: 140 zl

Úrovně: mistrovské

Nasazením této čelenky získáš na několik minut hraničářskou schopnost *telekineze*.

Použití tě ale vyčerpá, takže znovu to dokážeš, až když se pořádně vyspíš.

Hřejivý amulet

Vzhled: zlatý amulet se vsazeným rubínem

Cena: 15 zl

Úrovně: základní

Dokud máš na sobě tento amulet, nepůsobí na tebe zima. Můžeš si tedy bez obav zaplavat v ledovém jezírku, vyspat se na sněhu v letním oblečení a podobně. **Mráz** tě zraňuje normálně.

Chladivý amulet

Vzhled: stříbrný amulet se vsazeným safírem

Cena: 10 zl

Úrovně: základní

Dokud máš na sobě tento amulet, nepůsobí na tebe horko. Můžeš tedy například pohodlně běhat po rozpálené poušti, pracovat u rozpálené výhně a podobně. **Oheň** tě zraňuje normálně.

Mrazící amulet

Vzhled: amulet s broušeným safírem

Cena: 15 zl

Úrovně: základní

Kdo si tento amulet nasadí, v průběhu několika minut zmrzne až na kost a rozmrzne až po jeho sundání. Může zmrazit i neživou věc.

Nazar, talisman proti uhranutí

Vzhled: kulatý talisman se symbolem oka na tmavě modrém pozadí

Cena: 5 zl

Úrovně: základní

Dokud máš na krku tento talisman, nepůsobí na tebe uhranutí.

Náhrdelník z drápů

Vzhled: náhrdelník z medvědích drápů

Cena: 10 zl

Úrovně: základní

Dokud budeš mít oblečený tento náhrdelník, obyčejní i lítí vlci se od tebe budou držet v uctivé vzdálenosti.

Prsten černé vodoměrky

Vzhled: stříbrný prsten s černým symbolem vodoměrky

Cena: 60 zl

Úrovně: pokročilé

Když máš nasazený tento prsten, můžeš chodit po hladině jakékoliv kapaliny.

Prsten neviditelnosti

Vzhled: masivní platinový prsten s tlumeně žhnoucím čirým diamantem

Cena: 750 zl

Úrovně: mistrovské

Aktivační formule: **Ij ryjut**

Tento prsten umožňuje vyslovením formule **Ij ryjut** na sebe seslat kouzlo *neviditelnost*. Znovu půjde použít až poté, co na něj po celý den nedopadne jediný paprsek světla. Při se-slání kouzla vsazený diamant pohasne, po nabití začne opět žhnout.

Prsten pravdy

Vzhled: stříbrný prsten s modrým lazuritem

Cena: 30 zl

Úrovně: základní

Dokud máš nasazený tento prsten, nemůžeš lhát. Nemusíš ale na všechno odpovídat.

Prsten uhranutí

Vzhled: zlatý prsten s černým onyxem

Cena: 20 zl

Úrovně: základní

Když máš nasazený tento prsten a zadíváš se někomu upřeně do očí, přijde na něj silné nechutenství, začne hlasitě škytat a zívát a po několik dalších hodin bude pociťovat úzkost a obavy, že na něj za každým rohem číhá neštěstí.

Sluneční prsten

Vzhled: masivní zlatý prsten se vsazeným slunečním kamenem

Cena: 90 zl

Úrovně: pokročilé

Aktivační formule: **Ór šemeš**

Když máš nasazený tento prsten a vyslovíš formuli **Ór šemeš**, bude několik minut jasně zářit a všechno v dlouhé vzdálenosti osvětlí jako za jasného, slunečného dne. Před dalším použitím musíš prsten po celý den vystavit slunečnímu světlu.

Poznámka:

Světlo vytvořené tímto prstenem má stejné vlastnosti jako pravé sluneční světlo. Některé nestvůry v něm tedy mají nevýhodu a jiné v něm mohou zkamenět nebo se dokonce na místě rozpadnout v prach.

Talisman matení pachu

Vzhled: kožený váček na šňůrce, uvnitř je zvířecí srst

Cena: 10 zl

Úrovně: základní

Dokud máš u sebe tento talisman, jsi cítit jako zvíře, jehož srst je do něj vložena. Když ji vyměníš, změníš tím pach, který budeš vydávat.

Talisman ochrany před hmyzem

Vzhled: jantarový talisman ve tvaru brouka

Cena: 15 zl

Úrovně: základní

Dokud máš na krku tento talisman, hmyz si od tebe bude držet uctivou vzdálenost a nebudou na tebe útočit ani různé obří brouci, mravenci a jiné přerostlé varianty hmyzu. Na pavouky a štíry nepůsobí.

Upířský prsten

Vzhled: masivní prsten z černého meteorického železa

Cena: 120 zl

Úrovně: pokročilé

Když tento prsten ponoříš do krve čerstvě zraněného protivníka, vyléčí ti 1 život. Znovu léčí až případná nová zranění.

Kouzelná výzbroj

- *Bezhlučný dlouhý luk*
- *Dračí zbroj*
- *Dýka mnoha kovů*
- *Hadí hůl*
- *Jehelníček*
- *Kouzelné kovářské kladivo*
- *Kouzelný cepín*
- *Meč noci*
- *Očarovaná hvězdice*
- *Ohnivý meč*
- *Ostnitá palice*
- *Protimagický štít*
- *Teleskopická hůl*
- *Zabiják nemrtvých*
- *Zbroj z obřího rejnoka*
- *Zmijí dýka*

Bezhluchý dlouhý luk

Vzhled: dlouhý luk z tisového dřeva s elfskými runami

Cena: 25 zl

Úrovně: základní

Tento dlouhý luk při výstřelu nevydává žádný zvuk.

Dračí zbroj

Vzhled: těžká zbroj z dračích šupin

Cena: 500 zl

Úrovně: mistrovské

Účinek této zbroje záleží na tom, z jakých šupin je vyrobena:

- Ve zbroji ze šupin rudého draka jsi imunní proti **ohni**.
- Ve zbroji ze šupin bílého draka jsi imunní proti **mrazu**.
- Ve zbroji ze šupin modrého draka jsi imunní proti **blesku**.
- Ve zbroji ze šupin černého draka jsi imunní proti **žiravině**.
- Ve zbroji ze šupin rudého draka jsi imunní proti **jedům**.

Dýka mnoha kovů

Vzhled: dlouhá, bohatě zdobená dýka s rovnou čepelí

Cena: 50 zl

Úrovně: pokročilé

Aktivační formule: **Šinah**

Když se čepel této dýky dotkneš nějakým kovovým předmětem a vyslovíš formuli **Šinah**, promění se ve stejný kov.

Hadí hůl

Vzhled: dlouhá, zkroucená hůl

Cena: 20 zl

Úrovně: základní

Aktivační formule: **Šinah**

Když držíš tuto hůl a vyslovíš formuli **Šinah**, promění se v *chřestýše*, který tě bude bránit. Opětovným vyslovením ho můžeš proměnit zpět v hůl. Když had utrpí zranění, hůl bude poškozená. Když zemře, bude zničena.

Jehelníček

Vzhled: velký kulatý bronzový štít

Cena: 75 zl

Úrovně: základní

Aktivační formule: **Limsoch týl**

Když držíš tento štít a vyslovíš formuli **Limsoch týl**, všechny projektily vystřelené ze směru, kam ho nastavíš, zahnou a zabodnou se do něj. Proti všem těmto útokům si házíš na obranu místo jejich původních cílů.

Kouzelné kovářské kladivo

Vzhled: jednoruční kovářské kladivo s anatomicky tvarovanou rukojetí

Cena: 25 zl

Úrovně: základní

Tímto kladivem můžeš kovat za studena. Stále ale potřebuješ kovadlinu a pokud chceš kov zakalit, bez výhně se neobejdeš. V boji se používá jako jednoruční těžká zbraň se zraněním 2.

Kouzelný cepín

Vzhled: jednoruční cepín s hlavicí ze stříbrného kovu

Cena: 40 zl

Úrovně: základní

Tento cepín jde zaseknout do skály stejně

snadno jako do ledu. V boji se používá jako jednoruční těžká zbraň se zraněním 2.

Meč noci

Vzhled: meč s čepelí z černého meteorického železa

Cena: 150 zl

Úrovně: pokročilé

Schopnost tohoto meče se projeví pouze v naprosté tmě. Když ho držíš v ruce, všechno v kontaktní vzdálenosti vidíš stejně jasně jako za bílého dne. Nerozeznáš ovšem barvy a to, co je od tebe dál než pár kroků, se nadále topí v temnotě.

Očarovaná hvězdice

Vzhled: trojčipá hvězdice z kalené oceli s vyrytými symboly

Cena: 5 zl

Úrovně: základní

Pokud tato vrhací hvězdice mine cíl, bezpečně se ti vrátí do ruky.

Ohnivý meč

Vzhled: meč s čepelí černou jako saze

Cena: 250 zl

Úrovně: mistrovské

Aktivační formule: **Kvidžah**

Když je tento meč studený, jeho čepel je černá. Pokud ji na několik minut vložíš do ohně, začne rudě žhnout, na dotek bude ale pouze teplá. V tomto stavu zůstane, dokud nevyslovíš formuli **Kvidžah**. V ten moment vzplane a několik minut nepůjde nijak uhasit, poté opět zchladne a zčerná.

Planoucí čepel při zásahu přidává zranění 3kz **ohněm**.

Ostnitá palice

Vzhled: dvojruční ocelová palice s kulovitou hlavicí pokrytou dlouhými, tenkými ostny

Cena: 25 zl

Úrovně: základní

Aktivační formule: **Amud šidrah**

Když s ní udeříš do země a vyslovíš formuli **Amud šidrah**, vyletí z ní ostny a zasáhne všechno v krátké vzdálenosti před tebou (útok **Fyzička** + k6, zranění 1). Spotřebované ostny dorostou během jednoho dne. V boji se používá jako těžká dvojruční zbraň se zraněním 3.

Protimagický štít

Vzhled: kulatý měděný štít se stříbrnými runami

Cena: 350 zl

Úrovně: mistrovské

Tento štít automaticky pohltí první kouzlo, které je na tebe sesláno, nehledě na to, jestli ti má uškodit nebo pomoci, a následně bude několik minut slabě zářit. Další kouzlo pohltí, až když opět pohasne.

Teleskopická hůl

Vzhled: hůl z černého dřeva pokrytá jemnými stříbrnými runami

Cena: 40 zl

Úrovně: základní

Aktivační formule: **Šinah órech**

Tato hůl je pevná, jako kdyby byla z oceli. Když ji držíš v ruce a vyslovíš formuli **Šinah órech**, můžeš ji za jedno kolo zkrátit nebo prodloužit na libovolnou délku od půl metru do pěti metrů. Hůl při zvětšování nevyvíjí znatelnou sílu, nemůže tedy sama nic odtlačit ani rozbít.

Zabiják nemrtvých

Vzhled: zdobená šavle s čepelí pokrytou magickými runami

Cena: 220 zl

Úrovně: pokročilé

Když držíš tuto šavli a v krátké vzdálenosti jsou nemrtví, temně hučí. Všem nemrtvým nehledě na imunitu nebo odolnost proti obyčejným zbraním způsobuje dvojnásobné zranění (násobí se výsledné zranění po odečtení zbroje a štítu).

Zbroj z obřího rejnoka

Vzhled: lehká zbroj z hrubé, šedé kůže

Cena: 260 zl

Úrovně: mistrovské

Kdykoliv tě v této zbroji někdo zasáhne kovovou zbraní, přeskočí na něj elektrický výboj za 5kz **bleskem** (odečítá se zbroj).

Zmijí dýka

Vzhled: krátká dýka s vlnitou čepelí a hlavicí ve tvaru hadí hlavy s očima ze smaragdů

Cena: 50 zl

Úrovně: základní

Kdykoliv tasíš tuto dýku, zasyčí jako had. Každého, koho zraní, otráví *jedem ze zmije*.

Léčivé kameny

Léčivé kameny jsou očarované drahokamy nebo polodrahokamy. Jsou do nich vyryté prostým okem neviditelné miniaturní runy se zaklínadlem v řeči kouzel, elf nebo někdo se zvětšovací sklem s dovednostmi *čtení a psaní* a *staré jazyky* je dokáže přečíst. Při použití je potřeba toto zaklínadlo vyslovit a následně kamenem pomalu přejíždět nad zraněnou částí těla.

Použití léčivého kamene zabere zhruba minutu a vyléčí 1 život, ale pouze u odpovídajícího druhu zranění – hematit například léčí pouze otevřená, krvácející zranění.

- *Léčivý apatit*
- *Léčivý hematit*
- *Léčivý kalcit*
- *Léčivý pyrit*
- *Léčivý rubín*
- *Léčivý safír*
- *Léčivý smaragd*
- *Léčivý topaz*

Léčivý apatit

Formule: **Efel nefeš petza**

Cena: 25 zl

Úrovně: základní

Léčivý apatit je modrozelený polodrahokam. Léčí zranění způsobené nehmotnými tvory a **duševními** útoky.

Léčivý hematit

Formule: **Efel patucha petza**

Cena: 100 zl

Úrovně: mistrovské

Léčivý hematit je kovově lesklý polodrahokam barvy krve. Léčí otevřená, krvácející zranění, což jsou nejčastěji **sečné** a **bodné** rány, například po zásahu mečem nebo šípem.

Léčivý kalcit

Formule: **Efel mochetz petza**

Cena: 80 zl

Úrovně: mistrovské

Léčivý kalcit je do žluta zbarvený, perleťově lesklý krystal. Léčí vnitřní zranění, zhmožděnin a zlomeniny. Ta obvykle vznikají při pádu, v boji beze zbraně, zásahem drtivou zbraní nebo ranou, která neprošla zbrojí.

Léčivý pyrit

Formule: **Efel chomel petza**

Cena: 15 zl

Úrovně: základní

Léčivý pyrit je mosazně žlutý kámen s kovovým leskem. Léčí zranění způsobená **žíravinou**.

Léčivý rubín

Formule: **Efel eš petza**

Cena: 50 zl

Úrovně: pokročilé

Léčivý rubín je rudý, vybroušený drahokam. Léčí zranění způsobené **ohněm**.

Léčivý safír

Formule: **Efel kafor petza**

Cena: 40 zl

Úrovně: pokročilé

Léčivý safír je tmavě modrý, vybroušený drahokam. Léčí zranění **mrazem**.

Léčivý smaragd

Formule: **Efel eres petza**

Cena: 75 zl

Úrovně: pokročilé

Léčivý smaragd je zelený, vybroušený drahokam. Léčí zranění způsobené **jedem**.

Léčivý topaz

Formule: **Efel barak petza**

Cena: 25 zl

Úrovně: základní

Léčivý topaz je žlutý, vybroušený drahokam. Léčí zranění způsobená **bleskem**.

Ostatní kouzelné předměty

- Detekční zvonek
- Elfská lyra
- Kouzelná zápalka
- Kouzelný kalich
- Krysařova flétna
- Létaající koberec
- Nahlížecká koule
- Překladač knihy
- Runa věčnosti
- Runotepecké pero
- Sérotvorný flakón
- Sledovací mapa
- Torna beztláče

- Vzkazové knihy
- Žhnoucí lampa

Detekční zvonek

Vzhled: malý zvonek s kouzelnými runami zavěšený na podstavci

Cena: 50 zl

Úrovně: pokročilé

Tento zvonek začne sám cinkat, když je poblíž nějaký nehmotný tvor, například přízrak.

Elfská lyra

Vzhled: lyra z cedrového dřeva zdobená elfskými vzory

Cena: 25 zl

Úrovně: základní

Když ji vezmeš do ruky, dokážeš na ni zahrát tři melodie, které v posluchačích probudí radost, smutek nebo hněv.

Kouzelná zápalka

Vzhled: zápalka dlouhá asi jako dlaň

Cena: 10 zl

Úrovně: základní

Tato zápalka vzplane pokaždé, když s ní o něco škrtneš.

Kouzelný kalich

Vzhled: zdobený stříbrný kalich s vyrytými formulemi **Lispog** a **Lemale**

Cena: 30 zl

Úrovně: základní

Aktivační formule: **Lispog** (pohlcení), **Lemale** (naplnění)

Když vezmeš tento kalich do ruky a vyslovíš formuli **Lispog**, začne pohlcovat vše, co do něj naleješ. Když vyslovíš **Lemale**, naplní se tím, co do něj bylo nalito. Když pohltní více druhů tekutiny, smíchají se. Vejde se do něj jako do malého soudku.

Krysařova flétna

Vzhled: ošuntělá zobcová flétna

Cena: 150 zl

Úrovně: mistrovské

Když hraješ na tuto flétnu, všechny krysy v doslechu, které nejsou *zvířecím společníkem* nějakého hraničáře, se pokusí splnit každé tvoje přání.

Létající koberec

Vzhled: nádherný zdobený koberec velký zhruba jako deska stolu

Cena: 400 zl

Úrovně: mistrovské

Nosnost: jedna osoba

Rychlost letu: jako kůň v trysku (8)

Aktivační formule: **Tisah**

Když se dotkneš tohoto koberce a vyslovíš formuli **Tisah**, vzlétne. Při letu se vzdouvá a vlní, takže když na něj něco jen tak položíš, spadne to. Za letu musíš držet rovnováhu, budeš tedy střílet a útočit s nevýhodou (-1).

Nahlížecí koule

Vzhled: dvě průzračné křišťálové koule velké jako jablka

Cena: 200 zl

Úrovně: pokročilé

V každé z těchto koulí je vidět to, co „vidí“ ta druhá. Co je vidět, záleží na tom, ze které strany se do koule díváš. Můžeš s ní ale točit a podívat se tak do všech stran.

Poznámka pro Pána jeskyně:

Postavy obvykle najdou jen jednu z těchto koulí a uvidí skrz ni místo, kde se nachází ta druhá.

Překladová kniha

Vzhled: malá kniha v kožené vazbě

Cena: 40 zl

Úrovně: základní

Tato zvláštní kniha bez názvu a autora má většinu stran prázdných. Když se něco napíše na levou stranu, na pravé se objeví přeložený text. Zapsaný text nemizí, můžeš si tedy přečíst, co do ní někdo napsal před tebou. Prázdné strany časem dojdou.

Poznámka pro Pána jeskyně:

Kniha překládá z libovolného jazyka, ale vždy do jednoho konkrétního – měl by to být nějaký z těch, který mohl znát ten, kdo ji vyrobil. Po-

kud knihu před postavami někdo použil, pomysli si také, co si nechával překládat.

Kniha je inteligentní a k tomu, co překládá, může občas přidat vlastní komentář. Překládá ale vždy přesně, představ si to jako poznámku překladatele.

Runa věčnosti

Vzhled: hladký černý oválný kámen velký jako dlaň se slabě zářící modrou runou

Cena: 125 zl

Úrovně: základní

Dokud se dotýkáš této runy, nepůsobí na tebe čas. Nestárneš, nemusíš jíst ani pít, nerostou ti nehty, vlasy ani vousy, nepůsobí na tebe jedy a neléčí se ti zranění. Léčivé lektvary a schopnosti na tebe ale působí. Jakmile se runy přestaneš dotýkat, čas v několika minutách dožene vše, co zmeškal.

Runotepecké pero

Vzhled: luxusní psací pero

Cena: 25 zl

Úrovně: základní

Když se tímto perem dotkneš kovového předmětu, naplní se příslušným kovem, jako by to byl inkoust, a umožní ti jím psát.

Sérotvorný flakón

Vzhled: broušený křišťálový flakón

Cena: 40 zl

Úrovně: základní

Když do tohoto flakónu vložíš jednu dávku živočišného jedu, pronesením formule *Eferes* ji proměníš na sérum proti tomuto jedu.

Sledovací mapa

Vzhled: ručně kreslená mapa na kvalitním pergamenu

Cena: 20 zl

Úrovně: základní

Tato mapa zobrazuje pozici předmětu, který je s ní magicky spojený. Pokud tento předmět opustí oblast zobrazenou na mapě, přestane se vykreslovat.

Poznámka pro Pána jeskyně:

Urči, jaký předmět mapa sleduje (prsten, talisman a podobně). Mapu je vhodné předem nakreslit, nebo třeba stáhnout a vytisknout, a dát hráčům do ruky. Pozici sledovaného předmětu můžeš znázornit například položenou figurkou či malým předmětem.

Torna beztlíže

Vzhled: kvalitní torna z kůže mantikory

Cena: 60 zl

Úrovně: pokročilé

Předměty vložené do této torny nic neváží.

Vzkazové knihy

Vzhled: dvojice knih bez názvu a autora

Cena: 400 zl

Úrovně: pokročilé

Když do jedné z těchto knih něco napíšeš krví, objeví se to i v té druhé nehledě na to, jak jsou od sebe daleko. Zapsaný text nemizí, můžeš si tedy přečíst, co do nich kdo napsal před tebou. Prázdné strany časem dojdou.

Žhnoucí lampa

Cena: 18 zl

Úrovně: základní

Tato kouzelná lampa trvale svítí tlumeným, rudooranžovým světlem. Pro člověka na čtení nestačí, pro elfa ano (v kontaktní vzdálenosti je šero).

Magické suroviny

V této kapitole najdeš příklady magických surovin, které se používají při sesílání rituálních kouzel nebo ze kterých může alchymista vyrábět vzácné výrobky či těžit kouzelnou esenci.

Seznam magických surovin

- *Baziliščí vejce*
- *Bludný kořen*
- *Časoprostorové bobule*
- *Černé srdce pavoučnatky*
- *Dračí krev*
- *Dračí srdce*
- *Dračí vejce*
- *Dřevěné srdce dryády*
- *Dvanácterník ghůla*
- *Fialová plíseň*
- *Fluidum z bludičky*
- *Harpyjí vejce*
- *Hlava obří vážky*
- *Hřbitovní věnec*
- *Hrst vajec mouchy zlodějky*
- *Hrst vajec obří vážky*
- *Hrst vajec všežrouta odporného*
- *Chapadla řasnatky*
- *Játra huňáče modrého*

- *Játra huňáče zeleného*
- *Kamenné srdce gargoyly*
- *Kořen mandragory*
- *Kořeny dravého keře*
- *Křídla poletuchy*
- *Měsíční lilie*
- *Mluvicí kaktus*
- *Modrá světélkující pasta*
- *Mozek vzluhy*
- *Mrchožrout plazivý*
- *Mrtvé srdce sexta*
- *Nadledviny gryfa*
- *Nadledviny harpyje*
- *Nadledviny mantikory*
- *Nadledviny mořské panny*
- *Nadledviny pegasa*
- *Nadledviny tříhlavého psa*
- *Nemrtvá esence spektry*
- *Očarovaná stříbrná nit*
- *Oči hada z hlavy medúzy*
- *Oči medúzy*
- *Ostny obřího dikobraza*
- *Pigment skvrny barevné*
- *Písečný had*
- *Podkožní žláza bahenního netvora*
- *Prach z rohu jednorožce*
- *Pýchavka kýchavá*
- *Roh jednorožce*
- *Růstová žláza krakena*
- *Růstová žláza krále goblinů*
- *Růstová žláza královny obřích mravenců*
- *Růstová žláza lítého vlka*
- *Růstová žláza mouchy zlodějky*
- *Růstová žláza obra*
- *Růstová žláza obří anakondy*
- *Růstová žláza obří gorily*
- *Růstová žláza obří krysy*
- *Růstová žláza obří ploštice*
- *Růstová žláza obřího červa*
- *Růstová žláza obřího dikobraza*
- *Růstová žláza obřího hroznýše*
- *Růstová žláza obřího kance*
- *Růstová žláza obřího kraba*
- *Růstová žláza obřího křižáka*
- *Růstová žláza obřího mořského hada*
- *Růstová žláza obřího mořského koníka*
- *Růstová žláza obřího mravence*
- *Růstová žláza obřího netopýra*
- *Růstová žláza obřího orangutana*
- *Růstová žláza obřího orla*
- *Růstová žláza obřího roháče*
- *Růstová žláza obřího sklípkana*
- *Růstová žláza obřího štíra*
- *Růstová žláza obřího varana*
- *Růstová žláza permoníka*
- *Růstová žláza ptáka hroziváka*
- *Růstová žláza ptáka Noha*
- *Růstová žláza všežrouta odporného*
- *Rychletuhnoucí sliz*
- *Rzivý prach*
- *Slezina neviděného*
- *Slinivka slizovce*
- *Sliny obřího červa*
- *Srdce hydry*
- *Srdce kancodlaka*
- *Srdce krysodlaka*
- *Srdce medúzy*
- *Srdce medvědodlaka*
- *Srdce nezmara*
- *Srdce oživlého stromu*
- *Srdce tygrodlaka*
- *Srdce vlkodlaka*
- *Srdce zlobra*
- *Štětiny z chapadel ogloje-chorchoje*
- *Štítná žláza baziliška*
- *Třpytivý prach*
- *Ucukavka nedůtklivá*
- *Upíří zuby*
- *Vak vajec obřího křižáka*
- *Vak vajec obřího sklípkana*
- *Vejce brouka ohnivce*
- *Vejce gryfa*
- *Vejce hydry*
- *Vejce krakena*
- *Vejce medúzy*
- *Vejce nezmara*
- *Vejce obří ploštice*
- *Vejce obřího kraba*

- Vejce obřího mravence
- Vejce obřího orla
- Vejce obřího roháče
- Vejce obřího varana
- Vejce ogloje-chorchoje
- Vejce ptáka hroziváka
- Vejce ptáka Noha
- Vejce wyvernny
- Vyschlé srdce mumie
- Výtažek z plíživého hnusu
- Zpívající leknín
- Zuby hydry
- Zvonivé jmelí
- Žhnoucí žláza z brouka ohnivce
- Živoucí kamenné srdce
- Živoucí křišťálové srdce
- Živoucí železné srdce
- Žlučník wyvernny

Baziliščí vejce

Cena: 14 zl

Kouzelná esence: 7 💧

Viz bazilišek v **Bestiáři**.

Bludný kořen

Cena: 34 zl

Kouzelná esence: 17 💧

Když někdo na bludný kořen šlápne, ozve se hlasité zasténání. Pokud ho nikdo nevytrhne ze země, několik hodin poté bude celá družina marně bloudit po okolí. Barbarský *orientační smysl* umožní najít cestu zpět, ale ne tam, kam chtěly postavy původně dojít.

Časoprostorové bobule

Cena: 2 zl za bobuli

Kouzelná esence: 1 💧 v každé bobuli

Zhruba palec velké tmavě modré bobule na nízkém keři. Kdo jednu sní, spolu se vším, co nese, se přemístí na náhodné místo v dlouhé vzdálenosti. Na jednom keři roste 2k6 bobulí.

Černé srdce pavoučnatky

Cena: 34 zl

Kouzelná esence: 17 💧

Viz pavoučnatka v **Bestiáři**. Vyrábí se z něj lektvar proměny do obřího černého pavouka.

Dračí krev

Cena: 1 st za flakón

Viz heslo *Draci* v **Bestiáři**. Používá se na výrobu dračího inkoustu.

Dračí srdce

Cena: 202 zl

Kouzelná esence: 101 💧

Viz *draci* v **Bestiáři**. Vyrábí se z něj elixír mládí.

Dračí vejce

Cena: 46 zl

Kouzelná esence: 23 💧

Viz *draci* v **Bestiáři**.

Dřevěné srdce dryády

Cena: 34 zl

Kouzelná esence: 17 💧

Viz *dryáda* v **Bestiáři**. Vyrábí se z něj lektvar *splynutí se dřevem*.

Dvanácterník ghůla

Cena: 10 zl

Kouzelná esence: 5 💧

Viz *ghůl* v **Bestiáři**.

Fialová plíseň

Cena: 2 zl za flakón

Kouzelná esence: 1 💧 z každého flakónu

Tenká vrstva fialové plísně, která porůstá stěny, stropy i nábytek. Jakýkoliv pohyb roz-

víří oblak spór. Kdo se jich nadýchá, bude několik minut slzet a kýchat. Nejčastěji roste v neudržovaných alchymistických laboratořích.

Sbírání fialové plísně je extrémně zdoluhavé, z malé místnosti porostlé plísní je možno naplnit 1 flakón a zabere to zhruba hodinu.

Fluidum z bludičky

Cena: 14 zl

Kouzelná esence: 7 💧

Viz *bludička* v **Bestiáři**. Vyrábí se z něj *lektvar hypnózy*.

Harpyjí vejce

Cena: 2 zl

Kouzelná esence: 1 💧

Viz *harpyje* v **Bestiáři**.

Hlava obří vážky

Cena: 6 zl

Kouzelná esence: 3 💧

Viz *vážka obří* v **Bestiáři**. Vyrábí se z ní *lektvar ticha*.

Hřbitovní věnec

Cena: 6 zl

Kouzelná esence: 3 💧

Popínavá rostlina s bílými květy. Roste na hrobech, při růstu se splétá do tvaru věnce.

Hrst vajec mouchy zlodějky

Cena: 2 zl

Kouzelná esence: 1 💧

Viz *moucha zlodějka* v **Bestiáři**.

Hrst vajec obří vážky

Cena: 2 zl

Kouzelná esence: 1 💧

Viz *vážka obří* v **Bestiáři**.

Hrst vajec všežrouta odporného

Cena: 4 zl

Kouzelná esence: 2 💧

Viz *všežrout odporný* v **Bestiáři**.

Chapadla řasnatky

Cena: 2 zl

Kouzelná esence: 1 💧

Viz *řasnatka* v **Bestiáři**.

Játra huňáče modrého

Cena: 6 zl

Kouzelná esence: 3 💧

Viz *huňáč modrý* v **Bestiáři**.

Játra huňáče zeleného

Cena: 10 zl

Kouzelná esence: 5 💧

Viz *huňáč zelený* v **Bestiáři**. Vyrábí se z nich *lektvar proměny do kočky*.

Kamenné srdce gargoyly

Cena: 14 zl

Kouzelná esence: 7 💧

Viz *gargoyla* v **Bestiáři**. Vyrábí se z něj *lektvar zkamenění*.

Kořen mandragory

Cena: 6 zl za kořen

Kouzelná esence: 3 💧 v každém kořenu

Mandragora je vytrvalá bylina s velkými, oválnými listy a hrozny fialových či mod-

ravých zvonkovitých květů. Kvete na jaře, plody jsou oranžové kulovité bobule. Kořen připomíná lidské tělo, po vytažení na světlo ječí jako novorozeně.

Kořeny dravého keře

Cena: 10 zl

Kouzelná esence: 5 💧

Viz *keř dravý* v **Bestiáři**.

Křídla poletuchy

Cena: 4 zl

Kouzelná esence: 2 💧

Viz *poletucha* v **Bestiáři**.

Měsíční lilie

Cena: 2 zl

Kouzelná esence: 1 💧 v každé rostlině

Bílé květy této vytrvalé byliny se otevírají jen v noci a září bledým měsíčním světlem.

Mluvící kaktus

Cena: 10 zl

Kouzelná esence: 5 💧

Tento jako člověk velký kaktus si rád popovídá obecnou řečí. Nemá oči, takže ví jen to, co mu někdo řekl.

Modrá světélkující pasta

Cena: 2 zl za flakón

Kouzelná esence: 1 💧 v jednom flakónu

Modrá světélkující pasta je vidět i v naprosté tmě, její světlo je ale příliš slabé na to, aby něco osvětlila. Vyrábí se pomocí *alchymistické aparatury* a dovednosti *zpracování magických surovin* z modře světélkujících trsů obří masožravé houby (viz *dobrodružství Zatopený důl*).

Mozek vzluhy

Cena: 26 zl

Kouzelná esence: 13 💧

Viz *vzluha* v **Bestiáři**. Vyrábí se z něj *elixír ukládání vzpomínek*.

Mrchožrout plazivý

Cena: 6 zl

Kouzelná esence: 3 💧

Popínavá rostlina s drobnými černými květy. Roste směrem k nejbližší mršině, tu pak celou poroste a zkonzumuje.

Mrtvé srdce fexta

Cena: 46 zl

Kouzelná esence: 23 💧

Viz *fext* v **Bestiáři**. Vyrábí se z něj *lektvar nezranitelnosti*.

Nadledviny gryfa

Cena: 38 zl

Kouzelná esence: 19 💧

Viz *gryf* v **Bestiáři**.

Nadledviny harpyje

Cena: 6 zl

Kouzelná esence: 3 💧

Viz *harpyje* v **Bestiáři**.

Nadledviny mantikory

Cena: 14 zl

Kouzelná esence: 7 💧

Viz *mantikora* v **Bestiáři**.

Nadledviny mořské panny

Cena: 10 zl

Kouzelná esence: 5 💧

Viz *panna mořská* v **Bestiáři**.

Nadledviny pegasa

Cena: 38 zl

Kouzelná esence: 19 

Viz *pes tříhlavý* v **Bestiáři**.

Nadledviny tříhlavého psa

Cena: 10 zl

Kouzelná esence: 5 

Viz *mantikora* v **Bestiáři**.

Nemrtvá esence spektry

Cena: 34 zl

Kouzelná esence: 17 

Viz *spektra* v **Bestiáři**.

Očarovaná stříbrná nit

Cena: 30 zl

Používá se na výrobu kouzelných předmětů (viz *Očarování rukavic*).

Oči hada z hlavy medúzy

Cena: 2 zl

Kouzelná esence: 1 

Viz *medúza* v **Bestiáři**. Používají se na *odčarování zkamenění*.

Oči medúzy

Cena: 14 zl

Kouzelná esence: 7 

Viz *medúza* v **Bestiáři**.

Ostny obřího dikobraza

Cena: 6 zl

Kouzelná esence: 3 

Při zásahu:

- zranění podle zbraně
- paralýza zasažené části těla (stejný efekt jako vážné zranění)
- úplná paralýza

Viz *dikobraz obří* v **Bestiáři**. Jde z nich vyrobit toulec střel (například šípů, šipek do kuše nebo vrhacích šipek), které při zásahu paralyzují.

Pigment skvrny barevné

Cena: 14 zl

Kouzelná esence: 7 

Viz *skvrna barevná* v **Bestiáři**. Vyrábí se z něj *kouzelná léčidla*.

Písečný had

Cena: 22 zl

Kouzelná esence: 11 

Proužek bílého písku, který se plazí jako had. Rád se vyhřívá na sluníčku.

Podkožní žláza bahenního netvora

Cena: 22 zl

Kouzelná esence: 11 

Viz *netvor bahenní* v **Bestiáři**. Vyrábí se z ní *koncentrovaná mlha*.

Prach z rohu jednorožce

Cena: 62 zl

Kouzelná esence: 31 

Po rozmíchání v tekutině a vypití neutralizuje všechny jedy a vyléčí všechny nemoci včetně lykantropie.

Pýchavka kýchavá

Cena: 2 zl za plodnici

Kouzelná esence: 1 💧 v každé plodnici

Při dotyku vypustí oblak spór, který na několik minut vyvolá silné kýchání.

Roh jednorožce

Cena: 62 zl

Kouzelná esence: 31 💧

Viz *jednorožec* v **Bestiáři**. Vyrábí se z něj *nápoj lásky* a *amulet z rohu jednorožce*, případně je ho možno rozemlít na prach, který po rozpuštění a vypití neutralizuje všechny jedy a vyléčí všechny nemoci včetně lykantrie.

Růstová žláza krakena

Cena: 58 zl

Kouzelná esence: 29 💧

Viz *kraken* v **Bestiáři**.

Růstová žláza krále goblinů

Cena: 22 zl

Kouzelná esence: 11 💧

Viz *goblin, král* v **Bestiáři**.

Růstová žláza královny obřích mravenců

Cena: 26 zl

Kouzelná esence: 13 💧

Viz *mravenec obří, královna* v **Bestiáři**.

Růstová žláza litého vlka

Cena: 14 zl

Kouzelná esence: 7 💧

Viz *vlk lítý* v **Bestiáři**.

Růstová žláza mouchy zlodějky

Cena: 6 zl

Kouzelná esence: 3 💧

Viz *moucha zlodějka* v **Bestiáři**.

Růstová žláza obra

Cena: 38 zl

Kouzelná esence: 19 💧

Viz *obr* v **Bestiáři**. Vyrábí se z ní *lektvar obří síly*.

Růstová žláza obří anakondy

Cena: 26 zl

Kouzelná esence: 13 💧

Viz *anakonda obří* v **Bestiáři**.

Růstová žláza obří gorily

Cena: 26 zl

Kouzelná esence: 13 💧

Viz *gorila obří* v **Bestiáři**.

Růstová žláza obří krysy

Cena: 6 zl

Kouzelná esence: 3 💧

Viz *krysa obří* v **Bestiáři**.

Růstová žláza obří ploštice

Cena: 10 zl

Kouzelná esence: 5 💧

Viz *ploštice obří* v **Bestiáři**.

Růstová žláza obřího červa

Cena: 10 zl

Kouzelná esence: 5 💧

Viz *červ obří* v **Bestiáři**.

Růstová žláza obřího dikobraza

Cena: 10 zl

Kouzelná esence: 5 💧

Viz dikobraz obří v **Bestiáři**.

Růstová žláza obřího hroznýše

Cena: 22 zl

Kouzelná esence: 11 💧

Viz hroznýš obří v **Bestiáři**.

Růstová žláza obřího kance

Cena: 22 zl

Kouzelná esence: 11 💧

Viz kanec obří v **Bestiáři**.

Růstová žláza obřího kraba

Cena: 26 zl

Kouzelná esence: 13 💧

Viz krab obří v **Bestiáři**.

Růstová žláza obřího křižáka

Cena: 10 zl

Kouzelná esence: 5 💧

Viz křižák obří v **Bestiáři**.

Růstová žláza obřího mořského hada

Cena: 46 zl

Kouzelná esence: 23 💧

Viz had mořský, obří v **Bestiáři**.

Růstová žláza obřího mořského koníka

Cena: 14 zl

Kouzelná esence: 7 💧

Viz koník mořský, obří v **Bestiáři**.

Růstová žláza obřího mravence

Cena: 10 zl

Kouzelná esence: 5 💧

Viz mravenec obří, sameček a mravenec obří, dělnice v **Bestiáři**.

Růstová žláza obřího netopýra

Cena: 6 zl

Kouzelná esence: 3 💧

Viz netopýr obří v **Bestiáři**.

Růstová žláza obřího orangutana

Cena: 22 zl

Kouzelná esence: 11 💧

Viz orangutan obří v **Bestiáři**.

Růstová žláza obřího orla

Cena: 26 zl

Kouzelná esence: 13 💧

Viz orel obří v **Bestiáři**.

Růstová žláza obřího roháče

Cena: 14 zl

Kouzelná esence: 7 💧

Viz roháč obří v **Bestiáři**.

Růstová žláza obřího sklípkan

Cena: 22 zl

Kouzelná esence: 11 💧

Viz sklípkan obří v **Bestiáři**.

Růstová žláza obřího šтира

Cena: 14 zl

Kouzelná esence: 7 💧

Viz štir obří v **Bestiáři**.

Růstová žláza obřího varana

Cena: 22 zl

Kouzelná esence: 11 

Viz *varan obří* v **Bestiáři**.

Růstová žláza permoníka

Cena: 4 zl

Kouzelná esence: 2 

Viz *permoník* v **Bestiáři**.

Růstová žláza ptáka hroziváka

Cena: 22 zl

Kouzelná esence: 11 

Viz *pták hrozivák* v **Bestiáři**.

Růstová žláza ptáka Noha

Cena: 34 zl

Kouzelná esence: 17 

Viz *pták Noh* v **Bestiáři**.

Růstová žláza všežrouta odporného

Cena: 14 zl

Kouzelná esence: 7 

Viz *všežrout odporný* v **Bestiáři**.

Rychletuhnoucí sliz

Cena: 6 zl

Kouzelná esence: 3 

Viz *červ obří* v **Bestiáři**. Při kontaktu s něčím pevným okamžitě zatuhne a je pak pevný jako kámen. Zatuhlý sliz lze rozpustit pomocí *slin obřího červa*.

Rzivý prach

Cena: 10 zl za flakón

Kouzelná esence: 5 

Rzivý prach pochází ze rzivého netvora, viz

dobrodružství **Zatopený důl**. Při kontaktu v mžiku promění železo v rez. Flakón vystačí na jednu zbraň, zbroj nebo zámek. Na kouzelné předměty neúčinkuje.

Slezina neviděného

Cena: 58 zl

Kouzelná esence: 29 

Viz *neviděný* v **Bestiáři**. Vyrábí se z ní *lektvar neviditelnosti*.

Slinivka slizovce

Cena: 38 zl

Kouzelná esence: 19 

Viz *slizovec* v **Bestiáři**.

Sliny obřího červa

Cena: 2 zl

Kouzelná esence: 1 

Viz *červ obří* v **Bestiáři**. Rozpouští *rychle-tuhnoucí sliz* z *obřího červa*.

Srdce hydry

Cena: 34 zl

Kouzelná esence: 17 

Srdce hydry (viz *hydra* v **Bestiáři**) je silné afrodiziakum. Vyrábí se z něj *lektvar regenerace*.

Srdce kancodlaka

Cena: 34 zl

Kouzelná esence: 17 

Viz *kancodlak* v **Bestiáři**. Vyrábí se z něj *lektvar regenerace*.

Srdce krysolaka

Cena: 34 zl

Kouzelná esence: 17 💧

Viz *krysolak* v **Bestiáři**. Vyrábí se z něj *lektvar regenerace*.

Srdce medúzy

Cena: 22 zl

Kouzelná esence: 11 💧

Viz *medúza* v **Bestiáři**. Vyrábí se z něj *lektvar rychlého hojení*.

Srdce medvědodlaka

Cena: 34 zl

Kouzelná esence: 17 💧

Viz *medvědodlak* v **Bestiáři**. Vyrábí se z něj *lektvar regenerace*.

Srdce nezmara

Cena: 34 zl

Kouzelná esence: 17 💧

Viz *nezmar* v **Bestiáři**. Vyrábí se z něj *lektvar regenerace*.

Srdce oživlého stromu

Cena: 38 zl

Kouzelná esence: 19 💧

Viz *strom oživlý* v **Bestiáři**.

Srdce tygrodlaka

Cena: 34 zl

Kouzelná esence: 17 💧

Viz *tygrodlak* v **Bestiáři**. Vyrábí se z něj *lektvar regenerace*.

Srdce vlkodlaka

Cena: 34 zl

Kouzelná esence: 17 💧

Viz *vlkodlak* v **Bestiáři**. Vyrábí se z něj *lektvar regenerace*.

Srdce zlobra

Cena: 34 zl

Kouzelná esence: 17 💧

Viz *zlobr* v **Bestiáři**. Vyrábí se z něj *lektvar regenerace*.

Štětiny z chapadel ogloje-chorchoje

Cena: 34 zl

Kouzelná esence: 17 💧

Viz *ogloj-chorchoj* v **Bestiáři**.

Štítná žláza baziliška

Cena: 46 zl

Kouzelná esence: 23 💧

Viz *bazilišek* v **Bestiáři**. Používá se na *proměnu stříbra ve zlato*.

Třpytivý prach

Cena: 14 zl

Kouzelná esence: 7 💧

Oblak třpytivého prachu, který volně poletuje vzduchem a mění svůj tvar – vypadá jako tvor, který u něj byl naposledy.

Ucukavka nedůtklivá

Cena: 10 zl za trs

Kouzelná esence: 5 💧 v každém trsu

Modrozelená houba s vrásnitými trsy. Uhýbá před dotykem. V případě ohrožení se začne hlemýždí rychlostí přesouvat jinam. Při poškození vřeští jako malé dítě.

Upíří zuby

Cena: 58 zl

Kouzelná esence: 29 💧

Viz *upír* v **Bestiáři**. Vyrábí se z nich *lektvar* v *vampirismu*.

Vak vajec obřího křižáka

Cena: 2 zl

Kouzelná esence: 1 💧

Viz *křižák obří* v **Bestiáři**.

Vak vajec obřího sklípkana

Cena: 6 zl

Kouzelná esence: 3 💧

Viz *sklípkan obří* v **Bestiáři**.

Vejce brouka ohnivce

Cena: 2 zl

Kouzelná esence: 1 💧

Viz *brouk ohnivce* v **Bestiáři**.

Vejce gryfa

Cena: 10 zl

Kouzelná esence: 5 💧

Viz *gryf* v **Bestiáři**.

Vejce hydry

Cena: 14 zl

Kouzelná esence: 7 💧

Viz *hydra* v **Bestiáři**.

Vejce krakena

Cena: 14 zl

Kouzelná esence: 7 💧

Viz *kraken* v **Bestiáři**.

Vejce medúzy

Cena: 14 zl

Kouzelná esence: 7 💧

Viz *medúza* v **Bestiáři**.

Vejce nezmara

Cena: 10 zl

Kouzelná esence: 5 💧

Viz *nezmar* v **Bestiáři**.

Vejce obří ploštice

Cena: 2 zl

Kouzelná esence: 1 💧

Viz *ploštice obří* v **Bestiáři**.

Vejce obřího kraba

Cena: 6 zl

Kouzelná esence: 3 💧

Viz *krab obří* v **Bestiáři**.

Vejce obřího mravence

Cena: 2 zl

Kouzelná esence: 1 💧

Viz *mravenec obří* v **Bestiáři**.

Vejce obřího orla

Cena: 6 zl

Kouzelná esence: 3 💧

Viz *orel obří* v **Bestiáři**.

Vejce obřího roháče

Cena: 4 zl

Kouzelná esence: 2 💧

Viz *roháč obří* v **Bestiáři**.

Vejce obřího varana

Cena: 6 zl

Kouzelná esence: 3 💧

Viz *varan obří* v **Bestiáři**.

Vejce ogloje-chorchoje

Cena: 10 zl

Kouzelná esence: 5 💧

Viz *ogloj-chorchoj* v **Bestiáři**.

Vejce ptáka hroziváka

Cena: 6 zl

Kouzelná esence: 3 💧

Viz *pták hrozivák* v **Bestiáři**.

Vejce ptáka Noha

Cena: 10 zl

Kouzelná esence: 5 💧

Viz *pták Noh* v **Bestiáři**.

Vejce wyverny

Cena: 6 zl

Kouzelná esence: 3 💧

Viz *wyverna* v **Bestiáři**.

Vyschlé srdce mumie

Cena: 38 zl

Kouzelná esence: 19 💧

Viz *mumie* v **Bestiáři**.

Výtažek z plíživého hnusu

Cena: 4 zl za flakón

Kouzelná esence: 2 💧 v jednom flakónu

Viz *hnus plíživý* v **Bestiáři**.

Zpívající leknín

Cena: 6 zl

Kouzelná esence: 3 💧

Květy se otevírají na hodinu po rozednění a před soumrakem a zpívají vysokým, zvoničným hlasem.

Zuby hydry

Cena: 6 zl za zuby z jedné hlavy

Kouzelná esence: 3 💧 v zubech z jedné hlavy

Viz *hydra* v **Bestiáři**. Když je někdo zasadí do země, přes noc z nich vyrostou kostlivci. Budou ho na slovo poslouchat, nevzdálí se ale z místa, kde vyrostli. Hlava hydry má 60 zubů.

Zvonivé jmelí

Cena: 14 zl za trs

Kouzelná esence: 7 💧 v každém trsu

Roste na borovicích, ve větru zvoní různé melodie.

Žhnoucí žláza z brouka ohnivce

Cena: 2 zl

Kouzelná esence: 1 💧

Viz *brouk ohnivec* v **Bestiáři**. Když je čerstvá, žhne rudooranžovým svitem, který slabě osvětlí bezprostřední okolí – v kontaktní vzdálenosti je šero. Po týdnu se vyčerpá a svítit přestane, kouzelnou esenci je ale možno vydestilovat i poté. Kouzelník s kouzlem *očarování žhnoucí žlázy* ji může očarovat, aby svítala věčně.

Živoucí kamenné srdce

Cena: 26 zl

Kouzelná esence: 13 💧

Viz *socha strážce, kamenná* v **Bestiáři**.

Živoucí křišťálové srdce

Cena: 34 zl

Kouzelná esence: 17 💧

Viz socha čarodějky, křišťálová v **Bestiáři**.

Živoucí železné srdce

Cena: 26 zl

Kouzelná esence: 13 💧

Viz socha lva, železná v **Bestiáři**.

Žlučník wyverny

Cena: 26 zl

Kouzelná esence: 13 💧

Viz wyverna v **Bestiáři**.

Vzácné alchymistické recepty

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, zabere mu to několik hodin místo obvyklých několika minut a kromě běžných surovin a kouzelné esence potřebuje vzácnou magicou surovinu.

Jako všechny alchymistické výrobky je s dovedností *zpracování magických surovin* lze rozpoznat několikaminutovým rozborem

pomocí alchymistické aparatury. Pokud se jedná o kapalinu, kdokoliv ji také může identifikovat *lakmusovým papírkem* (viz **Poznávání alchymistických výrobků**).

Uvedená je vždy cena výrobku. Cena vzácných receptů je 8 zl za základní, 40 zl za pokročilý nebo 200 zl za mistrovský.

Seznam vzácných alchymistických receptů

- *Dračí inkoust*
- *Elixír mládí*
- *Elixír ukládání vzpomínek*
- *Koncentrovaná mlha*
- *Kouzelná líčidla*
- *Lektvar hypnózy*
- *Lektvar létání*
- *Lektvar neviditelnosti*
- *Lektvar nezranitelnosti*
- *Lektvar obří síly*
- *Lektvar proměny do kance*
- *Lektvar proměny do kočky*
- *Lektvar proměny do krysy*
- *Lektvar proměny do medvěda*
- *Lektvar proměny do obřího černého pavouka*
- *Lektvar proměny do tygra*
- *Lektvar proměny do vlka*
- *Lektvar regenerace*
- *Lektvar rychlého hojení*
- *Lektvar splynutí se dřevem*
- *Lektvar ticha*
- *Lektvar vampirismu*
- *Lektvar zkamenění*
- *Nápoj lásky*
- *Proměna stříbra ve zlato*

Dračí inkoust

Druh: pokročilý recept

Popis: hustá, slaná tmavě rudá tekutina s vůní čerstvé krve

Cena: 5 zl

Magická surovina: flakón *dračí krve* (2 st)

Pokud někdo podepíše smlouvu nebo přísahu *dračím inkoustem* a nedodrží ji, na čele se mu objeví nápis určený při jejím sepsání (například „křivopřísežník“, „podvodník“ a podobně), který není možno odstra-

nit chirurgicky ani magicky. Jsou jen dva způsoby, jak se ho zbavit: dostát podmínkám smlouvy, nebo ji důkladně zničit, například spálit.

Elixír mládí

Druh: mistrovský recept

Popis: čirá, perlivá tekutina se svěží vůní

Cena: 404 zl

Magická surovina: *dračí srdce* (202 zl)

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

Druh: pokročilý recept

Popis: po výrobě sladká čirá tekutina s vůní máty a tymiánu, po naplnění vzpomínkami tekutina s různobarevnými proužky

Cena: 52 zl

Magická surovina: *mozek vzluhy* (26 zl)

Čerstvě po výrobě je tento elixír čirý. Když ho někdo vezme do ruky, začnou se do něj přesouvat jeho vzpomínky, počínaje nejnovějšími, rychlostí 1 den vzpomínek za minutu držení elixíru. Dotyčný tím o své vzpomínky přijde. Elixír při tom mění barvu podle toho, o jaké vzpomínky se jedná: příjemné ho zbarví do pastelových barev, hněv, zloba či nenávisť do černa, prolévání krve do ruda. Jak se ukládají různé vzpomínky, v lektvaru vzniknou různobarevné proužky. Do elixíru se takto mohou uložit vzpomínky různých tvorů. Ten, kdo elixír vypije, všechny uložené vzpomínky získá navíc k vlastním.

Koncentrovaná mlha

Druh: pokročilý recept

Popis: chuchvalce husté, bílé mlhy s vůní svě-
žího, vlhkého vzduchu

Cena: 44 zl

Magická surovina: podkožní žláza bahenního
netvora (22 zl)

Po otevření se z flakónu začne valit hustá mlha a v průběhu několika minut zaplní oblast v okruhu několika kilometrů. Je v ní vidět jen na kontaktní vzdálenost, *infravidení* ani *ultrasluch* neomezuje. Vydrží nej-
méně několik hodin, za špatného počasí i několik dní.

Kouzelná líčidla

Druh: základní recept

Popis: líčidla

Cena: 28 zl

Magická surovina: pigment skvrny barevné
(14 zl)

Když do těchto líčidel přimícháš pramínek vlasů nějaké osoby a pak se jimi nalíčíš, bu-
deš vypadat jako ona a budeš mít její hlas a zápach, dokud je nesmyješ. Tvé oblečení a výbava se nezmění. Jedná se o iluzi, takže stále bude možné nahmatat tvůj skutečný tvar a nezmění se tvá hmotnost.

Lektvar hypnózy

Druh: mistrovský recept

Popis: sladká řidká tyrkysová kapalina s vůní
levandule

Cena: 28 zl

Magická surovina: fluidum z bludičky (14 zl)

Působení: několik minut

Ten, kdo *lektvar hypnózy* vypije, na několik minut upadne do hlubokého transu a bude plnit všechny příkazy, ať je vysloví kdokoliv, jako kdyby byl pod vlivem kouzla *hypnóza*.

Lektvar létání

Druh: mistrovský recept

Popis: pěnivá čirá tekutina s vůní lipových
květů

Cena: 76 zl

Magická surovina: nadledviny gryfa (38 zl)
nebo nadledviny pegasa (38 zl)

Působení: několik minut

Rychlost letu: 8 (jako kůň v trysku)

Po dobu působení můžeš volně létat rych-
lostí koňského trysku. Uneseš přitom ná-
klad, který dokážeš vlastní silou zvednout.

Lektvar neviditelnosti

Druh: mistrovský recept

Popis: kyselá čirá tekutina s vůní citrónu

Cena: 116 zl

Magická surovina: slezina neviděného (58 zl)

Působení: několik minut

Po dobu působení tohoto lektvaru nejsi vi-
dět běžným zrakem, magickým zrakem,
kouzlem ani *infraviděním*.

Lektvar nezranitelnosti

Druh: mistrovský recept

Popis: hořká ocelově šedá tekutina s vůní
čerstvě kovaného železa

Cena: 92 zl

Magická surovina: mrtvé srdce fexta (46 zl)

Působení: několik minut

Po dobu působení tě je možné zranit pouze
sklem (šípem se skleněným hrotem, skleně-
nou dýkou a podobně), *duševním* útokem a
svěcenou vodou (stejně jako nemrtvé).

Lektvar obří síly

Druh: pokročilý recept

Popis: hustá slaná rudohnědá tekutina s pižmovou vůní a chutí vařených vnitřností

Cena: 76 zl

Magická surovina: růstová žláza obra (38 zl)

Působení: několik minut

Po dobu působení budeš mít sílu jako obr. Při boji zblízka a při použití vrhacích zbraní máš +2 ke zranění.

Lektvar proměny do kance

Druh: pokročilý recept

Popis: hustá šedohnědá tekutina se sedlinou s dřevitou chutí a vůní lesa

Cena: 68 zl

Magická surovina: srdce kancodlaka (34 zl)

Působení: několik minut

Po vypití tohoto lektvaru se proměníš do kance. Získáš jeho **Fyzičku**, **Finesu** a počet životů, zůstane ti tvoje hodnota **Duše**. Nebudeš moci používat žádné své schopnosti. Promění se pouze tvoje tělo, nikoliv oblečení a vybavení. Po proměně, ať už tam nebo zpět, ti zůstane zranění za stejný počet životů a všechna vážná zranění.

Lektvar proměny do kočky

Druh: pokročilý recept

Popis: hustá zelená tekutina se sedlinou s dřevitou chutí a vůní lesa

Cena: 20 zl

Magická surovina: játra huňáče zeleného (10 zl)

Působení: několik minut

Po vypití tohoto lektvaru se proměníš do kočky. Získáš její **Fyzičku**, **Finesu** a počet životů, zůstane ti tvoje hodnota **Duše**. Nebudeš moci používat žádné své schopnosti. Promění se pouze tvoje tělo, nikoliv oblečení a vybavení. Po proměně, ať už tam nebo

zpět, ti zůstane zranění za stejný počet životů a všechna vážná zranění.

Lektvar proměny do krysy

Druh: pokročilý recept

Popis: hustá světle šedá tekutina se sedlinou s dřevitou chutí a vůní lesa

Cena: 68 zl

Magická surovina: srdce krysodlaka (34 zl)

Působení: několik minut

Po vypití tohoto lektvaru se proměníš do krysy. Získáš její **Fyzičku**, **Finesu** a počet životů, zůstane ti tvoje hodnota **Duše**. Nebudeš moci používat žádné své schopnosti. Promění se pouze tvoje tělo, nikoliv oblečení a vybavení. Po proměně, ať už tam nebo zpět, ti zůstane zranění za stejný počet životů a všechna vážná zranění.

Lektvar proměny do medvěda

Druh: pokročilý recept

Popis: hustá hnědá tekutina se sedlinou s dřevitou chutí a vůní lesa

Cena: 68 zl

Magická surovina: srdce medvědodlaka (34 zl)

Působení: několik minut

Po vypití tohoto lektvaru se proměníš do medvěda. Získáš jeho **Fyzičku**, **Finesu** a počet životů, zůstane ti tvoje hodnota **Duše**. Nebudeš moci používat žádné své schopnosti. Promění se pouze tvoje tělo, nikoliv oblečení a vybavení. Po proměně, ať už tam nebo zpět, ti zůstane zranění za stejný počet životů a všechna vážná zranění.

Lektvar proměny do obřího černého pavouka

Druh: pokročilý recept

Popis: čpavá olejovitá černá tekutina s odpornou chutí

Cena: 68 zl

Magická surovina: černé srdce pavoučnatky (34 zl)

Působení: několik minut

Po vypití tohoto lektvaru se proměníš do obřího černého pavouka. (viz pavoučí podoba pavoučnatky v **Bestiáři**) Získáš jeho **Fyzičku**, **Finesu** a počet životů, zůstane ti tvoje hodnota **Duše**. Nebudeš moci používat žádné své schopnosti. Promění se pouze tvoje tělo, nikoliv oblečení a vybavení. Po proměně, ať už tam nebo zpět, ti zůstane zranění za stejný počet životů a všechna vážná zranění.

Lektvar proměny do tygra

Druh: pokročilý recept

Popis: hustá oranžová tekutina se sedlinou s dřevitou chutí a vůní lesa

Cena: 68 zl

Magická surovina: srdce tygrodlaka (34 zl)

Působení: několik minut

Po vypití tohoto lektvaru se proměníš do tygra. Získáš jeho **Fyzičku**, **Finesu** a počet životů, zůstane ti tvoje hodnota **Duše**. Nebudeš moci používat žádné své schopnosti. Promění se pouze tvoje tělo, nikoliv oblečení a vybavení. Po proměně, ať už tam nebo zpět, ti zůstane zranění za stejný počet životů a všechna vážná zranění.

Lektvar proměny do vlka

Druh: pokročilý recept

Popis: hustá šedá tekutina se sedlinou s dřevitou chutí a vůní lesa

Cena: 68 zl

Magická surovina: srdce vlkodlaka (34 zl)

Působení: několik minut

Po vypití tohoto lektvaru se proměníš do vlka. Získáš jeho **Fyzičku**, **Finesu** a počet životů, zůstane ti tvoje hodnota **Duše**. Nebudeš moci používat žádné své schopnosti. Promění se pouze tvoje tělo, nikoliv oblečení a vybavení. Po proměně, ať už tam nebo zpět, ti zůstane zranění za stejný počet životů a všechna vážná zranění.

Lektvar regenerace

Druh: mistrovský recept

Popis: tmavě rudá tekutina s chutí a vůní syrového masa

Cena: 68 zl

Magická surovina: srdce hydry (34 zl), kancodlaka (34 zl), krysodlaka (34 zl), medvědodlaka (34 zl), nezmara (34 zl), tygrodlaka (34 zl), vlkodlaka (34 zl) nebo zlobra (34 zl)

Působení: několik minut

Lektvar regenerace zacelí i ta nejtěžší zranění, odstraní jizvy, cejchy a tetování a dokáže dokonce obnovit ztracené části těla včetně zubů, vlasů a vousů. Každé kolo po dobu působení ti vyléčí 1 život.

Lektvar rychlého hojení

Druh: pokročilý recept

Popis: slaná krvavě rudá tekutina s vůní čerstvé krve

Cena: 44 zl

Magická surovina: srdce medúzy (22 zl)

Tento lektvar v průběhu několika minut vyléčí 5kz + 3 životů a všechna vážná zranění.

Další léčivý lektvar libovolného druhu bude účinkovat až na případná nová zranění.

Lektvar splynutí se dřevem

Druh: pokročilý recept

Popis: světle hnědá tekutina s dřevitou chutí a vůní

Cena: 20 zl

Magická surovina: dřevěné srdce dryády (10 zl)

Působení: několik minut

Po dobu působení můžeš v jednom kole vstoupit do dřeva a v následujícím z něj vystoupit na jiném, libovolně vzdáleném místě. Celá cesta ale musí nepřetržitě vést skrz dřevo, Můžeš takto například „projít“ dřevěnou zdí nebo vstoupit do stromu a vystoupit z libovolného jiného, který je sním spojený skrz podzemní síť kořenů. Do dřeva může vstoupit pouze rostlinná a živočišná hmota, tedy například tvoje šaty, dřevěný luk nebo kostěný nůž, ale ne ocelové zbraně nebo kámen.

Lektvar ticha

Druh: základní recept

Popis: trpká bledě modrá tekutina s vůní sušeného ovoce

Cena: 12 zl

Magická surovina: hlava obří vážky (6 zl)

Působení: několik minut

Po dobu působení v krátké vzdálenosti kolem tebe nejsou slyšet žádné zvuky a nejdou tam tedy ani sesílat kouzla.

Lektvar vampirismu

Druh: pokročilý recept

Popis: hustá černá tekutina se zemitou chutí a vůní zatuchliny

Cena: 116 zl

Magická surovina: upíří zuby (58 zl)

Působení: několik minut

Po vypití tohoto lektvaru získáš magické smysly jako upír (dobrý, ale černobílý zrak, skvělý sluch a čich a vidění i v naprosté tmě), budeš mít nadlidskou sílu (+1 zranění v boji zblízka a při použití vrhacích zbraní), o polovinu vyšší rychlost ve vodě i na zemi a nadlidskou obratnost (**Finesa** +2). Můžeš se také léčit pitím krve humanoidních tvorů – vyléčíš se za tolik životů, jak velké zranění způsobíš, kompletně vysát člověka ti zabere několik minut. Současně tě ale bude 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

Druh: pokročilý recept

Popis: hustá hnědošedá zrnitá tekutina bez chuti a zápachu

Cena: 28 zl

Magická surovina: kamenné srdce gargoyly (14 zl)

Tento lektvar tě spolu s veškerou výbavou na několik minut promění v sochu. V této podobě máš 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

Druh: pokročilý recept

Popis: sladká, zářivě červená tekutina s vůní růží

Cena: 124 zl

Magická surovina: *roh jednorožce* (62 zl)

Ten, kdo *nápoj lásky* vypije, se hluboce a vášnivě zamiluje do toho, kdo mu ho podal. Stejně jako pravá láska ale ani tato nemusí vydržet dlouho.

Proměna stříbra ve zlato

Druh: pokročilý recept

Magická surovina: *štítná žláza baziliška* (46 zl)

Pomocí tohoto receptu můžeš proměnit stříbro v ceně až 23 zlatých ve zlato (které má 10x vyšší hodnotu). *Štítná žláza baziliška* se při tom spotřebuje.

Vzácná kouzla

Vzácná kouzla se nedají naučit od mistrů. Kouzelník musí získat svitek či knihu, kde jsou zapsaná, a na jejich studium, přípravu či sesílání potřebuje dovednosti *čtení a psaní* a *staré jazyky*.

Ačkoliv všechna vzácná kouzla může sesílat i hráčská postava, ta, která vyžadují oběti, jsou myšlena především jako inspirace pro pána jeskyně při vytváření nehráčských postav.

Cena knihy nebo svitku je rovna součtu cen obsažených vzácných kouzel: 8 zl za každé základní, 40 zl za pokročilé, 200 zl za mistrovské.

Seznam vzácných kouzel

- Kulový blesk **Nešef bárák**
- Mluv s mrtvým **Diber met**
- Očarování dračí zbroje
- Očarování rukavic
- Očarování šperku z rohu jednorožce
- Očarování žhnoucí žlázy
- Odčarování zkamenění
- Oprava **Letaken**
- Oživení kamenné sochy
- Oživení kostlivce
- Oživení křišťálové sochy

- Oživení železné sochy
- Oživení mumie
- Oživení zombie
- Poslání
- Probuzení sopky
- Přivolání barghesta
- Přivolání démona alkoholu
- Přivolání démona hrabivosti
- Přivolání démona krvežíznivosti
- Přivolání démona nenávisti
- Přivolání démona obžerství
- Přivolání démona touhy po moci
- Přivolání diblíka
- Přivolání ducha zemřelého
- Přivolání pána zkázy
- Přivolání sukuby
- Přílivová vlna
- Runová stráž
- Stvoření fexta
- Stvoření ghůla
- Stvoření spektry
- Temnota
- Velká bariéra
- Velká levitace
- Vzplanutí *Kvidžah*
- Zemětřesení

Kulový blesk *Nešef bárák*

Druh: základní kouzlo

Dosah: krátký

Rozsah: všechno v přímé linii

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce, ✨ 7kz bleskem

Z tvé ruky s hlasitým elektrickým praskáním vyletí kulový blesk a zasáhne vše, co mu stojí v cestě. Zastaví ho jen kamenná zed' nebo podobně masivní překážka. Za úspěchy můžeš kromě zranění například přepálit tětivu nebo na několik minut způsobit svalové křeče (−1) či ztrátu zraku a sluchu (−1).

Pod vodou kulový blesk nefunguje.

Mluv s mrtvým *Diber met*

Druh: pokročilé kouzlo

Dosah: kontaktní

Rozsah: 1 mrtvola

Obět': 1 inteligentní tvor

Při seslání tohoto kouzla se musíš dotknout mrtvoly, se kterou chceš mluvit, a obětovat inteligentního tvora. Kouzlo mrtvolu částečně oživí natolik, že dokáže mluvit. Mrtvý po dobu trvání kouzla slyší, ale nevidí a necítí. Je na něm, jestli si s tebou bude chtít povídat.

Očarování dračí zbroje

Druh: mistrovské rituální kouzlo

Sesílání: 18 hodin

Pomůcky: očarovávací potřeby

Suroviny: dračí šupiny (100 zl)

Mistr zbrojůr musí nejprve z dračích šupin vyrobit základ zbroje. Zabere mu to 30 dní, práce stojí 60 zlatých. Sesláním tohoto rituálu z něj následně vytvoříš kouzelnou dračí zbroj.

Očarování rukavic

Druh: základní rituální kouzlo

Sesílání: 3 hodiny

Pomůcky: očarovávací potřeby, jehla

Suroviny: hrst srsti huňáče (2 st), špulka kouzelné stříbrné niti (30 zl), 3 svíce

Pomocí tohoto rituálu z obyčejných rukavic vytvoříš kouzelné elektrické rukavice.

Očarování šperku z rohu jednorožce

Druh: pokročilé rituální kouzlo

Sesílání: 5 hodin

Pomůcky: očarovávací potřeby

Suroviny: roh jednorožce (202 zl), zlato (5 zl)

Řezbářský mistr musí nejprve z rohu jedno-

rožce vyřezat požadovaný šperk a opatřit ho zlatými runami. Výroba mu zabere 2 týdny, práce stojí 28 zlatých. Nakonec je třeba provést vlastní rituál, ten kromě připraveného šperku nevyžaduje žádné další suroviny.

Očarování žhnoucí žlázy

Druh: základní rituální kouzlo

Sesílání: 3 hodiny

Pomůcky: očarovávací potřeby

Suroviny: žhnoucí žláza z brouka ohnivce (4 zl)

Tímto jednoduchým rituálním kouzlem můžeš očarovat žhnoucí žlázu z brouka ohnivce, aby nikdy nepřestala svítit. Vyrábí se takto například žhnoucí lampa (základ lampy vyrobí řemeslník za 2 dny, práce a materiál stojí 5 zl).

Odčarování zkamenění

Druh: pokročilé rituální kouzlo

Sesílání: 1 hodina

Suroviny: oči hada z hlavy medúzy (2 zl)

Tímto rituálním kouzlem můžeš zrušit zkamenění.

Oprava *Letaken*

Druh: pokročilé kouzlo

Dosah: krátký

Rozsah: 1 předmět

Toto kouzlo opraví poškozený předmět. Trhliny a škrábance zmizí, čepel bude opět ostrá, ulomené části se znovu spojí. Zcela zničený předmět ale obnovit nedokáže a ztracené části nevrátí.

Oživení kamenné sochy

Druh: pokročilé rituální kouzlo

Sesílání: 12 hodin

Pomůcky: rituální potřeby, očarovávací potřeby

Dobrovolná oběť: 3 inteligentní tvorové

Tímto rituálem je možno oživit kamennou sochu (viz *socha strážce, kamenná* v **Bestiáři**). Kromě vůdce rituálu a jeho pomocníků jsou potřeba ještě 4 inteligentní tvorové: vědomí jednoho z nich se rituálem přesune do sochy, ostatní za to zaplatí svým životem. Všichni to musí udělat dobrovolně, jinak se rituál nepodaří.

Oživení kostlivce

Druh: základní rituální kouzlo

Sesílání: 1 hodina

Pomůcky: rituální potřeby

Suroviny: 1 svíce

Oběť: 1 inteligentní tvor

Kostlivec (viz **Bestiář**) vzniká z mrtvé kostry. Nejdříve je třeba nakreslit rituální kruh a zapálit svíci. Jakmile dohoří, je třeba ukončit život oběti.

Oživení křišťálové sochy

Druh: mistrovské rituální kouzlo

Sesílání: 24 hodin

Pomůcky: rituální potřeby, očarovávací potřeby

Dobrovolná oběť: 7 inteligentních tvorů

Tímto rituálem je možno oživit křišťálovou sochu (viz *socha čarodějky, křišťálová* v **Bestiáři**). Kromě vůdce rituálu a jeho pomocníků je potřeba ještě 8 inteligentních tvorů: vědomí jednoho z nich se rituálem přesune do sochy (obvykle to bývá kouzelník), ostatní za to zaplatí svým životem. Všichni to musí udělat dobrovolně, jinak se rituál nepodaří.

Oživení železné sochy

Druh: mistrovské rituální kouzlo

Sesílání: 18 hodin

Pomůcky: rituální potřeby, očarovávací potřeby

Dobrovolná oběť: 5 inteligentních tvorů

Tímto rituálem je možno oživit kamennou sochu (viz *socha lva*, *železná* v **Bestiáři**). Kromě vůdce rituálu a jeho pomocníků je potřeba ještě 6 inteligentních tvorů: vědomí jednoho z nich se rituálem přesune do sochy, ostatní za to zaplatí svým životem. Všichni to musí udělat dobrovolně, jinak se rituál nepodaří.

Oživení mumie

Druh: mistrovské rituální kouzlo

Sesílání: 19 hodin

Pomůcky: rituální potřeby

Suroviny: 19 💧 v magických surovinách, 19 svíc

Oběti: 19 inteligentních tvorů

Mumie (viz **Bestiář**) vzniká z mrtvoly, kterou je třeba předem nabalzamovat a uložit do sarkofágu v podzemní hrobce. V průběhu zařikávání se postupně zavírá vstup do hrobky, rituál končí jejím zapečetěním. Mumie ožije až ve chvíli, kdy zahyne poslední z obětí, které jsou v kobce zavřeny spolu s ní.

Oživení zombie

Druh: základní rituální kouzlo

Sesílání: 1 hodina

Pomůcky: rituální potřeby

Suroviny: 1 svíce

Oběť: 1 inteligentní tvor

Zombie (viz **Bestiář**) vzniká z mrtvého těla. Nejdříve je třeba nakreslit rituální kruh a zapálit svíci. Jakmile dohoří, je třeba ukončit život oběti.

Poslání

Druh: mistrovské rituální kouzlo

Sesílání: 12 hodin

Suroviny: mozek vzluhy (26 zl)

Vůdce rituálu se musí po celou dobu sesílání dotýkat hlavy cíle. Na konci sesílání vysloví úkol, který cíl musí splnit, například „Zabij krále Akradu“. Úkol musí být formulovaný jednoduchou větou. Očarovaný jím bude zcela posedlý, udělá všechno proto, aby ho splnil a nebude se zdržovat ničím jiným.

Poslání je možno dočasně potlačit například kouzlem *zapomeň* nebo *hypnóza*. Jakmile však skončí jejich trvání, cíl se vrátí k plnění úkolu. Zcela ho zruší smrt vůdce rituálu, který ho seslal.

Probuzení sopky

Druh: mistrovské rituální kouzlo

Sesílání: 180 dní

Suroviny: srdce rudého draka (202 zl)

Toto mocné rituální kouzlo přivede sopku k erupci.

Přivolání barghesta

Druh: pokročilé rituální kouzlo

Sesílání: 8 hodin

Pomůcky: rituální potřeby, 5 svíc

Oběť: 1 zvíře velikosti krávy

Tělo k posednutí: velký černý pes

Před započetím rituálu je třeba nakreslit pentagram a vepsat do něj démonovu pečeť. Po provedení oběti připraveného velkého černého psa posedne *barghest* (viz **Bestiář**).

Přivolání démona alkoholu

Druh: pokročilé rituální kouzlo

Sesílání: 2 hodiny

Pomůcky: rituální potřeby

Suroviny: 5 svíc

Oběť: hrozny, ovoce, chmel, ječmen apod.

Před započítím rituálu je třeba nakreslit pentagram a vepsat do něj démonovu pečeť. Po provedení oběti připravený předmět nebo tvora posedne *démon alkoholu* (viz *Démoni* v **Bestiáři**).

Přivolání démona hrabivosti

Druh: pokročilé rituální kouzlo

Sesílání: 2 hodiny

Pomůcky: rituální potřeby

Suroviny: 5 svíc

Oběť: křeček

Před započítím rituálu je třeba nakreslit pentagram a vepsat do něj démonovu pečeť. Po provedení oběti připravený předmět nebo tvora posedne *démon hrabivosti* (viz *Démoni* v **Bestiáři**).

Přivolání démona krvežíznivosti

Druh: pokročilé rituální kouzlo

Sesílání: 2 hodiny

Pomůcky: rituální potřeby

Suroviny: 5 svíc

Oběť: pijavice

Před započítím rituálu je třeba nakreslit pentagram a vepsat do něj démonovu pečeť. Po provedení oběti připravený předmět nebo tvora posedne *démon krvežíznivosti* (viz *Démoni* v **Bestiáři**).

Přivolání démona nenávisti

Druh: pokročilé rituální kouzlo

Sesílání: 2 hodiny

Pomůcky: rituální potřeby

Suroviny: 5 svíc

Oběť: štír

Před započítím rituálu je třeba nakreslit pentagram a vepsat do něj démonovu pečeť. Po provedení oběti připravený předmět nebo tvora posedne *démon nenávisti* (viz *Démoni* v **Bestiáři**).

Přivolání démona obžerství

Druh: pokročilé rituální kouzlo

Sesílání: 2 hodiny

Pomůcky: rituální potřeby

Suroviny: 5 svíc

Oběť: prase

Před započítím rituálu je třeba nakreslit pentagram a vepsat do něj démonovu pečeť. Po provedení oběti připravený předmět nebo tvora posedne *démon obžerství* (viz *Démoni* v **Bestiáři**).

Přivolání démona touhy po moci

Druh: pokročilé rituální kouzlo

Sesílání: 2 hodiny

Pomůcky: rituální potřeby

Suroviny: 5 svíc

Oběť: medvěd nebo lev

Před započítím rituálu je třeba nakreslit pentagram a vepsat do něj démonovu pečeť. Po provedení oběti připravený předmět nebo tvora posedne *démon touhy po moci* (viz *Démoni* v **Bestiáři**).

Přivolání diblíka

Druh: pokročilé rituální kouzlo

Sesílání: 6 hodin

Pomůcky: rituální potřeby

Suroviny: 5 svic

Oběť: inteligentní tvor

Před započítím rituálu je třeba nakreslit pentagram, vepsat do něj démonovu pečeť a připravit pro *diblíka* (viz **Bestiář**) tělo – obvykle to je loutka, která se mu přibližně podobá. Po provedení oběti ho démon posedne a oživí. Následně je s ním třeba uzavřít smlouvu, která určí, co démon musí vykonat a co za to dostane (viz heslo *Démoni* v **Bestiáři**).

Přivolání ducha zemřelého

Druh: mistrovské rituální kouzlo

Sesílání: 1 hodina

Pomůcky: rituální potřeby

Oběť: inteligentní tvor

Před započítím rituálu je třeba vytvořit hustý dým, například pomocí vonného koření, které je součástí rituálních potřeb. Po provedení oběti a vyslovení jména zemřelého se v kouři objeví jeho tvář a bude s ním možno rozmlouvat. Jakmile se dým rozplyne, kouzlo skončí a tvář zmizí.

Přivolání pána zkázy

Druh: mistrovské rituální kouzlo

Sesílání: 24 hodin

Pomůcky: rituální potřeby

Suroviny: 5 svic

Oběť: 66 inteligentních tvorů

Před započítím rituálu je třeba nakreslit pentagram, vepsat do něj démonovu pečeť a připravit pro *pána zkázy* (viz **Bestiář**) tělo, obvykle sešitím několika kusů hovězího dobytka. Po provedení oběti ho démon posedne a oživí. Následně je s ním třeba uzavřít

smlouvu, která určí, co démon musí vykonat a co za to dostane (viz heslo *Démoni* v **Bestiáři**).

Přivolání sukuby

Druh: pokročilé rituální kouzlo

Sesílání: 12 hodin

Pomůcky: rituální potřeby

Suroviny: 5 svic, červená stuha

Oběť: holubice

Tento rituál může provést pouze žena. Po vepsání pečeti přivolávaného démona do připraveného pentagramu a provedení oběti ji posedne *sukuba* (viz **Bestiář**).

Přilivová vlna

Druh: mistrovské rituální kouzlo

Sesílání: 180 dní

Suroviny: srdce modrého draka (202 zl)

Toto mocné rituální kouzlo na několik kilometrů pobřeží přivolá ničivou přílivovou vlnu.

Runová stráž

Druh: základní rituální kouzlo

Sesílání: několik minut

Trvání: několik hodin, při provedení stříbrem trvalé


Při seslání je třeba nakreslit runový obrazec a určit deaktivální formuli. Když se někdo k obrazci přiblíží bez jejího vyslovení, runy se varovně rozsvítí a vzápětí spustí hlasité poplašné bzučení, které přestane, až když dotyčný odstoupí.

Stvoření fexta

Druh: mistrovské rituální kouzlo

Sesílání: 23 hodin

Pomůcky: rituální potřeby

Suroviny: 23  v magických surovinách, 23 svíc

Oběti: 23 inteligentních tvorů

Fext (viz **Bestiář**) vzniká z živého, inteligentního tvora, který je na začátku rituálu zabit a na konci znovu oživen. Nejdříve je třeba nakreslit rituální kruh, umístit do něj oběti, zapálit svíce a následně jej uprostřed kruhu usmrtit. Pokaždé, když jedna ze svíc dohoří, vůdce rituálu ukončí život jedné z obětí. Rituál skončí, když dohoří poslední svíce.

Stvoření ghůla

Druh: pokročilé rituální kouzlo

Sesílání: 5 hodin

Pomůcky: rituální potřeby

Suroviny: 5  v magických surovinách, 5 svíc

Oběti: 5 inteligentních tvorů


Ghůl (viz **Bestiář**) vzniká z živého, inteligentního tvora, který je na začátku rituálu zabit a na konci znovu oživen. Nejdříve je třeba nakreslit rituální kruh, zapálit svíce a následně jej uprostřed kruhu usmrtit. Pokaždé, když jedna ze svíc dohoří, vůdce rituálu ukončí život jedné z obětí. Rituál skončí, když dohoří poslední svíce.

Stvoření spektry

Druh: pokročilé rituální kouzlo

Sesílání: 17 hodin

Pomůcky: rituální potřeby

Suroviny: 17  v magických surovinách, 17 svíc

Oběti: 17 inteligentních tvorů

Spektra (viz **Bestiář**) vzniká z živého, inteligentního tvora, který je na začátku rituálu

zabit a na konci znovu oživen. Nejdříve je třeba nakreslit rituální kruh, zapálit svíce a následně jej uprostřed kruhu usmrtit. Pokaždé, když jedna ze svíc dohoří, vůdce rituálu ukončí život jedné z obětí. Rituál skončí, když dohoří poslední svíce.

Temnota

Druh: mistrovské rituální kouzlo

Sesílání: 9 dní

Suroviny: 13 *růstových žláz obřího netopýra* (13 x 6 zl)

Oblast o průměru několika kilometrů pokrývá černočerná tma, ve které nefungují žádné zdroje světla ani trpaslické *infravidění*.

Velká bariéra

Druh: mistrovské rituální kouzlo

Sesílání: 90 dní

Suroviny: 13 *živoucích kamenných srdcí* (13 x 26 zl)

Oblast o průměru až několik kilometrů obklopí průsvitná kulovitá nezníčitelná bariéra. Zasahuje i pod zem a v obou směrech brání průchodu všeho včetně plynů a nehmotných bytostí. Teleportační kouzla neomezuje.

Velká levitace

Druh: mistrovské rituální kouzlo

Sesílání: 3 dny

Suroviny: *nadledviny gryfa* (38 zl) nebo *nadledviny pegasa* (38 zl)

Tímto rituálním kouzlem je možno levitovat předmět o hmotnosti až několik desítek tun (lod', obelisk a podobně). Ten pak může léta rychlostí chůze, směr určuje vůdce rituálu. Může také zůstat viset volně v prostoru.

Vzplanutí *Kvidžah *

Druh: základní kouzlo

Dosah: střední

Rozsah: 1–5 cílů

Tímto kouzlem automaticky zapálíš určené hořlavé cíle, například připravené dřevo nebo něčí šaty. Zapálené šaty zraňují na začátku každého kola za 3kz **ohněm** a jdou uhasit za jedno kolo.

Pod vodou *vzplanutí* nefunguje.

Zemětřesení

Druh: mistrovské rituální kouzlo

Sesílání: 180 dní

Suroviny: *srdce černého draka* (202 zl)

Toto mocné rituální kouzlo na oblast o průměru několika kilometrů pobřeží přivolá ničivé zemětřesení.

Nehráčské postavy

Tato kapitola je určena pro pána jeskyně. Najde v ní návod, jak tvořit obyvatele vašeho herního světa, a pár konkrétních příkladů.

Tvorba nehráčských postav

Nehráčské postavy mají životy a vlastnosti jako všichni tvorové v **Dračím doupěti k6**. 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 nehráčské 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 hod-

noty 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.
- Šlechtici, 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**, **Finese** a **Duši** podle svého uvážení. Kovář nejspíš bude mít vysokou **Fyzičku**, pouliční zloděj **Finesu** a kněz nebo čaroděj **Duši**.

Životy

Počet životů nehráčských postav se určuje stejně jako u hráčských:

- Hobiti a kudŭci 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 nehráčských postav nemusíš jejich dovednosti vypisovat, můžeš je snadno odvodit, až když to ve hře budeš potřebovat.

Vrozené schopnosti

Každá nehráčská 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 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. Nehráčské postavy také mohou umět pár kouzel nebo alchymistických receptů, přestože nemají dobrodružné povolání.

Nehráčské postavy s dobrodružným povoláním

Pro nehráčské postavy, které strávily podstatnou část svého života průzkumem nebezpečných míst, platí stejná pravidla jako pro hráčské: 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 žijí 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 vlastností, 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 nehráčských postav s dobrodružným povoláním postupuj jako při tvorbě hráčských postav. Nemusíš ale nutně vypsát všechny jejich schopnosti a dovednosti. Stačí vědět, jaké nejčastěji používají, zbytek můžeš doplnit v průběhu hry.

Oblečení a povolání

Jako kdo je nehráčská postava oblečená? Jako lovec? Rybář? Člen městské stráže?

Popis

Dlouhé popisy jsou nudné a nezáživné. Zmiň jen výzbroj a to, co nejvíc upoutá pozornost.

Příklad:

V bráně jsou tři strážníci v těžkých zbrojích, opírají se o dlouhá kopí. Jeden je o hlavu vyšší než ostatní, druhý má pásku přes oko a třetí se nepřítomně usmívá.

Charakter

Stručně si poznamenej typické chování nehráčské 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. Nehráčské postavy budou pak působit živěji a hráči je budou moci snadno oslovit.

Příklad:

„Dlouháne, běž jim otevřít.“

„Zase já? Zatracená práce!“

Příklady nehráčských postav

Rosa

Fyzička **2**, Finesa **3**, Duše **1**, ♥ **7**

Schopnosti: vytríbená chuť, 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 rozčuchanými 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 pytlím 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, 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, kouzelné leštidlo

Dovednosti: *čtení a psaní, léčitelství, zpracování magických surovin*

Chování: upovídaná, přátelská

Vzhled: baculatá mladá trpaslice v pracovní zástěře potřísněné skvrnami od žíraviny

Přátelská trpaslická alchymistka, která pověsila dobrodružný život na hřebík a otevřela si krámk ve městě.

Svišť

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 **Dračím doupěti k6** je, že obchodníci od postav nakupují za poloviční ceny, než za jaké pak zboží prodávají. Když chceš tedy prodat *léčivý lektvar*, který v ceníku stojí 2 zlaté, dostaneš za něj jen 1 zlatý. Výjimkou jsou položky, které slouží jako platidlo, na-

příklad 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.

Oblečení

Žebrácké¹	4 st
žebrácké hadry	

Prosté¹	2 zl
kutna	
námořnický oděv	
oděv alchymistického učně	
oděv přístavního dělníka	
prostá kouzelnická róba	
prostý lovecký oděv	
rolnický oděv	
učednický oděv	
vojenská uniforma	
žoldácký oděv	

Dobré¹	10 zl
alchymistický oděv	
dobrá cestovní oděv	
dobrá lovecký oděv	
důstojnická uniforma	
kapitánská uniforma	
kněžský háv	
kouzelnická róba	
kupecký oděv	

Dobré¹	10 zl
měšťanský šat	
oděv řemeslnického mistra	
oděv žoldáckého kapitána	
studentský šat	

Honosné¹	50 zl
honosný lovecký oděv	
honosné cestovní šaty	
honosná kouzelnická róba	
talár univerzitního mistra	
oděv mistra alchymie	
generálská uniforma	
admirálská uniforma	
šlechtický šat	
honosný kupecký šat	
honosný měšťanský šat	
oděv velekněze	

Luxusní¹	250 zl
* oděv velmože	
* královský háv	

¹ Cena oděvu zahrnuje i obuv a doplňky jako pochvu na meč, pouzdro na dýku, bandalír na vrhací nože, měšec, brašničku na opasku a podobně.

Vybavení

Alchymistická výbava	Cena
1 💧	2 zl
* alchymistická laboratoř	100 zl
nemagické suroviny	1 zl

Alchymistická výbava	Cena
truhlice s alchymistickou aparaturou ¹	10 zl

¹ V truhlici je také zásoba prázdných flakónů.

Cestovní výbava	Cena
<i>cestovní kuchařské potřeby</i> ¹	2 zl
<i>měch na vodu</i> (na 1 den)	1 st
<i>pytel</i>	1 st
<i>tábornická výbava</i> ²	1 zl
<i>torna</i>	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 lžíce, talíř, miska a korbel, kalich nebo roh na pití.

Hudební nástroje	Cena
buben	5 st
citera	2 zl
dudy	3 zl
flétna	2 st
harfa	5 zl
loutna	3 zl
lyra	3 zl
píšťala	2 st
roh	2 st

Kouzelnické pomůcky	Cena
* <i>rituální potřeby</i> ¹	15 zl
* <i>očarovávací potřeby</i> ²	10 zl

¹ Rituální dýka, olůvko, troud a křesadlo, křída, pigmenty a štětce na kreslení rituálních obrazců a vonné koření.

² Dláta, rydla, razítka, pilníky, kladívko, stříbrný drát, štěteček, inkoust a prach z drcených polodrahokamů.

Léčitelská výbava	Cena
<i>hojivá mast</i> ¹ (1 dávka)	5 st
<i>léčivý lektvar</i> ²	4 zl
<i>léčitelské potřeby</i> ³	1 zl
<i>živočišné uhlí</i> ⁴ (1 dávka)	1 st

¹ Po vydatném spánku vyléčí 2 životy.

² Po několika minutách vyléčí 3kz + 2 životů.

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

⁴ Vyléčí průjem.

Lovecká výbava	Cena
<i>klubko drátu</i>	5 st
<i>past na medvědy</i> a metr řetězu	2 zl

Nářadí	Cena
dláto ¹	2 st
krumpáč	6 st
kladivo ¹	5 st
lopata	4 st
majzlík ¹	2 st
motyka	4 st
páčidlo ¹	5 st
průbojník	2 st
sekera	5 st
vidle	4 st

¹ Tyto nástroje jsou součástí zlodějského náčiní.

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

¹ Zlodějská lucerna dosvítí dál než obyčejná, a dá se zavěsit na krk, svítí ale jen jedním směrem.

Psací potřeby	Cena
<i>křída</i>	1 mk
<i>písařská souprava</i> ¹	1 zl

¹ Pouzdro na svitky s několika archy papíru, brk, inkoust, pemza, olůvko a podložka na psaní.

Skleněné zboží	Cena
* dalekohled	20 zl
prázdná láhev	5 st
prázdný flakón	1 st
* zvětšovací sklo	5 zl

Šplhací náčiní	Cena
<i>1 metr řetězu</i>	5 st
<i>2 metry provazového žebříku</i>	4 st
<i>5 metrů lana</i>	4 st
<i>20 metrů provazu</i>	1 st
<i>horolezecká výbava</i> ¹	2 zl
<i>kladkostroj</i>	1 zl
<i>kotvička</i>	6 st
<i>ocelové hřeby</i>	2 st

¹ Mačky, cepín, smyčky, skoby a úvazy.

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

Zlodějské pomůcky	Cena
<i>líčidla</i>	1 zl
* <i>mistrovské paklíče</i>	100 zl
<i>nášlapné ježky (pytlík)</i>	5 st
<i>okovy</i>	6 st
<i>padělatelské náčiní</i>	5 zl
<i>pepř (sáček)</i>	5 st
<i>pouta a roubík</i>	2 st
<i>skoby, klínky a hřebíky (pytlík)</i>	6 st
<i>zlodějské náčiní</i> ¹	5 zl
<i>zrcátka na držadle</i>	2 st

¹ Sada paklíčů a šperháků, kleště, páčidlo, majzlík, dláto, kladivo, nebozez, pilník, pilka na železo, olejnička a klubko drátu.

Zvířata a dopravní prostředky

Zvířata	Cena ¹
jezdecký kůň	15 zl
osel, mula	2 zl
poník	8 zl
pes	4 st
* slon	25 zl
tažný kůň	10 zl
* válečný kůň	30 zl
* velbloud	5 zl
vůl, kráva	5 zl

¹ V ceně je sedlo, sedlové brašny, chomout, uzda, ohlávka a podobně.

Povozy	Cena
kára nebo dvoukolák	1 zl
* kočár	20 zl
sáně	6 st
vůz	5 zl

Lodě ¹	Cena ²
lod'ka pro dvě osoby	2 zl
člun pro několik osob	10 zl
* malá plachetnice	50 zl
* malá obchodní lod'	300 zl
* malá válečná lod'	500 zl
* velká obchodní lod'	1.200 zl

Lodě ¹	Cena ²
* velká válečná loď	2.000 zl

¹ Bydlení na vlastní lodi snižuje denní náklady

na živobytí na polovinu (ale maximálně o 1% její ceny).

² V ceně jsou vesla, plachty a další potřebné vybavení.







Výzbroj

Lehké zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
beze zbraně	–	👊 0	–
bič, nůž	–	👊 0	4 st
dlouhé kopí, trojzubec	–	👊 2	3 zl
dýka, tesák	–	👊 1	2 zl
hůl	–	👊 1	1 st
krátké kopí	krátký	👊 1	2 zl
obušek	–	👊 0	2 st
oštěp	střední	👊 0	8 st
pěstní klín	–	👊 0	5 mk
sít'	–	👊 –	2 st
šavle, krátký meč	–	👊 1	4 zl
vrhací nůž, vrhací šipka	krátký	👊 0	5 st

Improvizované lehké zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
lopata, motyka, vidle	–	👊 1	4 st
majzlík, kotvička na laně, dláto, průbojník	–	👊 0	2 st
malý kámen	střední	👊 0	–

Těžké zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
dvojruční kyj, dvojruční palice	–	👊 2	6 st
dvojruční meč	–	👊 3	10 zl
dvojruční válečná sekera, dvojruční válečné kladivo	–	👊 3	8 zl
kyj	–	👊 1	4 st
meč, válečná sekera, válečné kladivo	–	👊 2	6 zl
vrhací disk (čakram)	krátký	👊 2	2 zl
vrhací kopí, harpuna	krátký	👊 2	2 zl
vrhací sekera, vrhací kladivo	krátký	👊 2	3 zl

Improvizované těžké zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
kladivo, pracovní sekera, řetěz, páčidlo	–	 1	5 st
krumpáč	–	 2	6 st
velký kámen	krátký	 1	–

Střelné zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
dlouhý luk	dlouhý	 2	6 zl
foukačka (1 kolo nabíjení)	krátký	 –2	5 st
krátký luk	střední	 2	4 zl
kuše (1 kolo nabíjení)	střední	 3	10 zl
* opakovací kuše ¹	střední	 2	25 zl
prak	střední	 1	1 st

¹ Opakovací kuše střílí každé kolo. V zásobníku je 5 šipek, dobití zabere 1 kolo za každou šipku.

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
* plamenomet	kontaktní	podle hořlaviny ³		10 zl
zápalná láhev	krátký	–3	podle hořlaviny ³	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

³ Viz kapitola **Hořlaviny**.

Zbroje a štíty	Kvalita	Cena
lehká zbroj	1	10 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)	30 zl
* lehká zbroj z kůže baziliška	1 (proti žíravíně 2)	40 zl
těžká zbroj	2	50 zl
štíť	+1	4 zl

Pasti, jedy a žiraviny

Pasti	Cena
* <i>blesková past</i>	100 zl
* <i>jehlicová past</i>	10 zl + cena jedu
* <i>kamenná koule</i>	5 zl
* <i>kyvadlová past</i>	20 zl
<i>past na medvědy a metr řetězu</i>	2 zl
* <i>plynová past</i>	20 zl + cena jedu
* <i>propadlová past</i>	15 zl
* <i>šipková past</i>	15 zl + cena jedu
* <i>vodní past</i>	25 zl
* <i>vyjíždějící břit</i>	15 zl + cena jedu

Jedy	Za dávku
* <i>arsin</i>	8 zl
* <i>arzenik</i>	16 zl
<i>bolehlav</i>	4 st
* <i>černá zhouba</i>	8 zl
* <i>dech zeleného draka</i>	20 zl
* <i>jablečná vůně</i>	16 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 křižáka</i>	4 zl
* <i>jed z obřího sklípkaná</i>	16 zl

Jedy	Za dávku
* <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
<i>muchomůrka zelená</i>	2 st
* <i>uspávací tinktura</i>	8 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

Žiraviny (1 flakón)	Cena
* <i>dech černého draka</i>	25 zl
* <i>sliny hydry</i>	6 zl
* <i>sliny pavučinového brouka</i>	10 zl
* <i>sliny všežrouta odporného</i>	6 zl
* <i>Sliz z plíživého hnusu</i>	16 zl
* <i>trávicí šťávy slizovce</i>	4 zl
* <i>vitriol</i>	2 zl
* <i>žiravý dech baziliška</i>	8 zl
* <i>lučavka královská</i>	5 zl

Studium a výcvik

Výcvik u mistra	Cena
<i>elixír rychlého učení</i>	4 zl

Výcvik u mistra	Cena
<i>dovednost, základní schopnost</i>	8 zl

Výcvik u mistra	Cena
základní recept nebo kouzlo	4 zl
pokročilá schopnost	40 zl
pokročilý recept nebo kouzlo	20 zl
mistrovská schopnost	200 zl
mistrovský recept nebo kouzlo	100 zl

Svitek s kouzlem nebo alchymistickým receptem	Cena
* základní kouzlo nebo recept	4 zl
* pokročilé kouzlo nebo recept	20 zl

Svitek s kouzlem nebo alchymistickým receptem	Cena
* mistrovské kouzlo nebo recept	100 zl

Svitek se vzácným kouzlem nebo vzácným alchymistickým receptem	Cena
* základní kouzlo nebo recept	8 zl
* pokročilé kouzlo nebo recept	40 zl
* mistrovské kouzlo nebo recept	200 zl

Cennosti

Drahé kameny a perly	Cena
polodrahokam ¹ , bílá nebo růžová perla	1 zl
černá perla, topaz	5 zl
safír	8 zl
rubín	10 zl
smaragd	15 zl
diamant	25 zl

¹ Například achát, akvamarín, ametyst, beryl, citrín, granát, hematit, chryzoberyl, jantar, jaspis, kalcit, karneol, korund, křišťál, 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 zl
čelenka, figurka, krabička, náhrdelník, náramek	5–100 zl
koruna, pás, řetěz, soška, žezlo	20–1.000 zl
kazeta plná šperků a drahých kamenů	50–1.750 zl

Šperky a cennosti	Cena
truhlice plná šperků a drahých kamenů	500–17.500 zl
truhla plná šperků a drahých kamenů	5.000–175.000 zl

Drahé předměty	Cena
balíček dýmkového koření	2 st
kožešina	1–5 zl
láhev drahého alkoholu	1–10 zl
kniha	2–10 zl
socha	2–15 zl
koberec, štůček vzácné tkaniny	2–20 zl
luxusní štít	5–20 zl
sada drahého nádobí	6–60 zl
grimoár, kodex	8–80 zl
sada drahých příborů	10–100 zl
luxusní lehká zbroj	20–200 zl
luxusní zbraň	25–250 zl
trůn	50–500 zl
luxusní těžká zbroj	100–500 zl

Vzácné materiály	Cena
mramor, železo (1 kg)	25 mk
ocel, měď, bronz, cín, mosaz, vzácné dřevo, dračí kost (1 kg)	2,5 zl
stříbro, slonovina, nefrit, křišťál (1 kg)	25 zl
zlato (1 kg)	250 zl
* dračí šupiny (na 1 zbroj)	200 zl
* kůže z baziliška	26 zl
* kůže z obřího varana	10 zl
* kůže z wyverny	16 zl
* kůže ze žraloka	6 zl

Vzácné materiály	Cena
* srst huňáče (1 hrst)	2 st

Odlitky ze vzácných kovů	Cena
měděný, bronzový, cínový nebo mosazný ingot	1 st
měděný, bronzový, cínový nebo mosazný prut	1 zl
stříbrný ingot	1 zl
stříbrný prut	10 zl
stříbrná cihla	100 zl
zlatý ingot	10 zl
zlatý prut	100 zl
zlatá cihla	1.000 zl

Nemovitosti

Klíče, zámky a truhly	Cena
jednoduchý zámek	1 zl
kvalitní zámek	5 zl
mistrovský zámek	25 zl
truhla	5 st
klíč	2 st – 20 zl

Domy ¹	Cena
lovecký srub	20 zl
domek s jednou místností	50 zl
malý dům	200 zl
obytná věž	500 zl
velký dům	1.000 zl

Domy ¹	Cena
výstavní dům	5.000 zl
palác	100.000 zl

Opevněné domy a hrady ¹	Cena
opevněný dům	600 zl
opevněná věž	1.200 zl
malá tvrz	10.000 zl
hrad	50.000 zl
pevnost	250.000 zl

¹ Bydlení ve vlastní nemovitosti snižuje denní náklady na živobytí na polovinu (ale maximálně o 1% její ceny).

Živobytí

Bídne (žebrák)	2 mk / den
žebrák, poustevník	

Nuzné (chudás)	1 st / den
rolník, nádeník, vědma, uhlíř, rybář, lovec	

Nuzné (chud'as)	1 st / den
dělník, servírka, kuchař	
novic v chrámu	
námořník, voják, žoldák, strážný	
služebný	
lapka, práskač, kapsář, prostitutka	

Ucházející (farmář)	5 st / den
farmář	
tovaryš, léčitel	
úředník	
drobný obchodník, vetešník	
adept v chrámu	
poddůstojník, loďmistr, osobní stráž	
osobní sluha	
student akademie	
pasák, ranař, vůdce lapků, pašerák, padělatel, kurtizána	
dobrodruzi na základních úrovních, učedník alchymisty nebo čaroděje	

Pohodlné (řemeslník)	2 zl / den
starosta, stařešina	
mistr řemeslník, písař, lékař	
právník	
handlíř, lichvář	
kněz	
důstojník, kapitán, elitní stráž	
člen akademie	
hlava podsvětí	
dobrodruzi na pokročilých úrovních, zavedený alchymista nebo čaroděj	

Hojné (obchodník)	10 zl / den
představený kolégia řemeslníků	
člen městské rady	
bohatý obchodník, bankéř	
velekněz	
generál, admirál, velitel žoldnéřské armády	

Hojné (obchodník)	10 zl / den
zchudlý aristokrat	
scholarcha akademie	
hlava tajné služby, mistr zloděj	
dobrodruzi na mistrovských úrovních, mistr alchymista nebo čaroděj	

Blahobytné (aristokrat)	50 zl / den
správce nebo vládce města	
hlava obchodní společnosti	
hlava významné církve	
aristokrat	

Okázalé (velmož)	200 zl / den
vysoký císařský úředník, vezír	
vyšší aristokrat	

Luxusní (král)	1.000 zl / den
správce provincie, král	

Opulentní (císař)	5.000 zl / den
císař, velekrál	

Odvozené ceny

Akce podsvětí
1x – 1000x denních nákladů

Dar nebo úplatek
1x – 100x denních nákladů

Odměna pro postavy
1x – 100x denních nákladů zadavatele

Kouzelné předměty

Kouzelné hračky a cetky	Cena
* Duhový kámen	1 zl
* Mluvící panenka	10 zl
* Kvákající žába	7 zl
* Kouzelná kulička	5 zl
* Kouzelný vojáček	12 zl
* Kouzelná píšťalka	4 zl
* Oživlý kamenný ptáček	5 zl

Kouzelné hůlky, hole a žezla	Cena
* Ebenová hůlka	200 zl
* Hůlka temnoty	40 zl
* Mrazící hůlka	30 zl
* Ohnivá hůl	170 zl
* Žezlo královského majestátu	500 zl
* Žezlo ohně a mrazu	100 zl

Kouzelné oblečení	Cena
* Elektrické rukavice	60 zl
* Elfi boty	25 zl
* Elfi plášť	140 zl
* Maska mnoha podob	80 zl
* Plášť nenápadnosti	60 zl
* Plášť neviditelnosti	200 zl
* Sedmimílové boty	90 zl

Kouzelné šperky	Cena
* Amulet nedetekovatelnosti	90 zl
* Amulet věčného života	300 zl
* Amulet vodního dechu	25 zl
* Amulet z rohu jednorožce	404 zl
* Čelenka telekineze	140 zl
* Hřejivý amulet	15 zl
* Chladivý amulet	10 zl
* Mrazící amulet	15 zl
* Nazar, talisman proti uhranutí	5 zl

Kouzelné šperky	Cena
* Náhrdelník z drápů	10 zl
* Prsten černé vodoměrky	60 zl
* Prsten neviditelnosti	750 zl
* Prsten pravdy	30 zl
* Prsten uhranutí	20 zl
* Sluneční prsten	90 zl
* Talisman matení pachu	10 zl
* Talisman ochrany před hmyzem	15 zl
* Upírský prsten	120 zl

Kouzelná výzbroj	Cena
* Bezhluchý dlouhý luk	25 zl
* Dračí zbroj	500 zl
* Dýka mnoha kovů	50 zl
* Hadí hůl	20 zl
* Jehelníček	75 zl
* Kouzelné kovářské kladivo	25 zl
* Kouzelný cepín	40 zl
* Meč noci	150 zl
* Očarovaná hvězdice	5 zl
* Ohnivý meč	250 zl
* Ostnitá palice	25 zl
* Protimagický štít	350 zl
* Teleskopická hůl	40 zl
* Zabiják nemrtvých	220 zl
* Zbroj z obřího rejnoka	260 zl
* Zmijí dýka	50 zl

Léčivé kameny	Cena
* Léčivý apatit	25 zl
* Léčivý hematit	100 zl
* Léčivý kalcit	80 zl
* Léčivý pyrit	15 zl
* Léčivý rubín	50 zl

Léčivé kameny	Cena
* Léčivý safír	40 zl
* Léčivý smaragd	75 zl
* Léčivý topaz	25 zl

Ostatní kouzelné předměty	Cena
* Detekční zvonek	50 zl
* Elfská lyra	25 zl
* Kouzelná zápalka	10 zl
* Kouzelný kalich	30 zl
* Krysařova flétna	150 zl

Ostatní kouzelné předměty	Cena
* Létaující koberec	400 zl
* Nahlížecká koule	200 zl
* Překládová kniha	40 zl
* Runa věčnosti	125 zl
* Runotepecké pero	25 zl
* Sérotvorný flakón	40 zl
* Sledovací mapa	20 zl
* Torna beztíže	60 zl
* Vzkazové knihy	400 zl
* Žhnoucí lampa	18 zl

Magické suroviny

Magické suroviny		Cena
* baziliščí vejce	7	14 zl
* bludný kořen	17	34 zl
* časoprostorová bobule	1	2 zl
* černé srdce pavoučnatky	17	34 zl
* dračí krev (1 flakón)	–	2 st
* dračí srdce	101	202 zl
* dračí vejce	23	46 zl
* dřevěné srdce dryády	5	10 zl
* dvanácterník ghůla	5	10 zl
* fialová plíseň (1 flakón)	1	2 zl
* fluidum z bludičky	7	14 zl
* harpyjí vejce	1	2 zl
* hlava obří vážky	3	6 zl
* hřbitovní věnec	3	6 zl
* hrst vajec mouchy zlodějky	1	2 zl
* hrst vajec obří vážky	1	2 zl
* hrst vajec všežrouta odporného	2	4 zl
* chapadla řasnatky	1	2 zl
* játra huňáče modrého	3	6 zl
* játra huňáče zeleného	5	10 zl
* kamenné srdce gargoyly	7	14 zl

Magické suroviny		Cena
* kořen mandragory	3	6 zl
* kořeny dravého keře	5	10 zl
* křídla poletuchy	2	4 zl
* měsíční lilie	1	2 zl
* mluvící kaktus	5	10 zl
* modrá světélkující pasta	1	2 zl
* mozek vzluhy	13	26 zl
* mrchožrout plazivý	3	6 zl
* mrtvé srdce fexta	23	46 zl
* nadledviny gryfa	19	38 zl
* nadledviny harpyje	3	6 zl
* nadledviny mantikory	7	14 zl
* nadledviny mořské panny	5	10 zl
* nadledviny pegasa	19	38 zl
* nadledviny tříhlavého psa	5	10 zl
* nemrtvá esence spektry	17	34 zl
* očarovaná stříbrná nit	–	30 zl
* oči hada z hlavy medúzy	1	2 zl
* oči medúzy	7	14 zl
* ostny obřího dikobraza	3	6 zl
* pigment skvrny barevné	7	14 zl
* písečný had	11	22 zl

Magické suroviny		Cena
* <i>podkožní žláza bahenního netvora</i>	11	22 zl
* <i>prach z rohu jednorožce</i>	31	62 zl
* <i>pýchavka kýchavá</i>	1	2 zl
* <i>roh jednorožce</i>	31	62 zl
* <i>růstová žláza krakena</i>	29	58 zl
* <i>růstová žláza krále goblinů</i>	11	22 zl
* <i>růstová žláza královny obřích mravenců</i>	13	26 zl
* <i>růstová žláza lítého vlka</i>	7	14 zl
* <i>růstová žláza mouchy zlodějky</i>	3	6 zl
* <i>růstová žláza obra</i>	19	38 zl
* <i>růstová žláza obří anakondy</i>	13	26 zl
* <i>růstová žláza obří gorily</i>	13	26 zl
* <i>růstová žláza obří krysy</i>	3	6 zl
* <i>růstová žláza obří ploštice</i>	5	10 zl
* <i>růstová žláza obřího červa</i>	5	10 zl
* <i>růstová žláza obřího dikobraza</i>	5	10 zl
* <i>růstová žláza obřího hroznýše</i>	11	22 zl
* <i>růstová žláza obřího kance</i>	11	22 zl
* <i>růstová žláza obřího kraba</i>	13	26 zl
* <i>růstová žláza obřího křižáka</i>	5	10 zl
* <i>růstová žláza obřího mořského hada</i>	23	46 zl
* <i>růstová žláza obřího mořského koníka</i>	7	14 zl
* <i>růstová žláza obřího mravence</i>	5	10 zl
* <i>růstová žláza obřího netopýra</i>	3	6 zl
* <i>růstová žláza obřího orangutana</i>	11	22 zl
* <i>růstová žláza obřího orla</i>	13	26 zl

Magické suroviny		Cena
* <i>růstová žláza obřího roháče</i>	7	14 zl
* <i>růstová žláza obřího sklípkaná</i>	11	22 zl
* <i>růstová žláza obřího štíra</i>	7	14 zl
* <i>růstová žláza obřího varana</i>	11	22 zl
* <i>růstová žláza permoníka</i>	2	4 zl
* <i>růstová žláza ptáka hroziváka</i>	11	22 zl
* <i>růstová žláza ptáka Noha</i>	17	34 zl
* <i>růstová žláza všežrouta odporého</i>	7	14 zl
* <i>rychletuhnoucí sliz</i>	3	6 zl
* <i>rzivý prach</i>	5	10 zl
* <i>slezina neviděného</i>	29	58 zl
* <i>slinivka slizovce</i>	19	38 zl
* <i>sliny obřího červa</i>	1	2 zl
* <i>srdce hydry</i>	17	34 zl
* <i>srdce kancodlaka</i>	17	34 zl
* <i>srdce krysodlaka</i>	17	34 zl
* <i>srdce medúzy</i>	11	22 zl
* <i>srdce medvědodlaka</i>	17	34 zl
* <i>srdce nezmara</i>	17	34 zl
* <i>srdce oživlého stromu</i>	19	38 zl
* <i>srdce tygrodla</i>	17	34 zl
* <i>srdce vlkodlaka</i>	17	34 zl
* <i>srdce zlobra</i>	17	34 zl
* <i>štětiny z chapadel ogloje-chorchoje</i>	17	34 zl
* <i>štítná žláza baziliška</i>	23	46 zl
* <i>třpytivý prach</i>	7	14 zl
* <i>ucukavka nedůtklivá</i>	5	10 zl
* <i>upíří zuby</i>	29	58 zl
* <i>vak vajec obřího křižáka</i>	1	2 zl
* <i>vak vajec obřího sklípkaná</i>	3	6 zl
* <i>vejce brouka ohnivce</i>	1	2 zl
* <i>vejce gryfa</i>	5	10 zl


Magické suroviny		Cena
* vejce hydry	7	14 zl
* vejce krakena	7	14 zl
* vejce medúzy	7	14 zl
* vejce nezmara	5	10 zl
* vejce obří ploštice	1	2 zl
* vejce obřího kraba	3	6 zl
* vejce obřího mravence	1	2 zl
* vejce obřího orla	3	6 zl
* vejce obřího roháče	2	4 zl
* vejce obřího varana	3	6 zl
* vejce ogloje-chorchoje	5	10 zl
* vejce ptáka hroziváka	3	6 zl
* vejce ptáka Noha	5	10 zl

Magické suroviny		Cena
* vejce wyverny	3	6 zl
* vyschlé srdce mumie	19	38 zl
* výtažek z plíživého hnusu (1 flakón)	2	4 zl
* zpívající leknín	3	6 zl
* zuby hydry (z jedné hlavy)	3	6 zl
* zvonivé jmelí	7	14 zl
* žhnoucí žláza z brouka ohnivce	1	2 zl
* živoucí kamenné srdce	13	26 zl
* živoucí křišťálové srdce	17	34 zl
* živoucí železné srdce	13	26 zl
* žlučník wyverny	13	26 zl

Alchymie

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 suroviny, výbava a služby	Cena
1 	2 zl
alchymistická laboratoř	100 zl
zásoba <i>nemagických surovin</i>	1 zl
* pronájem laboratoře na výrobu jednoho předmětu ¹	5 st
truhlice s <i>alchymistickou aparaturou</i> ²	10 zl

¹ Cena za výrobu podle mistrova receptu je cena výrobku mínus cena surovin.

² V truhlici je také zásoba prázdných flakónů.

Vzácné alchymistické výrobky	Cena
* <i>dračí inkoust</i>	5 zl
* <i>elixír mládí</i>	404 zl
* <i>elixír ukládání vzpomínek</i>	52 zl
* <i>koncentrovaná mlha</i>	44 zl
* <i>kouzelná líčidla</i>	28 zl
* <i>lektvar hypnózy</i>	28 zl
* <i>lektvar létání</i>	76 zl
* <i>lektvar neviditelnosti</i>	116 zl
* <i>lektvar nezranitelnosti</i>	92 zl
* <i>lektvar obří síly</i>	76 zl
* <i>lektvar proměny do kance</i>	68 zl
* <i>lektvar proměny do kočky</i>	20 zl
* <i>lektvar proměny do krysy</i>	68 zl
* <i>lektvar proměny do medvěda</i>	68 zl
* <i>lektvar proměny do obřího černého pavouka</i>	68 zl
* <i>lektvar proměny do tygra</i>	68 zl
* <i>lektvar proměny do vlka</i>	68 zl

Vzácné alchymistické výrobky	Cena
* <i>lektvar regenerace</i>	68 zl
* <i>lektvar splynutí se dřevem</i>	20 zl
* <i>lektvar ticha</i>	12 zl
* <i>lektvar rychlého hojení</i>	44 zl
* <i>lektvar vampirismu</i>	116 zl
* <i>lektvar zkamenění</i>	28 zl
* <i>nápoj lásky</i>	124 zl
* <i>rychletuhnoucí sliz</i>	24 zl

Svitek s běžným alchymistickým receptem	Cena
* základní recept	4 zl
* pokročilý recept	20 zl
* mistrovský recept	100 zl

Svitek se vzácným alchymistickým receptem	Cena
* základní recept	8 zl
* pokročilý recept	40 zl
* mistrovský recept	200 zl