

The background of the cover is a detailed illustration. On the left, a tall, slender, golden statue of a woman stands, holding a scepter in her right hand and a small figure in her left. To her right, a dragon with brown scales and black wings is flying. The scene is set against a dark, textured background with a bright light source behind the dragon, creating a dramatic effect. The ground is rocky and uneven.

Michal Světlý

Dračák

podle staré školy

shrnutí pravidel

OBSAH

Kostky a hody	2	Viditelnost.....	5
Tvorba postavy	2	Boj.....	5
Pravidla pro alchymii	3	Pády	9
Pravidla pro kouzlení	3	Pasti	10
Schopnosti a dovednosti.....	4	Jedy.....	10
Hod na náhodu.....	4	Léčení zranění	10
Překonávání překážek	4	Zlepšování postavy.....	11
Dveře a zámky	4	Kouzelné předměty	11

KOSTKY A HODY

Prostý hod kostkou (k6)

Výsledkem je hodnota na kostce.

Kostky zranění (kz)

Hod' příslušný počet šestistěnných kostek a spočítej, na kolika padlo 4 nebo víc.

TVORBA POSTAVY

- 1. Zvol si povolání.
- 2. Vyber si rasu.
- 3. Vymysli si minulost.
- 4. Urči 1–2 prvky chování.
- 5. Zvol si jméno nebo přezdívku.
- 6. Urči hodnoty vlastností.
- 7. Napiš si, kolik máš životů
- 8. Zvol si schopnosti a dovednosti.
- 9. Vyber si výzbroj a výbavu.
- 10. Hod' si na hotovost: k6 + 4 st.
- 11. Urči 1–2 prvky vzhledu.
- 12. Popiš, jak vypadáš.

Určení vlastností

Rozděl hodnoty 3, 2 a 1 mezi **Fyzičku**, **Finesu** a **Duši**.

Počet schopností a dovedností

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

Vrozené schopnosti

- Barbar** nezdolná výdrž
9 životů
- Člověk** všestrannost
8 životů
- Elf** skvělý zrak, vidění v šeru
8 životů

Hobit vytříbená chuť, skvělý čich
7 životů

Kroll ultrasluch
9 životů

Kudůk citlivý hmat, skvělý sluch
7 životů

Trpaslík infravidění
9 životů

PRAVIDLA PRO ALCHYMII

Laboratoř a aparatura

- Na destilaci kouzelné esence, identifikaci výrobků, výrobu podle naučených receptů a studium nových receptů ti stačí *aparatura*.
- Na výrobu podle receptů, které neumíš, potřebuješ *laboratoř*.

Výroba

Na výrobu každého předmětu je potřeba 1 kapka kouzelné esence, nemagické

suroviny (těch máš dost, nemusíš je počítat) a základ předmětu (flakón na lektvary, hliněná nádoba na bombu apod.).

Výroba trvá několik minut a můžeš vyrábět několik předmětů současně.

Identifikace

Alchymistický výrobek můžeš identifikovat několikaminutovým rozborem pomocí *aparatury*. Pokud je to kapalina, můžeš také použít *lakmusový papírek*.

PRAVIDLA PRO KOUZLENÍ

Příprava kouzel

Příprava kouzla zabere zhruba minutu, po kterou musíš zřetelně a nahlas pronést celé zaklínadlo. Připravena můžeš mít všechna kouzla, která umíš, a jedno další ze svitku nebo knihy. Každé kouzlo si můžeš připravit jen jednou.

Sesílání kouzel

K seslání kouzla musíš zřetelně a nahlas pronést zaklínací formuli. Cíl tě slyšet nemusí.

Provádění rituálů

K provedení rituálu musíš provést předepsanou přípravu (nakreslit kruh, zapálit svíčky apod.), zřetelně a nahlas pronést celý text rituálu a provést předepsané úkony.

Trvání kouzel

Kouzla mohou účinkovat okamžitě, nebo působit několik minut. Každé kouzlo může být aktivní jen jednou – jakmile ho začneš znovu připravovat, přestane účinkovat. Působení tebou seslaného kouzla můžeš kdykoliv ukončit, stačí na to pomyslet.

Cílení kouzel

Pokud není řečeno jinak, cíl kouzla musíš vidět, nebo o něm nějak jinak vědět – do-
týkat se ho, slyšet ho mluvit a podobně.

Kouzlení v těžké zbroji

Při kouzlení v těžké zbroji si počítáš nevýhodu (-1).

SCHOPNOSTI A DOVEDNOSTI

Dovednosti se může učit kdokoliv od 1. úrovně. Schopnosti povolání se může naučit jen postava s příslušným povoláním (nebo člověk skrze *všestrannost*).

- Základní schopnosti můžeš používat od 1. úrovně.

- Pokročilé od 6. úrovně.
- Mistrovské od 12. úrovně.

Na použití schopností a dovedností se nehází. Když máš na něco schopnost nebo dovednost, umíš to kompetentně a spolehlivě.

HOD NA NÁHODU

Hází se k6. Před hodem je vždy třeba určit, co budou znamenat výsledky (např. 1–3 prší, 4–6 neprší).

PŘEKONÁVÁNÍ PŘEKÁŽEK

- Každou překážku můžete překonat, když vymyslíte, jak na to.
- Když vám všem přijde, že by řešení mohlo fungovat, tak fungovat bude.

DVEŘE A ZÁMKY

Dveře

- Obyčejné nebo chatrné dveře jde snadno vyrazit.
- Bytelné dveře jdou vyrazit jen bera-
nidlem nebo něčím srovnatelným.

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

Zámky

- Jednoduchý zámek dokáže šperhákem otevřít každý, zabere mu to ale několik minut a nedokáže ho zase zamknout. Postava s dovedností *otevírání zámků* to zvládne za jedno kolo a stačí jí na to improvizované nástroje, třeba zahnutý hřebík nebo kus drátu.
- Na otevření kvalitního zámku je třeba dovednost *otevírání zámků* a zlodějské náčiní a zabere to několik minut.
- Na otevření mistrovského zámku je třeba dovednost *otevírání zámků* a *sada mistrovských paklíčů* a zabere to několik desítek minut.
- Kouzelný zámek jde otevřít jen příslušným heslem nebo kouzelným klíčem.

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

VIDITELNOST

Zdroj světla	Kontaktní vzdálenost	Krátká vzdálenost	Střední vzdálenost	Dlouhá vzdálenost
žhavé uhlíky, svítící mech	šero	tma	tma	tma
lucerna, svíčka, louč, pochoďeň, olejová lampa	světlo	šero	tma	tma
táborový oheň, zlodějská lucerna	světlo	světlo	šero	tma
maják	světlo	světlo	světlo	šero

Boj

Rychlost a vzdálenost

Kontaktní vzdálenost:

- Pár kroků.

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

Krátká vzdálenost:

- Dostřel malé vrhací zbraně.

- Dá se uběhnout za 1 kolo a rovnou zaútočit zblízka.

Střední vzdálenost:

- Dostřel oštěpu, kuše nebo krátkého luku.
- Dá se uběhnout za 2 kola.

Dlouhá vzdálenost:

- Dostřel dlouhého luku.
- Dá se uběhnout za 3 kola.

Průběh boje

- 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. Při zacyklení úmyslů o pořadí rozhodne Pán jeskyně.
- Když se dva soupeři ohrožují vzájemně, hází proti sobě na útok.
- Když obránce útočníka neohrožuje, útočník si hází na útok a obránce na obranu.

Hod na útok a na obranu

Hod na útok nebo na obranu je: vlastnost + k6 + postihy a bonusy

Vlastnost při hodu na útok

Fyzička: boj beze zbraně, těžkou zbraní nebo v těžké zbroji, soutěžení, kdo bude rychlejší, přetlačování a přetahování.

Finesa: střelba, hod lehkou vrhací zbraní.

Duše: sesílání kouzel.

V ostatních případech si můžeš na útok hodit **Fyzičkou** nebo **Finesou** podle toho, co je pro tebe lepší.

Vlastnost při hodu na obranu

- Když před útokem je možné uhýbat, házíš **Finesou**.
- Když uhýbat nejde, házíš **Fyzičkou**.
- Když se bráníš kouzlem nebo odoláváš duševnímu útoku, házíš **Duší**.

Výhody a nevýhody

Za každou výhodu je +1, za každou nevýhodu -1. Každá okolnost se počítá jen jednou.

Úspěchy

Rozdíl mezi hody určuje počet úspěchů:

- **0-2:** 1 úspěch (•)
- **3-5:** 2 úspěchy (••)
- **6 a víc:** 3 úspěchy (•••)

Za každý úspěch můžeš soupeři něco udělat, například ho zranit, srazit ho

na zem, někam ho zatlačit, v něčem mu zabránit a podobně.

Na odzbrojení, zatlačení do pasti nebo propasti a zabránění v mluvení jsou potřeba dva úspěchy. Můžeš je nasbírat ve více kolech, nebo ve spolupráci s někým dalším.

Zranění

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

Zranění můžeš udělit jen za jeden úspěch, další musíš použít na něco jiného.

Zranění otrávenou zbraní

Když zbroj a štít sníží zranění otrávenou zbraní na nulu nebo méně, rána neprošla skrz a k otravě tedy nedojde. Pokud zasažený zbroj ani štít nemá, k otravě dojde i v případě, že zásah neodečte žádné životy.

Stavy

Bezvědomí

Do bezvědomí upadneš v těchto případech:

- Pokud zranění, které tě vyřadilo (tedy snížilo tvoje životy na nulu nebo níž) bylo vážné (viz *vážné zranění*).
- Pokud tvoje životy klesnou pod – (tvoje *Fyzička*).

- Když ti zranění způsobilo silné krvácení a do několika minut ti ho nikdo nezastavil.

Probrat někoho z *bezvědomí* můžeš alchymistickým *vyprošťovákem*, tím, že ho vyléčíš do kladných životů, bolestivým podnětem, nebo třeba vědrem ledové vody. Pokud mezitím neumře, po několika desítkách minut se probere samovolně. Když po probrání nemá životy v plusu, zůstává vyřazený.

Hoření

Dobře zápalný materiál při zásahu **ohněm** chytne automaticky, špatně hořlavý vzplane za 1 úspěch.

- Plameny zraňují každé kolo za 3kz **ohněm** (odečítá se zbroj, ale ne štít).
- Zapálené oblečení hoří 3 kola, *lampový olej* několik minut.
- Uhašení zabere 1 kolo.
- Na zranění hořením se hází vždy na začátku kola počínaje prvním kolem po zapálení.
- Hoření z různých zdrojů se nesčítá, počítá se to nejsilnější.

Krvácení

Pokud ti někdo jako *vážné zranění* způsobí silné *krvácení* a nikdo ti ho do několika minut nezastaví, nejprve upadneš do *bezvědomí* a brzy poté zemřeš. Krvácení může zastavit kdokoliv, není na to potřeba dovednost. Pokud se můžeš hýbat a nejsi v *bezvědomí*, můžeš si ho zastavit i svépomocí.

Paralýza

Paralýzu mohou způsobit některá kouzla, schopnosti nebo jedy.

Paralýza končetiny: Zasažený nemůže tuto končetinu používat.

Paralýza trupu: Zasažený má nevýhodu při všech fyzických aktivitách a nemůže běhat.

Paralýza hlavy: Zasažený nemůže mluvit (a tedy ani sesílat kouzla).

Kompletní paralýza: Zasažený se vůbec nemůže hýbat.

Smrt

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

- Když tě někdo dorazí (viz *dorážení*).
- Když tě nikdo do několika desítek minut po utrpění zranění nevyléčí tak, aby tvůj aktuální počet životů byl –(tvoje **Fyzička**) nebo vyšší.
- Když ti zásah způsobí silné *krvácení* a do několika minut ti ho nikdo nezastaví.
- Když to jednoznačně vyplývá ze situace.

Vážné zranění

Když je součet základního a přidaného zranění po odečtení zbroje, štítu a případných odolností větší než protivníková **Fyzička**, jedná se o *vážné zranění*.

- Pokud je vážně zraněna končetina, zasažený ji nemůže vůbec používat.

- Vážné zranění hlavy nebo trupu soupeře nevyřadí (leda by mu zároveň snížilo životy na nulu nebo méně, viz *vyřazení*), dá mu ale nevýhodu (–1) na všechno, při čem ho bude omezovat.

Vyřazení

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

- Brání se jako *nehybný protivník*.
- Zvládne jen šeptat, nemůže tedy sesílat kouzla.
- Může se nanejvýš pomalu plazit.

Dokáže si ale ošetřit zranění a zastavit *krvácení*, zvládne vypít lektvar a může používat schopnosti. *Vyřazený* přestane být, když se vyléčí zpět do kladných životů.

Manévry a situace

Boj za snížené viditelnosti

Když protivníka špatně vidíš a on vidí lépe než ty, nebo když má vylepšený nějaký jiný smysl, který mu pomáhá s orientací, budeš mít proti němu nevýhodu.

Pokud ho nevidíš vůbec, máš nevýhodu stejně jako za šera a útočit na něj můžeš jen v kolech, kdy o sobě dá nějak vědět, třeba tím, že udělá hluk nebo na tebe zaútočí.

Dorážení

Dorážení zabere jedno kolo. Dorazit můžeš pouze *vyřazeného*, *bezvědomého*

nebo znehybněného protivníka a nemůžeš dorážet, když na tebe někdo útočí nebo tě jinak ohrožuje.

Kouzlení v boji

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

Odečítání munice

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

Plná obrana

Když se soustředíš na obranu, neházíš na útok, ale máš výhodu (+1) na všechn hody na obranu.

Příprava

Když strávíš kolo přípravou svého následujícího útoku, získáš na něj výhodu (+1).

Síla v boji

Síla a velikost určují, co vůbec můžeš soupeři udělat.

Útok na nehybného protivníka

Nehybný protivník si do hodu na obranu nepočítá **Finesu**, ale ani žádné výhody a nevýhody. Útočník si své výhody a nevýhody počítá.

Útěk z boje

Pokud tě nikdo nedrží a nesnaží se ti v útěku zabránit, úspěch je automatický. Když tě někdo chce zastavit, musí proti tobě získat alespoň jeden úspěch.

Útok na více protivníků

Pokud útočíš něčím, co zasahuje víc cílů, například *bombou* nebo plošným kouzlem, házíš na útok bez postihu, jinak si počítáš -1 za každý cíl nad první. Na útok i na zranění házíš jen jednou a výsledek postupně použiješ proti všem cílům.

Útok ze zálohy

Když o tobě obránce neví a zrovna se prakticky nehýbe, třeba protože spí, stojí na hlídce, leží, nebo pomalu jde a s někým se baví, bere se jako *nehybný protivník*.

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, zna-

mená to obvykle poškození nějaké části
výbavy.

PASTI

Hledání a odstraňování pastí se ode-
hrává popisama. Při spuštění si past

obvykle hází na útok, na obranu se hází
Finesou.

JEDY

Jedy účinkují až po uplnutí doby latence,
v jejím průběhu otrávený pociťuje pří-

znaky. Na účinek jedu se hází jako na
útok, otrávený odolává **Fyzičkou**.

LÉČENÍ ZRANĚNÍ

Jednorázová léčba

Všechny prostředky jednorázové léčby
zaberou nějaký čas a nejdou tedy pou-
žít v boji. Jakákoliv jednorázová léčba
účinkuje pouze na nová zranění od jejího
posledního použití.

- Ošetření zranění (1 život)
- Válečnická *samoléčba* (1 život)
- Ošetření léčivým kamenem (1 život)
- Hraničářský *hojivý dotyk* (3kz + 2 životů)
- *Léčivý lektvar* (3kz + 2 životů)
- *Lektvar regenerace* (léčí 1 život ka-
ždé kolo po dobu několika minut)

Dlouhodobá léčba

Když ti po vyčerpání všech jednorázo-
vých prostředků léčení zůstanou nějaká
zranění, zbývají ti následující možnosti:

- *Hojivá mast* (2 životy po každém
vydatném spánku)
- Válečnické *rychlé hojení* (1 život po
každém vydatném spánku)
- Samovolné hojení (trvá stejně
dlouho jako v našem světě)

Léčení vážných zranění

Všechna vážná zranění se ti vyléčí ve
chvíli, kdy se tvoje celkové zranění
sníží na hodnotu nižší nebo rovnou tvé
Fyzičce.

ZLEPŠOVÁNÍ POSTAVY

- Za každou odehranou událost nebo náhodné sekání a za každou prozkoumanou lokaci nebo místnost v podzemí družina získá 1 zkušenost (zk).
- Na přestup je potřeba 10 * nová úroveň zkušeností.
- Při každém přestupu se můžeš naučit nové schopnosti a dovednosti (počet viz tvorba postavy). Při přestupu na 6. a 12. úroveň se ti navíc zvýší hodnoty všech vlastností o 1.
- Na trénink nových schopností a dovedností potřebuješ mistra nebo instruktážní knihu či svitek.
- Výcvik trvá 7 dní a zabere jen část každého dne.

KOUZELNÉ PŘEDMĚTY

Poznávání kouzelných předmětů

Když se dotkneš kouzelného předmětu holou rukou, ucítíš jemné brnění. Předmět se s tebou následně pokusí „sladit“. Můžeš to odmítnout, v tom případě se nic nestane. Když tomu necháš volný průběh, brnění se po chvíli změní v příjemný, hřejivý pocit a ty si najednou uvědomíš, k čemu je předmět dobrý a jak se používá.

Použití kouzelných předmětů

- Kouzelné předměty, které dávají nějaké schopnosti (třeba kouzelná

zbroj), účinkují na toho, kdo si je obleče.

- Předmět, který je třeba nějak aktivovat (třeba kouzelná hůlka nebo svitek s kouzlem) může použít jen ten, kdo se ho dotýká. Když se jej dotýká víc osob, použít ho může jen ta, která se ho dotkla první.
- Svítky a knihy s kouzly nebo alchymistickými recepty a učebnice může přečíst každý, kdo umí číst jazyk, ve kterém jsou napsané. Použít je ale může jen postava s příslušným povoláním – jen kouzelník může sesílat kouzla a provádět rituály, jen alchymista může vyrábět alchymistické předměty, jen válečník se může naučit válečnické schopnosti atd.