

Draci doupě

k6



Verze 0. 16. 13

Sazba a ilustrace jsou provizorní, slouží pouze k prezentaci betaverze pravidel. V tištěném vydání budou ilustrace od profesionálního výtvarníka.

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 zlodějské schopnosti	84
Organizace hraní	9	Pokročilé zlodějské schopnosti.....	85
Váš herní svět.....	11	Mistrovské zlodějské schopnosti.....	86
Tvorba postavy	13	Dovednosti.....	88
Povolání.....	14	Seznam dovedností	89
Rasa	16	Výbava.....	92
Kdo jsi?.....	23	Oblečení.....	92
Odkud jsi?	23	Vybavení.....	93
Co dokážeš?	26	Zvířata a dopravní prostředky.....	100
Co vlastníš?	28	Výzbroj.....	102
Příklad tvorby postav	28	Zbraně	102
Postavy v příkladech.....	31	Zbroje a štíty.....	105
Alchymista	33	Výpočet zranění zbraní	106
Typická alchymistická výbava	33	Hraní Dračího doupěte k6	108
Pravidla pro alchymii.....	34	Hod na náhodu	111
Seznam receptů a dovedností	36	Cestování	113
Základní alchymistické recepty	38	Překonávání překážek	116
Pokročilé alchymistické recepty.....	42	Dveře a zámky	118
Mistrovské alchymistické recepty.....	46	Druhy dveří a zámků.....	119
Hraničák	50	Průzkum.....	120
Typická hraničářská výbava	50	Plížení	124
Seznam schopností a dovedností	51	Viditelnost.....	126
Základní hraničářské schopnosti	52	Rozhovory	127
Pokročilé hraničářské schopnosti.....	54	Boj.....	129
Mistrovské hraničářské schopnosti....	56	Popis prostředí a situace.....	130
Kouzelník.....	59	Úmysly	130
Typická kouzelnická výbava.....	59	Co jde stihnout v jednom kole	131
Pravidla pro kouzlení	60	Vzdálenost	131
Seznam kouzel a dovedností	62	Rychlosť	132
Základní kouzla	64	Naložení	132
Pokročilá kouzla	68	Hod na útok a na obranu.....	132
Mistrovská kouzla	71	Výhody a nevýhody	133
Válečník.....	76	Pořadí házení	135
Typická válečnická výbava	76	Úspěchy	136
Seznam schopností a dovedností	77	Zranění a jeho následky	138
Základní válečnické schopnosti	78	Manévry a situace	141
Pokročilé válečnické schopnosti.....	79	Boj pod vodou	141
Mistrovské válečnické schopnosti	80	Boj proti nestvůram	142
Zloděj.....	82	Hašení	142
Typická zlodějská výbava	82	Hoření.....	142
Seznam schopností a dovedností	83	Kouzlení v boji	143

Nepřímá střelba	143
Odečítání munice.....	144
Plná obrana	144
Příprava	144
Síla v boji	144
Útěk z boje	145
Útok na nehybného protivníka	145
Útok na více protivníků.....	146
Útok ze zálohy	146
Velikost postav.....	146
Viditelnost v boji.....	147
Zajímání.....	147
Zásah mimo zbroj	147
Časté nejasnosti	148
Pronásledování	150
Pády	153
Pasti	155
Jedy.....	160
Hořlaviny	169
Žíraviny	171
Léčení.....	173
Jednorázová léčba	173
Dlouhodobá léčba	175
Léčení následků	175
Léčení duševního zranění.....	176
Zlepšování postavy.....	177
Co získáš s novou úrovní.....	178
Výcvik	179
Nové jazyky, záliby a nedobrodružné znalosti	180
Extrémně dlouhé kampaně.....	181
Živobytí.....	182
Ceny odvozené z živobytí.....	184
Rady a postupy.....	186
Hraní za postavu.....	190
Hraní družiny.....	196
Vedení hry	200
Moderování hry.....	201
Situační rozhodnutí.....	203
Úcinek kouzel a schopností.....	205
Náhodná setkání.....	205
Události.....	206
Cestování.....	207
Překonávání překážek.....	207
Průzkum.....	210
Plížení.....	212
Rozhovory	213
Zjištování informací	213
Hraní za nehráčské postavy	214
Vedení soubojů.....	215
Smrt postav a jiné nepříjemnosti	218
Přidělování zkušeností.....	220
Prodej pokladů	220
Příprava na příští sezení	221
Tvorba dobrodružství	222
Tvorba kouzel, schopností a kouzelných předmětů	224
Tvorba nestvůr	227
Kouzelné předměty	230
Kouzelné hračky a cetky.....	231
Kouzelné hůlky, hole a žezla	232
Kouzelné oblečení.....	233
Kouzelné šperky	234
Kouzelná výzbroj.....	237
Léčivé kameny	239
Ostatní kouzelné předměty.....	240
Magické suroviny	243
Vzácné alchymistické recepty.....	256
Vzácná kouzla	263
Nehráčské postavy	271
Tvorba nehráčských postav	271
Příklady nehráčských postav	273
Ceník.....	276
Oblečení.....	277
Vybavení.....	277
Zvířata a dopravní prostředky	280
Výzbroj.....	280
Léčiva.....	282
Pasti, jedy, hořlaviny a žíraviny	283
Studium a výcvik	284
Cennosti.....	284
Nemovitosti	285
Živobytí.....	286
Kouzelné předměty	287
Magické suroviny	288
Alchymie	290



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 RPGčky 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 jeden z vás. To je sice nevýhoda, protože nemůže dost dobře trumfnout nabušenou 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. Jego 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 těchto pravidel potřebuješ ještě:

- 1–5 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 přiložených dobrodružství pán jeskyně nebude chtít tvorit vlastní, bude také potřebovat modul s dobrodružstvím.

Příběhy Dračího doupěte k 6

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, nestvůr 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 spiknu-

tí, hrdinská výprava na draka terorizujícího vaše rodné město, nebo třeba likvidace skřetího náčelníka, který se snaží sjednotit kmeny a poštovat je do války proti vašemu království.

Cíl hry

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

Cíle vašich postav

Zatímco vy budete pohodlně sedět u stolu, vaše postavy budou tápat temným podzemím a 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 záchrannu království nebo na vášnivou a vyhrocenou debatu mezi postavami budete nejspíš ještě dlohu vzpomínat.

Cíl pána jeskyně

Přestože se nestvůry hrané pánum 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

Na to, abyste začali hrát, si nemusíte pravidla přečíst všichni. Stačí, když to udělá jeden z vás a při hře vám je postupně vysvětlí. Ani on navíc nemusí číst všechno, protože spoustu stran zabírají seznamy kouzel, schopností, kouzelných předmětů, nestvůr a podobně, z nichž většinu budete potřebovat až později. Tyto seznamy je dokonce lepší nečíst, nebo alespoň ne hned. Dříve nebo později se sice stejně dozvídš, co umí ostatní povolání a čím jsou nebezpečné různé nestvůry, ale zábavnější je zjišťovat to spolu se svou postavou. Je také mnohem snazší seznámit se s nimi postupně při hře, než se je snažit napcat do hlavy na jedno přečtení.

Až si vytvoříte postavy, každý hráč by si měl přečíst popisy schopností a dovedností, které si vybral, a pokud pán jeskyně nebude chtít rovnou vytvořit vlastní dobrodružství, měl by si také vybrat a pročíst jedno z těch přiložených k pravidlům.

Přestože není nutné, aby si všichni tuto příručku přečetli před první hrou, je vhodné, aby to později přece jen udělali, protože kromě pravidel je v ní také spousta praktických rad a příkladů, jak se vlastně **Dračí doupě k6** hraje.

Zkratky

Při čtení pravidel můžeš narazit na následující zkratky:

zk	zkušenosti
zl	zlatáky
st	stříbrňáky
mk	měďáky
k6	šestistěnná kostka
kz	kostky zranění
+1	výhoda
-1	nevýhoda
(•)	úspěchy

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 3 kz + 2 životů. Pokud ti tedy na třech kostkách padne například 1, 2 a 6, vyléčíš 3 životy.

Výhody a nevýhody

Podmínky při boji nejsou vždy stejné. Když jsou soupeři vyrovnaní, ale jeden se brodí v bahně, zatímco druhý stojí na pevné zemi, ten druhý pravděpodobně vyhraje: říkáme, že má výhodu. Výhoda vždy znamená +1 k hodu a nevýhoda -1 k hodu.

Když v pravidlech najdeš (+1) nebo (-1), znamená to výhodu nebo nevýhodu.

Příklad:

Když je u kouzlo řečeno, že způsobuje halucinace (-1), znamená to, že cíl kouzla bude mít vidiny a v boji za to bude mít nevýhodu.

Úspěchy

Co všechno v boji soupeři uděláš, závisí na tom, kolik proti němu získáš úspěchů. Za každý úspěch mu můžeš udělat jednu věc: zranit ho, zapálit mu oblečení, srazit ho na zem, chytit ho za ruku, někam ho strčit a podobně. U některých druhů útoků je dáno, co se za jednotlivé úspěchy stane. Když například kouzlem bílá střela zasáhneš nemrtvého, podle počtu úspěchů se mu stane následující:

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

Když tedy získáš jeden úspěch, způsobíš mu zranění. Když získáš dva úspěchy, tak ho zraníš a ještě navíc mu způsobíš na několik minut slabost, za kterou bude mít v boji nevýhodu. A když proti němu získáš dokonce tři úspěchy, tak ho kompletně zničíš.



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 nějakou aplikaci na hlasovou komunikaci a sdílení obrázků.

Hledání spoluhráčů

Prvním a nejdůležitějším úkolem na cestě za dobrodružstvím je najít 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**, jsou cony a jiné 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 dou-**

pěk6. 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 hrájet po netu.
- V jakém světě hrajete a v čem se případně vaše hra liší od oficiálních pravidel.

Četnost hrani

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 příležitostní herní víkend.

Domlování hry

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

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



Váš herní svět

Hrát můžete v nějakém existujícím světě, ať už určeném přímo pro hraní **Dračího doupěte k6** 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 doupěte 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 temných 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 matérii 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
trpasličtina

Pokud si ale vymyslíte vlastní státy a kultury, bude nejspíš dávat větší smysl, když je nahradíte vlastními – ve Vardingarském

království se například nejspíš bude mluvit Vardingarštinou.

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

Měna

Obyvatelé vašeho herního světa platí vším možným: mincemi různých tvarů a velikostí, hřivnami stříbra, zlatými ingoty, drahokamy, dobytkem a podobně. Provozovat při hře směnný obchod a přepočítávat hodnoty různých mincí a komodit by ale bylo otravné, proto všechny ceny vyjadřujeme v univerzálních zlatáčích (zl), stříbrnácích (st) a měďácích (mk) s tím, že jeden zlaták má hodnotu jako deset stříbrnáků nebo sto měďáků. Můžete to také pojmenout tak, že zlatáky, stříbrnáky a měďáky jsou měnou nejmocnější říše v oblasti, kde budete hrát, a i mimo její území je zvykem přepočítávat ceny na tyto mince.

Stačí začít s málem

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



Tvorba postavy

S herním světem budeš interagovat výhradně skrze svou postavu. V této kapitole se dozvíš, jak ji vytvořit.

Jakou družinu budete hrát?

Obvyklé je začít jako náhodná skupina dobrých, kteří hledají společníky na svou první výpravu. Můžete být ale také 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 ho stáhnout z webu **DrDk6.cz** a bud' 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 nejméně překrývali.

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, umožní utéct před rozrušeným medvědem, 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, obstojí ale i v boji zblízka. Nejlépe se vyzná v divočině, ale dobré se uplatní i ve městě nebo při průzkumu podzemí. Prostí lidé k němu mají respekt, protože vládne tajemnými schopnostmi. Povídá se, že ovládá řeč zvířat, umí vyléčit i ta nejtěžší zranění a možná dokonce dokáže pohledem zapálit oheň, čist myšlenky nebo na dálku hýbat s předměty. Obvykle ho provází zvířecí společník, který mu pomáhá v boji, ale může ho také posílat výzvědy nebo plnit jiné složité příkazy a dokáže se dokonce dívat jeho očima.

Kouzelník

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



Válečník

Válečník může být například vysloužilý voják, žoldák, gardista či šermíř z dobré rodiny. Svůj život zasvětil boji a jedině uprostřed bitevní vřavy žije opravdu naplno. Pravidelně trénuje a nikdy nezanedbá péči o své zbraně a zbroj. Bojuje obyčejně v těžké zbroji a ohání se mečem, kladivem, sekerou či 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 paklícem, proplížit se kolem bdělých stráží, nebo se třeba protáhnout skrz žezevnou mříž. Je zdatným protivníkem v boji zblízka i na dálku, nejraději ale útočí ze zálohy.

Rasa

Příběhy Dračího doupěte k6 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 jsou o trochu vyšší než lidé, ale štíhlejší. Barbaři jsou mnohem svalnatější a o hlavu vyšší než lidé, 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: postavy malého vzrůstu nedokáží účinně střílet z dlouhého luku a s výjimkou robustních trpaslíků 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 více zranění, zato se jim hůře bojuje v úzkých chodbách a tunelech.

Barbar

Rychlosť: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 8

Velikost: 8

Životy: 9

Barbaři jsou lidé žijící v odloučení od civilizace. Tvrde podmínky z nich dělají skvělé válečníky a hraničáře, ale uplatní se i ve všech ostatních povoláních. Díky dokonalému orientačnímu smyslu jsou to vyhledávaní průvodci a zvědi.

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

Rychlosť: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 8

Velikost: 8

Životy: 8

Lidé jsou nejrozšířenější rasou. Jsou velice všeobecní, 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



Všeobecnost

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 všeobecnosti** na straně 180.

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 na jednou, 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

Rychlosť: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 8

Velikost: 8

Životy: 8

Elfové jsou štíhlejší a o trochu vyšší než lidé a mají dlouhé, špičaté uši. Kvůli skvělému zraku a nočnímu vidění jsou to vyhledávaní zvědi, stopaři a průzkumníci, ale také noční stráže nebo hlídky na lodích. Jsou to skvělí zloději, šermíři a lučištňáci. 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, Gil dara, Miala, Sindariel, Therien

Mužská jména: Airon, Fionor, Gildon, Gilias, Iandil, Istarten, Liniás, 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 nohami a bezprostřední okolí, ty dobře uvidíš celou místnost.



Hobit

Rychlosť: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 7

Velikost: 7

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. Patří mezi nejlepší zloděje a alchymisty, vzhledem ke vzrůstu to nejsou moc dobrí válečníci.

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

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



Drobný vzrůst

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

Vytříbená chut'

Máš velice citlivou chut'. Ochutnáním dokážeš přesně určit všechno, čeho se kdy dotkl tvůj jazyk, včetně drahých kamenů a 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

Rychlosť: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 9

Velikost: 9

Životy: 10

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. Jelikož se orientují i v naprosté tmě, často slouží jako noční stráže. Lidé je obvykle považují za hloupé, o to více je pak ale překvapí, když narazí na krollího vzdělance či protřelého obchodníka.

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

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



Ultrasluch

Dosah: krátká vzdálenost

Podobně jako netopýr dokážeš podle pro člověka neslyšitelného odraženého zvuku určit tvar a vzdálenost nepříliš vzdálených překážek. Nerozeznáš ovšem detaily, takže sice poznáš tvar chodeb a místností a ani v naprosté tmě nevrazíš do stromu, nevšimneš si ale nataženého lanka. *Ultrasluch* můžeš použít i pod vodou.

Kudůk

Rychlosť: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 7

Velikost: 7

Životy: 7

Kudůci jsou příbuzní hobitů, kteří opustili pohodlný život v úrodném kraji a rozhodli se žít v divočině, případně se zabýdleli v lidských městech. Stejně jako hobiti jsou o poznání menší než lidé a vydrží více, než by odpovídalo jejich velikosti. Mnoho jich nachází potěšení v kouzlech 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, Svišt, Šepot, Šperhák



Drobný vztuš

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

Citlivý hmat

Máš velice citlivý hmat. Můžeš mít například označené karty tak, že to nikdo jiný než kudůk 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 dokoncě tlukot srdce, je tedy prakticky nemožné se kolem tebe proplížit a v boji vždy víš, kde se protivník nachází, i když ho nevidíš.

Trpaslík

Rychlosť: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 8

Velikost: 7

Životy: 9

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 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

Pohledem rozeznáš teplejší předměty od studenějších. Teplokrevné tvory, nedávno uhasenou pochodeň 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 umožňuje prohlédnout skrz déšť, zvířený prach, řídké sněžení, kouř nebo písečnou bouři a pomáhá v lese a houští, hustá mlha nebo chumelenice ho ale omezují stejně jako normální zrak. 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' dva-krát 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, 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 ostravné, jako třeba „panovačný“ nebo „tvrdohlavý“.

- Při vymýšlení dětství své postavy můžeš zkombinovat více řádků. Mohla například vyrůstat ve šlechtické rodině jako učedník starého mudrce nebo se třeba narodila v bohaté 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. Vyhni se reálným jménům a jménům literárních a filmových postav, protože kazí dojem unikátního herního světa.

Odkud jsi?

Domluv se s pánum 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 (například Hodar, bůh řemesel) 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 rodi-

ně!“, „Aby tě kraken sežral!“, „U Hodarova vousu!“)

- typické oblečení (turban, sukně, špičaté boty, kožešiny a podobně)

Vzhled	Chování
1, 1 albín	1, 1 držgrešle
1, 2 aristokratické rysy	1, 2 exotický přízvuk
1, 3 bílé vlasy a vousy	1, 3 gurmán
1, 4 chybějící prst	1, 4 když je nervózní, brousí si zbraně
1, 5 chybějící ucho	1, 5 kleptoman
1, 6 dobrácká tvář	1, 6 má oblíbenou frázi
2, 1 holohlavý	2, 1 milovník alkoholu
2, 2 hrbatý	2, 2 miluje boj
2, 3 jizvy od popálenin	2, 3 miluje šperky
2, 4 jizvy z boje	2, 4 mluví rychle
2, 5 klanové tetování	2, 5 mluví sprostě
2, 6 kulhá	2, 6 mluví učeně
3, 1 kultistické tetování	3, 1 mrmlá na novoty
3, 2 malý	3, 2 muž činu
3, 3 maska na tváři	3, 3 náruživý kuřák
3, 4 náušnice nebo ozdoby kůže	3, 4 nenechá přítele ve štychu
3, 5 neobvyklý účes	3, 5 nesnáší pavouky
3, 6 námořnické tetování	3, 6 nezná stud
4, 1 obézní	4, 1 nikdy nelze
4, 2 orlí nos	4, 2 prostořeký
4, 3 cejch	4, 3 prozradí každé tajemství
4, 4 oči nezvyklé barvy	4, 4 ráčkuje
4, 5 pihovatý	4, 5 snadno se rozpláče
4, 6 pánska přes oko	4, 6 spřádá dalekosáhlé plány
5, 1 pohledný	5, 1 spřádá konspirační teorie
5, 2 přísný výraz	5, 2 strohý
5, 3 rituální tetování	5, 3 stydlivý
5, 4 rozložitý	5, 4 sukničkář
5, 5 usměvavý	5, 5 štědry
5, 6 velký nos	5, 6 veselý
6, 1 vychrtlý	6, 1 vždy dbá na svůj vzhled
6, 2 vypadá mladší	6, 2 vždy hladový
6, 3 vysoký	6, 3 zabíjí jen v krajní nouzi
6, 4 výrazná brada	6, 4 zbožný
6, 5 výstředně se obléká	6, 5 ztratil víru
6, 6 zlomený nos	6, 6 zvědavý

Dětství	Záliby
1, 1 novic v chrámu	1, 1 akrobacie
1, 2 pomocník mocného čaroděje	1, 2 atletické soutěže
1, 3 pomocník starého alchymisty	1, 3 divadlo
1, 4 s bandity	1, 4 filosofie
1, 5 s chudými rolníky	1, 5 gladiátorské zápasy
1, 6 s dobrodruhy	1, 6 historie
2, 1 s eskamotéry	2, 1 hra na buben
2, 2 s gladiátory	2, 2 hra na citeru
2, 3 s horníky	2, 3 hra na dudy
2, 4 s kupeckou karavanou	2, 4 hra na flétnu
2, 5 s lovci	2, 5 hra na harfu
2, 6 s městskou chudinou	2, 6 hra na loutnu
3, 1 s městskou stráží	3, 1 hra na lyru
3, 2 s námořníky	3, 2 hra na píšťalu
3, 3 s piráty	3, 3 hra na roh
3, 4 s potulnými umělci	3, 4 hvízdání
3, 5 s přístavními dělníky	3, 5 jezdecké závody
3, 6 s rybáři	3, 6 kaligrafie
4, 1 s vojáky	4, 1 karty
4, 2 s vykradači hrobek	4, 2 kohoutí zápasy
4, 3 se žoldáky	4, 3 kostky
4, 4 sloužící v paláci	4, 4 krysa, fretka nebo jiný mazlíček
4, 5 sluha bohatého kupce	4, 5 malování
4, 6 student na akademii	4, 6 matematika
5, 1 učedník nějakého řemesla	5, 1 přednes
5, 2 učedník vesnické vědmy	5, 2 šachy
5, 3 v bohaté kupecké rodině	5, 3 skořápky
5, 4 v bohaté měšťanské rodině	5, 4 střelecké soutěže
5, 5 v chudé měšťanské rodině	5, 5 tanec
5, 6 v kmenu kočovných lovců	5, 6 vaření
6, 1 v kmenu kočovných pastevců	6, 1 vozatajské závody
6, 2 v městském podsvětí	6, 2 vrhání nožů
6, 3 v rodině vysokého úředníka	6, 3 vyřezávání
6, 4 v sitotčinci	6, 4 vyšívání
6, 5 ve šlechtické rodině	6, 5 žonglování
6, 6 žák starého mudrce	6, 6 zpěv

Co dokážeš?

Úroveň

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

základní	1. až 5.
pokročilé	6. až 11.
mistrovské	12. a vyšší

Pokud se nedohodnete jinak, začínáte všichni na první úrovni.

Vlastnosti

Tvoji postavy 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**, každou můžeš použít jen jednou. Ber v potaz, že každé povolání má jednu hlavní vlastnost, kterou nejčastěji používá:

Alchymista

Finesa

Hraničák

Finesa

Kouzelník

Duše

Válečník

Fyzička

Zloděj

Finesa

Jestliže se chystáš hrát **Dračí doupě k6** po prvé, 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 dozvíš v kapitole **Zlepšování postavy** na straně 177.

Životy

Počet životů udává, kolik zranění tvoje postava vydrží, než bude vyřazena z boje. Větší tvorové vydrží více a mají tedy více životů. Při přestupu na vyšší úroveň se nezvyšuje.

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

Schopnosti a dovednosti

Při každém přestupu na vyšší úroveň se buď moci naučit:

kouzelník: 1 dovednost nebo 2 kouzla

alchymista: 1 dovednost nebo 2 recepty

ostatní: 1 dovednost nebo 1 schopnost

Na 1. úrovni začínáš s tolika schopnostmi, kouzly, alchymickými recepty nebo dovednostmi jako po 4 přestupech. Na 1. – 5.

úrovni se můžeš učit jen základní kouzla, recepty a schopnosti, od 6. úrovně 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, atž 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 nejvíce hodí. Je to ale jen doporučení, na libovolné úrovni se můžeš naučit jakoukoliv dovednost z kapitoly **Dovednosti** na straně 88. Přestože se ale můžeš dovednosti učit kdykoliv, je vhodné si to naplánovat raději na základní úrovni. 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 brátnemusíte. 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.

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 vzít dovednost *čtení a psaní*.

Z minulosti a zálib vyplývá:

- znalost jazyků (kromě starých a skrětíčích jazyků, 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

Všechny postavy nehledě na původ se domluví obecnou řečí.

Co vlastníš?

Projdi si kapitoly **Výbava** (strana 92) a **Výzbroj** (strana 102) a napiš si z nich cokoliv s výjimkou položek označených hvězdíčkou, co ti sedí k postavě, nebo co si myslíš, že 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 **Naložení** na straně 132).
- 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 na jeskyně.

Pán jeskyně: „Později budu určitě tvořit vlastní dobrodružství, nejdřív bych si ale chtěl vyzkoušet jedno z pravidel. Máte představu, jakou družinu byste chtěli hrát?“

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

Pavel: „Jsem pro.“

Katka: „Určitě bychom se měli znát. Nedokážu si představit, že bych se šla toulat s 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 rodičelezli krkem natolik, že se rozhodla utéct z domova a vyrážit za dobrodružstvím. Uvažuju o hraničářce nebo kouzelnici.“

Pavel: „Já jdu rozhodně do trpaslického válečníka, chci si pořádně zabojovat. Budu asi spíš z 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 divočině čeká. Rozhodně vás tam nenechám jít samotné!“

Jana: „V tom případě si udělám kouzelnici. Rášou 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 obchodovat s trpaslíky. Kolem jsou hluboké lesy plné zvěře. Tradiční oblečení je vlněná vesta a kalhoty, případně sukně. Jsme přece jen na kraji hor.“

Pavel: „To zní dobře. Obchod s trpaslíky by vyšvětloval, 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 třásněmi.“

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 pergamenu a spálit.“

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

Pavel: „U Hodarova vousu!“

Katka: „Zdraví tobě i tvé rodině!“

Jana: „Přísahám 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, dětství 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 nejvíce sedí píšťala, tak beru tu. Co je dál na řadě?“

Pán jeskyně: „Vlastnosti a životy.“

Pavel: „Bojovat budu v těžké zbroji s dvoubřitou sekerou, takže si určitě vezmu fyzičku 3. Chci také umět trochu střílet, takže finesu si dám 2 a duši 1. Životů má trpaslík 9.“

Pán jeskyně: „Fajn. Co schopnosti a dovednosti? Začínáte na první úrovni, takže si můžete vybrat 4 dovednosti nebo válečnické schopnosti. K tomu máš vrozené trpaslické schopnosti.“

Pavel: „Jako trpaslík mám *infravidění* a *nezdolnou výdrž*. Z dovedností budu mít určitě *pla-*

vání a potápění. 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* 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 beru *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*, *samoléčbu*, *soumara*, *tuhý kořínek* a *hromový hlas*.“

Pán jeskyně: „Říkal jsi, že sis na výcvik a výbavu vydělával kovařinou, že rád hráješ na písťalu a že neodmítneš partičku karet. Napadá tě ještě něco nedobrodružného, 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 nepadá.“

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

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

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

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 pověsim na opasek.“

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

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

Pán jeskyně: „Co výbava?“

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

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

Pavel: „Padlo mi 5, takže v měsíci 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: *drtivé pěsti, hluboký nádech, lamzelezo*

Dovednosti: *plavání a potápění*

Jazyky: *obecná řeč, trpasličtina*

Chování: muž činu, nenechá přítele ve štychu

Záliby: hra na písťálu, karty

Vzhled: rozložitý trpaslík v těžké zbroji a pracovním oděvu s vousy spletenými

do copánků s kuší přes rameno a dvojruční sekerou na zádech

Výzbroj: *dvojruční válečná 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, olejová lampa, 4 láhve oleje, 4 pochodně, 5 metrů lana, skoby a hřeby, okovy, léčitelské potřeby, 10 dávek hojivé masti, 1 léčivý lektvar, 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*

Jazyky: *obecná řeč, elfština*

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), *tesák* (u pasu), *lehká zbroj*

Výbava: *lovecký oděv, torna* (tábornická výbava, zásoby na 7 dní, měchy na vodu na 3 dny, lucerna na svíci s okenicemi, zásoba lojových svíček, klubko drátu na líčení pastí na drobnou zvěř, 5 metrů lana, lé-

čitelské potřeby, 10 dávek hojivé masti, 1 léčivý lektvar, 5 dávek vlčího moru – jed na šípy nebo do nápojů)

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

Tesák

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 13

Smysly: slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost, ale dobře vnímá pohyb a světlo), skvělý sluch a čich, *vidění v šeru* a hmatové vousy

Rychlosť: na zemi 7, ve vodě 1

Velikost: 8 (250 kg)

☒ **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, ⚡ 2

Lítý vlk Tesák je Nariin zvířecí společník. Je to zatím mládě, jeho **Fyzička** a **Finesa** jsou proto o 1 nižší než v **Bestiáři**.

Kara

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 3, ❤ 8

Rasa: člověk

Povolání: kouzelník

Zlodějské schopnosti (skrze všestrannost): *odhad na lidi*

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

Dovednosti: čtení a psaní, staré jazyky

Jazyky: obecná řeč, lidská řeč

Chování: veselá, prostořeká

Záliby: divadlo, historie

Vzhled: zrzka v kouzelnické róbě s dobrác-kou 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, lucerna na svíci s okenicemi, zásoba lojových svíček, písářská souprava, 10 dávek hojivé masti, 1 léčivý lektvar)

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



Alchymista

V této kapitole najdeš příklad alchymistického vybavení, pravidla pro alchymii 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*)
- » *písářská souprava* (pokud máš *čtení a psaní*)
- » *10 dávek hojivé masti* (po vydatném spánku vyléčí 2 životy)
- » *1 léčivý lektvar* (po několika minutách ti vyléčí 3kz + 2 životů a násled-

ně všechna vážná zranění, každé potolika hodinách, za kolik životů bylo způsobeno)

- vypolstrovaná truhlice
 - » *alchymistická aparatura*
 - » 9 *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 recepty

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

Čtení receptů

Ke čtení alchymistických receptů potřebuješ dovednost *čtení a psaní*. Od učitele se budeš moci učit recepty a vyrábět podle nich, i když si ji nevezmeš, nebudeš se ale moci učit z knih a svitků, které najdeš v průběhu dobrodružství, a nebudeš moci vyrábět podle receptů, které nemáš naučené.

Kopírování receptů

Alchymistické recepty není možné zapsat obyčejnými psacími potřebami, je na to potřeba vzácný *kouzelný inkoust*. Když ho získáš, nebývá obvykle problém domluvit se se svým mistrem, aby tě nechal si nějaký recept opsat ze svých knih. Potřebuješ na to dovednost *čtení a psaní*.

Laboratoř a aparatura

Ke studiu alchymistických receptů a k výrobě lektvarů a ostatních předmětů potřebuješ drahé a křehké vybavení: baňky, křivule, zkumavky, tyglíky, destilační kolonu, kahaný, skleněné tyčinky a podobně.

Na běžné recepty uvedené v této kapitole stačí alchymistická aparatura. Ta se obvykle uchovává v malé, vypolstrované truhlici, ale můžeš ji přenášet i jinak. Patří k ní také zásoba běžných alchymistických surovin a prázdných baněk, lahviček, zkumavek a flakónů, do kterých se dávají hotové lektvary a elixíry, ale mohou se hodit třeba i na uchování vzorků pro pozdější prozkoumání.

Na vzácné recepty (viz kapitola **Vzácné alchymistické recepty** na straně 256) 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, příležitost k tomu bývá například při přestupu na vyšší úroveň.

Kouzelná esence

Středobodem alchymie je práce s kouzelnou esencí, která se přirozeně vyskytuje v magických surovinách.

Destilace kouzelné esence zabere několik desítek minut a je k tomu potřeba alchymis-

tická aparatura nebo laboratoř a dovednost *zpracování magických surovin*. Destilovaná kouzelná esence je čirá tekutina s vůní ozónu, uchovává se obvykle ve flakóncích. Je velice účinná, na výrobu jí stačí jen několik kapk podle náročnosti receptu:

základní recept	1 💧
pokročilý recept	2 💧
mistrovský recept	4 💧

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

Magické suroviny

Magickou surovinou mohou být například vnitřnosti některých nestvůr, světlíkující houba nebo třeba divná plíseň. Pokud máš dovednost *zpracování magických surovin*, u čehokoliv podezřelého můžeš v laboratoři nebo pomocí aparatury několikamintovým rozborem zjistit, kolik to obsahuje kouzelné esence. V případě tekutých surovin to také každý, kdo umí čist, může zjistit *lakmusovým papírkem*.

Pozor na to, že na výrobu podle vzácných receptů (viz kapitola **Vzácné alchymistické recepty** na straně 256) a na sesílání některých rituálních kouzel je potřeba konkrétní nevydestilovaná magická surovina. Než tedy něco vydestiluješ, raději si zkонтroluj, na co se to dá použít.

Nemagické suroviny

Kromě kouzelné esence jsou na výrobu alchymistických předmětů potřeba nemagické suroviny: síra, voda, různé kyseliny, alkohol, léčivé bylinky a podobně. Ty se obvykle přenáší v truhlici spolu s aparaturou a na výrobu jich stačí tak málo, že jejich cena zanedbatelná a není potřeba si vést záznamy,

kolik ti jich zbývá – dokud máš svoji truhlu a kouzelnou esenci, můžeš vyrábět.

Základ předmětu

Na výrobu většiny předmětů je kromě kouzelné esence a alchymistických surovin potřeba ještě nějaký základ. Lektvary se dávají do prázdného flakónu, masti do krabičky, bomba se vyrábí z dřevěného uhlí a nádoby z pálené hlíny, doutnák z kusu provazu. V popisu předmětu je základ uveden, jen když není součástí zásob v truhlici.

Výroba předmětů

Výroba podle běžných receptů uvedených v této kapitole zabere několik minut a stačí na to alchymistická aparatura. Výroba podle vzácných receptů zabere několik hodin a vyžaduje plně vybavenou laboratoř. Můžeš vyrábět několik předmětů současně. Pokud ti to nikdo nepřekazí, škrtni si základ předmětu, kouzelnou esenci a případnou požadovanou magickou surovинu a napiš si vyrobený předmět.

Výroba podle receptů, které neumíš

Když získáš knihu nebo svitek s alchymistickým receptem a dokážeš ho přečíst, můžeš podle něj vyrábět, přestože ho nemáš naučený. Musíš také mít požadovanou úroveň: *lektvar regenerace* je například mistrovský recept, takže ho můžeš vyrábět až na mistrovských úrovních. Výroba trvá stejně dlouho, jako když ho umíš, a stojí stejně množství magických i nemagických surovin, ale dvojnásobek kouzelné esence.

Vyrábět podle receptů, které nemáš naučené, může jen alchymista. Pokud jsi člověk a umíš nějaké recepty díky *všestrannosti*, dělat to nemůžeš.

Výroba bez kouzelné esence

Na výrobu *arsinu, arzeniku, bomby, dýmovnice, lučavky královské, ohnivé hlíny, petardy, rakety, tekutého ohně, vitriolu, výbušného projektilu a zápalného projektilu* můžeš místo kouzelné esence použít nemagické suroviny v ceně 2 zl místo každé 6. Musíš je nakoupit zvlášť, zásoba ve tvé truhle na to nestačí. Stejně jako u výroby s kouzelnou esencí platí, že když vyrábíš podle receptu, který neumíš, stojí to dvojnásobek.

Poznávání alchymistických výrobků

Lektvary a ostatní alchymistické výrobky na rozdíl od kouzelných předmětů při dotyku nebrní a neprozrazují, k čemu jsou dobré. Obvykle ti napoví vzhled – léčivý lektvar je například flakón s řídkou červenou tekutinou s chutí a vůní heřmánku, která při protřepání pění. Pokud jsi alchymista a chceš mít jistotu, můžeš v laboratoři nebo pomocí

aparatury provést několikaminutový rozbor. V případě tekutých výrobků to také kdokoliv, kdo umí číst, může zjistit pomocí *lakmusového papírku*.

Studium alchymistických receptů

Recepty se můžeš naučit od někoho, kdo je zná, a pokud umíš číst, tak také z knih nebo svitků. Recepty uvedené v této kapitole jsou běžné a obecně známé, nebudeš tedy mít problém půjčit si příslušnou knihu nebo najít mistra, který je zná. Při hře můžeš narazit i na jiné. Ty se můžeš naučit, pouze když najdeš učitele, který je zná, nebo svittek či knihu, kde jsou zapsané.

Útok ohněm

Některé alchymistické předměty, například *lektvar ohnivého dechu* nebo *ohnivá hlína*, umožňují protivníka zapálit. Pravidla pro hoření a hašení viz **Hoření a Hašení** na straně 142.

Seznam receptů a dovedností

Při každém přestupu na vyšší úroveň se můžeš naučit 1 dovednost nebo 2 alchymistické recepty. Na 1. úrovni umíš tolik dovedností a receptů jako po 4 přestupech.

Z dovedností zvaž zejména *zpracování magických surovin*, protože bez něj nebu-

deš moci destilovat kouzelnou esenci z magických surovin a budeš si ji tedy muset kupovat, a *čtení a psaní*, protože ti umožní učit se recepty ze svitků a knih, které najdeš na dobrodružných výpravách, a vyrábět podle nich, i když je nebudeš mít naučené.

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 leštido
- kouzelné rozpouštědlo
- kýchací prášek
- lakový papírek
- lektvar mrazivého dechu
- lektvar ohnivého dechu
- léčivý lektvar
- mrazící prášek
- ohnivzdorná pasta
- oslepující kulička
- petarda
- vitriol
- výbušný projektil
- zápalný projektil

Pokročilé recepty (od 6. úrovně)

- arsin
- bomba
- černá zhoubá
- instantní lepidlo
- koncentrovaná voda
- koncentrovaná země
- koncentrovaný oheň
- koncentrovaný vzduch
- kouzelná plastelína
- lektvar rychlosti
- lektvar vodního dechu
- lučavka královská
- mast na popáleniny
- oční kapky
- ohnivá hlína
- pavoučí vlákno
- protijed
- tekutý oheň
- tinktura proti bolesti
- vyprošťovák

Mistrovské recepty (od 12. úrovně)

- arzenik
- éterický olej
- falešná smrt
- jablečná vůně
- lektvar horkého léta
- lektvar chladných vod
- lektvar mlhoviny
- lektvar ostrých smyslů
- lektvar poslušnosti
- lektvar zmenšování
- naváděcí terčíky
- nápoj vášně
- pavoučí lektvar
- raketa
- sérum pravdy
- termická pasta
- uspávací tinktura
- 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 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

Po vylití extraktu z lahvičky okolí na několik minut zamoří cibulové výpary. Nejsou vidět, ale s předstihem na ně upozorní výrazný cibulový západ. Každý, kdo se jich nadechne, bude na několik minut oslepený a bude mít vyrazený čich. Lahvička vystačí na několik metrů chodby nebo menší místo.

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 všemi druhy vidění s výjimkou *ultrasluchu* vidět jen na kontaktní vzdálenost. Je zcela neškodný.

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, díky němu se můžeš naučit něco nového za pouhých několik dní (viz **Délka výcviku** na straně 179). Při opakovém užívání se snižuje jeho účinnost, každý další přestup proto trvá déle. Není ho možné používat častěji než jednou za úroveň, protože bez dostatečného zařízení získaných schopností neúčinkuje.

Poznámka:

Mistři povolání obvykle *elixír rychlého učení* prodávají. Když se ale chceš něco naučit od někoho, kdo běžně 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 vyletí 1 život. Každý další den ji můžeš použít znova až do úplného vylečení. Vyletí také všechna vážná zranění, každé za tolik dní používání masti, za kolik životů bylo způsobeno. Z jedné 💧 vyrobíš 10 dávek *hojivé masti*.

Hydrofóbní pasta

Popis: modrozelená pasta bez zápachu s chutí vody, po nanesení průhledná

Hydrofóbní pasta po nanesení vytvoří trvalý průhledný povlak, který nepropouští vodu. Můžeš pomocí ní ochránit například mapu

proti rozmočení, ohnivou hlínu nebo bombu proti navlnutí, nebo třeba meč proti zrezení. Jedna dávka vystačí na šaty a výbavu pro jednu osobu.

Kouzelné leštido

Popis: lesklá vazelína s máslovou chutí a vůní

Povrch potřený *kouzelným leštidlem* bude dokonale kluzký. Lahvička vystačí na podlahu několika metrů chodby nebo menší místonosti.

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 plasteliny*, odstranění *kouzelného leštidla* a podobně. Vypití *kouzelného rozpouštědla* také ukončí působení všech lektvarů a elixíru a neutralizuje jedy, při jejichž výrobě byla použita kouzelná esence (viz **Neutralizace jedu** na straně 161).

Kýchací prášek

Popis: šedo-zelený prášek s chutí a vůní čerstvě namletého pepře

Působení: několik minut

Kýchací prášek způsobuje na několik minut nezadržitelné záхватy kýchaní (-1). Používá se nejčastěji k zakrytí pachové stopy, je ho ale také možné rozprášit po okolí – kdokoliv do tohoto prostoru vstoupí, zaručeně se prozradí.

Lakmusový papírek

Popis: rulička prázdného zežloutlého papíru dlouhá jako prst

Po namočení *lakmusového papírku* do libovolné kapaliny se na něm objeví text s jejím složením, účinky a obsahem kouzelné esence. Každý je na jedno použití.

Lektvar mrazivého dechu

Popis: studená 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, mrazem

Po dobu působení dokážeš vydechovat mráz. Můžeš útočit na protivníky v kontaktní vzdálenosti, něco zmrazit či ochladit, nebo třeba uhasit oheň. Za případný druhý úspěch zasaženým zamrzne výbava: zbroj ztuhne, takže se v ní půjde těžko hýbat (-1 a zpomalení na polovinu), zbraně zamrzou v pochvě, takže nepůjdou vytasit, a podobně.

Lektvar ohnivého dechu

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

Působení: několik minut

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před tebou

Útok: Finesa + k6, ☀ 4kz ohněm

Po dobu působení můžeš vydechovat oheň. Pokud jsou cíle hořlavé nebo mají něco hořlavého na sobě (šaty, srst), za případný druhý úspěch vzplanou.

Léčivý lektvar

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

Léčivý lektvar po několika minutách vyléčí 3kz + 2 životů a následně všechna vážná zranění, každé po tolka hodinách, za kolik životů bylo způsobeno. Pro někoho, kdo to uvidí poprvé, to bude silný zážitek: rány se budou zacelovat před očima, zlomené kosti srostou. Další léčivý lektvar libovolného druhu bude účinkovat až na případná nová zranění.

Mrazící prášek

Popis: hrubý bílý prášek bez chuti a záparu, 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 rychlosťí, postupným přisypáváním *mrazícího prášku* ho lze ale udržet po delší dobu. Jedna dávka prášku zmrazí zhruba takovou vodu, kolik se vejde do velkého sudu.

Ohnivzdorná pasta

Popis: žlutooranžová pasta bez chuti a záparu, 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. Ošetřené šaty nejdou zapálit, pro pouští ale žár, takže nechrání svého nositele před zraněním **ohněm**. Jedna dávka vystačí na šaty a výbavu pro jednu osobu.

Příklad:

Kostlivý čaroděj sesal na Gorondara *ohnivou strelu*. 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 ošetřené 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 chrání jen tvoje šaty.“

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

Oslepující kulička

Popis: lesklá kulička velká jako třešeň

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Dostrel: krátký

Útok: **Finesa** + k6 proti **Finese**, oslepení (-1) na zbytek kola a 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 (+1), spolehlivě ochrání jen zakrytí očí paží nebo něčím podobným.

Petarda

Popis: hliněná kulička velká jako třešeň

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Dostrel: krátký

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

Při nárazu vydá *petarda* ohlušující ránu. Zakrytí uší rukama dá jen výhodu na odolání (+1), zcela ochrání pouze špunty do uší nebo obdobný prostředek.

Vitriol

Popis: hustá olejnatá kapalina bez zápachu

Útok: Finesa + k6, 6kz žíravinou

Dostřel: krátký

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

Výbušný projektil

Popis: projektil (šíp, šipka apod.) s keramickou kapslí 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. Můžeš takto vyrobit například výbušný šíp do luku, šipku do kuše, vrhací šipku, kuličku do praku a podobně.

Při zásahu *výbušným projektilem* můžeš za dodatečné úspěchy například cíl srazit na zem, případně mu na několik minut způsobit ohlušení a potíže s rovnováhou (-1).

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 má tedy dva úspěchy. Za první 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. K tomu Katka přičte 4kz přidaného zranění. Padne jí 1, 3, 4 a 6, což dává drtivé zranění 2. Náčelník si odečte 1 za lehkou zbroj, celkem je tedy zraněn za 5 životů a válí se na zemi.

Zápalný projektil

Popis: projektil (šíp, šipka apod.) se skleněnou ampulkou za hrotem, případně malá skleněná 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), následujících několik minut bude cíl hořet za 4kz ohněm.

Příklad:

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

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 má lehkou zbroj, která sníží zranění o 1. Je tedy zraněn za 1 život a hoří.

Na začátku dalšího kola hází Katka 4kz. Padne jí 1, 4, 4 a 6, po odečtení zbroje je tedy alchymista zraněn za 2 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 zápačem

Aplikace: vdechnutím

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

Latence: několik hodin

 7 + k6 proti Fyzice

-  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 a postupně zaplní několik metrů chodby nebo menší místnosti. Je těžší než vzduch, drží se tedy u země. Je 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 5kz **ohněm**. Pokud shoří, tak už samozřejmě nemůže nikoho otrávit. Otráví se jen ten, kdo se plynu pořádně nadýchá, zadržení dechu při prvním náznaku česnekového zápacího 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 uhlí (1 st), nádoba z pálené hlíny (2 st), kus provazu

Rozsah výbuchu: vše v kontaktní vzdálenosti

Útok: 6 + k6 proti Finesse

-  7kz **drcením**

- sražení na zem, odhození, nebo vážné zranění

- ohlušení a potíže s rovnováhou na několik minut (-1), nebo vážné zranění

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

Příklad:

Gorondar s Karou nakukují do velké místnosti, kde právě hoduje obrovský zlob. Přesně pro podobné případy s sebou tahají bombu. Kara do ní zastrčí doutnák ustřížený tak, aby hořel jedno kolo, a zapálí ho o svíčku v lucerně, kterou skrývá pod pláštěm. Gorondar pak bombu pošle po zemi ke zlobovi.

Pán jeskyně: „Zlob 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: „Zlob má Finesu 2 a padlo mi 1, dohromady 3. Přehodil jsi ho o 6, máš tedy tři úspěchy. Hod' si zranění.“

Pavel: „Házím 7kz, padlo mi 1, 1, 2, 3, 3, 4 a 5. Zranění se tedy zvedne o 2, celkem je to 8.“

Pán jeskyně: „Zlob ho sníží o 2 za svou tlustou kůži, je tedy zraněný za 6 životů. Za druhý

úspěch by ho bomba měla srazit nebo odhodit. Je ale opravdu velký a těžký a navíc sklonil hlavu, takže mi spíš dává smysl, že z toho bude mít otřes mozku. Za třetí úspěch bude na několik minut ohlušený a bude mít potíže s rovnováhou. Jste pro?"

Pavel: „To mi zní uvěřitelně, souhlasím.“

Černá zhoubá

Popis: hustá černá tekutina s hnilibným 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 zhoubá 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*.

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 velké kádě

Koncentrovaná voda se vyrábí z obyčejné vody. Je obzvláště užitečná na poušti, ale oce-

ní ji každý cestovatel a může se také hodit, když chceš něco zatopit nebo spláchnout. Při vylévání z flakónu se totiž obnovuje do původního množství.

Koncentrovaná země

Popis: flakón plný zeminy

Základ: množství hlíny, štěrku nebo kamenů, které by se vešlo do velké kádě

Koncentrovaná země se vyrábí z obyčejné hlíny, štěrku nebo suti (musí jít o sypký materiál). Hodí se zejména na hašení ohně, nebo třeba když chceš něco zasypat. Při vysypávání z flakónu se totiž obnovuje do původního množství.

Koncentrovaný oheň

Popis: flakón, ve kterém se mihotají plameny

Základ: velká planoucí hranice

Koncentrovaný oheň se vyrábí z obyčejného ohně. Můžeš ho použít například místo dříví na oheň: když s ním budeš šetřit, jeden flakón ti vystačí týden putování. Při vypouštění z flakónu se totiž plameny obnovují do původního rozsahu a i bez paliva budou hořet několik hodin. Dají se normálně uhasit.

Koncentrovaný vzduch

Popis: prázdný flakón, po otevření je slyšet unikání vzduchu a cítit závan svěžího větru

Základ: množství vzduchu, které by se vešlo do velké místnosti

Koncentrovaný vzduch se vyrábí z obyčejného vzduchu. Lze ho použít například při potápění, hodí se ale také, když chceš vyvětrat zatuchlé podzemí nebo třeba odfouknout oblak plynného jedu. Při vypouštění z flakónu se totiž obnovuje do původního množství.

Kouzelná plastelína

Popis: tvárná, žlutohnědá hmota bez chuti a zápachu

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

Lektvar rychlosti

Popis: světle zelená tekutina s chutí a vůní máty

Působení: několik minut

Lektvar rychlosti zvýší tvou rychlosť pohybu o polovinu. 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 působení.

Lektvar vodního dechu

Popis: čirá perlivá tekutina se svěží vůní

Působení: několik minut

Umožňuje dýchat, mluvit a kouzlit pod vodou.

Lučavka královská

Popis: dýmová žlutohnědá kapalina se štiplavým zápachem

Útok: Finesa + k6, 6kz **žíravinou**

Dostřel: krátký

Lučavka královská je silná žíravina. Leptá rostlinnou a živočišnou hmotu a rozpouští všechny kovy. Flakón vystačí na jeden zámek, rozpouštění trvá několik minut. Můžeš ho také házet jako zbraň.

Mast na popáleniny

Popis: světle oranžová mast s chutí a vůní měsíčku

Po několika minutách vyléčí 2 životy, léčí ale pouze zranění **ohněm**, **mrazem** nebo **žíravinou**. Znovu účinkuje až na případná nová zranění. Z jedné vyrobíš 10 dávek masti.

Oční kapky

Popis: čirá tekutina s vůní světlíku a měsíčku

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

Ohnivá hlína

Popis: hliněná koule velká jako slepičí vejce

Dostřel: krátký

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

Útok: Finesa + k6, 3kz **ohněm**

Ohnivá hlína při nárazu vybuchne v kouli plamenů, která zasáhne všechno v kontaktní vzdálenosti od místa dopadu. Pokud jsou cíle hořlavé nebo mají něco hořlavého na sobě (šaty, srst), za případný druhý úspěch vzplanou.

Příklad:

Gorondar se inspiroval Nariinými experimenty a 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 na obranu 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 uskočili. Hod' zranení!“

Pavel: „Na kostkách mi padlo 1, 3 a 6, takže jen jedna.“

Pán jeskyně: „S rozdílem hodů je to 4, zbroj to sníží na 3. Máš dva úspěchy, takže mu také vzplane oblečení.“

Dokud se goblin neuhasí, na začátku každého kola ted' bude Pavel házet 3kz na zranení **ohněm** a goblin od něj vždy odeče svou zbroj.

Pavoučí vlákno

Popis: lahvička se šedou, hustou hmotou bez zápacího

Pavoučí vlákno se uchovává v malé lahvičce. Po otevření z ní lze vytáhnout až 100 metrů jako nit' tenkého, ale pevného vlákna. Nosnost má jako silné lano a těsně po vytažení z lahvičky jde k něčemu pevně přilepit. Není hořlavé, ale i malá kapka *kouzelného rozpuštědla* způsobí, že celé v několika vteřinách beze stopy zmizí.

Protijed

Popis: žlutá tekutina s chutí octa a kyselým zápacem

Pokud je *protijed* podán v průběhu latence libovolného jedu, sníží jeho sílu a zranění o 1. Účinek *protijedu* se sčítá se všemi ostatními prostředky na snížení síly nebo zranění jedu. Na každou otáru lze *protijed* použít jen jednou.

Tekutý oheň

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

Útok: *Finesa* + k6

Dostřel: krátký

Zranění: na začátku každého kola 5kz **ohněm**

Tekutý oheň vzplane při kontaktu s vodou, nejde tedy vodou uhasit. Přechovává se v hliněných baňkách. Uvnitř je ampulka s vodou,

která při nárazu praskne a způsobí vznícení. Dá se tedy použít jako vrhací zbraň, která při zásahu zapálí jeden cíl. Plameny hoří několik minut, hlásitě hučí, sahají metr do výšky a dobře osvětlí vše v krátké vzdálenosti.

Tinktura proti bolesti

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

Působení: několik hodin

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

Vyprošťovák

Popis: hustá, černá, silně zapáchaný tekutina odpudivé chuti

Vyprošťovák je obzvláště účinný životabuď. Probere vyřazeného natolik, že dokáže šeptat, a vyléčí kocovinu, závratě, potíže s rovnováhou, dezorientaci, zmatenost, malátnost a psychické obtíže jako halucinace, apatie a ztrátu paměti. Dotyčný 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: šedozeleň prášek bez chuti a zápačhu

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

Éterický olej

Popis: čirý olej s jemnou, svěží vůní

Působení: několik minut

Předměty či tvorové potření *éterickým olejem* na několik minut zprůsvitní a jejich hmotnost se sníží na polovinu. Bude je snazší zvednout a půjdou dohodit dál, případně budou skákat o polovinu výš a dál než normálně. Zprůsvitnění umožňuje plížit se i za plného denního světla nebo s minimem úkrytů. Lahvička *éterického oleje* vystačí na jednu osobu a její vybavení.

Falešná smrt

Popis: čirá slaná tekutina bez zápachu

Působení: 1 den

Když někdo požije *falešnou smrt*, po několika minutách upadne do stavu nerozeznamenátného od smrti. Nebude dýchat, srdce mu

nebude být, nebude mít znatelný tep. Zastaví se 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

Protilátka: *kouzelné rozpouštědlo*

Jablečná vůně je plynný jed rostlinného původu. Po rozbití nebo otevření flakónu zaplní několik metrů chodby nebo menší místnost a pokud ho nic nevyvětrá, zůstane tam několik minut. Každý, kdo se ho nadechně, bude čelit otravě.

Lektvar horkého léta

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

Působení: několik minut

Po dobu působení ti nevadí krutý mráz a máš odolnost proti zranění **mrazem** (dostáváš poloviční zranění).

Lektvar chladných vod

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

Působení: několik minut

Po dobu působení ti nevadí vedro, můžeš bezpečně dýchat žhavý vzduch a máš odolnost proti zranění **ohněm** (dostáváš poloviční zranění).

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 mříže. Nemůžeš se ale rozdělit na více menších oblaků. Zvládneš se pohybovat jen rychlostí chůze (rychlosť 1), silnější vítr tě tedy odfoukne. V mlžné podobě máš **Fyzičku** 1 a **Finesu** 1, hodnota **Duše** a počet životů ti zůstává. Je možné tě zranit pouze **ohněm**, **bleskem**, **mrazem** a **důsledními** útoky, proti **ohni**, **blesku** a **mrazu** máš navíc odolnost (dostáváš poloviční zranění). Nic nevidíš, neslyšíš a necítíš, vnímáš ale tvar toho, co obklopíš nebo vyplníš.

Lektvar ostrých smyslů

Popis: sytě žlutá tekutina s chutí a vůni cizokrajných bylin

Působení: několik minut

Lektvar ostrých smyslů zbystrí 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, křik 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 vůni šípkového čaje

Působení: několik minut

Ten, kdo vypije tento lektvar, bude po dobu působení na slovo poslouchat všechny příkazy nehledě na to, kdo mu je dá. Neudělá ale nic sebevražedného a neprozradí nic, co považuje za tajemství. Po skončení působení si uvědomí, že nejednal ze své vlastní vůle.

Lektvar zmenšování

Popis: kulička čiré tekutiny ve skleněné lahvičce

Působení: několik minut

Po dobu působení se spolu se vším, co neseš, zmenšíš na polovinu. Tvoje síla klesne o 3, rychlosť o 2 a **Fyzička** o 1. 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 působení, i když je odložíš. Po skončení působení lektvaru se 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 zasekneseš. Na svou původní velikost se zvětšíš, jakmile k tomu dostaneš příležitost. To samé platí pro zmenšené předměty.

Pokaždé, když po zmenšení vypiješ další *lektvar zmenšování*, se opět zmenšíš na polovinu.

vinu se všemi důsledky a obnoví se doba působení. Když vypiješ několik lektvarů změšování naráz, je to stejné jako vypít jeden.

Naváděcí terčíky

Popis: dvě průhledné placičky velikosti drobné mince

Po nalepení *naváděcí terčíky* nejsou vidět, dají se ale nahmatat. Vyrábí se dva najednou: jeden se přilípne na cíl, druhý na nějaký projektil – může to být třeba *raketa*, *ohnivá hlína*, šíp, šipka do kuše a podobně. Ten se pak po vrhu nebo výstřelu navádí na cíl opatřený druhým terčíkem.

Střelec si na útok počítá výhodu (+1) navíc k výhodě za míření. Je takto možné střílet za roh, přes hradby a podobně, cíl si tudíž nepočítá výhodu za kryt. Můžeš takto také nepřímou střelbou útočit na cíl, který o útoku ví a může se hýbat.

Nápoj vášně

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

Působení: několik minut

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

Pavoučí lektvar

Popis: popelově šedá tekutina bez chuti a zápachu

Působení: několik minut

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

Raketa

Popis: špičatý plechový válec s doutnákem na tupém konci

Základ: plechový válec ve tvaru rakety (8 st), železné střepiny (2 st), dřevěné uhlí (1 st), kus provazu

Dostřel: dlouhý

Rozsah výbuchu: všechno v krátké vzdálenosti

Útok: Finesa + k6 proti Finese, 3kz 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. Odpařuje se nejčastěji z tyče zabodnuté do země doutnákem, který můžeš vyrobit z kusu provazu. Příprava rakety trvá zhruba minutu.

Raketou jde střílet nepřímo (viz **Nepřímá střelba** na straně 143). Vzhledem k rozsahu výbuchu se cíl musí bránit, i když o útoku ví a může se hýbat.

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 hodu na obranu si tedy nepočítají **Finesu**. Za prvního hodil pán jeskyně na obranu 3, za druhého 1. Raketa má zranění 3kz a Pavlovi na třech kostkách padlo 4, 5, a 6, což dává zranění 3. Na prvního skřeta má jeden úspěch a zraní ho za 4 životy (Pavlův útok 5, mínus skřetova obrana 3, plus zranění rakety 3, mínus skřetova zbroj 1), na druhého má dva úspěchy a dá mu za ně vážné zranění za 6 životů (Pavlův útok 5, mí-

nus skřetova obrana 1, plus zranění rakety 3, mínus skřetova zbroj 1).

Sérum pravdy

Popis: olejovitá tekutina s chutí a vůní cizo-krajné bylinky harmaly

Působení: několik minut

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

Termická pasta

Popis: plechová tuba s šedou pastou

Zranění: na začátku 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 magicky chráněný proti ohni, například *ohnivzdornou pastou*. 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**, případnou zbroj si odečte pouze v prvním kole.

Uspávací tinctura

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

Druh jedu: rostlinný, alchymistický

Aplikace: vdechnutím

Příznaky: zívání

Latence: 2 kola

☠ 7 + k6 **jedem** proti **Fyzicce**

- ospalost (-1)

- lehký spánek

- hluboký spánek

Působení: několik hodin

Protilátnka: *kouzelné rozpouštědlo*

Obvyklé použití *uspávací tinctury* je nakapat ji na kus plátna a to pak přiložit oběti k tváři, je ale také možné flakón rozbít nebo vylít na podlahu – výparu pak zaplní několik metrů chodby nebo menší místo a pokud je nic nevyvětrá, zůstanou tam několik minut. Každý, kdo bez zadržení dechu zůstane v zamorené oblasti, nebo do ní vstoupí, bude čelit otravě. Účinek lze neutralizovat *kouzelným rozpouštědlem*.

Živý oheň

Popis: plamen poskakující v lahvičce

Dostřel: krátký

Útok: 5 + k6, ★ 7kz **ohněm**

Následující kolo po rozbítí lahvičky se *živý oheň* vydá přímou cestou k nejbližšímu hořlavému cíli a pokusí se jej sežehnout. Pohybuje se rychlostí chůze (rychllosť 1), dá se tedy před ním utéct. Když urazí dlouhou vzdálenost, nebo když k cíli není nebo přestane být přímá cesta po něčem pevném, bude se chvíli točit na místě a pak zmizí. Zmizí také po prvním úspěšném zásahu, dokud bude ale cíl úspěšně uhýbat, bude ho dál pronásledovat a útočit na něj. Pokud je cíl hořlavý nebo má něco hořlavého na sobě (šaty, srst), za případný druhý úspěch vzplane.



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 svícen)
- » *clubko drátu* na líčení pastí na drobnou zvěř
- » *5 metrů lana*
- » *léčitelské potřeby* (pokud máš léčitelství)

- » 10 dávek *hojivé masti* (po vydatném spánku vylečí 2 životy)
- » 1 *léčivý lektvar* (po několika minutách ti vylečí 3 kz + 2 životů a následně všechna vážná zranení, každé po tolka hodinách, za kolik životů bylo způsobeno)
- » 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, krátké kopí, dlouhé kopí, trojzubec, 3 vrhací nože nebo oštěp*)
- *lehká zbroj*

Seznam schopností a dovedností

Při každém přestupu na vyšší úroveň se můžeš naučit 1 dovednost nebo hraničářskou schopnost. Na 1. úrovni umíš tolik dovedností a schopností jako po 4 přestupech.

Dovednosti vhodné pro hraničáře (od 1. úrovně)

- *léčitelství*
- *lov a stopování*
- *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 chvilku třít dlaně o sebe a pak je přiložíš zraněnému k ráně, po několika minutách se mu vyléčí $3kz + 2$ životů a následně všechna vážná zranění, každé po tolik hodinách, za kolik životů bylo způsobeno. Pro někoho, kdo to uvidí poprvé, to bude silný zážitek – rány se budou zacelovat před očima, zlomené kosti srostou. Další *hojivý dotyk*, at' už ho použije kdokoliv, účinkuje až na případná nová zranění.

Lehký krok

Umíš chodit zcela neslyšně – listí pod tebou nešustí, sníh nekrupe, větvičky nepraskají. Dokážeš také chodit i běhat po čerstvě napadaném sněhu, bažině, tekutém píska a podobně.

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 píska, nepronikne k němu ani kapka deště. Když mu na čelo a ruce uděláš značky lojem, nebude mu zima. Když je uděláš mízou, nebude mu vedro. Na případné zranění **ohněm** nebo **mrazem** to nemá vliv. Ochrana trvá, dokud nepohoda neskončí.

Odstranění únavy

Když v ruce rozemneš aromatické bylinky, každého, kdo k nim přivoní, to osvěží jako několik hodin odpočinku. Bude moci například po celodenním pochodu pokračovat bez přestávky celou noc, nebo se pustit do boje, jakoby byl odpočatý. Bylinky ale únavu pouze dočasně zaženou a zanedbaný odpočinek je třeba později dohnat.

Průzkumný projektil

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

Pyrokinez

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 cíl

Použití: ohráti několik minut, zapálení 1 kolo

Dokážeš na dálku silou vůle zvyšovat teplotu a zapalovat oheň. Živého tvora *pyrokinezí* přímo zranit nemůžeš, pokud je ale hořlavý nebo má něco hořlavého na sobě (šaty, srst), můžeš ho zapálit, viz **Hoření** na straně 142. Jelikož ho tím přímo neohrožuješ, na případnou obranu proti němu házíš **Finesou**. Můžeš také v průběhu několika minut uvést k varu vodu nebo třeba v třeskuté 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 rychlosť celé družiny o polovinu (čas tedy snížíš o třetinu), a to jak při cestování pěšky tak na jezdeckých zvířatech.

Příklad:

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

Řeč zvířat

Z chování a hlasů zvířat poznáš, jestli se bojí, jsou na lov, brání své teritorium, chrání mladé, jsou jen zvědavá, jsou nemocná či zraněná, někdo je ovládá nebo se z jiného důvodu nechovají přirozeně, které je vůdcem smečky či stáda a podobně. Dokážeš také mluvenou řečí klást otázky tak, aby jim zvířata rozuměla, a z jejich chování vyčíst odpovědi. Na každou otázku ale musí jít odpověď neverbálně, tedy například přikýnout, nesouhlasně zavrčet, naznačit směr a podobně. Zvíře ti navíc dokáže říct jen to, co samo chápe, tedy například jestli dnes vidělo nějaké dvojnožce, ale ne o čem si povídali. Můžeš 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. Případné vážné zranění způsobí celkovou slabost (-1). Za úspěch mu také můžeš na několik minut nahnat strach – nebude se mu na tebe chtít útočit a když se ho rozhodne překonat, bude na tebe útočit s nevhodou. Znovu můžeš *úder varování* použít až za několik minut.

Zmírnění jedu

Použití: 1 kolo

Když si v průběhu latence jedu promneš dlaně a dotkneš se otráveného, snížíš sílu a zranění jedu o 1. Účinek *zmírnění jedu* se sčítá se všemi ostatními prostředky na snížení síly nebo zranění jedu. Na každou otravu lze *zmírnění jedu* použít jen jednou.

Zvířecí společník

Během několika dní se dokážeš s jedním zvířetem sblížit natolik, že 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 komunikovat, potřebuješ řeč *zvířat*.

Zvíře, které si vybereš, nemůže mít žádnou vlastnost vyšší než je tvoje nejvyšší vlastnost. Můžeš použít pravidlo pro vztušt 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. **Duše** se nezvyšuje, tu mají zvířata vždy 0.

Příklad:

Katka si jako svého zvířecího společníka vybraла lítého 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 společník 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 libovolné zvíře včetně obřích variant. Mysli ale na to, že

podstatná část hry se bude odehrávat v úzkých podzemních tunelech a nezřídka se budete spouštět do hlubokých šachet nebo šplhat na příkré stěny, takže pokud si vybereš slona nebo nějaké jiné obří zvíře, budeš ho často muset nechávat venku, případně budeš složitě vymýšlet, jak ho dostat dál. Nejuzitečnější bojoví společníci jsou tedy třeba pes nebo rys, protože jsou dost velcí, aby byli nebezpeční, ale vejdou se všude tam, co ty, a zvládneš je případně vzít do náruče nebo na záda. Malá zvířata, jako třeba kočka, krysa nebo neverka, ti sice moc nepomohou v boji, zato jsou to ale výborní průzkumníci. Draví ptáci, například sokol nebo orel, jsou zdaleka nejlepší pomocníci při putování divočinou, protože dokáží létat a díky skvělému zraku mají perfektní přehled, co se pod nimi děje, aniž by se vystavili nebezpečí.

Zvířecího společníka můžeš změnit, v jednu chvíli ale můžeš mít jen jednoho.

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 napak rozdráždit k nepříčetnosti. Probíhající boj ale 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 dávat svému zvířecímu společníkovi příkazy nehledě na vzdálenost. Když ho přivoláš k sobě, dokáže tě vždy najít. Vždy také vycítíš jeho smrt.

Příkaz

Použití: okamžitě

Dokážeš dát zvířeti (včetně obřích variant) jednoslovny příkaz, například „Lehni!“, „Uteč!“ nebo „Trhej!“, který bez váhání uposlechne. Bude ho plnit nejvýše několik

minut, pak se zase začne chovat normálně. Když přikážeš jinému zvířeti, stávající příkaz přestane působit. Pokud na zvíře někdo zaútočí, nehledě na znění příkazu se bude bránit. Příkaz nepůsobí na hraničářova zvířecího společníka ani na tvory, kteří jako zvíře jen vypadají (například upír proměněný do obřího netopýra).

Telekinez

Dosah: krátká vzdálenost

Použití: 1 kolo

Útok projektilem: Duše + k6 proti Finese, ⚡ 2

Dokážeš silou vůle hýbat s předměty do váhy dýky. Můžeš tedy například na dálku zvednout klíč a odemknout s ním zámek, nebo někomu při výstřelu drknout do tětivy, 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. Dostřel je krátká vzdálenost od pozice projektilu, zranění je vždy 2.

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 telekinez odrazit šíp zpátky 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: „Na útok máte 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 lekinetický útok projektilem má zranění 2, takže ho zraním za 2 životy.“

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 utrpíš zranění, které tě vyřadí, když zemřeš, 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, at' už si je cíl jen myslí, říká je nahlas, zrovna je čte, nebo někoho slyší mluvit. Můžeš tedy „odposlouchávat“ rozhovory – „slyšíš“, 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. *Telepatii* není možné použít na tvora, který nerozumí žádnému mluvenému jazyku.

Cíl telepatie bude mít neodbytný pocit cizí přítomnosti, asi jako kdyby za ním někdo stál. Pokud se s telepatií nikdy nesetkal, 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 myšlenky nikdo jiný než ty. Když se o to pokusí, bude mít pocit, že narazil na neprostupnou překážku.

Uhrančivý pohled

Když chceš, tvoje oči se rozzáří nepřirozeným vnitřním jasem, 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 masáz

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. Případné vážné zranění způsobí celkovou slabost (-1). Za úspěch mu také můžeš 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 pocítovat příznaky otravy. Každý jed je možno zpomalit jen jednou.

Mistrovské hraničářské schopnosti

Mistrovské schopnosti se můžeš učit od dvanácté úrovně.

Falešné stopy

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

Kryokinez

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

Dosah: střední

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti od cíle
Útok: Duše + k6 proti Fyzicce, ★ 3kz mrazem

Kryokinez umožňuje na dálku silou vůle snižovat teplotu. Můžeš například v průběhu několika minut zmrazit hladinu vody nebo bažiny, aby po ní šlo přejít, způsobit, že se za deště začne tvořit náledí, zchludit nebo zmrazit potraviny, aby zůstaly déle čerstvé,

nebo třeba za horkého letního dne ochladit vzduch v místnosti na příjemnou teplotu.

Můžeš také jednorázově zranit **mrazem** všechny tvory v kontaktní vzdálenosti od určeného místa a okamžitě tam zmrazit vodu a uhasit oheň. Za úspěchy můžeš kromě zranění způsobit například přimrznutí řemenů nebo ztuhnutí zbroje, takže se v ní bude obtížně hýbat (-1 a zpomalení na polovinu). 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: několik minut

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

Ochrana před bouří

Když ve vichřici, tajfunu, písečné bouři, větrné smršti, mořské bouři a podobně roztočíš frčák*, nečas se rozestoupí a vytvoří kolem tebe kapsu klidného vzduchu, kterou můžeš následně pomalu rozšířit až na oblast v dlouhé vzdálenosti kolem tebe. Ochrana trvá, dokud bouře neskončí.

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

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: krátký

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 nezpůsobí 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. Případné vážné zranění způsobí celkovou slabost (-1). Za úspěch mu také můžeš na několik minut nahnat strach – nebude se mu na tebe chtít útočit a když se ho rozhodne překonat, bude na tebe útočit s nevhodou. Znovu můžeš *úder nenávisti* použít až za několik minut.

Vějířový výstrel

Dokážeš účinně vystřelit z luku až tři šípy najednou, každý na jiný cíl. Na útok si házíš bez postihu za útok na více cílů. Nabít tři šípy najednou zabere jedno kolo.

Zapůjčení

Dosah: dohled nebo zvířecí společník

Použití: okamžité

Rozsah: 1 zvíře

Pomocí *zapůjčení* můžeš vstoupit do myslí nějakého zvířete. Uvidíš jeho očima, uslyšíš jeho ušima, budeš cítit vše, co cítí, a převezmeš nad ním kontrolu. Nevnímáš při tom vlastními smysly (nevidíš, neslyšíš, necítíš pachy), cítíš ale vlastní bolest – když tě tedy někdo zraní, štípne, dá ti facku a podobně, můžeš na to reagovat.

Zapůjčení přetrívá, i když se zvíře vzdálí z tvého dohledu. Ukončí se, když usneš, když

utrpíš zranění, které tě vyřadí, když zemřeš, když si zapůjčíš jiné zvíře nebo když se ho rozhodneš ukončit. Pokud máš *pouto se společníkem*, svého zvířecího společníka si můžeš zapůjčit na libovolnou vzdálenost.

Zmámení zvířete

Použití: 1 minuta

Když začneš mluvit k nějakému zvířeti, okamžitě zkrotne, přijde k tobě, začne se lísat a nechá se od tebe drbat. Po minutě tě začne poslouchat, jako kdyby bylo ochočené, a v rámci svých schopností bude plnit tvé příkazy. Může tedy pro tebe například bojovat, něco ti přinést, někam tě dovést a podobně. Zapůjčení skončí, když zemřeš, když si zapůjčíš jiné zvíře nebo když se ho rozhodneš ukončit. Není možné zmámit zvíře, které ovládá někdo jiný, nebo které je něčím zvířecím společníkem, ani tvory, kteří jako zvíře jen vypadají (například upíra proměněného do obřího netopýra).



Kouzelník

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

Typická kouzelnická výbava

- *kouzelnická róba*
- *torna*
- » *tábornická výbava*
- » *zásoby na 7 dní*
- » *3 měchy s vodou* (každý na 1 den)
- » *lucerna na svíci s okenicemi*
- » *zásoba lojových svíček* (na týden svícení)
- » *písářská souprava* (pokud máš čtení a psaní)
- » *léčitelské potřeby* (pokud máš léčitelství)
- » *10 dávek hojivé masti* (po vydatném spánku vyletí 2 životy)

» 1 léčivý lektvar (po několika minutách ti vyletí 3kz + 2 životů a následně všechna vážná zranění, každé potolika hodinách, za kolik životů bylo způsobeno)

- dýka nebo hůl
- lehká zbroj (není třeba, pokud máš kouzlo *neviditelná zbroj*)

Pravidla pro kouzlení

Řeč kouzel

Kouzla se sesírají v prastarém jazyce zvaném 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 nazpaměť.

Kopírování kouzel

Kouzla není možné zapsat běžnými psacími potřebami, je na to potřeba vzácný *kouzelný inkoust*. Když ho získáš, nebývá obvykle problém domluvit se se svým mistrem, aby tě nechal si nějaké kouzlo opsat ze svých knih. Potřebuješ na to dovednosti *čtení a psaní a staré jazyky*.

Pronášení zaklínadel

Při přípravě a sesílání kouzel musíš zřetelně a nahlas pronést text zaklínadla nebo zaklínací formuli. Když tedy z nějakého důvodu 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 může nepomůže a může klidně kouzlit vedle vodopádu, který nedokážeš překřičet.

Příprava kouzel

Kouzla, která se sesírají vyslovením zaklínací formule, si musíš před sesláním při-

pravit. 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 si znova připravím všechna použitá kouzla.“

Pán jeskyně: „Co mezikádám dělají ostatní?“

Katka: „Ošetřím Gorondarovi zranění.“

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

Když přípravu kouzel zapomeneš zmínit, domluv se s pánum 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.“

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 kouzelník. Pokud jsi člověk a umíš nějaká kouzla díky všeestrannosti, udělat to nemůžeš.
- 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. Nebuděš 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.

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 připravit místo dýmu.

Sesílání připravených kouzel

Připravené kouzlo můžeš kdykoliv později seslat vyslovením zaklínací formule, která je součástí jeho názvu. Při sesílání kouzla ji vždy řekni nahlas – sdělíš tím spoluhrá-

čům a pánovi jeskyně, co děláš, a pomůžeš tím vytvářet atmosféru fantastického světa.

Příklad:

Jana: „Ukazuju na skřeta a říkám: ,Artak bárak!“

Sesílání rituálních kouzel

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

Při sesílání rituálních kouzel mohou pomáhat další osoby. Vůdce rituálu musí být kouzelník a musí mít požadovanou úroveň, pomáhat může kdokoliv. Doba sesílání se dělí počtem účastníků – rituální kouzlo, které by samotný kouzelník sesílal 4 hodiny, tedy se třemi pomocníky sešle za hodinu.

Působení kouzel

- Kouzlo, které umíš, skončí, když začneš to samé kouzlo znovu připravovat.
- Kouzlo připravené z knihy nebo svitku skončí, když začneš připravovat jakékoli kouzlo z knihy nebo svitku.
- Kouzlo seslané pomocí kouzelného předmětu skončí, když sešleš libovolné jiné kouzlo pomocí kouzelného předmětu, nebo když se předmětu přestaneš dotýkat.
- Všechna tebou seslaná kouzla také skončí, když zemřeš nebo utrpíš zranění, které tě vyradí (spánek kouzla neukončuje).
- Tebou připravené a následně 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 znova připravit a tím ukončíš předchozí seslání. Můžeš mít ale současně aktivní všechna kouzla, která umíš, a k tomu jedno z knihy nebo svitku a jedno z kouzelného předmětu.

Působení rituálních kouzel

Pokud není řečeno jinak, účinek rituálních kouzel je trvalý. Když to dává smysl, lze ho zrušit opakováním 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. Vědět ho můžeš i nepřímo, třeba v zrcadle, dalekohledem, případně pomocí nějakého kouzla nebo předmětu. Dosah kouzel se ale vždy počítá od tebe a když je cíl za pevnou překážkou a ty sesíláš kouzlo, které vytvoří blesk nebo projektil, ten se o ni zastaví a cíli se nic nestane.

Kouzlení v těžké zbroji

Když kouzlíš v těžké zbroji, při sesílání máš nevýhodu (-1). Většina kouzelníků se pro-

to spokojí s lehkou zbrojí, případně používají kouzlo *neviditelná zbroj*.

Kouzlení v boji

Viz **Kouzlení v boji** na straně 143.

Studium kouzel

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

Ohnivá kouzla

Ohnivá kouzla, například *ohnivá střela* nebo *ohnivý déšť*, umožňují protivníka zapálit (viz **Hoření a Hašení** na straně 142). Mysli na to, že při hoření se počítá jen nejsilnější zdroj ohně. Když tedy někdo stojí v *ohnivém dešti*, který zraňuje za 5kz, a vzplanou mu šaty, bude zraňován jen za 5kz a když z něj vyběhne, hořící šaty ho budou dál zraňovat za 3kz.

Seznam kouzel a dovedností

Při každém přestupu na vyšší úroveň se můžeš naučit 1 dovednost nebo 2 kouzla. Na 1. úrovni umíš tolik dovedností a kouzel jako po 4 přestupech.

Je vhodné vzít si alespoň 3 bojová kouzla (*bílý blesk, beranidlo, ledovou dýku, magický štít, modrý blesk, ohnivou střelu, ohnivý oblouk, protoplazmu, rozžhavení, třpytivou zář* nebo *zelený blesk*), atď máš v boji co kouzlit.

Bílá střela je také bojové kouzlo, účinkuje ale pouze na nemrtvé nestvůry, takže ji ve většině soubojů nebudeš moci použít. Z do-

vedností 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 týl*
- bílý blesk *lavan bárak*
- beranidlo *zelokvah*
- detekční runy *gilah otim*
- dlouhá ruka *aruk jad*
- dým *ašan*
- chůze po hladině *halijkah šetah*
- lazebník *sapor*
- ledová dýka *kerach pygion*
- mimoprostorová torna *míver chalal sak*
- modrý blesk *artak bárak*
- neviditelná zbroj *ij ryjut širion*

- ohnivá střela *eš týl*
- ohnivý oblouk *eš kešet*
- očaruj provaz *kesem ševel*
- pomalý pád *ityj mapal*
- protoplazma *makor refeš*
- přenos zvuku *hávarah kol*
- rozžhavení *lahat*
- štíť *magen*
- tlampač *ramkol*
- třpytivá zář *misanver lehavah*
- zapomeň *šakhah*
- zelený blesk *járak bárak*
- zlom kouzlo *šavar kišuf*

Pokročilá kouzla (od 6. úrovně)

- bílá koule *lavan nešef*
- duševní úder *nefeš nagaf*
- fialový blesk *sagol bárak*
- hypnóza *hipnut*
- ledová tříšť *kerach ketim*
- mrazivá čepel *kafor taraf*
- návrat *hašavah*
- ohnivá koule *eš nešef*
- pamatuji *zakhar*
- paralyza *šituk*

- planoucí čepel *eš taraf*
- protikouzlo *batal*
- přines *palat*
- sledování *gišuš*
- spánek *šenah*
- stěna ticha *chomach šeket*
- světlo *ór*
- vytvoř duplikát *jatzar hetek*
- 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 *rišef*
- 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 týl*
- oko *ajin*
- přelud *ašlajah*
- rudý blesk *adom bárak*
- sugesce *hašáh*
- vize minulosti *chazon avar*

Základní kouzla

Základní kouzla se můžeš učit od první úrovně.

Bílá střela *lavan týl*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 nemrtvý

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.

Bílý blesk *lavan bárak*

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Fyzické, 6kz bleskem

Z tvých očí na určený cíl přeskočí bílý výboj. Při zásahu do hlavy můžeš za další úspěch na několik minut způsobit oslepení a ohlušení (-1), při zásahu jinam křeče (-1). Místo zranění můžeš také přepálit tětivu, zničit drobný předmět a podobně.

Beranidlo *zelokvah*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Fyzické nebo Finese, 8kz drcením

Do cíle narazí neviditelná síla jako rána beranidlem, která vyrazí obyčejné nebo bytelné dveře (viz kapitola **Dveře a zámky** na straně 118). Když se *beranidlem* někomu pokusíš podrazit nohy, brání se **Finesou**, za první úspěch ho srazíš na zem a za druhý mu můžeš případně způsobit zranění. Když se ho pokusíš odhodit, brání se **Fyzickou**, za první úspěch mu způsobíš zranění a za druhý ho srazíš nebo odhodíš podle toho, jak je těžký – malého psa o několik metrů, člověka o tři kroky, zlobra srazíš do kolen, se slonem nebo drakem to ani nehne. Za úspěchy můžeš také dělat cokoliv jiného, co dává smysl, za dva můžeš například vyrazit zbraň (viz **Úspěchy** na straně 136).

Příklad:

Na Karu se řítí velký kanec.

Jana: „Zelokvah!“

Pán jeskyně: „Kanec má Fyzicku 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 8kz. Padlo mi 1, 1, 2, 3, 3, 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*

Před sesíláním tohoto kouzla musíš kolem oblasti, kterou chceš sledovat, vyryt nebo nakreslit několik detekčních run, a následně někam vyryt nebo nakreslit stejný počet signálních run. Po seslání se signální runy slabě rozzáří. Kdykoliv do oblasti ohraničené detekčními runami 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, zazvoní a na chvíli se rozblíkají. Když je libovolná z run poškozena, kouzlo je zrušeno a signální runy pohasnou.

Dlouhá ruka *aruk jad*

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 nedokážeš.

Dým *ašan*

Rozsah: všude ve střední vzdálenosti kolem tebe

Prostor ve střední vzdálenosti kolem tebe zaplní hustý dým. Je zcela neškodný, dá se

v něm normálně dýchat. Všemi druhy vidění s výjimkou *ultrasluchu* je v něm vidět jen na kontaktní vzdálenost. Po skončení kouzla se dým rozplyne.

Chůze po hladině *halijkah šetah*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 tvor

Určený tvor bude moci chodit i běhat po hladině tekoucí i stojaté vody či jiné tekutiny.

Lazebník *sapar*

Dosah: kontaktní

Rozsah: 1 tvor

Toto jednoduché, ale velice užitečné kouzlo zajistí kompletní očistu jako po kvalitní lázní a vyčistí a usuší oblečení.

Ledová dýka *kerach pygion*

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

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

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

Štít *magen*

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 tvor nebo předmět

Štít do konce bojového kola ochrání jednoho tvora nebo předmět do velikosti vozu proti veškerému zranění s výjimkou **jedů**. Na obranu se nehází, úspěch je automatický.

Mimoprostorová torna *míver chalal sak*

Po dobu působení kouzla budeš mít přístup do kapsy v mimoprostoru velké jako obyčej-

ná torna. Předměty musíš do něčeho dávat a z něčeho je vyndavat, nemůžeš je jen tak nechat zmizet a následně je vytáhnout ze vzduchu. Je jedno, co to bude: můžeš je vkládat do skutečné torny, do pytle, nebo třeba do rukávu své róby a můžeš je následně vytáhnout z něčeho jiného. Předměty v mimo prostoru nic neváží a nedokáže je vyndat někdo jiný než ty. Uvnitř neplyne čas, jídlo se tam tedy nekazí a případní vložení tvorové nepotřebují vodu ani potravu. Opětovné seslání zpřístupní tu samou mimoprostorovou kapsu, najdeš tam tedy dříve vložené předměty. Když umřeš, obsah torny se vysype kolem tebe.

Modrý blesk *artak bárak*

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Fyzicce, 7kz bleskem

Z tvých očí na určený cíl přeskočí modrý výboj. Při zásahu do hlavy můžeš za další úspěch na několik minut způsobit oslepení a ohlušení (-1), při zásahu jinam křeče (-1). Místo zranění můžeš také přepálit tělivu, zničit drobný předmět a podobně.

Neviditelná zbroj *ij ryjut širion*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 tvor nebo předmět

Určený tvor nebo předmět do velikosti vozu 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

Boj očarovaným lanem: Duše + k6, 0

Určený provaz nebo lano bude plnit svoje přání. Může se zavázat nebo rozvázat, někam se doplazit, něco omotat a podobně. Plazit se může nejvýše rychlostí chůze (rychlosť 1) a jen tam, kam by se dokázal dostat had – může tedy vyšplhat po tyči, ale ne po holé zdi. Můžeš ho ovládat na libovolnou vzdálenost, musíš ale vidět to, co má svázat, nebo k čemu se má doplazit. Přikázat mu, aby se odvázalo a vrátilo k tobě, ale můžeš, i když ho nevidíš.

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

Přenos zvuku *hávarah kol*

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 zdroj zvuku

Zvuky, které vydává určený zdroj, budou vycházet také z jiného místa, předmětu nebo tvora. Můžeš takto někoho odposlouchávat, nebo třeba někomu z dálky šeptat do ucha. Přenos zvuku bude pokračovat, i když se původní nebo zduplicovaný zdroj zvuku vzdálí z dlouhé vzdálenosti od tebe.

Ohnivá střela *eš týl*

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Finesce, 6kz ohněm

Z tvé ruky vyletí plamenná střela. Pokud je cíl hořlavý nebo má něco hořlavého na sobě (šaty, srst), za případný druhý úspěch vzplane.

Ohnivý oblouk *eš kešet*

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti před tebou

Útok: Duše + k6 proti Finesce, 8kz ohněm

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

Pomalý pád *ityj Mapal*

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 tvor nebo předmět

Určený tvor nebo předmět do velikosti vozu bude padat natolik pomalu, aby bezpečně dopadnul.

Protoplazma *makor refeš*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Finese

- -1 a 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. Schopnosti a prostředky na odstranění paralýzy na *protoplazmu* nefungují, sliz je však možno setřít – je to několik minut nepříjemně lepkavé práce. Jakmile kouzlo skončí, sliz bez stopy zmizí.

Rozžhavení *lahat*

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 kovový předmět

Zranění: každé kolo 6kz **ohněm**

Toto kouzlo rozžhaví jeden kovový předmět do velikosti vozu, například zbraň nebo těžkou zbroj. Ten, kdo jej má oblečený, nebo ho drží, bude na začátku každého kola čelit zranění 6kz **ohněm**. Pokud je rozžhavena těžká zbroj, od zranění se odečítá 1, protože kovové části zbroje jsou podložené vycpávkou. Sundat zbroj zabere 3 kola. *Rozžhavení* se také hodí, když si chceš ráno uvařit čaj, ne-

bo když se chceš zahřát. Po skončení kouzla předmět přirozenou rychlostí zchladne.

Tlampač *ramkol*

Rozsah: všude v dlouhé vzdálenosti

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: všude v kontaktní vzdálenosti od určeného místa

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

Na určeném místě probleskne oslepující záře. Jas je tak silný, že zavření očí nebo odvrácení zraku dá pouze výhodu na odolání, úplně ochrání jen zakrytí očí paží nebo něčím podobným.

Zapomeň *šakhah*

Dosah: kontaktní vzdálenost

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. Nebude si pamatovat ani tvoje vyslovení kouzelné formule a příkaz, že měl něco zapomenout. Po skončení kouzla si na všechno vzpomene.

Příklad:

Postavám se podařilo proplížit do trůnního sálu. Načpal 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 *járak bárak*

Dosah: střední

Rozsah: 1–2 cíle

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

Z tvých očí na určené cíle přeskočí zelený výboj. Při zásahu do hlavy můžeš za další úspěch na několik minut způsobit oslepení a ohlušení (–1), při zásahu jinam křeče

(–1). Místo zranění můžeš také přepálit tělivu, zničit drobný předmět a podobně.

Zlom kouzlo *šavar kišuf*

Dosah: dlouhá vzdálenost

Rozsah: jedno kouzlo

Zlom kouzlo ukončí kouzlo, jehož sesláci formuli vyslovíš. Neúčinkuje na rituální kouzla.

Pokročilá kouzla

Pokročilá kouzla se můžeš učit od šesté úrovně.

Bílá koule *lavan nešef*

Dosah: krátký

Rozsah: všichni nemrtví 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.

Duševní úder *nefes nagaf*

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Útok: Duše + k6 proti Duši

- ★ 4kz (**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 vědět, kdo je, co na daném místě dělá a kdo je jeho přítel nebo nepřítel.

Fialový blesk *sagol bárak*

Dosah: střední

Rozsah: 1–3 cíle

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

Z tvých očí na určené cíle přeskočí fialový výboj. Při zásahu do hlavy můžeš za další úspěch na několik minut způsobit oslepení a ohlušení (–1), při zásahu jinam křeče (–1). Místo zranění můžeš také přepálit tělivu, zničit drobný předmět a podobně.

Hypnóza *hipnut*

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

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 plnit všechny tvoje příkazy a odpovídat na tvoje otázky a ne-

bude dělat nic jiného. Nemůže lhát a řekne ti dokonce i věci, které vypustil z vědomé paměti, například kdo mu způsobil nějaký traumatický zážitek nebo co dělal v průběhu předchozí hypnózy. 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.

Ledová tříšť *kerach ketim*

Dosah: střední

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

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

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

Mrazivá čepel *kafor taraf*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 zbraň

Přidané zranění: 4kz mrazem

Z čepele zbraně, které se dotkneš, bude sálat mráz.

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: dlouhý

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 kon-

taktní vzdálenosti. Pokud jsou cíle hořlavé nebo mají něco hořlavého na sobě (šaty, srst), za případný druhý úspěch vzplanou.

Pamatuj *zakhar*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 tvor

Všechno, co cíl kouzla uvidí, uslyší nebo bude jinak vnímat v průběhu několika minut po seslání tohoto kouzla, si bude po dobu jeho působení dokonale pamatovat. Může si tedy například zapamatovat celou knihu (stačí, když ji prolistuje), tváře všech osob v davu, chutě, pachy, melodie a podobně.

Paralýza *šituk*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 tvor

Útok: Duše + k6 proti Duši

- paralýza jedné části těla
(omezuje stejně jako vážné zranění)
- paralýza druhé části těla
(omezuje stejně jako vážné zranění)
- úplná paralýza

Paralýza se pokusí znehynout cíl, na který ukážeš. Účinek trvá po dobu působení kouzla a je možné ho zrušit všemi prostředky na odstranění paralýzy.

Planoucí čepel *eš taraf*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 zbraň

Přidané zranění: 3kz ohněm

Ze zbraně, na kterou sešleš toto kouzlo, budou šlehat plameny. Pokud je protivník zasažený hořící zbraní hořlavý nebo má něco hořlavého na sobě (šaty, srst), za jeden úspěch ho můžeš zapálit. Pod vodou planoucí čepel nehoří, pokud ale kouzlo stále působí, po vyndání z vody opět vzplane.

Protikouzlo *batal*

Dosah: slyšitelnost

Rozsah: 1 kouzlo

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

Příklad:

Pán jeskyně: „V místnosti je postava v černém pláště. Ukazuje na Gorondara a říká ‚Nefesh 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

Tímto kouzlem můžeš k sobě nebo do své ruky přemístit jeden předmět do velikosti vozu nehledě na vzdálenost. Musíš ho ale předem opatřit slovem „*Palat*“ – můžeš ho na něj vyryt, napsat a podobně. Přivoláš předmět, který byl takto označen naposledy. Když něco tvé naposledy napsané slovo ***Palat*** poškodí natolik, že nepůjde přečíst, kouzlo přestane účinkovat až do chvíle, než jej opět někam napíšeš.

Sledování *gišuš*

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

Před sesláním musíš na něco napsat nebo vyryt slovo ***Gišuš***. Po dobu působení místo svýma očima uvidíš místo, kde se tento nápis nachází, a budeš vědět, ve kterém je od tebe směru. Když něco tvé naposledy napsané slovo ***Gišuš*** poškodí natolik, že nepů-

jde přečíst, kouzlo přestane účinkovat až do chvíle, než jej opět někam 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 a podobně, únavu je přemůže a v průběhu několika minut usnou. Spánek je velmi hluboký a pokud je nic násilně neprobudí, budou spát po dobu působení kouzla.

Stěna ticha *chomach šeket*

Rozsah: kdekoli ve střední vzdálenosti od tebe

Skrz *stěnu ticha* neprojdou žádné zvuky, tam ani zpět. Není skrz ni vidět *ultrasluchem*. Při jejím sesílání musíš ukázat na místo, kde bude stát, a naznačit tvar jejích základů. Může být jen tam, kam vidíš, musíš ji celou načrtít jedním tahem a musí být celá ve střední vzdálenosti od tebe. Pokud ji sešleš na pohyblivý předmět, například na lod' nebo vůz, bude se pohybovat spolu s ním.

Světlo *ór*

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor nebo předmět

Určený tvor nebo předmět do velikosti vozu bude svítit. Při seslání můžeš určit barvu světla a jeho intenzitu. Největší možná je jako hořící dům: plně osvětlí vše ve střední vzdálenosti, v dlouhé bude šero (viz kapitola **Viditelnost** na straně 126).

Vytvoř duplikát *jatzar hetek*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 předmět

Na určeném místě v dosahu se objeví přesná kopie předmětu do velikosti vozu, který vidíš, slyšíš, dotýkáš se ho nebo ho jinak vnímáš. Kouzelné předměty a alchymistické výrobky zduplikovat jdou, kopie ale nebude mít magické vlastnosti. Stvořený předmět je možné normálně poškodit. Když kouzlo skončí, zmizí předmět i to, co z něj případně zbylo.

Změna podoby *sinah chazut*

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 tvor nebo předmět

Tvor nebo předmět do velikosti vozu bude vypadat, znít a zapáchat jako jiný stejně

velký tvor nebo předmět. Změní se i výbava, náklad a oblečení. Jedná se ale o iluzi, takže stále bude možné nahmatat jeho skutečný tvar a nezmění se jeho hmotnost.

Žlutý blesk *cahof bárak*

Dosah: střední

Rozsah: 1–4 cíle

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

Z tvých očí na určené cíle přeskočí žlutý výboj. Při zásahu do hlavy můžeš za další úspěch na několik minut způsobit oslepení a ohlušení (-1), při zásahu jinam křeče (-1). Místo zranění můžeš také přepálit tělivu, zničit drobný předmět a podobně.

Mistrovská kouzla

Mistrovská kouzla se můžeš učit od dvanácté úrovně.

Bílá zář *lavan lehavah*

Rozsah: všichni nemrtví v krátké vzdálenosti od tebe

Útok: **Duše** + k6 proti **Duši**

- ★ 6kz (**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 do všech směrů vystřelí paprsky jasného bílého světla. Zraňují pouze nemrtvé, kýmkoliv jiným neškodně projdou.

Černý blesk *kedar bárak*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: **Duše** + k6 proti **Fyzičce**, ★ 8kz **bleskem**

Z tvých očí na určený cíl přeskočí černý výboj. Při zásahu do hlavy můžeš za další úspěch na několik minut způsobit oslepení a ohlušení (-1), při zásahu jinam křeče

(-1). Místo zranění můžeš také přepálit tělivu, zničit drobný předmět a podobně.

Dvojník *kefel*

Tímto kouzlem stvoříš svého dokonalého dvojnáka. Bude mít tvoje vzpomínky a znalosti a bude přemýšlet jako ty – hraj za něj, jako by to byla tvoje druhá postava. Bude mít stejně hodnoty vlastností jako ty, stejný počet životů a bude i stejně zraněný. Bude mít tvoje vrozené schopnosti a dovednosti, nebude ale mocí kouzlit a nebude mít ani žádné jiné schopnosti povolání. Bude mít tvoje oblečení a výbavu, zduplikované kouzelné předměty a alchymistické výrobky ale nebudou mít kouzelné vlastnosti. Je živý, potřebuje jíst a pít, cítí bolest, léčí se stejně jako ty a může umřít, v tom případě bude do skončení kouzla dál existovat jako mrtvola nebo to, co z ní zbyde. Dokud žije, obě tvoje verze jsou si vědomy toho, co dělá a vnímá ta druhá. Po jeho zmizení si tedy budeš pamá-

tovat, co dělal, viděl, slyšel a cítil a když zmíře, prožiješ svou vlastní smrt. Když kouzlo skončí, dvojník i veškeré vybavení zmizí.

Hyperprostor *hávarah chalal*

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: pouze kouzelník

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

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

Na určeném místě v dosahu se objeví ledová koule velká jako kokosový ořech a v krátké vzdálenosti kolem ní se vytvoří tenký, křehký ledový příkrov, který slouží jako spoušť – ale jen tam, kam mohou z koule doletět ledové střepiny. Když jej něco poškodí, třeba když na něj někdo vstoupí, koule exploduje v tříšť ostrých ledových úlomků. Po výbuchu nebo když kouzlo skončí, koule, příkrov i úlomky beze stopy zmizí.

Ledová stěna *kerach chomach*

Rozsah: kdekoliv ve střední vzdálenosti od tebe

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 a musí být celá nejvýše ve střední vzdálenosti od tebe. Může být nejvýše metr široká a pět metrů vysoká a musí stát na něčem pevném.

Můžeš ji také nechat vyrůst do tvaru rampy nebo schodů, nebo z ní vytvořit most, který překlene nejvýše krátkou vzdálenost. Dokud kouzlo trvá, led nehledě na okolní teplotu neroztaje, jde ale normálně rozbít. Po skončení kouzla beze stopy zmizí.

Levitace *rišef*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 tvor

Určený tvor se spolu se vším, co nese, bude volně vznášet. Pohybovat se může do všech směrů, ale nejvýše rychlostí chůze (rychlosť 1). Musí při tom udržovat rovnováhu a určovat směr pohybu, nemůže tedy u toho bojovat ani střílet a bránit se s nevhodou (-1), může ale sesílat kouzla.

Mrak smrti *mavet anan*

Dosah: střední

Rozsah: všude v krátké vzdálenosti od určeného místa

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

Nad určeným místem se objeví hustý černý mrak a bude buď setrvávat na místě nebo se rychlostí chůze (rychlosť 1) pohybovat směrem, který určíš. Urazí takto ale nejvýše dlouhou vzdálenost, pak se zastaví. Je tvořen žíravými výparami. Leptá veškerou organickou hmotu: živé rostliny a tvory, ale také dřevo, kůži, plátno a podobně. Obyčejným zrakem i *infraviděním* je v něm vidět jen na kontaktní vzdálenost, *ultrasluch* funguje bez omezení.

Mrazivá bouře *kafor sufah*

Dosah: dlouhý

Rozsah: všude v krátké vzdálenosti od určeného místa

Zranění: každé kolo počínaje následujícím za 6kz **mrazem**

Nad určeným místem se objeví sněhová bouře. Uvnitř je silný, mrazivý vichr a všemi druhy vidění s výjimkou *ultrasluchu* je vidět jen na kontaktní vzdálenost. Po prvním kole stráveném uvnitř zasaženým zamrzne výbava: zbroj ztuhne, takže se v ní půjde těžko hýbat (-1 a zpomalení na polovinu), zbraně zamrzou v pochvě, takže nepůjdou vytasit, a podobně.

Najdi neviditelné *matza ij ryjut*

Rozsah: všichni neviditelní tvorové v dlouhé vzdálenosti od tebe

Všichni neviditelní tvorové, kteří jsou při seslání v dlouhé vzdálenosti od tebe, budou po dobu působení kouzla viditelní, i když se z dosahu vzdálí.

Neviditelnost *ij ryjut*

Rozsah: 1 tvor nebo předmět

Jeden předmět do velikosti vozu nebo jeden tvor spolu se vším, co nese, nebude vidět žádným druhem vidění s výjimkou *ultrasluchu*. V dešti, kouři, mlze, pod vodou a podobně bude ale vidět jeho obrys. Když něco odloží nebo se z něj něco oddělí, zůstane to neviditelné. Když něco sebere nebo na něj někdo něco položí, zůstane to viditelné a bude to tedy vypadat, jako že to létá.

Ohnivá stěna *eš chomach*

Rozsah: kdekoliv v dlouhé vzdálenosti od tebe

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 načrtout jedním tahem, může být nejvíše metr široká a pět metrů vysoko

ká a musí být celá nejvíše v dlouhé vzdálenosti od tebe. Musí být na něčem pevném, 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. Sálá z ní silný žár, při dotečku každé kolo zraňuje za 9kz **ohněm** a automaticky zapálí každého, kdo je hořlavý nebo má něco hořlavého na sobě (šaty, srst). Dokud kouzlo trvá, stěna nejde uhasit.

Ohnivý déšť *eš gešem*

Dosah: dlouhý

Rozsah: všude ve střední vzdálenosti od určeného místa

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

Všude ve střední vzdálenosti od tebou určeného místa bude sršet ohnivý déšť, který každé kolo zraňuje za 5kz **ohněm** a automaticky zapálí každého, kdo je hořlavý nebo má něco hořlavého na sobě (šaty, srst).

Ohnivý had *eš nachaš*

Útok: **Duše** + k6 proti **Fineze**, 9kz **ohněm**

Před tebou se objeví ohnivý had a rychlosť chůze (rychllost 1) 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 za něj házíš na útok. At' už zasáhne nebo minе, 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 případný druhý úspěch vzplane.

Ochrana před projektily *haganah tyl*

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti od tebe

Ochrana před projektily bezpečně odkloní všechny střely do váhy šípu a všechny projektily stvořené kouzlem (například ohnivou kouli nebo ledovou dýku) hozené, vystřelené nebo seslané ze střední nebo větší vzdálenosti na tebe nebo tvé blízké okolí. Útoky vedené z krátké vzdálenosti, projektily těžší než šíp a kouzla, která nestvoří projektil (blesky, duševní úder a podobně) odklonit nedokáže.

Oko *ajin*

Fyzička 1, Finesa 1, Duše -, ❤ 1

Před tebou se zhmotní neviditelné oko. Dokud je v krátké vzdálenosti od tebe, můžeš s ním léétat (rychlosť 2), a to i pod vodou. Když se vzdálíš více, můžeš s ním pouze otáčet. Po dobu trvání kouzla můžeš přepínat mezi pohledem okem nebo vlastníma očima. Vidí stejně dobře jako tvoje oči: pokud jsi tedy elf, má skvělý zrak a vidění v šeru, pokud jsi trpaslík, má infravidění. Není cítit a není vidět žádným druhem vidění s výjimkou ultrasluchu, 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** na straně 62).

Přelud *ašlajah*

Rozsah: kdekoliv v dlouhé vzdálenosti od tebe

Tímto kouzlem můžeš stvořit iluzi nějaké scenérie. Můžeš vyčarovat něco zcela nového nebo pozměnit něco existujícího, třeba skrýt bránu v hradbách nebo vstup do podzemí. Kouzlo stvoří i patřičné zvuky a pachy.

Všechno ale bude nehmotné, takže když se toho někdo dotkne, projde bez odporu skrz.

Rudý blesk *adom bárak*

Dosah: střední

Rozsah: 1–5 cílů

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

Z tvých očí na určené cíle přeskočí rudý výboj. Při zásahu do hlavy můžeš za další úspěch na několik minut způsobit oslepění a ohlušení (-1), při zásahu jinam křeče (-1). Místo zranění můžeš také přepálit tělivu, zničit drobný předmět a podobně.

Sugesce *hašáh*

Dosah: kontaktní

Rozsah: 1 tvor

Tvorovi, kterému se zblízka podíváš do očí, můžeš vsugerovat nějaký pocit (strach, únavu, vztek, bolest apod.), nebo ho o něčem přesvědčit. Bude tomu věřit, i když ho někdo upozorní na nesrovnanost. Jakmile ale kouzlo skončí, uvědomí si, že mu něco ošálilo mysl a kdy se mu to stalo. 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, pust' mě dovnitř“ a vsugeruji 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 ted' s tím, co chce uvnitř dělat, bude muset pospíšit, protože až se obchodník vrátí, určitě se provalí, že žádnou schůzku domluvenou neměl.

Vize minulosti *chazon avar*

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

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 bud' 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
- » táborská 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, skoby a hřeby
- » okovy
- » léčitelské potřeby (pokud máš samolečbu nebo léčitelství)

- » 10 dávek *hojivé masti* (po vydatném spánku vylečí 2 životy)
- » 1 *léčivý lektvar* (po několika minutách ti vylečí 3 kz + 2 životů a následně všechna vážná zranení, každé potolika hodinách, za kolik životů bylo způsobeno)
- dvojrucní těžká zbraň (*dvojrucní meč, dvojrucní kyj, dvojrucní palice, dvojruc-*
- ni válečná sekera nebo *dvojrucní válečné kladivo*) nebo jednorucní těžká zbraň (*kyj, válečné kladivo, meč* nebo *válečná sekera*) a štít
- krátká lehká zbraň (*dýka, nůž* nebo *tesák*)
- *těžká zbroj*

Seznam schopností a dovedností

Při každém přestupu na vyšší úroveň se můžeš naučit 1 dovednost nebo válečnickou schopnost. Na 1. úrovni umíš totik dovedností a schopností jako po 4 přestupech.

Dovednosti vhodné pro válečníka (od 1. úrovně)

- *léčitelství*
- *lov a stopování*
- *mořeplavba*
- *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*
- *neohroženost*
- *odolnost proti bolesti*
- *pevný postoj*
- *potlačení paralýzy*
- *rychlé hojení*
- *srážení střel*
- *vrh odrazem*
- *vypětí sily*

Mistrovské válečnické schopnosti (od 12. úrovně)

- *bojové šílenství*
- *hroší kůže*
- *nadlidská síla*
- *odolnost proti jedům*
- *odolnost proti mrazu*
- *odolnost proti ohni*
- *odolnost proti žíravinám*
- *útok z obrany*

- vypětí rychlosti
- zastrašení

Základní válečnické schopnosti

Základní schopnosti se můžeš učit od první úrovně.

Bojový tanec

Tvoje pohyby při boji jsou tak ladné, že to vypadá, jako když tančíš. Když dostaneš zásah, před kterým je možné uhýbat (na obranu se proti němu hází **Finesou**), dokážeš se vždy natočit a prohnout tak, aby tě trefil co nejmenší silou. Obdržené zranění si snižuješ o 1 navíc k redukci za zbroj a štít. **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

Dokážeš zadržet dech 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 chceš, překřičíš všechny ostatní a jsi slyšet na velkou vzdálenost.

Lamželezo

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

Obří skoky

Doskočíš o polovinu 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 dovednost *léčitelství*, sobě ošetřením vylečíš 2 životy, ostatním jeden. Jestliže ji nemáš, sebe ošetříš za 2 životy a ostatní ošetřovat neumíš. Ošetřování v obou případech zabere několik minut a potřebuješ na to *léčitelské potřeby*. Znovu si můžeš ošetřit až případná nová zranění.

Soumar

Těžký náklad tě omezuje méně než ostatní. Rychlosť a nevýhodu za naložení si počítáš, jako by bylo o stupeň nižší. S mírným naložením máš tedy rychlosť 4, s těžkým 3 a s extrémním 2. Nevýhodu v boji máš jen s extrémním naložením (viz **Naložení** na straně 132).

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 **Smrt** na straně 141).

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, bez odkladu udělají, co po nich chceš.

Pokročilé válečnické schopnosti

Pokročilé schopnosti se můžeš učit od šesté úrovni.

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** na straně 146). 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 sekrou. 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 sekrou přetáhnu jen toho druhého, takže tomuhle stoupnu na ruku se zbraní, aby mě s ní nemohl seknout.“

Pán jeskyně: „Dobrě. Druhý má také **Finesu** 2, ale padlo mi 6, takže jsi ho minul a zasáhnul on tebe. Přehodil tě o 1 a zranění šavle je 1. Máš ale na sobě těžkou zbroj, která zranění sníží o 2, takže šavle se po ní svezla a nic se ti nestalo.“

Neohroženost

Použití: 1 kolo

Jsi imunní proti strachu. Dokážeš také povzbuzujícími slovy a gesty zbavit strachu někoho jiného.

Odolnost proti bolesti

Máš vysoký práh bolesti a dokážeš ji bez obtíží snášet. Když na to přijde, zvládneš například dát ruku do ohně a udržet ji tam. Není tě možné zlomit mučením a nepočítáš si nevýhodu za bolest.

Pevný postoj

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

Potlačení paralýzy

Použití: 1 kolo

Krátkým zatnutím všech svalů v těle se dokážeš zbavit paralýzy.

Rychlé hojení

Tvá zranění se hojí mnohem rychleji než ostatním. I bez *hojivé masti* se ti každý den po vydatném spánku vylečí 2 životy, s ní 3.

Srážení střel

Mečem nebo jinou vhodnou zbraní dokážeš srážet střely v letu. Se zbraní v ruce máš výhodu (+1) při obraně **Finesou** proti projektilům.

Vrh odrazem

Dokážeš hodit speciální vrhací disk (čakram) nebo jinou vhodnou zbraň tak, aby se odrážela a zasáhla až 5 cílů v krátké vzdálenosti od tebe. Na útok házíš jen jednou a ne-počítáš si postih za útok na více cílů. Když se

cíl úspěšně ubrání, nedošlo k odrazu a ostatní automaticky mineš. Když se zbraň odrazí alespoň třikrát a od všech cílů, vrátí se zpět k tobě a zase ji chytíš. Můžeš na to využít také stěny a jiné pevné překážky, u nich je odraz automatický.

Vypětí síly

Dokážeš jednorázově vyvinout sílu jako někdo dvakrát tak velký. Můžeš takto například zvednout těžké břemeno, vyrazit bytelné dveře, nebo třeba porazit soupeře v páce. Když *vypětí síly* použiješ při přetahování, páce či jiném silovém soupeření, počítáš si sílu o 3 vyšší. Pokud *vypětí síly* použiješ při boji zblízka nebo při vrhu zbraní, můžeš si na jedno kolo počítat +1 ke zranění a vrhací zbraň dohodíš o jeden stupeň vzdálenosti dál (tedy o 8 čtverců). Zopakovat to dokážeš až po několika minutách odpočinku. *Vypětí síly* můžeš použít zároveň s *vypětím rychlosti*.

Mistrovské válečnické schopnosti

Mistrovské schopnosti se můžeš učit od dvanácté úrovně.

Bojové šílenství

Když ti v boji životy klesnou na nulu nebo níž, místo vyřazení u tebe propukne bojové šílenství. Začneš strašlivě řvát, od úst ti půjde pěna a vrhneš se jako bouře na nepřátele. Budeš si počítat +1 ke zranění, nebudeš ale vnímat, co ti kdo říká, a nezastavíš se, dokud nebudou všichni protivníci vyřazeni nebo 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.

Nadlidská síla

Máš sílu jako někdo dvakrát tak velký, tvoje síla je tedy o 3 vyšší. Na blízko a s vrhacími zbraněmi máš +1 ke zranění a vrhací zbraně dohodíš o jeden stupeň vzdálenosti dál (tedy o 8 čtverců). Tvoje ostatní schopnosti zvyšující sílu jsou 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 někdo čtyřikrát tak velký: při porovnávání síly si počítáš sílu o 6 vyšší, na jedno kolo máš celkem +2 ke zranění a vrhací zbraně dohodíš a vrhací zbraň dohodíš o dva stupně vzdálenosti dál (tedy o 16 čtverců). Se schopností *soumar* ignoruješ další stupeň naložení: lehké, střední a těžké tě tedy vůbec neomezuje a s extrémním máš rychlosť 3, ale nemáš nevýhodu v boji.

Odolnost proti jedům

Máš přirozenou odolnost proti toxickým substancím. Nepůsobí na tebe alkohol, počítáš si výhodu (+1) k hodu na odolávání **jedům** a máš odolnost proti zranění **jedem** (počítáš si poloviční zranění).

Odolnost proti mrazu

Můžeš si bez nepohodlí zaplavat v ledové vodě nebo třeba v krutých mrazech bez následků strávit noc bez přikrývky a oblečení. Máš odolnost proti zranění **mrazem** (počítáš si poloviční zranění).

Odolnost proti ohni

Můžeš bez obav stát na rozžhavených uhlících a rozpálená poušť je pro tebe příjemná jako jarní louka. Máš odolnost proti zranění **ohněm** (počítáš si poloviční zranění).

Odolnost proti žíravinám

Máš odolnost proti zranění **žíravinou** (počítáš si poloviční zranění).

Útok z obrany

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

Vypětí rychlosti

Zhruba minutu dokážeš běžet o polovinu rychleji. Zrychlení z různých zdrojů se sčítá. Pokud tedy současně vypiješ *lektvar rychlosti*, poběžíš dvakrát tak rychle. Zopakovat to zvládneš až po několika minutách odpočinku. *Vypětí rychlosti* můžeš použít zároveň s *vypětím síly*.

Zastrášení

Použití: 1 kolo

Dokážeš své protivníky k smrti vyděsit. Zastrášování jde použít jen bezprostředně po nějakém impozantním činu: poté, co holýma rukama zlomíš meč nebo ohneš podkovu (pokud máš schopnost *lamželezo*), vážně zraníš jednoho z nepřátele, 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. Zastrášovat můžeš i před bojem.



Zloděj

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

Typická zlodějská výbava

- městský nebo cestovní oděv
- torna
- » táborská výbava
- » zásoby na 7 dní
- » 3 měchy s vodou (každý na 1 den)
- » zlodějská lucerna na svíci
- » zásoba lojových svíček (na týden svícen)
- » 5 metrů lana
- » kotvička
- » kladivo, skoby a hřeby
- » zlodějské náčiní
- » pytlík skob, klíneků a hřebíků

- » *zrcátko na držadle*
- » *pytlík nášlapných ježků*
- » *pouta a roubík*
- » *lícidla* (pokud máš dovednost *přetvářka a převleky*)
- » *padělatelské náčiní* (pokud máš dovednost *padělatelství*)
- » *prázdný pytel*
- » *léčitelské potřeby* (pokud máš *léčitelství*)
- » 10 dávek *hojivé masti* (po vydatném spánku vyléčí 2 životy)
- » 1 *léčivý lektvar* (po několika minutách ti vyléčí 3 kz + 2 životů a následně všechna vážná zranení, každé potolika hodinách, za kolik životů bylo způsobeno)
- » 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

Při každém přestupu na vyšší úroveň se můžeš naučit 1 dovednost nebo zlodějskou schopnost. Na 1. úrovni umíš totík dovedností a schopností jako po 4 přestupech.

Dovednosti vhodné pro zloděje (od 1. úrovně)

- *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*
- *svědný hlas*
- *tichý pohyb*

Pokročilé zlodějské schopnosti (od 6. úrovně)

- *chůze beze stop*
- *chytání střel*
- *nečitelnost*
- *ohebnost*
- *první dojem*
- *smrtící vrhání*
- *splynutí s okolím*
- *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*
- *šestý smysl*
- *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 hodu na zranění z pádu si počítat délku pádu o 5 metrů kratší.

Dokonalá rovnováha

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

Imitace zvuku

Dokážeš perfektně napodobovat hlasy a jiné zvuky. Stále tě ale omezuje to, co zvládnu 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 chody nebo štěrbiny, do kterých se ti vejdu 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 a střelbu do zad.

Průměrná tvář

Když chceš, nikdo si tě nedokáže zapamatovat. Ti, kdo se na tebe budou snažit vzpomenout, si nedokáží vybavit tvé jméno, podobu ani pohlaví a popsat tě lépe než „měl takovou průměrnou tvář“.

Rychlé ruce

Dokážeš rukama provádět neuvěřitelně rychlé, nepostřehnutelné pohyby. Můžeš tedy například držet drobné předměty mimo

zorné pole prohledávajícího, podvádět ve skořapkách či kartách i proti těm nejlepším falešným hráčům, nebo třeba bleskurychle tasit dýku skrytou v rukávu a okamžitě ji po někom hodit. Nedokážeš ale takto natáhnout luk nebo kuši. Pokud je cílem útku tvoje ruka, například když spustíš jehlicovou past, automaticky se ubráníš.

Svůdný hlas

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

Tichý pohyb

Dokážeš se pohybovat zcela neslyšně.

Pokročilé zlodějské schopnosti

Pokročilé schopnosti se můžeš učit od šesté úrovně.

Chůze beze stop

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

Chytání střel

Dokážeš chytat střely v letu. Pokud máš volnou ruku, při obraně **Finesou** proti projektileům máš výhodu (+1) a když hodíš stejně nebo víc než útočník, střelu bezpečně zachytíš.

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 záludná 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 určené jako vrhací zbraň, například šíp, šipku do kuše, střep ze skleněné láhve, meč nebo válečnou sekuru. S lehkými (šíp, šipka, střep) máš 1 a krátký dostřel, s těžkými (sekera, meč) máš 2 a dohodíš je na kontaktní vzdálenost. Při použití normálních vrhacích zbraní máš +1 ke zranění.

Splynutí s okolím

Dokud se nehýbeš a příliš nevyčníváš, někdo si tě nevšimne, i když projde těsně kolem tebe.

Znehybňující úder

Znáš tlakové body a jiná citlivá místa a dokážeš je přesně zasáhnout. V boji beze zbraně s humanoidním protivníkem (člověk, elf, hobit, skřet a podobně) mu můžeš za získané úspěchy způsobit:

- paralýzu jedné končetiny
- -1 a zpomalení na polovinu
- úplnou paralýzu

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

Zákeřný útok

Pokud o tobě cíl nevěděl nebo útok nečekal (jedná se tedy o *útok ze zálohy*), počítáš si +2 ke zranění.

Záludná otázka

Když s někým na nějaké téma prohodíš několik vět, můžeš mu ke stejnemu tématu položit jednu stručnou otázku, na kterou ti musí pravdivě odpovědět „ano“, „ne“ nebo „nevím“. 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 **Finesou**. Proti útoku ze zálohy si do obrany počítáš **Finesu**, i když se zrovna nehýbeš.

Bleskový přesun

Použití: okamžitě

Dokážeš se pohnout neuvěřitelně rychle a současně odvést pozornost přihlízejících, takže jim zmizíš z očí. Přesunout se takto můžeš nejvýše o krátkou vzdálenost. V boji můžeš *bleskovým přesunem* získat výhodu (+1) a můžeš také použít *zákeřný útok*. Zopakovat to dokážeš až po několika minutách odpočinku.

Běh po hladině

Dokážeš uběhnout krátkou vzdálenost po hladině vody či bažiny. K rozběhu potřebuješ pevnou půdu pod nohami.

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 až 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 výstrel

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

Šestý smysl

Když se soustředíš, dokážeš vytušit, jestli se zrovna chystáš udělat něco nebezpečného, třeba projít chodbou, spolknout sousto, nebo se štourat paklícem v zámku. Nevíš ale, co přesně se stane, například jestli spustíš past, nebo se vystavíš střele od skrytého útočníka.

Použití šestého smyslu vždy ohlas pánovi jeskyně. V místech, kde se dá očekávat nebezpečí, ti o něm sice může dát vědět, i když to neuděláš, ale není jeho povinností na to neustále myslet.

Vějířový hod

Dokážeš účinně vrhnout až tři dýky, hvězdice, nebo jiné malé vrhací zbraně najednou. Na útok si házíš bez postihu za více cílů (viz **Útok na více protivníků** na straně 146). Pokud nemáš rychlé ruce, připravit

si je do ruky zabere jedno kolo, s nimi je to okamžité.

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 vříš, kam letěly vystřelené šípy či šipky a co zasáhly, bezpečně poznáš jen letmo zahlédnutou osobu a podobně. Není tě možné ošálit schopnostmi *rychlé ruce* a *bleskový přesun*.



Dovednosti

Dovednosti představují znalosti užitečné na dobrodružných výpravách. Každá postava ne-hledě na úroveň a povolání se může naučit libovolnou dovednost.

Použití dovedností

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

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 vyjadřu-jí 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 pánum jeskyně.

- Šifry a hádanky luští hráči.
- Řemesla, jazyky a další nedobrodružné znalosti vyplývají z minulosti postavy.
- Malování, tanec, zpěv a podobně jsou záliby.

Použití ostatních znalostí

Stejně jako na dovednosti ani na znalosti, záliby a ostatní věci vyplývající z minulosti postavy se nehází. Když by postava něco měla umět, umí to kompetentně a spoleh-

livě, případně tak dobře, jak to dává smysl vzhledem k její minulosti.

Soupeření

Když s někým soupeříš, výsledek určuje úvahou pán jeskyně. Zohlední přitom všechny relevantní okolnosti: hodnoty vlastností, působení kouzel, použité schopnosti, kouzelné předměty, naložení, vybavení a podobně. Je například určitě snazší plížit se 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.

Seznam dovedností

- čtení a psaní
- léčitelství
- lov a stopování
- mořeplavba
- odezírání ze rtů
- otevřání zámků
- padělatelství
- plavání a potápění
- přetvářka a převleky
- skřetí jazyky
- staré jazyky
- zpracování magických surovin

Čtení a psaní

Nástroje: písářská souprava

Vhodné pro povolání: alchymista, kouzelník

Umíš číst a psát písma používaná k zápisu jazyků, které znáš. Velká většina obyvatel světa Dračího doupěte k6 číst ani psát neu mí, být gramotný je tedy velká výhoda a pojí se s tím i určité společenské postavení.

Kouzelníci se znalostí *čtení a psaní* a *starých jazyků* se mohou učit kouzla a recep-

ty z knih a svitků (bez nich pouze od učitele), případně podle nich připravovat kouzla a provádět rituály (viz **Pravidla pro kouzlení** na straně 60). Alchymistům stačí *čtení a psaní* (viz **Pravidla pro alchymii** na straně 34).

Léčitelství

Nástroje: léčitelské potřeby

Vhodné pro povolání: libovolné

Pokud máš *léčitelské potřeby*, 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 a pastí na drobnou 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, vypadáne 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 zametené stopy narazí někdo s dovedností *lov a stopování*, pozná, že tu někdo zametal stopy a pokud nejsou příliš staré, dokáže je sledovat, ale nevyčte z nich nic dalšího.

V oblasti s dostatkem zvěře užíváš celou družinu za pochodu. Na lov vysoké je potřeba vhodná střelná nebo vrhací 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 plachty 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.

Odezíráni 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.

Otevírání zámku

Nástroje: zlodějské náčiní, mistrovské paklíče

Vhodné pro povolání: zloděj

Dokážeš otevřít zámek pomocí šperháku nebo paklíců 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 *mistrovské paklíče* a zabere ti to několik desítek minut.

Padělatelství

Nástroje: padělatelské náčiní

Vhodné pro povolání: zloděj

Pomocí *padělatelského náčiní* dokážeš vytvářet věrné duplikáty listin, dopisů, obrazů a podobně. Bezpečně také poznáš padělek od originálu. Na vytváření falešných listin a dopisů 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 kdy plavat neumí a v hluboké vodě se tedy bez pomoci utopí.

Přetvářka a převleky

Nástroje: lícidla

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 bezjmenného žebráka, stačí, když seženeš žebrácké hadry, nalíčíš se a budeš se jako žebrák chovat. Když chceš ale přesvědčit dceru bohatého obchodníka, že jsi její otec, musíš nejprve zjistit, jaký k ní měl vztah, jak mluvil, jaká gesta používal, jak se choval ke služebnictvu a podobně.

Převléknout se můžeš jen za osobu podobné velikosti – hobit se asi těžko bude vydávat za krolla. Můžeš také namaskovat někoho jiného a zaškolit ho, jak se má chovat.

Skřetí jazyky

Vhodné pro povolání: válečník, hraničář

Mluvíš jazyky, které používají skřeti, goblini, sarkoni a případné další skřetí národy.

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 kouzelným formulím a dokážeš zjistit účinky kouzel či rituálů a podmínky jejich provedení. Jelikož starými jazyky už dávno nikdo nemluví, je vhodné si k této dovednosti vzít také *čtení a psaní*.

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.

Kouzelníci se znalostí *starých jazyků a čtení a psaní* se mohou učit kouzla a recepty z knih a svitků (bez nich pouze od učitele), případně podle nich připravovat kouzla a provádět rituály. Alchymistům stačí *čtení a psaní*.

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 plísny (viz kapitola **Magické suroviny** na straně 243). Utrhnout, sebrat nebo vyříznout 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 (viz **Kouzelná esence** na straně 34). Destilace zaberete několik desítek minut a je k tomu potřeba alchymistická laboratoř nebo aparatura. Pozor na to, že vydestilováním kouzelné esence surovina přestane být magická. Ztratí své kouzelné vlastnosti (*modrá světélkující pasta* například přestane světélkovat) a nepůjde použít na sesílání rituálních kouzel a na výrobu podle vzácných alchymistických receptů.

Kdykoliv narazíš na něco podezřelého, několikaminutovým rozborem v laboratoři nebo pomocí alchymistické aparatury můžeš zjistit, kolik kouzelné esence to obsahuje.



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 k6 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 odpovídal tvému původu, případně tvé situaci na

začátku hry. Později si za nalezené poklady budeš moci pořídit nový, který bude lépe vystihovat tvé rostoucí bohatství a dobrodružné 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	
kupecký oděv	
Dobré	10 zl
měšťanský šat	
oděv řemeslnického mistra	
oděv žoldáckého kapitána	
studentský šat	
Honosné	50 zl
honosný lovecký oděv	
honosné cestovní šaty	
honosná kouzelnická róba	
toga člena akademie	
oděv mistra alchymie	
generálská uniforma	
admirálská uniforma	
šlechtický šat	
honosný kupecký šat	
honosný měšťanský šat	
oděv velekněze	
Luxusní	250 zl
* oděv velmože	
* královský háv	
Úpravy	
vnitřní kapsy a skrytá pouzdra	+2 zl

Vybavení

Alchymistická výbava

Alchymistická výbava	Cena
1 💧 kouzelné esence	2 zl
* alchymistická laboratoř	100 zl
nemagické suroviny	1 zl
opasek na lektvary	4 st
pouzdro na lektvary	1 st
truhlice s alchymistickou aparaturou	10 zl

Alchymistická aparatura

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

Alchymistická laboratoř

V laboratoři může alchymista dělat to samé co s aparaturou a navíc v ní může vyrábět i podle receptů, které nemá naučené (viz **Výroba předmětů** na straně 35).

Plně vybavená alchymistická laboratoř obsahuje spoustu drahého a křehkého vybavení: baňky, křivule, zkumavky, tyglíky, destilační kolonu, kahany, skleněné tyčinky a podobně, a také zásobu nemagických alchymistických surovin a prázdných baněk, lahviček, zkumavek a flakónů, do kterých se dávají hotové lektvary a tinktury. K převozu laboratoře je potřeba vůz nebo lod'

Kouzelná esence

Na výrobu každého alchymistického výrobku je potřeba kouzelná esence. Pokud jsi *alchymista*, do začátku máš 9 💧. Pokud jsi člověk a umíš alchymistický recept díky *všestrannosti*, do začátku máš 3 💧. Další si musíš bud' kupit nebo ji vydestilovat z magických surovin pomocí *alchymistické aparatury* a dovednosti *zpracování magických surovin*.

Nemagické suroviny

Kromě kouzelné esence potřebuje alchymista nemagické suroviny: síru, vodu, různé kyselinky, alkohol, léčivé bylinky a podobně. Ty se obvykle přenáší v truhlici spolu s aparaturou a na výrobu je jich potřeba tak málo, že není nutné počítat, kolik jich ještě zbývá. Dokud má svoji truhlu a kouzelnou esenci, může vyrábět.

Opasek na lektvary

Opasek s pevnými koženými úchytkami na 6 flakónů.

Pouzdro na lektvary

Pevné dřevěné pouzdro na 12 flakónů.

Cestovní výbava

Na delší výpravě by každý měl mít tornu, pár měchů na vodu, zásoby a tábornickou výbavu. Pokud někdo z vás umí lovit, hodí se také sada kuchařských potřeb.

Cestovní výbava	Cena
<i>cestovní kuchařské potřeby</i>	2 zl
<i>měch na vodu</i> (na 1 den)	1 st
<i>pytel</i>	1 st
<i>tábornická výbava</i>	1 zl
<i>torna</i>	5 st
<i>potrava pro zvíře</i> na 1 den	1 st
* <i>routa</i>	5 st
<i>zásoby</i> pro 1 osobu na 1 den	1 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 k 6 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.

Potrava pro zvíře

Kůň se sice dokáže napást sám, při cestování na to ale obvykle nebývá čas a příležitost. Dravci a divoké šelmy (orel, tygr) se v krajině s dostatkem zvěře užívají samy. Cena a hmotnost potravy pro drobná zvířata (krysia, veverka) je zanedbatelná.

Pytel

Prázdný pytel je skladný a hodí se na poklady a jiné věci, které se nevejdou do torny.

ny. Můžeš ho také například naplnit pískem, hlínou či sutí a použít ho jako zátaras nebo protiváhu. Na rozdíl od torny se ale s plným pytletem špatně běhá a bojuje – budeš s ním mít těžké naložení, což tě zpomalí na polovinu a pokud ho před bojem neodložíš, budeš mít nevýhodu.

Routa

Routa je stále zelená bylina s dužnatými, tečkovanými listy a žlutými květy. Říká se, že odpuzuje bazilišky.

Tábornická výbava

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

Torna

Dobře sbalená torna s běžnou výbavou a zásobami na 7 dní nezpomaluje a nepřekáží v boji. Když to ale přeženeš a navěsíš si na ni dlouhé lano, několik zbraní a podobně, budeš běhat pomaleji (viz **Naložení** na straně 132). Při útěku může odhození torny znamenat rozdíl mezi životem a smrtí.

Zásoby

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

Drobnosti

Balíček karet, břitva, dámská líčidla, dýmka a balíček dýmkového koření, háček na ryby, hrací kostky, hřeben, jehlice do vlasů, kupec-

ké 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
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 po-kožkou, 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 go- blin škrábnutý otráveným šípem okamžitě zemře.

Při tvorbě postavy si můžeš vybrat celkem 5 dávek běžně dostupných jedů z následujícího seznamu v libovolné kombinaci.

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

Seznam všech jedů, pravidla pro jejich použití a jejich účinky najdeš v kapitole **Jedy** na straně 160.

Kouzelnické pomůcky

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

Rituální potřeby

Rituální potřeby používá kouzelník při sesílání rituálních kouzel (viz kapitola **Vzácná kouzla** na straně 263). Obsahuje obvykle rituální dýku, olůvko, troud a křesadlo, křídu, pigmenty a štětce na kreslení rituálních obrazců a vonné koření.

Očarovávací potřeby

Očarovávací potřeby používá kouzelník na výrobu kouzelných předmětů (viz kapitola **Vzácná kouzla** na straně 263). Obsahuje obvykle dláta, rydla, razítka, pilníky, kladívko, stříbrný drát, štěteček, inkoust a prach z drcených polodrahokamů.

Léčitelská výbava

Léčitelská výbava	Cena
hojivá mast (1 dávka)	4 st
léčivý lektvar	4 zl
léčitelské potřeby	1 zl

Hojivá mast

Hojivou mast vyrábí alchymista. Když si s ní ošetříš svá zranění, po nejbližším vydatném spánku se ti vyléčí 1 život. Každý další den ji můžeš použít znova až do úplného vyléčení. Při tvorbě postavy si můžeš vzít jen 10 dávek *hojivé masti*. Další si musíš kupit, případně si je nechat vyrobit od alchymisty.

Léčivý lektvar

Léčivý lektvar vyrábí alchymista. Po několika minutách ti vyléčí 3 kz + 2 životů a následně všechna vážná zranění, každé po tolka hodinách, za kolik životů bylo způsobeno. Znovu léčí až případná další zranění. Při tvorbě postavy si můžeš vzít jen jeden *léčivý lektvar*. Další si musíš kupit, případně si je nechat vyrobit od alchymisty.

Pokud máte dohromady jen páár *léčivých lektvarů*, je vhodné s nimi šetřit a používat je, jen když někomu klesnou životy do záporu natolik, že mu hrozí smrt (viz **Smrt** na straně 141).

Léčitelské potřeby

Léčitelské potřeby obsahují čisté obvazy, řemeny, ostrý nůž, jehlu a niť na zašívání ran, líh na dezinfekci, živočišné uhlí na léčení průjmu a suroviny na přípravu léčivých čajů a odvarů. Potřebuješ je, pokud máš dovednost *léčitelství* nebo válečnickou schopnost *samoléčba*.

Lovecká výbava

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

Lovecká výbava	Cena
klubko drátu ¹	5 st
past na medvědy	2 zl

Klubko drátu

Pokud máš dovednost *lov a stopování*, můžeš z drátu vyrábět oka a pasti na lov drobné zvěře. Obvyklé je nalíčit je večer a ráno posbírat, co se do nich chytilo. V krajině s hojností zvěře takto užívá celou družinu.

Past na medvědy

Útok: 5 + k6, 2

Past na medvědy sestává z metru řetězu a dvou zubatých ocelových čelistí spojených silnou pružinou. Hodí se na lov velké zvěře nebo nestvůr (viz kapitola **Pasti** na straně 155).

Nářadí

Nářadí může být při průzkumu podzemí překvapivě užitečné: krumpáčem a lopatou můžeš prokopat stěnu v podzemí, motykou můžeš vylamovat dveře či zámky, pomocí kladiva a hřebíků můžeš ze dřeva vyrobit nosítka, rampu, lešení nebo žebřík a podobně. Jde také použít jako improvizované zbraně.

Nářadí	Cena
dláto ¹	2 st
krumpáč	6 st
kladivo ¹ a hřebíky	5 st
lopatka	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 myslí na to, že na držení zdroje světla potřebuješ volnou ruku, takže pokud chceš střílet nebo bojovat se štítem či dvojruční zbraní, musíš jej odložit.

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

Lucerna na svíci nebo olejová lampa

Lucerna nebo lampa se drží lépe než svíčka, což oceníš zejména v boji. Pokud má okenice, můžeš ji snadno ztlumit nebo zcela zatemnit.

Zlodějská lucerna

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

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 hoze-

nou pochodní, případně můžeš vyrobit zápalnou láhev.

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

Louče a pochodně

Louč hoří 20 minut, pochodeň hodinu. Pobereš jich výrazně méně než svíček nebo 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 smýly.

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

Psací potřeby

Psací potřeby	Cena
křída	1 mk
písářská souprava	1 zl

Křída

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

Písářská souprava

Pouzdro na svitky s několika archy papíru, brk, inkoust, pemza, olůvko a podložka na psaní. V družině byste měli mít alespoň jeden písářskou soupravu, abyste si mohli kreslit mapy podzemí.

Skleněné zboží

Skleněné zboží	Cena
prázdná láhev	5 st
prázdný flakón	1 st

Sklo je ve světě Dračího doupěte k6 průsvitné, ale neprůhledné.

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
skoby a hřeby	4 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 k6 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 druhu.

Provaz

Provaz tě sice neunesne, je ale mnohem lehčí než lano a můžeš na něm například vytáh-

nout 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.

Provazový žebřík

Provazový žebřík je sice o něco těžší a objemnější než lano, ale kdokoliv po něm dokáže vylezít i bez opory.

Horolezecká výbava

Horolezecká výbava se hodí při šplhání na skály nebo na ledovec. Obsahuje mačky, cepín, smyčky, kladivo, 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.

Skoby a hřeby

Skoby nebo hřeby můžeš zatlouct do spáry ve skále nebo do štěrbiny mezi kameny či dlaždicemi a pak po nich snadno vyšplhat nebo na ně přivázat lano. Dají se jimi také například zajistit dveře proti zavření či otevření. Nezapomeň si vzít také kladivo.

Zlodějské pomůcky

Zlodějské pomůcky nejsou jen pro zloděje, použít je může kdokoliv.

Zlodějské pomůcky	Cena
lícidla	1 zl
* mistrovské paklíče	100 zl
nášlapné ježky (pytlík)	5 st
okovy	6 st
padělatelské náčiní	5 zl
pepř (pytlík)	5 st
pouta a roubík	2 st
skoby, klínky a hřebíky (pytlík)	4 st
zlodějské náčiní	5 zl
zrcátko na držadle	2 st

Lícidla

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

Mistrovské paklíče

Mistrovské paklíče jsou potřeba na otevírání mistrovských zámků (viz kapitola **Dveře a zámky** na straně 118). K použití je potřeba dovednost *otevírání zámků*.

Nášlapné ježky

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

Okovy

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

Padělatelské náčiní

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

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

Klíny můžeš například zatlouct pod dveře, aby je nešlo zavřít či otevřít, hřebíky se hodí na stloukání žebříků, mostů a jiných dřevěných konstrukcí, skoby jsou užitečné zejména při šplhání a překonávání překážek. Nezapomeň si vzít také kladivo.

Zlodějské náčiní

Zlodějské náčiní obsahuje sadu paklíců a šperháků, kleště, páčidlo, majzlík, dláto, kladivo, nebozez, pilník, pilku na železo, olejničku a klubko drátu. Je potřeba na použití dovednosti *otevírání zámků*, dá se ale použít i bez ní: olejničkou můžeš namazat panty nebo zámek, aby při otevírání neskřípal, 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 myslí 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 nezvládnou sama překonat některé překážky.

Zvířata	Cena ¹
jezdecký kůň	15 zl
mezek, mula, osel	2 zl
poník	8 zl
pes	4 st
* slon	25 zl
tažný kůň	10 zl

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

Lodě	Cena¹
* malá obchodní loď	300 zl
* malá válečná loď	500 zl
* velká obchodní loď	1.200 zl
* velká válečná loď	2.000 zl

¹ V ceně jsou vesla, plachty a další potřebné vybavení.



Výzbroj

Divočinu obývají nebezpečné šelmy a v dávných ruinách se skrývají vražedné nestvůry, o kterých si prostí lidé vyprávějí strašidelné příběhy. Pokud se tedy chcete z výpravy vrátit živí, měli byste určitě mít kvalitní zbraně a zbroje. Při tvorbě postavy si můžeš vzít jakoukoliv smysluplnou výzbroj nehledě na cenu s výjimkou předmětů označených hvězdičkou.

Zbraně

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

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

Zbraně mohou být užitečné i při průzkumu podzemí: holí nebo kopím můžeš proklepat stěny, strop a podlahu, jestli tam není propadlo nebo tajný průchod, a pokud jich máte v družině víc, můžete z nich vyrobit nosítka nebo je použít jako základ pro žeb-

řík. 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
bez zbraně	-	0	-
pěstní klín	-	0	5 mk
bič, nůž	-	0	4 st
dlouhé kopí, trojzubec	-	2	3 zl
dýka, tesák	-	1	2 zl
hůl	-	1	1 st
krátké kopí	-	1	2 zl
obušek	-	0	2 st
sít'	-	-	2 st
šavle, krátký meč	-	1	4 zl

Lehké vrhací zbraně ¹	Dostřel	Zranění	Cena
oštěp	střední	1	8 st
vrhací nůž, vrhací šipka	krátký	1	5 st

¹ Při použití na blízko mají vrhací zbraně o 1 nižší zranění.

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

Těžké vrhací zbraně ¹	Dostřel	Zranění	Cena
vrhací kopí, harpuna	krátký	2	2 zl
vrhací sekera, vrhací kladivo, vrhací disk (čakram)	krátký	2	3 zl

¹ Při použití na blízko mají vrhací zbraně o 1 nižší zranění.

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

Střelné zbraně	Dostřel	Zranení	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.

Louč a pochodeň	Zranení	Přidané zranení	Cena
louč	-1	3kz ohněm	1 mk
pochodeň	-1	3kz ohněm	5 mk

Speciální zbraně	Dostřel	Zranení	Cena
* flakón něčeho nezdravého	krátký	podle obsahu	různá
flakón svěcené vody ¹	krátký	9kz svěcenou vodou ¹	1 st
* plamenomet	kontaktní	podle hořlaviny ²	10 zl
zápalná láhev	krátký	každé kolo podle hořlaviny ²	5 st

¹ Svěcenou vodu posvětil kněz. Je k nerozeznání od obyčejné, zraňuje ale nemrtvé nestvůry, jako kdyby to byla žírávina.

² Viz kapitola Hořlaviny na straně 169.

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 kuduci kvůli své velikosti nedokáží účinně používat dvojruční těžké zbraně a jednoruční těžké zbraně musí držet oběma rukama.

Boj se dvěma zbraněmi

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

Vrhací zbraně

Vrhací zbraně je možno použít jako improvizované zbraně na blízko s o 1 nižším zraněním. Kámen má stejně zranění na blízko i na dálku.

Střelné zbraně

Střelné zbraně jsou vhodné pro postavy s vysokou Finesou, tedy typicky pro hrani-

čáře, alchymisty a zloděje. Hobiti, kudůci a trpaslíci kvůli své výšce nedokáží střílet z dlouhého luku.

Hod flakónem

Flakón s žíravinou nebo jinou alchymistickou substancí, můžeš házet jako zbraň. Při dopadu se rozbití a potřísni cíl obsaženou látkou, případně ji vypustí do ovzduší. Zranění nebo úcinek závisí na obsahu flakónu, najdeš ho v kapitole **Alchymista** na straně 33, **Žíraviny** na straně 171 nebo **Vzácné alchymistické recepty** na straně 256. Pokud je ve flakónu jed, jak účinkuje zjistíš v kapitole **Jedy** na straně 160.

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.

Plamenomet

Ruční plamenomet má zásobník na 5 zášlech. Naplnění trvá několik minut a je na něj

potřeba 1 lahev *lampového oleje* nebo 5 baněk *tekutého ohně*. Zášleh zasáhne všechno v kontaktní vzdálenosti před tebou. Zranění závisí na použité hořavině: *lampový olej* má 3kz **ohněm**, *tekutý oheň* 5kz **ohněm** (viz kapitola **Hořlaviny** na straně 169).

Zápalná láhev

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

Zápalná láhev sama nezraňuje, hořící olej zraňuje na začátku každého kola počínaje následujícím, viz **Hoření** na straně 142. Počet kostek zranění záleží na použité hořavině.

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

Zbroje a štíty

Zbroj chrání před zraněním, takže určitě uděláš dobré, 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 neoblečeš,

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
těžká zbroj	2	50 zl
štít	+1	4 zl

Zbroje a štity	Kvalita	Cena
lehká koňská zbroj	1	20 zl
těžká koňská zbroj	2	100 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 **Finesou**. 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 kouz-

lí. Nosí ji obvykle válečníci, jejichž úkolem je stát vpředu a čelit útoku nepřátele.

Štít

Štítu, podobně jako zbrojí, existuje mnoho druhů a tvarů, v pravidlech je ale pro zjednodušení nerozlišujeme. Štít zabírá jednu ruku, takže ho nemůžeš nosit, pokud chceš bojovat dvěma zbraněmi, dvojruční zbraní, nebo v jedné ruce držet zbraň a ve druhé lucernu. Není moc užitečný pro kouzelníka, protože ho nemůže použít při kouzlení.

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.
- Dvojruční zbraně mají zranění zvýšené o 1.
- Při boji se dvěma zbraněmi se ke zranění primární zbraně přičítá +1.
- Improvizované zbraně, primitivní zbraně (obušek, hůl, kámen, kyj, noha od stolu a podobně) a velmi krátké zbraně (nůž, boxer, pěstní klín) mají zranění snížené o 1.
- Vrhací zbraně jde použít jako improvizované zbraně na blízko, tedy s o 1 nižším zraněním.
- 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. Dvě dýky jsou lehké zbraně (zranění 1) a za boj se dvěma zbraněmi se přičte +1, takže mají celkem zranění 2.

Zbraně pro nelidské tvory

Za každé zdvojnásobení velikosti získá zbraň +1 ke zranění.

Příklad:

Zlob 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 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 chtejí na obra svrhnut kámen velký jako lidská hlava. Ten je zhruba dvakrát tak velký (a osmkrát tak těžký) než velký kámen uvedený v tabulce zbraní, bude tedy mít zranění 2. 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). Obří 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: „Zakryju lucernu, nahlédnu za roh a zaposlouchám se.“

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

Pavel: „Lucernu nechám zakrytu 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 místonosti.“

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 pod deskou je nízký šuplík.“

Pavel: „Jde otevřít?“

Pán jeskyně: „Nejde, zřejmě je zamčený.“

Pavel: „Pořádně si posvítm a zkонтroluji, jestli tam není nějaká past.“

Pán jeskyně: „Vedle zámku jsi našel malou dírku. Vešla by se do ní tak akorát jehla, nebo možná šipka.“

Pavel: „Půjde ten zámek vypáčit dýkou?“

Pán jeskyně: „Chvíli to asi zabere, ale určitě to půjde. Chceš to udělat?“

Pavel: „Jo, pustím se do toho. Dám si při tom pozor, abych nestál před tou dírkou, ani před ni nestrkal ruce.“

Pán jeskyně: „Po chvíli zápolení jsi zámek vylomil. Opravdu to byla jehlicová past, v pochode 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.
3. Pokud postavám nic nehrozí, pán jeskyně rovnou oznamí, 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 míč, 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 aplikace na generování hodů na webu DrDk6.cz.

Vytváření společné představy

Přestože prostředí a situaci obvykle popisuje pán jeskyně, můžeš mu s tím pomáhat. Neostýchej se doplňovat a navrhovat 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 navrhni 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: „Půjdeme, ale nejdřív zhasnu naši lucernu.“

K získání představy o situaci také pomůže načrtnout mapu a znázornit na ní, kde kdo stojí.

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 podal Janě kus papíru se starobylým textem:

Pán jeskyně: „Jano, v knihovně jsi narazila na tenhle pergamen. Možná by vás to mohlo zajímat.“

Jana: „To by určitě mohlo. Píše se tady o elfí tvrzi, která při válkách se skřety nebyla nikdy vypleněna. Večer o tom řeknu ostatním.“

Pán jeskyně: „Dobře. Jestli nikdo nemá námitky, rovnou k tomu přeskočíme. Jako obvykle jste se sešli na večeři v taverně U rezavé kovadliny. Vaše postavy se sice přátelí, ale my je ještě neznáme, takže, prosím, začněte tím, že je představíte a stručně popíšete.“

Pavel: „Dobře, já začnu. Jmenuju se Gorondar. Jsem rozložitý trpaslík, vousy mám spletěné do copánek. Na sobě mám těžkou zbroj a pracovní oděv. Na výpravách nosím na zádech kuši a dvoubřitou sekuru, ty ale v taverně nemám. U pasu mám tesák.“

Jana: „Kara je zrzka v kouzelnické róbě s dobráckou 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.“

Pán jeskyně: „Díky, Jano, máš slovo.“

Jana: „Náhodou jsem v knihovně narazila na tenhle pergamen. Píše se tu: *Sídlem urozeného pána Glandira, posledního ze slavného a bohatého rodu Nadarů, byla pevnost na skalním ostrohu na východní výspě Zlatohor. Stejně jako ostatní tvrze chránící říši elfího krále Meriandila nikdy nebyla obležena, protože skřeti prorazili horským průsmykem daleko na severu a tuto obrannou linií tím obešli. Co si o tom myslíte?*“

Pavel: „Zní to jako příležitost k dobrodružství. Máme ale jistotu, že ji nevyplenil nikdo jiný než skřeti? Abychom tam nešli zbytečně.“

Jana: „To nemáme. Zítra můžu zkousit zapátrat v knihovnách, jestli o ní najdu ještě nějakou zmínku. A nebo to prostě riskneme.“

Katka: „Jak je to daleko? Zlatohory jsou ty naše hory, ve kterých žijou trpaslíci?“

Pán jeskyně: „Ještě jsme je nepojmenovali a celkem se to hodí, takže ano. K východní výspě to bude to zhruba 14 dní cesty. Je to na území skřetů mimo hlavní kupecké cesty.“

Jana: „Dneska už asi víc nevymyslíme, můžeme posunout čas na zítra?“

Pán jeskyně: „Dobře. V knihovně jsi žádnou zmínku o vyplenění pevnosti nenašla. Války skřetů s elfy se odehrály před čtyřmi sty lety, elfové prohráli. Našla jsi mapu, kde je Nadarská pevnost vyznačena, takže nebude problém tam trefit.“

Katka: „Jestli v té pevnosti nikdo nebydlí, tak po takové době z ní už bude ruina.“

Pavel: „To určitě bude. Pokud ale měla podzemí, mohlo by vydržet. Pojďme se tam vypravit.“

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

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.



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 risknout?“

Jana: „Radši se přivážu k lanu.“

Příklad:

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

Katka: „Stejně nechceme, aby nás někdo víděl vcházet dovnitř, takže přelezeme hrady. Nejdřív se ale zaposlouchám, jestli zrovna nejde hlídka.“

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

Příklad:

Pán jeskyně: „Běží na vás rozlučený medvěd.

Hodím si, na koho z vás zaútočí: 1–2 je Gondor, 3–4 Naria, 5–6 Kara.

Příklad:

Pavel: „Je v téhle vesnici zbrojíř?“

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

Dejte si pozor, atť neházíte na věci, které vás ve skutečnosti nezajímají. V posledním příkladě Pavel zřejmě chce najít zbrojíře, takže lepší by bylo říct: „Poptám se, kde je tady nejbližší zbrojíř.“ Pán jeskyně by mu to pak nejspíš rovnou řekl ústy nějakého vesničana, 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** (strana 190).

Různý počet možností

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

- Dvě možnosti: „1–3 / 4–6“ nebo „soudá / lichá“.
- Tři možnosti: „1–2 / 3–4 / 5–6“.
- 4 nebo 5 možností: Hod' k6, když padne víc, hod' znova.
- Víc než 6 možností: Existují kostky s větším počtem stěn, případně můžete použít aplikaci na webu DrDk6.cz.

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

Cestování v **Dračím doupěti k6** není jen prostředkem, jak se dostat z jednoho místa na druhé, je to nedílná součást dobrodružství. Při cestě nezmapovanou divočinou možná narazíte na dávnou svatyni, u které k vám promluví hlas zapomenutého boha, propadnete se do tajemného podzemí nebo potkáte nebezpečnou nestvůru, která je zrovna na lov nebo značkuje své teritorium. Můžete také potkat výpravu pod vedením starého čaroděje, která má v plánu prozkoumat ztracené město, válečníky skřetího kmene, kteří chtějí vyplnit vesnice kolem vašeho rodného města, nebo třeba dryádu, která se snaží pochopit lidskou morálku. Ve všech případech bude na vás, co se s tím rozhodnete udělat.

Co se odehrává

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 ke staré elfí pevnosti trvá dva týdny. Ze začátku jste mohli doplňovat zásoby ve vesnicích a přespávat u někoho na seníku, po pár dnech ale civilizace skončila a dál je jen divočina.“

Voda

Ve světě Dračího doupěte k6 je voda v drti většině řek a potoků pitná, takže obvykle 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** na straně 205).

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 k6 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 když někdo z vás má dovednost *lov a stopování*. Hledání stop při cestování nemusíte hlásit – je jasné, že si při putování nebezpečnou divočinou všímatě všeho, co vás 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 vám řekne, na čí hlídce to zrovna vyšlo, případně si na to hodí (viz kapitola **Hod na náhodu** na straně 111).

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 **Počasí a náhodná setkání** na straně 207). Snažte se ho ve hře zohlednit: když se blíží bouřka, dává smysl postavit stan, a když skončí, je dobrý nápad naolejovat zbraně a usušit oblečení. V dešti vlhnou 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 zakry-

je staré stopy, zato v něm budou lépe vidět nové, a podobně.

Dopravní prostředky

Cestování na koních nebo jiných jezdeckých zvířatech je na dlouhé vzdálenosti zhruba stejně rychlé jako pěšky, je to ale pohodlnější a uvezete větší náklad, což se může hodit, například když najdete zlatou sochu či jiný těžký nebo rozměrný poklad. Brát koně do podzemí samozřejmě není dobrý nápad, můžete ale svá zvířata za úplatu ustájit v nejbližším osídlení. Hraničářská schopnost *rychlý pochod* zrychluje cestování na jezdeckých zvířatech stejně jako pěšky.

Cestování na lodi je zhruba stejně rychlé jako po souši s *rychlým pochodem*, pokud ale poplujete pod plachtami nebo se vystřídáte u vesel, můžete plout celý den, takže za den urazíte zhruba dvojnásobnou vzdálenost než po souši.

Peníze na cestách

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

Řešení není o náhodě

Překonávání překážek v **Dračím doupěti k6** není o náhodě. Pokud je na zdi dostatek stupňů a chytů, snadno na ni vyšplháš. Když je moc hladká, 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 zlodějské náčiní a dovednost *otevírání zámků*, můžeš otevřít zámek tak, aby šel opět zavřít. Kladivem a perlíkem ho můžeš rozbít, pácidlem 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 proklepáváš podlahu, 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 přeskočím a udělám ji i na druhé straně.“

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

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

Pán jeskyně: „Dobře. Vysadit šly snadno. Pořížil 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 paklíců.

Používej svoje schopnosti

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

Zohledňuj svá omezení

Ber v úvahu svůj náklad, zranění a další omezení. Pokud máš například zlomenou nohu, nedokážeš přeskočit průrvu v podlaze. 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.

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 hledání 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 doupeťi k6** není předem pevně určeno, jak jdou překážky překonat. Fungovat bude cokoliv, co dává smysl. Pokud vás tedy nenašel 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 několik hodin nebo i dní, bývá to docela hlučné, výsledek pak dost dobře nejde zamaskovat a navíc je to pořádná fuška.

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



Dveře a zámky

Dveře přirozeně člení vnitřní prostor. Nemusí nutně představovat překážku jen pro vás. Mnoho nebezpečných nestvůr nedokáže otevřít ani obyčejné dveře s klikou a i humanoidní nestvůry s tím budou mít problém, když je zajistíte pomocí hřebů či klínek. Můžete je také vysadit a položit přes propadlo či jinou překážku, nebo je použít jako improvizovaný štít.

Otevřání dveří a zámků

Jako u všech překážek bude fungovat cokoliv, co dává smysl, různé metody otevřání ale mají různé důsledky.

- Otevření zámku pomocí šperháku nebo paklíců je tiché a dveře pak půjdou zno-

vu 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, dveře pak už nepůjdou zamknout a půjde na první pohled poznat, že je někdo otevřel násilím.

Počítejte také s tím, že na dveřích může být past (viz kapitola **Pasti** na straně 155).

Druhy dveří a zámků

Zámky

Jednoduchý zámek: kdokoliv ho dokáže otevřít šperhákem, zabere mu to ale několik minut a nedokáže ho zase zamknout. S dovedností otevírání zámků to trvá jedno kolo a stačí na to improvizované nástroje, třeba zahnutý hřebík nebo kus drátu.

Kvalitní zámek: na otevření je třeba dovednost otevírání zámků a zlodějské náčiní a zabere to několik minut.

Mistrovský zámek: Na otevření je třeba dovednost otevírání zámků a *mistrovské pa-klíče* a zabere to několik desítek minut.

Kouzelný zámek: jde otevřít jen příslušným heslem nebo kouzelným klíčem.

Kovový zámek nehledě na kvalitu jde také rozpustit žíravinou, která účinkuje na příslušný kov. Trvá to několik minut.

Dveře

Obyčejné nebo chatrné dveře: jdou snadno vyrazit.

Bytelné dveře: jdou vyrazit ručním beranidlem, *bombou*, kouzlem *beranidlo* a podobně. Dokáže je také vyrazit válečník s vypětím síly nebo zlobří silou. Rozbít je vhodnými nástroji zabere několik minut.

Masivní kamenné nebo železné dveře: jdou vyrazit jen obléhacím beranidlem. Rozbít je vhodnými nástroji zabere několik desítek minut tvrdé práce.



Průzkum

Na vašich výpravách se často dostanete do nebezpečných míst: Ať už to bude hrobka dávného krále, kterou pasti a oživlé sochy chrání před vykradači, hrad plný vojáků, v jehož žaláři je uvězněn váš přítel, nebo třeba podzemní labyrint, kde kdysi probíhaly magické experimenty, hrozba bude číhat na každém kroku a budete tedy muset být neustále ve střehu a všímat si drobných náznaků, abyste našli skryté poklady a 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 a čím bude svítit.
- Lucerna nebo louč se obvykle drží v ruce, takže při tom nedojde bojovat se štítem nebo s dvojruční zbraní.

Příklad:

Katka: „Postavím lucernu na zem, abych mohla střílet.“

Myslete také na to, že zdroj světla je ve tmě vidět z mnohem větší vzdálenosti, než kteřou sám osvětlí, a že světlo je vidět i za roh. Když tedy v dálce zaslechnete něčí kroky, není od věci svoje světlo zhasnout nebo třeba schovat pod plášť a počkat si na něj.

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, pokud ale chcete, aby vypadala dobře, je lepší, když ji pán jeskyně připraví předem a pak sám odkrývá nebo obkresluje, než aby vám diktoval tvary chodeb a místností a nechal kreslit vás, předejděte 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

Všimejte 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 chroupání kostí, všimnete si, že je chodba ožehlá, nebo třeba že v ní jsou neobvykle velké pavučiny, buděte obzvláště opatrní. Můžete třeba zakrýt nebo zhasnout lucernu a připlížit se blíž, nebo se podívat kouzlem nebo zrcátkem, co tam na vás čeká, a zařídit se podle toho.

Pořád jdete opatrne

Je jasné, že když vstoupíte do podzemí nebo jiného nebezpečného prostoru, půjdete pomalu a opatrne a budete si dávat pozor na pasti, nemusíte to pánovi jeskyně neuštále připomínat. Jeho úkolem je na to myslit a říkat vám, čeho jste si všimli. Výjimkou jsou jen případy, kdy je jasné, že na opatrnost nemáte čas, třeba když zrovna prcháte před rozrušeným zlobrem.

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 otávený šíp!“

Jana (šepcem): „Ne tak nahlas!“

Pavel (šeptem): „Jasně, promiň. Pojďme si rádi promluvit kus stranou.“

Naslouchání

Když vás zaujme nějaký zvuk nebo máte důvod si myslit, že někde hrozí nebezpečí, není od věci se na chvíli zastavit a zaposlouchat se. Naslouchání nemusíte hlásit před každou místností – je jasné, že to vždycky děláte. Oznamte to ale, pokud vás u nějakého zvuku zajímají podrobnosti, nebo když jste se chovali hlučně a chcete se zase ztišit.

Příklad:

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

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

Pán jeskyně: „Slyšíte, jak se k vám pomalu blíží nějaký velký tvor. Drápy mu 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, at' nejsem přímo přede dveřma.“

Pán jeskyně: „Dobře. Zatlačila jsi kámen do zdi a do místnosti se pomalu otevírají kamenné dveře. Hučení vody je ted' mnohem silnější, jinak se nic zvláštního nestalo.“

Při hledání používej svou výbavu

Když si potřebuješ někam posvítit, můžeš například zavěsit lucernu na konec hole, spustit ji tam na provaze, nebo tam hodit zapálenou louč. Holí můžeš proklepat strop, na který jinak nedosáhneš, nebo z dálky zkoušet, jestli na podlaze není nášlapná dlaždice – když je past namířená na toho, kdo na ni šlápně, tak tě díky tomu mine.

Průběžně popisuj, co děláš

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



Plížení

Všechny postavy se dokáží pohybovat potichu a skrývat se za překážkami, nepotřebují na to dovednost.

Vliv schopnosti, kouzel a kouzelných předmětů

Přestože se plížit dokáží všechny postavy, některé schopnosti, kouzla nebo kouzelné předměty při tom 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. Postava, na kte-

rou kouzelník sešle *neviditelnost* nebo která se zahalí do *pláště neviditelnosti*, se může za bílého dne plížit i tam, kde se není za co schovat.

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 něčeho všimnete, a zeptá se vás, jak na to bude 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 neslyšně projít.“

Následně pán jeskyně zohlední okolnosti, o kterých jste nevěděli, a popíše další vývoj situace.

Příklad:

Pán jeskyně: „Nario, potichu jsi prošla mezi dvěma gobliny a vypadá to, že si tě nevšimli. Za nimi je přírodní chodba ve skále, stěny jsou vyhlazené vodou. Se vzdáleností od vchodu postupně ubývá světlo. Z dálky se ozvalo výhružné psí zavrčení. Co budeš dělat?“

Katka: „A já, 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 projdu mezi goblinama a vrátím se k ostatním. Musíme vymyslet, co s tím psiskem.“



Viditelnost

Zdroj světla	Kontaktní vzdálenost	Krátká vzdálenost	Střední vzdálenost	Dlouhá vzdálenost
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

Elfové, případně jiní tvorové se schopností *vidění v šeru*, mají všechny vzdálenosti posunuté o jeden stupeň: v krátké vzdálenos-

ti kolem lucerny je pro ně například světlo, ve střední šero.



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 jen svou 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, nechal zavřít brány. Napadlo je sehnat jeho pečeť a využít ji jako prospustku.

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 měs-

ta 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. Ted' mu 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 ted' se chtějí zase dostat ven.

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

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

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

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

Pán jeskyně: „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 kouzla, schopnosti a dovednosti. Kouzlo změna podoby nebo dovednost přetvářka a prevleky 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 nehrácké postavy. Můžeš to ale samozřejmě říct za postavu a většinou je to lepší než chodit kolem horké kaše.

Příklad:

Postavy se v hostinci baví s nenápadným kudkem, na kterého dostaly tip:

Pavel: „Poslouchej, ty se tady prej docela vyznáš, co?“

Pán jeskyně: „Jo, vyznám.“

Pavel: „A občas chodíš i do hradu, co?“

Pán jeskyně: „Jo, chodím.“

Pavel: „A znáš i cesty, kde tě při tom neuvidí stráže, co?“

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

Katka: „Potřebujeme se dostat do hradu tak, aby nás neviděly stráže.“

Pán jeskyně: „Aha, tak proč jste to neřekli rovnou? Už jsem se začínal bát, že jste tajný. Jasné, 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. Na některé věci potřebuješ víc úspěchů.
- 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 velké, obdélníkové místnosti. Strop podpírají čtyři sloupy. U stěn jsou dlouhé stoly, další je uprostřed. Jsou na nich kosti, spousta různých váčků a svázané otýpky bylin. Velký kroll ve zbroji ze silné kůže u prostředního stolu něco ukazuje štíhlému elfovi v černé róbě. Vedle krolla je o stůl opřený kyj, elf žádnou 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: „Kroll zvedá kyj a staví se mezi vás a elfa. Elf ukazuje na Gorondara a chystá se vyslovit zaklínadlo. Co děláte?“

Poté hráči popíší úmysly svých postav a jejich pomocníků.

Příklad:

Pavel: „Proběhnu kolem krolla a srazím elfa na zem.“

Katka: „Střílím na krolla.“

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. Kroll 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 navrhнуть alternativu.

Příklad:

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

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

Proveditelnost úmyslů

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

Příklad:

Pavel: „Půjde kolem krolla proběhnout k elfovi?“

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 krolla a dostat se k elfovi, abych mu zabránil v seslání kouzla.“

Katka: „Aha, tak v tom případě se zastavím a budu střílet na krolla. Nenechám v tom Gorondara samotného.“

Pán jeskyně: „Dobře. Kroll vyráží Gorondaruvi naproti, aby mu zablokoval cestu k elfovi. Elf dál kouzlí.“

Nesnažte se toho ale zneužívat. Tuto možnost máte, abyste mohli reagovat na to, co dělají ostatní, nikoliv abyste se s pánum jeskyně snažili vzájemně přechytračit.

Co jde stihnout v jednom kole

V jednom kole stihneš například:

- Srazit nepřítele na zem, tasit dýku a bodnout ho.
- Tasit zbraň, uběhnout krátkou vzdálenost a zaútočit.
- Sebrat ze země meč a rovnou jím někoho seknout.
- Přimáčknout protivníka ke stěně štítem a bodnout ho zbraní.
- Srazit jej na zem a zalehnout ho, aby nemohl vstát.
- Udělat pár kroků, nabít luk a vystřelit.

- 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.

Počítej ale s tím, že kolik se ti toho podaří protivníkovi udělat, závisí na tom, kolik proti němu získáš úspěchů.

Vzdálenost

Kontaktní vzdálenost:

- krok a útok (1 čtverec na mapě)

Krátká vzdálenost:

- dostrel malé vrhací zbraně (8 čtverců na mapě)
- dá se uběhnout za 1 kolo

Střední vzdálenost:

- dostrel oštěpu, kuše nebo krátkého luku (16 čtverců na mapě)
- dá se uběhnout za 2 kola

Dlouhá vzdálenost:

- dostrel dlouhého luku (24 čtverců na mapě)
- dá se uběhnout za 3 kola

Protivníky v kontaktní vzdálenosti můžeš ohrozit zblízka, i když se od tebe snaží utéct. Pokud máš lehké naložení, k soupeři v krátké vzdálenosti můžeš v jednom kole doběhnout a rovnou na něj zaútočit. Když od tebe ale ustupuje, dostaneš se k němu až v příštím kole, a když utíká, musíš ho nejdřív dohonit (viz kapitola **Pronásledování** na straně 150).

Rychlost

Všichni sice samozřejmě neběhají stejně rychle, v boji se ale běhá na vzdálenosti, kde se malé rozdíly v rychlosti nestihnou projevit. Všechny postavy s lehkým naložením mají rychlosť 8 čtverců za kolo. Rychlosť neštvrť je uvedena v Bestiáři. Čtverec na mapě odpovídá zhruba dvěma metrům.

Při míření, střelbě, soustředění se na kouzlo, kouzlení, pití lektvarů a podobně se můžeš pohybovat čtvrtinovou rychlosťí. S lehkým naložením tedy při tom budeš mít rychlosť 2.

Naložení

Náklad tě zpomalí a špatně se s ním bojuje. S těžkým naložením budeš mít například poloviční rychlosť, uběhnout krátkou vzdá-

lenost ti tedy zabere 2 kola. Budeš si také počítat nevýhodu na útok při boji na blízko a při obraně *Finesou*.

Naložení	Rychlosť	Nevýhoda ¹
lehké máš běžnou výzbroj a výbavu a zásoby na 7 dní	8	-
střední máš běžnou výzbroj a výbavu a k tomu zásoby na tři týdny, velký kotouč lana, nebo několik velkých zbraní	6	-
těžké neseš truhlu s pokladem, plný pytel, vysazené dveře, beranidlo nebo jinou postavu	4	ano
extrémní vlečeš náklad, který nedokážeš zvednout	2	ano

¹ Nevýhoda za naložení se počítá při boji na blízko a při obraně *Finesou*.

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.

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 znova nehází. Jakou vlastnost si započítáš, záleží na tom, co děláš a čím bojuješ.

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.

Vlastnost při hodu na útok

- Když zápasíš, bojuješ těžkou zbraní nebo když máš oblečenou těžkou zbroj, házíš **Fyzičkou**. Platí to i pro těžké vrhací zbraně, když bojuješ se dvěma zbraněmi a jen jedna z nich je těžká, nebo když v těžké zbroji bojuješ lehkou zbraní. **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 máš lehkou zbroj a bojuješ lehkou zbraní nebo bojuješ beze zbraně a používáš kopy a údery, když se snažíš někoho srazit na zem, když se chceš dostat z nevýhodné pozice a podobně, si můžeš na útok hodit **Fyzičkou** nebo **Finesou** podle toho, co je pro tebe lepší. Musí tomu ale odpovídat popis: Když chceš například soupeře srazit na zem **Fyzičkou**, pojď to třeba tak, že do něj plnou silou nara-

zíš a snažíš se ho povalet. 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 je před útokem 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 brání **Fyzičkou**, protože zasáhne okamžitě a nejde před ním tudíž uhýbat. Platí to ale pouze v případě, že obránce kouzelníka neohrožuje. Pokud ano, nehází si na obranu ale na útok a počítá si tudíž vlastnost podle toho, jakou má zbroj a čím útočí.

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 hodu, za každou nevýhodu -1.
- Výhody a nevýhody máš 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.

- Nevýhodu máš 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, at' stejnou okolnost nepočítáte dvakrát. Když například bojuješ v naprosté tmě, tak to, že tě někdo oslepí, už tvoji situaci nezhorší.

Příklady nevýhod

Nejčastější okolnosti, za které je v boji nevýhoda, jsou:

Kryt: Útočíš na protivníka, který brání hradby, vykukuje zpoza rohu nebo se schovává za stromem.

Těžké nebo extrémní naložení: Vlečeš těžkou truhlu, táhneš vyrazeného spolubojovníka, neseš plný pytel.

Nepřímá střela: Střílíš nad dostřel uvedený v tabulce zbraní.

Nevhodná zbraň: Bojuješ dlouhou zbraní ve stísněném prostoru nebo při zápasení na zemi, střílíš na protivníka, který tě ohrožuje zblízka.

Obklíčení: Bojuješ s více soupeři a nemáš krytá záda. Nevýhodu máš proti těm, které neohrožuješ a rozhodnou se tě obejít a útočit ti do zad.

Stísněný prostor: Bojuješ ve stísněném prostoru s protivníkem, kterého neomezuje nebo má prostoru více.

Strach: Kouzlo nebo schopnost v tobě vzbudilo strach a ty přesto útočíš na to, čeho se bojíš.

Střelba do zad: Utíkáš od útočníka a on na tebe útočí na dálku.

Vážné zranění: Máš vážné a chceš udělat něco, v čem tě omezuje.

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 přimáčknul ke stěně, jsi po páse ve vodě, brodíš se v bahně, balancuješ na hraně propasti, jedti způsobil částečnou paralýzu.

Ztížení viditelnosti: Bojuješ se zavázanýma očima, jsi poblíž pochodně a někdo na tebe střílí ze tmy, máš písek v očích, protivník je schovaný nebo neviditelný, bojuješ v šeru nebo po tmě se soupeřem, který má vidění v šeru, skvělý čich, sluch nebo jiný smysl, který ho zvýhodňuje.

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 omylem započítali dvakrát, a výrazně to ulehčí práci pánovi jeskyně. Ujistíte

se tím také, že si je hráč vědom všech okolností, které mají na jeho postavu vliv.

Příklad:

Naria má zamířeno na těžce zraněného sarkona. Při výstřelu si Jana přičte k hodu +1 za míření a další +1 za sarkonovo zranění. Pán jeskyňě za sarkona hází jen **Finesa** + k6 a nic dalšího nepřičítá.

Říkej nahlas, co si do hodu počítáš

Než hodíš kostkou, vždycky nahlas řekni, co si do hodu počítáš.

Příklad:

Pavel: „Házím fyzičkou a počítám si +1, protože jsem na břehu řeky a skřet se brodí vodou.“

Neostýchej se připomínat výhody a nevýhody, které si někdo zapomněl započítat. Je samozřejmě správně hrát férrově 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 krollem a elfem. Elf sesílá kouzlo na Gorondara. Gorondar k němu chce doběhnout a zabránit mu v tom. Kroll se mu snaží zastoupit cestu. Naria střílí na krolla.

To, zda Gorondar elfovi zabrání v kouzlení, závisí na tom, jestli ho kroll dokáže zastavit. Na to má ovšem vliv Naria, protože když krolla svým výstřelem vyřadí, Gorondar bude mít cestu volnou.

Nejdřív si tedy musí hodit Katka proti krollovi. Pokud jej nevyřadí, bude se házet, jestli kroll zastaví Gorondara. Když se mu to nepodaří, bude si teprve moc Pavel hodit proti elfovi.

Když více spojenců ohrožuje stejněho protivníka, na pořadí házení se mohou domluvit. Obvykle je výhodné, aby nejdřív házeli ti, kdo nejsou ohroženi, protože jejich výsledek může pomoci těm, kteří ohroženi jsou. Je to ale každopádně na vás, můžete se rozhodnout i jinak. Obdobně když více nepřátel ohrožuje stejnou postavu, o pořadí, v jakém budou házet, rozhoduje pán jeskyně.

Příklad:

Naria střílí na skřeta, se kterým bojuje Gorondar.

Pavel: „Katko, házej první. Když ho vážně zraníš, dáš mi tím bonus.“

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 na útok 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** – nehledě na to, jak dobře si hodíš, nezvládneš například povalit draka nebo přeseknout tětivu kladivem. Platí to i pro zranění. Myš například nemá jak ublížit slonovi, takže ho nemůže zranit nehledě na to, jak dobré si hodí.

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 zacpal a pusy, protože Gorondar jí připravil situaci. Když jej získá, v dalším kole bude situace následující:

Pán jeskyně: „Gorondar drží skřeta přimáčknutého u stěny a Naria mu drží ústa, aby nemohl volat na poplach. Skřet se snaží ruky zbavit, aby mohl křičet. Co děláte?“

Za jeden úspěch

Za jeden úspěch (•) můžeš například:

- Protivníka zranit.

I když máš více úspěchů, ubrat soupeři životy můžeš jen jednou.

 - » Pokud zraníš alespoň za 1 život, za druhý úspěch můžeš říct, že je způsobené zranění vážné.
 - » Za třetí úspěch můžeš přidat důsledek vážného zranění, například odzbrojení, pád na zem a podobně.
- Zasáhnout předmět, který drží, nebo ho má na sobě.
- Chytit ho za ruku, srazit ho k zemi a zlehknout ho, přimáčknout ho ke zdi, přibodnout mu šípem rukáv ke dveřím 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, například v útoku.
- Vylézt mu na záda.
- Zapálit mu oblečení (pokud útočíš ohněm).

Za dva úspěchy

Za dva úspěchy (••) můžeš:

- Protivníka odzbrojít.
- 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).

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. Oba můžete udělat to, co jste měli v úmyslu, leda by to soupeřův úspěch znemožnil. Pokud se vaše úspěchy vylučují vzájemně, v tomto kole se vaše vzájemná situace nezmění.

Příklad:

Gorondar bojuje s obrovským sarkonem a podařilo se mu ho srazit na zem.

Pán jeskyně: „Sarkon 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: „Sarkon se pokusil vstát a tys do něj při tom kopnul, takže se dál válí na zemi.“

Nemůžeš rozhodovat, co udělá protivník

Nemůžeš popisovat reakce nepřátele, to je práce pána jeskyně. Popsat můžeš jen to, co jim uděláš. Stejně tak pán jeskyně nemůže rozhodovat, jak zareaguje tvoje postava, protože to určuješ ty.

Příklad:

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

Na co potřebuješ úspěch

Úspěchy představují to, co uděláš protivníkovi. Když chceš například tasit zbraň, protivníka to neovlivňuje, takže na to úspěch nepotřebuješ. Soupeř ale může použít svůj úspěch na to, aby ti v tom zabránil. Když chceš naopak udělat něco, v čem ti protivník brání čistě svou pozicí, například vstát, když na tobě leží, nebo se dostat za něj, když stojí v úzké chodbě, úspěch na to potřebuješ, protože ho musíš ze sebe setřást, srazit ho na zem nebo přitisknout ke stěně.

Kdy se oznamuje, co soupeři udělás

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 získá jen jeden úspěch, podaří se mu ho jen srazit na zem.

Aby nedocházelo ke zbytečnému vymýšlení a popisování věcí, které se pak nestanou, co soupeři udělás za případný druhý a třetí úspěch můžeš říct až poté, co zjistíš, kolik jich vlastně máš.

Nemusíš hlásit zranění

Jelikož nejčastější záměr v boji je protivníka zranit, platí úmluva, že pokud neřekneš, co chceš soupeři udělat, znamená to, že ho chceš za první úspěch zranit.

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 a štít.

Zranění je: rozdíl hodů + zranění zbraně nebo kouzla + přidané zranění – zbroj – štít

Příklad:

Gorondar bojuje se skřetem. Na útok hodil 6 (Fyzička 3, na kostce 3). Skřet má na útok 10 (Fyzička 4, na kostce 6). Přehodil Gorondara o 4, má tedy proti němu dva úspěchy. Za jeden 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 skřetovy 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 zbrani: 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 **Samovolné hojení** na straně 175).

Zranění zbraní

Zranění zbraně je vždy konkrétní číslo. Může být i záporné, v tom případě rozdíl hodů snižuje.

Příklad:

Goblin střílí na Gorondara z foukačky. Přehodil o 3 a foukačka má ⚡ -2, Gorondar je tedy zraněn za 1.

Zranění kouzlem

Zranění kouzla je vždy určitý počet kostek zranění (kz). Určíš ho tak, že hodíš příslušný počet šestistěnných kostek a spočítáš ty, na kterých padlo 4 nebo víc.

Příklad:

Kouzlo **modrý blesk** má ⚡ 7kz **bleskem** a útok **Duše** + k6 proti **Fyzičce**. Kara ho sesílá na skřeta v lehké zbroji. **Duši** má 3 a na kostce jí padlo 4. Skřet má **Fyzičku** 4 a na kostce mu padlo 2. Kara ho tedy přehodila o 1, má tedy proti němu jeden úspěch, za který ho zraní.

Základem zranění je rozdíl hodů, což je 1. K tomu se přičítá zranění kouzla, což je 7kz. Jana tedy hodí sedmi šestistěnnými kostkami (nebo sedmkrát jednou kostkou). Padne jí: 1, 1, 2, 2, 3, 4 a 6.

Skřet 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 skřeta výbušným šípem. Skřet nemá zbroj, Katka ho přehodila o 1 a výbušný šíp má **1**, je tedy zraněn za 2 **bodem**. Šíp ale navíc vybuchnul za 4kz **drtivého** zranění. Katce na kostkách padlo 1, 3, 5 a 6, sarkon je tedy navíc zraněn za 2 **drcením**.

Zranění otrávenou zbraní

Zbroj ani štít nesnižují zranění způsobené **jedem**, mohou ale zabránit tomu, 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 seslavnou *neviditelnou zbroj*, šipka z foukačky by se o ni zastavila a k otravě by nedošlo.

Jedy nezpůsobují zranění hned, ale až po dobu, které říkáme latence (viz kapitola **Jedy** na straně 160).

Zbroj a štít

- Zbroj ani štít nechrání před **duševními** a **nehmotnými** útoky ani před zraněním **jedem**.
- Od zranění **svěcenou vodou** se zbroj a štít odečítá, protože brání tomu, aby se dostala nemrtvému na kůži.
- Když je oživlý tvor zasažen žíravinou, která rozpouští jeho tělo (například když je železná socha zasažena žíravinou, která rozpouští železo), neodečítá se hodnotu zbroje.
- 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

Pokud soupeře zraníš alespoň za jeden život, za druhý úspěch můžeš říct, že je zranění vážné. Rozhodni, kam byl zasažen. Musíš při tom ale zohlednit situaci: nemůžeš ho například kuší trefit do nohy, když stojí za oknem.

Každé utrpěné vážné zranění si zapiš zvlášť, například „hluboká sečná rána na hrudi“. Napiš si také, za kolik životů bylo způsobeno, protože na tom záleží délka léčení *léčivým lektvarem*, *hojivým dotykem* nebo *hojivou mastí*.

- *Hlava*: nevýhoda (-1) na boj na blízko, boj na dálku, kouzlení a obranu **Finesou**.
- *Trup*: zpomalení o čtvrtinu a nevýhoda (-1) na boj na blízko i na dálku a obranu **Finesou**.

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

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

- *Paže, křídlo, chlapadlo, ocas apod.*: zasažená část těla je vyřazena, zasažený ji nemůže používat. Nevýhoda (-1) na činnosti, které se špatně dělají bez ní.

Pokud má část těla v Bestiáři uvedeny životy, vážné zranění jí dá jen nevýhodu (-1) a vyřadíš ji až ubráním všech životů.

Nevýhoda se počítá jen u činností, ve kterých zranění omezuje. Když máš například vážně zraněnou ruku, ale dýku držíš ve druhé, nevýhodu nemáš.

Příklad:

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

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

Pán jeskyně: „Z chodby se na tebe vyřítil dvometrový 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, padlo mi 2 a počítám si výhodu za přípravu, takže celkem 6.“

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 a zbroj a zabodal ti je hluboko do břicha. Naopíš si hlubokou bodnou ránu na břiše za 4.“

Pavel: „Řvu vztekem a bolestí, tohle mu nedaruju! Jak mě to ted' 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 **jedu** nebo **blesku**, protože před tím se nedá uhýbat.“

Nevýhody a zpomalení za jednotlivá vážná zranění se sčítají.

Imunita, odolnost a zranitelnost

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

- Imunní nestvůru příslušný druh útku vůbec nezraní.
- Odolná nestvůra dostává poloviční zranění (zaokrouhluj nahoru).
- Zranitelná nestvůra dostává dvojnásobné zranění.

Zranění se půlí nebo násobí před odečtením zbroje a štítu.

Vyřazení

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

- Nedokáže útočit a bránit se jako **nehybný protivník**.
- 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 nemá životy pod mezí smrti (tedy pod **-Fyzička**), po několika minutách se mu trochu uleví. Stále nedokáže útočit a bránit se jako **nehybný protivník**, ale:

- Dokáže potichu šeptat (stále 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 budou tvoje životy stále podmezí smrti (tedy v záporu pod hodnotu tvé Fyzičky).
- Když to jednoznačně vyplývá ze situace, například:
 - » Rozdrtil tě několikatunový kamený 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 goblínem 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: „Obejdou vyřazené skřety a všechny je dorazím.“

Manévry a situace

- *boj pod vodou*
- *boj proti nestvůrám*
- *boj se dvěma zbraněmi*
- *hašení*
- *hoření*
- *kouzlení v boji*
- *nepřímá střelba*
- *odečítání munice*
- *plná obrana*
- *příprava*
- *síla v boji*
- *útěk z boje*
- *útok na nehybného protivníka*
- *útok na více protivníků*
- *útok ze zálohy*
- *velikost postav*
- *viditelnost v boji*
- *zajímání*
- *zásah mimo zbroj*
- *žíraviny v boji*

Boj pod vodou

Voda klade mnohem větší odpor než vzduch a pokud je kálná, 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 nestvůram

Odhad síly nestvůr

Nebezpečnost nestvůry můžete obvykle odhadnout podle její velikosti. Platí, že 2x větší tvor má 2x víc životů a obvykle mává i vyšší **Fyzičku**. Neplatí to nutně pro člověku podobné tvory a nestvůry, které útočí **Finesou**, například jedovaté hady, u těch se budete muset spolehnout na svou dřívější zkušenost. Snažte se také o protivnících něco zjistit předem. Pokud se například na upíra vypravily už dvě družiny dobrodruhů a žádná se nevrátila, asi byste ho neměli podceňovat.

Útok různými částmi těla

Pokud má nestvůra v **Bestiáři** uvedené životy a vlastnosti pro jednotlivé části těla, každá se bere jako separátní protivník a všechny mohou v jednom kole samostatně útočit, klidně i na stejný cíl. Nestvůry, které mají uvedeny jen jedny životy, mohou v jednom kole ohrozit více postav bez postihu za útok na více protivníků, ale nemohou víckrát ohrozit stejnou postavu. Pokud mají uvedených několik druhů útoku, neznamená to, že útočí víckrát za kolo, ale že si mohou vybrat, jakým způsobem zaútočí.

Příklad:

Kraken má v Bestiáři uvedené životy pro každé chapadlo, v jednom kole tedy může na jednu postavu zaútočit několik chapaadel. Krokodýl životy pro různé části těla uvedené nemá. Může bez postihu v jednom kole jednu posta-

vu kousnout a po druhé se ohnat ocasem, ale nemůže dvakrát zaútočit na stejnou postavu.

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 formulí a tak dále.

Boj se dvěma zbraněmi

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

Hašení

Uhasit se zabere 1 kolo, je k tomu ale třeba využít prostředí nebo vhodný nástroj, například skočit do bazénu s vodou, vyválet se v písku nebo bahně, případně se uhasit pokrývkou. Sundat tornu ze zad a vyndat z ní pokrývku zabere dvě kola. Když ti hoří oblečení, můžeš ho ze sebe také za jedno kolo strhat.

Když tě bude pokrývkou z tvé torny hasit někdo jiný, ušetří jedno kolo za sundavání torny ze zad. Může na tebe také například seslat kouzlo *protoplazma* nebo tě uhasit alchymistickým *mrazivým dechem*.

Hoření

Na ohnivé útoky, jako třeba kouzlo *ohnivá střela* nebo alchymistovu *ohnivou hlínu*, se hází stejně jako na ránu mečem, mohou ale navíc něco zapálit. Extrémně zápalný materiál, jako třeba *lampový olej*, chytne automaticky, méně hořlavý, jako třeba oblečení, vzplane za 1 úspěch.

- Zapálené oblečení nebo lampový olej hoří několik minut a zraňují každé kolo za 3kz **ohněm** (odečítá se zbroj, ale

ne štíť), ostatní hořlaviny podle svého druhu (viz kapitola **Hořlaviny** na straně 169).

- 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 ho zraní, za druhý mu zapálí šaty. Ohnivá hlína má 3kz **ohněm**. Padne 1, 2 a 4, spolu s rozdřílem hodů je to tedy zranění za 4. Gorondar má ovšem těžkou zbroj, která snižuje zranění o 2, takže je popálen jen za 2 životy.

Dokud bude Gorondarovu hořet oblečení, na začátku každého kola bude pán jeskyně házet na zranění 3kz **ohněm**. Jelikož má Gorondar těžkou zbroj, kterou si pokaždé od zranění odečte, oheň ho až tak moc netrápí a rozhodne se proto v následujícím kole alchymistu dorazit a až potom se uhasit. Nejprve ale hází pán jeskyně na hoření. Padlo mu 1, 1 a 4 a Gorondara tedy ochránila zbroj. Následným útokem goblina úspěšně dorazil. V dalším kole ze sebe chce strhat hořící šaty. Jelikož se ale na hoření hází na začátku kola, pán jeskyně ještě jednou hodí 3kz. Padne mu 4, 5 a 5, Gorondar je tedy po odečtení zbroje popálen za 1 život a až poté se ohně zbaví.

Hoření z různých zdrojů se nesčítá, hází se největším počtem kostek zranění.

Příklad:

Gorondarovu 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 sarkon 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** na straně 136). 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.

Nepřímá střelba

Dostrel střelných zbraní uvedený v kapitole **Výzbroj** (strana 102) se týká přímé střelby pod malým úhlem. Maximální dostrel je zhruba trojnásobný, na takovou vzdálenost je ale třeba střílet obloukem a střela pak letí několik vteřin, takže cíl má spoustu času uhnout. Na útok se hází s nevhodou a pokud obránce o útoku ví a může se hybat, střela automaticky mine.

Odečítání munice

Vzácnou nebo drahou munici, která se při útoku spotřebuje, jako je třeba *výbušný projektil, ohnivá hlína, flakón s lučavkou královskou* nebo šíp potřený jedem, si vždycky odečítej. Obyčejnou munici počítej, jen pokud od ní máš posledních několik kusů. Když jí máš také, 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. Snaž se ale občas zmínit, že si po boji sbíráš šípy, nebo že je ve městě zajdeš nakoupit, aby se to dostalo do hry.

Plná obrana

Když se soustředíš na obranu, neházíš na útok, ale máš výhodu (+1) na všechny hodby 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 z nimi počíhat a výhodu si započítat, až z nich někdo vyjde.
- V kole, kdy připravuješ svůj následující útok, si neházíš na útok a nemůžeš po-

užít *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 „připravuju si kouzlo“, aby se to nepletlo s přípravou seslaných kouzel.

Síla v boji

Rozdíl v síle a hmotnosti mezi různě velkými tvory je tak velký, že nedává smysl házet, jak to dopadne. Obr odhadí člověka jako hadrovou panenku, zatímco člověk s obrem ani nehne.

- **Síla** v boji určuje, co můžeš soupeři udělat.
- **Fyzickou** se hází, jestli k tomu dostaneš příležitost.

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 **Fyzickou** – zvednout a odhodit ho sice určitě dokáže, ale nemusí se mu povést chytit ho tak, aby to mohl udělat.

Při rozhodování, jaké silácké kousky dávají smysl, vycházejte z toho, že každý bod síly představuje zhruba dvojnásobný rozdíl: kroll (síla 9) je zhruba stejně silný jako dva elfové (síla 8), obr (síla 14) je zhruba stejně silný jako dva nosorožci (síla 13).

Útěk z boje

Pokud se ti v tom nikdo nesnaží zabránit, útěk je automatický. Když tě někdo chce zastavit, musí proti tobě získat alespoň jeden úspěch a popsat, jak to udělal. Může tě například chytit za ruku, srazit na zem, zastoupit ti cestu a podobně. Na útěk si můžeš hodit **Fyzičkou** nebo **Finesou** podle toho, co je pro tebe lepší. Musí tomu ale 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 s obrovským sarkonem.

Pavel: „Asi jsem ho trochu podcenil. Zdrhám!“

Pán jeskyně: „Sarkon 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. Sarkon tedy má možnost Gorondara zastavit. Vrhá se na něj celou svou vahou, hází si tedy **Fyzičkou**, kterou má 5. Na kostce hodil pán jeskyně 3. Pavel si také hodí **Fyzičkou**, kterou má 3, a na kostce hodil 5, takže oba mají stejně. Rovnost hodů znamená, že sarkon získal jeden úspěch. Gorondar házel na obranu, takže úspěch nezískal.

Pán jeskyně: „Vystartoval jsi, jak nejrychleji dokážeš, ale sarkon 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 sarkon drží za nohy. Musí se tedy nejprve vyprostit.

Pán jeskyně: „Přemýšlím, co bude sarkon 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 nohamu, 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 sarkon drží nohy. Pavlovi opět padlo 5, pánovi jeskyně ale jen 1.

Pán jeskyně: „Přehodil jsi ho 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** na straně 150).

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 zmírat. Do hodu na obranu si tedy počítá svou **Finesu** a nevýhodu za to, že mu ztěžuješ pohyb.

Útok na více protivníků

Pokud útočíš něčím, co zasahuje víc cílů, například *ohnivou hlínou* 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 jednou, takže hází bez postihu. **Duši** má 3 a na kostce jí padlo 4, na útok má tedy 7. *Zelený blesk* má \star 6kz *bleskem*. Na kostkách jí padlo 1, 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. Rozdíl hodů je 1 a zranění jejího blesku 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. Kara skřeta přehodila o 0 a zranění jejího blesku je 2 (nehází znova, počítá si stejný výsledek jako na prvního skřeta), je tedy zraněna za 2 životy. Zároveň se mu ji ale podarilo zasáhnout zahnutým nožem. Ten má \star 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 goblinům zabránit v tom, aby se dostali ke Kaře, bude si proti nim házet s postihem -2.

Útok ze zálohy

Když obránce o útočníkovi nevěděl nebo útok nečekal, jedná se o útok ze zálohy. Nemůže jej v tomto kole ohrozit a hází si tedy proti němu na obranu a pokud útočníka neviděl, počítá si nevýhodu (-1). Pokud navíc nebyl připravený na boj a zrovna se prakticky nehýbal, třeba protože spal, stál na hlíd-

ce, ležel, nebo pomalu šel a s někým se bavil, bere se jako *nehybný protivník*. Do hodu na obranu si tedy nepočítá *Finesu*, ale ani žádné výhody a nevýhody.

Příklad:

Postavy chtejí zlikvidovat sarkona stojícího na stráži, aniž by zavolal na poplach.

Katka: „Můžu se připlížit blíž 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 sarkona 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: „Sarkon moc nedává pozor, takže jste se bez problémů přiblížili, aniž by si vás všimnul. Oba si zamíříte, předpokládám?“

Pavel: „Jasně.“

Jelikož sarkon o útočnících nevěděl, jedná se o útoky ze zálohy. V tomto kole je tedy nemůže ohrozit a bude si proto proti nim házet na obranu. Protože navíc stojí na hlídce a nehýbe se, v obou případech si nezapočítá *Finesu*, ale ani nevýhodu za to, že útočníky nevidí. Jak Pavel, tak Katka mají výhodu za míření, takže si ke svým hodům přičítají +1.

Pokud sarkon první kolo přežije, v dalším nejspíš začne volat na poplach a rozběhne se do úkrytu. Svým pohybem bude ztěžovat střelcům zásah a bude si tedy do hodu na obranu počítat *Finesu*, ale také nevýhody za to, že útočníky stále nevidí a za případná vážná zranění, která utrpěl v prvním kole. Bude mít také výhodu za *plnou obranu*, protože nikoho neohrožuje a snaží se zaběhnout do krytu.

Velikost postav

Zohledňujte prostředí a velikost postav, například:

- Velké postavy mají nevýhodu(-1) při boji ve stísněných prostorách – pro krolla nebo vysokého barbara to je i běžná chodba se stropem ve dvou metrech.
- V úzké chodbě s nízkým stropem se nedá střílet z dlouhého luku ani bojovat dvojruční palicí nebo sekrou.
- Vysoké postavy mohou střílet přes hlavy hobitů, kudůků a trpaslíků.

Viditelnost v boji

Když protivníka špatně vidíš, at' už protože je šero, dým nebo mlha, a on vidí lépe než ty, třeba protože má *vidění v šeru*, *infravidění* nebo *ultrasluch*, případně když má vylepšený čich, sluch nebo jiný smysl, který mu pomáhá s orientací, budeš mít proti němu nevýhodu. Jako vždy platí, že když mají nevýhodu 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.

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, například:

- Za úspěchy ho můžete srazit na zem a zlehknout (•), zkroutit mu ruce za záda (• za každou ruku) a následně ho svázat.

- 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, at' 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 říct, že ho trefíš do nekryté části těla. Musí to ale dávat smysl – nemůžeš například střelit goblina 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 neštírami.

Příklad:

Obří brouk má tvrdé krovky, které ho chrání proti útokům shora a ze stran, ale ne zezpodu. Pokud s ním budeš bojovat na rovné ploše, do břicha ho zasáhnout nemůžeš. Když se ale dostaneš pod něj, budeš moci jeho zbroj obejít.

Žíraviny v boji

Žíravina se nejčastěji hází na protivníky ve flakónu, případně s ní můžeš potřít zbraň. Při zásahu můžeš za případné další úspěchy způsobit vážné zranění, nebo třeba poškodit část zbroje nebo výbavy. Rozleptání větších předmětů ale zabere několik minut, takže se

obvykle projeví až po boji. Zranění žíravin najdeš v kapitole **Žíraviny** na straně 171.

Potření zbraně žíravinou

Když před bojem potřeš zbraň nebo munici žíravinou, na první zásah získáš přidané zranění uvedené v jejím popisu. Pokud si nechceš zbraň zničit, hodí se použít žíravinu, která neleptá materiál, ze kterého je vyrobená. Když do jednoho flakónu namočíš více zbraní nebo projektilů, kostky zranění žíraviny mezi ně rozděl.

Příklad:

Vitriol má zranění 6kz **žíravinou**. Když do něj Naria namočí tři vrhací nože, každý bude mít na jeden útok přidané zranění 2kz **žíravinou**.

Hod flakónem s žíravinou

Útok: Finesa + k6, ☀ podle žíraviny

Dostrel: krátký

Příklad:

Kara hází flakón s *vitriolem* na skřeta v lehké zbroji ozbrojeného krátkým lukem. **Finesu** má 2 a na kostce jí padlo 4, skřet má **Finesu** 2 a na kostce 1.

Pán jeskyně: „Přehodila jsi ho o 2, takže máš dva úspěchy. Co mu chceš udělat?“

Jana „Za první ho zraním, za druhý mu zničím tětivu. Vitriol má šest kostek zranění. Padlo mi 1, 2, 2, 4, 6 a 6, takže spolu s rozdílem hodů a po odečtení zbroje to má za 5 životů.“

Pán jeskyně: „Dobře. Jelikož je tětiva tenká, praskne hned při prvním výstřelu.“

Časté nejasnosti

- K hodu se přičítá jen vlastnost a případné výhody a nevýhody. Zbraně a zbroje nedávají bonus do útoku ani do obrany, započítají se až v případě zásahu.
- Každý účastník boje v jednom kole na útok a na zranění hází jen jednou. Když útočí na více cílů, výsledek postupně použije proti každému z nich. Výjimkou jsou jen nestvůry, které současně útočí různými částmi těla.
- I když máš víc úspěchů, zranit protivníka můžeš jen jednou.
- 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: „Ohlédu se. Kdo to je?“

Pán jeskyně: „Vidíš špinavého kudůka v otrhané košili, jak ti z ní zrovna vytahuje nějaký svitek.“

Jana: „Chytnu ho za ruku, aby nemohl utéct!“

Jak kudůk, tak Kara si hází **Finesou**. Pán jeskyně hodil celkem 5, Jana jen 4. Nezískala tedy žádný úspěch, takže se jí ho chytit nepodařilo.

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

Jana: „Křičím: „Zloděj, chyťte 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, zvládnu 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?

Všechny postavy s lehkým naložením mají rychlost běhu 8 a rychlosť plavání 2 (viz **Naložení** na straně 132). Rychlosť nestvůr najdeš v **Bestiáři**.

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

Výsledek také mohou ovlivňovat schopnosti. Barbaři a trpaslíci například mají *nezdolnou výdrž*, díky které se unaví mnohem později 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 dav.“

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 rozhodne, co budou dělat protivníci, vezme v úvahu prostředí, schopnosti všech zúčastněných a účinek případných kouzel a předmětů, popíše, co se stalo, a zeptá se vás, co budete dělat dál.

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, zábhne 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 zlehknout ho. Pavel tedy hází **Fyzičkou**. Kudůk by to mohl zkoušet 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 přípravu: jsem rozběhnutý a narázím do něj v plné rychlosti. Takže celkem 8.“

Pán jeskyně: „Kudůk tě za rohem neviděl, 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 chvíliku přiběhne i Naria.“

Pavel: „Zavrčím: ,Vrať to, hajzle, a možná tě nechám žít!“

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

Pavel: „Že váháš!“

Pán jeskyně: „Jjasně, ppane. Ttady to mmáte! 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 vydává tři stříbrnáky, hrst měďáků a stříbrnou brož.“

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

Katka: „Hele, Gorondare, to ale nejsou naše peníze. Vůbec nevíme, komu je ukradl!“

Pavel: „Ted' už jsou.“



Pády

Zranění pádem se hází jako útok se silou 1 za každý metr pádu a zraněním podle toho, kam padáš: od 0 za měkkou lesní půdu po +3 za nastražené bodce. Na obranu se hází **Finesou**. Od zranění se odečítá zbroj, ale ne štít. Když pán jeskyně hodí víc než jeden úspěch, znamená to obvykle vážné zranění nebo poškození nějaké části výbavy.

Příklad:

Naria utíká před tlupou rozrušených sarkonů.

Pán jeskyně: „Doběhla jsi k hraně útesu. Dolů je to zhruba pět metrů.“

Katka: „Na opatrné slézání nemám čas, takže to riziku 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.

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 se skočila, zranění by neriskovala. Zato by ji určitě dohnali sarkoni.



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 šipkových pastí a pokud má pod věží podzemí, kde provádí tajné magické pokusy, určitě tam také ze dveří vyjíždí otrávené čepele, nakloněnými chodbami se kutálejí kamenné koule a do místnosti se vypouští jedovatý plyn, nebo se zaplavují vodou.

Hledání pastí

Pasti bývají dobře skryté. Z propadla, pod kterým je hluboká šachta zakončená ostrými hrotý, je vidět jen tenká spára mezi dlaždicemi. Šipková past vypadá jako malá díra ve zdi. 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 dér. 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 zkousit něčím ucpat. Může je zakrýt štítem nebo třeba dveřmi, které před chvílí položil přes propadlo. Může si stoupnout stranou a zkousit past spustit holí.

Víko truhly můžeš z dálky otevřít tyčí nebo provazem, při otevřání šuplíku můžeš stát z boku 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, například 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 formulí.

Hledání magických pastí

Magickou past mohou prozrazovat známky předchozího spuštění, například očazené stěny, případně magické runy či symboly vyryté či vytepané do zdi, do víka truhly

a podobně. Pokud umíš číst a znáš staré jazyky, poznáš podle nich, jaké kouzlo se při spuštění pasti vyvolá.

Stejně jako všechny kouzelné předměty, také magické pasti na dotek brní (viz kapitola **Kouzelné předměty** na straně 230). Ne vždy je ale bezpečné to zkoušet.

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 *zлом kouzlo*. S kouzlem, které past sešle při spuštění, se ale dá dělat to samé, jako kdyby ho seslal kouzelník, například ho zrušit *protikouzlem* nebo pohltit *ebenovou hůlkou*.

Vypínání pastí

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

Spuštění pasti

Když spustíš past, obvykle máš ještě možnost zareagovat a uhnutout.

Příklad:

Naria utíká před tlupou skřetů do neprozkoumané chodby.

Pán jeskyně: „Zhruba uprostřed chodby pod tebou trochu povolila podlaha a ozvalo se tičné cvaknutí. Co uděláš?“

Katka: „A já je. Co nejvíce 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 už by se do nej řítila. Odhaduje tedy, že to bude buď šipková past, nebo možná ze zdi vyjedou čepele. To teď ale nemá čas zjišťovat, takže si prostě musí tipnout. Rozhodně je však lepší něco udělat, než běžet dál, protože s tím konstruktér pasti pravděpodobně počítal.

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 mohla. Ti se ke stěně netisknou, takže si hodím, jestli je trefí.“

Útok pasti

Když se po spuštění pasti nacházíš v prostoru, který zasáhne, pán jeskyně za ni hodí 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** 2 a na kostce 3, 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 bříše. 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 pastí

Když chceš nalíčit past, popiš, z čeho ji vyrábíš, jak bude vypadat a jak se bude spouštět. Útok pasti bude roven tvojí **Finesě** 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 pastí

- *blesková past*
- *jehlicová past*
- *kamenná koule*
- *kyvadlová past*
- *past na medvědy*
- *plynová past*
- *propadlová past*
- *šipková past*
- *vodní past*
- *vyjíždějící břit*

Blesková past

Cena: 100 zl

Útok: $5+k6$ proti **Fyzičce**, 7kz **bleskem**

Dosah: střední

Bleskovou past prozrazují runy *Artak bárak* v řeči kouzel, které na doteck brní ja-

ko kouzelný předmět. Kdykoliv se někdo pokusí poškodit nebo násilím otevřít chráněný předmět, past na něj sešle *modrý blesk*.

Jehlicová past

Cena: 10 zl + cena jedu

Útok: 7 + k6 proti Finese, -2 bodem

Jehlice obvykle vyjede z malé dírky při pokusu o otevření dveří nebo truhlice a bodne narušitele do ruky nebo do prstu. Sama o sobě nezpůsobuje velké zranění, obvykle ale bývá otrávená (viz kapitola **Jedy** na straně 160). Pokud zasažený nemá zbroj, při zásahu k otravě dojde i v případě, že zranění neodečeť žádné životy (viz **Zranění otrávenou zbraní** na straně 139). Past se nejčastěji deaktivuje skrytým tlačítkem, které je třeba při otevírání držet stisknuté.

Kamenná koule

Cena: 5 zl

Útok: 7 + k6 proti Finese, 5 drcením

Kamenná koule se obvykle pomalu kutálí mírně se svažující chodbou, jde tedy přední utéct. Pokud má chodba čtvercový průřez, malé postavy se mohou zachránit tím, že si lehnou podél stěny. Spouští se nejčastěji nášlapnou dlaždicí.

Kyvadlová past

Cena: 20 zl

Útok: 5 + k6 proti Finese, 5 sekem

Kyvadlová past bývá nejčastěji v úzké chodbě, kde není kam uhnout. Prozrazuje ji štěrbina ve stropě a stěnách, ze které vyjízdí kyvadlo opatřené ostrým břitem. Spouští se nejčastěji nastraženým lankem nebo nášlapnou dlaždicí.

Past na medvědy

Cena: 2 zl

Útok: 5 + k6 proti Finese, 2 sekem

Past na medvědy sestává z metru řetězu a dvou zubatých ocelových čelistí spojených silnou pružinou.

Plynová past

Cena: 20 zl + cena jedu

Plynová past obvykle bývá v chodbě nebo místnosti, kterou je možno ze všech stran uzavřít. Prozrazují ji štěrbiny, kterými bude dovnitř vnikat plyn. Po došlápnutí na nášlapnou dlaždici nebo otevření nesprávných dveří se zavřou všechny východy a prostor zamní jedovatý plyn, například *arsin* (viz kapitola **Jedy** na straně 160).

Propadlová past

Cena: 15 zl

Útok: hloubka jámy v metrech + k6 proti Finese, zranění podle toho, co je na dně (+0 až +3)

Propadlovou past obvykle prozradí spára mezi dlaždicemi nebo dutě znějící podlahou. Její útok záleží na hloubce jámy a zranění je dáno tím, co je na dně (viz kapitola **Pády** na straně 153). 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 prozrazuje otvor, ze kterého šipka vystřeluje. Spouští se nejčastěji otevřením dveří nebo nášlapnou dlaždice. 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** na straně 160).



Jedy

V této kapitole najdeš seznam jedů a pravidla pro jejich použití.

Latence a hod na účinek jedu

Době, než se projeví účinek jedu, říkáme latence. V jejím průběhu otrávený postupně pociťuje 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** na straně 136). 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 nedechítá 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 6 životů.

Pán jeskyně: „Gorondare, pokousaná ruka tě bolí mnohem více, než by měla. A také tě zácná brnět.“

Pavel: „Bolest přežiju, ale brnět by mě určitě neměla.“

Katka: „To by opravdu neměla. Radši si sundej zbroj, podívám se na to.“

Pavel: „No tak dobře, stejně potřebuju ošetřit.“

Pán jeskyně: „Když si sundal zbroj, vidíte, že kůži kolem rány má zanícenou a ruka mu zácná otékat.“

Katka: „To bude určitě jed. Vydrž, musím ti tu ránu pořádně vyčistit.“

Pán jeskyně: „Pavle, zatímco ti Naria čistí ránu, začíná se ti špatně 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. Hádám, že za chvíli od toho jedu dostanu pořádnou ránu.“

Pán jeskyně: „Hádáš správně. Zhruba minutu poté, co tě bazilišek kousnul, se projevil účinek jedu. Má sílu 8, ale Naria ji ošetřením snížila na 7. Máš štěstí, na kostce mi padla dvojka, takže jed má celkem 9. 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, spolu s rozdílem hodů je to za 8 životů. Jak jsi na tom?“

Pavel: „Celkem mám 8 životů, po boji s baziliškem mi zbyly dva. Ted' jsem přišel o dalších 8, 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 $3 \text{ kz} + 2$. Padlo mi 1, 2 a 3, takže mu vrátím jenom 2 životy.“

Pavel: „Díky. Jsem ale na -4 životech, to pořád nestačí...“

Katka: „Můžu ho ještě ošetřit?“

Pán jeskyně: „Je to nové zranění, takže můžeš.“

Pavel: „Ještě že tak. Díky tomu jsem na -3 životech, takže přežiju.“

Katka: „To bylo těsné.“

Pavel: „To teda.“

Zvyšování dávky

Každé zdvojnásobení dávky zvyší sílu jedu o 1. Když tě tedy například zraní čtyři šípy otávené *zmijím jedem*, budeš čelit o 2 vyšší síle jedu.

Snížení síly jedu

V době latence je možno sílu a zranění jedu snížit:

- Alchymistickým *protijedem* (sníží sílu a zranění jedu o 1).
- 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).

Zranění jedu může být po snížení záporné, v tom případě se od rozdílu hodů odečte.

Neutralizace jedu

Některé jedy můžeš zcela neutralizovat, když máš protilátku uvedenou v popisu jedu – *vlčí mor* jde například neutralizovat tinkturou ze vzácné cizokrajné bylinky 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, od alchymisty nebo třeba i nasbírat v lese. Zda a od koho je možné koupit vzácné jedy může být uvedeno v přípravě dobroružství, případně to záleží na rozhodnutí pána jeskyně.

Seznam jedů

- *arsin*
- *arzenik*
- *bolehlav*
- *černá zhoubá*
- *dech zeleného draka*
- *jablečná vůně*
- *jed z baziliška*
- *jed z černé ropuchy*
- *jed z chrestýše*
- *jed z kobry*
- *jed z mamby černé*
- *jed z mantikory*
- *jed z medúzy*
- *jed z obřího křížáka*
- *jed z obřího sklípkana*
- *jed z obřího štíra*
- *jed z obřího varana*
- *jed z pavoučnatky*
- *jed z pralesničky*
- *jed z varana*
- *jed ze štíra*
- *jed ze zmije*
- *kurare*
- *muchomůrka zelená*
- *uspávací tinktura*
- *vlčí mor*

Arsin

Cena: 8 zl za dávku

Popis: bezbarvý plyn s česnekovým zápacem

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)

Protilátka: kouzelné rozpouštědlo (4 zl)

Arsin vyrábí alchymista. Skladuje se ve formě kapalné kyseliny a kovového prášku. Po rozbití flakónu se obě složky smíchají, začne vznikat jedovatý plyn a postupně zaplní několik metrů chodby nebo menší místnost. Je těžší než vzduch, drží se tedy u země. Je hořlavý, každé kolo kontaktu s otevřeným ohněm, například se svíčkou nebo pochodní, je šance 1 ze 6, že vzplane a zraní všechny v zamorené oblasti za 5kz **ohněm**. Pokud shoří, tak už samozřejmě nemůže nikoho otrávit. Otráví se jen ten, kdo se plynu pořádně nadýchá, zadržení dechu při prvním náznaku česnekového zápacu 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 zápacu

Aplikace: požitím

Příznaky: intenzivní zvracení, prudký průjem

Latence: několik desítek minut

Skull 8 + k6 proti **Fyzičce**

- **Star** 8 **jedem**

•• vážné zranění: slabost (-1)

••• vážné zranění: nevolnost (-1)

Protilátka: kouzelné rozpouštědlo (4 zl)

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 zažívání obtíže

Latence: několik desítek minut

Skull 7 + k6 proti **Fyzičce**

- **Star** 5 **jedem**

•• vážné zranění: nevolnost (-1)

••• vážné zranění: potíže s mluvením (-1 na kouzelní)

Bolehlav je běžná bylina, roste nejčastěji podél cest a na hnojíštích či kompostech. Odvar z bolehlavu je silný jed. Vstřebává se v trávicí soustavě i přes pokožku a otrávit se lze i přivoněním. Nepoužívá se na výrobu otrávených zbraní.

Černá zhoubu

Cena: 8 zl za dávku

Popis: hustá černá tekutina s hnědobním 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

Skull 6 + k6 proti **Fyzičce**

- **Star** 2 **jedem**

•• vážné zranění: krutá bolest (-1)

••• vážné zranění: oslepnutí (-1)

Protilátka: kouzelné rozpouštědlo (4 zl)

Černou zhoubu vyrábí alchymista. Je to relativně slabý minerální jed, účinkuje ale velice rychle. Používá se na otrávení zbraní, při pozření je neškodná.

Dech zeleného draka

Cena: 50 zl za flakón

Popis: žlutozelený štiplavý plyn

Aplikace: dotykem

Příznaky: pálení očí, vykašlávání krve, bolest po celém těle

Latence: 2 kola

Skull 7 + k6 proti **Fyzičce**

- **Star** 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 menší místnost a pokud ho nic nevyvětrá, zůstane tam několik hodin. Každý, kdo zůstane v zamořené oblasti nebo do ní vstoupí, se automaticky otráví. Zadržení dechu 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

Protilátka: *kouzelné rozpouštědlo* (4 zl)

Jablečná vůně je plynný jed rostlinného původu, vyrábí ho alchymista. Po rozbití nebo otevření flakónu zaplní několik metrů chodby nebo menší místnost a pokud ho nic nevyvětrá, zůstane tam několik minut. Každý, kdo se plynu nadechné, bude čelit otravě.

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, zanícení 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 pestrou směsici tvarů, barev a vůní, mírná euporie

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 silný halucinogen, mění vnímání a náladu. Zostřuje smysly, takže otrávený vnímá pestrou směsici tvarů, barev a vůní a má dojem, že chápe tajemství běžných předmětů. Halucinace mívají podobu barevné, úžasně prokreslené snové krajiny plné bizarních tvorů.

Jed z chrestýše

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)
- -1 a zpomalení na polovinu

Jed z chrestýše (viz *Chrestýš* 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

Protilátka: tinktura z oddenku kurkumy (5 zl)

- ☠** 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 chut' na jazyce, zplihlá oční víčka, nekontrolované slinění, husí kůž, 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 požeru 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 zeslabnutí 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 křížáka

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 křížáka (viz *Křížák obří* v **Bestiáři**) obvykle nebývá smrtelná.

Jed z obřího sklípkana

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 zmatenos (-1)

Jed z obřího sklípkana (viz *Sklípkán obří* v **Bestiáři**) účinkuje velmi rychle, obvykle ale nebývá smrtelný.

Jed z obřího štíra

Cena: 12 zl za dávku

Popis: světle šedá tekutina trpké chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: bolest v nadbřišku, svírání, suchoст 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 vzácným jedem obřího štíra (viz *Štír obří* v **Bestiáři**) 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 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 pavoučnatčiným 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, suchoст 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 nezřídka 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, 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)

- -1 a 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
(omezuje stejně 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 zápacem a příchutí baldriánu

Aplikace: vdechnutím

Příznaky: ospalost, zívání

Latence: 2 kola

Trvání účinků: několik hodin

7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**

- ospalost (-1)
- lehký spánek
- hluboký spánek

Protilátka: kouzelné rozpouštědlo (4 zl)

Uspávací tinktura je rostlinného původu, vyrábí ji alchymista. Obvyklé použijí je nakapat ji na kus plátna a to pak přiložit oběti k tváři, je ale také možné flakón rozbit nebo vylít na podlahu – plyn pak zaplní několik metrů chodby nebo menší 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.

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)

Protilátka: tinktura ze seny (5 zl)

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 hrotů šípů, účinkuje ale i v jídle nebo pití a otrávit se lze i dotykem.

Tinktura ze vzácné cizokrajné bylinky seny vlčí mor zcela neutralizuje.



Hořlavy

V této kapitole najdeš parametry hořlavin. Pravidla pro zapalování a hašení postav a jejich protivníků viz **Hoření a Hašení** na straně 142.

Přirozený oheň

Zranění přirozeným ohněm závisí na jeho intenzitě, délka hoření na množství hořlaviny. Zapálené šaty hoří několik minut, větší zdroje ohně podstatně déle.

Zdroj ohně	zranění každé 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 hozenou pochodní, případně z něj můžeš vyrobit **zápalnou láhev** (viz kapitola **Výzbroj** na straně 102).

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 vyrábí alchymista. Přechovává se 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 3 kol 8kz **ohněm**

Termickou pastu vyrábí alchymista. Je tvárná a drží na libovolném pevném povrchu. Po zapálení 3 kola hoří jasným, nesmírně žhavým plamenem. Hoří i pod vodou, ne-

ní ji možné nijak uhasit a propálí se zhruba na délku prstu skrz libovolný materiál, který není magicky chráněný proti ohni, například *ohnivzdornou pastou*. 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**, případnou zbroj si odeckte pouze v prvním kole.



Žíraviny

V této kapitole najdeš parametry žíravin. Pro snazší zapamatování jsou rozdělené na slabé (zranění 3kz), silné (zranění 6kz) a velmi silné (zranění 9kz).

Seznam žíravin

- *dech černého draka*
- *lučavka královská*
- *sliny hydry*
- *sliny pavučinového brouka*
- *sliny všežrouta odporného*
- *sliz z plíživého hnusu*
- *trávicí štávy slizovce*
- *vitriol*
- *žíravý dech baziliška*

Dech černého draka

Cena: 40 zl za flakón

Popis: dusivý černý dým

Zranění: 9kz **žíravinou**

Dech černého draka (viz *drak černý* v **Bestiáři**) 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

Popis: dýmová žlutohnědá kapalina se štiplavým zápachem

Zranění: 6kz **žíravinou**

Lučavku královskou vyrábí alchymista. 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

Popis: čirá, pěnivá tekutina se štiplavým zápachem

Zranění: 6kz **žíravinou**

Sliny hydry (viz *hydra* v **Bestiáři**) 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

Popis: bledě modrá, pěnivá tekutina s našládlým zápachem

Zranění: 6kz **žíravinou**

Sliny pavučinového brouka (viz *pavučinový brouk* v dobrodružství **Zpropadený trpaslík**) leptají živé tkáně a kovy. Flakón vystačí na jeden zámek, rozpuštění trvá několik minut.

Sliny všežrouta odporného

Cena: 6 zl za flakón

Popis: čirá, pěnivá tekutina bez zápachu

Zranění: 6kz **žíravinou**

Sliny všežrouta odporného (viz *všežrout odporný* v **Bestiáři**) leptají rostlinnou a živočišnou hmotu a rozpouští všechny kovy kro-

mě zlata. Flakón vystačí na jeden zámek, rozpuštění trvá několik minut.

Sliz z plíživého hnusu

Cena: 16 zl za flakón

Popis: hustá páchnoucí fialová tekutina

Zranění: 9kz **žíravinou**

Sliz z plíživého hnusu (viz *hnus plíživý* v **Bestiáři**) leptá rostlinnou a živočišnou hmotu.

Trávicí šťávy slizovce

Cena: 4 zl za flakón

Popis: nažloutlá kapalina s kyselým zápachem

Zranění: 6kz **žíravinou**

Trávicí šťávy slizovce (viz *slizovec* v **Bestiáři**) leptají rostlinnou a živočišnou hmotu.

Vitriol

Cena: 2 zl za flakón

Popis: hustá olejnatá kapalina bez zápachu

Zranění: 6kz **žíravinou**

Vitriol vyrábí alchymista. Leptá rostlinnou a živočišnou hmotu a rozpouští všechny kovy kromě železa, oceli, zlata a olova.

Žíravý dech baziliška

Cena: 8 zl za flakón

Popis: žlutohnědý plyn

Zranění: 6kz **žíravinou**

Baziliškův dech (viz *bazilišek* v **Bestiáři**) leptá rostlinnou a živočišnou hmotu. Při rozbití flakónu zasáhne vše v kontaktní vzdálenosti.



Léčení

Dobrodružný život je plný nástrah a nebezpečí, takže zranění nejsou pro postavy nic vzácného. Ve světě Dračího doupěte k6 ale naštěstí existují léčivé lektvary, hojivé masti, léčitelské schopnosti a jiné prostředky, které hojení výrazně urychlí.

Jednorázová léčba

Všechny prostředky jednorázové léčby zaberou nějaký čas, takže až na výjimky nejdou použít v boji, a účinkují pouze na nová zranění od jejich posledního použití.

Příklad:

Gorondar je při boji se skřety zraněn celkem za 6 životů. Použije *léčivý hematit*, který léčí ote-

vřená zranění za 1 život, a válečnickou *samo-léčbu*, díky které může sám sobě vyléčit 2 životy. Později je v boji s osamoceným goblinem lehce zraněn za 1 život. Tento 1 život si může opět vyléčit *samoléčbou* nebo *léčivým hematitem*, ale stále mu zůstane zranění za 3 životy z boje se skřety, které si žádným z těchto pro-

středků vyléčit nemůže, protože už je na tato zranění použil.

Prostředky jednorázové léčby jsou:

- *hojivý dotyk*
- *lektvar regenerace*
- *lektvar rychlého hojení*
- *léčivé kameny*
- *léčivý lektvar*
- *mast na popáleniny*
- *ošetření zranění*
- *samoléčba*
- *skřetí dryják*

Hojivý dotyk

Hraničářský *hojivý dotyk* po několika minutách vyléčí 3kz + 2 životů a následně všechna vážná zranění, každé po tolika hodinách, za kolik životů bylo způsobeno. Znovu léčí až případná nová zranění.

Lektvar regenerace

Cena: 68 zl

Vzácný *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 vyléčí 2 životy a po několika minutách všechna vážná zranění.

Lektvar rychlého hojení

Cena: 44 zl

Tento vzácný lektvar po několika minutách 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, vyléčíš 1 život. Účinek se sčítá s ošetřením. Léčivé kameny ovšem účinkují jen na určitý druh zra-

nění, *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 vyrábí alchymista. Po několika minutách vyléčí 3kz + 2 životů a následně všechna vážná zranění, každé po tolika hodinách, za kolik životů bylo způsobeno. Další léčivý lektvar libovolného druhu bude účinkovat až na případná nová zranění.

Mast na popáleniny

Mast na popáleniny vyrábí alchymista. Po několika minutách vyléčí 2 životy, léčí ale pouze zranění **ohněm**, **mrazem** nebo **žírovinou**. 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.

Samoléčba

Válečník se schopností *samoléčba* dokáže sám sobě ošetřením vrátit 2 životy. Pokud má *léčitelství* i *samoléčbu*, sám sobě ošetřením vyléčí 3 životy, ostatním jeden. Znovu si může ošetřit až případná nová zranění.

Skřetí dryják

Cena: 2 zl

Skřetí dryják po několika minutách vyléčí 2kz + 1 životů. Je ale tak odporný, že je šance 2 ze 6, že ho žaludek okamžitě zvrá-

tí a nic nevyléčí. Znovu léčí až případná nová zranění.

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 si s ní ošetříš svá zranění, po nejbližším vydatném spánku ti vylečí 1 život. Každý další den ji můžeš použít znova až do úplného vylečení. Při opakovaném použití vylečí také všechna vážná zranění, každé za tolik dní, za kolik životů bylo způsobeno.

Rychlé hojení

Válečník se schopností *rychlého hojení* se léčí mnohem rychleji než ostatní. I bez *hojivé masti* si každý den po vydatném spánku vylečí 1 život, s ní 3.

Samovolné hojení

Samovolné hojení zranění ve světě Dračího doupěte k 6 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, rozdrtí 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*
- *vaprošťovák*
- *zázvorový čaj*
- *živočišné uhlí*

Dodání odvahy

Válečník se schopností *dodání odvahy* dokáže povzbuzujícími slovy jednu osobu zbavit strachu.

Oční kapky

Cena: 16 zł

Oční kapky vyrábí alchymista. Vylečí obtíže jako vidění dvojmo, rozmazané vidění nebo oslepení.

Očistná meditace

Hraničář se schopností *očistná meditace* se dokáže několikaminitovou meditací zbavit všech jedů a jiných nevítaných 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 mluvěním, lapání po dechu, potíže s dýcháním a jedem způsobené zpomalení.

Vyprošťovák

Cena: 8 zl

Vyprošťovák vyrábí alchymista. Probere vyřazeného natolik, že dokáže šeptat, a vyléčí kocovinu, závratě, potíže s rovnováhou, dezorientaci, zmatenosť, malátnosť a psychické obtíže jako halucinace, apatie a ztrátu paměti. Pacient pak ale celý následující den nebude moci nic jíst, protože to okamžitě zvrátí.

Zázvorový čaj

Zázvorový čaj vyléčí nevolnosť a zvracení. Postava s dovedností léčitelství ho může připravit ze surovin obsažených v léčitelských potřebách.

Živočišné uhlí

Cena: 1 st

Živočišné uhlí vyléčí průjem. Je součástí léčitelských potřeb.

Léčení duševního zranění

Duševní zranění, způsobené například kouzlem *duševní úder*, hraničářskými údery nebo útokem nehmotných bytostí, lze léčit vsemi prostředky magické léčby s výjimkou těch, které léčí jen jiný druh zranění. Přirozenou cestou se duševní zranění léčí několik týdnů a vážná duševní zranění několik měsíců.



Zlepšování postavy

Stejně jako v našem světě i v **Dračím doupěti k6** se postavy zlepšují. Pokaždé, když nasbíráte určitý počet zkušeností, budete moci přestoupit na další úroveň. Při každém přestupu se budeš moci naučit nové schopnosti nebo dovednosti a na 6. a 12. úrovni se také zvýší hodnoty tvých vlastností.

Zkušenosti

Za každou odehranou událost nebo náhodné sekání a za každou prozkoumanou dobrodružnou lokaci nebo zajímavou místo v podzemí získáte 1 zkušenosť (zk). Zkušenosti se počítají pro celou družinu, ne pro každou postavu zvlášť. Jakmile tedy získáte potřebný počet zkušeností, můžete všich-

ni přestoupit nehledě 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, hraničák a zloděj se při každém přestupu mohou naučit jednu dovednost nebo schopnost svého povolání, alchymista jednu dovednost nebo dva 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 nebo dovednosti se musíš naučit.

Životy se s úrovní nezvyšují.

Výcvik

Nové schopnosti a dovednosti se můžeš naučit od kohokoliv, kdo je umí. Kouzelníci, kteří mají dovednosti *čtení a psaní a staré jazyky*, a alchymisté s dovedností *čtení a psaní* se mohou učit také z knih a svitků.

Délka výcviku

Studium kouzel, schopností, dovedností a alchymických 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 kdokoliv, 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 může ji učit i nadále. Mistři také bývají v každém větším městě, takže obvykle není problém nějakého najít, i když hodně cestujete.

Mistři vyučují jen běžně známé schopnosti, kouzla a alchymické recepty, tedy ty, které najdeš v kapitolách pro jednotlivá povolání. Když se chceš naučit kouzla z kapitoly **Vzácná kouzla** na straně 263, recepty z kapitoly **Vzácné alchymické recepty** na straně 256, případně kouzlo, alchymický recept nebo schopnost, které vymyslel pán jeskyně nebo autor dobrodružství, musíš nejdřív ve hře najít příslušný svitek nebo

knihu, případně někoho, kdo je umí a bude ochotný tě je naučit.

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
mistrovská schopnost	200 zl
mistrovský recept nebo kouzlo	100 zl

V ceně nejsou zahrnuté náklady na životbytí, po dobu výcviku je tedy musíš platit zvlášť (viz kapitola **Životbytí** na straně 182). Když se učíš z knihy nebo svitku nebo když někoho přesvědčíš, aby tě učil zadarmo, poplatek za výcvik platit nemusíš, stále ale potřebuješ *elixír rychlého učení* a platit si životbytí.

Příklad:

Postavy při hraní prvního dobrodružství nasbíraly 23 zkušeností. Jsou tedy na druhé úrovni a mohou se naučit 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. Životy chudáse stojí 1 stříbrnák na den. Jsme tři, takže na dva dny nás to výjde na 6 stříbrných. K tomu utratíme 24 zlatých za trénink a elixíry, takže škrtám celkem 24 zlatých a 6 stříbrných.“

Studium z knih a svitků

Svitek s kouzlem, receptem nebo rituálem	Cena
* základní	8 zl
* pokročilé	40 zl
* mistrovské	200 zl

Kouzelníci, kteří mají dovednosti *čtení a psaní* a *staré jazyky*, a alchymisté s dovedností *čtení a psaní* se při přestupu mohou učit z knih a svitků, ve kterých jsou *kouzelným inkoustem* zapsaná kouzla nebo alchymistické recepty. Pokud tím nechtějí strávit několik měsíců, 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 schopnosti 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 buď 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.“

Nové jazyky, záliby a nedobrodružné znalosti

Když se chceš naučit něco z toho, co vyplývá z minulosti postavy, tedy například cizí jazyk, řemeslo, hru na hudební nástroj a podobně, nemusíš čekat na přestup na novou úroveň, stačí při hře občas zmínit, že se to-

mu věnuješ. Počítej ale s tím, že jelikož to nebude zrychlené *elixírem rychlého učení*, bude to trvat dlouho a nebudeš to hned umět perfektně.

Příklad:

Katka: „Chtěla bych se naučit hrát na flétnu, kterou jsme včera našli v převrženém voze. Budu tím trávit každou volnou chvilku.“

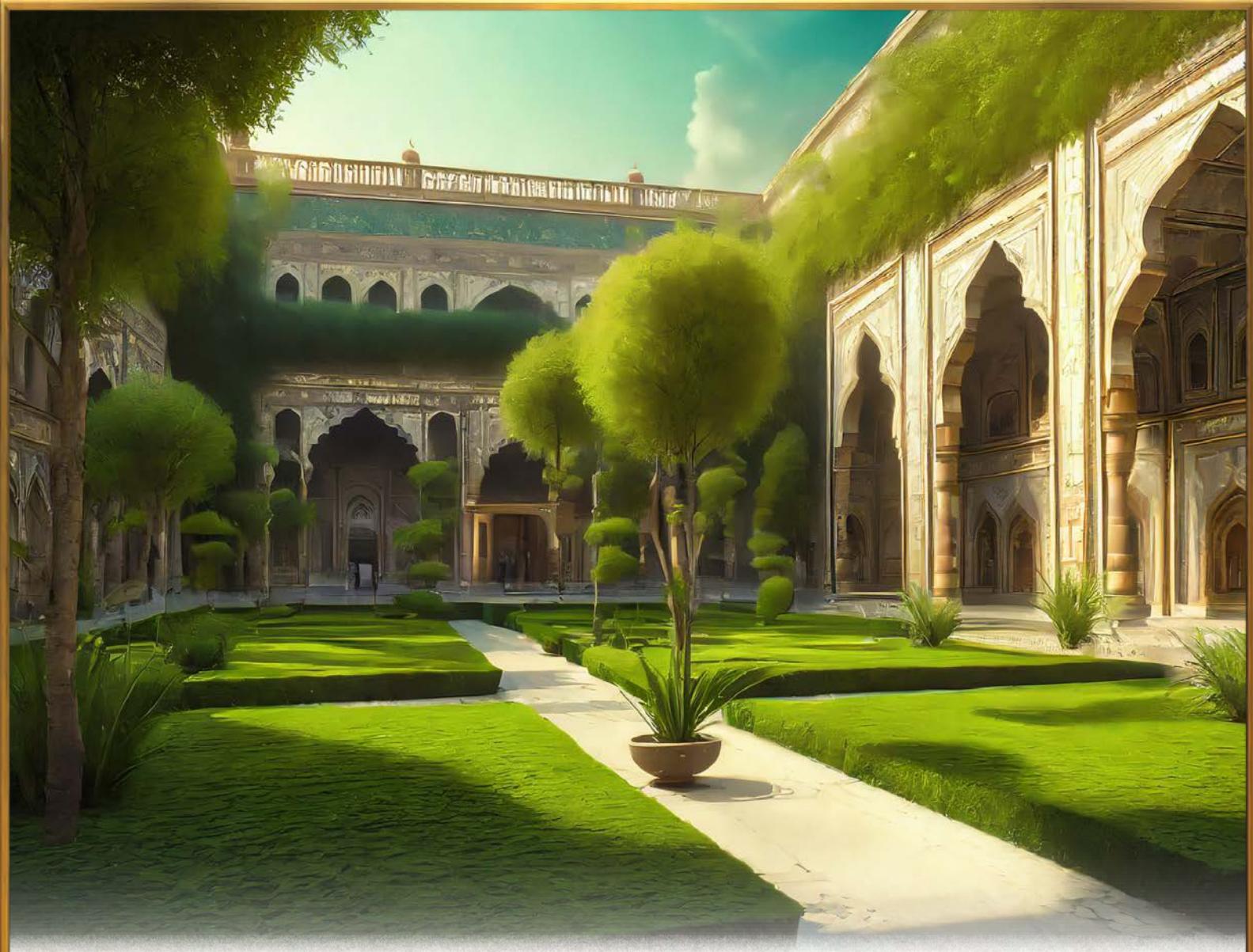
Pán jeskyně: „Bez učitele ti to půjde hodně pomalu. Chtělo by to, aby ti někdo ukázal alespoň základy.“

Katka: „To máš asi pravdu. Budu na to myslet a zkusím nějakého najít.“

Extrémně dlouhé kampaně

Tabulka zkušeností vám vystačí na mnoho let hraní. Existují ale skupiny, které hrají RPGčka se stejnými postavami desítky let – v takovém případě vám nebude stačit a budete si muset přidat další úrovně:

- Každá další úroveň vyžaduje o 30% více zkušeností než předchozí.
- Na každé úrovni se postava může naučit obvyklý počet schopností, kouzel, receptů nebo dovedností (měli byste si vymyslet nějaké nové, at' máte z čeho vybírat).
- Hodnoty vlastností se už dále nezvyšují.



Živobytí

Riskovat život v podzemí plných pastí a hrozných nestvůr a snášet útrapy na výpravách do odlehlých a nebezpečných krajů se rozhodně vyplatí. Za nalezené poklady se budete učit nové schopnosti, pořizovat si svitky s kouzly, magické lektvary a mocné kouzelné předměty, které vám pomůžou na dalších výpravách, a i tak vám zbyde dost na to, abyste mohli žít v luxusu, o kterém se drtivé většině obyvatel světa Dračího doupěte k6 může jen zdát.

Živobytí v civilizaci

Když se rozhodnete strávit nějaký čas v civilizaci, jak dobře si budete žít bude záležet na tom, kolik se rozhodnete utráct. Cena zahrnuje stravu, bydlení, doplnění šípů v toulci a obvazů v léčitelských potřebách, údržbu oděvu a vybavení a další služby, ne-

musíte tedy řešit, kolik přesně stojí lázeň, korbel piva nebo láhev vína. Kvalita služeb a jídla odpovídá ceně: za 1 st na osobu a den se budete muset spokojit se skromnou stravou, vodou ze studny a slaměnou matrací na tvrdé zemi, za 10 zl budete spát v měkké posteli, jíst pokrmy od skvělého kuchaře a sluha vám na požadání připraví horkou lázeň.

Bídné (žebrák)	2 mk / den	
žebrák, poustevník		
Nuzné (chudáš)	1 st / den	
rolník, nádeník, vědma, uhlíř, lovec, rybář		
dělník, servírka, kuchař		
novic v chrámu		
námořník, voják, žoldák, strážný		
služebný		
lapka, práskač, kapsář, prostitutka		
Ucházející (farmář)	5 st / den	
farmář		
tovaryš, léčitel		
nižší úředník		
drobný obchodník, vetešník		
adept v chrámu		
poddůstojník, lod'mistr, osobní stráž		
osobní sluha		
student akademie		
pasák, ranař, vůdce lapků, pašerák, kurtizána		
dobrodruzi na základních úrovních, učedník alchymisty nebo čaroděje		
Pohodlné (řemeslník)	2 zl / den	
starosta, stařešina		
mistr řemeslník, písář, lékař		
vyšší úředník, právník		
handlíř, lichvář		
kněz		
důstojník, kapitán, elitní stráž		
člen akademie		
vůdce místního podsvětí, padělatel		
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 žoldnéřů		
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		

Živobytí na cestách

Na cestování divočinou kromě výbavy stačí trvanlivé zásoby za 1 st na osobu a den a když nebudeste cestovat úplnou pustinou a budete s sebou mít někoho, kdo umí potravu zajistit, tak to budete mít úplně zadarmo.

Za přespání v hostinci zaplatíte částku jako v civilizaci podle toho, jak dobré jídlo, pokoje a služby si budete chtít dopřát a jaké daný podnik nabízí: ubytování na den pro jednu osobu 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 přestavá 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 nolehárně, k večeři se také určitě něco najde.‘“

Pavel: „Vytáhnu nadílky měsíc a říkám: ‚Jsme si ce 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 obchodníky, na celý den by stál deset zlatých na osobu. Strávíte tu ale jenom půl dne, takže to bude za polovinu. Je to samozřejmě včetně skvělého jídla a horké koupele.“

Bydlení ve vlastním

Když si pořídíte majetek, ve kterém budete bydlet, například dům nebo lodě, sníží vám náklady na živobytí na polovinu.

Příjmy z majetku

Pokud pořízený majetek něco produkuje, například farma, dům s dílnou nebo obchodní lodě, 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.

Ceny odvozené z živobytí

Akce podsvětí

Když budete potřebovat zařídit něco nekalého, cenu určete podle živobytí toho, kdo to bude dělat. Zaplatit žebrákově, 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 namířena. Njmout 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 jednoduché-

ho (sledování, drobná krádež) po stonásobek za něco smrtelně nebezpečného.

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 (kytice 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

Když se jedná o běžnou práci jako třeba doprovod karavany, vezměte výdaje osob s příslušným povoláním: obyčejní žoldáci například dostanou 1 st na den, takže stejnou částku nabídne vůdce karavany postavám.

U speciálních zakázek, jako je třeba zabítí nebezpečné nestvůry nebo získání vzácné knihy, odměna závisí na tom, kdo to potřebuje a jak je to pro něj důležité: za něco pro něj nepříliš podstatného nabídne částku 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 záchrannu 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.

Zakázky

Cena za práci závisí na tom, kdo ji bude dělat a jak dlouho mu to zabere.

Příklad:

Jana: „Chtěla bych udělat žhnoucí lampu ze svítících žláz brouků ohnivců. Kolik mě bude stát nechat si vyrobit základ lampy?“

Pán jeskyně: „Řemeslníkovi to zabere 2 dny a živobytí ho stojí 2 zlaté na den, takže za práci si řekne 4 zlaté. K tomu 1 zlatý za materiál.“



Rady a postupy

V předchozích kapitolách jsme si ukázali, jak se odehrávají různé herní situace. V této si projdeme několik obecných postupů a podíváme se na to, jak řešit případné spory a nedorozumění.

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 nezbývá.“

Pán jeskyně: „Katko, hojivý dotyk vyléčí zranění v průběhu několika minut po použití, což je zhruba doba, kterou zabere ošetření zranění. Takže Gorondar si připíše 1 život za ošetření a rovnou mu hod', za kolik ho vyléčil tvůj hojivý dotyk.“

Katka: „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.“

Když se ti cokoliv nezdá, řekni to nahlas

Máš pocit, že by vládce neměl pobíhat po městě bez své stráže? Netušíš, proč vlastně pronásledujete uprchlého zločince? Máš pocit, že jedna z postav nezapadá do družiny? Hra tě moc neavila, protože se málo bojovalo? Řekni to nahlas a pokuste se společně najít řešení.

Někdy si stačí věci vyjasnit. Občas může být potřeba vrátit kus děje a odehrát to znova. Může také pomoci změnit něco v minulosti postav nebo upravit jejich charakter, zvyky a podobně. Když například zjistíš, že tvoje postava ostatním leze na nervy, je rozhodně na místě její chování změnit, nebo si vytvořit jinou.

Chyby a nedorozumění

Když jiný hráč nebo pán jeskyně něco přeslechne, zapomene nebo splète, nebo třeba když špatně použije nějaké pravidlo, upozorni jej na to, ale nevyčítej mu to.

Příklad:

Pán jeskyně: „Jak jdeš chodbou, zakopl jsi o nastražené lanko a spustil jsi past.“

Pavel: „Počkej, já jsem ale přece před chvílí říkal, 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 uděláš chybu ty, řekni to nahlas, omluv se a domluv se s ostatními, jak to vyřešíte.

Příklad:

Pavel: „Ehm, omlouvám se, zapomněl jsem, že o sekusu jsem přišel při přechodu divoké řeky. Takže ten žebřík jsem vyrobit nemohl.“

Pán jeskyně: „V pohodě, stane se. Máte někdo jiný nějaký nástroj, který jste na to mohli použít?“

Naria: „Já mám tesák, šlo by to s ním?“

Pán jeskyně: „Určitě. Takže jste to udělali mečem.“

Rozhodování a řešení sporů

Když se do sporu dostanou vaše postavy, je na nich, jak si ho vyřeší. Dejte ale pozor, aby se z toho nestal spor mezi hráči.

Neshody mezi hráči, at' už o pravidlech nebo o čemkoliv jiném, co se týká hry, rozhoduje pán jeskyně. Snaž se jeho rozhodnutí respektovat a pokračovat ve hře, i když s ním nesouhlasíš. Po hře se k tomu případně můžeš vrátit.

Kdo má kdy konečné slovo

Hráči rozhodují o všem, co se týká jejich postav: koho budou hrát, co budou mít za schopnosti, co budou říkat a dělat, koho jejich postavy znají atd. Pán jeskyně rozhodu-

je všechno ostatní, včetně případných nejasností v pravidlech.

To, že máš pravomoc něco rozhodovat, ale neznamená, že to můžeš dělat ostatním na vzdory. Když ti například pán jeskyně řekne, že se tvoje postava nehodí do vašeho herního světa, respektuj to a něco s tím udělej.

Když tě hra nebaví

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

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

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

- Zvažte předčasné ukončení výpravy. Můžete zkusit posunout děj o nějaký čas dopředu, nebo se třeba ve vašem herní světě přesunout na jiné místo.
- Zvažte nový začátek s jinými postavami a v jiném prostředí. Pokud je stávající téma vyčerpané, může vám to zase vrátit nadšení ze hry.
- Zvažte změnu pána jeskyně. Vedení hry je náročné a dělat to dlouhodobě může být vyčerpávající. I kdyby to mělo být třeba jen na jedno dobrodružství, může to pomoci.

Může se stát, že nic z toho nezabere – některí lidé si prostě vzájemně nesednou a některým skupinám není souzeno fungovat. V takovém případě z toho nedělej vědu: poděkuji za hru, rozluč se a zkus to s někým jiným.

Přetravávající spory

Pokud se budete k nějakému sporu vracet, pokuste se to vyřešit mimo hru – nejlépe úplně mimo herní sezení, nebo alespoň na začátku příštěho, než začnete hrát. Jestliže zjistíte, že trávíte víc času dohadováním se než vlastním hraním, je nejspíš na čase udělat nějakou razantní změnu.

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 bud' může pán jeskyně hráče předem zeptat, co by v takové situaci dělal, můžete mu zkousit zavolat, nebo můžete udělat střih, hrát chvíli jiný kus děje a k tomu rozehranému se vrátit, až bude klíčový hráč přítomen.

Citlivá téma

Pokud je ti nepříjemné to, co se děje ve hře nebo při ní, at' už z jakýchkoliv důvodů, máš právo říct, že to ve hře nechceš. Nemusíš to obhajovat ani vysvětlovat.

Toto pravidlo je opravdu důležité dodržovat. Každý člověk má totiž jiné životní zkušenosti a určitá téma tedy pro něj mohou být mnohem závažnější a citlivější než pro ostatní.



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 dobroružství? Hurá do toho!

Neboj se riskovat

Obyčejných lidí, kteří při zmínce o nebezpečí moudře usoudí, že bude rozumnější zůstat doma, jsou plné vesnice. Ty máš ale pro strach uděláno, 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 přidávat ke skupině.

Tvoje postava by měla ostatním důvěrovat, 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 se hodí do vašeho herního světa

Je v pořádku inspirovat se nějakou skutečnou, literární nebo filmovou postavou, ale uprav ji tak, aby zapadla do světa Dračího doupěte k6.

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 měnit a vyvíjet.

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 znova sejdou, by měly ostatním vlastními slovy shrnout, co zažily.

Příklad:

Naria na výzvědách narazí na tábor skřetů. Pán jeskyně popíše, jak to tam vypadá. Ostatní postavy ale neví, co tam viděla, takže až se vrátí do tábora, měla by to Katka svými slovy zopakovat, přestože to už všichni slyšeli od pána jeskyně. Jejich 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 zjistíš, co nejdřív řekni ostatním.

Příklady:

Pokud 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“ nebo „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 vlastnosti a charakterové rysy 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 navrhnut alternativu, pokud nějaká existuje. A mohou se k tomu také vyjádřit ostatní hráči.

Příklad:

Pán jeskyně: „V další místnosti ale byly dřevěné postele. Ty sice budeš muset rozštípat, ale hořet budou dobře.“

Pavel: „Rozštípat je nebude problém, mám sekeru.“

Katka: „Fajn, tak zajdem tam.“

Jak jsme si řekli v kapitole **Rozhovory** (strana 127), 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 hráče se tím ale odsoudil do role tichého pozorovatele a i kdyby ho napadlo něco podstatného, bude to ostatním mocí říct, až když se zase setkají. Lepší rozhodnutí by bylo, kdyby šel s nimi a občas něco nespokojeně zamrmkal 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 štouchni, když si toho nevšimne.

Věnuj pozornost spoluhráčům

Když na tebe někdo mluví, ať už pán jeskyně nebo jiný hráč, věnuj mu svou plnou pozornost. Hrát 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 poté 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 twoje 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 poma-
lu 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 nemuse-
lo až tak trápit.“

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

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

Přemýšlet o všem nahlas a společně je snaz-
ší, protože si tím vzájemně nakopáváte fan-
tasii. Současně tím pomáháte pánovi jesky-
ně – ten teď díky tomuto rozhovoru ví, že
hráči počítají s tím, že se po nich budou shá-
nět stráže, a kolik očekávají, že jich bude. To
ho jednak nemuselo vůbec napadnout a na-
víc může na jejich představě stavět. Když
strážných přijde méně než deset, hráči z to-
ho usoudí, že odhadli situaci správně. Když
jich bude víc, napoví jim to, že se nejspíš dě-
je něco důležitějšího, než si původně mysleli.

Když s něčím nesouhlasíš, navrhni alternativu

Když někdo z tvých spoluhráčů navrhne po-
stup nebo plán, o kterém si myslíš, že nebu-
de fungovat, nestačí říct, že s tím nesouhla-
síš – snaž se vždycky navrhnut, jak by to

fungovalo, nebo jaké řešení by se ti lí-
bilo víc.

Příklad:

Pavel: „Já bych se s tím kudůkem vůbec ne-
mazlil. Prostě mu řekneme, že si s náma ne-
má zahrávat a když to nepochopí, tak mu to
vysvětlíme ručně.“

Jana: „To se mi moc nelibí. Na rozdíl od nás
se tady vyzná a kdo ví, jestli nemá podpla-
cené stráže. Radši bych mu udělala to samé,
co udělal on mě – vsadila se s ním o něco, co
nemůže vyhrát.“

Pavel: „To zní dobrě.“

Komunikuj v boji

Kolo trvá jen několik vteřin, snaž se proto
v boji používat jen krátké věty. Určitě ale
komunikuj – hráči mají víc informací než
postavy, takže když vám například do zad
vpadnou skřeti a ostatní postavy to nemů-
žou vidět, je vhodné jim to ústy své posta-
vy říct.

Příklad:

Pavel: „Máme problém, běží sem další skřeti!“

Klej v roli

Snaž se při hře nepoužívat kletby pocháze-
jící z pozemských náboženství, jako třeba
„Ježíšmarja!“ nebo „Kristepane!“. Nejlepší je
používat zvolání příslušející božstvu, které
vyznáváš, případně kletby obecně použitelné
v polyteismu, například „U všech bohů!“,
„Sakra!“ nebo „Proklatě!“.

Vyvaruj se mimoherních hlášek

Neříkej při hře věci, které s ní nesouvisí.
Když si chceš například promluvit o tom, jak
dopadl včerejší zápas ve fotbale, udělej to až
po hře. To samé platí pro vtipkování o tom,

co se ve hře děje, a to i v případě, že se tomu ostatní zasmějí, nebo že je to také zajímá. Odbíhání od hry sice může být zábavné, ale hře to ublíží a může to snadno otrávit pána jeskyně nebo ostatní hráče.

Pokud máš potřebu vtipkovat, vytvoř si vtipnou postavu a vtipkuj za ni v roli – to může naopak být přínosné a hru zpestřit. Nedělej to ale, když se ostatní snaží navodit vážnou atmosféru nebo dramatickou scénu.

Netrvej na svých nápadech

Když vás napadne víc možností, jak vyřešit nějaký problém, je pro hru lepší vybrat nějakou rychle než se zaseknout na dlouhé debatě, která je nejlepší. Netrvej proto na svých nápadech, i když ti přijdou lepší. Místo toho se snaž rozvádět a dotahovat nápady ostatních.

Nezapomínej hrát v 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 místo, nebo říct třeba: „Podej mi, kostky, prosím“. To je samozřejmě v pořádku. Dávej si ale pozor, at' nevypadáváš z role víc, než je nezbytně nutné. Když se například bavíte o tom, co udělat dál, nebo co by mohl znamenat tajemný nápis na zdi, není žádný důvod, proč byste nemohli mluvit v přímé řeči za postavy.

Hraní charakterových rysů

Prvky chování určené při tvorbě postavy nedávají žádnou herní výhodu, slouží pouze jako pomůcka pro ztvárnění postavy. Když v průběhu hry zjistíš, že ti některý z rysů

nesedne, nedokážeš ho dostat do hry, nebo je ostatním nepříjemný, 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 jde te 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.

Co můžeš zahrát, neříkej nahlas

Neříkej nahlas, co si tvoje postava myslí a jak se cítí, zahraj to. Můžeš při tom samozřejmě popisovat, co ostatní vidí, například „Zrudnul jsem“ nebo „Zvednu se ze židle a prašním pěstí do stolu!“



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 směrování hry a Pán jeskyně díky tomu bude vědět, co si má připravit.

Příklad:

Pavel: „Rád bych si někdy pořídil vlastníkovárnu. Když jde o zbraně, není nad trpaslickou 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 rovným dílem a kouzelné předměty, lektvary a podobně nechat používat toho, komu se nejvíce 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 hrájet kooperativní, družinovou hru, ve které byste si měli důvěřovat a spolupracovat. Rozdělovat poklady stytem „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 poprvdě 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** na straně 186.

Nerozdělujte družinu

Rozdělení družiny má dva nevítané důsledky: Oslabíte se tím a část hráčů bude mimo hru.

Snažte se tedy nerozdělovat a pokud je nějaká postava vyřazena, atď už v důsledku zranění, kouzla nebo jiného efektu, nepokračujte bez ní, leda by to opravdu jinak nešlo. Nepouštějte se do dalších bojů, nechodte prozkoumávat další místo – soustředěte 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. Jestliže nemáte ani tu, vratěte 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.

Pořidte si společnou základnu

Koupě domu vám zlevní náklady na živobytí (viz **Bydlení ve vlastním** na straně 184) a umožní otevřít si vlastní krámek, 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 lodě.

Budte aktivní

Co se bude ve hře dít, je na vás. Pán jeskyňe vám nepopíše další místo, 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 on. Řekněte, kam jdete, co zkoumáte a koho chcete oslovit.

Omezte plánování

Riziko smrti postav a zaměření hry na řešení problémů a překonávání překážek svádí k tomu všechno dopředu promýšlet a důkladně plánovat. Snažte se to pokud možno nedělat, obzvláště když ještě nemáte relevantní informace. Hra pak ztrácí spád.

Když tedy například přijdete na křížovatku, ze které jsou dvě možné cesty a obě vypadají stejně, bez váhání vyražte do jedné z nich. A když vymýslíte plán akce, tak jakmile někdo navrhne něco smysluplného, přestaňte plánovat a jděte to rovnou udělat.

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 pří-

ručce 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 táborí 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.

Počítejte s důsledky svých činů

Přestože hrájete vymyšlené postavy v imaginárním světě, vaše činy budou mít důsledky. Když například zabijete ctihonodného 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 stráži 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 prvé 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 nerespektují 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, chovějte se pokud možno tak, abyste se nedostali do sporu s místní autoritou.

Hrajte si

Vaše hra nemusí být jen o průzkumu dávých 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 nazepamět. Před první hrou si ho jen zběžně pročti, ať víš, co zde můžeš najít, a vracej se k jednotlivým odstavcům podle potřeby.

Vedení hry není složité: Popiš hráčům prostředí a situaci, zepej se jich, co budou dělat, a hraj za nestvůry a nehráčské postavy stejně, jako hráči hrajou za ty svoje. Stejně jako u každé společenské aktivity ale i tady existují osvědčené postupy, které je vhodné dodržovat.

Bud' fér

Nikomu nenadržuj, nedělej hráčům naschvály. Nepodváděj, a to ani když to myslíš dobré a chceš hráčům pomoci.

Hraj otevřeně

Kostky házej tak, aby na ně hráči dobře viděli. Vždycky říkej předem, na co se hází a co bude výsledek znamenat.

Nehraj proti hráčům

Nesnaž se hráče za každou cenu porazit. Ne-stvůry sice chtějí vyhrát, tvým úkolem ale není toho dosáhnout, ale vytvářet ve hře vý-zvy a dramatické situace a dát hráčům ná-stroje a prostor k tomu, aby je mohli krea-tivně řešit.

Nepředpokládej, co hráči udělají

Nerozhoduj za hráčské postavy, ani nepřed-pokládej, co hráči udělají. Když je například honí městská stráž, mají možnost odbočit na rušnou hlavní ulici, ale tam jsou další strá-že, tak nemůžeš předpokládat, že poběží dál, přestože by to dávalo smysl. Musíš se jich ze-ptat. Stejně tak je chyba předpokládat, že si opilé postavy na cestě z hostince určitě ne-dávají pozor. Pravděpodobně skutečně ne-dávají, ale je na hráčích, aby to rozhodli.

Nech hráče včas reagovat

Když hráč oznámí, že půjde do hospody, ne-můžeš říct „Vešel jsi do nálevny, posadil ses ke stolu a obestoupilo tě pět drsně vypada-jících chlapů“. V prvé řadě by tím hráč přišel o možnost rozhodnout, co bude dělat – ne-musel se vůbec chtít posadit ke stolu, mohl třeba chtít jít k výčepnímu pultu. Pět chla-pů se tam navíc určitě nezjevilo z čirého

vzduchu, museli odněkud přijít, nebo mož-ná 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?“ vrat’ čas o kus zpět a umožni mu to.

Snaž se naplnovat hráčské preference

Různé hráče baví různé věci. Někteří by klid-ně 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 mom-enty. Málokterý hráč spadá pouze do jedné kategorie, většina jich v různé míře preferuje několik.

Dračí doupe k6 je primárně hra o prů-zkumu, překonávání překážek a pobíjení nestvůr. Pokud některého z hráčů nic z toho nebabí, 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 vy-pálit vesnici goblinů, nejspíš ho budou ba-vit i další podobná dilemata. Snaž se to pak zohledňovat při přípravě hry a při hraní ne-hráčských postav.

Moderování hry

Vedení hry je jako moderování televizního pořadu: tvým úkolem 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 ko-

lo, 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 čekat, až se zase dostane ke slovu. Důsledně synchronizuj čas. Vždycky také hráče upozorni na všechno, co může prozrazovat činnost oddělené skupiny, a ptej se jich, jak na to budou reagovat.

Příklad:

Pán jeskyně: „Pavle, jak se blížíš k zatáčce, zálechl jsi zpoza ní tiché bzučení. Co děláš?“

Pavel: „Sundám sekuru ze zad a rozběhnu se za zvukem.“

Pán jeskyně: „Katko, Jano, vidíte, jak si Gorondar na konci chodby sundal ze zad sekuru a rozběhl se za roh. Budete na to reagovat?“

Katka: „Jasně. Ošetřování počká, beru luk a běžím za ním!“

Jana: „Já také.“

Záseky při plánování

Tempo hry určují hráči postav – oni musí říct, že někam vyrazí nebo něco udělají. Pokud ale máš pocit, že nad něčím moc dlouho debatují a nikam to nevede, můžeš je trochu usměrnit.

Příklad:

Pán jeskyně: „Takže co budete dělat?“

Pán jeskyně: „Kam tedy vyrazíte?“

Můžeš také zopakovat možnosti, které už navrhli, a požádat je, at' nějakou vyberou.

Pasivní hráči

Když se nějaký hráč málo zapojuje do hry, přestože mu dáváš stejný prostor jako ostat-

ním, může to mít různé důvody. Někomu využívuje 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 téma, která se ve hře objevují, nebo 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 zkousit změnit role v družině, například udělat z jeho postavy vůdce výpravy, takže se ocitne v centru dění.

Moderuj hráče, ne 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 stráže.

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: „Zádný poplach rozhodně vyhlašovat nebudu. Kdybych začal panikařit pokaždé, když 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 nějaká, 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 omlouv se za to. Když ji udělá jiný hráč, tak ho na to upozorni, ale nevyčítej mu to. Domluvte se, jak náprava změní situaci 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 okolnosti

Pravidla spoustu věcí nechávají na vašem odhadu, například místo aby hráč musel počítat přesnou váhu svého vybavení, je na něm, aby odhadl, jaký má stupeň naložení. Výslovně také nevynucují omezení plynoucí z logiky věci: když například 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 připomínat.

Příklady:

Když postavy vstoupí do tmy:

Pán jeskyně: „Kdo nese světlo?“

Když postava nese lucernu a hráč oznámí něco, na co jsou potřeba dvě ruce:

Pán jeskyně: „Co uděláš s lucernou?“

Když si postavy chtějí vzít něco velmi těžkého nebo neskladného:

Pán jeskyně: „Jak to chcete odnést?“

Když postavy vstoupí do podzemí nebo složitého terénu:

Pán jeskyně: „Kdo a čím kreslí mapu?“

Když se podstava snaží bojovat s nadměrnou zátěží:

Pán jeskyně: „Chceš to odložit, nebo bojovat s nevhodou?“

Není také od věci ptát se na věci, které pravděpodobně budou relevantní později:

Příklad:

Pán jeskyně: „Kdo bude mít u sebe tu padělanou listinu?“

Situační rozhodnutí

Při hře proto budete často debatovat o tom, jak různé věci fungují, jestli to, co někoho napadlo, dává smysl, nebo jak něco vyhodnotit. Ve všem, co se přímo netýká minu-

losti hráčských postav a toho, jak se budou chovat a co budou dělat, máš konečné slovo ty. Nedělej to ale hráčům navzdory, tvým

úkolem je moderovat diskusi a rozhodnout v případě, že se ostatní neshodnou.

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 zásadě mohlo fungovat, tak to fungovat bude.

Bude vidět neviditelný protivník, když ho postavy postříkají vodou? Dokáže zloděj vyšplhat na záda rozrušeného slona? Je možné hodit bombu oknem do prvního patra domu? Nehledě na to, co si o tom myslíš, by ve všech případech tvoje odpověď měla být „ano“, obzvláště pokud je to opravdu epická akce, kterou si všichni budou ještě dlouho pamatovat.

Když totiž budeš hráčům nápady zamítat, získají pocit, že je v tvojí hře těžké něco vymyslet. Když jim budeš naopak důvěrovat a vycházet vstřík, budou cítit větší odpovědnost za to, co navrhují, a začnou se sami hlídat, aby nevymýšleli moc velké šílenosti. Podpoříš tím také dojem, že jsou postavy

schopné a kompetentní a předejděš dlouhým a často úmorným debatám o tom, co může a nemůže fungovat.

Když říkáš ne, nabídni alternativu

Místo tvrdých zákazů se 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 nedozumění, hráči přeslechli důležitou informaci nebo něco špatně pochopili.

Účinek kouzel a schopností

Pravidla pro většinu kouzel, schopností a alchymistických předmětů jsou čistě deskripativní – není u nich uvedeno, jaké dávají bonusy, místo toho je popsáno, jak fungují nebo co umožňují. Zlodějská schopnost *tichý pohyb* například říká: „Dokážeš se pohybovat zcela neslyšně“. Neznamená to, že nemají žádný herní efekt, ale že je na tobě to při hře důsledně zohledňovat. Pokud se například zloděj s *tichým pohybem* pokusí někomu proplížit, může ho někdo zahlednout nebo ucítit jeho pach, ale nemůže ho nikdo zaslechnout.

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.

Detekční schopnosti

Většina ras má vylepšené nějaké smysly: elf má *ostrý zrak* a *vidění v šeru*, kudůlko *citlivý hmat* a *skvělý sluch* atd. Snaž se na to při popisech myslet a dávat hráčům příslušné in-

formace. To samé platí pro některá kouzla, alchymistické výrobky nebo schopnosti povolání, například zlodějské *periferní vidění*.

Vliv na prostředí

Po boji a po použití mocných kouzel a jiných schopností by měly zůstávat stopy: Po seslání *ohnivé koule* na louce zůstane kruh spálené trávy, když válečník s *vypětím síly* zvedne stůl a praští jím zlobra, všechno se z něj s řinčením sesype na zem a při nárazu praskne atd. Snaž se na to myslet a zohledňovat to v popisech.

Pozor ale, ať to nepřeženeš: Pokud by každá *ohnivá koule* zapálila les, kouzelník by ji tam nemohl používat. Ohořelý podrost a větve v pohodě splní účel bez toho, aby to bylo pro hráče otravné. Pokud je nezamýšlený katastrofální důsledek nevyhnuteLNÝ, například když chce kouzelník v lese seslat *ohnivý déšť*, upozorni na to hráče před tím, než kouzlo sešle, a zeptej se ho, jestli to přesto chce udělat.

Náhodná setkání

Náhodná setkání pomáhají oživit podzemí a herní svět, ulehčí ti vedení hry a pomůžou vytvořit dojem, že to, co se děje, není výsledkem tvé libovůle. Obvykle se zapisují do tabulky, ze které se pak losuje hodem kostkou, například:

- 1: Kolem pobřeží pluje člun s pěti piráty. **Sbírají dřevo, odvezou ho pak do přístavu.**
- 2: Od věže přilétá velký travý pták (**obří mořský orel**). Míří na moře.

3: V písku jsou otisky bosých nohou. Vedou k lesu.

4: V moři plave k6 nahých dívek s rybími ocasmi místo nohou (**mořské panny**). Jsou zvědavé a chtějí obchodovat. Šance 1 ze 6, že se jedna na první pohled vášnivě zamíluje do některé z postav.

5–6: Nic.

Tabulky mohou mít libovolný počet řádků. Na určování, které setkání nastalo, můžeš použít kostky s různým počtem stran, nebo

si je napsat na karty a při hře z nich losovat. Pozor na to, že když hodíš dvě kostky a výsledek sečeš, některé součty budou padat častěji než jiné.

Spouštění náhodných setkání

Spouštění náhodných setkání závisí na tom, kde postavy jsou.

- Ve městě, při cestování a při průzkumu divočinou je zvykem házet 3x za den: dopoledne, odpoledne a v noci.
- V podzemí se obvykle hází pokaždé, když postavy způsobí hluk nebo když něčím stráví alespoň několik minut.

Obvyklá šance na spuštění náhodného setkání je 2 ze 6, ale může to být méně nebo více podle toho, kolik setkání máš pro danou oblast připraveno a kolik dní tam po-

stavy pravděpodobně stráví. Při šanci 2 ze 6 házené 3x za den nastane náhodné setkání v průměru jednou za den. Pokud tedy například víš, že cesta za dobrodružstvím zabere několik týdnů a v tabulce máš jen šest náhodných setkání, je na místě šanci snížit nebo házet například jednou za týden a dalším hodem určit den v týdnu.

Interpretace náhodných setkání

Když padne náhodné setkání, je na tobě zasadit ho do hry. Když jsou například postavy zrovna ve vesnici a padne ti setkání s tlupou skřetů, pravděpodobně to znamená, že se na ni zrovna chystá zaútočit. Pokud setkání nedává smysl, například když by postavy měly znova potkat patrolu, kterou před párem hodinami pobily, nestane se.

Události

Události, na rozdíl od náhodných setkání, mají předem dánou, kdy nastanou. Může to být například něco, co se děje pravidelně každé ráno, nebo třeba při každém slunovratu. Událost může také vzniknou v reakci na činnost hráčských postav. Když si například hráč u řemeslníka nechá vyrobit zbroj, bude si ji moci vyzvednout v určité den.

Je šikovné psát si všechny budoucí události do časové osy a postupně je odškrťávat.

Některé věci je možné vyjádřit jak jako událost, tak jako náhodné setkání. Když se například ve městě koná Svátek umrlčích masek, je vcelku jedno, na jaký den v kalendáři to spadá, důležité je vědět, jestli se to děje právě když jsou postavy ve městě. V tom případě je na tobě, co ti přijde vhodnejší.

Cestování

Počasí a náhodná setkání

Jak už jsme si řekli, při cestování se obvykle každý den třikrát hází na náhodná setkání: za dopoledne, za odpoledne a za noc. Do stejného hodu můžeš přidat i šanci na změnu počasí:

- 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 znova)
- 6: bouřka (potrvá 1k6 hodin, pak hod' na počasí znova)

Hodí se mít různou tabulkou počasí pro hory, nížinu, bažinu a podobně, případně můžeš 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, nepřirozené 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, jste promočení až na kůži. Je navíc chladno, takže jste pěkně promrzlí.“

Pán jeskyně: „Kolem vás zuří sněhová bouře. Vidět je sotva na pár kroků, vichr vám utrhává slova od úst.“

Překonávání překážek

Podstatnou částí hry je překonávání překážek. Nejde přitom jen o to určit výsledek, ale hlavně zapojit představivost a kreativitu hráčů. Neměli by si 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 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** na straně 155, ve druhém **Boj** na straně 129, ve třetím **Hod na náhodu** na straně 111.

Popis překážky

Začni stručným popisem překážky a okolního prostředí, aby si to hráči mohli předsta-

vit. 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, nepríjemný 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 na zádech. Naria má navíc bodnou ránu v bříše, ta to nepřeskočí ani bez torny.“

Ptej se, co se hráč zamýšlí

V jednom z předchozích příkladů se Pavel zeptal, jak je díra široká. Všimni si, že odpovědí není přesné číslo. Pavel totiž nepotřebuje vědět, jestli je to 203 centimetrů nebo 215, ale jestli jámu dokáže přeskočit.

Pokud není jasné, co hráč zamýší, 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 přeskocit?“

Pavel: „Jo.“

Pán jeskyně: „Když sundáš tornu a pořádně se rozeběhneš, tak to dás.“

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 to musí představit z tvého popisu. Říkej proto všechno, co by pro postavy 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 sukň.“

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. Vysvětli mu, jaké to bude mít důsledky a zeptej se, jestli to opravdu chce udělat.

Příklad:

Pán jeskyně: „Vbíháš do místnosti a vidíš, že kus před tebou je přes ni široká trhlina.“

Pavel: „Už jsem rozběhnutý, tak ji rovnou přeskocím.“

Pán jeskyně: „Počkej, asi jsem to špatně po-psal. 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 předem řekni, co konkrétně to bude znamenat.

Příklad:

Pavel: „Zvládnu to přeskočit?“

Pán jeskyně: „S tornou na zádech to bude docela problém. Zvládneš to, ale na druhé straně se zachytíš jen rukama a nohy ti budou viset dolů do propasti. Budeš se pak muset nějak vydrápat nahoru.“

Pavel: „To zvládnu, jdu do toho.“

Komplikace také může nabídnout sám hráč. Pokud dávají aspoň trochu smysl, určitě je přijmi.

Příklad:

Pavel: „Zvládnu to přeskočit?“

Pán jeskyně: „Musel bys sundat tornu.“

Pavel: „Ani když se zachytím jen rukama?“

Pán jeskyně: „Jako že bys pak visel nohami do propasti?“

Pavel: „Přesně tak.“

Pán jeskyně: „Jo, to půjde.“

Říkej hráčům předem, do čeho jdou

Co se stane, když hráč zvolí nějaké řešení, 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 zachytíl jen tak tak rukama a vísíš nohami do propasti“. Ber to jako smlouvnu – v popisu výsledku může být jen to, co jste si dohodli.

Příklad:

Pán jeskyně: „Je to dost hluboko, ale ty jsi docela mrštná, takže se zvládneš dole překulit tak, aby se ti nic nestalo. Tvoje torna ale dostane zabrat – jestli v ní máš něco křehkého, tak se to rozbití.“

Katka: „Na to v tuhle chvíli nemyslím, mám v zádech tlupu skřetů. Skáču dolů.“

Pokud chceš výsledek rozhodnout náhodně (viz kapitola **Hod na náhodu** na straně 111), 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 vnitit komplikace, se o kterých nevěděl a nemohl je tedy odsouhlasit, můžeš mu je navrhnut a nechat ho, at' 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 dás 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 přeskocit 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 nenapadla. To není chyba, ba právě naopak. Ve vymýšlení chytrých a funkčních řešení se snaž hráče co nejvíce 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 zachytí kořenů, ty tě ale neudržely, takže padáš do propasti“. Postava může někam spadnout jen v jednom z těchto případů:

- Spustí past (například propadlovou).
- Někdo ji tam shodí (potřebuje na to tři úspěchy, viz **Úspěchy** na straně 136).
- Předem hráči oznámíš šanci na pád a on se to rozhodne risknout.
- Rozhodne se tak její hráč.

Průzkum

Zdroje světla

Jakmile postavy vejdou do tmy a potom po každé, 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 pochodeň.“

Příklad:

Pán jeskyně: „Zámek na dveřích je hodně složitý, ve světle svíčky ho nedokážeš otevřít.“

Jana: „Vykouzlím světlo na svou hůl, bude svítit 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 osvítí.

Příklad:

Pán jeskyně: „Vidíte, jak na pravou stěnu na konci chodby dopadlo světlo. Zřejmě se z levé obočky blíží někdo s lucernou nebo pochodiň.“

Naslouchání

Na naslouchání se nehází: když je co slyšet, rovnou to hráčům popiš. Ber přitom v potaz kudůcký *skvělý sluch*, případně další relevantní 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.

Náznaky nebezpečí a tajných vchodů a skrýší

Aby hráči nemuseli ve všech chodbách a místnostech hlásit, že prohledávají stop, podlahu a všechny stěny, ke všemu zajíma-

vému 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 zmíňš už v popisu chodby nebo místnosti. Když je například v krku tajný průchod, při popisu místnosti stačí zmínit krk, a až když se ho hráči rozhodnou prohlédnout, popsat, že na zadní stěně je méně sazí.

Opatrný průzkum

Pokud ze hry nevyplývá opak, například když postavy utíkají před hordou zombie, předpokládej, že postavy si vždycky dávají pozor a pořád jdou opatrně. Neznamená to, že automaticky odhalí všechny pasti, tajné vchody a skrýše, ale vždycky si všimnou náznaků, jako je třeba spára v podlaze nebo očazená stěna.

Když se hráči pustí do podrobných popisů, jak proklepávají každou dlaždiči, zastav je a řekni jim, že počítáš s tím, že se chovají opatrně, a dás jim vědět, když si něčeho všimnou.

Nesnaž se hráče nachytat

Nesnaž se hráče nachytat na tom, že něco výslově nezmíní. Když například postava opatrně vstupuje do místnosti, znamená to, že si dává pozor na jakékoli nebezpečí. Nemůžeš tedy říct „Neřekl jsi, že se díváš na strop, takže ti na hlavu spadl plíživý hnus.“ Dej hráči nějaké vodítko, že je na stropě něco nebezpečného. Může tam například zahlédnout pohyb, ze stropu může něco kapat a podobně. Plíživý hnus na postavu spadne, jen když se hráč rozhodne na varování nedbat.

Spouštění pastí

Když někdo spustí past, na chvíli zastav hru a zeptej se hráčů, kde zrovna kdo stojí. Následně popiš, jak se spuštění pasti projevilo: postava, která stoupla na nášlapnou dlaždiči, může ucítit, jak pod její vahou zajela do země, může se ozvat tiché cvaknutí, syčení plynu nebo zvuk tekoucí vody a podobně. Následně se zeptej hráčů, jak na to budou reagovat a vezmi to v úvahu při vyhodnocení účinku pasti. Bud' benevolentní – když

hráč popíše něco, co by proti pasti mohlo pomoci, tak to pomůže.

Spouštění náhodných setkání

Kdykoliv postavy způsobí hluk, třeba když odpálí bombu nebo vyrazí dveře, nebo když něčím stráví několik minut, například ošetrováním nebo prohledáváním místo, je to pro tebe příležitost zamyslet se, co se mezi tím stane v okolí, případně si hodit na náhodné setkání.

Plížení

Stejně jako u honičky ani při plížení se 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 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 infravidení, 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 mytině, 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 zmlkli 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 nejtříšeji běžím k ostatním.“

Rozhovory

Rozhovory v přímé řeči jsou kořením hry, dávají spoustu prostoru pro hraní postav. 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, 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: ,Potřebuje me si promluvit s pánum domu. Samozřejmě chápu, že otravovat ho ted' po obědě není jen tak, takže tohle je za ochotu.““

Pán jeskyně: „No dobře. Že jste to vy, já vás tedy ohlásím,“ říká strážný a bere si nabízenou minci.“

Neríkej hráčům, co si jejich postavy myslí

Neříkej věci jako „Myslíš si, že mu můžeš důvěrovat“ nebo „Je ti jasné, že tohle musí být vrah“. O tom, co si jeho postava myslí, rozhoduje její hráč. Místo toho popisuj, co vidí, slyší nebo jinak vnímá.

Příklad:

Pán jeskyně: „Pane, já jsem to vážně neudělal, přísahám na smrt mojí mámy!“ říká rybář. Ramena má svěšený, nedívá se ti do očí. Na čele má pot.

Pavel: „Jestli ty mi náhodou nekecáš.““

Zjištování informací

Když se postavy pokouší něco zjistit, myslí na to, v čem jsou kompetentní. Nechtěj například po hráči zloděje přesný popis toho, jak se vyptává v městském podsvětí – ne každý tohle dokáže dobře zahrát a výsledkem pak snadno může být, že jeho postava bude vypadat jako úplný ňouma. Místo toho rovnou hraj s tím, že se mezi městskou spodním pohybem umí, a spolupracuj s hráčem na tom, aby to tak skutečně vyznělo. Vyjdí 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.

Příklad:

Pán jeskyně: „Žebrák, kterého ses vyptával, se z tebe nejdřív snažil vymámit prachy, ale poté, co jsi ho trochu zmáčknul, ti 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 nedáváš – oni to totiž nepoměřují podle toho, co všechno máš připravené, ale podle toho, co se dozví, když se tě na něco zeptají.

Nemusíš se toho bát – vymyslet odpověď na konkrétní otázku většinou není těžké. Kdyby tě přece jen nic nenapadlo, promluv si s hráči o tom, jak by to mohlo být, a něco z toho si vyber.

Příklad:

Pavel: „Kde byla ta dýka vyrobena? Měl bych to poznat podle tvaru a výzdoby.“

Pán jeskyně: „Tak to fakt netuším. Poznat bys to ale určitě měl, jsi přece kovář. Je to kvalitní práce. Máš nějaký nápad, kde by mohli být vyhlášení zbrojíři?“

Pavel: „Určitě v hlavním městě, pak v trpaslických městech a nejspíš také někde daleko na výhodě.“

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 déním.

Hraní za nehráčské postavy

Snaž se alespoň trochu herecky ztvárnit 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.

Jméno

Dávej nehráčským postavám jména. Nejlepší je pojmenovat je předem, případně si můžeš připravit několik jmen do zásoby a používat je podle potřeby. Jakmile nějakou nehráčskou postavu pojmenuješ, zapiš si to.

Příklad:

Pán jeskyně sice zatím nepromýšel, odkud přesně je ten, kdo ztratil dýku, ale teď je jasné, že musí mít nějaké spojení s dalekým východem. Buď odtamtud dotyčný přímo pochází, nebo ji třeba mohl od někoho takového dostat darem. Druhou možnost může být ale komplikované dostat do hry, takže je lepší určit, že dotyčný je z východu. To postavy poznají, jakmile se s ním potkají, a pán jeskyně jim ho popíše. Hráči si to pak určitě spojí s tím, co vědí o nalezené dýce, a budou mít díky tomu pocit, že to do sebe zapadá a příběh dává smysl.

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.

Charakterizace

Dej každé důležité nehráčské postavě nějaký zapamatovatelný rys, který dokážeš zahrát, například:

- mluví s přízvukem
- mluví se zatnutými zuby
- mlaská
- rozmáhle gestikuluje
- při řeči si hladí vousy
- mluví se skloněnou hlavou

Zapiš si to, at' ji příště hráješ 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, můžeš si na to hodit (viz kapitola **Hod na náhodu** na straně 111).

Příklad:

Družinu pronásleduje pět sarkonů.

Jana: „Sáhnu do měšce a hodím na zem hrst zlatáku.“

Pán jeskyně: „Hmm, sarkoni jsou v ráži, chtejí 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. Zbylí dva běží dál.“

Rozpovídej se

Snaž se, aby každá nehráčská postava řekla postavám něco zajímavého nebo užitečného. Pokud by mohla něco vědět o tom, co dělají frakce nebo mocné nehráčské postavy, a ne-

máš 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 parťa 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 chtejí postavy nehráčskou postavu k něčemu přemluvit, něco z ní vytáhnout a podobně, potřebují mít s čím pracovat. Neostýchej se to hráčům dávat, i když si o to přímo neřeknou: strážný u brány se může například rozgovídat 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 protivníků

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 ale postavy utečou, 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:

- Stráže 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 bud' nebudou vůbec všímat (není to jejich věc), nebo se pokusí utéct a někam schovat.

Mluv za protivníky

Nadávej, vyhrožuj, klej, vrč, řvi. Pros o slito-vání, vzdávej se, vyzývej, ať se vzdají postavy. Za velitele vydávej rozkazy.

Morálka protivníků

Kdy přesně budou mít protivníci dost a po-kusí se vzdát nebo z boje utéct, je na tobě. Zamysli se nad tím pokaždé, když:

Jednotlivec:

- utrpí vážné zranění
- jeho životy klesnou pod polovinu
- padne jeho spolubojovník

Skupina:

- padne šampión nebo velitel
- padne víc než polovina členů
- přestane mít přesilu

Všichni:

- 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 náhodně (viz kapitola **Hod na náhodu** na straně 111).

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.

Výhody a nevýhody

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 kterými by se šlo krýt.“

Vyžaduj popisy akcí

Větu „Dám mu nevýhodu“ pravděpodobně uslyšíš od hráčů často – a nikdy by ti neměla stačit.

Příklad:

Naria střílí z dlouhého luku na skřeta, který se k ní řítí se šavlí v ruce. Přehodila ho o 1.

Příklad:

Pán jeskyně: „Máš proti skřetovi jeden úspěch, co mu uděláš?“

Katka: „Dám mu nevýhodu.“

Pán jeskyně: „Katko, takhle pravidla 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 po louce, 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: „Neběží přímo k tobě, takže to půjde. Skřet tedy zakopnul o tvůj šíp, udělal kotrmelec a válí se na zemi. V dalším kole se bude chtít zvednout a běžet dál.“

Postihy a bonusy v boji

Postihy a bonusy, at' už za výhody nebo za cokoliv jiného, si k hodu přičítají vždy hráči postav. Když má například skřet nevýhodu, hráč si za to přičte +1. Když má naopak výhodu, hráč si jedničku odečte. Na tobě je zkontolovat, že si započítal všechno, co hod nějak ovlivňuje. Nejlepší je, když hráči při hodu sami vyjmoují, co všechno si přičítají, a ty to pak jen doplníš.

Příklad:

Pavel: „Jdu po zraněném skřetovi. Mám čtyřkovou fyzičku 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.“

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, dech rudého draka 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 zredukujeme 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 rozpláccl se 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 svízelých situací, ve kterých člověk ztrácí pocit kontroly.

Příklad:

Pán jeskyně: „Mám proti tobě dva úspěchy. Obrovský dvouhlavý pes tě srazil na zem. Jedna hlava se ti zakousla do ruky, zuřivě vrčí a trhá ze strany na stranu. Slyšíš, jak ti pod stiskem čelistí praskají kosti. Druhá se ti sápe po krku. Co děláš?“

Říkej nahlas kouzelné formule

Pokaždé, když nehráčská postava nebo nestvůra sešle kouzlo, nahlas vyslov kouzelnou formulí.

- Hráči budou mít možnost poznat, co to je za kouzlo.
- Znalost formule je důležitá pro lámání kouzel.
- Pomůže to budovat atmosféru hry.

Prozrazuj 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 přízrak, jako kdyby tam vůbec nebyl. Zásah na něm není nijak znát.“

Smrt postav a jiné nepříjemnosti

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 budou často střídat postavy, přestane jim na nich záležet.
- Smrt postavy hráče vyřadí ze sociální dynamiky v družině a z příběhu, protože nová postava bude muset znova získávat důvěru ostatních, 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 navíc 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 přijatelné, 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. Jeskyně 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 výslechu, vsadit 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 vylečí veškerá zranění, dokáže tedy zachránit postavu, když ostatní možnosti léčby nestačí.

Ztráta vybavení

Některé postavy jsou hodně závislé na svém vybavení. Válečník beze zbraně toho nepřá-

telům moc neudělá a bez zbroje moc nevydrží. Alchymista bez surovin a aparatury je na tom ještě hůř – nemůže nic vyrábět, takže vlastně přišel o všechny svoje schopnosti. Přijít o něco, co si pracně vydobyli, navíc hráče 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, zvlášť když se to děje často, nebo pokud si k němu vytvoří 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.

Zapojení nové postavy do hry

Když přece jen ke smrti postavy dojde, hráč si musí vytvořit novou. Domluv se s ním, jak ji zapojíte do hry. Myslete přitom na to, že pro ostatní to bude někdo úplně cizí a bude si muset získat jejich důvěru. Situace, kde se s novou postavou poprvé setkají, by tomu měla odpovídat: není například dobrý nápad začít tím, že se je bude nová postava snažit zabít. Jelikož se zkušenosti počí-

tají pro celou družinu a všichni přestupují společně, nová postava by měla být na stejné úrovni jako ostatní.

Tvorba nové družiny

Když zahynou všechny postavy, je třeba vytvořit novou družinu. Domluv se s hráči, jestli začnou znova od první úrovně nebo na stejném úrovni jako staré postavy.

Přidělování zkušeností

Jak je řečeno v kapitole **Zlepšování postavy** (strana 177), postavy získávají zkušenosti za každou odehranou událost nebo náhodné setkání a za každou prozkoumanou lokaci nebo místo v podzemí. Nemusí nutně zabít všechny nestvůry, najít všechny tajné dveře a získat všechny poklady. Když se například rozhodnou ustoupit z nerovného boje a poklady tam nechat, je to pro ně určitě cenná zkušenost. Pokud ale lokací jen proběhnou, zkušenost si za to nezaslouží.

Zkušenost se dává za každou samostatně popsanou místo 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 uspořádají oslavu, koupí si dům a podobně, nebo když budete odehrávat důsledky hráčských akcí, přiděl jim za to zkušenosti podle své úvahy – zhruba kolik, kolik by za stejnou dobu prošli lokací při normální hře.

Prodej pokladů

Poklady obvykle není problém prodat, postavy ale musí najít vhodného kupce – v chudé vesnici nejspíš nebude nikdo dost bohatý, aby si mohl koupit žezlo posázené rubínem, a navíc by mu beztak nebylo k ničemu dobré. Cennosti 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 říkají rovnou při nalezení – **Dračí doupě k6** je hra o průzku mu a překonávání překážek, ne o smlouvání o každý měďák.

Příprava na příští sezení

Nikdy si neklad' otázky jako: „Co se bude dít příště?“ nebo „Co se postavám stane?“ Když totiž budeš vymýšlet děj, nevyhnutelně začnes přemýšlet, jak hráče dotlačit k tomu, aby se skutečně stal, a to jde proti myšlence otevřeného světa a hrácké volby. Místo toho se zamýšlej, jaké cíle mají frakce a nehrácké 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? Vybuduje si sídlo někde jinde?

Když se hráči rozhodnou jít někam, kde to ještě nemáš připravené, vytvoř nové lokace, události a náhodná setkání (viz **Tvorba dobrodružství** na straně 222), případně jim řekni, že ti utíkají z přípravy, a popros je, at' tuhle výpravu zatím odloží.

Ved' si herní deník

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 umožní ti také kdykoliv si připomenout, co se kdy stalo a na co by měly frakce a důležité nehrácké 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.

Důsledky hráckých akcí

Všechno, co hráči udělají, by mělo mít v herním světě dopad. Když zabijí váženého měšťana, někdo to bude vyšetřovat. Když zahrání vesnici před útokem skřetů, místní na jejich počest uspořádají oslavu. Když hlučně v podzemí probudí pradávné zlo, kraj bude trpět.

Nestačí ale důsledky vymyslet, musíš je také dostat do hry. Pokud se o tom postavy nedozvídí, jako kdyby se to nestalo. To samé platí pro různé machinace na pozadí, například spor o trůn nebo boj 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 kdokoliv jiný, kdo by o tom mohl něco vědět. Postavy také mohou nacházet nepřímé stopy: vesniči plnou kamenných soch poté, co vypustili medúzu z podzemního labyrintu a podobně.

Plánování událostí

Dělej si stručné poznámky o tom, co se kdy stane, pokud tomu postavy nezabrání.

Příklad:

32. dne hry se místní správce rozhodl, že bude 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 rудého 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. Přitom se nejsnáze naučíš, jak na to. Zde je pář 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 hry 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, buďte 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 přeskládají (samovolně nebo po spuštění nějakého mechanismu)

Použití náhodných setkání

Tabulky náhodných setkání můžeš využít k různým věcem.

Simulace činnosti frakcí, skupin a nehráčských postav

Pomocí náhodných setkání můžeš simulovat, co dělají různé frakce, skupiny nebo nehráčské postavy. Když například víš, že se po kraji toulá tlupa skřetů, nemusíš řešit, kdy přesně cestují a co kdy dělají. Místo toho přidej do tabulky náhodných setkání následující rádky:

- 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.

Obydlení herního světa

Pomocí náhodných setkání můžeš také ukázat, co kde žije a jak je to tam nebezpečné. Když dás například do tabulky pro les setkání s rozrušeným medvědem a oživlýmstromem, zatímco na cestě půjde potkat vojenskou hlídku a kupce s vozem, řekneš tím, že v tomto lese jsou medvědi a oživlé stromy a že je výrazně bezpečnější cestovat po cestě.

Simulace postupného čištění oblasti

To, že postavy nějakou oblast postupně čistí, můžeš vyjádřit tím, že když odehrané setkání padne znova, nic se nestane.

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 (kou-

zelné 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.

Ocenování pokladů

Přibližnou hodnotu cenností a pokladů najdeš v **Ceníku** na konci pravidel. 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 utrácte vydělané zlatáky, zhruba čtvrtina kouzelných předmětů z rozpočtu by měla jít koupit. Umísti do dobrodružství obchodníky a rozhodni, které předměty budou mít v nabídce. Nezapomeň jim dát silnou ochranku pro případ, že by se hráči chtěli uchýlit k násilí.

Prodejci alchymistických předmětů a receptů by nikdy neměli mít v nabídce všechny

no, 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 záchrany 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.

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.

Omezení podle úrovní

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 až 6 cílů nebo všechno v krátké či střední 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 umožňuje dostat se jen tam, kde už kouzelník byl.
- 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 jinak: nebyly by v něm pole ani vesnice a drtivá většina obyvatel by se živila jinak než zemědělstvím. Poušť a pustina by pak také nepředstavovaly herní výzvu.

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, *hyperprostor* na libovolné místo
Toto kouzlo je omezené tím, že kouzelník může přenést pouze sám sebe a pouze tam, kam vidí. Bez toho by trivializovalo většinu překážek.

Další omezení

- Kouzla, schopnosti a kouzelné předměty by pokud možno neměly duplikovat schopnosti ostatních povolání.
Kdyby všichni uměli chodit po vodě, teleportovat se, léčit a tak dále, povolání by ztratila smysl.
- 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 nepřenosné 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.

Zranění kouzel a alchymistických předmětů

Každé zraňující kouzlo nebo alchymistický výrobek v pravidlech má rozpočet 10 bodů, které jsou rozděleny následovně:

Dosah:

- kontaktní: 0 bodů
- krátký: 1 bod
- střední: 2 body
- dlouhý: 3 body

Rozsah:

- 1 bod za každý cíl (blesky)
- všechno v linii: 2 body (*kulový blesk*)
- všechno před tebou: 2 body (*ohnivý oblouk*)
- vše v kontaktní vzdálenosti: 3 body
- vše v krátké vzdálenosti: 5 bodů
- vše ve střední vzdálenosti: 7 bodů
- stěna: 3 body

Duševní kouzlo: 2 body (obchází zbroj)

Zraňuje pouze X (např. nemrtvé): 3 body navíc k základním deseti

Útoku se lze vyhnout (*ohnivý had, ledová past*): 3 body navíc k základním deseti

Zranění každé kolo (nehází se na útok): 5kz + 1 bod za každou další kz

Blokuje viditelnost (*mrak smrti, ledová bouře*): 1 bod

Přidané zranění na zbraň (*planoucí čepel, mrazivá čepel*): 6 bodů

Zranění: 1 bod za každou kz

Alchymistický výrobek s jednorázovým útokem (*ohnivá hlína*): 2 body

Alchymistický výrobek s opakováním útokem (*lektvar mrazivého dechu*): 4 body

Hraničářská schopnost: 2 body

Příklad:

Kouzlo *bílá střela* je vytvořeno následovně:

- duševní kouzlo (obchází zbroj): 2 body
- krátký dosah: 1 bod
- zraňuje 1 cíl: 1 bod
- zraňuje pouze nemrtvé: 3 body navíc
- zranění 9kz: 9 bodů

Nad každým nově vytvořeným kouzlem nebo alchymistickým předmětem se následně zamysli a případně ho uprav. Ne všechna kouzla nebo alchymistické předměty vytvořené podle tohoto bodového systému musí dávat smysl a není ani zaručeno, že nebudou příliš slabé nebo silné vzhledem k ostatním kouzlům a receptům.

Alchymistické recepty

Pokud tě napadne zajímavý alchymistický recept, ale budeš mít pocit, že je moc silný, řekni, že je na něj potřeba magická surovina (viz kapitola **Vzácné alchymistické recepty** na straně 256). Díky tomu budeš mít kontrolu nad tím, kolik se jich dostane do hry.

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 a když se budou lišit o 2 body, ten slabší vyhraje jen opravdu výjimečně. Z toho dů-

vodu je ve hře velmi málo schopností, které dávají výhodu (tedy +1 k hodu) 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 dás bonusy do hry

Pokud se přece jen rozhodneš dát do hry bonusy k útoku, k vlastnostem nebo ke zraně-

ní, 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 kouzел. Když dás 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, at' je útok a obrana v rovnováze.

Počítej také s tím, že postavy, které budou mít takové předměty, budou oproti nestvůrám výrazně silnější.

Tvorba nestvůr

Hodnoty vlastností, životů, zranění a přirozené zbroje nestvůr v Bestiáři jsou vypočteny podle následujících pravidel. Při tvorbě nestvůr do vaší domácí hry je nemusíš používat, v pohodě stačí čísla odhadovat, pří-

padně je zkopirovat od podobné nestvůry v bestiáři (hyena bude mít například stejné hodnoty jako pes). Pokud ale budeš chtít své dobrodružství sepsat a zveřejnit, není od věci je přepočítat.

Vlastnosti nestvůr podle velikosti

Velikost	Hmotnost	Příklad	Životy	Fyzicka	Zranění za sílu	Zranění za velikost
0	do 250 g	myš, veverka	1	0	-3	-3
1	500 g	havran	2	1	-2	-3
2	1 kg	sokol, permoník	2	1	-2	-2
3	2 kg	kuna	3	2	-2	-2
4	4 kg	kočka, zajíc	3	2	-1	-2
5	8 kg	liška	4	2	-1	-1
6	15 kg	rys, bobr	5	3	-1	-1
7	30 kg	pavián, vlk	6	3	+0	-1
8	60 kg	člověk, puma	8	3	+0	+0
9	125 kg	gorila, pštros	10	4	+0	+0
10	250 kg	osel, medvěd, lev	13	4	+1	+0

Velikost	Hmotnost	Příklad	Životy	Fyzička	Zranění za sílu	Zranění za velikost
11	500 kg	zlobr, kůň, los	16	4	+1	+1
12	1 tuna	bizon, krokodýl	20	5	+1	+1
13	2 tuny	hroch, nosorožec	25	5	+2	+1
14	4 tuny	obr, slon, drak	32	5	+2	+2
15	8 tun	kosatka, mamut	40	6	+2	+2
16	15 tun	kraken	51	6	+3	+2
17	30 tun	keporkak	64	6	+3	+3
18	60 tun	vorvaň	81	7	+3	+3
19	120 tun	plejtvák	102	7	+4	+3
20	250 tun	leviatan	128	7	+4	+4

Tvorové z odolných materiálů

Materiál	Zbroj	Odolnost proti	Imunita proti
dřevo, kosti	2	bodu	jedu
kámen, křištál	3	ohni, mrazu, blesku, seku a bodu	jedu
železo	3	ohni, mrazu, blesku, seku, bodu a drcení	jedu

Přirozená zbroj

Materiál	Zbroj
tuhá kůže, šupinatá kůže, exoskelet, tuhé opeření	1
tlustá kůže, zrohovaltělá kůže, silná šupinatá kůže, krovky	2
dračí šupiny, krunýř, chitinový pancíř	3

Životy

Životy nestvůr z masa a kostí najdeš v **Tabulce vlastností nestvůr podle velikosti**. Životy tvorů, kteří nemají zranitelné vnitřní orgány (nemrví, oživlé sochy, oživlý strom a podobně) zvyš o 50%.

Fyzička

Fyzička humanoidních nestvůr se určuje stejně jako u nehráčských postav (viz **Tvorba nehráčských postav** na straně 271). U ostatních představuje jejich schopnost zápasit a odolávat jedům a závisí na jejich velikosti (viz **Vlastnosti nestvůr podle velikosti**).

Finesa

Finesa humanoidních nestvůr se určuje stejně jako u nehráčských postav (viz **Tvorba nehráčských postav** na straně 271). Ostatní nestvůry v drtivé většině nestřílí a při boji zápasí (a tedy útočí **Fyzičkou**), **Finesa** u nich proto představuje primárně schopnost uhýbat před střelbou.

Tvor	Finesa	Přirozená zbraň	Zranění
červ, kanec, krokodýl, kůň, medvěd, mořský had, nosorožec, oživlý strom, skot, škrtiči, tlustokožci, varan, velbloud, zombie	1	dikobrazí ostny, kopyta, kusadla, ocas ještěrů a krokodýlů, páráky a klektáky, paroží, spáry a zobák dravých ptáků, zuby a drápy šelem, ještěrů a krokodýlů, zuby hrochů a žraloků, škrcení chapadlem	1
diblík, gargoyla, ghůl, harpyje, lidoopi, liška, obr, obří brouk, obří mravenec, pes, řasnatka, vlk, zlobr	2	klepeta, rohy, sloní kly	2
bargest, bludička, dikobraz, draví ptáci, gryf, kočkovité šelmy, kostlivec, krysa, malé opice, mantikora, netopýr, obří sklípkani, obří štír, pán zkázy, permoník, poletucha, všežrout odporný, vzluha, wyverna, žralok	3	nosorožcův roh, škrcení hadím tělem	3
dryáda, fext, jedovatí hadi, laň, gazela, lasice, mořská panna, mumie, obří křížák	4		
bazilišek, drak, obří vážka, přízrak	5		
pavoučnatka, spektra, sukuba	6		
medúza, upír	7		
skvrna barevná	8		

Zranění

Ke zranění přirozených zbraní z následující tabulky přičti bonus za sílu a za velikost (viz **Vlastnosti nestvůr podle velikosti**).

Přirozená zbraň	Zranění
humanoidi beze zbraně, pařáty nemrtvých, spáry a zobák obyčejných ptáků, zuby hadů, všežravců a býložravců	0



Kouzelné předměty

V této kapitole najdeš pravidla pro kouzelné předměty a seznam, ze kterého může Pán jasně vybírat při tvorbě dobrodružství.

Poznávání kouzelných předmětů

Kouzelné předměty, jako jsou magické zbraně a zbroje nebo třeba čaravné 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 získat. 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 kouzelnou hůlku) 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 se sílat kouzla, i když nejsi kouzelník.
- Kouzlo seslané pomocí kouzelného předmětu skončí ve chvíli, kdy sešeš libovolné jiné kouzlo pomocí kouzelného předmětu, když zemřeš, když utrpíš zra-

nění, které tě vyřadí, nebo když se předmětu přestaneš dotýkat.

- Kouzla seslaná z kouzelných předmětů je možno zrušit *protikouzlem* a ukončit pomocí kouzla *zlam kouzlo* stejně jako kouzla seslaná kouzelníkem.

Prokleté kouzelné předměty

Prokletý kouzelný předmět vznikne tak, že je do obyčejného předmětu zaklet démon. Platí pro něj všechna pravidla pro kouzelné předměty a navíc pravidla z hesla **Démoni** na straně 25 v **Bestiáři**.

Kouzelné hračky a cetky

- *duhový kámen*
- *mluvící panenka*
- *kvákající bronzová žába*
- *kouzelná kulička*
- *kouzelný vojáček*
- *kouzelná písťalka*
- *oživlý kamenný ptáček*

Duhový kámen

Cena: 1 zl

Obyčejný bílý oblázek. Totiž modrý. Nebo zelený? Nebyl před chvilkou červený?

Mluvící panenka

Cena: 10 zl

Mluví jako malé dítě.

Kvákající bronzová 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 písťalka

Cena: 4 zl

Když do ní foukneš, sama zahráje melodii podle toho, jakou máš zrovna náladu.

Oživlý kamenný ptáček

Cena: 5 zl

Na světle poletuje a cvrliká, ve tmě nehybně sedí na místě. Přitahuje 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. Pohlcené 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 nabité 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 uhel. 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 velké kádě. Hůlka se tím zahřeje a následně trvá zhruba hodinu, než vychladne a půjde znova použít.

Ohnivá hůl

Vzhled: těžká mosazná hůl s velkým rubínem

Cena: 170 zl

Úrovně: pokročilé

Aktivační formule: *Eš nešef*

Když je tato hůl nabité, vsazený rubín slabě žhne. Když ji držíš v ruce, 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 mrvů 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 ohnivé koule tedy například sešleš mrazivou kouli, po vypití lektvaru mrazivého dechu budeš dýchat oheň, když aktivuješ 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 plášt'
- maska mnoha podob
- plášt' nenápadnosti
- plášt' neviditelnosti
- sedmimílové boty

Elektrické rukavice

Vzhled: kožené rukavice pošité stříbrnými runami

Prodej: 62 zl

Úrovně: základní

Když máš oblečené tyto rukavice a strávíš 1 kolo promnutím rukou, k příštímu zásahu beze zbraně, kovovou zbraní nebo projektilom s kovovým hrotom 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 plášt'

Vzhled: dlouhý šedý plášt'

Cena: 140 zl

Úrovně: pokročilé

Když se přikrčíš a přehodíš přes sebe tento plášt', dokonale splyněš s okolím a všimnout si tě může jen ten, kdo na tebe přímo šlápně, 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.

Plášt' nenápadnosti

Vzhled: ošuntělý šedý plášt'

Cena: 60 zl

Úrovně: základní

Když máš na sobě tento plášt', 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 žádným druhem vidění s výjimkou *ultrasluchu*. Všechno, co nebude pláštěm zcela zakryté, však bude vidět normálně.

Sedmimílové boty

Vzhled: vysoké kožené boty se střapci z koňských žíní

Cena: 90 zl

Úrovně: pokročilé

V těchto botách můžeš běžet rychle jako kůň (rychlost 8). 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 nepocítuješ.

Kouzelné šperky

- amulet nedetekovatelnosti
- amulet věčného života
- amulet vodního dechu
- amulet z rohu jednorožce
- čelenka telekineze
- hřejivý amulet
- chladivý amulet
- mrazící amulet
- náhrdelník z drápů
- prsten černé vodoměrky
- prsten neviditelnosti
- prsten pravdy
- prsten uhranutí
- sluneční prsten
- talisman matení pachu
- talisman ochrany před hmyzem
- talisman proti uhranutí
- upírský 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, schopnosti a kouzelných předmětů. Neukážeš se na sledovací mapě, nejsi vidět kouzlem *oko* ani

křištálovou koulí, nejsi slyšet kouzlem *přenos zvuku* 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 vsazéným tyrkysem

Cena: 25 zl

Úrovně: základní

Tento amulet umožňuje dýchat, mluvit i kouzlit pod vodou.

Amulet z rohu jednorožce

Cena: 134 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 znova 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 po hodlně 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

Předmět nebo tvor, který se bude dotýkat tohoto amuletu, v průběhu několika minut zmrzne až na kost. Po sundání bez následků rozmrzne. Po dobu zmražení se pozastaví latence jedů a pokud je dotyčný podmezí smrti, odloží se doba, než zemře.

Náhrdelník z drápů

Vzhled: náhrdelník z medvědích drápů

Cena: 10 zl

Úrovně: základní

Dokud budeš mít oblečený tento náhrdelník, obyčejný 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 jakékoli 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 jedený paprsek světla. Při seslání 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 zł

Úrovně: základní

Když máš nasazený tento prsten a zadíváš se někomu upřeně do očí, přijde na něj silné nechutenství, začne hlasitě škytat a zívat a po několik dalších hodin bude pocítovat úzkost a obavy, že na něj za každým rohem číhá neštěstí.

Sluneční prsten

Vzhled: masivní zlatý prsten se vsazeným slunečním kamenem

Cena: 90 zł

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 místo rozpadnout v prach.

Talisman matení pachu

Vzhled: kožený váček na šňůrce, uvnitř je zvířecí srst

Cena: 10 zł

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 zł

Úrovně: základní

Dokud máš na krku tento talisman, hmyz si od tebe bude držet uctivou vzdálenost a nebudou na tebe útočit ani různí obří brouci, mravenci a jiné přerostlé varianty hmyzu. Na pavouky a štíry nepůsobí.

Talisman proti uhranutí

Vzhled: kulatý talisman se symbolem oka na tmavě modré pozadí

Cena: 5 zł

Úrovně: základní

Dokud máš oblečený tento talisman, nepůsobí na tebe uhranutí.

Upírský prsten

Vzhled: masivní prsten z černého meteorického železa

Cena: 120 zł

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*

Bezhlučný 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: 460 zl

Úrovně: mistrovské

Tato těžká zbroj je vyrobena z dračích šupin. Dává imunitu na učitý druh zranění podle toho, 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 **žíravině**.
- 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 čepele této dýky dotkneš 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 *chrestýše*, který tě bude bránit. Opětovným vyslovením ho můžeš proměnit zpět v hůl. Když had utrpí zranění, hůl bude poškozená. Když zemře, bude zničená.

Jehelníček

Vzhled: velký kulatý bronzový štít

Cena: 75 zl

Úrovně: základní

Aktivační formule: *Limšoch týl*

Když držíš tento štít a vyslovíš formuli *Limšoch týl*, začne přitahovat všechny projektily vystřelené ze směru, kam ho nastavíš. 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 stříbritého 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: trojcípá hvězdice z kalené oceli s vrytými symboly

Cena: 5 zl

Úrovně: základní

Pokud tato vrhací hvězdice míre 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 formulí **Kvidžah**. V ten moment vzplane a několik minut nepůjde nijak uhasit, poté opět zchladne a zčerná. Planoucí čepel při zásahu přidává zranění 3kz **ohněm** a pokud je protivník hořlavý nebo má něco hořlavého na sobě (šaty, srst), umožnuje ho za 1 úspěch zapálit.

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 formulí **Amud šidrah**, vyletí z ní ostny a zasáhnou všechno v krátké vzdálenosti před tebou (útok **Fyzička** + k6, ★ 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 formulu *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 před odečtením 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 a zraní ho za 5kz bleskem.

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 zvětšovacím 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, zhmoždění a zlomeniny. Ta obvykle vznikají při pádu, v boji bez zbraně, zásahem drtivou zbraní nebo ranou, kterou částečně ztlumila zbroj.

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 bárak 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*
- *létající koberec*
- *nahlížecí koule*
- *překladová kniha*
- *runa věčnosti*
- *runotecké pero*
- *sérotvorný flakón*
- *sledovací mapa*
- *torna bezvíže*
- *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 pokaždě, 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 pohltí 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 něčím zvířecím spořečníkem, 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

Rychlosť letu: jako kůň v trysku (8)

Aktivační formule: ***Tisah***

Když se dotkneš tohoto koberce a vyslovíš formuli ***Tisah***, vzletne. 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 křištálové 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 totíž a podívat se tak do všech stran.

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. Kniha je inteligentní, občas může přidat vysvětlivku nebo poznámku překladatele. 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. Pokud knihu před postavami někdo použil, rozmysli si také, co si nechával překládat.

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 jít ani pít, nerostou ti nehty, vlasy ani vousy, nepůsobí na tebe jedy a neléčí se ti zranění přirozenou cestou. 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, jakoby by to byl inkoust, a umožní ti jím psát.

Sérotvorný flakón

Vzhled: broušený křištálový flakón

Cena: 40 zl

Úrovně: základní

Když do tohoto flakónu vložíš jednu dávku živočišného jedu, pronesením formule *Efel eres* ji proměníš na protilátku 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 malým předmětem, například figurkou.

Torna beztíže

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.

Žhnucí lampa

Cena: 9 zl

Úrovně: základní

Tato kouzelná lampa trvale svítí tlumeným, rudooranžovým světlem. Pro člověka na čtení nestačí, pro elfa ano (v kontaktní vzdálosti je šero).



Magické suroviny

Magické suroviny se používají při sesílání rituálních kouzel a alchymista z nich může vyrábět vzácné výrobky nebo 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 ghúla
- fialová plíseň
- fluidum z bludičky
- harpyjí vejce
- hlava obří vážky
- hrbitovní věnec
- hrst vajec mouchy zlodějky
- hrst vajec obří vážky
- hrst vajec všežrouta odporného
- chapadla řasnatky
- játra huňáče modrého

- játra huňáče zeleného
- kamenné srdce gargoely
- kořen mandragory
- kořeny dravého keře
- křídla poletuchy
- lysohlávka tajmená
- měsíční lilia
- mluvící kaktus
- modrá světélkující pasta
- mozek vzluhý
- mrchožrout plazivý
- mrtvé srdce fexta
- 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
- pískový 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 krys
- růstová žláza obří ploštice
- růstová žláza obřího červy
- růstová žláza obřího dikobraza
- růstová žláza obřího hroznýše
- růstová žláza obřího kance
- růstová žláza obřího kraba
- růstová žláza obřího křížáka
- 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
- rživý prach
- slezina neviděného
- slinivka slizovce
- sliny obřího červy
- srdce hvozdu
- 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
- třptylivý prach
- ucukavka nedůtklivá
- upíří zuby
- vak vajec obřího křížáka
- 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 wyverny
- vyschlé srdce mumie
- výtažek z plíživého hnusu
- zpívající leknín
- zuby hydry
- zvonivé jmelí
- žhnoucí žláza z brouka ohnivce
- živoucí kamenné srdce
- živoucí křištálové srdce
- živoucí železné srdce
- žlučník wyverny

Baziliščí vejce

Cena: 14 zł

Kouzelná esence: 7 ⚪

Viz bazilišek v Bestiáři.

Bludný kořen

Cena: 34 zł

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 zł 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 dlou-

hé vzdálenosti. Na jednom keři roste 2k6 bobulí.

Černé srdce pavoučnatky

Cena: 34 zł

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 a kouzelného inkoustu.

Dračí srdce

Cena: 202 zł

Kouzelná esence: 101 ⚪

Viz draci v Bestiáři. Vyrábí se z něj elixír mládí.

Dračí vejce

Cena: 46 zł

Kouzelná esence: 23 ⚪

Viz draci v Bestiáři.

Dřevěné srdce dryády

Cena: 34 zł

Kouzelná esence: 17 ⚪

Viz dryáda v Bestiáři. Vyrábí se z něj lektvar splynutí se dřevem.

Dvanácterník ghúla

Cena: 10 zł

Kouzelná esence: 5 ⚪

Viz ghúl 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 (viz dobrodružství **Zpropadený trpaslík**). Jakýkoliv pohyb rozvíří oblak spór. Kdo se jich nadýchá, bude několik minut slzet a kýchat. Nejčastěji roste v neudržovaných alchymistických laboratořích. Sbírání fialové plísně je extrémně zdlouhavé, 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 gargoyley

Cena: 14 zl

Kouzelná esence: 7 

Viz *gargoya* 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 modravých 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**.

Lysohlávka tajemná

Cena: 6 zl

Kouzelná esence: 3 💧

Několik minut po konzumaci této houby do tyčný upadne do hlubokého transu, ve kterém navštíví svět duchů. Zážitek trvá několik desítek minut. Po návratu se dostaví euporie, která postupně přejde v pocit klihu a pohody.

Měsíční lilie

Cena: 2 zl

Kouzelná esence: 1 💧 v každé rostlině

Bílé květy této vytrvalé bylinky 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 světlíkující pasta

Cena: 2 zl za flakón

Kouzelná esence: 1 💧 v jednom flakónu

Modrá světlíkující pasta je vidět i v naprosté tmě, její světlo je ale příliš slabé na to, aby něco osvětila. Vyrábí se pomocí alchymistické aparatury a dovednosti zpracování magických surovin z modré světlíkujících 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 💧

Popínava 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 *pegas* v **Bestiáři**.

Nadledviny tříhlavého psa

Cena: 10 zl

Kouzelná esence: 5 

Viz *pes tříhlavý* 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 dikobrazu

Cena: 6 zl

Kouzelná esence: 3 

Při zásahu:

- zranění podle zbraně
- paralýza zasažené části těla
(omezuje stejně 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 líčidla*.

Pískový 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 vylečí 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 vylečí všechny nemoci včetně lykantropie.

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 sily.

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 červu

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 křížáka

Cena: 10 zl

Kouzelná esence: 5 

Viz křížák 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 sklípkana

Cena: 22 zl

Kouzelná esence: 11 ⚪

Viz *sklípkana obří* v **Bestiáři**.

Růstová žláza obřího štíra

Cena: 14 zl

Kouzelná esence: 7 ⚪

Viz *štír 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 hvozdu

Cena: 254 zl

Kouzelná esence: 127 

Viz hvozd v **Bestiáři**.

Srdce hydry

Cena: 34 zl

Kouzelná esence: 17 

Srdce hydry (viz *hydra* v **Bestiáři**) je silné afrodisiakum. 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 krysodlaka

Cena: 34 zl

Kouzelná esence: 17 

Viz *krysodlak* 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 nezmaru

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 *zloba* 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. Používá se na výrobu kouzelného inkoustu.

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 *vampirismu*.

Vak vajec obřího křížáka

Cena: 2 zl

Kouzelná esence: 1 ⚪

Viz *křížák obří* v Bestiáři.

Vak vajec obřího sklípkana

Cena: 6 zl

Kouzelná esence: 3 ⚪

Viz *sklípkana obří* v Bestiáři.

Vejce brouka ohnivce

Cena: 2 zl

Kouzelná esence: 1 ⚪

Viz *brouk ohnivec* 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 nezmaru

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, zvonivým 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.

Žlučník wyverny

Cena: 26 zl

Kouzelná esence: 13 

Viz *wyverna* v **Bestiáři**.

Žhnoucí žláza z brouka ohnivce

Cena: 2 zl

Kouzelná esence: 1 

Viz *brouk ohnivec* v **Bestiáři**. Když je čertvá, 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: 22 zl

Kouzelná esence: 11 

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**.



Vzácné alchymistické recepty

Vzácné alchymistické recepty bývají zapsané na svitcích nebo v prastarých knihách. Dopravodné texty v nich jsou obvykle v některém ze starých jazyků, samotné recepty jsou ale zapsané pomocí diagramů a alchymistických symbolů, takže je alchymista s dovedností čtení a psaní může používat nebo se je naučit, i když poznámkám nerozumí. Od běžných receptů se liší také tím, že kromě destilované kouzelné esence je na jejich výrobu potřeba také nevydestilovaná magická surovina. Výroba podle vzácných receptů zabere několik hodin a je k tomu potřeba plně vybavená alchymistická laboratoř. Uvedená je vždy cena výrobku. Cena vzácných receptů je 16 zl za základní, 80 zl za pokročilý a 400 zl za mistrovský.

Seznam vzácných alchymistických receptů

- Dračí inkoust
- Elixír mládí
- Elixír ukládání vzpomínek
- Koncentrovaná mlha
- Kouzelná líčidla
- Kouzelný inkoust
- 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: 9 zl

Suroviny: 2 , flakón dračí krve (2 st)

Pokud někdo podepíše smlouvu nebo příslušu *dračím inkoustem* a nedodrží ji, na čele se mu objeví nápis určený při jejím sepsání (například „křivopřísežník“, „podvodník“

a podobně), který není možno odstranit 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: 420 zl

Suroviny: 4 , 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: sladká tekutina s vůní máty a tymánu; po výrobě čirá, po naplnění vzpomínkami s různobarevnými proužky

Cena: 60 zl

Suroviny: 2 , 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 mění barvu podle toho, o jaké vzpomínky se jedná: příjemné ho zbarví do pastelových barev, hněv, zloba či nenávist do černá, prolévání krve do ruda. Jak se ukládají různé vzpomínky, v lektvaru vzniknou různobarevné proužky. Do elixíru se takto mohou uložit vzpomínky různých tvorů. Ten, kdo elixír vypije, všechny uložené vzpomínky získá navíc k vlastním.

Koncentrovaná mlha

Druh: pokročilý recept

Popis: chuchvalce husté, bílé mlhy s vůní svěžího, vlhkého vzduchu

Cena: 52 zl

Suroviny: 2 ⚪, 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. Všemi druhy vidění kromě *infravidění* je v ní vidět jen na krátkou vzdálenost. Vydrží nejméně několik hodin, za špatného počasí i několik dní.

Kouzelná líčidla

Druh: základní recept

Popis: líčidla

Cena: 32 zl

Suroviny: 1 ⚪, pigment skvrny barevné (14 zl)

Když do těchto líčidel přimícháš pramínek vlasů nějaké osoby a pak se jimi nalíčíš, budeš 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.

Kouzelný inkoust

Druh: základní recept

Popis: duhová tekutina se slanou chutí a vůní inkoustu

Cena: 32 zl

Suroviny: 1 ⚪, dračí krev (2 st), třpytivý prach (14 zl)

Kouzelný inkoust se používá se k zapisování kouzel a alchymistických receptů. Je k tomu potřeba dovednost čtení a psaní a v případě kouzel také staré jazyky. Lahvička vystačí na jedno kouzlo nebo recept.

Použití takto vytvořených knih a svitků viz **Pravidla pro kouzlení** na straně 60 a **Pravidla pro alchymii** na straně 34.

Lektvar hypnózy

Druh: mistrovský recept

Popis: sladká řídká tyrkysová kapalina s vůní levandule

Cena: 44 zl

Suroviny: 4 ⚪, 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: 92 zl

Suroviny: 4 ⚪, nadledviny gryfa (38 zl) nebo nadledviny pegasa (38 zl)

Působení: několik minut

Rychlosť letu: 8 (jako kůň v trysku)

Po dobu působení můžeš volně létat rychlosťí koňského trysku. Uneseš přitom náklad, který dokážeš vlastní silou zvednout.

Lektvar neviditelnosti

Druh: mistrovský recept

Popis: kyselá čirá tekutina s vůní citrónu

Cena: 132 zl

Suroviny: 4 ⚪, slezina neviděněho (58 zl)

Působení: několik minut

Po dobu působení tohoto lektvaru nebudeš vidět žádným druhem vidění s výjimkou *ultrasluchu*. V dešti, kouři, mlze, pod vodou a podobně bude ale vidět tvůj obrys. Když něco odložíš, zůstane to neviditelné. Když něco sebereš, zůstane to viditelné a bude to tedy vypadat, jako že to létá.

Lektvar nezranitelnosti

Druh: mistrovský recept

Popis: hořká ocelově šedá tekutina s vůní čerstvě kovaného železa

Cena: 108 zl

Suroviny: 4  mrtvé srdce sexta (46 zl)

Působení: několik minut

Po dobu působení tě je možné zranit pouze **sklem** (šípem se skleněným hrotem, skleněnou 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: 84 zl

Suroviny: 2  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, zemitou chutí a vůní divočiny

Cena: 76 zl

Suroviny: 2  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, štiplavou chutí a svěží vůní

Cena: 28 zl

Suroviny: 2  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, trpkou chutí a zatuchlým zápachem

Cena: 76 zl

Suroviny: 2  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, sladkou chutí a vůní medu

Cena: 76 zl

Suroviny: 2  srdce medvědodlaka (34 zl)

Působení: několik minut

Po vypití tohoto lektvaru se proměníš do **medvěda**. Získáš jeho **Fyzičku**, **Finesu** a po-

čet životů, zůstane ti tvoje hodnota **Duše**. Nebudeš moci používat žádné své schopnosti. Promění se pouze tvoje tělo, nikoliv oblečení a vybavení. Po proměně, at' 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 se sedlinou s odpornou chutí

Cena: 76 zl

Suroviny: 2  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, at' 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 výraznou exotickou chutí a vůní

Cena: 76 zl

Suroviny: 2  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, at' 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: 76 zl

Suroviny: 2  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, at' 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: 84 zl

Suroviny: 4  a srdce hydry (34 zl), kancodlaka (34 zl), krysodlaka (34 zl), medvědlaka (34 zl), nezmara (34 zl), tygrodlaka (34 zl), vlkodlaka (34 zl) nebo zlobra (34 zl)

Působení: několik minut

Vzácný *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 vylečí 2 životy a po několika minutách všechna vážná zranění.

Lektvar rychlého hojení

Druh: pokročilý recept

Popis: slaná krvavě rudá tekutina s vůní čerstvé krve

Cena: 52 zl

Suroviny: 2  srdce medúzy (22 zl)

Tento lektvar po několika minutách 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: 28 zl

Suroviny: 2 ⚪, 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 bez zápachu

Cena: 16 zl

Suroviny: 1 ⚪, 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: 124 zl

Suroviny: 2 ⚪, 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 sílu jako zloba (+1 zranění v boji zblízka a při použití vrhacích zbraní), o polovinu vyšší rychlosť 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 způsobiš, kompletne 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: 36 zl

Suroviny: 2 ⚪, kamenné srdce gargoyle (14 zl)

Tento lektvar tě spolu s veškerou výbavou na několik minut promění v sochu. V této podobě máš zbroj 4, ale zranitelnost kamenickými nástroji a **drtivými útoky**. 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: 132 zl

Suroviny: 2 ⚪, roh jednorozce (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

Suroviny: 2 ⚪, 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: 16 zl za každé základní, 80 zl za pokročilé, 400 zl za mistrovské.

Seznam vzácných kouzel

- *Kulový blesk *Nešef bárak**
- *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 křištálové sochy*

- *Oživení železné sochy*
- *Oživení mumie*
- *Oživení zombie*
- *Poslání*
- *Probuzení sopky*
- *Přivolání bargesta*
- *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 přízraku*
- *Stvoření spektry*
- *Temnota*
- *Velká bariéra*
- *Velká levitace*
- *Vzplanutí *Kvidžah**
- *Zemětřesení*

Kulový blesk *Nešef bárak*

Druh: základní kouzlo

Dosah: krátký

Rozsah: všechno v přímé linii

Útok: **Duše** + k6 proti **Fyzicce**, 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. Při zásahu do hlavy můžeš za další úspěch na několik minut způsobit oslepení a ohlušení (-1), při zásahu jinam křeče (-1). Místo zranění můžeš také přepálit tělivu, zničit drobný předmět a podobně.

Mluv s mrtvým *Diber met*

Druh: pokročilé kouzlo

Dosah: kontaktní

Rozsah: 1 mrtvola

Oběť: 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 působení kouzla slyší, ale nevidí a necítí. Je na něm, jestli si s tebou bude chtít povídат.

Očarování dračí zbroje

Druh: mistrovské rituální kouzlo

Sesílání: 18 hodin

Pomůcky: očarovávací potřeby

Suroviny: dračí šupiny (200 zl)

Mistr zbrojíř musí nejprve z *dračích šupin* vyrobit základ zbroje. Zabere mu to 30 dní, práce stojí 60 zlatých. Provedením 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 stríbrné 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 (62 zl), zlato (5 zl)

Pomocí tohoto rituálu můžeš vytvořit kouzelný šperk (viz *amulet z rohu jednorožce*). Řezbářský mistr musí nejprve z rohu jednorožce 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 (2 zl)

Tímto rituálním kouzlem můžeš očarovat žhnoucí žlazu 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 do velikosti vozu. Trhliny a škrábance zmizí, čepel bude opět ostrá, ulomené části se znova 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

Suroviny: 11 💧 v magických surovinách

Dobrovolná oběť: 1 inteligenční tvor

Tímto rituálem je možno oživit kamennou sochu (viz *socha strážce, kamenná* v **Bestiáři**). Kromě vůdce rituálu a jeho pomocníků jsou potřeba ještě dva inteligenční tvorové: vědomí jednoho z nich se rituálem přesune do sochy, druhý za to zaplatí svým životem. Oba 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 inteligenční tvor

Kostlivec (viz **Bestiář**) vzniká z mrtvé kostry. Nejdříve je třeba nakreslit rituální kruh a zapálit svíci. Jakmile dohoří, je třeba ukončit život oběti. Oživený kostlivec si ze svého života nebude nic pamatovat, zůstanou mu ale schopnosti a dovednosti – kostlivec, který býval kovářem, bude umět kovat, oživená kostra kouzelníka bude umět kouzlit. Loajalitu bude mít podle toho, koho obětuješ na jeho oživení. Když tedy na oživení kostry dávno mrtvého mága obětuješ svého služebníka, oživený kostlivý mág ti bude dál sloužit.

Oživení křištálové sochy

Druh: mistrovské rituální kouzlo

Sesílání: 24 hodin

Pomůcky: rituální potřeby, očarovávací potřeby

Suroviny: 17 💧 v magických surovinách

Dobrovolná oběť: 5 inteligenčních tvorů

Tímto rituálem je možno oživit křištálovou sochu (viz *socha čarodějky, křištálová* v **Bestiáři**).

tiáři). Kromě vůdce rituálu a jeho pomocníků je potřeba ještě 5 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

Suroviny: 13 ⚪ v magických surovinách

Dobrovolná oběť: 2 inteligentní tvorové

Tímto rituálem je možno oživit železnou sochu (viz *socha lva, železná* v **Bestiáři**). Kromě vůdce rituálu a jeho pomocníků jsou potřeba ještě 3 inteligentní tvorové: vědomí jednoho z nich se rituálem přesune do sochy, zbylí dva 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 svic

Oběti: 19 inteligentních tvorů

Mumie (viz **Bestiář**) vzniká z mrtvoly, kterou je třeba předem nabalzamovat a uložit do sarkofágu v podzemní hrobce. V průběhu zaříkávání 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. Mumie si ze svého života pamatuje všechno včetně toho, komu byla věrná. Zůstávají jí také všechny schopnosti a dovednosti.

Oživení zombie

Druh: základní rituální kouzlo

Sesílání: 1 hodina

Pomůcky: rituální potřeby

Suroviny: 1 svíce

Obět: 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. Ze svého života si zombie nic nepamatuje, její jedinou potřebou je utišit svůj sžíratý hlad.

Poslání

Druh: mistrovské rituální kouzlo

Sesílání: 12 hodin

Suroviny: mozek vzluhý (26 zl)

Vůdce rituálu se musí po celou dobu sesílání dotýkat hlavy cíle. Na konci sesílání vyšloví úkol, který cíl musí splnit, například „Zabij krále Akradu“. Úkol musí být formulovalý 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 působení, 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 bargesta

Druh: pokročilé rituální kouzlo

Sesílání: 8 hodin

Pomůcky: rituální potřeby, 5 svic

Oběť: 1 inteligentní tvor

Tělo k posednutí: mrtvý černý pes

Tímto kouzlem je možné přivolat *bargesta* (viz **Bestiář**). Před započetím rituálu je třeba nakreslit pentagram a vepsat do něj démonovu pečeť. Po provedení oběti a vyslovení jeho pravého jména s ním lze uzavřít smlouvou, která určí, co bude muset vykonat a co za to dostane (viz **Smlouva s démonem** na straně 25 v **Bestiáři**). Démon následně může posednout živého tvora (viz **Posednutí démonem** na straně 26 v **Bestiáři**), vstoupit do nějakého předmětu (tím se z něj stane prokletý kouzelný předmět, viz **Zaklání démona do předmětu** na straně 27 v **Bestiáři**) nebo oživit připravené tělo a přetvořit ho ke svému obrazu (tím se z něj stane nestvůra uvedená v **Bestiáři**).

Přivolání démona alkoholu

Druh: pokročilé rituální kouzlo

Sesílání: 2 hodiny

Pomůcky: rituální potřeby

Suroviny: 5 svic

Oběť: hrozny, ovoce, chmel, ječmen apod.

Před započetím 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 svic

Oběť: křeček

Před započetím 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 svic

Oběť: pijavice

Před započetím 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 svic

Oběť: štír

Před započetím 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 svic

Oběť: prase

Před započetím 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 svic

Oběť: medvěd nebo lev

Před započetím 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

Tělo k posednutí: mrtvé dítě

Pokud znáš jeho pečeť a pravé jméno, tímto rituálním kouzlem můžeš přivolat *diblíka* (viz **Bestiář**). Pravidla pro přivolávání démonů viz heslo **Démoni** na straně 25 v **Bestiáři**.

Přivolání ducha zemřelého

Druh: mistrovské rituální kouzlo

Sesílání: 1 hodina

Pomůcky: rituální potřeby

Oběť: inteligentní tvor

Před započetím 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

Tělo k posednutí: tělo sešité z několika kusů hovězího dobytku

Pokud znáš jeho pečeť a pravé jméno, tímto rituálním kouzlem můžeš přivolat *pána zkázy* (viz **Bestiář**). Pravidla pro přivolávání démonů viz heslo **Démoni** na straně 25 v **Bestiáři**.

Přivolání sukuby

Druh: pokročilé rituální kouzlo

Sesílání: 12 hodin

Pomůcky: rituální potřeby

Suroviny: 5 svic, červená stuha

Oběť: holubice

Pokud znáš její pečeť a pravé jméno, tímto rituálním kouzlem můžeš přivolat *sukubu* (viz **Bestiář**). Pravidla pro přivolávání démonů viz heslo **Démoni** na straně 25 v **Bestiáři**.

Přílivová 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

Působení: několik hodin, při provedení stříbrem trvalé

Při seslání je třeba nakreslit runový obrazec a určit deaktivaci 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 svic

Oběti: 23 inteligenčních tvorů

Fext (viz **Bestiář**) vzniká z živého, inteligenčního tvora, který je na začátku rituálu zabít a na konci znova oživen. Nejdříve je třeba nakreslit rituální kruh, umístit do něj oběti, zapálit svíce a následně jej uprostřed kruhu usmrtit. Pokaždé, když jedna ze svic dohoří, vůdce rituálu ukončí život jedné z obětí. Rituál skončí, když dohoří poslední svíce. Fext si pamatuje všechno ze svého života, včetně toho, komu byl věrný a jak se z něj stal nemrtvý. Zůstávají mu také všechny schopnosti a dovednosti.

Stvoření ghúla

Druh: pokročilé rituální kouzlo

Sesílání: 5 hodin

Pomůcky: rituální potřeby

Suroviny: 5 ⚡ v magických surovinách, 5 svic

Oběti: 5 inteligenčních tvorů

Ghúl (viz **Bestiář**) vzniká z živého, inteligenčního tvora, který je na začátku rituálu zabít a na konci znova oživen. Nejdříve je třeba nakreslit rituální kruh, zapálit svíce a následně jej uprostřed kruhu usmrtit. Pokaždé, když jedna ze svic dohoří, vůdce rituálu ukončí život jedné z obětí. Rituál skončí, když dohoří poslední svíce. Ghúl si pamatuje všechno ze svého života, včetně toho, komu byl věrný a jak se z něj stal nemrtvý. Zůstávají mu také všechny schopnosti a dovednosti.

Stvoření přízraku

Druh: mistrovské rituální kouzlo

Sesílání: 24 hodin

Pomůcky: rituální potřeby, očarovávací potřeby

Suroviny: slinivka slizovce (38 zl)

Dobrovolná oběť: 7 inteligenčních tvorů

Tímto rituálem je možno stvořit přízrak (viz **Bestiář**). Před započetím je třeba okolí obkroužit magickými runami – tato oblast se stane přízrakovým věčným domovem. Kromě vůdce rituálu a jeho pomocníků je potřeba ještě 8 inteligenčních tvorů: z jednoho se stane přízrak, ostatní za to zaplatí svým životem. Všichni to musí udělat dobrovolně, jinak se rituál nepodaří.

Stvoření spektry

Druh: pokročilé rituální kouzlo

Sesílání: 17 hodin

Pomůcky: rituální potřeby

Suroviny: 17 ⚡ v magických surovinách, 17 svic

Oběti: 17 inteligenčních tvorů

Spektra (viz **Bestiář**) vzniká z živého, inteligenčního tvora, který je na začátku rituálu zabít a na konci znova oživen. Nejdříve je třeba nakreslit rituální kruh, zapálit svíce a následně jej uprostřed kruhu usmrtit. Pokaždé, když jedna ze svic dohoří, vůdce rituálu ukončí život jedné z obětí. Rituál skončí, když dohoří poslední svíce. Spektra při svém vzniku ztratí veškerou lidskost, bude ji hnát touha vysávat teplo ze živých tvorů. Na předchozí život jí zbyde jen mlhavá vzpomínka. Pokud někomu zaživa sloužila, bude mu sloužit i nadále.

Temnota

Druh: pokročilé rituální kouzlo

Sesílání: 9 dní

Suroviny: 13 růstových žláz obřího netopýra (13 x 6 zl)

Oblast o průměru několika kilometrů pokryje černočerná tma, ve které nefungují žádné zdroje světla ani *infravidení*.

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 nezničitelná bariéra. Zasahuje i pod zem a v obou směrech brání průchodу všeho včetně plynů a nehmotných bytostí. Teleportační kouzla neomezuje. Při sesílání je možno určit propouštěcí formuli, jejíž vyslovení umožní bariérou projít, nebo vytvořit jiný způsob průchodu bariérou, například kouzelné dveře.

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 (lodě, obelisk a podobně). Ten pak může letat 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.

Zemětřesení

Druh: mistrovské rituální kouzlo

Sesílání: 180 dní

Suroviny: srdce černého draka (202 zl)

Toto mocné rituální kouzlo na oblast o průměru několika kilometrů přivolá ničivé zemětřesení.



Nehráčské postavy

Tato kapitola je určena pro pána jeskyně. Najde v ní návod, jak tvorit obyvatele vašeho herního světa, a pár konkrétních příkladů nehráčských postav.

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

Vlastnosti říkají, jak dobrá a nebezpečná je nehráčská postava v boji. Ačkoliv je tedy například bohatý kupec vlivný, vlastnosti bude mít nízké, protože není v moc dobré kondici a boj netrénuje.

- Děti, starci a podobně mají nižší hodnoty vlastností než postavy na základních úrovních. Tedy 2/2/1, 2/1/1 nebo dokonce 1/1/1.
- Většina dospělých lidí, elfů a ostatních příslušníků hratelných ras má stejné hodnoty jako postavy na základních úrovních, tedy 3/2/1.
- 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**, **Finesu** 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 kudůci mají 7 životů.
- Lidé a elfové a trpaslíci 8.
- Trpaslíci a barbaři 9.
- Krollové 10.

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 každý lidský rolník nebo nádeník má 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 žíví se jako obyčejní lidé, případně si užívají bohatství z nalezených pokladů.

Dobrodružné povolání by mělo být vzácné: obyčejný voják, člen městské stráže nebo i král by neměli mít povolání válečník, měli by mít pouze hodnoty vlastnosti, pár příhodných dovedností a možná jednu nebo dvě schopnosti. Stejně tak obyčejný lovec by neměl být hraničář, vesnická vědma by neměla být kouzelnice a pouliční kapsář by neměl být zloděj.

Při tvorbě nehráčských postav s dobrodružným povoláním postupuj jako při tvorbě hráčských postav. Nemusíš ale nutně vyspat všechny jejich schopnosti a dovednosti. Stačí vědět, jaké nejčastěji používají, zbylé můžeš doplnit v průběhu hry.

Oblečení a povolání

Jak je nehráčská postava oblečená? Jako lovec? Rybář? Člen městské stráže?

Popis

Dlouhé popisy jsou nudné a nezáživné. Zmiň jen výzbroj a to, co nejvíce upoutá pozornost.

Příklad:

V bráně jsou tři strážní v těžkých zbrojích, opírají se o dlouhá kopí. Jeden je o hlavu vyšší než ostatní, druhý má pásku přes oko a třetí se 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 1, Finesa 2, Duše 1, ❤ 7

Schopnosti: vytříbená chut', skvělý čich

Dovednosti: odezírání ze rtů

Životy: nuzné (1 st / den)

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: nezdolná výdrž, infravidení, lamželezo

Životy: pohodlné (2 zl / den)

Chování: strohý

Vzhled: postarší rozložitý trpaslík ve špinavé kovářské zástěře s vytetovaným kladičem 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

Živobytí: bídné (2 mk / den)

Chování: skromná, ochotná

Vzhled: mladá elfka s rozcuchanými vlasy a šaty z trávy a rákosí

Potulná elfská léčitelka, která žije z darů lesa.

Urozený pán Zard

Fyzička 3, Finesa 4, Duše 2, ❤ 8

Schopnosti: světný hlas

Dovednosti: čtení a psaní

Živobytí: hojně (10 zl / den)

Chování: marnivý, květnatá mluva, sukničkář

Vzhled: mladý lidský aristokrat v bohatých šatech s nádherným loveckým psem a krátkým mečem u pasu

Věčně zadlužený aristokrat, který očekává, že mu všichni budou posluhovat.

Dračice

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 4, ❤ 10

Schopnosti: ultrasluch, bojové šílenství

Živobytí: hojně (10 zl / den)

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*

Živobytí: nuzné (1 st / den)

Chování: exotický přízvuk, flegmatický

Vzhled: cizokrajně oblečený starý elf s turbanem, píšťalou a pytlem hadů

Zaříkávač hadů a hypnotizér.

Adira

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 3, ❤ 9

Schopnosti: nezdolná výdrž, orientační smysl, velitelský hlas

Dovednosti: čtení a psaní, plavání a potápění

Živobytí: hojně (10 zl / den)

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, orientační smysl

Kouzla: beranidlo *Zelokvah*, ledová dýka *Kerach pygion*, štít *Magen*, neviditelná zbroj *Ij ryjut širion*, protoplazma *Makor refeš*, třpytivá zář *Misanver lehavah*, chůze po hladině *Halijkah šetah*, detekční runy *Gilah otim*, bílý blesk *Lavan bárak*, pomalý pád *Ityj mapal*, mrazivá čepel *Kafor taraf*

Dovednosti: čtení a psaní, staré jazyky, plavání a potápění

Živobytí: pohodlné (2 zl / den)

Chování: vznětlivý

Vzhled: vysoký barbar s těžkou dubovou ho-
lí zahalený do dlouhého modrého pláště
Barbarský kouzelník.

Brena

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, ❤ 9

Povolání: alchymistka

Úroveň: 2.

Schopnosti: nezdolná výdrž, infravidění

Recepty: hojivá mast, hydrofóbní pasta, léči-
vý lektvar, kouzelné leštidlo

Dovednosti: čtení a psaní, léčitelství, zpraco-
vání magických surovin

Životy: ucházející (5 st / den)

Chování: upovídaná, přátelská

Vzhled: baculatá mladá trpaslice v pracovní
záštěre potřísněné skvrnami od žíraviny

Přátelská trpaslická alchymistka, která po-
věsila dobrodružný život na hřebík a otevře-
la si krámek ve městě.

Svišt'

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 2, ❤ 7

Povolání: zloděj

Úroveň: 3.

Schopnosti: citlivý hmat, skvělý sluch, odhad
na lidi, průměrná tvář, tichý pohyb

Dovednosti: otevíráni zámku, padělatelství,
přetvářka a převleky

Životy: ucházející (5 st / den)

Chování: pomstychtivý, hrabivý

Vzhled: dobře oblečený kudůcký obchodník
ve středním věku

Zloděj a protřelý podvodník. Pod šaty má
skrytu dýku.



Ceník

V této kapitole najdeš ceny pokladů a předmětů z pravidel a bestiáře. 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.

Smlouvání

Ve světě Dračího doupěte k6 zboží nemá cenovky, o všech cenách se smlouvá. Odehrávat to by ale bylo zdlouhavé, obvyklé je proto smlouvat pouze o odměnách za úkoly. Pokud vás to baví, můžete smlouvat vždy, v tom případě ale obchodník samozřejmě začne na mnohem vyšší částce než v ceníku.

Prodejní a nákupní ceny

Obchodníci vydělávají na tom, že nakupují levně a prodávají draze. Abyste nemuseli smlouvat, platí jednoduché pravidlo, že od postav nakupují za poloviční ceny, než za jaké pak zboží prodávají. Když chceš tedy prodat léčivý lektvar, který v ceníku stojí 2 zla-

té, dostaneš za něj jen 1 zlatý. Výjimkou jsou položky, které slouží jako platičko, například

zlato, stříbro nebo drahé kameny. Jejich prodejná a nákupní cena je stejná.

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	
dobrý cestovní oděv	
dobrý lovecký oděv	
důstojnická uniforma	
kapitánská uniforma	
kněžský háv	
kouzelnická róba	
kupecký oděv	
měšťanský šat	
oděv řemeslnického mistra	
Dobré¹	10 zl
honosný lovecký oděv	
honosné cestovní šaty	
honosná kouzelnická róba	
toga člena akademie	
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.	
Úpravy	
vnitřní kapsy a skrytá pouzdra	+2 zl

Vybavení

Alchymistická výbava	Cena
1 kouzelné esence	2 zl
Alchymistická výbava	Cena
* alchymistická laboratoř	100 zl

Alchymistická výbava	Cena
<i>nemagické suroviny</i>	1 zl
<i>opasek na lektvary</i> ¹	4 st
<i>pouzdro na lektvary</i> ²	1 st
truhlice s <i>alchymistickou aparaturou</i> ³	10 zl

¹ Na 6 flakónů.

² Na 12 flakónů.

³ V truhlici je také zásoba prázdných flakónů.

Kouzelnické pomůcky	Cena
* <i>rituální potřeby</i> ¹	15 zl
* <i>očarovávací potřeby</i> ²	10 zl

¹ Rituální dýka, olívko, troud a křesadlo, křídá, 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.

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
<i>potrava pro zvíře</i> na 1 den	1 st
* <i>routa</i> ³	5 st
<i>zásoby pro 1 osobu</i> na 1 den	1 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.

³ Říká se, že tato bylina odpuzuje bazilišky.

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

¹ Po vydatném spánku vylečí 1 život a následně všechna vážná zranění, každé po tolika dnech používání masti, za kolik životů bylo způsobeno.

² Po několika minutách vylečí 3 kz + 2 životů a následně všechna vážná zranění, každé po tolika hodinách, za kolik životů bylo způsobeno.

³ Čisté obvazy, řemeny, ostrý nůž, jehla a nit na zašívání ran, líh na dezinfekci, živočišné uhlí na léčení průjmu a suroviny na výrobu odvarů.

Lovecká výbava	Cena
<i>clubko drátu</i> ¹	5 st
<i>past na medvědy</i>	2 zl

¹ Na výrobu ok a pastí na lov drobné zvěře.

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.

tora, dřevěná lžíce, talíř, miska a korbel, kálich nebo roh na pití.

Nářadí	Cena
dláto ¹	2 st
krumpáč	6 st
kladivo ¹ a hřebíky	5 st
lopata	4 st
majzlík ¹	2 st
motyka	4 st
pácidlo ¹	5 st
průbojník	2 st
sekera	5 st
vidle	4 st

¹ Tyto nástroje jsou součástí zlodějského náčiní.

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

¹ Zlodějská lucerna dosvítí dál než obyčejná a dá se zavěsit na krk, svítí ale jen jedním směrem.

Psací potřeby	Cena
křída	1 mk
písářská souprava ¹	1 zl

¹ Pouzdro na svitky s několika archy papíru, brk, inkoust, pemza, olůvko a podložka na psaní.

Skleněné zboží	Cena
prázdná láhev	5 st
prázdný flakón	1 st

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 ¹	2 zl
kladkostroj	1 zl
kotvička	6 st
skoby a hřeby	4 st

¹ Mačky, cepín, smyčky, skoby a úvazy.

Zlodějské pomůcky	Cena
líčidla	1 zl
* mistrovské paklíče	100 zl
nášlapné ježky (pytlík)	5 st
okovy	6 st
padělatelské náčiní	5 zl
pepř (pytlík)	5 st
pouta a roubík	2 st
skoby, klínky a hřebíky (pytlík)	4 st
zlodějské náčiní ¹	5 zl
zrcátko na držadle	2 st

¹ Sada paklíčů a šperháků, kleště, pácidlo, majzlík, dláto, kladivo, nebozez, pilník, pilka na železo, olejnička a klubko drátu.

Zvířata a dopravní prostředky

Zvířata	Cena ¹
jezdecký kůň	15 zl
mezek, mula, osel	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

Povozy	Cena
* kočár	20 zl
sáně	6 st
vůz	5 zl

Lodě	Cena ¹
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
* velká válečná lod'	2.000 zl

¹ V ceně jsou vesla, plachty a další potřebné vybavení.

Výzbroj

Lehké zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
beze zbraně	-	♥ 0	-
pěstní klín	-	✋ 0	5 mk
bič, nůž	-	✋ 0	4 st
dlouhé kopí, trojzubec	-	♥ 2	3 zl
dýka, tesák	-	✋ 1	2 zl
hůl	-	♥ 1	1 st
krátké kopí	-	✋ 1	2 zl
obušek	-	✋ 0	2 st
sít'	-	✋ -	2 st
šavle, krátký meč	-	✋ 1	4 zl

Lehké vrhací zbraně ¹	Dostřel	Zranění	Cena
ostěp	střední	✋ 1	8 st
vrhací nůž, vrhací šipka	krátký	✋ 1	5 st

¹ Při použití na blízko mají vrhací zbraně o 1 nižší zranění.

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

Těžké vrhací zbraně ¹	Dostřel	Zranění	Cena
vrhací kopí, harpuna	krátký	✋ 2	2 zl
vrhací sekera, vrhací kladivo, vrhací disk (čakram)	krátký	✋ 2	3 zl

¹ Při použití na blízko mají vrhací zbraně o 1 nižší zranění.

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.

Louč a pochodeň	Zranění	Přidané zranění	Cena
louč	-1	3kz ohněm	1 mk
pochodeň	-1	3kz ohněm	5 mk

Speciální zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
* flakón něčeho nezdravého	krátký	podle obsahu	různá
flakón svěcené vody ¹	krátký	9kz svěcenou vodou ¹	1 st

Speciální zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
* plamenomet	kontaktní	podle hořlaviny ²	10 zl
zápalná láhev	krátký	každé kolo podle hořlaviny ²	5 st

¹ Svěcenou vodu posvětil kněz. Je k nerozeznání od obyčejné, zraňuje ale nemrtvé nestvůry, jako kdyby to byla žírávina.

² Viz kapitola **Hořlaviny** na straně 169.

Zbroje a štíty	Kvalita	Cena
lehká zbroj	1	10 zl
těžká zbroj	2	50 zl
štít	+1	4 zl
lehká koňská zbroj	1	20 zl
těžká koňská zbroj	2	100 zl

Léčiva

Léčivo	Účinek	Cena
<i>hojivá mast</i> (1 dávka)	Po vydatném spánku vylečí 1 život a následně všechna vážná zranění, každé po tolika dnech používání masti, za kolik životů bylo způsobeno.	4 st
* <i>lektvar rychlého hojení</i>	Po několika minutách vylečí 5kz + 3 životů a všechna vážná zranění.	44 zl
* <i>lektvar regenerace</i>	Několik minut léčí každé kolo 2 životy a vylečí všechna vážná zranění.	68 zl
<i>léčitelské potřeby</i>	Čisté obvazy, řemeny, ostrý nůž, jehla a nit' na zašívání ran, líh na dezinfekci, živočišné uhlí na léčení průjmu a suroviny na výrobu odvarů.	1 zl
<i>léčivý lektvar</i>	Po několika minutách vylečí 3kz + 2 životů a následně všechna vážná zranění, každé po tolika hodinách, za kolik životů bylo způsobeno.	4 zl
* <i>mast na popáleniny</i>	Po několika minutách vylečí 2 životy, léčí ale pouze zranění ohněm, mrazem nebo žírávinou .	4 zl
* <i>oční kapky</i>	Vylečí vidění dvojmo, rozmazané vidění a oslepení.	16 zl
* <i>skřetí dryják</i>	Po několika minutách vylečí 2kz + 1 životů. 2 ze 6 šance na zvrácení.	2 zl

Léčivo	Účinek	Cena
* vyprošťovák	Probere vyřazeného a vyléčí kocovinu, závratě, potíže s rovnováhou, dezorientaci, zmatenosť, malátnosť, halucinace, apatii a ztrátu pamäti. Následujúci den znemožní jíst.	8 zl

Pasti, jedy, hořlaviny a žíraviny

Pasti	Cena
* blesková past	100 zl
* jehlicová past	10 zl + cena jedu
* kamenná koule	5 zl
* kyvadlová past	20 zl
past na medvědy	2 zl
* plynová past	20 zl + cena jedu
* propadlová past	15 zl
* šipková past	15 zl + cena jedu
* vodní past	25 zl
* vyjíždějící břit	15 zl + cena jedu

Jedy	Za dávku
* jed z pavoučnatky	20 zl
* jed z pralesničky	100 zl
* jed z varana	1 zl
* jed ze štíra	6 zl
jed ze zmije	1 zl
* kurare	8 zl
muchomůrka zelená	2 st
* uspávací tinktura	8 zl
vlčí mor	5 st

Jedy	Za dávku
* arsin	8 zl
* arzenik	16 zl
bolehlav	4 st
* černá zhoubka	8 zl
* dech zeleného draka	50 zl
* jablečná vůně	16 zl
* jed z baziliška	20 zl
jed z černé ropuchy	6 st
* jed z chřestýše	3 zl
* jed z kobry	5 zl
* jed z mamby černé	4 zl
* jed z mantikory	16 zl
* jed z medúzy	12 zl
* jed z obřího křížáka	4 zl
* jed z obřího sklípkana	16 zl
* jed z obřího štíra	12 zl
* jed z obřího varana	2 zl

Protilátky	Cena
* tinktura z oddenku kurkumy (proti kobřímu jedu)	5 zl
* tinktura ze seny (proti vlčímu moru)	5 zl

Hořlaviny	Cena
lampový olej (1 láhev)	5 st
* tekutý oheň (1 baňka)	8 zl
* termická pasta (1 tuba)	16 zl

Žíraviny (1 flakón)	Cena
* dech černého draka	40 zl
* lučavka královská	5 zl
* sliny hydry	6 zl
* sliny pavučinového brouka	10 zl
* sliny všežrouta odporného	6 zl
* sliz z plíživého hnusu	16 zl
* trávicí šťávy slizovce	4 zl

Žíraviny (1 flakón)	Cena
* vitriol	2 zl

Žíraviny (1 flakón)	Cena
* žíravý dech baziliška	8 zl

Studium a výcvik

Výcvik u mistra	Cena
elixír rychlého učení	4 zl
dovednost, základní schopnost	8 zl
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	8 zl
* pokročilé kouzlo nebo recept	40 zl
* mistrovské kouzlo nebo recept	200 zl

Svitek se vzácným kouzlem nebo vzácným alchymistickým receptem	Cena
* základní kouzlo nebo recept	16 zl
* pokročilé kouzlo nebo recept	80 zl
* mistrovské kouzlo nebo recept	400 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, křištál, lazurit, malachit, nefrit, obsidián, olivín, onyx, opál, pyrit, růženín, spinel, turmalín, tygrí oko, týkys 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
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	2–20 zl
vzácné tkaniny	
luxusní štít	8–20 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

Vzácné materiály	Cena
ocel, měď, bronz, cín, mosaz, vzácné dřevo, dračí kost (1 kg)	2,5 zl
stříbro, slonovina, nefrit, křištál (1 kg)	25 zl
zlato (1 kg)	250 zl
* dračí šupiny (na 1 zbroj)	200 zl
* srst huňáče (1 hrst)	2 st

Odlitky ze vzácných kovů	Cena
měděný, broncový, cínový nebo mosazný ingot	1 st
měděný, broncový, 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

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
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

Opevněné domy a hrady ¹	Cena
pevnost	250.000 zl

¹ Bydlení ve vlastním snižuje náklady na život bytí na polovinu.

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

Živobytí

Bídné (žebrák)	2 mk / den	Hojné (obchodník)	10 zl / den
žebrák, poustevník			představený kolégia řemeslníků
Nuzné (chuďas)	1 st / den	člen městské rady	
rolník, nádeník, vědma, uhlíř, lovec, rybář			bohatý obchodník, bankér
dělník, servírka, kuchař			velekněz
novic v chrámu			generál, admirál, velitel žoldnéřů
námořník, voják, žoldák, strážný			zchudlý aristokrat
služebný			scholarcha akademie
lapka, práskač, kapsář, prostitutka			hlava tajné služby, mistr zloděj
Ucházející (farmář)	5 st / den	dobrodruzi na mistrovských úrovních,	
farmář			mistr alchymista nebo čaroděj
tovaryš, léčitel			
nižší úředník			
drobný obchodník, vetešník			
adept v chrámu			
poddůstojník, loďmistr, osobní stráž			
osobní sluha			
student akademie			
pasák, ranař, vůdce lapků, pašerák, kurtizána			
dobrodruzi na základních úrovních, učedník alchymisty nebo čaroděje			
Pohodlné (řemeslník)	2 zl / den	Blahobytné (aristokrat)	50 zl / den
starosta, stařešina			správce nebo vládce města
mistr řemeslník, písář, lékař			hlava obchodní společnosti
vyšší úředník, právník			hlava významné církve
handlíř, lichvář			aristokrat
kněz			
důstojník, kapitán, elitní stráž			
člen akademie			
vůdce místního podsvětí, padělatel			
dobrodruzi na pokročilých úrovních, zavedený alchymista nebo čaroděj			
Akce podsvětí		Luxusní (král)	1.000 zl / den
1x – 100x denních nákladů			správce provincie, král
Dar nebo úplatek		Opulentní (císař)	5.000 zl / den
1x – 100x denních nákladů			císař, velekrál
Odměna pro postavy			
1x – 100x denních nákladů zadavatele			

Odvozené ceny

Akce podsvětí	
1x – 100x 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 bronzová 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	62 zl
* elfí boty	25 zl
* elfí plášt'	140 zl
* maska mnoha podob	80 zl
* plášt' nenápadnosti	60 zl
* plášt' neviditelnosti	200 zl
* sedmimílové boty	90 zl

Kouzelné šperky	Cena
* amulet nedetektovatelnosti	90 zl
* amulet věčného života	300 zl
* amulet vodního dechu	25 zl
* amulet z rohu jednorožce	134 zl
* čelenka telekineze	140 zl
* hřejivý amulet	15 zl
* chladivý amulet	10 zl
* mrazící amulet	15 zl
* náhrdelník z drápů	10 zl

Kouzelné šperky	Cena
* 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
* talisman proti uhranutí	5 zl
* upírský prsten	120 zl

Kouzelná výzbroj	Cena
* bezhlavný dlouhý luk	25 zl
* dračí zbroj	460 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
* léčivý safír	40 zl

Léčivé kameny	Cena
* léčivý smaragd	75 zł
* léčivý topaz	25 zł

Ostatní kouzelné předměty	Cena
* detekční zvonek	50 zł
* elfská lyra	25 zł
* kouzelná zápalka	10 zł
* kouzelný kalich	30 zł
* krysařova flétna	150 zł
* létající koberec	400 zł

Ostatní kouzelné předměty	Cena
* nahlížecí koule	200 zł
* překladová kniha	40 zł
* runa věčnosti	125 zł
* runotepecké pero	25 zł
* sérotvorný flakón	40 zł
* sledovací mapa	20 zł
* torna beztíže	60 zł
* vzkazové knihy	400 zł
* žhnoucí lampa	9 zł

Magické suroviny

Magické suroviny	💧	Cena
* baziliščí vejce	7	14 zł
* bludný kořen	17	34 zł
* časoprostorové bobule	1	2 zł
* černé srdce pavoučnatky	17	34 zł
* dračí krev (1 flakón)	-	2 st
* dračí srdce	101	202 zł
* dračí vejce	23	46 zł
* dřevěné srdce dryády	5	10 zł
* dvanácterník ghůla	5	10 zł
* fialová plíseň (1 flakón)	1	2 zł
* fluidum z bludičky	7	14 zł
* harpyjí vejce	1	2 zł
* hlava obří vážky	3	6 zł
* hřbitovní věnec	3	6 zł
* hrst vajec mouchy zlodějky	1	2 zł
* hrst vajec obří vážky	1	2 zł
* hrst vajec všežrouta odporného	2	4 zł
* chapadla řasnatky	1	2 zł
* játra huňáče modrého	3	6 zł
* játra huňáče zeleného	5	10 zł
* kamenné srdce gargoyley	7	14 zł

Magické suroviny	💧	Cena
* kořen mandragory	3	6 zł
* kořeny dravého keře	5	10 zł
* křídla poletuchy	2	4 zł
* lysohlávka tajmená	3	6 zł
* měsíční lilie	1	2 zł
* mluvící kaktus	5	10 zł
* modrá světlíkující pasta	1	2 zł
* mozek vzluhy	13	26 zł
* mrchožrout plazivý	3	6 zł
* mrtvé srdce festa	23	46 zł
* nadledviny gryfa	19	38 zł
* nadledviny harpyje	3	6 zł
* nadledviny mantikory	7	14 zł
* nadledviny mořské panny	5	10 zł
* nadledviny pegasa	19	38 zł
* nadledviny tříhlavého psa	5	10 zł
* nemrtvá esence spektry	17	34 zł
* očarovaná stříbrná nit	-	30 zł
* oči hada z hlavy medúzy	1	2 zł
* oči medúzy	7	14 zł
* ostny obřího dikobraza	3	6 zł
* pigment skvrny barevné	7	14 zł

Magické suroviny		Cena
* pískový had	11	22 zł
* podkožní žláza bahenního netvora	11	22 zł
* prach z rohu jednorožce	31	62 zł
* pýchavka kýchavá	1	2 zł
* roh jednorožce	31	62 zł
* růstová žláza krakena	29	58 zł
* růstová žláza krále goblinů	11	22 zł
* růstová žláza královny obřích mravenců	13	26 zł
* růstová žláza lítého vlka	7	14 zł
* růstová žláza mouchy zlodějky	3	6 zł
* růstová žláza obra	19	38 zł
* růstová žláza obří anakondy	13	26 zł
* růstová žláza obří gorily	13	26 zł
* růstová žláza obří krysy	3	6 zł
* růstová žláza obří ploštice	5	10 zł
* růstová žláza obřího červy	5	10 zł
* růstová žláza obřího dikobraza	5	10 zł
* růstová žláza obřího hroznýše	11	22 zł
* růstová žláza obřího kance	11	22 zł
* růstová žláza obřího kraba	13	26 zł
* růstová žláza obřího křížáka	5	10 zł
* růstová žláza obřího mořského hada	23	46 zł
* růstová žláza obřího mořského koníka	7	14 zł
* růstová žláza obřího mravence	5	10 zł
* růstová žláza obřího netopýra	3	6 zł
* růstová žláza obřího orangutana	11	22 zł

Magické suroviny		Cena
* růstová žláza obřího orla	13	26 zł
* růstová žláza obřího roháče	7	14 zł
* růstová žláza obřího sklípkana	11	22 zł
* růstová žláza obřího štíra	7	14 zł
* růstová žláza obřího varana	11	22 zł
* růstová žláza permoníka	2	4 zł
* růstová žláza ptáka hroziváka	11	22 zł
* růstová žláza ptáka Noha	17	34 zł
* růstová žláza všežrouta odporného	7	14 zł
* rychletuhnocí sliz	3	6 zł
* rzivý prach	5	10 zł
* slezina neviděného	29	58 zł
* slinivka slizovce	19	38 zł
* sliny obřího červa	1	2 zł
* srdce hvozdu	127	254 zł
* srdce hydry	17	34 zł
* srdce kancodlaka	17	34 zł
* srdce krysodlaka	17	34 zł
* srdce medúzy	11	22 zł
* srdce medvědodlaka	17	34 zł
* srdce nezmara	17	34 zł
* srdce oživlého stromu	19	38 zł
* srdce tygrodlaka	17	34 zł
* srdce vlkodlaka	17	34 zł
* srdce zlobra	17	34 zł
* štětiny z chapadel ogloje-chorchoje	17	34 zł
* štítná žláza baziliška	23	46 zł
* třpytivý prach	7	14 zł
* ucukavka nedůtklivá	5	10 zł
* upíří zuby	29	58 zł
* vak vajec obřího křížáka	1	2 zł
* vak vajec obřího sklípkana	3	6 zł

Magické suroviny	💧	Cena
* vejce brouka ohnivce	1	2 zl
* vejce gryfa	5	10 zl
* 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 hrozičáka	3	6 zl

Magické suroviny	💧	Cena
* vejce ptáka Noha	5	10 zl
* 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	11	22 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* nebo *masti na popáleniny* je za tuto cenu 10 dávek.

Běžné suroviny, výbava a služby	Cena
1 💧	2 zl
alchymistická laboratoř	100 zl
zásoba nemagických surovin	1 zl
* pronájem laboratoře na několik hodin	1 zl
truhlice s alchymistickou aparaturou ¹	10 zl

¹ V truhlici je také zásoba nemagických surovin a prázdných baněk a flakónů.

Vzácné alchymistické výrobky	Cena
* dračí inkoust	9 zl
* elixír mládí	420 zl
* elixír ukládání vzpomínek	60 zl
* koncentrovaná mlha	52 zl
* kouzelná lícidla	32 zl
* kouzelný inkoust	32 zl
* lektvar hypnózy	44 zl
* lektvar létání	92 zl
* lektvar neviditelnosti	132 zl
* lektvar nezranitelnosti	108 zl
* lektvar obří síly	84 zl
* lektvar proměny do kance	76 zl
* lektvar proměny do kočky	28 zl
* lektvar proměny do krysy	76 zl
* lektvar proměny do medvěda	76 zl
* lektvar proměny do obřího černého pavouka	76 zl

Vzácné alchymistické výrobky	Cena
* lektvar proměny do tygra	76 zl
* lektvar proměny do vlka	76 zl
* lektvar regenerace	84 zl
* lektvar rychlého hojení	52 zl
* lektvar splynutí se dřevem	28 zl
* lektvar ticha	16 zl
* lektvar vampirismu	124 zl
* lektvar zkamenění	36 zl
* nápoj lásky	132 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

Základy předmětů	Cena
dřevěné uhlí (na výrobu bomby a rakety)	1 st
nádoba z pálené hlíny (na výrobu bomby)	2 st
plechový válec (na výrobu rakety)	8 st
železné střepiny (na výrobu rakety)	2 st