

Obsah

Úvod	18
Pán jeskyně a hráči postav	19
Pomůcky a rekvizity	19
Kostky a hody	19
Příběhy Dračáku	20
Cíl hry	20
Cíle vašich postav	21
Cíl Pána jeskyně	21
Organizace hraní	22
Hledání spoluhráčů	22
Zakládání nové skupiny	23
Shánění hráčů do rozjeté hry	23
Domlouvání hry	24
Než začnete hrát	25
Čtení pravidel	26
Váš herní svět	26
Stačí začít s málem	27
Jakou družinu budete hrát?	27
Tvorba postavy	29
Osobní deník	30
Povolání	30
Válečník	31
Hraničář	32
Alchymista	33
Kouzelník	34
Zloděj	35
Rasa	36
Barbar	37
Člověk	38
Elf	40
Hobit	41
Kroll	43
Kudůk	45

Trpaslík	47
Kdo jsi?	48
Chování.....	49
Jméno nebo přezdívka	51
Úroveň.....	51
Vlastnosti.....	51
Životy.....	52
Dovednosti, schopnosti, kouzla a recepty	53
Ostatní znalosti a jazyky	54
Výzbroj a vybavení	55
Hotovost.....	56
Vzhled.....	56
Příklad tvorby postavy	58
Postavy v příkladech	60
Alchymista	63
Typická alchymistická výbava	64
Alchymistické bádání	65
Laboratoř a aparatura.....	65
Kouzelná esence.....	65
Magické suroviny	66
Nemagické suroviny	66
Vzácné magické suroviny.....	67
Základ předmětu.....	67
Výroba předmětů	67
Poznávání alchymistických výrobků	68
Studium alchymistických receptů	68
Seznam alchymistických receptů a dovedností.....	68
Základní alchymistické recepty.....	71
Pokročilé alchymistické recepty	77
Mistrovské alchymistické recepty	85
Hraničář	92
Typická hraničářská výbava	93
Soustředění	93
Seznam hraničářských schopností a dovedností	94

Základní hraničářské schopnosti.....	95
Pokročilé hraničářské schopnosti	98
Mistrovské hraničářské schopnosti	102
Kouzelník	105
Typická kouzelnická výbava	106
Řeč kouzel.....	106
Pronášení zaklínadel	106
Magenergie.....	107
Příprava kouzel.....	107
Sesílání kouzel	108
Provádění rituálů	109
Soustředění.....	109
Trvání kouzel.....	109
Cílení kouzel	110
Kouzlení v těžké zbroji	111
Studium kouzel a rituálů.....	111
Seznam kouzel a kouzelnických dovedností.....	111
Základní kouzla	114
Pokročilá kouzla.....	123
Mistrovská kouzla.....	133
Válečník.....	144
Typická válečnická výbava	145
Seznam válečnických schopností a dovedností.....	145
Základní válečnické schopnosti.....	147
Pokročilé válečnické schopnosti.....	149
Mistrovské válečnické schopnosti.....	151
Zloděj.....	153
Typická zlodějská výbava	154
Seznam zlodějských schopností a dovedností.....	155
Základní zlodějské schopnosti.....	156
Pokročilé zlodějské schopnosti	158
Mistrovské zlodějské schopnosti	160
Mistrovské zlodějské schopnosti	162
Výbava	164

Oděv	164
Cestovní výbava.....	165
Lovecká výbava.....	166
Osvětlení	167
Zásoby.....	168
Voda	169
Šplhací náčiní	169
Zlodějské pomůcky	170
Léčitelská výbava.....	172
Psací potřeby	172
Alchymistická výbava.....	173
Nástroje	173
Zbraně.....	173
Zbroje a štíty.....	175
Jedy	176
Žíraviny.....	176
Speciální vybavení.....	177
Drobnosti	177
Dovednosti.....	178
Seznam dovedností.....	179
Čtení a psaní	180
Léčitelství	180
Lučba	180
Lov a stopování.....	181
Maskování.....	181
Mořeplavba	181
Odezírání ze rtů.....	182
Otevírání zámků	182
Padělatelství	182
Plavání a potápění.....	183
Přetvářka a převleky	183
Řeč kouzel.....	183
Skřetí jazyky	184
Staré jazyky.....	184

Hraní Dračáku	185
Hraje se ve vašich hlavách	187
Vytváření společné představy	187
Hod na náhodu	189
Kostky s jiným počtem stěn	190
Cestování	191
Zásoby	192
Voda	192
Náhodná setkání	192
Stopování	193
Hlídky	193
Počasí	193
Překonávání překážek	194
Používej svou výbavu a to, co najdeš v okolí	195
Používej svoje schopnosti	195
Zohleďňuj svá omezení	196
Když to nejde silou... ..	196
Dveře a zámky	197
Dveře	197
Zámky	197
Průzkum	199
Čím si svítíte?	200
Svítivo	200
Kreslení mapy	201
Známky nebezpečí	201
Pořád jdete opatrně	202
Zvuky v podzemí	202
Naslouchání	203
Hledání pastí, tajných dveří a úkrytů	203
Při hledání používej svou výbavu	204
Průběžně popisuj, co děláš	204
Zapomněli jsme na něco?	205
Plížení	206
Odehrávání plížení	207

Viditelnost	209
Dosvit	209
Vidění v šeru.....	209
Kouř a mlha.....	210
Rozhovory.....	211
Příprava před rozhovorem.....	211
Schopnosti a dovednosti	213
Záměry při rozhovoru.....	213
Boj.....	215
Průběh boje.....	215
Popis prostředí a situace	216
Úmysly	216
Co jde stihnout v jednom kole	219
Vzdálenost.....	220
Rychlost.....	221
Hod na útok a na obranu.....	221
Výhody a nevýhody	223
Pořadí házení	226
Úspěchy	227
Zranění	231
Stavy	234
Manévry a situace.....	240
Odehrávání soubojů.....	250
Časté nejasnosti.....	251
Pronásledování	252
Kdo vyhraje?	253
Průběh honičky	254
Pasti.....	257
Hledání pastí	258
Zneškodnění pasti	258
Magické pasti.....	259
Hledání magických pastí.....	259
Zneškodňování magických pastí.....	259
Vypínání pastí	260

Spuštění pasti.....	260
Útok pasti.....	261
Líčení pastí.....	261
Příklady pastí	262
Pády.....	266
Jedy.....	268
Zranění jedem	269
Vážné zranění jedem	270
Oslabování jedů	270
Neutralizace jedů.....	271
Dostupnost jedů	271
Seznam jedů.....	272
Hořlaviny.....	289
Seznam hořlavin.....	289
Žíraviny	290
Seznam žíravin	290
Léčení zranění	293
Samovolné hojení	294
Ošetření zranění.....	294
Použití hojivé masti	295
Schopnost hojivý dotyk	295
Léčivý lektvar	295
Regenerace.....	296
Opakování léčby	296
Léčení vážných zranění	296
Měna a majetek.....	297
Měna	297
Peníze na cestách.....	298
Prodejní a nákupní ceny.....	298
Luxusní zboží	299
Oblečení	299
Doprava na souši.....	299
Lodě	300
Domy a tvrze	300

Výzbroj	301
Určení zranění zbraní.....	301
Zápalné láhve	301
Zlepšování postavy	303
Získávání zkušeností	304
Kdy se přestupuje	304
Hledání mistrů.....	305
Délka výcviku	305
Cena za výcvik.....	305
Přestupujte společně.....	306
Co získáš s novou úrovní.....	306
Rady a postupy.....	309
Měření času.....	309
Chyby a nedorozumění.....	310
Když se ti cokoliv nezdá, řekni to nahlas	311
Rozhodování a řešení sporů	312
Kdo má kdy konečné slovo	312
Přetrvávající spory	313
Když tě hra nebaví.....	313
Citlivá témata	314
Nepřítomnost hráče.....	314
Hraní za postavu.....	316
Buď aktivní	317
Neboj se riskovat	317
Rozmysli si, proč potřebuješ peníze	318
Hraj týmovou postavu.....	318
Nejsi tvoje postava	319
Odděluj informace hráče a postavy	319
Nenechávej si informace pro sebe.....	320
Rozhodování v roli a mimo ni	321
Říkej rovnou, čeho se snažíš dosáhnout	322
Nevyřazuj se z děje	323
Nevyřazuj ostatní z děje.....	323
Zapojuj ostatní do svých plánů a potíží.....	323

Počítej s důsledky svých činů.....	324
Chovej se tak, aby se ti chtělo se svou vlastní postavou spolupracovat.....	324
Uvažuj nahlas	324
Buď aktivní	325
Když s něčím nesouhlasíš, navrhní alternativu	325
Vyvaruj se mimoherních hlášek.....	326
Nezapomínej hrát roli	327
Hraní charakterových rysů	327
Nezneužívej nepřímé informace	327
Hraní družiny.....	328
Určujte si společné cíle.....	328
Domluvte se na dělení pokladů	330
Rozhodování v družině.....	331
Budujte si pověst	331
Hrajte si	332
Vedení hry.....	333
Moderování hry	334
Moderuj hráče, ne jejich postavy	335
Naplňování hráčských preferencí.....	336
Buď fér.....	337
Hraj otevřeně.....	337
Když někdo udělá chybu	337
Pomáhej hráčům, ale ne postavám.....	338
Neříkej hráčům, co mají dělat	338
Nepředpokládej, co hráči udělají.....	339
Nech hráče včas reagovat	339
Situační rozhodnutí	340
Průzkum podzemí	343
Překonávání překážek	344
Zjišťování informací.....	349
Náhodná setkání	351
Počasí	351
Staré jazyky.....	351

Rozhovory	352
Vedení soubojů	353
Boj s nestvůrami	356
Popisy boje	357
Přidělování pokladů	358
Přidělování kouzelných předmětů	358
Svět Dračáku	360
Přidělování zkušeností	362
Náhodná setkání	363
Tvorba dobrodružství	364
Pískoviště	364
Dobrodružná oblast	365
Tvorba nestvůr	367
Velikost	367
Fyzička	368
Finesa	369
Životy	370
Zbroj	370
Zranění	370
Vlastnosti zvířat	372
Smysly	372
Poklady	374
Cennosti	375
Kouzelné předměty	377
Poznávání kouzelných předmětů	378
Použití kouzelných předmětů	378
Instruktážní knihy a svitky	379
Kouzelná munice	380
Kouzelné amulety a talismany	381
Kouzelné čelenky	383
Kouzelné hračky	384
Kouzelné hudební nástroje	384
Kouzelné hůlky a žezla	385
Kouzelné lampy	387

Kouzelné oblečení	387
Kouzelné prsteny	389
Kouzelné štíty	391
Kouzelné zbraně.....	391
Kouzelné zbroje.....	394
Kouzlící předměty	394
Léčivé kameny	395
Ostatní kouzelné předměty.....	397
Vzácné alchymistické výrobky	401
Cizí postavy	408
Tvorba cizích postav.....	408
Příklady cizích postav	412
Taxonomie nestvůr	416
Démoni	417
Draci	424
Hmyz.....	427
Lykantropové	428
Mořští tvorové	430
Nemrtví	431
Oživlé sochy	433
Pavouci	435
Zvířata.....	437
Bestiář	443
Aligátor.....	444
Anakonda.....	446
Bazilišek.....	449
Bizon.....	452
Bludička.....	454
Brouk ohnivec	457
Červ obří	459
Diblík.....	462
Dikobraz.....	465
Drak bílý.....	468
Drak černý	471

Drak modrý	473
Drak rudý	476
Drak zelený	478
Dryáda.....	481
Fext.....	484
Gargoyla	487
Ghůl.....	490
Goblin.....	493
Gorila.....	505
Gryf	508
Had mořský, obří.....	510
Harpyje	512
Hroch.....	515
Hroznýš	517
Hnus plíživý	520
Huňáč modrý	523
Huňáč zelený	525
Hvozd	528
Hydra.....	529
Chřestýš.....	532
Jednorozec.....	534
Kancodlak.....	537
Kanec.....	541
Keř dravý	544
Kobra	546
Kočka.....	549
Kočkodan	551
Koník mořský, obří.....	553
Kostlivec.....	555
Krab obří.....	557
Krokodýl.....	559
Kraken.....	561
Krysa.....	563
Krysodlak.....	567

Křižák obří	571
Kůň	574
Lasice.....	578
Lev	580
Levhart.....	582
Liška	584
Mamba černá.....	586
Mantikora	588
Medůza	590
Medvěd baribal.....	594
Medvěd brtník.....	596
Medvěd grizzly.....	598
Medvěd kodiak.....	600
Medvěd lední	602
Medvědodlak	604
Mezek	608
Mravenec obří	610
Moucha zlodějka	614
Mula	616
Mumie	618
Netopýr.....	621
Netvor bahenní.....	624
Neviděný	627
Nezmar	632
Nosorožec	634
Obr	636
Ogloj-chorchoj.....	638
Orangutan.....	642
Ork.....	645
Orel.....	653
Osel	656
Panna mořská	658
Pavián.....	661
Pavoučnatka.....	663

Pán zkázy	667
Pegas.....	670
Permoník	672
Pes dvouhlavý	676
Pes honicí.....	679
Pes ovčácký	681
Pes tažný	683
Pes válečný.....	685
Ploštice obří.....	687
Poletucha	689
Poník.....	691
Přízrak	693
Pták hrozivák.....	696
Pták Noh.....	698
Puma.....	700
Roháč obří	702
Rys.....	704
Řasnatka.....	706
Sklípkan obří	708
Skot	710
Skvrna barevná.....	712
Slizovec.....	714
Slon	716
Socha čarodějky, křišťálová.....	718
Socha lva, železná	721
Socha strážce, kamenná	723
Sokol	725
Spektra.....	727
Strom oživlý	729
Sukuba	731
Šimpanz.....	734
Štír obří	736
Tygr.....	738
Tygrodlak.....	740

Upír	744
Varan	749
Vážka obří.....	752
Velbloud	754
Vlk	756
Vlk lýtý.....	758
Vlkodlak	760
Všežrout odporný	764
Vzluha.....	766
Wyverna	768
Zlobr	770
Zmije.....	773
Zombie	775
Žralok.....	777
Prokletý ostrov	779
Ceník	780
Zásoby a náklady na živobytí	781
Výbava a oblečení	781
Alchymistická výbava.....	784
Alchymistické suroviny	785
Alchymistické výrobky	786
Pasti	787
Jedy a protijedy.....	787
Dopravní prostředky	789
Majetek.....	790
Studium a výcvik.....	791
Cennosti a poklady	792
Zbraně.....	794
Zbroje a štíty.....	795
Hořlaviny, žíraviny, pochodně.....	796

- Verze 0.14.14

Ilustrace

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

Poděkování

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

AUTOR PROJEKTU: Martin Klíma

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

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

KOORDINÁTOR: Martin Kučera

Nápady a připomínkami přispěli

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

Zpětná vazba

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

ÚVOD

Vítej!

Před sebou máš pravidla stolní rolové hry **Dračák podle staré školy**. Už dávno se nedá říct, že by hry na hrdiny, jak se ze začátku anglický termín „roleplaying games“ překládal, byly u nás novinkou, zato je ale celkem pravděpodobné, že si pod zkratkou RPG představíš spíš počítačovou hru. Není to náhoda, právě stolními erpégéčky se totiž ta počítačová inspirovala a z nich přejala principy, jako třeba že hráči hrají za postavy, které mají schopnosti podle svého povolání, a získávají nové, když postoupí na vyšší úroveň.

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

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

PÁN JESKYNĚ A HRÁČI POSTAV

Jeden z vás se ujme role Pána jeskyně. Jeho úkolem bude připravit hru a následně popisovat prostředí, hrát za nestvůry a nehráčské postavy a moderovat herní sezení. Ostatní si vytvoří postavy a v průběhu hry budou mluvit jejich ústy a popisovat, co dělají.

POMŮCKY A REKVIZITY

Kromě této příručky potřebuješ ještě:

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

KOSTKY A HODY

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

Prostý hod kostkou (k6)

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

Příklad:

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

Kostky zranění (kz)

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

Příklad:

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

PŘÍBĚHY DRAČÁKU

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

CÍL HRY

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

CÍLE VAŠICH POSTAV

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

Cíle vašich postav nejsou cílem hry. Když se jim něco nepovede, neznamená to, že jste prohráli, a když se dostanou do sporu, nestávají se z vás protihráči. Leckdy je to právě naopak – na hrdinskou smrt při pokusu o záchranu království nebo na vášnivou a vyhrocenou debatu mezi postavami budete nejspíš ještě dlouho vzpomínat.

CÍL PÁNA JESKYNĚ

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

ORGANIZACE HRANÍ

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

HLEDÁNÍ SPOLUHRÁČŮ

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

- Nejlepší je oslovit své známé, příbuzné, kamarády, spolužáky a podobně. Možná tě překvapí tím, že RPGčka znají, nebo dokonce i hrají. Pokud ne, máš skvělou příležitost je to naučit.

- Další možnost, jak si vyzkoušet Dračák nebo i jiná RPČka, jsou různé herní akce. Potkáš tam spoustu hráčů a můžeš se s nimi domluvit na dlouhodobém hraní.
- Dobré místo ke shánění hráčů jsou také internetové diskusní servery a sociální sítě.

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

Měj trpělivost a občas se připomeň. Než se v nějaké skupině uvolní místo, nebo se poskládá dost hráčů na novou, může trvat i několik týdnů nebo měsíců. Obsadí ho pak obvykle ten, kdo se o něj aktivně zajímá.

ZAKLÁDÁNÍ NOVÉ SKUPINY

Zakládání nové skupiny se rozhodně neboj, není to nic těžkého. V případném inzerátu je dobré zmínit:

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

Všechno ostatní můžete domluvit na prvním sezení.

SHÁNĚNÍ HRÁČŮ DO ROZJETÉ HRY

Při shánění nových hráčů do rozehrané hry je dobré zmínit:

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

DOMLOUVÁNÍ HRY

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

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

NEŽ ZAČNETE HRÁT

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

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

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

ČTENÍ PRAVIDEL

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

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

Pokud tě čtení pravidel baví, můžeš si je samozřejmě přečíst celá, ale je lepší to nedělat. Dříve nebo později se sice stejně dozvíš, co umí ostatní povolání a čím jsou nebezpečné různé nestvůry, ale zábavnější je zjišťovat to postupně spolu se svou postavou a nastudováním celých pravidel se o to ochudíš.

VÁŠ HERNÍ SVĚT

Pravidla nastiňují jen hrubé obrysy světa, kde se budou vaše dobrodružství odehrávat:

- Žijí v něm fantasy rasy jako elfové, hobiti a trpaslíci, ale také divoké kmeny orků a nebezpečné nestvůry jako zlobři, draci nebo upíři.
- Jsou v něm běžná kouzla a kouzelné předměty.

Všechno ostatní, jako třeba jaká jsou v něm města a království a kdo jim vládne, nebo jaké mají jejich obyvatelé zvyky, tradice a historii, je na vás. Můžete použít existující svět, ať už určený přímo pro hraní Dračáku nebo jiného fantasy RPGčka, inspirovat se nějakým filmem nebo knihou, nebo si jej postupně sami vytvořit.

STAČÍ ZAČÍT S MÁLEM

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

JAKOU DRUŽINU BUDETE HRÁT?

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

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

Příklad:

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

Pán jeskyně: „Pozdějš budu určitě tvořit vlastní dobrodružství, nejdřív bych si ale chtěl vyzkoušet jedno z pravidel. Nemá žádný zvláštní požadavky na postavy kromě toho, že byste se měli někam společně plavit na lodi. Máte představu, jakou družinu byste chtěli hrát?“

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

Pavel: „Jsem pro.“

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

Jana: „Můžeme bejt všichni z jednoho města.“

Pán jeskyně: „Dobře. Jak se to město jmenuje a jak vypadá nechám na vás. Je to váš domov, takže ho určitě znáte líp než já.“

Až se domluvíte, jakou družinu chcete hrát, vytvořte si postavy podle následující kapitoly.

TVORBA POSTAVY

V této kapitole si ukážeme, jak vytvořit hráčskou postavu.

OSOBNÍ DENÍK

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

POVOLÁNÍ

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

Povolání se doplňují, domluvte se tedy pokud možno tak, aby měl každý jiné. Nelámejte to ale přes koleno. Je rozhodně lepší mít v družině dva válečníky, než aby někdo hrál postavu, na kterou se netěší a která by ho nebavila. Domluvte se ale, jaké si kdo vezme schopnosti, abyste se pokud možno co nejlépe doplňovali.

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 nezanedbává péči o své zbraně a zbroj. Bojuje obvykle v těžké zbroji a ohání se mečem, kladivem, sekerou či palcátem.

Svou sílu, výdrž a další schopnosti ale uplatní i mimo boj – může vyrážet dveře, lámat zámky, roztahovat mříže, zvedat těžká břemena, potápět se do velké hloubky, skákat přes průrvy a jiné překážky, běhat rychleji než kdo jiný nebo třeba prorazit dřevěnou stěnu holýma rukama.



HRANIČÁŘ

Hraničář může být například lovec, stopař, nebo vojenský zvěd. Je to skvělý střelec, ob stojí ale i v boji zblízka. Nejlépe se vyzná v divočině, ale dobře se uplatní i ve městě nebo při průzkumu podzemí.

Prostí lidé k němu mají respekt, protože vládne tajemnými schopnostmi. Povídá se, že ovládá řeč zvířat, umí vyléčit i ta nejtěžší zranění a možná dokonce dokáže pohledem zapálit oheň, číst myšlenky nebo na dálku hýbat s předměty.

Obvykle ho provází zvířecí společník, se kterým může mluvit, posílat ho na výzvědy nebo plnit jiné složité příkazy a může se dokonce dívat jeho očima.



ALCHYMISTA

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



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 svými očima, ovlivňovat mysl. Ze všech povolání má nejvíc možností, jak překonávat překážky a díky útočným a obranným kouzlům se dobře uplatní i v boji.



ZLODĚJ

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



RASA

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

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

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

BARBAR

Životy: 9

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

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

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

Nadlidská síla

Jsi větší a silnější než obyčejný člověk, tvoje útoky zblízka a vrhacími zbraněmi způsobují větší zranění (+1).

Nezdolná výdrž

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



ČLOVĚK

Životy: 8

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

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

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



Všestrannost

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

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

Cenu a podmínky studia najdeš v kapitole **Zlepšování postav – Získávání schopností díky všestrannosti**.

Příklad:

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

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

ELF

Životy: 8

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

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

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

Skvělý zrak

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

Vidění v šeru

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



HOBIT

Životy: 7

Hobiti jsou o poznání menší než lidé. Díky svému výjimečnému čichu a vytříbené chuti jsou to vyhlášení labužníci a požitkáři, mají rádi pohodlí a dobrodružství obvykle nevyhledávají. Občas se ale mezi nimi vyskytne podivín, kterého lákají tajemné dálky a cizí kraje. Vzhledem ke vzrůstu to nejsou moc dobří válečníci, zato patří mezi nejlepší zloděje a alchymisty.

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

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



Drobný vzrůst

Nedokážeš účinně střílet z dlouhého luku, jednoruční těžké zbraně musíš držet oběma rukama a nezvládáš bojovat dvojručními těžkými zbraněmi. Zato se ale protáhneš úzkými tunely a štěrbinami, kam se větší postavy nevejdou.

Vytříbená chuť

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

Skvělý čich

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

KROLL

Životy: 9

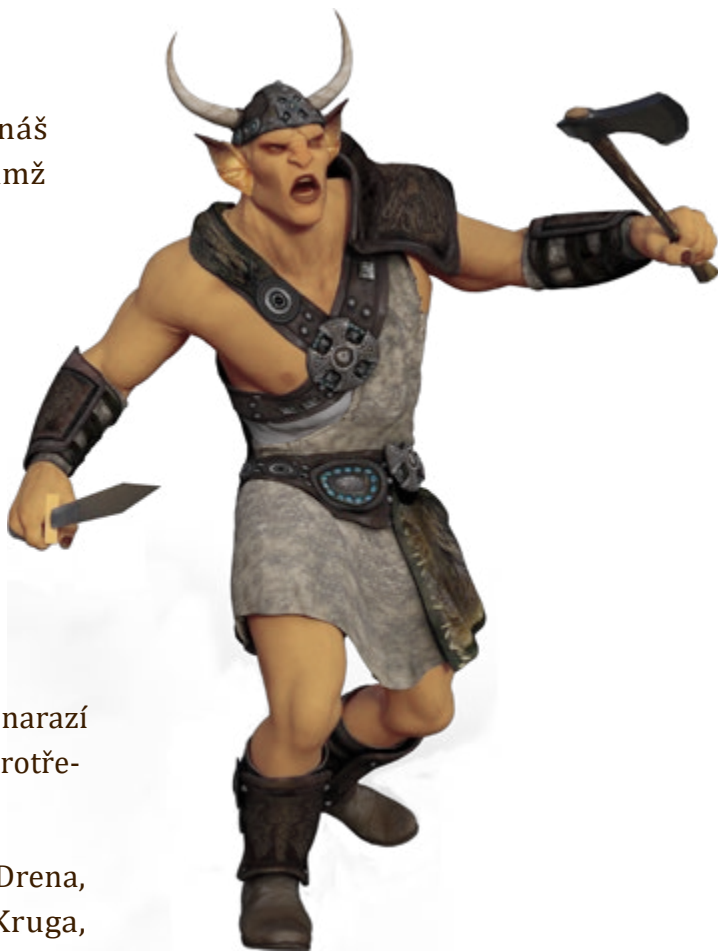
Krolly bezpečně poznáš podle zvláštních uší, jimž vděčí za svůj neobvyklý detekční smysl. Díky své síle a velikosti se nejlépe uplatní jako válečníci, mohou ale vyniknout v jakémkoliv povolání. Lidé je obvykle považují za hloupé, o to více je pak ale překvapí, když narazí na krollího vzdělance či protřelého obchodníka.

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

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

Nadlidská síla

Jsi větší a silnější než člověk, tvoje útoky zblízka a vrhacími zbraněmi způsobují větší zranění (+1).



Ultrasluch

Dosah: krátká vzdálenost (pod vodou střední)

Podobně jako netopýr dokážeš podle pro člověka neslyšitelného odraženého zvuku určit tvar a vzdálenost nepříliš vzdálených překážek. Nerozeznáš ovšem detaily, takže sice poznáš tvar chodeb a místností a ani v naprosté tmě nevrazíš do stromu, nevšimneš si ale nataženého lanka a nepoznáš, co protivníci drží v rukou. Ultrasluch funguje bez omezení v mlze i v dešti, nemůžeš ho ale použít, když z nějakého důvodu nemůžeš mluvit. Když ti kouzlo nebo jiný prostředek umožní mluvit pod vodou, můžeš tam ultrasluch použít a bude mít dosah na střední vzdálenost.

KUDŮK

Životy: 7

KudŮci jsou příbuzní hobitů, kteří opustili pohodlný život v úrodném kraji a rozhodli se žít v divočině, případně se zabydleli v lidských městech. Mnoho jich nachází potěšení v kouzlech, bylinkářství a alchymii a jsou to také vyhlášení zloději a hraničáři. Vzhledem ke své velikosti se jen málokdy dávají na dráhu válečníka.

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

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



Drobný vzrůst

Nedokážeš účinně střílet z dlouhého luku, jednoruční těžké zbraně musíš držet oběma rukama a nezvládáš bojovat dvojručními těžkými zbraněmi. Zato se ale protáhneš úzkými tunely a štěrbínami, kam se větší postavy nevejdou.

Citlivý hmat

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

Skvělý sluch

Máš velice citlivý sluch a dokážeš rozeznat zvuky, které tě zajímají, i když jsou překryty jinými. Zřetelně tedy například uslyšíš, co se v hlučné

hospodě povídá u vedlejšího stolu, nebo co si šeptají strážní opodál. Na krátkou vzdálenost slyšíš dýchání a na kontaktní dokonce tlukot srdce, je tedy prakticky nemožné se kolem tebe proplížit a v boji vždy víš, kde se protivník nachází, i když ho nevidíš.

TRPASLÍK

Životy: 8

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

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

Mužská jména: Bombidur, Dóri, Du-char, Gimdór, Gorin, Kínar, Nárin, Nóri, Telónar, Váli



Podsaditý vzrůst

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

Infravidění

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

Nezdolná výdrž

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

KDO JSI?

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

Příklad:

Pán jeskyně: „Máte už rozmyšlený postavy?“

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

Pavel: „Já jdu rozhodně do trpaslickýho válečníka, chci si pořádně zabojovat. Budu asi spíš z chudejch poměrů, na výcvik a výbavu jsem si vydělal tvrdou prací jako kovář.“

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

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

Minulost

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

Zbytek minulosti je lepší nechat otevřený a podle potřeby ho doplňovat až v průběhu hry. Když například potkáte kouzelnici z tvého rodného města, můžeš se s Pánem jeskyně domluvit, co o ní víš a jaký k ní máš vztah.

CHOVÁNÍ

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

1, 1: držgrešle

1, 2: exotický přízvuk

1, 3: gurmán

1, 4: když je nervózní, brousí si zbraně

1, 5: kleptoman

1, 6: má oblíbenou frázi

2, 1: milovník alkoholu

2, 2: miluje boj

2, 3: miluje šperky

2, 4: mluví rychle

2, 5: mluví sprostě

2, 6: mluví učeně

3, 1: mrmlá na novoty

3, 2: muž činu

3, 3: náruživý kuřák

3, 4: nenechá přítele ve štychu

3, 5: nesnáší pavouky

3, 6: nezná stud

- 4, 1: nikdy nelže
- 4, 2: prostořeký
- 4, 3: prozradí každé tajemství
- 4, 4: ráčkuje
- 4, 5: snadno se rozpláče
- 4, 6: spřádá dalekosáhlé plány
- 5, 1: spřádá konspirační teorie
- 5, 2: strohý
- 5, 3: stydlivý
- 5, 4: sukničkář
- 5, 5: štědrý
- 5, 6: veselý
- 6, 1: vždy dbá na svůj vzhled
- 6, 2: vždy hladový
- 6, 3: zabíjí jen v krajní nouzi
- 6, 4: zbožný
- 6, 5: ztratil víru
- 6, 6: zvědavý

Při vymýšlení vlastních prvků chování se vyhni takovým, jejichž hraní by bylo pro tvoje spoluhráče otravné, jako třeba „panovačný“ nebo „tvrdohlavý“.

JMÉNO NEBO PŘEZDÍVKA

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

Příklad:

Jana: „Mně říkají Kara.“

Pavel: „Já jsem Gorondar.“

Katka: „Já budu Naria.“

ÚROVEŇ

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

Základní: 1. až 5.

Pokročilé: 6. až 11.

Mistrovské: 12. a vyšší

Pokud se nedohodnete jinak, začínáte všichni na první úrovni.

VLASTNOSTI

Tvoji postavu popisují tři vlastnosti:

Fyzička představuje tvou výdrž, odolnost proti jedům a nepříznivým podmínkám a schopnost zápasit, bojovat v těžké zbroji a s těžkými zbraněmi.

Finesa představuje tvou mrštnost, hbitost a šikovnost, ale také postřeh a přesnost. Hraje roli zejména při střelbě, při uhýbání před střelbou,

pastmi nebo útoky zblízka a při boji v lehké zbroji a s lehkými zbraněmi.

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

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

Válečník: **Fyzička**

Hraničář: **Finesa**

Alchymista: **Finesa**

Kouzelník: **Duše**

Zloděj: **Finesa**

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

Vlastnosti na vyšších úrovních

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

ŽIVOTY

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

hobit, kudůk: 7

člověk, elf, trpaslík: 8

barbar, kroll: 9

DOVEDNOSTI, SCHOPNOSTI, KOUZLA A RECEPTY

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

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

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

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

Příklad:

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

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

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

Pán jeskyně: „Ty se dají koupit.“

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

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

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

OSTATNÍ ZNALOSTI A JAZYKY

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

Příklad:

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

To samé se vztahuje na jazyky. Domluvte se, jakými se mluví ve vašem světě. Pokud nechcete vymýšlet vlastní, můžete použít následující:

Lidská řeč

Elfština

Krollština

Řeč barbarů

Řeč hobitů

Trpasličtina

Každý samozřejmě zná svůj rodný jazyk a všechny postavy se také zvládnou domluvit obecnou řečí. Ta plní podobnou funkci jako v našem světě angličtina – je to zdaleka nejrozšířenější jazyk, kterým se dá alespoň trochu domluvit kdekoliv v civilizovaném světě. Kromě toho bude tvá postava umět všechny jazyky, se kterými se ve svém životě delší dobu potřebovala domluvit. Výjimkou jsou *skřetí jazyky*, *staré jazyky* a *řeč kouzel* – pokud je chceš umět, musíš si vzít příslušnou dovednost.

Příklad:

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

VÝZBROJ A VYBAVENÍ

Projdi si kapitolu **Výbava** a napiš si z ní cokoli, co ti sedí k postavě, nebo co si myslíš, že budeš potřebovat.

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

Pokud nemáš vůbec představu, co by se ti mohlo na výpravě hodit, nebo se chceš ujistit, že máš všechno důležité, můžeš se inspirovat seznamem typické výbavy v kapitole pro své povolání.

Výbava do družiny

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

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

HOTOVOST

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

VZHLED

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

Příklad:

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

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

1 1: albín

1 2: aristokratické rysy

1 3: bílé vlasy a vousy

1 4: chybějící prst

1 5: chybějící ucho

1 6: dobrácká tvář

2 1: holohlavý

- 2 2: hrbatý
- 2 3: jizvy od popálenin
- 2 4: jizvy z boje
- 2 5: klanové tetování
- 2 6: kulhá
- 3 1: kultistické tetování
- 3 2: malý
- 3 3: maska na tváři
- 3 4: náušnice nebo ozdoby kůže
- 3 5: neobvyklý účes
- 3 6: námořnické tetování
- 4 1: orlí nos
- 4 2: otrocký cejch
- 4 3: oči nezvyklé barvy
- 4 4: pihovatý
- 4 5: páska přes oko
- 4 6: pohledný
- 5 1: přísný výraz
- 5 2: rituální tetování
- 5 3: rozložitý
- 5 4: usměvavý
- 5 5: velký nos
- 5 6: vychrtlý

6 1: vypadá mladší

6 2: vysoký

6 3: výrazná brada

6 4: výstředně se obléká

6 5: zavalitý

6 6: zlomený nos

U rysů, které nejsou vrozené, se následně zamysli, kdy a jak je tvoje postava získala, a co pro ni znamenají: Pokud má například jizvu na tváři, kde a jak k ní přišla? Chce se pomstít tomu, kdo jí ji udělal? Je na ni hrdá, nebo se za ni stydí? Má pocit, že ji hyzdí, a snaží se ji zakrýt? Skrývá ji z jiných důvodů?

PŘÍKLAD TVORBY POSTAVY

Příklad:

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

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

Pán jeskyně: „Vlastnosti a životy.“

Pavel: „Bojovat budu v těžký zbroji a s dvoubřitou sekerou, takže si určitě vezmu Fyzičku 3. Chci taky umět trochu střílet, takže Finesu si dám 2 a Duši 1. Životů má trpaslík 8.“

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

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

Pán jeskyně: „Ty ses naučil kde?“

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

Pán jeskyně: „Ta se časem určitě najde.“

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

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

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

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

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

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

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

Pán jeskyně: „Předpokládám, že tvůj rodnej jazyk bude trpasličtina, pokud ji teda tví rodiče znali.“

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

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

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

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

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

Pán jeskyně: „Jak to všechno poneseš?“

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

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

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

Pán jeskyně: „Co výbava?“

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

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

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

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

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

Obdobně proběhne tvorba postav ostatních hráčů.

POSTAVY V PŘÍKLADECH

Gorondar

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 1, Životy 8

Rasa: trpaslík

Povolání: válečník

Vrozené schopnosti: *infravidění, nezdolná výdrž*

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

Dovednosti: *plavání a potápění*

Jazyky: *trpasličtina, obecná řeč*

Chování: muž činu, nenechá přítele ve štychu

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

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

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

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

Naria

Fyzická 2, Finesa 3, Duše 1, Životy 8

Rasa: elf

Povolání: hraničář

Vrozené schopnosti: *skvělý zrak, vidění v šeru*

Hraničářské schopnosti: *hojivý dotyk, zvířecí společník*

Dovednosti: *léčitelství, lov a stopování*

Jazyky: *elfština, obecná řeč*

Chování: zvědavá

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

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

Výbava: lovecký oděv, torna (tábornická výbava, zásoby na 7 dní, měchy na vodu na 3 dny, lojové svíčky, klubko drátu na líčení pastí na drobnou zvěř, 5 metrů lana, klubko provazu, 3 dávky hojivé masti, 5 dávek vlčího moru – jed na šípy nebo do nápojů)

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

Lasice Šikulka

Smysly: dobrý zrak, skvělý čich a sluch

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 0, Životy 1

 **Zuby nebo drápy:** 1 + k6, zranění -2

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

Kara

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 3, Životy 8

Rasa: člověk

Povolání: kouzelník

Zlodějské schopnosti (skrže všestrannost): odhad na lidi

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

Dovednosti: čtení a psaní, staré jazyky

Jazyky: lidská řeč, obecná řeč

Chování: veselá, prostořeká

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

Výzbroj: dýka (u pasu)

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

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

ALCHYMISTA

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

TYPICKÁ ALCHYMISTICKÁ VÝBAVA

- pracovní oděv
- torna
 - » tábornická výbava
 - » zásoby na 7 dní
 - » 3 měchy s vodou (každý na 1 den)
 - » lojové svíčky
 - » olejová lampa
 - » 4 lahve lampového oleje (každá na 1 den svícení, rozlitý olej hoří několik minut a každé kolo zraňuje za 3kz **ohněm**)
 - » klubko provazu
 - » 3 flakóny s *vitriolem* (leptá tkáně a rozpouští všechny kovy kromě železa, zlata a olova, zraňuje za 6kz **žířavinou**)
 - » 5 dávek *bolehlavu* (jed do pokrmů a nápojů)
 - » léčitelstské potřeby (pokud máš *léčitelství*)
 - » 5 dávek *hojivé masti* (po vydatném spánku vyléčí 2 životy)
- vypořstrovaná truhlice
 - » alchymistická aparatura
 - » 9 kapek kouzelné esence
 - » zásoba běžných alchymistických 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

ALCHYMISTICKÉ BÁDÁNÍ

Recepty na výrobu alchymistických předmětů jsou obvykle zapsané na svitcích nebo v alchymistických knihách. Nepředstavuj si je ale jako návod na bramborovou polévku. Každý alchymista má totiž své vlastní postupy a metody, které nemůže zopakovat nikdo jiný. Mistr může své žáky pouze vést, svou vlastní alchymii musí každý objevit sám. Alchymistické recepty jsou proto plné tajemných symbolů a nepřímě naznačených souvislostí. Nejsou to přesné postupy, ale podklady k bádání.

LABORATOŘ A APARATURA

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

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

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

KOUZELNÁ ESENCE

Středobodem alchymie je práce s kouzelnou esencí, která se přirozeně vyskytuje v magických surovinách. Před použitím je ji z nich potřeba vydestilovat – zabere to několik desítek minut a je k tomu potřeba alchy-

mistická aparatura. Destilovaná kouzelná esence je čirá tekutina s vůní ozónu, uchovává se obvykle ve flakóncích. Je velice účinná, na výrobu všech alchymistických předmětů jí stačí jedna kapka.

Kouzelnou esenci můžeš také vydestilovat z nepoužitých alchymistických výrobků. Vytěžíš jí tolik, kolik jí bylo spotřebováno při výrobě, tedy jednu kapku. Výrobek tím samozřejmě přijde o své kouzelné vlastnosti.

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

MAGICKÉ SUROVINY

Magickou surovinou může být například krev nebo vnitřnosti některých nestvůr, světélkující houba nebo třeba divná plíseň. Kdykoliv narazíš na něco podezřelého, můžeš několikaminutovým rozborem pomocí aparatury zjistit, kolik to obsahuje kouzelné esence. V případě tekutých surovin to můžeš zjistit také *lakmusovým papírkem*. Rozborem ani *lakmusovým papírkem* se surovina nespotřebovává.

NEMAGICKÉ SUROVINY

Na přípravu většiny alchymistických výrobků stačí jedna kapka kouzelné esence a nemagické suroviny: síra, voda, různé kyseliny, alkohol, léčivé byliny a podobně. Ty se obvykle přenáší v truhlici spolu s aparaturou a na výrobu je jich potřeba tak málo, že je jejich cena zanedbatelná – dokud máš svoji truhlu a kouzelnou esenci, můžeš vyrábět.

VZÁCNÉ MAGICKÉ SUROVINY

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

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

ZÁKLAD PŘEDMĚTU

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

VÝROBA PŘEDMĚTŮ

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

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

POZNÁVÁNÍ ALCHYMISTICKÝCH VÝROBKŮ

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

STUDIUM ALCHYMISTICKÝCH RECEPTŮ

Recept se můžeš naučit buď od někoho, kdo ho zná, a pokud máš dovednosti *staré jazyky* a *čtení a psaní*, tak také ze svitků a knih. Recepty uvedené v tomto seznamu jsou běžné a obecně známé, nebudeš tedy mít problém půjčit si příslušnou knihu nebo najít někoho, kdo tě je naučí. Učit se můžeš i jiné, musíš ale nejdříve ve hře najít učitele nebo získat příslušný svitek nebo knihu.

SEZNAM ALCHYMISTICKÝCH RECEPTŮ A DOVEDNOSTÍ

Na první úrovni umíš 6 dovedností nebo alchymistických receptů, při přestupu na každou další úroveň se můžeš naučit další dvě dovednosti nebo alchymistické recepty.

Dovednosti vhodné pro alchymistu

- *Cizí jazyk (lidská řeč, elfština, krollština, řeč barbarů, řeč hobitů, trpasličtina)*
- *Čtení a psaní*
- *Léčitelství*
- *Mořeplavba*
- *Plavání a potápění*
- *Staré jazyky*

Základní recepty (od 1. úrovně)

- *Brčálový extrakt*
- *Cibulový extrakt*
- *Dýmovnice*
- *Hojivá mast*
- *Hydrofóbní pasta*
- *Kýchací prášek*
- *Lakmusový papírek*
- *Lektvar mrazivého dechu*
- *Lektvar ohnivého dechu*
- *Magické leštadlo*
- *Magické rozpouštědlo*
- *Mrazící prášek*
- *Oslepující kulička*
- *Petarda*
- *Vyprošťovák*
- *Výbušný projektil*
- *Zápalný projektil*

Pokročilé recepty (od 6. úrovně)

- *Bomba*
- *Černá zhoubá*
- *Éterický olej*
- *Falešná smrt*

- *Instantní lepidlo*
- *Koncentrovaná voda*
- *Koncentrovaná země*
- *Koncentrovaný oheň*
- *Koncentrovaný vzduch*
- *Kouzelná plastelína*
- *Lektvar rychlosti*
- *Lektvar vodního dechu*
- *Léčivý lektvar*
- *Mrazuvzdorná pasta*
- *Ohnivá hlína*
- *Ohnivzdorná pasta*
- *Pavoučí vlákno*
- *Protijed*
- *Tinktura proti bolesti*
- *Uspávací tinktura*

Mistrovské recepty (od 12. úrovně)

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

ZÁKLADNÍ ALCHYMISTICKÉ RECEPTY

Základní recepty se můžeš učit od první úrovně.

Brčálový extrakt

Popis: jedovatě zelená, hustá kapalina bez chuti a zápachu

Trvání účinků: několik minut

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

Cibulový extrakt

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

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

Dostřel lahvičkou: krátký

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Účinek: oslepení na počet kol rovný počtu úspěchů

Kontakt *cibulového extraktu* s pokožkou nebo vdechnutí výparů způsobuje podráždění a intenzivní slzení. Lahvička obsahuje třaskavinu, takže obsah se při nárazu rozprskne do všech stran. Zasažený prostor následně zamoří výpary a zůstanou tam několik minut. Nejsou vidět, s předstihem na ně ale upozorní výrazný cibulový zápach.

Na uhýbání před výbuchem lahvičky se hází **Finesou**, trvání účinku je rovno počtu úspěchů. Když někdo zůstane v zamořeném prostoru a nadechne se výparů, oslepení je automatické a přetrvá ještě 3 kola poté, co se dostane na čerstvý vzduch.

Dýmovnice

Popis: šedivá koule velká jako vlašský ořech

Trvání kouře: několik minut

Dostřel: střední

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

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

Hojivá mast

Popis: mléčně bílá mast s vůní heřmánku

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

Z jedné kapky kouzelné esence vyrobíš 5 dávek *hojivé masti*.

Hydrofóbní pasta

Popis: modrozelená pasta, po nanesení průhledná

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

Kýchací prášek

Popis: šedozelený prášek s chutí a vůní čerstvě namletého pepře

Trvání účinků: několik minut

Kýchací prášek způsobuje nezadržitelné záchvaty kýchání. Projevy trvají ještě několik minut poté, co se postižený dostane na čerstvý vzduch. Pou-

žívá se nejčastěji k zakrytí pachové stopy. Je ho ale také možné rozprášit po okolí – kdokoliv do tohoto prostoru vstoupí, zaručeně se prozradí.

Lakmusový papírek

Popis: tenká rulička zežloutlého papíru dlouhá jako prst

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

Lektvar mrazivého dechu

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

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

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před tebou

Působení: několik minut

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

Pod vodou *lektvar mrazivého dechu* zmrazí vodu před tebou a vzniklý led pak vystoupá k hladině, není tedy moc užitečný jako zbraň.

Lektvar ohnivého dechu

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

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

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před tebou

Působení: několik minut

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

Pod vodou *lektvar ohnivého dechu* nefunguje.

Magické rozpouštědlo

Popis: světle modrá, lehce nasládlá tekutina bez zápachu

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

Magické leštadlo

Popis: lesklá vazelína s máslovou chutí a vůní

Působení: několik minut

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

Mrazící prášek

Popis: hrubý bílý prášek, na omak chladný

Mrazící prášek vypadá jako sůl, ochutnat jej je ale bolestivé, protože při kontaktu s vodou ji okamžitě zmrazí. S jeho pomocí je možné například přejít přes hladinu stojaté nebo pomalu tekoucí vody, nebo třeba vytvořit plavidlo z ledu. Led taje přirozenou rychlostí, postupným přisypáváním *mrazícího prášku* ho lze ale udržet po delší dobu. Vyrobené množství prášku zmrazí zhruba tolik vody, kolik se vejde do velkého sudu.

Oslepující kulička

Popis: lesklá kulička velká jako třešeň

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

Účinek: oslepení na počet kol rovný počtu úspěchů

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Dostřel: krátký

Oslepující kulička při nárazu vybuchne oslepujícím světlem. Jas je tak silný, že zavření očí nebo odvrácení zraku dá pouze výhodu na odolání, spolehlivě ochrání jen zakrytí očí paží nebo něčím podobným.

Pod vodou *oslepující kulička* nefunguje, protože se nedá hodit s dostatečnou razancí, aby nárazem explodovala. Když ji hodíš ze vzduchu do vody, exploduje při nárazu na hladinu.

Petarda

Popis: hliněná kulička velká jako třešeň

Útok: Finesa + k6 proti Finese

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

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Dostřel: krátký

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

Pod vodou *petarda* nefunguje, protože se nedá hodit s dostatečnou razancí, aby nárazem explodovala. Když ji hodíš ze vzduchu do vody, exploduje při nárazu na hladinu.

Vyprošťovák

Popis: hustá, černá, silně zapáchající tekutina odpudivé chuti

Vyprošťovák je obzvláště účinný životabudič. Okamžitě tě probere z bezvědomí a odstraní ochromení (paralýzu), kocovinu a křeče. Celý následující den pak ale nemůžeš nic jíst, protože to okamžitě zvrátíš.

Výbušný projektil

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

Základ: obyčejný projektil

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

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

Tento projektil, na rozdíl od obyčejných šípů či šipek, má hlavici s třaskavou rozbuškou a výbušninou. Při zásahu hlasitě exploduje. Můžeš takto vyrobit například výbušný šíp do luku, šipku do kuše, vrhací šipku, kuličku do praku a podobně. Při zásahu si počítáš zranění zbraně o 1 nižší (může být i záporné), poté si ale hodíš další 4kz přidaného **drtivého** zranění (viz **Přidané zranění** v kapitole **Boj**).

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

Příklad:

Naria si ve městě koupila výbušné šípy. V boji se skřetím náčelníkem jeden z nich použije. Na útok padlo Katce dohromady 6, Pán jeskyně hodil na obranu 3. Katka tedy má dva úspěchy. Za první úspěch náčelníka zraní, za druhý ho výbuch srazí k zemi.

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

Zápalný projektil

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

Základ: obyčejný projektil

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

Tento projektil, na rozdíl od obyčejného zápalného šípu, sestává z třaskavé rozbušky a malé ampulky hořlaviny. Můžeš takto vyrobit například zápalný šíp do luku, šípku do kuše, vrhací šípku, kuličku do praku a podobně. Při zásahu si počítáš zranění zbraně o 2 nižší (může být i záporné), ale následující 3 kola bude cíl čelit zranění 4kz **ohněm** (odečítá se zbroj, ale ne štít). Uhašení zabere jedno kolo.

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

Příklad:

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

Katka hodila na útok 7, Pán jeskyně na obranu 5. Základem zranění je rozdíl hodů, tedy 2. Luk má normálně zranění 2, zápalný šíp ho ale o 2 sníží, takže tentokrát to bude 0. Goblin nemá zbroj, je tedy zraněn za 2 životy a hoří.

Na začátku dalšího kola hází Katka 4kz. Padne jí 1, 4, 4 a 6, šaman je tedy zraněn za 3 životy. Pokud nechce hořet ještě další dvě kola, stráví jedno kolo hašením.

Pokud by ho Naria v dalším kole zasáhla dalším zápalným šípem, nebude si házet dvakrát na zranění, místo toho se začnou počítat nová 3 kola hoření.

POKROČILÉ ALCHYMISTICKÉ RECEPTY

Pokročilé recepty se můžeš učit od šesté úrovně.

Bomba

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

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

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

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

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

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

Bomba účinkuje i pod vodou, musíš ale zajistit, aby nezhasnul doutnák.

Příklad:

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

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

Pavel: „Bomba má útok 6, na kostce mi padlo 2 a počítám si +1 za to, že se k ní tak ochotně sehnul. Celkem mám 9.“

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

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

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

Černá zhouba

Popis: hustá černá tekutina s hnilobným zápachem a odpornou chutí

Druh jedu: minerální, alchymistický

Aplikace: zraněním

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

Latence: 3 kola

☠ 6 + k6 proti **Fyzičce**, zranění 2

- zranění
- +1 ke zranění
- další +1 ke zranění

Vážné zranění: výrazné zhoršení zraku (nevýhoda)

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

Éterický olej

Popis: čirý olej s jemnou, svěží vůní

Působení: několik minut

Předměty či tvorové potření *éterickým olejem* zprůsvitní a jejich hmotnost se sníží na polovinu. Bude je snazší zvednout, půjdou dohodit dál a pokud jsou toho schopni, budou skákat dvakrát tak vysoko a daleko než normálně. Zprůsvitnění umožňuje plížit se i za plného denního světla nebo s minimem úkrytů. Lahvička *éterického oleje* vystačí na jednu osobu a její vybavení.

Falešná smrt

Popis: čirá slaná tekutina bez zápachu

Působení: 1 den

Když někdo požije *falešnou smrt*, po několika minutách upadne do stavu nerozeznatelného od smrti. Nebude dýchat, srdce mu nebude bít, nebude mít znatelný tep. Po tuto dobu se také zastaví působení lektvarů, jedů a podobných substancí na jeho tělo. Přesně po jednom dni se probudí a bude svěží jako po vydatném spánku.

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

Instantní lepidlo

Popis: lepkavá bílá pasta bez chuti a zápachu

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

Koncentrovaná voda

Popis: čirá tekutina bez zápachu, chutná jako voda

Základ: velký sud vody

Koncentrovaná voda se vyrábí z obyčejné vody a uchovává se v malé lahvičce. Je obzvláště užitečná na poušti, ale ocení ji každý cestovatel a může se také hodit, když chceš něco zatopit nebo spláchnout. Když ji totiž naleješ na obyčejnou vodu, stačí třeba i kapka, slza nebo slina, obnoví se do původního stavu. Do lahvičky se vejde zhruba stejně vody jako do velkého sudu, obnoví se ale vždy jen takové množství, na které je místo.

Koncentrovaná voda je obzvláště užitečná na poušti, ale ocení ji každý cestovatel a může se také hodit, když chceš něco zatopit nebo spláchnout.

Koncentrovaná země

Popis: hnědá zemina

Základ: velký sud hlíny, šterku nebo kamenů

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

Koncentrovaný oheň

Popis: lahvička, ve které se mihotají plameny

Základ: velká planoucí hranice

Koncentrovaný oheň se vyrábí z obyčejného ohně a uchovává se v malé lahvičce. Když ho „přileješ“ do existujícího ohně, stačí klidně i malý plamínek, získáš plameny v původní síle a intenzitě. Můžeš ho použít například místo dříví na oheň. Do lahvičky se vejde oheň odpovídající velké hranici. Když s ní budeš šetřit, vystačí ti na týden putování.

Pod vodou *koncentrovaný oheň* nefunguje.

Koncentrovaný vzduch

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

Koncentrovaný vzduch se vyrábí z obyčejného vzduchu a uchovává se v malé lahvičce. Lze ho použít například při potápění, hodí se ale také, když chceš vyvětrat zatuchlé podzemí nebo třeba odfouknout oblak plynného jedu. Při kontaktu s obyčejným vzduchem se totiž obnoví do původního stavu, což obvykle způsobí silný závan větru. Do lahvičky se vejde zhruba tolik vzduchu jako do velké místnosti.

Kouzelná plastelína

Popis: tvárná, žlutohnědá hmota bez chuti a zápachu

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

Lektvar rychlosti

Popis: světle zelená tekutina s chutí a vůní máty

Působení: několik minut

Lektvar rychlosti zvýší tvou rychlost pohybu o polovinu, poběžíš tedy rychle jako medvěd. Účinek se sčítá s jinými druhy zrychlení. Pokud tedy válečník vypije *lektvar rychlosti* a použije *vypětí rychlosti*, poběží

dvojnásobnou rychlostí. Vypití dalšího *lektvaru rychlosti* účinek nezvýší, pouze prodlouží trvání.

Lektvar vodního dechu

Popis: čirá perlivá tekutina se svěží vůní

Působení: několik minut

Umožňuje dýchat, mluvit i kouzlit pod vodou.

Léčivý lektvar

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

Působení: několik minut

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

Mrazuvzdorná pasta

Popis: modrobílá pasta, po nanesení průhledná

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

Ohnivá hlína

Popis: hliněná koule velká jako slepičí vejce

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

Dostřel: krátký

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

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

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

Pod vodou *ohnivá hlína* nefunguje.

Příklad:

Gorondar se inspiroval Nariinými experimenty a jelikož nepoužívá střelnou zbraň, nakoupil ohnivou hlínu.

Pán jeskyně: „Chodbou proti tobě běží tři goblini. Drží se bok po boku, takže budeš bojovat se všemi současně.“

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

Pán jeskyně: „Jo, to nebude problém.“

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

Pán jeskyně: „Trefil jsi jen jednoho goblina, ostatní včas uskočili. Hod' si na zranění“.

Pavel hází 2kz na zranění. Padne mu 1 a 6, což dá zranění 1. Spolu s rozdílem hodů je to celkem zranění **ohněm** za 3. Goblin si ale ještě odečte jedničku za svou lehkou zbroj, ve výsledku je tedy zraněn za 2 životy.

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

Pavel: „Zapálit mu oblečení.“

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

Ohnivzdorná pasta

Popis: žlutooranžová pasta, po nanesení průhledná

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

Pavoučí vlákno

Popis: šedá, hustá hmota bez zápachu

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

Protijed

Popis: žlutá tekutina s chutí octa a kyselým zápachem

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

Tinktura proti bolesti

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

Působení: několik hodin

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

Uspávací tinktura

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

Druh jedu: rostlinný, alchymistický

Aplikace: vdechnutím

Příznaky: ospalost, zívání

Latence: 2 kola

 9 + k6 proti **Fyzičce**

- lehká ospalost (neschopnost se soustředit)

- těžká ospalost (neschopnost se soustředit a nevýhoda)
- hluboký spánek

Působení: několik hodin

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

MISTROVSKÉ ALCHYMISTICKÉ RECEPTY

Mistrovské recepty se můžeš učit od dvanácté úrovně.

Jablečná vůně

Popis: nažloutlý plyn s vůní čerstvých jablek

Druh jedu: rostlinný, alchymistický

Aplikace: vdechnutím

Příznaky: dobrá nálada jako po konzumaci silného alkoholu

Latence: 5 kol

 7 + k6 proti **Fyzičce**

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

Působení: několik minut

Po rozbití flakónu se *jablečná vůně* začne šířit do okolí a postupně zaplní několik metrů chodby nebo malou místnost. Každý, kdo nezadrží dech a v zamořené oblasti zůstane nebo do ní vstoupí, bude čelit otravě. Ta se projevuje podobně jako silný alkohol. Otrávený se začne potácet a vidět dvojmo, při plném účinku se nedokáže udržet na nohách a začne zkoumat svět kolem sebe, jako kdyby ho viděl poprvé. Po několika minutách účinek bez následků odezní.

Lektvar horkého léta

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

Působení: několik minut

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

Lektvar chladných vod

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

Působení: několik minut

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

Lektvar mlhoviny

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

Působení: několik minut

Po vypití tohoto lektvaru se změníš ve stejně velký oblak mlhy. Tvoje výbava a oblečení popadá na zem. Dokážeš libovolně měnit svůj tvar, můžeš tedy například protéct klíčovou dírkou nebo skrz mříže. Nemůžeš se ale rozdělit na více menších oblaků. Zvládneš se pohybovat jen rychlostí chůze, silnější vítr tě tedy odfoukne. Je možné tě zranit pouze **ohněm**, **bleskem**, **mrazem** a **duševními** útoky. Nic nevidíš a neslyšíš, poznáš ale tvar toho, co obklopíš nebo vyplníš. Voda pro tebe tvoří neprostupnou překážku.

Lektvar ostrých smyslů

Popis: sytě žlutá tekutina s chutí a vůní cizokrajných bylin

Působení: několik minut

Lektvar ostrých smyslů zbystří všechny tvoje smysly. Vidíš jako orel, slyšíš jako slon, čich máš jako pes a chuť jako ten největší labužník. Jakýkoliv silnější vjem tě ale zcela ohromí: denní světlo tě oslepí, obyčejný hovor tě ohluší a když ochutnáš lehce pikantní jídlo, je to, jako kdyby ti v ústech hořelo.

Lektvar poslušnosti

Popis: sytě růžová tekutina s chutí a vůní šípkového čaje

Působení: několik minut

Tohoto lektvaru se musíš nejdřív napít ty a zbytek pak dát vypít někomu jinému. Dotyčný tě pak bude po dobu působení na slovo poslouchat, neudělá ale nic sebevražedného a neprozradí ti nic, co považuje za tajemství. Po skončení působení si uvědomí, že nejednal ze své vlastní vůle.

Lektvar zmenšování

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

Působení: několik minut

Po dobu působení se spolu se vším, co neseš, zmenšíš na polovinu. Poměrně se také zmenší tvoje síla, uneseš tedy zhruba to, co dvouleté dítě. Tvoje **Fyzička** se sníží o 1 a tvůj aktuální i maximální počet životů o 4 (1 za **Fyzičku**, 3 za velikost). Tvoje **Finesa** a **Duše** se nezmění. V boji zblízka a při použití vrhacích zbraní budeš mít -2 ke zranění (-1 za sníženou sílu, další -1 za poloviční zbraně).

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

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

Lučavka

Popis: průhledná, oranžová tekutina s ostrým, štiplavým zápachem

Dostřel flakónem: krátký

Útok flakónem: **Finesa** + k6, zranění -3, přidané zranění 10kz **žiravinou** (odečítá se zbroj, zraňuje pouze kovové tvory)

Tato kyselina rozpouští pouze kovy, zato ale všechny a velmi rychle – kovový zámek rozpustí za pouhých několik minut. Pro živé tvory je zcela neškodná. Rozpuštěný kov je možné znovu vysrážet, samozřejmě ale ne v původním tvaru.

Naváděcí terčíky

Popis: dvě průhledné placičky velikosti drobné mince

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

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

Nápoj vášně

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

Působení: několik minut

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

Pavoučí lektvar

Popis: popelově šedá tekutina bez chuti a zápachu

Působení: několik minut

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

Raketa

Popis: špičatá plechový válec s doutnákem na tupém konci

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

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

Dostřel: dlouhý

Rozsah výbuchu: všechno v krátké vzdálenosti

Raketa je neřízená střela s výbušnou hlavicí plnou železných střepin, které se při výbuchu rozletí do všech stran a zasáhnou vše v krátké vzdálenosti, co není za překážkou pevnou alespoň jako dřevěná stěna.

Odpaluje se nejčastěji doutnákem z tyče zabodnuté do země. Doutnák můžeš vyrobit z kusu provazu. Jeho délka určuje, kolik kol bude hořet. Příprava rakety trvá zhruba minutu.

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

Příklad:

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

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

(Pavlův útok 9, mínus orkova obrana 1, plus zranění rakety 3, mínus orkova Zbroj 1).

Sérum pravdy

Popis: olejovitá tekutina s chutí a vůní routy

Druh jedu: rostlinný, alchymistický

Aplikace: požitím

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

Latence: 5 minut

☠ 8 + k6 proti **Fyzičce**

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

Působení: 1 hodina

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

Termická pasta

Popis: plechová tuba s šedou pastou

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

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

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

Živý oheň

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

Dostřel lahvičky: krátký

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

Jakmile se lahvička rozbije, *živý oheň* se vydá přímou cestou k nejbližšímu hořlavému cíli v kontaktní vzdálenosti a pokusí se jej sežehnout. Pohybuje se rychlostí chůze, dá se tedy před ním utéct. Když přímá cesta po něčem pevném není, nebo třeba vede skrz vodu, bude se chvíli točit na místě a pak zmizí. Za druhý úspěch může zapálit šaty zasaženého. Ty pak hoří 3 kola, v každém zraní za 3kz **ohněm** (odečítá se Zbroj, ale ne štít) a dají se uhasit za jedno kolo.

Pod vodou *živý oheň* nefunguje.

HRANIČÁŘ

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

TYPICKÁ HRANIČÁŘSKÁ VÝBAVA

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

SOUSTŘEDĚNÍ

Na použití některých hraničářských schopností se musíš *soustředit*. Znamená to, že nemůžeš běhat, při obraně si nepočítáš štít a pokud se bráníš **Finesou**, počítáš si nevýhodu (-1). Přerušit ti *soustředění* může někdo například tím, že do tebe vrazí, srazí tě na zem a podobně, nebo když ti udělí vážné zranění (viz **Soustředění** v kapitole **Boj**).

SEZNAM HRANIČÁŘSKÝCH SCHOPNOSTÍ A DOVEDNOSTÍ

Na první úrovni umíš 4 dovednosti nebo hraničářské schopnosti, při přestupu na každou další úroveň se můžeš naučit jednu další schopnost nebo dovednost.

Dovednosti vhodné pro hraničáře

- Cizí jazyk (*lidská řeč, elfština, krollština, řeč barbarů, řeč hobitů, trpasličtina*)
- Čtení a psaní
- Léčitelství
- Lov a stopování
- Maskování
- Mořeplavba
- Plavání a potápění
- Skřetí jazyk (*obecná skřetí řeč, goblinština, orkština*)

Základní hraničářské schopnosti (od 1. úrovně)

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

Pokročilé hraničářské schopnosti (od 6. úrovně)

- Jistá ruka
- Ochrana před nepohodou
- Odstranění únavy
- Podprahové zvuky

- *Průzkumný projektil*
- *Pyrokineze*
- *Předpovídání počasí*
- *Příkaz na dálku*
- *Telekineze*
- *Telepatie*
- *Zpomalení jedu*

Mistrovské hraničářské schopnosti (od 12. úrovně)

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

ZÁKLADNÍ HRANIČÁŘSKÉ SCHOPNOSTI

Základní schopnosti se můžeš učit od první úrovně.

Hojivý dotyk

Když se někoho zhruba minutu dotýkáš, vyléčíš mu 3kz + 2 životů. Pro někoho, kdo to uvidí poprvé, to bude silný zážitek – rány se budou zacelovat před očima, zlomené kosti srostou. Další *hojivý dotyk*, ať už ho použije kdokoliv, účinkuje až na případná nová zranění.

Lehký krok

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

Lehký spánek

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

Orientační smysl

Máš dokonalý orientační smysl. Vždy dokážeš najít cestu nepřehledným nebo těžko průchodným terénem, přesně určit světové strany a vrátit se zpět, a to i v podzemí, v noci či se zavázanýma očima.

Řeč zvířat

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

Příklad:

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

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.“

Zmírnění jedu

Když se v průběhu latence jedu dotkneš otráveného a zhruba minutu se *soustředíš*, snížíš sílu a zranění jedu o 1. U jedu s kratší latencí se stačí *soustředit* po dobu latence. Účinek *zmírnění jedu* se sčítá se všemi ostatními prostředky na snížení síly nebo zranění jedu. Snížené zranění jedu může být záporné.

Zvířecí společník

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

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

Příklad:

Katka si jako svého zvířecího společníka vybrala vlka. Na první úrovni má Naria **Fyzičku** 2, **Finesu** 3 a **Duši** 1, její nejvyšší vlastnost je tedy 3. Dospělý 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 vlčí štěně, které bude mít **Fyzičku** 3 a **Finesu** 1.

Když Naria postoupí na 4. úroveň, zvýší se jí všechny vlastnosti o 1. Současně s tím doroste i její vlk a bude tedy mít **Fyzičku** 4 a **Finesu** 2 jako dospělý vlk. Při přestupu na 9. úroveň se jí opět zvýší všechny vlastnosti a její vlk doroste v obzvláště nebezpečného jedince s **Fyzičkou** 5 a **Finesou** 3. Spolu s tím, jak mu bude růst **Fyzička**, se mu budou také zvyšovat životy. Na základních úrovních jich bude mít 8 (o 1 méně než dospělý vlk), na pokročilých 9 a na mistrovských 10.

Seznam zvířat najdeš v bestiáři pod heslem **Zvířata**. Můžeš si vybrat libovolně velké zvíře včetně obřích variant. Mysli při tom ale na to, že podstatná část hry se bude odehrávat v úzkých podzemních tunelech a nezřídka se budete spouštět do hlubokých šachet nebo šplhat na příkré stěny, takže pokud si vybereš slona nebo nějaké jiné obří zvíře, budeš ho často muset nechávat venku, případně budeš složitě vymýšlet, jak ho dostat dál. Nejužitečnější bojovníci jsou tedy třeba pes nebo rys, protože jsou dost velcí, aby byli nebezpeční, ale vejdou se všude tam, co ty, a zvládneš je případně vzít do náruče nebo na záda. Malá zvířata, jako třeba kočka, krysa nebo veverka, ti sice moc nepomohou v boji, zato jsou to ale výborní zvědi. Draví ptáci, například sokol nebo orel, jsou zdaleka nejlepší pomocníci na putování divočinou, protože dokáží létat a díky skvělému zraku mají perfektní přehled, co se pod nimi děje, aniž by se sami museli vystavit nebezpečí.

POKROČILÉ HRANIČÁŘSKÉ SCHOPNOSTI

Pokročilé schopnosti se můžeš učit od šesté úrovně.

Jistá ruka

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

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

Ochrana před nepohodou

Když nad někoho do vzduchu vyhodíš hrst písku, nepronikne k němu ani kapka deště. Když mu na čelo a ruce uděláš značky zvířecím lojem,

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

Odstranění únavy

Když v ruce rozemneš aromatické byliny, každého, kdo k nim přivoní, to osvěží jako několik hodin odpočinku. Bude moci například po celodenním pochodu pokračovat bez přestávky i přes noc, nebo se pustit do boje, jako by byl odpočatý. Bylinky ale únavu pouze dočasně zaženou a zanedbaný odpočinek je třeba později dohnat. Po několika probdělých dnech přestanou účinkovat úplně.

Podprahové zvuky

Dokážeš vydávat takřka neslyšitelné uklidňující nebo dráždivé zvuky. V průběhu jedné minuty dokážeš všechny živé tvory kolem sebe zklidnit natolik, že si budou schopni věcně a bez emocí promluvit, nebo je naopak rozdráždit k nepřítetnosti. Probíhající boj ale takto zastavit nedokážeš. Tvorové se skvělým sluchem (například kudůk nebo pes) tyto zvuky slyší a bude jim tedy jasné, o co se snažíš.

Průzkumný projektil

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

Pyrokineze

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 cíl

Dokážeš *soustředěním* zapálit oheň. Živé tvory *pyrokineze* přímo nezraňuje, můžeš jim ale například zapálit oblečení – následné plameny je

zraňovat budou. Zapálené šaty hoří 3 kola, v každém zraní za 3kz **ohněm** (odečítá se Zbroj, ale ne štít) a dají se uhasit za jedno kolo.

Na pokročilých úrovních (čtvrtá až osmá) můžeš mít jen jednu mimosmyslovou schopnost. Na mistrovských úrovních (od deváté výš) můžeš umět dvě. Mimosmyslové schopnosti jsou: *pyrokineze*, *telekineze* a *telepatie*.

Předpovídání počasí

Dokážeš přesně určit, jaké bude následující tři dny počasí.

Příkaz na dálku

Můžeš dát svému zvířecímu společníkovi příkazy nehledě na to, jak je od tebe daleko. On se je pak pokusí vyplnit, jak nejlépe umí. Když ho přivoláš k sobě, dokáže tě vždy najít.

Telekineze

Dosah: krátká vzdálenost

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

Na pokročilých úrovních (třetí až osmá) můžeš mít jen jednu mimosmyslovou schopnost. Na mistrovských úrovních (od deváté výš) můžeš umět dvě. Mimosmyslové schopnosti jsou: *pyrokineze*, *telekineze* a *telepatie*.

Telepatie

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 cíl

Trvání: po dobu *soustředění*

Můžeš s někým „mluvit“ v myšlenkách. Spojení je obousměrné, slyšíš myšlenky cíle a on slyší tvoje. Dokud se budeš *soustředit*, spojení přetrvá, i když se cíl vzdálí z dosahu.

„Slyšet“ jsou pouze myšlenky formulované do slov, nikoliv pocity, dojmy nebo podvědomá rozhodnutí. Slova se přenáší, ať už si je cíl jen myslí, říká je nahlas, zrovna je čte, nebo někoho slyší mluvit.

Přenáší se jen slova, nikoliv jejich významy. Když tedy neznáš jazyk, kterým cíl mluví, přemýšlí, nebo ho zrovna slyší, nebudeš rozumět významu. Platí to i v opačném směru, pokud tedy na někoho budeš „mluvit“ pro něj neznámým jazykem, nebude ti rozumět.

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

Na pokročilých úrovních (třetí až osmá) můžeš mít jen jednu mimosmyslovou schopnost. Na mistrovských úrovních (od deváté výš) můžeš umět dvě. Mimosmyslové schopnosti jsou: *pyrokineze*, *telekineze* a *telepatie*.

Poznámka:

Při odehrávání telepatického rozhovoru je vhodné mluvit šepem.

Zpomalení jedu

Když se dotkneš otrávené osoby a zhruba minutu se *soustředíš*, můžeš prodloužit latenci jedu až o jeden den – získáš tím více času na nalezení protijedu, nebo alespoň odložíš účinek na vhodnější chvíli. Dotyčný po tuto dobu přestane pociťovat příznaky otravy. U jedu s latencí kratší než jedna minuta se stačí *soustředit* po dobu latence. Každý jed je možno zpomalit jen jednou.

MISTROVSKÉ HRANIČÁŘSKÉ SCHOPNOSTI

Mistrovské schopnosti se můžeš učit od dvanácté úrovně.

Falešné stopy

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

Ochrana před bouří

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

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

Očistná meditace

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

Převzetí otravy

Když se dotkneš někoho otráveného, dokážeš převzít veškeré jedy z jeho těla na sebe. Všem znovu začne doba latence a až skončí, budeš si házet na odolání.

Sledování stopy

Pokud máš něčí osobní předmět, kus jeho oblečení nebo část jeho těla (chomáč vlasů, krůpěj krve a podobně), dokážeš jeho stopu sledovat i poslepu a za běhu a ztratíš ji jen ve vzduchu nebo na hluboké vodě. Zloděje používajícího schopnost *chůze beze stop* sledovat nedokážeš.

Uhrančivý pohled

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

Vějířový výstřel

Dokážeš účinně vystřelit z luku až tři šípy najednou, každý na jiný cíl. Na útok si házíš bez postihu. Nabít tři šípy najednou ti ale zabere jedno kolo, kdy si neházíš na útok a nemůžeš použít plnou obranu.

Zapůjčení

Dosah: dohled nebo *zvířecí společník*

Rozsah: 1 zvíře

Trvání: po dobu *soustředění*

Po dobu *soustředění* uvidíš, uslyšíš a ucítíš vše, co vidí, slyší a cítí zapůjčené zvíře, nemůžeš ale ovlivnit, co bude dělat – na to můžeš použít například *zmámení zvířete* nebo si zapůjčit svého *zvířecího společníka* a používat *příkaz na dálku*. Nevnímáš při tom vlastními smysly (nevidíš,

neslyšíš, necítíš pachy), stále ale cítíš vlastní bolest – když tě tedy někdo zraní, dá ti facku a podobně, můžeš na to reagovat.

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

Zmámení zvířete

Když budeš zhruba minutu mluvit k nějakému zvířeti, zkrotíš ho natolik, že se k tobě začne lísat a nechá se od tebe hladit či drbat. Dokud nepolevíš v *soustředění*, v rámci svých schopností vyplní všechny tvé příkazy. Může tedy pro tebe například bojovat, něco ti přinést, někam tě dovést a podobně.

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

KOUZELNÍK

V této kapitole najdeš příklad kouzelnického vybavení, pravidla pro používání 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)
 - » lojové svíčky
 - » lucerna na svíci s okenicemi
 - » písářská souprava (pokud máš *čtení a psaní*)
 - » léčitelské potřeby (pokud máš *léčitelství*)
 - » 5 dávek *hojivé masti* (po vydatném spánku vyléčí 2 životy)
- dýka nebo hůl
- lehká zbroj (není třeba, pokud máš kouzlo *neviditelná zbroj*)

ŘEČ KOUZEL

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

PRONÁŠENÍ ZAKLÍNADEL

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

MAGENERGIE

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

PŘÍPRAVA KOUZEL

Před sesláním musíš nejprve ke kouzlu připoutat magenergii. Zabere to zhruba minutu, po kterou se musíš *soustředit* a nahlas pronést celé zaklínadlo. Kouzlo vydrží připravené neomezeně dlouho, po každém použití si ho ale musíš připravit znovu.

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

Příklad:

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

Pán jeskyně: „Co mezitím dělají ostatní?“

Katka: „Ošetřím Gorondarovi zranění.“

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

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

Příklad:

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

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

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

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

Příklad:

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

Pokud chceš přípravu kouzel odehrávat, můžeš přeříkávat následující formuli:

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

SESÍLÁNÍ KOUZEL

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

Příklad:

Jana: „Ukazuju na skřeta a říkám: „Artak barak!““

PROVÁDĚNÍ RITUÁLŮ

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

SOUSTŘEDĚNÍ

Na přípravu a seslání kouzel a na provádění rituálů se musíš *soustředit*. Znamená to, že nemůžeš běhat, při obraně si nepočítáš štít a pokud se bráníš **Finesou**, počítáš si nevýhodu (-1). Přerušit ti *soustředění* může někdo například tím, že do tebe vrazí, srazí tě na zem a podobně, nebo když ti udělí vážné zranění (viz **Soustředění** v kapitole **Boj**).

TRVÁNÍ KOUZEL

Kouzla mohou účinkovat okamžitě, několik minut nebo po dobu udržování. 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.

Trvání „po dobu udržování“

Kouzlo s trváním „po dobu udržování“ můžeš udržovat libovolně dlouho a dokonce i když spíš, nemůžeš přitom ale provádět rituály a sesílat jiná kouzla. Z toho plyne, že nemůžeš udržovat víc kouzel najednou.

V průběhu udržování si můžeš připravovat jiná kouzla, pokud ale začneš připravovat kouzlo, které udržuješ, přestane působit. Udržování kouzla také skončí, když upadneš do bezvědomí, nebo jej někdo zruší kouzlem *zlom kouzlo*. Ve všech případech si ho budeš muset před dalším sesláním znovu připravit.

Některá kouzla umožňují po dobu udržování měnit účinek pomocí *soustředění*. To je dělat i opakovaně: můžeš se chvíli na kouzlo *soustředit*, pak ho nějakou dobu jen udržovat, pak se na něj zase chvíli *soustředit* atd.

Příklad:

Kouzlo *světlo* trvá, dokud ho nepřestaneš udržovat. Po tuto dobu můžeš libovolně měnit jeho barvu a intenzitu tím, že se na to soustředíš. Pokud chceš seslat nebo připravit jiné kouzlo, musíš se nejdříve přestat soustředit na *světlo* – to tedy zhasne a před dalším sesláním si ho budeš muset znovu připravit.

Trvání „několik minut“

Kouzlo s trváním „několik minut“ nemůžeš nijak ovládat, po dobu jeho působení ale můžeš sesílat jiná kouzla a provádět rituály. Kouzel s trváním „několik minut“ tedy můžeš mít aktivních víc najednou.

Poznámka:

„Několik minut“ obvykle znamená „po dobu probíhající akce“. Když například v boji s gobliny jednoho znehybníš kouzlem *protoplazma*, určitě to vydrží až do konce střetnutí. Když si ale pak po boji začneš ošetřovat zranění, což také zabere několik minut, kouzlo někdy v průběhu ošetřování vyprší.

CÍLENÍ KOUZEL

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

KOUZLENÍ V TĚŽKÉ ZBROJI

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

STUDIUM KOUZEL A RITUÁLŮ

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

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

Naučené kouzlo nebo rituál ze svitku nebo knihy nezmizí.

SEZNAM KOUZEL A KOUZELNICKÝCH DOVEDNOSTÍ

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

Je vhodné vzít si alespoň 3 bojová kouzla (*beranidlo*, *ledovou dýku*, *magický štít*, *modrý blesk*, *ohnivou střelu*, *ohnivý oblouk*, *protoplazmu*, *rozžhavení*, *třpytivou zář* nebo *zelený blesk*), ať máš v boji co kouzlit. Z dovedností zvaž zejména *čtení a psaní* a *řeč kouzel*, protože bez nich nebudeš moci sesílat kouzla z knih a svitků.

Dovednosti vhodné pro kouzelníka

- *Cizí jazyk (elfština, krollština, řeč barbarů, řeč hobitů, trpasličtina)*
- *Čtení a psaní*
- *Léčitelství*
- *Mořeplavba*
- *Plavání a potápění*
- *Řeč kouzel*
- *Staré jazyky*

Základní kouzla (od 1. úrovně)

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

Pokročilá kouzla (od 6. úrovně)

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

Mistrovská kouzla (od 12. úrovně)

- *Bílá střela *Lavan týl**
- *Černý blesk *Kedar bárak**
- *Dvojník *Kefel**
- *Hyperprostor *Hávarah chalal**
- *Hypnóza *Hipnut**
- *Ledová past *Kerach peř**
- *Ledová stěna *Kerach chomach**
- *Mrak smrti *Mavet anan**
- *Mrazivá bouře *Karah sufah**
- *Mrazivá čepel *Karah taraf**

- *Neviditelnost* *Ij ryjut*
- *Ohnivá stěna* *Eš chomach*
- *Ohnivý déšť* *Eš gešem*
- *Ohnivý had* *Eš nachaš*
- *Ochrana před projektily* *Haganah tyl*
- *Planoucí čepel* *Eš taraf*
- *Přelud* *Ašlajah*
- *Rudý blesk* *Adom bárak*
- *Sugesce* *Hašáh*
- *Vize minulosti* *Chazon avar*
- *Zapomeň* *Šakhah*

ZÁKLADNÍ KOUZLA

Základní schopnosti se můžeš učit od první úrovně.

Bílý blesk *Lavan bárak*

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

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

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 cíl

Z tvých očí na určený cíl přeskočí bílý výboj. *Bílý blesk* nefunguje pod vodou.

Beranidlo *Zelokvah*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

- zranění 6kz **drcením**, odečítá se Zbroj

- sražení na zem nebo odhození
- vyražení dechu, otřesení (nevýhoda)

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

Beranidlo bez omezení funguje i pod vodou.

Příklad:

Na Karu se řítí velký kanec.

Jana: „Zelokvah!“

Kanec má **Fyzičku** 4 a Pán jeskyně hodil 2, celkem má tedy na obranu 6. Kara má **Duši** 3 a Jana hodila 6. Dohromady má 9, přehodila kance o 3 a má tedy proti němu 2 úspěchy. Za první úspěch je kanec sražen na zem, za druhý bude zraněný.

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

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

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

*Detekční runy *Gilah otim**

Rozsah: 1–3 dvojice detekčních run

Trvání: po dobu udržování

Před sesíláním tohoto kouzla musíš připravit až tři dvojice detekčních run. Kreslí se obvykle na nějaký průchod, třeba na protilehlé stěny chodby, na futra dveří nebo na dva stromy. Mezi runami v každé dvojici může být nejvýše krátká vzdálenost, dvojice od sebe mohou být libovolně daleko. Při seslání musíš do vzduchu načrtnout všechny runy, které chceš aktivovat. Když v průběhu udržování kouzla mezi některou z dvojic run projde něco hmotného, budeš vědět, která z nich to byla, jak to bylo velké a jak rychle se to pohybovalo. Pokud něco libovolnou z detekčních

run poškodí, příslušná dvojice přestane detekovat a ty si to okamžitě uvědomíš. Detekce nebo poškození runy tě také případně probudí.

Pomocí *soustředění* můžeš libovolně měnit, jak velké tvory kouzlo detekuje. Hodí se to, například když se nechceš vzbudit pokaždé, když mezi runami proletí můra.

*Dlouhá ruka *Aruk jad**

Trvání: po dobu udržování

Po dobu udržování můžeš pomocí *soustředění* jednu z svých paží nechat pomalu růst nebo se zmenšovat. Prodloužená paže je ohebná jako tělo hada. 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. Plazit, prodlužovat nebo zkracovat se může nejvýše rychlostí chůze. Jakmile kouzlo přestaneš udržovat, pomalu se vrátí do původní velikosti. Rukou samozřejmě nevidíš, pokud se tedy vzdálí z tvého dohledu, můžeš se s ní orientovat jen po hmatu.

*Dým *Ašan**

Trvání: po dobu udržování

Po dobu udržování z tebe bude vycházet hustý dým. Sebe a blízké okolí skryješ za jedno kolo, velký sál nebo stodolu zaplníš zhruba za minutu. Jakmile kouzlo přestaneš udržovat, dým se rozplyne.

V dýmu se dá normálně dýchat. Obyčejným zrakem je v něm jen vidět jen na kontaktní vzdálenost, elf s *ostrým zrakem* nebo trpaslík s *infravídním* uvidí na krátkou. Krollův *ultrasluch* funguje bez omezení.

Dým nefunguje pod vodou.

*Lazebník *Sapar**

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 osoba

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

*Ledová dýka *Kerach pygion**

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Finese

- zranění 6kz bodem, odečítá se Zbroj
- +1 ke zranění
- další +1 ke zranění

Z tvé ruky na cíl prudce vyletí ostrá dýka z tvrdého ledu. V následujícím kole roztaje a beze stopy zmizí.

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

*Magický štít *Kasum magen**

Dosah: střední

Rozsah: 1 útok

Obrana: Duše + k6 + 1 (za plnou obranu)

Tímto kouzlem kdekoliv v dosahu na okamžik vytvoříš neprostupnou neviditelnou bariéru ve tvaru velkého kulatého štítu, která chrání před fyzickými útoky (rána mečem, výbuch *bomby* nebo *ohnivé hlíny*, zásah *modrým bleskem* nebo *ledovou dýkou* a podobně).

Při seslání *magického štítu* si počítáš výhodu (+1) za plnou obranu. Cíle útoku, kterému se snažíš zabránit, si mohou vybrat, jestli si budou počítat výsledek tvého nebo vlastního hodů.

Příklad:

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

Pavel: „Vyběhnu proti němu se sekerou.“

Jana: „Ukážu před Gorondara a řeknu ‚Kasum magen!‘“

Zlobr má **Fyzičku** 6, Pán jeskyně hodil 1, celkem má tedy 7. Gorondar má **Fyzičku** 3 a Pavel hodil 2, dohromady má tedy 5. Zlobr má víc, takže by Gorondara zranil. Ještě ale hází Jana na seslání *magického štítu*. Kara má **Duši** 3, Janě na kostce padlo 4 a počítá si výhodu (+1), dohromady má tedy 8. Pavel si tedy počítá, jako kdyby měl proti zlobrovi na obranu 8.

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

*Mimoprostorová torna *Míver chalal sak**

Trvání: po dobou udržování

Po dobu udržování budeš mít pomocí *soustředění* přístup do kapsy v mimoprostoru velké jako prostorná nůše. Předměty musíš do něčeho dávat a z něčeho je vyndavat, nemůžeš je prostě jen tak nechat zmizet a následně je vytáhnout ze vzduchu. Je jedno, co to bude: můžeš je strkat do skutečné torny, do pytle, nebo třeba do rukávu své róby a můžeš je následně vytáhnout z něčeho jiného. Předměty v mimoprostoru nic neváží a nedokáže je vyndat nikdo jiný než ty. Uvnitř neplyne čas, jídlo se tam tedy nekazí a případní vložení tvorové nepotřebují vodu ani potravu. Když umřeš, obsah se kolem tebe vysype na zem.

*Modrý blesk *Artak báarak**

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Útok: **Duše** + k6 proti **Fyzičce**

- zranění 6kz **bleskem**, odečítá se Zbroj
- svalové křeče na několik minut (nevýhoda)
- ztráta zraku a sluchu na několik minut

Z tvých očí na určený cíl přeskočí modrý výboj. *Modrý blesk* nefunguje pod vodou.

*Neviditelná zbroj *Ij ryjut širion**

Dosah: krátký

Rozsah: 1 tvor

Trvání: několik minut

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

*Očaruj provaz *Kesem ševel**

Dosah: dotyk

Trvání: po dobu udržování

Dokud se na to budeš *soustředit*, provaz nebo lano, na které sešleš toto kouzlo, bude plnit tvoje nahlas vyslovené příkazy. Může se zavázat nebo rozvázat, někam se doplazit, něco omotat a podobně. Plazit se může nejvýše rychlostí chůze a jen tam, kam by se dokázal dostat had – může tedy vyšplhat po tyči, ale ne po holé zdi. Můžeš ho ovládat na libovolnou vzdálenost, musíš ale vidět to, co má svázat, nebo k čemu se má doplazit. Prikázat mu, aby se odvázovalo a vrátilo k tobě, můžeš, i když ho nevidíš. Jakmile se přestaneš *soustředit*, lano bude zase obyčejné. Dokud ale budeš kouzlo udržovat, můžeš *soustředění* kdykoliv obnovit a opět lanu něco prikázat.

V boji má lano zranění 0 a házíš si za něj **Duší**. Může být zraněno pouze útoky, u kterých to dává smysl.

*Ohnivá střela *Eš tyl**

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Útok: **Duše** + k6 proti **Finese**

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

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

Ohnivá střela nefunguje pod vodou.

*Ohnivý oblouk *Eš kešet**

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti před tebou

Útok: Duše + k6 proti Finese

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

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

Ohnivý oblouk nefunguje pod vodou.

*Oko *Ajin**

Trvání: po dobu udržování

Tímto kouzlem stvoříš neviditelné létající oko, kterým vidíš místo vlastníma očima. Můžeš se s ním vzdálit nejvýše na krátkou vzdálenost od tebe, pokud tedy chceš prozkoumat větší oblast, musíš jít za ním. Pohybuje se rychlostí chůze, a to i pod vodou. Vidí stejně dobře jako tvoje oči: pokud jsi tedy elf, má *ostrý zrak* a *vidění v šeru*, pokud jsi trpaslík, má *infravidění*. Není vidět ani cítit, ale je hmotné – nedostane se tudíž skrz zavřené dveře či jiné překážky a pokud si ho někdo všimne, může ho zničit. Není zranitelné *jedem* ani *duševními* útoky. Má následující vlastnosti:

Fyzička 1, Finesa 1, Duše –, Životy 1

Na koukání a létání okem se musíš *soustředit*. Když budeš kouzlo jen udržovat, oko se zastaví a ty uvidíš svýma očima.

*Protoplazma *Makor refeš**

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Finese

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

Trvání: po dobu udržování

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

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

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

*Přenos zvuku *Hávarah kol**

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 zdroj zvuku

Trvání: po dobu udržování

Zvuky, které vydává určený cíl, budou po dobu tvého soustředění slyšet také na jiném místě v dlouhé vzdálenosti od tebe. Můžeš takto například někoho odposlouchávat, nebo třeba někomu z dálky šeptat do ucha. Na zvuku samotném nemůžeš nic měnit, pomocí *soustředění* ale můžeš libovolně pohybovat s místem, odkud jej necháváš vycházet.

*Rozžhavení *Lahat**

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 kovový předmět

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

Trvání: 3 kola

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

Rozžhavení funguje i pod vodou.

*Světlo *Ór**

Dosah: dotyk

Trvání: po dobu udržování

Předmět, kterého se dotkneš, bude po dobu udržování kouzla svítit. Pomocí *soustředění* můžeš libovolně měnit barvu světla a jeho intenzitu. Největší možná je zhruba jako maják – plně osvětlí vše ve střední vzdálenosti, v dlouhé bude šero (viz kapitola **Viditelnost**).

*Tlampač *Ramkol**

Rozsah: všude v dlouhé vzdálenosti

Trvání: po dobu udržování

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

*Třpytivá zář *Misanver lehavah**

Útok: Duše + k6 proti **Finese**

Rozsah: všichni v krátké vzdálenosti

Účinek: oslepení na počet kol rovný počtu úspěchů

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

*Zelený blesk *Járák bárák**

Dosah: střední

Rozsah: 1–2 cíle

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

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

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

POKROČILÁ KOUZLA

Pokročilá kouzla se můžeš učit od šesté úrovně.

*Duševní úder *Nefeš nagaf**

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Útok: Duše + k6 proti Duši

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

Vážné zranění: bezvládnost končetiny nebo celková slabost (nevýhoda)

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

Duševní úder bez omezení funguje pod vodou.

*Fialový blesk *Sagol báarak**

Dosah: střední

Rozsah: 1–3 cíle

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

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

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

*Chůze po hladině *Halijkah šetah**

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor

Trvání: několik minut

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

*Ledová tříšť *Kerach ketim**

Dosah: střední

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti od cíle

Útok: Duše + k6 proti Finese

- zranění 4kz **sekem**, odečítá se Zbroj

- +1 ke zranění
- další +1 ke zranění

Před tebou se zhmotní ostré ledové úlomky, vyletí směrem k určenému cíli a zasáhnou vše v kontaktní vzdálenosti kolem něj. V následujícím kole roztají a beze stopy zmizí.

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

*Levitace *Říšef**

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 osoba nebo předmět

Trvání: po dobu udržování

Levitací můžeš zpomalit rychlost pádu jedné osoby nebo předmětu. Když ji zpomalíš až na nulu, zůstane viset ve stejné výšce, stále se ale bude moci pohybovat vodorovně. Díky *levitaci* se tedy například můžeš rozběhnout a „přeplachtit“ přes propast nebo průrvu, nebo před sebou tlačit vznášející se těžký náklad. Dokud kouzlo trvá, můžeš pomocí *soustředění* libovolně měnit, jak pomalu cíl padá. Zpomalení pádu je pozvolné, není jím možné někomu ublížit. Jakmile kouzlo přestaneš udržovat, cíl začne padat normálně.

*Metamorfóza *Šinuj tzurah**

Trvání: po dobu udržování

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

Získáš jeho **Fyzičku**, **Finesu** a počet životů, hodnota **Duše** ti zůstane. Pokud je jeho **Fyzička** nebo **Finesa** větší než tvoje **Duše**, proměna není možná.

Promění se jen tvoje tělo, nikoliv oblečení a vybavení. Po dobu proměny ztratiš své vrozené schopnosti (například elfský *ostrý zrak* a *vidění v*

šeru) a získáš jeho vrozené schopnosti. Ztratíš své specifické zranitelnosti a získáš jeho zranitelnosti. Budeš mluvit jeho hlasem, nezískáš ale jeho znalosti (a tedy ani znalosti jazyků), vzpomínky a naučené schopnosti a dovednosti. Zůstanou ti všechny dovednosti a kouzla, jelikož ale musíš *metamorfózu* udržovat, před sesláním dalšího kouzla ji musíš zrušit.

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

Příklad:

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

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

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

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

Pán jeskyně: „Zlobr má Fyzičku 6 a obr dokonce 7.“

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

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

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

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

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

Jana: „Aha, tím líp.“

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

Jana: „Neměla bych ale tvoje válečnický schopnosti, získám jen trpaslický *infravi-dění* a *nezdolnou výdrž*.“

Pavel: „To je škoda, ale i tak, dvě sekery jsou dvě sekery.“

Jana: „Proměním se jen já, ne moje výbava. Takže bychom sebou museli nosit zbroj a sekeru navíc.“

Pavel: „To by asi šlo, ale i tak, nepřipadá mi to až tak skvělý.“

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

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

Jana: „Zabíjet bychom ho nutně nemuseli, stačilo by si od něj na chvíli půjčit oblečení a pak třeba vlas, nebo tak něco.“

Pavel: „Goblini vlasy nemají.“

Jana: „Dobře, tak třeba špičku drápu.“

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

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

Pán jeskyně: „To není úplně nutný. Stačí, když to odehraješ. Ale s ní to určitě bude věrohodnější.“

*Najdi neviditelné *Matza ij ryjut**

Trvání: po dobu udržování

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

*Návrat *Hašavah**

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 osoba nebo předmět

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

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

*Ohnivá koule *Eš nešef**

Dosah: střední

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti od cíle

Útok: **Duše** + k6 proti **Finese**

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

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

Ohnivá koule nefunguje pod vodou.

*Pamatuj *Zakhar**

Trvání: po dobu udržování

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

*Paralýza *Šituk**

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

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

Trvání: několik minut

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

*Protikouzlo *Neged kišuf**

Dosah: slyšitelnost

Rozsah: 1 kouzlo

Obrana: Duše + k6 + 1 (za plnou obranu)

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

Předtím, než se vyhodnotí účinek rušeného kouzla, si házíš **Duší** proti jeho sesilateli a počítáš si výhodu (+1) za plnou obranu. Když hodíš stejně nebo víc, kouzlo vůbec neúčinkuje. Je ale seslané, takže dotyčný si ho před dalším sesláním musí znovu připravit. Když hodíš méně, kouzlo se ti

zrušit nepodařilo, ale případní obránci můžou na obranu použít výsledek tvého hodu místo svého.

Příklad:

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

Pavel: „Vrhnu se na něj!“

Jana: „Neged kišuf!“

Kara má **Duši** 4, na kostce jí padlo 5 a počítá si výhodu za plnou obranu (+1), dohromady má tedy 10. Goblin má **Duši** 4 a Pánovi jeskyně padlo 3. Jana má tedy víc, kouzlo úspěšně zrušila a jelikož už zařikávač Gorondarova neohrožuje, hodí si proti němu na obranu **Finesou** s nevýhodou za soustředění (–1), protože v tomto kole sesílal kouzlo.

*Přines *Palat**

Rozsah: jeden předmět se vším, co obsahuje

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

- Předmět může být jen tak velký, aby šel i s obsahem snadno zvednout a odnést jednou rukou. Můžeš tedy přivolat například lucernu nebo meč, ale ne loď nebo vůz.
- Předmět můžeš přenést, i když je někde zavřený, ale ne když ho něco drží. Můžeš tedy přivolat například dýku, kterou někdo uložil do truhly, ale ne meč, kterým zrovna bojuje, štít, na kterém stojí, ani měšec, který má uvázaný u pasu.
- Kouzlo přivolá vždy naposledy označený předmět. Pokud tedy slovo „*Palat*“ vyryješ nejdřív na hůl a poté na tornu, přivoláš si tornu. Když ho poté znovu vyryješ na hůl, příště přivoláš ji.

- Pokud je předmět rozbitý na několik kusů, vrátí se jen ten, na kterém je vyryto slovo „*Palat*“. Když je slovo „*Palat*“ poškozené, kouzlo nebude účinkovat.
- Předmět se přivoláním zastaví. Můžeš si tedy například bezpečně přivolat letící šíp.

*Sledování *Gišuš**

Dosah: dotyk

Trvání: po dobu udržování

Po dobu udržování budeš znát směr k tvoru nebo předmětu, kterého se dotkneš při seslání tohoto kouzla.

*Spánek *Šenah**

Rozsah: všichni ve střední vzdálenosti od sesilatele

Na všechny kolem padne ospalost. Účinek záleží na tom, co zrovna dělají – když něco fyzicky náročného, únavu setřesou. Když jsou ale třeba na hlídce, odpočívají, nebo dělají něco jiného, u čeho se dá snadno usnout, únava je přemůže. Spánek je přirozený, dá se z něj normálně probudit. Jeho délka závisí na tom, kdy naposledy spali – krátce po probuzení si nejspíš jen na chvíli zdřímnou, po náročném dni, budou spát až do rána.

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

*Stěna ticha *Šeket chomach**

Rozsah: kdekoliv ve střední vzdálenosti od tebe

Trvání: několik minut

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

celá nejvýše ve střední vzdálenosti od tebe. Pokud ji sešleš na pohyblivý přemět, například na loď nebo vůz, bude se pohybovat spolu s ním.

*Vytvoř duplikát *Jatzar hetek**

Rozsah: 1 předmět

Dosah: dotyk

Trvání: několik minut

Kouzlo vytvoří dokonalou kopii jednoho předmětu. Kouzelné předměty a alchymistické výrobky zduplikovat jdou, kopie ale nebude mít magické vlastnosti. Stvořený předmět zmizí po vypršení trvání kouzla nebo když je na něj sesláno *zlom kouzlo*. Zduplikovat můžeš jen předmět, který dokážeš vlastními silami zvednout.

*Zlom kouzlo *Šavar kišuf**

Dosah: dlouhá vzdálenost

Rozsah: jedno kouzlo

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

*Změna podoby *Šinah chazut**

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 tvor nebo předmět

Trvání: po dobu udržování

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

později odložit a bude dál vypadat jako meč. Když ale nic u pasu nemáš, nemáš co odložit.

*Žlutý blesk *Cahov bárák**

Dosah: střední

Rozsah: 1–4 cíle

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

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

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

MISTROVSKÁ KOUZLA

Mistrovská kouzla se můžeš učit od dvanácté úrovně.

*Bílá střela *Lavan tyl**

Dosah: krátký

Rozsah: 1 nemrtvý tvor

Útok: Duše + k6 proti Duši

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

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

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

Bílá střela bez omezení funguje i pod vodou.

Černý blesk *Kedar bárák*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

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

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

Dvojník *Kefel*

Trvání: po dobu udržování

Tímto kouzlem stvoříš svého dokonalého dvojníka. Bude vypadat přesně jako ty a přemýšlet jako ty. Bude mít stejně životů a bude i stejně zraněný. Má stejnou Fyzičku a Finesu jako ty, ale Duši 0. Má všechny tvoje vzpomínky a znalosti, nemůže ale kouzlit. Kouzlo stvoří pouze tělo, bude se tedy následně muset obléct. Po dobu jeho existence ho hraješ ty, jako kdyby to byla tvoje druhá postava. Když se přestaneš soustředit, dvojník zmizí. Zmizí také, když na něj někdo sešle *zlom kouzlo*. Obě tvoje verze jsou si plně vědomy toho, co dělá a vnímá ta druhá. Po zmizení dvojníka si tedy budeš pamatovat, co dělal, viděl, slyšel a cítil.

Dvojníka můžeš použít například jako pomocníka v boji, nebo ho třeba poslat místo sebe, když by ti hrozilo nebezpečí.

Hyperprostor *Hávarah chalal*

Dosah: krátká vzdálenost

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

*Hypnóza *Hipnut**

Dosah: dotyk

Trvání: po dobu udržování

Při sesílání *hypnózy* musíš oběma rukama pevně držet hlavu cíle a dívat se mu do očí, nejde ji tedy dost dobře seslat na někoho, kdo s tím nesouhlasí, pokud není svázaný nebo jinak znehybněný. Zhypnotizovaný bude po dobu tvého soustředění plnit všechny tvoje příkazy a odpovídat na tvoje otázky a nebude dělat nic jiného.

Instrukce musí být jednoduché, jednoznačné věty. Příkazy mohou pro něj být nebezpečné, ale ne sebevražedné. Odpovídat bude pouze jednoduchými větami. Nemůže ti lhát a může ti dokonce říct i věci, které vypustil z vědomé paměti, například kdo mu způsobil nějaký traumatický zážitek. To, co považuje za tajemství, ti ale říct nemusí.

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

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

Pokud ti cíl nerozumí (neumí tvůj jazyk nebo je to třeba zvíře), nebude po dobu hypnózy nic dělat, ale nebude ani plnit tvé příkazy a nemůžeš mu tedy ani zadat posthypnotický příkaz.

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

*Ledová past *Kerach peh**

Dosah: střední

Trvání: několik minut

Rozsah výbuchu: vše v krátké vzdálenosti od explodující koule

Útok při výbuchu: Duše + k6 proti Finese

- zranění 8kz **bodem**, odečítá se Zbroj
- +1 ke zranění
- další +1 ke zranění

Na tebou určeném místě ve střední vzdálenosti od tebe se objeví ledová koule zhruba o velikosti kokosového ořechu. V dalším kole se všude v krátké vzdálenosti, kam je od ní vidět, vytvoří tenký a křehký ledový příkrov, který slouží jako spoušť. Když jej někdo nebo něco poškodí, třeba když na něj někdo vstoupí, koule exploduje v tříšť ostrých ledových úlomků a zraní všechny cíle v krátké vzdálenosti, které nejsou skryté za pevnou překážkou. Když *ledovou past* do konce trvání nic nespustí, koule i příkrov beze stopy zmizí.

Když *ledovou past* sešleš pod vodou, ledový příkrov se vytvoří jen na povrchu koule a úlomky jsou účinné jen proti cílům v kontaktní vzdálenosti.

*Ledová stěna *Kerach chomach**

Rozsah: kdekoliv ve střední vzdálenosti od tebe

Trvání: několik minut

Při sesílání *ledové stěny* musíš ukázat na místo, kde bude stát, a naznačit tvar jejích základů. Může být jen tam, kam vidíš, musíš ji celou načrtnout jedním tahem, musí být celá nejvýše ve střední vzdálenosti od tebe a musí stát na něčem pevném. Její rozměry můžeš určit, šířka ale nemůže přesáhnout metr a výška několik metrů. Můžeš ji také nechat vyrůst do tvaru rampy. Každý metr výšky poroste jedno kolo. Stěna netaje jako běžný led, jde ale normálně rozbít. Kusy, které z ní někdo odštípne, okamžitě zmizí. Po skončení trvání beze stopy zmizí.

Ledová stěna funguje bez omezení pod vodou.

*Mrak smrti *Mavet anan**

Dosah: střední

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti od určeného místa

Účinek: zranění za 6kz **žíravinou** každé kolo po dobu udržování (odečítá se Zbroj, ale ne štít)

Trvání: po dobu soustředění

Všude v krátké vzdálenosti od tebou určeného místa se objeví hustý černý mrak. Trvá po dobu tvého soustředění a můžeš s ním pohybovat rychlostí chůze. Nemůže se ale vzdálit na víc než střední vzdálenost od tebe, takže pokud ho chceš dostat dál, musíš jít za ním. Je tvořen žíravými výpary a je v něm vidět jen na kontaktní vzdálenost, a to včetně *infravidění*. Krollův *ultrasluch* funguje normálně.

Při seslání ani v průběhu trvání si neházíš na útok – pokud tedy na tebe někdo útočí, pokud tedy na tebe někdo útočí, házíš si proti němu na obranu s nevýhodou (–1) za soustředění. Mrak leptá veškerou organickou hmotu: živé rostliny a tvory, ale také dřevo, plátno a podobně. Počínaje následujícím kolem všichni uvnitř mraku každé kolo čelí zranění 6kz **žíravinou** (odečítá se zbroj, ale ne štít).

Mrak smrti nejde moc dobře použít v podzemí nebo jiných stísněných prostorech, kde nemůžeš být dál než na krátkou vzdálenost od jeho středu, protože by zraňoval i tebe.

Mrak smrti funguje bez omezení pod vodou.

*Mrazivá bouře *Karah sufah**

Dosah: střední

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti od určeného místa

Trvání: několik minut

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

Všude v krátké vzdálenosti od tebou určeného místa se objeví sněhová bouře. Uvnitř je silný, mrazivý víchř a vidět je jen na kontaktní vzdálenost. Při seslání si neházíš na útok – pokud tedy na tebe někdo útočí, pokud tedy na tebe někdo útočí, házíš si proti němu na obranu s nevýhodou (–1) za soustředění.

Mrazivá bouře nefunguje pod vodou.

*Mrazivá čepel *Karah taraf**

Dosah: dotyk

Trvání: několik minut

Přidané zranění: 3kz **mrazem**

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

Pod vodou není *mrazivá čepel* moc užitečná, protože se kolem zbraně rychle vytvoří silná vrstva ledu – půjde používat jako improvizovaná **drtivá** zbraň, ale nebude způsobovat přidané zranění **mrazem**.

*Neviditelnost *Ij ryjut**

Rozsah: 1 tvor nebo předmět

Trvání: po dobu udržování

Dokud se budeš soustředit, jeden předmět nebo tvor spolu se vším, co nese, bude neviditelný. Když něco odloží, zůstane to neviditelné. Když něco sebere, zůstane to viditelné a bude to tedy vypadat, jako že to létá. V dešti, kouři, mlze, pod vodou a podobně bude vidět jeho obrys.

*Ohnivá stěna *Eš chomach**

Rozsah: kdekoliv ve střední vzdálenosti od tebe

Trvání: několik minut

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

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

Sálá z ní silný žár. Počínaje příštím kolem při doteku každé kolo způsobí zranění za 9kz **ohněm** (odečítá se zbroj, ale ne štít). Automaticky také zapálí šaty každého, kdo do ní vstoupí. Ty pak hoří 3 kola, v každém zraní za 3kz **ohněm** (odečítá se Zbroj, ale ne štít) a dají se uhasit za jedno kolo. Při seslání si neházíš na útok – pokud tedy na tebe někdo útočí, házíš si proti němu na obranu s nevýhodou (–1) za soustředění.

Pod vodou *ohnivá stěna* nefunguje.

*Ohnivý déšť *Eš gešem**

Dosah: střední

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti od určeného místa

Trvání: několik minut

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

Všude v krátké vzdálenosti od tebou určeného místa bude sršet ohnivý déšť. V každém kole počínaje následujícím každý v zasažené oblasti utrpí 7kz zranění **ohněm** (odečítá se zbroj, ale ne štít). *Ohnivý déšť* také automaticky zapálí šaty každého, koho zasáhne. Ty pak hoří 3 kola, v každém zraní za 3kz **ohněm** (odečítá se Zbroj, ale ne štít) a dají se uhasit za jedno kolo. Při seslání si neházíš na útok – pokud tedy na tebe někdo útočí, házíš si proti němu na obranu s nevýhodou (–1) za soustředění.

Ohnivý déšť nefunguje pod vodou.

*Ohnivý had *Eš nachaš**

Útok: Duše + k6 proti Finese

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

Na zemi před tebou se objeví ohnivý had a sám vyrazí k určenému cíli. Plazí se rychlostí chůze, jde tedy před ním utéct. Dostane se jen tam, kam by se dostal živý had, nemůže se ale plazit po vodě ani se potopit. Na cíl zaútočí jen jednou – až v tu chvíli si házíš na útok. Ať už zasáhne

nebo mine, hned potom zmizí. Zmizí také, když při honbě za cílem urazí víc než střední vzdálenost.

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

Pod vodou *ohnivý had* nefunguje.

*Ochrana před projektily *Haganah tyl**

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti od tebe

Trvání: několik minut

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

*Planoucí čepel *Eš taraf**

Dosah: dotyk

Trvání: po dobu udržování

Přidané zranění: 3kz **ohněm**

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

Pod vodou *planoucí čepel* nefunguje.

*Přelud *Ašlajah**

Rozsah: oblast v dlouhé vzdálenosti od tebe

Trvání: po dobu udržování

Tímto kouzlem můžeš stvořit iluzi nějaké scenérie. Můžeš stvořit něco zcela nového nebo pozměnit něco existujícího, třeba skrýt bránu v hradbách nebo vstup do podzemí. Obsah si nemůžeš jen tak vymyslet, musíš ho poskládat z něčeho, na co se při seslání díváš, nebo to máš v paměti nejdéle několik dní. Můžeš třeba z jednoho stromu udělat celý les, ale nemůžeš vytvořit přelud lesa, když nevidíš žádný strom. Prvky také můžeš brát z toho, co si pamatuješ díky kouzlu *pamatuj*, nebo z kvalitního vyobrazení – je tedy užitečné umět malovat nebo pár vhodných obrazů nosit s sebou. V průběhu soustředění můžeš obraz libovolně měnit.

Kouzlo stvoří pouze nehmotný obraz bez zvuků a zápachu.

*Rudý blesk *Adom bárah**

Dosah: střední

Rozsah: 1–5 cílů

Útok: Duše + k6 proti Fyzičce

- zranění 2kz **bleskem**, odečítá se Zbroj
- svalové křeče na několik minut (nevýhoda)
- ztráta zraku a sluchu na několik minut

Z tvých očí na určené cíle přeskočí rudý výboj. *Rudý blesk* nefunguje pod vodou.

*Sugesce *Hašáh**

Dosah: kontaktní

Rozsah: 1 inteligentní tvor

Trvání: několik minut

Po seslání tohoto kouzla můžeš cíli, kterému se zblízka podíváš do očí, vsugerovat nějaký pocit (strach, únavu, vztek, bolest atd.), nebo ho dočasně o něčem přesvědčit, třeba že tě pozval pán hradu. Jakmile vyprší trvání kouzla, nebo když dotyčného někdo jiný upozorní, že se chová

divně, uvědomí si, že nejednal z vlastní vůle. Jak zareaguje, je na úvaze Pána jeskyně.

Příklad:

Kara se potřebuje dostat do domu obchodníka Kelara, před kterým stojí stráž.

Jana: „Přijdu k němu, řeknu: ‚Mám domluvenou schůzku s panem Kelarem, pust' mě dovnitř. Hašáh!‘ a vsugeruju mu, že mě jeho pán očekává.“

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

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

*Vize minulosti *Chazon avar**

Trvání: po dobu udržování

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

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

Čas můžeš buď přesně určit, třeba „včera hodinu před úsvitem“, nebo se můžeš dotknout nějakého předmětu a zobrazit to, co se s ním na tomto místě dělo. Když tedy například najdeš na zemi dýku, můžeš se podívat, co se stalo „minutu před tím, než ji tu někdo upustil“, nebo třeba „ve chvíli, kdy s ní tady někdo někoho naposledy zabil“. Pokud se tato událost nestala, nebo se stala někde jinde, nezobrazí se nic.

*Zapomeň *Šakhah**

Dosah: kontaktní vzdálenost

Rozsah: 1 inteligentní tvor

Živému tvorů, kterému se zblízka podíváš do očí, můžeš vymazat z paměti jednu informaci: třeba jak se jmenuje, komu slouží, nebo že má dnes

domluvenou schůzku. Když na něj toto kouzlo sešleš znovu, vzpomene si na předchozí informaci a zapomene novou. Účinek je možno zvrátit kouzlem *zlom kouzlo*.

Příklad:

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

Pán jeskyně: „Sluha na vás zírá a říká: ‚Co tu chcete?‘“

Jana: „Jdu přímo k němu a řeknu: ‚Zapomeň na to, že jsi nás tu viděl! Šakhah!‘“

Pán jeskyně: „Sluha sebral kýbl a pokračuje v uklízení.“

VÁLEČNÍK

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

TYPICKÁ VÁLEČNICKÁ VÝBAVA

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

SEZNAM VÁLEČNICKÝCH SCHOPNOSTÍ A DOVEDNOSTÍ

Na první úrovni umíš 4 dovednosti nebo válečnické schopnosti, při přestupu na každou další úroveň se můžeš naučit jednu další schopnost nebo dovednost.

Dovednosti vhodné pro válečníka

- *Cizí jazyk (lidská řeč, elfština, krollština, řeč barbarů, řeč hobitů, trpasličtina)*
- *Čtení a psaní*
- *Léčitelství*
- *Lov a stopování*
- *Mořeplavba*
- *Plavání a potápění*
- *Skřetí jazyk (obecná skřetí řeč, goblinština, orkština)*

Základní válečnické schopnosti (od 1. úrovně)

- *Bojový tanec*
- *Hluboký nádech*
- *Hromový hlas*
- *Lamželezo*
- *Odolnost proti bolesti*
- *Samoléčba*
- *Velitelský hlas*

Pokročilé válečnické schopnosti (od 6. úrovně)

- *Boj poslepu*
- *Boj proti přesile*
- *Drtivé pěsti*
- *Neohroženost*
- *Obří skoky*
- *Pevný postoj*
- *Potlačení paralýzy*
- *Vrh odrazem*
- *Vypětí síly*
- *Zastrašení*

Mistrovské válečné schopnosti (od 12. úrovně)

- *Bojové šílenství*
- *Odolnost proti jedům*
- *Odolnost proti mrazu*
- *Odolnost proti ohni*
- *Rychlé hojení*
- *Srážení střel*
- *Útok z obrany*
- *Vypětí rychlosti*

ZÁKLADNÍ VÁLEČNICKÉ SCHOPNOSTI

Základní schopnosti se můžeš učit od první úrovně.

Bojový tanec

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

Bojový tanec nemůžeš použít, když bojuješ v těžké zbroji.

Hluboký nádech

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

Hromový hlas

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

Lamželezo

Ve stisku máš sílu jako svěrák a dokážeš rukama lámat meče a ohýbat podkovy. Při boji beze zbraně máš +1 ke zranění a není ti možné vyrazit zbraň z ruky.

Odolnost proti bolesti

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

Samoléčba

Perfektně znáš své tělo, takže víš, jak se co nejúčinněji ošetřit a jak se pohybovat, aby se tvá zranění dále nezhoršovala. Když po boji strávíš několik minut péčí o svá zranění, vyléčíš si 1 život navíc k případnému 1 životu za ošetření pomocí *léčitelství*. Znovu můžeš *samoléčbu* použít až na případná nová zranění.

Velitelský hlas

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

POKROČILÉ VÁLEČNICKÉ SCHOPNOSTI

Pokročilé schopnosti se můžeš učit od šesté úrovně.

Boj poslepu

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

Boj proti přesile

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

Drtivé pěsti

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

Neohroženost

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

Obří skoky

Doskočíš o polovinu dále a vyskočíš o polovinu výše než ostatní. Vždy potom zvládneš bezpečně dopadnout.

Pevný postoj

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

Potlačení paralýzy

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

Vrh odrazem

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

Vypětí síly

Dokážeš jednorázově vyvinout nadlidskou sílu. Můžeš takto například zvednout břemeno, na které by byli potřeba čtyři, vyrazit bytelné dveře, nebo třeba porazit soupeře v páce. Pokud *vypětí síly* použiješ při boji zblízka nebo při vrhu zbraní, můžeš si na jedno kolo počítat +2 ke zranění, těžkou vrhací zbraň navíc dohodíš na střední vzdálenost. Zopakovat to dokážeš až po několika minutách odpočinku. *Vypětí síly* můžeš použít zároveň s *vypětím rychlosti*.

Zastrašení

Dokážeš svým chováním nepřítelům nahnat strach. Zastrasování zabere jedno kolo, ve kterém si neházíš na útok a nemůžeš použít plnou obranu. Účinkovat bude jen bezprostředně po nějakém impozantním činu: poté, co holýma rukama zlomíš meč nebo ohneš podkovu (pokud máš schopnost *lamželezo*), rozpůlíš jednoho z nepřátel, zasadíš mu těžkou

ránu, odhodíš ho několik metrů daleko (pokud máš *vypětí síly*), svrhneš ho do 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.

MISTROVSKÉ VÁLEČNICKÉ SCHOPNOSTI

Mistrovské schopnosti se můžeš učit od dvanácté úrovně.

Bojové šílenství

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

Bojové šílenství se nemůžeš naučit, pokud už umíš útok z obrany.

Odolnost proti jedům

Máš přirozenou odolnost proti toxickým substancím. Nepůsobí na tebe alkohol a k hodů na odolávání **jedům** si počítáš +2.

Odolnost proti mrazu

Můžeš si bez nepohodlí zaplavat v ledové vodě, nebo třeba v krutých mrazech bez následků strávit noc bez přikrývky a oblečení. Obdržené zranění **mrazem** si snižuješ o 2 navíc ke snížení za zbroj a štít.

Odolnost proti ohni

Můžeš bez obav stát na rozžhavených uhlících a rozpálená poušť je pro tebe příjemná jako jarní louka. Obdržené zranění **ohněm** si snižuješ o 2 navíc ke snížení za zbroj a štít.

Rychlé hojení

Tvá zranění se hojí mnohem rychleji. I bez *hojivé masti* se ti po každém vydatném spánku vyléčí 2 životy, s ní 4.

Srážení střel

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

Útok z obrany

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

Útok z obrany se nemůžeš naučit, pokud už umíš *bojové šílenství*.

Vypětí rychlosti

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

ZLODĚJ

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

TYPICKÁ ZLODĚJSKÁ VÝBAVA

- městský nebo cestovní oděv
- torna
 - » tábornická výbava
 - » zásoby na 7 dní
 - » 3 měchy s vodou (každý na 1 den)
 - » zlodějská lucerna na svíci
 - » lojové svíčky
 - » 5 metrů lana
 - » klubko provazu
 - » kotvička
 - » kladivo a ocelové hřeby
 - » zlodějské náčiní
 - » zrcátko na držadle
 - » nášlapné ježky
 - » pouta a roubík
 - » líčidla (pokud máš dovednost *přetvářka a převleky*)
 - » padělatelské náčiní (pokud máš dovednost *padělatelství*)
 - » prázdný pytel
 - » léčitelské potřeby (pokud máš *léčitelství*)
 - » 5 dávek *hojivé masti* (po vydatném spánku vyléčí 2 životy)
 - » 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 ZLODĚJSKÝCH SCHOPNOSTÍ A DOVEDNOSTÍ

Na první úrovni umíš 4 dovednosti nebo zlodějské schopnosti, při přestupu na každou další úroveň se můžeš naučit jednu další schopnost nebo dovednost.

Dovednosti vhodné pro zloděje

- Cizí jazyk (*lidská řeč, elfština, krollština, řeč barbarů, řeč hobitů, trpasličtina*)
- Čtení a psaní
- Léčitelství
- Maskování
- Mořeplavba
- Odezírání ze rtů
- Otevírání zámků
- Padělatelství
- Plavání a potápění
- Přetvářka a převleky

Základní zlodějské schopnosti (od 1. úrovně)

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

Pokročilé zlodějské schopnosti (od 6. úrovně)

- Blesková reakce

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

Mistrovské zlodějské schopnosti (od 12. úrovně)

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

ZÁKLADNÍ ZLODĚJSKÉ SCHOPNOSTI

Základní schopnosti se můžeš učit od první úrovně.

Dokonalá rovnováha

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

Imitace zvuku

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

Odhad na lidi

Po krátkém rozhovoru poznáš, zda mluvíš s někým poctivým a čestným. Neznamená to nutně, že dotyčný zrovna mluví pravdu – i ten největší poctivec může zalhat nebo porušit své slovo, když jde například někomu o život. U nepoctivců se samozřejmě můžeš spolehnout jen na to, že se na ně nemůžeš spolehnout.

Opičí šplh

Dokážeš šplhat jako opice. Neudržíš se na hladké, kolmé stěně, ale stačí ti i drobné chyty nebo štěrby, do kterých se ti vejdou prsty. Šplháš také mnohem rychleji než ostatní.

Periferní vidění

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

Průměrná tvář

Pokud na sebe záměrně neupoutáš pozornost, nikdo si tě nedokáže zapamatovat. Když se na tebe někdo bude snažit vzpomenout, nedokáže si vybavit tvé jméno, podobu ani pohlaví a popsát tě lépe než „měl takovou průměrnou tvář“.

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.

Blesková reakce

Máš výborný postřeh a dokážeš neuvěřitelně rychle reagovat. Počítáš si +1 k hodům na obranu proti všem útokům z dálky včetně kouzel, proti kterým se bráníš **Finesou**. Bonus za *bleskovou reakci* si můžeš počítat při *chytání střel*.

Chůze beze stop

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

Chytání střel

Dokážeš bezpečně chytat střely v letu. Při obraně **Finesou** proti projektilům si počítáš výhodu (+1) a když hodíš stejně nebo víc než útočník,

střelu bezpečně chytíš. *Chytání střel* můžeš použít spolu s plnou obranou, v tom případě si neházíš na útok, ale na obranu máš +2.

Nadlidská přesnost

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

Nečitelnost

Pokud nechceš, není možné číst tvoje myšlenky. Když na tebe někdo použije *odhad na lidi*, můžeš si vybrat, jestli budeš působit jako poctivec nebo jako podvodník.

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.

Rychlé ruce

Dokážeš rukama provádět neuvěřitelně rychlé, prakticky nepostřehnutelné pohyby. Můžeš tedy například držet drobné předměty mimo zorné pole prohledávajícího, podvádět ve skořápkách či kartách i proti těm nejlepším falešným hráčům, nebo třeba tasit dýku skrytou v rukávu a rovnou ji po někom hodit. Nedokážeš ale takto natáhnout luk nebo kuši. Pokud je cílem nějakého útoku tvoje ruka, například když spustíš jehlicovou past, automaticky se ubráníš.

Znehybňující úder

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

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

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

Zákeřný útok

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

MISTROVSKÉ ZLODĚJSKÉ SCHOPNOSTI

Mistrovské schopnosti se můžeš učit od dvanácté úrovně.

Bleskový přesun

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

Běh po hladině

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

Hibernace

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

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

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

MISTROVSKÉ ZLODĚJSKÉ SCHOPNOSTI

Obcházení zbroje

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

Obcházení zbroje můžeš použít při střelbě, vrhání zbraní i při boji zblízka, ale pouze zbraní, která spárou ve zbroji projde – tedy třeba dýkou, mečem a podobně, nikoliv kladivem nebo holýma rukama.

Příklad:

Zlodějka Štika bojuje dýkou s vojákem v těžké zbroji. Voják má **Fyzičku** 3 a hodil 2, Štika má **Finesu** 5 a na kostce 3. Přehodila ho tedy o 3 a má proti němu dva úspěchy. Za první ho zraní a za druhý se trefí do spáry ve zbroji. Přehodila ho o 3 a dýka má zranění 1, voják je tedy zraněn za 4 životy: 3 za rozdíl hodů, +1 za dýku, +2 za *obcházení zbroje* a -2 za jeho těžkou zbroj.

Přemlouvání

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

Přesný výstřel

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

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

Splynutí s okolím

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

Šestý smysl

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

Vějířový hod

Dokážeš účinně vrhnout až tři dýky, hvězdice, nebo jiné malé vrhací zbraně najednou. Na útok si házíš bez postihu za **Útok na více cílů**. Připravít si je do ruky zabere jedno kolo, kdy si neházíš na útok a nemůžeš použít plnou obranu.

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

Zpomalené vnímání času

Dokážeš vnímat extrémně rychlé děje, jako by běžely na zpomaleném záznamu. Snadno tedy prohlédneš podvodnou hru založenou na manipulaci s kartami či herními předměty, vždycky přesně víš, kam letěly vystřelené šípy či šipky a co přesně zasáhly, bezpečně poznáš jen letmo zahlédnutou osobu a podobně.

Není tě možné ošálit schopností *bleskový přesun*. Když se ti ale s její pomocí někdo přesune do zad, výhodu proti tobě mít bude, protože sice dokážeš jeho pohyb vnímat, ale ne včas zareagovat – na to potřebuješ *bleskovou reakci*.

VÝBAVA

Kvalitní výzbroj na nebezpečných výpravách nezřídka znamená rozdíl mezi životem a smrtí a vhodné vybavení ti může pomoci překonávat překážky, otevírat zapečetěné pokladnice a podobně.

ODĚV

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

Všechny nově vytvořené postavy mají v měšci jen pár stříbrňáků. Je to tak proto, aby pro vás odměny a poklady měly stejnou hodnotu. Pokud

si chceš vytvořit postavu z lepších poměrů, můžeš to vyjádřit tím, že budeš mít dobré nebo honosné oblečení. Jelikož se ale vydáváš na cesty, máš s sebou jen jedno a když ho prodáš, budeš muset chodit ve stejných hadrech jako chudina. Na výběr máš:

žebrácké hadry
prostý oděv
dobrý oděv
honosný oděv

Kromě zámožnosti by tvoje oblečení mělo vyjadřovat také tvou dřívější profesi a společenské postavení – kovář nosí jiný oděv než písař. Později si za nalezené poklady budeš moci pořídit nové oblečení, které bude lépe odpovídat tvému rostoucímu bohatství a dobrodružnému povolání.

Příklady startovního oděvu:

kouzelnická róba, kovářský oděv, lovecký oděv, prostý městský oděv, písařský oděv, pracovní oděv, uniforma

CESTOVNÍ VÝBAVA

Na delší výpravě by každý měl mít toru s tábornickou výbavou. Do družiny se také hodí jedna sada kuchařských potřeb, abyste si mohli uvařit, co po cestě ulovíte.

Tábornická výbava

Tábornická výbava se obvykle nosí v torně. Obsahuje přikrývku, mýdlo, jehlu, špulku s nití, kus hrubého plátna, klubko provazu, nepromokavou plachtu, troud a křesadlo, nůž, brousek, čutoru, 3 měchy na vodu, dřevěnou lžici, talíř, misku a korbek, kalich nebo roh na pití.

Kuchařské potřeby

Cestovní kuchařské potřeby jsou: kotlík nebo malý hrnec, vařečka, naběračka, sušená zelenina, sůl a koření.

Pytel

Pytel je skladný a hodí se na poklady a jiné věci, které se nevejdou do torny. Můžeš ho také například naplnit pískem, hlínou či sutí a použít ho jako zátaras nebo protiváhu.

Torna

Bojovat nebo utíkat s nacpanou tornou na zádech není snadné, proto bývá zvykem ji odložit buď v táboře před vstupem do podzemí nebo alespoň před bojem.

LOVECKÁ VÝBAVA

Lovecká výbava se hodí, pokud se chystáte na dlouhou výpravu, nebo když si chcete po cestě zpestřit jídelníček. Na poušti, v pustině nebo v podzemí se ale obvykle lovit nedá. Na lov vysoké zvěře je potřeba střelná zbraň, na drobnou stačí klubko drátu.

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 uživíš celou družinu.

Past na medvědy

Past na medvědy se hodí na lov středně velké zvěře nebo nestvůr. Pokud nechceš, aby ti kořist utekla i s pastí, je vhodné ji k něčemu připevnit řetězem. Viz kapitola **Pasti**.

OSVĚTLENÍ

Stačí jedna lucerna nebo olejová lampa do družiny, každý by ale měl mít zásobu svíček pro případ, že se rozdělíte. Hodí se také mít v družině alespoň pár loučí nebo pochodní.

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

Lucerna na svíci nebo olejová lampa

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

Svíčky

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

Lampový olej

Lampový olej se obvykle přechovává v plechových lahvích, jedna vydrží na den svícení. Hodí se také, když potřebuješ něco spálit, nebo když chceš někde vytvořit přehradu z plamenů. Rozlitý olej můžeš zapálit například ohnivým kouzlem, bleskem nebo hozenou pochodní, případ-

ně můžeš do láhve vložit knot a zapálit jej předem. Pravidla najdeš v kapitole **Hořlaviny**.

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 rozehráté smůly.

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

Zlodějská lucerna

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

ZÁSOBY

Do torny se k tábornické výbavě a dalším důležitým věcem vejdu zásoby potravin na 7 dní. Postava s dovedností *lov a stopování* dokáže při cestování uživit celou družinu. Pokud se tedy nechystáte na výpravu do pustiny, kde není možné lovit, nebo na opravdu dlouhou výpravu do podzemí, je to víc než dostatečné.

Co přesně budete jíst, záleží na oblasti, kde se budou vaše dobrodružství odehrávat. Mohou to být například chlebové placky, tvrdý sýr, sušené maso nebo ovoce a podobně.

VODA

Ve světě Dračáku voda v řekách, jezerech a potocích bývá obvykle 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.

ŠPLHACÍ NÁČINÍ

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

Lano

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

Provaz

Provaz tě sice neunese, je ale mnohem lehčí než lano a můžeš na něm například vytáhnout tornu, spustit lucernu do temné šachty, někoho jím spoutat, případně jím z dřevěných tyčí svázat nosítka nebo žebřík. V jednom klubku je ho 20 metrů.

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.

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.

Kladkostroj

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

Lezecké drápy

Tato užitečná pomůcka se používá při šplhání na stromy a dřevěné stěny.

Ocelové hřeby

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

Horolezecká výbava

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

ZLODĚJSKÉ POMŮCKY

Líčidla

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

Nášlapné ježky

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

Padělatelské náčiní

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

Pouta a roubík

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

Pytlík skob, klínků a hřebíků

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

Okovy

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

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.

Zlodějské náčiní

Zlodějské náčiní obsahuje sadu paklíčů a šperháků, kleště, páčidlo, majzlík, dláto, kladivo, nebozez, pilník, pilku na železo, olejničku a klubko drátu.

Je potřeba na použití dovedností *otevírání zámků* a *výroba pastí*, dá se ale použít i bez nich: olejničkou můžeš namazat panty, aby při otevírání neskřípaly, nebozezem můžeš provrtat dveře a zjistit tak, jestli je na druhé straně světlo a podobně. Kleště, páčidlo a další nástroje můžeš použít na rozebírání pastí a jiných mechanismů.

LÉČITELSKÁ VÝBAVA

Léčitelské potřeby

Léčitelské potřeby obsahují čisté obvazy, řemeny, ostrý nůž, jehlu a niť na zašívání ran a líh na dezinfekci. Pokud máš dovednost *léčitelství*, vrátíš ošetřením 1 život.

Hojivá mast

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

Při tvorbě postavy si můžeš vzít jen 5 dávek *hojivé masti*. Další si musíš koupit, případně si je nechat vyrobit od alchymisty.

PSACÍ POTŘEBY

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

Písařská souprava

Písařská souprava obsahuje pouzdro na svitky s několika archy papíru, křídu, olůvko na psaní, brk, inkoust, pemzu a podložku na psaní.

ALCHYMISTICKÁ VÝBAVA

Truhlice s alchymistickou aparaturou

Alchymista potřebuje přenosnou aparaturu na destilování kouzelné esence z magických surovin, které na výpravě najde, a také na výrobu předmětů podle alchymistických receptů.

V truhlici, ve které se aparatura přenáší, je kromě pečlivě vypořstrovaných baněk, křivulí, kádinek a kahanů také zásoba prázdných flakónů, do kterých se dávají hotové lektvary, ale lze do nich také nabrat třeba svěcenou vodu nebo vzorky různých neobvyklých substancí na pozdější zkoumání.

NÁSTROJE

Řemeslnické nebo zemědělské nástroje mohou být při průzkumu podzemí překvapivě užitečné: krumpáčem a lopatou můžeš prokopat stěnu v podzemí, motykou můžeš vylamovat dveře či zámky a podobně. Jdou také použít jako improvizované zbraně. Zde je pár příkladů:

- krumpáč, lopata, motyka, dláto, sekera, kladivo, majzlík, průbojník

ZBRANĚ

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 výzbroj.

Těžké zbraně jsou vhodné pro postavy s vysokou **Fyzičkou**, tedy obvykle pro válečníky. Lehké a střelné zbraně jsou vhodné pro postavy s vysokou **Finesou**, tedy typicky pro hraničáře, alchymisty a zloděje. Kouzelníci zbraň nutně nepotřebují, protože umí bojovat kouzly. Ta jim ale mohou dojít a dýka nebo hůl jim pak může přijít vhod.

Pokud se chceš spíš bránit a chránit ostatní, poříd' si jednoruční zbraň a štít. Jestli chceš spíš nepřátele rychle vyřídit, poříd' si dvojruční zbraň nebo dvě jednoruční zbraně. 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.

Zbraně mohou být užitečné i při průzkumu podzemí: s holí nebo kopím můžeš proklepat stěny, strop a podlahu, jestli tam není propadlo nebo tajný průchod a pokud jich máte v družině víc, můžete z nich vyrobit nosítka nebo je použít jako základ pro žebřík. Válečným kladivem můžeš urazit zámek na truhle nebo třeba prorazit stěnu sarkofágu, který nedokážete otevřít. Válečnou sekerou můžeš rozštípat dveře na plaňky na žebřík. Nožem nebo dýkou můžeš otevřít dveře zavřené z druhé strany závorou.

Dostřel, zranění a další parametry zbraní najdeš v kapitole **Výzbroj**.

Lehké zbraně

- pěstní klín, obušek, bič, nůž, dýka, tesák, šavle, krátký meč, síť, hůl, krátké kopí, dlouhé kopí, trojzubec, vrhací nůž, vrhací šipka, oštěp

Těžké zbraně

- kyj, meč, válečná sekera, válečné kladivo, dvojruční kyj, dvojruční palice, dvojruční válečná sekera, dvojruční válečné kladivo, dvojruční meč, vrhací kopí, harpuna, vrhací sekera, vrhací kladivo

Hobiti a kudŭci kvŭli svĕ velikosti nedokážĭ ůĉinnĕ pouŷĭvat dvojruĉnĭ tĕŷkĕ zbranĕ a jednoruĉnĭ tĕŷkĕ zbranĕ musejĭ drŷet obĕma rukama.

Střelné zbranĕ

- foukaĉka, prak, krátký luk, dlouhý luk, kuše

Hobiti, kudŭci a trpaslĭci kvŭli svĕ vŷŷce nedokážĭ ůĉinnĕ střílet z dlouhého luku.

ZBROJE A ŠTÍTY

Zbroj chrání před zranĕním, takže urĉitĕ udĕláš dobře, kdyŷ si ňĕjakou pořídíš. Nepotřebuješ ji, pouze pokud jsi kouzelnĭk a umíš kouzlo *neviditelná zbroj*.

Zbroj obvykle kryje celĕ tělo, obsahuje tedy i rukavice, boty, helmu a chrániĉe loktŭ a holenĭ. Pokud si z ňĕjakého dŭvodu nechceš nebo nemŭžeš obléct vŷechny ĉásti, protivnĭci tĕ budou moci v boji zasáhnout do nechránĕné ĉásti těla.

Zbrojĭ existuje mnoho druhŭ – vycpávaná, koŷená, šupinová, krouŷková, plátová a další. V Draĉáku je ale dělíme jen na lehké a tĕŷké.

Lehká zbroj

Lehká zbroj nechrání tak dobře jako tĕŷká, příliš ale neomezuje a dá se v ní bez obtĭŷĭ kouzlit. Je vhodná pro postavy s vysokou **Finesou**. Nosĭ ji tedy obvykle hraniĉáři, alchymistĕ a zlodĕji, pŕĭpadnĕ kouzelnĭci.

Tĕŷká zbroj

Tĕŷká zbroj lépe chrání, ale bojovat v ní vyŷaduje dobrou **Fyziĉku** a špatnĕ se v ní kouzlí. Nosĭ ji obvykle váleĉnĭci, jejichŷ ůkolem je stát vpředu a ĉelit ůtoku nepřatel.

Štít

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

JEDY

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

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

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

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

ŽÍRAVINY

Pravidla pro použití žíraviny najdeš v kapitole **Žíraviny**.

Vitriol

Vitriol, známý také jako kyselina sírová, je silná žíravina. Leptá živé tkáně a rozpouští většinu kovů kromě železa, olova, zlata a platiny. Flakón s *vitriolem* jde také házet jako zbraň.

SPECIÁLNÍ VYBAVENÍ

Svěcená voda

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

DROBNOSTI

- balíček karet, břitva, dýmka, háček na ryby, hrací kostky, křída, kupačkové váhy, kus drátu, láhev či flakónek, nůžky, pečetidlo, píšťalka, zrcátko, zvonek

DOVEDNOSTI

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

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

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

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

SEZNAM DOVEDNOSTÍ

- *Čtení a psaní*
- *Léčitelství*
- *Lučba*
- *Lov a stopování*
- *Maskování*
- *Mořeplavba*
- *Odezírání ze rtů*
- *Otevírání zámků*
- *Padělatelství*
- *Plavání a potápění*
- *Přetvářka a převleky*
- *Řeč kouzel*
- *Skřetí jazyky*
- *Staré jazyky*

ČTENÍ A PSANÍ

Nástroje: *písařská souprava*

Vhodné pro povolání: libovolné

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

LÉČITELSTVÍ

Nástroje: *léčitelské potřeby*

Vhodné pro povolání: libovolné

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

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

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

LUČBA

Nástroje: *alchymistická aparatura* nebo *laboratoř*

Vhodná pro povolání: alchymista

Lučba, neboli chemie zkusná, umožňuje vyrábět *arsin*, *arzenik*, *vitriol*, *zápalný olej* a případné další chemické látky z běžně dostupných surovin. Neumožňuje vyrábět výbušniny, to dokáže pouze alchymista.

LOV A STOPOVÁNÍ

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

Vhodné pro povolání: válečník, hraničář

Zjevné stopy, jako třeba otisk medvědí tlapy v bahně, najde každý. Ty si ale všimneš i těch nepřímých – trusu, vypadané srsti, polámaných větvíček, změn v chování zvířat a ptáků a podobně. Poznáš také, jak jsou stopy staré, kolik tvorů je zanechalo a co byli zač (jelen, člověk, drak...). Umíš stopy zametat a můžeš instruovat své společníky, jak se mají chovat, aby nebylo poznat, kolik vás bylo. V oblasti s dostatkem zvěře uživíš celou družinu za pochodu.

MASKOVÁNÍ

Nástroje: líčidla

Vhodná pro povolání: hraničář, zloděj

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

MOŘEPLAVBA

Vhodná pro povolání: libovolné

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

ODEZÍRÁNÍ ZE RTŮ

Vhodné pro povolání: zloděj

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

OTEVÍRÁNÍ ZÁMKŮ

Nástroje: zlodějské náčiní

Vhodné pro povolání: zloděj

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

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

PADĚLATELSTVÍ

Nástroje: padělatelské náčiní

Vhodné pro povolání: zloděj

Dokážeš vytvářet věrné duplikáty listin, dopisů, obrazů a podobně, potřebuješ k tomu ale *padělatelské náčiní*. Bezpečně také poznáš padělek od originálu.

PLAVÁNÍ A POTÁPĚNÍ

Vhodné pro povolání: libovolné

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

PŘETVÁŘKA A PŘEVLEKY

Nástroje: líčidla

Vhodná pro povolání: zloděj

Umíš napodobovat hlasy a dokážeš se věrohodně vydávat za někoho jiného. Čím důvěrněji ale ten, koho se snažíš oklamat, zná toho, za koho se vydáváš, tím lépe se na to musíš připravit.

Příklad:

Když se chceš vydávat za bezejmenného žebráka, stačí, když seženeš 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.

ŘEČ KOUZEL

Vhodná pro povolání: kouzelník

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

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

SKŘETÍ JAZYKY

Vhodné pro povolání: válečník, hraničář

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

STARÉ JAZYKY

Vhodné pro povolání: alchymista, kouzelník

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

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

HRANÍ DRAČÁKU

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

Pán jeskyně: „Chodba před tebou zahýbá doprava.“

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

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

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

Pavel: „Pomalu jdeš rovnou chodbou, na žádný díry v podlaze jsi nenarazil. Než jsi stihl dojít na konec, goblini se zřejmě 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 rovný chodbě, vypadá stejně jako ta, kterou jsi přišel. Pár metrů před tebou ústí do nějaký místnosti.“

Pavel: „Nakouknu dovnitř.“

Pán jeskyně: „Je čtvercová, zhruba tři krát tři metry. Má dva vchody, jedním jsi přišel, druhý je naproti. Uvnitř je stůl a židle, na stěně visí obraz.“

Pavel: „Co je zač ten stůl, jen obyčejná dřevěná deska s nohama?“

Pán jeskyně: „V podstatě jo. Je to ale kvalitní kus nábytku, hodil by se spíš do pracovny nějakýho úředníka než do podzemí.“

Pavel: „V tom případě si ho půjdu prohlídnout zblízka. Mrknu i pod něj, jestli ze spodu není něco přilepenýho.“

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

Pavel: „Jde otevřít?“

Pán jeskyně: „Nejde, zřejmě je zamčený.“

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

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

Pavel: „Půjde ten zámek vypáčit dýkou?“

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

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

Pán jeskyně: „Po chvíli zápolení jsi zámek vylomil. Opravdu to byla jehlicová past, v pohodě ses jí ale vyhnul. V šuplíku jsou nějaký papíry a malej měšec.“

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

1. Pán jeskyně představí prostředí, popíše případné nehrácké postavy a nestvůry a řekne, co dělají. Hráči se případně mohou zeptat na podrobnosti.

2. Hráči řeknou, co dělají a říkají jejich postavy.

Pokud postavám nehrozí zranění, Pán jeskyně rovnou oznámí, jak to dopadlo a co se děje dál. V boji nebo jiné nebezpečné situaci o výsledku rozhodují kostky.

HRAJE SE VE VAŠICH HLAVÁCH

Dračák je mnohem blíž dětským hrám na hasiče, na vojáky a podobně, než hrám jako Člověče, nezlob se. Když ho jdete hrát, tak vlastně říkáte: „Pojďme si hrát na kouzelníky a válečníky ve světě plném kouzel, draků a jiných fantastických tvorů“.

K hraní Dračáku tedy nepotřebujete figurky ani hrací plán. Je sice fajn je mít, protože pomáhají představit si situaci v herním světě, ale není to klíčový prvek hry. Můžete v pohodě hrát i ve vlaku nebo na výletě, stačí vám na to jen kousek místa na hození kostkou, nebo třeba mobilní aplikace, která umí generovat náhodné hody.

VYTVÁŘENÍ SPOLEČNÉ PŘEDSTAVY

Přestože prostředí a situaci obvykle popisuje Pán jeskyně, můžeš mu s tím pomáhat. Neboj se doplňovat a navrhopvat věci, které nezmínil.

Příklad:

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

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

Ptej se také na všechno, co ti není jasné. A klidně rovnou navrhní řešení. Nikdy si nebudete všichni představovat situaci úplně přesně stejně, ale to ani není nutné. Důležité je, abyste si hned vyjasnili případné nejasnosti. Nenechávej si je tedy pro sebe a hned se ptej.

Příklad:

Jana: „Říkáš, že se v místnosti svítí. Neměli jsme to světlo vidět už z dálky?“

Pán jeskyně: „A jo, máš pravdu. Půjdete se tam teda podívat, když vidíte, že v ní je světlo?“

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

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

HOD NA NÁHODU

Hod na náhodu můžete použít, když chcete nestranně rozhodnout něco, co nezávisí na schopnostech postav. Hází se k6 a před hodem je vždycky třeba určit, co budou znamenat jednotlivé výsledky.

Příklad:

Jana: „Jaký je zrovna počasí?“

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

Pavel: „Je v týhle vesnici zbrojář?“

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

Dejte si ale pozor, ať neházíte na věci, které vás ve skutečnosti nezajímají. Ve druhém příkladě Pavel zřejmě chce najít zbrojře, takže lepší by bylo říct: „Poptám se, kde je tady nejbližší zbrojář.“ Pán jeskyně by mu to pak mohl rovnou říct ústy nějakého vesničana, místo abyste házeli kostkou v každé vesnici, dokud nepadne jednička. K tomu, jak správně formulovat své záměry, se ještě vrátíme v kapitole **Hraní za postavu**.

KOSTKY S JINÝM POČTEM STĚN

Občas může být potřeba náhodně vylosovat jednu z možností, kterých není přesně šest. Zde je pár tipů, jak na to:

- Dvě možnosti: 1–3, 4–6 nebo sudá, lichá.
- Tři možnosti: 1–2, 3–4, 5–6.
- 4 nebo 5 možností: Když padne víc, hod' znovu.
- Více než 6 možností: Existují kostky s větším počtem stěn*, případně můžete použít aplikaci na webu.

Příklad:

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

* Sčítat hodnoty na kostkách se nehodí, protože jednotlivé výsledky pak nastávají s různou pravděpodobností. Když například sečteš dvě šestistěnné kostky, dostaneš číslo mezi 2 a 12, ale sedmička vyjde mnohem častěji než dvojka.

CESTOVÁNÍ

Cestování je běžnou součástí fantastických příběhů. Popisovat ale pochod krok za krokem by byla neuvěřitelná nuda, takže odehráváme jen to zajímavé, například:

- Přepadení
- Překonávání obtížných překážek
- Průzkum zajímavých míst

Pokud se po cestě nic zajímavého nestane, Pán jeskyně jen stručně popíše krajinu a řekne, jak dlouho vám cesta zabrala.

Příklad:

Pán jeskyně: „Cesta k ruině pevnosti vám zabere zhruba dva tejdny. Ze začátku jste mohli doplňovat zásoby ve vesnicích a přespávat u někoho na seníku, po pár dnech ale civilizace skončila a dál je jen divočina.“

ZÁSoby

Trvanlivé zásoby stojí 1 st na den za každou osobu a za každé velké zvíře. Pokud má někdo v družině dovednost *lov a stopování*, dokáže vás mimo podzemí a pustinu uživit za pochodu, takže zásoby ušetříte.

VODA

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

NÁHODNÁ SETKÁNÍ

Pán jeskyně má připravené tabulky náhodných setkání, které umožňují hodem kostkou určit, koho při cestování potkáte, na co zajímavého narazíte, případně co se vám stane (viz **Náhodná setkání** v kapitole **Vedení hry**).

Mohou vás takto například přepadnout banditi, můžete potkat divou zvěř nebo narazit na zatoulanou nestvůru. Občas také potkáte jiné poutníky a budete si s nimi moci vyměnit novinky. Ve světě Dračáku je to běžný způsob, jak se šíří informace.

STOPOVÁNÍ

V tabulkách náhodných setkání mohou být uvedeny také stopy. Pokud ale nejsou natolik zjevné, že si jich všimne každý, Pán jeskyně vám o nich řekne jen v případě, že někdo z vás má dovednost *lov a stopování*. Hledání stop při cestování nemusíš hlásit – je jasné, že při putování nebezpečnou divočinou si všímáš všeho, co tě může varovat před případným nebezpečím.

HLÍDKY

Při cestování řekněte, jestli v noci držíte hlídky. V jakém pořadí hlídáte, stačí rozhodnout až ve chvíli, kdy se něco zajímavého stane. Pán jeskyně pak podle toho určí, na čí hlídku to zrovna vyšlo, případně si na to hodí (viz **Náhodný hod**).

Příklad:

Pán jeskyně: „Budete na cestě držet hlídky?“

Pavel: „Určitě.“

Pán jeskyně: „Třetí noc se něco stalo. Máte domluvený pořadí, nebo si mám hodit, kdo zrovna hlídá?“

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

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

POČASÍ

Podobně jako na náhodná setkání se hází také na počasí (viz **Počasí** v kapitole **Vedení hry**). Berte ho v úvahu při odehrávání případných setkání – v mlze, dešti nebo ve sněhové vánici je hůř vidět, zamračená noc je mnohem temnější než když je jasno, čerstvě napadaný sníh zakryje staré stopy, zato v něm budou lépe vidět nové a tak dále.

PŘEKONÁVÁNÍ PŘEKÁŽEK

Při svých výpravách často narazíte na různé překážky: pobořené zdi, zřícené stropy, zamčené dveře, rozbouřené řeky, smrtící pasti, průrvy, propasti a podobně. Vymýšlení, jak si nimi poradíte, je důležitým prvkem hry.

Překonávání překážek v Dračáku není o náhodě. Pokud je na zdi dostatek stupů a chytů, snadno na ni vyšplháš. Když je moc strmá a vysoká, musíš si nějak pomoci: zatlouct do ní skoby, vyrobit žebřík, postavit lešení, požádat někoho, aby ti pomohl a podobně.

Každou překážku jde překonat, když vymyslíte, jak to udělat.

POUŽÍVEJ SVOU VÝBAVU A TO, CO NAJDEŠ V OKOLÍ

Pokud máš šperháky a paklíče a dovednost *otevírání zámků*, můžeš otevřít zámek tak, aby šel opět zavřít. Kladivem a perlíkem ho můžeš rozbít, páčidlem vylomit. Sekerou můžeš rozsekat dveře. Když v podzemí najdeš hromadu dřeva a máš příslušné nástroje, můžeš z něj vyrobit most, schody nebo třeba žebřík.

Příklad:

Pán jeskyně: „Nario, jak před sebou proklepáváš podlahu holí, zjistila jsi, že je v ní 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 druhý straně.“

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

Pavel: „Hele, teď to sice přeskočíme, ale kdo ví, v jakym 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 celkem snadno. Položil jsi je přes propadlo a vypadá to, že vás v pohodě udrží.“

Podstatná je také kvalita tvých nástrojů. Jednoduchý zámek jde vypáčit i kusem drátu. Na dobrý potřebuješ kvalitní zlodějské náčiní. Na mistrovský zámek vyrobený dávnými trpaslíky je potřeba sada mistrovských paklíčů.

POUŽÍVEJ SVOJE SCHOPNOSTI

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

Když to dává smysl, bude to fungovat.

ZOHLEDŇUJ SVÁ OMEZENÍ

Ber v úvahu svůj náklad, zranění a další omezení. Pokud máš například zlomenou nohu, nedokážeš přeskocit propast. Neznamená to, že se přes ni nemůžeš dostat – jak jsme si řekli, všechno jde vždycky nějak překonat. Můžeš přes ni třeba položit prkno nebo postavit most, můžeš se zhoupnout na laně a podobně.

Příklad:

Gorondar přes propadlo položil dveře pro případ, že by tudy družina potřebovala utéct. Po dveřích totiž půjde přejít, i když ponesou zraněného.

To samé platí pro náklad: S nacpanou tornou se špatně skáče, takže může být potřeba přeskocit bez ní a pak ji třeba přetáhnout na laně.

KDYŽ TO NEJDE SILOU...

Na rozdíl od počítačových her v Dračáku není předem pevně určeno, jak jdou překážky překonat. Fungovat bude cokoliv, co dává smysl. Pokud vás tedy nenapadá lepší možnost, můžete se například někam prokopat nebo probourat, dveře můžete rozmlátit, skálu rozlámat opakovaným rozpalováním a chlazením a podobně. Počítejte ovšem s tím, že někam se prokopat natož třeba rozbít skálu zabere klidně několik dní nebo i týdnů, bývá to docela hlučné, výsledek pak dost dobře nejde zamaskovat a navíc je to pořádná fuška.

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

DVEŘE A ZÁMKY

V této kapitole si projdeme, na jaké druhy dveří a zámků můžete narazit a jak se nejčastěji otevírají. Jako u všech překážek ale bude fungovat cokoliv, co dává smysl.

DVEŘE

- Obyčejné nebo chatrné dveře jde snadno vyrazit.
- Bytelné dveře jdou vyrazit jen beranidlem nebo alchymistovou *bombou*. Dokáže je také vyrazit například válečník s *vypětím síly* nebo kouzelník s kouzlem *beranidlo*.
- Kamenné nebo železné dveře ručním beranidlem vyrazit nejdou. Můžete je ale například rozbít kamenickými nástroji, rozleptat žíravinou a podobně.

ZÁMKY

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

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

PRŮZKUM

Na vašich výpravách se často dostanete do nebezpečných míst: Ať už to bude hrobka dávného krále, kterou pasti a oživé sochy chrání před vykradači, hrad plný vojáků, v jehož žaláři je uvězněn váš přítel, nebo třeba podzemní labyrint, kde kdysi probíhaly magické experimenty, hrozba bude číhat na každém kroku a budete tedy muset být neustále ve střehu a všímat si drobných náznaků, abyste našli skryté poklady a vyhnuli se smrtelnému nebezpečí.

ČÍM SI SVÍTÍTE?

V noci nebo při průzkumu podzemí je důležité, čím si svítíte a kdo světlo nese: lucernu vám může někdo rozkopnout a zhasnout, případně se od ní můžete v průběhu boje vzdálit, pochodní je možné odhánět vlky a jinou divou zvěř.

- Když vstoupíte do temného podzemí, nebo třeba když v noci držíte hlídky, domluvte se, kdo bude svítit a čím.
- Lucerna nebo louč se obvykle drží v ruce, takže při tom nejde dost dobře bojovat se štítem nebo s dvojruční zbraní.

Příklad:

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

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

SVÍTIVO

Jak jsme si řekli v kapitole **Výbava**, svíček společně unesete dost na několik týdnů svícení. Pokud tedy svítíte lucernou na svíčky, nemusíte počítat, kolik vám jich ještě zbývá a jestli už je třeba zapálit novou. Doplnit zásobu stačí zhruba jednou za měsíc.

Láhví s olejem, loučí a pochodní ale unesete jen omezené množství a navíc mají i jiné použití – loučí můžete spálit pavučinu, která vám brání v průchodu, případně ji hodit do temné díry. Lampový olej můžete rozlít a zapálit, abyste vytvořili plamennou přehradu, spálit s ním pozdezřelou plíseň, nebo z něj vyrobit zápalné láhve (viz kapitola **Hořlaviny**). Při hře je tedy třeba evidovat, kolik loučí, pochodní a lahví s olejem vám ještě zbývá.

Svítivo	Výdrž
láhev oleje	1 den
louč	20 minut
pochodeň	1 hodina
zásoba svíček	1 měsíc

KRESLENÍ MAPY

Poklady bývají ukryté ve spletitých labyrintech nebo v neprostupné divočině. Vaše postavy by si tedy určitě měly kreslit mapu, jinak mohou snadno zabloudit. Podobně jako u nošení světla může být důležité, kdo ji má u sebe: když se například rozdělíte, někteří do ní nebudou moci nahlížet a budou se tedy muset orientovat po paměti.

Kromě toho, že si mapu kreslí vaše postavy, je také vhodné, abyste ji kreslili i jako hráči. Není to úplně nutné, ale snáze si pak představíte, kde zrovna jste a jak to tam vypadá.

Vaše hráčská mapa může být jen schématická. Stačí, když z ní půjde poznat, jaké jste už prošli místnosti a jak jsou pospojované. Pokud ale chcete, aby vypadala dobře, je vhodné, aby si ji Pán jeskyně připravil předem, nebo aby použil nějakou hotovou. Je lepší, když ji pak sám odkrývá nebo obkresluje, než aby vám diktoval tvary chodeb a místností a nechal kreslit vás, předejde to totiž chybám a je to také mnohem rychlejší.

Vaše hráčská mapa by měla odrážet to, co se děje s mapou postav. Když se tedy družina rozdělí, hráči postav, které mapu nemají, by do ní neměli nahlížet. Podobně když vaše postavy o mapu přijdou, měli byste si začít kreslit novou od místa, kde zrovna jsou, a do té staré se nekoukat.

ZNÁMKY NEBEZPEČÍ

Všímejte si náznaků nebezpečí, často to bývá životně důležité. Mohou totiž na vás číhat protivníci, kteří jsou nad vaše síly. Když bezhlavě vběh-

nete do sluje hladového draka, jistě mu uděláte radost, ale nejspíš o tom už nikomu nepovíte.

Když tedy uvidíte na konci chodby světlo, ucítíte zápach zkaženého masa, uslyšíte hlasité chroupání kostí, všimnete si, že je chodba ožehlá, nebo třeba že v ní jsou neobvykle velké pavučiny, buďte obzvláště opatrní. Můžete třeba zakrýt nebo zhasnout lucernu a připlížit se blíž, nebo se podívat kouzlem, co tam na vás čeká, a zařídit se podle toho.

POŘÁD JDETE OPATRNĚ

Je jasné, že když vstoupíte do podzemí nebo jiného nebezpečného prostoru, půjdete pomalu a opatrně a budete si u toho dávat pozor na pasti. Pokud nevyplyvá ze situace, že na opatrnost nemáte čas – třeba když zrovna prcháte před rozzuřeným zlobrem, tak si automaticky dáváte pozor.

ZVUKY V PODZEMÍ

Zvuky se v podzemí rozléhají, takže hádající se skřety zaslechnete už z dálky. Platí to ale i obráceně – vaši hlasitou debatu uslyší všechny nestvůry kolem. Jako hráči nemusíte pořád šeptat, stačí říct, že to dělají vaše postavy. Je to ale dobrý nástroj jak navodit atmosféru.

Příklad:

Pavel: „Kašlu vám na vaše poklady, já chci hlavně dostat toho zmetka, co po mě vystřelil otrávenej šíp!“

Jana (šeptem): „Ne tak nahlas!“

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

NASLOUCHÁNÍ

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

Příklad:

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

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

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

HLEDÁNÍ PASTÍ, TAJNÝCH DVEŘÍ A ÚKRYTŮ

Stejně jako při překonávání překážek ani při hledání pastí, tajných průchodů či skrytých pokladů se nehází – když hledáš tam, kde něco je, tak to najdeš.

Snaž se pozorně poslouchat, co Pán jeskyně popisuje. Se vším, co zmíní, můžeš dál něco dělat. Když popíše: „V místnosti je stůl a na stěně visí obraz,“ tak můžeš například sundat obraz a podívat se, co je pod ním, nebo si zblízka prohlédnout stůl, jestli v něm není tajná schránka.

Příklad:

Pán jeskyně: „Místnost je prázdná. Na jedný ze stěn je skvrna, zřejmě tam odněkud prosakuje voda.“

Katka: „Přiložím k ní ucho.“

Pán jeskyně: „Je za ní slyšet syčení vody.“

Katka: „Zkusím ji proklepat, jestli není dutá.“

Pán jeskyně: „Na jednom místě to skutečně zní dutě, zřejmě tam jsou 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: „Jo, ale stoupnu si bokem, ať nejsem přímo přede dveřma.“

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

PŘI HLEDÁNÍ POUŽÍVEJ SVOU VÝBAVU

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

PRŮBĚŽNĚ POPISUJ, CO DĚLÁŠ

Při průzkumu podzemí průběžně popisuj, co děláš, kam se přesouváš, co u toho držíš v ruce, případně kam si odložíš to, co ti zrovna překáží. Ostatním to pomůže udržet v hlavě představu o tom, co se ve hře děje, a když spustíte nějakou past nebo na vás zaútočí nestvůry, budete díky tomu vědět, kam si kdo odložil lucernu, tornu nebo jinou důležitou věc.

Dej k tomu ale také prostor ostatním. Předávat slovo hráčům, kteří ještě neřekli, co bude jejich postava dělat, je sice hlavně úkolem Pána jeskyně, výrazně mu s tím ale pomůžeš, když nebudeš strhávat veškerou pozornost na sebe.

ZAPOMNĚLI JSME NA NĚCO?

Na rozdíl od vašich postav, které v místnosti skutečně stojí, se vám může snadno stát, že přeslechnete nebo pustíte z hlavy něco z toho, co Pán jeskyně popsal. Aby se to stávalo co nejméně, můžete se ho kdykoliv zeptat, jestli jste minuli něco zjevného a důležitého.

Příklad:

Katka: „Prohledali jsem to tu všechno?“

Pán jeskyně: „Proklepali jste důkladně všechny stěny a nic zajímavého jste nenašli.
Je tu ale ještě stůl se šuplíkem, tomu jste se zatím nevěnovali.“

PLÍŽENÍ

Všechny postavy jsou trénovaní dobrodruzi a dokáží se pohybovat potichu a skrývat se za překážkami, nepotřebují na to dovednost. Některé schopnosti nebo dovednosti při tom ovšem mohou výrazně pomoci: dovednost *maskování* umožňuje pomocí větvíček, provázků a dalších vhodných rekvizit mistrně zamaskovat osoby nebo předměty tak, aby splývaly s okolím. Zloděj se schopností *splynutí s okolím* to dokáže, i

když na to rekvizity nemá. Pod zlodějem, který umí *tichý pohyb* nebo pod hraničářem s *lehkým krokem* nekrupe sních a nepraskají větvičky.

Důležité jsou také schopnosti vylepšující smysly. Hobit nebo pes díky skvělému čichu ucítí schovaného nepřítele, i když ho nevidí a neslyší. Trpaslík nebo kroll vidí i v naprosté tmě, elfové díky *vidění v šeru* zahlédnou pohyb na větší vzdálenost než ostatní, kolem kudůků a zvířat se *skvělým sluchem* se není možné proplížit bez schopnosti *tichý pohyb* nebo *lehký krok*.

ODEHRÁVÁNÍ PLÍŽENÍ

Když se rozhodnete někam proplížit, Pán jeskyně vám řekne všechny zjevné okolnosti, které by vám to mohly zkomplikovat. Pro sebe si nechá pouze ty, o kterých nemáte jak vědět.

Příklad:

Pán jeskyně: „Dole na dně údolí vidíte vstup do jeskyně. Před ním jsou na hlídce dva goblini s krátkejma lukama. Zatím to vypadá, že si vás nevšimli.“

Katka: „Ráda bych se do té jeskyně šla podívat, dá se tam někudy připlížit?“

Pán jeskyně: „Před vchodem je volný, rovný prostor, tam tě uviděj. Mohla by ses tam ale spustit seshora.“

Jana: „Můžu na tebe seslat *neviditelnost*“.

Katka: „Príma, tak to tak uděláme. Mám *lehký krok*, takže když budu neviditelná, dokážu mezi nimi 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 zavččení. Co budeš dělat?“

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

Pán jeskyně: „Zatím to bylo jen varování, takže utéct stihneš.“

Katka: „Tak zase proběhnu mezi goblinama a vrátím se k ostatním. Musíme vymyslet, co s tím psiskem.“

VIDITELNOST

V této kapitole najdeš dosvit různých zdrojů světla a přehled, jak v různých podmínkách fungují schopnosti jako *noční vidění*, *infravidění* nebo *ultrasluch*. Pravidla pro boj za snížené viditelnosti viz **Boj za snížené viditelnosti v kapitole boj**.

DOSVIT

Zdroj světla	Kontaktní ¹	Krátká ¹	Střední ¹	Dlouhá ¹
svítící mech	šero	tma	tma	tma
lucerna, svíčka, louč, pochodeň, olejová lampa	světlo	šero	tma	tma
táborový oheň, zlodějská lucerna ²	světlo	světlo	šero	tma
maják	světlo	světlo	světlo	šero

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

² Zlodějská lucerna dosvítí dál než obyčejná, ale svítí jen jedním směrem.

VIDĚNÍ V ŠERU

Elfové, případně jiní tvorové se schopností *vidění v šeru*, mají všechny vzdálenosti posunuté o jeden stupeň: v krátké vzdálenosti kolem lucerny je pro ně například světlo, ve střední šero.

KOUŘ A MLHA

Viditelnost v kouři a mlze funguje stejně jako po tmě se zdrojem světla: V opravdu husté mlze je například dobře vidět jen na kontaktní vzdálenost, na krátkou jsou vidět jen nezřetelné obrysy (platí stejná pravidla jako v šeru) a dál není vidět nic (platí stejná pravidla jako ve tmě).

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

ROZHOVORY

Rozhovory se v Dračáku odehrávají v roli – hráči mluví v přímé řeči za svoje postavy, Pán jeskyně za všechny ostatní. Výsledek rozhovoru neurčují pravidla. Pán jeskyně hraje za cizí postavy stejně jako vy za ty vaše, a je tedy na něm, jak budou reagovat. Neznamená to ale, že výsledek nemůžeš ovlivnit jinak než svojí výřečností.

PŘÍPRAVA PŘED ROZHOVOREM

Když se snažíš někoho přesvědčit nebo se od něj něco dozvědět, není od věci se na to trochu připravit.

Příklad:

Hráči se dozvěděli, že velitel města, do kterého se potřebují dostat, vyhlásil zákaz vstupu. Napadlo je sehnat jeho pečeť a využít ji jako propustku.

Pán jeskyně: „Večer jste dorazili k městu. Brána je zavřená a stojí před ní dva vojáci na stráži. Jeden říká: ‚Je nám líto, vstup do města je zakázán. Budete si muset najít nocleh jinde.‘“

Pavel: „Kdo to nařídil?“

Pán jeskyně: „Náš velitel, kapitán Bregund.“

Pavel: „Tomu ale neseme zprávu! Hele, tohle je jeho pečeť.“

Pán jeskyně: „Hmm, to je skutečně kapitánova pečeť. Zajímavý 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 asi Gorondar neřekl nahlas, nebo jo?“

Pavel: „Ne, to určitě ne. Promiň, vypadl jsem z role.“

Pán jeskyně: „V pohodě. Stráže každopádně tasí zbraně. Co děláte?“

Jana: „Počkejte, to je nedorozumění! Tímhle dopisem nás kapitán najal na jistou delikátní záležitost. A my mu teď jdeme říct, co jsme zjistili, a vyzvednout si odměnu.“

Pán jeskyně: „Jakou delikátní záležitost? Ne, počkej, to radši nechci vědět, do toho mi nic není. Otevřete bránu!“

Můžeš také využívat informace, které se dozvíš v průběhu rozhovoru.

Příklad:

Družina ve městě zařídila, co potřebovala, a teď se chce zase dostat ven.

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

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

Pán jeskyně: „To dost pochybuju, říká ten, kterej se snaží utěšovat. ‚Jeho žena chytila těžkou nemoc a on nemá na léčitele, protože včera všechno prohrál v kostkách.‘“

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

Pán jeskyně: „Zdrcenej voják tě chytil za ruku a říká: „Tebe mi poslali bohové, hned tě k ní zavedu!““

SCHOPNOSTI A DOVEDNOSTI

Stejně jako při překonávání překážek, i při odehrávání rozhovorů ti mohou pomoci některá kouzla, schopnosti a dovednosti. Kouzlo *meta-morfóza* nebo dovednost *přetvářka a převleky* ti umožní věrohodně se vydávat za někoho jiného, zlodějskými schopnostmi *první dojem* nebo *svůdný hlas* si můžeš dotyčného naklonit na svoji stranu a schopnost *přemlouvání* umožňuje přemluvit někoho i k tomu, co by normálně neudělal.

ZÁMĚRY PŘI ROZHOVORU

Neříkej dopředu Pánovi jeskyně, čeho budeš chtít dosáhnout, zkomplikovalo by mu to věrohodné hraní za cizí postavy. Můžeš to ale samozřejmě říct za postavu a většinou je to lepší než chodit kolem horké kaše.

Příklad:

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

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

Pán jeskyně: „Jo, vyznám.“

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

Pán jeskyně: „Jo, chodím.“

Pavel: „A znáš i cesty, kde tě při tom neuviděj strážé, co?“

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

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

Pán jeskyně: „Aha, tak proč jste to neřekli rovnou? Už jsem se začínal bát, že jste tajný nebo tak něco. Jasně, dostat vás potají do hradu nebude problém, chci za to ale 5 zlatých.“

Rozhovory v **Dračáku podle staré školy** jsou nepředvídatelné a tvárné, výsledkem často bývá něco jiného, než jste původně zamýšleli. Ukáže se třeba, že dotyčný není takový zloduch, jak jste si mysleli, nebo naopak že se celou dobu přetvařoval a ve skutečnosti vás zradil. Kdykoliv se také může někdo nečekaně přeréknout a prozradit něco, co vůbec říct nechtěl, nabídnout vám pomoc nebo obchod, nebo vám třeba říct něco užitečného, i když jste se na to neptali.

BOJ

Když jde do tuhého, přichází na řadu kostky a následující pravidla.

PRŮBĚH BOJE

Pán jeskyně popíše prostředí a situaci. Pak začínají bojová kola.

- Kolo představuje několik vteřin boje.
- Začíná vždy Pán jeskyně popisem toho, co dělají protivníci. Poté hráči říkají, co dělají jejich postavy a jejich pomocníci.
- Úmysly lze libovolně měnit. Když už je nikdo měnit nechce, začne se házet. Hází se v pořadí, v jakém na sebe úmysly navazují.

- Když někoho ohrožuješ, házíš proti němu na útok. Rozdíl mezi tvým a soupeřovým hodem určuje, kolik máš proti němu úspěchů. Za každý úspěch mu můžeš něco udělat, například ho zranit, srazit ho na zem, někam ho zatlačit, v něčem mu zabránit a podobně.
- Když někdo ohrožuje tebe, ale ty jeho ne, házíš proti němu na obranu. Když hodíš víc než on na útok, netrefil tě.

V následujících kapitolách si jednotlivé kroky projdeme podrobněji.

POPIS PROSTŘEDÍ A SITUACE

Příklad:

Pán jeskyně: „Vběhli jste do velký, obdélníkový místnosti. Strop podpírají čtyři sloupy. U stěn jsou dlouhé stoly, další je uprostřed. Jsou na nich kosti, spousta různých váčků a svázaný otýpky bylin. Velkej, svalnatej ork ve zbroji ze silný kůže u prostředního stolu něco ukazuje mnohem menšímu goblinovi v plášti z ptačího peří. Vedle orka je o stůl opřenej kyj, goblin žádnou viditelnou zbraň nemá.“

Pokud ti z popisu něco není jasné, požádej Pána jeskyně o upřesnění. Můžeš mu také návrhy nebo návodnými dotazy s popisem pomáhat.

Příklad:

Katka: „Jsou tu potmě, nebo si něčím svítěj?“

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

ÚMYSLY

Kolo začíná vždy Pán jeskyně nastíněním úmyslů protivníků, aby na to mohli hráči reagovat.

Příklad:

Pán jeskyně: „Ork zvedá kyj a staví se mezi vás a goblina. Goblin ukazuje na Gorondara a chystá se vyslovit zaklínadlo. Co děláte?“

Poté hráči popíší úmysly svých postav a jejich pomocníků.

Příklad:

Pavel: „Proběhnu kolem orka a srazím goblina na zem.“

Katka: „Střílím na orka.“

Proveditelnost úmyslů

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

Příklad:

Pavel: „Půjde kolem orka proběhnout ke goblinovi?“

Všimni si, že se Pavel neptá, jak je místnost široká. Místo toho řekl, čeho se snaží dosáhnout. Díky tomu mu Pán jeskyně může rovnou říct, jak na to budou reagovat protivníci.

Příklad:

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

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

Příklad:

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

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

Změny úmyslů

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

Příklad:

Katka: „Otočím se a běžím zpátky.“

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

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

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

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

Jak oznamovat úmysly

Kolik získáš úspěchů, závisí na hodu kostkou, takže předem nevíš, co všechno se ti podaří soupeři udělat.

Příklad:

Gorondar by chtěl doběhnout ke goblinovi, srazit ho na zem a zacpat mu ústa.
Pokud ale hodí jen jeden úspěch, podaří se mu ho jen srazit na zem.

Aby nedocházelo ke zbytečnému vymýšlení a popisování věcí, které se pak nestanou, nemusíš nutně říkat, co soupeři uděláš za případný druhý a třetí úspěch. Určitě ale řekni, kam se chceš přesunout, koho chceš ohrozit a co mu chceš udělat za první úspěch. Pokud to nespecifikuješ, znamená to, že ho chceš zranit.

Příklad:

Pavel: „Se sekerou v ruce běžím ke goblinovi.“

Pán jeskyně: „Takže ho chceš seknout?“

Pavel: „Ne, chci ho srazit na zem a zacpat mu pusy, aby nemohl kouzlit.“

Pán jeskyně: „Dobře. Ork se ti snaží zastoupit cestu.“

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.
- Přimáčkнуть protivníka ke stěně štítem a bodnout ho zbraní.
- Srazit jej na zem a zalehnout ho, aby nemohl vstát.
- Udělat pár kroků, nabít luk a vystřelit.
- Nabít kuši.
- Sundat ze zad luk nebo jinou zbraň.
- Opatrně něco položit na zem.
- Sundat ze zad toru.
- Vyndat něco ze sundané toru.
- Vypít připravený lektvar.
- Udělat pár kroků a seslat kouzlo.
- Zamířit.
- Dorazit vyřazeného protivníka.

Počítej ale s tím, že se ti nemusí všechno podařit.

VZDÁLENOST

Při boji na dálku budeš často potřebovat vědět, zda dostřeliš na cíl a případně kolikrát stihneš vystřelit nebo kolik kouzel stihneš seslat, než k tobě protivník doběhne. Dostřel zbraní a dosah kouzel je proto vždy jedna z následujících možností:

Kontaktní vzdálenost:

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

Krátká vzdálenost:

- Dostřel malé vrhací zbraně.
- Dá se uběhnout za 1 kolo.
- Pokud protivník stojí v krátké vzdálenosti od tebe, můžeš k němu v jednom kole doběhnout a rovnou na něj zaútočit zblízka. Když od tebe ustupuje, dostaneš se k němu až v příštím kole. Když utíká, musíš ho nejdříve dohonit (viz kapitola **Pronásledování**).

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.

Příklad:

Pán jeskyně: „Jak se blížíte ke srubu, vidíte, že ze dveří vyšel goblin. Je od vás v dlouhý vzdálenosti, takže na dostřel dlouhého luku. Když se k němu rozběhnete, příští kolo budete na dostřel krátkého luku, další na dohoz malý vrhací zbraně a ve třetím doběhnete až k němu.“

RYCHLOST

Všichni sice samozřejmě neběhají stejně rychle, ale v boji se běhá na vzdálenosti, kde se malé rozdíly nestihnou projevit. Když tedy střílíš na krátkou vzdálenost, protivník k tobě doběhne za jedno kolo, ať už je to ork, hobit nebo elf.

- Pokud z nějakého důvodu nemůžeš běhat, třeba když máš vážně zraněnou nohu nebo břicho, nebo když děláš něco, při čem se běhat nedá, například sesíláš kouzlo, *soustředíš se* na nějakou schopnost, střílíš, nabíjíš luk, vytahuješ věci z torny a podobně, pohybuješ se poloviční rychlostí, takže krátkou vzdálenost urazíš za dvě kola.
- Když je tvoje postava *vyřazená*, zvládne se nanejvýš plazit a urazit krátkou vzdálenost jí zabere 4 kola.
- Když míříš nebo nabíjíš kuši, nemůžeš se přesouvat vůbec.

Zvířata a nestvůry mohou být mnohem rychlejší nebo naopak pomalejší než postavy a ve hře existují kouzla, lektvary a schopnosti, které tě výrazně zrychlí nebo zpomalí.

Příklady:

Když Naria vypije *lektvar rychlosti*, poběží o polovinu rychleji a za dvě kola tedy urazí dlouhou vzdálenost. Kůň běhá zhruba dvakrát rychleji než člověk, za jedno kolo tedy urazí střední vzdálenost.

HOD NA ÚTOK A NA OBRANU

Když je jasné, co kdo chce udělat, je třeba určit, jak to dopadne.

- Když se dva soupeři ohrožují vzájemně, hází proti sobě na útok.
- Když obránce útočníka neohrožuje, útočník si hází na útok a obránce na obranu.

Příklad:

Gorondarem bojuje s medvědem, Naria z dálky střílí z luku. Gorondar s medvědem se ohrožují vzájemně, oba si tedy proti sobě hodí na útok. Naria střílí na medvěda, ale on ji neohrožuje. Hodí si tedy proti němu na útok a on na obranu.

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

Při šestce se znovu nehází. Jakou vlastnost si započítáš, záleží na tom, co děláš a čím bojuješ.

Vlastnost při hodů na útok

- Když bojuješ beze zbraně, těžkou zbraní nebo v těžké zbroji, házíš **Fyzičkou**. Platí to i pro těžké vrhací zbraně, když bojuješ se dvěma zbraněmi a jen jedna z nich je těžká, nebo když bojuješ lehkou zbraní, ale máš na sobě těžkou zbroj. **Fyzičkou** také házíš, když se snažíš někam doběhnout rychleji než tvůj protivník a když se s někým přetlačuješ nebo přetahuješ.
- Když střílíš z libovolné zbraně nebo vrháš lehkou vrhací zbraň, házíš **Finesou** (i když máš těžkou zbroj).
- Když sesíláš kouzlo, házíš **Duší**. Pokud kouzlíš v těžké zbroji, počítáš si nevýhodu (–1).

V ostatních případech, například když nemáš těžkou zbroj a bojuješ lehkou zbraní, snažíš se někoho srazit na zem, chceš se dostat z nevýhodné pozice a podobně, si můžeš na útok hodit **Fyzičkou** nebo **Finesou** podle toho, co je pro tebe lepší. Popis tomu ale musí odpovídat. Když chceš například soupeře srazit na zem **Fyzičkou**, popiš to třeba tak, že do něj plnou silou narazíš a snažíš se ho povalit. Pokud chceš házet **Finesou**, řekni, že mu chceš podrazit nohy.

Příklad:

Při boji na blízko dýkou, což je lehká zbraň, si může Naria vybrat mezi **Fyzičkou** a **Finesou**, protože má lehkou zbroj. Gorondar musí házet **Fyzičkou**, protože má těžkou zbroj.

Vlastnost při hodu na obranu

- Když před útokem je možné uhýbat, házíš **Finesou**.
- Když odoláváš jedu, blesku nebo něčemu jinému, před čím uhýbat nejde, házíš **Fyzičkou**.
- Když se bráníš kouzlem nebo odoláváš duševnímu útoku, házíš **Duší**.
Pokud kouzlíš v těžké zbroji, počítáš si nevýhodu (−1).

U každého kouzla a u některých speciálních útoků je uvedeno, kterou vlastností se proti němu hází na obranu. Je to vždy v souladu s tímto pravidlem – proti modrému blesku se například hází **Fyzičkou**, protože zasáhne okamžitě a nejde před ním tudíž uhýbat.

Mysli na to, že tohle platí jen pro hod na obranu. Když útočníka ohrožuješ, neházíš si proti němu na obranu, ale na útok, a počítáš si tedy vlastnost podle toho, jakou máš zbroj a čím útočíš.

VÝHODY A NEVÝHODY

Podmínky při boji nejsou vždy vyrovnané. Když 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 si počítáš i za okolnosti, které vzniknou až v průběhu kola.
- Když se na tebe něco vztahuje stejně jako na tvého protivníka, výhodu za to nebude mít žádný z vás.
- Nevýhody si počítáš jen za okolnosti, které znesnadňují to, co se snažíš udělat. Když například někoho držíš za krk a snažíš se ho uškrtnout, nehraje roli, že je tma, nebo že na tobě zrovna leží.

- Na sesílání kouzel, před kterými jde uhýbat (brání se proti nim **Finnesou**) se vztahují stejné výhody a nevýhody jako na střelbu.
- Na sesílání kouzel, před kterými uhýbat nejde (brání se proti nim **Fyzičkou** nebo **Duší**) se vztahují jen nevýhody, které oslabují kouzelníka, například vyčerpání nebo rána do hlavy.
- Dejte si pozor, ať stejnou okolnost nepočítáte dvakrát. Když například bojuješ v naprosté tmě, tak to, že tě někdo oslepí, už tvoji situaci nezhorší.

Příklady nevýhod

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

Dezorientace: Kouzlo ti způsobuje zmatení nebo halucinace.

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

Nadměrný náklad: Vlečeš těžkou truhlu, táhneš vyřazeného spolubojovníka, neseš několik velkých zbraní.

Nevhodná zbraň: Bojuješ dlouhou zbraní ve stísněném prostoru nebo při zápasení na zemi, snažíš se v leže střílet z dlouhého luku.

Obklíčení: Bojuješ s více soupeři a nemáš za zády stěnu nebo jinou překážku. Nevýhodu si počítáš proti těm, které neohrožuješ a rozhodnou se tě obejít a útočit ti do zad.

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

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

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

Vyčerpání: Jsi vzhůru celou noc, bez odpočinku se pouštíš do boje po běhu nebo po celodenním pochodu, nepřátelům v průběhu boje dorazily čerstvé posily.

Ztížení pohybu: Někdo na tobě leží, srazil tě na zem, zatlačil tě do rohu nebo tě přimáčknul ke stěně, jsi po pás ve vodě, brodíš se v bahně, balancuješ na hraně propasti, jed ti způsobil částečnou paralýzu.

Ztížení viditelnosti: Bojuješ se zavázanýma očima, jsi poblíž pochodně a někdo na tebe střílí ze tmy, máš písek v očích, protivník je schovaný nebo neviditelný, bojuješ v šeru nebo po tmě se soupeřem, který má skvělý čich, sluch nebo jiný smysl, který ho 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 zaměřeno na těžce zraněného orka. Při výstřelu si Jana přičte k hodů +1 za míření a další +1 za orkovo zranění. Pán jeskyně za orka hází jen **Finesa** + k6 a nic dalšího nepřičítá.

Říkej nahlas, co si do hodu počítáš

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

Příklad:

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

Neostýchej se připomínat výhody a nevýhody, které si někdo zapomněl započítat. Je samozřejmě správně hrát férově a také se tím ujistíte, že si všichni představujete situaci stejně.

POŘADÍ HÁZENÍ

Na útok se hází v pořadí, v jakém jsou záměry zřetězené.

Příklad:

Naria s Gorondarem bojují s orkem a goblinem. Goblin sesílá kouzlo na Gorondara. Gorondar k němu chce doběhnout a zabránit mu v tom. Ork se mu snaží zastoupit cestu. Naria střílí na orka.

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

Nejdřív si tedy musí hodit Katka proti orkovi. Pokud jej nevyřadí, bude se házet, jestli ork zastaví Gorondara. Pokud Naria orka vyřadí, nebo když se mu nepodaří Gorondara zastavit, bude si teprve moci Pavel hodit proti goblinovi.

Když více spojenců ohrožuje stejného protivníka, na pořadí házení se mohou 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 orka, se kterým bojuje Gorondar.

Pavel: „Katko, házej první. Když ho nějak znevýhodníš, dáš mi tím bonus.“

Pořadí házení při zacyklení úmyslů

Výjimečně se může stát, že se úmysly zacyklí. V takovém případě o pořadí házení rozhoduje Pán jeskyně.

ÚSPĚCHY

Rozdíl hodů určuje počet úspěchů.

- Pokud pokud ti padlo v součtu stejně jako tvému soupeři, případně máš o 1 nebo o 2 víc, máš proti němu jeden úspěch (•).
- Když ti padlo o 3–5 víc, máš proti němu dva úspěchy (••).
- Jestliže se ti ho povedlo přehodit o 6 nebo víc, máš proti němu dokonce tři úspěchy (•••). Více než tři úspěchy není možné získat.

Úspěchy je možné získat pouze při hodu na útok, nikoliv při hodu na obranu.

Příklad:

Naria střílí na goblina, který zrovna bojuje s Gorondarem, takže si proti ní hází na obranu. Katka na kostce hodila 4 a Naria má **Finesu** 3, celkem má tedy na útok 7. Pán jeskyně hodil 5 a goblin má **Finesu** 2, na obranu má tedy také 7. Při rovnosti hodů má Katka jeden úspěch, za který mu může něco udělat. Goblin se bránil, takže přestože hodil stejně, úspěch nezískal.

Dále najdeš příklady toho, co můžeš soupeři za své úspěchy udělat. Výsledek ale musí odpovídat úmyslům a musí dávat smysl – nehleď na to, jak dobře si hodíš, nezvládneš například povalit draka nebo přeseknout tětivu kladivem.

Co můžeš udělat za jeden úspěch

Za jeden úspěch (•) můžeš například:

- Protivníka zranit.

Zranění je možno udělit, pouze když to dává smysl. Myš nemá jak ublížit slonovi, takže nehledě na to, jak dobře si hodí, nemůže ho za jeden ze svých úspěchů zranit.

V jednom kole můžeš protivníka zranit jen jednou. I když tedy proti němu máš více úspěchů, jen jeden z nich může představovat zranění.

- Zasáhnout předmět, který drží, nebo ho má na sobě.
- Chytit ho za ruku, srazit ho k zemi a zalehnout ho, přimáčknout ho ke zdi, přibodnout mu šípem rukáv ke dveřím, hodit mu písek do očí nebo ho jinak znevýhodnit.
- Někam ho zatlačit či odtáhnout.
- Zastoupit mu cestu nebo ho třeba chytit za rameno, aby nemohl utéct.
- Dostat se z nevýhodné situace, ve které tě drží.
- V něčem mu zabránit.
- Zapálit mu oblečení (pokud útočíš ohněm).

*Po tři kola počínaje následujícím bude zraněn za 3kz **ohněm** (odečítá se zbroj, ale ne štít). Uhašení zabere 1 kolo.*

- Tasit zbraň.

Pokud tedy získáš alespoň dva úspěchy, můžeš v jednom kole tasit zbraň a rovnou s ní protivníka zranit.

- Zvednout něco ze země.

Pokud tedy získáš alespoň dva úspěchy, můžeš v jednom kole například sebrat zbraň ze země a rovnou s ní protivníka zranit, nebo zvednout nabitou kuši a rovnou z ní vystřelit.

Pokud se rozhodneš za první úspěch protivníka zranit, za další úspěchy můžeš:

- Zasáhnout zranitelné místo, například břicho, krk, hlavu, spáru mezi pláty zbroje a podobně.

Počítáš si +1 ke zranění.

- Obejít jeho štít.

Od zranění si nemůže odečíst štít.

- Pokud je způsobené zranění vážné (viz *vážné zranění*), můžeš popsat jeho důsledek, například:

» Neudržel se na prostřelené noze a spadnul na zem.

» Pustil zbraň, kterou v zasažené ruce držel.

Co můžeš udělat za dva úspěchy

Na některé věci je potřeba víc než jeden úspěch. Spadají sem akce, které by neměly nastávat příliš často.

Za dva úspěchy (••) můžeš:

- Protivníka odzbrojit.
- Srazit ho do propasti nebo zatlačit do pasti.
- Zabránit mu v mluvení (a tedy také v seslání kouzla).

Potřebné dva úspěchy můžeš získat i postupně ve více kolech, nebo ve spolupráci s někým dalším.

Příklad:

Po neúspěšném vyjednávání se skřetem ho Naria s Gorondarem chtějí zlikvidovat tak, aby nezavolal na poplach. Jsou od něj jen pár kroků, takže na to, aby ho zastřelili ze zálohy, je už pozdě. Zato se ale na něj mohou oba vrhnout.

Pavlovi padne jen jeden úspěch, to na zabránění v mluvení nestačí. Gorondar na to ale není sám, takže se Pavel rozhodne, že udělá alespoň část práce:

Pavel: „Přimáčknu ho ke zdi.“

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

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

Remíza

Když tobě i tvému soupeři padne stejně, máte oba po jednom úspěchu. Pokud jeden z vás chtěl tomu druhému v něčem zabránit, soupeř to udělat nemůže, ale může za svůj úspěch udělat něco jiného z toho, co měl v úmyslu, nebo co v dané situaci dává smysl.

Příklad:

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

Pán jeskyně: „Ork se zvedá a seká po tobě svým tesákem.“

Pavel: „Chci do něj kopnout, aby zůstal na zemi.“

Oba si hodí na útok a mají stejně. Oba tedy získali jeden úspěch.

Pán jeskyně: „Ork se pokusil vstát a tys do něj při tom kopnul, takže se dál válí na zemi. Stihnul se po tobě ale ohnat tesákem a přeseknul ti jeden z popruhů torny. Drží ještě na tom druhým, ale bude se ti s ní špatně běhat.“

Když jsou úmysly soupeřů natolik protikladné, že nemohou nastat současně, při rovnosti hodů bude dál trvat stávající stav.

Příklad:

Naria se pere s goblinem na kraji bažiny a chce ho do ní strčit. Goblin chce utéct, aby se tomu vyhnul. Oba výsledky nemohou nastat současně – goblin nemůže utéct a současně skončit v bažině. Když tedy oba na úspěch hodí stejně, nic se nezmění a budou se dále prát na kraji bažiny. Rozhodne se to až v dalším kole.

Nemůžeš rozhodovat, co udělá protivník

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

Příklad:

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

Úspěchy nepředstavují náhodu

Úspěchy představují to, co se ti podařilo soupeři udělat, nikoliv co se stalo náhodou.

Příklad:

Pavel nemůže říct, že ork zakopnul o kámen a svalil se na zem. Může ale říct, že mu podrazil nohy.

ZRANĚNÍ

Základem zranění je rozdíl tvého hodu a hodu tvého protivníka. K tomu se přičte zranění tvé zbraně nebo kouzla a odečte se jeho zbroj, štít, a případná odolnost proti způsobenému druhu zranění.

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

Příklad:

Gorondar bojuje s orkem. Na útok hodil 6 (**Fyzička** 3, na kostce 3). Ork má na útok 10 (**Fyzička** 4, na kostce 6). Ork Gorondara přehodil o 4, má tedy proti němu dva úspěchy. Za jeden z nich se ho rozhodne zranit. Bojuje dvojruční sekerou, která má zranění 3. Gorondar má naštěstí těžkou zbroj, která snižuje zranění o 2 a štít, který ho snižuje o 1. Zraněn je za 4 (rozdíl hodů) + 3 (zranění orkovy zbraně) – 2 (Gorondarova těžká zbroj) – 1 (Gorondarův štít), tedy za 4 životy.

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 zranění -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 zranění 4kz **bleskem** a útok **Duše** + k6 proti **Fyzičce**. Kara ho sesílá na orka v lehké zbroji. **Duši** má 3 a na kostce jí padlo 4. Ork má **Fyzičku** 4 a na kostce mu padlo 2. Kara ho tedy přehodila o 1, má proti němu jeden úspěch a rozhodne se ho zranit.

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

Ork je zraněn za 1 (rozdíl hodů) + 2 (počet kostek zranění, na kterých padlo 4 nebo víc) - 1 (lehká zbroj), tedy za 2 životy.

Přidané zranění

Přidané zranění má například alchymistův *výbušný šíp* – při zásahu zranuje bodem a navíc k tomu výbuchem.

Příklad:

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

Pokud má cíl zbroj nebo štít, odečte si je nejprve od základního zranění a případný zbytek od přidaného.

Příklad:

Kdyby měl ork v předchozím příkladu těžkou zbroj a štít (dohromady 3), byl by zraněn pouze za 2 **drcením** – 2 body zbroje si odečetl od **bodného** zranění a zbylý 1 bod od **drtivého**.

Pokud má cíl odolnost proti určitému druhu zranění, odečítá se jen od příslušné složky.

Příklad:

Gorondar útočí očarováním kladivem na oživlou sochu. Kladivo má zranění 2 a navíc při zásahu způsobí zranění 3kz **bleskem**. Pavel sochu přehodil o 3 a na přidané zranění hodil 4, 6 a 1, socha tedy čelí zranění **drcením** za 5 a **bleskem** za 2. Zbroj má 4, je ovšem náchylná na drtivá zranění, proti těm má pouze 2. To jde říct také tak, že její základní hodnota zbroje je 2 a proti **blesku** má odolnost 2. **Drcením** je tedy zraněna za 3 a **blesk** jí nic neudělal.

Zranění otrávenou zbraní

Zbroj ani štít nesnižují zranění způsobené **jedem**, mohou ale chránit před tím, aby vůbec k otravě došlo – když sníží zranění otrávenou zbraní na nulu nebo méně, rána neprošla skrz a k otravě tedy nedojde. Jelikož ale na otravu stačí i malé škrábnutí, které nevydá na zásah za 1 život, pokud zasažený zbroj nemá, k otravě dojde i v případě, že zásah neodečte žádné životy.

Příklad:

Goblin střílí na Karu otrávenou šipku z foukačky. Přehodil ji o 1 a foukačka má zranění –2. Kara si tedy neodečte žádné životy, jelikož ale nemá zbroj, bude stejně otrávena. Kdyby měla seslanou *neviditelnou zbroj*, šipka z foukačky by se o ni postavila a k otravě by nedošlo.

Jedy nezpůsobují zranění hned, ale až po době, které říkáme latence. Jak se na něj hází najdeš v kapitole **Jedy**.

Zbroj a štít

Zbroj ani štít nechrání před **duševními** a **nehmotnými** útoky ani před zraněním **jedem**. Štít si můžeš od zranění odečíst, pouze když se jím aktivně bráníš. Nemůžeš si ho tedy započítat, například když kouzlíš nebo když ho máš na zádech.

STAVY

Stavy, do kterých se mohou postavy nebo jejich protivníci dostat v důsledku zranění, kouzel nebo jiných efektů, jsou:

- *bezvědomí*
- *hoření*
- *krvácení*
- *paralýza*
- *smrt*
- *soustředění*
- *vážné zranění*
- *vyřazení*

Bezvědomí

Do bezvědomí upadneš v těchto případech:

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

Na ohnivé útoky, jako třeba kouzlo *ohnivá střela* nebo alchymistova *ohnivá hlína*, se hází stejně jako na ránu mečem, mohou ale navíc něco zapálit. Dobře zápalný materiál, jako třeba *lampový olej*, chytne automaticky, špatně hořlavý, jako třeba oblečení, vzplane za 1 úspěch.

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

Příklad:

Gobliní alchymista hodil na Gorondara ohnivou hlínu. Má **Finesu** 3 a Pánovi jeskyně padlo na kostce 5. Gorondar má **Finesu** 2 a Pavlovi padlo 3. Goblin ho tedy přehodil o 3 a má proti němu 2 úspěchy. Za první úspěch udělí zranění, za druhý Gorondarovi vzplanou šaty. Ohnivá hlína má zranění 2kz **ohněm**. Padne 1 a 4, spolu s rozdílem hodů je to tedy zranění 4. Gorondar má ovšem těžkou zbroj, která snižuje ho zranění o 2, takže je popálen jen za 2 životy.

Jelikož Gorondarovi hoří oblečení, na začátku tří následujících kol bude Pán jeskyně házet na zranění 3kz **ohněm** a Gorondar si od výsledku pokaždé odečte svou zbroj.

V první kole Pán jeskyně hodí 1, 1 a 4 a Gorondara tedy ochrání zbroj. Ve druhém kole si chce Gorondar šaty uhasit. Na zranění hořením se ale hází na začátku kola, takže Pán jeskyně ještě jednou hodí 3kz. Padne mu 4, 5 a 5, Gorondar tedy bude po odečtení zbroje zraněn za 1 život. Ve třetím kole už Pán jeskyně nehází, protože ve druhém Gorondar oheň uhasil.

Hoření z různých zdrojů se nesčítá. Pokud ti například hraničář zapálí šaty *pyrokinezí* a současně na tebe někdo hodí láhev oleje, oheň tě bude každé kolo zraňovat jen jednou za 3kz. Pokud čelíš plamenům různé intenzity (s různým zraněním za kolo), hází se největším počtem kostek zranění.

Příklad:

Gorondarovi hoří šaty a zároveň probíhá *ohnivou stěnou*, kterou vyčaroval nepřátelský čaroděj. Hořící šaty zraňují každé kolo za 3kz, *ohnivá stěna* za 9kz. Gorondar bude tedy v tomto kole čelit zranění 9kz **ohněm**.

Krvácení

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. Paralyzovány mohou být jednotlivé končetiny, trup, hlava nebo celé tělo.

Paralýza končetiny: Zasažený nemůže tuto končetinu používat.

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

Paralýza hlavy: Zasažený nemá kontrolu nad mimickými svaly a nemůže mluvit (a tedy ani sesílat kouzla).

Kompletní paralýza: Zasažený se vůbec nemůže hýbat, bere se tedy jako nehybný protivník (viz *útok na nehybného protivníka*).

Smrt

Tvoje životy mohou klesnut 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 nevyлéčí tak, aby tvůj aktuální počet životů byl –(tvoje **Fyzička**) nebo vyšší.
- Když ti zásah způsobí silné *krvácení* (to je jedno z možných vážných zranění) a do několika minut ti ho nikdo nezastaví.
- Když to jednoznačně vyplývá ze situace. Například:
 - » *Rozdrtil tě několikatunový kamenný blok.*
 - » *Někdo tě shodil do kráteru sopky nebo do bezedné propasti.*
 - » *Roztrhala tě smečka vlků.*

Příklad:

Gorondar má **Fyzičku** 3 a 8 životů. V boji s gobliny ztratil 12 životů. Jeho aktuální počet životů je tedy –4, což je méně než záporná hodnota jeho **Fyzičky**. Pokud ho do několika desítek minut někdo nevyлéčí alespoň za 1 život, umře.

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

Příklad:

Pavel: „Obejdu vyřazený orky a všechny je dorazím.“

Soustředění

Soustředit se musíš při přípravě a sesílání kouzel, při provádění rituálů, případně když používáš schopnost, u které je to uvedené. Udržování kouzla *soustředění* nevyžaduje, úprava jeho účinků ano (například změna intenzity u kouzla *světlo*). Při *soustředění* nemůžeš běhat, při obraně si nepočítáš štít a když se bráníš **Finesou**, počítáš si nevýhodu (–1).

Příklad:

Naria bojuje se dvěma gobliny ozbrojenými dlouhými tesáky. Na jednoho sesílá *modrý blesk* a jelikož útočí kouzlem, hází si **Duší**. Druhého ale svým *modrým bleskem* neohrožuje, takže si proti němu hází na obranu **Finesou** a počítá si nevýhodu (-1) za *soustředění*. Pokud by na ni útočil kouzlem, proti kterému se brání **Fyzičkou** nebo **Duší**, nevýhodu za *soustředění* by si nepočítala.

Přerušit někomu *soustředění* můžeš například tím, že do něj vrazíš, srazíš ho na zem a podobně, nebo když mu způsobíš *vážné zranění*.

Vážné zranění

Když je součet základního a přidaného zranění po odečtení zbroje, štítu a případných odolností větší než protivníkov **Fyzička**, jedná se o *vážné zranění*. Musí ale dávat smysl, že útok vůbec mohl vážné zranění způsobit. Kočka například může člověka nepříjemně podrápat a pokousat, nedokáže mu ale vážně ublížit. Může mu tedy dát zranění, ale nemůže být vážné.

Příklad:

Pán jeskyně: „Katko, tvůj šíp zranil goblina za 4. Fyzičku má jen 2, takže to je vážný zranění.“

Rozhodni, kam byl protivník zasažen. Musíš při tom ale zohlednit situaci: nemůžeš ho například kuší trefit do nohy, když stojí za oknem.

Příklad:

Pán jeskyně: „Kam jsi ho trefila?“

Katka: „Prostřelila jsem mu levou nohu.“

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

Příklad:

S vážně zraněnou nohou nemůžeš běhat. Když máš vážně zraněnou ruku, nemůžeš bojovat dvojruční zbraní. Pokud máš v každé ruce jednu zbraň, můžeš bojovat jen

tou zdravou. Pokud máš ve vážně zraněné ruce štít, nemůžeš se jím bránit a tedy si ho odečítat od zranění.

Bude mít také nevýhodu (–1) na všechno, k čemu jsou obvykle potřeba dvě ruce či nohy.

Příklad:

Goblin s prostřelenou nohou bude mít nevýhodu při boji zblízka, protože na to jsou potřeba obě nohy, ale ne při střelbě z luky nebo při kouzlení, protože stát může i na jedné.

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

Příklad:

S dírou v břicho nebo otřesem mozku se špatně dělá prakticky cokoli – bojuje na blízko, kouzlí, střílí atd. Nebudeš si za ně ale počítat nevýhodu při odolávání blesku **Fyzičkou**.

Vážné zranění nemění soupeřovu pozici.

Příklad:

Když orkovi prostřelíš nohu, nebude se na ní moci postavit. Neznamená to ale nutně, že ho tím srazíš k zemi – to by platilo jen v případě, že už měl vyřazenou i tu druhou. Obdobně vyřazenou rukou sice nejde bojovat, ale neznamená to nutně, že soupeř pustí zbraň, kterou v ní drží.

Důsledek vážného zranění můžeš popsat za další úspěch.

Příklad:

Katka: „Můžu rovnou říct, že goblin s prostřelenou nohou spadl na zem?“

Pán jeskyně: „Ano, ale potřebuješ na to další úspěch.“

Vyřazení

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

- Nemůže útočit a bránit se s nevýhodou (-1).
- Nedokáže se *soustředit* a 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, které nevyžadují *soustředění* (například *hojový dotyk*). *Vyřazený* přestane být, když se vyléčí zpět do kladných životů.

Snížení životů na nulu nebo méně je jediný možný způsob vyřazení protivníka. Nemůžeš tedy popsat, že ho tvůj zásah vyřadil, pokud mu zbyly ještě nějaké životy.

MANÉVRY A SITUACE

- *boj na dálku*
- *boj pod vodou*
- *boj s nezranitelným protivníkem*
- *boj za snížené viditelnosti*
- *dorážení*
- *kouzlení v boji*
- *odečítání munice*
- *plná obrana*
- *příprava*
- *síla v boji*
- *útěk z boje*
- *útok na nehybného protivníka*
- *útok na více protivníků*
- *útok ze zálohy*

- *zásah mimo zbroj*

Boj na dálku

Zatímco při boji zblízka je většinou spousta možností, co jde protivníkovi udělat, například ho srazit k zemi, chytit ho, strčit do něj, někam ho zatlačit a podobně, při útoku z dálky může být problém něco smysluplného vymyslet. Zde je několik možností:

- Ohnivá kouzla mohou zapalovat.
- Zásah šípem nebo šipkou z kuše může někoho menšího zastavit nebo i povalit.
- Když protivník stojí u dveří nebo dřevěné stěny, můžeš mu k ní šípem nebo vrhací zbraní přibodnout šaty či zbroj.
- Pokud má štít, můžeš ho za jeden úspěch obejít (nebude si ho moci odečíst od zranění).
- Můžeš zasáhnout zranitelné místo za +1 ke zranění.

Pokud se ti za první úspěch podaří soupeře vážně zranit, za další můžeš například říct, že:

- Kvůli průstřelu nohy spadnul na zem.
- Pustil zbraň, kterou v zasažené ruce držel.

Boj pod vodou

Zvláštnosti boje pod vodou můžete snadno odhadnout, berte prostě v úvahu, že voda klade mnohem větší odpor než vzduch a pokud je kalná, je v ní snížený dohled jako v mlze. Ve velké hloubce také bývá tma.

- Voda klade mnohem větší odpor než vzduch, takže výhodu mají zbraně, které skrz ni snáz prochází: **sečné** proti **drtivým** a **bodné** proti **sečným** i **drtivým**.
- Foukačka a prak pod vodou nefungují.

- Luky, kuše, dlouhé vrhací zbraně (oštěp, harpuna) a projektily stvořené kouzlem (například *ledová dýka*) pod vodou účinně dostřelí jen na kontaktní vzdálenost. Střela sice doletí dál, ale nemá pak už dostatečnou razanci, aby někomu ublížila.
- Malé vrhací zbraně jsou pod vodou zcela neúčinné, většinou se ale dají použít jako improvizované zbraně na blízko.
- Střepinové exploze (například výbuch alchymistovy *rakety*) pod vodou účinkují pouze na kontaktní vzdálenost, pak ztratí razanci stejně jako ostatní projektily. Tlakové exploze (*výbušný projektil*, *petarda*, *bomba*) pod vodou účinkují, voda ale obvykle uhasí doutnák dřív, než dojde k výbuchu.
- Oheň pod vodou nehoří, nefungují tedy žádná ohnivá kouzla (*ohnivý déšť*, *ohnivý had*, *ohnivá koule*, *ohnivý oblouk*, *ohnivá stěna* a *ohnivá střela*) ani zápalné alchymistické výrobky (*koncentrovaný oheň*, *lektvar ohnivého dechu*, *ohnivá hlína*, *zápalný projektil*, *živý oheň*). Výjimkou je *termická pasta*, která hoří i pod vodou.
- Kouzelnické blesky (například *modrý blesk*) pod vodou nefungují.

Tvorové, pro které je voda přirozeným prostředím, například žralok nebo anakonda, mají při boji ve vodě proti suchozemcům výhodu (+1).

Boj s nezranitelným protivníkem

Pokud nemůžeš protivníka zranit, například protože je nehmotný a tvoje zbraň neškodně proje skrz něj, nemůžeš ho ohrozit. Když o tom nevíš a snažíš se ho držet od těla svým útokem, házíš si proti němu na obranu s nevýhodou. Jakmile to zjistíš, můžeš se bránit bez nevýhody.

Boj za snížené viditelnosti

Když protivníka špatně vidíš, ať už protože je šero, dým nebo mlha, a on vidí lépe než ty, třeba protože má *vidění v šeru*, *infravidění* nebo *ultra-sluch*, nebo když má vylepšený čich, sluch nebo nějaký jiný smysl, který

mu pomáhá s orientací, budeš mít proti němu nevýhodu. Jako vždy platí, že když mají výhodu oba protivníci, nepočítá si ji nikdo.

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

Dorážení

Dorážení zabere jedno kolo. Dorazit můžeš pouze *vyřazeného*, *bezvědomého* nebo *znehyněného* 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. Týká se to i kouzel, která začnou zraňovat až od příštího kola, jako třeba *rozžhavení* nebo *ohnivý déšť*. Jelikož kouzlení vyžaduje *soustředění*, na obranu **Finesou** si počítáš nevýhodu (−1).

Příklad:

Naria sesílá *rozžhavení* na meč, kterým se jí právě obrovský ork snaží useknout hlavu. Při seslání tohoto kouzla se nehází na útok, hází si tedy proti němu na obranu **Finesou** a počítá si nevýhodou (−1).

Když seslání kouzla vyžaduje dotyk a cíl se od tebe nechce nechat dotknout, neházíš si proti němu **Duší**, ale **Finesou** a počítáš si nevýhodou (−1) za *soustředění*.

Příklad:

Družina bojuje s pěti orky vedenými náčelníkem.

Jana: „Naběhnu rovnou na náčelníka.“

Jana: „Já na něj sešlu *návrat* a oteleportuju ho zpátky do jejich tábora, odkud zrovna přiběhl.“

Pán jeskyně: „*Návrat* vyžaduje dotyk, takže si budeš házet Finesou s nevýhodou za to, že se při tom soustředíš na seslání kouzla.“

Jana: „Hmm, Finesu mám 1 a k tomu mám ještě nevýhodu? To nejspíš nevyjde. Ale zkusím to. Padlo mi 5, takže celkem mám 5.“

Pán jeskyně: „Náčelník bojuje s Gorondarem, proti tobě hází na obranu. Finesu má 4 a padlo mi 1. Máš štěstí, při rovnosti hodů máš jeden úspěch. Takže se ti ho podařilo odteleportovat pryč a Gorondar máchnul sekerou do prázdna.“

Pavel: „To mám teda radost. Ale co, orků je tu ještě dost, jdu do nich!“

Když sesíláš čistě obranné kouzlo, například *magický štít* nebo *protikouzlo*, házíš si **Duší** s výhodou (+1) za *plnou obranou*, a to i v případě, že tímto kouzlem bráníš někoho jiného.

Odečítání munice

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

Příklad:

Naria má tři vrhací nože. V jednom boji je tedy nemůže hodit víc jak třikrát a když o nějaký z nich přijde, její možnosti to dále sníží. Katka si tedy bude držet přehled o tom, kolik jich ještě má.

Pokud ale používáš snadno dostupnou municí a máš jí tolik, že ji v jednom boji určitě nespotřebuješ, tak prostě předpokládáme, že si ji vždy po boji posbíráš a při nejbližší návštěvě města nebo jiné vhodné příležitosti doplníš.

Příklad:

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

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

Plná obrana

Když se soustředíš na obranu, neházíš na útok, ale máš výhodu (+1) na všechny hody na obranu. Z popisu musí být zřejmé, že se bráníš: Můžeš například říct, že při běhu kličkuješ, že se snažíš zaběhnout za sloup, že ustupuješ a blokuješ soupeřovy útoky svou zbraní, nebo třeba že se proti střelbě kryješ za svým štítem.

Jelikož neházíš na útok, nemůžeš proti soupeři získat žádné úspěchy a nemůžeš mu tedy ani v něčem zabránit. Nemůžeš také dělat věci, na které se nehází, ale zabírají celé kolo, například nabíjet, sesílat kouzla a podobně.

Příprava

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

- Přípravu nemusíš využít hned, můžeš si například zamířit na dveře nebo si za nimi počíhat a výhodu si započítat, až z nich někdo vyjde.
- V kole, kdy připravuješ svůj následující útok, si neházíš na útok, nemůžeš použít *plnou obranu* a nemůžeš dělat ani ostatní věci, které zaberou celé kolo.

Připravit si můžeš jakýkoliv druh útoku:

- **Kouzlení:** jedno kolo *soustředění*.
- **Střelba nebo útok vrhací zbraní:** jedno kolo míření.
- **Boj zblízka:** klamný útok, šermířká finta, příprava léčky, přesun do výhodné pozice a podobně.

Síla v boji

Fyzická síla postavy není vyjádřena žádnou vlastností. Částečně souvisí s **Fyzičkou**, ale roste především s velikostí: kroll uzvedne větší břemeno než hobit nehledě na to, jakou kdo z nich má **Fyzičku**.

- Síla a velikost určují, co vůbec můžeš soupeři udělat. Kroll například určitě zvládne zvednout a odhodit hobita, obráceně to půjde dost těžko.
- **Fyzičkou** se hází, jestli se ti to podaří.

Příklad:

Když bude hobit držet dveře zavřené a kroll se je z druhé strany bude snažit otevřít, není třeba házet – kroll je mnohem silnější, takže hobita určitě přetlačí. Když se ale bude kroll snažit v zápase hobita chytit, zvednout a odhodit, bude si proti němu házet **Fyzičkou** – zvednout a odhodit ho sice určitě zvládne, ale nemusí se mu povést chytit ho tak, aby to mohl udělat.

Rozhodnutí, jestli je třeba házet, a co vzhledem k síle a velikosti soupeřů dává smysl, je na vás. Berte při tom v úvahu také schopnosti, kouzla a kouzelné předměty: když například hobití válečník použije schopnost *vypětí síly*, tak krolla zvednout a odhodit dokáže. Konečné slovo má Pán jeskyně.

Útok na nehybného protivníka

Když se obránce nemůže hýbat, třeba protože spí, je v *bezvědomí*, je pevně svázaný, *paralyzovaný* kouzlem a podobně, nepočítá si do hodů na obranu **Finesu**, ale ani žádné výhody a nevýhody. Útočník si své výhody a nevýhody počítá.

Příklad:

Když Naria před výstřelem zamíří na svázaného a oslepeného goblina, bude za to mít výhodu. Goblin si nebude počítat **Finesu**, ale ani nevýhody za to, že je svázaný a oslepený.

Když někoho držíš, ležíš na něm, tiskneš ho štítem ke zdi a podobně, nehybný protivník to není, protože sebou pořád může zmítat. Do hodů na obranu si tedy počítá svou **Finesu** a nevýhodu za to, že mu ztěžuješ pohyb.

Vyřazený protivník není nehybný, brání se tedy **Finesou** a počítá si nevýhodu. *Bezvědomý* protivník nehybný je.

Útěk z boje

Pokud tě nikdo nedrží a nesnaží se ti v útěku zabránit, úspěch je automatický. Když tě někdo chce zastavit, musí proti tobě získat alespoň jeden úspěch a popsat, jak to udělal. Na útěk si můžeš hodit **Fyzičkou** nebo **Finesou** podle toho, co je pro tebe lepší. Musí tomu odpovídat tvůj popis – při hodu **Fyzičkou** se můžeš například snažit protivníka odstrčit nebo prostě co nejrychleji vystartovat a utéct mu. Při hodu **Finesou** se nejspíš budeš snažit kličkovat a uhýbat.

Příklad:

Gorondar se pustil do nerovného boje se dvěma orky. Jednoho z nich vyřadil, ztratil při tom ale hodně životů a druhý je nezraněný.

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

Pán jeskyně: „Ork se na tebe vrhá, aby tě srazil k zemi.“

Jak jsme si řekli, když je od tebe protivník v kontaktní vzdálenosti, může tě ohrozit na blízko, i když od něj utíkáš. Ork tedy má jednu možnost Gorondara zastavit. Vrhá se na něj celou svou vahou, hází si tedy **Fyzičkou**, kterou má 4. Na kostce hodil Pán jeskyně 3. Pavel si také hodí **Fyzičkou**, kterou má 3, a na kostce hodil 4, takže oba mají stejně. Při rovnosti hodů ork získal jeden úspěch. Gorondar házel na obranu, takže úspěch nezískal.

Pán jeskyně: „Vystartoval jsi, jak nejrychleji dokážeš, ale ork byl o kousek rychlejší. Skočil po tobě, srazil tě na zem a chytil tě za nohy.“

V dalším kole se Gorondar o útěk pokusit nemůže, protože ho ork drží za nohy. Musí se tedy nejprve vyprostit.

Pán jeskyně: „Přemýšlím, co bude ork dělat dál. Zbraň musel určitě pustit, aby tě mohl chytit, takže na tu teď nedosáhne. Už vím – pořád tě pevně drží a kousne tě do nohy.“

Pavel: „Hnusák jeden! Kopu nohama, abych se mu vyšklubnul. Když to vyjde, tak ho při tom kopnu do hlavy.“

Oba leží na zemi a zápasí, oba si tedy hází **Fyzičkou**. Gorondar si počítá nevýhodu, protože mu ork drží nohy. Pavlovi opět padlo 5, Pánovi jeskyně ale jen 2.

Pán jeskyně: „Přehodil jsi orka o 1, takže máš jeden úspěch.“

Pavel: „V tom případě se jenom vyprostím z jeho sevření, do hlavy se mi ho kopnout nepovedlo. Škoda.“

V následujícím kole se může Gorondar opět pokoušet utéct.

Když se ti podaří se od všech protivníků vzdálit nad kontaktní vzdálenost, žádný tě už nemůže ohrozit na blízko, dokud tě nedoženou. Mohou po tobě ale střílet, házet zbraně, případně na tebe sesílat kouzla. Pokud se tě rozhodnou pronásledovat, začíná honička, viz kapitola **Pronásledování**.

Útok na více protivníků

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

Příklad:

Kara sesílá na dva skřety ozbrojené zahnutými noži *zelený blesk*. Ten zasahuje dva cíle najednou, takže hází bez postihu. **Duši** má 3 a na kostce jí padlo 4, na útok má tedy 7. *Zelený blesk* má zranění 5kz **bleskem**. Na kostkách jí padlo 2, 2, 3, 4 a 5, to dává zranění 2.

Nyní si oba skřeti hází proti ní. Oba útočí zahnutými noži a hází si **Finesou**, kterou mají 3. Prvnímu padlo 3, na útok má tedy 6. Kara ho přehodila o 1 a rozhodla se ho zranit. Rozdíl hodů je 1 a zranění jejího blesku je 2, první skřet je tedy zraněn za 3 životy. Druhému padlo 4, takže má celkem 7. Při stejném výsledku mají oba protivníci po jednom úspěchu a oba se rozhodli soupeře zranit. Kara skřeta přehodila o 0 a zranění jejího blesku je 2 (nehází znovu, počítá si stejný výsledek jako na prvního skřeta), je tedy zraněn za 2 životy. Zároveň se mu ji ale podařilo zasáhnout zahnutým nožem. Ten má zranění 1 a jelikož ji přehodil o 0, je zraněna za 1 život.

Postih za ohrožení více protivníků si počítáš, i když je nechceš zranit.

Příklad:

Když by chtěl Gorondar třem orkům zabránit v tom, aby se dostali ke Kaře, bude si proti nim házet s postihem -2.

Útok ze zálohy

Když o tobě obránce neví a zrovna se prakticky nehýbe, třeba protože spí, stojí na hlídce, leží, nebo pomalu jde a s někým se baví, bere se jako *nehybný protivník*. Do hodu na obranu si tedy nepočítá **Finesu**, ale ani žádné výhody a nevýhody.

Příklad:

Postavy chtějí zlikvidovat orka stojícího na stráži, aniž by zavolal na poplach.

Katka: „Můžu se k němu připlížit a zkusit ho zastřelit ze zálohy. Stojí na hlídce, takže je výbornej cíl. Nejsem si ale jistá, že jedna rána bude stačit.“

Pavel: „Půjdu s tebou. Sice neumím střílet tak dobře jako ty, ale stojícího orka snad trefím.“

Jana: „Já vám tady asi nepomůžu, protože žádnou střelnou zbraň nemám a při kouzlení musím nahlas vyslovit zaklínací formuli, takže nikoho nepřekvapím.“

Katka: „Nevadí, půjdeme ve dvou.“

Pán jeskyně: „Bez problémů jste se přiblížili, aniž by si vás ork všimnul. Oba si zamíříte, předpokládám?“

Pavel: „Jasně.“

Pán jeskyně teď bude za orka dvakrát házet na obranu. V obou případech mu nezapočítá **Finesu**, protože stojí na hlídce a nehýbe se. Nebude mu ale ani počítat nevýhodu za to, že útočníky nevidí. Jak Pavel, tak Katka mají výhodu za míření, takže si ke svým hodům přičítají +1.

Pokud ork první kolo přežije, v dalším nejspíš začne volat na poplach a rozběhne se do úkrytu. Proti dalším výstřelům si tedy už bude počítat **Finesu**, ale také nevýhody za to, že je nevidí a za případná vážná zranění, která utrpěl v prvním kole. Bude mít také výhodu za *plnou obranu*, protože nebude nikoho neohrožovat a bude se soustředit na to, aby ho bylo těžší zasáhnout.

Když ale o tobě protivník ví a je připravený se bránit, případně zrovna běží, bojuje, nebo ti jinak svým pohybem ztěžuje zásah, o nehybného obránce se nejedná a do hodu si tedy počítá jak vlastnost tak všechny výhody a nevýhody.

Zásah mimo zbroj

Když protivníkovi chybí nějaká část zbroje, můžeš říct, že ho trefíš do nekryté části těla. Musí to ale dávat smysl – nemůžeš například například střelit orka do nohy, když se schovává za rohem a vidět je z něj jen hlava.

Příklad:

Naria střílí na vojáka, který si ve spěchu zapomněl nasadit helmu. Získala jeden úspěch a rozhodla se ho zasáhnout do hlavy. Jelikož na ní voják nemá zbroj, nemůže si ji od zranění odečíst. Pokud bude zranění vážné, zapíše si vážné zranění hlavy.

Toto pravidlo se používá také při boji s nestvůrami.

Příklad:

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

Pokud má soupeř zbroj kompletní, nemůžeš toto pravidlo použít. Můžeš ale za další úspěch trefit třeba průzor v helmě nebo tvář a přičíst si +1 ke zranění za zásah zranitelného místa.

Příklad:

Pokud by voják helmu měl a Naria se ho rozhodla zasáhnout do hlavy, od zranění by si svou zbroj odečetl. Kdyby ale získala dva úspěchy, mohla by za druhý říct, že ho trefila do štěrbiny v helmě a započítat si +1 ke zranění.

ODEHRÁVÁNÍ SOUBOJŮ

Na rozdíl od většiny deskových her soubojový systém v **Dračáku podle staré školy** nechává spoustu věcí na vaší intuici a interpretaci. Není zde konečný výčet možných akcí ani pořadí, v jakém se ohlašují úmysly a v jakém se pak vyhodnocují. Je to tak záměrně, pomáhá to udržet pravidla jednoduchá a přitom dostatečně pružná, aby se dala aplikovat na jakoukoliv situaci.

Když si nebudete jisti, jak přesně něco vyhodnotit, nehledejte v pravidlech. Stejně jako u všeho ostatního si o tom promluvte a odehrajte to tak, jak vám to přijde nejlepší. Pokud se nedokážete shodnout, konečné slovo má Pán jeskyně.

ČASTÉ NEJASNOSTI

- K hodů se přičítá jen vlastnost a případné výhody a nevýhody. Zbraně a zbroje nedávají bonus do útoku ani do obrany, započítají se až v případě zásahu.
- Každý účastník boje v jednom kole na útok a na zranění hází jen jednou. Když útočí na více cílů, výsledek postupně použije proti každému z nich.
- I když máš víc úspěchů, udělit zranění můžeš jen za jeden z nich.
- Nemůžeš říct „dám mu nevýhodu“, musíš konkrétně popsat, co soupeři uděláš. Nevýhoda plyne až ze situace, kterou takto vytvoříš.
- Popsat důsledek vážného zranění, třeba že orkovi prostřelíš nohu a on kvůli tomu spadne na zem, můžeš, jen když mu skutečně způsobíš vážné zranění. Potřebuješ na to tedy dva úspěchy: za první udělíš zranění a pokud bude vážné, za druhý můžeš popsat jeho důsledek.
- Nemůžeš k někomu přiskočit, seknout ho a zase utéct, aniž by ti mohl ránu vrátit. V kole, kdy protivníka ohrožuješ, může on ohrozit i tebe. Neplatí to pouze v případě, že na tebe nedosáhne, například když na něj střílíš z dálky a on nemá střelnou zbraň, nebo ho bodáš kopím a on je připoutaný řetězem ke stěně.

PRONÁSLEDOVÁNÍ

Nejdříve si připomeneme, jak můžeš někomu v útěku zabránit.

Příklad:

Postavy zrovna na trhu nakupují lektvary na další výpravu. Všude je spousta lidí.

Pán jeskyně: „Karo, zatímco smlouváš s alchymistou, cejtíš, jak se ti někdo hrabe v brašně.“

Jana: „Ohlídnu se. Kdo to je?“

Pán jeskyně: „Vidíš malýho kudůka, jak ti z ní zrovna zrovna vytahuje nějakej svitek. Je špinavej, má rozčuchaný vlasy a otrhanou košili.“

Jana: „Chytnu ho za ruku!“

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

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

Jana: „Křičím: ‚Zloděj, chytte ho!‘“

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

Pavel: „Vyrazím za ním!“

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

Pavel: „A jo, máš pravdu.“

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

Pán jeskyně: „Zvládneš. Tady se zrovna výška hodí.“

Katka: „Dobře, vyrazím za ním.“

Na tomto příkladu je vidět, jak důležité je prostředí a okolnosti. Kdyby tam byl jen Gorondar, pronásledování by vůbec nezačalo, zloděj by se mu ztratil v davu. Obdobně kdyby se to stalo před nějakým domem, kudůk by hned zaběhl do dveří a zavřel je za sebou na závoru, tak by postavy nejdřív musely vyřešit, jak se dostanou dovnitř.

KDO VYHRAJE?

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

Činnost	Rychlost
vyřazená postava, pomalá chůze, plavání	1
rychlá chůze	2
běh na dlouhou vzdálenost	3
sprint	4
postava s <i>lektvarem rychlosti</i> , válečník s <i>vypětím rychlosti</i>	6
válečník s <i>vypětím rychlosti</i> a <i>lektvarem rychlosti</i>	8

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

Výdrž také mohou ovlivňovat schopnosti – trpaslíci a barbaři například mají *nezdolnou výdrž*, díky které dokáží běžet mnohem déle než ostatní. Na dlouhou vzdálenost tedy barbar vždycky uteče elfovi nehledě na to, jakou má kdo z nich **Fyzičku**.

PRŮBĚH HONIČKY

V průběhu honičky se rychle mění situace, Pán jeskyně ji bude průběžně popisovat a ptát se vás, jak budete reagovat:

Příklad:

Pán jeskyně: „Pavle, Katko, co děláte vy?“

Pavel: „Víme, kterým směrem kudůk běžel. Rozběhnu se k nejbližšímu kraji náměstí a zkusím mu nadběhnout po vedlejší ulici. Na lidi moc neberu ohled, prostě proběhnu skrz.“

Jana: „Já to udělám jinak. Vykřiknu ‚Chazarah!‘ a přemístím se zpět ke koním. Vlastně ani nemusím nasedat. Teleportuju se přímo do sedla, vždyť jsem v něm seděla. Pak vyrazím za kudůkem z opačné strany než Gorondar.“

Pán jeskyně následně vezme v úvahu prostředí, schopnosti všech zúčastněných a účinek případných kouzel a předmětů a rozhodne, co budou dělat protivníci. Následně posune situaci a dá vám opět možnost reagovat.

Příklad:

Pán jeskyně: „Katko, vyběhla jsi z davu a vidíš, jak kudůk zrovna dobíhá na křižovatku s příčnou ulicí. Jano, ty zrovna přijíždíš z té odbočky. Když tě kudůk vidí, zahne na druhou stranu a utíká od tebe. Gorondar je pozadu, zdrželo ho probíhání davem. Stále ještě běží po vedlejší ulici. Co děláte?“

Katka: „Můžu po něm vystřelit?“

Pán jeskyně: „Máš připravenej luk?“

Katka: „To nemám.“

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

Katka: „Dobře, tak běžím dál.“

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

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

Pavel: „Skočím na něj!“

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

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

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

Pavel: „Aha, tím líp. Takže 9.“

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

Pavel: „Zkroutím mu ruku za zádama“.

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

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

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

Pavel: „Že váháš!“

Pán jeskyně: „Jjasně, ppane. Ttady to mmáte!’ vykoktal ze sebe kudůk a podává ti zmačkanej svitek.“

Pavel: „A co ten zbytek?“

Pán jeskyně: „Jjakej zzbytek?“

Pavel: „To, co jsi nakradl před náma.“

Pán jeskyně: „Jjo, jasně. Ttady...’ říká kudůk a neochotně volnou rukou z kapsy vyndává tři stříbrňáky, hrst měďáků a stříbrnou brož.“

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

Katka: „Hele, Gorondare, to ale nejsou naše peníze. Vůbec nevíme, komu je ukradl!“

Pavel: „Ted’ už jsou.“

PASTI

Ve světě Dračáku jsou pasti běžným prostředkem ochrany majetku, asi jako dnes poplašná zařízení. V roubené chalupě chudého rolníka tedy nejspíš nebudou, ale každý slušný zlý čaroděj má ve své věži určitě nejméně jedno propadlo a několik šipek vystřelujících ze zdí a pokud má pod věží podzemí, kde provádí tajné magické pokusy, určitě tam jsou také otrávené čepele vyjíždějící ze zdí, vík truhel či ze dveří při pokusu vypáčit zámek, nakloněnými chodbami se kutálejí velké kamenné koule a do místností se vypouští jedovatý plyn, nebo se rovnou celé zaplavují vodou.

HLEDÁNÍ PASTÍ

Pasti mívají jednu nepříjemnou vlastnost: bývají velmi dobře skryté. Z propadla, pod kterým je hluboká díra zakončená ostrými hroty, je vidět jen tenká spára mezi dlaždicemi. Šipková past vypadá jako malá díra ve zdi nebo třeba v hraně dveří. Skrytá čepel, která vyjede po otevření víka truhly, nemusí být vidět vůbec. Když tedy narazíš na něco, kde pasti často bývají, třeba na okovanou truhlu, tajnou schránku ve zdi, obzvláště bytelné dveře a podobně, je vhodné raději počítat s tím, že tam nějaká opravdu je a zkusit ji bezpečně spustit nebo zneškodnit.

ZNEŠKODNĚNÍ PASTI

Když někde tušíš past, můžeš ji obvykle zkusit zneškodnit nebo spustit tak, aby tě nezasáhla.

Příklad:

Pavel: „Pomalu a opatrně vyrazím levou chodbou.“

Pán jeskyně: „Asi po dvou metrech sis všiml, že v pravé stěně je ve svislé řadě několik malých kulatých děr. Dal by se asi do nich strčit prst.“

Nyní je na Pavlovi, jak s touto informací naloží. Může se třeba pokusit proplazit pod dírami, aby ho nezasáhlo to, co z nich nejspíš vyletí. Může je zkusit něčím ucpat. Může je zakrýt štítem, nebo třeba dveřmi, které před chvílí položil přes propadlo. Může si stoupnout stranou a zkusit past spustit holí.

Past na truhle můžeš z dálky otevřít tyčí nebo provazem přivázaným k víku, při otvírání šuplíku můžeš stát z boku stolu místo před ním, tlačítko můžeš stisknout dřívkem místo prstem pro případ, že by z něj vyjela otrávená jehlice, propadlo můžeš přemostit nebo přeskočit a podobně.

MAGICKÉ PASTI

Kromě různých mechanických pastí existují také pasti magické. Obvykle se jedná o kouzlo, třeba o *modrý blesk* nebo *ohnivou kouli*, které se sešle za předem daných podmínek, třeba když někdo vstoupí do chráněného prostoru bez náležitého magického amuletu, nebo nevysloví správnou otevírací formuli.

HLEDÁNÍ MAGICKÝCH PASTÍ

Některé magické pasti prozrazují runy či symboly vyryté či vytepané do zdi, do víka truhly a podobně. Mohou být také patrné známky jejího předchozího spuštění, například očazené stěny.

Stejně jako všechny kouzelné předměty, také runy příslušející k magické pasti na dotek brní. Ne vždy je ale bezpečné to zkoušet.

Pokud umíš číst a znáš *řeč kouzel*, podle run poznáš, jaké kouzlo se při spuštění pasti vyvolá.

ZNEŠKODŇOVÁNÍ MAGICKÝCH PASTÍ

Magickou past můžeš obvykle zneškodnit tím, že poškodíš její runy či symboly. Past samotná je magický předmět, takže na ni nebude účinkovat kouzlo *zlom kouzlo*. S kouzlem, které sešle při spuštění, se ale dá dělat to samé, jako kdyby ho seslal kouzelník, například ho zrušit *protikouzlem* nebo pohltit *ebenovou hůlkou*.

VYPÍNÁNÍ PASTÍ

Pasti v prostorách, které někdo používá, obvykle jdou vypnout – ten, kdo si nechal do chodby namontovat propadlo, do něj nejspíš nechtěl spadnout pokaždé, když se v noci vracel domů. Vypínací mechanismus ale většinou bývá dobře schovaný: může to být třeba malá páčka ve spáře na stěně, čudlík skrytý v nějakém ornamentu a podobně. Nezřídká se také všechny pasti v nějaké oblasti společně vypínají pákou, která ovšem bývá obvykle až za nimi.

SPUŠTĚNÍ PASTI

Když spustíš past, obvykle máš ještě možnost zareagovat a uhnout.

Příklad:

Naria utíká před tlupou skřetů do neprozkoumané chodby.

Pán jeskyně: „Zhruba uprostřed chodby pod tebou trochu povolila podlaha a ozvalo se tiché cvaknutí. Co uděláš?“

Katka: „A jéje. Co nejvíc se přitisknu k pravý stěně.“

Nyní záleží na tom, o jakou past se jedná. Katka správně tuší, že jde o nášlapnou dlaždici – kdyby to bylo propadlo, nejspíš by se neozvalo cvaknutí. Odhaduje tedy, že to bude buď šipková past, nebo možná ze zdi vyjedou čepele. To teď ale nemá jak zjistit, takže si prostě musí tipnout. Rozhodně je však lepší něco udělat, než prostě jen běžet dál.

Pán jeskyně: „Prostředkem chodby prolítla šipka, zhruba ve výšce tvého břicha. Jelikož se tiskneš ke stěně, těsně tě minula.“

Katka: „Nemohla by trefit skřety, kteří jsou mi v patách?“

Pán jeskyně: „To by určitě mohla. Ti se ke stěně určitě netisknou, takže si hodím, jestli je trefí.“

ÚTOK PASTI

Když spustíš past a nepodaří se ti před ní uhnout, Pán jeskyně hodí za past na útok a ty si házíš na obranu.

- Před většinou pastí jde uhýbat, na obranu se tedy hází **Finesou**.
- Pokud past sešle kouzlo, na obranu se hází vlastností uvedenou v jeho popisu.

Příklad:

Pán jeskyně: „Past má útok 5 a zranění 2. Na kostce mi padlo 4, takže celkem 9/+2.

Skřet má Finesu 3 a na kostce 2, takže na obranu má 5. Past ho přehodila o 4, takže má proti němu dva úspěchy. Za první ho zraní. Rozdíl hodů je 4, zranění pasti 2 a skřet má lehkou zbroj, takže -1. Šipka ho tedy zranila za 5, což je víc než jeho Fyzicka, takže je to vážný zranění. Letěla prostředkem chodby zhruba ve výšce břicha, takže má šipku v břiše. Co by mu mohla udělat za druhý úspěch?“

Katka: „Kdyby to byla harpuna, tak by ho mohla srazit k zemi, ale šipka je na to asi moc malá.“

Pán jeskyně: „Hmm, máš pravdu. Takže asi zasáhla nějaký zranitelný místo a zranění je ještě o 1 vyšší.“

Katka: „Kdyby mě nechtěl zabít, skoro bych ho, chudáka, litovala.“

LÍČENÍ PASTÍ

Když chceš nalíčit past, popiš, jak bude vypadat, z čeho ji vyrábíš a jak se bude spouštět. Útok pasti bude roven tvójí **Finese** a zranění bude mít stejné jako zbraň se srovnatelným účinkem.

Příklad:

Naria má **Finesu** 3 a vyrábí improvizovanou past z kuše, která má zranění 3. Když ji někdo spustí, bude se bránit proti útoku 3 + k6 se zraněním 3.

Můžeš také odmontovat existující past a nalíčit ji někde jinde. Ta pak bude mít svůj původní útok a zranění.

PŘÍKLADY 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: 6

Zranění: 6kz **bleskem**, odečítá se Zbroj

Dosah: střední

Bleskovou past prozrazují runy *Artak bárák* vyryté v *řeči kouzel*. Kdykoliv se někdo pokusí poškodit nebo násilím otevřít chráněný předmět, past na něj sešle *modrý blesk*, a to i když to udělá na dálku.

Jehlicová past

Cena: 10 zl + cena jedu

Útok: 7

Zranění: -2

Jehlice obvykle vyjede z malé dírky po stiknutí nějakého tlačítka nebo při pokusu o otevření zámku a bodne narušitele do ruky nebo do prstu.

Sama o sobě nezpůsobuje velké zranění, obvykle ale bývá otrávená (viz kapitola **Jedy**). Pokud zasažený nemá zbroj, k otravě dojde i v případě, že zranění neodečte žádné životy (viz **Zranění otrávenou zbraní** v kapitole **Boj**).

Kamenná koule

Cena: 5 zl

Útok: 7

Zranění: 5

Kamenná koule se obvykle pomalu kutálí mírně se svažující chodbou, jde tedy před ní snadno utéct. Pokud má chodba čtvercový průřez, malé postavy se mohou zachránit tím, že si lehnou podél stěny. Spouští se nejčastěji nášlapnou dlaždicí.

Kyvadlová past

Cena: 20 zl

Útok: 5

Zranění: 5

Kyvadlová past bývá nejčastěji v úzké chodbě, kde není kam uhnout. Prozrazuje ji štěrbina po celém obvodu chodby, ze které vyjíždí kyvadlo opatřené ostrým břitem. Spouští se nejčastěji nastraženým lankem nebo nášlapnou dlaždicí.

Past na medvědy

Cena: 2 zl

Útok: 5

Zranění: 2

Past na medvědy sestává ze dvou zubatých ocelových čelistí spojených silnou pružinou. Obvykle bývá k něčemu připevněna řetězem.

Plynová past

Cena: 20 zl + cena jedu

Plynová past obvykle bývá v chodbě nebo místnosti, kterou je možno ze všech stran uzavřít. Prozrazují ji štěrbiny, kterými bude dovnitř vnikat plyn. Po došlápnutí na nášlapnou dlaždici nebo otevření nesprávných dveří se zavřou všechny východy a prostor zamoří jedovatý plyn, například *arsin* (viz kapitola **Jedy**).

Propadlová past

Cena: 15 zl

Útok: hloubka jámy v metrech

Zranění: podle toho, co je na dně (+0 až +3)

Propadlovou past obvykle prozradí spára mezi dlaždicemi nebo dutě znějící podlaha. Její útok záleží na hloubce jámy a zranění je dáno tím, co je na dně (viz kapitola **Pády**).

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

Zranění: 2

Dostřel: krátký

Šipkovou past obvykle prozradí otvor, ze kterého šipka vystřeluje. Spouští se nejčastěji otevřením dveří nebo nášlapnou dlaždicí. Šipka nezřídka bývá otrávená.

Vodní past

Cena: 25 zl

Vodní past obvykle prozrazují otvory, kterými do 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

Zranění: 0

Břit, podobně jako jehlice, obvykle vyjíždí poblíž místa, na které někdo musí sáhnout, tedy například vedle zámku na dveřích nebo na truhlici. Často bývá skryt ve štěrbině mezi stěnou a víkem truhly nebo mezi rámem a okrajem dveří, nemusí tedy na něj nic upozorňovat. Sám o sobě nezpůsobuje velké zranění, obvykle ale bývá otrávený (viz kapitola **Jedy**). Pokud zasažený nemá zbroj, k otravě dojde i v případě, že zranění neodečte žádné životy (viz **Zranění otrávenou zbraní** v kapitole **Boj**).

PÁDY

Zranění pádem se hází jako útok se silou 1 za každý metr pádu a zraněním podle toho, kam padáš: od 0 za měkkou lesní půdu po +3 za nastražené bodce. Na obranu se hází **Finesou**. Od zranění se odečítá zbroj, ale ne štít. Když Pán jeskyně hodí víc než jeden úspěch, znamená to obvykle poškození nějaké části výbavy.

Příklad:

Naria utíká před tlupou rozzuřených orků.

Pán jeskyně: „Doběhla jsi k hraně útesu. Dolů je to zhruba pět metrů.“

Katka: „Na opatrný slézání nemám čas, takže to risku a seskočím. Snad si při tom nezlámu nohy.“

Pán jeskyně hází 5 + k6 (5 je počet metrů pádu), padlo mu 4, dohromady tedy 9. Naria má **Finesu** 3 a padla jí jednička, dohromady má tedy 4. **Fyzičku** má 2.

Pán jeskyně: „Přehodil jsem tě o 5. Dole je ostrý kamení, to zvýší zranění o 1. Tvoje lehká zbroj ho zase o 1 sníží, takže si odečti pět životů. To je víc než tvoje Fyzička, takže je to vážný zranění. Vymnula sis při tom kotník. Navíc mám proti tobě dva úspěchy, takže se ti něco rozbilo. Co máš v torně křehkýho?“

Katka: „To bude asi léčivej lektvar. Jako na potvoru, ten by se mi zrovna hodil.“

Na zranění pádem se hází až od výšky, kdy to začne být nebezpečné.

Příklad:

Kdyby Naria nejdřív kus sešplhala a poslední metr seskočila, zranění by neriskovala. Zato by ji určitě dohnali orkové.

JEDY

Době, než se projeví účinek jedu, říkáme latence. V jejím průběhu otrávený začne postupně pociťovat příznaky, podle kterých jde poznat, o jaký jed se jedná. Na jejím konci se hází na účinek jedu.

- Pán jeskyně hází na útok Síla jedu (☠️) + k6.
- Otrávený se brání **Fyzička** + k6.

Rozdíl hodů určuje počet úspěchů jako při hodu na útok a na obranu (viz **Úspěchy** v kapitole **Boj**). Co úspěchy znamenají, najdeš v popisu jedu: některé jedy zraňují, jiné mohou způsobovat slepotu, paralýzu a podobně.

Příklad:

Arzenik má ☠ 8 a zranění 6. Může způsobit vážné zranění, nemá ale rozepsané účinky za jednotlivé úspěchy.

ZRANĚNÍ JEDEM

Zranění jedem se určuje stejně, jako kdyby šlo o zásah v boji. K rozdílu hodů se tedy přičte zranění jedu. Jelikož jed působí uvnitř těla otráveného, od zranění se neodečítá zbroj ani štít.

Příklad:

Gorondar se plný odhodlání pustil do souboje z baziliškem, brzy ale zjistil, že je to nepřítel nad jeho síly. Podařilo se mu utéct do bezpečí, bazilišek ho ale stihl kousnout do ruky za 7 životů.

Pán jeskyně: „Gorondare, pokousaná ruka tě bolí mnohem víc, než by měla. A taky tě začíná brnět.“

Pavel: „Bolest přežiju, ale brnět by mě určitě neměla.“

Katka: „To by opravdu neměla. Radši si sundej zbroj, podívám se na to.“

Pavel: „No tak dobře, stejně potřebuju ošetřit.“

Pán jeskyně: „Když si sundal zbroj, vidíš, že kůži kolem rány má zanícenou a ruka mu začíná otékat.“

Katka: „To bude určitě jed. Vydrž, musím ti tu ránu pořádně vyčistit.“

Pán jeskyně: „Pavle, zatímco ti Naria čistí ránu, začíná se ti špatně dýchat a cejtíš, jak se ti zavedá žaludek. Otok už se ti rozšířil po většině ruky a na zbytek se objevily modřiny.“

Pavel: „To teda postupuje pěkně rychle. Hádám, že za chvíli od toho jedu dostanu pořádnou ránu.“

Pán jeskyně: „Hádáš správně. Zhruba minutu poté, co tě bazilišek kousnul, se projevil účinek jedu. Má sílu 8, ale Naria ji ošetřením snížila na 7. Máš štěstí, na kostce mi padla dvojka, takže jed má celkem 9. 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 druhéj ti způsobil slabost a malátnost na několik minut. Zranění má 5 ale Naria ho ošetřením snížila na 4, spolu s rozdílem hodů je to za 7 životů. Jak jsi na tom?“

Pavel: „Celkem mám 8 životů, po boji s baziliškem mi zbyl jeden. Ted' jsem přišel o dalších 7, takže jsem na -6.“

Pán jeskyně: „Baziliškův jed sice nezpůsobuje vážný zranění, ale máš víc životů v záporu, než je tvoje Fyzička, takže jsi v bezvědomí. Je to s tebou hodně nahnutý. Když se tě ostatním do několika desítek minut nepodaří vyléčit zpátky aspoň na -3 životy, nepřežiješ to.“

Katka: „Na nic nečekám a použiju na něj *hojivý dotyk*. Ten léčí za 3kz + 2. Padlo mi 1, 2 a 3, takže mu vrátím jenom 2 životy.“

Pavel: „Díky. Jsem ale na -4 životech, to pořád nestačí...“

Katka: „Můžu ho ještě ošetřit?“

Pán jeskyně: „Je to nový zranění, takže můžeš.“

Pavel: „Aspoň že tak. Díky tomu jsem na -3 životech, takže přežiju.“

Katka: „To bylo těsný.“

Pavel: „To teda.“

VÁŽNÉ ZRANĚNÍ JEDEM

V popisu jednu najdeš, zda způsobuje vážné zranění. Pokud ano, stejně jako v boji se o vážné zranění jedná, když je větší než **Fyzička** otráveného. Vážné zranění způsobené jedem se léčí se stejně jako jakékoliv jiné (viz **Léčení vážných zranění** v kapitole **Léčení zranění**). Pokud vážné zranění otráveného vyřadí, dotýčný upadne do *bezvědomí* (viz **Vyřazení** a **Bezvědomí** v kapitole **Boj**).

OSLABOVÁNÍ JEDŮ

V době latence je možno sílu a zranění jedu snížit:

- Alchymistickým *protijedem* (sníží sílu a zranění jedu o 2).
- Hraničářským *zmírněním jedu* (sníží sílu a zranění jedu o 1).
- Použitím dovednosti *léčitelství* (sníží sílu a zranění jedu o 1 a umožní vyléčit následné zranění za 1 život).

Příklad:

Gorondar je otrávený zmijím jedem, který má ☠ 7 a zranění 1. Ještě v době latence ale vypil alchymistický *protijed*, který snižuje sílu a zranění jedu o 2, ten tedy bude mít ☠ 5 a zranění -1. Gorondar má **Fyzičku** 3 a na kostce mu padlo 4, Pán jeskyně hodil 5. Přehodil tedy Pavla o 3 a Gorondar bude zraněn za 2 životy.

NEUTRALIZACE JEDŮ

Některé jedy můžeš zcela neutralizovat, když máš správné sérum nebo jiný prostředek uvedený v popisu jedu – *vlčí mor* jde například neutralizovat tinkturou ze vzácné cizokrajné byliny seny.

- Když je jed neutralizován v době latence, tak 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

Běžně dostupné jedy není těžké sehnat. Podle druhu mohou jít koupit například od kořenářky, od lovce hadů nebo třeba i nasbírat v lese. Zda a od koho je možné koupit vzácné jedy může být uvedeno v přípravě dobrodružství, případně to záleží na rozhodnutí Pána jeskyně.

SEZNAM JEDŮ

- *Arsin*
- *Arzenik*
- *Bolehlav*
- *Černá zhouba*
- *Dech zeleného draka*
- *Jablečná vůně*
- *Jed z baziliška*
- *Jed z černé ropuchy*
- *Jed z chřestýše*
- *Jed z kobry*
- *Jed z mamby černé*
- *Jed z mantikory*
- *Jed z medůzy*
- *Jed z obřího křížáka*
- *Jed z obřího sklípkaná*
- *Jed z obřího štíra*
- *Jed z obřího varana*
- *Jed z pavoučnatky*
- *Jed z pralesničky*
- *Jed z varana*
- *Jed ze štíra*
- *Jed ze zmije*
- *Kurare*
- *Muchomůrka zelená*

- *Sérum pravdy*
- *Uspávací tinktura*
- *Vlčí mor*

Arsin

Cena: 10 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (vyrábí se pomocí dovednosti *lučba*)

Popis: bezbarvý plyn s česnekovým zápachem

Druh: minerální

Aplikace: vdechnutím

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

Latence: několik hodin

 7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 5

- zranění
- +1 ke zranění
- další +1 ke zranění

Vážné zranění: slabost a nevolnost (nevýhoda)

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

Arzenik

Cena: 6 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (vyrábí se pomocí dovednosti *lučba*)

Popis: šedozelený prášek bez chuti a zápachu

Druh: minerální

Aplikace: požitím

Příznaky: intenzivní zvracení, prudký průjem

Latence: 30 minut

☠ 8 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 6

- zranění
- +1 ke zranění
- další +1 ke zranění

Vážné zranění: slabost a nevolnost (nevýhoda)

Arzenik je silný minerální jed. Vyrábí se pečením raelgaru, který se vyskytuje ve formě oranžovočervených krystalů v okolí vodních průduchů v oblastech se sopečnou aktivitou.

Bolehlav

Cena: 4 st za dávku

Dostupnost: běžný (z běžné byliny)

Popis: pastovitá bledě zelená hmota bez zápachu s chutí trávy

Druh: rostlinný

Aplikace: požitím, dotykem, přivoněním

Příznaky: nejprve povzbuzení, posléze zúžené zornice, zvýšené slinění a zažívací obtíže

Latence: 30 minut

☠ 7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 5

- zranění
- +1 ke zranění
- další +1 ke zranění

Vážné zranění: celková slabost (nevýhoda), potíže s mluvením

Bolehlav je běžná bylina, roste nejčastěji podél cest a na hnojištích či kompostech. Odvar z bolehlavu je silný jed. Vstřebává se v trávicí soustavě i přes pokožku a otrávit se lze i přivoněním. Nepoužívá se na výrobu otrávených zbraní.

Černá zhouba

Cena: 5 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (alchymistický výrobek)

Popis: hustá černá tekutina s hnilobným zápachem a odpornou chutí

Druh: minerální, alchymistický

Aplikace: zraněním

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

Latence: 3 kola

☠ 6 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 2

- zranění
- +1 ke zranění
- další +1 ke zranění

Vážné zranění: výrazné zhoršení zraku (nevýhoda)

Černou zhoubu vyrábí alchymista. Používá se na otrávení zbraní, při pozření je neškodná.

Dech zeleného draka

Cena: 20 zl za flakón

Dostupnost: vzácný (viz *drak zelený* v **Bestiáři**)

Popis: žlutozelený štiplavý plyn

Druh: živočišný

Aplikace: dotykem

Příznaky: pálení očí, vykašlávání krve, bolest po celém těle

Latence: 2 kola

☠ 7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 5

- zranění
- +1 ke zranění
- další +1 ke zranění

Vážné zranění: rozpraskání kůže po celém těle (nevýhoda za bolest)

Dech zeleného draka je prudce jedovatý plyn, který se vstřebává celým povrchem těla a zraňuje téměř okamžitě. Uchovává se obvykle ve flakónku, který je možno hodit na krátkou vzdálenost.

Hod flakónem: **Finesa** + k6 proti **Finese**

Dostřel: krátký

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti

Po rozbití flakónu plyn zasáhne všechny v kontaktní vzdálenosti, kdo nestihnou uskočit. Pokud zasažený prostor není dobře odvětráný, zůstane zamořený několik hodin.

Jablečná vůně

Cena: 10 zl za flakón

Dostupnost: vzácný (alchymistický výrobek)

Popis: nažloutlý plyn s vůní čerstvých jablek

Druh: rostlinný, alchymistický

Aplikace: vdechnutím

Příznaky: dobrá nálada jako po konzumaci silného alkoholu

Latence: 5 kol

☠ 7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**

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

Působení: několik minut

Po rozbití flakónu se *jablečná vůně* začne šířit do okolí a postupně zaplní několik metrů chodby nebo malou místnost. Každý, kdo nezadrží dech a v zamořené oblasti zůstane nebo do ní vstoupí, bude čelit otravě. Ta se projevuje podobně jako silný alkohol. Otrávený se začne potácet a vidět dvojmo, při plném účinku se nedokáže udržet na nohách a začne zkoumat svět kolem sebe, jako kdyby ho viděl poprvé. Po několika minutách účinek bez následků odezní.

Jed z baziliška

Cena: 20 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *bazilišek* v **Bestiáři**)

Popis: hustá hnědozelená tekutina nahořklé chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním, dotykem

Příznaky: silná bolest v ráně, otok, brnění, zanícení kůže a citlivost na dotyk, později nevolnost a potíže s dýcháním, otok a modřiny po celé zasažené končetině

Latence: 1 minuta

☠ 8 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 5

- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)
- slabost a malátnost na několik desítek minut (nevýhoda)
- neschopnost běhu na několik desítek minut

Baziliškův jed je podobný zmijímu, je ale silnější a působí rychleji.

Jed z černé ropuchy

Cena: 6 st za dávku

Dostupnost: běžný (z běžné žáby)

Popis: hnědá tekutina slané chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním, dotykem

Příznaky: otrávený vnímá pestrrou směsí tvarů, barev a vůní, mírná euforie

Latence: 10 minut

☠ 5 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 3

- halucinace na několik minut (nevýhoda)
- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)
- lapání po dechu, zvracení a křeče na několik desítek minut (nevýhoda)

Černá ropucha je poměrně běžná žába. Její jed je relativně slabý, ale i pro člověka může být smrtelný. Je to silný halucinogen – mění vnímání

a náladu. Zostřuje smysly, takže otrávený vnímá pestrou směsici tvarů, barev a vůní a má dojem, že chápe tajemství běžných předmětů. Halucinace mívají podobu barevné, úžasně prokreslené snové krajiny plné bizarních tvorů.

Jed z chřestýše

Cena: 3 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *chřestýš* v **Bestiáři**)

Popis: hustá žlutozelená tekutina nahořklé chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: otok, zhmožděnina, silná bolest, mravenčení a pálení v okolí rány, později znecitlivění tváře a končetin, silné pocení a slinění, obtíže při dýchání

Latence: 30 minut

☠ 6 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 4

- zranění
- +1 ke zranění
- další +1 ke zranění

Vážné zranění: slabost a mátožnost (nevýhoda)

Jed z chřestýše je podobný zmijímu. Je účinnější, ale působí pomaleji.

Jed z kobry

Cena: 5 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *kobra* v **Bestiáři**)

Popis: hustá žlutá tekutina nahořklé chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním, dotykem

Příznaky: silná bolest, malátnost

Protijed: tinktura z odénků kurkumy

Plivnutí do očí:

Dosah: kontaktní vzdálenost

Útok: **Finesa** + k6 proti **Finese** (nezraňuje)

Latence: 1 kolo

- rozmazané vidění na několik minut (nevýhoda)
- oslepnutí na několik minut
- oslepnutí na několik hodin

Otrava dotykem nebo skrz zranění:

Latence: 30 minut

☠ 7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 4

- závratě na několik minut (nevýhoda)
- úplná paralýza na několik minut
- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)

Kobří jed je velmi účinný. Když se někomu dostane do očí, může ho oslepit. Když se dostane do krve, způsobuje paralýzu. Dobře se také vstřebává kůží. Smrt nastává v důsledku zástavy dechu. Případné oslepení vyléčí hraničářský *hojivý dotyk*, *léčivý lektvar* nebo podobná léčebná magie.

Tinktura z odénků kurkumy kobří jed zcela neutralizuje.

Jed z mamby černé

Cena: 4 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *mamba černá* v **Bestiáři**)

Popis: hustá světle šedá tekutina nahořklé chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: nejprve brnění v okolí rány, později kovová chuť na jazyce, zplihlá oční víčka, nekontrolované slinění, husí kůže, zarudlé oči a bolest v podbřišku

Latence: 45 minut

☠ 6 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 4

- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)
- nevolnost, zvracení a průjem na několik hodin

- potíže s dýcháním na několik desítek minut (nevýhoda)

Jed mamby černé je velmi silný, otrava často bývá smrtelná. Používá se na zbraně, při pozření je neškodný.

Jed z mantikory

Cena: 16 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *mantikora* v **Bestiáři**)

Popis: světle šedá tekutina trpké chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: bolest v nadbřišku, svírání, suchost a škrábání v hrdle, odkašlávání, slinění, poruchy řeči, neklid, úzkost, podrážděnost, později pocení, lapavé nádechy

Latence: 10 minut

 8 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 6

- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)
- svalové záškuby na několik desítek minut (nevýhoda)
- křeče na několik desítek minut (nevýhoda)

Otrava mantikořím jedem je velice bolestivá a obvykle bývá smrtelná.

Jed z medúzy

Cena: 12 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *medúza* v **Bestiáři**)

Popis: hustá nažloutlá tekutina nahořklé chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: silná bolest v ráně, otok, brnění a zanícení kůže, citlivost na dotyk, potíže s dýcháním, později otok a modřiny v okolí rány a zeslábnutí tepu

Latence: 2 minuty

 7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 5

- zranění
- +1 ke zranění
- další +1 ke zranění

Vážné zranění: slabost a mátožnost (nevýhoda)

Tento poměrně silný jed pochází z hadů na hlavě *medúzy*.

Jed z obřího křižáka

Cena: 4 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *křižák obří* v **Bestiáři**)

Popis: hnědá tekutina trpké chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: zarudnutí, bolest a otok v okolí rány, později úzkost a nevolnost

Latence: 30 minut

 5 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 3

- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)
- silná bolest hlavy na několik desítek minut (nevýhoda)
- křeče na několik desítek minut (nevýhoda)

Otrava jedem obřího křižáka obvykle nebývá smrtelná.

Jed z obřího sklípkanu

Cena: 16 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *slípkan obří* v **Bestiáři**)

Popis: hnědozelená tekutina trpké chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: zvýšená teplota, necitlivost v okolí úst, křeče jazyka

Latence: 5 kol

 6 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 3

- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)

- nevolnost a zvracení na několik minut (nevýhoda)
- dezorientace a zmatenost na několik minut (nevýhoda)

Jed z obřího sklípkana účinkuje velmi rychle, obvykle ale nebývá smrtelný.

Jed z obřího štíra

Cena: 12 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *štír obří* v **Bestiáři**)

Popis: světle šedá tekutina trpké chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: bolest v nadbřišku, svírání, suchost a škrábání v hrdle, odkašlávání, slinění, poruchy řeči, neklid, úzkost, podrážděnost, později pocení a lapavé nádechy

Latence: 15 minut

☠ 7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 5

- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)
- svalové záškuby na několik desítek minut (nevýhoda)
- křeče na několik desítek minut (nevýhoda)

Otrava jedem obřího štíra je velice bolestivá a obvykle bývá smrtelná.

Jed z obřího varana

Cena: 2 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *varan obří* v **Bestiáři**)

Popis: hustá tmavá tekutina nasládlé chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: silná bolest, otok a intenzivní krvácení v okolí rány, později silné bušení srdce, intenzivní pocení, hučení v uších a nápadná bledost

Latence: 10 minut

☠ 7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 1

- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)
- slabost na několik desítek minut (nevýhoda)
- rozostřený zrak a závratě na několik minut (nevýhoda)

Jed obřího varana nebývá smrtelný, obvykle ale stačí na to, aby kořist výrazně oslabil.

Jed z pavoučnatky

Cena: 20 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (viz *pavoučnatka* v **Bestiáři**)

Popis: černá tekutina trpké chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: silná bolest, pálení a otok v okolí rány, horečka nebo zimnice, silné pocení, nevolnost, vyrážka a svědění kůže, obtíže s dýcháním

Latence: 3 minuty

 7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 5

- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)
- křeče na několik minut (nevýhoda)
- paralýza nohou na několik desítek minut

Jed z pavoučnatky je silnější verze jedu černé vdovy.

Jed z pralesničky

Cena: 100 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (z cizokrajné žáby)

Popis: mléčná tekutina slané chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním, dotykem

Příznaky: slinění, obtíže s dýcháním, extrémní bolest

Latence: 1 minuta

 9 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 7

- křeče a svalové záškuby na několik minut (nevýhoda)

- úplná paralýza na několik desítek minut (nevýhoda)
- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)

Pralesnička, známá také jako šípová žába, žije hluboko v džunglích v tropických oblastech. 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

Dostupnost: vzácný (viz *varan* v **Bestiáři**)

Popis: hustá tmavá tekutina nasládlé chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: silná bolest, otok a intenzivní krvácení v okolí rány, později silné bušení srdce, intenzivní pocení, hučení v uších a nápadná bledost

Latence: 15 minut

☠ 6 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 1

- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)
- slabost na několik desítek minut (nevýhoda)
- rozostřený zrak a závratě na několik minut (nevýhoda)

Varanův jed nebývá smrtelný, obvykle ale stačí na to, aby kořist výrazně oslabil.

Jed ze štíra

Cena: 6 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (z cizokrajného tvora)

Popis: světle šedá tekutina trpké chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: bolest v nadbřišku, svírání, suchost a škrábání v hrdle, odkašlávání, slinění, poruchy řeči, neklid, úzkost, podrážděnost, později pocení a lapavé nádechy

Latence: 15 minut

☠ 7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 4

- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)
- svalové záškuby na několik desítek minut (nevýhoda)
- křeče na několik desítek minut (nevýhoda)

Otrava štířím jedem je velice bolestivá a nezřídka bývá smrtelná.

Jed ze zmije

Cena: 1 zl za dávku

Dostupnost: běžný (viz *zmije* v **Bestiáři**)

Popis: nažloutlá hustá tekutina nahořklé chuti bez zápachu

Druh: živočišný

Aplikace: zraněním

Příznaky: intenzivní bolest v ráně, otok, brnění, zanícení kůže a citlivost na dotyk, později nevolnost, potíže s dýcháním, otok a modřiny po celé zasažené končetině

Latence: 5 minut

☠ 5 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 3

- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)
- slabost a malátnost na několik desítek minut (nevýhoda)
- neschopnost běhu na několik desítek minut

Zmije je běžný jedovatý had. Její jed obvykle nebývá smrtelný.

Kurare

Cena: 8 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (z cizokrajné rostliny)

Popis: pastovitá tmavohnědá hmota dřevité chuti bez zápachu

Druh: rostlinný

Aplikace: zraněním

Příznaky: bolest hlavy, zúžení zorniček, rozostřené vidění

Latence: 1 minuta

☠ 8 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 2

- částečná paralýza na několik minut (nevýhoda)
- úplná paralýza na několik minut
- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)

Kurare se vyrábí z mízy tropické liány. Účinkuje pouze skrz otevřená zranění, spolknout ho je bezpečné. Způsobuje paralýzu svalstva, srdce oběti však stále bije. Ke smrti dochází udušením v důsledku zástavy dechu. Pokud je pacientovi po dobu působení jedu poskytnuto umělé dýchání, přežije bez následků.

Muchomůrka zelená

Cena: 2 st za dávku

Dostupnost: běžný (z běžné houby)

Popis: světlá hmota s houbovou chutí a vůní

Druh: rostlinný

Aplikace: požitím

Příznaky: nevolnost, zvracení a průjem, následně vyčerpání, křeče v nohou a apatie

Latence: 1 den

☠ 8 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 5

- zranění
- +1 ke zranění
- další +1 ke zranění

Vážné zranění: celková slabost způsobená poškozením ledvin a jater (nevýhoda)

Muchomůrka zelená je poměrně běžná, ale prudce jedovatá houba. Příznaky se začnou objevovat až zhruba půl dne po konzumaci, takže otrávený si nemusí uvědomit souvislost s tím, co snědl.

Sérum pravdy

Cena: 10 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (alchymistický výrobek)

Popis: olejovitá tekutina s chutí a vůní routy

Druh: rostlinný, alchymistický

Aplikace: požitím

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

Latence: 5 minut

☠ 8 + k6 proti **Fyzičce**

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

Působení: 1 hodina

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

Uspávací tinktura

Cena: 5 zl za dávku

Dostupnost: vzácný (alchymistický výrobek)

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

Druh: rostlinný, alchymistický

Aplikace: vdechnutím

Příznaky: ospalost, zívání

Latence: 2 kola

☠ 9 + k6 proti **Fyzičce**

- lehká ospalost (neschopnost se *soustředit*)
- těžká ospalost (neschopnost se *soustředit* a nevýhoda)
- hluboký spánek

Působení: několik hodin

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

Vlčí mor

Cena: 5 st za dávku

Dostupnost: běžný (z běžné byliny)

Popis: hustá šedá tekutina nahořklé chuti s mírně omamnou vůní

Druh: rostlinný

Aplikace: požitím, zraněním, dotykem

Příznaky: zpočátku nevolnost, průjem a zvracení, později brnění pod kůží, postupně se šířící znecitlivění končetin, pocení, malátnost, obtíže při dýchání a bolest hlavy

Latence: 15 minut

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**, zranění 4 (nezpůsobuje vážné zranění)

- zranění
- +1 ke zranění
- další +1 ke zranění

Protijed: tinktura ze seny

Vlčí mor je bylina s modrofialovými květy, jed se vyrábí vařením odénků. Vznikne tak hustá tekutina, která se nejčastěji nanáší na čepele zbraní nebo hroty šípů, účinkuje ale i v jídle nebo pití a otrávit se lze i dotykem.

Tinktura ze vzácné cizokrajné byliny seny *vlčí mor* zcela neutralizuje.

HOŘLAVINY

Tekuté hořlaviny je možno použít na výrobu **Zápalné láhve**, případně je někde rozlít a vytvořit tak plamennou přehradu. Hodí se také na svícení, když je potřeba rychle zapálit oheň nebo něco spálit.

SEZNAM HOŘLAVIN

Lampový olej

Cena: 5 st za láhev

Dostupnost: běžná

Zranění: každé kolo 3kz **ohněm**

Lampový olej se obvykle přechovává v plechových lahvích, jedna vydrží na den svícení. Je ho možné použít na výrobu **Zápalné láhve**, případně ho někde rozlít a vytvořit tak ohnivou přehradu. Plameny ale nejsou příliš vysoké, dají se snadno překročit. Rozlitý hoří několik minut.

Zápalný oheň

Cena: 1 zl za láhev

Dostupnost: podle úvahy Pána jeskyně

Zranění: každé kolo 5kz **ohněm**

Zápalný olej se obvykle přechovává v hliněných nebo skleněných lahvích, jde z něj tedy snadno vyrobit **Zápalná láhev**. Hoří větším a žhavějším plamenem než obyčejný *lampový olej*. Po rozlité a zapálení hoří zhruba minutu a plameny sahají metr do výšky.

ŽÍRAVINY

Žíraviny, jako je třeba *vitriol*, je možno házet ve flakóncích, případně jimi potřít zbraň nebo munici – samozřejmě jen v případě, že žíravina neúčinkuje na materiál, ze kterého je zbraň nebo střela vyrobena.

Potření zbraně nebo střely žíravinou

Při potírání zbraní nebo munice rozděl kostky zranění žíraviny mezi jednotlivé zbraně nebo projektily. Flakón vystačí na jednu velkou zbraň (meč, sekera) nebo na 2 menší zbraně nebo projektily (šíp, šipka do kuše, vrhací dýka). Žíravina zraňuje jen při prvním zásahu a od přidaného zranění se odečítá zbroj.

Příklad:

Flakón s vitriolem zraňuje za 6kz **žířavinou**. Nerozpouští železo, je jím tudíž možno potřít železné zbraně. Když jím potřesh čepel meče, bude mít na jeden zásah přidané zranění 6kz **žířavinou**. Když do něj namočíš hroty dvou šípů, každý bude mít přidané zranění 3kz **žířavinou**.

Svěcená voda

Svěcená voda funguje jako žíravina, která účinkuje pouze na nemrtvé. Je ji tedy možné házet ve flakóncích, nebo do ní namočit zbraně nebo munici.

SEZNAM ŽÍRAVIN

Lučavka

Cena: 10 zl za flakón

Dostřel flakónem: krátký

Útok flakónem: **Finesa** + k6, zranění –3, přidané zranění 10kz **žíravinou**
(odečítá se zbroj, zraňuje pouze kovové tvory)

Tato kyselina rozpouští pouze kovy, zato ale všechny a velmi rychle – kovový zámek rozpustí za pouhých několik minut. Pro živé tvory je zcela neškodná. Rozpuštěný kov je možné znovu vysrážet, samozřejmě ale ne v původním tvaru.

Sliny hydry

Cena: 6 zl za flakón

Dostřel flakónem: krátký

Útok flakónem: **Finesa** + k6, zranění –3, přidané zranění 7kz **žíravinou**
(odečítá se zbroj)

Sliny hydry jsou silná žíravina. Rozpouští všechno včetně kovů, jeden flakón vystačí zhruba na jeden zámek.

Sliny všežrouta odporného

Cena: 6 zl za flakón

Dostřel flakónem: krátký

Útok flakónem: **Finesa** + k6, zranění –3, přidané zranění 5kz **žíravinou**
(odečítá se zbroj)

Sliny všežrouta odporného jsou silná žíravina. Rozpouští všechno včetně kovů, jeden flakón vystačí zhruba na jeden zámek.

Vitriol

Cena: 2 zl za flakón

Dostřel flakónem: krátký

Útok flakónem: **Finesa** + k6, zranění –3, přidané zranění 6kz **žíravinou**
(odečítá se zbroj)

Vitriol leptá živé tkáně a rozpouští všechny kovy známé ve světě Dračáku kromě železa, zlata a olova.

Výtažek z plíživého hnusu

Cena: 16 zl za flakón

Dostřel flakónem: krátký

Útok flakónem: **Finesa** + k6, zranění –3, přidané zranění 8kz **žíravinou** (odečítá se zbroj)

Tento flakón obsahuje hustou páchnoucí fialovou tekutinu, která rozežírá rostlinnou a živočišnou hmotu (kůži, maso, kosti, dřevo a podobně).

Žíravý dech baziliška

Cena: 8 zl za flakón

Dostřel flakónem: krátký

Útok flakónem: **Finesa** + k6 proti **Finese**, zranění 6kz **žíravinou**

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti od flakónu

Flakón s plynem z plic baziliška. Rozežírá pouze rostlinnou a živočišnou hmotu (kůži, maso, kosti, dřevo a podobně).

Žíravý sliz ze slizovce

Cena: 4 zl za flakón

Dostřel flakónem: krátký

Útok flakónem: **Finesa** + k6, zranění –3, přidané zranění 7kz **žíravinou**

Flakón žíravého slizu ze slizovce. Rozpouští pouze rostlinnou a živočišnou hmotu (kůži, maso, kosti, dřevo a podobně).

LÉČENÍ ZRANĚNÍ

Dobrodružný život je plný nástrah a nebezpečí, takže zranění nejsou pro postavy nic vzácného. V Dračáku ale naštěstí existují léčivá kouzla, schopnosti, bylinky a jiné prostředky, které hojení výrazně urychlí.

SAMOVOLNÉ HOJENÍ

Samovolné hojení zranění ve světě Dračáku trvá stejně dlouho jako v tom našem. Když tě například někdo zmlátí do bezvědomí pěstmi nebo obuškem, už za několik týdnů budeš fit. Pokud ti ovšem vykuchá břicho mečem, rozdrťí kosti kyjem a podobně, léčba nejspíš zabere několik měsíců a dost možná ti zůstanou trvalé následky.

OŠETŘENÍ ZRANĚNÍ

Když máš dovednost *léčitelství* a léčitelské potřeby (jehlu a nit, obvazy, dezinfekci a podobně), můžeš zraněnému vrátit 1 život. Zabere to několik minut. Znovu je možno ošetřit až případná nová zranění.

Válečnická samoléčba

Válečník se schopností *samoléčba* dokáže sám sobě ošetřením vrátit 2 životy. Pokud má *léčitelství* i *samoléčbu*, sám sobě ošetřením vyléčí 3 životy, ostatním jeden.

Příklad:

Gorondar má celkem 9 životů a v boji utrpěl zranění za 2, 3 a 4. Naštěstí se mu ale podařilo útočníky zahnat. Má 0 životů, takže je vyřazený a není už schopen boje, není ale v bezvědomí, takže se zvládne ošetřit. Má samoléčbu, ale nemá léčitelství. Po několika minutách si tedy vyléčí 2 životy, přestane být vyřazený a dokáže se zvednout a odejít.

Ošetření léčivým kamenem

Když nad zraněním pomalu přejedeš kouzelným léčivým kamenem, částečně se zahojí. Účinek se sčítá s ošetřením. Léčivé kameny ovšem účinkují jen na určitý druh zranění, *hematit* například léčí pouze ote-

vřená, krvácející zranění (což jsou nejčastěji **sečné** a **bodné** rány), *safír* léčí pouze **omrzliny** a podobně.

Příklad:

Všechna Gorondarova zranění jsou otevřená, krvácející rány, takže si *léčivým hematitem* vyléčí další 1 život a bude zraněný jen za 6 životů.

POUŽITÍ HOJIVÉ MASTI

Když svá zranění ošetříš *hojivou mastí*, po nejbližším vydatném spánku se ti vyléčí 3 životy. Každý den ji můžeš použít znovu až do úplného vyléčení.

Příklad:

Gorondar má s sebou také *hojivou mast* a použije ji na svá zranění. Po ošetření a použití léčivého *hematitu* byl zraněný za 6 životů. Až se tedy ráno vzbudí, bude zraněný jen za 3.

SCHOPNOST HOJIVÝ DOTYK

Hraničář s touto schopností dokáže sobě nebo někomu jinému vyléčit 3kz + 2 životů, když se ho minutu dotýká.

Příklad:

Když Gorondar další den potká se zbytkem družiny, Naria na něj použije *hojivý dotyk*. Katka hází 3kz + 2. Padne jí 1, 1 a 4, vyléčí mu tedy 3 životy a Gorondar bude zcela zdravý.

LÉČIVÝ LEKTVAR

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

REGENERACE

Velmi vzácný *lektvar regenerace* a válečnická schopnost *regenerace* léčí 1 život každé kolo po dobu několika minut, a to i v boji. Vždy tě doléčí do plných životů.

OPAKOVÁNÍ LÉČBY

Jakákoliv léčba s výjimkou *hojivé masti* účinkuje pouze na nová zranění od jejího posledního použití.

Příklad:

Gorondar je při boji s orky zraněn celkem za 5 životů. Zranění si ošetří a jelikož má *léčivý hematit* a válečnickou *samoléčbu*, vyléčí si celkem 3 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 2 životy z boje s orky, které si žádným z těchto prostředků vyléčit nemůže.

LÉČENÍ VÁŽNÝCH ZRANĚNÍ

Pokud máš nějaká vážná zranění, třeba zlomenou nohu, probodnuté břicho a podobně, všechna se ti vyléčí ve chvíli, kdy se tvoje celkové zranění sníží na hodnotu nižší nebo rovnou tvé **Fyzičce**.

Příklad:

Gorondar má **Fyzičku** 3 a ork ho zasáhl do hlavy dřevěnou palicí za 5 životů. To je víc než Gorondarova **Fyzička**, je to tedy vážné zranění – motá se mu z toho hlava a má mžitky před očima. Po boji si Gorondar vyléčí 2 životy díky válečnické *samoléčbě*. *Léčivý hematit* použít nemůže, protože se nejedná o otevřené zranění. Celkem je tedy zraněn už jen za 3 životy, což je stejně jako jeho **Fyzička**, takže zranění přestane být vážné.

MĚNA A MAJETEK

V této kapitole si řekneme, čím se ve světě Dračáku platí a projdeme si pár možností, za co můžete vydělané zlatáky utrácet.

MĚNA

Ve světě Dračáku se platí vším možným: mincemi různých tvarů a velikostí, hřivnami stříbra, zlatými ingoty, drahokamy, dobyt看kem a podobně. Provozovat při hře směnný obchod a přepočítávat hodnoty různých mincí a komodit by ale bylo otravné, a proto všechny ceny vyjadřujeme v univerzálních zlatácích, stříbrňácích a měďácích s tím, že jeden zlaták

má hodnotu jako deset stříbrňáků nebo sto měďáků. Když si tedy půjdeš koupit například koně v hodnotě 15 zl, tvoje postava kupci zaplatí třeba třemi drahokamy nebo hřivnou stříbra a měšcem mincí, ale ty si na deníku odečteš 15 zlatých. Můžete to také pojmut tak, že zlatáky, stříbrňáky a měďáky jsou měnou nejmocnější říše v oblasti, kde budete hrát, a i mimo její území je zvykem přepočítávat ceny na tyto mince.

PENÍZE NA CESTÁCH

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

PRODEJNÍ A NÁKUPNÍ CENY

Obchodníci vydělávají na tom, že nakupují levně a prodávají draze. Přesné ceny mohou být výsledkem smlouvání, ale obecné pravidlo v Dračáku je, že obchodníci od postav nakupují za poloviční ceny, než za jaké pak zboží prodávají. Když chceš tedy prodat meč, který v ceníku stojí 2 zlaté, dostaneš za něj jen 1 zlatý.

Platí to i pro alchymistické výrobky a suroviny. Když tedy alchymista vydestiluje 10 kapek kouzelné ecence, které by normálně od obchodníka koupil za 10 zlatých, prodá mu je za 5 zlatých. Obdobně když vyrobí léčivý lektvar, který se normálně prodává za 2 zlaté, obchodník jej od něj koupí za 1 zlatý.

Všechny ceny v ceníku jsou nákupní – za uvedenou částku tedy můžeš příslušnou položku koupit od obchodníka.

Příklad:

Když si Gorondar bude chtít koupit sekeru, bude ho stát 1 zl (cena uvedená v ceníku). Když na výpravě najde další a bude ji chtít prodat, dostane za ni jen 5 stříbrných.

LUXUSNÍ ZBOŽÍ

Částky uvedené v ceníku jsou za kvalitní a plně funkční, ale jinak obyčejné předměty. Cena za zbraň či zbroj pro šlechtice zdobenou drahokamy může být mnohonásobně vyšší.

nekvalitní	částka v ceníku / 5
dobrý	částka v ceníku
honosný	částka v ceníku * 10
luxusní	částka v ceníku * 100

OBLEČENÍ

Šaty dělají člověka, takže když budeš nosit žebrácké hadry, počítej s tím, že se k tobě budou lidé chovat jako k žebrákovi. Cena v ceníku zahrnuje i obuv a doplňky jako pochvu na meč, pouzdro na dýku, bandalír na vrhací nože, měšec, brašničku na opasku a podobně.

DOPRAVA NA SOUŠI

Když v podzemí najdete vzácnou sochu nebo jiný těžký či rozměrný poklad, sami ji nejspíš nedokážete dopravit do města, osel či mula ji ale snadno unese a na vůz se toho vejde ještě víc.

Až budete přemýšlet, co si za nalezené poklady pořídíte, zvažte nákup koní nebo jiných vhodných jezdeckých zvířat, budete pak cestovat rychleji a pohodlněji. Vodit koně do podzemí samozřejmě není moc dobrý

nápad, obvykle se ale můžete s někým poblíž domluvit, že si u něj svá zvířata za úplatu ustájíte.

Cena za jezdecké nebo nákladní zvíře zahrnuje sedlo, sedlové brašny, chomout, uzdu, ohlávku a podobně.

LODĚ

Člun nebo malá loďka je výborný dopravní prostředek na řece nebo jezeře. Pokud hrajete v oblasti, kde je hodně ostrovů, nebo třeba soustava velkých jezer, loď vám může sloužit jako pohyblivá základna. V ceně za loď jsou i pádla, plachty a další potřebné vybavení.

DOMY A TVRZE

Koupě domu ti umožní otevřít si vlastní krámk, dílnu či alchymistickou laboratoř. Větší dům také může být vaší společnou základnou. V divočině či jiné nebezpečné oblasti bude ale určitě lepší opevněná věž nebo tvrz.

VÝZBROJ

URČENÍ ZRANĚNÍ ZBRANÍ

- Boj beze zbraně má zranění 0.
- Lehké zbraně mají základ zranění 1, těžké zbraně 2.
- Dvojručně držené zbraně mají zranění zvýšené o 1.
- Pokud máš dvě jednoruční zbraně, ke zranění té, kterou zrovna útočíš, přičti 1.
- Improvizované nebo primitivní zbraně (obušek, hůl, kámen, kyj, noha od stolu a podobně) mají zranění o 1 nižší (ale nejméně nula).

Vrhací zbraně jsou vždy jednoruční. Střelné zbraně jsou naopak skoro vždy dvojruční. Luky a praky mají zranění jako lehké zbraně, kuše jako těžká.

ZÁPALNÉ LÁHVE

Útok lahví: **Finesa** + k6 proti **Finese**, zranění -3

Zranění ohněm: počínaje příštím kolem každé kolo zranění **ohněm** až do uhašení

Dostřel: krátký

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

Hořící olej zraňuje každé kolo počínaje následujícím kolem po zapálení, viz **Zranění ohněm**. Počet kostek zranění záleží na použité hořlavině:

lampový olej například každé kolo zraňuje za 3kz **ohněm**, *zápalný olej* za 5kz.

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

ZLEPŠOVÁNÍ POSTAVY

Stejně jako v našem světě i v Dračáku se postavy postupně zlepšují a učí se nové věci. Pokaždé, když postoupí na další úroveň, se mohou naučit nové schopnosti, kouzla, dovednosti nebo alchymistické recepty. Při přestupu ze základních úrovní na pokročilé a z pokročilých na mistrovské se jim také zvýší hodnoty vlastností.

ZÍSKÁVÁNÍ ZKUŠENOSTÍ

Za každou odehranou lokaci, událost nebo náhodné sekání a za každou prozkoumanou místnost v podzemí získáte 1 zkušenost (zk).

KDY SE PŘESTUPUJE

Pokaždé, když nasbíráte určitý počet zkušeností, budete moci přestoupit na další úroveň. Není to ale okamžité, musíte navštívit mistry svých povolání případně se učit z instruktážních knih nebo svitků. Přestupuje se tedy většinou po návratu z výpravy, po dokončení úkolu a podobně.

Přestup na	Za přestup	Celkem
2. úroveň	20 zk	20 zk
3. úroveň	30 zk	50 zk
4. úroveň	40 zk	90 zk
5. úroveň	50 zk	140 zk
6. úroveň	60 zk	200 zk
7. úroveň	70 zk	270 zk
8. úroveň	80 zk	350 zk
9. úroveň	90 zk	440 zk
10. úroveň	100 zk	540 zk
11. úroveň	110 zk	650 zk
12. úroveň	120 zk	770 zk
13. úroveň	130 zk	900 zk
14. úroveň	140 zk	1040 zk
15. úroveň	150 zk	1190 zk
16. úroveň	160 zk	1350 zk
17. úroveň	170 zk	1520 zk
18. úroveň	180 zk	1700 zk

HLEDÁNÍ MISTRŮ

Kouzlo, alchymistický recept, schopnost nebo dovednost tě může naučit každý, kdo je zná, klidně i jiná postava v družině.

Pokud se nedomluvíte jinak, můžete předpokládat, že každá postava má mistra, u kterého se naučila své povolání a může k němu chodit přestupovat, a ten ji může naučit všechny schopnosti a dovednosti daného povolání – buď je sám umí, nebo na to má instruktážní knihy či svitky.

Mistři bývají v každém větším městě, takže obvykle není problém nějakého najít, i když hodně cestujete.

DÉLKA VÝCVIKU

Trénink nových schopností a dovedností zabere týden času v herním světě. Tak krátká doba je to díky tomu, že instruktážní knihy a svitky jsou kouzelné předměty a magie v nich obsažená se projevuje právě zrychleným studiem. Platí to i v případě, že se učíš přímo od mistra, protože každý řetěz žáků a mistrů začíná u někoho, kdo se učil z kouzelného instruktážního svitku nebo knihy.

Studium a trénink zabere jen část dne, v průběhu výcviku tedy můžete dělat i něco dalšího – dopoledne například můžete být u mistrů, odpoledne prozkoumávat město a večer strávit v hostinci.

CENA ZA VÝCVIK

Cena za výcvik dovednosti, schopnosti, kouzla nebo alchymistického receptu je uvedena v **Ceníku** v tabulce **Výcvik u mistra**. Pokud máš instruktážní knihu nebo svitek, ze které se dovednost, schopnost, kouzlo nebo recept naučíš, nebo někoho přesvědčíš, aby tě učil zadarmo, poplatek samozřejmě platit nemusíš. V ceně nejsou náklady na živobytí, po dobu výcviku je tedy musíš platit zvlášť.

Příklad:

Pán jeskyně rozhodl, že po dohrání prvního dobrodružství mohou postavy přestoupit na druhou úroveň.

Pán jeskyně: „Vrátili jste se zpátky do města, takže můžete zajít ke svým mistrům. Co se kdo chcete naučit?“

Katka: „Já se chci naučit plavat.“

Pavel: „To tě můžu naučit já. Ušetříš za trénink.“

Katka: „Vidíš, to mě nenapadlo.“

Jana: „Já to taky budu mít levnější. Mám totiž svitek s kouzlem *lazebník*, naučím se ho z něj. K tomu si chci vzít *ledovou dýku*. Za tu ale budu muset zaplatit.“

Pavel: „Já se chci naučit *samoléčbu*. To nás bude stát 5 zlatejch, Kařina *ledová dýka* 25 stříbrnejch. Taky budeme muset něco jíst. Předpokládám, že se zatím spokojíme se stravou a bydlením pro chudáse?“

Jana: „Já jsem teda zvyklá na lepší, ale uskromním se. Proto se ostatně chci naučit kouzlo *lazebník*.“

Pavel: „Fajn. Živobytí chudáse stojí 1 stříbrňák na den. Jsme tři, takže na tejden nás to vyjde na 21 stříbrnejch. K tomu utratíme 7 zlatejch a 5 stříbrnejch za ténik, takže škrtám celkem 9 zlatejch a 6 stříbrňáků.“

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, ale hra funguje lépe, když mají všichni hráči srovnatelné možnosti.

CO ZÍSKÁŠ S NOVOU ÚROVNÍ

Válečník, hraničář a zloděj se při každém přestupu mohou naučit jednu dovednost nebo schopnost svého povolání. Alchymista se může naučit

dvě dovednosti nebo alchymistické recepty, kouzelník dvě dovednosti, kouzla nebo rituály.

Na základních úrovních se můžeš učit jen základní kouzla, rituály, 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.

Získávání nových dovedností

Dovednosti uvedené v seznamu u tvého povolání se můžeš naučit od svého mistra. Můžeš se učit i jiné, musíš ale najít někoho, kdo je umí, případně kouzelnou instruktážní knihu nebo svitek, kde jsou zapsané.

Získávání nových schopností, kouzel a alchymistických receptů

Podobně jako v případě dovedností se můžeš učit i schopnosti, kouzla nebo recepty, které nejsou uvedené v seznamu tvého povolání, pokud najdeš učitele nebo instruktážní svitek či knihu. S výjimkou získávání schopností skrze lidskou *všestrannost* ale platí, že válečnické schopnosti se může učit pouze válečník, hraničářské pouze hraničář, zlodějské pouze zloděj, alchymistické recepty jen alchymista a kouzla a rituály jen kouzelník.

Získávání schopností díky všestrannosti

Pokud jsi člověk, při přestupu na šestou a dvanáctou úroveň se díky *všestrannosti* můžeš naučit schopnost, kouzlo nebo recept od svého sekundárního povolání, musíš si na to ale najít učitele nebo instruktážní svitek či knihu.

Příklad:

Při přetupu na šestou úroveň se Kara díky všestrannosti může naučit novou zlodějskou schopnost.

Pán jeskyně: „Jano, máš už rozmyšleno, co dalšího si vezmeš od zloděje?“

Jana: „Naučím se *první dojem*.“

Pán jeskyně: „Fajn. To je pokročilá schopnost, takže trénink tě bude stát 10 zlatejch. A budeš si na to muset najít mistra, čaroděj tě to nenaučí.“

Jana: „Zkusím najít toho, od kterého jsem se na první úrovni naučila *odhad na lidi*.“

Pán jeskyně: „Dobře.“



RADY A POSTUPY

MĚŘENÍ ČASU

Obyvatelé světa Dračáku nenesí 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.

Čas se proto při hraní Dračáku se čas odhaduje. Trvání činností je záměrně přibližné, ošetřit zranění například zabere „několik minut“.

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 pomoct vytahat šípy, mám jich v sobě zabodanejších nejmíň pět.“

Katka: „Šípy ti vyndám, ošetřit se ale budeš muset sám, já to neumím. Zato pak na tebe použiju *hojivý dotyk*.“

Jana: „Já si mezitím připravím kouzla, už mi jich moc nezbejvá.“

Pán jeskyně: „Ošetření zranění zabere několik minut. Připravit jedno kouzlo trvá zhruba minutu, takže připravit několik kouzel zabere taky několik minut. Na *hojivý dotyk* ale stačí zhruba minuta, takže Naria skončí první. “

Katka: „Fajn, budu pak poslouchat u dveří, ať nás goblini nepřekvapěj.“

Pán jeskyně: „Když bude Kara vedle tebe přeříkávat zaklínadla, nejspíš toho moc neuslyšíš.“

Katka: „Hmm, to máš pravdu. Kdyby ale chtěli ty dveře vypáčit nebo vyrazit, to bych slyšet měla, ne?“

Pán jeskyně: „Jo, to určitě. Po dobu Gorondarova ošetřování jsi každopádně nic nezaslechla. Jano, *neviditelná zbroj*, kterou jsi seslala před bojem s gobliny, vydrží několik minut, takže někdy ke konci ošetřování ti vyprchala.“

Jana: „Jo, s tím počítám, rovnou si ji znova připravím. Zatím ale novou sesílat nebudu.“

Pán jeskyně: „Fajn. Takže po několika minutách je Gorondar ošetřenej a vyléčenej a Kara má připravena všechna kouzla.“

CHYBY A NEDOROZUMĚNÍ

Když uděláš chybu, řekni to nahlas, omluv se a domluv se s ostatními, jak to vyřešíte.

Příklad:

Pavel: „Ehm, omlouvám se, špatně jsem se podíval. Sekeru ve skutečnosti nemám. Takže ten žebřík jsem asi vyrobil nemohl.“

Pán jeskyně: „V pohodě, stane se. Máte někdo jinej nějakej nástroj, kterej jste na to mohli použít?“

Naria: „Já mám meč, šlo by to s ním?“

Pán jeskyně: „Určitě. Takže jste to udělali mečem.“

Když něco přeslechne nebo zapomene Pán jeskyně, nebo třeba když špatně použije nějaké pravidlo, upozorni jej na to.

Příklad:

Pán jeskyně: „Jak jdeš chodbou, zakopl jsi o nastražené lanko a spustil jsi past.“

Pavel: „Hele, já jsem ale přece před chvílí říkal, že zapálím lucernu, kleknu si a podlahu v chodbě pomalu prohledám.“

Pán jeskyně by se nad tím měl zamyslet, chybu uznat a buď vrátit hru, nebo se s tebou domluvit na nějakém rozumném řešení.

Příklad:

Pán jeskyně: „Tak to promiň, to jsem musel přeslechnout. V tom případě sis toho lanka samozřejmě všimnul a past jsi nespustil.“

Když bude ale trvat na svém, smiř se s tím a hraj dál tak, jako kdyby to byla pravda. Je lepší se k tomu vrátit po hře, než ji zkazit hádkou.

KDYŽ SE TI COKOLIV NEZDÁ, ŘEKNI TO NAHLAS

Máš pocit, že by kníže neměl pobíhat po městě bez své stráže? Netušíš, proč vlastně pronásledujete uprchlého zločince? Nevíš, jestli tvoje ohnivá koule zapálí střechu stodoly? Hra tě moc nebavila, protože se málo bojovalo? Řekni to nahlas a pokuste se společně najít odpověď nebo řešení.

Tohle nesmírně důležité pravidlo se týká hráčů postav i Pána jeskyně. Dračák stojí na budování společné představy o postavách, o herním světě, o situaci a o tom, co se bude dít. Abyste to mohli dělat společně, musíte o tom mluvit. A aby o tom s tebou ostatní mohli mluvit, musíš jim o tom říct.

Řešení mohou být různá podle toho, v čem je problém. Někdy si stačí věci vyjasnit. Občas může být potřeba vrátit kus děje a odehrát to znovu. Může být potřeba změnit něco v minulosti postav, nebo změnit jejich charakter, zvyky a podobně. Pokud sis například udělal postavu, která ostatním leze na nervy, je rozhodně na místě její chování změnit, nebo si vytvořit jinou.

ROZHODOVÁNÍ A ŘEŠENÍ SPORŮ

Když se do sporu dostanou vaše postavy, tak je na nich, jak si ho vyřeší. Dejte ale pozor, aby se z toho nestal spor mezi hráči.

Neshody mezi hráči, ať už o pravidlech nebo o čemkoliv jiném, co se týká hry, rozhoduje Pán jeskyně. Snaž se jeho rozhodnutí respektovat a pokračovat ve hře, i když s ním nesouhlasíš. Až skončíte, tak se k tomu případně můžeš vrátit.

KDO MÁ KDY KONEČNÉ SLOVO

Hráči rozhodují o všem, co se týká jejich postav: koho budou hrát, co budou mít za schopnosti, co budou říkat a dělat, koho jejich postavy znají atd. Pán jeskyně rozhoduje všechno ostatní, včetně případných nejasností v pravidlech.

PŘETRVÁVAJÍCÍ SPORY

Pokud se budete k nějakému sporu vracet, pokuste se to vyřešit mimo hru – nejlépe úplně mimo herní sezení, nebo alespoň na začátku příštího, než začnete hrát.

V ten moment přestanou platit herní rozhodovací pravomoce a budete si moci promluvit jako přátelé a spoluhráči místo jako Pán jeskyně a hráči postav. Myslete při tom ale na to, že se se scházíte, abyste se společně bavili hraním Dračáku, takže opravdu nestojí za to se kvůli tomu hádat. Rada „moudřejší ustoupí“ tady platí víc než kde jinde. Dejte si také pozor, abyste nestrávili víc času dohadováním se než vlastním hraním.

KDYŽ TĚ HRA NEBAVÍ

Když tě hra nebaví, rozhodně si to nenechávej pro sebe. Promluvte si o tom a pokuste se s tím něco udělat. Když problém přetrvává dlouhodobě, zvaž následující možnosti:

- Navrhnout, co by tě ve hře bavilo.
- Vzít si jinou postavu.
- Nabídnout, že převezmeš vedení hry.
- Dát si na chvíli pauzu.
- Najít si jinou skupinu.

Pokud má podobný pocit víc hráčů, je možná na místě nějaká větší změna:

- Zvažte předčasné ukončení výpravy. Můžete zkusit posunout děj o nějaký čas dopředu, nebo se třeba ve vašem herní světě přesunout na jiné místo.
- Zvažte nový začátek s jinými postavami a v jiném prostředí. Pokud je stávající téma vyčerpané, může vám to zase vrátit nadšení ze hry.

- Zvažte změnu Pána jeskyně. Vedení hry je náročné a dělat to dlouhodobě může být vyčerpávající. I kdyby to mělo být třeba jen na jedno dobrodružství, může to pomoci.

Může se stát, že nic z toho nezabere – někteří lidé si prostě vzájemně nesednou a některým skupinám není souzeno fungovat. V takovém případě z toho nedělejte vědu: poděkujte za hru, rozlučte se a zkus to s někým jiným.

CITLIVÁ TÉMATA

Pokud je ti nepříjemné to, co se děje ve hře nebo při ní, ať už z jakýchkoliv důvodů, máš právo říct, že to ve hře nechceš. Nemusíš to obhajovat ani vysvětlovat.

Toto pravidlo je opravdu důležité dodržovat. Každý člověk má totiž jiné životní zkušenosti a určitá témata tedy pro něj mohou být mnohem závažnější a citlivější než pro ostatní.

NEPŘÍTOMNOST HRÁČE

Když nějaký hráč na hru nedorazí, musíte se domluvit, co to znamená pro jeho postavu. Z následujících možností můžete vždy použít tu, která zrovna dává největší smysl. Na začátku hry, si ale řekněte, jak to bude, aby s tím všichni počítali. Dejte si také pozor, aby se jí 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 se čeká na její rozhodnutí, jen ona může otevřít magický portál a podobně. V tom případě se buď může Pán jeskyně hráče předem zeptat, jak se v takové situaci rozhodne, nebo můžete udělat střih, hrát chvíli jiný kus děje a k tomu rozehranému se vrátit, až bude klíčový hráč přítomen.

HRANÍ ZA POSTAVU

V této kapitole se podíváme na to, jak hrát za postavu, aby to bavilo nejen tebe, ale i tvé spoluhráče a Pána jeskyně.

BUĎ AKTIVNÍ

Pasivní postavy jsou nudné a ostatní hráče by navíc začalo brzo otravovat, když by tě museli pořád k něčemu přemlouvat. Proč jsi aktivní, je na tobě.

- Láká tě tajemství nebo nebezpečí.
- Chceš jít ostatním příkladem.
- Chceš něco zažít nebo cestovat.
- Chceš zbohatnout a nevádí ti pro to něco udělat.
- Nedokážeš jen tak stát a nic nedělat.

NEBOJ SE RISKOVAT

Rozmysli si, proč neváháš podstoupit nebezpečí. Můžeš k tomu mít i více důvodů. Zde je pár příkladů:

- Pro přátele.
- Za peníze.
- Pro krále nebo království.
- Chceš se ukázat před ostatními.
- Chceš si dokázat, že na to máš.
- Když něco slíbíš, dodržíš to.
- Chceš vymýtit nestvůry, které ohrožují civilizaci.
- Nemůžeš vystát, když někdo ubližuje slabším.

ROZMYSLI SI, PROČ POTŘEBUJEŠ PENÍZE

Jedním ze hlavních prvků Dračáku je získávání pokladů. Proto je důležité, aby všechny postavy měly nějaký důvod, proč chtějí a potřebují peníze. Hraničář vychovaný v divočině, který si sám obstará obživu, luk i oblečení a po ničem dalším netouží, není dobrá postava pro hraní Dračáku.

Všechny postavy potřebují peníze na zaplacení výcviku u mistrů a nakupování zásob, léčivých lektvarů a kouzelných předmětů. Kromě toho by ale tvoje postava měla mít nějakou další, vlastní motivaci, proč chce vydělávat, a představu, za co bude utrácet. Například:

- Chce si pořádně užívat a rozhazovat zlatáky plnými hrstmi.
- Má nějaký dlouhodobý cíl a potřebuje prostředky na jeho dosažení.
- Chce si vybavit vlastní dílnu, knihovnu nebo laboratoř.

Motivace může být společná pro celou družinu. Můžete se například domluvit, že si chcete společně pořídit loď, na které se budete plavit a prozkoumávat tajemné ostrovy, nebo tvrz, kterou budete postupně vylepšovat a společně ji bránit před útoky orků a goblinů.

HRAJ TÝMOVOU POSTAVU

Dračák podle staré školy je kooperativní hra, ve které hráči společně čelí nebezpečí a překonávají překážky. Není proto dobrý nápad vytvořit si postavu zvyklou na to, že všechno zvládne sama a nikoho nepotřebuje. Někdo takový by ostatně nejspíš vůbec neměl důvod se ke skupině přidávat.

Tvoje postava by tedy měla ostatním důvěřovat, neměla by se je zdráhat požádat o pomoc a na oplátku by měla pomáhat jim, kdykoliv to potřebují, i když si o to přímo neřeknou. Neměla by také před nimi nic tajit, měla by se jim naopak se vším svěřovat, i když se ji na to přímo

nezeptají. Vzájemně si sdělovat informace je pro spolupráci a budování důvěry v družině klíčové.

NEJSI TVOJE POSTAVA

Tvoje postava nezná většinu z toho, co znáš ty. Neumí například pracovat s počítačem a ani netuší, že by něco takového mohlo existovat. Nezná fyzikální zákony a chemické reakce. Snaž se vždycky hrát jen s tím, co by mohl vědět obyvatel fantastického světa.

ODDĚLUJ INFORMACE HRÁČE A POSTAVY

Nejen že máš jiné znalosti než tvoje postava, máš také jiné herní informace. Na rozdíl od ní například víš, kolik Pánovi jeskyně padlo na kostce, nebo co viděla a slyšela postava jiného hráče, když byla sama na výzvědách. Při hře se ale snaž brát v úvahu jen to, co ví tvoje postava.

Příklad:

Naria se oddělila od zbytku družiny. V jedné z chodeb našla past a bezpečně se jí vyhnula. V další místnosti ji přepadli 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: „Nariiin výkřik zněl naléhavě, takže tou chodbou prostě proběhnu.“

Opakování informací, které už hráči znají

Když se vaše postavy rozdělí, tak poté, co se znovu sejdou, by měly ostatním vlastními slovy shrnout, co zažily.

Příklad:

Naria na výzvědách narazí na tábor skřetů. Pán jeskyně popíše, jak to tam vypadá. Ostatní postavy ale neví, co tam viděla, takže až se vrátí do tábora, měla by to Katka svými slovy zopakovat, přestože jste to už všichni slyšeli od Pána jeskyně. Ostatní hráči totiž mohou pracovat jen s tím, co jim řekla Katka, nikoliv s tím, co jí předtím řekl Pán jeskyně.

Může se stát, že postava řekne něco trochu jiného, než skutečně zažila, případně něco vynechá. To je v pořádku – ať už to dělá záměrně nebo třeba proto, že si věci vyložila po svém, do hry to patří a může to vést k zábavným situacím. Dejte si ale pozor, aby šlo vždy o nedorozumění mezi postavami, nikoliv mezi hráči. Pokud něco špatně pochopil hráč, co nejdříve si to vyjasněte.

NENECHÁVEJ SI INFORMACE PRO SEBE

To, co tvoje postava zjistí, by si neměla nechávat pro sebe. Když tedy například jen Kara umí staroelfsky a přečte si nějaký nápis, měla by ho přeložit pro všechny. Když se vrátí z průzkumu, měla by ostatním říct, co viděla.

Představ si, že by na dotaz, co zjistila, řekla: „Nic zajímavého.“ Ostatní hráči by teď museli hrát s tím, že jejich postavy o skřetím táboru nevědí. To povede ke dvěma věcem:

- Až na tábor narazí, uvědomí si, že jim o něm Naria neřekla, a budou na ni po právu naštvaní, protože to je důležitá informace.
- Nejen že to vede ke špatným vztahům mezi postavami, ale zároveň je to nepříjemné i pro ostatní hráče: Třeba je napadl nějaký plán nebo trik, jak na skřety vyzrát, ale jejich postava ho nemůže přednést, protože o žádném skřetím táboru neví.

Dračák je kooperativní, družinová hra, takže by si vaše postavy měly věřit a měly by spolupracovat. Hrát tajnůstkářskou postavu sice může

znít lákavě, ale není to dobrý nápad. Ostatní hráči si toho všimnou a zkaží to důvěru mezi postavami. Tajemství stále mají ve hře své místo, ale měla by být společná – tedy něco, co vědí všechny postavy a tají to před okolním světem, nikoliv co si neříkají mezi sebou.

ROZHODOVÁNÍ V ROLI A MIMO NI

Velká část tvých rozhodnutí bude „v roli“ neboli „za postavu“: Co tvoje postava udělá, jak si poradí s nějakým problémem, jestli bude lhát nebo řekne pravdu atd. V těchto případech by ses měl snažit do své postavy vcítit, být věrný jejímu charakteru a zohledňovat její cíle, zájmy a motivace. Z pohledu tvé postavy nedává například smysl riskovat svůj život jen tak pro nic za nic, takže bys to při hraní v roli neměl dělat ani ty.

Kromě toho ale také budeš při hře dělat spoustu rozhodnutí nikoliv za postavu, ale za hráče: jakou postavu budeš hrát, jaký bude mít vztah k ostatním, jak se obvykle chová v různých situacích, jaké bude mít hodnoty a charakterové vlastnosti a podobně. Budeš se také zapojovat do tvorby světa, příběhu a nehráčských postav. Jelikož tato rozhodnutí nedělá tvoje postava, nemusíš se u nich řídit jejími cíli, zájmy ani charakterem a většinou bys dokonce ani neměl, protože to, co je dobré pro tvoji postavu, nemusí být nutně dobré pro hru.

- Kdykoliv děláš hráčské rozhodnutí „mimo roli“, mysli na to, že nehraješ jen proto, aby ses bavil sám, ale také abys bavil své 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:

Příklad:

Katka: „V jedné z předchozích místností byla hromada dřeva. Nanosím ho sem.“

Pán jeskyně: „Jasně, není problém. Zabere to pár minut.“

Katka: „Zapálím ho.“

Pán jeskyně: „Hele, to asi nepůjde. To dřevo tam prakticky leželo ve vodě. Je totálně nasáklé a napůl shnilé.“

Naria by si určitě všimla, že nosí dřevo, které rozhodně nepůjde zapálit. Pán jeskyně ale nevěděl, že zrovna to chce udělat, takže neměl důvod to Katce říct. Kdyby rovnou řekla, co zamýšlí, proběhlo by to nějak takhle:

Příklad:

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 nasáklý a napůl shnilý.“

Výsledek je sice stejný, ale není potřeba vracet poněkud trapné nošení shnilého dřeva na podpal. Pán jeskyně navíc může rovnou navrhnout alternativu, pokud nějaká existuje. A mohou se k tomu také vyjádřit ostatní hráči.

Příklad:

Pán jeskyně: „V další místnosti ale byly dřevěné postele. Ty sice budeš muset rozštípat, ale hořet budou dobře.“

Pavel: „Rozštípat je nebude problém, mám sekeru.“

Katka: „Fajn, tak zajdem tam.“

TODO: Tohle neplatí při hraní rozhovorů.

NEVYŘAZUJ SE Z DĚJE

Příklad:

Jana: „Půjdu se zeptat svého mistra, přidáte se?“

Katka: „Jasně!“

Pavel: „Já ne, s kouzelníkama nechci mít nic společného.“

Pavel zde sice věrně hraje trpaslického válečníka, který nemá rád kouzla a magii, jako hráč se tím ale odsoudil do role tichého pozorovatele a i kdyby ho napadlo něco podstatného, bude to ostatním moci říct, až když se zase setkají. Lepší rozhodnutí by bylo, kdyby šel s nimi a občas něco nespokojeně zamrmal o zpropadené magii.

NEVYŘAZUJ OSTATNÍ Z DĚJE

To samé, co jsme si řekli v předchozím odstavci, platí i obráceně: Když by se Jana ostatních vůbec nezeptala, jestli chtějí jít s ní, a šla na schůzku sama, vyřadila by je tím z děje. Kdykoliv tedy chceš něco udělat, řekni o tom ostatním, aby měli možnost se přidat.

ZAPOJUJ OSTATNÍ DO SVÝCH PLÁNŮ A POTÍŽÍ

Když si stanovíš osobní cíl, přijmeš nějaký úkol nebo řešíš soukromý problém, svěř se ostatním a zapoj je do toho, i když se jich to přímo netýká. Zapojíš je tím do hry a stmelíš tím postavy dohromady.

POČÍTEJ S DŮSLEDKY SVÝCH ČINŮ

To, že hraješ vymyšlenou postavu v imaginárním světě, neznamená, že tvoje činy nebudou mít důsledky. Když například zabiješ ctihodného měšťana, zřejmě to bude někdo vyšetřovat a pokud tě dopadnou, mohou tě odsoudit k smrti, nebo alespoň uvrhnout do žaláře. Tvoje postava je možná mocný kouzelník nebo válečník, ale proti celé městské stráži nebo dokonce královské armádě toho moc nezmůže. Obvykle také platí, že čím déle budeš spravedlnosti unikat a čím větší spoušť napácháš, tím větší prostředky místní vládce vyčlení na tvoje dopadení.

CHOVEJ SE TAK, ABY SE TI CHTĚLO SE SVOU VLASTNÍ POSTAVOU SPOLUPRACOVAT

Představ si, že se svými přáteli půjdeš do hospody, a jeden z nich vytáhne pistoli a zastřelí číšníka. Chtělo by se ti s nějakým takovým dál přátelit?

Měj vždycky na paměti, že jsi součástí družiny. Aby to fungovalo, tak s tebou ostatní musí být ochotni spolupracovat. To, že je tvoje postava například povoláním zloděj, není omluvou. Je sice v pořádku hrát někoho, kdo se chová jinak než ty, ale Dračák je kooperativní, družinová hra, takže vaše postavy musí být schopné a ochotné spolupracovat.

UVAŽUJ NAHLAS

Přemýšlej nahlas o tom, co se ve hře děje. Nejlépe v roli, za postavu.

Příklad:

Pavel: „Čekal bych, že touhle dobou už pomalu dorazí městská stráž.“

Katka: „Kolik myslíš, že jich bude?“

Pavel: „Posledně mě jich honilo deset. To ale bylo v nejlepší čtvrti, tady by je to nemuselo až tak trápit.“

Jana: „No jo, jenže my jsme za sebou nechali mrtvolu, nebyl čas se jí zbavit. Jestli to už někdo nahlásil, tak to nejspíš budou považovat za vraždu.“

Pavel: „Hmm, máš pravdu. Měli bychom radši na čas zmizet, než se to tu trochu uklidní.“

Přemýšlet o všem nahlas a společně je snazší, protože si tím vzájemně nakopáváte fantasii. Současně tím pomáháte Pánovi jeskyně – ten teď díky tomuto rozhovoru ví, že hráči počítají s tím, že se po nich budou shánět stráže, a kolik očekávají, že jich bude. To ho jednak nemuselo vůbec napadnout a navíc může na jejich představě stavět. Když strážných přijde méně než deset, postavy z toho usoudí, že odhadly situaci správně. Když jich bude víc, řekne jim to, že se nejspíš děje něco důležitějšího, než si původně myslely.

BUĎ AKTIVNÍ

V příkladu, kdy Pavel odmítl pozvání na schůzku s Kařiným mistrem, to Gorondar vysvětlil tím, že nemá rád kouzelníky. Řekli jsme si, že to nebylo dobré rozhodnutí, protože se tím Pavel vyřadil z děje. Není ale vhodné ještě z jednoho důvodu: Gorondar tím totiž v podstatě řekl „Mně se nechce“. Už v kapitole **Tvoje postava** jsme si řekli, že je vhodné vytvořit aktivní postavu. To však samo o sobě nestačí, je třeba ji tak také hrát.

KDYŽ S NĚČÍM NESOUHLASÍŠ, NAVRHNI ALTERNATIVU

Když někdo z tvých spoluhráčů navrhne postup nebo plán, o kterém si myslíš, že nebude fungovat, nestačí říct, že s tím nesouhlasíš – snaž se

vždycky navrhnout, jak by to fungovat mohlo, nebo jaké řešení by se ti líbilo víc.

Příklad:

Pavel: „Já bych se s tím kudůkem vůbec nemazlil. Prostě mu řekneme, že si s náma nemá zahrávat a když to nepochopí, tak mu to vysvětlíme ručně.“

Jana: „To se mi moc nelíbí. Na rozdíl od nás se tady vyzná a kdo ví, jestli nemá placené místní strážce. Radši bych mu udělala to samý, co udělal on mě – vsadila se s ním o něco, co nemůže vyhrát.“

Pavel: „Hmm, to by mohlo fungovat. Je to starej podvodník, takže určitě přijme sázku, když si bude myslet, že je pro něj výhodná. Můžu se s ním navíc vsadit já nebo Naria, aby neměl podezření, že ho chceš oklamat kvůli starýmu dluhu.“

Jana: „Mohli bychom na to použít metamorfózu. Když se například proměním v Gorondara, tak to bude vypadat, jako že je na dvou místech současně.“

Pavel: „To zní dobře.“

VYVARUJ SE MIMOHERNÍCH HLÁŠEK

Neříkej při hře věci, které se ní nesouvisí. Když si chceš například promluvit o tom, jak dopadl včerejší zápas ve fotbale, udělej to až po hře, nebo ideálně úplně jindy. To samé platí pro vtipkování o tom, co se ve hře děje, a to i v případě, že se tomu ostatní zasmějí, nebo že je to také zajímavá. Odbíhání od hry sice může být zábavné, ale hře to ublíží a může to snadno otrávit Pána jeskyně nebo ostatní hráče.

Pokud máš potřebu vtipkovat, vytvoř si vtipnou postavu a vtipkuj za ni v roli – to může naopak být přínosné a hru zpestřit. Vyvaruj se toho ale, když se ostatní snaží navodit vážnou atmosféru nebo dramatickou scénu.

NEZAPOMÍNEJ HRÁT ROLI

Dračák není možné hrát neustále v roli. Občas je potřeba probrat, jak funguje nějaké pravidlo či schopnost, vyjasnit si, jak přesně vypadá místnost, nebo říct třeba: „Podej mi, kostky, prosím“. To je samozřejmě v pořádku. Dávej si ale pozor, ať nevypadáváš z role víc, než je nezbytně nutné. Když se například bavíte o tom, co udělat dál, nebo co by mohl znamenat tajemný nápis na zdi, není žádný důvod, proč byste nemohli mluvit v přímé řeči za postavy.

HRANÍ CHARAKTEROVÝCH RYSŮ

Prvky chování určené při tvorbě postavy nemají přímý význam v pravidlech, slouží pouze jako pomůcka pro ztvárnění zapamatovatelné postavy. Většina hráčů v průběhu hry zjistí, že jim ne všechny sednou, nebo je nedokáží dostat do hry. Když se ti to stane, nebo když zjistíš, že je hraní některého z tvých rysů pro spoluhráče nepříjemné, vyber si místo něj jiný. Dej také pozor na přehrávání. Když ti spoluhráči řeknou, že to začíná být otravné, omez to.

NEZNEUŽÍVEJ NEPŘÍMÉ INFORMACE

Hraj fér. Pán jeskyně může občas položit návodnou otázku, jako třeba: „V jakém jdete pořadí?“ V tom případě už samozřejmě nemůžeš říct „Já do té chodby radši ani nepůjdu.“

Hraní družiny

V této kapitole probereme, jak fungovat jako spolupracující družina.

Určujte si společné cíle

Příklad:

Pavel: „Rád bych si někdy pořídil vlastní kovárnu. Když jde o zbraně, tak není nad trpaslickou práci.“

Jana: „Ty bys pořád jenom zbrojil. Měl bys taky někdy pěstit svého ducha.“

Pavel: „No jo, máš pravdu, proti duchům jsou potřeba kouzelný zbraně.“

Jana: „Mizero, takhle jsem to nemyslela.“

Pavel: „Já vím :)“

Katka: „Ale víte, že to není vůbec špatnej nápad? Mohli bychom založit osadu někde na kraji divočiny. Měli bychom pak základnu na naše výpravy a pomáhali bychom osadníkům s obranou“.

Kromě toho, že to za dobrý nápad považují postavy, je to také dobrý nápad pro hru:

- Pomůže to Pánovi jeskyně se směřováním příběhu a řekne mu to, co si má připravit.
- Postavy tím získají společný cíl, na jehož dosažení budou moci pracovat.
- Příběh se bude týkat něčeho, na čem postavám záleží.

Pracujte na získání společné základny

Určete si za svůj cíl, pořídit si dům, tvrz, nebo třeba loď.

- Když budete něco vlastnit, bude vám na tom záležet a budete se také díky tomu zajímat o dění kolem.
- Získáte tím důvod, proč potřebujete vydělat spoustu peněz. To může být dobrá motivace, proč se vydávat na nebezpečné výpravy za pokladem, nebo proč plnit náročné úkoly.

Nemusí to ale být jen o penězích:

- Král nebo pán vašeho kraje vám může nabídnout kus země nebo malou tvrz výměnou za vaše služby.
- Můžete třeba zajmout pirátskou loď a získat ji tak pro sebe.

Staňte se součástí nějaké organizace

Bud'te součástí něčeho většího, než je vaše družina: žoldnéřské kumpanie, šlechtického panství, města a podobně.

- Problémy této organizace pak pro vás budou osobní a když ji někdo ohrozí, budete se tím chtít zabývat.
- Budete moci postupovat v hierarchii této organizace a získávat na důležitosti.

Přestože se postavy v Dračáku obvykle přímo nezapojují do vysoké politiky, mohou se jí nepřímou účastnit v něčích službách.

DOMLUVTE SE NA DĚLENÍ POKLADŮ

Vaše postavy si dříve nebo později budou potřebovat rozdělit nalezené poklady. Něco budete moci prodat a utržený zisk rozdělit rovným dílem, ale kouzelné předměty nejspíš budete chtít používat.

Čím víc se vaše postavy budou znát a čím víc si budou důvěřovat, tím víc bude dávat smysl, abyste získané předměty a poklady považovaly za společné. Kouzelný meč by měl používat ten, komu se zrovna nejvíc hodí, raději než ten, kdo ho zrovna v podzemí našel, nebo kdo ho pro sebe urval.

Podobně není od věci mít aspoň část hotovosti společnou, abyste z ní mohli platit běžné výdaje a nemuseli se pokaždé dohadovat, kolik kdo přispěje.

Příklad:

Pavel: „Z prodeje pokladů z poslední výpravy jsme vydělali 12 zlatých. Jak si je rozdělíme?“

Katka: „Já bych to klidně všechno nechala ve společný pokladně.“

Jana: „Mně by se popravdě nějaký 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. Když se vám to ale stávat bude, měli byste se dohodnout, jakým způsobem budete společně rozhodovat, a pak se toho držet. Rozumné možnosti jsou například:

- Necháte rozhodovat vůdce nebo velitele, kterého si zvolíte.
- O důležitých věcech budete hlasovat. V případě rovnosti hlasů může rozhodovat 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**.

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 cokoliv společného.

Jakou pověst si vybudujete, je na vás. Ačkoliv se ale v zásadě dá hrát i družina vyvrhelů, obvyklé je hrát kladné hrdiny, kteří lidem pomáhají a brání je před nebezpečím.

HRAJTE SI

Vaše hra nemusí být jen o průzkumu a pobíjení nestvůr. Sbírejte trofeje z podivných tvorů. Uspořádejte soutěž v lukostřelbě, oslavu narozenin nebo cokoliv dalšího vás napadne.

VEDENÍ HRY

V této kapitole se Pán jeskyně dozví, jak vést hru, aby všechny bavila.

MODEROVÁNÍ HRY

Přidělování slova a tvé pozornosti

Všem hráčům by se pokud možno mělo dostat stejně tvé pozornosti. Když tedy nějaký hráč zapomene, že není u stolu sám, je tvým úkolem ho zastavit a dát prostor i ostatním. Představ si to, jako když sleduješ dobrou televizní debatu – moderátor dává slovo jednotlivým diskutujícím a napomíná je, když si moc skáčou do řeči, nebo mluví moc dlouho.

V boji ti s tím pomůže rozdělení na kola. V každém postupně projdi všechny hráče a zeptej se jich, co budou dělat. Stejně to ale můžeš dělat i mimo boj. Udělej si vždycky pomyslné kolo, postupně se všech zeptej, co mají v plánu a až pak popiš, co se děje dál.

Důležitý je oční kontakt a oslovení jménem, je pak jasné, s kým zrovna mluvíš a kdo tedy má slovo. Pokud mu budou ostatní skákat do řeči, rázně je okřikni – je to tvoje pravomoc. Může také pomoci změnit to, jak sedíte u stolu: hráčům, které máš proti sobě, podvědomě věnuješ víc pozornosti než těm, kteří sedí stranou, protože je máš přímo před očima. Posad' si tedy pasivnější hráče před sebe a aktivnější trochu stranou. Když některé hráče špatně slyšíš, přisedni si, případně zkuste hrát v méně hlučném prostředí.

Mimoherní hlášky

Někteří hráči mají tendenci říkat při hře věci, které s ní nijak nesouvisí. Mohou například z ničeho nic zmínit, jak dopadl včerejší zápas ve fotbale, nebo třeba vtipkovat o tom, co se zrovna ve hře děje.

Rázně jim to zatrhni, a to i v případě, že to všechny pobaví. Cílem hry totiž není jakákoliv společná zábava, ale taková, která pramení z hraní Dračáku. Časté odbíhání od hry sice může být zábavné, ale povede k tomu, že to nebude dobrá hra – proto byste se tomu měli pokud možno vyvarovat.

Když by se tohle dělo často a tvoje napomínání nepomáhalo, na rovinu řekni, že tě taková hra nebaví a nechceš ji vést. Pak se dohodněte, co s tím uděláte.

Pasivní hráči

Když se nějaký hráč málo zapojuje do hry, přestože mu dáváš stejný prostor jako ostatním, může to mít různé důvody. Některým hráčům vyhovuje hru většinu času jen sledovat a zasahovat do ní minimálně. V tom případě je to v pořádku a nemusíš si kvůli tomu lámat hlavu. Může to ale být také tím, že dotyčnému neseďí témata, která se ve hře objevují, nebo třeba váš styl hry. Zkus si s ním o tom promluvit a pokud možno mu vyjít vstříc. Nenuť se ale do toho, pokud by ti to mělo být nepříjemné, občas prostě není možné vyhovět všem. Můžeš také požádat ostatní, aby ti s tím pomohli, častěji pasivního hráče při hře oslovovali a interagovali s jeho postavou. Případně můžete zkusit změnit role v družině – například udělat z jeho postavy vůdce výpravy, takže se ocitne v centru dění.

MODERUJ HRÁČE, NE JEJICH POSTAVY

Pokud se hráčské postavy baví mezi sebou, můžeš se pohodlně opřít a poslouchat, není tvým úkolem do toho zasahovat. Existují ale výjimky.

Když hráči neberou v potaz situaci

Hráči občas zapomenou, v jaké situaci jsou zrovna jejich postavy – například se uprostřed audience u krále začnou otevřeně bavit o tom, co si o něm myslí. V tom případě se jich zeptej, jestli si to uvědomují a opravdu to chtějí udělat. Když na tom budou trvat, prostředím na to adekvátně zareaguje – nejspíš se jich chopí strážé.

Když není jasné, jestli hráč mluví za postavu

Občas hráč na něco reaguje, aniž by si promyslel, jestli by to opravdu udělala jeho postava, případně úplně vypadne z role. V tom případě jej požádej o upřesnění.

Příklad:

Postavy právě oznámily veliteli městské stráže, že se k městu blíží skřetí vojsko.

Pán jeskyně: „Žádný poplach rozhodně vyhlašovat nebudu. Kdybych začal panikařit pokaždý, když začnou za mnou přijdou vyděšení civilové, nedělali bychom nic jinýho!“

Katka: „To je vůl...“

Pán jeskyně: „To Naria opravdu řekla?“

Katka: „Promiň, to mi ujelo. Naria to určitě neříká, nechce velitele urazit.“

Dávej si ale pozor na to, jak to říkáš – můžeš hráče požádat o potvrzení, ale neříkej jim, co jejich postavy mohou nebo nemohou chtít udělat. Věta: „To by tvoje postava určitě neudělala!“ by od tebe nikdy neměla zaznít. Místo toho řekni třeba: „Chceš to opravdu udělat?“

NAPLŇOVÁNÍ HRÁČSKÝCH PREFERENCÍ

Různé hráče baví různé věci. Někteří by klidně pobíjeli skřety od rána až do večera, další baví odhalit každý kousek mapy, pro jiné je důležitý příběh a dramatické situace, pro další zase vztahy mezi postavami a další velká skupina si užívá morální dilemata a psychologicky vypjaté momenty. Málokterý hráč spadá pouze do jedné kategorie, většina jich v různé míře preferuje několik.

Dračák podle staré školy je primárně hra o průzkumu, překonávání překážek a pobíjení skřetů. Pokud některého z hráčů žádá z těchto věcí nebaví, můžeš mu částečně vyjít vstříc, ale udělal by nejlíp, kdyby si našel jinou hru. Častější je, že hráče Dračák baví, ale chtěl by ve hře

něco navíc. Co to je, obvykle zjistíš, když si s ním po hře promluvíš o tom, co se mu nejvíc líbilo. Pokud například nadšeně vzpomíná na to, jak postavy debatovaly nad tím, jestli je správné vypálit vesnici goblinů, nejspíš ho budou bavit i další podobná dilemata a vypjaté situace. Snaž se to pak zohledňovat při přípravě hry a při hraní nehráčských postav – když hráčům dáš to, co je baví, hra je víc chytne a bude pak zábavnější pro všechny.

BUĎ FÉR

Nikomu nenadržuj, nedělej hráčům naschvály. Nepodváděj, a to ani když to myslíš dobře a chceš hráčům pomoci.

HRAJ OTEVŘENĚ

Kostky házej tak, aby na ně hráči dobře viděli. Vždycky říkej předem, na co se hází a co bude výsledek znamenat.

KDYŽ NĚKDO UDĚLÁ CHYBU

Když uděláš chybu ty, řekni to nahlas a omluv se za to. Když udělá chybu jiný hráč, tak ho na to upozorni, ale nevyčítej mu to. V každém případě si o tom promluvte a domluvte se, jak náprava chyby změní situaci ve hře.

Příklad:

Pán jeskyně: „Oops, ta mrtvola nemohla mít u sebe meč, ten je totiž zabodnutý nahore ve skále. Moje chyba, omlouvám se.“

Katka: „To je v pohodě. Já si ho teda zatím škrtnu.“

Pán jeskyně: „Díky.“

POMÁHEJ HRÁČŮM, ALE NE POSTAVÁM

Kdykoliv budeš mít pocit, že hráči něco špatně pochopili, nebo přeslechli nějakou důležitou informaci, řekni to nahlas a vyjasni to.

Nedělej ale žádné „zásahy shůry“. Když postava vlezle do smrtící pasti, nebo když ti padne šestka, zrovna když má postava málo životů, odehraj to přesně podle pravidel.

NEŘÍKEJ HRÁČŮM, CO MAJÍ DĚLAT

Když se hráči zaseknou, neříkej jim, co mají dělat. Kdybys totiž řekneš třeba: „Postav žebřík, jsi přece tesař“, hráč může mít pocit, že jeho postavu vlastně hraješ ty a on tam sedí zbytečně. Můžeš ale připomínat, co postavy vidí nebo vědí.

Příklad:

Pavel: „Chtělo by to něčím podepřít. Ale čím?“

Pán jeskyně: „Nahoře byly dřevěné trámy.“

Pavel: „A jo, na to jsem úplně zapomněl. Díky.“

Můžeš také připomínat, co postavy umí.

Příklad:

„Jsi bývalý tesař, určitě dokážeš vyrobit žebřík.“

Můžeš také nápady hráčů rozvádět a nabízet jim možnosti, jak by to šlo provést.

Příklad:

„Z toho shnilého dřeva asi žebřík nepostavíš, ale o místnost předem byl velký stůl, z toho by to určitě šlo.“

Není také od věci připomínat, co se stalo v předchozích sezeních. Hráči totiž na rozdíl od jejich postav mezi hrami musí myslet na hromadu jiných věcí, takže mohou snadno vypustit z paměti něco důležitého, co by postavy určitě nezapomněly.

Příklad:

Pavel: „Co teď uděláme?“

Pán jeskyně: „Minule jste se domluvili, že se chcete vydat do hlavního města.“

Pavel: „A jo, vlastně.“

NEPŘEDPOKLÁDEJ, CO HRÁČI UDĚLAJÍ

Nikdy nerozhoduj za hráčské postavy, ani nepředpokládej, co v nějaké situaci udělají. Když je například honí městská stráž a mají možnost odbočit na rušnou hlavní ulici, kde jsou další strážé, tak nemůžeš předpokládat, že poběží dál, musíš se hráčů zeptat. Stejně tak je špatně předpokládat, že si postavy na cestě z hostince určitě nedávají pozor. Pravděpodobně skutečně nedávají, ale je na hráčích, aby to rozhodli.

NECH HRÁČE VČAS REAGOVAT

Když hráč oznámí, že půjde do hospody, nemůžeš říct „Vešel jsi do nálevny, posadil ses ke stolu a obestoupilo tě pět drsně vypadajících chlapů“. V první řadě tím hráč přišel o možnost rozhodnout, co bude dělat – nemusel se vůbec chtít posadit ke stolu, mohl třeba chtít jít k výčepnímu pultu. Pět chlapů se tam navíc určitě nezjevilo z čirého vzduchu, museli

nejdřív odněkud přijít, možná vstát od stolu a třeba u toho něco říkat. Na cokoliv z toho mohl hráč chtít reagovat a tento popis bys jej o tu možnost připravil.

Hráč tě může požádat o víc informací. Může například říct: „Počkej a kde se tam tak najednou vzali?“ V tom případě se vrať o kus zpět a dej mu možnost reagovat.

SITUAČNÍ ROZHODNUTÍ

Pravidla jsou jako zákony: je třeba se jimi řídit, aby hra byla férová a zábavná, nepopisují ale do detailů všechno, co mohou chtít hráči udělat, nebo co se může v herním světě dít. Zajistit, aby to, co se ve hře děje, dávalo smysl, je úkolem tebe a tvých spoluhráčů. Při hře tedy budete často debatovat o tom, jak různé věci fungují, nebo jestli to, co hráče napadlo, bude fungovat.

Ve všem, co se přímo netýká hráčských postav a jejich minulosti, máš konečné slovo ty. Nerozhoduj ale hráčům navzdory, tvým úkolem je moderovat diskusi a nakonec zvolit nějaké kompromisní řešení. Mysli na to, že hrajete ve vymyšleném světě. Mnohem důležitější, než aby fungoval naprosto realisticky, je, aby hráče hra bavila.

Při debatách o tom, jak věci fungují, se často ocitneš v opozici. Hráči totiž mají tendenci svým postavám fandit a podvědomě jim pomáhat, i když dělají rozhodnutí za hráče a nikoliv za postavu. Když se tedy budou snažit natáhnout uvěřitelnost až k prasknutí, případně interpretovat pravidla tak, aby byla pro jejich postavy co nejvýhodnější, ber to jako normální věc, se kterou se musíš naučit pracovat.

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 jim navzdory prosadíš svůj názor. 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: „Mokrý dřevě 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.“

Neříkej ne

Snaž se hráčům vycházet vstříc. Když se totiž postavíš tvrdě proti nim, z debaty o vašem herním světě tím uděláš konflikt hráče proti autoritě Pána jeskyně a i když si ji obhájíš, utrpí tím dobrá nálada a přátelská atmosféra u stolu a to rozhodně není dobře. Místo tvrdých zákazů se tedy vždy hráčů ptej, čeho se snaží dosáhnout, a pak se zamysli, jak by to šlo provést.

Příklad:

Pán jeskyně: „V místnosti jsou čtyři sloupky. Kolem stěn jsou rozestavené sudy.“

Katka: „Skočím mezi ty sudy.“

Pán jeskyně: „To asi nepůjde, jsou naskládány jeden vedle druhého. Čeho tím chceš dosáhnout?“

Katka: „Chci se za nima krýt.“

Pán jeskyně: „Sloupky jsou docela široké. Za těma by se krýt šlo.“

Katka: „Ok, v tom případě zaběhnu za sloup.“

Snaž se říkat ano

Snaž se přijímat hráčské nápady a řešení, přestože se ti nebudou pozdát. Když by něco aspoň trochu mohlo fungovat, tak to fungovat bude.

Bude vidět neviditelný protivník, když ho postavy postříkají vodou? Dokáže zloděj vyšplhat na záda rozzuřeného slona? Je možné hodit

bombu oknem do prvního patra domu? Nehledě na to, co si o čemkoliv z toho myslíš, se snaž odpovědět „ano“.

Když budeš hráčům nápady často zamítat nebo upravovat, získají pocit, že je v tvójí hře těžké něco vymyslet. Když jim budeš naopak důvěřovat a vycházet vstříc, budou cítit větší odpovědnost za to, co navrhnou, a začnou se sami hlídat, aby nevymýšleli moc velké šílenosti. Podpoříš tím také dojem, že jsou postavy schopné a kompetentní a předejdeš dlouhým a často úmorným debatám o tom, co může a nemůže fungovat.

Ztráta vybavení

Některé postavy jsou hodně závislé na svém vybavení. Válečník beze zbraně toho nepřátelům 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, se proto snaž šetřit. Může to být zajímavé zpestření hry, pokud by se to ale mělo dít často, byla by to otrava. Snaž se také myslet na to, jak postavy mohou svou výbavu získat zpět. Přijít o zbroj ve městě, kde si válečník může hned další den koupit novou, je mnohem menší problém, než když se to stane na výpravě hluboko do divočiny, kde žádný zbrojř není.

Ztráta zvířecího společníka

Ještě ožehavější než ztráta výbavy je smrt hraničářova zvířecího společníka. Pro hráče hraničáře je to mimořádně otravné, zvláště když se to děje často, nebo pokud si k němu vytvořil citový vztah.

K zabíjení hraničářova zvířete tě to může svádět, protože smrt hráčské postavy má vždycky nepříjemné dopady na průběh hry – hráč si musí vytvořit novou a nějak ji začlenit do družiny a zapojit do příběhu – zatímco smrt zvířete tímhle netrpí, ale snaž se tomu odolat a brát na něj stejné ohledy, jako by to byla hráčská postava.

PRŮZKUM PODZEMÍ

Světlo

Jedním z tvých úkolů je zajistit, aby při hře v podzemí dostala do hry tma – hráči to totiž sami neudělají. Pokaždé, když se změní osvětlení, se hráčů zeptej, kdo a čím svítí:

Pán jeskyně: „Schody vedou dolů do podzemí. Je tam tma. Budete si něčím svítit?“

Katka: „Zapálím lucernu. Půjdu druhá a budu svítit Gorondarovi.“

Dokud budou problémy přicházet zepředu (pasti, protivníci), tak prostě předpokládej, že postavy jakž takž vidí. Když by ale na postavy někdo zaútočil zezadu, nebo se třeba chtěly rozdělit, je na místě dotaz opět položit.

Katka: „Vrátím se do předchozí místnosti pro lano.“

Pán jeskyně: „Naria odchází s lucernou. Budete na ni čekat potmě, nebo s tím něco uděláte?“

Jana: „Vykouzlím světlo na svou hůl.“

Světlo je také důležitým prvkem v boji. Když na postavy zaútočí nestvůry, které vidí potmě, mohou se jim třeba snažit vyrazit lucernu z ruky.

Mysli také na to, že i obyvatelé podzemí si potřebují svítit, pokud nevidí po tmě.

Příklad:

„Vidíte, jak na pravou stěnu na konci chodby dopadlo světlo. Zřejmě se z levé odbočky blíží někdo s lucernou.“

Naslouchání

Při popisování zvuků v podzemí ber v potaz, co se děje u stolu. Pokud hráči mlčí a čekají, co jim řekneš, předpokládej, že i postavy jsou potichu a popisuj podle toho. Když se tři postavy o něčem baví a čtvrtá se chce

podívat do další místnosti, řekni hráči, že přes hlasitý hovor ostatních nic neslyší. Je na něm, jestli s tím bude něco dělat.

PŘEKONÁVÁNÍ PŘEKÁŽEK

Podstatnou částí hry je překonávání překážek. Cílem při tom není jen určit výsledek, ale hlavně zapojit představivost a kreativitu hráčů. Neměli by si tedy u toho klást otázku: „Povede se mi to překonat?“ ale „Jak si s tím poradíme?“

Z tohoto důvodu se na překonávání překážek nehází. Když hráči vymyslí něco smysluplného, tak se jim to povede. Na kostky dojde pouze ve dvou případech: Když postava spustí nějakou past, nebo když ji při tom, co dělá, někdo ohrožuje, nebo se jí v tom snaží zabránit. V prvním případě použij pravidla v kapitole **Pasti**, ve druhém v kapitole **Boj**.

Popis překážky

Z čistě herního hlediska není důležité, jestli je skála černá nebo bílá, ale jestli na ni postava dokáže vylézt. I přes to se ale stručný popis hodí, protože pomáhá hráčům, aby si představili situaci a prostředí, kde se zrovna jejich postavy nachází.

Příklad:

Pavel: „Přes celou místnost je v podlaze široká puklina. Je v ní tma a táhne z ní lezavý, nepříjemný chlad.“

Vždycky ale dodej, co hráči potřebují vědět, aby mohli přemýšlet o tom, jak překážku překonají.

Začni zjevným řešením

Obvykle se hodí říct, jak obtížné bude překážku překonat nejjednodušším způsobem, který se nabízí. Postavy totiž asi nezačnou stavět most, když

vidí, že jámu dokáže snadno překročit. Pokud je tedy překonání překážky triviální, rovnou to hráčům řekni.

Příklad:

Pavel: „Jak je ta díra široká?“

Pán jeskyně: „Moc ne, zvládneš ji v pohodě přeskočit.“

Jak si překážka stojí proti zjevnému řešení, má smysl zmínit, i když je nepoužitelné – hráči tak získají představu o její obtížnosti.

Příklad:

Pavel: „Jak je ta díra široká?“

Pán jeskyně: „Hodně. S rozběhem bys doskočil sotva do půlky.“

Zmiň zjevné komplikace

Následně zmiň všechny zjevné okolnosti, které postavám v překonání nějak brání.

Příklad:

Pán jeskyně: „Díra je dost široká. Šla by přeskočit s rozběhem, ale na ten tu není dost místa.“

Roli také může hrát, jak je postava naložená, případně zraněná.

Příklad:

Pán jeskyně: „Tu díru bys dokázal s rozběhem přeskočit, ale ne s nacpanou tornou, kterou máš na zádech. Naria má navíc bodnou ránu v břiše, ta to nepřeskočí ani bez torny.“

Dialog s hráči

V jednom z předchozích příkladů se Pavel zeptal, jak je díra široká. Všimni si, že odpovědí není přesné číslo. Pavla totiž ve skutečnosti nezajímá,

jestli je to 203 centimetrů nebo 215, ale jestli jámu dokáže přeskočit, případně jestli bude fungovat nějaké jiné řešení, které ho napadlo.

Připomeň si podkapitolu **Říkej rovnou, čeho se snažíš dosáhnout**. Pokud z toho, co hráč popisuje, nebo na co se ptá, není jasné, o co se snaží, zeptej se ho na to. Potom mu řekni, jestli to půjde udělat, případně jak by to udělat šlo.

Příklad:

Pavel: „Jak je ta díra široká?“

Pán jeskyně: „Proč to chceš vědět, chceš ji přeskočit?“

Pavel: „Jo.“

Pán jeskyně: „Když sundáš tornu a pořádně se rozeběhneš, tak to dáš.“

Když hráči chtějí udělat něco divného

Když chce hráč udělat něco nesmyslného nebo sebevražedného, často to znamená, že si špatně vyložil tvůj popis, nebo si představuje situaci jinak než ty.

Příklad:

Pán jeskyně: „Vbíháš do místnosti a vidíš, že kus před tebou je přes ni široká trhlina.“

Pavel: „Už jsem rozeběhnutý, tak ji rovnou přeskočím.“

Pán jeskyně: „Počkej, asi jsem to špatně popsal. Je fakt hodně široká, tak daleko určitě nedoskočíš. A s tornou na zádech už vůbec ne.“

Pavel: „Aha, jasné, v tom případě samozřejmě zastavím.“

Někdy to také může být následek toho, že hráče něco štve, má pocit, že s tím nemůže nic udělat. Každopádně je potřeba si o tom promluvit a problém vyřešit.

Nabízej hráčům komplikace

Pokud to dává smysl, můžeš hráčům nabízet, že se při překonáním překážky dostanou do nepříjemné situace. Vždycky ale řekni, co konkrétně to bude znamenat.

Příklad:

Pavel: „Zvládnou to přeskočit?“

Pán jeskyně: „S tornou na zádech to bude docela problém. Zvládneš to, ale na druhé straně se zachytíš jen rukama, nohy ti budou viset dolů do propasti. Budeš se pak muset nějak vydrápat nahoru.“

Pavel: „To zvládnou, jdu do toho.“

Komplikace také může nabídnout sám hráč – v tom případě je samozřejmě přijmi, pokud to dává aspoň trochu smysl.

Příklad:

Pavel: „Zvládnou to přeskočit?“

Pán jeskyně: „Musel bys sundat tornu.“

Pavel: „Ani když se zachytím jen rukama?“

Pán jeskyně: „Jako že bys pak visel nohama do propasti?“

Pavel: „Přesně tak.“

Pán jeskyně: „Jo, to půjde.“

Říkej hráčům předem, do čeho jdou

Co se stane, když hráč zvolí nějaké řešení, mu musíš vždycky říct předem. Pokud tě tedy komplikace napadnou až poté, co mu odsouhlasíš, že něco půjde udělat, nemůžeš říct třeba: „Přeskočil jsi to, ale na druhé straně ses zachytil jen rukama“. Ber to jako smlouvu – v popisu výsledku může být jen to, co jste si dohodli.

Příklad:

Pán jeskyně: „Je to dost hluboko, ale ty jsi docela mrštná, takže se zvládneš dole překulit tak, aby se ti nic nestalo. Tvoje torna ale dostane zabrat – jestli v ní máš něco křehkého, tak se to rozbije.“

Katka: „Na to v tuhle chvíli nemyslím, mám v zádech tlupu skřetů. Skáču dolů.“

V tomto příkladě je to v pořádku, protože Katka věděla, co se jí stane, a sama se rozhodla, že vzhledem k okolnostem to je pro Nariu přijatelná cena.

Rozbilo se ti něco?

Přestože nemůžeš hráči zpětně vnutit komplikace, se o kterých nevěděl a nemohl je tedy odsouhlasit, můžeš mu je navrhnout a nechat ho, ať sám rozhodne, jestli podle něj dávají smysl.

Příklad:

Pán jeskyně: „Je to dost hluboko, ale ty jsi docela mrštná, takže se zvládneš dole překulit tak, aby se ti nic nestalo.“

Katka: „V tom případě skáču dolů.“

Pán jeskyně: „Hmm, tvoje torna při tom asi dostane zabrat. Rozbije se ti při tom něco?“

Katka: „Ouch. Máš pravdu, flakónky to asi nevydržely, měla jsem je tam jen tak volně hozené.“

Když dáš hráči najevo, že spoléháš na jeho úsudek, velmi pravděpodobně si rozbité věci popíše sám. Pokud to ale odmítne, nenuť 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 by asi Naria dolů neskákala, můžu udělat něco jiného?“

Pán jeskyně: „Jasně.“

Připravuj překážky, ne jejich řešení

Častou chybou Pánů jeskyně je, že zároveň s překážkou vymyslí i řešení, třeba: „Tuhle díru musí hráči přeskočit tak, že se na druhé straně zachytí kořenů.“ Postavy ji totiž vůbec nemusí chtít přeskakovat. Mohou ji něčím přemostit, nebo třeba jít někudy jinudy. Vždycky existuje spousta řešení, která tě vůbec nenapadla – to není chyba, ba právě naopak. Ve vymýšlení jednoduchých a funkčních řešení bys měl hráče co nejvíc podporovat.

Může vůbec postava spadnout?

Řekli jsme si, že hráč musí vždy předem vědět, do čeho jde. Nemůžeš tedy říct „Na druhé straně ses zachytl kořenů. Ty tě ale neudržely, takže padáš do propasti“. Postava může někam spadnout jen v jednom z těchto případů:

- Postava spustila past a neuspěje v hodu na obranu.
- Někdo ji shodí (viz kapitola **Boj**).
- Rozhodne se tak její hráč.

ZJIŠŤOVÁNÍ INFORMACÍ

Když se postavy pokouší něco zjistit, mysli 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 zloděj bude vypadat jako úplný ňouma. Místo toho rovnou hraj s tím, že se zloděj mezi městskou spodinou pohybovat umí a spolupracuj s hráčem na tom, aby to tak skutečně vypadalo.

Vyjdí z toho, čeho chce dosáhnout, a zamysli se, jak by to asi zkušený zloděj udělal.

Netrap hráče odehráváním toho, jak se několik hodin vyptávají – shrň to jednou větou a přeskoč rovnou k rozhovoru s osobou, která něco ví. Na schůzku s ní mohou (a dokonce by i měly) jít všechny postavy, takže se zapojí všichni hráči.

Příklad:

Pán jeskyně: „Žebrák, kterého ses vyptával, se z tebe nejdřív snažil vymámit prachy, ale poté, co jsi ho zmáčknu, ti rychle prozradil, kde najdeš šéfa čtvrti: „Ptej se po Jednozubovi v taverně U rezavý kotvy.““

Pokud nemáš informace připravené, vymýšlej je za běhu

Hráči se tě budou často ptát na věci, které nemáš promyšlené. 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. Je to kvalitní práce, máš nějaký tip, kde jsou vyhlášení zbrojníci?“

Pavel: „Tak určitě v hlavním městě, pak v trpaslických městech a nejspíš taky někde daleko na výhodě.“

Pán jeskyně: „Tohle určitě není místní ani trpaslická práce, takže je od jednoho z východních mistrů.“

To, co hráčům řekneš, se snaž použít

Z toho, co se postavy dozví, se stává herní skutečnost. Aby to tak ale opravdu působilo, je důležité tyto informace propojovat s dalším děním.

Příklad:

Pán jeskyně sice zatím nepromýšlel, odkud přesně je ten, kdo ztratil dýku, kterou postavy našly, ale teď je jasné, že musí mít nějaké spojení s dalekým východem. 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 setkají, 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.

NÁHODNÁ SETKÁNÍ

TODO

/* Možná to dát spíš do kapitoly Tvorba dobrodružství? */

POČASÍ

TODO

STARÉ JAZYKY

Kouzelníci a alchymisté si mohou vzít dovednost *staré jazyky*. Výjimečně se může vyskytnout jazyk, který rozluštit nedokáží, protože v civilizovaných zemích vůbec není známý, například zapomenutá řeč ještějších lidí pohřbených hluboko pod zemí. Moc to s tím ale nepřeháněj, aby hráči neměli pocit, že si tuto dovednost brali zbytečně.

ROZHOVORY

Rozhovory v přímé řeči jsou kořením hry, dávají spoustu prostoru pro hraní postav. Snaž se tedy alespoň trochu hrát za osoby, se kterými se postavy setkají, i když ti to moc nejde. Je to dovednost jako každá jiná a čím víc to budeš zkoušet, tím lepší v tom budeš.

V průběhu rozhovoru se snaž myslet na to, co dotyčný chce, případně co pro něj má nějakou hodnotu: peníze, život dcery, novinky z dalekých zemí a podobně. Nemusíš to mít rozmyšlené předem – když hráči navrhnou něco rozumného či pravděpodobného, chyt' se toho.

Příklad:

Pán jeskyně: „Před domem hlídají dva strážní, tváří se nevrle. Jeden z nich říká: „Co tu chcete?““

Pavel: „Vytáhnu stříbrňák a říkám: „Potřebujeme si promluvit s pánem domu. Samozřejmě chápu, že otravovat ho teď po obědě není jen tak, takže tohle vám nabízím za ochotu.““

Pán jeskyně: „„No dobře. Že jste to vy, já vás teda ohlásím,“ říká strážný a bere si nabízenou minci.“

Nehráčské postavy by měly být sdílné

Pokud nemáš velmi pádný důvod, proč by někdo něco říct neměl, tak ať to řekne. Pro hráče je totiž velice otravné, když potkávají samé tajemné osoby, ze kterých se nedají vypáčit žádné informace. Není také od věci dát čas od času postavám do cesty někoho upovídaného, kdo jim řekne spoustu zajímavých věcí a nich za to nechce.

VEDENÍ SOUBOJŮ

Moderování souboje

Některým hráčům může být nepříjemné skákat ostatním do řeči, nebo se neustále hlásit o slovo, což vede k tomu, že většinu hry mlčí a nebaví se. Jedním z tvých hlavních úkolů je zajistit, aby k tomu nedošlo. Na začátku každého kola tedy vždycky jednoho po druhém projdi všechny hráče a zeptej se, co budou jejich postavy dělat.

- Oční kontakt je velmi důležitý – díky němu dáš pasivnějším hráčům jasně najevo, že jsi tam i pro ně, a pomůžeš jim zapojit se do hry.

Počítání vlastností

Jaká se kdy počítá vlastnost, není tesané do kamene. Ba právě naopak: Měli byste zohledňovat konkrétní situaci ve vaší hře. Ber při tom v úvahu názor hráčů a to, jak popíšíou, co mají v úmyslu: Když například někdo kličkuje mezi překážkami, může si určitě na útěk z boje hodit **Finesou**, přestože na běh se normálně hází **Fyzičkou**.

Určitě ale neměň, čím se hází při boji se zbraněmi a při sesílání kouzel, protože to může nabourat rovnováhu hry - mohlo by se pak třeba stát, že hráči budou zvedat jenom **Fyzičku**, protože se jim jiná vlastnost nevyplatí. Když ale nejde o kouzlení nebo použití zbraní, tak se neboj hráčům povolit házet jakoukoliv vlastností, která pro to dává alespoň trochu smysl.

Přidělování výhod a nevýhod

Co se kdy počítá za výhody a nevýhody, určuješ ty. Ber při tom ale v úvahu názor hráčů: když jim budeš všechno zakazovat, přestanou se snažit něco vymýšlet. Podobně když budeš protivníkům počítat výhody, přestože se všichni hráči shodnou, že by je mít neměli, nejspíš je to brzo přestane bavit.

Snaž se je také motivovat, aby využívali prostředí – můžeš jim připomínat, jaké mají možnosti.

Příklad:

„V místnosti jsou sloupy, za které by se šlo schovat.“

Dám mu nevýhodu

Větu „Dám mu nevýhodu“ pravděpodobně uslyšíš od hráčů často – a nikdy by ti neměla stačit.

Příklad:

Naria střílí z dlouhého luku na skřeta, který se k ní řítí se šavlí v ruce. Přehodila ho o 1.

Pán jeskyně: „Máš proti skřetovi jeden úspěch, co mu uděláš?“

Katka: „Dám mu nevýhodu“.

Pán jeskyně: „Katko, takhle pravidla nefungují. Musíš vymyslet, co konkrétně mu uděláš. Nevýhodu za to bude mít až ve chvíli, kdy se pokusí udělat něco, v čem ho to bude omezovat.“

Katka: „Aha, jasně. Mohla bych ho k něčemu přistřelit?“

Pán jeskyně: „To si moc nedokážu představit – běží k tobě, takže za ním určitě není žádná stěna nebo tak něco.“

Katka: „Hmm, tak v tom případě ho zraním, no.“

Pán jeskyně: „Ok.“

Katka: „I když počkej. Můžu střelit šíp do země tak, aby o něj zakopnul?“

Pán jeskyně: „Můžeš. To ho určitě rozhodí a trochu zpomalí, ale asi se z toho hned v dalším kole vzpamatuje.“

Katka: „To mi stačí.“

Hráč nemusí nutně uplatnit všechny úspěchy – když nic rozumného nevymyslí, zůstanou nevyužity. Obvykle ale dává smysl alespoň nějaká forma krátkodobé dezorientace nebo ztráty rovnováhy, třeba zakopnutí nebo rána do hlavy, kterou zastaví helma, ale dotyčného trochu otřese. Takové

následky trvají jen jedno kolo. S každým dalším odehraným soubojem to pro vás bude menší problém, protože hráči si postupně vytvoří zásobu různých smysluplných věcí, které mohou protivníkům v boji dělat.

Postihy a bonusy v boji

Postihy a bonusy, ať už za výhody nebo za cokoliv jiného, si k hodů přičítají vždy hráči. Když má například ork nevýhodu, hráč si za to přičte +1. Když má naopak výhodu, hráč si jedničku odečte. Na tobě je zkontrolovat, že si hráč započítal všechno, co hod nějak ovlivňuje. Nejlepší je, když hráči při hodu sami vyjmenují, co všechno si přičítají, a ty to pak jen doplníš.

Příklad:

Pavel: „Jdu po zraněném skřetovi. Mám čtyřkovou sílu plus jedna za to, že ho Naria tiskne k zemi.“

Pán jeskyně: „Ještě máš výhodu za to, že má rozpárané břicho.“

Pavel: „Aha, jasně. Takže šest plus hod?“

Pán jeskyně: „Jop.“

Říkat nahlas, jaké si kdo počítá postihy a bonusy a za co jsou, je důležité. Odhalíte tím případné chyby a navíc si díky tomu ujasníte, jaké okolnosti hrají roli.

Popisy

Dávej si záležet na popisech účinků kouzel, schopností a kouzelných předmětů. Když je totiž zredukuješ na jejich pravidlový efekt, tak nejsou nijak zvlášť zajímavá – 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, což je kouzelná zbraň, která protivníka se zahřměním odhodí zpět, je možné popsat takhle: „Zranil jsi ho za tři a odhodil jsi ho kus zpět“, ale takhle je to mnohem lepší: „Ozvalo se ohlušující zahřmění, skřet odlítnul přes celou místnost a se zaduněním se rozplácnul o protější stěnu. Tváří se poněkud překvapeně.“

Při zásahu modrým bleskem můžeš zase popsat zápach spáleného masa, najezžené vlasy a podobně.

Nech hráče popisovat výsledek

Nemusíš všechno popisovat ty, je dokonce lepší hráče vyzvat, ať si výsledek popíše sám, a pak to případně doplnit, protože tím jej víc zapojíš do hry a navíc ho může napadnou něco zajímavého, co by tebe třeba nenapadlo.

Příklad:

Pán jeskyně: „Máš proti němu dva úspěchy. Co jsi mu udělal?“

Pavel: „Srazím ho k zemi, přišlápnu ho levou nohou a sekerou mu vyrazím zbraň z ruky. A dodám: ‚Vzdej se, hajzle!‘“

Pán jeskyně: „Bojujete těsně vedle propasti. Chceš, aby jeho šavle spadla dolů?“

Pavel: „Přesně tak.“

BOJ S NESTVŮRAMI

Zranitelnost nestvůr

Některé nestvůry jsou snáze nebo naopak hůře zranitelné určitými druhy zbraní nebo útoků. Herně se to projevuje, jako kdyby proti nim měli větší nebo menší zbroj.

Příklad:

Oživlá kamenná socha má zbroj 5, ale proti **drtivým** útokům a kamenickým nástrojům jen 3. Kostlivec má proti **bodů** zbroj 3.

Nestvůra také může být určitými druhy útoku kompletně nezranitelná.

Příklad:

Ohnivému drakovi **ohěň** nic nedělá. Přízrak je nehmotný, takže zbraně neškodně projdou skrz něj.

Nezapomeň dát hráčům vědět, že jejich útok má jiný než očekávaný účinek.

Příklad:

Pán jeskyně: „Po zásahu palicí se na soše udělaly pukliny a odpadl z ní velký kus kamene. Vypadá to, že je proti ní poměrně účinná.“

Jiný příklad:

Pán jeskyně: „Trefila jsi kostlivce přesně do srdce – teda spíš tam, kde by bylo, kdyby nějaké měl. Šíp mu proletěl skrz hrudní koš a nic moc mu neudělal.“

A do třetice:

Pán jeskyně: „Rána sekerou prošla skrz ducha, jako kdyby tam vůbec nebyl. Zásah na něm není nijak znát.“

POPISY BOJE

Soubojový systém je pouze holá kostra, sám o sobě nedokáže zajistit, aby byly boje zajímavé. K tomu jsou potřeba nápadité akce a barvitě popisy: lev by měl nebohého kouzelníka srazit na zem a rvát z něj kusy masa, dračí dech by měl válečníkovi sežehnout vlasy, vousy a obočí, krev by měla stříkat.

K pocitu hrozby také přispěje, když budou nestvůry postavy zalehávat, srážet na zem, obtáčet a škrtit a vůbec je dostat do svízelných situací, ve kterých člověk ztrácí pocit kontroly.

Příklad:

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. Braň se.

PŘIDĚLOVÁNÍ POKLADŮ

TODO: Tohle asi bude spíš v Tvorbě dobrodružství.

PŘIDĚLOVÁNÍ KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

TODO: Tohle asi bude spíš v Tvorbě dobrodružství.

Když bude mít každá postava doma ve skříni sto kouzelných mečů, dalším už je asi neohromíš, je tedy dobré hráče kouzelnými předměty nezahltit. Na druhou stranu by jich ale nemělo být ani příliš málo. Mají totiž stejnou herní funkci jako schopnosti a kouzla – rozšiřují možnosti postav a umožňují hráčům dělat zajímavé věci.

- Na nízkých úrovních je přiměřený počet zhruba jeden trvalý kouzelný předmět na postavu a úroveň.

Počítají se do toho všechny užitečné trvalé kouzelné předměty, které postavy mohou nalézt, koupit, získat jako odměnu za splněný úkol a podobně. Nepočítají se do toho prokleté nebo málo užitečné předměty a spotřební kouzelné předměty (lektvary a podobně).

Množství spotřebních kouzelných předmětů záleží na tom, o čem bude vaše hra. Pokud budou například postavy neustále bojovat, budou potřebovat hodně *léčivých lektvarů*.

- Spotřebních kouzelných předmětů by hráči měli mít vždy dostatek, aby neměli pocit, že jimi musí šetřit.

- Pokud je v družině alchymista, místo hotových výrobků dávej do hry suroviny, ze kterých je může vyrobit, ať jeho hráči nebereš uplatnění.

Nakupování kouzelných předmětů

Hráčské postavy pravděpodobně nejsou jediné, kdo prohledává ztracené ruiny. A přestože si dobrodruzi kouzelné předměty obecně spíš nechávají, protože jsou jim na nebezpečných výpravách užitečné, čas od času nějaké prodají – a hráčské postavy si je pak mohou koupit.

Nějaký ten magický předmět by sem tam ke koupi být měl, protože to dá postavám možnost uplatnit zlato a jiné poklady, které na svých výpravách najdou. Vždycky sice mohou utrácet za lepší živobytí ve městě a mohou také mít jiné plány, na co získané bohatství použít, ale kouzelné předměty mohou hráči kreativně využívat při další hře a možnost je nakupovat je také výbornou motivací, proč se pouštět do nebezpečí a hledat poklady.

Dávej hráčům vědět, že si mohou kouzelné předměty koupit

Nezapomeň dát postavám vědět, že jsou kouzelné předměty na prodej. Obchodník je může sám oslovit a ukázat jim, co nabízí. Můžeš to ale také využít jako záminku k výpravě do exotických krajů – postavy se mohou třeba doslechnout, že v dalekém městě sídlí známý obchodník s kouzelnými předměty.

Hráči se samozřejmě mohou rozhodnout obchodníka přepadnout a okrást – v tom případě ušetří, ale pravděpodobně se to rozkřikne a příště už je nikdo neosloví, nebo si s sebou vezme početnou ochranku.

Zdroje kouzelných předmětů

Postavy mohou kouzelné předměty získávat různými způsoby, například:

- Nacházet je při průzkumu podzemí či divočiny.

- Porazit někoho, kdo je vlastní – třeba jinou skupinu dobrodruhů.
- Koupit si je od nějakého obchodníka nebo třeba od jiné družiny.
- Za odměnu – například za splnění nějakého úkolu.

Rozmysli si předem, kolik a jakých kouzelných předmětů půjde jednotlivými způsoby získat.

SVĚT DRAČÁKU

Jak už jsme si řekli, v této příručce není popsán konkrétní herní svět. Najdeš v ní ale různé prvky, které napovídají, jak asi bude vypadat. Zde si je postupně projdeme pro představu, co můžeš očekávat, případně co je třeba změnit, pokud budeš chtít vytvořit výrazně odlišný.

Zaniklé civilizace

Podobně jako náš svět, i ten váš herní by měl mít nějakou historii. Na území, kde se rozkládají současná království, v dávných dobách byly jiné říše s vlastní kulturou, znalostmi a tradicemi. Jejich obyvatelé stavěli velkolepá města a budovali podzemní komplexy, ze kterých dnes zbývají jen ruiny. Obyčejní rolníci v nich dnes vidí jen snadno dostupný stavební materiál, zato pro odvážné dobrodruhy jsou zlatým dolem plným pokladů a dávných artefaktů – pokud ovšem v temných hlubinách dokáží překonat všechny pasti, nástrahy a nebezpečné nestvůry a vynést je na denní světlo.

Tento koncept má obdobu ve skutečné historii: Po pádu vyspělé antické civilizace v období starověkého Řecka a Říma nastala dlouhá doba úpadku, jíž říkáme středověk. Ruiny antických měst a památek, které ještě dnes obdivujeme, v té době byly mnohem zachovalejší a na středověké obyvatele musely působit jako pozůstatky něčeho velkého a úžasného, co v jejich současnosti nemá obdoby.

Staré jazyky a řeč kouzel

V pravidlech je dovednost *staré jazyky* – těmi se mluvilo právě v těch starých, vyspělých říších, po nichž zbyly ruiny. Rozmysli si také, co je zač *řeč kouzel*. Je na tobě, jestli to bude jazyk, který se kdysi elfové naučili od bohů, řeč popisující materii světa podobně, jako ji popisuje periodická tabulka prvků, nebo cokoliv jiného tě napadne. Můžeš také záhadu *řeči kouzel* nechat nevysvětlenou.

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.

Současné jazyky

V pravidlech jsou současné jazyky rozdělené podle ras – lidský jazyk, elfština, trpasličtina a podobně. Je to proto, že takové jazyky dobře fungují v libovolném světě, kde jsou fantastické rasy. Pokud si ale vymyslíte vlastní státy a kultury, bude nejspíš dávat větší smysl, když tyto jazyky nahradíte vlastními – pokud vymyslíte třeba Vardingarské království, bude se tam nejspíš mluvit Vardingarštinou. Domluvte se také, jakým jazykem se nejčastěji mluví v oblasti, kde budete hrát, to bude vaše *obecná řeč*.

Nestvůry a jiní protivníci

V kapitole **Bestiář** najdeš různé tvory, se kterými se mohou postavy potýkat. Pobíjení skřetů a nestvůr je podstatnou součástí Dračáku – dá se sice hrát úplně bez toho a bojovat třeba jen s nepřátelskými špehy či vojáky nebo dokonce vůbec, ale hra pak vyzní úplně jinak, než jak se obvykle Dračák hraje.

Pokud se chceš držet toho, že skřetí národy a nestvůry z Bestiáře jsou určeny k tomu, aby s nimi mohly hráčské postavy bojovat, je vhodné, aby to běžné obyvatelé vašeho herního světa nepohoršovalo.

PŘIDĚLOVÁNÍ ZKUŠENOSTÍ

Jak je řečeno v kapitole **Zlepšování postav**, postavy získávají zkušenosti za každou odehranou lokaci, událost nebo náhodné sekání a za každou prozkoumanou místnost v podzemí. Nemusí nutně zabít všechny nestvůry, najít všechny tajné dveře a získat všechny poklady. Když se například rozhodnou ustoupit z nerovného boje a poklady tam nechat, je to pro ně určitě cenná zkušenost. Pokud ale lokací jen proběhnou, zkušenost si za to nezaslouží.

Pokud se hráči pustí do odehrávání vlastního zajímavého obsahu, přiděl jim za to zkušenosti podle své úvahy – zhruba tolik, kolik by za stejnou dobu prošli lokací při normální hře.

NÁHODNÁ SETKÁNÍ

- Hází se třikrát za den (dopoledne, odpoledne, noc).

TODO

TVORBA DOBRODRUŽSTVÍ

V této kapitole si projdeme, jak Pán jeskyně připravuje podklady pro vedení hry.

PÍSKOVIŠTĚ

Stolní rolové hry je možné hrát různě, Dračák podle staré školy je ale stavěný primárně na hraní na „pískovišti“ (angl. sandbox). V tomto stylu hry Pán jeskyně nepřipravuje, co se bude dít, místo toho vytvoří dobrodružné prostředí plné ruin dávných měst a chrámů skrytých v

nebezpečných močálech, podzemních labyrintů hluboko v nehostinné poušti a dalších zajímavých míst, která lákají k prozkoumání. Do nich pak umístí poklady a nestvůry, mocné čaroděje potrající po magických artefaktech, znepřátelené frakce, žoldnéřské kumpanie, sekty vyzývající temná božstva, zlodějské gildy a další zájmové skupiny.

Hráči pak takto připravené prostředí prozkoumávají, postupně poznávají různé frakce a cizí postavy, podle vlastního uvážení jim pomáhají nebo se jim naopak snaží zmařit plány a při tom hledají poklady a kouzelné předměty, které jim pomohou překonávat překážky a nástrahy.

DOBRODRUŽNÁ OBLAST

Herní prostředí sestává z dobrodružných oblastí. Typická oblast obsahuje jedno středně velké podzemí (s mapou na A4) nebo několik menších, několik přilehlých lokací a tabulky náhodných setkání. Jako samostatná oblast také může sloužit velké, obvykle vícepatrové podzemí.

Oblasti souvisí s růstem úrovně – hráči mohou přestoupit pokaždé, když prozkoumají nějakou oblast. Pomáhají také odhadnout, kolik dávat do hry pokladů a kouzelných předmětů.

Na první hru stačí mít připravenou jednu oblast. V kapitole **Prokletý ostrov** si tvorbu takové startovní oblasti ukážeme.

Tvorba podzemí

- Mapa

Více cest

Pasti

Překážky (šplhání, plavání)

- Obyvatelé

Měl by existovat důvod, proč tam jsou.

Co vědí?

- Protivníci

- Příběh

Texty

Vyprávění obyvatel

Dlouho opuštěné podzemí zachycuje nějakou situaci

- Poklady
- Magické předměty

Pasti

Pasti v podzemí, kde někdo žije, často mívají deaktivální mechanismus – ten, kdo je nalíčil, tudy nejspíš potřeboval chodit bez toho, aby se do nich pokaždé sám lapil. V zapečetěných hrobkách, tohle většinou neplatí – pohřbený past nespustí a nikdo jiný v hrobce nemá co pohledávat.

TVORBA NESTVŮR

VELIKOST

/* Vzorec pro životy: další_hodnota = předchozí_hodnota * třetí_odmocnina_ze_dvou */

0 (1 žt) – (pod 1kg) myš, krysa, potkan, lasice, křeček, veverka, netopýr

1 (2 žt) – (1.5 kg) havran, sokol, kuna

- 2 (3 žt) – (3 kg) kočka
- 3 (4 žt) – (7 kg) liška, šakal, permoník, orel, sup
- 4 (5 žt) – (15 kg) rys, bobr
- 5 (6 žt) – (30 kg) šimpanz, hyena, vlk
/* 7 žt – (cca 45 kg) kudŮk, hobit */
- 6 (8 žt) – (60 kg) člověk, elf, trpaslík, velký pes, puma, levhart, orangutan
/* 9 žt – (cca 100 kg) barbar, kroll */
- 7 (10 žt) – (125 kg) medvěd, jelen, lev, gorila
- 8 (13 žt) – (250 kg) osel, mula, poník, tygr, grizzly, aligátor
- 9 (16 žt) – (500 kg) kůň, los, zlobr (3 metry výšky)
- 10 (20 žt) – (1 tuna) buvol, bizon, krokodýl
- 11 (25 žt) – (2 tuny) hroch, nosorožec, mladý drak
- 12 (32 žt) – (4 tuny) slon, dospělý drak, obr (6 metrů výšky)
- 13 (40 žt) – (8 tun) kosatka, mamut
- 14 (51 žt) – (16 tun) kraken
- 15 (64 žt) – (32 tun) kerporkak
- 16 (81 žt) – (64 tun) vorvaň
- 17 (102 žt) – (128 tun) plejtvák obrovský
- 18 (128 žt) – (256 tun) leviatan

FYZIČKA

Obecně:

kořist 2

lovec 3

nestvůra +1 (lykantrop, drak, bazilišek atp.)

Výjimky:

jedovatí hadi 2, škrtiči 3

opice 2, lidoopi 3

Úprava Fyzičky za velikost

0-1: -2

2-4: -1

5-7: +0

8-10: +1

11-13: +2

14-16: +3

17-18: +4

FINESA

tlustokožec 1

tur 1

prase 1

medvěd 1

krokodýl 1

ještěr 1

jezdecké zvíře 1

škrtič 1

červ 1

psovitá šelma 2

lidoop 2

brouk 2

krab 2

mravenec 2

hlodavec 3

kočkovitá šelma 3

lasicovitá šelma 3

opice 3

dravý pták 3

netopýr 3

štír 3

žralok 3

jedovatý had	4
jedovatý pavouk	4
lehkonohá zvěř (laň, gazela)	4
mangusta	5
vážka za letu	5

ŽIVOTY

Životy závisí na velikosti. Platí, že dvakrát větší (tedy osmkrát těžší) tvor má dvojnásobek životů. Oživlé sochy, zombie a další nestvůry, které nemají zranitelné vnitřní orgány, mají o polovinu životů víc než stejně velký živý tvor.

ZBROJ

Hliněný golem	2
Želví krunýř	3
Dřevo	proti bodu a drcení 3, jinak 0
Křišťál	4
(proti drtivým útokům a kamenickým nástrojům jen 1)	
Kámen	4
(proti drtivým útokům a kamenickým nástrojům jen 2)	
Železo	4
(proti duševním útokům a žíravině leptající kovy 0)	
Ocel	5
(proti duševním útokům a žíravině leptající kovy 0)	

TODO: Duševní útoky nezmiňovat, ty obchází zbroj by default.

ZRANĚNÍ

Umělé zbraně:

Lehká zbraň:	1
Těžká zbraň:	2

Přirozené zbraně:

Člověk (beze zbraně), pařáty nemrtvých	0
Zuby všežravců a býložravců, hadí zuby	0
Spáry/zobák nedravých ptáků	0
Spáry/zobák dravých ptáků	1
Zuby a drápy šelem a ještěrů	1
Kusadla, zuby hrochů, žraloků, opic a lidoopů	1
Páráky a klektáky, paroží, dikobrazí ostny	1
Kopyta, klepeta, ocas ještěrů a krokodýlů	1
Tělo škrtičů	1
Rohy, nosorožcův roh, sloní kly	2
Zuby šavlozubého tygra	2

Modifikátory:

Improvizovaná nebo primitivní zbraň	-1
/* Pařáty nemrtvých +1 (jako boj dvěma zbraněmi) -	
ZRUŠIT */	
Dvojruční zbraň:	+1

Úprava zranění za sílu

0:	-2 zranění
1-3:	-1 zranění
4-6:	+0 zranění
7-9:	+1 zranění
10-12:	+2 zranění
13-15:	+3 zranění
16-18:	+4 zranění

Úprava zranění za velikost

0-2:	-2 zranění
------	------------

3–5:	–1 zranění
6–8:	+0 zranění
9–11:	+1 zranění
12–14:	+2 zranění
15–17:	+3 zranění
18:	+4 zranění

VLASTNOSTI ZVÍŘAT

Jelikož zvířata obvykle nestřílí, neohání se v boji palcátem a nenosí těžkou zbroj, **Fyzička** u nich v zásadě vyjadřuje, jak dobře se perou, a **Finesa** říká, jak dobře kličkují a uhýbají.

- Vysokou **Fyzičku** mají šelmy (kočka, tygr, vlk, medvěd, lasička), ještěři (krokodýl, varan), škrtiči (hroznýš, anakonda), draví ptáci (orel, jestřáb, sup) a také velcí býložravci (býk, bizon, kůň, nosorožec, slon).
- Vysokou **Finesu** mají hlodavci (krysa, veverka, křeček), lehkonozí býložravci (kamzík, laň, gazela), býložraví ptáci (kachna, křepelka) a také jedovatí hadi (zmije, kobra, chřestýš).
- Velké, opancéřované nestvůry mohou mít vysokou **Finesu**, přestože působí těžkopádně – drak nemusí před šípem uskočit, stačí, když se nastaví tak, aby se mu odrazil od šupin.
- Dravci mívají vyšší hodnoty než jejich kořist.

SMYSLY

Zrak, sluch, čich: slabý / dobrý / skvělý

- noční vidění
- vidění ve tmě
- infravidění
- ultrasluch

- selektivní sluch
- hmatová tykadla
- hmat celým tělem
- detekce vibrací

POKLADY

Tato kapitola je určena pro Pána jeskyně. Najde v ní poklady, které může použít při tvorbě dobrodružství.

CENNOSTI

Nejběžnějším druhem pokladů jsou šperky, perly, drahé kameny, sošky ze vzácných kovů, drahé látky či koberce a podobně. Jejich cena závisí na velikosti, materiálu a zpracování: zlatá náušnice je dražší než stříbrná i než stejně těžká zlatá mince.

Poznámka pro Pána jeskyně:

Hodnotu cenností nemusíš určovat přesně, zvláště když jich je víc najednou. Můžeš klidně říct „našli jste hromádku zlatých a stříbrných šperků v hodnotě 60 zl“.

Určování hodnoty cenností

Sečti cenu základu a cenu vsazených perel či drahých kamenů.

Příklad:

Zlatý prsten s černou perlou stojí 15 zl: 10 zl za zlatý prsten a 5 zl za černou perlu.

Věhlasné cennosti

Známé šperky a jiné cennosti mohou mít mnohonásobně vyšší cenu, než by odpovídalo použitému materiálu a zpracování.

Drahokamy

diamant (čirý, žlutý, modrý, růžový, červený)

smaragd (zelený)

rubín (červený)

safír (modrý, oranžový, růžový, žlutý, zelený)

topaz (čirý, žlutý, růžový, hnědý, modrý)

Cena drahokamů prudce roste s velikostí. V **Ceníku** je cena za kámen běžné velikosti. Malé kameny stojí desetinu, opravdu velké drahokamy mohou stát i stokrát víc. Jsou ale nesmírně vzácné, obvykle mají svá vlastní jména a nepovalují se jen tak po jeskyních.

Polodrahokamy

achát, akvamarín, ametyst, beryl, citrín, granát, hematit, chryzoberyl, jantar, jaspis, kalcit, karneol, korund, křišťál, lazurit, malachit, nefrit, obsidián, olivín, onyx, opál, pyrit, růženín, spinel, turmalín, tygří oko, tyrkys, zirkon

Cena polodrahokamů také roste s velikostí, ale ne tak prudce jako u drahokamů. Malé stojí polovinu uvedené ceny, velké dvojnásobek.

Nepracované drahokamy stojí polovinu.

KOUZELNÉ PŘEDMĚTY

Tato kapitola je určena pro Pána jeskyně. Najde v ní pravidla pro použití kouzelných předmětů a seznam, ze kterého může vybírat při tvorbě dobrodružství.

POZNÁVÁNÍ KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Kouzelné předměty, jako jsou magické meče či zbroje, svitky či knihy s kouzly nebo alchymistickými recepty, nebo třeba čarovné hůlky a prsteny, snadno poznáš: když se jich dotkneš 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. 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.

Lektvary a ostatní alchymistické výrobky při dotyku nebrní a neprozrazují, co jsou zač. Napovědět ti může vzhled – když Pán jeskyně popíše kouli o velikosti kokosového ořechu, ze které čouhá doutnák, je to s největší pravděpodobností *bomba*. Alchymista to může s jistotou určit rozbořem, který zabere několik minut a je k němu potřeba alchymistická aparatura.

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.

Svitky a knihy s kouzly nebo alchymistickými recepty a učebnice může přečíst každý, kdo umí číst a má dovednost *staré jazyky*. 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.

INSTRUKTÁŽNÍ KNIHY A SVITKY

Cena: součet ceny zapsaných kouzel, receptů, dovedností a schopností (viz tabulka **Instruktažní knihy a svitky** v **Ceníku**)

Instruktažní knihy a svitky umožňují naučit se kouzla, rituály, alchymistické recepty, schopnosti nebo dovednosti. Jsou to kouzelné předměty – díky tomu studium zabere pouhých 7 dní. Zabere to navíc jen část dne, je tedy možné určit se několik kouzel, rituálů, receptů, schopností či dovedností současně, případně ve zbylém čase dělat něco jiného.

Jako všechny kouzelné předměty také instruktažní knihy a svitky na dotek brní a po chvíli prozradí, co je v nich zapsáno. Když je opíšeš, bude to bezcenný cár papíru, který nebude brnět a nepůjde se z něj nic naučit ani to jinak použít.

Mohou v nich být zapsána kouzla, recepty, schopnosti nebo dovednosti uvedené v pravidelch, ale také ale také nové, které vymyslel Pán jeskyně nebo autor dobrodružství. V obou případech se je postava s odpovídajícím povoláním a úrovní může naučit při přestupu na další úroveň jako jedno ze svých nových kouzel, receptů, schopností či dovedností. Musí je ale umět přecíst, nebo sehnat někoho, kdo jí to přeloží. Kouzla a kouzelnické rituály jsou vždy zapsané v *řeči kouzel*, alchymistické recepty, schopnosti a dovednosti obvykle v některém ze *starých jazyků*.

Pokud je na instruktažním svitku nebo v knize zapsané kouzlo nebo kouzelnický rituál, kouzelník ho z něj může seslat nebo provést, i když ho neumí. Musí na to mít požadovanou úroveň, splnit předepsaný postup a použít náležité suroviny. Jedno kouzlo ze svitků nebo knih si také může připravit navíc k těm, která zná (viz **Příprava kouzla ze svitku nebo knihy** v kapitole **Kouzelník**).

Když je tam zapsaný alchymistický recept, alchymista podle něj může vyrobit předmět, který normálně vyrábět neumí. Bude ho to stát obvyklé

množství surovin a kouzelné esence, potřebuje na to ale přístup do alchymistické laboratoře a zabere mu to několik hodin místo obvyklých několika minut. Musí na to také mít odpovídající úroveň, na základních úrovních například nemůže vyrábět pokročilé ani mistrovské předměty.

Příklady instruktážních knih a svitků

Svitek s kouzlem Modrý blesk

Cena: 10 zl

Úrovně: základní

Sesílací formule: *Artak báarak*

Na tomto svitku je v řeči kouzel zapsáno kouzlo *modrý blesk*.

Kniha lesní moudrosti

Cena: 60 zl

Z této knihy se lze naučit dovednosti *lov a stopování a orientace a přežití v divočině* a základní hraničářskou schopnost *řeč zvířat*.

KOUZELNÁ MUNICE

Střely z ostnů dikobraza

Prodej: 25 zl za toulec

Při zásahu:

- zranění
- paralýza zasažené části těla
- úplná paralýza

Toulelec šípů, šípek do kuše nebo vrhacích šípek s hroty z ostnů *obřího dikobraza*, které při zásahu paralyzují.

KOUZELNÉ AMULETY A TALISMANY

Amulet nedetekovatelnosti

Vzhled: fialový ametyst na měděném řetízku

Nákup: 90 zl

Úrovně: mistrovské

Když máš nasazený tento amulet, není tě možné detekovat pomocí kouzel, schopností ani kouzelných předmětů. Neukážeš se na *sledovací mapě*, nejsi vidět kouzlem *oko* ani *křišťálovou koulí* a podobně.

Amulet věčného života

Vzhled: seschlé srdce velikosti vlašského ořechu

Prodej: 300 zl

Úrovně: pokročilé

Ten, kdo nosí tento amulet, normálně stárne, ale nemůže umřít věkem.

Amulet vodního dechu

Vzhled: amulet z vrbového dřeva se vsazeným tyrkysem

Nákup: 25 zl

Úrovně: základní

Tento amulet umožňuje dýchat, mluvit i kouzlit pod vodou.

Amulet z rohu jednorožce

Prodej: 100 zl

Úrovně: pokročilé

Tento amulet dává svému nositeli imunitu na všechny jedy a nemoci. Stávající nákazu nebo otravu nevyléčí, pouze brání novým.

Hřejivý amulet

Vzhled: zlatý amulet se vsazeným rubínem

Nákup: 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 nahý na sněhu a podobně.

Mráz tě zraňuje normálně.

Chladivý amulet

Vzhled: stříbrný amulet se vsazeným safírem

Nákup: 10 zl

Úrovně: základní

Dokud máš na sobě tento amulet, nepůsobí na tebe horko. Můžeš tedy například pohodlně běhat po rozpálené poušti, pracovat u rozpálené výhně a podobně. **Oheň** tě zraňuje normálně.

Nazar, talisman proti uhranutí

Vzhled: kulatý talisman se symbolem oka na tmavě modrém pozadí

Nákup: 5 zl

Úrovně: základní

Dokud máš u sebe tento talisman, nepůsobí na tebe uhranutí.

Talisman matení pachu

Vzhled: kožený váček na šňůrce, uvnitř je zvířecí srst

Nákup: 10 zl

Úrovně: základní

Dokud máš u sebe tento talisman, jsi cítit jako zvíře, jehož srst je do něj vložena. Když ji vyměníš, změníš tím pach, který budeš vydávat.

Talisman ochrany před hmyzem

Vzhled: jantarový talisman ve tvaru brouka

Nákup: 15 zl

Úrovně: základní

Dokud máš na krku tento talisman, hmyz si od tebe bude držet uctivou vzdálenost a nebudou na tebe útočit ani různé obří brouci a jiné přerostlé varianty hmyzu. Na pavouky a štíry nepůsobí.

KOUZELNÉ ČELENKY

Čelenka telekineze

Vzhled: tenká zlatá čelenka s oranžovým karneolem

Nákup: 140 zl

Úrovně: mistrovské

Když si nasadíš tuto čelenku, můžeš použít hraničářskou schopnost telekineze. Použití tě ale psychicky vyčerpá. Dokud se pořádně nevyspíš, nebudeš se moci *soustředit*, a tedy ani znovu použít tuto čelenku.

KOUZELNÉ HRAČKY

Mluvicí panenka

Mluví jako malé dítě.

Kvákající žába

Když ji pohladíš, zakváká.

Kouzelná kulička

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

Umí na rozkaz pochodovat, stát v pozoru a podobně. Když spíš, chrání tě před škorpióny, drobnými hlodavci a podobnou havětí.

Kouzelná píšťalka

Když do ní foukneš, sama zahraje melodii podle toho, jakou máš zrovna náladu.

KOUZELNÉ HUDEBNÍ NÁSTROJE

Krysařova flétna

Vzhled: ošuntělá zobcová flétna

Nákup: 150 zl

Úrovně: mistrovské

Když hraješ na tuto flétnu, všechny krysy v doslechu, které nejsou *zvířecím společníkem* nějakého hraničáře, se pokusí splnit každé tvoje přání.

KOUZELNÉ HŮLKY A ŽEZLA

Ebenová hůlka

Vzhled: hladká hůlka z ebenového dřeva

Nákup: 200 zl

Úrovně: mistrovské

Když někdo sešle kouzlo, zatímco se *soustředíš* a ukazuješ na něj touto hůlkou, nebude účinkovat a hůlka jej pohltí. Toto kouzlo můžeš kdykoliv později seslat tak, že vezmeš hůlku do ruky, krátce se *soustředíš* a vyslovíš jeho zaklínací formuli. Dokud kouzlo z hůlky nesešleš, nemůže pohltit další.

Při dotyku hůlka prozradí, zda je v ní nabitě kouzlo a případně jaká je jeho sesílací formule (viz **Poznávání kouzelných předmětů** v kapitole **Kouzelné předměty**).

Hůlka temnoty

Vzhled: kroucená hůlka z černého meteorického železa

Nákup: 40 zl

Úrovně: pokročilé

Aktivační formule: **Chošek**

Zdroj světla do intenzity táborového ohně, na který ukážeš touto hůlkou, po vyslovení formule **Chošek** přestane svítit. Pokud je to oheň, bude dál hořet a pálit, ale bude černý jako uhlí. V jednu chvíli může být takto zhasnutý pouze jeden zdroj světla. Když hůlku použiješ znovu, ten předchodí se zase rozsvítí.

Mrazící hůlka

Vzhled: stříbrná hůlka s modrým safírem

Nákup: 30 zl

Úrovně: základní

Dotyk této hůlky zmrazí zhruba tolik vody, kolik se vejde do jednoho sudu. Hůlka se tím zahřeje a následně trvá zhruba hodinu, než vychladne a půjde znovu použít.

Žezlo královského majestátu

Vzhled: žezlo ze slonoviny se zlatou hlavicí s perlami a drahokamy

Nákup: 500 zl

Úrovně: mistrovské

Když držíš toto žezlo, vyzařuje z tebe královský majestát. I když zrovna vylezeš ze stoky ve špinavých žebráckých hadrech a budeš se chovat jako buran, na všechny budeš působit jako šlechtic vybraných mravů oděný do nejvzácnějšího hávu.

Žezlo ohně a mrazu

Vzhled: mosazné žezlo s rubínem na jednom konci a safírem na druhém

Nákup: 100 zl

Úrovně: pokročilé

Když držíš toto žezlo, tak kdykoliv chceš kouzlem 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 LAMPY

Žhnoucí lampa

Prodej: 12 zl

Úrovně: základní

Tato kouzelná lampa trvale svítí tlumeným, rudooranžovým světlem.
Pro člověka na čtení nestačí, pro elfa ano.

KOUZELNÉ OBLEČENÍ

Elfí boty

Vzhled: zdobené nízké boty z měkké kůže

Nákup: 25 zl

Úrovně: základní

Když máš obuté tyto boty, tvoje kroky jsou zcela neslyšné.

Elfí plášť

Vzhled: dlouhý šedý plášť

Nákup: 140 zl

Úrovně: pokročilé

Když se přikrčíš a přehodíš přes sebe tento plášť, dokonale splyneš s okolím a všimnout si tě může jen ten, kdo na tebe přímo šlápne, nebo kdo tě ucítí. Plášť tě ale musí zcela zakrýt, takže nevidíš ven.

Maska mnoha podob

Vzhled: jednoduchá karnevalová maska na horní polovinu tváře

Nákup: 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, jde však o iluzi, takže ve skutečnosti máš stále svůj původní oděv a výstroj. V nové podobě máš stále viditelně nasazenou tuto masku. Když ji sundáš, iluze skončí.

Plášť nenápadnosti

Vzhled: ošuntělý šedý plášť

Nákup: 60 zl

Úrovně: základní

Když máš na sobě tento plášť, všem se bude zdát, že tam, kde jsi, přirozeně patříš.

Plášť neviditelnosti

Vzhled: dlouhý černý plášť s kápí a stříbrným lemováním

Nákup: 200 zl

Úrovně: mistrovské

Když se zahalíš do tohoto pláště, uvidíš přes něj ven, ale zvenku vidět nebudeš. Všechno, co nebude pláštěm zcela zakryté, ale bude vidět normálně.

Sedmimílové boty

Vzhled: vysoké kožené boty se šňůrkami z koňských žíní

Nákup: 90 zl

Úrovně: pokročilé

V těchto botách můžeš běžet rychle jako kůň. Jakmile ale uběhneš sedm mil, nebo když se zastavíš, padneš vyčerpáním a musíš několik minut odpočívat, než dokážeš vstát. Při chůzi nebo obyčejném běhu naopak únavu vůbec nepocítuješ.

KOUZELNÉ PRSTENY

Prsten černé vodoměrky

Vzhled: stříbrný prsten s černým symbolem vodoměrky

Nákup: 60 zl

Úrovně: pokročilé

Když máš nasazený prsten černé vodoměrky, můžeš chodit po hladině jakékoliv kapaliny.

Upířský prsten

Vzhled: masivní prsten z černého meteorického železa

Nákup: 120 zl

Úrovně: pokročilé

Když tento prsten ponoříš do krve čerstvě zraněného protivníka, vyléčí ti 1 život. Znovu léčí až poté, co se vyléčíš do plných životů.

Prsten uhranutí

Vzhled: zlatý prsten s černým onyxem

Nákup: 20 zl

Úrovně: základní

Když máš nasazený tento prsten a zadíváš se někomu upřeně do očí, přijde na něj silné nechutenství, začne hlasitě škytat a zívát a po několik dalších hodin bude pociťovat úzkost a obavy, že na něj za každým rohem číhá neštěstí.

Sluneční prsten

Vzhled: masivní zlatý prsten se vsazeným slunečním kamenem

Nákup: 90 zl

Úrovně: pokročilé

Když máš nasazený tento prsten a vyslovíš formuli *Ór šemeš*, bude několik minut jasně zářit a všechno v dlouhé vzdálenosti osvětlí jako za jasného, slunečného dne. Před dalším použitím musíš prsten po celý den vystavit slunečnímu světlu.

Poznámka:

Světlo vytvořené tímto prstenem má stejné vlastnosti jako pravé sluneční světlo. Některé nestvůry v něm tedy mají nevýhodu a jiné v něm mohou zkamenět nebo se dokonce na místě rozpadnout v prach.

Prsten neviditelnosti

Vzhled: masivní platinový prsten s tlumeně žhnoucím čirým diamantem

Nákup: 100 zl

Úrovně: mistrovské

Počet použití: 1

Tento prsten umožňuje vyslovením formule *Ij ryjut* na sebe seslat kouzlo neviditelnost. Vsazený diamant při tom pohasne a znovu již kouzlo seslat nepůjde.

Prsten pravdy

Vzhled: stříbrný prsten s modrým lazuritem

Nákup: 30 zl

Úrovně: základní

Dokud máš nasazený tento prsten, nemůžeš lhát. Nemusíš ale na všechno odpovídat.

KOUZELNÉ ŠTÍTY

Protimagický štít

Vzhled: kulatý měděný štít se stříbrnými runami

Nákup: 350 zl

Úrovně: mistrovské

Tento štít automaticky pohltí první kouzlo, které je na tebe sesláno, nehladě na to, jestli ti má uškodit nebo pomoci, a následně bude několik minut slabě zářit. Další kouzlo pohltí, až když opět pohasne.

KOUZELNÉ ZBRANĚ

Bezhlučný dlouhý luk

Vzhled: dlouhý luk z tisového dřeva s elfskými runami

Nákup: 25 zl

Úrovně: základní

Tento dlouhý luk při výstřelu nevydává žádný zvuk.

Dýka mnoha kovů

Vzhled: dlouhá, bohatě zdobená dýka s rovnou čepelí

Nákup: 50 zl

Úrovně: pokročilé

Aktivační formule: *Šinah*

Když se čepel této dýky dotkneš nějakým kovovým předmětem a vyslovíš formuli *Šinah*, promění se ve stejný kov.

Hadí hůl

Vzhled: dlouhá, zkroucená hůl

Nákup: 20 zl

Úrovně: základní

Aktivační formule: *Šinah*

Když držíš tuto hůl a vyslovíš formuli *Šinah*, promění se v *chřestýše*, který tě bude bránit. Opětovným vyslovením ho můžeš proměnit zpět v hůl. Když had utrpí zranění, hůl bude poškozená. Když zemře, bude zničená.

Meč noci

Vzhled: meč s čepelí z černého meteorického železa

Nákup: 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 vyrytými symboly

Nákup: 5 zl

Úrovně: základní

Pokud tato vrhací hvězdice mine cíl, bezpečně se ti vrátí do ruky.

Ohnivý meč

Vzhled: meč s čepelí černou jako saze

Nákup: 250 zl

Úrovně: mistrovské

Aktivační formule: *Kvidžah*

Když je tento meč studený, jeho čepel je černá. Pokud ji na několik minut vložíš do ohně, začne rudě žhnout, na dotek bude ale pouze teplá. V tomto stavu zůstane, dokud nevyslovíš formuli *Kvidžah*. V ten moment vzplane a několik minut nepůjde nijak uhasit, poté opět zchladne a zčerná. Před dalším vzplanutím je ji třeba zase vložit do ohně.

Planoucí čepel při zásahu přidává zranění 3kz **ohněm** (odečítá se zbroj).

Teleskopická hůl

Vzhled: hůl z černého dřeva pokrytá jemnými stříbrnými runami

Nákup: 40 zl

Úrovně: základní

Aktivační formule: *Šinah rekh*

Tato hůl je pevná, jako kdyby byla z oceli. Když ji držíš v ruce, *soustředíš se* a vyslovíš formuli *Šinah rekh*, 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, rozbít a podobně.

Zmijí dýka

Vzhled: krátká dýka s vlnitou čepelí a hlavicí ve tvaru hadí hlavy s očima ze smaragdů

Nákup: 50 zl

Úrovně: základní

Kdykoliv tasíš tuto dýku, zasyčí jako had. Každého, koho zraní, otráví *jedem ze zmije*.

KOUZELNÉ ZBROJE

Dračí zbroj

Vzhled: těžká zbroj z dračích šupin

Nákup: 500 zl

Úrovně: mistrovské

Účinek této zbroje záleží na tom, z jakých šupin je vyrobena:

- Ve zbroji ze šupin rudého draka jsi imunní proti **ohni**.
- Ve zbroji ze šupin bílého draka jsi imunní proti **mrazu**.
- Ve zbroji ze šupin modrého draka jsi imunní proti **blesku**.
- Ve zbroji ze šupin černého draka jsi imunní proti **žíravíně**.
- Ve zbroji ze šupin rudého draka jsi imunní proti **jedům**.

Zbroj z obřího rejnoka

Vzhled: lehká zbroj z hrubé, šedé kůže

Nákup: 160 zl

Úrovně: pokročilé

Kdykoliv tě v této zbroji někdo zasáhne kovovou zbraní, přeskočí na něj elektrický výboj za 5kz **bleskem** (odečítá se zbroj).

KOUZLÍCÍ PŘEDMĚTY

Kouzlící předměty umožňují komukoliv seslat určené kouzlo, i když není kouzelník – stačí předmět držet, jedno kolo se *soustředit* a vyslovit sesílací formuli. Mají do sebe vsazené krystaly, každý představuje jedno použití. Krystal je obvykle možné dobíjet, postup se liší předmět od předmětu.

Ohnivá hůl

Vzhled: jasanová hůl se třemi žhnoucími rubíny

Nákup: 80 zl

Úrovně: pokročilé

Dobíjení: provedením kouzelného rituálu ke kterému je potřeba žláza ze salamandra

Když držíš tuto hůl, můžeš vyslovením formule *Eš nešef* a provedením příslušného gesta seslat kouzlo *ohnivá koule*. Po každém použití jeden z rubínů pohasne.

LÉČIVÉ KAMENY

Léčivé kameny jsou očarované drahokamy nebo polodrahokamy. Jsou do nich vyryté prostým okem neviditelné miniaturní runy se zaklínadlem – elf nebo někdo se zvětšovacím sklem je dokáže přečíst. Při použití je potřeba toto zaklínadlo vyslovit a následně kamenem pomalu přejíždět nad zraněnou částí těla.

Účinkují stejně jako ošetření zranění, vyléčí tedy 1 život, ale pouze u odpovídajícího druhu zranění – hematit například léčí pouze otevřená, krvácející zranění. Ošetření léčivým kamenem zabere zhruba minutu.

Léčivý hematit

Formule: *Hivrij patucha petza*

Nákup: 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 rubín

Formule: *Hivrij eš petza*

Nákup: 50 zl

Úrovně: pokročilé

Léčivý rubín je rudý, vybroušený drahokam. Léčí zranění způsobené **ohněm**.

Léčivý safír

Formule: *Hivrij karah petza*

Nákup: 40 zl

Úrovně: pokročilé

Léčivý safír je tmavě modrý, vybroušený drahokam. Léčí zranění **mrazem**.

Léčivý smaragd

Formule: *Hivrij eres petza*

Nákup: 75 zl

Úrovně: pokročilé

Léčivý smaragd je zelený, vybroušený drahokam. Léčí zranění způsobené **jedem**.

Léčivý topaz

Formule: *Hivrij báarak petza*

Nákup: 25 zl

Úrovně: základní

Léčivý topaz je žlutý, vybroušený drahokam. Léčí zranění způsobená **bleskem**.

Léčivý kalcit

Formule: *Hivrij mochetz petza*

Nákup: 80 zl

Úrovně: mistrovské

Léčivý kalcit je do žluta zbarvený, perleťově lesklý krystal. Léčí vnitřní zranění, zhmožděniný a zlomeniny. Ta obvykle vznikají při pádu, v boji beze zbraně, zásahem drtivou zbraní nebo ranou, která neprošla zbrojí.

Léčivý pyrit

Formule: *Hivrij chomel petza*

Nákup: 15 zl

Úrovně: základní

Léčivý pyrit je mosazně žlutý kámen s kovovým leskem. Léčí zranění způsobená **žíravinou**.

Léčivý apatit

Formule: *Hivrij nefeš petza*

Nákup: 25 zl

Úrovně: základní

Léčivý apatit je modrozelený polodrahokam. Léčí zranění způsobené nehmotnými tvory a **duševními** útoky.

OSTATNÍ KOUZELNÉ PŘEDMĚTY

Detekční zvonek

Vzhled: malý zvonek se staroelfskými runami zavěšený na podstavci

Nákup: 50 zl

Úrovně: pokročilé

Tento zvonek začne sám cinkat, když je poblíž nějaký nehmotný tvor, například přízrak.

Kouzelná zápalka

Vzhled: zápalka dlouhá asi jako dlaň

Nákup: 10 zl

Úrovně: základní

Tato zápalka vzplane pokaždé, když s ní o něco škrtneš.

Kouzelný kalich

Vzhled: zdobený stříbrný kalich se staroelfskými slovy „Mala“ a „Roken“

Nákup: 30 zl

Úrovně: základní

Aktivační formule: *Mala* (pohlčení), *Roken* (naplnění)

Když vezmeš tento kalich do ruky a vyslovíš formuli *Mala*, začne pohlcovat vše, co do něj najeleš. Když vyslovíš *Roken*, naplní se tím, co do něj bylo nalito. Když pohltní více druhů tekutiny, smíchají se. Vejde se do něj jako do malého soudku.

Létající koberec

Vzhled: nádherný zdobený koberec velký zhruba jako deska stolu

Nákup: 400 zl

Úrovně: mistrovské

Nosnost: jedna osoba

Rychlost letu: jako kůň v trysku

Aktivační formule: *Tisah*

Když se dotkneš tohoto koberce a vyslovíš formuli *Tisah*, vzlétne. Směr letu se ovládá *soustředěním*, nemůžeš tedy při tom sesílat kouzla. Při letu se vzdouvá a vlní, takže když na něj něco jen tak položíš, spadne to.

Nahlížecké koule

Vzhled: dvě průzračné křišťálové koule velké jako jablka

Nákup: 200 zl

Úrovně: pokročilé

V každé z těchto koulí je vidět to, co „vidí“ ta druhá. Co je vidět, záleží na tom, ze které strany se do koule díváš. Můžeš s ní ale točit a podívat se tak do všech stran.

Poznámka pro Pána jeskyně:

Postavy obvykle najdou jen jednu z těchto koulí a uvidí skrz ní místo, kde se nachází ta druhá.

Překladová kniha

Vzhled: malá kniha v kožené vazbě

Nákup: 40 zl

Úrovně: základní

Tato zvláštní kniha bez názvu a autora má většinu stran prázdných. Když se něco napíše na levou stranu, na pravé se objeví přeložený text. Zapsaný text nemizí, můžeš si tedy přečíst, co do ní někdo napsal před tebou. Prázdné strany časem dojdou.

Poznámka pro Pána jeskyně:

Kniha překládá z libovolného jazyka, ale vždy do jednoho konkrétního – měl by to být nějaký z těch, který mohl znát ten, kdo ji vyrobil. Pokud knihu před postavami někdo použil, rozmysli si také, co si nechával překládat.

Kniha je inteligentní a k tomu, co překládá, může občas přidat vlastní komentář. Překládá ale vždy přesně, představ si to tedy jako doplňující poznámku překladatele.

Sledovací mapa

Vzhled: ručně kreslená mapa na kvalitním pergameni

Nákup: 20 zl

Úrovně: základní

Tato mapa zobrazuje pozici předmětu, který je s ní magicky spojený. Pokud tento předmět opustí oblast zobrazenou na mapě, přestane být vidět.

Poznámka pro Pána jeskyně:

Urči, jaký předmět mapa sleduje. Může to být třeba nějaký prsten, talisman a podobně.

Mapu je vhodné předem nakreslit, nebo třeba stáhnout a vytisknout, a dát hráčům do ruky. Pozici sledovaného předmětu můžeš znázornit například položenou figurkou či malým předmětem.

Torna beztlíže

Vzhled: kvalitní torna z kůže mantikory

Nákup: 60 zl

Úrovně: pokročilé

Předměty vložené do této torny nic neváží.

Vzkazové knihy

Vzhled: dvojice knih bez názvu a autora

Nákup: 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.

VZÁCNÉ ALCHYMISTICKÉ VÝROBKY

Vzácný alchymistický recept se alchymista může naučit, jen když získá svitek či knihu, kde je zapsaný. Předmět může vyrobit, i když recept nemá naučený. Potřebuje na to ale alchymistickou laboratoř, zabere mu to několik hodin místo obvyklých několika minut a kromě běžných surovin a kapky kouzelné esence potřebuje požadovanou vzácnou surovinu.

Jako všechny alchymistické výrobky ani ty vzácné při dotyku nebrní a neprozradí svou funkci. Alchymista je může rozpoznat několikaminutovým rozbořem pomocí alchymistické aparatury a pokud se jedná o kapalinu, kdokoli ji může identifikovat *lakmusovým papírkem* (viz **Poznávání alchymistických výrobků**).

Uvedená je vždy cena výrobku. Recepty stojí 10 zl za základní, 20 zl za pokročilý nebo 30 zl za mistrovský, viz **Instruktažní knihy a svitky**.

Elixír mládí

Cena: 400 zl

Vzácná surovina: *dračí srdce* (200 zl)

Úrovně: mistrovské

Pravidelné užívání *elixíru mládí* zastaví stárnutí. Jeden flakón vydrží pro jednu osobu na sedm let. Když ho někdo vypije celý najednou, omládne na polovinu svého věku.

Elixír ukládání vzpomínek

Cena: 66 zl

Vzácná surovina: *mozek vzluhy* (30 zl)

Úrovně: pokročilé

Čerstvě po výrobě je tento elixír čirý. Když ho někdo vezme do ruky, začnou se do něj přesouvat jeho vzpomínky, počínaje nejnovějšími, rychlostí 1 den vzpomínek za minutu držení elixíru. Dotyčný tím o své vzpomínky přijde. Elixír při tom mění barvu podle toho, o jaké vzpomínky se jedná: příjemné ho zbarví do pastelových barev, hněv, zloba či nenávist do černa, prolévání krve do ruda. Jak se ukládají různé vzpomínky, v lektvaru vzniknou různobarevné proužky. Do elixíru se takto mohou uložit vzpomínky různých tvorů. Ten, kdo elixír vypije, všechny uložené vzpomínky získá navíc k vlastním.

Koncentrovaná mlha

Cena: 20 zl

Vzácná surovina: *žláza bahenního netvora* (10 zl)

Úrovně: pokročilé

Flakón, ve kterém se převalují chuchvalce husté, bílé mlhy. V následujícím kole po otevření mlha zaplní oblast v krátké vzdálenosti, za dalších šest kol ve střední, po několika minutách v dlouhé. Je v ní vidět jen na kontaktní vzdálenost, *infravidění* ani *ultrasluch* neomezuje.

Kouzelná líčidla

Cena: 30 zl

Vzácná surovina: *pigment ze skvrny barevné* (14 zl)

Úrovně: základní

Když do těchto líčidel přimícháš pramínek vlasů nějaké osoby a pak se jimi nalíčíš, budeš vypadat jako ona, dokud je nesmyješ. *Kouzelná líčidla* nezmění tvou velikost a tvar, pouze vnější podobu (tvář, vlasy, barvu kůže a podobně).

Lektvar hypnózy

Cena: 24 zl

Vzácná surovina: *fluidum z bludičky* (12 zl)

Úrovně: mistrovské

Působení: několik minut

Ten, kdo *lektvar hypnózy* vypije, na několik minut upadne do hlubokého transu a bude plnit všechny příkazy, ať je vysloví kdokoliv, jako kdyby byl pod vlivem kouzla *hypnóza*.

Lektvar létání

Cena: 300 zl

Vzácná surovina: *plíce pegasa* (150 zl)

Úrovně: mistrovské

Působení: několik minut

Rychlost letu: nejvýše jako koňský trysk

Po dobu působení můžeš volně létat dvojnásobnou rychlostí, než na zemi. Bez nákladu tedy můžeš létat rychlostí koňského trysku, ale když někoho neseš, tak jen rychlostí chůze.

Lektvar metamorfózy

Cena: 80 zl

Vzácná surovina: *játra huňáče zeleného* (40 zl)

Úrovně: pokročilé

Působení: několik minut

Po vypití tohoto lektvaru se proměníš do živého tvora, jehož vzorek byl použit při výrobě lektvaru. Získáš jeho fyzickou podobu a tedy **Fyzičku**, **Finesu**, velikost, Životy, smysly a případné přirozené zbraně a zbroj, ale nezískáš jeho schopnosti. Cílový tvor nemůže být větší než kůň.

Lektvar neviditelnosti

Cena: 500 zl

Vzácná surovina: *krev neviděného* (250 zl)

Úrovně: mistrovské

Působení: několik minut

Po dobu působení tohoto lektvaru nejsi vidět běžným zrakem ani *infra-viděním*.

Lektvar nezranitelnosti

Cena: 660 zl

Vzácná surovina: *srdce fexta* (330 zl)

Úrovně: mistrovské

Působení: několik minut

Po dobu působení tohoto lektvaru tě je možné zranit pouze **sklem** (šípem se skleněným hrotem, skleněnou dýkou a podobně), **duševním** útokem a **svěcenou vodou** (stejně jako nemrtvé). Každé kolo pobytu na přímém **slunečním světle** tě také zraňuje za 3kz a toto zranění nemůžeš nijak snížit. Rány po jakémkoliv jiném útoku se ti okamžitě zacelí a vůbec ti neuberou životy.

Lektvar obří síly

Prodej: 75 zl

Vzácná surovina: *srdce obra* (30 zl)

Úrovně: pokročilé

Působení: několik minut

Po dobu působení budeš mít sílu jako slon. Tvoje hmotnost ani velikost se nezmění.

Při boji zblízka a při použití vrhacích zbraní máš +2 ke zranění.

Lektvar regenerace

Cena: 120 zl

Vzácná surovina: krev hydry (80 zl), zlobra (60 zl) nebo nezmara (60 zl)

Úrovně: mistrovské

Působení: několik minut

Lektvar regenerace zacelí i ta nejtěžší zranění a dokáže dokonce obnovit ztracené části těla včetně zubů, vlasů a vousů. Každé kolo po dobu působení ti vyléčí 1 život.

Lektvar ticha

Cena: 60 zl

Vzácná surovina: hlava obří vážky (30 zl)

Úrovně: základní

Působení: několik minut

Po dobu trvání v krátké vzdálenosti kolem tebe nejsou slyšet žádné zvuky a nejdou tam tedy ani sesílat kouzla.

Lektvar z krve medůzy

Cena: 150 zl

Vzácná surovina: čerstvá krev medůzy (nedá se koupit)

Úrovně: pokročilé

Tento lektvar ti okamžitě vyléčí 5kz + 3 životů. Další léčivý lektvar libovolného druhu na tebe bude účinkovat nejdříve za několik minut a pouze pokud ses mezitím doléčil do plných životů.

Lektvar vampirismu

Cena: 180 zl

Vzácná surovina: zuby upíra (90 zl)

Úrovně: pokročilé

Působení: několik minut

Účinek: síla +3 (+1 zranění v boji zblízka a při použití těžkých vrhacích zbraní), rychlost na zemi +2 a ve vodě +1, **Finesa** +2

Po vypití tohoto lektvaru získáš magické smysly jako upír – dobrý zrak, skvělý sluch a čich a vidění i v naprosté tmě, budeš mít nadlidskou sílu, rychlost a obratnost. Můžeš se také léčit pitím krve humanoidních tvorů – způsobíš zranění za tolik životů, za kolik se vyléčíš, kompletně vysát člověka ti zabere několik minut. Současně ale budeš po tuto dobu zranitelný **svěcenou vodou** a **sluneční světlo** tě bude každé kolo zraňovat za 3kz.

Lektvar zkamenění

Cena: 100 zl

Vzácná surovina: kamenné srdce gargoyly (50 zl)

Úrovně: pokročilé

Tento lektvar tě, spolu s veškerou výbavou, na několik minut promění v sochu. Nehledě na původní zbroj máš v této podobě Zbroj 3 (proti **drtivým** útokům a kamenickým nástrojům jen 1), nemůžeš se hýbat, ale plně vnímáš, co se kolem tebe děje – nemůžeš ovšem hýbat hlavou, takže vidíš jen před sebe.

Nápoj lásky

Cena: 200 zl

Vzácná surovina: roh jednorožce (100 zl)

Úrovně: pokročilé

Ten, kdo *nápoj lásky* vypije, se hluboce a vášnivě zamiluje do toho, kdo mu ho podal. Stejně jako pravá láska ale ani tato nemusí vydržet dlouho.

Rychletuhnoucí sliz

Cena: 24 zl

Vzácná surovina: *sliz z obřího červa* (12 zl)

Úrovně: základní

Bělavý sliz ve skleněné láhvi. Při kontaktu s čímkoliv pevným okamžitě zatuhne a je pak pevný jako kámen.

CIZÍ POSTAVY

Tato kapitola je určena pro Pána jeskyně. Najde v ní návod, jak tvořit obyvatele vašeho herního světa, a pár konkrétních příkladů.

TVORBA CIZÍCH POSTAV

Cizí postavy mají životy a vlastnosti jako všichni tvorové v Dračáku. Mohou také mít schopnosti a dovednosti a případně i znát nějaká kouz-

la nebo alchymistické recepty. Nezapomeň na jméno nebo přezdívku a stručný popis.

Vlastnosti

Hodnoty vlastností cizí postavy říkají, jak dobrá a nebezpečná je v boji. Ačkoliv je tedy bohatý kupec vlivný, vlastnosti bude mít nízké, protože není v moc dobré kondici a boj netrénuje.

- Děti, starci a podobně mají nižší hodnoty vlastností než postavy na základních úrovních. Tedy 2 2 1, 2 1 1 nebo dokonce 1 1 1.
- Většina dospělých lidí, elfů a ostatních příslušníků hratelných ras má stejné hodnoty jako postavy na základních úrovních, tedy 3 2 1.
- Profesionální vojáci, žoldnéři, gardisté, lovci, zkušení zloději a podobně mají hodnoty jako postavy na pokročilých úrovních, tedy 4 3 2.
- Mistři šermu, členové elitní královské gardy, vyhlášení zloději, nejlepší lovci a podobně mají stejné hodnoty jako postavy na mistrovských úrovních, tedy 5 4 3.

Jednotlivé hodnoty přiděl k **Fyzičce**, **Finese** a **Duši** podle svého uvážení. Kovář nejspíš bude mít vysokou **Fyzičku**, pouliční zloděj **Finesu** a kněz nebo čaroděj **Duši**.

Životy

Počet životů cizích postav se určuje stejně jako u hráčských:

- Hobiti a kudůci mají 7 životů.
- Lidé, elfové a trpaslíci 8.
- Krollové a barbaři 9.

Dovednosti

Děti, žebráci a jiní neproduktivní jedinci nemusí mít žádnou užitečnou dovednost. Ostatní obvykle dobře umí to, čím se živí – sedlák se vyzná ve vedení statku, švec umí šít boty a podobně. Při tvorbě cizích postav nemusíš jejich dovednosti vypisovat, můžeš je snadno odvodit, až když to ve hře budeš potřebovat.

Schopnosti, kouzla a alchymistické recepty

Každá cizí postava má automaticky schopnosti své rasy. Elf má *skvělý zrak a vidění v šeru*, trpaslík *nezdolnou výdrž a infravidění* a tak dále. Výjimkou jsou lidé – *všestrannost* mají jen dobrodruzi, není to tedy tak, že by každý lidský rolník nebo nádeník uměl kouzlit nebo měl nějakou nadpřirozenou schopnost.

U obyčejných obyvatel se schopnostmi, kouzly a alchymistickými recepty šetří. Většina nebude mít žádnou a jen hrstka víc než dvě. Ten, kdo nějakou má, je tím nejspíš známý – o kováři, který dokáže rukama narovnat podkovu, se bude mluvit široko daleko.

Nemusíš se omezovat jen na schopnosti uvedené v pravidlech, můžeš si vymyslet vlastní. Cizí postavy také mohou umět pár kouzel nebo alchymistických receptů, přestože nemají dobrodružné povolání *alchymista* nebo *kouzelník*.

Cizí postavy s dobrodružným povoláním

Pro cizí postavy, které strávily podstatnou část svého života průzkumem nebezpečných míst, platí stejná pravidla jako pro hráčské postavy: postupují po úrovních, rostou jim při tom vlastnosti, získávají nové schopnosti, kouzla nebo alchymistické recepty a zlepšují své dovednosti. Mohou to být například:

- Mistři, od kterých se postavy učí při přestupu na vyšší úroveň.

- Jiná družina dobrodruhů, se kterou budou postavy spolupracovat, soupeřit, nebo si třeba jen povyměňují příběhy a informace.
- Bývalí dobrodruzi, kteří se usadili a živí se jako obyčejní lidé, případně si užívají bohatství z nalezených pokladů.

Dobrodružné povolání by mělo být vzácné: obyčejný voják, člen městské stráže nebo i král by neměli mít povolání *válečník*, měli by mít pouze hodnoty vlastností, pár příhodných dovedností a možná jednu nebo dvě schopnosti. Stejně tak obyčejný lovec by neměl být *hraničář*, vesnická vědma by neměla být *kouzelník* a pouliční kapsář by neměl být *zloděj*.

Při tvorbě cizích postav s dobrodružným povoláním postupuj jako při tvorbě hráčských postav, nemusíš ale nutně vypsát všechny jejich schopnosti a dovednosti. Stačí vědět, jaké nejčastěji používají, zbylé můžeš doplnit v průběhu hry.

Oblečení a povolání

Jako kdo je cizí postava oblečená? Jako lovec? Rybář? Člen městské stráže?

Popis

Dlouhé popisy jsou nudné a nezáživné. Zmiň jen to, co nejvíc upoutá pozornost.

Příklad:

V bráně jsou tři strážníci. Jeden je o hlavu vyšší než ostatní, druhý má pásku přes oko a třetí se nepřítomně usmívá.

Zbraně a zbroj

Obyčejně se hodí zmínit, jak jsou cizí postavy ozbrojeny.

Charakter

Stučně si poznamenej typické chování cizí postavy, pomůže ti to ji zahrát. Je zádumčivá? Flegmatická? Veselá? Závistivá? Pomstychtivá? Pořád si na něco stěžuje?

Jméno nebo přezdívka

Je vhodné mít vymyšlená jména nebo přezdívky a používat je, kdykoliv je k tomu příležitost. Cizí postavy budou pak působit živěji a hráči je budou moci snadno oslovit.

Příklad:

„Dlouháne, běž jim otevřít.“

„Zase já? Ztracená práce!“

PŘÍKLADY CIZÍCH POSTAV

Rosa

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, Životy 7

Dovednosti: odezírání ze rtů, lezečství, maskování

Rysy: 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, Životy 8

Dovednosti: kovářství

Schopnosti: lamželezo

Rysy: strohý, tetování

Vzhled: postarší rozložitý trpaslík ve špinavé kovářské zástěře s vyte-
tovaným kladivem na předloktí

Trpaslický kovářský mistr vyhlášený svou silou a kvalitou výrobků.

Baia

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, Životy 8

Dovednosti: léčitelství, orientace a přežití v divočině

Schopnosti: hojivý dotyk

Rysy: 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 4, Finesa 3, Duše 2, Životy 8

Dovednosti: etiketa, tanec

Schopnosti: svůdný hlas

Rysy: marnivý, květnatá mluva, sukničkář

Vzhled: mladý lidský šlechtic v bohatých šatech s nádherným loveckým
psem a krátkým mečem u pasu

Věčně zadlužený šlechtic, který očekává, že mu všichni budou posluhovat.

Dračice

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 4, Životy 9

Dovednosti: léčitelství

Schopnosti: bojové šílenství

Rysy: jizvy z boje, 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 4, Finesa 3, Duše 2, Životy 8

Dovednosti: *břichomluvectví*

Kouzla: *sugesce *Hašáh*, hypnóza *Hipnut**

Rysy: exotický přízvuk, flegmatický

Vzhled: cizokrajně oblečený starý elf s turbanem, píšťalou a pytlem plným hadů

Zaříkávač hadů a hypnotizér.

Adira

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 3, Životy 9

Dovednosti: *důstojnický výcvik, plavání a potápění*

Schopnosti: *velitelský hlas*

Rysy: 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 5, Finesa 4, Duše 3, Životy 9

Povolání: *kouzelník*

Úroveň: 6.

Dovednosti: *čtení a psaní, staré jazyky, učenost, plavání a potápění*

Kouzla:

Rysy: vysoký, vznětlivý

Vzhled: vysoký barbar s těžkou dubovou holí zahalený do dlouhého modrého pláště

Barbarský kouzelník, specialista na ledová kouzla.

Brena

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 3, Životy 8

Povolání: *alchymistka*

Úroveň: 2.

Dovednosti: *bylinkářství a léčení, čtení a psaní*

Recepty:

Rysy: zavalitá, přátelská

Vzhled: baculatá mladá trpaslice v pracovní zástěře potřísněné skvrnami od žíraviny

Přátelská trpaslická alchymistka, která pověsila dobrodružný život na hřebík a otevřela si krámek ve městě.

Svišť

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 3, Životy 7

Povolání: *zloděj*

Úroveň: 3.

Dovednosti: *znalost podsvětí a černého trhu, padělatelství, přetvářka a převleky, falešná hra*

Schopnosti: *odhad na lidi, průměrná tvář*

Rysy: pomstychtivý, hrabivý

Vzhled: dobře oblečený kudůcký obchodník ve středním věku

Zloděj a protřelý podvodník. Pod šaty má skrytou dýku.

TAXONOMIE NESTVŮR

Tato kapitola je určena pro Pána jeskyně. Najde v ní popis některých druhů nestvůr.

DÉMONI

Démoni jsou tvorové z jiných světů. Nemohou přijít sami, musí je vždy někdo magicky přivolat. Přivolaný démon může:

- Někoho posednout.
- Vstoupit do předmětu.
- Zhmotnit se.

Posednutí démonem

Posednutí nemusí být jen negativní – může dávat nadlidskou sílu, rychlost, výdrž, znalost určitých kouzel nebo jiné schopnosti. Jak ale démonova nátura postupně prosakuje do osobnosti posednutého, mění jeho chování. Postava pod vlivem *démona hrabivosti* například zpočátku jen pečlivě počítá, kolik utrácí. Později začne o všechno smlouvat, přestože to předtím nikdy nedělala, nabízet svým přátelům půjčky na vysoký úrok a podobně. Velmi mocní inteligentní démoni mohou posednutého tvora zcela ovládnout a řídit jeho tělo jako loutku.

Zakletí démona do předmětu

Démon zakletý do předmětu působí na jeho majitele stejně, jako kdyby jím byl posedlý. Zbroj, do které je zakletý *dvouhlavý pes*, tedy například zvyšuje sílu rychlost a výdrž, současně ale způsobí, že jejímu majiteli budou ve tmě rudě žhnout oči, bude jednat impulzivně a přehnaně agresivně a začne uznávat jen právo silnějšího.

Zakletím démona do předmětu vznikne magický předmět. Stejně jako ostatní kouzelné předměty na dotek brní a je možné se s ním sladit a zjistit tak, co dělá – démoni ovšem obvykle sdělují jen své schopnosti a různé háčky a nepříjemné vedlejší efekty si nechávají pro sebe. Sladění se s předmětem, do kterého je zakletý *dvouhlavý pes*, tedy například prozradí jen to, že zvyšuje sílu, rychlost a výdrž. Sladění se se zlatým prstenem, ve kterém je *démon hrabivosti*, neprozradí nic, protože tento démon nic pozitivního nedělá.

Zahození předmětu s démonem

Démon na majitele předmětu působí, i když ho dočasně odloží nebo někomu půjčí. Aby se jeho vlivu zbavil, musí ho nenávratně zahodit nebo někomu nevratně věnovat. Mocní démoni v tom ale dokáží bránit tím, že majiteli vsugerují, že je předmět nesmírně cenný. Sám se ho pak dobrovolně nevzdá, stále mu ho ale může někdo ukrást nebo sebrat násilím.

Když se to stane, démon na něj přestane mít vliv, takže si uvědomí, že předmět tak cenný není.

Zničení předmětu s démonem

Předmět obsahující démona je obvykle možné normálně zničit, například spálit, rozbít, roztavit v kovářské výhni, hodit do sopky a podobně. Někteří mocní démoni tomu ale dokáží bránit. V tom případě předmět není možné poškodit ani zničit, dokud z něj démon není vyhnán vymítacím rituálem. Jak při ničení předmětu tak při vymítání je vhodné předem nakreslit ochranný kruh, protože uvolněný démon může posednout někoho poblíž, vstoupit do jiného předmětu nebo se zhmotnit.

Zhmotnění

Ve své fyzické podobě jsou démoni živí tvorové, kteří potřebují jíst a pít, dá se s nimi normálně bojovat a je možné je zabít. Obvykle vzdáleně připomínají zvíře nebo humanoidního tvora, mívají ale různé anatomické zvláštnosti: více hlav, dva ocase, několik párů končetin, rohy, kopyta, drápy, ostny a podobně.

Přivolávání démonů

Démoni se obvykle přivolávají provedením rituálu zapsaného v *řeči kouzel* na svitku nebo v nějakém grimoáru. Ten obvykle vyžaduje krvavé oběti a různé vzácné suroviny a začíná nakreslením ochranného kruhu, kterým démon nebude moci projít, ani skrz něj přivolávače ohrozit.

Nepovedené přivolávání

Pokud přivolávači něco pokazí, například když jich není správný počet, použijí chybné suroviny, obětují jiné než předepsané tvory, zapomenou zapálit svíčky nebo třeba pořádně neumějí *řeč kouzel*, stane se něco jiného, například:

- Místo zamýšleného démona přijde jiný.
- Démon se sice objeví, ale nebudou nad ním mít žádnou moc.

Jestliže dobře nakreslili ochranný kruh, démon z něj nedokáže uniknout, ani je jakkoliv ohrozit. Pokud je inteligentní, může jim něco slíbit za to, že ho pustí – nemusí to pak ovšem dodržet. Pokud je ochranný kruh nakreslený špatně, nebo ho někdo poškodí, démon může například posednout někoho mimo kruh, vstoupit do náhodného předmětu, nebo se zhmotnit, projít kruhem a přivolávače roztrhat.

Hráčských postav se selhání při přivolávání démonů obvykle netýká. Pokud mají funkční text rituálu a seženou všechny suroviny, provedou ho správně. Můžeš na tom ale postavit situace ve hře – postavy mohou narazit na porušený ochranný kruh, před kterým jsou mrtvoly kultistů roztrhané démonem, nebo třeba na uvězněného démona, kterého někdo přivolal, ale nedokázal ovládnout.

Zotročení démona

Slabší démoni musí poslouchat toho, kdo je přivolal. Mocné demony zotročit nelze, je s nimi ale možné uzavřít smlouvu, kterou nemohou porušit.

Smlouva s démonem

Aby byla smlouva pro démona závazná, je třeba ji sepsat vlastní krví. I tak se ale musí řídit jen tím, co je v ní výslovně napsáno. Pokud tedy text není jednoznačný, nebo něco výslovně nezakazuje, s radostí toho využije. Když je smlouva fyzicky zničena, přestane platit.

Uzavírání smlouvy je vhodné odehrát a zapsat její přesné znění. Pozor ale, ať to nepřehleneš – hledání právnických kliček a přesných formulací sice může být zábavné, ale Dračák je o hraní dobrodruhů, ne právníků.

Ochrana před démony

Démony si je možno držet od těla pomocí ochranných kruhů nebo amuletů. Démon nemůže kruh překročit a nemůže nijak ohrozit ty, kdo jsou na druhé straně, nebo na sobě mají ochranný amulet. Platí to ovšem pouze v případě, že kruh nebo amulet na démona působí. Většinou totiž účinkují jen na určitý druh démonů (*amulet proti démonu touhy po moci*), proti kategorii démonů (*kruh ochrany proti zhoubným démonům*), nebo dokonce proti konkrétním démonům – v tom případě do nich musí být vepsáno démonovo jméno. Kruh nebo amulet také nesmí být poškozený. K propuštění démona z kruhu tedy stačí například sfouknout jednu svíčku nebo přerušit nějakou čaru.

Ochranný amulet je možno někde najít, případně ho může vyrobit někdo znalý tohoto dávného umění – výrobce talismanů, mocný čaroděj a podobně. Ochranný kruh může nakreslit kdokoliv, potřebuje na to ale návod. Ten bývá součástí přivolávacího rituálu, může být ale zapsaný i na samostatném svitku nebo v nějakém grimoáru.

Vymítání démonů

Provedením vymítacího rituálu je možné vyhnat démona z posednutého tvora nebo předmětu a dokonce i z jeho vlastního těla. Může být někde zapsaný, obvykle v *řeči kouzel*, případně ho může někdo znát – většinou to bývá kněz nebo čaroděj. Při vymítání inteligentního démona je třeba nahlas pronést jeho pravé jméno. Před započítím rituálu je vhodné nakreslit ochranný kruh, protože vyhnaný démon se obvykle pokusí posednout někoho jiného, nejčastěji samotného vymítače, ale může se také zhmotnit a zaútočit nebo vstoupit do nějakého předmětu. Vyhnán z tohoto světa bude, pouze pokud nemá koho nebo co posednout.

Zhoubní démoni

Zhoubní démoni se nemohou zhmotnit, není s nimi tedy možné bojovat a nemají ani samostatná hesla v bestiáři. Projevují se tím, že posednutého nebo majitele předmětu ponoukají k nějaké neřesti.

Příklady použití ve hře:

- Mág přivolal *démona alkoholu*, aby zdiskreditoval svého konkurenta.
- Schyluje se k občanské válce, protože generála královských vojsk posedl *démon touhy po moci*.
- V dýce vykládané drahokamy uložené v hrobce dávného krále je *démon touhy po zlatě*.

⚠ Když se rozhodneš použít zhoubného démona, dej do hry také způsob, jak se ho zbavit. Může to být svitek nebo grimoár s vymítacím rituálem, nebo třeba kněz či jiná cizí postava, kterou mohou postavy požádat o pomoc.

Když zhoubný démon posedne hráčskou postavu, je to skvělá příležitost k zajímavému hraní rolí. Vem si jejího hráče stranou a vysvětli mu, co se stalo, o jakého démona se jedná a k čemu ho bude ponoukat. Změna by měla být postupná. Postava posedlá *démonem alkoholu* by se například ze začátku měla jen zajímat o alkohol víc, než u ní bylo běžné, a postupně jeho konzumaci stupňovat, až nakonec bude prakticky pořád v lihu. Zdůrazni také, že zhoubný démon není inteligentní a neuvědomuje si, že se ho postava chce zbavit, takže jí v tom nebude bránit.

Příklady zhoubných démonů: *démon alkoholu, démon hrabivosti, démon krvežíznivosti, démon nenávisti, démon obžerství, démon touhy po moci*

Bestiální démoni

Bestiální démoni se obvykle chovají jako divoká zvířata, řídí se hlavně svými pudy a instinkty. Nelíbí se jim, když je někdo zotročí, a když k tomu dostanou příležitost, na místě ho roztrhají. Když se ale z jeho područí dostanou, nebudou se mu mstít.

Bestiální démoni v těchto pravidlech: *pes dvouhlavý*

Intelligentní démoni

Ten, kdo zotročí inteligentního démona, si obvykle vyslouží jeho smrtelnou nenávist. Jsou známy případy, kdy se démon uzavřel smlouvu s jiným přivolávačem, aby se mohl pomstít tomu prvnímu.

Když je inteligentní démon přivolaný poprvé, nezná žádný z jazyků používaných v tomto světě, díky moci rituálu si ale vzájemně rozumí s tím, kdo ho přivolal. Démoni, kteří jsou v našem světě dlouho, nebo je někdo přivolává opakovaně, obvykle místní jazyky znají.

Když inteligentní démon někoho posedne, tak s ním podle své síly může mluvit druhý hlas v hlavě, našeptávat mu, podsouvat mu myšlenky a nápady, nebo ho dokonce úplně ovládnout a převzít kontrolu nad jeho tělem.

Intelligentní démoni v těchto pravidlech: *diblík, pán zkázy, sukuba*

DRACI

Draci jsou prastarou rasou inteligentních, okřídlených ještěřů. Jsou to samotáři, potkávají se obvykle jen v době páření, nebo když bojují o teritorium. Obývají nejčastěji prostorné jeskyně, nejlépe s těžko dostupným vchodem někde vysoko v horách nebo ve skalách. Nezřídka se také zabydlí ve velké budově, například v chrámu nebo paláci.

Jsou extrémně dlouhověcí, ti nejstarší pamatují slávu dávno zapomenutých říší. Humanoidní tvorové jsou pro ně bezvýznamní, asi jako pro nás hmyz. Dokud jim nejsou na obtíž, nebudou si jich všímat. Když je ale začnou obtěžovat, bez okolků je rozplácnou.

Nemají potřebu hromadit poklady, nemají pro ně využití. Nezřídka se ale stává, že drak zabije vladaře, který neměl dost rozumu, aby ho nechal na pokoji, a obsadí jeho palác se všemi cennostmi.

Stáří draků: Čím je drak starší, tím je větší a nebezpečnější. Mladí draci jsou menší a mají o 1 nižší hodnoty vlastností, prastaří jsou naopak větší a vlastnosti mají o 1 vyšší.

- Mladí draci mají **Fyzičku** 6, **Finesu** 4, **Duši** 5 a 25 životů.
- Dospělí draci mají **Fyzičku** 7, **Finesu** 5, **Duši** 6 a 32 životů.
- Prastaří draci mají **Fyzičku** 8, **Finesu** 6, **Duši** 7 a 40 životů.

Dračí řeč: Draci jsou inteligentní a stejně jako my své myšlenky formulují do slov a vět. Komunikují ale telepaticky, nehýbou při tom tlamou a nevydávají zvuky. Rozmlouvat mohou s kýmkoliv, koho vidí, slyší nebo cítí.

Pokud drak zná jazyk, který postavy používají, může je telepaticky „odposlouchávat“. Jedna z možností, jak mu v tom zabránit, je mluvit a přemýšlet v jazyce, který nezná.

Všichni draci znají *dračí řeč* a obvykle rozumí i dalším jazykům. Ti nejstarší umí i dnes již zapomenuté nebo málo používané jazyky, mladí budou znát spíš jen ty soudobé – obecnou lidskou nebo skřetí řeč, elfštinu, trpasličtinu a podobně.

S postavami se drak pravděpodobně vybavovat nebude. Jednak jsou to pro něj podřadní tvorové a navíc by tím prozradil, že je může telepaticky odposlouchávat. Pokud na něj ale promluví dračí řečí, nebo přijdou s něčím, co ho zajímá, mluvit s nimi bude.

Když budeš chtít, můžeš dát postavám možnost se *dračí řeč* naučit. Mohou jí pak normálně mluvit, nemusí umět telepatii. Je to samostatná dovednost.

Příklady použití ve hře:

- Kult uctívá draka jako svého boha a přináší mu oběti. Dračí sluj slouží jako chrám.
- Draka něco vyhnalo z jeho původního loviště. Ze stád se ztrácejí kusy dobytka, mezi lidmi se šíří panika.
- Stárnoucí královna získala recept na *elixír mládí*. Vypsala bohatou odměnu za získání *dračího srdce*, které je potřebné na jeho výrobu.
- Mocný vládce se v dávných dobách rozhodl chytit a zotročit rudého draka. Ten teď bydlí v ruinách jeho paláce a původní říši se nikdy nepodařilo obnovit.

⚠ *Drak je jednou z nejnebezpečnějších nestvůr, může snadno zamést i s početnou družinou postav na mistrovských úrovních. Když se ho rozhodneš dát do hry, dej hráčům dostatek informací skrze různé pověsti, nehráčské postavy a podobně, aby měli představu, do čeho jdou, a aby se mohli boji vyhnout.*

Draci v těchto pravidlech: drak bílý, drak černý, drak modrý, drak rudý, drak zelený

Suroviny:

- Ze skořápky dračího vejce může alchymista vydestilovat 33 kapek kouzelné esence.
- Z dračích šupin (prodej 200 zl) může zbrojír vyrobit *dračí zbroj*.
- Z *dračího srdce* (prodej 100 zl) může alchymista vydestilovat 99 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *elixír mládí*.
- Pokud někdo podepíše smlouvu nebo přísahu *dračí krví* (prodej 50 zl) 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. Jediný způsob, jak se ho zbavit, je dostat podmínkám smlouvy, nebo ji důkladně zničit, například spálit.
- Dračí zuby, spáry a kosti nejsou magické, vyrábí se z nich ale různé předměty podobně jako ze slonoviny. Zuby jednoho draka mají celkovou prodejní cenu 50 zl, spáry 25 zl a kosti 200 zl.

HMYZ

Obyčejný hmyz sice může být dotěrný, ale s výjimkou jedovatých druhů postavy obvykle nedokáže ohrožit. Ve světě Dračáku ovšem žijí i obří varianty, které mohou být velice nebezpečné.

Smysly: Oči hmyzu jsou složené, vidí tedy obraz poskládaný z mnoha malých částí. Díky citlivým tykadlům a hmatovým chloupkům se dokáže dobře orientovat i v naprosté tmě. Přestože hmyz nemá uši ani nos, má velmi dobrý čich a většina druhů i sluch.

Hmyz v těchto pravidlech: *brouk ohnivce, mravenec obří, ploštice obří, roháč obří, vážka obří*

LYKANTROPOVÉ

Lykantropové dokáží měnit mezi lidskou a zvířecí podobou. Pokud tráví hodně času jako zvíře, začnou se řídit víc instinkty než rozumem a žít mezi zvířaty svého druhu. Když se mění jen příležitostně, dokáží se lépe ovládat a žít v civilizaci. Nezřídka zaberou nějaký hrad, tvrz či podzemí, kterému pak vládnou.

Lykantie: Každý humanoidní tvor kousnutý lykantropem se nakazí lykantií. Nemoc se projeví vždy při úplňku – nakažený se samovolně promění ve zvíře příslušného druhu a propadne loveckému instinktu. Pokud noc přežije, ráno se vrátí, probudí se ve své původní podobě v roztrhaných a nejspíš i krvavých zbytcích svých šatů, nebude si nic pamatovat a bude se cítit rozlámáný. Postava nakažená lykantií není lykantrop – nemá jeho zvláštní schopnosti ani zranitelnosti a svou proměnu nemůže ovládat.

Lykantropii je velmi obtížné léčit. Jednou z možností je *prach z rohu jednorozce*, případné další jsou na tobě – může to být například druidský rituál nebo speciální alchymistický recept vyžadující vzácné suroviny.

🚫 **Slabiny:** Schopnosti lykantropů jsou spjaté s měsícem a s ním je také spojena jedna z jejich slabin: Za úplňku se chtě nechtě promění do své zvířecí podoby a ovládnou je jejich zvířecí pudy. Civilizovaní lykantropové se nezřídka před úplňkem dobrovolně nechávají spoutat nebo někam zavřít, aby nemohli napáchat škody, kterých by později litovali.

Lykantropové se také obzvláště obávají stříbra, protože zranění **stříbrnou zbraní** nejen že nemohou regenerovat, ale nemohou si ho ani vyléčit magicky (tedy pomocí léčivých kouzel, schopností nebo lektvarů) a musí počkat, až se uzdraví přirozenou cestou, což může trvat týdný nebo i měsíce.

Nebezpečnost: Lykantropové, stejně jako zvířata, nejsou vždy stejně nebezpeční. Mláďata jsou menší a mají všechny vlastnosti o 1 nižší (nejméně 1). Občas se také vyskytne obzvláště nebezpečný jedinec (například vůdce smečky vlkodlaků), který má všechny vlastnosti o 1 vyšší a může být i o něco větší.

Lykantropové v těchto pravidlech: *kancodlak, krysodlak, medvědodlak, tygrodlak, vlkodlak*

MOŘŠTÍ TVOROVÉ

Smysly: S rostoucí hloubkou ubývá světlo, takže hlubinní tvorové buď nemají oči vůbec, nebo je mají uzpůsobené na vidění v šeru. Zvuky se naopak vodou šíří velmi dobře a většina vodních tvorů skvěle slyší, přestože nemají uši. Vodou se také dobře šíří pachy, žralok například cítí čerstvou krev na několik stovek metrů.

Mořští tvorové v těchto pravidlech: *had mořský* (obří), *koník mořský* (obří), *krab* (obří), *kraken*, *panna mořská*, *žralok*

NEMRTVÍ

Nemrtví jsou původně živí tvorové, jejichž duše je uvězněna ve fyzickém světě.

Smysly: Nemrtví nemají funkční oči, uši ani jiné smyslové orgány, své okolí vnímají výhradně magicky. Vidí černobíle, zato ale i v naprosté tmě. Výjimkou je přízrak, který žije ve svém vlastním světě a tvory z fyzického světa vnímá jako přízračné postavy, stejně jako oni jeho. Magické smysly jsou stále vázané na příslušnou část těla, takže když například někdo zombii utrhne hlavu, připraví ji tím o zrak, sluch i čich a zbyde jí jen hmat.

➕ **Léčení:** Na nemrtvé neúčinkují léčivá kouzla, schopnosti ani lektvary a zranění se jim sama nehojí. Každý má jiné možnosti léčení: zombie se například léčí požíváním čerstvého masa či vnitřností, kostlivec se nemůže léčit vůbec.

Imunita: Všichni nemrtví jsou imunní proti strachu a necítí bolest.

Vznik nemrtvých: Vznik nemrtvého, musí být vždy vykoupený životem někoho dalšího. K oživení nižších nemrtvých stačí jedna oběť, stvoření vyššího nemrtvého si žádá cenu vyšší – vznik mumie je například vykoupen životem desítek dělníků, kteří jsou spolu s ní pohřbeni za živa.

Nižší nemrtví mohou vzniknout samovolně poblíž nějaké násilné události, třeba vraždy nebo krvavé bitvy. Často to bývá spojeno s kletbou, ať už místa nebo osoby. Pokud je zrušena, všichni nemrtví vzniklí jejím působením se rozplynou nebo rozpadnou v prach. Někteří vyšší nemrtví, například upír nebo fext, dokáží stvořit dalšího svého druhu. Všechny nemrtvé je také možno oživit náležitým nekromatickým rituálem vyžadujícím krvavé oběti.

Pokud tví nemrtví vznikli kletbou, je vhodné vymyslet také způsob, jak ji zrušit. Může to být třeba napravení dávné křivdy, dokončení úkolu a podobně. Nezapomeň také připravit několik možností, jak se postavy mohou o kletbě a možnostech jejího zrušení dozvědět.

Nižší nemrtví v těchto pravidlech: *ghůl, kostlivec, zombie*

Vyšší nemrtví v těchto pravidlech: *fext, mumie, přízrak, spektra, upír*

OŽIVLÉ SOCHY

Oživé sochy mohou vypadat jako libovolný tvor, například člověk, elf, skřet, zvíře, ale třeba i gryf nebo jednorožec. Obvykle slouží jako strážci dávných paláců či podzemí. I po mnoha staletích stále věrně plní svůj úkol, přestože stavby, které měly za úkol střežit, se kolem nich dávno rozpadly. Mohou vzniknout několika způsoby: do neživé sochy může být přenesena duše živého člověka, přivolána duše někoho zesnulého, nebo může být částečně oživen někdo, kdo z nějakých důvodů zkameněl, třeba protože pohlédl do tváře medúzy. Zůstávají jim schopnosti, které

měly za života, pokud jsou v nové podobě použitelné, a také původní znalosti a dovednosti. Vzhledem k materiálu, ze kterého jsou vyrobené, jsou silnější a odolnější než stejně velký živý tvor.

+ Léčení: Na sochy neúčinkují léčivá kouzla, schopnosti ani lektvary, zranění se jim ale samovolně léčí rychlostí 1 život za hodinu. Nemohou jim „dorůst“ ztracené části těla, pokud si je ale přiloží zpět tam, kam patří, za hodinu jim přirostou.

Smysly: Oživlé sochy nemají funkční smyslové orgány, vnímají výhradně magicky. Živé tvory vidí ostře a jasně, neživé věci jsou pro ně mdlé a vybledlé. Magické smysly jsou stále vázané na příslušnou část těla, takže když například někdo soše urazí obě uši, připraví ji tím o sluch.

Vzhled: Oživlé sochy mohou mít různý tvar a podobu – jako lidé, elfové, skřeti, různá zvířata, ale třeba i jako gryf nebo jednorožec.

Boj: Sochy bojují stejně jako tvorové, které představují, nemají ale jejich zvláštní schopnosti, nemohou plavat ani létat a pohybují se výrazně pomaleji. Mohou používat zbraně a nezřídka bývají zbraně jejich součástí.

Oživlé sochy v těchto pravidlech: *socha čarodějky (křišťálová), socha lva (železná), socha strážce (kamenná)*

PAVOUCI

Pavouci v těchto pravidlech: *křížák obří, sklípkan obří*

Pavouci jsou dravci. Poté, co kořist usmrtí, ji důkladně zamotají do pavučin, napustí do ní své trávicí šťávy a nechají je působit, aby ji po čase mohli celou vysát.

Smysly: Pavouci mají podle druhu až osm očí. Hlavní oči jsou největší, vidí dopředu a rozeznávají i barvy. Vedlejší oči vytváří široký zorný úhel, neposkytují ale tak kvalitní obraz a slouží hlavně k detekci pohybu. Přestože pavouk nemá uši, slyší poměrně dobře. Slouží mu k tomu dlouhé

chloupky a štěrbinu na povrchu těla. Jiným druhem chloupků vnímá pachy a další mu pak slouží jako hmatové orgány.

Použití ve hře:

- Obyčejné pavouky můžeš použít jako součást pastí a nástrah, například hrnec plný jedovatých pavouků zavěšený nade dveřmi. Jako nestvůry se ale víc hodí obří varianty pavouků, se kterými se dá normálně bojovat.

⚠ *Některým hráčům mohou být pavouci extrémně nepříjemní. Pokud to o některém ze svých spoluhráčů víš, případně to zjistíš při hře, přestaň pavouky používat.*

Pavučina: Při setkání postav s obřími pavouky si představ, jak to vypadá, když se moucha chytí do obyčejné pavučiny. Postavy se, na rozdíl od ní, mohou například vyvléct z šatů, spálit pavučinu pochodní, strhat ji dlouhou holí a podobně. Pokud si chodby a místnosti předem důkladně nevyčistíš, budou v nich bojovat s nevýhodou. Pavouk se skrz svou pavučinu pohybuje bez potíží.

ZVÍŘATA

V Dračáku slovem zvíře míníme obyčejné, nefantastické tvory, jako třeba lva, gorilu, sokola nebo krokodýla, a to včetně jejich obřích variant jako *obří krysa* nebo *lítý vlk* a případných prehistorických zvířat, pokud se je rozhodneš použít. Neřadí se mezi ně mořští tvorové, hmyz, pavouci a inteligentní humanoidi, jako třeba orkové nebo goblini.

Zvířata většinou nebývají příliš nebezpečná, protože bez dobrého důvodu neútočí. Býložravci obvykle bojují, jen když jsou napadeni, případně když brání mláďata nebo své teritorium. Šelmy se většinou rozhodnou na postavách smlsnout jen v případě, že z nějakého důvodu nemohou lovit svou obvyklou kořist. Zato ještěři, krokodýli a velcí hadi takhle vybíraví nejsou a když mají hlad a příležitost, zaútočí. Všechna zvířata také mohou být pod vlivem nějakého kouzla nebo kletby, která je přinutí útočit, i když by to normálně neudělala. Nezřídka se také postavy dostanou do

boje se zvířaty, která někdo ovládá. Orkové například s oblibou jezdí na *obřích varanech*, goblini na *lících vlčích*.

Zvířata také pomáhají vykreslit prostředí a jsou důležitá pro hraničáře, kteří s nimi dokáží mluvit, dívat se jejich očima a vybírají si z nich svého *zvířecího společníka*. Ve hře rovněž existují kouzla, schopnosti a kouzelné předměty, které postavám nebo jejich protivníkům umožní zvířata ovládat, proměnit se do nich, nebo je využívat jako nenápadné špehy.

Nebezpečnost: Zvířata stejného druhu nejsou vždy stejně nebezpečná.

Mláďata a staří nebo nemocní jedinci nebojují tak dobře a mají proto **Fyzičku** a **Finesu** o 1 nižší (nejméně 1). Občas se také vyskytne obzvláště nebezpečný jedinec, například vůdce vlčí smečky, který má **Fyzičku** a **Finesu** o 1 vyšší.

Vzrůst: Samice některých druhů zvířat jsou výrazně menší, nebo naopak větší než samci. Statistiky v bestiáři to pro jednoduchost nezohledňují a ani ty to dělat nemusíš, pro hru to není až tak podstatné. Pokud ti ale na detailech záleží, sniž velikost menšího pohlaví o 1 a podle kapitoly **Tvorba nestvůr** přepočítej životy, **Fyzičku** a zranění. Stejně můžeš vytvořit obzvláště velkého nebo malého jedince.

Býložravci

Hlodavci: *dikobraz* (obyčejný, obří), *krysa* (obyčejná, obří, hejno krys)

Koně a osli: *kůň* (jezdecký, obří, tažný, válečný), *mezek*, *mula*, *osel*, *poník*

Prasata: *kanec* (obyčejný, obří)

Tlustokožci: *hroch*, *nosorožec*, *slon*

Tuři: *bizon*, *skot*

Velbloudi: *velbloud*

Smysly: Býložravci mívají dobrý zrak, spoléhají se ale víc na sluch a čich. Jsou neustále na pozoru, větří a nastavují uši, aby si včas všimli případného nebezpečí. Postavy, které samy tak dobré smysly nemají, toho mohou využít a získat tak včasné varování.

Příklady použití ve hře:

- Krysa je hraničářovým *zvířecím společníkem* a slouží mu jako špeh.
- Město sužují hejna krys. Krysař rozhlásil, že je odvede pryč, až vládce splní, co mu kdysi slíbil.
- Ve stokách pod městem se zabydleli krysodlaci. V případě ohrožení svolají krysy z okolí.
- Orkové jezdí do boje na nosorožcích.
- Ve městě se konají býčí zápasy.
- Součástí náboženského obřadu je rituální souboj s býkem.
- Goblini používají slony na tahání těžkých nákladů.

Hadi

Jedovatí hadi: *chřestýš, kobra, mamba, zmije*

Škrtiči: *anakonda* (obří, obyčejná), *hroznýš* (obří, obyčejný)

Smysl: Většina hadů má slabý zrak a vnímá hlavně pohyb. Výjimkou jsou denní hadi, například *mamba černá*. Sluch mají také slabý, zato čich výborný – kmitajícím jazykem neustále „ochutnávají“ vzduch. Dokáží také vnímat vibrace, proto se doporučuje dupat, chce-li je člověk upozornit na svou přítomnost. Chřestýši, hroznýši a krajty na kontaktní vzdálenost rozeznají nepatrné rozdíly v teplotě, takže „vidí“ podobně jako trpaslík.

Příklady použití ve hře:

- Místnost plná hadů.
- Had se zabydlel v truhle s pokladem.
- Kult nebo divoký kmen uctívá obřího hada a předkládá mu oběti.
- Velekněz hadího kultu se umí proměnit v obřího hroznýše.

Ještěři a krokodýli

Krokodýli: *aligátor, krokodýl*

Ještěři: *varan* (obří, obyčejný)

Smysly: Ještěři a krokodýli mají dobrý zrak, skvělý sluch a čich. Krokodýli také dobře vidí v šeru.

Příklady použití ve hře:

- Cesta vede přes řeku plnou krokodýlů.
- Goblini žijí v bažině mezi aligátory, uctívají je jako posvátná zvířata a přinášejí jim oběti.
- Orkové jezdí na obřích varanech.

Netopýři

Netopýři: *netopýr* (obří, obyčejný)

Smysly: Netopýři, stejně jako krollové, dokáží vydávat lidským uchem neslyšitelné zvuky a podle jejich odrazů detekovat blízké překážky. Jsou to díky tomu nepřekonatelní noční letci.

Příklady použití ve hře:

- Vstup do podzemního chrámu je v jeskyni obydlené obřími netopýry.
- Orkský šaman používá netopýry jako nenápadné zvědy.

Opice a lidoopi

Opice: *kočkodan, pavián*

Lidoopi: *gorila* (obyčejná, obří), *orangutan* (obyčejný, obří), *šimpanz*

Smysly: Opice a lidoopi stejně jako člověk spoléhají hlavně na svůj zrak a špatně se tedy orientují po tmě.

Příklady použití ve hře:

- Ruiny dávného města obsadila početná tlupa kočkodanů.
- Šimpanz s kouzelnou korunou, která mu dává lidskou inteligenci, vládne opičímu království.
- Za městem se zabydlela obří gorila. Obyvatelé jí přinášejí obětiny, aby je nechala na pokoji.

- Kapitán pirátské lodi má mluvící opičku, která pro něj odkrývá různá tajemství.

Draví ptáci

Dravci: *orel* (obyčejný, obří), *pták Noh*, *sokol*

Nelétaví ptáci: *pták hrozivák*

Smysly: Draví mají skvělý zrak, z velké výšky rozeznají drobnou kořist. Jsou to díky tomu skvělí průzkumníci.

Příklady použití ve hře:

- Skřetí šaman kouzlem ovládá ptáka Noha a používá ho v boji proti nepřátelům.
- Vznešení elfové létají na obřích orlech.
- Hraničář, který nabízí převod přes hory, má jako svého *zvířecího společníka* orla a používá ho na průzkum okolí.

Šelmy

Kočkovité šelmy: *kočka*, *lev*, *levhart*, *puma*, *rys*, *tygr*

Lasicovité šelmy: *lasice*

Medvědi: *baribal*, *brtník*, *grizzly*, *kodiak*, *lední medvěd*

Psovité šelmy: *liška*, *pes* (honicí, ovčácký, tažný, válečný), *vlk* (obyčejný, lýtý)

Smysly: Šelmy mají většinou slabší zrak, ale skvělý čich a sluch a často dobře vidí v šeru.

Příklady použití ve hře:

- Vzdálené vlčí vytí je skvělým nástrojem k budování atmosféry.
- Goblini chovají lité vlky a jezdí na nich.
- Vůdcem vlčí smečky je vlkodlak.
- Vesničany zabíjí tygr, kterému lovecká past zchromila nohu, takže nemůže lovit svou obvyklou kořist.

- Hraničářovým *zvířecím společníkem* je velký hnědý medvěd.
- Královský vyzvědač používá cvičenou lasičku na likvidaci cizích zvířecích špehů.

BESTIÁŘ

Tato kapitola je určena pro Pána jeskyně. Najde v ní seznam nestvůr, ze kterého může vybírat při tvorbě dobrodružství.


ALIGÁTOR

Druh: zvíře (krokodýl)

Prostředí: močály, řeky, bažiny, jezera

Chování: Aligátoři loví převážně ve vodě, za teplých nocí ale vylézají kus od břehu. Přes den se vyhřívají na břehu nebo na kmenech padlých stromů. Když je něco vyruší, rychle sklouznou do vody. V oblastech s nedostatkem vody si hloubí jámy, které ji dlouho udrží.

Když se aligátor cítí ohrožený, otočí se směrem k útočníkovi, doširoka rozevře tlamu a výhrůžně vrčí nebo syčí. Vystrašená mláďata ječí, aby přivolala svou matku. Samci v době páření hlasitě řvou.

 **Slabiny:** Přestože má aligátor neuvěřitelnou sílu ve stisku, svaly, kterými čelisti rozevírá, jsou mnohonásobně slabší a člověk je dokáže udržet zavřené.

Vzhled: čtyřmetrový aligátor

 Stopy čtyřmetrového aligátora

 Pach aligátora

Rychlost: na zemi 4 (ale po pár metrech to vzdá), ve vodě 4

Síla: ●●●●

Smysly: dobrý zrak, skvělý čich a sluch, vidění v šeru

Viditelnost: není vidět pomocí *infravidění*

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Aligátor obvykle číhá ve vodě, případně pomalu a nenápadně plave ke kořisti. Pak náhle prudce vyrazí a sevře ji do svých čelistí, dokáže se přitom vymrštit až dva metry nad hladinu. Následně ji buď stáhne pod vodu, aby ji utopil, nebo ve vodě začne „válet sudy“ a krouživým pohybem z ní vytrhne obrovský kus masa. Případného útočníka může také srazit švihnutím ocasu.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, Životy 13

 2 (tvrdá, zrohovatělá kůže)

 **Ocas nebo zuby:** 4 + k6, zranění 2

- ◆ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má aligátor výhodu proti suchozemským tvorům.

Suroviny:

- Z kůže aligátora je možno vyrobit těžkou zbroj (prodej 5 zl).

ANAKONDA

Druh: zvíře (škrtič)

Prostředí: bažiny, mokřady nebo pomalu tekoucí řeky v džungli

Chování: Anakonda loví v noci, přes den je někde zalezlá a spí. Obyčejná anakonda sice dokáže ulovit a pozřít člověka, preferuje ale menší kořist. Pro obří anakundu jsou postavy naopak vítaným zpestřením jídelníčku.

Anakonda obyčejná

Vzhled: šestimetrový žlutohnědý had s mohutným tělem a okrouhlými tmavými skvrnami

 Stopa po mohutném, šestimetrovém hadím těle

 Hadí pach

Rychlost: na zemi 1, ve vodě 2

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich, detekce vibrací

Plížení: 4 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 5

Šplhání: 4

Síla: 7, při škrcení 10

Velikost: 7 (125 kg)

Boj: Anakonda se prvním, obvykle překvapivým útokem snaží do kořisti zakousnout. Když se jí to povede, začne ji obtáčet a smyčky utahovat. Postupně jí znehybní končetiny a znemožní dýchat (a tedy i mluvit a sesílat kouzla).

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, Životy 10



🦅 **Kousnutí:** 3 + k6, zranění 1

🦅 **Škrcení:** 3 + k6, zranění 3

- ♦ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má anakonda výhodu proti suchozemským tvorům.

Anakonda obří

Rychlost: na zemi 1, ve vodě 2

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich, detekce vibrací

Plížení: •• (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: •••

Šplhání: ••

Síla: 10, při škrcení 13

Velikost: 10 (1 tuna)

👣 Stopa po mohutném, dvanáctimetrovém hadím těle

Hadí pach

Vzhled: dvanáctimetrový žlutohnědý had s mohutným tělem a okrouhlými tmavými skvrnami

Boj: Obří anakonda se prvním, obvykle překvapivým útokem snaží do kořisti zakousnout. Když se jí to povede, začne ji obtáčet a smyčky utahovat. Postupně jí znehybní končetiny a znemožní dýchat (a tedy i mluvit a sesílat kouzla).

Díky své velikosti zvládne současně škrtit tři postavy najednou. Zakousnout se ale samozřejmě může jen do jedné, další může obtočit, jen když jí k tomu samy dají příležitost.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, Životy 20

 1 (silná kůže)

 **Kousnutí:** 4 + k6, zranění 3

 **Škrcení:** 4 + k6, zranění 5

- ◆ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má obří anakonda výhodu proti suchozemským tvorům.

BAZILIŠEK

Bazilišek je obávanou nestvůrou. Říká se, že dokáže zabíjet pohledem a že pouhá jeho přítomnost mění úrodnou zemi v poušť.

Prostředí: háje, lesy, džungle, pahorkatiny, bažiny, močály

Chování: Bazilišek obvykle žije v dírách v zemi či v jeskyních, nepohrdne ale ani sklepem či podzemními chodbami. V okolí jeho doupěte jsou rostliny zchřadlé díky jeho žíravému dechu. Je chytřejší než obyčejné zvíře, ale žije divoce. Loví obvykle ve dne, aby mohl použít svůj smrtící pohled (po tmě nevidí kořisti do očí), v noci je zalezlý ve svém doupěti. Dříve nebo později pozabíjí a sežere všechno živé v okolí a vydá se hledat nové doupě a loviště.

Příklady použití ve hře:

- Kult nebo divoký kmen baziliška uctívá a předkládá mu oběti.
- Bazilišek opustil své vylovené území a udělal si nové doupě ve městě.
- Bazilišek se zabydlel v chrámu dávného hadího boha.
- Čaroděj vězní baziliška v labyrintu pod svou věží jako strážce kouzelného pokladu.

🚫 **Slabiny:** Bylina zvaná routa baziliška odpuzuje. Pokud ji tedy postavy mají u sebe, nezaútočí na ně, a to ani když je hladový. Když ho napadnou, bránit se bude.

Vzhled: zelený, osmimetrový ještěř s kostěným hřebenem na zádech

👣 Stopy osmimetrového ještěře (kolem bývají zchřadlé rostliny)

👃 Dráždivý zápach žíraviny

👃 Ještěří pach

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak (široký zorný úhel) a sluch, skvělý čich, *infravidění*

Plížení: 4 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 4

Šplhání: 4

Síla: 10

Velikost: 11 (2 tuny)

Boj: Na dálku bazilišek používá *smrtící pohled*. Při boji s přesilou používá *žíravý dech* nebo jedové zuby a pokusí se stáhnout do svého doupěte nebo jiné vhodné díry, aby k němu útočníci mohli jen z jednoho směru.

Fyzička 6, Finesa 5, Duše 7, Životy 25

🛡️ 2 (silná kůže)

🎯 **Smrtící pohled:** 7 + k6 proti **Duši**

- zpomalení (nevýhoda a neschopnost běhu)
- paralyza nohou
- úplná paralyza

Rozsah: 1 tvor, kterému bazilišek vidí do očí

Dosah: střední vzdálenost


Trvání: několik minut

Bazilišek může paralyzovat jen kořist, které dobře vidí do očí – nemůže to tedy udělat ve tmě, v hustém kouři nebo v mlze. Když se podívá do zrcadla, může paralyzovat sám sebe (hází sám proti sobě).

 **Žíravý dech: 5** + k6 proti Finese, zranění 6kz **žíravinou**

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před baziliškem

Baziliškův dech je žíravý plyn. Rostliny v něm zhnědnou a zchřadnou, kůže živých tvorů zvrásní a popraská.

 **Zuby: 6** + k6, zranění 4 + 6 dávek *baziliškova jedu*

Příznaky: silná bolest v ráně, otok, brnění, zanícení kůže a citlivost na dotyk, později nevolnost a potíže s dýcháním, otok a modřiny po celé zasažené končetině

Latence: 1 minuta

 **8** + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 5

- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)
- slabost a malátnost na několik desítek minut (nevýhoda)
- zpomalení na několik desítek minut (nevýhoda a neschopnost běhu)

Baziliškův jed je podobný zmijímu, je ale o něco silnější a působí rychleji.

Suroviny:

- Baziliškovy jedové zuby obsahují celkem 6 dávek *baziliškova jedu* (prodej 10 zl za dávku).
- Z jeho plic je možno odsát jeden flakón *žíravého dechu baziliška* (prodej 4 zl), a to i když svůj žíravý dech použil.
- Kůži z baziliška je možno prodat za 6 zl, nebo z ní vyrobit lehkou zbroj, která má proti **žíravině** kvalitu 2 (prodej 12 zl).
- Popelem z baziliška může alchymista přeměnit stříbro v hodnotě 10 zl ve zlato (které pak má cenu 100 zl) nebo z něj vydestilovat 33 kapek kouzelné esence.

BIZON


Bizonovi se někdy říká také zubr. Stáda bizonů bývají hlavním zdrojem obživy místních loveckých kmenů.

Druh: zvíře (tur)

Prostředí: savany, lesostepi, polopouště

Chování: Bizoni se přes léto sdružují do obrovských stád čítajících až tisíce jedinců. Na podzim se přesouvají do teplejších krajů, kde se rozpadnou na menší skupinky.

Vzhled: mohutný čtyřnohý býložravec s hnědou srstí, velkou, trojúhelníkovou hlavou a krátkými, nahoru zahnutými rohy

 Stopy velkého sudokopytníka

 Pach bizona

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb), skvělý čich a sluch

Plavání: 1

Šplhání: –

Plížení: –


Síla: 10

Velikost: 10 (1 tuna)

Boj: Bizon nejraději útočí z rozběhu (obvykle s výhodou za přípravu), snaží se protivníka nabrat na rohy a odhodit.

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, Životy 20

 0

 **Rohy:** 3 + k6, zranění 5

 **Kopyta:** 3 + k6, zranění 4

BLUDIČKA

Bludička je živý tvor s měchýřem naplněným plynem, díky kterému se může neslyšně vznášet.

Prostředí: bažiny, močály, mokřady, blata, slatiny

Chování: Bludičky loví nejčastěji v husté mlze nebo v noci. Nejsou inteligentní, chovají se jako velký hmyz. Živí se plyny, které se uvolňují při rozkladu masa. Samy nezabíjí, kořist pouze uvedou do transu a zavedou ji do záhuby – obvykle do bažiny nebo třeba ke chřtánu *bahenního netvora*, *dravého keře* nebo jiné nestvůry. Loví každá zvlášť, na hostinu se ale slétají.

Vzhled: vznášející se koule pulsující tlumeným světlem

 Nezanechává stopy

 Zápach bahenního plynu

Rychlost: ve vzduchu 1

Smysly: skvělý čich, *infravidění*

Plížení: 5 (rozzářením se prozradí)

Plavání: –

Šplhání: –

Létání: 1

Síla: 0


Velikost: 0 (pod 1 kg)

Boj: Bludička sama nedokáže nikoho zranit.

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 7, Životy 1

 0

Vábení: Když se bludička rozzáří, první živý tvor, který na ni pohlédne, upadne do transu a bude ji náměsíčně následovat. Probere se obvykle po pás v bažině, zamotaný do šlahounů *dravého keře*, ve spárech *bahenního netvora* a podobně.

 *Dej hráčům možnost včas reagovat. Bludička je nástroj na vytvoření dramatické situace, nikoliv na automatické zabíjení postav.*

Příklady použití ve hře:

- Bludička vodí kořist do chřtánu *bahenního netvora* nebo *dravého keře*.
- Kmen bažinných goblinů používá bludičky na lov obětí pro svého temného boha.

Suroviny:

- Když se postavám podaří bludičku chytit nepoškozenou, alchymista může z *fluida z bludičky* (prodej 6 zl) vydestilovat 9 kapek kouzelné

esence nebo vyrobit *lektvar hypnózy* (prodej 12 zl). Pokud je ale měchýř proražený, plyn z něj unikne a alchymista má smůlu.

BROUK OHNIVEC

Druh: hmyz

Prostředí: mokřady, vlhké podzemní chodby a jeskyně

Chování: Brouk ohnivec vnímá rozdíly v teplotě a přitahuje ho teplo – bude vytrvale kroužit kolem pochodní nebo táborového ohně.

Příklady použití ve hře:

- Skřeti nebo goblini chovají brouky ohnivce kvůli osvětlení svého podzemního doupěte.
- Brouky ohnivce v noci přiláká teplo ohně a odletí až po rozednění, nebo když ho postavy uhasí.

Vzhled: půlmetrový hnědý brouk s párem žhnoucích skvrn těsně za hlavou, které osvětlují blízké okolí slabým rudooranžovým světlem

 Stopy půlmetrového brouka

 Pach velkého brouka

Rychlost: na zemi 2, ve vzduchu 5, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (složené oči, vnímá hlavně pohyb), dobrý čich a sluch, hmatová tykadla, detekce tepla na krátkou vzdálenost

Plížení: –

Plavání: 1

Šplhání: 2

Létání: 3

Síla: 3

Velikost: 3 (7 kg)

Boj: Brouk ohnivce obvykle není agresivní. V případě ohrožení vzletí, dělá na nepřítele nálety a útočí kusadly.

Fyzička 1, Finesa 2, Duše 0, Životy 4

 shora 2 (tvrdé krovky), zespodu 0

 **Kusadla:** 1 + k6, zranění –1

Suroviny:

- Z brouka ohnivce je možné vyříznout dva svítící orgány. Samy o sobě vydrží svítit týden, alchymista z nich může vyrobit *žhnoucí lampu* (prodej 12 zl, na jednu lampu spotřebuje oba orgány), která svítí trvale, nebo z nich vydestilovat dohromady 6 kapek kouzelné esence.

ČERV OBŘÍ

Druh: červ

Prostředí: vlhké díry, šachty nebo studny

Chování: Obří červ je masožravec, dokáže pohltit obrovské množství potravy naráz a žít z ní potom celé měsíce. Při pohybu se mu vlní celé tělo. Na těle má přísavky, díky kterým dokáže šplhat i po hladké kolmé zdi, na stropě se ale neudrží. Na předmětech, kterých se dotkne, ulpívají kusy zatuhlého slizu. Vypadají jako matné bílé sklo a jsou pevné jako kámen.

Příklady použití ve hře:

- Skřeti v odpadní jámě chovají obřího červa a používají ho také na popravy zajatců.

- Alchymista má ve své věži líheň obřích červů, těží z nich *rychle-tuhnoucí sliz*.

Vzhled: několik metrů dlouhý, částečně průsvitný bělavý červ

👉 Stopa obřího červa (na tom, čeho se červ dotkl, ulpívají kusy hmoty připomínající matné, bílé sklo, pevné jako kámen)

👃 Nepříjemný, dráždivý zápach

Rychlost: na zemi 1

Smysly: skvělý hmat (celým tělem), skvělý čich

Plavání: –

Šplhání: 2

Plížení: – (není vidět pomocí *infravidění*)

Síla: 8

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Když je obří červ hladový, útočí bez pudu sebezáchovy. Je ale pomalý, takže se mu dá snadno utéct a když přestane kořist cítit, hned na ni zapomene. Když ji však dožene, překvapivě rychle se vymrští a pokusí se ji znehybnit slizem, který vylučuje celým povrchem těla. Když se mu to podaří, začne ji požírat svým ústním otvorem.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, Životy 13

🛡️ 0

✂️ **Znehybnění slizem :** 4 + k6 (úspěchy se sčítají)

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

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti kolem červa

Trvání: dokud někdo zatuhlý sliz neroztluče

Jakmile sliz přijde do kontaktu s něčím pevným, okamžitě zatuhne. Vypadá pak jako matné bílé sklo a je pevný jako kámen. Sliny *obřího červa* sliz rozpustí.

Suroviny:

- Alchymista může ze *slizu z obřího červa* (prodej 6 zl) vyrobit láhev *rychletuhnoucího slizu* (prodej 12 zl) nebo vydestilovat 8 kapek kouzelné esence. Je z něj také možné odebrat flakón *slin obřího červa* (prodej 1 zl, obsahuje 1 kapku kouzelné esence a rozpouští zatuhlý sliz).

Kořist:

- V doupěti obřího červa se dají najít věci, které měly jeho oběti u sebe: zbraně, šperky a podobně.

DIBLÍK

Druh: inteligentní **démon**

Prostředí: kdekoliv, kam ho někdo přivolal

Chování: Diblík je zlý, závistivý, škodolibý a když si je jistý, že mu to projde, rád způsobuje bolest. Dokud má pána, musí plnit jeho příkazy. Pokud se shodují s jeho povahou, plní je svědomitě. Když se mu ale nelíbí, snaží se je překroutit, jak jen to jde – je záměrně nešikovný, vykládá si je doslovně a podobně. Když o pána přijde, nebo když mu dokáže utéct, dělá si, co chce.

Příklady použití ve hře:

- Čaroděj si přivolal diblíka, aby pro něj kradl nemluvňata a nosil mu je do věže.
- Diblík našel skulinu v příkazech, utekl svému pánovi a schovává se teď ve městě.

- Mág přivolal diblíka v době, kdy byl ještě čarodějným učněm. Zakázal mu opustit budovu a pak ho pustil z hlavy. Diblík od té doby žije v jeho věži a skrývá se před ním.
- Diblík usiluje o smrt svého pána a hledá někoho, kdo by to pro něj udělal. Namluví mu, že se tím stane jeho novým pánem.
- Diblík po smrti svého pána získal svobodu – krade, lže, podvádí a škodí a má z toho škodolibou radost.
- Diblík slouží šílenému mágovi a plní jeho nesmyslná přání.

Vzhled: zhruba metrový chlupatý dáblík s holou, protáhlou hlavou a ostrými drápy na ruce i na nohou

 Stopy zhruba metrového dvounohého tvora s drápy na nohách

 Slabý sirný zápach

Rychlost: na zemi 3

Smysly: dobrý zrak, sluch a čich, vidění v šeru

Plížení: 2

Plavání: –

Šplhání: 2


Síla: 4

Velikost: 4 (15 kg)

Boj: Diblík není moc silný, má ale ostré drápy, kterými může citelně ublížit i člověku. Z nerovného boje uteče a raději nalíčí past nebo vymyslí nějakou jinou kulišárnu.

Fyzička 1, Finesa 2, Duše 3, Životy 5

 0

 **Drápy:** 2 + k6, zranění 0

 **Ohnivá střela:** 3 + k6 proti **Finese**, zranění 6kz **ohněm**

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Kouzla: Diblík umí následující kouzla: *ohnivá střela *Eš tyl*, sugesce *Hašáh*, návrat *Hašavah*.*

Posednutí nebo vstoupení do předmětu: Když diblík po přivolání nebo při vymýtání někoho posedne nebo vstoupí do nějakého předmětu, nemá vůbec fyzické tělo a není s ním možné bojovat jinak než provedením vymítacího rituálu (viz heslo **Démoni**). Posednutý získá schopnost sesílat diblíkova kouzla, ale také jeho zlou, závistivou a škodolibou povahu.

DIKOBRAZ

Druh: zvíře (hlodavec)

Prostředí: pouště, pláně, hory, deštné pralesy, lesy

Chování: Dikobraz je samotář. Aktivní je převážně v noci. Přes den spí v noře, kterou si vyhrabe mezi kořeny stromů, v puklině ve skále nebo pod kmenem padlého stromu. Má ve zvyku sbírat holé kosti a hromadit je v jeskyni nebo podzemním doupěti.

Dikobraz obyčejný

Vzhled: Dikobraz.

 Dikobrazí stopy

 Dikobrazí pach

Rychlost: na zemi 1

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Plavání: 2

Šplhání: –

Síla: 4


Velikost: 4 (15 kg)

Boj: V ohrožení dikobraz naježí ostny a začne jimi chřestit. Když to vetřelce nezažene, otočí se k němu zády a pokusí se ho jimi bodnout.

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 0, Životy 5

 0

 **Zuby:** 1 + k6, zranění –1

 **Ostny:** 3 + k6, zranění 0

Dikobraz obří

Vzhled: dikobraz velký jako medvěd

 Stopy dikobraza velkého jako medvěd

 Dikobrazí pach

Rychlost: na zemi 2

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Plavání: •

Šplhání: –

Síla: 7

Velikost: 7 (125 kg)

Boj: V ohrožení obří dikobraz naježí ostny a začne jimi chřestit. Když to vetřelce nezažene, otočí se k němu zády a začne na něj vystřelovat ostny.

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 0, Životy 10



 Zuby: 2 + k6, zranění 1

 Střílení ostnů: 3 + k6, zranění 1

- zranění
- paralýza zasažené části těla
- úplná paralýza

Dostřel: krátký

Rozsah: 1–3 cíle blízko u sebe

Suroviny:

- Z ostnů obřího dikobraza může alchymista vydestilovat celkem 7 kapek kouzelné esence, nebo je z nich možné vyrobit toulec *střel z ostnů dikobraza* (prodej 25 zl za toulec). Mohou to být šípy do luku, šípky do kuše nebo vrhací šípky.

DRAK BÍLÝ

Druh: drak

Prostředí: zasněžené hory, ledové pláně

Chování: viz **Draci**

Vzhled: obrovský okřídlený plaz s bílými šupinami, dvěma páry nohou se silnými drápy a tlamou plnou ostrých zubů

 Dračí stopy

 Dračí pach

Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 8, ve vodě 6

Smysly: skvělý zrak, sluch a čich, vidění v šeru

Plížení: 4 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 5

Šplhání: 4

Létání: 5

Síla: 12

Velikost: 12 (4 tuny)

Boj: Při boji s jedním protivníkem má drak obvykle navrch a prostě ho roztrhá. Proti přesile nejraději bojuje ze vzduchu, kde si může držet odstup a protivníky rozdělit například tím, že jednoho chytí do spárů a někam ho odnese, nebo ho z výšky pustí na zem. Ve vodě je zase může po jednom stahovat do hloubky. Na zemi může protivníky přišpendlit svými drápy, srážet nebo odhazovat ocasem, nebo je chytit do zubů a odhodit. Může také využít svou obrovskou sílu a svalovat na ně stromy, nebo na ně třeba spouštět kamenné laviny. Když se před ním schovají někam, kam se nemůže dostat, nebo kdykoliv má čas se zhluboka nadechnout, použije svůj dech. Bílý drak vydechuje bílou, mrazivou mlhu.

Fyzická 6, Finesa 5, Duše 7, Životy 32

 4 (dračí šupiny)

Imunita: Bílý drak je imunní proti **mrazu**.

 **Zuby, drápy nebo ocas:** 6 + k6, zranění 5

 **Dech:** 5 + k6, zranění 10kz **mrazem**

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti před drakem

Příprava: jedno kolo hlubokého nádechu

Když bílý drak použije svůj dech pod vodou, může protivníky podle počtu úspěchů zamrazit do ledové krusty, nebo dokonce do ledového bloku, který pak vyplave na povrch:

- zranění
- zamražení do ledové krusty (ztížení pohybu, nevýhoda)
- zamražení do ledového bloku

Telepatie: Drak slyší vědomé, do slov formulované myšlenky všech živých tvorů, které vidí, slyší nebo cítí, a může k nim v myšlenkách promlouvat.

Suroviny: viz **Draci**

DRAK ČERNÝ

Druh: drak

Prostředí: bažiny, močály

Chování: viz **Draci**

Vzhled: obrovský okřídlený plaz s černými šupinami, dvěma páry nohou se silnými drápy a tlamou plnou ostrých zubů

 Dračí stopy

 Dračí pach

Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 8, ve vodě 6

Smysly: skvělý zrak, sluch a čich, vidění v šeru

Plížení: 4 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 5

Šplhání: 4

Létání: 5

Síla: 12

Velikost: 12 (4 tuny)

Boj: Při boji s jedním protivníkem má drak obvykle navrch a prostě ho roztrhá. Proti přesile nejraději bojuje ze vzduchu, kde si může držet odstup a protivníky rozdělit například tím, že jednoho chytí do spárů a někam ho odnese, nebo ho z výšky pustí na zem. Ve vodě je zase může po jednom stahovat do hloubky. Na zemi může protivníky přišpendlit svými drápy, srážet nebo odhazovat ocasem, nebo je chytit do zubů a odhodit. Může také využít svou obrovskou sílu a svalovat na ně stromy, nebo na ně třeba spouštět kamenné laviny. Když se před ním schovají někam, kam se nemůže dostat, nebo kdykoliv má čas se zhluboka nadechnout, použije svůj dech. Černý drak vydechuje černý, žíravý dým.

Fyzička 6, Finesa 5, Duše 7, Životy 32

 4 (dračí šupiny)

Imunita: Bílý drak je imunní proti **žíravině**.

 **Zuby, drápy nebo ocas:** 6 + k6, zranění 5

 **Dech:** 5 + k6, zranění 10kz **žíravinou**

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti před drakem

Příprava: jedno kolo hlubokého nádechu

Pod vodou dech černého draka nefunguje.

Telepatie: Drak slyší vědomé, do slov formulované myšlenky všech živých tvorů, které vidí, slyší nebo cítí, a může k nim v myšlenkách promlouvat.

Suroviny: viz **Draci**

DRAK MODRÝ

Druh: drak

Prostředí: moře, velké řeky, jezera

Chování: viz **Draci**

Vzhled: obrovský okřídlený plaz s modrými šupinami, dvěma páry nohou se silnými drápy a tlamou plnou ostrých zubů

 Dračí stopy

 Dračí pach

Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 8, ve vodě 6

Smysly: skvělý zrak, sluch a čich, vidění v šeru

Plížení: 4 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 5

Šplhání: 4

Létání: 5

Síla: 12

Velikost: 12 (4 tuny)

Boj: Při boji s jedním protivníkem má drak obvykle navrch a prostě ho roztrhá. Proti přesile nejraději bojuje ze vzduchu, kde si může držet odstup a protivníky rozdělit například tím, že jednoho chytí do spárů a někam ho odnese, nebo ho z výšky pustí na zem. Ve vodě je zase může po jednom stahovat do hloubky. Na zemi může protivníky přišpendlit svými drápy, srážet nebo odhazovat ocasem, nebo je chytit do zubů a odhodit. Může také využít svou obrovskou sílu a svalovat na ně stromy, nebo na ně třeba spouštět kamenné laviny. Když se před ním schovají někam, kam se nemůže dostat, nebo kdykoliv má čas se zhluboka nadechnout, použije svůj dech. V prostoru, kam modrý drak vydechne, přeskočí drobné výboje.

Boj: Modrý drak vydechuje namodralou mlhu, ve které přeskakují drobné výboje. Dále viz **Drak**.

Fyzička 6, Finesa 5, Duše 7, Životy 32

 4 (dračí šupiny)

Imunita: Bílý drak je imunní proti **bleskům**.

 **Zuby, drápy nebo ocas:** 6 + k6, zranění 5

 **Dech:** 5 + k6, zranění 10kz **bleskem**

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti před drakem

Příprava: jedno kolo hlubokého nádechu

Dech modrého draka funguje i pod vodou.

Telepatie: Drak slyší vědomé, do slov formulované myšlenky všech živých tvorů, které vidí, slyší nebo cítí, a může k nim v myšlenkách promlouvat.

Suroviny: viz **Draci**

DRAK RUDÝ

Druh: drak

Prostředí: kráter sopky, lávové pole, rozpálená poušť

Chování: viz **Draci**

Vzhled: obrovský okřídlený plaz s rudými šupinami, dvěma páry nohou se silnými drápy a tlamou plnou ostrých zubů

 Dračí stopy

 Dračí pach

Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 8, ve vodě 6

Smysly: skvělý zrak, sluch a čich, vidění v šeru

Plížení: 4 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 5

Šplhání: 4

Létání: 5

Síla: 12

Velikost: 12 (4 tuny)

Boj: Při boji s jedním protivníkem má drak obvykle navrch a prostě ho roztrhá. Proti přesile nejraději bojuje ze vzduchu, kde si může držet odstup a protivníky rozdělit například tím, že jednoho chytí do spárů a někam ho odnese, nebo ho z výšky pustí na zem. Ve vodě je zase může po jednom stahovat do hloubky. Na zemi může protivníky přišpendlit svými drápy, srážet nebo odhazovat ocasem, nebo je chytit do zubů a odhodit. Může také využít svou obrovskou sílu a svalovat na ně stromy, nebo na ně třeba spouštět kamenné laviny. Když se před ním schovají někam, kam se nemůže dostat, nebo kdykoliv má čas se zhluboka nadechnout, použije svůj dech. Rudý drak vydechuje žhavé plameny.

Fyzička 6, Finesa 5, Duše 7, Životy 32

 4 (dračí šupiny)

Imunita: Rudý drak je imunní proti **ohni**.

 **Zuby, drápy nebo ocas:** 6 + k6, zranění 5

 **Dech:** 5 + k6 proti Finese, zranění 10kz **ohněm**

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti před drakem

Příprava: jedno kolo hlubokého nádechu

Pod vodou dech rudého draka nefunguje.

Telepatie: Drak slyší vědomé, do slov formulované myšlenky všech živých tvorů, které vidí, slyší nebo cítí, a může k nim v myšlenkách promlouvat.

Suroviny: viz **Draci**

DRAK ZELENÝ

Druh: drak

Prostředí: hluboké lesy

Chování: viz **Draci**

Vzhled: obrovský okřídlený plaz se zelenými šupinami, dvěma páry nohou se silnými drápy a tlamou plnou ostrých zubů

 Dračí stopy

 Dračí pach

Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 8, ve vodě 6

Smysly: skvělý zrak, sluch a čich, vidění v šeru

Plížení: 4 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 5

Šplhání: 4

Létání: 5

Síla: 12

Velikost: 12 (4 tuny)

Boj: Při boji s jedním protivníkem má drak obvykle navrch a prostě ho roztrhá. Proti přesile nejraději bojuje ze vzduchu, kde si může držet odstup a protivníky rozdělit například tím, že jednoho chytí do spárů a někam ho odnese, nebo ho z výšky pustí na zem. Ve vodě je zase může po jednom stahovat do hloubky. Na zemi může protivníky přišpendlit svými drápy, srážet nebo odhazovat ocasem, nebo je chytit do zubů a odhodit. Může také využít svou obrovskou sílu a svalovat na ně stromy, nebo na ně třeba spouštět kamenné laviny. Když se před ním schovají někam, kam se nemůže dostat, nebo kdykoliv má čas se zhluboka nadechnout, použije svůj dech. Zelený drak vydechuje jedovatý plyn.

Fyzička 6, Finesa 5, Duše 7, Životy 32

 4 (dračí šupiny)

Imunita: Zelený drak je imunní proti **jedům**.

 **Zuby, drápy nebo ocas:** 6 + k6, zranění 5

 **Dech:** 5 + k6 prxoti Finese, nezraňuje, zásah způsobí otravu

Příznaky: pálení očí, vykašlávání krve, bolest po celém těle

Latence: 2 kola

 7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 5

- zranění
- +1 ke zranění
- další +1 ke zranění

Vážné zranění: rozpraskání kůže po celém těle (nevýhoda za bolest)

Dech zeleného draka je prudce jedovatý plyn, který se vstřebává celým povrchem těla a zraňuje téměř okamžitě. Pod vodou nefunguje.

Telepatie: Drak slyší vědomé, do slov formulované myšlenky všech živých tvorů, které vidí, slyší nebo cítí, a může k nim v myšlenkách promlouvat.

Suroviny: viz **Draci**, z plic je navíc možno odsát tři flakóny *dechu zele-
ného draka* (prodej 10 zl za flakón).

DRYÁDA

Prostředí: husté lesy, hvozdy

Chování: Dryáda je lesní bytost spjatá s určitým stromem – když ten uhynie, dryáda zemře s ním. Podle něj také vypadá, dubová dryáda má například místo kůže dubovou kůru a místo vlasů dubové listy. Dryády jsou inteligentní a umí mluvit elfí a obecnou řečí. Nemají rády kovové předměty a odmítají tedy používat železné zbraně a šípy s kovovými hroty. Z pochopitelných důvodů také v lese nesnesou oheň.

Vzhled: štíhlá dívka s kůrou místo kůže a listím místo vlasů



Stopy štíhlého, bosého humanoida



Pach mechu a kůry stromů

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: jako elf – skvělý zrak, dobrý sluch a čich, vidění v šeru

Plížení: 4

Plavání: 2

Šplhání: 4


Síla: 6


Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Dryády obvykle bojují dlouhými luky nebo kostěnými dýkami. Jejich hroty a čepele bývají otrávené, nejčastěji *jedem ze zmije*.

Fyzička 2, Finesa 4, Duše 5, Životy 8

 0

 **Kostěná dýka:** 4 + k6, zranění 0 + *jed ze zmije*

 **Dlouhý luk:** 4 + k6, zranění 1 (šípky s pazourkovými hroty) + *jed ze zmije*

Dostřel: dlouhý

 **Jed ze zmije:**

Příznaky: intenzivní bolest v ráně, otok, brnění, zanícení kůže a citlivost na dotyk, později nevolnost a potíže s dýcháním, otok a modřiny po celé zasažené končetině

Latence: 5 minut

 5 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 3 (nezpůsobuje vážné zranění)

- zranění
- slabost a malátnost na několik desítek minut (nevýhoda)
- zpomalení na několik desítek minut (nevýhoda a neschopnost běhu)

Splynutí se stromem: Dryáda dokáže v jednom kole vstoupit do dřeva svého druhu stromu a na libovolně dlouho s ním zcela splynout. Vystoupit pak může z libovolného jiného stromu stejného druhu, se kterým je ten její spojen kořeny. Tento „přesun“ nezabere žádný čas, dryáda tedy může v jednom kole vstoupit do dubu v jedné části lesa a v dalším vystoupit z dubu vzdáleném několik dní cesty.

Léčení stromu: Když se dryáda několik minut dotýká stromu, zcela ho vyléčí. Veškeré jeho neduhy tím ale přejdou na ni.

Stvoření oživlého stromu: Sedm dryád dokáže společným rituálem v průběhu několika minut přeměnit obyčejný strom v *oživlý strom*. Potřebují na to ale alchymistické suroviny s celkovým obsahem alespoň 33 kapek kouzelné esence – ta se do něj v průběhu rituálu přesune.

Tanec dryád: Kdo se k němu přidá, propadne kouzlu a bude s dryádami tancovat až do rána.

Suroviny:

- Z dřevěného srdce dryády může alchymista vydestilovat 3 kapky kouzelné esence.

FEXT

Druh: vyšší **nemrtvý**

Fexta může stvořit jen jiný fext nebo mocný nekromantický rituál.

Prostředí: libovolné

Chování: Fexti se obvykle vydávají za živé lidi, oblékají se jako oni a svou šedou pleť maskují líčidly. Obvykle touží po moci a slávě. Často se z nich stávají vojevůdci známí svou nezranitelností v boji nebo vládci temných říší. Fext si pamatuje všechno ze svého života, včetně toho, jak se z něj stal nemrtvý. Zůstávají mu také všechny schopnosti a dovednosti.

Příklady použití ve hře:

- Stárnoucí vojevůdce se nechal přetvořit ve fexta, aby se dál mohl věnovat boji a ničení.
- Černokněžný král stvořil fexta, aby velel jeho armádě.

- Krajem putuje slavná, neporazitelná bojovnice. Říká se, že jí žádný muž nemůže ublížit.

➕ **Léčení:** Fext je nemrtvý a zranění se mu tedy samovolně nehojí. Léčí se výhradně vysáváním síly ze živých tvorů.

Vzhled: člověk se strnulým obličejem a světle šedou kůží

👣 Stopy humanoidního tvora

👃 Pach staré, vysušené kůže

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: magické smysly – dobrý, ale černobílý zrak, dobrý sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Plížení: 4 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 6

Šplhání: 4

Síla: 6

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Fext používá lidské zbraně. Většinou nenosí zbroj, protože by ho zbytečně omezovala. Jelikož necítí bolest a je prakticky nezranitelný, nemá vůbec pud sebezáchovy – nechá se klidně probodnout, aby mohl zasadit smrtící ránu.

Dokud se fext spoléhá na svou nezranitelnost, na všechny útoky si počítá výhodu a na všechny obrany nevýhodu.

Fyzička 6, Finesa 4, Duše 5, Životy 12

🛡️ podle oblečené zbroje

Zranitelnost: Fexta je možné zranit pouze **sklem** (šípem se skleněným hrotem, skleněnou dýkou a podobně), **duševním útokem** nebo **svěcenou vodou**. Rány po jakémkoliv jiném útoku se mu okamžitě zacelí a neuberou mu životy.

Imunita: Fext je imunní proti strachu a necítí bolest.

🔪 **Dvě sekery:** 6 + k6, zranění 3

🦋 **Vysávání síly:** 5 + k6 proti Duši

Dosah: krátká vzdálenost

Účinek: každý úspěch sníží **Fyzičku** a **Finesu** cíle o 1 a vyléčí fextovi 1 život

Vysáváním síly fext snižuje **Fyzičku** a **Finesu** cíle a zároveň se léčí. Postava, které klesne **Fyzička** nebo **Finesa** na nulu nebo níž, je vyřazena a nemůže se hýbat.

*Veškerá ztracená **Fyzička** i **Finesa** se obnoví po vydatném spánku.*

Stvoření Fexta: Fext může stvořit nového Fexta tím, že do čerstvé mrtvoly „napumpuje“ životní sílu několika desítek inteligentních humanoidů. Celý proces zabere několik hodin. **Fyzičku** a **Finesu** takto vysátých tvorů není možné nijak obnovit.

Ostatní schopnosti a dovednosti: jako za života

Suroviny:

- Z *fextova srdce* (prodej 165 zl) může alchymista vyrobit *lektvar nezranitelnosti* (prodej 330 zl).

GARGOYLA

Prostředí: města, chrámy, hrobky, podzemní labyrinty

Chování: Gargoyly jsou inteligentní. Nemohou sice mluvit, ale mohou komunikovat posunky, například kývat hlavou „ano“ nebo „ne“. Jsou to výborní zvědi a špehové. V podobě sochy dokáží celé dny nehnutě sedět, poslouchat a pozorovat. Nejčastěji se skrývají mezi ostatními chrliči na stěnách chrámů či jiných velkých budov, ale také v podzemí nebo kdekoliv jinde, kde bývají sochy. Nemají rády sluneční světlo – když už na něm musí být, přechkají ho obyčejně v podobě sochy.

Příklady použití ve hře:

- Obchodník s informacemi používá gargoylu jako špeha. Ve sklepe vězní její sestru jako rukojmí.
- Gargoyly střeží sídlo starého upíra a varují ho před vetřelci.

🚫 **Slabiny:** Na slunečním světle má gargoyle nevýhodu.

Vzhled: socha čtyřnohé, okřídlené nestvůry velké jako pes

👉 Stopy čtyřnohého tvora velkého jako pes s dlouhými ostrými drápy



Rychlost: na zemi 5, ve vzduchu 5

Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch, vidí i v naprosté tmě, ale nemá hmat ani čich

Plížení: ●●● (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: –

Šplhání: 2 (po kamenném povrchu 6)

Síla: 5

Velikost: 5 (30 kg)


Boj: Gargoyle je záludná, obvykle číhá v podobě sochy a útočí v nečekaný okamžik. Může například ožít, když se k ní někdo otočí zády, nebo nechat postavy projít a později je napadnout zezadu. Umí létat, ve vzduchu ale není příliš obratná, takže bojuje raději na zemi. Když je zraněná, odletí pryč, aby se přes noc vyléčila. Po smrti se promění v kámen.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, Životy 9

🛡️ Oživlá 1, zkamenělá 4 (proti **drtivým** útokům a kamenickým nástrojům jen 2)

🦷 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, zranění 1

➕ **Léčení:** Pokud gargoyle chce, přes noc se jí vyléčí všechna zranění. Může ale schválně zůstat poškozená, aby zmátla své protivníky.

Proměna v sochu: V podobě sochy je hůře zranitelná (má  4) a nemůže se hýbat, ale plně vnímá, co se kolem ní děje. Proměna tam i zpět zabere 1 kolo.

Přilnutí ke kameni: Gargoyla se udrží na jakémkoliv kamenném povrchu, jako kdyby byla jeho součástí. Může tedy šplhat po hladkých, kolmých zdech, nebo dokonce i po stropě.

Suroviny:

- Z rozdrčeného *kamenného srdce gargoyly* (prodej 25 zl) může alchymista vyrobit *lektvar zkamenění* (prodej 50 zl) nebo vydestilovat 17 kapek kouzelné esence.

GHŮL

Druh: nižší **nemrtvý**


Prostředí: hrobky, hřbitovy, hrady a věže mocných nekromantů nebo upírů

Chování: Ghůl nemůže vzniknout samovolně, je k tomu potřeba krvavý rituál, při kterém je zbaven života a přeměněn v nemrtvého. Mocní ne-

kromanti takto obvykle odměňují své věrné strážce nebo sluhy, aby jim mohli sloužit navždy. Ghůl si pamatuje všechno ze svého života, včetně toho, jak se z něj stal nemrtvý. Zůstávají mu také všechny schopnosti a dovednosti.

+ **Léčení:** Ghůl je nemrtvý a zranění se mu tedy samovolně nehojí. Léčí se výhradně požíváním humanoidního masa nebo vnitřností – několika minutami krmení se vyléčí do plných životů. Tím také získá podobu dotyčné osoby, viz *cizí tvář*. Na rozdíl od zombie mu nestačí maso zvířat.

Vzhled: podle toho, kdy naposledy žral (viz schopnost *cizí tvář*)

 Stopy humanoidního tvora velikosti člověka

 Mrtvolný pach

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: magické smysly – dobrý, ale černobílý zrak, dobrý čich a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá chuť

Plížení: 2 (pokud dlouho nejedl, není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 4

Šplhání: 2

Síla: 7

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Ghůl bojuje jako člověk.

Fyzička 4, **Finesa** 2, **Duše** 3, **Životy** 12

 0, ale může nosit štít a lidskou zbroj

Imunita: Ghůl je imunní proti strachu a necítí bolest.

 **Zuby nebo pařáty:** 4 + k6, zranění 1

Cizí tvář: Když ghůl pozře něčí maso, získá jeho podobu a chvíli bude vypadat jako živý. Jelikož ale nemá funkční vnitřní orgány, nové tělo začne podléhat mrtvolnému rozkladu – do půl hodiny se jeho kůže odkrví a zbělá. Po několika hodinách mu ztuhnou svaly, takže přestane být schopen měnit výraz obličeje. Po jednom dni zchladne, takže přestane

být vidět pomocí *infravidění*, a jeho kůže se začne stahovat a scvrkávat. Po několika dnech hladovění, vypadá jako scvrklá, vyschlá mrtvola.

Ostatní schopnosti a dovednosti: jako za života

GOBLIN

Prostředí: bažiny, močály, hory, lesy, jeskyně, podzemní labyrinty, ruiny

Chování: Goblini žijí v sídlech o několika desítkách jedinců. Mohou to být vesnice obehnané kolovou hradbou, osady na různých nedostupných místech, například v horách nebo postavené na kůlech v bažinách nebo močálech, obydlené jeskyně, podzemní labyrinty, případně ruiny dávných měst, chrámů, pevností nebo kouzelnických věží. Jsou inteligentní, mají

vlastní jazyky, tradice a obřady, znají základy řemesel a obdělávání půdy, ale opovrhují civilizací a jen výjimečně tedy zakládají města.

Vesnici obvykle vede stařešina, který rozhoduje spory a uzavírá všechny významnější obchody. Zvláštní postavení mají zaříkávači, kteří znají prastará tajemství a umí sesílat kouzla, a také alchymisté, kteří nejraději experimentují s tím, co hoří nebo bouchá, ale jsou to také bylinkáři a léčitelé. Lovci jsou zároveň bojovníci. Kolem vesnice bývají dobře skryté hlídky.

Goblini často chovají lité vlky a jezdí na nich na lov a do boje. Na tahání nákladů používají psy. Společně s gobliny také občas žijí zlobři, kteří snadno zastanou těžkou práci a jsou vítanou pomocí v boji.

Použití ve hře: Goblini jsou spolu s orky nejběžnější protivníci, se kterými se postavy mohou potkat. Pro civilizované rasy jsou to nepřátelé, se kterými je neustále válečný stav – loupežné nájezdy orků nebo goblinů jsou běžné a skoro každý při nich přišel o někoho blízkého. Když se tedy postavy budou chvástat, kolik pobily goblinů, nikoho to nepohorší a naopak budou za hrdiny. Trvalé otevřené nepřátelství ale neznamená, že by se s gobliny nedalo mluvit. Některé vesnice mohou být ochotné obchodovat, případně se nemusí cítit dost silné a budou se snažit vyjednávat.

Ženská jména: Akaša, Aša, Ašada, Ašaga, Giša, Hašhaga, Rišada, Šhivra, Šhivara, Šugura

Mužská jména: Čagruš, Gháš, Grišnág, Hašág, Huršůg, Hušnág, Mašgul, Šagrul, Šarkůf, Šiveš

+ Léčení: Goblini se léčí jako lidé. Obvykle u sebe mají *hojivou mast*, díky které si po spánku vyléčí 2 životy. Mohou také od alchymisty dostat *léčivý lektvar*, který léčí za 3kz + 2 životů.

Jazyky: Všechny goblinské jazyky jsou si příbuzné, je možné se je naučit jako jednu dovednost. Zaříkávači svá kouzla pronáší v *řeči kouzel*. Slovům ale nerozumí, mají je naučena nazpaměť.

Obyčejný goblin

Chování: Většina goblinů se věnuje zajišťování obživy. Jsou to horníci, pastevci, rolníci, řemeslníci a podobně. Neúčastní se loveckých a loupeživých výprav, když je ale vesnice v ohrožení, budou ji bránit. Nejsou příliš odvážní. Bojují, když mají přesilu, ale jakmile se ukáže, že je protivník nad jejich síly, utečou.

Vzhled: bezvlasý humanoid s šedou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy velký jako hobit v prostých šatech z hrubého plátna

 Stopy humanoidního tvora velkého jako hobit

 Gobliní pach

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak, čich a chuť, skvělý sluch a vidění v šeru

Plížení: 3

Plavání: 2

Šplhání: 3

Síla: 5

Velikost: 5 (30 kg)

Boj: Obyčejní goblini umí dobře zacházet s prakem a nosí ho neustále u sebe. Na blízko bojují tím, co mají zrovna po ruce, případně svými ostrými zuby.

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, Životy 6

 0

 **Zuby a drápy, nůž:** 3 + k6, zranění 0

 **Vidle nebo motyka:** 3 + k6, zranění 1

 **Kladivo nebo sekera:** 2 + k6, zranění 1

 **Prak:** 3 + k6, zranění 1

Dostřel: střední

Dovednosti: plavání a potápění, nějaké řemeslo

Kořist:

- 1–3 z následujících věcí: talisman, olůvko, křída, hrací kostky vyrobené z kostí, dřevěná lžíce, loďka nebo figurka vyřezaná ze dřeva

Gobliní lovec

Vzhled: bezvlasý humanoid s šedou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy velký jako hobit v lehké zbroji a loveckém oděvu

 Stopy humanoidního tvora velkého jako hobit

 Gobliní pach

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak, čich a chuť, skvělý sluch a vidění v šeru

Plížení: 4

Plavání: 3

Šplhání: 4

Síla: 5


Velikost: 5 (30 kg)

Boj: Gobliní lovci si spíš než osobní statečnosti a odvahy cení lstivosti a záludnosti. Obvykle střílí otrávené šípy z úkrytů nebo vyvýšených pozic, před přesilou ustupují a využívají úzké průchody a podzemní tunely, do kterých se větší útočníci nevejdou, nebo dovedně skryté pasti.

Fyzička 3, Finesa 4, Duše 2, Životy 6

 1 (lehká zbroj)

 **Zuby a drápy:** 4 + k6, zranění 0

 **Tesák:** 4 + k6, zranění 1

 **Krátký luk:** 4 + k6, zranění 2 + *jed černé ropuchy*

 **Jed černé ropuchy:**

Příznaky: otrávený vnímá pestrou směsici tvarů, barev a vůní, mírná eufórie

Latence: 10 minut

☠ 5 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 3

- halucinace na několik minut (nevýhoda)
- zranění
- lapání po dechu, zvracení a křeče na několik desítek minut (nevýhoda)

Dovednosti: *jízda na litém vlku, líčení a odstraňování pastí, lov a stopování, orientace a přežití v divočině, plavání a potápění*

Kořist:

- 1–3 z následujících věcí: talisman, dřevěná píšťalka, hrací kostky vyrobené z kostí, dřevěná lžíce, stříbrný kruh v nosu nebo uchu (prodej 5 st), hojivá mast (léčí 2 životy za noc, prodej 1 zl)

Gobliní alchymista

Chování: Na dráhu alchymisty se dávají ti nejšílenější a nejodvážnější z goblinů.

Vzhled: bezvlasý humanoid s šedou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy velký jako hobit v kožené zástěře s vypálenými skvrnami

👣 Stopy humanoidního tvora velkého jako hobit

👃 Gobliní pach

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak, čich a chuť, skvělý sluch a vidění v šeru

Plížení: 4

Plavání: 2

Šplhání: 4

Síla: 5

Velikost: 5 (30 kg)

Boj: Gobliní alchymista u sebe mívá 2–5 z následujících předmětů: *cibulový extrakt*, *dýmovnice*, *lektvar ohnivého dechu*, *léčivý lektvar*, *ohnivá hlína*, *oslepující kulička*, *petarda*, které pak používá v boji. *Petardy*, *oslepující kuličky* a *ampule s cibulovým extraktem* může střílet z praku až na střední vzdálenost. Může mít také *bombu*, tu ale obvykle vyrábí jen pro speciální příležitosti. Používá ji nejčastěji jako past, když je ale situace beznadějná, zapálí doutnák, vezme ji do náručí a odpálí sebe i útočníky.

Fyzička 2, Finesa 4, Duše 3, Životy 6



Zuby a drápy, nůž: 4 + k6, zranění 0

Cibulový extrakt: 4 + k6, hlasité kýchání a oslepení (nevýhoda)

Dostřel: krátký (při použití praku střední)

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Trvání účinku: počet kol rovný počtu úspěchů

Lektvar ohnivého dechu: 4 + k6, zranění 4kz **ohněm**

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před tebou

Ohnivá hlína: 4 + k6, zranění 2kz **ohněm**

Dostřel: krátký

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

Petarda: 4 + k6, ohlušení a potíže s rovnováhou (nevýhoda)

Dostřel: krátký (při použití praku střední)

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Trvání účinku: počet kol rovný počtu úspěchů

Oslepující kulička: 4 + k6, oslepení

Dostřel: krátký (při použití praku střední)

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Trvání účinku: počet kol rovný počtu úspěchů

Bomba: 6 + k6, zranění 5kz **drcením**

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

➕ **Léčivý lektvar:** Vyléčí 3kz + 2 životů.

Dýmovnice: Po nárazu se z ní několik minut valí oblaka hustého dýmu.

Dostřel: střední

Dohled v kouři: kontaktní vzdálenost (omezuje i *infravidění*)

Kýchací prášek: Způsobuje několik minut slzení a záchvatů kýchání.

Alchymistické recepty: Každý gobliní alchymista umí tři z následujících receptů: *bomba, cibulový extrakt, dýmovnice, lektvar ohnivého dechu, léčivý lektvar, ohnivá hlína, oslepující kulička, petarda.*

Dovednosti: *bylinkářství a léčení, jízda na litém vlku, plavání a potápění*

Kořist:

- nepoužité alchymistické výrobky
- 1–3 z následujících věcí: talisman, měděný prsten (prodej 1 st), kus provazu, hojivá mast (léčí 2 životy za noc, prodej 1 zl), váček s alchymistickými surovinami (prodej TODO zl), lahvička s kouzelnou esencí (1k6 kapek)

Gobliní zaříkávač

Gobliní zaříkávači si z generace na generaci předávají znalost několika kouzel a považují ji za posvátné tajemství. Neznají *řeč kouzel*, nemohou se tedy kouzla učit ze svitků nebo grimoárů. Pokud se kouzelníkovi podaří zaříkávače přesvědčit nebo přinutit, může se od nich goblinská kouzla naučit podle obvyklých pravidel pro získávání nových kouzel. Goblinská kouzla také mohou být stejně jako jakákoliv jiná zapsaná na svitcích nebo v grimoárech.

Vzhled: potetovaný bezvlasý humanoid ověšený talismany s šedou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy velký jako hobit



Stopy humanoidního tvora velkého jako hobit



Gobliní pach

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak, čich a chuť, skvělý sluch a vidění v šeru

Plížení: 3

Plavání: 2

Šplhání: 3

Síla: 5

Velikost: 5 (30 kg)

Boj: Gobliní zaříkávači bojují kouzly. Vzhledem k tomu, že z jejich repertoáru pouze *duševní úder* způsobuje zranění, jsou ale užiteční spíš jako podpora ostatních goblinů a málokdy tedy bojují sami.

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 4, Životy 6

 0

 **Zuby a drápy, nůž:** 3 + k6, zranění 0

 **Bolest *Kév*:** 4 + k6 proti **Duši**

- ochromující bolest (nevýhoda)
- zpomalení (nevýhoda a neschopnost běhu)
- úplná paralýza

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Trvání: počet kol rovný počtu úspěchů

 **Duševní úder *Nefeš nagať*:** 4 + k6 proti **Duši**

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

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor

Vážné zranění: bezvládnost končetiny nebo celková slabost (nevýhoda)

Duševní úder útočí přímo na duši, od zranění se tedy neodečítá zbroj ani štít. Zásah nebolí, cíl pocítí slabost v zasažené části těla, jako by mu z ní něco vysálo sílu. Při dvou úspěších se navíc bude cítit otupělý

a apatický, jako kdyby mu něco vysálo chuť do života, a při třech nebude vědět, kdo je, co na daném místě dělá a kdo je jeho přítel nebo nepřítel. Způsobené zranění jde léčit běžnými léčebnými prostředky.

Halucinace *Azejah*: 4 + k6 proti Duši

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Účinek: halucinace (nevýhoda)

Trvání: počet kol rovný počtu úspěchů

Dej si záležet na evokativních popisech toho, co cíl kouzla vnímá. Místo ostatních může vidět třeba rytíře v zářivé zbroji, obří mravence nebo chodící květiny, místo nepřátel démony či rozzuřené medvědy. Může mít pocit, že se po kolena brodí v krvi, na stěnách se mohou svíjet hadi, ze stropu může místo lustru viset obří oko a podobně.

Paranoia *Machalat nefesh*: 4 + k6 proti Duši

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Účinek: paranoia

Trvání: počet kol rovný počtu úspěchů

Paranoidní postava nerozezná přitele od nepřitele, je si naprosto jistá, že se ji všichni kolem snaží zabít.

Potáčení *Mtudet*: 4 + k6 proti Duši

- potíže s rovnováhou (nevýhoda)
- pád na zem a neschopnost vstát
- neschopnost pohybu

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Trvání: počet kol rovný počtu úspěchů

Proudý slizu *Sikórim refeš*:

Rozsah: podlaha v krátké vzdálenosti

Trvání: několik minut

Ze zaříkávačových rukou vytrysknou proudy lepkavého, páchnoucího slizu, který pokryje podlahu a ztěžuje pohyb každému, kdo do něj vstoupí (nevýhoda a neschopnost běhu).

Slepota *Ivaron*: 4 + k6 proti **Duši**

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Účinek: oslepení (nevýhoda)

Trvání: počet kol rovný počtu úspěchů

Společná krev *Mešutaf dam*:

Dosah: střední

Rozsah: 1 živý tvor

Trvání: několik minut

Po seslání se sesílatelovi i cíli na čele objeví rudě žhnoucí runa, která je bude nepříjemně pálit. Každé zranění, které po dobu trvání utrpí kterýkoliv z nich, utrpí i ten druhý.

Strach *Pachat*: 4 + k6 proti **Duši**

- strach (nevýhoda při útoku na zaříkávače)
- ochromující strach (cíl se nedokáže pohnout z místa)
- hrůza (cíl prchá a odhazuje vše, co ho zpomaluje)

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor, který má duši

Trvání: počet kol rovný počtu úspěchů

Bojové zaříkávání: Po dobu hlasitého zaříkávání všichni spojenci v doslechu pociťují nával síly a počítají si výhodu na všechny hody na útok a na obranu.

Kouzla: gobliní zaříkávač umí 2–5 z následujících kouzel: *bolest* *Kév*, *duševní úder* *Nefeš nagaf*, *halucinace* *Azejah*, *paranoia* *Machalat nefeš*, *potácení* *Mtudet*, *proudý slizu* *Sikórim refeš*, *slepota* *Ivaron*, *společná krev* *Mešutaf dam*, *strach* *Pachat*

Dovednosti: *jízda na litém vlku, plavání a potápění*

Kořist:

- 1–3 z následujících věcí: hojivá mast (prodej 1 zl), váček s medicínou, živá žába, lapač snů, bubínek, hojivá mast (léčí 2 životy za noc, prodej 1 zl), léčitelské potřeby

Gobliní stařešina

Chování: Stařešina bývá klidný a rozvážný, je dobrý obchodník a diplomat. Obvykle umí alespoň lámaně mluvit obecnou řečí. Má starost o svůj kmen, ale ne o vlastní život – jelikož se už smířil se smrtí, klidně se jí vysměje do tváře.

Vzhled: starý, shrbený bezvlasý humanoid s šedou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy velký jako hobit s pláštěm z ptačího peří

 Stopy humanoidního tvora velkého jako hobit

 Gobliní pach

Rychlost: na zemi 3, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak, čich a chuť, skvělý sluch a vidění v šeru

Plížení: 2

Plavání: 1

Šplhání: 2

Síla: 5

Velikost: 5 (30 kg)

Boj: Stařešina boj nechává na mladších.

Fyzička 1, Finesa 2, Duše 4, Životy 6

 0

 **Zuby a drápy:** 3 + k6, zranění 0

Dovednosti: *jízda na litém vlku, obchod, plavání, znalost goblinských obyčejů*

Kořist:

- stříbrný prsten (prodej 1 zl), zlatý kruh v nosu nebo uchu (prodej 5 zl), náhrdelník z polodrahokamů (prodej 10 zl), plášť z ptačího peří (prodej 1 zl)

GORILA

Druh: zvíře (lidoop)

Prostředí: džungle, subtropické lesy, zalesněné hory

Chování: Gorily jsou všežravci, preferují však rostlinnou stravu. Staví si hnízda v korunách stromů, ve kterých přes den odpočívají, spí ale na zemi. Žijí v tlupách vedených starším samcem se šedivou srstí na zádech. Mladší samci s černou srstí se mu podřizují.

Gorila obyčejná

Vzhled: gorila

 Stopy gorily (při chůzi se opírá o pěsti)

 Pach gorily

Rychlost: na zemi 4

Smysly: jako člověk

Plavání: –

Šplhání: 4

Síla: 9

Velikost: 7 (125 kg)

Boj: Gorila má silné a ostré zuby a mnohem větší sílu, než by odpovídalo její velikosti. Má navíc nízko těžiště, což z ní dělá skvělého zápasníka. Protivníka obvykle povalí na zem a následně mu zláme kosti nebo mu prokousne hrdlo.

Fyzická 3, Finesa 2, Duše 0, Životy 10



Zápas: 3 + k6, zranění 1

Zuby: 3 + k6, zranění 2

Gorila obří

Vzhled: gorila velká jako zlobr

Stopy gorily velké jako zlobr (při chůzi se opírá o pěsti)

Pach gorily

Rychlost: na zemi 4

Smysly: jako člověk

Plavání: –

Šplhání: 4

Síla: 12


Velikost: 10 (1 tuna)

Boj: Obří gorila má silné a ostré zuby a mnohem větší sílu, než by odpovídalo její velikosti, dokáže odhodit člověka jako hadrovou panenku. Má navíc nízko těžiště, což z ní dělá skvělého zápasníka. Protivníka

obvykle povalí na zem a následně mu zláme kosti nebo mu prokousne hrdlo.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, Životy 20

 0

 **Zápas:** 4 + k6, zranění 3


 **Zuby:** 4 + k6, zranění 4

GRYF

Prostředí: hory, louky, pole, polopouště

Chování: Gryf si staví hnízda na vrcholcích skalních věží a jiných vyvýšených, těžko přístupných místech, nejlépe poblíž pastvin vysoké zvěře nebo jiné vhodné kořisti. Vyhýbá se hustým lesům, protože se mu v nich špatně létá. Je to velmi chytrá dravá šelma. Není ho možné ochočit, jde se s ním ale spřátelit. Je na něm možné létat, nosit bude ale jen toho, koho sám bude chtít.

Vzhled: lev s orlí hlavou, pařáty a křídly

 Stopy zadních tlap lva a pařátů obřího dravého ptáka

 Pach orla promíchaný s pachem lva

Rychlost: na zemi 10 (ale rychle se unaví), ve vodě 1, ve vzduchu 12

Smysly: jako orel – skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Plížení: 4

Plavání: 2

Šplhání: 2

Létání: 3

Síla: 8

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Gryf nejraději útočí ze vzduchu, srazí svou kořist na zem a roztrhá ji svým ostrým zobákem. Na zemi bojuje spíš jako lev, díky křídům je ale schopen dělat velmi dlouhé skoky.

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, Životy 13

 0

 **Zobák nebo drápy:** 5 + k6, zranění 2

Suroviny:

- Z gryfího vejce může alchymista vydestilovat 3 kapky kouzelné esence.

HAD MOŘSKÝ, OBŘÍ

Druh: mořský tvor

Prostředí: moře

Chování: Obří mořský had dýchá vzduch, musí se tedy občas vynořit. Pod vodou vydrží zhruba hodinu. Je tak velký, že dokáže obtočit loď a rozlomit ji vejpůl.

Příklady použití ve hře:

- Kletba nebo mocné kouzlo drží obřího mořského hada před rušným přístavem a nutí ho potápět lodě.
- Dlouhá a klikatá jeskyně na břehu moře jsou ve skutečnosti útroby zkamenělého obřího hada.

Vzhled: pětadvacetimetrový had se silným tělem a zploštělým ocasem

 Stopa po mohutném, pětadvacetimetrovém hadím těle

 Hadí pach

Rychlost: ve vodě 5

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich (i pod vodou)

Plížení: – (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 6

Šplhání: 4

Síla: 13, při škrčení 16

Velikost: 13 (8 tun)

Boj: Obří mořský had je škrtič. Kořist nejprve pevně chytí svými ostrými zuby, pak ji obtočí a udusí nebo rovnou rozdrtí. Když je zraněný za víc než polovinu životů, stáhne se zpět do hlubin.

Fyzička 5, Finesa 1, Duše 0, Životy 40

 2 (silná kůže)

 **Zuby:** 5 + k6, zranění 5

 **Škrčení:** 5 + k6, zranění 7

- ♦ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má obří mořský had výhodu proti suchozemským tvorům.

Kořist:

- V útrokách obřího mořského hada uvázly předměty, které spolknul spolu s jejich majiteli (zbraně, zbroje, šperky a podobně).

HARPYJE

Prostředí: hory, kopce, skalní věže, zříceniny hradů, hluboké rokle a kaňony

Chování: Harpyje jsou zlovolné, škodící bytosti. Mají lidská ústa a umí mluvit, obvykle jsou pěkně sprosté. Často se baví ničením toho, na čem zrovna lidé pracují, případně jim kradou jídlo, nezřídka přímo ze stolu. Hnízdí obvykle vysoko ve skalách, na věžích zřícenin hradů či na jiných těžko dostupných místech.

Vzhled: obrovský orel se čtyřmetrovným rozpětím křídel a ohyzdnou lidskou hlavou

 Stopy velkého dravého ptáka

 Pach dravého ptáka smíšený s lidským

Rychlost: na zemi 1, ve vzduchu 8

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Plížení: –

Plavání: –

Šplhání: –

Létání: 5


Síla: 6

Velikost: 5 (30 kg)

Boj: Harpyje obvykle bojuje ve vzduchu, na zemi je neohrabaná (nevýhoda). Jelikož nemá zobák ani ruce, útočí výhradně svými spáry. Může také seslat kouzlo *duševní úder*.

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 3, Životy 6

 0

 **Spáry:** 3 + k6, zranění 0

 **Duševní úder** **Nefeš nagaf**: 4 + k6 proti **Duši**

- apatie na několik minut (nevýhoda)
- zranění
- ztráta paměti na několik minut

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor

Zranění: 4kz (**duševní**), neodečítá se zbroj

Tvor zraněný *duševním úderem* se bude cítit otupělý a apatický, jako kdyby mu něco vysálo chuť do života. Od zranění se neodečítá zbroj – zasaženého začne bolet hlava, spustí se mu krev z nosu a pokud dojde k vážnému zranění, pocítí celkovou slabost jako při chřipce (nevýhoda). Pokud dojde ke ztrátě paměti, cíl nebude vědět, kdo je, co na daném místě dělá a kdo je jeho přítel nebo nepřítel.

Kouzla: Harpyje umí sesílat kouzlo *duševní úder* **Nefeš nagaf**. Stejně jako kouzelník si ho před opětovným sesláním musí znovu připravit.

Příklady použití ve hře:

- Město zaplnili rolníci, z vesnic je vyhnaly zuřivé útoky harpyjí. Může za to skřetí šaman, který je ovládá kouzelným orlím totemem.
- Harpyje postavám ukradnou jídlo, torny nebo jiné volně položené předměty a odnesou je do svých hnízd vysoko ve skalách.

Suroviny:

- Z harpyjího srdce nebo vejce může alchymista vydestilovat 3 kapky kouzelné esence.

HROCH

Druh: zvíře (tlustokožec)

Prostředí: řeky, jezera, mangrovníkové bažiny

Chování: Hroši žijí v tlupách čítajících až desítky jedinců. Samci spolu často bojují o samice nebo teritorium. Přes den spí ve vodě, případně se sluní na břehu. Po setmění vychází na pastvu, vzdalují se při tom až několik kilometrů od vody. Přestože hroši tráví většinu života ve vodě, neumí plavat, místo toho chodí po dně. Dokáží ale zadržet dech téměř na půl hodiny, takže zvládnou přejít i hlubokou vodu.

Hroši patří mezi jedny z nejnebezpečnějších zvířat. Většinu dne totiž prospí a nesnáší, když je někdo vyruší. To se může postavám stát celkem snadno, protože ve vodě a bahně jsou hroši téměř neviditelní a před útokem nijak nevarují, rovnou se vrhají na cíl. Dokáží snadno převrhnout nebo rozkousat člun a obvykle potom útočí i na plavce.

Vzhled: hroch

 Hroší stopy

 Hroší pach

Rychlost: na zemi 5, ve vodě 3 (chodí po dně)

Smysly: dobrý zrak, sluch a čich

Plavání: –

Šplhání: –

Plížení: ve vodě, bahně nebo rákosí 4


Síla: 11

Velikost: 11 (2 tuny)

Boj: Ve vodě hroch útočí svou masivní tlamou, ve které má velké, silné zuby. Na souši se spíš snaží protivníka rozdupat, případně ho narazit na blízký strom nebo kámen.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, Životy 25

 2 (silná kůže)

 **Tlama:** 4 + k6, zranění 4

- ◆ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má hroch výhodu proti suchozemským tvorům.

HROZNÝŠ

Druh: zvíře (škrtič)

Prostředí: deštný prales, polopouště, nejčastěji kolem velkých řek

Chování: Hroznýš žije samotářsky, často v norách středně velkých hlodavců. Aktivní je v noci, ve dne se rád vyhřívá na sluníčku. Když ho někdo vyruší, hlasitě syčí.

Hroznýš obyčejný

Vzhled: čtyřmetrový červenohnědý had s trojúhelníkovou hlavou a oranžovou kresbou na zádech

 Stopa po mohutném, čtyřmetrovém hadím těle

 Hadí pach

Rychlost: na zemi 1, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich, detekce vibrací

Plížení: 4 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 5

Šplhání: 4


Síla: 6 (při škrcení 9)

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Hroznýš se při lovu se obvykle schovává, ať už ve vodě, na zemi nebo na stromě, a nehybně čeká, až se k němu kořist přiblíží. Pak se znenadání vymrští, zakousne se do ní a obtočí ji, aby ji uškrtl. Postupně jí znehybní končetiny a znemožní dýchat (a tedy i mluvit a sesílat kouzla).

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, Životy 8

 0

 **Kousnutí:** 3 + k6, zranění 0

 **Škrcení:** 3 + k6, zranění 2

Hroznýš obří

Vzhled: osmimetrový červenohnědý had s trojúhelníkovou hlavou a oranžovou kresbou na zádech

 Stopa po mohutném, osmimetrovém hadím těle

 Hadí pach

Rychlost: na zemi 1, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich, detekce vibrací

Plížení: 4 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 5

Šplhání: 4

Síla: 9 (při škrcení 12)

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Obří hroznýš se při lovu obvykle schovává, ať už ve vodě, na zemi nebo na stromě, a nehybně čeká, až se k němu kořist přiblíží. Pak se znenadání vymrští, zakousne se do ní a obtočí ji, aby ji uškrtl. Postupně jí znehybní končetiny a znemožní dýchat (a tedy i mluvit a sesílat kouzla).

Díky své velikosti zvládne současně škrtit dvě postavy najednou. Zakousnout se ale samozřejmě může jen do jedné, druhou může obtočit, jen když mu k tomu sama dá příležitost.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, Životy 16

 1 (silná kůže)

 **Kousnutí:** 4 + k6, zranění 2

 **Škrcení:** 4 + k6, zranění 4

HNUS PLÍŽIVÝ

Prostředí: jeskyně, podzemní labyrinty a jejich blízké okolí

Chování: Hnus plíživý nemá zrak ani čich, povrchem těla ale vnímá zvuky, vibrace a teplo. Živí se libovolnou rostlinnou nebo živočišnou hmotou. Loví většinou rozdělený na osm částí. Když jedna narazí na potravu, brzy se objeví ostatní a postupně se spojí do velkého hnusu.

+ Léčení: Hnus plíživý se léčí vstřebáváním rostlinné nebo živočišné hmoty. Za jeden den takto si vyléčí veškeré ztracené životy.

Vzhled: obří, namodralá améba

 Vyleptaná stopa po obří amébě

 Dráždivý zápach

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 1

Smysly: skvělý hmat (celým tělem), dobrý sluch, detekce tepla na krátkou vzdálenost, detekce vibrací

Plížení: 4

Plavání: 2

Šplhání: 3

Síla: celý 10, rozdvojený 9, rozčtvrcený 8, rozosmený 7

Velikost: celý 9 (500 kg), rozdvojený 8 (250 kg), rozčtvrcený 7 (125 kg), rozosmený 6 (60 kg)

Boj: Hnus plíživý leptá dotykem. Snaží se tedy na postavy navalit, obalit je a co nejúčinněji je leptat. Když má namále, postupně se rozdělí do osmi menších hnusů, které se rozprchnou do různých stran, aby alespoň jeden přežil.

Celý hnus: **Fyzička 7, Finesa 1, Duše 0, Životy: 16**

Rozdvojený: **Fyzička 6, Finesa 2, Duše 0, Životy: 8**

Rozčtvrcený: **Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, Životy: 4**

Rozosmený: **Fyzička 4, Finesa 4, Duše 0, Životy: 2**

 0, proti **bodu** a **žířavině** 3

 **Leptání:** **Fyzička** + k6, zranění 8kz **žířavinou**

Dotek plíživého hnusu rozežírá všechny substance rostlinného nebo živočišného původu (kůži, maso, kosti, dřevo a podobně), jiné nepoškodí (kov, kámen). Celého člověka rozleptá zhruba za hodinu.

- ♦ **Rozdělení nebo spojení:** Plíživý hnus se umí rozdělit na dva menší (a ty se mohou dělit dál). Dva menší hnusy se naopak mohou spojit do většího.

Každé rozdělení nebo spojení zabere 1 kolo. Při rozdvojení se aktuální životy co nejrovnoměrněji rozdělí (hnus se 13 životy se rozdělí na dva se 7 a 6 životy), při spojení se sečtou.

Protékání: Plíživý hnus dokáže „protéct“ úzkými otvory a štěrbinami. Protáhne se dokonce i klíčovou dírkou, ale zabere mu to několik minut.

Dorůstání: Pokud ostatní části zahynou, rozdělený Hnus plíživý dokáže dorůst do původní velikosti. Potřebuje na to strávit dostatek rostlinné nebo živočišné hmoty. Růst na každý vyšší stupeň mu zabere 1 den, osminový hnus tedy do plné velikosti doroste za 3 dny.

Suroviny:

- Alchymista může z pozůstatků plíživého hnusu vytěžit 32 kapek kouzelné esence nebo vyrobit 8 flakónů *výtažku z plíživého hnusu* (prodej 8 zl za flakón).

HUŇÁČ MODRÝ

Prostředí: smíšené a listnaté lesy v podhůří nebo na vrchovině, případně v obydlích čarodějů, vědem nebo jiných osob pracujících s kouzly

Chování: Huňáč modrý je inteligentní, neumí ale mluvit a chová se jako obyčejná kočka. Přes den obvykle spí ve své skrýši (na půdě čarodějčiny chýše, v dutině stromu, ve vývratu, v puklině ve skále, v jezevčí noře a podobně), za teplých dnů se ale rád vyhřívá na slunci. Na lov vyráží za soumraku, kdy může využít svého výborného vidění v šeru. Loví jako obyčejná kočka, blesky používá jen na obranu.

Příklady použití ve hře:

- Pár huňáčů modrých se usídlil na půdě domku vesnické čarodějky a vyvedl tam mladé.

Vzhled: černá kočka s modře se lesknoucí srstí a oranžově žhnoucíma očima

 Kočičí stopy

 Kočičí pach

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Smysly: jako kočka – slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Plížení: 4

Plavání: 1 (vodu nemá rád, ale plavat umí)

Šplhání: 4

Síla: 2

Velikost: 2 (3 kg)

Boj: Huňáč modrý loví jako obyčejná kočka. Když se musí bránit, naježí se a v dalším kole na útočníka sešle *modrý blesk*.

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 3, Životy 3

 0

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, zranění –1

(zuby a drápy 2, za sílu –1, za velikost –2)

 **Modrý blesk:** 3 + k6, zranění 6kz **bleskem**

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Příprava: jedno kolo naježení

Huňáč si modrý blesk nepřipravuje jako kouzelník, místo toho se před každým sesláním musí jedno kolo naježit. Při sesílání nemusí mluvit ani gestikulovat a hned následující kolo si může blesk připravit znovu.

Suroviny:

- Z jater huňáče modrého může alchymista vydestilovat 5 kapek kouzelné esence.

HUŇÁČ ZELENÝ

Prostředí: smíšené a listnaté lesy v podhůří nebo na vrchovině, případně kdekoliv v civilizaci

Chování: Huňáč zelený je inteligentní, umí se proměnit do jiného tvora a pokud to nová podoba umožňuje, může mluvit. Jeho chování záleží na tom, do čeho je zrovna proměněný. Ve své kočičí podobě se chová jako obyčejná kočka a když se cítí ohrožený, sešle na útočníka *zelený blesk*. Po proměně se chová jako příslušný tvor, má ale stále kočičí pud, takže

například prská na psy, je velmi čistotný, rád si s něčím hraje a nahrbí se, když se cítí ohrožený.

Příklady použití ve hře:

- Skupina huňáčů zelených se zabydlela ve městě a patří mezi vyhlášené zloděje.

Vzhled: černá kočka se zeleně se lesknoucí srstí a oranžově žhnoucíma očima

 Kočičí stopy

 Kočičí pach

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Smysly: jako kočka – slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Plížení: 4

Plavání: 1 (vodu nemá rád, ale plavat umí)

Šplhání: 4

Síla: 2

Velikost: 2 (3 kg)

Boj: Huňáč zelený loví jako obyčejná kočka. Když se musí bránit, naježí se a v dalším kole na útočníky sešle *zelený blesk*.

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 4, Životy 3

 0

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, zranění –1

(zuby a drápy 2, za sílu –1, za velikost –2)

 **Zelený blesk:** 4 + k6, zranění 5kz **bleskem**

Dosah: střední

Rozsah: 1–2 cíle

Příprava: jedno kolo naježení

Huňáč si zelený blesk nepřipravuje jako kouzelník, místo toho se před každým sesláním musí jedno kolo naježit. Při sesílání nemusí mluvit ani gestikulovat a hned následující kolo si může blesk připravit znovu.

Proměna: Huňáč zelený se umí v jednom kole proměnit v libovolného jiného tvora až do velikosti hobita nebo zpět do kočky. V nové podobě nemůže používat *zelený blesk* a jeho kůže zůstává zelená. Získá tvar, velikost, **Fyzičku**, **Finesu** a **Životy** nového tvora, nezíská ale jeho schopnosti a zůstává mu jeho původní hodnota **Duše**.

Suroviny:

- Z *jater huňáče zeleného* (prodej 20 zl) může alchymista vydestilovat 9 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar metamorfózy* (prodej 40 zl).

HVOZD

Hvozd je prastarý les s vlastní, nelidskou inteligencí. Probouzí se obvykle pomalu. Zpočátku je divoký a nepředvídatelný a následně se jeho povaha mění podle toho, jak se k němu chová jeho okolí. Postupně v něm také začnou ožívat dryády, stromy a další lesní bytosti.

Nálada hvozdu ovlivňuje chování všech jeho obyvatel. Spokojený hvoz je klidný a mírný jako obyčejný les. Když se ale rozhněvá, je temný a neprostupný a i jinak plachá zvířata jsou v něm nervózní a agresivní.

Obyvatelé hvozdu v těchto pravidlech: *dryáda, keř dravý, strom oživlý*

HYDRA

Prostředí: hory, kopce, bažiny, deštné pralesy, savany

Chování: Hydra loví přes den, v noci spí. Stejně jako ještěři dokáže naráz pozřít velké množství potravy a několik týdnů pak nemusí žrát. Když se cítí ohrožená, otevře tlamy, kmitá ocasem a výhružně syčí.

Vzhled: plaz velký jako nosorožec se třemi hlavami na dlouhých krcích a štíhlým, rozvětveným ocasem

 Stopy čtyřnohého ještěře velkého jako nosorožec

 Pach velkého ještěře

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 2

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Plížení: 3 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 4

Šplhání: –

Síla: 11

Velikost: 11 (2 tuny)

Boj: Hydra dokáže bez obtíží bojovat s několika soupeři současně. Každá hlava může nezávisle plivat žíravinu, nebo třeba chytit protivníka do zubů a případně ho zvednout a odhodit.

Tělo: **Fyzička 5, Finesa 2, Duše 0, Životy 25**

Hlava: **Fyzička 3, Finesa 6, Duše 0, Životy 6**

🛡️ tělo 2, hlavy 1 (šupiny)

🦷 **Zuby:** 6 + k6, zranění 6

🦷 **Plivnutí žíraviny:** 6 + k6, zranění 7kz **žíravinou**

Dosah: krátká vzdálenost

Příprava: jedno kolo natažení slin

Sliny hydry jsou silná žíravina, rozpouští i kov.

Před plivnutím musí hlava vždy jedno kolo natahovat sliny.

- ♦ **Dorůstání hlav:** Kdykoliv hlava ztratí všechny životy, v průběhu dalšího kola místo ní narostou dvě nové. Takto může hydře dorůst nejvýše 6 hlav (navíc ke třem, které má na začátku).

Příklady použití ve hře:

- Hydra se zabydlela ve stříbrném dole a živí se nebohými horníky. Majitel dolu je nutí pracovat dál.
- Hydra žije v útrokách chrámu starého boha a je uctívána jako jeho ztělesnění.
- Vládce města chce koupit srdce hydry. Nabízí za něj 300 zlatých.

Suroviny:

- Srdce hydry je silné afrodiziakum (prodej 30 zl).

- Když někdo zasadí zuby hydry do země, přes noc z nich vyrostou kostlivci. Budou ho na slovo poslouchat, nevzdálí se ale z místa, kde vyrostli. Každá hlava má 60 zubů.
- Z každé hlavy je možné získat jeden *flakón slin hydry* (prodej 3 zl).
- Alchymista může z *krve hydry* (prodej 40 zl) vydestilovat 55 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar regenerace* (prodej 60 zl).
- Z šupin hydry je možno vyrobit těžkou zbroj (prodej 15 zl).

CHŘESTÝŠ

Druh: zvíře (jedovatý had)

Prostředí: smíšené a jehličnaté lesy, pouště, polopouště, stepi, mokřady

Chování: Chřestýš loví v noci nebo brzy ráno, přes den se vyhřívá na sluníčku. Žije obvykle v norách od želv či hlodavců. Přes zimu hibernuje v jeskyních nebo hlubokých štěrbinách, často spolu s dalšími hady či obojživelníky. Když se cítí ohrožený, varuje útočníka hlasitým chřestěním.

Vzhled: dvoumetrový šedý had se světlými kosočtverci na hřbetě a chřestidlem na konci ocasu

 Stopa po dvoumetroovém hadím těle

 Hadí pach

Rychlost: na zemi 1, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich, detekce vibrací, detekce tepla na kontaktní vzdálenost

Plížení: 3 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 3

Šplhání: 3


Síla: 2

Velikost: 2 (3 kg)

Boj: Při lovu se chřestýš vymrští, zakousne se do kořisti svými jedovými zuby a pevně ji drží, aby mu neutekla, než jed zapůsobí. Když se brání, útočníka uštkne a zase se stáhne.

Fyzička 1, Finesa 4, Duše 0, Životy 3

 0

 **Uštknutí:** 4 + k6, zranění -3 + 3 dávky *jedu z chřestýše*

Příznaky: otok, zhmožděnina, silná bolest, mravenčení a pálení v okolí rány, později znecitlivění tváře a končetin, silné pocení a slinění, obtíže při dýchání

Latence: 30 minut

 6 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 4

- zranění
- slabost a mátožnost (nevýhoda)
- rozmazané vidění (nevýhoda)

Vážné zranění: slabost a mátožnost (nevýhoda)

Suroviny:

- Z jedových zubů chřestýše je možno získat nepoužité dávky *jedu chřestýše* (prodej 15 st za dávku).

JEDNOROŽEC

Prostředí: lesy, louky, pastviny

Chování: Jednorožec se chová jako divoký kůň. Není ho možné ochočit. Pokud na něm někdo chce jezdit, musí se s ním spřátelit, nebo ho něčím ovládnout.

Příklady použití ve hře:

- Bohatý šlechtic si usmyslel, že uloví jednorožce. Slíbil 200 zlatých tomu, kdo mu ho pomůže vystopovat.

Vzhled: jednorožec

 Stopy neokovaného koně

 Koňský pach

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 1

Smysly: jako kůň – dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch a čich

Plížení: –

Plavání: 1


Šplhání: –

Síla: 9

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Jednorožec je plachý a v případě ohrožení raději uteče. Když musí bojovat, zkusí nepřítele s rozběhem nabodnout na roh, případně ho utlouct kopyty.

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 6, Životy 16

 **Zuby:** 5 + k6, zranění 3

 **Kopyta:** 5 + k6, zranění 4

 **Roh:** 5 + k6, zranění 5

Ozdravná aura: Jednorožec je symbolem panenské čistoty a neposkvrněnosti. Pouhá jeho přítomnost uzdravuje okolní rostliny i tvory.

Postavám, které se zdržují poblíž jednorožce, se každou hodinu vyléčí 1 život.

Zabít jednorožce přináší smůlu: Postavu, která zabije jednorožce, bude provázet smůla. Celkem třikrát můžeš jejímu hráči po libovolném hodu oznámit, že má smůlu a hodil místo toho 1. Snaž se to dělat v dramatických situacích, kdy na výsledku opravdu záleží.

Suroviny:

- *Roh jednorožce* (prodej 50 zl) je vzácná alchymistická surovina. Prach z rozemletého rohu neutralizuje všechny jedy a vyléčí všechny nemoci (včetně lykantropie). Alchymista z něj může vydestilovat 111 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *nápoj lásky* (prodej 100 zl). Je z něj také možné vyrobit *amulet z rohu jednorožce* (prodej 100 zl) nebo jiný šperk se stejným účinkem. Žezlo z rohu jednorožce je považováno za symbol královského majestátu.

KANCODLAK

Druh: lykantrop

Prostředí: Pokud se kancodlak rozhodne žít mezi lidmi, nejčastěji se zabydlí na vesnici nebo si postaví osamělý statek. Když žije mezi divočáky, preferuje staré listnaté lesy s bohatým podrostem a dostatkem příležitostí k bahenním koupelím.

Chování: Kancodlaci žijící mezi lidmi bývají velmi soutěživí, rádi se perou a zápasí. Ti, kteří preferují zvířecí podobu, bývají agresivnější a žijí mezi divokými prasaty.

Proměna v kance: Proměna tam i zpět mu zabere jedno kolo. Nemůže se proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné oblečení se při proměně roztrhá, výbava popadá na zem.

Lykantropie: Každý humanoidní tvor kousnutý kancodlakem se nakazí lykantropií (viz heslo **Lykantropové**).

Ovládání divokých prasat: Kancodlaka poslouchají všechna divoká prasata v doslechu kromě těch, se kterými má pouto nějaký hraničář.

Regenerace: V lidské i zvířecí podobě kancodlak regeneruje zranění rychlostí 2 životy za kolo. Nedokáže ale regenerovat zranění způsobená stříbrnou zbraní, **ohněm**, **bleskem**, **mrazem** nebo **žířavinou**.

+ Léčení: Zranění, která nedokáže zregenerovat, si kancodlak léčí stejně jako člověk, účinkuje na ně tedy *hojivá mast*, *léčivý lektvar*, hraničářův *hojivý dotyk*, léčivé kameny a podobně. Výjimkou jsou zásahy stříbrnou zbraní – ty nejen že nemůže regenerovat, ale nevyléčí je ani magické prostředky a hojí se mu tedy jen přirozenou cestou, což trvá několik týdnů nebo i měsíců.

Příklady použití ve hře:

- Starý, nevrlý kancodlak má statek daleko od veškeré civilizace.
- Kancodlak žije mezi divokými prasaty a brání je před lovci.

⚠ *Pokud se rozhodneš použít kancodlaka, zamysli se také nad tím, jak půjde vyléčit lykantropie.*

Suroviny:

- Z krve kancodlaka může alchymista vydestilovat 13 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar proměny do kance* (prodej 40 zl).

Lidská podoba

Vzhled: člověk robustní postavy s hrubou tváří a dlouhými chlupy v uších

 Lidské stopy

 Lidský pach

Rychlost: na zemi 4

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Plížení: 2

Plavání: 4

Šplhání: 2

Síla: 6

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: V lidské podobě kancodlak nejraději bojuje se dvěma tesáky, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně.

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 3, Životy 8




Imunita: Kancodlak je imunní proti všem **jedům**.

 **Dva lovecké tesáky:** 4 + k6, zranění 2

Kančí podoba

Chování: Když je kancodlak ve zvířecí podobě rozrušený, vydává svými klektáky charakteristické cvakavé zvuky.

Vzhled: kanec velký jako medvěd

 Stopy velkého divokého prasete

 Pach divokého prasete

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Smysly: jako kanec – slabý zrak, skvělý čich a sluch

Plížení: 2

Plavání: 1

Šplhání: –

Síla: 8

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Ve své zvířecí podobě kancodlak nejčastěji útočí z rozběhu a snaží se protivníka rozpárat svými kly.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, Životy 13

🛡️ 1 (silná kůže)

Imunita: Kancodlak je imunní proti všem **jedům**.

✂️ **Kly:** 5 + k6, zranění 2

KANEC

Druh: zvíře (prase)

Prostředí: tajgy, pouště, pláně, pahorkatiny, hory, listnaté a smíšené lesy, louky, mokřady.

Chování: Divoká prasata se sdružují do skupin kolem dvaceti jedinců, samotářsky žijí jen staří samci. Preferují oblasti s příležitostmi pro bahenní koupele a dostatkem keřů nebo jiného podrostu, aby se mohli ukrýt před predátory. Postavám se obvykle vyhnou, pokud se ale cítí ohroženi, zaútočí. Zvláště nedůtklivé jsou bachyně s mláďaty. Rozzuřený kanec vydává svými klektáky charakteristické cvakavé zvuky.

Kanec obyčejný

Vzhled: divoké prase

 Stopy divokého prasete

 Pach divokého prasete

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Plížení: 2

Plavání: 1

Šplhání: –

Síla: 6

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Kanec nejčastěji útočí z rozběhu a snaží se protivníka rozpárat svými kly.

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 0, Životy 8

 0

 **Kly:** 2 + k6, zranění 1

Kanec obří

Vzhled: Divoké prase velké jako kůň.

 Stopy divokého prasete velkého jako kůň

 Pach divokého prasete

Rychlost: na zemi 5, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Plavání: •

Šplhání: –

Síla: 9

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Obří kanec nejčastěji útočí z rozběhu a snaží se protivníka rozpárat svými kly.

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, Životy 16

 0

 Kly: 3 + k6, zranění 3

KEŘ DRAVÝ

Dravý keř může vzniknout buď samovolně při probouzení hvozdu, nebo jej může někdo cíleně stvořit. V obou případech je na oživení potřebný zdroj kouzelné esence (13 kapek) – ta pak půjde vytěžit z jeho kořenů.

Prostředí: bažiny, mokřady, lesy, louky

Chování: Dravý keř je masožravý tvor, který se pokusí ulovit a sežat všechno živé, co se k němu přiblíží. Tělo má pod zemí. Mezi šlahouny se skrývá velká zubatá tlama.

Příklady použití ve hře:

- Dravý keř žije v bažině a *bludičky* mu vodí kořit.
- Skřeti pěstují dravý keř před vchodem do své tajné skrýše. Když chtějí dovnitř, hodí mu pořádný kus masa, aby je nechal projít.
- Druidi vysadili dravé keře kolem svého posvátného háje. Slabší zvědavci se dovnitř nedostanou a silnější sice setkání s dravým keřem přežijí, ale obvykle se přitom prozradí.

Vzhled: hustý trnitý keř (mezi šlahouny se skrývá velká zubatá tlama)

 **Pach** tlejícího masa

Rychlost: –

Smysly: dobrý čich (tlama), dobrý hmat (šlahouny)

Plížení: 5 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: –

Šplhání: –

Síla: 6

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Neopatrnou kořist, která se k němu přiblíží, se dravý keř pokusí omotat a přitáhnout k tlamě plné ostrých zubů.

Tělo: **Fyzička 5, Finesa 1, Duše 3, Životy 12**

12 šlahounů: **Fyzička 1, Finesa 4, Duše 3, Životy 1**

 0, šlahouny nejsou zranitelné **bodnými** a **drtivými** útoky

 **Chycení kořisti:** 4 + k6

*Na chycení kořisti si šlahouny hází **Finesou**. Za každý házej zvlášť, i když jich víc útočí na stejnou postavu – podle toho poznáš, kolik jich kterou postavu omotalo. Když se jim to podaří, v příštím kole se ji budou snažit přitáhnout k tlamě.*

 **Přitažení k tlamě:** počet omotaných šlahounů + k6

*Na přitažení kořisti k tlamě šlahouny hází součtem svých hodnot **Fyzičky**. Když ji tedy omotaly tři, hází dohromady 3 + k6. Když se jim ji podaří přitáhnout k tlamě, v příštím kole ji keř začne požírat (útočit tlamou).*

 **Požírání:** 5 + k6, zranění 2

Suroviny:

- Z kořenů dravého keře může alchymista vydestilovat 13 kapek kouzelné esence.

KOBRA

Druh: zvíře (jedovatý had)

Prostředí: lesy, zatravněné plochy

Chování: Kobra loví v noci. Když se cítí ohrožena, vztyčí přední část těla a roztáhne krk do široké kápě. Přitom hlasitě syčí. Když se útočník nenechá odradit, plivne mu jed do očí, případně se ho pokusí uštknout. Když loví, varováním se nezdržuje a rovnou kořist uštkne.

Vzhled: dvoumetrový černý had s rudými skvrnami na krku

 Stopa po dvoumetrovém hadím těle

 Hadí pach

Rychlost: na zemi 1, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich, detekce vibrací, detekce tepla na kontaktní vzdálenost

Plížení: 3 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 3

Šplhání: 4


Síla: 3

Velikost: 3 (7 kg)

Boj: Při lovu se kobra náhle vymršťí, zakousne se do kořisti svými jedovými zuby a pevně ji drží, aby jí neutekla, než jed zapůsobí. Když se brání, snaží se útočnickovi plivnout jed do očí, případně ho uštkne a zase se stáhne.

Fyzička 1, Finesa 4, Duše 0, Životy 4

 0

 **Plivnutí jedu:** 4 + k6 proti Finese (nezraňuje)

Latence: 1 kolo

Příznaky: silná bolest, malátnost

- rozmazané vidění na několik minut (nevýhoda)
- oslepnutí na několik minut
- oslepnutí na několik hodin

Dosah: kontaktní vzdálenost

Zásah plivnutým kobřím jedem silně pálí, pokud ale mine oči, není příliš nebezpečný. Případné oslepení vyléčí hraničářský *hojivý dotyk*, *léčivý lektvar* nebo podobná léčebná magie.

 **Uštknutí:** 4 + k6 proti Finese, zranění -2 + 3 dávky *jedu z kobry*

Latence: 5 minut

Příznaky: silná bolest, malátnost

 14 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 0

- závratě na několik minut (nevýhoda)
- úplná paralýza na několik minut
- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)

Suroviny:

- Z jedových zubů kobry je možno získat nepoužité dávky *jedu z kobry* (prodej 25 st za dávku).

KOČKA

Druh: **zvíře** (kočkovitá šelma)

Prostředí: Divoké kočky žijí ve smíšených a listnatých lesích v podhůří nebo na vrchovinách, zdomácnělé ve městech a lidských obydlích.

Chování: Divoké kočky obvykle přes den spí ve své skrýši (dutiny stromů, vývraty, pukliny ve skalách, jezevčí nory a podobně), za teplých dnů se ale rády vyhřívají na slunci. Na lov vyráží za soumraku, kdy mohou využít svého výborného vidění v šeru. Domácí kočky jsou často aktivní i přes den.

Vzhled: kočka

 Kočičí stopy

 Kočičí pach

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch
a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Plížení: 4

Plavání: 1 (vodu nemá ráda, ale plavat umí)

Šplhání: 4

Síla: 2

Velikost: 2 (3 kg)

Boj: Kočka nedokáže vážněji ohrozit člověka, může ho nanejvýš podrápat
a vyškrábat mu oči.

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 0, Životy 3

 0

 **Zuby nebo drápy:** 2 + k6, zranění -2

KOČKODAN

Druh: zvíře (opice)

Prostředí: savany, lesostepi, lesy, zalesněné hory, bažiny

Chování: Kočkodani žijí ve velkých skupinách čítajících několik desítek jedinců. Zdržují se obvykle poblíž nějakého vodního zdroje. Aktivní jsou ráno a v podvečer, přes polední horko odpočívají ve stínu. V noci spí na stromech. Potravu hledají převážně na zemi. Komunikují hlasovými signály, vzájemně se tak varují před nebezpečím. Běhají po čtyřech, a to i po větvích stromů. Dlouhý ocas jim pomáhá při skocích.

Kočkodani nejsou agresivní. Případnému nebezpečí se brání společně, komunikují hlasovými signály. Hlídkující samec se snaží přitáhnout pozornost dravce, aby dal ostatním čas na útěk. Někdy se také společně na útočníka vrhnou a zaženou ho na útěk.

Vzhled: šedohnědá opice s černým obličejem a dlouhým ocasem velká jako liška

 Stopy opice velké jako liška

 Pach malé opice

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Smysly: jako člověk

Plížení: 3

Plavání: 2

Šplhání: 5


Síla: 3

Velikost: 3 (7 kg)

Boj: Kočkodani se perou a snaží se protivníka kousnout.

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 0, Životy 4

 0

 **Zuby, zápas:** 1 + k6, zranění -1

KONÍK MOŘSKÝ, OBŘÍ

Druh: mořský tvor

Prostředí: moře

Chování: Mořský koník není dravý. Na postavy nezaútočí a před případnou hrozbou se pokusí uplavat.

Vzhled: mořský koník velký jako poník

 Pach mořského koníka

Rychlost: ve vodě 6

Smysly: dobrý zrak, sluch a čich

Plížení: – (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 5

Šplhání: –

Síla: 8

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Mořský koník vůbec neútočí, snaží se uplavat.

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, Životy 13



- ◆ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má mořský koník výhodu proti suchozemským tvorům.

Příklady použití ve hře:

- Mořské panny se nechávají od koníků vozit.

KOSTLIVEC

Druh: nižší **nemrtvý**

Prostředí: hrobky, hřbitovy, dávná bojiště, podzemí kobky, věže a hrady nekromantů, sídla upírů

Chování: Kostlivec je oživlá, krácející kostra. Na rozdíl od zombie má duši, je inteligentní a může mluvit, přestože nemá hlasivky. Ze svého života si nic nepamatuje, zůstávají mu ale schopnosti a dovednosti – kostlivec, který býval kovářem, bude umět kovat, oživená kostra kouzelníka bude

umět kouzlit. Nemůže vzniknout samovolně, může ale dlouho nehybně ležet a ožít, když se kolem začne něco dít.

➕ **Léčení:** Kostlivec se nemůže nijak léčit, veškeré poškození je pro něj trvalé. Kostru je ale možné znovu oživit s plným počtem životů.

Vzhled: chodící kostra

👣 Stopy kostlivce

👃 Pach starých kostí

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1 (chodí po dně)

Smysly: magické smysly – dobrý, ale černobílý zrak, dobrý sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Plížení: 3 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: – (ale může chodit po dně)

Šplhání: 3

Síla: 6

Velikost: 3 (7 kg)

Boj: Kostlivec může bojovat zbraněmi nebo svými kostěnými pařáty. Je mnohem lehčí než stejně velký člověk, takže preferuje lehké nebo střelné zbraně a nerad zápasí. Má ale sílu jako člověk, takže dokáže střílet i z dlouhého luku.

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 2, Životy 6

🛡️ 0, ale proti **bodu** 3

🦋 **Pařáty:** 3 + k6, zranění 0

🦋 **Krátký meč:** 3 + k6, zranění 1

🏹 **Dlouhý luk:** 3 + k6, zranění 2

Dostřel: dlouhý

Imunita: Kostlivec je imunní proti strachu a necítí bolest.

Schopnosti a dovednosti: jako za života

KRAB OBŘÍ

Druh: mořský tvor

Prostředí: mořské pobřeží

Chování: Obří krab žije v dlouhých tunelech, které si hrabe na břehu moře. Musí se pravidelně vracet do vody, aby si navlhčil žábry. Je to všežravec, sní všechno, co se mu připlete do cesty, včetně postav nebo jiných krabů. Umí se dobře maskovat, dokáže se celý zahrabat do písku, ven vystrkuje jen oči na stopkách.

Vzhled: obří krab se čtyřmetrovým rozpětím nohou a jedním klepetem výrazně větším

 Stopy obřího kraba se čtyřmetrovým rozpětím nohou

 Krabí pach

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 2 (chodí po dně)

Smysly: slabý zrak (kromě dvou otočných složených očí na stopkách má krab několik menších očí rozmístěných po celém těle, vidí tedy dokonce i pod sebe), dobrý sluch a čich, vidění v šeru

Plížení: 3 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 3

Šplhání: –

Síla: 10

Velikost: 10 (1 tuna)

Boj: Obří krab se snaží kořist sevřít svými klepety a podat si ji k ústům, podobně jako když člověk jí příborem. Zuby nemá v ústech, ale v žaludku.

Tělo: Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, Životy 20

Velké kelepeto: Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, Životy 8

Malé kelepeto: Fyzička 4, Finesa 4, Duše 0, Životy 4

🛡️ svrchu 3, zespodu 1, klepeta 3 (tvrdý pancíř)

✂️ **Klepeta, polknutí kořisti:** 4 + k6, zranění 4

♦ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má obří krab výhodu proti suchozemským tvorům.

Suroviny: alchymista může z mozku obřího kraba vydestilovat 7 kapek kouzelné esence.

KROKODÝL

Druh: zvíře (krokodýl)

Prostředí: řeky, bažiny, jezera, oázy

Chování: Krokodýli žijí obvykle samotářsky, ale na místech s dostatkem zvěře jich může být několik. Přes den se nejčastěji sluní na břehu, odkud při vyrušení prchají do vody. Nejaktivnější jsou za soumraku, kdy také zpravidla loví. Období sucha a nedostatku potravy společně přečkávají v prostorných norách, které si vyhrabávají pod břehem.

Samci jsou teritoriální, v období páření hlasitě řvou a neváhají napadat jiné krokodýly. Mláďata při líhnutí kvákají podobně jako kachny. V případě nebezpečí přivolávají matku kvákáním a pištěním.

🚫 **Slabiny:** Přestože má krokodýl neuvěřitelnou sílu ve stisku, svaly, kterými čelisti rozevívá, jsou mnohonásobně slabší a člověk je dokáže udržet zavřené.

Vzhled: pětimetrový krokodýl

👣 Stopy pětimetrového krokodýla

👃 Pach krokodýla

Rychlost: na zemi 4 (ale po pár metrech to vzdá), ve vodě 4

Smysly: dobrý zrak, skvělý čich a sluch, vidění v šeru

Plížení: 4 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 5

Šplhání: –

Síla: 9

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Krokodýl obvykle číhá ve vodě, případně pomalu a nenápadně plave ke kořisti. Pak náhle prudce vyrazí a sevře ji do svých čelistí, dokáže se přitom vymrštit až dva metry nad hladinu. Následně ji buď stáhne pod vodu, aby ji utopil, nebo ve vodě začne „válet sudy“ a krouživým pohybem z ní vytrhne obrovský kus masa. Případného útočníka může také srazit švihnutím ocasu.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, Životy 16

🛡️ 2 (tvrdá, zrohovatělá kůže)

✂️ **Ocas nebo zuby:** 4 + k6, zranění 3

♦ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má krokodýl výhodu proti suchozemským tvorům.

Suroviny:

- Z kůže krokodýla je možno vyrobit těžkou zbroj (prodej 5 zl).

KRAKEN

Druh: mořský tvor

Prostředí: moře

Chování: Kraken žije v hlubinách moře, k hladině se obvykle přiblíží, pouze když ho tam něco přivolá.

Příklady použití ve hře:

- Kraken chrání tajemný ostrov

Vzhled: obří krakatice se šesti desetimetrovými a dvěma dvacetimetrovými chapadly

 Stopy gigantické krakatice

 Pach krakatice

Rychlost: ve vodě 5

Smysly: dobrý zrak a čich, slabý sluch, vidění v šeru

Plížení: – (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 5

Šplhání: –


Síla: 14 (chapadla 11)

Velikost: 14 (16 tun)

Boj: Kraken obvykle rozdrťí loď a poté postupně loví posádku, která naskákala do moře. Kořist nejprve lapí dvěma dlouhými chapadly, ať už pomocí ostrých háků nebo přísavek, a přitáhne si ji k ústům, kde má silný zobák. Když se obráncům podaří vyřadit mu alespoň 5 chapadel nebo ho zranit za víc než polovinu životů, stáhne se zpět do hlubin.


Tělo: **Fyzička 6, Finesa 1, Duše 0, Životy 51**

10 chapadel: **Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, Životy 6**

 tělo 2, chapadla 0

 **Hák na chapadle:** 4 + k6, zranění 5

 **Škrčení chapadlem:** 4 + k6, zranění 4

 **Zobák:** 6 + k6, zranění 6


- ◆ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má kraken výhodu proti suchozemským tvorům.

KRYSA

Druh: zvíře (hlodavec)

Prostředí: Krysa původně žila na stromech, později se ale přestěhovala do útulných příbytků, které pro ni tak ochotně staví humanoidní tvorové. Je tedy doma ve městech, na vesnicích, v sýpkách a mlýnech, ale také na lodích.

Chování: Krysa je aktivní po celý rok, neukládá se k zimnímu spánku. Nejvíc je čilá za soumraku a při rozbřesku. Žije ve skupinách o 20–100 jedincích, které však nejsou nijak organizované.

 **Slabiny:** Obyčejné i obří krysy se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.

Krysa obyčejná

Vzhled: krysa

 Stopy krysy

 Krysí pach

Rychlost: na zemi 1, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich, hmatové vousy

Plížení: 4

Plavání: 3

Šplhání: 4

Síla: 0

Velikost: 0 (pod 1 kg)

Boj: Osamocená krysa není pro postavy nebezpečná, nemá je jak zranit.

Může na ně ale vyskočit, rozptylovat je kousáním, vlézt jim pod halenu a podobně. (Při skoku obvykle útočí s výhodou za přípravu.)

Fyzička 0, Finesa 3, Duše 0, Životy 1

 0

 **Zuby:** 0 + k6, zranění –4

Krysa obří

Obří krysy se vyskytují převážně v zapadlých, temných koutech podzemí, často poblíž nemrtvých, kde se živí zbytky jejich obětí. V jejich doupěti mohou být cenné pozůstatky: šperky, zbraně a podobně.

Vzhled: krysa velká jako pes

 Stopy krysy velké jako pes

 Krysí pach

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich, hmatové vousy

Plížení: 3

Plavání: 3

Šplhání: 4

Síla: 5

Velikost: 5 (30 kg)

Boj: Obří krysa umí velmi dobře skákat (při skoku obvykle útočí s výhodou za přípravu). Menší postavy může nárazem povalit, na větších se buď udrží, nebo je kousne do krku či obličeje a zase seskočí.

Fyzická 2, Finesa 3, Duše 0, Životy 6

 0

 **Zuby, skok:** 2 + k6, zranění -1

Hejno krys

Krysí hejno samovolně vznikne pouze v případě smrtelného ohrožení, například při požáru nebo povodni. I tak se ale krysy spojí, jen aby se prodraly přes nějakou překážku, a pak se zase rozprchnou. Opravdu nebezpečné hejno může vzniknout jen uměle. Může ho vytvořit například *krysodlak* díky své schopnosti ovládat krysy v doslechu nebo někdo s kouzelnou *krysařovou flétnou*.

Vzhled: záplava šedých krysích těl

 Stopy mnoha krys

 Pach mnoha krys

Rychlost: na zemi 1, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich, hmatové vousy

Plížení: –

Plavání: 3

Šplhání: 4

Síla: podle velikosti hejna

Boj: Když krysy útočí společně, jsou jako přílivová vlna. Šplhají jedna po druhé a dokáží se dostat člověku až na tvář, případně ho svou vahou povalit a přehrnout se přes něj, takže úplně zmizí pod masou hemžících se šedých těl a ocásků.

*Krysí hejno ber jako jednoho protivníka. Pokaždé, když přijde o polovinu životů, se mu sníží **Fyzička** o 1. Může se také kdykoliv rozdělit na dvě menší (životy se mezi ně rozdělí a **Fyzička** klesne o 1), případně zase sloučit (životy se sečtou a **Fyzička** o 1 vzroste).*

Obrovské hejno: **Fyzička** 6, **Finesa** 1, **Duše** 0, **Životy** 32

Velké hejno: **Fyzička** 5, **Finesa** 1, **Duše** 0, **Životy** 16

Střední hejno: **Fyzička** 4, **Finesa** 1, **Duše** 0, **Životy** 8

Malé hejno: **Fyzička** 3, **Finesa** 1, **Duše** 0, **Životy** 4



Imunita proti cíleným útokům: Rána mečem nebo šíp z luku sice zabije pár krys, na velikosti hejna se to ale skoro neprojeví. Hejnu tedy způsobují zranění pouze plošné útoky jako třeba *bomba* nebo *ohnivá koule*.

 **Zuby, povalení:** **Fyzička** + k6, zranění 0

KRYSODLAK

Druh: lykantrop

Prostředí: Krysodlaci se vyskytují všude tam, kde krysy. Vyhovují jim stoky a chudinské čtvrti, ale mohou stejně tak dobře žít i v hradech, palácích, nebo dokonce i na lodích.

Chování: Krysodlaci bývají zvědaví a neomalení, dveře jsou podle nich dobré jen k tomu, aby nefoukalo dovnitř, a majetek si zaslouží jen ten, kdo si ho dokáže uhlídat.

Proměna v obří krysu: Proměna tam i zpět mu zabere jedno kolo. Nemůže se proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné oblečení se při proměně roztrhá, výbava popadá na zem.

Lykantropie: Každý humanoidní tvor kousnutý krysodlakem se nakazí lykantropií (viz heslo **Lykantropové**).

Ovládání krys: Krysodlaka poslouchají všechny krysy v doslechu, obyčejné i obří, kromě těch, se kterými má pouto nějaký hraničář.

Regenerace: Krysodlak regeneruje zranění rychlostí 2 životy za kolo. Nedokáže ale regenerovat zranění způsobená **stříbrnou** zbraní, **ohněm**, **bleskem**, **mrazem** nebo **žířavinou**.

➕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si krysodlak léčí stejně jako člověk, účinkuje na ně tedy *hojivá mast*, *léčivý lektvar*, hraničářův *hojivý dotyk*, léčivé kameny a podobně. Výjimkou jsou zásahy **stříbrnou** zbraní – ty nejen že nemůže regenerovat, ale nevyléčí je ani magické prostředky a hojí se mu tedy jen přirozenou cestou, což trvá několik týdnů nebo i měsíců.

Příklady použití ve hře:

- Krysodlaci se zabydleli ve stokách pod městem a ovládli zlodějskou gildu.
- Kapitánkou obávané pirátské lodi je krysodlačka.

⚠ *Pokud se rozhodneš použít krysodlaka, zamysli se také nad tím, jak půjde vyléčit lykantropie.*

⊖ **Slabiny:** Krysodlaci se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.

Suroviny:

- Z krve krysodlaka může alchymista vydestilovat 13 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar proměny do krysy* (prodej 40 zl).

Lidská podoba

Vzhled: malý, vychrtlý člověk s výraznými horními řezáky a dlouhým, hustým obočím

 Lidské stopy

 Lidský pach

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Plížení: 4

Plavání: 2

Šplhání: 4

Síla: 6


Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Krysodlak nejraději bojuje dýkou nebo vrhacími noži, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně.

Fyzička 2, Finesa 4, Duše 3, Životy 8

 0

Imunita: Krysodlak je imunní proti všem **jedům**.

 **Dýka:** 4 + k6, zranění 1

 **Vrhací nůž:** 4 + k6, zranění 1

Dostřel: krátký

Krysí podoba

Vzhled: obří krysa velká jako puma

 Stopy krysy velké jako puma

 Krysí pach

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: jako krysa – slabý zrak, skvělý sluch a čich, hmatové vousy

Plížení: 4

Plavání: 3

Šplhání: 4

Síla: 6

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: V krysí podobně umí krysodlak velmi dobře šplhat a skákat. Menší postavy může nárazem povalit, na větších se buď udrží, nebo je kousne do krku či obličeje a zase seskočí.

Fyzička 3, Finesa 4, Duše 3, Životy 8

 0

 **Zuby, povalení:** 3 + k6, zranění 0,

KŘIŽÁK OBŘÍ

Druh: pavouk

Prostředí: louky, zahrady, lesní mýtiny

Chování: Křižák většinou číhá uprostřed své pavučiny, případně je skrytý někde poblíž a dotýká se signálního vlákna. Když se do ní chytí nějaká kořist, přiběhne k ní a usmrtí ji jedem. Poté ji zamotá do pavučin a odnese ji do středu pavučiny nebo do svého úkrytu, kde ji sní.

Vzhled: obří hnědý pavouk s křížem na zádech a zhruba dvoumetrovým rozpětím nohou

 Stopy pavouka se zhruba dvoumetrovým rozpětím nohou

 Pavoučí pach

Rychlost: na zemi 5

Smysl: slabý zrak a sluch, dobrý čich, detekce vibrací v pavučině, hmatové štětiny na těle i na nohách

Plížení: 4 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: – (ale neutopí se)

Šplhání: 5

Síla: 6

Velikost: 6 (60 kg)


Boj: Obří křížák protivníka otráví, zamotá ho do pavučin a pak někde stranou počká, až ho jed usmrtí.

Fyzička 2, Finesa 4, Duše 0, Životy 8

 0

 **Zamotání do pavučiny:** 4 + k6 (úspěchy se sčítají)

- zpomalení (nevýhoda a neschopnost běhu)
- znehybnění končetiny
- úplné znehybnění

 **Kusadla:** 4 + k6, zranění 2 + 3 dávky *jedu z obřího křížáka*

Příznaky: zarudnutí, bolest a otok v okolí rány, později úzkost a nevolnost

Latence: 30 minut

 5 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 3 (nezpůsobuje vážné zranění)

- zranění
- silná bolest hlavy na několik desítek minut (nevýhoda)
- křeče na několik desítek minut (nevýhoda)

Obří pavučina: Křížák tká kruhové pavučiny s velmi charakteristickým, pravidelným tvarem. Pokud se své pavučiny dotýká, přesně ví, kde o ní co zavadilo a jak je to zhruba velké.

Suroviny:

- Z kusadel obřího křížáka je možno získat nepoužité dávky jedu (prodej 2 zl za dávku).

Kořist:

- V pavučině nebo v doupěti obřího křížáka jsou do pavučin zamotané vysáté mrtvoly jeho obětí spolu s věcmi, které měly u sebe: zbraně, šperky a podobně.

KŮŇ


Druh: jízdní a nákladní **zvíře**

Chování: Koně jsou stádní zvířata, stádo obvykle vede hřebec. Když je něco vyplaší, obvykle se snaží utéct.

Kůň jezdecký

Chování: Jezdečtí koně bývají bujní a temperamentní.

Vzhled: štíhlý kůň

 Stopy lehkého okovaného koně

 Pach koně

Rychlost: na zemi 9, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch a čich

Plížení: –

Plavání: 1

Šplhání: –

Síla: 9

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Jezdecký kůň bojuje, jen když se cítí ohrožen. Bud' bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohama. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, Životy 16

 0

 **Zuby:** 3 + k6, zranění 2

 **Kopyta:** 3 + k6, zranění 3

Kůň obří

Prostředí: Volná, otevřená krajina s rozptýlenými keři a stromy.

Chování: Obří koně jsou plaší a divocí.

Vzhled: kůň velký jako slon

 Stopy neokovaného koně velkého jako slon

 Koňský pach

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch a čich

Plížení: –

Plavání: 1

Šplhání: –


Síla: 12


Velikost: 12 (4 tuny)

Boj: Obří kůň bojuje, jen když se cítí ohrožen. Buď bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohama. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, Životy 32



 **Zuby:** 4 + k6, zranění 4

 **Kopyta:** 4 + k6, zranění 5

Kůň tažný

Chování: Tažní koně bývají klidní a poslušní.

Vzhled: velký, svalnatý kůň

 Stopy těžkého okovaného koně

 Pach koně

Rychlost: na zemi 7, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch a čich

Plížení: –

Plavání: 1

Šplhání: –

Síla: +1 ke zranění

Velikost: 10 (1 tuna)

Boj: Tažný kůň bojuje, jen když se cítí ohrožen. Buď bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohama. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, Životy 20



 **Zuby:** 3 + k6, zranění 3

 **Kopyta:** 3 + k6, zranění 4

Kůň válečný

Chování: Váleční koně jsou skvěle vycvičeni, neplaší se ani v nejzuřivější bitevní vřavě. Dokáží dokonce na povel útočit kopyty.

Vzhled: velký, svalnatý kůň

 Stopy těžkého okovaného koně

 Pach koně

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch a čich

Plížení: –

Plavání: 1

Šplhání: –

Síla: 10

Velikost: 10 (1 tuna)

Boj: Válečný kůň bojuje, když se cítí ohrožen, nebo když dostane povel od svého jezdce. Buď bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohama. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, Životy 20

 beze zbroje 0, s lehkou koňskou zbrojí 1, s těžkou 2

 **Zuby:** 3 + k6, zranění 3

 **Kopyta:** 3 + k6, zranění 4

LASICE

Druh: **zvíře** (lasicovitá šelma)

Prostředí: pole, louky a jiná suchá místa ve volné krajině

Chování: Lasice žijí samotářsky v různých štěrbinách, hromadách dříví, dutinách ve stromech nebo myších norách. Jsou aktivní zejména za soumraku a k ránu, často ale loví i ve dne. Lasičku je možné ochočit a vycvičit. Umí pak dělat zábavná představení, ale také se třeba někam mistrně proplížit.

Vzhled: drobná šelma s dlouhým, ohebným tělem, krátkýma nohama a mléčně hnědou srstí s bělavým břichem a náprsenkou

 Stopy lasičky

 Pach lasičky

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak, skvělý čich a sluch

Plížení: 4

Plavání: 2

Šplhání: 4

Síla: 0

Velikost: 0 (pod 1 kg)

Boj: Lasice se pohybuje krátkými skoky, často panáčkuje. Kořist obvykle zmate nezvyklými pohyby – skáče, kroutí se, dělá kotrmelce a podobně – a pak náhle zaútočí a zakousne ji.

 0

Fyzička 1, Finesa 4, Duše 0, Životy 1

 **Zuby nebo drápy:** 1 + k6, zranění –3

LEV

Druh: **zvíře** (kočkovitá šelma)

Prostředí: travnaté pláně, savany, křoví na březích řek, řídké lesy

Chování: Lvi žijí ve smečkách. Samice loví společně přes den, samci samostatně za šera či v noci.

Vzhled: lev

 Lví stopy

 Lví pach

Rychlost: na zemi 10 (ale rychle se unaví), ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Plížení: 3

Plavání: 1

Šplhání: 3

Síla: 8

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Lev je sice rychlý, ale nepříliš vytrvalý. Při lovu se tedy obvykle snaží ke kořisti nenápadně přiblížit, až pak se k ní prudce rozběhne, povalí ji a prokousne jí hrdlo nebo jí zlomí vaz.

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, Životy 13

 0

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, zranění 2

LEVHART

Levhartovi se říká pardál nebo leopard. Černě zbarvenému levhartovi se, stejně jako černé pumě, říká panter.

Druh: **zvíře** (kočkovitá šelma)

Prostředí: deštný prales, polopouště, lesy

Chování: Levhart je samotářská šelma, čímž se liší od lvů a také gepardů. Je to především noční lovec, ale může být aktivní i kdykoliv během dne.

Vzhled: velká, pískově žlutá kočka s černě lemovanými tmavšími skvrnami (panter je velká černá kočka)

Rychlost: na zemi 7 (ale rychle se unaví), ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Plížení: 3

Plavání: 1

Šplhání: 3

Síla: 6

Velikost: 6 (60 kg)

 Levhartí stopy

 Levhartí pach

Boj: Levhart loví ze zálohy. Není to rychlý ani vytrvalý běžec, ale skvěle skáče – z místa doskočí šest metrů do dálky nebo tři do výšky. Obvykle číhá v koruně stromů nebo schovaný za kamenem, skočí na svou kořist zezadu, přidrží si ji silnými drápy a jediným brutálním kousnutím jí rozdrtí vaz.

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 0, Životy 8

 0

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, zranění 1

LIŠKA

Druh: zvíře (psovitá šelma)

Prostředí: lesy, pláně, hory, pouště

Chování: Liška si hrabe dlouhé nory, ve kterých vyvádí mláďata. Loví za svítání a za soumraku, kdy může nejlépe využít své vidění v šeru. Svůj úlovek urputně brání i před většími predátory.

Vzhled: liška

 Stopy lišky

 Pach lišky

Rychlost: na zemi 5, ve vodě 1

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

Plížení: 2

Plavání: 1

Šplhání: 1

Síla: 3

Velikost: 3 (7 kg)

Boj: Na drobnou kořist liška útočí až několik metrů dlouhým skokem, při kterém kormidluje oháňkou. Člověka vážně ohrozit nedokáže, může ho ale bolestivě pokousat.



Fyzička 2, Finesa 2, Duše 0, Životy 4

 **Zuby nebo drápy:** 2 + k6, zranění -1

MAMBA ČERNÁ

Druh: zvíře (jedovatý had)

Prostředí: savany, polopouště, řídké lesy a křoviny

Chování: Mamba je mrštná a obratně šplhá. Při plazení často zvedá přední část těla, aby se rozhlédla. Aktivní je přes den, ráda se vyhřívá na slunci. Přes noc bývá zalezlá v dutinách stromů, ve skalních štěrbinách nebo v opuštěných termitištích.

Vzhled: štíhlý, třímetrový šedý had

 Stopa po třímetroovém hadím těle

 Hadí pach

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak, slabý sluch, skvělý čich, detekce vibrací

Plížení: 3 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 2

Šplhání: 4


Síla: -1 ke zranění

Velikost: 2 (3 kg)

Boj: V ohrožení mamba vztyčí přední polovinu těla, doširoka rozevře tlamu, syčí a pohybuje hlavou ze strany na stranu. Pokud nebezpečí nepomine, prudce a rychle zaútočí. Když loví, zůstává po uštknutí zakousnuta, aby jí kořist neutekla.

Fyzička 1, Finesa 4, Duše 0, Životy 3

 0

 **Uštknutí:** 4 + k6, zranění -3 + 3 dávky *jedu mamby černé*

Příznaky: nejprve brnění v okolí rány, později kovová chuť na jazyce, zplihlá oční víčka, nekontrolované slinění, husí kůže, zarudlé oči a bolest v podbřišku

Latence: 45 minut

 6 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 4 (nezpůsobuje vážné zranění)

- zranění
- nevolnost, zvracení a průjem na několik hodin
- potíže s dýcháním na několik desítek minut (nevýhoda)

Suroviny:

- Z jedových zubů mamby je možno získat nepoužité dávky *jedu z mamby černé* (prodej 2 zl za dávku).

MANTIKORA

Prostředí: travnaté pláně, savany, křoví na březích řek, řídké lesy, jeskyně

Chování: Mantikory nejsou inteligentní, chovají se jako divoká zvířata. Žijí osamoceně, loví nejčastěji za soumraku nebo za úsvitu.

Vzhled: netvor s tělem lva, štířím ocasem a netopýřími křídly

 Lví stopy

 Lví pach smíšený s pachem netopýra a štíra

Rychlost: na zemi 10 (ale rychle se unaví), ve vodě 1, ve vzduchu 6 (dlouhé skoky a plachtění)

Smysly: jako lev – slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Plížení: 3

Plavání: 1

Šplhání: 3

Létání: 2

Síla: 8

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Mantikora velmi rychle běhá, ale brzy se unaví. Křídla ji pořádně neunesou, takže nemůže volně létat, může ale plachtit nebo dělat dlouhé skoky. V boji obvykle nejprve protivníka otráví ostnem na konci štířího ocasu, pak ho povalí na zem a prokousne mu hrdlo.

Tělo: Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, Životy 13

Ocas: Fyzička 1, Finesa 5, Duše 0, Životy 4

 0

 **Zuby a drápy:** 5 + k6, zranění 3

 **Osten na ocasu:** 5 + k6, zranění 1 + 6 dávek jedu z mantikory

Latence: 10 minut

Příznaky: bolest v nadbřišku, svírání, suchost a škrábání v hrdle, odkašlávání, slinění, poruchy řeči, neklid, úzkost, podrážděnost, později pocení, lapavé nádechy

 8 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 6 (nezpůsobuje vážné zranění)

- zranění
- svalové záškuby na několik desítek minut (nevýhoda)
- křeče na několik desítek minut (nevýhoda)

Suroviny:

- Z ostnu na ocase mantikory je možno získat nepoužité dávky jedu (prodej 8 zl za dávku).
- Alchymista může ze srdce mantikory vydestilovat 13 kapek kouzelné esence.

MEDŮZA

Prostředí: ruiny chrámů, jeskyně – v okolí bývá množství realistických soch ztvárněných uprostřed pohybu

Chování: Medúza je inteligentní, lidská morálka je jí ale cizí a uznává jen právo silnějšího. Žije většinou v ústraní, občas si ale vytvoří kult uctíváčů a služebníků, kteří dobře vědí, že na ni nesmí pohlédnout.

+ Léčení: Po několika minutách odpočinku se medúze vyléčí veškerá zranění.

Příklady použití ve hře:

- Ctižádostivý šlechtic shání hlavu medúzy, aby mohl udělat sochu ze svého politického soupeře. Nabízí za ni 250 zlatých.
- Kult uctívá medúzu jako bohyni.
- Medúza si dělá sbírku soch osob, které ji zaujmou. Posílá jim pozvánky k návštěvě jejího hradu psané zlatým písmem na černém papíře.

⚠ *Medúza je extrémně nebezpečná, protože kdokoliv jí pohlédne do tváře, zkamení. Pokud se ji rozhodneš použít, dej do hry několik možností, jak se o tom hráči mohou předem dozvědět. Schopnost medúzy proměňovat v kámen je obecně známá, takže říct jim to může prakticky kdokoliv, komu se o medúze zmíní. Kolem jejího sídla navíc bývají nápadně realistické „sochy“ jejích předchozích obětí zachycené uprostřed pohybu. Můžeš také před zraky postav nechat zkamenět nějakou nehráčskou postavu, tím navíc posílíš pocit, že jde opravdu o život. Ve skutečnosti ale tato schopnost pro hráče nebezpečná není, pouze je nutí, aby si s ní nějak poradili. Mohou například používat zrcátka, zavázat si oči a podobně. Můžeš také vymyslet nějakou možnost, jak zkamenění odčarovat. Může to vyžadovat výpravu za mocným čarodějem sídlícím ve věži daleko v divočině, shánění vzácné magické suroviny a podobně. Mysli ale na to, že když hráči zkamení postava, vyřadí ho to ze hry. Pokud tedy družina půjde hledat způsob, jak ji odčarovat, nabídni mu například možnost hrát dočasně některou z cizích postav.*

Vzhled: žena s klubkem hadů místo vlasů a dlouhým hadím tělem

👤 Stopa po osmimetrovém hadím těle

👤 Hadí pach smíšený s lidským

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 2

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich, vnímá ale také skrze hady na své hlavě – slabý zrak (vnímají hlavně pohyb, dívají se do všech stran) a sluch, skvělý čich

Plížení: 4 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 4

Šplhání: 4

Síla: hadí tělo 9, lidské 6

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Medúza je velice mrštná, umí se opřít o zadní část těla a rychle vyrazit dopředu či uhýbat jako kobra. Obvykle používá lidské zbraně, nejčastěji dlouhý luk a dýku nebo krátký meč a kulatý štít. Může ale také protivníka uštknout jedovými zuby hadů na své hlavě.

Fyzička 3, Finesa 7, Duše 4, Životy 16

 1 (silná šupinatá kůže), se štítem 2

 **Dlouhý luk:** 7 + k6, zranění 2

Dostřel: dlouhý

 **Dýka:** 7 + k6, zranění 1

 **Krátký meč a štít:** 7 + k6, zranění 1

 **Hadi místo vlasů:** 7 + k6, zranění -2 + 12 dávek *jedu z medúzy*


Příznaky: silná bolest v ráně, otok, brnění a zanícení kůže, citlivost na dotyk, potíže s dýcháním, později otok a modřiny v okolí rány a zeslábnutí tepu

Latence: 2 minuty

 7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 5

- zranění
- slabost (nevýhoda)
- kóma (bezvědomí)

Vážné zranění: slabost a mátožnost (nevýhoda)

 **Zkamenění:** Kdokoliv živý pohlédne medúze do tváře, zkamení. Její odraz v zrcadle je neškodný.

Na použití této schopnosti se nehází, říd' se tím, co hráči popíší. Pokud se někdo na medúzu vrhne, aniž by odvrátil zrak, zavřel oči, díval se přes zrcadlo a podobně, jeho osud je zpečetěn.

Suroviny:

- Flakón *čerstvé krve z medúzy* okamžitě vyléčí 5kz + 3 životů. Po několika hodinách se ale zkazí a za stejnou hodnotu zraňuje.
- Alchymista může z čerstvé krve vyextrahovat *lektvar z krve medúzy* (prodej 75 zl – léčí stejně jako čerstvá krev, ale nekazí se) nebo vydestilovat 17 kapek kouzelné esence.
- Useknutá hlava medúzy má stále svou schopnost proměnit v kámen každého, kdo na ni pohlédne.
- Z hadů na hlavě medúzy je možno získat nepoužité dávky jedu (prodej 6 zl za dávku).

MEDVĚD BARIBAL

Druh: zvíře (medvěd)

Prostředí: lesy, zalesněné kopce a hory

Chování: Baribalové mají velmi obratné pracky, dokáží například otevřít dveře zajištěné západkou. S oblibou šplhají na stromy a skály, kde vybírají vejce z hnízd, případně si pochutnají na medu lesních včel.

Vzhled: menší černý medvěd s kulatou hlavou

 Stopy menšího medvěda s černou srstí

 Medvědí pach

Rychlost: na zemi 5, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Plížení: 2

Plavání: 3

Šplhání: 3

Síla: 9

Velikost: 7 (125 kg)

Boj: Baribal obvykle soupeře povalí, přidrží ho drápy a prokousne mu hrdlo. Když se brání přesile, sedne si na zem a ohání se předními tlapami, aby si útočníky udržel od těla.

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, Životy 10

 1 (silná kůže)

 **Zuby nebo drápy: 3** + k6, zranění 2

MEDVĚD BRTNÍK

Druh: zvíře (medvěd)

Prostředí: kopce, hory, jehličnaté lesy

Chování: Brtník s oblibou šplhá na stromy, aby si pochutnal na medu lesních včel.

Vzhled: menší hnědý medvěd s kulatou hlavou

 Stopy menšího medvěda s hnědou srstí

 Medvědí pach

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Plížení: 2

Plavání: 3

Šplhání: 3

Síla: 9

Velikost: 7 (125 kg)

Boj: Brtník obvykle soupeře povalí, přidrží ho drápy a prokousne mu hrdlo. Když se brání přesile, sedne si na zem a ohání se předními tlapami, aby si útočníky udržel od těla.

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, Životy 10

 1 (silná kůže)

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, zranění 2

MEDVĚD GRIZZLY

Druh: zvíře (medvěd)

Prostředí: pláně, kopce, hory, jehličnaté lesy

Chování: Grizzlyové jsou samotáři, v době tření lososů se ale shromažďují u řek a potoků.

Vzhled: velký šedohnědý medvěd s kulatou hlavou a tmavší srstí na nohách

 Stopy velkého medvěda s šedohnědou srstí

 Medvědí pach

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Plížení: 2

Plavání: 3

Šplhání: 3

Síla: 10

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Grizzly obvykle soupeře povalí, přidrží ho drápy a prokousne mu hrdlo. Když se brání přesile, sedne si na zem a ohání se předními tlapami, aby si útočníky udržel od těla.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, Životy 13

 1 (silná kůže)

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, zranění 3

MEDVĚD KODIAK

Druh: zvíře (medvěd)

Prostředí: husté, smrkové lesy, kopce, hory, tundra

Chování: Většina kodiaků na podzim uléhá k zimnímu spánku, někteří to ale nedělají a je tedy možné je potkat i uprostřed zimy.

Vzhled: velký medvěd s kulatou hlavou a světle hnědooranžovou srstí

 Stopy velkého medvěda s hnědooranžovou srstí

 Medvědí pach

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Plížení: 2

Plavání: 3

Šplhání: 3

Síla: 11

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Kodiak obvykle soupeře povalí, přidrží ho drápy a prokousne mu hrdlo. Když se brání přesile, sedne si na zem a ohání se předními tlapami, aby si útočníky udržel od těla.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, Životy 16

 1 (silná kůže)

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, zranění 4

MEDVĚD LEDNÍ

Druh: zvíře (medvěd)

Prostředí: ledové kry, ledovce, mrazivé pobřeží

Chování: Lední medvědi vydrží bez zastávky běžet nebo plavat několik dní a nevadí jim krutá zima. Jsou to velmi nenápadní lovci, kořist o nich obvykle neví až do poslední chvíle před útokem.

Vzhled: velký bílý medvěd s dlouhým krkem a protáhlou hlavou

 Stopy velkého medvěda s bílou srstí

 Medvědí pach

Rychlost: na zemi 5, ve vodě 2

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Plížení: 4

Plavání: 4

Šplhání: 2

Síla: 11

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Lední medvěd obvykle soupeře povalí, přidrží ho drápy a prokousne mu hrdlo. Když se brání přesile, sedne si na zem a ohání se předními tlapami, aby si útočníky udržel od těla.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, Životy 16

 1 (silná kůže)

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, zranění 4

MEDVĚDODLAK

Druh: lykantrop

Prostředí: Medvědodlaci nejraději žijí osaměle v lesích nebo v horách.

Chování: Medvědodlaci bývají rozvážní a opatrní. Když se ale pro něco rozhodnou, jsou nezastavitelní, a jejich sliby jsou pevné jako skála.

Proměna v medvěda: Proměna tam i zpět mu zabere jedno kolo. Nemůže se proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné oblečení se při proměně roztrhá, výbava popadá na zem.

Lykantropie: Každý humanoidní tvor kousnutý medvědodlakem se nakazí lykantropií (viz heslo **Lykantropové**).

Ovládání medvědů: Medvědodlaka poslouchají všichni medvědi v doslechu kromě těch, se kterými má pouto nějaký hraničář.

Regenerace: Medvědodlak regeneruje zranění rychlostí 2 životy za kolo. Nedokáže ale regenerovat zranění způsobená **stříbrnou** zbraní, **ohněm**, **bleskem**, **mrazem** nebo **žířavinou**.

➕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si medvědodlak léčí stejně jako člověk, účinkuje na ně tedy *hojivá mast*, *léčivý lektvar*, *hraničářův hojivý dotyk*, léčivé kameny a podobně. Výjimkou jsou zásahy **stříbrnou** zbraní – ty nejen že nemůže regenerovat, ale nevyléčí je ani magické prostředky a hojí se mu tedy jen přirozenou cestou, což trvá několik týdnů nebo i měsíců.

Příklady použití ve hře:

- Bohatý kudůk vězní medvědodlaččina mláďata a nutí ji, aby pro něj bojovala v aréně.
- Medvědodlak chrání chrám prastarého boha před vykradači, protože to slíbil umírající kněžce.
- Medvědodlak si postavil bytelný srub vysoko v horách, daleko od civilizace.

⚠ *Pokud se rozhodneš použít medvědodlaka, zamysli se také nad tím, jak půjde vyléčit lykantropie.*

Suroviny:

- Z krve medvědodlaka může alchymista vydestilovat 13 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar proměny do medvěda* (prodej 40 zl).

Lidská podoba

Vzhled: obrovský, chlupatý člověk

👣 Lidské stopy

 Lidský pach

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Plížení: 2

Plavání: 5

Šplhání: 2

Síla: 8

Velikost: 7 (125 kg)

Boj: V lidské podobě medvědodlak nejraději bojuje dvojručním mečem nebo jinou těžkou zbraní, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně.

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, Životy 10

 0

Imunita: Medvědodlak je imunní proti všem **jedům**.

 **Dvojruční meč:** 5 + k6, zranění 4

Medvědí podoba

Vzhled: obrovský medvěd

 Stopy obrovského medvěda

 Medvědí pach

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Smysly: jako medvěd – dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Plížení: 2

Šplhání: 3

Plavání: 3

Síla: 11

Velikost: 10 (1 tuna)

Boj: Ve své medvědí podobě medvědodlak obvykle soupeře povalí, při-
drží ho drápy a prokousne mu hrdlo. Když se brání přesile, sedne si
na zem a ohání se předníma tlapama, aby si udržel útočníky od těla.

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, Životy 20

 1 (silná kůže)

Imunita: Medvědodlak je imunní proti všem **jedům**.

 **Zuby nebo drápy:** 5 + k6, zranění 4

MEZEK

Mezek je potomek hřebce a oslice. Kvůli své síle, vytrvalosti a odolnosti je často používán na nošení těžkých nákladů, zejména v horách a jiných neschůdných oblastech.

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**

Prostředí: pole, louky, pastviny, hory, cesty, města, vesnice

Chování: Mezek je silný a odolný. Bývá klidný, ale umíněný. Když ho něco vyplaší, podle situace buď znehybní nebo se pokusí utéct.

Vzhled: zvíře podobné malému koni

 Otisky kopyt mezka

 Pach mezka

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch, čich a hmat

Plížení: –

Plavání: 1

Šplhání: –


Síla: 8

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Mezek bojuje, jen když se musí bránit. Bud' bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohama. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, Životy 13

 0

 **Zuby:** 3 + k6, zranění 1

 **Kopyta:** 3 + k6, zranění 2

MRAVENEC OBŘÍ

Druh: hmyz

Prostředí: téměř libovolné

Chování: Mravenci tvoří velké kolonie a staví si společně mraveniště. Královna je inteligentní a může telepaticky rozmlouvat s postavami. Stejně jako hraničář to ale dokáže jen na krátkou vzdálenost, pokud s ní tedy postavy chtějí jednat, musí se probít až k ní, nebo si s ní domluvit audienci. Chce postupně rozšiřovat své mraveniště, ale není bezohledná, v krajní nouzi je ochotna ho dokonce celé přestěhovat jinam.

Mravenci obvykle bojují v početných hejnech. Snaží se zakousnout se do postav a odtáhnout je do různých směrů, aby mohli každou z nich zvlášť obklopit. Jsou neuvěřitelně silní, dokáží odvléct i postavy, které se něčeho pevně drží. Díky telepatickému spojení s královnou jsou také vždy perfektně koordinovaní, ve spletitých podzemních tunelech snadno dokáží útočníky obklíčit a zaútočit z několika směrů současně. Po její smrti budou naopak zcela zmatení a bezradní.

Příklady použití ve hře:

- Královna stráží magický předmět, který jí do opatrování svěřil mocný čaroděj.
- Horníci se prokopali do tunelů obřího mraveniště.
- Královna hledá pomoc v boji s krutými nepřáteli hluboko v podzemí.
- Mravenci se prohrabali do prastarého podzemí.

Dělnice

Rychlost: na zemi 3

Smysly: slabý zrak (složené oči, vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich, hmatová tykadla

Plížení: 2

Plavání: –

Šplhání: 4

Síla: 8

Velikost: 5 (30 kg)

 Otisky nohou zhruba metrového hmyzu

 Mravenčí pach

Vzhled: zhruba metrový mravenec

Boj: Dělnice vždy brání královnu i za cenu vlastního života.

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, Životy 6

 1

 **Kusadla:** 3 + k6, zranění 2

Sameček

Rychlost: na zemi 3, ve vzduchu 4

Smysly: slabý zrak (složené oči, vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich, hmatová tykadla

Plížení: 2

Plavání: –

Šplhání: 4

Létání: 2

Síla: 9

Velikost: 6 (60 kg)

 Otisky nohou víc než metrového hmyzu

 Mravenčí pach

Vzhled: přes metr dlouhý mravenec s křídly

Boj: Samečci obřích mravenců na rozdíl od dělnic mohou létat. Ve vzduchu ale nejsou příliš obratní, takže bojují raději na zemi.

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, Životy 8

 1

 **Kusadla:** 3 + k6, zranění 3

Královna

Rychlost: na zemi 3, ve vzduchu 4

Smysly: slabý zrak (složené oči, vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich, hmatová tykadla

Plížení: –

Plavání: –

Šplhání: 4

Létání: 2

Síla: 12

Velikost: 9 (500 kg)

 Otisky nohou zhruba dvoumetrového hmyzu

 Mravenčí pach

Vzhled: velký, dvoumetrový mravenec

Boj: Královna obřích mravenců bojuje, jen když je přímo napadena.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 6, Životy 16



1

Kusadla: 4 + k6, zranění 5

Telepatie: Se všemi svými poddanými může královna telepaticky komunikovat na libovolnou vzdálenost, s kýmkoliv jiným jako hraničář s *telepatií*.

MOUCHA ZLODĚJKA

Prostředí: města, podzemní labyrinty

Chování: Mouchy zlodějky své přízvisko nezískaly náhodou – obvykle se totiž živí zlodějinou a jsou v tom velmi dobré. Díky schopnosti létat a udržet se i na hladké, kolmé stěně také patří mezi nejlepší špehy.

Příklady použití ve hře:

- Moucha zlodějka špehuje pro vládce města.

Vzhled: obří moucha s lidskou hlavou, rukama a horní částí trupu

 Stopy obří mouchy

 Muší pach

 Při letu bzučí jako velká moucha

Rychlost: na zemi 2, ve vzduchu 4

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Plížení: 4

Plavání: –


Šplhání: 5

Síla: 5

Velikost: 5 (30 kg)

Boj: Moucha zlodějka se obvykle snaží boji vyhnout. Když se jí to nepodaří, bojuje obvykle dýkou. Kvůli své velikosti a stavbě těla nemůže používat střelné zbraně.

Fyzička 1, Finesa 4, Duše 2, Životy 6

 **Dvě dýky:** 4 + k6, zranění 2

Dovednosti: *falešná hra, líčení a odstraňování pastí, odezírání ze rtů, otevírání zámků*

Suroviny:

- Z vnitřností mouchy zlodějky může alchymista vydestilovat 3 kapky kouzelné esence.

MULA

Mula je potomek osla a klisny. Je silná a vytrvalá, často se používá na nošení nákladů v horách a jiných neschůdných oblastech.

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**

Prostředí: pole, louky, pastviny, hory, cesty, města, vesnice

Chování: Mula bývá klidná, ale umíněná. Když ji něco vyplaší, podle situace buď znehybní nebo se pokusí utéct.

Vzhled: zvíře podobné koni

 Otisky kopyt muly

 Pach muly

Rychlost: na zemi 7, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch, čich a hmat

Plížení: –

Plavání: 1

Šplhání: –

Síla: 9

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Mula bojuje, jen když se musí bránit. Buď bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohama. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, Životy 16

 0

 **Zuby:** 3 + k6, zranění 2

 **Kopyta:** 3 + k6, zranění 3

MUMIE

Druh: vyšší **nemrtvý**

Mumie obvykle vzniká působením silné kletby nebo pohřebního rituálu a navěky pak chrání s ní pohřbené poklady. Její věčný život je vykoupený smrtí desítek dělníků, kteří jsou při tom pohřbeni za živa.

Prostředí: hrobky, pyramidy, chrámy


Chování: Mumie nemůže vystát zloděje a vykradače hrobek. Pokud postavy ukradnou cokoli z jejího pokladu, nedá jim pokoj, dokud to nezíská zpět. Ze svého života si pamatuje všechno včetně toho, jak se z ní stal nemrtvý. Zůstávají jí také všechny schopnosti a dovednosti.

Příklady použití ve hře:

- Mumie pronásleduje vykradače hrobů, kteří z její hrobky odnesli vzácný artefakt.

- Mumie dávného faraóna si namlouvá, že její říše stále existuje. Její nemrtví přísluhovači ji v tom bludu udržují.

 **Léčení:** Mumie je nemrtvý a zranění se jí tedy samovolně nehojí. Může ji ale opravit balzamovač.

 **Slabiny:** Mumie nesnáší vodu, protože její vyschlé tělo se v ní rychle rozpadá. Každé kolo, kdy je ponořená, ji zraňuje za 3kz.

Vzhled: mumifikovaná humanoidní postava zabalená do starých obvazů

 Stopy humanoidního tvora zabaleného do starých obvazů

 Slabý zápach balzamovacích olejů

Rychlost: na zemi 3

Smysly: magické smysly – dobrý, ale černobílý zrak, dobrý sluch, skvělý čich a vidí i v naprosté tmě, ale nemá chuť

Plížení: 4 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: – (ponoření ve vodě mumii zraňuje za 3kz za kolo)

Šplhání: 4

Síla: 9

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Mumie může používat zbraně, případně své pařáty. Má sílu jako zlobr, člověka dokáže odhodit několik metrů daleko.

Fyzička 6, Finesa 4, Duše 5, Životy 12

 0

 **Pařáty:** 6 + k6, zranění 1

 **Dvojruční chopeš:** 6 + k6, zranění 4

Chopeš je meč se srpovitou čepelí.

Imunita: Mumie je imunní proti strachu a necítí bolest.

Písečná bouře: Mumie dokáže vyvolat prašnou nebo písečnou bouři. Uvnitř fičí vítr a je vidět jen na krátkou vzdálenost.

Vláda nad bouky a červy: Mumie ovládá brouky a červy. Ti obvykle pro postavy nejsou nebezpeční, ale mohou jim ztěžovat výhled, vlézt pod oblečení a podobně. Mumie se také může dívat jejich očima a postavy skrze ně sledovat.

Ostatní schopnosti a dovednosti: jako za života

NETOPÝR

Druh: zvíře

Prostředí: jeskyně, dutiny ve stromech, půdy a sklepy domů, důlní štoly

Chování: Netopýři jsou aktivní v noci nebo za soumraku, přes den spí. Tvoří kolonie čítající stovky jedinců. Přezimují v jeskyních, štolách nebo jiných podzemních prostorech.

⊘ **Slabiny:** Obvyklejší i obří netopýři se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.

Netopýr obvyklejší

Vzhled: netopýr

 Stopy netopýra

 Netopýří pach

Rychlost: na zemi 2, ve vzduchu 8

Smysly: dobrý zrak (vidí ale černobíle), skvělý sluch a čich, *ultrasluch* na krátkou vzdálenost

Plížení: 4 (létá neslyšně, kroll ale slyší ultrazvukové signály)

Plavání: –

Šplhání: 4

Létání: 4

Síla: 0

Velikost: 0 (pod 1 kg)

Boj: Samotný netopýr postavy nemá jak zranit. Může je ale rozptylovat třepotem křídel, vlézt jim pod halenu a podobně.

Fyzička 0, Finesa 3, Duše 0, Životy 1

 0

 **Zuby:** 0 + k6, zranění –4

Netopýr obří

Vzhled: netopýr velký jako hobit

 Stopy netopýra velkého jako hobit

 Netopýří pach

Rychlost: na zemi 2, ve vzduchu 8

Smysly: dobrý zrak (vidí ale černobíle), skvělý sluch a čich, *ultrasluch* na krátkou vzdálenost

Plížení: 4 (létá neslyšně, kroll ale slyší ultrazvukové signály)

Plavání: –

Šplhání: 4

Létání: 4

Síla: 5

Velikost: 5 (30 kg)

Boj: Obří netopýr útočí ze vzduchu svými ostrými zuby.

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 0, Životy 6



 **Zuby:** 2 + k6, zranění -1

NETVOR BAHENNÍ


Prostředí: močály, řeky, bažiny, jezera

Chování: Bahenní netvor není inteligentní, chová se jako zvíře. Je to mistr ve skrývání a vydrží až hodinu bez nadechnutí. Obvykle číhá v mlze, kterou sám průběžně vytváří a díky infravidění a skvělému čichu se v ní perfektně orientuje, ponořený ve vodě nebo bahně podobně jako krokodýl.

Příklady použití ve hře:

- Bahenní netvor je ve skutečnosti prokletý šlechtic, který se ucházel o ruku dcery temného mága. Ta za ním tajně chodí a hledá způsob, jak otcovo prokletí zlomit.

Vzhled: zabahněný dva metry vysoký rozložitý dvounohý tvor s tvrdou, zrohovatělou kůží, silnými drápy a tlamou plnou ostrých zubů

 Stopy rozložitého dvoumetrového dvojnožce se silnými drápy na nohách

 Pach bažinného netvora

Rychlost: na zemi 3, ve vodě nebo bahně 2

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch, *infravidění*

Plížení: 4 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 4

Šplhání: –

Síla: 8

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Bahenní kořist obvykle stáhne pod hladinu a odtáhne stranou, aby jí nikdo nemohl pomoci. Tam ji buď rozsápe svými drápy, prokousne jí hrdlo, nebo ji prostě drží, dokud se neutopí. Když se mu útok nepodaří, stáhne se zpět pod hladinu a počká klidně i několik desítek minut, než znovu nečekaně udeří.

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, Životy 13

 2 (tvrdá, zrohovatělá kůže)

 **Zuby a drápy:** 5 + k6, zranění 3

- ◆ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má bahenní netvor výhodu proti suchozemským tvorům.

Mlha: Z kůže bahenního netvora vychází chuchvalce husté mlhy. Když se delší dobu zdržuje na jednom místě, mlha postupně pokryje okolí.

V mlze je vidět jen na kontaktní vzdálenost, infravidění ale neomezuje.

Suroviny:


- Z podkožní žlázy *bahenního netvora* (prodej 5 zl) může alchymista vyrobit flakón *koncentrované mlhy* (prodej 10 zl) nebo vydestilovat 11 kapek kouzelné esence.

NEVIDĚNÝ

Neviděný je obzvláště nebezpečná nestvůra, která začíná slabá, ale postupně sílí, až je nakonec schopná vyhladit celá města. Provedením temného magického rituálu vyžadujícího 33 lapených duší vznikne zárodek neviděného – *spící hrůza*. Ten následně klidně i celé věky čeká, až se k němu přiblíží dostatečně slabý inteligentní tvor. Když ho zabije, vysaje jeho duševní sílu, probudí se na další stupeň a stane se z něj *plíživá hrůza*. Ta už se sama vydává na lov. Dokud má koho zabíjet, cyklus probouzení pokračuje. Na každý další stupeň musí pozřít větší množství duší – z prvního na druhý mu stačí jedna, na třetí potřebuje čtyři, na čtvrtý dvanáct a dále potřebný počet roste ještě strměji. Když nemá koho

zabíjet, začne zase usínat. Každý den hladovění klesne na nižší stupeň, až se zase postupně scvrkne až na *spící hrůzu*.

Chování: Neviděný je inteligentní a loví chytře. Nespěchá, vybírá si co nejslabší kořist. Když přijde do města nebo vesnice, zabíjí nejdříve děti a starce, pak neozbrojené dospělé a až nakonec městskou stráž, vojáky, čaroděje a další silné protivníky.

 **Léčení:** Pokaždé, když neviděný někoho zabije, si vyléčí veškerá zranění. Jinak se léčit nemůže.

Použití ve hře: Neposílej málo probuzeného neviděného proti družině, nech ho raději řídit v blízké vesnici, městě, nebo třeba v karavaně, kterou postavy doprovází. Postupně měň popis zranění obětí: zpočátku to budou rány od zubů a spárů predátora zhruba o velikosti vlka a s tím, jak se bude neviděný probouzet, se postupně budou zvětšovat. Od *lačné hrůzy* výš můžeš popisovat utržené končetiny, ukousnutou půlku obličeje a podobně. Snaž se také popisovat hrůzu a rostoucí paniku obyčejných lidí. Nejprve se budou zabeďňovat ve svých domech, později začnou z kraje prchat – nejdříve po jednom, pak po stále větších skupinách.

Postavy mohou neviděného stopovat podle jeho obětí, nebo stejně jako běžného živého tvora – zanechává otisky tlap a pachovou stopu a když je zraněný, krvácí. Je to ale protřelý lovec, takže kdykoliv má příležitost, maskuje své stopy ve vodě, na skalách či jiném vhodném terénu.

Vzhled: není vidět (kroll s *ultrasluchem* nebo postava pod vlivem kouzla *najdi neviditelné* uvidí obrys čtyřnohého predátora se silnými drápy, protáhlou tlamou plnou ostrých zubů a dlouhými hroty na zadní části hlavy a na ocase, mrtvý neviděný se zviditelní)

 Stopy čtyřnohého tvora se silnými drápy (velikost závisí na stupni probuzení)

 Pach velkého predátora

Rychlost: podle stupně probuzení

Smysly: dobrý zrak, skvělý sluch a čich a na dlouhou vzdálenost vycítí přítomnost tvorů s duší

Plížení: 5 (je neviditelný a nevycítitelný)

Plavání: 4

Šplhání: 3

Síla: podle stupně probuzení

Velikost: podle stupně probuzení

Boj: Neviděný není vidět a svou kořist nevaruje vrčením ani jiným zvukem, jde ale nahmatat, je ale cítit, jeho kroky jsou slyšet a může se také prozradit nepřímo: v měkkém terénu zanechává otisky tlap, v dešti, dýmu nebo podrostu je vidět jeho obrys, v lese se kolem něj rozhrnují větve a podobně. Pokud si není jistý svou převahou, vyhledává osamocenou kořist. Útočí náhle a překvapivě a když se pro něj boj nevyvíjí příznivě, uteče a počká si na lepší příležitost, nebo si najde slabší kořist.

Spící hrůza:

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 3, Životy 6

Rychlost 1, Síla 5, Velikost 5

✂️ 4 + k6, zranění 0

🛡️ 0

Na další stupeň: 1 duše

Plíživá hrůza:

Fyzička 4, Finesa 4, Duše 3, Životy 8

Rychlost 2, Síla 6, Velikost 6

✂️ 4 + k6, zranění 1

🛡️ 0

Na další stupeň: 4 duše

Pomalá hrůza:

Fyzička 4, Finesa 4, Duše 4, Životy 10

Rychlost 3, Síla 7, Velikost 7

✂️ 4 + k6, zranění 2

🛡️ 1

Na další stupeň: 12 duší

Tichá hrůza:

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 4, Životy 13

Rychlost 4, Síla 8, Velikost 8

✂️ 5 + k6, zranění 2



Na další stupeň: malá vesnice

Chtivá hrůza: **Fyzička 5, Finesa 5, Duše 4, Životy 16**

Rychlost 5, Síla 9, Velikost 9

✂️ 5 + k6, zranění 3



Na další stupeň: velká vesnice

Lačná hrůza: **Fyzička 5, Finesa 5, Duše 5, Životy 20**

Rychlost 6, Síla 10, Velikost 10

✂️ 5 + k6, zranění 4



Na další stupeň: malé město nebo městská čtvrť

Čirá hrůza: **Fyzička 6, Finesa 5, Duše 5, Životy 25**

Rychlost 7, Síla 11, Velikost 11

✂️ 6 + k6, zranění 4



Na další stupeň: střední město

Krvavá hrůza: **Fyzička 6, Finesa 6, Duše 5, Životy 32**

Rychlost 8, Síla 12, Velikost 12

✂️ 6 + k6, zranění 5



Na další stupeň: velké město

Vražedná hrůza: **Fyzička 6, Finesa 6, Duše 6, Životy 40**

Rychlost 9, Síla 13, Velikost 13



✂️ 6 + k6, zranění 6

Neviditelnost: Neviděný není vidět běžným zrakem ani *infraviděním*. Je ale hmotný, takže způsobuje hluk, kroll ho může spatřit *ultrasluchem*, vydává pach a zanechává pachovou stopu.

Suroviny:

- Alchymista může z *krve neviděného* (prodej 125 zl) vyrobit *lektvar neviditelnosti* (prodej 250 zl).

NEZMAR

Prostředí: pouště, stepi, subtropické lesy

Chování: Nezmar se chová jako nadprůměrně chytré zvíře. Je všežravý, preferuje ale maso. Vzhledem ke své rychlosti to však není moc dobrý lovec, takže se většinou musí spokojit s mršinami. Když mu tedy kořist přijde takřka do chřtánu, rozhodně nabídku neodmítne.

Příklady použití ve hře:

- Nezmar sežral alchymistu, který ho stvořil, a žije teď v jeho laboratoři.

Vzhled: téměř dvoumetrová želva se třemi hlavami

 Stopy skoro dvoumetrové želvy

 Želví pach

Rychlost: na zemi 1

Smysly: jako želva – slabý zrak, dobrý sluch a čich, vidění v šeru

Plížení: 1

Plavání: –

Šplhání: –

Síla: 9


Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Nezmar je pomalý, není před ním problém utéct. Když se od něj budou postavy držet daleko, zatáhne hlavy do krunýře a počká, až se zase přiblíží.

Tělo: Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, Životy: 16

3 hlavy: Fyzička 2, Finesa 4, Duše 3, Životy: 6

 tělo 3 (želví krunýř), hlavy 0

 **Zobák:** 4 + k6, zranění 5

- ♦ **Dorůstání hlav:** Kdykoliv hlava ztratí všechny životy, v průběhu dalšího kola znovu doroste. Nestane se to, pokud jsou vyžazeny všechny tři současně.

Suroviny:

- Alchymista může z nezmarovy krve (prodej 30 zl) vydestilovat 33 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar regenerace* (prodej 60 zl).


NOSOROŽEC

Druh: zvíře (tlustokožec)

Prostředí: deštné lesy, savany

Chování: Nosorožci jsou aktivní ráno a odpoledne, přes polední vedro odpočívají. Jsou to mírná zvířata, samice s mláďaty ale mohou být agresivní. Žijí většinou samotářsky, v oblastech s výskytem velkých šelem ale samice s mláďaty tvoří stáda.

Vzhled: nosorožec

 Stopy nosorožce

 Pach nosorožce

Rychlost: na zemi 7, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (široký pozorovací úhel, ale nevidí před sebe), skvělý sluch a čich

Plížení: –

Plavání: 1

Šplhání: –

Síla: 11

Velikost: 11 (2 tuny)

Boj: Rozzuřený nosorožec se prudce rozběhne proti nepříteli a nabere ho svým rohem.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, Životy 25

 2 (silná kůže)

 **Roh:** 4 + k6, zranění 5

OBR

Prostředí: hory, lesy, pláně, velké řeky

Chování: Obři obyčejně obývají velkou jeskyni, případně zaberou osamělý hrad nebo tvrz. Jsou velcí, silní, ale nepřiliš chytrí. Většinu času tráví sháněním potravy.

Použití ve hře:

- Skupina posluhovačů shání obrovi potravu a on je na oplátku chrání.
- Chytrý goblin sedí obrovi na rameni a našeptává mu, co má dělat.
- Osamělý obr putuje krajem a hledá družku.

Vzhled: šestimetrový obr

👣 Stopy šestimetrového obra

👃 Silný zápach dlouho nemytého člověka

Rychlost: na zemi 4

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Plížení: –

Plavání: – (ale může chodit po dně)

Šplhání: –

Síla: 12

Velikost: 12 (4 tuny)

Boj: Obr zadupe a rozdrtí vše, co mu stojí v cestě. Zbraň většinou nepotřebuje, může ale vyvrátit strom a používat ho jako kyj. Umí také vrhat balvany.

Fyzička 6, Finesa 3, Duše 2, Životy 32

🛡️ 2 (silná kůže)

✂️ **Pěsti:** 6 + k6, zranění 4

✂️ **Kmen stromu:** 6 + k6, zranění 6

🏹 **Balvan:** 6 + k6, zranění 4

Dostřel: střední

- ♦ **Děsivý řev:** Slabší povahy prchnou nebo se schoulí, silnější budou mít při boji s obrem nevýhodu.

Suroviny:

- Alchymista může ze *srdce obra* (prodej 15 zl) vydestilovat 23 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar obří síly* (prodej 75 zl).

OGLOJ-CHORCHOJ

Prostředí: pouště, skály, jeskyně, ruiny měst a chrámů

Chování: Ogloj-chorchoj je masožravý. Je pomalý, dokáže ale z konců svých chapadel vysílat bílé blesky, kterými kořist paralyzuje, aby nemohla utéct. Potom ji odvede do svého obvykle dobře skrytého doupěte, kde ji několik týdnů požírá.

Příklady použití ve hře:

- Kupci si stěžují na nestvůrného, obřího červa, který přepadává karavany.

Vzhled: dvanáctimetrový červ s chomáčem chapadel na jednom konci těla

👣 Stopa dvanáctimetrového červa

👃 Nepříjemný, dráždivý zápach

Rychlost: na zemi 2

Smysly: skvělý hmat (celým tělem), skvělý čich, *infravidění*

Plížení: 3 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 1

Šplhání: 2

Síla: 10

Velikost: 10 (1 tuna)

Boj: Ogloj-chorchoj nejprve kořist paralyzuje bílým bleskem, který vysílá z chapadel na přední části těla. Následně ji zabije kusadly.

Fyzička 6, Finesa 3, Duše 4, Životy 20

🛡️ 0

⚡ **Bílý blesk:** 4 + k6 proti **Fyzičce**

- zpomalení (nevýhoda a neschopnost běhu)
- ztížení pohybu (nevýhoda) nebo paralýza jedné končetiny
- úplná paralýza

Dosah: střední

Rozsah: 1–3 tvorové

Trvání účinku: několik minut

Po zásahu bílým bleskem začnou oběti po těle přebíhat drobné výboje.

✂️ **Kusadla:** 6 + k6, zranění 5

Suroviny:

- Z chapadel Ogloje-chorchoje může alchymista vydestilovat 12 kapek kouzelné esence.

Kořist:

- V doupěti Ogloje-chorchoje se dají najít věci, které měly u sebe jeho předchozí oběti.

ORANGUTAN

Druh: zvíře (lidoop)

Prostředí: džungle, tropické lužní lesy, zalesněné bažiny

Chování: Samci žijí osamoceně, samice se svými mláďaty. Občas se ale shlukují na stromech ověšených ovocem. Dopoledne se krmí, přes poledne odpočívají, odpoledne se přesouvají na nové stanoviště a večer si na stromě staví hnízdo na noc. Jen výjimečně slézají ze stromů. Samci lákají samice dlouhým voláním, v případě rozrušení vydávají zvuk připomínající polibek.

Orangutan obyčejný

Vzhled: orangutan

 Stopy orangutana (při chůzi se opírá o klouby prstů na rukou)

 Pach orangutana

Rychlost: na zemi 4, na stromech 2

Smysly: jako člověk

Plížení: 2

Plavání: –

Šplhání: 5


Síla: 8

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Orangutan má silné a ostré zuby a mnohem větší sílu, než by odpovídalo jeho velikosti. Má navíc nízko těžiště, což z něj dělá skvělého zápasníka. Protivníka obvykle povalí na zem a následně mu zláme kosti nebo mu prokousne hrdlo.

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, Životy 8


 0

 **Zápas:** 3 + k6, zranění 1

 **Zuby:** 3 + k6, zranění 2

Orangutan obří

Vzhled: orangutan velký jako zlobr

 Stopy orangutana velkého jako zlobr (při chůzi se opírá o klouby prstů na rukou)

 Pach orangutana

Rychlost: na zemi 4, na stromech 2

Smysly: jako člověk

Plížení: 2

Plavání: –

Šplhání: 5


Síla: 11

Velikost: 9 (60 kg)

Boj: Obří orangutan má silné a ostré zuby a mnohem větší sílu, než by odpovídalo jeho velikosti, dokáže odhodit člověka jako hadrovou panenku. Má navíc nízko těžiště, což z něj dělá skvělého zápasníka. Protivníka obvykle povalí na zem a následně mu zláme kosti nebo mu prokousne hrdlo.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, Životy 16



 **Zápas:** 4 + k6, zranění 3

 **Zuby:** 4 + k6, zranění 4

ORK

Prostředí: pouště, polopouště, pláně, tundry, řídké lesy, vrchoviny

Chování: Orkové jsou kočovníci, žijí v kmenech o několika desítkách jedinců. Putují buď se stády divoké zvěře, nebo mají vlastní a podle potřeby se s nimi přesouvají na nové pastviny. Nocují obvykle ve velkých stanech nebo v jednoduchých, dočasných příbytcích. Jsou inteligentní, mají vlastní jazyky, tradice a obřady a znají základy řemesel.

Kmen obvykle vede náčelník. Každý bojovník ho může vyzvat na zápas a když ho porazí, zaujme jeho místo. Zvláštní postavení mají šamani, kteří stráží tradice a dohlížejí na jejich dodržování.

Orkové často chovají obří varany a jezdí na nich na lov i do boje.

+ **Léčení:** Orkové se léčí jako lidé. Obvykle u sebe mají *hojivou mast*, díky které si po spánku vyléčí 2 životy. Mohou také od šamana dostat *orský dryják*.

Jazyky: Všechny orské jazyky jsou si příbuzné, je možné se je naučit jako jednu dovednost.

Použití ve hře: Orkové jsou spolu s gobliny nejběžnější protivníci, se kterými se postavy mohou potkat. Pro civilizované rasy jsou to nepřátelé, se kterými je neustále válečný stav – loupežné nájezdy orků nebo goblinů jsou běžné a skoro každý při nich přišel o někoho blízkého. Když se tedy postavy budou chvástat, kolik pobily orků, nikoho to nepohorší a naopak budou za hrdiny. I přes trvalé otevřené nepřátelství je ale s nimi možné vyjednávat a obchodovat.

Ženská jména: Braga, Bresara, Draga, Fruga, Furana, Hagra, Chaga, Mugra, Tekla, Varva

Mužská jména: Argug, Dhorgar, Frug, Gharg, Gorg, Grurg, Hugrug, Hurg, Thrt, Vorg

Obyčejný ork

Chování: Obyčejní orkové neprošli náročnými zkouškami síly a odvahy pro bojovníky a cítí se proto podřadní a méněcenní. Zastávají různé práce a řemesla jako výrobu oděvů, zpracování úlovku, přípravu pokrmů, péči o zvířata a podobně.

Vzhled: prostě oděný bezvlasý svalnatý humanoid velký jako kroll se šedozelenou pletí, vyčnívajícími špičáky a krátkými drápy

 Stopy humanoida velkého jako kroll

 Orkský pach

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Plížení: 2

Plavání: 3

Šplhání: 2

Síla: 7

Velikost: 7 (125 kg)

Boj: Od obyčejných orků se očekává, že budou slabí a zbabělí a přesně tak se obvykle v boji chovají.

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 1, Životy 10

 0

 **Zuby a drápy nebo nůž:** 3 + k6, zranění 1

Dovednosti: *plavání a potápění, orientace a přežití v divočině, nějaké řemeslo*

Kořist:

- vak se sušeným masem
- měch na vodu
- nůž

Orkský bojovník

Chování: Orkští bojovníci se považují za elitu a podle toho se chovají. Jsou arogantní, chvástaví, rádi ukazují svou sílu a odvahu.

Vzhled: bezvlasý svalnatý humanoid v těžké zbroji velký jako kroll se šedozelenou pletí, vyčnívajícími špičáky a krátkými drápy (na bojové výpravě mívá válečné malování)

 Stopy humanoida velkého jako kroll

 Orkský pach

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Plížení: 3

Plavání: 4

Šplhání: 3

Síla: 7


Velikost: 7 (125 kg)

Boj: Orkští bojovníci si nejvíce cení osobní odvahy a úspěchů v boji, obvykle proto bojuje každý za sebe a snaží se pobít co nejvíc nepřátel. V boji zblízka používají nejčastěji jednoruční či dvojruční kyje, palice, sekery a sekeromlaty, na dálku vrhají oštěpy nebo speciální palice. U pasu mívají záložní tesák a mohou také použít své ostré zuby a drápy.

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, Životy 10

 2 (těžká zbroj), se štítem 3

 **Zuby a drápy:** 4 + k6, zranění 1


 **Tesák:** 4 + k6, zranění 2

 **Těžká zbraň a štít:** 4 + k6, zranění 3

 **Dvojruční těžká zbraň:** 4 + k6, zranění 4

 **Vrhací palice:** 4 + k6, zranění 3

Dostřel: krátký

 **Oštěp:** 4 + k6, zranění 2

Dostřel: střední

Dovednosti: plavání a potápění, lov a stopování, orientace a přežití v divočině, jízda na obřím varanovi

Kořist:

- hojivá mast (prodej 3 st)
- vak se sušeným masem
- měch na vodu

- 1–3 z následujících věcí: talisman, velká čtvercová stříbrná mince (prodej 5 st), hrací kostky vyrobené z kostí, mevědí houně (prodej 6 st), jantarový náramek (prodej 2 zl), krabička s bojovou drogou (prodej 1 st, na několik minut poskytne omamný pocit síly a neporazitelnosti, časté používání je návykové)

Orkský šaman

Chování: Okšští šamani jsou tajemní a uzavření, neúčastní se zábavy s ostatními. Mluví obvykle v hádankách, když ale přijde na výklad zvyklostí kmene, jsou velmi struční a rozhodní.

Vzhled: bezvlasý svalnatý humanoid ověšený talismany se šedozelelou pletí, vyčnívajícími špičáky a krátkými drápy velký jako kroll (na bojové výpravě mívá válečné malování)

 Stopy humanoida velkého jako kroll

 Orkský pach

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Plížení: 2

Plavání: 3

Šplhání: 2

Síla: 7

Velikost: 7 (125 kg)

Boj: Orkšští šamani nenosí zbraně, boj nechávají na válečnících. Pokud je na to čas, připraví je na něj bojovým tancem, po boji jim pak ošetřují zranění a léčí je hojivým rituálem.

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 4, Životy 10

 0

 **Zuby a drápy nebo nůž:** 3 + k6, zranění 1

Orkský dryják: Okrstí šamani umí vařit orský dryják. Jsou na to potřeba vzácné suroviny, takže většinou ho u sebe mají jen šamani, náčelník a případně nejsilnější z bojovníků.

Orský dryják okamžitě vyléčí 4kz + 1 životů. Je ale tak odporný, že je určitá šance, že ho žaludek okamžitě zvrátí a místo léčení dotyčného na jedno kolo vyřadí (nemůže nic dělat a má nevýhodu na obranu). Neúspěšný pokus je možno hned opakovat, šance na zvrácení ale za každý další pokus vzroste o 1 ze 6 a na původní se vrátí, až žaludek dostane možnost si na několik hodin odpočinout. Účinkuje i po vypití *léčivého lektvaru*.

Šance na zvrácení:

ork, goblin, zlobr, barbar, kroll	1 ze 6
elf, poletucha	3 ze 6
ostatní	2 ze 6

Hojivý rituál: Všem účastníkům tohoto několikaminutového rituálu se vyléčí 3kz + 2 životů. Další *hojivý rituál* účinkuje na stejný cíl až poté, co se doléčí do plných životů.

Bojový tanec: Všechny orky, kteří se v průběhu tohoto několikaminutového společného rituálu pořežou za 1 život, na několik desítek minut posednou duchové dávných bojovníků. Posednutým vzroste síla o 3 (+1 zranění v boji zblízka a vrhacími zbraněmi), rychlost na zemi o 1 a nebude na ně působit strach, nebudou ale moci ustoupit ani z beznadějného boje.

Dovednosti: *jízda na obřím varanovi, orientace a přežití v divočině, orské tradice a rituály, léčitelství, plavání a potápění*

Kořist:

- hojivá mast (prodej 3 st)
- vak se sušeným masem
- měch na vodu
- *orksý dryják* (pokud ho nevypil, prodej 1 zl)

Orkský náčelník

Chování: Orkský náčelník je největší a nejsilnější z bojovníků a je připravený své dominantní postavení kdykoliv prokázat.

Vzhled: bezvlasý svalnatý humanoid v těžké zbroji velký jako kroll se šedozelenou pletí, vyčnívajícími špičáky, krátkými drápy a náhrdelníkem z drápů velké šelmy (na bojové výpravě mívá válečné malování)

 Stopy humanoida velkého jako kroll

 Orkský pach

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Plížení: 4

Plavání: 5

Šplhání: 4

Síla: 7


Velikost: 7 (125 kg)

Boj: Orkský náčelník vede osobním příkladem, vždy je v čele útoku. Bojuje nejčastěji uloupenou těžkou zbraní, například lidským dvojručním mečem, trpaslickou dvoubřitou sekerou a podobně.

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 3, Životy 10

 2 (těžká zbroj)

 **Zuby a drápy:** 5 + k6, zranění 1

 **Tesák:** 5 + k6, zranění 2

 **Dvojruční těžká zbraň:** 5 + k6, zranění 4

Dovednosti: *plavání a potápění, lov a stopování, orientace a přežití v divočině, jízda na obřím varanovi*

Kořist:

- hojivá mast (prodej 3 st)
- vak se sušeným masem

- měch na vodu
- náhrdelník z drápů velké šelmy (prodej 1 zl)
- *orský dryják* (pokud ho nevypil, prodej 1 zl)
- 1–3 z následujících věcí: talisman, velká čtvercová stříbrná mince (prodej 5 st), hrací kostky vyrobené z kostí, medvědí houně (prodej 6 st), jantarový náramek (prodej 2 zl), krabička s bojovou drogou (prodej 1 st, na několik minut poskytne omamný pocit síly a neporazitelnosti, časté používání je návykové)

OREL

Druh: zvíře (dravý pták)

Prostředí: hory, louky, pole, polopouště

Chování: Orli jsou samotáři. Loví přes den, případně za soumraku či úsvitu. Na stromech nebo skalách si staví velká hnízda, ke kterým se každý rok vracejí.

Orel obyčejný

Vzhled: orel (rozpětí křídel zhruba dva metry)



Stopy středně velkého dravého ptáka



Pach orla

Rychlost: na zemi 1, ve vzduchu 15, ve vodě 1

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Plížení: –

Plavání: 1

Šplhání: –

Létání: 5

Síla: 4

Velikost: 3 (7 kg)

Boj: Orel útočí nejraději z výšky. Snese se na kořist střemhlavým letem, zachytí ji pařáty a usmrtí ostrým zobákem.

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 0, Životy 4



 **Zobák nebo spáry:** 2 + k6, zranění 0

Orel obří

Obří orel je inteligentní a může dokonce mluvit. Unese jednu postavu, ale není ho možné ochočit – nosit bude jen toho, koho sám bude chtít.

Vzhled: obrovský orel s osmimetrovým rozpětím křídel

 **Stopy** dravého ptáka velkého jako medvěd

 **Pach** orla

Rychlost: na zemi 1, ve vzduchu 15, ve vodě 1

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Plížení: –

Plavání: 1

Šplhání: –


Létání: 5

Síla: 10

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Obří orel útočí nejraději z výšky. Snese se na kořist střemhlavým letem, zachytí ji pařáty a usmrtí ostrým zobákem.

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, Životy 16

 1 (tuhé opeření)

 **Zobák nebo spáry:** 4 + k6, zranění 4

OSEL

Osli jsou velmi silní, unesou víc, než sami váží. Používají se hlavně na nošení těžkých nákladů.

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**

Prostředí: stepi, pláně, savany, polopouště, kamenité pouště

Chování: Divoce žijící osli jsou aktivní hlavně za úsvitu nebo za soumraku, horkou část dne tráví někde ve stínu. V případě nebezpečí nejprve v klidu zkoumají situaci a až pak se rozhodnou, co udělají. Domestikovaní osli jsou klidní a poslušní.

Vzhled: osel

 Otisky oslích kopyt

 Pach osla

Rychlost: 8 (ale nerad běhá tryskem)

Smysly: dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch a čich

Plížení: –

Plavání: 1

Šplhání: –


Síla: 9

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Osel bojuje, jen když se musí bránit. Buď bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohama. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, Životy 13



 **Zuby:** 3 + k6, zranění 1

 **Kopyta:** 3 + k6, zranění 2

PANNA MOŘSKÁ

Druh: mořský tvor

Prostředí: moře

Chování: Mořské panny mohou dýchat na vzduchu i pod vodou. Jsou inteligentní a každá má jinou povahu. Stejně jako lidé také mohou mít různou kulturu a žít v podmořských městech či vesnicích nebo volně kočovat podél pobřeží. Mezi sebou obvykle komunikují telepaticky. Mohou sice mluvit, a to i pod vodou, jelikož to ale moc často nedělají, mívají problém s výslovností. Dá se s nimi obchodovat – mají rády šperky a jsou ochotny za ně vyměnit perly nebo různá tajemství o tom, co se skrývá v mořských hlubinách. Rády se nechávají tahat obřími mořskými koníky.

Příklady použití ve hře:

- Mořské panny obývají ruiny dávného města, které v dávných dobách pohltilo moře.
- Mořské panny jsou kletbou proměněné kněžky bohyně plodnosti.

Vzhled: dívka s rybím ocasem místo nohou

👣 Stopy tvora s lidským tělem a rybím ocasem

👤 Lidský pach smíšený s rybím

Rychlost: ve vodě 4

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Plížení: –

Plavání: 5

Šplhání: –

Síla: 6

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Mořské panny bojují nejčastěji dýkou, harpunou nebo jinou bodnou zbraní, protože sečné a drtivé zbraně jsou pod vodou nepraktické. Ze stejného důvodu nepoužívají střelné ani vrhací zbraně.

Fyzička 2, Finesa 4, Duše 3, Životy 8

🔪 **Dýka:** 4 + k6, zranění 1

🔪 **Harpuna:** 4 + k6, zranění 🖐️ 1, 💔 2, při vrhu 1

Dostřel: krátký

- ♦ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má mořská panna výhodu proti suchozemským tvorům.

Telepatie: Mořská panna umí používat *telepatii* stejně jako hraničář (při odehrávání telepatického rozhovoru je vhodné mluvit šepem).

Vodní dech: Když mořská panna někoho políbí, dotyčný pak několik minut může dýchat, mluvit a kouzlit pod vodou.

Kořist: Mořské panny u sebe mohou mít například:

- Perlový náhrdelník (prodej 10 zl)
- Perlový náramek (prodej 8 zl)
- Prsten s černou perlou (prodej 6 zl)
- Dýku s perleťovou rukojetí (prodej 2 zl)
- Bílou nebo růžovou perlu (prodej 1 zl za kus)
- Černou perlu (prodej 5 zl za kus)

PAVIÁN

Druh: zvíře (opice)

Prostředí: savany, stepi, lesostepi, skalnaté hory

Chování: Paviáni jsou aktivní nepravidelně, ve dne i v noci. Většinou se zdržují na zemi. Jsou velmi odvážní, hned tak něčeho se nezaleknou. Útočníka zastrašují gesty, výpady a ukazováním svých ostrých špičáků. Žijí v tlupách čítajících až 100 jedinců, kterým vládne vůdčí samec. Každý ze samců má svůj harém až deseti samic.

Vzhled: světle šedá opice se stříbřitou hřívou velká jako pes



Stopy opice velké jako kudůk



Pach paviána

Smysly: jako člověk

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Plížení: 3

Plavání: 2

Šplhání: 5

Síla: 5

Velikost: 5 (30 kg)

Boj: Pavián se zuřivě pere a snaží se protivníka kousnout svými dlouhými špičáky.

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 0, Životy 6

 0

 **Zuby, zápas: 2 + k6, zranění 0**

PAVOUČNATKA

Pavoučnatka umí měnit podobu. Může vypadat buď jako půvabná kudůčká dívka nebo jako obrovský černý pavouk. Její schopnosti jsou spjaté s temnotou.

Prostředí: temný hvozd, hluboké jeskyně nebo jiná temná místa, nebo kdekoliv v civilizaci

Chování: Pavoučnatka obvykle žije hluboko v temném hvozdě nebo v jeskyních, kam nepronikne sluneční světlo, v paláci utkaném z pavoučích sítí, strážena několika obřími pavouky. Občas se jí ale zasteskne po společnosti a vydá se do civilizace. Jelikož ji zraňuje sluneční světlo,

ven vychází výhradně v noci. Ráda svádí bohaté, mladé kudůky a hobity a nechává se od nich obdarovávat.

Proměna: Pavoučnatka se umí proměnit v obřího černého pavouka. To, co má na sobě, se při proměně roztrhá, nebo to popadá na zem. Proměna tam i zpět trvá 1 kolo.

Moc nad pavouky: Pavoučnatka ovládá všechny obří i obyčejné pavouky v doslechu.

 **Léčení:** Přes noc se pavoučnatce vyléčí všechna zranění.

 **Slabiny:** Sluneční světlo pavoučnatku zraňuje každé kolo za 3kz.

Suroviny:

- Alchymista může z těla pavoučnatky vydestilovat 23 kapek kouzelné esence.
- Pokud pavoučnatka umře ve své pavoučí podobě, z jejích kusadel je možno získat nepoužité dávky jedu (prodej 5 zl za dávku).

Kudůcká podoba

Vzhled: kudůcká dívka s dlouhými černými vlasy a uhrančivým pohledem v honosných černých šatech protkávaných stříbrem

 Stopy malého humanoida

 Kudůcký pach

Rychlost: na zemi 4

Smysly: jako kudůk – dobrý zrak a čich, skvělý sluch, vidění v šeru

Plížení: 5

Plavání: –

Šplhání: 5

Síla: 5

Velikost: 5 (30 kg)

Boj: V kudůcké podobě má pavoučnatka na obranu skrytou dýku, případně sešle *černý blesk*. Když jí jde o život, promění se do pavouka.

Fyzička 3, Finesa 5, Duše 4, Životy 7



Dýka: 5 + k6, zranění 1

Černý blesk: 4 + k6 proti **Fyzičce**, zranění 8kz **bleskem**

Dosah: krátký

Kouzla: V kudůcké podobě může pavoučnatka používat následující kouzla: *černý blesk *Kedar b́arak*, detekční runy *Gilah otim*, návrat *Hašavah*, neviditelná zbroj *Ij ryjut širion*, neviditelnost *Ij ryjut*, oko *Ajin**

Pavoučí podoba

Vzhled: obří černý pavouk s dvoumetrovým rozpětím nohou



Stopy obřího pavouka se zhruba dvoumetrovým rozpětím nohou



Pavoučí pach

Rychlost: na zemi 5

Smysly: jako pavouk – slabý zrak, dobrý čich a chuť, detekce vibrací v pavučině, hmatové štětiny na těle i na nohách

Plížení: 5 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: – (ale neutopí se)

Šplhání: 5

Síla: 6

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: V pavoučí podobě pavoučnatka spoléhá především na svůj silný jed. Když se jí podaří útočníky otrávit, stáhne se, aby mohl působit.

Fyzička 3, Finesa 6, Duše 4, Životy 8



Kusadla: 6 + k6, zranění 2 + 3 dávky *pavoučnatčina jedu*

Příznaky: silná bolest, pálení a otok v okolí rány, silné pocení, nevolnost, vyrážka a svědění kůže, slabost, obtíže s dýcháním

Latence: 3 minuty

☠ 7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 5 (nezpůsobuje vážné zranění)

- zranění
- křeče na několik minut (nevýhoda)
- paralýza nohou na několik desítek minut (nevýhoda)

PÁN ZKÁZY

Druh: inteligentní **démon**

Prostředí: kdekoliv, kam ho někdo přivolal

Chování: Menší a slabší tvorové jsou pro pána zkázy jsou podřadní, nehodní jeho pozornosti a vhodní pouze jako jeho služebníci. Pokud se někomu mocnému podaří ho přivolat a ovládnout, bude ho nade vše nenávidět a bude zcela posedlý touhou ho roztrhat a pozřít jeho ostatky. Pokud se rozhodne s někým uzavřít smlouvu, ujistí se, aby mu ho umožnila zabít, smlouvu zničit a nerušeně se pak věnovat svým vlastním plánům.

Příklady použití ve hře:

- Mocný čaroděj přivolal pána zkázy na ochranu své věže.
- Čarodějův učeň v mistrově knihovně našel prastarý rituál a přemluvil své kamarády, aby mu ho pomohli vyzkoušet. Úspěšně přivolali pána zkázy, který učně posednul, zcela ho ovládnul a založil sektu kultistů, od kterých se nechává uctívat jako božstvo. V ruinách podzemního chrámu, kde pro něj vybudovali svatyni, je naučil přivolávat slabší

démony a ukázal jim, jak tvořit fanatické válečníky, kterým posednutí *dvouhlavým psem* dává nadlidskou sílu a zatemňuje mysl. Až bude jeho kult dost silný, pokusí se ovládnout nedaleké město.

- Černokněžný král přivolal pána zkázy do čela svého vojska. Slíbil mu za to každodenní lidské oběti.
- Pán zkázy je uvězněn v magickém kruhu před vstupem do hrobky dávného vládce. Je nesmírně hladový a chce se dostat ven. V hrobce je svitek s rituálem, kterým byl kdysi přivolán.

Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 6

Smysly: dobrý zrak, skvělý sluch a čich, *infravidění*

Plížení: –

Plavání: –


Šplhání: 3

Létání: •

Síla: 12

Velikost: 9 (500 kg)

Vzhled: třímetrový démon s drápy, rohy, velkými křídly a dlouhým, silným ocasem

 Stopy třímetrového dvounohého tvora s drápy na nohou a dlouhým ocasem

 Silný sirný zápach

Boj: Pán zkázy má sílu jako slon. Dokáže odhodit člověka několik metrů daleko, utrhnout mu ruku v kloubu, rozpárat ho svými drápy, nebo na něj dupnout a zlámat mu kosti. Umí létat, ale potřebuje na to dlouhý rozeběh nebo silný protivítr. Ve vzduchu není moc obratný. Když má možnost se rozběhnout nebo zaútočit z letu, nabere soupeře na rohy a odhodí ho.

Fyzička 7, Finesa 3, Duše 6, Životy 16

 2 (silná kůže), proti **ohni** 4

 **Obří dvojruční meč:** 7 + k6, zranění 6

🦅 **Drápy, rohy nebo kopyta:** 7 + k6, zranění 5

📖 **Ohnivá koule:** 6 + k6 proti **Finese**, zranění 4kz **ohněm**

Dosah: střední

Rozsah: všechno v kontaktní vzdálenosti od cíle

📖 **Ohnivý déšť:**

Dosah: střední

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti od určeného místa

Trvání: několik minut

Všichni v zasažené oblasti každé kolo čelí zranění 4kz **ohněm**.

📖 **Rozžhavení:**

Rozsah: 1 kovový předmět

Dosah: střední

Trvání: 3 kola, pod vodou jen 2

Tvor, který se rozžhaveného předmětu dotýká, po tři kola čelí každé kolo zranění 3kz **ohněm** (neodečítá se zbroj).

Kouzla: Pán zkázy umí sesílat následující kouzla: *ohnivá koule* *Eš nešef*, *ohnivý déšť* *Eš gešem*, *ochrana před projektily* *Haganah týl*, *rozžhavení* *Lahat*.

Posednutí nebo vstoupení do předmětu: Když pán zkázy někoho posedne, zcela ho ovládne. To samé se stane, když někdo získá předmět, do kterého je zakletý. V boji si bude počítat **Fyzičku** a **Finesu** posednutého, obě zvýšené o +2, jeho **Životy** zvýšené o +5 a svou vlastní hodnotu **Duše**. Bude moci používat všechny schopnosti posednutého a navíc svá vlastní kouzla.

PEGAS

Prostředí: pláně, louky, pastviny

Chování: Pegas se chová jako divoký kůň. Není ho možné ochočit. Pokud na něm někdo chce jezdit, musí se s ním spřátelit, nebo ho ovládnout nějakým kouzlem, schopností či magickým předmětem.

Vzhled: okřídlený kůň

 Stopy neokovaného koně

 Pach koně

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 1, ve vzduchu 10

Smysly: jako kůň – dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch a čich

Plížení: –

Plavání: 1

Šplhání: –

Létání: 2


Síla: 9

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Pegas není agresivní a v případě ohrožení raději uteče nebo uletí. Když musí bojovat, brání se kopyty.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, Životy 16

 0

 **Zuby:** 4 + k6, zranění 3

 **Kopyta:** 4 + k6, zranění 4

Příklady použití ve hře:

- Když se někdo spřátelí s osamělým pegasem, odnese ho k věži moudrého čaroděje vysoko v horách. Kdo mu naopak ublíží, přivolá na sebe čarodějův hněv.
- Bohatý kupec chce založit chov pegasů a nabízí 600 zlatých za klisnu a hřebce.

Suroviny:

- Alchymista může z *pegasových plic* (prodej 75 zl) vydestilovat 17 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar létání* (prodej 150 zl).

PERMONÍK

Prostředí: podzemní sluje, doly a tunely

Chování: Permoníci žijí v dobře organizované společnosti, mají své vládce, alchymisty, řemeslníky a armádu. Jsou neskutečně hrabiví a když jim jde o zlato nebo jiný drahý kov či kameny, dokáží být velice pracovití. Říká se, že hluboko pod zemí mají vlastní království, která mezi sebou neustále válčí. Přestože jsou velmi odvážní, nejsou to sebevrazi – osamělý permoník před silnějším útočníkem uteče, schová se, nebo se vzdá. Ve větším počtu se ale nebojí pustit do křížku ani se lvem nebo medvědem. Ačkoliv je jejich výška v boji znevýhodňuje, zároveň je jejich nejlepší

obranou. Pokud totiž postavy nepoužijí *lektvar zmenšování*, proměnu do nějakého malého tvora nebo jiný druh zmenšovací magie, do jejich chodeb a tunelů se nevejdou.

Vzhled: půlmetrový trpaslík

 Stopy půlmetrového trpaslíka (obvykle nosí pevné, okované boty)

 Pach trpaslíka

Rychlost: na zemi 2

Smysly: jako trpaslík – dobrý zrak, sluch a čich, *infravidění*

Plížení: 3

Plavání: –

Šplhání: 3

Síla: 3

Velikost: 3 (7 kg)

Boj: Permoníci se obvykle snaží využít úzké nory, tunely či štěrbiny, kam se větší protivníci nevejdou. Bojují nejčastěji miniauturními dvojručními kladivy nebo kušemi. Na válečné výpravě má u sebe každý permoník 2–5 alchymistických výrobků z následujícího seznamu: *lektvar ohnivého dechu*, *léčivý lektvar*, *dýmovnice*, *výbušný projektil*, *zápalný projektil*, *petarda*, *magické leštadlo*, *oslepující kulička*, *kýchací prášek*. Mohou mít také *bombu* nebo *raketu*, ty ale musejí nosit ve dvou.

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, Životy 4

 1 (lehká zbroj), se štítem 2

 **Permonická kuše:** 3 + k6

Dostřel: střední

Nabíjení: 1 kolo

Normální šipka: zranění 2

Výbušná šipka: zranění 1 + výbuch za 4kz **drcením**

Zápalná šipka: zranění 0 + 3 kola za 3kz **ohněm**

Permonická kuše funguje stejně jako obyčejná, kvůli velikosti má ale o 1 nižší zranění.

🦋 **Permonické kladivo:** 3 + k6, zranění 🩹 0

Permonické kladivo je lehká dvojruční zbraň, kvůli velikosti má ale zranění jen 1.

🦋 **Permonická sekera a štít:** 3 + k6, zranění 🩹 -1

Permonická sekera je lehká jednoruční zbraň, kvůli velikosti má ale zranění jen 0.

🦋 **Lektvar ohnivého dechu:** 3 + k6, zranění 4kz **ohněm**

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před tebou

🌟 **Ohnivá hlína:** 3 + k6, zranění 2kz **ohněm**

Dostřel: krátký

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

🌟 **Petarda:** 3 + k6, ohlušení a potíže s rovnováhou (nevýhoda)

Dostřel: krátký

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Trvání účinku: počet kol rovný počtu úspěchů

🌟 **Oslepující kulička:** 3 + k6, oslepení

Dostřel: krátký

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Trvání účinku: počet kol rovný počtu úspěchů

💣 **Bomba:** 6 + k6, zranění 5kz **drcením**

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

🚀 **Raketa:** 5 + k6, zranění 0 sekem

Dostřel: dlouhý

Rozsah výbuchu: všechno v krátké vzdálenosti

⊕ **Léčivý lektvar:** Vyléčí 3kz + 2 životů.

Dýmovnice: Po nárazu se z ní několik minut valí oblaka hustého dýmu.

Dostřel: střední

Dohled v kouři: kontaktní vzdálenost (omezuje i *infravidění*)

Magické leštadlo: Naleštěný povrch je několik minut dokonale kluzký. Lahvička vystačí zhruba na podlahu jedné velké místnosti.

Kýchací prášek: Způsobuje několik minut slzení a záchvatů kýchání.

Kořist:

- Permoníci u sebe mívají část svého majetku: malé zlaté (10 zl) čistříbrné (1 zl) ingoty, broušené drahé kameny (polodrahokam 1 zl, topaz 5 zl, safír 8 zl, rubín 10 zl, smaragd 15 zl, diamant 25 zl), stříbrné spony do vousů (1 zl), zbraně a zbroje zdobené zlatem (10 * běžná cena) nebo stříbrem (2 * běžná cena) a podobně. I ti nejchudší z nich mohou mít poklad v hodnotě několika stříbrných, ti nejbohatší v hodnotě desítek nebo i stovek zlatých. Většina jejich pokladů je ale bezpečně uložena v přísně střežených trezorech hluboko pod zemí.
- Permoníci také mívají různé kouzelné předměty. Je na tobě, co jim vybereš nebo vymyslíš, vyhni se ale zbraním, zbrojím a dalším předmětům, které by kvůli velikosti byly pro postavy nepoužitelné, protože by to hráčům zkazilo radost z nálezů.
- Po kapsách mají alchymistické výrobky, které nestihli spotřebovat.

PES DVOUHLAVÝ

Druh: bestiální **démon**

Prostředí: kdekoliv, kam ho někdo přivolal

Chování: Dokud žije ten, kdo ho přivolal, dvouhlavý pes mu věrně slouží. Ochotně celé dny a hodiny stráží určené místo, bojuje bez pudu sebezáchovy a na každý příkaz reaguje jako perfektně vycvičený pes. Po pánově smrti obvykle zdivočí a zabíjí, i když nemá hlad. Občas ale tvrdohlavě pokračuje v plnění posledního příkazu. Není ho možné ochočit.

Příklady použití ve hře:

- Pastevci mluví o démonovi, který jim v noci zabíjí dobytek, ovce a kozy, sežere jen vnitřnosti a zbytek nechá. Někteří popíší pekelné zjevení se dvěma páry rudě žhnoucích očí.
- Vychrtlý dvouhlavý pes po smrti svého pána dále stráží určené místo.
- V chudinské čtvrti se temnou, bezměsíčnou nocí rozléhá hrdelní štěkot a zlověstné vytí. Ráno hlídka najde roztrhaná lidská těla s částečně sežranými vnitřnostmi. Netvorem je nezkušený přivolávač démonů, kterého posedl dvouhlavý pes.
- Dvouhlavý pes zabil čaroděje, který ho přivolal, a je teď uvězněný v jeho věži. Když ho někdo pustí ven, začne terorizovat okolí.
- Neporazitelný gladiátor proslavený svou zuřivostí a nemilosrdností se nechal posednout dvouhlavým psem, aby získal nadlidskou sílu.

Vzhled: velký černý dvouhlavý pes (ve tmě mu rudě žhnou oči)

 Stopy velkého psa

 Sirný zápach

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

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

Plížení: 2

Plavání: 1

Šplhání: –

Síla: 7

Velikost: 7 (125 kg)

Boj: Dvouhlavý pes bojuje jako obyčejný velký pes, má ale dvě tlamy, takže může útočit na dva protivníky najednou, nebo se jednou zakousnout do končetiny a druhou jít po krku.

Fyzička 5, **Finesa** 2, **Duše** 3, **Životy** 10

 0

 **Zuby a drápy:** 5 + k6, zranění 2

Posednutí nebo vstoupení do předmětu: Když dvouhlavý pes po přivolání nebo při vymytání někoho posedne nebo vstoupí do nějakého předmětu, nemá vůbec fyzické tělo a není s ním možné bojovat jinak než provedením vymítacího rituálu (viz heslo **Démoni**). Posednutému nebo majiteli předmětu se zvýší síla o 3 (+1 zranění v boji zblízka a při použití těžkých vrhacích zbraní), rychlost na zemi o 1 a maximum životů o 3. Budou mu ale také ve tmě rudě žhnout oči a bude jednat impulzivně a přehnaně agresivně. Postupně také začne uznávat jen právo silnějšího.

PES HONICÍ

Honicí psi jsou výborní stopaři a stejně jako vlci dokáží společně uštvat a skolit velkou zvěř. Jsou rychlí a obratní a díky dobrému zraku zvládnou chytit i rychlou, kličkující kořist, jako jsou králíci nebo gazely.

Druh: **zvíře** (psovitá šelma)

Vzhled: štíhlý pes



Stopy štíhlého psa



Psí pach

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak, skvělý sluch a čich, vidění v šeru a hmatové vousy

Plížení: 2

Plavání: 1

Šplhání: 1

Síla: 5

Velkost: 5 (30 kg)

Boj: Honicí psi jsou rychlí a obratní běžci. Když kořist dostihnou, skolí ji na zem a prokousnou jí hrdlo. Drápy používají, jen když se v průběhu zápasu ocitnou na zemi.

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, Životy 6



 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, zranění 0

PES OVČÁCKÝ

Ovčáčtí psi udržují pohromadě stáda ovcí, koní nebo dobytka a chrání je před vetřelci. Jsou to výborní hlídači a obranáři.

Druh: zvíře (psovitá šelma)

Vzhled: velký pes

 Stopy velkého hafana

 Psí pach

Rychlost: na zemi 7, ve vodě 1

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

Plížení: 2

Plavání: 1

Šplhání: 1

Síla: 6

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Pes se do útočníka pevně zakousne, strhne ho na zem a prokousne mu hrdlo. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi.

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, Životy 8

 0

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, zranění 1

PES TAŽNÝ

Tažní psi jsou silní a vytrvalí, vydrží běžet celý den. Používají se hlavně v zasněžených oblastech na tahání saní. Jsou to také dobří pomocníci při lovu a hlídači.

Druh: zvíře (psovitá šelma)

Vzhled: středně velký pes

 Stopy středně velkého psa

 Psí pach

Rychlost: na zemi 7, ve vodě 1

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

Plížení: 2

Plavání: 1

Šplhání: 1

Síla: 5

Velikost: 5 (30 kg)

Boj: Pes se do útočníka pevně zakousne, strhne ho na zem a prokousne mu hrdlo. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi.

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, Životy 6

 0

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, zranění 0

PES VÁLEČNÝ

Váleční psi jsou velcí, silní a vycvičení k zabíjení. Používají se také na zápasy v arénách.

Druh: **zvíře** (psovitá šelma)

Vzhled: velký, robustně stavěný pes

 Stopy velkého psa

 Psí pach

Rychlost: na zemi 7, ve vodě 1

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

Plížení: 2

Plavání: 1

Šplhání: 1

Síla: 7

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Pes se do útočníka pevně zakousne, strhne ho na zem a prokousne mu hrdlo. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi.

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, Životy 8

 0

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, zranění 2

PLOŠTICE OBŘÍ

Druh: hmyz

Prostředí: parky, aleje, hřbitovy, listnaté lesy

Chování: Ploštice se vyskytují v početných houfech. Jsou zcela neškodné, živí se šťávou z rostlin a plodů, někdy také vysává mršiny. V případě ohrožení vylučuje tekutinu, jejíž silný zápach dráždí ke zvracení.

Příklady použití ve hře:

- Skřeti a goblini používají obří ploštice na nošení těžkých nákladů. Jsou sice pomalé, ale hodně unesou.

Vzhled: dvoumetrová ploštice

 Stopy dvoumetrového brouka

 Pach velkého brouka

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (složené oči, vnímá hlavně pohyb) a sluch, dobrý čich, hmatová tykadla

Plížení: –

Plavání: 1

Šplhání: 4

Létání: –

Síla: 8

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Obří ploštice se živí výhradně mršinami, na postavy nezaútočí. Při ohrožení vylučuje tekutinu, jejíž silný zápach dráždí ke zvracení.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, Životy 13

 svrchu 2 (tvrdé krovky), zespodu 0

Dávivý zápach: Při ohrožení ploštice vylučuje tekutinu, jejíž silný zápach dráždí ke zvracení. Pomůže zadržet dech nebo se vzdálit z kontaktní vzdálenosti.

POLETUCHA

Prostředí: louky, řídké lesy, háje, ruiny elfských měst

Chování: Poletuchy jsou vlídné a přátelské, rády si povídají. Pokud se jim postavy budou zamlouvat, pomohou jim.

Vzhled: okřídlená bytost připomínající elfa, člověku zhruba po kolena



Stopy půlmetrového humanoida



Elfí pach

Rychlost: na zemi 2, ve vzduchu 5

Smysly: jako elf – skvělý zrak, dobrý sluch a čich, vidění v šeru

Plížení: 3

Plavání: 1

Šplhání: 3

Síla: 3

Velikost: 3 (7 kg)

Boj: Poletuchy nechtějí nikomu ublížit a ani pořádně nevědí, jak by to měly udělat. Když někdo ubližuje jim, obvykle se pokusí uletět.

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 4, Životy 4



Plnění přání: Poletuchy dokáží uhodnout, co si postavy přejí, a drobná přání jim mohou splnit. Dělají to samy od sebe a nic za to nechtějí.

Nejedná se o kouzlo, ale mohou to být věci, na které by kouzlo bylo potřeba: rozbitý předmět se opraví, rána se vyléčí, jizva se zacelí. Poletuchy nikdy záměrně neškodí – raději se tedy vždy nejdřív hráčů zeptej, jestli o to, co tě napadlo, opravdu stojí.

Kouzla: Každá poletucha umí jedno z následujících kouzel: *neviditelnost* *Ij rryjut*, *návrat* *Hašavah*, *magický štít* *Kasum magen*, *dým* *Ašan*, *třpytivá zář* *Misanver lehavah*.

Příklady použití ve hře:

- Poletuchy jsou veselé, přátelské bytosti, ochotné poradit a nezištně postavám pomoci, můžeš je tedy použít všude, kde by se postavám mohla hodit rada, pomoc nebo pravdivé informace.
- Poletuchy ohrožuje bazilišek, harpyje nebo jiné nebezpečné nestvůry.

Suroviny:

- Z křídel poletuchy může alchymista vydestilovat dvě kapky kouzelné esence.

PONÍK

Poníci jsou překvapivě silní, v poměru ke svojí váze unesou víc než koně. Lépe také snáší zimu a nepříznivé počasí.

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**

Prostředí: stepi, tundry.

Chování: Poníci se vyskytují ve stejných variacích jako koně. Mohou tedy být klidní a povolní, ale také bujní a temperamentní.

Vzhled: malý kůň

 Otisky koňských kopyt

 Pach koně

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch, čich a hmat

Plížení: –

Plavání: 1

Šplhání: –


Síla: 9

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Poník bojuje, jen když se musí bránit. Bud' bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohama. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, Životy 13



 **Zuby:** 3 + k6, zranění 1

 **Kopyta:** 3 + k6, zranění 2

PŘÍZRAK

Druh: vyšší **nemrtvý**

Přízrak nejčastěji vzniká samovolně, například když někdo nesplní přísahu nebo nedokončí svěřený úkol. Může být ale také cíleně vytvořený na ochranu nějakého místa nebo objektu.

Prostředí: staré domy a paláce, zříceniny hradů a tvrzí

Chování: Přízrak žije v minulosti. Vidí kolem sebe dávno mrtvé osoby, hrad nebo dům pro něj stále stojí a sám se považuje za živého. Postavy jsou pro něj stejně přízračné jako on pro ně a dokud ho nebudou něčím obtěžovat, nejspíš si jich nebude všímat. Pokud ho budou chvíli pozorovat, uvidí ho otevírat neexistující dveře, procházet skrz stěny, mluvit s imaginárními osobami a podobně.

+ Léčení: Přízrak se léčí, jako kdyby byl živý – ve svém světě může používat léčivé lektvary, hojivou mast a podobně. Ze světa postav ho ale není možné léčit.

Vzhled: přízračná humanoidní postava



–



–

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: ve svém světě jako člověk, ze světa postav vidí jen přízračné obrazy tvorů s duší, nic neslyší a necítí

Plížení: 4 (není slyšet ani cítit a není vidět pomocí *ultrasluchu* a *infravidění*)

Plavání: –

Šplhání: –

Síla: –

Velikost: 6 (nic neváží)

Boj: Přízrak bojuje, jako kdyby byl živý, obvykle nějakou zbraní. Před jeho útokem je možné normálně uhýbat, jeho zbraně i tělo jsou ale nehmotné, takže bez odporu projdou štítem i zbrojí. Místo bolesti zasažený pocítí slabost v zasažené části těla a psychické následky za případné další úspěchy (apatii nebo hlubokou depresi).

Fyzička -, Finesa 5, Duše 3, Životy 8



0

Zranitelnost: Přízrak je nehmotný, fyzické útoky (zbraně, **oheň**, **mráz**, **blesky**, **jed**, **žiravina**, **svěcená voda** a podobně) jím neškodně projdou.

Zranit je ho možné pouze **duševními** útoky. Můžeš také dát do hry kouzelnou zbraň, která umožní přízrak zasáhnout (není to vlastnost všech kouzelných zbraní, pouze těch k tomu přímo určených).

Imunita: Přízrak je imunní proti strachu a necítí bolest.

🦋 **Útok:** 5 + k6, zranění podle zbraně

- zranění (neodečítá se zbroj ani štít)
- apatie na několik minut (nevýhoda)
- hluboká deprese na několik minut (nevýhoda)

Vážné zranění: bezvládnost končetiny nebo celková slabost (nevýhoda)

Hrozivý zjev: 5 + k6 proti **Duši**

- strach (nevýhoda)
- děs (postava v hrůze prchne a neodváží se k přízraku přiblížit)
- naprostá hrůza (postava zkolabuje a nedokáže nic dělat)

Použití: 1 kolo soustředění

Trvání: několik minut

Když se přízrak rozzuří, spatřit ho je jako pohlédnout do tváře smrti.

Nehmotný tvor: Přízrak je fyzicky přítomný v minulosti, ve světě postav neexistuje. Pokud tedy například tam, kde je dnes chodba, v jeho době byly dveře, musí si je otevřít, aby mohl projít. Když nyní zřícené hradby v jeho době stály, bude to vypadat, jako když chodí vzduchem. Když je naopak někde stěna ale v jeho době tam nebyla, projde bez zaváhání skrz.

Přízrak nevydává žádné zvuky – když mluví, je vidět, jak gestikuluje a hýbe rty, ale není nic slyšet. Stejně tak on vidí, jak postavy mluví a gestikulují, ale neslyší je. Pomůže například dovednost *odezírání ze rtů*, funguje také hraničářova *telepatie* a kouzla umožňující mluvit s mrtvými nebo nehmotnými tvory. Postavy ale nejspíš budou potřebovat dovednost *staré jazyky*, aby mu rozuměly.

Tvorové, kteří nemají duši, přízrak nevidí a nemohou s ním nijak interagovat.

PTÁK HROZIVÁK

Druh: zvíře (nelétavý pták)

Prostředí: pláně, polopouště, řídké lesy

Chování: Pták hrozivák je rychlý a vytrvalý běžec. Loví obvykle přes den na volných pláních, kde se před ním kořist nemá kam schovat. Na zemi si staví velká hnízda, do kterých snáší jedno až tři vejce. Když se cítí ohrožený, buď rovnou uteče, nebo roztáhne svá krátká křídla, doširoka rozevře zobák a hlasitě křičí, aby útočníka zastrašil.

Vzhled: čtyřmetrový šedohnědý nelétavý pták s masivním červeným zobákem a rudýma nohama

 Stopy čtyřmetrového nelétavého ptáka

 Pach velkého nelétavého ptáka

Rychlost: na zemi 7, ve vodě 1

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Plížení: –

Plavání: 1


Šplhání: –

Síla: 9

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Pták hrozivák nelétá, zato ale rychle běhá. Útočí hlavně svým obrovským a ostrým zobákem, umí ale také bolestivě kopat.

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 0, Životy 16

 1 (tuhé opeření)

 **Zobák nebo kopnutí:** 5 + k6, zranění 4

PTÁK NOH

Druh: **zvíře** (dravý pták)

Prostředí: hnízdiště v horách nebo na vysokých skalních věžích, loviště až stovky kilometrů kolem

Chování: Pták Noh je tak silný, že unese dospělého slona. Loví většinou dobytek a podobná velká zvířata, ale když je hladový, nepohrdne ani člověkem nebo elfem.

Vzhled: gigantický hnědý dravý pták

 Stopy gigantického dravého ptáka

 Pach velkého dravého ptáka

Rychlost: na zemi 3, ve vzduchu 10, ve vodě 1

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Plížení: –

Plavání: 1

Šplhání: –

Létání: 5

Síla: 12

Velikost: 11 (2 tuny)

Boj: Pták Noh se na svou kořist snese klouzavým letem, uchopí ji do spárů a za letu ji usmrtí svým obřím zobákem.

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, Životy 25

🛡️ 2 (tuhé opeření)

✂️ **Zobák nebo spáry:** 5 + k6, zranění 4

Suroviny:

- Z každého vejce ptáka Noha může alchymista vydestilovat 7 kapek kouzelné esence.

PUMA

Pumě se říká také horský lev, stříbrný lev nebo kuguár. Černě zbarvené pumě se, stejně jako černému levhartovi, říká panter.

Druh: **zvíře** (kočkovitá šelma)

Prostředí: kopce, zasněžené hory, jehličnaté, smíšené i listnaté lesy, deštné pralesy, stepi, pouště

Chování: Pumy nedokáží hlasitě rvát, a tak pouze syčí, pískají, prskají nebo dlouze předou. Žijí osamoceně, setkávají se jen v době páření. Obvykle loví za soumraku nebo za úsvitu, jen zřídka za denního světla.

Vzhled: velká béžově hnědá kočka (panter je velká černá kočka)



Stopy pumy



Pach pumy

Rychlost: na zemi 10 (ale rychle se unaví), ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Plížení: 3

Plavání: 3 (plave nerada, ale velmi dobře)

Šplhání: 3

Síla: 6

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Puma výborně skáče, dokáže vyskočit až 5 metrů do výšky nebo 14 metrů do dálky. Stejně jako levhart loví skokem se stromu nebo z úkrytu, kořist usmrtí kousnutím do krku.

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 0, Životy 8

 0

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, zranění 1

ROHÁČ OBŘÍ

Druh: hmyz

Prostředí: listnaté lesy

Chování: Obří roháči jsou aktivní hlavně večer. Živí se nektarem a šťávou rostlin, vajíčka kladou do tlejícího dřeva. Přestože vypadají hrozivě, nejsou vůbec agresivní.

Příklady použití ve hře:

- Obří roháči utekli z líhní v opuštěné podzemní laboratoři, kde s nimi dávní mágové dělali pokusy.

Vzhled: dvoumetrový hnědočerný brouk se silným chitinovým pancířem a obřími kusadly

 Stopy dvoumetrového brouka

 Pach velkého brouka

 Při letu vydává hluboké bzučení

Rychlost: na zemi 2, ve vzduchu 3, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (složené oči, vnímá hlavně pohyb) a sluch, dobrý čich, hmatová tykadla

Plížení: –

Plavání: 1

Šplhání: 2

Létání: 2


Síla: 10

Velikost: 9 (250 kg)

Boj: Roháč sice umí létat, bojuje ale raději na zemi. Jeho obří kusadla sice vypadají hrozně, jsou ale příliš slabá na to, aby jimi mohl někoho účinně kousnout. Používá je tedy spíš jako jelen své paroží a snaží se na ně protivníka nabodnout.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, Životy 16

 svrchu 3 (chitinový pancíř), zespodu 0

 **Kusadla:** 4 + k6, zranění 4

RYS

Druh: **zvíře** (kočkovitá šelma).

Prostředí: hory, smíšené, jehličnaté a listnaté lesy, nejlépe s bohatým podrostem a skalami

Chování: Rys je aktivní hlavně za soumraku. Přes den obvykle odpočívá ve skalních úkrytech nebo v houštinách, ale když je hezky, rád se sluní.

Vzhled: středně velká rezavě hnědá jemně skvrnitá kočka se štětičkami na uších a licousy

 Stopy rysa

 Pach rysa

Rychlost: na zemi 10 (ale rychle se unaví), ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Plížení: 3

Plavání: 3

Šplhání: 3

Síla: 5

Velikost: 5 (30 kg)

Boj: Rys obvykle vyhlíží kořist z nějakého vyvýšeného místa. Pak se k ní připlíží nebo počká, až k němu přijde sama. Nakonec prudce vyrazí a zabije ji stiskem hrdla nebo prokousnutím šíje. Postavy rys nena-
padne, ani když se mu přiblíží k mláďatům.

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 0, Životy 6

 0

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, zranění 0

ŘASNATKA

Prostředí: okolí sídel čarodějů, poblíž mocných kouzelných předmětů

Chování: Řasnatky jsou masožravé. Útočí často v hejnech, společně dokáží udolat i velké zvíře.

Vzhled: vznášející se fialová koule velká zhruba jako lidská hlava, ze které na jednom místě vyrůstá 8 chapadel



–



Slabý zápach spálené gummy

Rychlost: ve vzduchu 1

Smysly: skvělý sluch a čich, nemá zrak

Plížení: 4

Plavání: –

Šplhání: –

Létání: 1

Síla: 1

Velikost: 3 (7 kg)

Boj: Řasnatky útočí fialovými blesky, které vysílají z konců chapadel.

Fyzička 1, Finesa 2, Duše 3, Životy 4

 0

 **Fialový blesk:** 3 + k6 proti **Fyzičce**, zranění 3kz **bleskem**

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

Suroviny: Z řasnatky může alchymista vydestilovat 2 kapky kouzelné esence.

SKLÍPKAN OBŘÍ

Druh: pavouk

Prostředí: deštný prales, močály, bažiny

Chování: Obří sklípkan je masožravý, loví převážně velká zvířata.

Vzhled: obrovský rezavohnědý pavouk se čtyřmetrovým rozpětím nohou

 Stopy obřího pavouka se čtyřmetrovým rozpětím nohou

 Pavoučí pach

Rychlost: na zemi 5

Smysly: dobrý zrak, čich a chuť, slabý sluch, detekce vibrací v pavučině, hmatové štětiny na těle i na nohách

Plížení: 4 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: – (ale neutopí se)

Šplhání: 4


Síla: 9

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Sklípkan díky vibracím ve své pavučině přesně ví, kde se nechází jeho kořist a obvykle ji dokáže překvapit. Nejprve ji ochromí jedem a pak ji dorazí kusadly.

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, Životy 16

 0

 **Kusadla :** 5 + k6, zranění 2 + 3 dávky *jedu obřího sklípka*

Příznaky: zvýšená teplota, necitlivost v okolí úst, křeče jazyka

Latence: 5 kol

 6 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 3 (nezpůsobuje vážné zranění)

- zranění
- nevolnost a zvracení na několik minut (nevýhoda)
- dezorientace a zmatenost na několik minut (nevýhoda)

♦ **Oblak chloupků:** Když se sklípkan cítí ohrožený, vypustí před sebe oblak jemných chloupků, které dráždí kůži a vyvolávají intenzivní slzení a kašlání (nevýhoda).

Pavučina: Sklípkan si ze své pavučiny staví doupě a kolem něj soustavu křivolakých tunelů. Na některých místech z ní tvoří falešnou podlahu. Dokud se své pavučiny dotýká, pozná, kde se jí něco dotklo nebo se do ní chytilo a jak je to zhruba velké.

Suroviny:

- Z kusadel obřího sklípka je možno získat nepoužité dávky *jedu* (prodej 2 zl za dávku).

Kořist:

- V doupěti obřího sklípka jsou do pavučin zamotané vysáté mrtvoly jeho obětí spolu s věcmi, které měly u sebe: zbraně, šperky a podobně.

SKOT

Skot je známý také jako hovězí dobytek nebo tur domácí, nebo prostě jako kráva, býk a vůl. Voli jsou díky své povolnosti a síle vhodné na tahání těžkých nákladů, býky lze naopak potkat v gladiátorských arénách. V některých náboženstvích je býk uctíván jako symbol plodnosti a býčí zápasy nebo skoky přes rohy jsou součástí obřadů.

Druh: zvíře (tur)

Prostředí: řídké lesy, travnaté pláně, pastviny

Chování: Dobytek se shlučuje do stád o několika desítkách kusů. Voli jsou klidní a povolní, býci jsou bujní a v době páření na přelomu léta a podzimu mezi sebou často zápasí.

 Stopy velkého sudokopytníka

 Zápach hnoje

 Pach dobytku

Rychlost: na zemi 5, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak čich a sluch (širší rozsah sluchu než člověk)

Plavání: 1

Šplhání: –

Plížení: –


Síla: 10

Velikost: 10 (1 tuna)

Boj: Skot nejraději útočí z rozběhu (obvykle s výhodou za přípravu), snaží se protivníka nabrat na rohy a odhodit.

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, Životy 20

 0

 **Rohy:** 3 + k6, zranění 5

 **Kopyta:** 3 + k6, zranění 4

SKVRNA BAREVNÁ

Prostředí: libovolné

Chování: Skvrna barevná se živí teplem. Ráda se vyhřívá na sluníčku, v tom případě změní svou barvu na černou, ale ještě raději přilne k nějakému teplokrevnému tvorů a vysává teplo z něj. Dotyčným je pak stále větší zima, takže sám vyhledává teplá místa, což skvrně vyhovuje. Je tenká jako papír a pružná, udrží se na libovolném povrchu včetně vodní hladiny a protáhne se úzkými štěrbinami, ale nedokáže létat. Umí dokonale splynout s barvou pozadí. Změna barvy jí ale chvíli trvá, takže když se pohybuje, je možné ji postřehnout. Na dotek je studená, trpaslík s *infraviděním* ji vidí jako tmavě modrou skvrnu.

🚫 **Slabiny:** Skvrna barevná nesnáší zimu. Její hostitel se jí může zbavit například tím, že se ponoří do ledové vody nebo do sněhu.

Vzhled: tenká barevná vrstva, která mění barvu podle pozadí



Rychlost: na zemi 2

Smysly: skvělý hmat (celým tělem), detekce tepla na kontaktní vzdálenost

Plížení: 5

Plavání: – (ale může se pohybovat po hladině)

Šplhání: 5

Síla: –

Velikost: 0

Boj: Skvrna nechce nikomu ublížit, chce pouze k někomu přilnout. Když se jí to podaří, je velmi obtížné ji zasáhnout a nezranit při tom jejího hostitele.

Kdykoliv je její hostitel zasažen, na obranu si hází i skvrna – když útočníka přehodí, včas se rozestoupila a zraněn je jen hostitel.

Fyzička 1, Finesa 8, Duše 5, Životy 1



✂️ **Přilnutí k hostiteli:** 8 + k6, stačí jeden úspěch

Imunita: Skvrna není zranitelná **ohněm** ani **bleskem** a pokud k někomu přilne, dává imunitu proti **ohni** a **blesku** i jemu.

Suroviny:

- Alchymista může z *pigmentu ze skvrny barevné* (prodej 7 zl) vydestilovat 13 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *kouzelná líčidla* (prodej 15 zl).

SLIZOVEC

Prostředí: podzemní tunely a labyrinty

Chování: Slizovec dokáže ze svého těla vytvarovat věrnou kopii chodeb a místností. Když do nich vstoupí nějaká nepozorná oběť, stěny a strop se na ni zřítí a začnou ji trávit.

Použití ve hře: Slizovec je v podstatě druh pasti, takže se i stejně používá. Postavy může varovat, že něco není v pořádku, například:

- Zvuky kroků po těle slizovce jsou mírně tlumené.
- Slizovec nedokáže vytvořit vnitřní vybavení, jím vytvořené chodby a místnosti jsou tedy obvykle prázdné.

- Slizovec je teplejší než okolí. Stěny, strop i podlaha tedy budou na omak teplé a trpaslík s infraviděním uvidí, že mají jinou teplotu než zbytek podzemí.

Vzhled: několik prázdných chodeb a místností

Rychlost: na zemi 1

Smysl: skvělý hmat (celým tělem), skvělý čich, detekce tepla na kontaktní vzdálenost

Plížení: v pohybu 3, nehybný 6

Plavání: –

Šplhání: –

Síla: 12

Velikost: 12 (4 tuny)

Boj: Slizovec obvykle útočí tak, že se na postavy zřítí. Pokud se nestihnou prosekat ven, než je stráví, jejich osud je zpečetěn.

Fyzička 6, Finesa 3, Duše 4, Životy 32

 proti **drcení** 3, proti **bodu** 2, proti ostatním útokům 0

 **Leptání dotykem:** 6 + k6, zranění 5kz **žíravinou**

Trávicí šťávy slizovce jsou silně žíravé, rozpouští ale jen rostlinnou a živočišnou hmotu.

Suroviny:

- Alchymista může ze slizovce vydestilovat 27 kapek kouzelné esence.
- Slizovcovy trávicí šťávy jsou silná žíravina (zranění 5kz **žíravinou**), rozpouští ale jen rostlinnou a živočišnou hmotu. Vytěžit lze celkem 5 flakónů (prodej 2 zl za flakón).

SLON

Druh: zvíře (tlustokožec)

Prostředí: mokřady, lesy, savany

Chování: Sloni žijí ve stádech tvořených zhruba deseti samicemi a jejich mláďaty. Samci žijí v menších skupinách, v pozdějším věku pak samotářsky. Větší část dne sloni tráví konzumací potravy, spí jen 4 hodiny.

Slon se umí potápět, dýchá při tom chobotem vystrčeným nad hladinu. Přes svou velikost chodí velmi tiše. Chobotem dokáže manipulovat s předměty o váze až jedné tuny.

Vzhled: slon

 Sloní stopy

 Sloní pach

Rychlost: na zemi 5, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak (široký pozorovací úhel, ale nevidí před sebe), skvělý sluch a čich

Plížení: –

Plavání: 1

Šplhání: –

Síla: 12

Velikost: 12 (4 tuny)

Boj: Slon se obvykle proti útočnickovi rozběhne, nabere ho svými kly a odhodí ho. Má také silný a obratný chobot, kterým může menší tvory zvednout a zahodit.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, Životy 32

 2 (silná kůže)

 **Kly:** 4 + k6, zranění 6

 **Chobot:** 4 + k6, zranění 4

SOCHA ČARODĚJKY, KŘIŠŤÁLOVÁ

Druh: oživlá socha

Prostředí: hrady, paláce, kouzlnické věže, podzemní labyrinty

Chování: V soše čarodějky je zakleta duše kouzelnice, je tedy inteligentní a má znalosti, které měla za života. Může mluvit, rozumět jí ale budou jen postavy znalé *starých jazyků*. Většinu času tráví jako socha. Ožije, jen když se k ní někdo přiblíží.

Vzhled: křišťálová socha čarodějky s kouzelnickou holí

 **Stopy kamenné sochy**

 –

Rychlost: na zemi 3

Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Plížení: –

Plavání: – (ale může chodit po dně)

Šplhání: –

Síla: 7

Velikost: 7 (125 kg)

Boj: Socha čarodějky je těžší a silnější než živý člověk, ale pomalejší. Bojuje raději kouzly, když ale nemá jinou možnost, poradí si i bez nich.

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 4, Životy 12

 4 (proti **drtivým** útokům a kamenickým nástrojům jen 1)


Imunita: Křišťálová socha čarodějky je imunní proti **jedům**.

 **Pěsti:** 4 + k6, zranění 2

 **Bílý blesk *Lavan bárák*:** 4 + k6 proti **Fyzičce**, zranění 4kz **bleskem**

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 cíl

 **Ledová dýka *Kerach pygion*:** 4 + k6 proti **Finese**, zranění 6kz **bo-dem**

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

 **Ohnivý oblouk *Eš kešet*:** 4 + k6 proti **Finese**, zranění 7kz **ohněm**

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti před tebou

 **Třpytivá zář *Misanver lehavah*:** 4 + k6 proti **Finese**

Rozsah: všichni v krátké vzdálenosti

Účinek: oslepení na počet kol rovný počtu úspěchů

📖 **Zlom kouzlo *Šavar kišuf*:**

Rozsah: všude ve střední vzdálenosti kolem tebe

Účinek: ukončí působení jakéhokoliv kouzla s dlouhodobým účinkem, jehož sesílací formuli vyslovíš

📖 **Zelený blesk *Járah bárah*:** 4 + k6 proti **Fyzičce**, zranění 5kz **bleskem**

Dosah: střední

Rozsah: 1–2 cíle

📖 **Fialový blesk *Sagol bárah*:** 4 + k6 proti **Fyzičce**, zranění 4kz **bleskem**

Dosah: střední

Rozsah: 1–3 cíle

📖 **Levitace *Rišef*:** zpomalí rychlost pádu

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 osoba nebo předmět

Trvání: po dobu udržování

📖 **Najdi neviditelné *Matza ij ryjut*:** uvidíš neviditelné tvory a předměty

Trvání: po dobu udržování

📖 **Návrat *Hašavah*:** přemístí osobu nebo předmět na místo, kde ji kouzelník viděl od svého posledního spánku

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 osoba nebo předmět

Dovednosti: čtení a psaní, staré jazyky, učinnost

Kouzla: bílý blesk *Lavan bárah*, ledová dýka *Kerach pygion*, levitace *Rišef*, najdi neviditelné *Matza ij ryjut*, návrat *Hašavah*, ohnivý oblouk *Eš kešet*, třpytivá zář *Misanver lehavah*, zlom kouzlo *Šavar kišuf*, zelený blesk *Járah bárah*

SOCHA LVA, ŽELEZNÁ

Druh: oživlá socha

Prostředí: hrady, paláce, chrámy, podzemní labyrinty

Chování: V soše lva je zakleta duše humanoidního tvora, je tedy inteligentní a má znalosti, které měla za života. Může mluvit, rozumět jí ale budou jen postavy znalé *starých jazyků*. Většinu času tráví jako socha. Ožije, jen když se k ní někdo přiblíží. I po staletích stále věrně plní svůj úkol.

Vzhled: železná socha lva

 Stopy kovového lva

 –

Rychlost: na zemi 6

Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Plížení: –

Plavání: – (ale může chodit po dně)

Šplhání: –

Síla: 11

Velikost: 11 (2 tuny)

Boj: Socha je mnohem těžší, silnější a pomalejší než živý lev, přesto ale běhá rychleji než člověk. Protivníka obvykle povalí a prokousne mu hrdlo nebo mu zlomí vaz.

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 2, Životy 15

 proti **duševním** útokům a **žíravě** leptajícím kovům 0, proti ostatním útokům 4

Imunita: Železná socha lva je imunní proti **jedům**.

 **Zuby a drápy:** 5 + k6, zranění 5

SOCHA STRÁŽCE, KAMENNÁ

Druh: oživlá socha

Prostředí: hrobky, hrady, paláce, chrámy, pevnosti

Chování: V soše strážce je zakletá duše humanoidního tvora, je tedy inteligentní a má znalosti, které měla za života. Může mluvit, rozumět jí ale budou jen postavy znalé *starých jazyků*. Většinu času tráví jako socha. Ožije, jen když se k ní někdo přiblíží. I po staletích stále věrně stráží určené místo.

Vzhled: kamenná socha bojovníka v těžké zbroji s mečem a štítem

 **Stopy kamenné sochy**

 –

Rychlost: na zemi 3

Smysly: magické smysly – dobrý zrak a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Plížení: –

Plavání: – (ale může chodit po dně)

Šplhání: –

Síla: 7

Velikost: 7 (125 kg)

Boj: Socha je těžší a silnější než živý člověk, ale pomalejší. Bojuje jako dobře vycvičený těžkooděnc.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, Životy 12

 4 (proti **drtivým** útokům a kamenickým nástrojům jen 2)

Imunita: Kamenná socha strážce je imunní proti **jedům**.

 **Pěsti:** 4 + k6, zranění 2

 **Meč a štít:** 4 + k6, zranění 2

SOKOL

Druh: **zvíře** (dravý pták)

Prostředí: hnízdiště na skalních stěnách, ve zříceninách hradů, na věžích, někdy i na zemi, loviště až desítky kilometrů kolem

Chování: Útok střemhlavým letem není vhodný na lov pozemní kořisti, sokol proto loví ptáky za letu a pokud jsou na zemi, snaží se je donutit vzlétnout.

Vzhled: sokol (rozpětí křídel zhruba metr)



Stopy malého dravého ptáka



Pach sokola

Rychlost: na zemi 1, ve vzduchu 14, ve vodě 1

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Plížení: –

Plavání: 1

Šplhání: –

Létání: 5

Síla: 2

Velikost: 1 (1,5 kg)

Boj: Sokol obvykle útočí z výšky střemhlavým letem. Svými pařáty kořist srazí na zem, kde ji případně dorazí zobákem.

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 0, Životy 2

 0

 **Zobák nebo spáry:** 1 + k6, zranění –2

SPEKTRA

Druh: vyšší **nemrtvý**

Spektra může vzniknout pouze mocným nekromantickým rituálem v jehož průběhu je třeba obětovat desítky humanoidních tvorů.

Prostředí: podzemní labyrinty, sídla mocných nekromantů

Chování: Při svém vzniku spektra ztratí veškerou lidskost, na předchozí život jí zbyde jen mlhavá vzpomínka. Žene ji touha vysávat teplo ze živých tvorů.

➕ **Léčení:** Spektra je nemrtvý a zranění se jí tedy samovolně nehojí. Léčí se vysáváním tepla ze živých tvorů.

Vzhled: vznášející se přízračné tělo ve vlající, roztrhané róbě



Rychlost: ve vzduchu 3

Smysly: magické smysly – dobrý, ale černobílý zrak, dobrý sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Plížení: 4 (není slyšet ani cítit a není vidět pomocí *infravidění, ultrasluchem* je vidět jako nezřetelný oblak)

Plavání: –

Šplhání: –

Létání: 2

Síla: 6

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Spektra létá, je ale pomalá, takže před ní jde utéct. Její dotyk prochází štítem i zbrojí. Zásahem vysává teplo, čímž se zároveň léčí.

Fyzička 3, Finesa 6, Duše 5, Životy 12

🛡️ proti **duševním** útokům a **svěcené vodě** 0, proti všem ostatním 4

✂️ **Mrazivý dotyk:** 6 + k6, zranění 2 **mrazem** (neodečítá se zbroj ani štít)

Zásah spektru vyléčí za tolik životů, kolik měla úspěchů.

Imunita: Spektra je imunní proti strachu a necítí bolest.

Spektrální tvor: Spektra je jen částečně hmotná, ráně zbraní klade jen malý odpor, takže je odolná proti všem fyzickým útokům. Může také procházet skrz stěny, stropy a jiné hmotné předměty, má při tom ale rychlost 1.

STROM OŽIVLÝ

Oživlý strom může vzniknout buď samovolně při probouzení **hvozdu**, nebo jej může někdo cíleně stvořit. V obou případech je na oživení potřebný zdroj kouzelné esence (33 kapek) – ta pak půjde vytěžit z jeho kořenů.

Prostředí: lesy, hvozdy, háje, džungle

Chování: Pokud strom oživil při probouzení hvozdu, není zcela přičetný a bude se snažit zničit nebo vyhnat všechny, kdo do něj nepatří, bez ohledu na jejich úmysly. Postupně se uklidní a získá sebekontrolu. Velmi staré oživlé stromy bývají zkušené a moudré a mohou komunikovat prostřednictvím jiných lesních tvorů, nejčastěji skrze ústa *dryády*.

Jestliže strom někdo cíleně oživil, dal mu přitom nějaký úkol a zavázal ho k jeho plnění, například „Zabij každého, kdo vstoupí na tuto louku“.

Příklady použití ve hře:

- Dryády oživily strom a poslaly ho zničit nově založenou dřevorubeckou osadu.

Vzhled: vykořeněný krácející strom

 Stopy po změti kořenů – vypadá to, jako kdyby tudy prošel strom

 Pach stromu

Rychlost: na zemi 1, ve vodě 1 (chodí po dně)

Smysl: žádné nemá, vnímá skrz hmyz, ptáky a jiné drobné tvory v okolí

Plížení: – (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: – (ale nepotřebuje dýchat a může chodit po dně)

Šplhání: –

Síla: 12

Velikost: 12 (4 tuny)

Boj: Oživlý strom se ohání větvemi a může také někoho zamotat do kořenů a uškrtit ho. Má obrovskou sílu – neboj se popisovat, jak postavy odhazuje několik metrů daleko.

Fyzička 7, Finesa 1, Duše 5, Životy 48

 proti **bodu** a **drcení** 3, jinak 0

 **Větve, kořeny:** 7 + k6, zranění 5

Suroviny: Z kořenů oživlého stromu může alchymista vytěžit 33 kapek kouzelné esence.

SUKUBA

Druh: inteligentní démon

Prostředí: kdekoliv v civilizaci

Chování: Sukuba je zosobněním chtíče a sexuálních fantazií. Není ji možné zotročit, není s ní ale problém uzavřít smlouvu, pokud jí umožní nerušeně ukájet její choutky. Ti, kdo se rozhodnou sukubu přivolat, obvykle vědí, do čeho jdou a proč to dělají, takže smlouva obvykle funguje k plné vzájemné spokojenosti a sukuba nemá potřebu v ní hledat skuliny.

Příklady použití ve hře:

- Znuděného, pohádkově bohatého kupce omrzela jeho harém a nechal si přivolat sukubu, aby rozšířila jeho obzory.
- Sukuba posedla mladého prince a užívá si teď v jeho těle.
- Mladá čarodějka se rozhodla vyřešit problém se svým nevalným vzhledem tím, že přivolala sukubu a nechala se od ní posednout. Teď je z ní vyhlášená krasavice a záletnice.

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak, skvělý sluch a čich, *infravidění*

Plížení: 6

Plavání: 4

Šplhání: 6

Síla: 8

Velikost: 6 (60 kg)

Vzhled: vlnatá štíhlá žena s plnými rty, dlouhými, rudými vlasy, tenkými, zkroucenými rohy a rudou kresbou na tváři (ve skutečnosti nelidský tvor, který ženu připomíná jen tvarem těla)

 Otisky štíhlých nohou (obvykle v obuvi)

 Omamná vůně parfému

Boj: Sukuba je mrštná a silná, obvykle ale nenosí zbraně a boji se vyhýbá. Když jí nic jiného nezbývá, brání se pomocí rohů a ostrých drápů.

Fyzička 4, Finesa 6, Duše 5, Životy 8

 0

 **Rohy a drápy:** 6 + k6, zranění 2

Kouzla: Sukuba umí sesílat následující kouzla: *oko* *Ajin*, *sugesce* *Hašáh*, *lazebník* *Sapar*, *přelud* *Ašlajah*, *přenos zvuku* *Hávarah kol*, *stěna ticha* *Šeket chomach*.

Přitažlivá podoba: Sukuba dokáže změnit svou podobu tak, aby druhým připadala přitažlivá. Udržování této iluze jí nebrání v sesílání kouzel a nemusí se na to soustředit.

Neodolatelný chtíč: Když se sukuba někoho dotkne, začne mu připomínat ztělesnění jeho nejtajnějších erotických fantazií.

Polibek vášně: Když sukuba někoho políbí, dotýčný se do ní vášnivě zamiluje a udělá pro ni vše, co jí uvidí na očích. Tato slepá láska trvá do chvíle, kdy sukuba políbí někoho jiného – potom ji na několik dní vystřídá zdrcující pocit zlomeného srdce.

Posednutí nebo vstoupení do předmětu: Když sukuba po přivolání nebo při vymýtání někoho posedne nebo vstoupí do nějakého předmětu, nemá vůbec fyzické tělo a není s ní možné bojovat jinak než provedením vymítacího rituálu (viz heslo **Démoni**). Posednutému nebo majiteli předmětu umožňuje používat svá kouzla a schopnosti, současně ho ale také naplňuje neukojitelným chtíčem.

ŠIMPANZ

Druh: zvíře (lidoop)

Prostředí: džungle a lesy s dostatkem ovocných stromů

Chování: Šimpanzi žijí v tlupách o 20–50 členech s jedním nebo dvěma vedoucími samci, několika mladými samci a samicemi s mláďaty. Jsou aktivní hlavně ve dne. Po rozbřesku vyrážejí za potravou a většinu času tráví krmením, odpočinkem a přesunem na další stanoviště. Na noc si staví hnízda. Jsou velice společenští. Starají se o blízké, spolupracují při lovu, dělí se o potravu, přátelí se. Tlupy šimpanzů mezi sebou občas válčí.

Vzhled: šimpanz



Stopy šimpanze (při chůzi se opírá o klouby prstů na ruku)



Pach šimpanze

Smysly: jako člověk

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Plížení: 2

Plavání: 1

Šplhání: 5


Síla: 7

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Šimpanz je silnější, než by odpovídalo jeho velikosti. Má navíc nízko těžiště, což z něj dělá skvělého zápasníka. Má také silné a ostré zuby. V boji šimpanzi dokáží spolupracovat, několik jich protivníka pevně chytí a společně ho roztrhají. Umí také házet velké kmeny nebo kameny.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, Životy 8

 0

 **Zápas:** 4 + k6, zranění 1

 **Zuby:** 4 + k6, zranění 2

 **Hod kmenem nebo kamenem:** 4 + k6, zranění 3

Dostřel: krátký

ŠTÍR OBŘÍ

Druh: štír

Prostředí: hory, pouště, polopouště, písčité pláže, jeskyně, lesy

Chování: Obří štíři jsou samotáři. Loví po setmění, přes den se skrývají v nějaké jeskyni nebo jiném vhodném úkrytu. Jsou neuvěřitelně odolní, vydrží rok bez potravy a až dva dny pod vodou.

Vzhled: dvoumetrovy štír

 Stopy téměř dvoumetrového štíra

 Štíří pach

Rychlost: na zemi 5, ve vodě 2

Smysly: dobrý zrak (díky jednomu páru středových očí a pěti párům postranních vidí do všech směrů), sluch a čich, hmatová makadla

Plížení: 3

Plavání: – (ale vydrží pod vodou 2 dny a může chodit po dně)

Šplhání: 4

Síla: 8

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Obří štír je velice rychlý a mrštný. V boji se snaží protivníky chytit svými klepety a bodnout je jedovatým ocasem nebo dorazit kusadly. V jednom kole může štír bez postihu ohrozit až tři protivníky.

Tělo: **Fyzička** 5, **Finesa** 3, **Duše** 0, **Životy** 13

Ocas: **Fyzička** 1, **Finesa** 6, **Duše** 0, **Životy** 4

 tělo 3 (chitinový pancíř), nohy a ocas 1

 **Klepeta:** 5 + k6, zranění 1

 **Kusadla:** 5 + k6, zranění 3

 **Osten na ocasu:** 6 + k6, zranění 1 + 6 dávek *jedu obřího štíra*

Příznaky: bolest v nadbřišku, svírání, suchost a škrábání v hrdle, odkašlávání, slinění, poruchy řeči, neklid, úzkost, podrážděnost, později pocení a lapavé nádechy

Latence: 15 minut

 7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 5 (nezpůsobuje vážné zranění)

- zranění
- svalové záškuby na několik desítek minut (nevýhoda)
- křeče na několik desítek minut (nevýhoda)

Suroviny:

- Z ostnu na ocase obřího štíra je možno získat nepoužité dávky jedu (prodej 3 zl za dávku).

TYGR

Druh: **zvíře** (kočkovitá šelma)

Prostředí: džungle, lesy

Chování: Tygr je samotář. Loví nejčastěji za svítání nebo za soumraku, kdy může využít svého výborného vidění v šeru.

Vzhled: tygr

 Tygří stopy

 Tygří pach

Rychlost: na zemi 8 (ale rychle se unaví), ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Plížení: 3

Plavání: 2

Šplhání: 3

Síla: 8

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Tygr se ke kořisti připlíží nebo si na ni počíhá, pak k ní prudce vyrazí, skokem ji povalí, přidrží ji tlapami a prokousne jí hrdlo nebo rozdrtí vaz. Když mu uteče, běží za ní jen chvilku, pak to vzdá.

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, Životy 13

 0

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, zranění 2

TYGRODLAK

Druh: lykantrop

Prostředí: Tygrodlaci, stejně jako tygři, mají rádi džungle a lesy. Jsou ale doma také ve velkých městech a na námořních lodích.

Chování: Tygrodenci, u kterých převažuje lidská nátura, rádi žijí v luxusu. Považují se za nadřazené ostatním a často se stávají vládci vlastního panství. Jsou to vášniví lovci a rádi se svou kořistí chvástají.

Proměna v tygra: Proměna tam i zpět mu zabere jedno kolo. Nemůže se proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné oblečení se při proměně roztrhává, výbava popadá na zem.

Lykantropie: Každý humanoidní tvor kousnutý tygroděkem se nakazí lykantropií (viz heslo **Lykantropové**).

Ovládání tygrů: Tygroděka poslouchají všichni tygři v doslechu kromě těch, se kterými má pouto nějaký hraničář.

Regenerace: Tygroděk regeneruje zranění rychlostí 2 životy za kolo. Nedokáže ale regenerovat zranění způsobená **stříbrnou** zbraní, **ohněm**, **bleskem**, **mrazem** nebo **žíravinou**.

⊕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si tygroděk léčí stejně jako člověk, účinkuje na ně tedy *hojivá mast*, *léčivý lektvar*, hraničářův *hojivý dotyk*, léčivé kameny a podobně. Výjimkou jsou zásahy **stříbrnou** zbraní – ty nejen že nemůže regenerovat, ale nevyléčí je ani magické prostředky a hojí se mu tedy jen přirozenou cestou, což trvá několik týdnů nebo i měsíců.

Příklady použití ve hře:

- Tygroděk, který přišel o svůj palác a majetek, se toulá džunglí a zabíjí lidi, aby si zchladil svůj vztek.
- Tygroděčka žije v paláci obklopená luxusem. Své bohatství získala vyloupčením královské pokladnice. Čas od času, když jí peníze dojdou, se znovu pouští do podobně riskantních krádeží.
- Tygroděk v mládí býval pirátským kapitánem, nyní žije v luxusním městském domě a tajně provozuje flotilu pirátských lodí.
- Tygroděk se živí jako lovec odměn a nestvůr.

⚠ *Pokud se rozhodneš použít tygroděka, zamysli se také nad tím, jak půjde vyléčit lykantropie.*

Suroviny:

- Z krve tygrodlaka může alchymista vydestilovat 13 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar proměny do tygra* (prodej 40 zl).

Lidská podoba

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Plížení: 4

Plavání: 5

Šplhání: 4

Síla: 6

Velikost: 6 (60 kg)

 Lidské stopy

 Lidský pach

Vzhled: vysoký člověk se svalnatou, atletickou postavou a ryšavými vlasy, případně vousy

Boj: V lidské podobě tygrodlak nejraději bojuje šavlí nebo zahnutou dýkou, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně.

Fyzička 4, Finesa 4, Duše 3, Životy 8

 0

Imunita: Tygrodlak je imunní proti všem **jedům**.

 **Šavle a zahnutá dýka:** 4 + k6, zranění 3

Tygří podoba

Vzhled: tygr velký jako kůň

 Stopy tygra velkého jako kůň

 Tygří pach

Rychlost: na zemi 8 (ale rychle se unaví), ve vodě 1

Smysly: slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

Plížení: 3

Plavání: 2

Šplhání: 3

Síla: 9

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Ve své tygří podobě se tygodlak ke kořisti obvykle připlíží nebo si na ni počíhá, pak k ní prudce vyrazí, skokem ji povalí, přidrží ji tlapama a prokousne jí hrdlo nebo rozdrtí vaz. Když mu uteče, běží za ní jen chvilku, pak to vzdá.

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 3, Životy 16

 1 (silná kůže)

Imunita: Tygodlak je imunní proti všem **jedům**.

 **Zuby nebo drápy:** 5 + k6, zranění 3

UPÍR

Druh: vyšší **nemrtvý**

Tajemství, jak vznikl první upír, je dávno zapomenuto. Upíra nyní může stvořit pouze jiný upír.

Prostředí: podzemní labyrinty, staré hrady a paláce

Chování: Upír se živí krví. Stačí mu jeden lok za den, pokud ale delší dobu hladoví, zatemní mu to mysl a následující oběť vysaje do poslední kapky. Jelikož ho zraňuje sluneční světlo, žije výhradně v noci, případně hluboko v podzemí. Svůj předchozí život si pamatuje, v době vražedného řádění krátce po svém vzniku ale obvykle napáchá tolik škod, že se k němu nemůže vrátit.

➕ **Léčení:** Upír je nemrtvý a zranění se mu tedy samovolně nehojí. Léčí se výhradně sáním krve humanoidních tvorů. Sáním způsobí zranění za tolik životů, za kolik se vyléčí. Nemůže si takto vyléčit zranění, která utrpěl **stříbrnou zbraní** – ta se mu léčí rychlostí 1 život za noc. Vysát veškerou krev z člověka mu zabere několik minut.

⊖ **Slabiny:**

- Když někdo probodne upírovo srdce dřevem, zcela ho tím znehybní a znemožní mu proměnit se do mlhy nebo obřího netopýra.
- Zranění **stříbrnou zbraní** si nemůže vyléčit sáním krve, léčí se mu rychlostí 1 život za noc. V mlžné podobě ho ale stříbrné zbraně nezraňují.
- Ve všech podobách je zranitelný **svěcenou vodou**.
- Ve všech podobách ho zraňuje **sluneční světlo** za 3kz každé kolo.

Imunita: Upír je imunní proti strachu a necítí bolest.

Tuhý kořínek: Upír patří mezi nejobtížněji zabitelné nestvůry. Sluneční světlo, svěcená voda nebo oheň ho sice spálí na prach, dokud z něj ale zbývá být jen hrstka popelu, jakmile ji potřísní čerstvá krev, dokáže se celý zregenerovat. Znemožnit mu v tom jde například nasypáním popelu do tekoucí řeky nebo rozpráším do větru.

Stvoření upíra: Upír může stvořit dalšího upíra tím, že někomu kompletně vysaje krev a dá mu napít trochy své vlastní. Nově stvořeného upíra sužuje krutý hlad a žene ho k vražedné zuživosti. Má stejné slabiny jako jeho stvořitel a zůstávají mu dovednosti, které měl za života, ztratí ale všechny ostatní schopnosti. Nemá ještě všechny upírské schopnosti – nedokáže se proměnit v mlhu ani obřího netopýra, nemůže iluzí maskovat svou podobu ani stvořit dalšího upíra a je možné ho normálně zabít. Následující měsíc musí každou noc zabít a do poslední kapky vysát nejméně jednoho humanoidního tvora, jinak zemře natrvalo. Poté se mu podaří hlad zkrotit a získá také zbylé upírské schopnosti.

Příklady použití ve hře:

- Fešný upír pořádá noční seance, kam zve mladé dívky.

- Upír chce získat zpět hrad, který mu podle něj po právu patří.
- Ve městě rád čerstvě stvořený upír.

Suroviny:

- Z rozdrčených zubů upíra (prodej 45 zl) může alchymista vyrobit *lektvar vampirismu* (prodej 90 zl).

Humanoidní podoba

Vzhled: štíhlý humanoid s mrtvolně bledou tváří a dlouhými, ostrými špičáky

 Lidské stopy

 Pach dobře vyschlé mrtvoly

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 2

Smysly: magické smysly – dobrý, ale černobílý zrak, skvělý sluch a čich, vidí i v naprosté tmě

Plížení: 7 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 5

Šplhání: 7

Síla: 9

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Upír je mnohem rychlejší a silnější než člověk a je neskutečně mrštný. Obvykle používá lehké zbraně, ale dokáže zabíjet i holýma rukama.

Fyzička 5, Finesa 7, Duše 6, Životy 12

 beze zbroje 0, v lehké zbroji 1

 **Beze zbraně:** 7 + k6, zranění 1

 **Dýka:** 7 + k6, zranění 2

Pouto krve: Když někdo živý pozře kapku upírovky krve, do úsvitu bude jeho věrným služebníkem.

Proměna v oblak mlhy nebo obřího netopýra: Upírovy šaty, zbroj a vybavení při proměně popadají na zem. Proměna tam i zpět zabere 1 kolo. Znovu se může proměnit, ať už do mlhy nebo do obřího netopýra, až když se napije krve humanoidního tvora. Vlastnosti viz **Mlžná podoba** a **Podoba obřího netopýra**.

Ovládání nižších nemrtvých: Upíra poslouchají všichni ghúlové, kostlivci a zombie.

Ovládání zvířat: Když se upír zadívá nějakému zvířeti do očí, získá jeho naprostou důvěru a zvíře pak bude až do úsvitu plnit všechna jeho přání. Nemůže ovládnout hraničářova *zvířecího společníka*.

Lidská tvář: Když se upír napije čerstvé krve, může změnit svůj vzhled, jako kdyby uměl kouzlo *změna podoby*. Iluze vydrží do úsvitu.

Dovednosti: Jako za života.

Mlžná podoba

Vzhled: pohybující se oblak mlhy



👃 Slabý zápach vlhké zatuchliny

Rychlost: při zemi 2

Smysly: nevidí, neslyší a necítí, vnímá ale tvar toho, co obklopí nebo vyplní

Plížení: 7 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: –

Šplhání: –

Létání: 3

Boj: V mlžné podobě upír nemůže útočit, může ale uhýbat – mlha se před ranou rozestoupí a pak se opět spojí.

Fyzička –, **Finesa** 7, **Duše** 6, **Životy** 12



Zranitelnost: V mlžné podobě je upír zranitelný pouze **ohněm**, **bleskem**, **mrazem**, **duševními útoky**, **svěcenou vodou** a **slunečním světlem**.

V mlžné podobě může upír libovolně měnit svůj tvar, dokáže tedy například protéct klíčovou dírkou nebo skrz mříž. Nemůže se ale rozdělit na víc menších oblaků. Dokáže se pohybovat jen rychlostí chůze, silný vítr ho tedy odfoukne. Voda pro něj tvoří neprostupnou překážku.

Podoba obřího netopýra

Vzhled: netopýr velký jako hobit

 Sropy netopýra velkého jako hobit

 Netopýří pach

Rychlost: na zemi 2, ve vzduchu 8

Smysly: magické smysly – dobrý, ale černobílý zrak, skvělý sluch a čich, vidí i v naprosté tmě, *ultrasluch* na střední vzdálenost

Plížení: ••• (létá neslyšně, kroll ale slyší ultrazvukové signály)

Plavání: –

Šplhání: 4

Létání: 4


Síla: 5

Velikost: 5 (30 kg)

Boj: V podobě obřího netopýra upír nemá nadlidskou sílu, je ale nesmírně rychlý a obratný.

Fyzička 2, Finesa 7, Duše 0, Životy 9



 **Zuby:** 2 + k6, zranění 0

VARAN

Druh: zvíře (ještěř)

Prostředí: bažiny, deštné pralesy, savany, pouště, polopouště

Chování: Varan je masožravec. Je aktivní výhradně ve dne, na noc zalézá do doupěte vyhrabaného v zemi. Je to zdatný lovec, nepohrdne ale ani mršinou. Dokáže pozřít skoro tolik potravy, jako sám váží, následně pak několik týdnů nemusí žrát. Když se cítí ohrožený, otevře tlamu, kmitá ocasem a výhruzně syčí.

Varan obyčejný

Vzhled: třímetrový hnědošedý ještěř s dlouhým ocasem

 Stopy třímetrového ještěra

 Ještěří pach

Rychlost: na zemi 3, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Plížení: 3 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 4

Šplhání: 2

Síla: 6

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Při lovu varan většinou číhá v úkrytu. Pokud před ním kořist uteče na strom nebo jinou překážku, dokáže se postavit na zadní, aby na ni dosáhl.

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, Životy 8

 1 (silná kůže)

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, zranění 1 + 6 dávek *jedu varana*

Příznaky: silná bolest, otok a intenzivní krvácení v okolí rány, později silné bušení srdce, intenzivní pocení, hučení v uších a nápadná bledost

Latence: 15 minut

 6 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 1

- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)
- slabost na několik desítek minut (nevýhoda)
- rozostřený zrak a závratě na několik minut (nevýhoda)

Suroviny:

- Z varanovy kůže je možno vyrobit lehkou zbroj (prodej 2,5 zl).
- Z varanových jedových žláz je možno získat nepoužité dávky jedu (prodej 5 st za dávku).

Varan obří

Vzhled: šestimetrový hnědošedý ještěr s dlouhým ocasem

 Stopy šestimetrového ještěra

 Ještěří pach

Rychlost: na zemi 3, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Plížení: 3 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 4

Šplhání: 2

Síla: 9

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Při lovu varan většinou číhá v úkrytu. Pokud před ním kořist uteče na strom nebo jinou překážku, dokáže se postavit na zadní, aby na ni dosáhl.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, Životy 16

 2 (silná kůže)

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, zranění 3 + 6 dávek *jedu obřího varana*

Příznaky: silná bolest, otok a intenzivní krvácení v okolí rány, později silné bušení srdce, intenzivní pocení, hučení v uších a nápadná bledost

Latence: 10 minut

 7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 1

- zranění (nezpůsobuje vážné zranění)
- slabost na několik desítek minut (nevýhoda)
- rozostřený zrak a závratě na několik minut (nevýhoda)

Suroviny:

- Kůži obřího varana je možno prodat za 6 zl nebo z ní vyrobit lehkou zbroj, která má proti **dracení** kvalitu 2 (prodej 12 zl).
- Z jedových žláz obřího varana je možno získat nepoužité dávky jedu (prodej 1 zl za dávku).

VÁŽKA OBŘÍ

Druh: hmyz

Prostředí: kdekoliv u vody

Chování: Vážky jsou dravci a výborní letci, létají a loví přes den.

Vzhled: metrová vážka s dvoumetrovým rozpětím křídlem

 Stopy obří, metro dlouhé vážky

 Pach velkého létavého hmyzu

Rychlost: na zemi 0, ve vzduchu 7

Smysly: skvělý zrak (složené oči), dobrý čich, hmatová tykadla, ale neslyší

Plížení: 3

Plavání: –

Šplhání: 4

Létání: 5

Síla: 4

Velikost: 4 (15 kg)

Boj: Vážka bojuje ze vzduchu. Hbitě manévruje a útočí svými kusadly. Menší kořist může také chytit nohama a zvednout do vzduchu.

Fyzička 1, Finesa 5, Duše 0, Životy 5



 **Kusadla:** 5 + k6, zranění 1

Aura ticha: V krátké vzdálenosti kolem obří vážky nejsou slyšet žádné zvuky a nejdou zde tedy ani sesílat kouzla.

Suroviny:

- Alchymista může z *hlavy obří vážky* (prodej 15 zl) vydestilovat 5 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar ticha* (prodej 30 zl).

VELBLOUD

Když se velbloud pořádně napije, vydrží až 10 dní bez vody, proto je oblíbený na pouštích. Je to výborný běžec, za den urazí až 180 kilometrů. Stoupání mu ale tak dobře nejde, v horách se tedy moc nepoužívá.

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**

Prostředí: pouště, polopouště

Chování: Velbloudi jsou klidní až flegmatictí. Divocí velbloudi žijí ve stádech čítajících kolem 30 kusů.

Vzhled: velbloud

 Otisky velbloudích kopyt

 Velbloudí pach

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch, čich a hmat

Plížení: –

Plavání: 1

Šplhání: –

Síla: 8

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Velbloud bojuje, jen když se musí bránit. Buď bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohama. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, Životy 13

 0

 **Zuby:** 3 + k6, zranění 1

 **Kopyta:** 3 + k6, zranění 2

VLK

Druh: **zvíře** (psovitá šelma)

Prostředí: pouště, stepi, lesy, tundry

Chování: Vlci jsou vytrvalí běžci, za den urazí až 200 kilometrů. Žijí ve smečkách o šesti až třiceti jedincích, které vede nejsilnější samec. Když ho některý z mladších porazí, bude novým vůdcem a z původního se stane samotář. Smečka společně loví a brání mláďata.

Vzhled: vlk

 Vlčí stopy

 Vlčí pach

Rychlost: na zemi 7, ve vodě 1

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

Plížení: 2

Plavání: 1

Šplhání: 1

Síla: 5

Velikost: 5 (30 kg)

Boj: Vlci se obvykle do kořisti pevně zakousnou, strhnou ji na zem a prokousnou jí hrdlo. Drápy používají, jen když se v průběhu zápasu ocitnou na zemi.

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, Životy 6

 0

 **Zuby nebo drápy: 3 + k6, zranění 0**

VLK LÍTÝ

Prostředí: pouště, stepi, lesy, tundry

Chování: Lítí vlci jsou vytrvalí běžci, za den urazí až 200 kilometrů. Žijí v menší smečkách o čtyřech až osmi jedincích, které vede nejsilnější samec. Když ho některý z mladších porazí, bude novým vůdcem a z původního se stane samotář. Smečka společně loví a brání mláďata.

Vzhled: vlk velký jako medvěd

 Stopy vlka velkého jako medvěd

 Vlčí pach

Rychlost: na zemi 7, ve vodě 1

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

Plížení: 2

Plavání: 1

Šplhání: 1

Síla: 8

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Lítý vlk kořist obvykle strhne na zem a prokousne jí hrdlo. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi.

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, Životy 13



0

Zuby nebo drápy: 4 + k6, zranění 2

VLKODLAK

Druh: lykantrop

Prostředí: Pokud se vlkodlak rozhodne žít mezi lidmi, obvykle netouží po luxusu a vyhýbá se bohatým čtvrtím velkých měst. Když žije mezi vlky, stejně jako oni preferuje lesy nebo pláně.

Chování: Vlkodlaci obvykle tvoří smečku, která společně žije a loví a zdraví a silní v ní zuřivě brání mláďata a zraněné druhy. Vede ji největší a nejsilnější samec a všechna mláďata jsou jeho potomci. Když ho některý z mladších porazí v souboji, stane se novým vůdcem a z původního se stane samotář. Ten pak zbytek života stráví v ústraní, nebo si vytvoří novou smečku z obyčejných lidí nebo vlků.

Proměna ve vlka: Proměna tam i zpět mu zabere jedno kolo. Nemůže se proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné oblečení se při proměně roztrhá, výbava popadá na zem.

Lykantropie: Každý humanoidní tvor kousnutý vlkodlakem se nakazí lykantropií (viz heslo **Lykantropové**).

Ovládání vlků: Vlkodlaka poslouchají všichni obyčejní i lítí vlci v doslechu kromě těch, se kterými má pouto nějaký hraničář.

Nezdolná výdrž: Vlkodlak vydrží bez zastávky běžet či bojovat celý den a nevadí mu vedro ani krutá zima.

Regenerace: Vlkodlak regeneruje zranění rychlostí 2 životy za kolo. Nedokáže ale regenerovat zranění způsobená **stříbrnou** zbraní, **ohněm**, **bleskem**, **mrazem**, **žíravinou** nebo zbraní potřenou vlčím morem.

➕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si vlkodlak léčí stejně jako člověk, účinkuje na ně tedy *hojivá mast*, *léčivý lektvar*, hraničářův *hojivý dotyk*, léčivé kameny a podobně. Výjimkou jsou zásahy **stříbrnou** zbraní – ty nejen že nemůže regenerovat, ale nevyлéčí je ani magické prostředky a hojí se mu tedy jen přirozenou cestou, což trvá několik týdnů nebo i měsíců.

Příklady použití ve hře:

- Vlkodlak vede smečku *vlků*.
- Vlkodlak je kapitánem žoldnéřské kumpanie nebo důstojníkem v armádě.
- Smečka vlkodlaků se živí jako potulní umělci, kočovní pastevci nebo nájemní žoldáci.

⚠ *Smečka vlkodlaků představuje smrtelné nebezpečí i pro družinu na mistrovských úrovních a je velmi obtížné před ní utéct.*

⚠ *Pokud se rozhodneš použít vlkodlaky, zamysli se také nad tím, jak půjde vyléčit lykantrie.*

Suroviny:

- Z krve vlkodlaka může alchymista vydestilovat 13 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar proměny do vlka* (prodej 40 zl).

Lidská podoba

Vzhled: vysoký, šlachovitý člověk se sverepými rysy

👣 Lidské stopy

👤 Lidský pach

Rychlost: 4

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Plížení: 3

Plavání: 4

Šplhání: 3

Síla: 6

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: V lidské podobě vlkodlak preferuje zbraně na blízko. Nejraději má dýku nebo dlouhý meč, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně.

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 3, Životy 8

🛡 0

Imunita: Vlkodlak je imunní proti všem **jedům** včetně vlčího moru. Zbraň potřená vlčím morem ho neotráví, ale způsobí, že zranění nedokáže zregenerovat.

🗡 **Dlouhý meč:** 3 + k6, zranění 🖐 2, 💖 3

🦅 **Dýka:** 4 + k6, zranění 1

Vlčí podoba

Vzhled: vlk velký jako lev

👣 Stopy vlka velkého jako lev

👃 Vlčí pach

Rychlost: 7

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

Plížení: 2

Plavání: 1

Šplhání: 1

Síla: 7

Velikost: 7 (125 kg)

Boj: Ve své zvířecí podobě vlkodlak útočí hlavně svými zuby. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi. Když vlkodlaci loví ve smečce, společně kořist uštvou, zakousnou se jí do končetin, svalí ji na zem a prokousnou jí hrdlo.

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 3, Životy 10

🛡️ 0

Imunita: Vlkodlak je imunní proti všem **jedům** včetně vlčího moru. Zbraň potřená vlčím morem ho neotráví, ale způsobí, že zranění nedokáže zregenerovat.

🦅 **Zuby nebo drápy:** 5 + k6, zranění 2

VŠEŽROUT ODPORNÝ

Prostředí: bažiny, močály, jeskyně, vlhké podzemní tunely

Chování: Všežrout žere všechno kromě kamenů. Nejraději má železo, ale nepohrdne ani čerstvým masem.

Vzhled: dvoumetrová slizká ropucha

 Stopy dvoumetrové žáby

 Žabí pach

Rychlost: na zemi 4 (dlouhé skoky), ve vodě 2

Smysly: jako žába – dobrý zrak, sluch a čich

Plížení: 2

Plavání: 4


Šplhání: – (ale vyskočí několik metrů do výšky)

Síla: 8

Velikost: 8 (250 kg)

Boj: Všežrout se pohybuje se obřími, několikametrovými skoky. Slabší postavy snadno povalí. Dokáže také vystřelit lepkavý jazyk a kořist si jím přitáhnout. V tlamě má silné, tupé zuby a jeho sliny jsou silně žíravé, rozpouští i kovy.

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, Životy 13

 **Zuby, povalení:** 4 + k6, zranění 3 + 5kz **žíravinou**

Kousnutí všežrouta odporného způsobuje přidání zranění žíravinou.

 **Vystřelení jazyka:** 3 + k6

- zachycení kořisti (v příštím kole si ji přitáhne)
- přitažení kořisti
- přitažení kořisti a zranění kousnutím

Obří skoky: Všežrout dokáže jedním skokem překonat krátkou vzdálenost.

Suroviny:

- Ze slinných žláz všežrouta odporného může alchymista vydestilovat 7 kapek kouzelné esence nebo z nich kdokoliv může odebrat flakón *slin všežrouta odporného* (prodej 3 zl).

VZLUHA

Prostředí: frekventované cesty, okolí měst a vesnic

Chování: Vzluha se živí vzpomínkami inteligentních tvorů. Loví obvykle v noci, přes den spí v dutině stromu nebo jiném úkrytu. Létá téměř neslyšně a díky svému zbarvení je v šeru velmi špatně vidět. S jistotou si jí všimnou pouze trpaslíci díky *infravidění* a také postava, kterou něco probudí, zatímco na ní vzluha leží a vysává z ní vzpomínky.

Vzhled: tvor připomínající netopýří křídla z černého sametu

 Stopy od netopýřích křídel

 Netopýří pach

Rychlost: ve vzduchu 4

Smysly: dobrý zrak, sluch a čich a přitahuje ji mysl inteligentních tvorů

Plížení: 4

Plavání: –

Šplhání: –

Létání: 3

Síla: 1

Velikost: 1 (1,5 kg)

Boj: Kromě vysávání vzpomínek vzluha nijak neútočí. Když je ohrožena, snaží se uletět a schovat.

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 5, Životy 2

Vysávání vzpomínek: Vzluha vysává vzpomínky spícím inteligentním tvorům. Musí se jich při tom dotýkat, je ale tak něžná, že je nevzbudí. Nejraději má čerstvé vzpomínky, pokud se tedy družina v její blízkosti zdrží delší dobu, každou noc vysaje jinou postavu. Za každou hodinu dotyku vysaje jeden den vzpomínek. Pokud ji tedy celou noc nic nevyruší, její oběť se ráno probudí a nebude si pamatovat poslední týden. Při smrti vzluhy se všem jejím obětem ztracené vzpomínky vrátí a současně získají i vzpomínky její – budou tedy mít vcelku příjemný pocit, že v noci létaly a k někomu se tulily.

Pokud budou chtít postavy získat své vzpomínky zpět, mohou vzluhu celkem snadno vystopovat, protože každou noc vyrobí nejméně jednu oběť se ztrátou paměti.

Suroviny:

- Alchymista může z *mozku vzluhy* (prodej 15 zl) vydestilovat 13 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *elixír ukládání vzpomínek* (prodej 33 zl).

WYVERNA

Prostředí: hory, pláně, pahorkatiny

Chování: Wyverny žijí v párech. Nejsou inteligentní, chovají se podobně jako velcí draví ptáci. Loví přes den, případně za soumraku či úsvitu. Hnízdo si staví na skalách nebo útesech, obvykle se k němu dá snadno dostat jen ze vzduchu. Jeden z rodičů ho vždy hlídá.

Vzhled: okřídlený ještěř s jedním párem nohou velký jako krokodýl

 Stopy dvounohého okřídleného ještěře velkého jako krokodýl

 Ještěří pach

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1, ve vzduchu 10

Smysly: skvělý zrak, čich a sluch

Plížení: 2 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 4

Šplhání: –

Létání: 4

Síla: 10

Velikost: 10 (1 tuna)

Boj: Wyverna výborně létá, na zemi je ale poněkud neohrabaná. Útočí nejraději ze vzduchu. Ve spárech unese i koně.

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, Životy 20

 2, proti **bodu** 3 (silná kůže)

 **Zuby a spáry:** 5 + k6, zranění 6

 **Ocas:** 5 + k6, zranění 5

Příklady použití ve hře:

- Goblini ovládají wyverny pomocí prastarých magických rituálů a létají na nich do boje.

Suroviny:

- Kůži z wyverny je možné prodat za 7 zl nebo z ní vyrobit lehkou zbroj, která má proti **bodu** kvalitu 2 (prodej 14 zl).
- Z vejce wyverny může alchymista vytěžit 5 kapek kouzelné esence.

ZLOBR

Prostředí: jeskyně, doly, podzemní tunely a jejich blízké okolí

Chování: Inteligencí je zlobr zhruba na úrovni pračlověka. Jelikož na slunečním světle zkamení, žije obvykle v podzemí, případně v jeho okolí tak, aby se stihnul do rána vrátit. Velice nerad cestuje otevřenou krajinou, protože pak musí trávit dny v kamenné podobě, ve které se nemůže

bránit. Vzhledem ke své velikosti spotřebuje velké množství potravy. Sežere prakticky cokoliv včetně lidí, skřetů, elfů a podobně.

Použití ve hře:

- Postavy narazí na skupinu putujících zkamenělých zlobrů.
- Goblini nosí zlobrovi potravu a on je na oplátku chrání.

🚫 **Slabiny:** Pokud na zlobra dopadne přímé sluneční světlo, zkamení. V této podobě má **Finesu** 0, 🛡️ 4 (proti **drtivým** útokům a kamenickým nástrojům jen 2) a nemůže regenerovat zranění. Jakmile na něj sluneční světlo dopadat přestane, zase obživne a z případného poškození se stane stejně velké zranění, které následně zregeneruje.

Vzhled: třímetrový zavalitý humanoid se zelenou kůží a silnými drápy

👣 Stopy třímetrového humanoida se silnými drápy

👃 Silný zápach moči a potu

Rychlost: na zemi 3, ve vodě 1

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Plížení: 2

Plavání: 6

Šplhání: 2

Síla: 9

Velikost: 9 (500 kg)

Boj: Zlobr je pomalý, ale silný a odolný. Když soupeře dožene, roztrhá ho svými drápy, případně ho rozdupe. Může také bojovat nějakou masivní těžkou zbraní, například důlním kladivem.

Fyzička 6, **Finesa** 2, **Duše** 1, **Životy** 16

🛡️ 2 (silná kůže)

🦅 **Drápy:** 6 + k6, zranění 2

🦅 **Důlní kladivo:** 6 + k6, zranění 4

Regenerace: Zlobr regeneruje všechna zranění kromě těch způsobených **ohněm**, **bleskem**, **mrazem** nebo **žíravinou** rychlostí 2 životy za kolo.

Suroviny:

- Z *krve zlobra* (prodej 30 zl) může alchymista vydestilovat 17 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar regenerace* (prodej 60 zl).

ZMIJE

Druh: zvíře (jedovatý had)

Prostředí: stepi, tajgy, hory, nížiny, louky, rašeliniště, mokřady

Chování: Zmije je aktivní přes den, případně za soumraku. Ráda se sluní na horských stráních, na kamenech či na skalách. Přes noc bývá zalezlá v dutinách stromů, ve skalních štěrbinách nebo v opuštěných termitištích. V zimě hibernuje pod zemí, obvykle v klubku s několika dalšími hady či obojživelníky.

Zaskočená zmije se stočí do spirály, esovitě vztyčí přední část těla a hrozí útočníkovi, popřípadě proti němu provádí výpady hlavou. Uštkne jen toho, kdo se na ni pokusí šlápnout nebo ji vzít do ruky.

Vzhled: Necelý metr dlouhý šedý had s tmavou klikatou čarou na hřbetě.

 Stopa méně než metr dlouhého hada

 Hadí pach

Rychlost: na zemi 1, ve vodě 1

Smysly: dobrý zrak, slabý sluch, skvělý čich, detekce vibrací, detekce tepla na kontaktní vzdálenost

Plížení: 3 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 2

Šplhání: 3

Síla: 0

Velikost: 0 (pod 1 kg)

Boj: Při lovu se zmije vymrští, zakousne se do kořisti svými jedovými zuby a pevně ji drží, aby jí neutekla, než jed zapůsobí. Když se brání, útočníka uštkne a zase se stáhne.

Fyzička 0, Finesa 4, Duše 0, Životy 1

 0

 **Uštknutí:** 4 + k6, zranění -4 + 3 dávky *zmijího jedu*

Příznaky: intenzivní bolest v ráně, otok, brnění, zanícení kůže a citlivost na dotyk, později nevolnost, potíže s dýcháním, otok a modřiny po celé zasažené končetině

Latence: 5 minut

 5 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, zranění 3 (nezpůsobuje vážné zranění)

- zranění
- slabost a malátnost na několik desítek minut (nevýhoda)
- zpomalení na několik desítek minut (nevýhoda a neschopnost běhu)

Suroviny:

- Z jedových zubů zmije je možno získat nepoužité dávky *jedu ze zmije* (prodej 5 st za dávku).

ZOMBIE

Druh: nižší **nemrtvý**

Prostředí: hrobky, hřbitovy, bojiště, podzemí kobky, prokletá místa

Chování: Zombie je mrtvé tělo bez duše – ta je obvykle vázána k nějakému místu, kde se případně může zjevovat jako přízrak, a zombie se od ní nemůže příliš vzdalit. Chová se jako nemyslící stroj. Ze svého života si nic nepamatuje, její jedinou potřebou je utišit svůj sžíravý hlad. Nemá vůbec pud sebezáchovy, bez váhání například vstoupí do hořících plamenů, když za nimi cítí potravu. Pokud kolem nic k pozření není, upadne

do stavu hluboké letargie, kdy je k nerozeznání od skutečné mrtvoly, a probudí ji jen přítomnost nové kořisti.

+ **Léčení:** Zombie je nemrtvý, zranění se jí tedy samovolně nehojí a nepůsobí na ni ani magická léčba. Léčí se výhradně požíváním mozků nebo vnitřností – několika minutami krmení se vyléčí do plných životů.

Vzhled: oživlá tlející mrtvola

 Stopy humanoidního tvora pohybujícího se klátivým krokem

 Silný mrtvolný zápach

Rychlost: na zemi 1

Smysly: magické smysly – dobrý, ale černobílý zrak, dobrý sluch, skvělý čich a vidí i v naprosté tmě, ale nemá chuť

Plížení: 1 (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: –

Šplhání: –

Síla: 8

Velikost: 6 (60 kg)

Boj: Zombie je pomalá, pohybuje se klátivým, potácivým krokem. Dokáže používat jen jednoduché zbraně, kterými jde mlátit nebo sekat, má ale neuvěřitelnou sílu (+1 zranění). Necítí vůbec bolest a žene ji krutý hlad, takže když zaslechne, ucítí nebo spatří cokoli, co může sežrat, zuřivě se po tom vrhne a zastaví ji jen naprosté zničení, nebo když jí kořist uteče z dohledu a doslechu a ztratí její pachovou stopu.

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, Životy 12

 0

 **Zuby nebo pařáty:** 3 + k6, zranění 1

Imunita: Zombie je imunní proti strachu a necítí bolest.

ŽRALOK

Druh: mořský tvor

Prostředí: moře

Chování: Postavy nepatří mezi obvyklou žralokovu kořist, takže si jich nebude všímat. Když se ale do vody dostane byť jen malinkatá kapka krve, přitáhne pozornost žraloků ze širokého okolí, a když jí je hodně, může je vybudit až k dravé zuřivosti.

Vzhled: velký šedý žralok s bílým břichem

 Žraločí pach

Rychlost: ve vodě 5

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich

Plížení: – (není vidět pomocí *infravidění*)

Plavání: 6

Šplhání: –

Síla: 12

Velikost: 12 (4 tuny)

Boj: Žralok se do kořisti zakousne velkou tlamou plnou ostrých zubů a začne ji zuřivě trhat.

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, Životy 32

 2 (silná kůže s pevnými šupinami)

 **Zuby:** 5 + k6, zranění 5

◆ **Vodní tvor:** Při boji ve vodě má žralok výhodu proti suchozemským tvorům.

Suroviny:

- Žraločí kůže je možno prodat za 5 zl nebo z ní vyrobit lehkou zbroj, která má proti **seku** kvalitu 2 (prodej 10 zl).

PROKLETÝ OSTROV

Tady bude ukázkové dobrodružství.

TODO

CENÍK

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.

Všechny ceny v ceníku jsou nákupní, za tuto částku si tedy můžeš zboží koupit od obchodníka. Pokud ho chceš kupci prodat, dostaneš za něj polovinu. Zlato, stříbro, slonovina a drahé kameny slouží jako platidlo, jejich prodejní a nákupní cena je tedy stejná.

ZÁSoby A NÁKLADY NA ŽIVObYTÍ

1 den na výpravě	Cena
trvanlivé jídlo pro 1 osobu	1 st
měch na vodu (na 1 den)	1 st
potrava pro zvíře	1 st

1 den v civilizaci	Cena
chudás	1 st
měšťan	1 zl
boháč	10 zl
velmož	100 zl
král	1000 zl

VÝBAVA A OBLEČENÍ

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

Cestovní výbava	Cena
kuchařské potřeby ¹	2 zl
pytel	1 st
tábornická výbava ²	1 zl
torna	5 st

¹ Kuchařské potřeby obsahují kotlík nebo malý hrnec, vařečku, naběračku, sušenou zeleninu, sůl a koření.

² Tábornická výbava obsahuje přikrývku, mýdlo, jehlu, špulku nití, kus hrubého plátna, klubko provazu, nepromokavou plachtu, troud a křesadlo, nůž, brousek, čutoru, 3 měchy na vodu, dřevěnou lžici, talíř, misku a korbel, kalich nebo roh na pití.

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

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 (zhruba na měsíc)	5 st
zásoba voskových svíček (zhruba na měsíc)	5 zl
zlodějská lucerna ¹	2 zl

¹ Zlodějská lucerna dosvítí dál než obyčasná a dá se zavěsit na krk, svítí ale jen jedním směrem.

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

Šplhací náčiní	Cena
kladkostroj	1 zl
kotvička	1 zl
lezecké drápy	1 zl
ocelové hřeby	5 st
šplhací pomůcky	2 zl

¹ Horolezecká výbava obsahuje mačky, cepín, smyčky, skoby a úvazy.

Zlodějské pomůcky	Cena
líčidla	1 zl
okovy	1 zl
padělatelské náčiní	5 zl
pouta a roubík	5 st
pytlík nášlapných ježků	1 zl
zlodějské náčiní ¹	5 zl
*sada mistrovských paklíčů	50 zl

¹ Zlodějské náčiní obsahuje sadu paklíčů a šperháků, kleště, páčidlo, majzlík, dláto, kladivo, nebozez, pilník, pilku na železo, olejníčku, klubko drátu a zrcátko na dr-
žadle.

Léčitelská výbava a léčiva	Cena
<i>hojivá mast</i> ¹	4 st za dávku
<i>*léčivý lektvar</i> ²	5 zl
léčitelské potřeby ³	1 zl

¹ Hojivá mast po vydatném spánku vyléčí 2 životy.

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

³ Léčitelské potřeby obsahují čisté obvazy, řemeny, ostrý nůž, jehlu a niť na zašívání ran a líc na dezinfekci.

Psací a malířské potřeby	Cena
malířské potřeby ¹	2 zl
písařská souprava ²	1 zl

¹ Malířské potřeby jsou plátna, štětce a barvy.

² Písařská souprava obsahuje pouzdro na svitky s několika archy papíru, křídou, brk, inkoust, pemzu, olůvko a podložku na psaní.

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

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

ALCHYMISTICKÁ VÝBAVA

Alchymistická výbava	Cena
truhlice s alchymistickou aparaturou	10 zl
alchymistická laboratoř	100 zl
přístup do laboratoře na několik hodin	1 st

ALCHYMISTICKÉ SUROVINY

Běžné alchymistické suroviny	Cena
doplnění surovin v truhlici	1 zl
1 kapka kouzelné esence	1 zl

Vzácné alchymistické suroviny	Cena
<i>*fluidum z bludičky</i>	12 zl
<i>*játra huňáče zeleného</i>	40 zl
<i>*kamenné srdce gargoyly</i>	50 zl
<i>*krev hydry</i>	80 zl
<i>*krev neviděného</i>	250 zl
<i>*krev nezmara</i>	60 zl
<i>*krev zlobra</i>	60 zl
<i>*hlava obří vážky</i>	30 zl
<i>*mozek vzluhy</i>	30 zl
<i>*pigment ze skvrny barevné</i>	14 zl
<i>*plíce pegasa</i>	150 zl
<i>*roh jednorožce</i>	100 zl
<i>*sliny obřího červa</i>	2 zl
<i>*sliz z obřího červa</i>	12 zl
<i>*srdce draka</i>	200 zl
<i>*srdce fexta</i>	330 zl
<i>*srdce obra</i>	30 zl
<i>*zuby upíra</i>	90 zl
<i>*žláza bahenního netvora</i>	10 zl

Suroviny na lučbu	Cena
Suroviny na flakón vitriolu	1 zl
Suroviny na lahev zápalného oleje	5 st
Suroviny na výrobu 1 dávky arsinu	5 zl
Suroviny na výrobu 1 dávky arzeniku	3 zl

ALCHYMISTICKÉ VÝROBKY

Běžné alchymistické výrobky	Cena
<i>hojivá mast</i>	5 st za dávku
*ostatní základní výrobky	2 zl
*pokročilé výrobky	5 zl
*mistrovské výrobky	10 zl

Vzácné alchymistické výrobky	Cena
* <i>elixír mládí</i>	400 zl
* <i>elixír ukládání vzpomínek</i>	66 zl
* <i>koncentrovaná mlha</i>	20 zl
* <i>kouzelná líčidla</i>	30 zl
* <i>lektvar hypnózy</i>	24 zl
* <i>lektvar létání</i>	300 zl
* <i>lektvar metamorfózy</i>	80 zl
* <i>lektvar neviditelnosti</i>	500 zl
* <i>lektvar nezranitelnosti</i>	660 zl
* <i>lektvar obří síly</i>	75 zl
* <i>lektvar regenerace</i>	120 zl
* <i>lektvar ticha</i>	60 zl
* <i>lektvar z krve medůzy</i>	150 zl
* <i>lektvar vampirismu</i>	180 zl

Vzácné alchymistické výrobky	Cena
<i>*lektvar zkamenění</i>	100 zl
<i>*nápoj lásky</i>	200 zl
<i>*rychletuhnoucí sliz</i>	24 zl

PASTI

Jed	Cena
<i>*blesková past</i>	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 A PROTIJEDY

Jed	Cena
<i>*arsin</i>	10 zl za dávku
<i>*arzenik</i>	6 zl za dávku
bolehlav	4 st za dávku
<i>*černá zhouba</i>	5 zl za dávku
<i>*dech zeleného draka</i>	20 zl za dávku

Jed	Cena
*jablečná vůně	5 zl za flakón
*jed z baziliška	20 zl za dávku
jed z černé ropuchy	6 st za dávku
*jed z chřestýše	3 zl za dávku
*jed z kobry	5 zl za dávku
*jed z mamby černé	4 zl za dávku
*jed z mantikory	16 zl za dávku
*jed z medůzy	12 zl za dávku
*jed z obřího křížáka	4 zl za dávku
*jed z obřího sklípka	16 zl za dávku
*jed z obřího štíra	12 zl za dávku
*jed z obřího varana	2 zl za dávku
*jed z pavoučnatky	20 zl za dávku
*jed z pralesničky	100 zl za dávku
*jed z varana	1 zl za dávku
*jed ze štíra	6 zl za dávku
jed ze zmije	1 zl za dávku
*kurare	8 zl za dávku
muchomůrka zelená	2 st za dávku
*sérum pravdy	10 zl za dávku
*uspávací tinktura	5 zl za dávku
vlčí mor	5 st za dávku

Protijedy	Cena
*tinktura z odénků kurkumy (proti kobřímu jedu)	5 zl
*tinktura ze seny (proti vlčímu moru)	5 zl

DOPRAVNÍ PROSTŘEDKY

Tažná, nákladní a jezdecká zvířata	Cena
jezdecký kůň	15 zl
osel nebo mula	2 zl
poník	8 zl
tažný kůň	10 zl
tažný pes	1 zl
vůl, kráva	5 zl
*slon	25 zl
*velbloud	5 zl
*válečný kůň	30 zl

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

Lodě	Cena
loďka pro dvě osoby	2 zl
člun pro několik osob	10 zl
malá plachetnice	50 zl
malá obchodní loď	300 zl
velká obchodní loď	600 zl
malá válečná loď	500 zl
velká válečná loď	2.000 zl

MAJETEK

Domy	Cena
domek s jednou místností, lovecký srub	20 zl
malý dům	100 zl
obytná věž	200 zl
velký dům	1.000 zl
výstavní dům	5.000 zl
palác	25.000 zl

Opevněné domy a hrady	Cena
opevněný dům	400 zl
opevněná věž	800 zl
malá tvrz	3.000 zl
hrad	10.000 zl
pevnost	30.000 zl

Klíče a zámky	Cena
klíč	2 st – 20 zl
jednoduchý zámek	1 zl
kvalitní zámek	10 zl
mistrovský zámek	100 zl

STUDIUM A VÝCVIK

Výcvik u mistra	Cena
dovednost	5 zl
základní recept nebo kouzlo	2,5 zl
pokročilý recept nebo kouzlo	5 zl
mistrovský recept nebo kouzlo	10 zl
základní schopnost	5 zl
pokročilá schopnost	10 zl
mistrovská schopnost	20 zl

Instruktažní knihy a svitky	Cena
*dovednost	20 zl
*základní recept nebo kouzlo	10 zl
*pokročilý recept nebo kouzlo	20 zl
*mistrovský recept nebo kouzlo	40 zl
*základní schopnost	20 zl
*pokročilá schopnost	40 zl
*mistrovská schopnost	80 zl

CENNOSTI A POKLADY

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 Polodrahokamy jsou například achát, akvamarín, ametyst, beryl, citrín, granát, hematit, chryzoberyl, jantar, jaspis, kalcit, karneol, korund, křišťál, lazurit, malachit, nefrit, obsidián, olivín, onyx, opál, pyrit, růženín, spinel, turmalín, tygří oko, tyrkys nebo zirkon.

Šperky a cennosti	Cena
brož, jehlice, náušnice, prsten, řetízek, spona	1–35 zl
čelenka, figurka, krabička, náhrdelník, náramek	5–100 zl
koruna, pás, řetěz, soška, žezlo	20–1000 zl

Drahé předměty	Cena
mramorová socha velikosti člověka	5 zl
kniha	2–10 zl
štůček vzácné tkaniny, koberec	5–50 zl
sada drahého nádobí	6–60 zl
grimoár, kodex	8–80 zl
sada drahých příborů	10–100 zl
trůn	20–200 zl
luxusní štít	2–10 zl
luxusní lehká zbroj	8–40 zl
luxusní zbraň	5–50 zl
luxusní těžká zbroj	20–100 zl

Drahé předměty	Cena
kazeta plná šperků a drahých kamenů	10–100 zl
truhlice plná šperků a drahých kamenů	40–400 zl
truhla plná šperků a drahých kamenů	100–1000 zl

Drahé kovy a materiály	Cena za 1 kg
mramor, železo	25 mk
ocel, měď, bronz, cín, mosaz, vzácné dřevo	250 mk
stříbro, slonovina, nefrit, křišťál	250 st
zlato	250 zl

Odlitky ze vzácných kovů	Cena
měděný, bronzový, cínový nebo mosazný ingot	1 st
měděný, bronzový, cínový nebo mosazný prut	1 zl
stříbrný ingot	1 zl
stříbrný prut	10 zl
stříbrná cihla	100 zl
zlatý ingot	10 zl
zlatý prut	100 zl
zlatá cihla	1000 zl

Zlato má zhruba dvakrát větší hustotu než stříbro, zlaté ingoty, pruty a cihly jsou tedy o něco menší než stříbrné.




ZBRANĚ








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






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

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

Těžké zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
kyj	–	👏 1	1 st
meč, válečná sekera, válečné kladivo	–	👏 2	3 zl
dvojruční kyj, dvojruční palice	–	👏 2	5 st
dvojruční válečná sekera, dvojruční válečné kladivo	–	👏 3	6 zl
dvojruční meč	–	👏 3	8 zl

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

Improvizované těžké zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
kámen velikosti pěsti	střední	 1	–
kámen velikosti lidské hlavy	kontaktní	 2	–
kámen velikosti zlobří hlavy	kontaktní	 3	–
kámen velikosti obří hlavy	kontaktní	 4	–
kladivo, pracovní sekera, páčidlo	–	 1	1 zl
řetěz	–	 1	1 zl
krumpáč	–	 2	5 st

Střelné zbraně	Dostřel	Zranění	Cena
foukačka (1 kolo nabíjení)	krátký	 –2	11 st
prak	střední	 1	1 st
krátký luk	střední	 2	6 st
dlouhý luk	dlouhý	 2	2 zl
kuše (1 kolo nabíjení)	střední	 3	5 zl

ZBROJE A ŠTÍTY

Zbroje a štíty	Kvalita	Cena
štít	+1	1 zl
lehká zbroj	1	4 zl
těžká zbroj	2	10 zl
*zbroj ze žraločí kůže	1 (proti seku 2)	20 zl

Zbroje a štíty	Kvalita	Cena
*zbroj z kůže obřího varana	1 (proti drcení 2)	24 zl
*zbroj z kůže wyverny	1 (proti bodu 2)	28 zl
*zbroj z kůže baziliška	1 (proti žíravíně 2)	24 zl

HOŘLAVINY, ŽÍRAVINY, POCHODNĚ

Hořlaviny a žíraviny	Dostřel	Zranění	Přidané zranění	Cena
láhev lampového oleje	krátký	-3	3kz ohněm každé kolo	5 st
láhev zápalného oleje	krátký	-3	5kz ohněm každé kolo	1 zl
*flakón slin hydry	krátký	-3	7kz žíravinou	6 zl
*flakón slin všežrouta odporného	krátký	-3	5kz žíravinou	6 zl
*flakón vitriolu	krátký	-3	6kz žíravinou	2 zl
*flakón výtažku z plíživého hnusu	krátký	-3	8kz žíravinou	16 zl
*flakón žíravého dechu baziliška	krátký	-3	6kz žíravinou	8 zl
*flakón žíravého slizu ze slizovce	krátký	-3	7kz žíravinou	4 zl
*flakón lučavky	krátký	-3	10kz žíravinou (zraňuje pouze kovové tvory)	10 zl
flakón svěcené vody	krátký	-3	8kz svěcenou vodou	1 st
louč nebo pochodeň	-	-3	6kz ohněm	1 mk